※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

깊이 있는 게임 메캐닉 평가하기
(Evaluating Game Mechanics For Depth)

마이크 스투트(Mike Stout)

가마수트라 등록일(2010. 07. 21)

http://www.gamasutra.com/view/feature/5901/evaluating_game_mechanics_for_depth.php

문제

종종 게임 개발 과정에서, 서류상으로는 훌륭해 보이는 디자인이 실제로는 기대했던 것만큼 좋지 않을 때가 있다. "피상적"이거나 "밋밋한" 인상을 준다. 테스터, 퍼블리셔나 동료들은 아마도 "다양성이 더 필요함"이라거나 "반복적인 느낌"이라고 설명한다.

모든 게임 디자이너가 한 두번은 이런 불평을 들어봤을 것이다. 나는 매번 게임을 만들 때 마다 이와 같은 문제에 부딪혔고, 그래서 문제를 해결할 수 있는 세가지 방법을 알게 되었다.

만약 플레이어가 전반적으로 게임의 다양성이 부족하다고 느꼈다면, 게임 메캐닉을 더 추가 할 수 있다. 이것을 게임에 "숨"을 불어 넣는다고 생각해라.

- 문제에 대한 반응: 게임은 "묘기를 부르는 조랑말"이고, "반복적이거나", "다양성이 더 필요하다."
- 이러한 내용 확장에 대한 피드백은 게임 전체에 대한 설명인 경우가 많다. 플레이어는 다른 게임과 비교해서 큰 차이점이 없다고 생각한다.

플레이어가 게임 메캐닉이 밋밋하고, 보상을 주지 못하는 것 같다고 생각한다면, 당신은 플레이어에게 더 좋은 피드백, 더 많은 보상, 좋은 효과, 세련된 사운드와 카메라 기법 등등을 제공해 줌으로써 메캐닉의 "연출법"을 개선할 수 있다. 극적인 요소를 차용한 개선 이후, 플레이어들은 문제가 고쳐졌는지를 알아차릴 것이다.

- 문제에 대한 반응 : 게임 메캐닉이 "지루하고", "반복적이며", "그냥 재미가 없다"

- 연출법의 향상으로 고쳐질 수 있는 피드백은 하나의 게임 메캐닉에 해당하지만, 피드백이 모호하고 "적나라하다".

만약 플레이어가 개별 게임 메캐닉이 "충분한 도전 의식을 주지 않는다"거나 "처음에는 재미있었지만, 점점 빨리 지루해 진다"고 느낀다면, 당신은 메캐닉에 차원을 깊게 덧붙일 필요가 있다.

- 문제에 대한 반응 : 게임 매케닉이 "너무 피상적"이고 "너무 쉽다" 거나 "밋밋하다". 종종 플레이어가 재미있게 시작했지만 금방 반복적이고 지루해진다.
- 이런 피드백을 받을 때 연출법을 조정하는 것은 좋은 방법이다. 그러나 플레이어가 메캐닉을 좀 더 오랫동안 인내하는 것을 도울지는 미지수다. 연출법이 실패하면, 소매를 걷어 붙이고, 게임 메캐닉을 더 깊이 있게 만드는데 집중하고 열심히 해야 할 때이다.

위의 세가지가 이 아티클의 주된 중심이다. 이 중 가장 초점을 두는 것은 '깊이'이다. 이 아티클을 다 읽을 즈음에, 게임 메캐닉이 충분히 깊이 있다고 느껴지지 않는 이유를 알아내는 도구를 알 수 있기를 바란다. 게다가, 밋밋한 게임 메캐닉을 고치면서 알아낸 몇 가지의 기술을 전달하고 싶다.

첫 번째 : 몇 가지 정의

깊이에 대한 이야기로 들어가기 전에, 이 글에서 많이 사용할 몇 가지 용어의 정의를 내리고자 한다.

게임 메캐닉 : 내가 "게임 메캐닉"이라고 할 때, 이것은 비디오게임에서 주요한 게임플레이 부분을 지칭하는 것이다. The Legend of Zelda: A Link to the Past 를 예로 들어보면, 게임 메캐닉의 부분은 검술 전투, 공격 막기, 부메랑 던지기, 수영, 버튼 누르기 형태의 퍼즐, 위험 피하기, 특정한 무기 사용하기 등등 이다.

도전 : 특정한 게임 메캐닉으로 플레이어의 숙련도를 테스트하는 게임 내 시나리오다. Zelda 던전에서 각각의 방이 예시에 해당된다.

"깊이가 있다"는 것은 도대체 무슨 의미인가?

Dictionary.com 은 깊이를 다음과 같이 정의한다 : "지식, 지혜, 직관, 느낌의 양…예술품, 논쟁, 서류 등이 분명한 정도". 사전의 정의를 통해 보건데, 깊이는 너무나 개인적인 관점에서 용어화 될 수 있고, 너무나 많은 사람들에게 너무나 다른 것을 의미할 수 있다.

내게, 이것은 달콤한 지점을 의미한다. 이 지점에서 플레이어는 반복적으로 게임 메캐닉에 대한 그의 숙련도를 반복해서 드러낼 수 있다. 도전은 절대 지루해질 만큼 오랫동안 지속되지 않는다. 또한 플레이어가 자신의 숙련도를 즐길 수 없을 정도로 빨리 변하지도 않는다.

이 "깊이"라는 것은 메캐닉으로 얻고자 하는 어떤 것이지만, 이것을 얻는 방법은 분명하지 않다.

내 경험으로, 게임 메캐닉을 깊이 있게 하고자 한다면 아래의 2 가지가 매우 중요하다 :

- 분명한 대상이 필요하다. 그래서 플레이어가 성공해야만 하는 대상이 무엇인지 알도록 한다. 혼란과 혼동은 플레이어가 메캐닉이 덜 깊다고 느끼게 만드는 경향이 있다.
- 게임 디자이너로써 플레이어에게 좋은 도전을 할 수 있게 만들어 줄 수 있는 다양한 의미 있는 기술을 가지고 있어야 한다.

목표

플레이어가 도전을 할 때, 그의 목표에 관한 좋은 아이디어를 가지고 있어야만 한다. 목표를 가질 수 있게 하는 좋은 방법은 도전의 완성 상태를 명확히 가시화 할 수 있게 해 주는 것이다.

Legend of Zelda : A Link to the Past 에서, 플레이어가 이것처럼 보이는 문을 볼 때, 문을 통과하기 위해서는 특별한 "보스 열쇠"를 찾아야만 한다는 것을 알게 된다. 이러한 문은 간단하지만 좋은 목표의 예이다. 그가 일단 문을 보면, 플레이어는 열쇠를 찾아서 가져올 필요가 있다는 것을 안다.

분명한 목표는 게임 메캐닉을 깊게 만들고 싶다면 꼭 필요한 것이다. 일전에 언급했듯이, 플레이어가 도전의 완성 상태를 알지 못한다면, 플레이어는 게임 메캐닉을 정복하기 위해 게임을 하기 보다는 임의로 게임을 하면서 어쩔 줄 몰라 당황하게 될 것이다.

의미 있는 기술

의미 있는 기술은 플레이어가 처음부터 끝 단계까지 도전을 할 수 있도록 해 주는 "것"이다. 즉, 플레이어가 도전의 목표를 인지하게 되면, 작업은 일단 시작된다.

내가 의미 있는 기술이라고 언급한 것은 충분히 스트레스가 될 수 있다. "의미 있는" 이라는 것은 너무나 중요한 부분이다. 기술이 너무 기본적이라면, 당신의 메캐닉을 깊다고 느끼는 것을 돕지 못할 것이다. 의미 있는 기술은 쇼핑 리스트의 아이템을 체크하는 것처럼, 플레이어가 반드시 완결해야 하는 임무가 된다.

너무 기본적인 기술에 대한 고전적인 예는 "A 지점에서 B 지점으로 옮겨라"와 같은 문장에서 찾을 수 있다. 이와 같은 기본적인 움직임은 "이기기 위해서 콘트롤러의 버튼을 눌러라"와 본질적으로 같은 말이다. 기본이지만, 너무 간단하다. 깊이가 없다.

조금 더 당신이 정말 의미 있는 기술에 대해 생각한다면, "A 에서 A 로 옮겨라"고 말한다면, 당신은 실제로 도전의 목표에 대해 조금 더 기술했을 뿐이다. 목표를 성취하는데 필요한 기술에 대해 언급한 것이 아니다.

작은 차이가 있는 말이지만, 사실 매우 중요하다. 이와 같은 생각의 변화를 게임 메캐닉 디자인에 심어 놓음으로써, 당신은 그렇게 하지 않았을 때 발생하는 깊이와 관련된 문제를 해결할 수 있다.

의미 있는 기술 : 도덕성 이야기

내가 Ratchet & Clank 2 의 주니어 디자이너였을 때, 나는 "Tractor Beam" 퍼즐을 고안해 내는 임무를 맡았다. 트랙터 빔은 Ratchet 가 특별한 트랙터 빔 상징을 가지고 있는 큰 물체를 자유롭게 움직일 수 있게 해 주는 게임 메캐닉이었다. 기본적으로, 이것은 The Legend of Zelda 와 같은 게임에서 활용된 블록 밀어내기 도전의 "페인트 오버"의 연출법이다.

트레이닝 구조를 고안하는 것은 쉬웠다. 점프해서 구덩이를 벗어나기 위해서 단순히 플레이어는 A 지점에서 B 지점으로 블록을 옮겨야 했다. 그러나 내가 좀더 발전된 도전을 고안하고자 할 때 문제가 발생했다. 나는 교착상태에 빠졌다. 한 장소에서 다른 장소로 블록을 움직이는 것은 내가 보기엔 너무 기본적인 기술이었다. 트레이닝 예시를 넘어서, 내가 증가시키고, 다양함을 제공하고, 도전을 고무시키기 위해 할 수 있는 것이 많지 않았다.

이즈음, 나는 의미 있는 기술과 너무 기본적인 기술의 중요한 차이를 이해하지 못했다. 명확한 목표가 얼마나 중요한 것인지를 몰랐다. 경험의 부족으로, 나는 메캐닉이 충분히 깊어질 때까지 특징을 더하는 것만 했다. 당신이 이 말에 낮은 신음을 뱉어내고 있다면, 정말 축하할 일이다. 이 글을 쓰고 있을 때 나는 혼자 탄식했다.

블록을 이리저리 움직이는 것 외에, 플레이어가 익살스러운 로봇을 쥐거나 드래그 할 수 있다면 좋을 것 같았다(당신이 이것을 읽고 생각하고 있다면, "오, 연출법을 향상시켰군" 이라고 할 것이고, 힌트를 얻을 수 있을 것이다). 플레이어는 로봇을 버튼으로 떨어뜨려 문을 열 수 있었다. 이것은 내가 원했던 만큼 도움이 되지는 않았다. 여전히 밋밋해 보였다.

그래서 나는 다른 특징을 더해서 구축했다(탄식).

나는 문을 날려버리기 위해서 드래그 할 수 있는 폭탄을 덧붙였다. 그리고 목표물 주변의 폭탄을 던지기 위해서 새총을 사용할 수 있게 했다.

나는 레이저 빔으로 블록을 없앨 수 있게 하여 지나갈 수 있는 방법을 찾도록 하였다.

그리고 나는 특정한 문을 날려버릴 수 있도록 내부에 폭발적인 로켓을 가지고 있는 특수한 블록도 더했다.

마침내, 나는 바닥의 홈 안에 미끄러져 들어오는 블록을 고안했다. 플레이어는 특정한 순서로 블록을 정렬하는 방법을 알아야만 했지만, 블록은 모두 각각의 방식으로 쌓였다.

이 모든 것을 더한 끝에, 나는 몇 몇의 프로그래머들이 싫어하는 사람 중 한 사람이 되었을 뿐 아니라, 트랙터 빔은 순식간에 너무 부풀려졌다. 플레이어가 조정하기에는 너무 복잡한 것이었다. 플레이 테스트 결과 플레이어가 혼란스러워하고 있었다. 우리는 트랙터 빔의 교육에 30 분 정도를 소요해야만 했고, 그 결과 플레이어는 그들에게 필요한 기본적인 전략을 무엇인지를 이해할 수 있었다.

되짚어보면, 메캐닉이 결코 깊다고 느껴지지 않았던 이유가 분명하다. 새로운 목표를 더하기만 했을 뿐, 의미 있는 기술을 더하는 데 실패했던 것이다.

트랙터 빔을 고안하면서 했던 것과 같은 경험은 귀중한 교훈을 주었다 : 깊이가 있다고 생각되지 않는 대부분의 게임 메캐닉은 목표만 많고, 실제로 의미 있는 기술은 없다는 것 말이다.

플레이어가 익살스럽고 재미있는 Inspector Bot 을 찾는 동안, 그에게 부가된 것은 Tractor Beam 게임 메캐닉을 깊게 만들어 주는 목표로 성공하지 못했다.

진술하기

그때로 되돌아 갈 수 있다면, 어떻게 트랙터 빔 도전을 더 깊이 있게 만들 수 있을까? 내가 제안하는 첫 번째는 "Activity Statement"를 추가 하는 것이다.

Activity Statement 는 도전의 목적과 플레이어가 목적을 우리기 위해 활용해야만 하는 의미 있는 기술을 모두 언급함으로써 도전을 설명하는 간단한 문장이다.

예를 들어, "나는 플레이어가 그 플랫폼으로 점프하기를 원한다"와 같은 Activity Statement 로 간단한 플랫폼 옮기는 도전을 설명할 수 있다. 이 경우에 "점프"는 의미 있는 기술이고, "그 플랫폼"은 목적이 된다.

좀더 복잡한 플랫폼 이동 Activity Statement 는 "나는 플레이어가 더블 점프로 똑바로 올라가기를 원한다. 그리고 나서, 그 플랫폼을 미끄러지듯 가게 한다" 거나 "플레이어가 불 기둥을 피하기 위해 점프 하는데 시간을 소요하고, 그 플랫폼으로 착지한다" 식으로 표현할 수 있다.

Activity Statement 는 목적과 의미 있는 기술의 혼합으로 기술되어야 한다. 이 중 하나를 제외할 경우 어떤 일이 발생할까? 우리는 이미 분명한 목적이 없는 도전은 깊이가 없다는 것을

알고 있다, 그러나 밋밋하다고 느껴지는 게임 메캐닉 또한 목적 제시에 비해 의미 있는 기술이 거의 포함되어 있지 않다는 것을 알고 있다.

Activity Statement 에 대한 예시를 예전에 개발했던 트랙터 빔의 경험을 살려 제시한다 :

- "플레이어가 익살스러운 로봇을 출발점에서 바닥의 버튼으로 옮긴다"
- "플레이어가 폭탄을 출발점에서 문 앞으로 옮긴다"
- "플레이어가 블록을 출발지점에서 옮겨 레이저 빔을 막을 수 있게 한다"
- "플레이어가 폭발 로켓 블록을 바닥 버튼으로 옮긴다"

당신은 위의 문장이 명확한 목적을 제시하고 있다는 것을 알 수 있을 것이다. 그러나 의미 있는 기술은 없다. 사실, 위 문장을 면밀히 들여다 보면, 모두가 같은 목적이라는 것을 알 수 있다. 그리고 어떤 것도 특별히 흥미 있는 목적이 아니다!

각각의 문장은 "A 지점에서 B 지점으로 옮겨라"라고 하는 기본적인 것이다. 우리는 이미 이러한 기본적인 기술은 게임 메캐닉을 깊이 있게 만들어 주지 못한다는 것을 알고 있다.

이미 내가 했던 다른 2 개의 도전 설계에 대한 경험으로, 나는 조금 더 깊이 있는 기술을 제시한다 :

- "플레이어가 폭탄을 출발지점에서 에너지가 새총으로 옮겨 목표물을 날려버리도록 한다"
- "플레이어가 블록을 홈 주변으로 밀어서 특정한 순서로 정렬시킨다"

"목표물을 날려버리기 위하여 에너지 새총을 활용한다"와 "특정한 순서로 블록을 정렬한다"와 같은 Activity Statement 는 다른 것보다 훨씬 의미 있는 기술을 묘사한다.

이것으로, 예전의 나에게 충고를 하고자 한다 :

1. 너무 기본적인 기술/목적 제시를 제거하라. "문을 열기 위해서 문 가까이 물체를 들어라" 처럼 압축 시키고, 폭탄이나 로켓-블록으로 달성될 수 있다. 중복을 파괴하고, 플레이에게 간단하게 제시하라! 지금 실행하라!
2. 깊이 있는 메캐닉을 조사하고, 각각을 더 도전적이게 만들도록 노력하라. 예전의 나는 각각의 Activity Statement 를 작성하여 새로운 도전을 디자인하기 시작했다.
3. 새로운 도전을 게임 내에 프로토타입으로 만들어라.
4. 플레이 테스트를 시행하라.
5. 전체가 너무 밋밋하다면, 의미 있는 기술을 더 만들어라(목적을 부가하는 것이 아니라는 것을 명확히 하라!). 그리고 1 단계부터 반복하라.

이 트랙터 빔 도전의 목적은 매우 분명하다. 세개의 블록을 모아 벽면의 우묵하게 들어 간 곳에 두는 것이다. 의미 있는 기술(각각의 방식으로 블록을 모은다 하더라도, 블록을 잘 정리하는 것)은 어떤 다른 트랙터 빔 도전 보다 훨씬 깊이 있다.

주의 : 지금까지의 모든 예는 퍼즐 종류의 게임 플레이에 관한 것이다. 그러나 이 글은 단지 퍼즐에 관한 것이 아니다. 모든 형태의 게임 메캐닉이 이런 식의 사고로 혜택을 입을 수 있다.

예를 들어, 여러분에게 밋밋해 보이는 권총 전투 메캐닉이 있다고 하자. "적을 죽이기 위해 총을 이용해라"는 의미 있는 기술에 관해 아무것도 포함하고 있지 않을 것이기 때문이다. 이것은 순수하게 목적을 진술한 것이다. Ratchet & Clank 에서, 권총 전투의 Activity Statement 는 "가능한 한 효율적으로 적을 죽이기 위해서 올바른 무기나 무기 조합을 선택하라"와 같은 것이었다.

의미 있는 기술을 명확하게 망라하는 Activity Statement 로 수정함으로써, 당신의 디자인이 전반적으로 더 깊어지고, 만족스러워 질 것이다.

모호한 Activity Statement 를 피하라

Activity Statements 는 유용한 도구이다. 그러나 문제를 야기할 가능성이 있다. 이런 종류의 문제에 직면하는 가장 쉬운 방법은 모호한 Activity Statement 를 만드는 것이다.

가령, Portal 에서 가장 많이 활용하는 간단한 Activity Statement 가 있다 :

"플레이어가 꼭대기의 그 버튼으로 이 블록을 가지기 위해서 포털 총을 사용하도록 한다"

간단한 Activity Statement 에 지시된 기술 (포털 청을 사용하는 것)은 의미 있는 기술일 수 있지만, 이러한 모호한 진술은 운이 없다면 당신을 어려움에 처하게 할 수도 있다.

Ratchet&Clank 에서 Clank 게임플레이가 좋은 예이다.

Clank 도전은 항상 나 뿐만 아니라 Insomniac 에서 알고 있던 많은 디자이너를 괴롭혔다. 우리가 그것을 디자인할 때, 그들은 깊이 있는 행동처럼 보였던 것 같다. 그러나 전혀 그렇지 않았음이 판명되었다.

우리는 꽤 간단한 것을 유지시키고 많은 개성을 부여하여 패치할 수 있었지만, 우리를 만족시키기에 충분한 깊이를 더하는 데는 많은 시간이 걸렸다. 플레이어가 좋아하는 것 같기도 했으나, 우리는 더 잘 할 수 있었을 것이라고 생각했다.

첫번째 두 Rarchet&Clank 게임에서, Clank 는 그의 Gadgebots 가 봉쇄된 곳을 지나가도록 하는 명령을 내렸다. 몇 개의 다른 종류의 봉쇄가 있었지만 결국에는 다 비슷한 느낌이었다. 우리는 귀여운 애니메이션과 효과를 더했지만, 대부분 미미했다.

Activity Statement : "플레이어가 Gadgebots 이 봉쇄를 해제할 수 있게 명령하도록 한다"는 너무 모호하다. 메캐닉이 충분히 깊어질지 아닐지 구분할 수 있을 정도로 충분한 정보를 주지 않는다.

Rarchet&Clank Future : A Crack in Time 으로 급히 건너뛰어라. Clank 는 이제 특정한 어떤 수준의 지점에서 그의 행동을 기록하는 능력을 가지게 되었다. 그리고 이러한 행동을 다시 플레이하는 홀로 그램도 있다.

이것은 "플레이어가 그 버튼으로 가서, 문을 여는 그 자신을 녹화할 수 있게 하고 싶다. 그리고 나서 녹화된 것을 보고 홀로그램으로 버튼을 누르고 문을 열어서, 그가 문을 나가게 해 주고 싶다."라는 매우 구체적인 Activity Statement 를 가진 도전을 만들 수 있게 해 주었다. 당신은 "문을 열기 위해서 버튼으로 가라"와 "문을 통과하라"와 같은 목적과 "스스로를 녹화하라"와 "녹화를 다시 플레이하라"와 같은 의미있는 기술을 알아차릴 것이다.

덜 모호한 Activity Statements 를 보유하고 있는 더 깊이 있는 메캐닉이 있다.

깊이를 향상시키기 위한 연습

디자인을 하고 핵심 Activity Statement 와 같은 것을 만든다. 그러나 프로토타입을 완성하고(혹은 좀더 많이 개발하고), 아직도 어느 정도 메캐닉이 여전히 밋밋하다고 느껴진다. 어떻게 할 수 있을까?

먼저, 아래의 것을 검토해라 :

1. 목적을 리스트로 만들고 명확히 규명하라.

    a. 자문하라 : "리스트에 있는 목적들이 기능적으로 반복되고 있지 않은가? 그렇다면, 그것들이 정말 필요한 것인지 자문하라. 플레이어들이 어떻게 인터랙션 하는지를 가르치는데 시간을 할애하고 싶은가? 그렇지 않다면, 줄을 그어 지워라.

2. 모든 의미 있는 기술을 리스트로 만들고 명확히 규명하라.

    a. 자문하라 : "이것이 정말 의미 있는 기술인가? 너무 기본적이지 않은가? 목적이 아닌가?"
    b. "리스트에 있는 의미 있는 기술이 이 기능적으로 반복되고 있지 않은가?" 만약 그렇다면, 지워라. 당신은 당신이 정말 할 수 있는 것 보다 더 많은 기술을 가지고 있다고 생각하는 오류를 범하고 있다.

위의 것을 검토한 후에, 너무 많은 목적을 가지고 있지는 않은지 생각해라. 의미 있는 기술이 충분하지는 않은가 생각해라. 이 지점에서, 나는 당신이 어느 정도 이런 상황에 있을 것으로 확신한다. 내가 예전에 트랙터 빔 문제를 해결하기 위해서 했던 방법을 적용하여 똑같이 해 볼 것을 제안한다 :

1. 하나 혹은 그 이상의 새로운 의미 있는 기술을 리스트에 부가하라.

    a. 부가한 후에, 위에 언급한 똑 같은 질문을 해라. "이것이 정말 의미 있는 것인가? 너무 기본적이지 않은가? 목적은 아닌가?

2. 모든 도전을 검토 하고 Activity Statement 를 향상시켜라
3. 새로운 내용을 프로토타입하라.
4. 플레이 테스트 하라. 문제가 해결되었는가? 그렇다면, 잘 한 것이다!
5. 문제가 해결되지 않았다면, 1 번의 단계로 돌아가서 반복해라.

고려해야 할 것

이 글을 시작할 때 언급했듯이, 메캐닉을 깊게 만드는 것은 당신이 하고 싶은 것을 항상 할 수 있게 되는 것은 아닐지도 모른다. 메캐닉을 깊게 만드는 수 많은 일을 하기 전에, 다음과 같은 질문을 스스로에게 하라.

- 메캐닉을 깊게 만든다면, 이렇게 해도 플레이에게 여전히 적당한 수준일까?

- 매우 어린 플레이어를 대상으로 하는 게임은 상당히 얕은 수준의 게임 메캐닉을 가지고 있는 경향이 있다. Lego Star Wars 게임은 이런 전략을 상당히 잘 썼다.
- 플레이어가 정말 깊이 있는 메캐닉을 원하는가? 일부의 캐주얼게임은 깊이 있는 메캐닉 보다는 좀더 많은 활동이 도움이 될 수 있다. (예를 들어, WarioWare 와 같은 피트니스 게임)

- "매력적인" 게임 메캐닉
  - 메캐닉의 주된 목표가 매력이나 개성, 깊이를 표현하는 것이라면, 증가한 도전은 플레이어가 도전을 받아들이고 경험하는 것을 방해하는 것이 될 수도 있다.
  - 이것의 좋은 예는 내가 Ratchet&Clank Future : A Crack in Time 에서 언급했던 Clank 게임 플레이 일 것이다.
    - 액션 녹화 게임플레이는 매우 혼조 된 리뷰 결과를 받았다.
    - 게다가, 이것은 수많은 트레이닝을 필요로 했고, 플레이에게 새로운 움직임을 실행하는 방법을 가르치기 위한 많은 도움 메시지를 필요로 했다. 전체 게임의 매우 작은 부분인 메캐닉을 위한 이러한 활동은 이상적이지 못하다.
    - 플레이어는 Clank 부분을 잠시 쉬어가는 오락활동으로 보았을 것이다.

- 내러티브 게임 메캐닉
  - 때때로 게임 메캐닉의 목표는 플레이어가 어떤 것을 "느끼도록" 만든다는데 있다. 또는, 유사한 내러티브를 제공하는데 있다. 이 경우에, 깊이와 증가한 어려움은 당신이 그들이 느끼기를 원하는 것을 플레이어가 느끼는데 방해가 될지도 모른다.
  - Indigo Prophecy 와 Heavy Rain 은 내러티브 메캐닉을 잘 활용한 게임이다.

깊이가 당신이 원하는 것이라고 결정하고 검토했다면, 게임 메캐닉이 분명한 목적한 적당한 의미 있는 기술을 가지고 있다는 것을 확신할 필요가 있다. 위에서 언급했던 연습활동을 이용하고, 너무 기본적인 기술과 의미 있는 기술의 차이를 기억하면서, 당신은 평가하고, 문제를 해결하고, 깊이를 더할 수 있는 기회를 가질 수 있을 것이다.

최종 언급

나는 이 글에서 게임 메캐닉을 특정한 방식으로 분석할 것을 주장했다. 나는 목적과 "너무 기본적인 "기술에 대응하여 의미 있는 기술에 주안점을 두는 것이 중요하다는 것을 지적했다.

나는 이것이 분석하는데 매우 유용하다고 생각하지만, 그렇다고 해서 이것이 다른 어떤 방법보다 "더 올바른"분석의 방법이라고 생각하지는 않는다. 게임을 분석해온 타당한 방법 중의 하나이다.

Science and Method 책에서, Mathemetician Henri Poincaré 는 “기하학은 진실이 아니고, 모험적인 것이다”고 말했다.

게임 디자인에 대한 모델도 이와 마찬가지이다. 어떤 것도 진실이 아니다. 그것들은 단지 편리할 뿐 이다. 내가 위에서 제시했던 모들은 평가, 예측, 문제 해결에 꽤 편리했던 방식이다. 이 방법을 어떤 목적을 위해 활용하라. 그러면 이것은 당신의 최고의 친구가 될 것이다.