



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의
라이선스 계약에 의해 국문으로
제공됩니다

페이싱을 넘어: 게임은 영화가 아니다

(Beyond Pacing: Games Aren't Hollywood)

제시 하린(Jacek Wesolowski)
가마수트라 등록일(2009.05.21)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4032/beyond_pacing_games_arent_.php

[본 기사에서 사람들의 답답한 속을 풀어주는 디자이너인 웨슬로우스키는 프리랜서에서부터 시프에 이르기까지 게임을 조망하며 중요한 비디오 게임의 적절한 페이싱 기술을 검증할 것이다.]

적절한 페이싱은 큰 화면에서 나오는 어드벤처만큼이나 게임플레이에서 중요할 수 있다. 게임 개발자들은 지침을 얻고자 영화를 참조한다. 적어도 일부 타이틀의 경우 영화에서 도움을 받을 수 있을 것 같기 때문이다.

그러나 영화와 게임이라는 미디어간에는 무시할 수 없는 큰 차이가 있다. 대형 스크린에서 하는 방식을 따라 하면 당장 걸음마는 할지 모르겠으나 나중에 난처한 길로 가게 될 수 있다. 좋은 게임도 나쁜 영화처럼 만들어버리니까 말이다.

영화적 체험

현대의 매체는 우리가 생각하는 것 보다 훨씬 그 역사가 짧다. 필자의 할머니는 라디오가 없던 시절을 기억하신다. 필자의 부모님께서는 텔레비전 없던 시절을 기억하신다. 그리고 나는 컴퓨터가 없던 시절을 기억한다. 그러나 드라마와 문학은 고대 그리스 시절부터 광범위한 인기를 얻고 있었다.

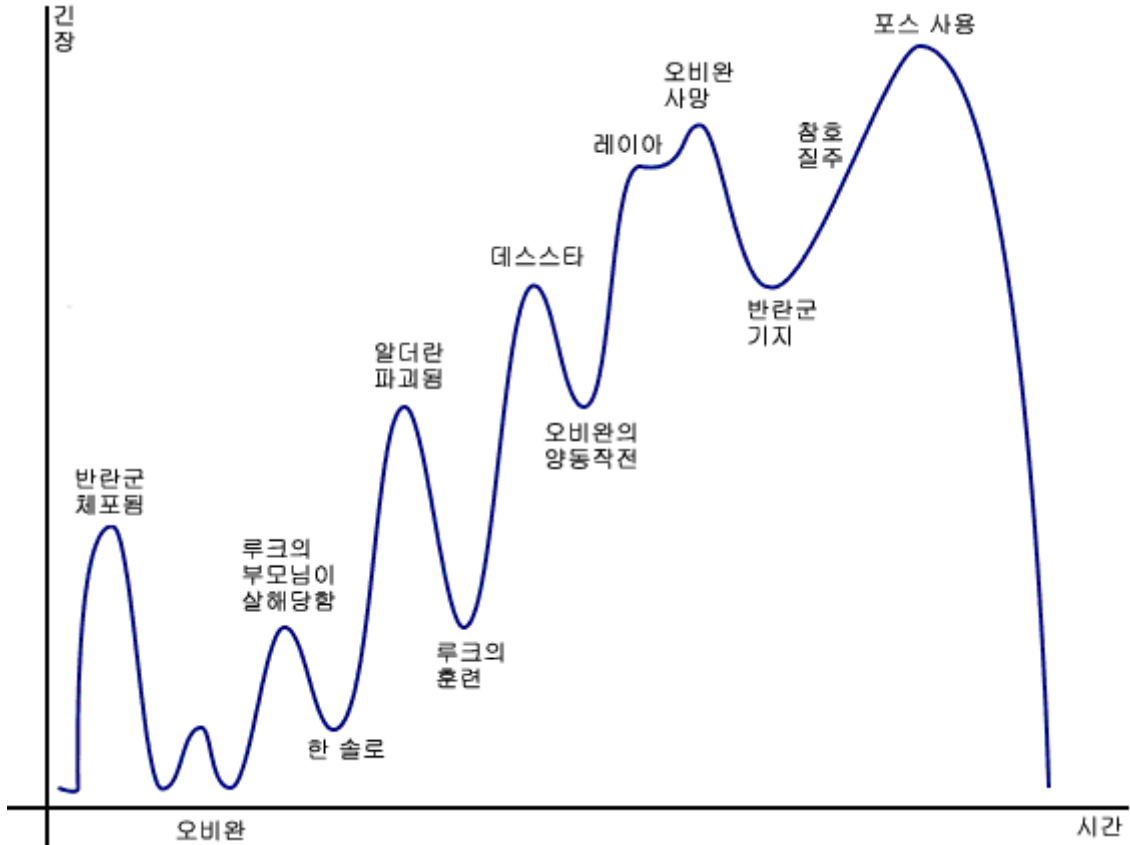
최초의 컴퓨터 게임이 등장한 것은 약 50년 전이다. 컴퓨터 게임이 등장한 이후 약 20년간은 컴퓨터 게임에 대한 담론을 형성할 만큼의 플레이어가 없었다. 오늘날에도 컴퓨터 게임에 대한 비평이 너무 부족하다고 한탄을 늘어놓는 사람들이 있다. 문화적 성숙도로 본다면 컴퓨터 게임은 아직 유아기인 것이다.

아이들처럼 우리의 정신도 아직 완전히 성숙되지 않았다. 대신 우리는 다른 매체, 특히 영화를 열심히 들여다본다. 그러나 영화의 역사도 불과 100년 정도일 뿐이다. 우리가 영화에 주목하는 것은 유아가 고등학생을 동경하는 것과도 같다. 영화는 음향과 애니메이션화된 이미지에 의존하므로 우리와 닮은 점이 많다고 생각한다.

영화 역시 팀워크가 필요하고, 첨단기술 속에 미술을 녹여낸다. 또한 막대한 예산이 필요하다. 또한 영화는 게임이 부러워할 만큼 큰 성공을 벌어들인다. 따라서

게임제작자들은 아무 영화나 살펴보는 것이 아니라, 스타워즈, 제임스 본드 같은 영화를 동경하며 그만큼 클 날을 꿈꾼다.

그러나 유아와 고등학생 사이에는 명백한 차이가 있다. 게임은 상호작용적이다. 게임은 사람들에게 뭔가를 하게 만든다. 그러나 우리는 영화적 체험을 해치지 않는 선에서 플레이어에게 영화와 같이 뭔가를 보여주고, 그에 따라 반응하게 하려 한다. 필자는 그것을 자기기만이라고 생각한다. 영화라는 큰 아이는 우리를 좋아하지도 않는다.



스타워즈의 페이스이다. 고점과 기복이 높아지면서 전반적인 긴장은 높아져 간다. 페이스의 고점과 내리막은 중요한 인물 등장과 연결할 수 있다. 이 그림에는 8개의 고점이 나타나 있다.

사람들이 컴퓨터 게임과 블록버스터 영화 간의 공통점이라고 착각하고 있는 것이 몇 가지 있다. 그 중에서 영웅의 여행이라고 알려진 전형적인 스토리 구조가 바로 게임의 서사구조에 적용될 수 있다는 착각이다. 스토리 구조의 모든 주요 개념이 바로 상호작용적 설정으로 바뀔 수 있다고 생각하는 것이다.

플레이어는 영웅이다. 대부분의 액션 게임에서 가장 큰 비중을 차지하는 부분인 전투는 대결 순서이다. 미션과 레벨은 영웅이 가는 길에 놓인 시험이며 그것이 인물의 형태로 나타난 것이 레벨 최종보스이다. 컷신과 브리핑은 설명 순서이며 고된 액션에 지친 플레이어에게 안도감을 준다.

영웅의 성장에 따라 적도 강해지며, 장비도 더 좋아지고, 레벨도 오른다. 반복되는 임무와 미니게임은 주제를 되풀이해서 보여준다. 마치 블레이드 런너의 보이트 캠프 테스트처럼.

이러한 유사성으로부터 관객의 감정을 통제하는 기술이라는 페이싱의 가장 중요한 개념이 도출된다. 점점 강해지는 파도처럼 이벤트를 배치하면, 긴장을 높여가는 영화 효과를 낼 수 있다는 것이 전제이다. 마치 영화처럼 게임이 끝나면 관객들은 감동을 얻고 다른 것을 더 찾게 될 것이다.

이러한 방식은 아주 잘 먹힐지도 모른다. 플레이어들이 관객이라면 말이다.

교인 플롯

영화 관객은 수동적이다. 앉아서 영화를 볼 뿐이다. 영화는 이들에게 여러 방법으로 감동을 줄 수 있지만 관객이 할 수 있는 일이란 되감아서 다시 보는 일 밖에 없다. 관객의 마음은 영화에 영향을 받지만, 영화를 보는 능력은 영향을 받지 않는다.

이와는 대조적으로 플레이어들은 엄청난 자극을 받으며 이 자극은 다음 자극에 반응하는 플레이어의 능력에 영향을 미친다. 그 가장 명백한 사례는 폭넓게 정의된 학습곡선이다. 플레이어가 제작자들이 제시한 모든 힌트와 길잡이들을 모두 알아차렸다 하더라도, 그것들이 원하는 결론을 이끌어낸다는 보장은 어디 있는가? 영화는 의사소통이 제대로 이루어지지 않더라도 원래대로 진행될 뿐이지만 게임은 플레이어가 방해로 받아 원하는 코스를 이탈하게 된다.

유일한 예외는 컷신 뿐이다. 그러나 컷신은 상호작용적이지 않다. 따라서 타협안이 나온다. 입구가 하나이고 출구도 하나라는 점을 확실히 해둘 필요가 있다. 플레이어들이 꼭 보아야 하는 것이 있을 때, 그들이 잘못된 방향으로 가지 않도록 신경을 써야 한다. 또한 이해하는데 많은 시간이 걸리는 상황을 만들어서는 안 된다. 매우 신속한 시간 내에 이루어지는 이벤트를 사용해야 한다.

우리의 노력은 무익했다. 상호작용성도 상실했고 진정한 영화적 경험도 생기지 않았다. 왜냐하면 우리는 영화와 같은 페이싱을 할 수 없었기 때문이다. 그 효과가 미심쩍은 우리의 일은 너무나 제한적이라 우리는 똑 같은 게임 몇 가지를 만들고 또 만들었을 뿐이다. 타워 디펜스 클론의 좁은 카테고리는 1인칭 슈팅이라는 장르 전체의 다양성만큼을 보여주었을 뿐이다.

왜 이런 일이 생겼는지 알려면 컴퓨터 게임 내에서 이야기의 강도가 어떤 역할을 하는지 살펴보아야 한다. 간단하게 말해서 감각적 자극물의 수위를 높이거나 추상적 의미를 증대시켜야 한다. 전자는 사격, 폭발, 더 커다란 적의 출현, 예전보다 더 강한 위협 등이 나타났을 때 생긴다. 후자는 이야기의 각 부분이 의미하는 바와, 전체가 의미하는 바가 다를 때 나타난다. "루크, 난 너의 아버지다."라는 대사는 단순한 부성의 확인이 아니다.

이러한 두 종류의 강도는 뇌의 서로 다른 부분을 자극한다. 자극의 확대는 본능적이며 인간의 지각에 의존한다. 반면 의미의 구성은 인식에 관한 것이며 인간의 이해력에 의존한다. 자극의 확대는 일시적이다. 왜냐하면 작은 충으로 큰 충을 대체하기는 쉽기 때문이다.

의미는 남는다. 일단 캐릭터를 좋아하게 된 후에는 웬만해서는 미워할 수 없다. *기어스 오브 워*에 광전사가 몇 명 나오는지 기억하는가? 그들의 주된 약점이 무엇인지 기억하는가?

길을 따라가는 플레이어

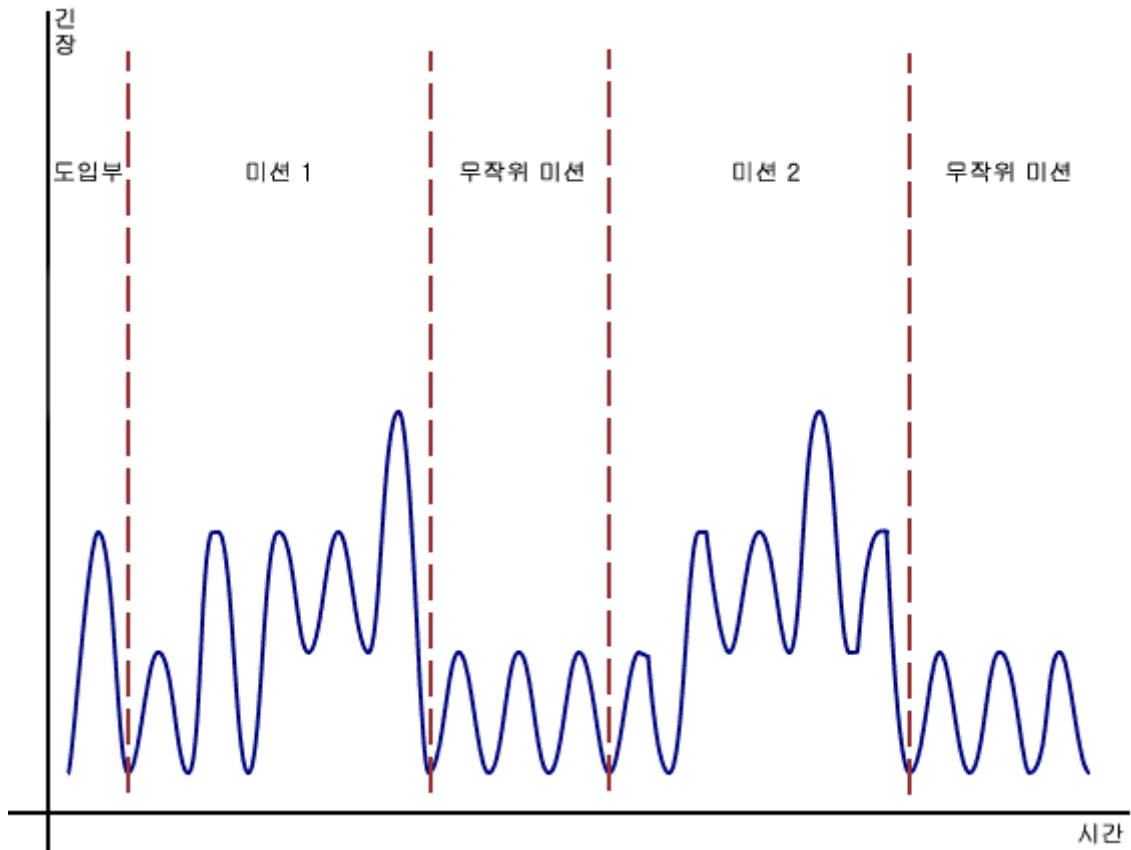
영화에 비해 게임의 페이싱을 통제하기는 힘들다는 것이 문제이다. 영화의 페이싱은 전적으로 감독의 통제 하에 있다. 그리고 청중의 시선은 카메라를 따라간다. 그 외에 다른 방식으로 영화를 볼 수는 없다. 미묘한 신호는 확실히 작동한다 영화 관객은 스스로 움직이는 것 보다는 화면에 주의를 기울이는데 더 신경을 쓰기 때문이다.

즉각적으로 액션과 스토리 사이를 전환시키는 것도 가능하다. 이는 스타워즈에서 나오는 루크의 참호 질주에서 이미 증명되었다. 그는 전투의 한복판에 있지만 부서진 R2-D2를 살펴보고 오비완의 충고에 귀를 기울일 시간이 있다. 게임에서 높은 강도와 낮은 강도 사이에 이렇게 신속한 전환이 이루어지면 플레이어는 헛갈리게 된다. 플레이어로부터 영웅의 통제권을 빼앗을 때마다 플레이어들이 이제까지 잘 해왔던 것을 계속 해나가는데 방해만 될 뿐이다.

완전히 연속적인 게임은 없다. 플레이어가 잠시 한눈을 팔 수 있는 방법은 많다. 보너스 스테이지, 사이드 퀘스트, 사용자 생성 콘텐츠, 로드아웃 스크린, 메뉴, 심지어는 비스타 배경화면도 다 그런 것에 해당된다. 영화 감독이 의지할 수 있는 것은 미리 표를 사놓고 통제된 환경 하에서 영화를 보는 관객들뿐이다. 플레이어는 게임 그 자체만으로도 끊임없이 정신이 딴 데로 팔리고 있다.

또 다른 문제는 대부분의 게임이 반복에 너무 의존한다는 것이다. 반복은 전통적인 이야기 구조의 적이다. 플레이어가 임무를 즐기게 되면 그걸 또 반복한다고 짜증낼 사람은 별로 없다. 그러나 영화에서 똑 같은 장면을 5번이나 연속으로 틀어주는 경우는 거의 없다. 블레이드 러너의 보이트 캠프 실험도 두 번 이상 실행되었지만 나올 때마다 조금씩 다 달랐다.

게임의 반복은 패턴을 읽기 쉽게 해 주는 효과도 있다. 커지는 파도와 같은 간단한 페이싱 구조가 많이 반복될 경우 앞으로 어떤 일이 벌어질 지 너무나 예측하기 쉽다. 하지만 역설적으로 이러한 구조가 영화에 사용될 때는 놀라움이 더욱 커진다 그러나 게임에서는 플레이어가 장애물과 꼬인 플롯을 쉽게 예측하게 해주는 부작용을 낳는다.



프리랜서(Freelancer)는 컴퓨터 게임에 영화적 페이싱을 교과서적으로 사용한 사례이다. 이 그림에는 17개의 고점이 있다. 플롯이 처음으로 크게 꺾이는 것은 미션 4에서 나타난다.

확대에 의한 페이싱은 게임의 크기 때문에 제약을 받는다. 보통 게임은 영화보다 시간적으로 3~20배가 더 길다. 따라서 강도를 높이는 데 더 많은 시간이 걸리고, 높아진 강도를 인지하기가 어렵다.

디자이너에게는 그다지 많은 선택지가 없다. 새로운 장애물이 나와도 더 무서운 것이 아니라, 이전 것과는 다른 것으로 보일 뿐이다. 평균적인 강도는 게임 종료 직전까지 심각하게 늘어나지 않는다.

또한 게임의 액션 장면은 영화보다 훨씬 더 개별적이다. 원래의 스타워즈 3부작에서 다스 베이더는 각 부에서 한 번씩만 결투를 한다. 그러나 2008년판 페르시아 왕자에서는 왕자와 그의 주된 적 중 한 명이 최소 27번의 결투를 벌인다. 그 외에도 이 게임에서는 셀 수 없이 많은 전투가 벌어진다.

블록버스터 영화에서 영웅이 가는 길에 놓인 시험은 모두 색다르고 중요하다. 또한 그것들이 모두 합쳐져 큰 그림을 그려나간다. 그러나 액션 게임에서 이렇게 밀도 높은 이야기 구성은 거의 보기 힘들다. 적들은 단순히 총알받이에 불과하다.

대부분의 게임이 게임플레이와 이야기 간의 연결을 제대로 못하고 있다는 것도 의미 구성을 통한 페이싱을 방해한다. 게임플레이와 이야기는 서로 분리되려는 경향이 강하며 플레이어의 액션은 잘 만들어진 영화 장면에 어울리지 않는다. 이는 기본적으로 서로 만나는 점이 없는 두 종류의 정보가 나오는 것과도 같다.

그 결과 비상호작용적인 부분은 플레이어에게 별 의미를 주지 못하고, 넘어가는 경우가 많다. 컷신이 끝나는 즉시 플레이어는 게임플레이에만 주목하기 때문이다. 플레이어들이 비상호작용적인 부분을 제대로 기억 못하기 때문에 그만큼 이해도 부족하고, 의미를 구성할 수 없다.

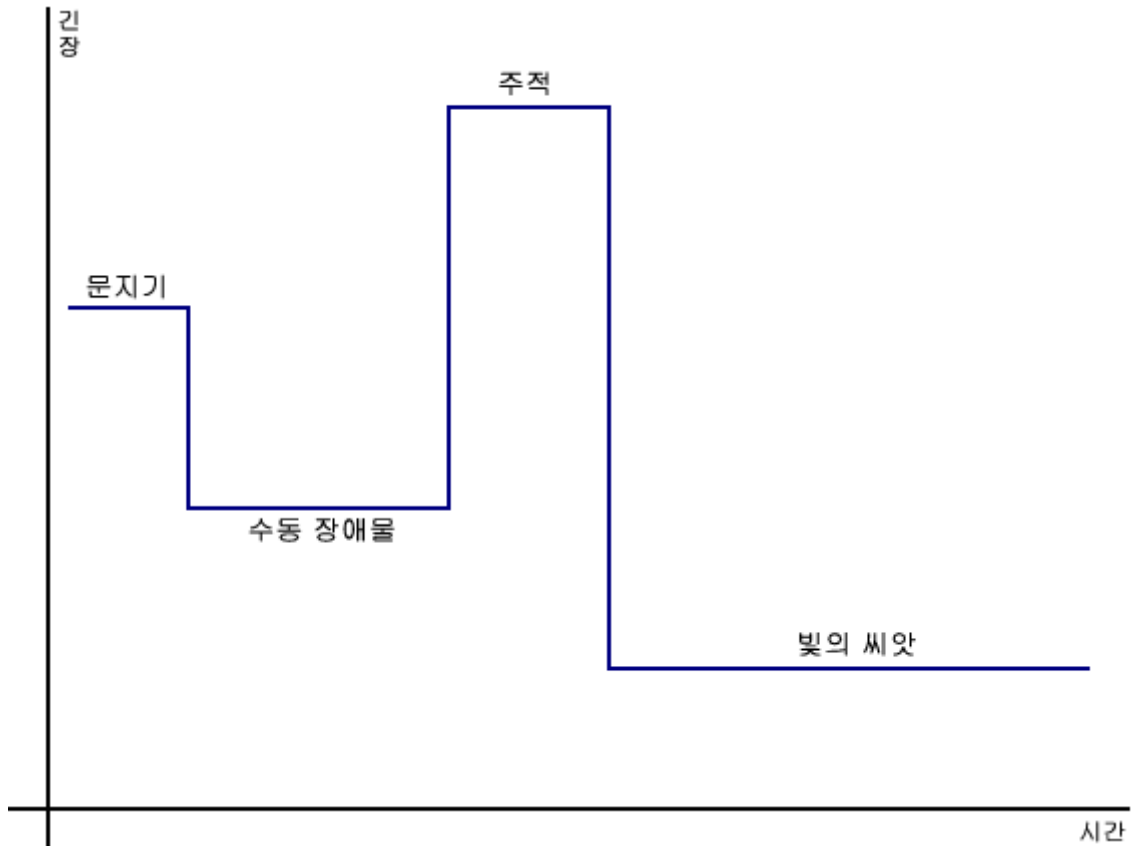
그래서 컷신의 길이를 조절하기도 한다. 컷신이 짧을수록 더욱 효율적으로 의미있는 이야기를 전달할 수 있기 때문이다. 이놈은 적이고, 이게 쓸 총이고, 여기가 출구다. 이런 식으로. 그러나 설명에는 이러한 방식이 바람직하지 못하다.

확장과 의미 구성은 플레이어의 개별적인 지각에 큰 영향을 받는다. 플레이어에게 큰 충을 쥐어줘도, 총소리가 더 듣기 좋다거나 모양이 더 멋있는 등의 이유로 예전에 쓰던 것을 더 좋게 여길 수도 있다. 플레이어에게는 별 쓸모가 없지만 웃긴 동료로 배정시켜 줘도 그 동료가 문제를 일으키고 다닌다면 플레이어들이 별로 좋아하지 않을 것이다.

그러나 영화 관객은 다르게 느낀다. 대부분의 관객들은 이야기가 가진 여러 측면을 보기 위해 영화관에 간다. 플레이어는 다른 플레이어, 스토리, 과제, 자기표현의 기회 등에 신경을 쓸 수도 있지만 안 써도 그만이다. 게임의 어느 부분에 좀 더 주의를 기울여야 할지 알지 못하기 때문에 게임의 메시지는 더욱 더 힘이 있어야 한다. 그래서 중복을 시켜야 한다. 이는 전통적인 이야기 구조의 또 다른 적이다.

결과적으로 게임 내의 페이싱은 관객의 흥미를 유지한다는 그 원래의 목적을 더 이상 수행할 수 없다. 그러나 여전히 매우 중요한 또 다른 역할을 수행하는데, 플레이어를 게임의 흐름 속에 남아있게 한다는 것이다.

페이싱이 게임에 부여하는 이 분명한 리듬은 플레이어가 과제 등장을 예상하고 제 시간에 준비할 수 있게 해 준다. 주기적으로 긴장을 풀어주어 플레이어가 너무 빨리 탈진하는 것을 막아준다. 갑자기 강도가 높아지면 아드레날린 분비가 왕성해지고, 높아지는 파도 구조는 플레이어의 긴장을 확실히 풀어준다. 그러나 우리가 액션 게임에서 원하는 것은 높아지는 파도 구조가 전혀 아니다. 우리는 갑작스런 강도의 급상승을 원할 뿐이다.



2008년판 페르시아 왕자의 20개 정규 레벨은 모두 동일한 강도 패턴을 보인다.
 두 차례 결투의 강도는 매우 높지만 다른 두 섹션에 비하면 지속시간이 짧은 편이다.
 마지막 섹션은 어느 정도 선택사항이다.

그러나 만약 우리가 영화적 페이싱을 원하지 않고 사용할 수도 없다면, 왜 다들 거기에 집착하는 것인가? 사실 그럴지는 않다. 대성공을 거둔 일부 게임을 포함하여 영화적인 페이싱 패턴을 사용하지 않은 게임도 얼마든지 있다. 그 중에 특별히 4가지의 흥미 있는 사례가 있다.

플레이어 기술에 따른 페이싱

1989년판 페르시아 왕자를 기억하라. 그 때 게임이 흔히 그렇듯이 이 게임도 길이가 짧고 플레이 자체에 중점이 맞춰져 있었다. 플레이어의 생명 수는 제한이 없었지만 1시간 내에 게임을 클리어해야 했다. 그리고 플레이어가 이동 중에 실수를 저질러 죽으면 레벨 처음부터 다시 시작해야 했다.

초보자와 숙련자에게 이 게임이 주는 느낌은 다르다. 초보자는 이 게임을 적들에 맞선 절망의 질주쯤으로 여길 것이고, 숙련자에게는 무적의 영웅이 되어 떠나는 여행일 것이다. 이는 그저 난이도에 관한 문제만은 아니다.

실수나 지연 하나만으로도 인질로 잡힌 공주가 죽을 수 있다. 게임플레이는 단순하면서도 트릭과 기술을 쓸 여지를 남겨두고 있다. 벌어졌다 닫혔다 하는 강철 이빨 속으로 뛰어들어 볼 것인가, 아니면 멈춰서 이 개폐의 리듬을 파악해 볼 것인가?

*페르시아 왕자*는 플레이어 기술에 따른 페이싱 사례이다. 플레이어가 빨리 움직이려면 많은 기술이 필요하다. 그러나 기술이 많으면 조금해할 필요가 없다. 초보자이건 숙련자이건 시간제한 또는 위험이라는 일종의 긴장을 받게 된다.

뛰어난 플레이를 하면 둘 중에 하나를 고를 수 있는 자유가 주어진다. 페이싱은 동시에 장애물, 보상, 처벌이라는 형식으로 그 역할을 수행할 수 있는 것이다.

영화에서는 관객을 통제할 수단이 없다. 그러므로 그들은 일단 불신을 감추고 영웅이라도 제 시간에 뭔가 해내지 못할 수 있다고 믿는 척 한다. 게임에서 플레이어는 통제 하에 있다. 그리고 시간제한이 현실적이건 그렇지 않건 그들은 알고 있다. 그렇지 않으면 게임은 돌아가지 않는다. *페르시아 왕자*에서 15분 내에 게임을 끝낼 수 있어도 항상 냉혹한 게임 속 현실은 존재한다.

커다란 중간 섹션

*폴아웃 3*는 불연속적 롤플레잉 게임과 1인칭 슈팅 게임의 혼합 게임이다. 이 시리즈의 전작들은 유사한 스토리 구조를 가지고 있었지만 액션 게임은 아니었다. 전술적 턴방식(turn-based) 전투 게임이 이야기 구조나 게임플레이를 해치지 않고 액션 게임으로 성공리에 변모한 사례를 주의해서 볼 필요가 있다.

3개 모두에서 플레이어들은 짧은 도입 섹션에만 게임의 지시에 따라 움직이면 되고, 그 다음에는 원하는 곳은 어디든지 가서 원하는 일을 할 수 있다. 주 플롯은 그들에게 아무것도 강요하지 않는다. 여기서 플레이어들은 자유를 극한으로 추구하므로 이 게임에는 근본적으로 페이싱이라는 것이 없다. 그러나 이들이 무작정 돌아다니는 것은 아니다. 이들의 관심을 특정 이벤트와 장소로 돌릴 표지와 퀘스트가 준비되어 있기 때문이다.

움직여야 한다는 부담에서 자유로워진 플레이어는 게임의 상세한 부분과 미묘한 관계에 더욱 신경 쓸 수 있다. 스토리가 사전에 정해진 부속으로만 이루어져 있다고 해도 플레이어가 각 부속이 나오는 맥락을 스스로 만들어낼 수도 있다. 영화는 모든 장면이 사전에 정해진 순서대로 나오고 게다가 관객이 아닌 감독의 재량으로 정한 시간제한이 있으므로 이렇게 하기가 더욱 불가능하다.

홉스카치(Hopscotch)와 같은 실험 소설도 비슷한 효과를 낸다. 그러나 이벤트를 순서대로 만들 수 없으므로 게임에 비하면 효과는 약하다. 대부분의 게임이 줄리오 코르타자르가 이미 섭렵한 복잡한 주제를 피해하려고 애를 쓰는 것을 보면 불쌍할 따름이다.

어떤 경우에도 커다란 중간 섹션 때문에 *폴아웃*의 대중적 인기가 수그러든 적은 없다. 이 게임의 큰 장점은 흥미의 정의를 플레이어의 재량권에 두었다는 것이다. 이제는 플레이어가 감독이 되었고 우리가 그 일을 떠맡을 필요는 없다.

설정에 따른 페이싱

*고딕*은 작은 개발사가 만든 오래된 PC게임으로 특정 국가에서 퍼블리셔를 찾기 힘들어 고생을 하였다. 왜냐하면 이 게임은 극소수의 액션-RPG 혼합 게임인데, 이 두 장르는 섞지 않는 편이 더 재미있기 때문이다.



고딕의 액션 대부분은 단일한 불연속적 구역에서 일어난다. 붉은 점이 허브이고, 파란 점이 임무 특정 장소이다. 모든 특성은 일정한 비율로 표시되어 있다.

게임이 주로 벌어지는 장소를 묘사한 지도를 한번 보자. 길과 강이 복잡하게 얽혀있다. 물 속에서는 수영을 할 수 있다. 높은 곳에서 떨어지면 죽지만 상당수의 벼랑은 오를 수 있다. 숲은 위험하지만 지름길이다. 플레이어는 세 개의 허브 사이를 여행하는 데 대부분의 시간을 쓰게 된다. 그 여행길을 시간이 많이 걸리는 순서대로 늘어놓아 본다면 다음과 같다.

- 안전한 길로만 다닌다.
- 안내자에게 길을 물어본다.
- 위험한 지름길로 다닌다
- 더 빠른 생물로 변한다(자원이 든다)
- 수영(기술이 필요하다. 하류에서만 쓸 수 있다.)
- 텔레포트(게임 후반까지 사용할 수 없다)

설정상의 기본 관념은 모든 구석에 표지가 있다는 것이다. 고딕의 장소는 작고, 똑 같은 것이 없다. 가장 큰 숲의 폭이 200m이며 어떤 잔해도 똑같이 생기지 않았다. 모든 특성이 게임 세계 내에서 과제와 보수를 제공하는 나름의 역할을 하고 있다.

또한 이들은 상호 미묘한 방식으로 연결되어 있다. 예를 들면 조망은 참 보기 즐거운데, 플레이어가 있었던 장소나 갈 수 있는 장소를 보여주기 때문이다. 숲 근처 동굴에서 도깨비를 꾀어내어 숲 속에 사는 늑대와 싸움을 붙일 수도 있다.

즉, 표지는 거대한 시스템의 독립적인 부속 역할을 한다. 각 표지가 설정 내에서 수행하는 타당한 역할이 분명히 규정되어 있으므로 이 게임은 일관성 있게 돌아간다.

이는 대단히 효율적으로 콘텐츠를 만들 수 있는 방법이다. 임무의 특정 장소는 독특한 레벨 역할을 하며, 그 장소들 사이의 길 역시 마찬가지이다. 개발팀 일부에서 노력을 많이 들일수록 표지의 수는 줄어든다 *교역*의 불연속성은 불필요한 작업량을 줄여주었다.

돌발 페이싱

*시프(Thief): 더 다크 프로젝트*는 여러 가지 면에서 훌륭한 게임이다. 그러나 그 중에서도 가장 뛰어난 점은 강력한 이야기 구조를 가지고 있으면서도 플레이어가 강한 주도권을 발휘할 수 있는 환경을 구축했다는 것이다. 반복되는 전투도 없고 각 미션 별로 미리 정해진 시나리오도 없다. 그렇지만 꽤 복잡한 설명, 엄청나게 많은 대화, 엄청난 긴장감은 있다.

시프 내의 페이싱은 인공지능을 탑재한 경비원들의 반복적이고 중복적인 순찰 루트가 지배하고 있다. 이들은 순찰을 하면서 주변을 둘러보고, 수색하며 본 것을 기억하며 다른 경비원들과 의사소통한다.

게임플레이는 매우 불균형적이다. 적의 지능은 플레이어와 상대가 안 되지만 전투는 무슨 일이 있더라도 가급적 피해야 한다.

많은 일들이 벌어지며 실수를 저지르기 쉽지만 그 중에 치명적 실수는 거의 없다. 대신 플레이어의 활동은 주변 환경과 근처의 경비원에게 영향을 미친다. 그러면 경비원 역시 플레이어에게 영향을 미친다.

경비원이 예상치 못하게 들어오거나 무단 침입자를 수색하는 성난 군중으로부터 도망칠 때 감정이 동요한다. 이러한 강도는 레벨 계층과 플레이어 결정이 복잡하게 작용하여 일어나는 기능이다.

플레이어가 선택한 스타일에 따라 긴장도와 페이싱이 바뀐다. 플레이어는 대단히 유연한 규칙 내에서 자신의 게임플레이를 문자 그대로 창조해 나갈 수 있다. 돌발적인 게임플레이는 플레이어의 기호와 레벨 디자인에 자동적으로 맞춰진다. 그러므로 페이싱 역시 돌발적이 되는 것이다.



시프의 가장 간단한 설정에서 나오는 결과 중 일부이다.
일반적인 상황에서는 3명 이상의 경비원이 나오게 된다.

일기장이나 대화의 형식으로 나오는 스토리의 일부는 성공적인 침투에 대한 보상이다. 대화 중에 사람들 속으로 살금살금 기어들어간 후 공격할 수도 있지만, 그러면 상대방은 방어태세로 나올 것이다.

그러나 대부분의 플레이어들은 숨어서 사람들의 이야기에 귀를 기울일 것이다. 그 이야기는 유용한 이야기이기도 하지만 대본 집필이 잘 되어 있기도 하며 이 게임을 접한 사람들은 항상 게임에 시간을 들이려 하기 때문이다.

그리고 시프가 가장 좋은 점은 대부분 시각이 아닌 소리에 의존한 게임이라는 것이다. 환경에 뭔가 변화가 생길 때마다 소리가 나서 플레이어에게 그 점을 알린다. 이와 비슷한 게임에서조차도 "잘못된" 방향에서 나는 소리를 듣게 하기란 기술적으로 불가능하다.

해방된 관객

위의 사례에서 5가지 교훈을 얻을 수 있다.

*페르시아 왕자*는 위대한 플레이어를 속여서는 안 되며, 속일 수도 없다는 교훈을 준다. 그러나 영화에서 관객을 속이는 일은 흔하다.

폴아웃 시리즈는 플레이어의 모든 것을 개발자가 결정할 필요가 없다는 것을 보여준다. 플레이어의 지력은 개발자를 능가하기 때문이다. 그러나 영화감독의 역할은 우리와 정반대이다.

*고딕*은 우리가 설정 이면의 원리에 신경 쓸 경우 설정이 자연스럽게 그렇게 되리라는 것을 보여준다. 영화의 설정에는 그런 기능이 없다.

*시프*는 컴퓨터 게임의 상호작용성과 이야기 구조가 상호 배타적인 것이 아니라는 점을 보여준다. 영화적 이야기 구조는 영화라는 매체가 상호작용이 불가능하기 때문에 유효할 뿐이다.

이 모든 게임에서 디자인이 페이싱을 거의 전적으로 지배하고 있다는 점이 중요하다. 그것은 게임의 역동성과 미학적 측면을 통해 매개되는 플레이어 활동의 복합적 기능이다.

이런 게임은 사전에 다 짜인 특성보다 역동적이지만 어렵고, 때때로 그 특성을 전면에 부각시켜 게임을 거기에 맞추는 것이 불가능할 수 있다. 하지만 높아지는 파도를 채택할 수는 없으며, 그런 것은 게임플레이에서 빼버려야 한다.

우리는 자신이 세계의 전능한 창조주인양 착각할 때도 있다. 우리가 할 일은 보여주는 것이며, 플레이어들이 해야 할 일은 우리가 만든 것에 감탄할 뿐이라고 생각하는 것이다. 그러나 실제로 우리의 일은 흥미롭고 연관된 상호작용 시스템을 만드는 것이다.

장식이나 이야기 구조 같은 모든 구성요소들은 상호의존적이다. 그 이면의 과정이 흥미롭고, 충분한 보수를 주고, 즐거운 것이라면 역동적인 강도 패턴을 만들어낼 수 있을 것이다. 그 진행을 미리 정의해둘 필요는 없다.

페이싱을 다른 말로 하면 스토리텔링이라 할 수 있다. 우리는 플레이어들에게 스토리를 직접 말해주지 않고 그저 플레이어들을 게임 속에 던져 넣을 뿐이다. 그러면 플레이어들은 우리가 만든 스토리를 스스로에게 말할 것이다.