



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

원형 장벽? 비디오게임의 4번째 장벽을 새로운 시각으로 바라보다

(A Circular Wall? Reformulating the Fourth Wall for Video Games)

스티븐 콘웨이(Steven Conway)  
가마수트라 등록일(2009.07.22)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/4086/a\\_circular\\_wall\\_reformulating\\_the\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4086/a_circular_wall_reformulating_the_.php)

[게임학자 콘웨이는 <맥스 페인>, <메탈기어 솔리드>, 심지어 <소닉 더 헛지혹> 등의 게임의 사례를 들어가며 게임이 외부 세계와의 경계를 없애는 방식 및 그 효과에 대해 논할 것이다.]

비디오 게임 매체가 의도적으로 가상 및 현실 세계 간의 경계를 흐리게 하여, 외부의 것을 가상 세계로 들여오거나 가상 세계의 것을 외부로 내보내는 현상을 가리켜 게임 플레이어, 게임 리뷰어, 게임 디자이너, 게임 비평가, 게임 학자들은 4번째 장벽이 무너졌다고 한다. 이러한 현상은 자각한 캐릭터가 생각하는 이야기 구조, 사용자를 향한 캐릭터의 독백 등으로 나타난다.

책, 텔레비전, 영화 등은 4번째 장벽의 개념이 잘 받아들여지는 매체 환경이지만, 컴퓨터 게임에서는 물리적 상호작용이 요구되므로 제품과 관객 간에 완전히 다른 관계가 이루어진다.

#### 역사 개요

4번째 장벽의 기원은 극장, 특히 프로시니엄 배치가 있는 극장에서 찾아볼 수 있다. 사각형의 프로시니엄 극장을 떠올려 보자. 이 극장 무대의 3면은 다 막혀있고 왼쪽과 오른쪽 벽으로부터 배우들이 나온다. 그 벽들은 관객들이 그 너머를 볼 수 없게 하는 실질적 또는 은유적인 장벽이다.

4번째 장벽은 나머지 한쪽 면, 즉 무대와 객석 사이에 존재한다. 이 장벽은 투명하므로 관객들은 보이지 않는 구경꾼이라는 자신의 입장을 알고 즐기면서 연기하는 모습을 관음증적으로 훑쳐보며, 의심을 보류하고 눈에 보이지 않는 구경꾼으로서의 자신의 위치를 즐기게 된다.

간단히 말하자면 가상 세계의 모든 것은 서술, 그 바깥, 또는 그 위의 것들을 비서술, 또는 외부서술로 칭할 수 있다. 캐릭터가 보거나 들을 수 있는 것은 서술이다. 그리고 관객만이 보거나 들을 수 있는 것은 비서술이다. 예를 들어 어느 장면에서 음악이 나오는데 캐릭터는 그 음악을 들을 수 없지만 관객의 귀에는 들린다면 비서술인 것이다.

4번째 장벽의 “붕괴”란 관객이 가상 세계를 들여다보는 것처럼 캐릭터들 역시 비서술 세계의 관객들을 들여다볼 수 있게 된 상황을 말한다. 이러한 붕괴는 주로 캐릭터들이

관객에게 말을 걸거나, 관객의 존재를 인정하거나 적극적으로 관객들과 관계를 맺어나가는 방식으로 나타난다. 게임 플레이어는 관객인 동시에 배우이기도 하다. 뉴먼은 이를 다음과 같이 명확히 표현했다.

*"플레이어와 시스템 또는 게임세계 사이의 관계는 명백한 주체와 객체의 관계가 아니라는 점이 중요하다. 이 관계는 그보다는 계속적인 상호작용적 피드백 루프에 가깝다. 이 관계에서 플레이어는 게임 경험이라는 구조 속에서 함축되고 구현된 존재로 나타날 수 밖에 없다."*

텔레비전이나 영화는 현재 다양한 거리와 각도에서 볼 수 있으므로, "장벽"이라는 단어의 사용은 점차 부적절한 것으로 간주된다. 이러한 맥락에서 볼 때 4번째 장벽은 기술적 구분, 즉 스크린으로서 이러한 장벽의 붕괴는 캐릭터들이 관객을 인식할 때뿐 아니라 캐릭터들이 서술 세계를 지지하는 여러 기술적 도구, 예를 들면 카메라, 기술 오류, 붐 마이크 등의 존재를 인식할 때도 나타난다.

물론 이런 기술적 결함은 얼마 안 있어 코미디에 응용되기 시작했다. 디지털 게임 콤플렉스 내에서는 아직도 이런 응용이 많이 이루어진다(맥칼리스터, 2004).

다양한 매체에 존재하는 4번째 장벽을 깨는 수단은 매우 다양하기 때문에, 비디오 게임에서 4번째 장벽을 깨는 고전적 수단에 대해 분명히 하는 것이 좋겠다. 우선 가장 고전적인 방식으로 게임이 플레이어를 직접 인식하는 것이 있다. 그러므로 캐릭터가 비디오게임의 플레이어인 게이머에게 직접 말을 거는 것 역시 4번째 장벽의 붕괴로 볼 수 있을 것이다.



맥스 페인

두 번째로 캐릭터가 아바타로서의 자신의 입지를 설명하는 등의 방식으로, 자각한 제품의 모습을 게임 상태에 보여주는 방식도 있다. 이는 리메디 엔터테인먼트의 2001년작 <맥스 페인> 등에서 흔히 쓰이는 방식이다.

세 번째로, 가상 세계 밖에 있는 인공물, 사건, 인물 등을 언급하는 방식이 있다. 이 방식의 좋은 사례로는 SCE 산타모니카 스튜디오의 2005년작 <갓 오브 워>가 있다. 게임 속의 이스터 에그를 발견한 플레이어는 스튜디오의 제작자 데이빗 자페가 게임 주인공 크라토스와 논쟁을 벌이다가 참을성을 잃은 크라토스에게 우스운 방식으로 살해당하는 모습의 컷 신을 볼 수 있다.

#### 4번째 장벽, 마법의 원, 마법의 장벽?

리뷰어와 비평가들은 렉시스 뉴메리크의 2006년작 <에비던스: 더 라스트 리추얼>이야말로 비디오 게임에서 4번째 장벽을 깬 사례라고 인정하는 듯 하다. 우선 이 게임은 플레이어가 게임 시작 시 입력한 이메일 주소로 이메일을 보내는 등 플레이어를 직접 인식하고 있다. 그리고 게임의 이야기를 진행하면서 플레이어들에게 개발자가 만든 웹사이트는 물론 상업용 웹사이트를 이용하라고 지시함으로써 현실 세계의 아이템들을 거론하고 있다.

그러나 이 게임은 항상 플레이어를 가상 세계의 캐릭터로 여기고 말을 걸고 있다. 그리고 모든 실제 웹사이트들을 가상 세계의 일부인 것처럼 취급하고 있다. 이 게임은 게임과 일상생활 간의 경계를 흐리게 하기보다는 배우와 관객, 플레이어와 게임, 가상과 실제 사이의 구분을 없앤 것이다.

그러므로 <에비던스: 더 라스트 리추얼>은 4번째 장벽을 깬 사례라기보다는 4번째 장벽을 들어다 새로운 위치, 즉 플레이어의 등 위로 가져다 놓음으로써 플레이어들을 게임의 가상 세계 속에 완전히 포섭한 작품으로 봐야 할 것이다.

다른 말로 하자면 마법의 원을 확장시킨 것이다. 게임이 보낸 문자메시지를 게이머의 휴대전화로 체크한다든지 사무실 컴퓨터로 가상 웹사이트를 본다든지 하는 식으로 프로그램의 경계를 다른 소프트웨어와 하드웨어로까지 확장시킨 것이다.

게임의 마법의 원은 보통 게임 콘솔 및 PC 프로그램과 사용자만을 포괄하는 경우가 많으나 이 게임에서는 플레이어와 기술적 상호작용을 할 수 있는 여러 단말에까지 연장되었다.

앞서도 잠시 언급한 바와 같이 자각의 대표적인 사례는 <맥스 페인>이다. 사용자들은 맥스가 약물을 먹고 꾸는 악몽 속에서 레벨 하나를 플레이한다. 게임 환경은 게임의 첫 레벨이 그로테스크하게 변한 것이다. 여기서 약물중독자가 맥스의 아내와 외동아이를 죽여 맥스의 가족을 파탄내 버린다. 이 레벨을 어느 정도 플레이하다가, 플레이어는 죽은 아내가 남긴 메모를 발견한다.

그 내용은 간단하다. “맥스, 당신은 컴퓨터 게임 속에 있어요.” 그 메시지를 본 캐릭터이자 플레이어는 다음과 같은 잇을 수 없는 독백을 하게 된다.

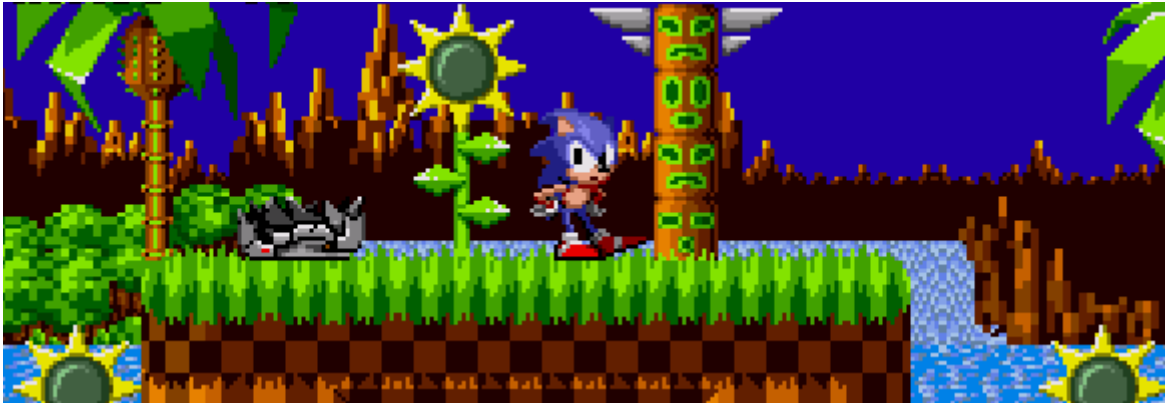
*“진실은 내 뇌 속 불타는 녹색 주름 속에 있어. 시선을 약간 들어 머리 위를 보면 하늘에 무기 현황이 떠 있지. 사격은 끝없이 반복되고 시간은 내 움직임을 강조하기 위해 느려지지. 누군가가 내 발걸음 하나 하나를 조작한다는 생각이 머리에서 떠나지 않는군. 정말 웃기는군. 생각할 수 있는 것 중에 최악이야.”*

물론 여기서 고전적인 4번째 장벽은 붕괴된다. 그리고 어니스트 아담스는 가마수트라에 쓴 기사 <디자이너의 노트북>에서 이를 “모욕”이라고 했다. 하지만 이 기사는 공감을 얻어내는 데는 실패했고 아담스의 일부 동료 디자이너들 역시 공감하지 않았다(와이스, 2008).

필자 역시 이것을 모욕이라 생각하지 않는다. 4번째 장벽을 붕괴시킴으로써 느끼는 즐거움이 있고, 예상을 뛰어넘는 기술의 독립성을 보면서 스릴을 느끼기 때문이다. 마치 장난감들이 자신의 눈을 피해 비밀생활을 즐기고 있지 않을까 하고 상상하는 아이와도 같다.

<에비던스: 더 라스트 리추얼>이 마법의 원을 확장시켰다면 <맥스 페인>은 마법의 원을 축소시켰다. 플레이어는 갑자기 마법의 원 밖으로 밀려나고, 잠시 동안 게임에 주도권을 빼앗겼다.

이를 묘사한 작품 중 유명한 것이 <소닉 더 헛지혹> 시리즈이다. 콘트롤 패드를 잠시 동안 놓고 있으면 소닉은 신경질적으로 지면을 발로 툭툭 밟으면서 플레이어가 다시 조작을 재개해 주기를 기다린다.



소닉 더 헛지혹

마법의 원이 축소된 이 사례에서 게임은 자율과 통제권을 주장하며 비디오 게임은 물론 기술에 대해 갖고 있던 기존 관념을 뒤집는다. 우리는 인간만이 힘을 지녔고 컴퓨터 및 콘솔은 인격이나 의식이 없다고 믿어왔다. 일부 희극적인 마법의 원 축소는 이러한 가정에 기반해 이루어진다.

게임큐브용 타이틀인 <바텐 카이트스>는 플롯을 꼬아 마법의 원을 한층 더 극적으로 축소한 대표적인 사례이다. 이 게임에서 남성 아바타는 그의 정신적 지주이던 플레이어를 게임 세계에서 쫓아내고 화면을 대기 상태의 텔레비전처럼 먹통으로 만든다.

이후 플레이어는 그 세계에 다른 아바타가 되어 들어간다. 이 게임의 개발자들은 디지털 게임의 기능 발휘에 필요한 기술적 장치에 다시 한번 매료되었다.

초기의 가장 유명한 마법의 원 축소 사례에서도 기술에 대한 이런 매혹을 엿볼 수 있다. 그 사례는 세가 제네시스/메가 드라이브가 1993년 내놓은 <X-멘>이다. 이 게임은 시가 조종하는 데인저 룸 내 즉 시는 고장나고, 플레이어가 위험에 처하는 곳에서 벌어지는 상황을 이야기하고 있다.

마지막 레벨에서 주인공은 데인저 룸의 기본 설정을 하게 되며 X교수에게 컴퓨터를 재설정하여 인공지능에 감염된 바이러스를 제거하라는 지시를 받게 된다. 물론 이런 동작을 할 수 있는 게임 내부 스위치는 없다. 게임에서 진정으로 원하는 것은 메가드라이브 콘솔의 재설정 버튼을 살짝 눌러 게임을 소프트 리셋하는 것이다. 이 때 게이머가 재설정 버튼을 너무 세게 누르면 게임을 처음부터 다시 시작해야 하기 때문에 이런 게임 디자인에 대해 불평도 많았다.

이 역시 4번째 장벽의 붕괴는 아니다. X교수는 비디오 게임의 플레이어인 플레이어에게 직접적으로 말을 걸지 않았으며, 세가 메가 드라이브를 재설정하고 싶다고 직접적으로 말하지도 않았다. 그는 플레이어들에게 데인저 룸의 컴퓨터를 재설정하라고 말하고 있을 뿐이다.

비디오 게임 콘솔의 기술적 기능을 포괄하면서 게임과 상호작용하는 새로운 방식을 만들어내는 개발자들은 4번째 장벽을 깨뜨리는 것이 아니다. 다만 마법의 원을 확장시켜 콘솔의 하드웨어 기능을 그 속에 포함하려 할 뿐이다.

<메탈 기어 솔리드> 역시 게임 시스템의 하드웨어를 마법의 원으로 둘러싼 사례이다. 지원 역할의 캐릭터인 나오미 헌터는 컨트롤러를 인계받으면 아바타(솔리드 스네이크)가 긴장한 상태임을 알아챈다. 그녀는 컨트롤러를 플레이어의 목에 대라고 말한다. 1~2초 후 컨트롤러가 진동을 시작하면서 목 마사지를 받는 기분이 든다.

비평가들과 팬들이 4번째 장벽이 붕괴된 대표적 사례로 언급하는 이 사례 역시 고전적인 의미의 4번째 장벽 붕괴는 아니다. 연기의 환상 속에서 깨어나는 것도 아니다. 이것 역시 게임의 몰입을 증진시켜 4번째 장벽을 플레이어의 앞에서 뒤로 옮겨놓은 것에 불과하다. 플레이어들은 컨트롤 패드의 하드웨어 기능이 추가된 게임 세계 속으로 더욱 빠져들어가는 것이다.

모욕에 기반하여 인기를 끈 게임, 즉 마법의 원을 축소함으로써 성공한 게임으로는 게임큐브용 <이터널 다크니스: 새너티스 레퀴엠>이 종종 거론된다. 이 게임의 핵심적인 특징 중 하나는 새너티 미터 메카닉이다. 이는 여러 방법을 통해 고갈될 수 있는 주인공의 정신상태를 나타내주는 막대기이다.

막대기가 낮아지면 주인공의 정신상태는 점점 비정상적으로 변해가며 게임에서는 다양한 효과가 나온다. 예를 들면 윈도우 95에서 나타나는 죽음의 블루 스크린 같은 기능 저하 또는 게임 저장화면에서 “모든 저장 파일을 지우시겠습니까?” 라는 질문이 나오고 그에 대한 선택은 “예” 또는 “저장하지 않고 계속” 두 가지만 뜨게 한다. 두 가지 선택 모두에서 모든 저장 파일이 지워진 모습을 보여준다.

물론 이것을 극적 요소 또는 플레이어의 농담 수용능력에 의존한 코미디로 해석하더라도, 이러한 가상 버그와 오류에 대해 출시 이후 수개월간 엄청난 항의가 빗발쳤다. 그러나 게임은 더욱 극적으로 축소되었다. 예를 들면 컨트롤러가 갑자기 작동되지 않아 근접한 적의 공격에 플레이어가 무력해지도록 하는 것이다.



*메탈 기어 솔리드2: 선즈 오브 리버티*

기술이 변질되어 사람의 말을 듣지 않게 된다는 주제는 <메탈 기어 솔리드2: 선즈 오브 리버티>의 이야기에서 매우 중요한 축소 사례를 일으켰다. 게임 이야기 속에서

플레이어에게 조언을 해주는 캠벨 대령은 알고 보니 엉망진창인 시로 밝혀졌고, 점점 왜곡이 심해져 결국 스테이크는 콘솔을 끄라는 지시를 받게 된다. 그리고 시가 완전히 오염되었음을 나타내는 신호로 ‘작전 실패(Mission Failed)’라는 말의 알파벳만 살짝 바꾼 ‘Fission Mailed’라는 메시지가 나온다.

컴퓨터는 자신의 머리 위에만 마법의 원을 그리고, 자폭하겠다고 협박하는 대신 플레이어로부터 통제권을 뺏어갔다. 컴퓨터의 이러한 놀라운 자율성과 시스템 통제권 상실을 보며 플레이어는 재미를 느낀다.

## 숨은 붕괴

분명한 것은, 표준적인 4번째 장벽을 붕괴시켰다는 이름이 붙었다는 것이 이러한 축소들의 공통점이라는 것이다. 실제로 4번째 장벽의 붕괴는 흔히 있는 평범한 일이다.

그러나 문제는 있다. 이러한 4번째 장벽의 붕괴 대부분이 계속 간과된다는 점이다. 예를 들어 3인칭 시점에서 플레이어를 따라가는 카메라에 나타난 먼지 묘사는 너무나 흔한 장벽 붕괴 수법이다.

스크린 위에 먼지가 올라앉은 모습은 사용자가 카메라로 찍은 영상을 보고 있으며, 카메라맨이 따로 있고 플레이어가 텔레비전을 보고 있음을 암시한 것이다. 이 모든 특징은 플레이어가 피해야 할 것에 몰입하게 하기 위함이다.

또는 렌즈 섬광 같은 그래픽 효과를 어디에나 나타냄으로써 카메라의 존재를 암시할 수도 있다. 이러한 그래픽 특성은 롤플레이팅 게임부터 액션 게임에 이르기까지 여러 게임에 빈번하게 쓰인다. 게임 속 날씨가 차가우면 스크린이 얼어붙는 효과를 내고, 스크린에 먼지나 물방울이 앉는 효과를 내는 등 여러 가지다.

이는 원래 매체가 태생적으로 지니는 기술적 결함이지만, 관객들은 이런 결함이 있어야 더 실감난다고 여기기 때문에 이러한 기술적 개발자들은 실감을 높이기 위해 이러한 오류를 일부러 일으킨다. 마치 태양이 렌즈 섬광을 일으키듯 기술로도 극복할 수 없는 자연의 힘이 있다고 제작자들이 인정하는 것처럼 말이다.

## 붕괴나 발전이나?

그렇다면 개발자들은 왜 이러한 확대와 팽창을 시도하는가? 이러한 세밀하고 복잡한 확장 이면에 숨은 의도는 무엇인가? 이는 비디오 게임 매체와 문화에 대해 무엇을 말해주고 있는가?

다시 한번 4번째 장벽의 역사를 참조하는 것이 좋겠다. 4번째 장벽은 전통적으로 의심을 억제하는 역할을 해왔다. 영화 스크린 또는 텔레비전 세트의 모습으로 나타나는 이 장벽은 무대와 관객 사이를 나누는 경계선이며, 다른 세계에 들어가보지 않고도 그 세계를 볼 수 있는 창이 되어 주었다.

4번째 장벽이 붕괴되면 의심도 크게 일어난다. 이를 베르톨트 브레히트는 ‘소외 효과’라고 불렀다. 이는 의심이 억제되는 것과는 정반대의 현상으로서, 영화 <인투 더 와일드>에서 카메라를 향해 윙크를 하는 것처럼 고전적인 이야기 구조를 파괴함으로써 관객들을 웃게 한다.

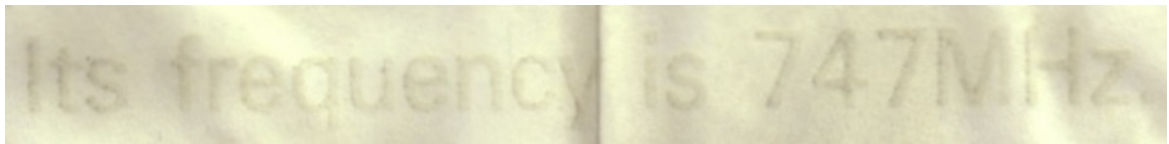
기술에는 상관없이 4번째 장벽 붕괴는 보통 의심 억제를 붕괴시켜 관객들에게 지금 보는 것이 영화, 텔레비전 쇼, 연기일 뿐이라는 점을 상기시킨다. 비디오 게임에도 이러한 반전은 종종 적용된다.

언급한 바와 같이 이른바 4번째 장벽의 붕괴로 불리는 것 중 상당수는 플레이어를 더욱 몰입하게 하며, 스크린의 경계를 뛰어넘어 빠져들게 만든다. 이런 것에는 4번째 장벽의 붕괴라는 표현을 쓸 이유가 거의 없다.

마법의 원을 늘림으로써 몰입을 시도하는 방식이 극도로 발전하면 게임 매뉴얼, 박스, 그밖에 게임과 관련된 모든 곁텍스트(paratext)가 게임 경험의 극히 중요한 부분이 된다. 그 좋은 사례는 NEC의 1990년작 <스타 트로픽스>가 될 것이다.

이 게임에는 알 수 없는 문자가 적힌 종이가 동봉되어 있다. 이 게임의 플롯은 실종된 캐릭터의 삼촌을 찾는 것이며, 이야기의 어느 지점에서 플레이어 겸 캐릭터는 삼촌으로부터 “그 문자를 양동이에 담그라”는 이상한 메시지를 받게 된다.

그 문자가 적힌 종이를 물 속에 담그면 게임 진행에 필요한 암호가 나온다. 이렇게 함으로서 마법의 원은 플레이어, 문자가 적힌 종이, 양동이, 물을 게임세계의 삼투적 현실성 속에 포괄하는 것이다.



### 스타 트로픽스

보통 개발자들은 극적인 상황에서 마법의 원을 확장시키는 것을 좋아한다. 그리고 이는 4번째 장벽이라는 개념과 절대 공존할 수 없는 것이다. <메탈 기어 솔리드4>에서 주인공은 악명높은 사이코 맨티스 캐릭터와 대립하게 된다. 게임 속에서 이 캐릭터는 전설적인 독심술과 영동력 능력을 보유하고 있다.

사이코 맨티스는 자신의 힘을 보이기 위해 스네이크에게 컨트롤러를 내려놓으라고 한다. 몇 초 후 사이코 맨티스의 지시에 따라 컨트롤러는 진동하면서 좌우로 움직인다.

이 경우에도 4번째 장벽은 붕괴되지 않고 자리를 옮기기만 했을 뿐이다. 마법의 원이 확장되어 플레이어는 4번째 장벽을 뛰어넘어 그 속에 머무르고, 비디오 게임 속의 가상 세계에 더욱 더 몰입하게 된다. 아바타와 게임 세계뿐만이 아닌, 플레이어와 게임 세계 간에 직접 연결이 이루어지는 것이다.

### 결론

결론적으로 4번째 장벽의 붕괴라는 개념이 게이머와 디지털 게임의 가상 세계 간의 상호작용 가능성을 묘사하기에는 상당히 불충분하다는 것을 살펴보았다.

이러한 제품들의 기능은 몰입 도구로서 4번째 장벽을 붕괴시킬 뿐만 아니라 확장시켜 플레이어를 장벽 속에 가두기도 한다. 이는 매우 독특한 것이며 처음에 말한 장벽 붕괴의 의도와 완벽히 반대되는 것이다. 4번째 장벽을 붕괴시키는 것은 예전에는 서술세계의

내용을 비서술 세계로 옮기는 것이었다면 일부 비디오게임은 이를 역전시켜 비서술 세계를 서술 세계 속에 끌어들이고 있다.

이러한 사례를 4번째 장벽의 붕괴로 간주하는 무리한 시도를 계속하기 보다는, 이러한 사례가 게임 경험을 바꾸는 방식을 이해해야 한다. 대신 이를 플레이어가 자리한 동적 마법의 원의 확대 또는 축소로 봄으로서 개발자가 이러한 기법을 사용하는 이유와 방식은 물론, 디지털 게임이 선사한 새로운 가능성에 대해 무엇을 논해야 할지를 정확히 알 수 있다.

## 참고자료

Aarseth, E., Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature (London, John Hopkins University Press: 1997)

Adams, E., "The Designer's Notebook: Bad Game Designer, No Twinkie! V." Gamasutra, (2004) from [http://www.gamasutra.com/view/feature/2112/the\\_designers\\_notebook\\_bad\\_game\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/2112/the_designers_notebook_bad_game_.php)

Bartle, R., "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs." MUD from <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>

Irwin, M. J., "GDC: Bite-Sized Concepts of Fun." Edge Online, (2009) from <http://www.edge-online.com/features/gdc-bite-sized-concepts-fun>

McAllister, K., Game Work: Language, Power, and Computer Game Culture (Tuscaloosa, The University of Alabama Press: 2004)

Newman, J. (2002). "In Search of the Video Game Player: the Lives of Mario." New Media & Society 4(3): 407-425

Weise, M., "Press the 'Action' Button, Snake! The Art of Self-Reference in Video Games." Game Career Guide, (2008) from [http://www.gamecareerguide.com/features/652/press\\_the\\_action\\_button\\_snake\\_.php?page=4](http://www.gamecareerguide.com/features/652/press_the_action_button_snake_.php?page=4)

## 디지털 게임과 매체

Black Isle Studios, *Icwind Dale* (2000)

Kojima Productions, *Metal Gear Solid 4* (2008)

Konami Computer Entertainment Japan, *Metal Gear Solid* (1998)

Konami Computer Entertainment Japan, *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (2001)

Lexis Numerique, *Evidence: The Last Ritual* (2006)

LucasArts, *The Curse of Monkey Island* (1997)



Lucas, G., *Star Wars* (1977)

Microsoft, *Windows 95* (1995)

Namco, *Baten Kaitos* (2003)

Nintendo IRD, *Startropics* (1990)

Penn, S., *Into The Wild* (2007)

Remedy Entertainment, *Max Payne* (2001)

Rockstar Games, *Grand Theft Auto* series (1997–present)

SCE Studios Santa Monica, *God of War* (2005)

Silicon Knights, *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* (2002)

Sega, *Sonic The Hedgehog* series (1991–present)

Western Technologies Inc., *X-Men* (1993)