



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## 밸브의 작가와 창작 과정 (Valve's Writers And The Creative Process)

Kris Graft  
2009. 11. 2

([http://www.gamasutra.com/view/feature/4151/valves\\_writers\\_and\\_the\\_creative\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4151/valves_writers_and_the_creative_.php))

[최근의 인터뷰에서 밸브의 주요 저자인 마크 레이드로우와 에릭 월포우는 하프라이프 2, 포털 및 레프트 4 데드 2 같이 혹평을 받았던 게임들 이면에 있는 이야기 서술 구조와 핵심적인 기행에 대해 깊이 있는 대화를 나눈다.]

밸브는 최근에 게임 속의 스토리로 대단한 명성을 얻었으며, 그러한 명예는 상당 부분 사내 저술 팀의 공으로 돌릴 수 있는 것이다. 그런 요인은 레프트 4 데드의 점진적인 캐릭터 발전이나 사람의 마음을 사로잡는 하프라이프 2의 사람의 반(反)유토피아적인 과학 소설, 간결한 팀 포트리스 2의 기행 또는 포털의 사악하게 오류가 발생한 GLADoS 때문일 수도 있다.

마크 레이드로우는 1998년에 원본 하프라이프가 발매되기 전부터 회사에서 일을 했으며, 사이버펑크 및 과학 소설을 저술해 호평을 받았지만 이야기체 문학의 가능성을 발견하고 게임으로 전환했다.

그에 비해 에릭 월포우는 게임 저널리즘에서 게임스팟으로 명성을 얻었고, 풍자 리뷰 사이트 올드 맨 머레이로 더욱 유명해졌을 것이다. 밸브에서 적절한 곳을 찾기 전에는 사이코너츠의 더블 파인 제작사에서 일을 했다.

두 사람은 GDC 오스틴 강의에서 호평을 받은 후 저술 과정, 영감, 정신 및 하프라이프 2와 포털의 인상적이고 소중한 스토리와 캐릭터로 이어지는 몇 가지 독창적인 우연성에 대해 논의한다.

창작 과정과 그것이 얼마나 어려운 것인지 설명하는 얘기를 듣게 되어 재미 있었다. 계획 기

간에 6개월 동안 아무것도 하지 않았다고 농담을 하면서 돌아다녔다. 대개는 게임을 집필할 때 한동안 앉아 있기만 한다는 것을 알고 있는지?

에릭 월포우: 그렇다. 좀 습관적으로 게으른 편이지만, 때로는 작업이 지연되어 우왕좌왕하면서 좋은 소재에 대한 영감을 얻을 수 있다. 확실히 무엇인가를 통해 연마하는 과정이 있지만, 한편으로는 그런 영감의 빛이 있다. 솔직히 그 과정이 무엇인지는 모르겠다. 그러한 연결은 머리 속에서 이루어지며, 사람들은 중단되지 않고 계속해서 일어나기를 바란다.

그런 과정을 통해 여과되는 다른 과정은 사람들이 무엇인가 살피거나 읽는 것이며, 어떤 연결이 만들어지는 것이다. 그러고는 "아! 이걸 지금 작업하는 것에 연결할 수 있어"라고 생각한다.

그 중 일부가 "나는 이 일을 계속하고 있어"라고 하는 것처럼 머리 속에서 이런 필터를 설치하고 있다. 그래서 내가 읽고 주목하는 모든 것과 모든 사람들이 내게 말하는 모든 것은 지금 작업하고 있는 프로젝트의 필터를 통과한다. "이게 도움이 되나?" 사람들이 내게 말하고 있는 모든 것은 우선 "지금 작업하는 프로젝트에 사용할 수 있는 것이 있는가?"라는 필터를 통과하고 있으며, 완전히 통과하면 내가 대답을 한다.

마크 레이드로우: 이게 모든 사람[창작자]에게 맞는 것인지는 모르겠지만 그게 집필 작업이다. 스토리에 대해 작업을 하고 있고 머리 속에서 떠돌아 다니는 한 묶음의 조각들이 있다면, 거리를 걸거나 무엇인가를 읽는 것처럼 내가 경험하는 모든 것은 그것을 통해 여과된다. 보통은 여기서 빠져 나가는 것들이 생겨난다.

그래서 그것을 적용할 때, 즉 작가에게 제출할 때와 게임에 대해 작업할 때의 차이는 그런 필터를 게임에 적용하고 있는 작가를 얻었다는 점이다. 사람들을 들어오게 해서 "지난 밤에 이 영화를 봤어! 게임에서 이 장면을 사용할 거야!"라고 말하게 한다고 해서 게임에 대해 작업을 하고 있는 사람이 그러한 관점으로 생각하는지는 모른다.

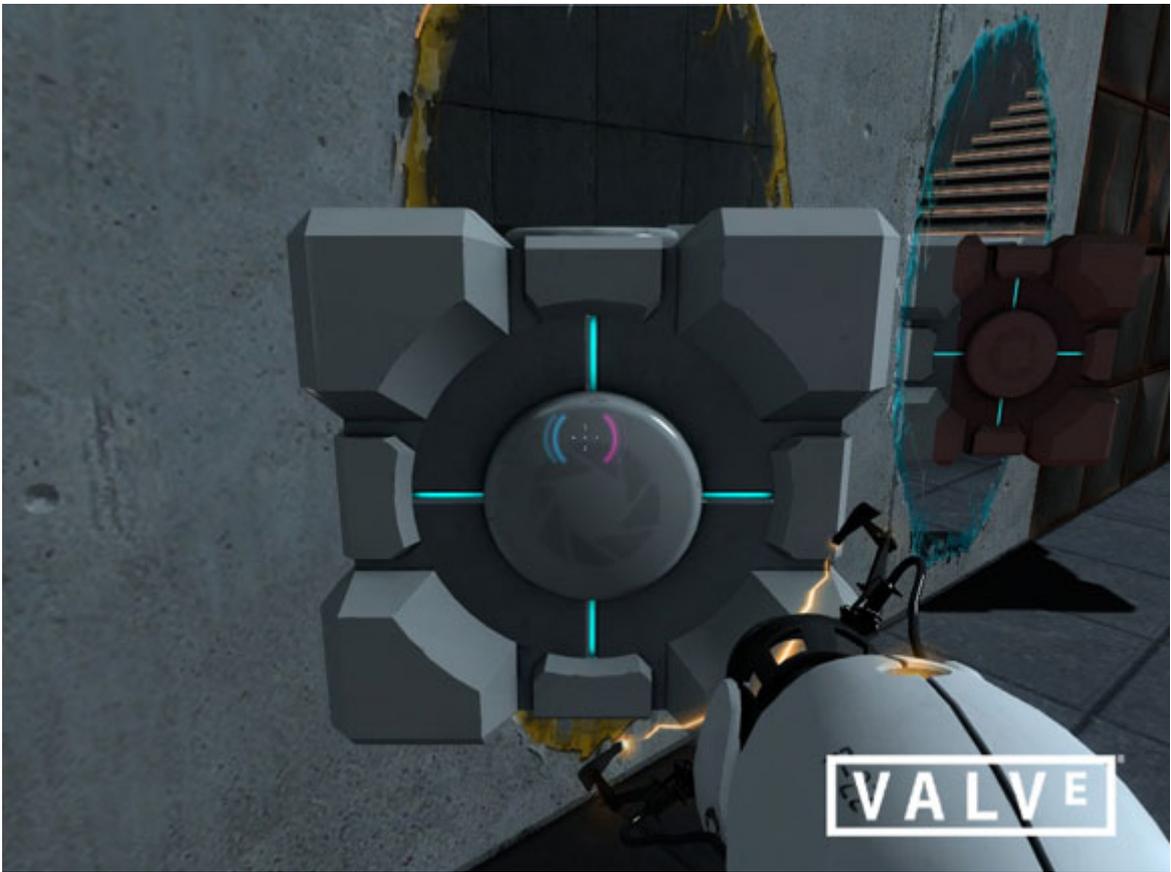
EW: 항상 그렇지는 않다. 정말로 그러한 모드로 있을 때, 그 필터를 계속 유지하려면 에너지가 많이 필요하다. 그런 일이 있고 실제로 그것을 주목하지는 않지만, 더 이상 그것에 대해 생각하지 않고 있을 때는 그것을 주목한다. 이 일에 대해 생각을 하고 있는 동안은 위안이 되고, 다음 일에 대한 생각을 시작할 수 있다.

그리고 여러분도 마찬가지로 팀의 분명한 일부이기 때문에 지금 말하고 있는 필터는 또 다른 사람들이 얘기하고 있는 소재를 가공하고 있을 것이다.

EW: 물론 그렇다. 그 사람들이 방 안에서 얘기하고 있을 때, 대화 중에서 발췌된 부분만 듣고 "맙소사! 우리가 이것 할 수 있을까? 이건 꼭 맞아"라고 할 것이다.

**발췌된 내용이 눈덩이처럼 늘어나는 특수한 사례를 생각할 수 있는가?**

EW: 연결이 이루어지는 한 가지 사례가 우리가 보스 전투를 설계했던 포털이었다. 여기에는 그 영역들을 태워버리는 내용이 포함되었다. 어떤 순간 우리가 그것에 대해 얘기하면서 둘러 앉아 있었고, 누군가 "좋아. 우리는 누구에게도 사람들이 이 소각로에서 물건들을 태울 수 있다고 훈련을 시킨 적이 없어. 우리는 바로 저기서 사람들에게 이 얘기를 불쑥 꺼내고 있어"라고 했다.



**참고: 동료들에게 부적합한 픽처 큐브.**

우리가 사람들이 컴패니언 큐브와 같은 수준을 유지하고 있던 게임에서 이 부분을 가지고 있기 때문에 바로 거기에서 만들어진 연결이 있었다. 그 지점에서 그 수준이 끝나자마자 컴패니언 큐브를 버렸다. 더 나아갈 수 없었기 때문에 그걸 바로 버리고 말았다.

이러한 연결 모드가 있었다. 마치 "저런. 그 사람들이 컴패니언 큐브를 죽이게 한다면 생각했던 것보다 더욱 강해질 수 있고, 우리는 이 세계에서 소각로가 사물들을 태운다고 훈련할 것이다"라고 하는 것처럼. 계속 일어나고 있던 설계 논쟁에서 나타난 것이 바로 이 순간의 통찰력이었으며, 문득 우연하게도 이 완벽한 것이 머리에 떠올랐다.

**창작 과정을 설명하는 것이 어려운 것인지 알고 있지만, GLaDOS란 캐릭터가 즉각적으로 어떻게 반응했는가?**

EW: 마치 행운과 같은 것이었다. 내가 사이코너츠에서 일하고 있을 때, 우리는 이렇게 임시 대화를 연결했다. 우리는 대화를 연결하려고 사무실 주변에 사람들을 데리고 왔다. 그 때 목격한 우울한 것은 두세 차례 오려고 하는 사람들을 쫓아 버렸고 음성 인식 기반의 텍스트 입력을 이용하려고 했다는 것이다.

그리고 사람들은 줄들이 가진 가치 이상으로 그렇게 웃고 있었다. "아무리 글의 양이 많아도 그것을 읽는 이런 음성 합성보다 재미 있을 수는 없다"는 것을 깨달았다. 항상 그걸 생각하면서 약간은 가슴 아프게 생각했다. 그 때까지 아마 "항상 이걸 레버리지해서 내게 유리하도록 할거야"라고 했던 것 같다.

그렇게 해서 그걸 시작했다. 그것도 쉬웠다. 임시 음성을 좋아하는 사람은 아니지만, 계획 수립 과정에서 일정한 장소를 잡았고 사람들은 그걸 피할 수 없다. 그래서 두 세계를 모두 이기고 있었다. 그 때 임시 기록을 관리하고 있었다. 그 줄들을 읽어줄 사람이 필요하지 않았고, 음성을 합성한 이상한 인공물 때문에 그런 소재는 더욱 재미 있는 것처럼 생각될 것이다. 그래서 거기서부터 시작을 했다.

하지만 우리는 여전히 정보를 얻기 위해 돌아다니면서 이 세계가 시설의 발표자에게 분명히 들리는 발표가 될 것이다. 또 악역이나 교류를 할 사람처럼 여전히 다른 무엇인가 될 것이라고 생각했다. 곧바로 사람들이 이 목소리에 대해 반응하고 있었다는 게 분명해졌다. 사소한 것이 실현된 것일 수도 있지만 우리에게는 큰 실현이었다. "후, 이 목소리는 사람들에게 화나 있는 기계일 뿐이며, 나중에 가서는 사람들과 맞서게 될 것이다."

**그리고 거기서부터 만들었는가?**

EW: 그렇다.

[GDC 오스틴에서] 이야기식 분석과 톱[애버네시]이 저쪽에서 얘기하고 있는 것을 듣는 게 재미있었다. 여러분은 사람들이 하는 게임 스토리에 대한 문학적인 분석을 받아들이는 것을

듣는 것이 재미있었나? 사람들이 제안하는 것에 놀랐는가? 아니면 이렇게 말을 하는가? "물론, 그건 우리가 말하려는 게 아니다. 하지만...?" 그건 얼마나 의도적인가?

ML: 사람들은 점과 다른 사람들과 다르게 등장할 수 있는 패턴들을 연결하는 것을 즐거워한다. 어떤 사람들은 이러한 것들의 의미에 대해 정말로 신중하게 분석했다. 하지만 그런 분석은 사람들이 후에 없애려 하는 것을 황폐하게 하기 때문에 창작자로서 그것을 지연시키는 것은 위험하다. 우리는 이러한 것들을 주변에서 떠돌아 돌아다니는 것들과 구별해서 함께 모아 두었다. 그건 직관적인 과정이며, 사람들은 비슷한 방식으로 그런 것들을 받아들인다.

현재 존재하는 직관적인 소재가 있지만, 우리는 극적인 진술을 하기 위해 제시하는 의제가 없었던 것 같다. 주제는 절대로 얘기하지 않는다. 그냥 그것을 학생들이 분석할 수 있게 놔둔다. 학생들이 무엇을 제안하는지 확인하는 게 즐겁기는 하지만, 작품의 의미를 돌에 새긴 다음 모든 것을 그 주변에 세우는 것은 그렇게 자연스러운 작업 방법은 아니다.

**그래서 대부분의 시간에 은유를 생각하지 않고 있다.**

ML: 아니다. 반향이 있기를 기다려야 한다. 그리고 사람들이 무엇인가를 인식할 거라고 생각하는 것을 하고 있을 때에는 냉정해야 한다. 그렇게 해야 그 때 세계에서 존재하는 무엇인가를 생각하기 때문이다. 할과 같은 다른 과학적 허구인 AIs의 관점에서 GLaDOS 같은 캐릭터를 주목하며, 사람들은 이것을 과학적 허구에 있는 관습인 일련의 캐릭터로 알게 될 것이다. 하지만 우리는 "이것은 우리가 하려고 하는 진술이다"라고 생각하지 않는다.

EW: 진실한 소재를 시도하고 저술한다. GLaDOS가 당신과 얘기를 나누고 있을 때, 내가 세운 규칙은 그녀가 컴퓨터처럼 얘기해서는 안 된다는 것이다. 그녀는 항상 "아! 내 기본이다" 같이 말하지는 않을 것이다. 그녀는 이러한 컴퓨터 목소리를 얻었고 컴퓨터이지만, 마치 일반적인 사람인 것처럼 얘기를 하고 있다. 우리는 그 장면에서 주제를 얻었다. 그건 은유가 아니다. 우리는 그녀의 음성이 화가 나 있고 교묘하게 다뤄 음성인 것처럼 생각되는 사람처럼 만들기 위해 노력하고 있다.

**팀 포트리스 2 같이 경쟁력 있는 멀티플레이어 게임에서 집필하고 있는 것에 대해 좀더 자세히 얘기하자.**

EW: 무엇인가를 둘 수 있는 공간이 그렇게 많지 않다. 그래서 사람들은 가능한 간단하게 해서 되도록이면 많은 게임을 관찰하려고 한다.

ML: 누군가 밖에 있으면서 쳇 [펠리스텍]와 에릭이 그것에 대해 작업을 하는 것을 보고 있는 한, 공동 과정이 정말로 훌륭하게 작용한 경우이다. 쳇이 들어와서 "이봐, 오늘 저녁 100줄을 써야 해"라고 할 것이다. 그런 다음 쳇과 에릭은 말 그대로 스프레드시트를 가지고 앉을 것이다.

EW: 이게 작가의 실내 작업이다. 여러분은 주변에 앉아서 시도하면서 서로를 웃기고 있다. 그리고 그 중의 80%는 너무 음란해서 게임 속에서는 절대로 그렇게 만들 수 없는 소재이다. [웃음]하지만 그런 점잖은 20%를 남긴다. 우리는 모두 같은 방안에 앉아서 그 작업을 했다. 그리고는 이렇게 말할 것이다. "우리가 이 줄들을 모두 썼다."

**그런데 혼자서 그런 소재를 하는 것이 흥미가 훨씬 덜한가?**

EW: 그렇다. 그런 소재는 철저히 공동의 노력이다. 레프트 4 데드도 속에 그런 소재가 조금 있다. 그런 것들을 말할 수 있는 공간이 많지 않으니까 정말 짧게 써라.

**레프트 4 데드에 대해서 말을 하면, 이 게임 때문에 사람들이 어떤 상황에 빠졌던 다른 게임이고, 여러 가지 일들이 어느 정도는 해결된다. 레프트 4 데드 2를 이용해 스토리를 서술하는 방법에 대해 비슷하게 접근하고 있는가? 게임이 레프트 4 데드가 그랬던 것보다 좋다고 생각하는가? 아니면 배경 스토리가 더 많이 있는 것이 중요하다고 생각하는가?**

EW: 쳇은 게임의 수석 작가이니까 여기서 잠시 Chet에 대해서 얘기하겠지만, 최근에 그것을 도와주고 있었다. 레프트 4 데드 2에 대한 차이를 나눈다고 해서 반드시 더 복잡하게 서술해야 하는 것은 아니다. 캠페인 1에서 5에 이르는 응집력 있는 서술이 더 많다. 그것들은 각자 성격과 상황에서 연결되어 있다. 포인트 A에서 B까지 감염의 경과에 대해 얘기하는 환경 관련 스토리에 대한 삽화가 있다.

레프트 4 데드의 경우는 재생이 가능하다는 것이다. 원가를 설명하기 위해 게임을 중단하는 것에 반대하는 만큼, 정말로 그것이 레드 4 데드에서는 나쁜 아이디어가 될 것이라고 생각된다. 사람들이 그것을 몇 번이고 재생할 수 있도록 설계되었다.

그래서 우리가 그 안에 충분한 줄을 두려고 하기 때문에 새로운 것들에 대해 들을 수 있는 기회가 있을 것이다. 그 이유는 대개 줄들은 일정한 상황에서만 역할을 하기 때문에 재생을 하고 있는 동안에는 그러한 정보를 듣는 게 아주 신물이 날 정도는 아닐 것이다.

**모든 것이 포함된 스토리를 하기로 결정한 이유를 얘기해 줄 수 있는가?**

EW: 이유는 단순히 쓸모 없는 방법에 대해서 생각하면서 많은 것을 해야 하는 것이 게임에

영향을 주지 않을 거라고 생각했기 때문이다. 또 추구할 만한 가치가 있을 정도로 재미있는 것처럼 보이기도 했다. 사람들에게 얘기를 하고 게임 실행 검사자의 얘기를 들을 때, 어떤 것은 가장 중요한 것은 아니지만 ...

ML: 게임플레이를 구동하는 수준을 제안할 때 계획적인 주제 또는 설정을 두는 것은 정말로 도움이 된다. 정말로 구체적이어야 한다. "한 공간의 일정한 구획에 일정한 전투를 설정하면 재미 있겠다"라는 말처럼 일반적으로 유행하는 내용을 말해서는 안 된다. 자원이 있어야 한다. "도시 거리를 건설해야 한다. 여기에 걸 표지판이 있어야 한다. 표지판에서 말하려는 것을 알아야 한다"처럼 말하려는 목적이 있어야 한다. 아주 구체적인 세부 사항이 된다. 그래서 훌륭하고 전반적인 스토리나 주제가 있다면, 그게 바로 그런 모든 것을 구동한다.

이를 테면, "좋아. 남쪽에서 이것을 하고 있다." 갑작스럽게 우리에게 이런저런 상황이 생겼고, 여러분은 구성하려는 것을 얻었다. 어떤 초점에도 도달해 본 적이 없다면, 스토리는 정말로 저렴한 비용으로 초점을 제공하는 좋은 방법이다. 스토리에 대한 좋은 아이디어가 있다면, 무엇인가를 구성할 필요는 없지만 그런 아이디어에서 여러 가지를 구성할 수 있다.

EW: 또한 일반적인 스토리 고리가 레드 4 데드 직후에 결정되어 초반에 그런 제약이 생긴다면, 후에 변경하려고 하는 방법으로 세트를 치장하면서 낭비할 시간이 많지 않기 때문에 일년 안에 전체 게임을 제작하는 것이 도움이 되었다.

그것은 모든 사람에게 이 세트와 비슷해 보이는 것이나 여러 환경에서 전달해야 하는 정보의 종류에 대한 많은 초점이 되었다. 집필은 해야 할 일이 많은 작업이지만, 그러한 게임 속에 모든 것을 구축하는 작업은 손으로 제작해 배치한다. 길을 잘못 드는 경에는 시간이 많이 걸린다.

**열차 전체와 같은 것이 하프라이프의 서두에서 어떻게 일어나는가에 대해 좀더 자세히 얘기해 줄 수 있는가?**

ML: 코드 같은 것이었다. 수준급 디자이너들 중의 한 사람은 즐기치게 수준급 에디터에서 보다 많은 이용할 수 있도록 할 것을 요구했으며, 열차는 다소 일반적인 것이다. 플랫폼이 퀘이크에서 이동할 때마다, 그것은 일종의 열차였다. 보통 기차는 앞뒤로 이동하며, 그렇게 부드럽게 이동하지는 않았다. 그래서 하프라이프에서 일하는 프로그래머 중의 한 명은 트랙 열차를 만들었다. 그 열차는 장거리를 이동하면서 전환을 하고, 일정 지점에서는 축을 중심으로 선회하기도 하며, 곡선과 그와 같은 일정한 것들을 돌아서 가는 것이었다.

최초의 요구가 디자이너가 영두에 두고 있던 최초 수준에 대한 것인지는 기억이 없다. 하지

만 언제 그 얘기를 들었는지는 기억하고 있다. 첫 번째로 생각이 떠오른 물체는 실제 열차였다. 말 그대로 지나치게 서둘렀으며, "하프라이프에서 열차로 무엇을 할 수 있는가?"라는 관점에서 생각하기 시작했다.

그런 다음 낡은 축제 차량 같은 아이디어를 제안했으며, 말 그대로 열차 위에 있게 될 것이다. 또 다소간 이러한 선형 탐승 경험인 게임 전체에 대한 패턴을 설정하도록 돕기 위해, 말 그대로 열차 위에서 출발시킨다.

나머지 부분은 기본적으로 모든 모서리에서 무엇인가가 앞에 튀어 나오는 무시무시한 집의 느낌이다. 그게 무슨 의미인지 다소 오해했던 것은 기술적인 특징에 대한 요청에서 비롯되었지만, 서술적인 것을 의미한다. 또 우리는 모두 거기에서 잠재력을 확인하기 시작했다.

**과정이 진행되는 동안 내내 작가들을 탐승하게 하지 않았다면, 그와 같은 일이 일어났을 수 있었겠는가?**

ML: 아니다. 절대로 그렇지 않다. 어떤 작가가 하프라이프에 정말로 늦게 도착했을 경우에 작가들이 이미 훨씬 많이 구성된 게임을 가지고 있었고, 거기서 경호원과 과학자들이 말을 할 수 있도록 대화의 줄을 제안했을 것이다.

내가 도착하기 전에 게임이 어떤 모습일지 생각해 보면, 어느 정도는 연결되지 않은 일련의 실험실이었다. 실험실은 이러한 거대하고 불규칙하게 뻗어 있는 기반을 구성하고 있었으며, 둠 스타일(Doom-style)의 그곳을 통해 통과하기 위해 싸울 것이다. 모든 방에서는 괴물 무리들로 생겨날 것이며, 그 괴물들을 사살할 것이다. 다시 다음 방으로 가서 좀더 많은 괴물들과 싸운 후, 그 다음 방으로 갈 것이다.

어떤 점에서는 그게 우리가 지금 구성하는 것이다. 그 점이 그걸 주목하면서 "아니다. 사람들에게 다른 무엇인가를 하고 있다고 말을 해 왔지만, 이것은 다른 것처럼 보인다. 원래의 구상 단계에"라고 말을 한 근거였다.

그 부분에서 이야기와 수준 설계를 정말로 구체적인 방법으로 의도적으로 통합하려고 했다. 그리고 모든 사람이 이렇게 하려고 했다. 나를 작가로 고용하는 것은 내 아이디어가 아니었다. 밸브의 사람들은 이 게임에서 이와 같은 종류의 서술 실험이 계속 되기를 원했다. 거기서 모두가 원하는 것을 실행할 수 있도록 시도하면서 도움을 주려고 했다.

**많은 게이머들이 캐릭터로서의 Alyx에 열중하고 있다. 알릭스의 개발에 대해 더 얘기해 주실 수 있는가?**

ML: 하프라이프 1에서는 훌륭한 애니메이션 시스템을 갖추지 못했다. 캐릭터들은 손가락이 없었다. 캐릭터의 손은 병어리 장갑 같은 모양이었다. 언어가 나타나면서 플레이어들의 입을 움직이는 것이 엄청난 돌파구였다. 그래서 포부를 너무 크게 갖지 않으려고 했다. 우리가 이미 캐릭터로 하고 있는 것에 상당한 포부를 가지고 있다고 생각했다.

사람들은 바니를 경호원과 함께 두는 것에 정말로 기분 좋은 반응을 보였다. 바니가 총알 무제한으로 가지고 있고 사람들이 회전 포탑의 앞에서 바니를 떠나간다면 기분 나쁘게 생각했기 때문이다. 그 때 깨달았다. "와! 사람들이 정말로 암호에 애착을 갖게 되었구나." 분명히 사람들은 동료를 소유해 그것에 따라 투영하고 싶어했으며, 이러한 경험을 갖는 것을 좋아한다.

그래서 우리는 그것을 이용할 몇 가지 캐릭터를 창안하겠다고 했다. 보다 훌륭한 애니메이션, 얼굴 표정을 만들 것이며, 모델링의 세부 사항은 더욱 좋아질 것이라는 점을 깨달았다. 그리고 우리 애니메이션은 그 이후 훨씬 풍부해졌다. 그 때부터 실제 캐릭터의 관점에서 생각하기 시작했다.

그래서 모두가 블랙 메사 과학자 또는 과학자의 친척이 된다는 관점에서 원래의 게임과 연결되어 있는 흥미로운 캐릭터 배역을 창안하기 시작했다. 첫 번째 게임의 사건들이 일어난 이후 오랜 세월이 지나기는 했지만 여전히 하프라이프 2의 캐릭터에 대해서도 의미가 있다. 알릭스는 원래 블랙 메사와 전혀 상관이 없었다. 알릭스의 아버지는 볼모지대에서 최후까지 군인이었으며, 알릭스는 여러 저항 집단 사이에서 메시지를 전달하는 전령이었다. 그리고 블랙 메사 출신의 발명자면서 폐품 처리장에서 살았던 일레라고 하는 별도의 캐릭터가 있었다.

일정 시점에 게임을 요약하기 시작했다. 중간 부분을 완전히 없앴으며, 약간은 농담으로 사람들에게 "여기에 있는 알릭스라는 캐릭터가 여기서의 발명자 캐릭터의 딸이다"라고 했다.

일주일 정도 이 점에 대해 생각한 후 "좋아, 게임의 중간 부분을 없앤 만큼 원래 알릭스의 아버지였던 캐릭터를 없앨 것이다"라고 했다.

그 모든 것이 어울렸다. 갑자기 알릭스가 이처럼 블랙 메사와의 직접적인 관계를 맺게 된 것이다. 알릭스는 계속해서 과학적 배경을 가졌으며, 더 많은 기술을 가졌다.

알릭스를 위해 다른 배경 스토리들을 두었으며, 수정을 계속했다. 그리고 다시 알릭스에 대한 외모를 제안하고 흥미로운 외모를 가진 모델을 찾는 것은 아티스트들의 문제였다. 사람



에게는 얼굴 표정이 있기 때문에 알릭스와 관련된 새로운 소재를 시도하려고 하는 것은 애니메이션 작가들의 문제였다.

우리에게는 훨씬 훌륭한 립싱크를 있었다. 배우를 찾아 이리저리 돌아다니다 알릭스의 역할이 가능한 완벽한 배우를 찾았다. 이러한 모든 것들 덕분에 알릭스의 캐릭터를 구체화할 수 있었다.

그 외에 알릭스가 손으로 잡기를 그렇게 많이 한 누군가 대신에 환영 받는 캐릭터가 되는 수준까지 도달하기 위해 많은 게임 실행 검사가 있었다. 하프라이프 2에서는 알릭스가 항상 없었기 때문에 이게 그렇게 문제되지 않았다. 고든이 실제로 그 자신의 목표를 달성하기 못하고 있기 때문에 알릭스

는 또 캐릭터에 대해 정말로 잘 돋보이는 역할이었다.

고든은 알릭스와 공동 목표를 완수하고 있었다. 고든은 알릭스가 염려하는 일들을 하도록 알릭스를 도와주었다. 그래서 우리는 자신을 위해 역사적으로 세계를 구하고 있는 한 사람에 대한 것이 아닌 것을 하려고 했다. 사람들은 동료나 친구와 함께 그것을 하고 있다. 그것은 큰 노력의 일부이다. 그것은 우주에 맞서는 보통의 고든 프리맨이 아니다. 그것은 이 그룹 중에서 고든 프리맨의 일부이다.

그래서 알릭스는 어떻게든 캐릭터에 맞은 위대한 목소리였으며, 사람들은 알릭스의 아버지를 구하고 있는 것이지 알릭스를 구하고 있는 것이 아니다. 사람들이 하는 일들은 알릭스에게 귀중하며, 알릭스는 이러한 신세계의 싸움을 위한 대리인이다. 알릭스는 사람들이 하려는 것이 중요하다는 것을 알고 유용한 일을 했다.

알릭스는 사람들에게 감정을 되돌려 주고 이렇게 하는 것이 우리가 고든 프리맨의 내부 스토리를 말할 수 있는 유일한 방법이다. 덧붙여 말하면 다른 캐릭터들은 고든 프리맨을 따듯

하게 대한다. 그래서 캐릭터들이 사람들을 좋아하면서 만나는 것을 기뻐하도록 하면, 사람들은 "아! 나는 이 세계에서 중요한 사람이야"라고 생각한다. 알릭스는 그것을 입증하는 훌륭한 방법이었으며, 알릭스에게 위험한 것들은 사람들이 걱정하는 것들이 될 것이다.

그것은 일반적인 퀘스트는 아니다. 이 소녀의 아버지를 구하는 것은 공주를 구하는 것과 같은 상당히 다르다. 이 점이 알릭스가 걱정하는 것이며, 사람들은 아버지를 구하는 것이 알릭스에게 중요한 일이기 때문에 하고 싶어한다. 그렇지 않으면, 플레이어는 그저 게임을 하고 있는 것에 지나지 않으며 그 외의 감정적인 목표가 없다. 알릭스는 게임에서 실제 감정을 위한 훌륭한 메신저이다.

**일반적으로 저술되고 있는 비디오 게임의 상태에 대해 어떻게 생각하는가? 우리는 올바른 방향으로 나아가고 있는가? 우리가 여러분이 기대하는 만큼 멀리 있는가?**

EW: 우리에게 얼마나 멀리 있기를 기대하는지 모르지만, 그 바람은 계속 바뀌는 것 같다. 분명히 지금까지 한 많은 게임이 지금은 기초 수준에 있는 것 만은 않다. 게임 수준은 계속 올라가고 있는 것 같다. 많은 게임을 플레이하고 있는 것에 당황하지 않는다. 이제 훌륭한 흥미로운 작품이 상당히 많이 있다. 그리고 내 취미에 맞는 작품도 있다.

하우스 오브 더 데드: 오버킬과 매드월드는 모두 적절하게 흥미롭고 재미 있는 방식으로 이러한 이상한 분야를 조사했던 것 같았다. 과잉 살상 행위는 유쾌하지만 계획적이었다. 그것은 레지던트 이블 1이 아니었다. 세심한 것이었으며, 잘 되었다. 그리고 상당히 많은 소재가 있다. 게임을 리뷰할 때보다는 게임을 골라 플레이하는 것이 좋을지 모르지만, 플레이하는 것들은 대부분 스토리나 저술 또는 연출이 내게 인상적이었다.

ML: 번역 수준은 또한 ... 최근에 몬스터 헌터를 플레이했던 적이 있었다. 거기에서도 그들은 분명히 작은 훈련 팁에 노력을 기울였다. 그들은 항상 즐겁게 읽고 있었다. 그것이 바로 엄청난 차이이다.

EW: 최근에 플랜츠 대 좀비스를 플레이 했는데, 게임을 계속할 수밖에 없는 가장 큰 이유 중의 하나가 좀비들에 대한 새로운 설명을 보는 것이었다. 그 설명을 누가 썼던 간에 굉장한 일을 한 것이다. 설명은 유쾌하면서도 짤막했다.

ML: 첫 번째 페니 아케이드 게임에서는 교각에 있는 모든 쓰레기 조각을 읽었다. 재미있는 것은 게임이 외부에서 보다 훌륭한 작가들을 끌어들이겠지만 게임에서 성장한 사람들의 글이었다는 점이다. 그렇지 않았더라면 그 사람들은 다른 매체에서 글을 쓰고 있었지만 지금은 게임을 위해 글을 쓰고 있다. 그 글은 작가들이 하는 모든 것이며, 작가들은 글을 정말 능숙하게 쓴다.

EW: 그 사람들은 게임에서 작용하는 것에 대해 직관적인 센스가 있는 훌륭한 작가들이다. 그 점이 게임에서 편안하게 성장하는 데 하나의 요인이라고 생각한다. 점점 나아지고 있다.

ML: 그건 확실히 정말로 좋은 추세이다. 그리고 정말로 재미 있는 게임은 이제 막 가능해진 것들을 만들고 있는 게임들이다. 하프라이프는 당시에 하려고 시도하고 있던 스토리의 관점에서 그런 일이 일어날 수 있었던 가장 초기에 생긴 것 같다. 몇 년마다 가능한 새로운 수준의 소재가 있는 것 같으며, 우리는 여러 게임에서 그것을 이용하는 것을 알기 시작할 것이다.

몇 가지 측면에서는 기술에 비해 약간씩 지체되기도 하지만, 애니메이션과 캐릭터에서는 점진적으로 향상되고 ... 여러분이 레프트 4 데드에서 알고 있는 것들은 실재 없이 말을 하고 있는 사람들과 함께 ... 캐릭터들이 레프트 4 데드에서 장착된 방법, 그것이 내게는 인상적인 것 같다. 우리는 우연한 방법으로 이 캐릭터들을 창작하고 있다. "자 봐라! 줄곧 귀하를 따라다닐 말하는 동료 캐릭터를 얻었다!"라고 하는 것처럼 그것에서 큰 소동을 벌이지 않고 있다. 여러분은 이제 그것을 당연한 일로 생각한다.

그것은 "이 사람들이 누구인가? 이 캐릭터들은 누구인가?"라고 하는 것과 더 비슷하다. "여기 게임에서 내게 말을 하는 캐릭터가 있다"라고 하는 것 이상이다. 그 캐릭터들은 또한 무시무시한 계곡을 뛰어 넘었다. 몇 가지 내용은 그 캐릭터들이 실재가 되려고 하고 있는 부분에서 여전히 충격이며, 그래서 오싹한다. 하지만 보다 정형화된 캐릭터에 편안해질 수 있으며, 그 캐릭터들은 실제 캐릭터보다 실제적으로 느낀다. 보기에 따라서는 당연하다고 생각되는 부분에서 그런 소재가 생겨난다는 것을 알게 되어 정말로 흥분된다.