



Truth in Game Design 게임 디자인의 진정성

Scott Brodie

2010. 02. 02.

[“게임 디자인의 진정성”이 무엇을 의미하는가? 마이크로소프트 게임 스튜디오 프로듀서/디자이너 Scott Brodie는 게임 디자인의 진정성이 창조되어지고 소통되어 지는 본질과 영향력에 대하여 몇 가지의 사례를 통해 설명한다]

“진실되기 때문에 재미있다”라는 진부한 문구를 들어본 적이 있을 것이라 확신한다. 많은 상투어구와 마찬가지로 이 문구도 타당한 표현임이 판명되었는데, 이 문구로 전체가 쓰여진 책이 있기 때문이다. Del Close와 Charna Halpern이 집필하여 코메디의 진실이라 적절히 제목 붙여진 책이 그것이다.

- “진실을 말해라, 그리고 거기서 시작해라” – Stephen King, 작가
- Good acting often implies endowing a role with emotional truth. Method acting is all about stimulating that truth.” – Mariana Holy, writer
- “선한 행동은 감정적인 진실성이 어떤 역할을 지니고 있다는 것을 암시한다. 수단적인 행동은 그 진실을 자극하는 것에 대한 것이다” – Mariana Holy, 작가
- “내가 하는 너무나 많은 것들이 개인적인 경험이다. 약간의 시적허용도 있지만, 그것은 항상 나에게 또는 내가 아는 어떤 사람들에게 일어나는 어떤 것일 뿐이다. 진실의 고리가 있다면 좀더 나은 노래를 만들게 된다” – Guy Clark, 작곡가 및 음악가

코메디의 진정성이 가지고 있는 사고에 동감하는 게임 디자이너로써, 나는 다른 게임 디자이너의 유사한 예를 찾아보고자 하였다. 그러나 몇 가지 주목할 만한 것을 제외하고는, 진정성이라는 것이 게임산업이 공유하고 있는 어휘의 일부분이 아니라는 것을 발견하고 경악을 금치 못하였다.

나는 게임 디자이너로서 진정성이 여러분이 고려해야만 하는 단지 일부분에 지나지 않는 것이 아니라는 것을 설명하고자 한다. 당신이 의미있고, 기억할 만한 게임플레이를 제공하고자 한다면, 진정성은 대단히 중요하고 필요한 구성요소이다.

산업적 관점에서, 우리는 대체로 싸구려 농담과 같은 게임을 만들어 왔다; 내 방식대로 진실을 축적해 오면서, 나는 “그냥 재미있게 만드는 것”은 디자인 원리 그 자체로 충분하지 않다는 것을 깨달았다. 게임은 다른 엔터테인먼트 장르와 마찬가지로 깊이가 있을 수 있지만, 이렇게 되기 위해서는 “진실되기 때문에 재미있다”고 말할 수 있도록 우리 스스로를 채찍질 해야만 한다.

Speaking to the Human Condition 인간사에 대하여 말하기

게임 디자인의 진실과 관련된 참고자료를 찾는 것이 어려움에도 불구하고, Chris Crawford 는 주목할 만한 예외이다. 그의 책 “Interactive Storytelling”에서 크로포드는 진실이 어떻게 엔터테인먼트와 게임에 아름답게 적용되는지를 설명한다 :

예술가는 인간사를 은유적인 묘사할 수 있는 매체를 활용한다.

크리스는 꼼꼼하게 게임 디자이너에게 게임 플레이를 지배하고 있는 규칙과 수학으로 인간사에 대한 일반적인 사실인, 진실을 쓰는 것이 예술가가 인간사를 은유적인 묘사를 할 수 있는 매체를 활용한다는 문장의 의미라고 주장한다. 디자이너는 인간의 기억으로부터 진실을 증류해 내어, 게임 플레이어가 상호작용할 수 있는 규칙을 만든다. 그로 인해, 플레이어는 게임 플레이 경험을 통해서 그들의 삶과 연관되어 있지만 좀더 복잡한 상황에 적용될 수 있는 모델을 생성하게 된다.

이 모델 생성 과정을 통해서, 플레이어 경험은 새로운 유용성 때문에 의미있는 어떤 것이 되고, 크리스가 언급한 다른 말로 표현하면, 플레이어의 기억에 플레이 경험이 “웹워크”의 단계에 이르기 때문에 기억할만한 어떤 것이 된다.

시게루 미야모토의 EDGE 잡지 인터뷰에서 그가 플레이어를 즐겁게 하기 위해서 어떻게 깜짝 놀라게 하는 장치를 사용하였는지를 설명하였을 때, 나는 시게루 미야모토 또한 이와 같은 생각에 동참하고 있다는 것을 알았다.

사람들을 놀라게 하는 나의 방식은 사람들에게 약간의 단서나 계기를 주고, 그것을 가지고, 감추어진 그들의 능력이나 흥미 또는 지금까지



깨닫지 못하였던 어떤 것을 그들 스스로 발견해 나가도록 하는 것이다.

미야모토는 게임 경험이 이미 알고 있다고 느껴진 세상이 돌아가는 이치를 이해하는 것과 너무나 직접적으로 맞물려 있어서, 진실을 발견했을 때 그저 “아하! 다른 방도가 없다”고 말할 수 밖에 없었다고 설명한다.

그러나 이러한 이해를 가져오는 방식은 아주 특별하다. 코메디언이나 배우가 시청자가 이미 알고 있는 인간의 경험과 관련되어 있는 감정적인 진실을 떠올려주는 반면, 게임은 플레이어가 이전에 경험하지 못했던 진실을 이해시킬 수 있는 새로운 경험의 장소로 이끌어 갈 수 있다.(Daniel Cook 의 책 참조)

예를 들어, 시게루 미야모토가 어린 시절, 일본 고향 근처의 동굴을 탐험하던 기억 때문에 켈다의 전설을 만드는데 영감을 받았다는 것은 매우 잘 알려져 있다. 이제, 켈다를 플레이하는 미국의 도심에 있는 어린이의 경험을 상상해 보자. 도심 주변을 떠나 본 적도 없지만, 켈다를 통해 홀로 동굴을 볼 수 있도록 허락된 어린이의 경험을.

시행착오를 통해서, 아이는 다른 방식으로는 절대 경험해 볼 수 없는 역동적인 탐험에 대한 진실을 이해하게 될 것이다. 이 아이는 즉각적으로 이 새로운 방식의 은유를 이해하지 못할지도 모른다. 그러나 플레이 경험이 의미있고 기억할 만하다면, 훗날 관련 있는 어떤 상황이 도래할 때 이 경험이 유용해 질 것이다. 이것이 게임에 있어서 진정성의 가치이다.

The Problem with "Just Fun" “단지 재미”라는 생각이 가지는 문제점

게임의 진정성을 원한다면, 우리의 임무는 게임 시스템으로 모든 규칙을 통합시켜, 세상이 작동하는 방법에 대한 진실된 비전을 드러내도록 하는 것이 필요하다. 이런 방식으로 규칙을 제정하는 방법을 탐구하기 이전에, 작금의 게임 디자인 트렌드가 게임의 진정성을 야기시키는 방식에 대한 통찰이 선행될 필요가 있겠다.

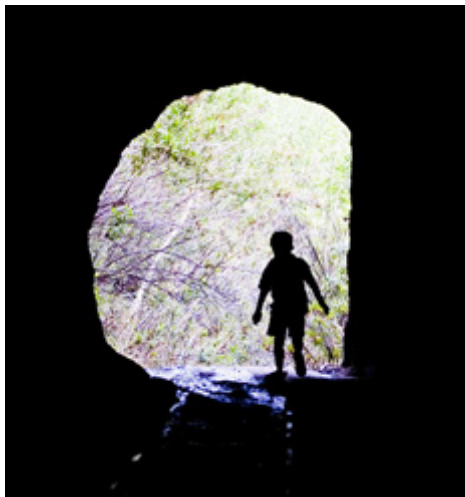
가장 보편적인 게임 수사법의 예를 들어보자면, 0 부터 100 까지로 표현되는 생명막대가 될 수 있겠다. 간단하고 정량적으로 보일 수 있는 숫자로 나타낸 생명 막대로 디자이너는 모든 연령대의 게임 플레이어가 “생존”이라는 중요하면서도 기본적인 컨셉을 이해할 수 있도록 은유를 사용한다.

생명 막대와 상호작용은 우리의 생명이 나빠질 수 있다거나, 데미지를 입은 후에 충분히 쉬도록 한다면, 건강이 회복될 수 있다는 것을 보여준다. 또는 가공할 데미지가 지속되면 죽음에 이를 수 있다는 것도 암시한다.

근대의 선진적인 사고가 고압계도 생존을 일상 생활에 대입될 수 있도록 만들어 주었음에도 불구하고, 생존은 인류가 고심하고 있는 기본적인 컨셉이다.

여기서의 문제는 이중적이라는 것이다. 산업적인 수준에서, 우리가 게임을 생존에 관해서만 고려하도록 만들고 있는 것처럼 보인다. 슈팅과 같은 생존 게임의 장르는 매해 새로운 게임 이용자가 발생하고 있으며, 간단한 생명 막대 은유가 이루어진다.

새로운 게임은 게임 캐릭터의 생명 패러다임을 새롭게 정의하기도 하는데, 생존에 관해 조금 더 미묘한 진정성을 부여하기도 한다. 예를 들면, 메탈기어솔리드 1 to MGS3 에서, 플레이어가 데미지와 치료의 과정을 따르게 될수록 더욱 자세한 생존성을 경험하게 된다.



그러나 근본적으로 이러한 게임은 판에 박힌 좁은 범위의 생존에 관한 진실을 탐구하는 것으로 끝나고, 게임 산업계 자체를 다른 대중적인 예술 형태와 비교해서 어리숙하고 비예술적인 것처럼 보이게 만든다.

그리고 두번째로, 디자이너로써 우리는 다른 게임을 모방하는 실수를 너무 자주 범해왔다. 우리는 우리가 좋아하는 법칙을 모방해왔고, 변화가 그 자체로 의미를 가질 수 있다는 정서에 대하여 조금도 고려하지 않고 오히려 그것을 비틀어왔다.

(Jonathan Blow's [MIGS lecture](#) 참고)

디자이너는 이러한 모방작을 통해 분간하기 어렵고 앞뒤가 맞지 않는 현실성을 가진 게임을 만들어 왔다. 즉흥 코미디에서 한 장면을 깨뜨리는 불합리한 추론적 농담과 같이, 게임 규칙을 뒤죽박죽 섞는 방식은 즐거움을 만들어내는 초기 방책으로 이용될 수는 있지만, 플레이어가 마음 깊이 인식할 수 있는 은유로 자리잡지는 못한다.

플레이어는 새로운 상호작용에 의해 즐거움을 얻지만, 게임 밖 세상에서는 전혀 쓸모 없는 새로운 이질적인 경험을 간직하지 않는다.

How to Build Rules from Truth 진정성있는 규칙을 구축하는 방법

핵심은 초기부터 진정성을 고려한 새로운 절차를 개발하는 것이다. 다음은 이를 위한 단계이다.

1. 여러분의 삶의 경험을 토대로 한 영감을 가지고, 여러분의 게임의 진정성을 이해하라.
2. 플레이어가 게임이 내포하고 있는 의미있는 은유를 발견할 수 있도록, 여러분의 게임을 구성하고 있는 시스템을 의도적으로 단순화시키고, 집중하라.

위의 사항을 달성하기 위해서 어떻게 해야 할까? 어떻게 게임에 진정성을 코딩하고, 어떻게 플레이어가 알아차릴 수 있도록 경험을 구조화 할까? 감사하게도, 게임의 진정성을 구축하는 방법을 이해할 수 있도록 우리를 도와줄 게임과 디자이너가 이미 존재한다.

Case Study 1: *Spore 사례연구 1 : Spore*

Will Wright의 Spore 게임은 간단한 예를 제시해 준다. Spore는 광범위하게 진화의 개념을 탐구하도록 해 주며, 복합적인 단계를 넘어 여러분이 창조해 내는 종족을 조종할 수 있도록 만들어주는 게임이다. 초창기 게임이라는 생물을 만들어낸 창조주인 Spore에 대하여 좀더 논의해 보도록 한다.

Rules 규칙

나는 앞서 언급한 미야모토를 통해 알게된 게임의 진정성에 대한 생각을 곰곰이 생각하였지만, 그것은 이제 막 모래사장을 걷기 시작한 정도였다. 나의 창조물은 바다에서 생존하기에 최적화 되어 있었을 뿐, 육지에 상륙하자, 포식자에 의해 죽어가고 있었다. 나는 나의 창조물이 새로운 환경에서 생존할 수 있게 하기 위하여 현실성을 다루어야만 했다.

이를 대처하기 위해, 나는 몇 가지를 조정하였는데, 핵심적인 업그레이드된 규칙은 :

1. DNA 포인트를 소모하게 하는 요소 추가
2. 일련의 기능적 속성 추가 : 사교 및 전투 영역의 스킬을 높여주는 속성
3. 이러한 요소들이 DNA 포인트와 거래될 수 있도록 함
4. 상대 종족을 죽이거나, 이웃 종족과 친화력을 다지는 등의 다양한 게임 임무를 완성함으로써 DNA 포인트를 획득하도록 함 (이 과정을 통해 여러분이 창조한 종족이 종합적인 특징을 가지고 성장할 수 있게 된다)

Analysis 분석

Maxis는 자연선택설을 이용하여 단순화된 모델을 만들었다. 그리고 게임 플레이어가 선택자의 역할을 담당하도록 하였다. 나의 창조물이 죽어가고 있을 때 내가 그것을 생존시키기 위해서는 새로운 상황에 맞추어야 한다. 방어를 하기 위한 발톱이 필요하지만, 이를 만들기 위한 DNA 포인트가 충분하지 않다.

발톱을 만들기 위해서, 오래된 지느러미를 거래해야만 했다. 눈을 변형시키기 위해서, 더듬이가 필요하게 되었다. 나는 수 천년의 진화 과정을 단 몇 초 안에 플레이할 수 있었다. 단순화된 모델을 통해, 성공과 실패를 경험하게 되었고, 결국 나는 지구의 수많은 생물 종이 환경에 적응해 온 이유를 알 수 있게 되었다.

Takeaway 응용

Spore는 게임 플레이를 통해 진정성을 이해할 수 있도록 독특한 방식을 재연시킨다. 나는 실제로 실패를 통해 자연선택설을 배웠다. Spore의 가능성과 이 시스템이 작동하는 방식에 대한 피드백을 고려하여, 나는 조금 더 명확한 모델을 구축할 수 있었으며, 이는 적어도 Will Wright가 선택한 지구의 진화를 설명하는 모델 보다는 더 유용하다고 할 수 있었다.

사실, Spore가 나타내고 있는 모델에 완벽히 동의할 수 없었다. 왜냐하면 게임의 규칙이 반드시 현실을 그대로 반영해야만 “올바르다”고 할 필요는 없기 때문이다. 디자이너는 그들의 유일무이한 삶의 경험을 가지고 있고, 그들이 선택한 규칙은 자연스럽게 그들의 시각을 나타내기 마련이다. 또한 플레이어들은 디자이너와 다른 견해를 가지고 있다는 것을 발견할 수도 있다. 그러나, 디자이너가 만든 규칙을 통해서 드러난 디자이너의 견해에 기반한 게임 디자인에 예술성이 있다는 것에 대해서는 두말하지 않아도 된다.

Case Study 2: *Texas Hold'em Poker* 사례연구 2 : *Texas Hold'em Poker*

Dustin Clingman의 친구는 성공하는 사업가가 되기 위해서 필요한 사항을 다음과 같이 말하였다 :

당신에게 찾아올 기회를 잡기 위해서 용기가 필요하다... 당신은 항상 돈이 필요하지 않은 것처럼 보일 필요가 있는데, 확실히 포커 게임만큼은 배우도록 해라. 이것이 비즈니스 스킬에 대한 비책이다.

그는 포커 게임으로부터 유용한 것을 배운 최초의 인물이 아니다. Texas Hold'em 변종의 인기에 힘입어, 각계 각층의 사람들이 게임의 유용성에 대하여 알아차리기 시작하였다. 이 간단한 카드 게임 디자인의 어떤 점이 그러한 수 많은 사람들에게 게임의 진정성을 일깨우게 했을까?



Rules 규칙

사람들에게 이해시킬 수 있는 가능성을 가진 간단한 규칙을 찾았다. 쉽게 표현하기 위해서, 나는 여러분이 포커 게임의 규칙을 잘 알고 있다고 가정할 것이다. 다음은 Texas Hold'em의 하이 레벨 규칙이다 :

1. 모든 플레이어는 2 장의 카드를 숨긴다
2. 플레이어는 그들의 카드를 보고 “Bet”, “Check” 또는 “Fold” 등의 의사 결정을 해야만 한다
3. 복합적인 베팅 결정은 4 라운드의 과정 중에 이루어진다
4. 라운드가 끝날 때, 모든 플레이어는 5 장의 카드를 드러낸다
5. 플레이어는 손에 있는 2 장의 카드나 5 장의 공유된 카드를 이용하여 최종적으로 5 장의 카드를 보유한다

Analysis 분석

원 디자이너의 의도가 알려졌음에도 불구하고, 포커 규칙은 “당신이 받은 것을 최대한 활용해야만 한다”로 알려졌거나 또는 “다룰 수 있는 카드로 게임해야 한다”는 원칙에 집중한다. 이것이 Texas Hold'em의 핵심이다. 이종(異種) 포커 게임이 플레이어가 카드를 교환할 수 있는 옵션을 준 반면, Texas Hold'em은 게임 초기부터 플레이어가 숨긴 2 장의 카드를 활용하여 게임을 하도록 하였다. Texas Hold'em이 재미있는 이유는 약한 패를 가지고 시작하였어도 여전히 이길 수 있다는 것을 보여주는 게임 모델을 가지고 있기 때문이다. 카드가 감추어지고 보여지는 (규칙 1 과 4) 방법에 대한 규칙은 플레이어가 허세를 부릴 수 있다는 규칙을 내포하고 있다. 모든 사람에게 보여주는 카드와 비교하여,

플레이어가 가지고 있는 카드가 얼마나 강력한가를 암묵적으로 드러내는 자신감의 표현으로 내기를 활용할 수 있다. 작은 베팅은 자신감이 약하다는 것으로 나타내고, 체크결정은 플레이어의 불확실성을 드러낸다. 다른 사람과의 플레이를 할 때, 약한 패를 가진 플레이어는 베팅과 바디랭귀지를 활용하여 자신감을 드러내어 상대를 혼란스럽게 할 수 있다. 게임이 끝난 후에는 이러한 자신감을 감지하고 보여주는 경험을 간직할 수 있게 된다. Texas Hold'em 을 통해 협상, 추궁 및 비즈니스와 같은 다양한 상황들을 현명하게 대처할 수 있는 방법을 은유적으로 배울 수 있다.

Takeaway 응용

Texas Hold'em 의 은유는 게임 플레이 저변에 놓여있는 핵심을 게임을 해 본 어떤 사람도 알아차릴 수 있다는 것을 보여준다. 또한 디지털, 비디지털, 싱글플레이, 멀티플레이 등의 다양한 게임플레이어의 방식이 진정성을 내포할 수 있음을 제시한다.

Case Study 3: *Gravitation* 사례연구 3 : *Gravitation*

Jason Rohrer의 *Gravitation*은 게임의 진실성에 관한 최선두에 있는 게임이다. Jason의 삶의 경험을 옮겨놓은 듯한 새롭고 정교한 진실성이 게임을 통해 경험하게 된다. *Gravitation* 을 플레이 해 본 경험이 없다면, 다음으로 넘어가기 전에 한번 해 볼 것을 권한다. 무료인데다 게임을 끝까지 해 보는 데는 정확하게 8분이 소요될 뿐이다.

Rules 규칙

Rohrer는 *Gravitation* 을 “열광, 우울증 및 창조적인 과정에 관한 비디오게임”이라고 설명한다. 게임은 오직 이 비전을 달성하기에 필요한 규칙으로만 구성되어 있다. 게임의 최우선의 규칙은 다음과 같다 :

1. 플레이어의 캐릭터는 왼쪽, 오른쪽으로 움직일 수 있으며, 점프도 가능하다. 이 움직임은 점프 범위 값에 의해 통제된다(점프 범위 값은 시각적으로 나타난다)
2. 플레이어는 어린이가 공을 던지는 행위로 대표되는 자원을 유지함으로써 시야의 크기를 증가시킬 수 있다. 공을 되돌아오게 하는 것은 아이를 행복하게 만든다. 플레이어가 아이를 떠날수록 시야는 감소된다.
3. 플레이어는 별을 수집할 수 있다. 수집된 별은 땅으로 떨어지며, 블록으로 변한다.
4. 플레이어는 점수를 획득하기 위하여 골대를 향하여 블록을 던져야만 한다. 큰 블록의 덩어리는 던지기 위해 더 많은 시간을 필요로 한다. 플레이어는 블록을 던지는 동안 공을 되돌릴 수 없다.

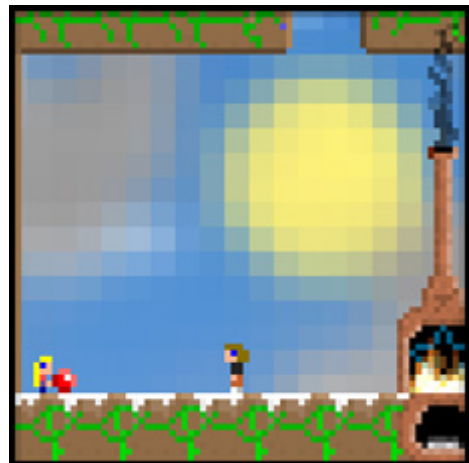
5. (스포일러) 아이가 계속해서 행복하지 않으면, 아이는 사라진다.

Analysis 분석

왜 이런 규칙이 “열광, 우울증 및 창조적인 과정”과 상관이 있을까? 추상적으로 규칙 1, 2, 3 번은 플레이어가 점수를 모으기 위해 모험을 하고, 그러한 모험이 가능하도록 자원을 유지시키는 행동 사이의 균형을 맞추는 시스템을 구성하고 있다. 포커에서 자신감을 드러내는 것과 같이, 균형 맞추기 경험이 플레이어가 이 게임으로부터 차용할 수 있는 것이다.

그러나, 앞서 인용한 미야모토의 말과 같이, 단서를 제공 받지 못한다면, Gravitation의 가치를 이해하는 것은 어려울 것이다. Gravitation은 의도적으로 시각적 피드백을 선택할 수 있게 함으로써, 균형맞추기 경험의 유용성에 대한 힌트를 제공한다. 자원은 공을 가진 아이로 나타난다. 시야가 화면에 가득 찰 때 플레이어 캐릭터의 머리는 빛을 보게 되고, 이 빛은 “내 머릿속에 반드시 주목해야만 하는 불타는 듯한 아이디어가 있다”는 시그널이 있는 것처럼 보여지게 된다.

이러한 묘사를 통해 증거를 제공함으로써, 게임 시스템은 플레이어가 “창조적인 활동과 개인적인 목적은 반드시 다른 책임감의 시각에서 바라보져야 한다”는 진실성에 대해 고민하게 만든다. 예를 들어, 나는 내 삶에서 이와 유사한 균형 맞추는 행동을 한 경험을 연계시킬 수 있었다. 이 경험은 나만의 게임 아이디어를 추구하기 이전에 불분명한 역학관계를 고려해야만 한다는 것을 일깨워준 모델을 제공해주었다.



그러나, 이것이 게임을 해석할 수 있는 유일한 방법은 아니다. 일부 중요한 요소가 별이나 환경 등으로 추상적으로 남겨져 있기 때문에, 다른 플레이어는 그들의 삶이 경험이 각기 다르더라도, 게임의 유용성을 찾을 수 있다. 내가 별을 게임 디자인 아이디어로 인식한다 하더라도, 그것들은 쓰기, 뉴스, 리서치 또는 다른 사람의 관심을 대표하고 있을 수도 있다.

Gravitation은 “아이디어를 구체적인 프로젝트로 변화시키는 아주 힘든 과정”이나 “좋은 친구나 가족 구성원이 되는 것이 쓸모 없는 일처럼 느껴지는 것”과 같은 다른 진실성을 탐험하도록 해 준다. Jason이 묘사했었던 수 많은 다른 진실성이 있지만 여기서 논하지는 않겠다.

Jonathan Blow(Braid의 제작자)는 이 게임을 분석하면서, 불필요한 첨가가 게임의 핵심적인 진실성을 보다 이해하기 어렵게 만들 수도 있다고 지적하였다. 이것이 강한 인상을 남김으로써 Gravitation을 매우 성공적으로 만드는 규칙과 묘사로 이루어진 진실성에 주목하게 되는 이유다.

Takeaway 응용

Gravitation은 사람의 경험으로부터 나오는 가치와 집중의 가치를 재연한다. Rohrer는 그 자신만의 창조적인 과정의 역학관계를 보았고, 그 진실성과 그 가치가 같다는 것을 확인하였다. 그리고 나서 그는 필요한 규칙과 묘사만으로 이루어진 시스템을 만들었고, 그 결과 플레이어는 게임의 가치를 어렵듯이 알아차릴 수 있다.

Conclusion 결론

설명이 길었지만, 게임의 진실성에 관한 진실은 매우 간단하다. 진실성을 가진 게임을 구체화하기 위해서는 여러분 주변의 진실로부터 받은 영감을 표현하면 된다. 즉, **여러분의 삶의 경험을** 그리라는 것이다.

시게루 미야모토가 젤다를 제작할 당시 어린 시절 동굴을 탐험한 모험으로 Zelda 제작의 영감을 얻은 것 처럼, 그리고 Jason Rohrer가 그 자신의 삶에서 게임의 진실성을 찾고자 분석하였던 경험으로 *Gravitation* 을 만들었던 것 처럼, 게임에 진실성을 부여할 수 있는 최고의 무기는 우리가 가장 친근히 알고 있는 진실을 투영하는 것이다.

말이 행동보다 쉽지만, 여러분의 삶의 경험을 그리는 것은 여러분이 진실성에 대하여 독특한 견해를 발견하는 것을 도울 것이고, 이로 인해 그것을 경험한 플레이어의 견해를 바꿀 수 있다. 여러분이 여러분의 진실성을 이해하고 찾기 위하여 열심히 일한다면, 여러분은 수많은 플레이어들이 연계될 수 있을 만큼 충분히 추상적인 방법을 찾을 수 있을 것이다.

Chris Crawford의 말을 다시 인용한다면 :

예술적인 표현은 관습에 얽매이지 말아야 하며, 또는 적어도 불분명해야 한다. 동시에, 여러분은 여러분의 진실성을 수많은 다른 시각에서 봐야만 한다. 여러분은 여러분의 진실성이 어떻게 다른 지식의 웹워크에 맞추어져 가는지를 볼 수 있어야만 한다.

삶의 경험을 투영하고, 진실성을 찾는 것은 화가, 음악가, 영화제작자, 코메디언 및 작가에게 건네졌던 지혜이며, 이는 게임 디자이너에게도 동일한 가치를 지니는 지혜이다. 게임 디자이너가 예술가이고 그 게임이 예술품이라고 믿는다면, 창조적인 과정에 이

접근법을 적용하도록 하고, 여러분의 게임 어디에서든지 가능한 진실성을 포함시키는 것을 확실히 해라.

게임이 단지 재미를 위한 것일 필요는 없다. 게임은 게임이 진실되기 때문에 재미있어질 수 있다.