



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

주류(Main Stream)를 지나가는 여행: 장모님을 위한 게임
(A Journey Across the Main Stream: Games for My Mother-in-Law)

데이브 그로스맨(Dave Grossman)

가마수트라 등록일(2010. 09. 01)

[LucasArts 와 Telltale Games 의 베테랑 디자이너 데이브 그로스맨에 따르면, 게이밍의 제한된 매력은 "대상 그룹과 그 대상 그룹의 실제 사고 과정(thought processes)에 대해 내려지는 몇 가지 매우 기본적인 가정"으로 귀착된다. 따라서 그는 자신의 장모님을 대상으로 Telltale 의 Sam & Max 어드벤처 게임 시리즈를 테스트했다.

20 년도 더 지났지만, 필자가 처음 컴퓨터 게임 디자인을 생업으로 시작했을 때, 이 일은 일종의 니치 비즈니스(niche business)로, ‘플리겐호른을 만드는 일’과 비슷하게 들렸었다. 대상 그룹도 매우 특수했으며 규모도 크지 않았다. 통계청에 따르면 그 당시 미국 가정의 약 15%만이 컴퓨터라고 할만한 것을 보유하고 있었다.

오늘날, 게임은 매우 방대해져서 엄청난 양의 장르와 대상 그룹이 확립되어 있으며 모든 방식의 문화적 세대적 라인에 걸쳐 확장하고 있다. 연간 수익 추정치는 마리화나 사업에 대한 추정치와 맞먹는다. 이제 완전히 주류로 자리잡은 것이다.

그렇지 않은가? 필자가 개인적인 지인들을 게이머들과 비게이머들로 분류할 때면, 그 결과는 어느 한쪽과는 거리가 너무 멀게 나타나는데, 전체적으로 보면 비디오 게임이 골프보다는 더 주류인 것 같기는 하다. 그러나 미디어 주류화의 성배인 TV 가 아직까지는 더 강세이다. 우리는 모두 성공하기를 바란다. 단지 그 방법을 잘 모를 뿐.

필자의 스튜디오는 이론적으로는 접근성이 아주 좋은 일종의 스토리 게임을 만든다. 이러한 게임은 그 표상성에서 TV 나 영화와 공통점이 아주 많다. 플레이어의 성공을 위해 반사 작용이나 기술 개발에 의존하지 않는다. 그냥 앉아서 즐기면 되는 게임이기 때문에, 내가 직접 조종하면서 보는 영화라고 말할 수 있다.

도대체 이보다 더 매력적인 것이 무엇이란 말인가? 영화를 좋아하는 사람들은 왜 이런 게임을 좋아하지 않는 것인가?

좋다, 필자는 여러 가지 이유를 생각해 보았는데, 그 중 대부분이 노출, 구조 또는 친근하지 않은 플레이어 챌린지 디자인과 관련이 있었다. 그러나 이것은 다른 기사이다. 필자의 생각에는 뭔가 좀 더 기본적인 것을 살펴보아야 할 것 같다. 바로 약속의 불이행, 즉 대상 그룹과 그 대상 그룹의 실제 사고 과정에 대해 내려지는 몇 가지 매우 기본적인 가정을 수반하는 커뮤니케이션의 와해이다.

우리가 *Sam & Max*의 첫 번째 시즌 시작 구성한 후, 필자는 필자가 생각할 때 가장 흥미를 돋우는 대상 그룹 멤버에 대해 이 가설을 시험할 기회를 잡아야겠다는 판단을 내렸다. 바로 나의 장모님. 그리고 필자가 관찰한 많은 것들이 우수한 자습서 디자인으로 해결될 수 있는 동시에, 손 안에 컨트롤러를 들고 성장하지 않았던 사람들이 우리가 만든 게임을 어떻게 생각하며 또 우리가 만든 게임과 어떻게 상호작용할 것인가에 대한 몇 가지 사실을 명백히 밝혀낸다.

M 소개

작가들의 경우 집필을 할 때 특정한 사람을 영두에 둔다고 하는 것을 심심치 않게 볼 수 있는데, 이는 전혀 이상한 것이 아니다. 그리고 많은 게임 디자이너들 또한 이와 마찬가지로이다. 미야모토 시게루는 종종 자신의 아내에 대해 얘기한다. 필자에게도 역시 그런 사람 사람이 1명 있는데, 그 사람이 바로 장모님이다. 장모님은 지적이고 호기심이 많지만 선천적으로 게임 플레이어가 아니기도 하다. 책은 열심히 읽지만 카드 놀이를 하거나 체스를 두거나 또 *Mass Effect*를 하지는 않는 그런 사람이다. 장모님은 게임을 하는 데 있어 포인트를 이해하려 들지 않는다.

그래서 필자는 장모님을 반대편 독 어딘가에 살지만 주류를 약간 넘어서는 존재로 묘사하고자 한다. 따라서 장모님은 정확히 필자가 꼭 깨부수고 싶은 견과류와 같은 타입이다. 장모님의 관심을 끄는 데 성공한다면 이 세상 모든 사람들의 관심을 끌 수 있으니까 말이다. 장모님이 스토리 한 편과 상호작용하면서 즐기고 있는 장면을 상상해 본다. 비록 *Sam & Max*가 장모님에게 딱 맞는 한 잔의 차는 될 수 없을 지라도, 필자의 스튜디오에서 만들어 내는 경험의 속성은 분명 그녀의 마음을 끌게 될 것이다.

과학적 개연성을 위해 앞으로 장모님을 "Subject M"으로 칭하도록 하겠다.

실험

*Sam & Max*의 첫 번째 에피소드 시작은 게임이 시작되면 플레이어들을 서서히 게임 속으로 끌어들이기 위해 고안된 것이다. 우리는 이것을 매우 접근하기 쉬운 콘텐츠라고 생각했고, 남은 시즌을 위한 자습서로도 활용했다. 이것이 크게 성공할 수 없을 것이라는 의심도 들긴 했다. Subject M이 플레이를 할 수 있도록 얹혀 놓고 주목을 끌기 위한 준비를 했다.

놀랄 만한 일이 일어났다. 처음 10 분 동안 장모님이 수행하고 말했던 것이 우리가 당연한 것으로 잘 못 생각했었던 수많은 본질적 요소들을 드러낸 것이다.



치즈를 찾아서

오프닝 컷신은 기본적인 전제와 플레이어의 목표를 설정한다. 샘과 맥스는 자신들의 사무실에서 전화를 받으려고 할 것이다. 장관이 사건 때문에 전화를 걸고 있지만 약간의 스위스 치즈와 교환을 요구하는 작은 생쥐 때문에 전화를 계속 붙잡고 있기 때문이다.

맥스는 최근에 치즈를 약간 샀고 사무실 어딘가에 분명 있을 것이라고 말하지만, 어디에 있는지 정확하게 기억을 하지 못한다. 컷신은 샘과 맥스가 치즈를 찾는 편이 낫겠다고 얘기하는 장면으로 끝이 난다. 정말 간단하지 않은가? 캐릭터들이 대화를 멈추면 커서가 나타나고, 샘은 말없이 일어서고 맥스는 이리저리 막 돌아다닌다.

필자는 이제 그만둘 것이다. 치즈는 벽장에 쌓여있다. 플레이어가 이 시점에서 수행할 것으로 예상되는 것은 벽장 문을 클릭할까 생각할 때까지 사무실 주변 사물에 클릭을 하고 재미나는 대화를 들어보는 것이다. 치즈를 찾으려면 벽장 문을 열어야 한다.

Subject M 은 한 1 분 정도 계속 화면을 보고 있었다. 그런 다음 “애네들 도대체 얼마 동안 치즈를 찾는거야”라고 물었다.

우리는 커서가 나타났다가 사라지는 것이 플레이어로 하여금 그들이 언제 상호작용을 할 수 있는지(실제로는 언제 상호작용을 해야 하는지)를 알 수 있게 하는 데 충분하다고 생각했었다.

여기서, Subject M 이 컴퓨터를 정기적으로 사용하고 있고 이론적으로는 이런 신호에 익숙하다는 점을 말해주겠다. 그러나 실제로는 그 차원을 넘어선다. 장모님은 자신이 무언가를 할 차례라는 것을 인식하지 못했을 뿐 아니라, 자신의 차례가 될 것이라는 기대조차 하지 않았다.

이러한 실패의 특성에 대한 한 가지 단서는 장모님이 “애네들”이라는 단어를 사용했다는 것이다. 애네들 도대체 얼마 동안 치즈를 찾는거야? 우리가 Subject M 과 샘 간에 본질적인 정체성 고리를 설정하려 하지 않았던 것이다. 장모님이 이런 엉뚱한 장면에서 샘의 길을 안내해야 한다는 것을 분명하게 이해했다면, 샘이 움직임과 대화를 멈출 때 장모님은 쉽게 어떤 조치를 취하려고 했을 것이다.

미지, 위험한 장소

따라서 필자는 샘과 맥스가 스스로 치즈를 찾지 않는다는 것, 따라서 이제 직접 이 과정에 참여해야 한다는 것을 Subject M 에게 설명했다. 방 안에 있는 사물을 클릭하면 다양한 일들이 일어나게 된다는 것과 무작위로 몇 가지 시도를 해야 한다는 것을 말해주었다.

장모님은 무엇을 해야 하는지 자기에게 알려달라고 했다.

사실, Subject M 은 명백하게 지침을 주지 않으면 어떤 조치도 취하지 않으려고 했다. 아주 극단적으로. 필자는 여기서, 우리가 지금 정말 호기심이 많은 여성에 대해 얘기하고 있음을 언급하고 넘어가겠다.

전직 신문 기자였던 장모님은 아무런 거리낌 없이 전혀 모르는 사람의 결혼식에 주저 없이 들어가 신부에게 다가가 말을 걸기도 하고, 정치에 대해 질문도 한다. 장모님에게 사람들은 두려움의 대상이 아니지만 게임은 어느 정도 두려운 대상인 것이다.

노인들에게 컴퓨터 수업을 가르쳤던 한 친구는 노인 수강생들이 컴퓨터와 마주할 때 느끼게 되는 감정을 공포라고 묘사했는데, 디자이너들이 친근하다고 느끼는 대상이 이들에게는 감히 똥고 들어 갈 수 없고 이해할 수 없으며 완전히 낯선 느낌으로 다가온다는 것이다.

이들은 어떻게 작동하는지에 대한 기본적인 것조차 이해하지 못했고, 이로 인해 뭔가 잘 못 건드려서 고장이라도 내지 않을까 두려워했다. 뭔가 생각하기 위해 컴퓨터가 잠깐 멈추는 경우, 자신들이 그렇게 했다고 확신하기도 했다.

게임도 이와 마찬가지로 익숙하지 않은 사람들에게는 다루기 힘들고 위험한 것으로 느껴질 수 있다. 어떤 일도 일어날 수 있으며 또 일어날 것이다. 무사히 사물 주변을 클릭할 수 있는 아이디어를 보충하기 위해서는 약간은 손을 써야 한다. 탐험은 여러분들을 해치지 않을 것을

것이다. 적어도 적절한 경고를 먼저 제공할 것이다. 물이 좋으니 어서 들어오라! 상어 없다. 정말이다.

탐험도 관련이 있다

약간의 격려를 받은 Subject M 은 샘과 맥스의 사무실을 조사해 보기 시작했다. 플레이어로부터 기대하는 것은 그들이 다소 철저해 질 것이라는 점인데, 어떤 옵션이 그들 주변에 존재하는지를 발견하기 위한 탐험 기간 중에 시작된다.

Subject M 은 이렇게 하지 않았다. 그렇게 해야 할 특별한 이유가 있다고 생각하는 경우에만 물체를 조사하고, 당면한 문제(치즈 찾기)와 명백한 관련이 없는 것은 다 무시했다. 마우스를 갖다 대면 항상 팝업을 표시하여 방 안에서 클릭할 수 있는 물체가 스스로를 재미있게 묘사하려고 시도한다는 사실은 미끼로 작용하지 못했다.

보다 분명한 옵션이 다 소모되고 이제 어떤 것을 해야 하는지 잘 모름에도 불구하고, Subject M 은 상호작용을 중지하고 방 안의 남아 있는 콘텐츠를 조사하기 보다는 앉아서 문제점을 생각해 보기 시작했다.

게임 디자인에서는 흔히 플레이어가 결국은 해당 환경 내에서 클릭할 수 있는 모든 아이템을 찾아 탐험할 것이라고 가정한다. 분명한 것은, 이것이 안전한 가정이 아니라는 것이다. 이러한 탐험에 매우 중요한 정보를 추가하는 것 또한 이상한 것이 아니다. 우리는 이것을 전적으로 우리의 책임하에 하는 것이다.

왜 계속 저러는 거야?

Subject M 이 샘이 환경을 탐험할 수 있도록 길을 안내하는 동안, 샘의 파트너 맥스는 사무실 주위를 이리저리 돌아다니면서 신에 활기를 북돋우고 플레이어를 계속 즐겁게 하기 위해 주기적으로 재미있는 애니메이션을 플레이한다. 이론적으로는 말이다.

“왜 계속 저러는 거야?” Subject M 은 알고 싶어 했다. 그녀가 명확하게 얘기했던 것은 부수적으로 일어나는 맥스의 재미있는 애니메이션 중 한 장면이 맥스가 이를 쏘는 것을 묘사하고 있다는 사실이다. Subject M 은 맥스가 자신이 찾고 있었던 치즈를 먹었다고 확신하게 되었고, 그에 대해서 무엇을 해야 할지 갈피를 못 잡고 있었다.

디자이너로서 우리는, 플레이어에게 중요한 정보를 가장 잘 묘사할 수 있는 방법에 무수히 많은 사고를 담아둔다. 우리는 모순되는 거짓 단서를 담고 있는 정보를 오염시키지 않는 방법에 많은 사고를 담아두려 하지 않는다. 여러분들이 화면에서 보는 무수히 많은 것들은 의미있는 존재로 해석될 수 있으며, 반복적으로 보게 되는 것은 거의 그 방식 그대로 받아들여 진다.



그래 거기야, 벽장 속!

Subject M 은 탐험을 하는 데 절대적이라기 보다는 집중했지만, 벽장 문을 클릭하는 것은 시간 문제였을 것이다. 벽장은 방 안에서 가장 큰 아이템 중 하나였고 팝업 텍스트가 분명하게 붙어 다니기 때문에 확실히 무엇인가가 숨겨져 있을 것으로 보이는 위치이기 때문이다. 장모님은 벽장 문을 클릭하지 않는 것이 오히려 불가능할 정도이다. 그리고 이것은 정확히 실현되었다.

Subject M 은 탐험을 멈추고 앉아서 바로 앞에 있는 벽장 문을 클릭하지 않고 잠깐 생각했다. 필자는 원하는 목표를 달성하기 위한 현재의 목표와 전략에 대해 Subject M 에게 물었다.

장모님은 노란 것을 찾는 것이 목표라고 말했다.

비록 필자 역시 Subject M 이 장롱 몇 개와 보관 용기로 사용될 수 있는 노란색이 아닌 다른 물체를 찾으려 하는 것을 보았음에도, 장모님은 픽쳐 게임에서 숨겨진 물체 찾기에 더 가까운 신(scene)을 플레이하고 있었던 것으로 드러났다. 추가 질문을 통해, 장모님은 화면 상에 있는 것보다 게임에 더 많은 것이 있을 수 있다는 사실을 전혀 떠올리지 않았다는 것이 드러났다. 장모님은 게임을 하나의 세상으로 생각한 것이 아니라 그냥 그림으로 생각했던 것이다.

지금 당장은 볼 수 없는 장소와 사물(심지어 벽장 속)이 있다는 생각은 초보자에게는 직접적으로 와 닿지 않을 수 있다. 그리고 플레이어가 여러분들이 명백한 방식이라고 생각하는 대로 문제를 해결할 것이라고 가정하는 것 또한 끔찍한 실수이다. 특히 게임의 종류를 설정하는

데 시간을 쓰지 않은 경우에는 더욱 그렇다. 단순히 박스 위의 “어드벤처 게임”을 인쇄하는 것은 그것이 무엇을 의미하는 것인지 알지 못하는 사람들에게는 도움이 되지 않을 것이다.

구석의 작은 상자

분명한 조언을 통해, Subject M 은 마침내 벽장 문을 열었고 다 큰 사람만한 크기의 치즈 더미를 발견하게 되었다. 장모님이 클릭하자 샘은 치즈 덩어리를 움켜 잡았다. 이제 이 치즈 덩어리를 몸값으로 치즈를 요구하던 생쥐, 지미 투 티스에게 주어야 한다.

플레이어가 이것을 완수하는 방법은 목록에서 치즈를 선택한 다음 지미가 살고 있는 구멍을 클릭하는 것이다. 실제로 일어난 일은 Subject M 이 반복적으로 벽장 속의 치즈 더미를 클릭한 다음 생쥐 구멍을 클릭한 것이었다.

이것은 완벽하게 합리적인 일이다. 특히 게임에서 어떤 목록을 어떻게 사용하는지를 설명해 주지 않는 경우에는 말이다. 목록의 개념은 일반적인 게이머에게는 2 차적인 특성이지만, 일반 대중에게는 꼭 그렇지만은 않다. 어렵지도 않고 상당히 직관적이지만 그래도 꼭 설명을 해야 한다.

이 시점에서 Subject M 이 절대로 화면 구석에 있는 아이콘은 클릭하려 하지 않았다는 것이 떠오르는데, 이 아이콘은 그냥 판지 상자같이 보이지만 목록을 불러오는 것으로 치즈가 숨겨져 있는 엄청난 장소이다.

장모님에게 왜 그랬냐고 물었다. 장모님은 사실, 거기서 치즈를 찾으려고 생각했지만 상자 아이콘에 마우스를 갖다 대도 팝업 텍스트가 나타나지 않아서 그냥 별 것 아니구나 라고 생각했다는 것이다.

그리고 여기서 필자는 장모님이 팝업 텍스트에 주의를 기울이지 않았다고 생각했다. 그러나 아니었다. 팝업 텍스트가 장모님으로 하여금 클릭할 수 있는 모든 아이템을 탐험하도록 독려하지는 않았지만, 텍스트를 일종의 규정으로 설정함으로 인해 UI 자체가 다른 방식으로 시각적으로 나타남에도 불구하고 장모님은 나머지 UI 를 못 보고 지나쳤던 것이다. 약간의 일관성이 요구되며, 각 유형의 요소들을 개별적으로 도입해야 할 필요성이 있다.

퍼즐 풀기

필자가 목록의 사용에 대해 설명을 하자, Subject M 은 지미 투 티스에게 치즈를 성공적으로 제공할 수 있었다. 이것은 플레이어가 게임의 첫 번째 실제 퍼즐(작은 정신적인 도약을 요구하는 것)과 마주하게 되는 이야기 속 핵심이다. 지미는 단순한 치즈가 아니라 스위스

치즈를 특별히 요구했다는 것을 상기시킨다. 지미에게 속여 팔려고 한 것은 분명 스위스 치즈가 아니다. 치즈에 구멍이 없기 때문이다.

이제, 지미가 획득한 치즈 외에도, 샘은 권총을 가지고 있다(샘은 프리랜서 경찰임). 우리는 지미에게 치즈를 제공하기 위해 목록을 열 때, 플레이어가 목록에 살포시 얹어져 있는 권총을 인지할 것으로 예상된다. 그런 다음 플레이어는 순간 번뜩이는 생각(*aha moment*)으로 총을 사용해 치즈에 구멍을 낸다. 지미가 그 치즈가 진짜 스위스 치즈라고 속아 넘어 가도록 말이다.

또한 여기서 플레이어가 유리하게 작업하는 것은 해당 환경에서 다른 것은 아무것도 선택할 수 없다는 사실이다. 따라서 아주 적은 옵션들 중에서 다음 번에 무엇을 할지 결정해야 한다.



Subject M은 다른 경로를 택한 다음 계속해서 치즈가 더 없는지 방 안을 살펴보았다. 약간의 치즈를 더 찾기를 바라면서, 이것은 완벽하게 합리적인 접근법이며 어쩌면 우리가 지금까지 Subject M에게 보여주었던 것과 가장 비슷한 것일지 모르겠다. 이제 아무데도 치즈가 더 없다는 것이 분명해지지, Subject M은 다음 번에 무엇을 해야 할지 당황스러워했다.

필자는 샘의 목록에 있는 총을 가르켰다. Subject M은 이미 총을 인지하고 있었지만 스위스 치즈와 총이 관련 있다는 사실을 알지 못했다. 필자는 총을 사용하면 사물에 구멍을 뚫을 수 있을 것이라고 넌지시 말했다. 모든 사물에다가 말이다. 그리고 또 스위스 치즈는 구멍이 있는 것으로 유명하다는 말도 덧붙였다.

Subject M 은 치즈에 구멍을 내도 그 치즈가 마법처럼 스위스 치즈로 변하지 않을 것이라고 반발했다. 여전히 틀린 종류이고 단지 구멍만 생길 뿐이라고. 필자는 Subject M 의 지적을 인정할 수 밖에 없었다.

우선, 우리는 Subject M 에게 이것은 계속 진행하려면 약간의 생각을 해야 하는 게임의 일종이라는 것을 분명하게 이해시키지 못했다. 그러나 다른 무엇보다도, 우리는 *어떻게* 생각해야 하는지에 대한 지침을 Subject M 에게 제공하지 않았다.

Subject M 은 자신의 실제 세계 지식과 논리를 사용하려고 했다. 왜냐하면 샘이나 맥스가 치즈의 썰기를 쓰면 치즈가 튀기는 것이 아니라 깔끔한 작은 구멍이 생기고, 다른 합리적인 캐릭터 조차 이런 계략에 의해 속아넘어가서 그 치즈가 진짜 스위스 치즈라고 믿어버리는 그런 종류의 세계에 살고 있다는 것을 보여주기에 충분히 길게 가지 않았기 때문이다. 이들이 만화라는 사실이 도움이 될 수는 있겠지만 Subject M 은 이것이 적절한 사고방식을 확립하는데 충분하지 않다라는 것을 우리에게 알려준다.

이제 Subject M 은 흥미가 거의 다 떨어졌고 나는 장모님을 자유롭게 놔 주었다. 이 과정을 통해 우리 둘 다 많은 것을 배울 수 있었다고 생각한다.

그리고 지금...

이 지식을 가지고 이제 무엇을 해야 할까? *Sam & Max* 의 두 번째 시즌에 대한 자습서는 스위스 치즈에 대해 같은 신(scene)을 사용하지만 완전히 다르게 표현한다. 플레이어가 게임과 그 게임에서의 자신의 역할을 알게 될 때쯤 생기는 몇 가지 함정(위에서 설명)을 피하기 위해, 훨씬 더 분명하고 친근하게 플레이어의 손을 꼭 잡아준다.

샘은 이제 화면에 직접 말을 하면서 플레이어를 맞이하고 플레이어가 편안해 질 수 있도록 하면서 자습서를 시작한다. 샘은 첫 번째 임무는 치즈를 찾는 것이라고 말하면서, 곧 다가오는 상황을 정리한다. 샘은 플레이어가 어떻게 치즈 찾기를 완수해야 하는가를 계속해서 설명하는데, 특히 커서와 마우스 버튼을 사용하여 사물을 클릭하고 방 안을 탐험하는 방법에 대해 설명한다.

또한 다음 60 초 동안 모든 사람의 역할을 명명백백하게 하기 위해, 자신과 맥스가 플레이어의 행동에 반응할 때 어떤 일을 하는지에 대해서도 언급한다. 샘은 이렇게 지시한다. “자 이제 시작해 봅시다.” “사무실 주변을 클릭하여 치즈를 숨기기 좋은 장소를 찾아보세요.”

샘은 플레이어가 첫 번째 클릭을 할 수 있도록 용기를 돋운다. 이렇게 말하면서 말이다. “거기엔 치즈가 없지만, 그래도 계속 찾아보세요.” 우리는 플레이어가 자신이 정말로 잘 하고 있다고

느끼길 바라며 계속될 탐험에 대해 편안하게 느끼길 바랄 뿐 아니라, 게임의 본질적인 한 부분인 탐험이라는 개념을 편안하게 생각하기를 바란다.

샘은 선봉에 서서 치즈 찾기 목표를 유지하고 결국은 방 안의 어떤 곳이 확인해 보기 좋은지에 대해 보다 구체적인 조언을 제공하면서 끊임없이 플레이어를 도와준다.

(필자는 지금에서야, 샘이 플레이어가 벽장을 보기까지 얼마의 시간이 걸리든, 벽장을 클릭하라고 노골적으로 말하지 않는다는 것을 알았다. 이 마지막 페일세이프를 무시한 것은 아마 실수였을 것이다.)

플레이어가 벽장 속에서 치즈를 찾으면 샘은 그건 스위스 치즈가 아니라고 말하면서, 계속 진행하는 방법에 대해 강한 지침을 제공해 준다. 샘은 *am & Max*의 땅에서 이런 일을 수행하는데 사용되는 꼬인 논리에 대한 몇 가지 개념을 제공하기 위해 플레이어의 주위를 맴돌면서 한 단계 한 단계 이 퍼즐의 해결책을 제시한다. “아마 우리 목록에 있는 어떤 것이 우리를 도와줄 수 있을 거예요”라고 말한 다음, 그 목록에 어떻게 접근하는지 그리고 그 목적은 무엇인지에 대해 설명한다.

이 시점에서 모든 플레이어가 해야 하는 일은 샘의 지시를 따라서 작은 판지 상자 아이콘을 클릭한 다음, 이 때 목록에 있는 유일한 물건인 총을 클릭하는 것이다. 또한 샘은 플레이어가 총을 클릭하지 않을 경우에도 도움을 준다. 샘은 지침을 점점 늘리고 플레이어에게 목록을 상기시켜 주며, 특히 치즈에 필요한 것은 몇 개의 구멍이라는 것을 말해 주고 결국에는 “목록 상자에 있는 총을 사용해 치즈에 구멍 몇 개를 뚫으세요”라고 말해 준다.

우리는 샘이 처음부터 바로 말하게 할 수 있었지만, 결국은 플레이어가 스스로 생각해야 한다는 개념에 익숙해 지도록 하기 위해 노력하고 있다.

총을 클릭하면 총을 사용해 치즈를 쏘는 방법에 대한 몇 가지 지침이 나타난다. 그런 다음 바로 샘은 다음을 제공한다. “맥스와 저는 이런 바보같은 일에 대부분의 시간을 썼어요. 프리랜서 경찰의 세상에서 성공하려면 아마도 여러분은 우리와 같은 방식으로 생각해야 할 거예요.”(맥스는 이에 대해 사과한다)



우리는 게임에서 행동을 완수하는 방법에 대한 원리를 설명했지만 플레이어가 어떤 종류의 행동이 유용할지를 알 수 있도록 하고 또 이런 유형의 게임에 매우 중요한 정보를 알 수 있게 한다.

자습서는 총을 제외한 목록 아이템을 사용하는 방법, 상호적인 대화를 수행하는 방법 그리고 게임을 저장하는 방법을 보여줌으로써, 플레이어에게 상당한 자유를 제공해 준다. 한 번 더, 우리는 플레이어가 스스로 생각하는 데 익숙해지기를 바란다. 그러나 샘은 어떤 것이 제대로 진행되지 않으면 계속해서 자진하여 지원을 한다. 필요한 경우, 샘은 플레이어에게 치즈 조각이 어디에 있는지 정확히 말해주어 지미가 가져갈 수 있게 할 것이다.

자습서가 끝날 때까지, 우리는 컨트롤 작동 방법을 설명할 뿐 아니라 “나는 누구인가?” “여기서 무얼 하고 있는가?”, “이게 다 무엇이란 말인가?”라는 라인에 따라, 플레이어의 마음 속에 있는 몇 가지 기본적인 질문에 대해 답해주고 자신감을 심어준다.

플레이어가 자신이 겪고 있는 경험의 종류는 무엇인지, 어떤 역할을 플레이해야 하는지, 또는 어떻게 생각해야 하는지를 잘 모를 경우, 컨트롤을 설명해도 괜찮다. 디자이너로서 우리는 원리를 벗어나는 도전을 확립하는 것, 플레이 균형을 맞추는 것, 난이도를 주의깊게 올리는 것을 매우 능숙하게 수행하고 싶어하지만, 가끔씩 이런 상호적인 드라마의 기본적인 측면에서 부족함을 보인다.

우리의 책임은 물론 자습서로 끝내는 것이 아니다. 가장 중요한 기초는 플레이어와 디자이너 간의 이해에 있지만, 우리는 또한 게임 경험의 나머지를 만들 때 Subject M 으로부터 배운 교훈을 잊지 않아야 한다. 그리고 그러한 교훈을 다음 여섯 단어로 요약하겠다. “아무 것도 가정하지 말자. 아무 것도!”

우리가 더 나아질 때까지 Subject M 은 계속해서 주류의 반대편 독에서 살고 있을 것이다.