



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

루프 종료: 싱글 플레이어 게임에서 커뮤니케이션 조성하기  
(Closing the Loop: Fostering Communication In Single Player Games)

척 조단(Chuck Jordan)

가마수트라 등록일(2011. 02. 01)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/6276/closing\\_the\\_loop\\_fostering\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/6276/closing_the_loop_fostering_.php)

*[게임 작가이자 디자이너인 척 조단(Telltale 의 Sam & Max, Strongbad) 씨는 게임이 이야기를 통해 플레이어와 상호작용하는 방식에 대해 살펴보고, 우리의 미디어 속 스토리와 플레이어의 상호작용을 바라보는 새로운 방식을 제공한다.]*

게임 개발자들이 비디오 게임을 스토리텔링에 어떻게 사용할 수 있는냐를 지속적으로 정의함에 따라, 크게 문제가 된 것은 바로 스토리(개발자의 주된 이야기)와 게임플레이(플레이어와 게임의 상호작용) 간의 긴장감이다. 문제를 짜 맞추는 약간 다른 방식은 스토리와 게임플레이 간의 긴장감으로서가 아니라, *미디어*로서의 비디오 게임과 *활동*으로서의 비디오 게임 간의 긴장감으로서인 것이다.

### 불편한 테트로미노

한 쪽 끝에는 불편한 진실이, 다른 쪽 끝에는 *테트리스*가 있는 연속체를 상상해 보자. 전자(불편한 진실)는 그냥 글자 그대로이다. 이것은 크리에이터로부터 대상 플레이어층으로 명확한 메시지를 전달하기 위해서만 존재한다. 반면 후자(테트리스)는 아주 추상적이다. 여기에는 메시지라는 것은 없고 그냥 플레이어층이 플레이를 할 수 있는 환경을 제공하기 위해서만 존재한다. 즉 전자는 미디어, 후자는 활동이라 말 할 수 있다.

어떠한 비디오 게임이나 영화, 책, TV 프로그램, 앨범, 댄스 공연, 창작 작품도 한 가지 기준에 따라 연속체의 어딘가에 놓여질 수 있다. “그렇다면, 이런 것들이 커뮤니케이션하려는 것은 무엇일까?”

실험이 진행되면서 이것이 상당히 이해하기 쉽지만 다음과 같은 몇 가지 이유로 인해 유용하다는 것이 밝혀졌다.

첫째, 양 끝에 대해 가치 판단을 내리지 않는다. 비디오 게임 콘텐츠(비디오 게임 원리에 대립되는 것)에 대한 토론은 종종 *재미* 및 *의미*와 같이 의미가 부여된 단어들로 채워진다.

이런 단어들은 사람들이 전혀 비난을 받아본 적 없는 아이디어를 변호하면서 가끔 토론이 다음과 같이 비생산적인 점선으로 이탈하기도 한다. “게임에는 어떤 의미도 *필요하지* 않다! “게임플레이가 곧 의미다!” “다른 것 보다 ‘재미’에 초점을 두는 것은 미디어를 완전히 어린아이 취급하는 것이다!”

또한 추상적인 “캐주얼” 게임을 스토리텔링 게임보다 더 낫다고 치부하는 경향을 피한다. 아니면, 이와 반대로 추상적인 게임플레이의 순수성이 매우 중요하다고 주장하거나 보다 직선적인 스토리텔링 게임을 만들고자 하는 사람들은 차라리 영화나 만들어야 한다고 주장하는 관점을 피한다.

둘째, 스토리와 게임플레이를 구별하려 하지 않는다. 게임에 대해 설정된 스토리나 흥미로운 스토리로 뒷받침되는 알은 게임플레이가 아닌 전체적인 메시지에 초점을 두는 것은 곧 두 구성요소를 모두 공통된 전체의 일부로 취급한다는 것을 뜻한다.

무엇보다도, 게임 디자인에서 표현이 아닌 *커뮤니케이션*이 갖는 중요성을 인지한다. 만약 비디오 게임 개발자가 자신의 게임을 통해 어떤 스토리를 들려주고자 한다면, 이 개발자는 자신의 프로젝트 방향을 연속체의 “미디어” 끝으로 정할 것이다. 이 개발자는 게임이 커뮤니케이션하려는 아이디어가 무엇인지에 대해 생각해 보아야 할 것이다.

## **피드백 루프**

게임을 미디어로 분류하는 것 또는 게임을 주로 스토리 지향적인 것으로 토론하는 데 대해 반사적인 혐오감을 보이는 경우가 있다. 게임 디자인의 순수성과 가치를 다소 훼손한다는 이유에서이다.

그러나 비디오 게임을 스토리텔링 미디어로 사용하더라도 게임 디자인이 평범해지는 것은 아니다. 스토리를 전하기 위해 영화를 만들어도 영화촬영법이나 영화 편집의 기술이 평범해지는 것이 아닌 것처럼 말이다. 미디어를 선택하는 아티스트에게는 그 미디어에서 고유한 것이 무엇인지, 그리고 그 미디어를 어떻게 최대한으로 활용할 것인지를 결정할 책임이 있다.

미디어로서 비디오 게임의 고유한 측면은 물론 그 상호작용성에 있다. 비디오 게임은 크리에이터와 대상 플레이어층 사이에 계속 진행 중이며 즉각적이고 체계적이면서 규칙에 기반을 둔 양방향성 커뮤니케이션을 제공한다. 이것은 “게임플레이”로도 알려져 있다.

우리가 이러한 방식으로 내러티브 게임 디자인의 프로세스에 대해 생각해 볼 때 스토리와 게임플레이의 일반적인 구별은 더 적절하지 않은 것으로 보인다. “생각”과 “행동”을 분리하는 선을 긋는 것, “개발자의 내러티브”와 “플레이어의 내러티브”를 분리하는 선을 긋는 것은 거의 말이 되지 않는다. 여기에는 크리에이터와 대상 플레이어층이 완전히 다른 언어로 얘기하면서 우연히 컷신과 엇갈리는 완전히 분리된 활동에 관여한다는 의미가 내포될 수 있다.

그러나 컷신과 스크립트 이벤트는 내러티브가 아니다. 전체 게임이 내러티브이며, 스토리는 미디어를 고유하게 만들어 주는 한 가지, 즉 게임플레이를 통해 전달된다. 게임의 목적은 스토리의 끝을 맺는 것이며 게임의 규칙은 플레이어의 캐릭터에 제약을 가하는 것이다. 컷신과 스크립트 이벤트는 다음과 같은 규칙을 도입하거나 구체화한다: 이 캐릭터는 추상적이고, 이 경로에는 더 이상 접근이 불가능하고, 가장 어두운 마법의 이 크리스탈 막대기는 이제 하나의 목표이다.

드라마틱한 재정의가 아니라 미묘한 철학의 변화이며, 플레이어가 활동에 관여하는 동안 개발자는 스토리텔링에 관여하는 그런 것이 아니라 스토리텔링 과정에서 개발자와 플레이어가 함께 협업하는 것이다.

그리고 스토리텔링의 언어는 우리가 전통적인 미디어(대화, 영화촬영법, 세트 디자인 등)에서 차용한 것이 아니라 개발자와 플레이어 간의 양방향성 커뮤니케이션 즉 게임플레이의 언어인 것이다.

개발자가 새로운 규칙이나 새로운 시나리오를 소개하면 플레이어는 몇 가지 정보를 제공하고 게임은 반응한다. 정보와 피드백의 주기는 비디오 게임 커뮤니케이션의 가장 기본적인 구성요소로, 스토리텔링 미디어 사이에서 상호작용하는 엔터테인먼트를 고유하게 만드는 것이자 비디오 게임 스토리가 플레이어에게 게임의 모든 의미를 제공하는 방식이기도 하다.

이것은 또한 스토리텔링 게임 디자인의 양 끝 사이 중간쯤, 그러니까 전통적인 내러티브 vs. 체계적인 게임 원리, 선형성과 제어 vs. 개방형과 예측불능, 아트 vs. 과학, 선천적인 재능 vs. 엄격한 연구, 주관성 vs. 객관성, 직감 vs. 관찰의 중간쯤에 위치한다.

따라서 비디오 게임이 상호작용하는 엔터테인먼트의 미디어에서만 가능한 수준으로 플레이어에 동조하는 각 순간을 살펴보는 것이 유용하다. 게임이 2 개의 독립적인 모놀로그

모드, 즉 개발자의 목소리와 플레이어의 목소리를 어떻게 초월하는가? 게임은 플레이어에게서 개발자로, 그 다음 다시 플레이어로 전달되는 커뮤니케이션의 루프를 어떻게 종료하는가?

## 선택

루프를 종료하기 위한 가장 분명하고 즉각적인 방법은 플레이어의 선택에 따라 중요한 스토리 순간에 분기형 내러티브를 제공하는 것이다. 플레이어의 액션은 스토리의 방향에 즉각적이고 의미있는 영향을 미친다.

분기형 내러티브에서 가장 분명한 불편함은 순수하게 실용적인 것이다. 분기형 내러티브는 비싸고 시간이 많이 소요된다. 단순한 이분법적 선/악 선택이라도 만들어 내야 하는 중요한 씬의 개수를 배가할 수 있으며, 옵션이 미묘할수록 개발 시간이 훨씬 더 늘어난다. 예산 규모가 커질수록, 플레이어층의 대부분이 결코 보지 못할 콘텐츠에 비용을 쓰는 것을 정당화하기가 더 어려워진다.

사람들이 비디오 게임을 만들고 있는 한, 분기형 내러티브의 문제는 단순히 현재 기술의 한계라는 의견이 있어왔다.

업계의 성배, 보다 정확히 말하면 영구적 모션 엔진은 콘텐츠의 양을 제한할 수 있고 플레이어의 선택권을 지능적으로 충분히 무한정 생성할 수 있는 스토리텔링 엔진의 실현이었다.

그러나 우리가 비디오 게임을 개발자와 플레이어 간의 커뮤니케이션으로 본다면 스토리텔링 엔진이 정말로 필연적이고 가장 바람직한 최종 목표인가? 플레이어는 자신이 한 선택에 대해 즉각적인 피드백을 받을 수 있겠지만, 그가 계속해서 개발자와의 대화에 참여할 수 있겠는가?

*Sam & Max* 나 *Strong Bad* 에피소드에 대한 어드벤처 게임용 퍼즐을 디자인하는 동안, 나의 목표는 작가의 방에서 게임을 기획하는 경험을 플레이어에게 재현해 주는 것이었다. 우리는 가끔 어드벤처 게임을 할 때 ‘아하(A-ah)’ 모먼트에 대해서 이야기하곤 하지만 게임을 디자인하는 동안에는 많은 것들이 떠오른다.



스토리 기반 어드벤처 게임을 디자인하는 과정은 그런 게임을 플레이하는 과정과 유사하다. 스토리는 특정한 지점으로 향해가고 그 공간에 있는 모든 사람은 다음 스토리 모먼트로 진행하기 위한 가장 재미있고 가장 흥미로우며 가장 만족스러운 방식을 찾으려 한다.

진행 방식이 꼭 *최고*이거나 또는 *가장 논리적*일 필요는 없지만, 그 공간에 있는 모든 사람들이 “그래! 정말 완벽해!”라고 말할 만큼은 되어야 한다. 플레이어에게 솔루션을 찾기 위한 옵션을 제공하면 플레이어는 꼭 필요하지 않은 목표에 대해 생각한다. 실제로, 플레이어는 우리가 게임에 포함시켰던 것보다 훨씬 더 흥미롭거나 논리적인 솔루션을 포럼이나 플레이테스트 중에 여러 번 제안했었다.

그러나 아이디어는 단순히 플레이어에게 권한을 부여하는 것이 아니라 플레이어와 한 순간, 모든 것들이 결국 조화될 때 농담이 최고의 촌철살인이 되고 연속체에 대한 관심이 사라지며 스토리가 연결되는 바로 그 순간을 공유하는 것이었다.

개발자들이 끊임없이 홀로덱(플레이어들을 스토리로 완전히 통제하는 개방형 환경)을 구성하려는 목표를 추구하면서, 개발자들은 커뮤니케이션의 감각을 잃어버리지 않도록 해야 한다. 그렇지 않으면, 개발자들은 플레이어에게 권한을 부여하지 못하고 자기자신에게만 말을 할 수 있는 에코 챔버 안에 플레이어를 가두어 버리게 된다.

## 에이전시

플레이어 에이전시는 플레이어 선택의 컨셉보다 훨씬 더 기초적인 것이다. 플레이어의 액션이 스토리의 방향을 직접적으로 바꾸지는 못하더라도, 내러티브를 추진하는 경험은 전통적인 미디어가 복제할 수 없는 방식으로 스토리가 울려 퍼질 수 있게 한다.

*Half-Life* 시리즈는 Black Mesa 를 통한 트램 라이드의 첫 번째 순간에서부터 플레이어 에이전시의 컨셉을 바탕으로 구성되었다. 고든 프리먼이 직접 목격하지 않은 것은 어떤 것도 일어나지 않고, 그의 지원이 없으면 세상의 파워 케이블은 빠진 채로 남아 있고 커다란 적색 발사 버튼은 눌러지지 않은 채 남아 있다.

표면적으로 볼 때 목표는 완전한 몰입이다. 그러나 플레이어는 절대 스토리나 를 플레이에서 고든 프리먼으로 완전하게 몰입하지 않는다. 왜냐하면 대부분 캐릭터가 암호 같은 것이기 때문이다. 그러나 플레이어는 스토리텔링에 몰입한다. 환경의 디테일과 중요한 장소들 간의 공간적 관계에 보다 익숙해지며, 시간의 통로 그리고 시간에 쫓김으로 인해 생겨나는 긴장감을 점점 의식하게 된다.

*Half-Life 2 Episode 2* 에는 프리먼과 엘릭스 벤스가 스트라이더와 다른 콤팩트 차량의 호위대가 다리를 통과하는 장면을 쌍안경으로 바라보는 씬이 있다. 플레이어가 선택할 수 있는 것은 없다. 게임을 하는 모든 사람들은 이 씬을 볼 수는 있지만 최근 *War of the Worlds* 리메이크에 등장하는 유사한 씬과 비교해 보면, 플레이어 에이전시가 분명해진다는 점에서 차이가 있다. 영화에서는 발견할 수 없는 우수한 존재감과 즉시성이 있는 것이다.

게임 개발자들에게 위험한 것은 에이전시의 가치를 과대평가하거나 진정한 경험의 대안으로서 텅 빈 상호작용에 지나치게 의존하는 것이다. 어드벤처 게임 대화를 작성할 때 트릭을 너무 많이 사용하면 플레이어가 선택할 수 있는 “옵션” 목록의 설명적 시퀀스가 분해되어 모두가 똑 같은 분기로 이동한다.

플레이어가 상호작용으로 되돌아가게 하여 시퀀스의 단조로움을 분해하기 위한 의도이지만, 실제로 너무 자주 사용할 경우 역효과를 낼 수 있다. 플레이어가 자신이 선택한 것이 결과에 실질적인 영향을 미치지 못한다는 것을 알게 될수록 상호작용은 갈수록 인위적인 것이 되어 간다.

또한 주의산만으로 인해 몰입에 지나치게 의존하게 되는 위험이 있다. 공상과학 공포 게임인 *Dead Space* 에는 모든 맵, 헤드업 디스플레이, 플레이어가 상호작용하는 패널에 대한 게임 세계 설명을 곁들이면서 사용자 인터페이스를 완벽하게 만들기 위해 엄청난 노력이 들어갔다.

이것은 대부분의 플레이어들은 설명이 없어도 충분히 수용할 수 있는 개별적인 게임 속 UI 를 다루어 왔기 때문에 실제로 인터페이스에 더 주의를 기울이게 하는 효과를 갖기도 한다.

게임을 플레이어와 개발자 간의 대화로 간주할 경우 개발자들은 에이전시와 몰입을 미사여구가 아닌 커뮤니케이션을 위한 도구로서 생각해야 한다.

이 시점에서 플레이어를 통제한다면 게임은 어떤 생각 또는 어떤 느낌을 전달해 줄 수 있을까? 이것이 의미있는 상호작용인가? 아니면 단순히 플레이어에게 비상호적인 시퀀스 도중에 막 누를 버튼을 제공하는 것인가?

## 공감

플레이어 에이전시의 가장 효과적인 사용법 중 하나는 플레이어의 아바타나 기타 내러티브 속 캐릭터에 대한 공감을 조성하는 것이다. 플레이어의 액션이 개발자에 의해 미리 결정되고 분기형 내러티브에 종속되지 않는다 하더라도 플레이어는 그러한 액션의 결과를 생각할 수 밖에 없게 된다. 그러면 생각이나 개념을 어떠한 설명적인 컷씬보다도 더 미묘하고 설득력 있게 전달할 수 있게 된다. 플레이어가 점차적으로 내러티브 속에서 자신의 역할을 인지해 가기 때문이다.

게임 *Ico* 에서 핵심적인 게임 원리는 공주의 손을 잡고 공주를 장애물 사이에서 안내하는 것이다. 개발자들은 그 어떤 컷씬보다도 설명없이 원활하게 플레이어에게 애착과 보호라는 느낌을 서서히 보다 효과적으로 주입한다. Valve 는 가중 동행 큐브에 심장을 넣음으로써 *Portal*에서 더 작은 규모로 이와 유사한 것을 수행했다.



*Shadow of the Colossus* 는 플레이어를 도덕적으로 애매한 상황으로 몰아넣음으로써 이 개념을 보다 심각하게 다루었다. 이 게임의 기본 구조는 철저하게 전통적이다. 즉 공주를 구하기 위해 플레이어는 점점 더 어려워지는 단계의 보스들을 쳐부셔야 한다. 그러나 이 게임의 표현은 플레이어의 경험을 일반적인 모험에서 패배, 비탄 그리고 필연성으로 옮겨 놓는다.

텍스트나 대화로 명확하게 하지 않더라도, 거상은 일반적인 비디오 게임의 몬스터에서 장엄하고 심지어 고결하기까지 한 피조물로 변모한다. 플레이어가 선택하는 것은 아니다. 플레이어는 게임을 중단하는 것 외에는 실제로 선택할 수 있는 것이 없다. 그렇지만 게임은 계속해서 모든 플레이어들의 액션에는 결과가 있다는 개념을 전달한다. 시간이 지남에 따라 플레이어는 궁극적으로는 평화로운 피조물들을 죽이는 행위에 죄책감을 느끼기 시작한다. 자신이 멈출 수 없다는 것을 인지하면서도 말이다.

선택, 필연성 그리고 결과라는 개념은 또한 *BioShock* 의 중요한 한 부분이다. 게임은 표면적으로는 일련의 선/악 선택(리틀 시스터즈를 구하느냐 채취하느냐)에 초점을 두는데, 각각 자체적인 전용 컨트롤러 버튼과 분기형 최종 컷씬을 갖는다.

그러나 플레이어와 빅 대디의 관계는 훨씬 미묘했다. 플레이어가 리틀 시스터즈를 구하든 채취하든 플레이어는 먼저 각 빅 대디를 죽여야만 한다. 그리고 이러한 캐릭터들은 랩처의 바닥을 왔다갔다하면서 돌고래송을 부르고 플레이어에게 해를 가하는 것이 아니 그저 작은 소녀를 보호하기 위해서만 존재하는 쿵쿵거리며 움직이는 피조물이었다.



많은 플레이어들은 두 번 생각할 것도 없이 이 괴물들을 죽여버린다. 게임을 완성하는 데 필요하지 않음에도 불구하고 빅 대디와의 대결은 이 게임에서 가장 흥미로운 세트 피스였다. 선택의 환상에 대한 중심적인 스토리 모먼트를 목격한 후 게임의 후반부에 들어서야 플레이어는 자신의 게임의 과정에 걸쳐 무엇을 했는지를 생각하게 된다. 플레이어는 빅 대디가 어떻게 창조되었으며 공감을 얻기 위해 스스로 그렇게 되어야만 했음을 알게 된다.

## 관련성

콘텐츠를 플레이어층 속의 개인들과 명확하게 관련 짓는다는 개념은 비디오 게임에서는 독특한 것이 아니지만, 종종 간과되는 것이기도 하다. 게임 개발의 많은 부분이 게임 세계 건설과 몰입에 집중되기 때문에 개발자들은 게임 세계에 도달하고 플레이어를 직접적으로 다루는 것을 소홀히 하거나, 아예 관심이 없다.

비디오 게임을 하는 동안 필자에게 가장 잊혀지지 않는 경험(상호적인 엔터테인먼트에서만 가능한 모먼트의 유형) 중 하나는 Dreamcast 에서 Sega 의 *Seaman* 을 하는 동안이었다.

내 애완동물 시맨이 어느 정도 성장을 하고 나면, 시맨은 나에게 대해 더 잘 알아보기 위해 나에게 개인적인 질문들을 던지기 시작한다. 이 게임에 익숙하지 않은 사람들을 위해 마이크가 부착되어 출시되며 플레이어가 시맨에게 얘기를 할 수 있도록 음성 인식이 사용되었다. 한 세션이 시작될 때 내가 가장 좋아하는 영화가 무엇인지를 질문했던 것이 생각난다.

나는 게임의 음성 인식이 완벽하지는 않지만 플레이어가 첫 번째 시도에서 음성이 인식되지 않았을 경우 두 번째 기회를 주도록 한 것은 개발자들이 아주 잘 한 점 중 하나라고 생각했었다.

가장 좋아하는 영화 질문에 대해 응답할 때, 나는 먼저 내가 실제로 좋아하는 영화를 담은 다음 음성이 인식되지 않을 경우 더 또렷하게 스타워즈라고 말하기로 결정했다.

나는 "밀러스 크로싱"이라고 답했다. 시맨의 눈에 불이 들어왔고 곧 시맨은 "어, 코헨 형제의 팬이군요! 분명 당신 친구들은 한 자리에 둘러 앉아 온종일 아리조나 유괴사건에 나오는 대사를 읊어대겠죠." 순간 난 컨트롤러를 떨어트렸고 슬며시 화면에서 물러나기 시작했다.

*시맨*은 무엇보다도 그 기괴한 컨셉과 완벽한 대체 현실을 만들기 위한 노력으로 기억될 것이다. 그러나 영어 번역을 위해 Jellyvision 을 선택하는 것은 오리지널에 대한 완벽한 보완이 되는데, *You Don't Know Jack* 시리즈에서 스튜디오의 경험을 자유롭고 현대적인 콘텐츠로 만들어주기 때문이다.



그렇게 소름돋게 관련성 있는 응답을 선택하는 것은 게임의 기괴한 추론을 통해 이루어진다. 그러면서 동시에 근거를 제시하고 깜짝 놀랄 만큼 몰입하게 만든다. 한 동안 필자는 3D 모델과 응답의 의사결정 트리에 대해 논의하는 데 있어 예측할 수 없는 기술을 더 이상 사용하지 않게 되었다. 필자는 내 모든 것을 너무나 잘 아는 피조물에 대 연구 중이었다.

이런 유형의 제 4 의 벽이 효과가 있다면 그 효과는 놀라울 정도로 크다. 물론 게임의 보편성이 희생될 위험도 있다. 게임의 데이터베이스에 답변이 없는 플레이어는 그렇게 직접적으로 타겟팅된 응답을 받을 수 없을 것이다. 또한 나는 게임 작가와 번역가들의 존재를 인지하게 되면서, 그들이 만들려고 했던 캐릭터가 아닌 그들과 커뮤니케이션을 하게 되었다.

### 환경적 디테일

게임 개발자들은 다양한 커뮤니케이션 채널을 가지고 있지만, 게임에서 표현되는 모든 아이디어가 컷scene에 다 나타날 필요는 없다. 다소 미묘한 환경적 큐는 “기본” 채널을 통해 발견되는 아이디어를 보충하거나, 또는 단순히 게임 개발자들과의 커뮤니케이션에 대한 개념을 보충할 수 있다.

*Half-Life 2* 에서 플레이어는 대적할 적의 그룹이 아닌 환경적 장애물이 있는 장소에 자주 직면하게 된다. 프리먼은 저수지에서 자신의 쾌속정을 꺼내기 위해 진입로를 만들거나 엘리베이터를 조작하여 더 높은 곳으로 도달해야 한다. 이러한 것들은 플레이어를 스토리텔링에서 끄집어 내서 그냥 비디오 게임을 플레이하는 마인드로 되돌려 놓을

가능성이 있다. 그러면 플레이어는 더 이상 이방인들을 물리치는 물리학자가 아니라, 비디오 게임 퍼즐을 푸는 사람에 지나지 않게 된다.

그러나 이러한 장소의 대부분은 근처 어딘가에 그려져 있는 람다 기호의 형태로 미묘한 환경적 구성요소를 갖고 있다. 이런 것들은 허구를 플레이로 되돌려 놓는다. 이것은 단순히 게임 개발자들이 플레이어를 위해 남겨놓은 퍼즐이 아니다. 프리먼이 장애물을 통과하는 데 도움을 주기 위해 저항에 의해 남겨진 도구이다.

또한 이러한 장소는 개발자와 플레이어 사이에서 커뮤니케이션이 일어나고 있다는 것에 대한 미묘한 알리미의 역할을 한다. 플레이어에게 이 장애물을 통과할 좋은 해결책이 *있다*는 것을 알려주는 것이다. 플레이어는 완전하게 열려 있는 게임 세계로 버려지는 것이 아니라 자신만의 장치에 남겨진다. 개방형 시뮬레이션이 아니라 주의깊게 구성된 경험인 것이다.

## 루프 종료

이 글에 모든 것이 망라되어 있는 것은 아니다. 이 글의 목표가 게임 개발자들이 플레이어들과 커뮤니케이션하는 데 사용할 수 있는 가능한 모든 방법을 정의하는 것이 아니라 미묘한 철학의 변화를 장려하는 것이기 때문이다.

우리는 스토리 중심의 게임에 대해 생각할 때(스토리 중심의 게임을 만드느냐 아니면 플레이하느냐), 독특한 두 가지 특징, 즉 전통적인 미디어의 스토리텔링 기법과 보다 완고하고 체계적인 게임 연구의 원리를 조합한 것으로서의 게임을 생각한다. 스토리와 게임플레이를 같은 대화에서의 두 부분으로 살펴본다면 우리는 보다 깊은 스토리와 보다 복잡한 스토리텔링의 가능성을 가질 수 있다.

우리 모두에게는 비디오 게임에서 가장 좋아하는 모먼트, 즉 그 어떤 미디어에서도 복제할 수 없는 무언가를 경험했던 모먼트가 있다. 비록 분명하게 표현할 수는 없을지라도 우리는 모두 어떤 게임이 그런 모먼트를 줄 수 있는지 알고 있다. 그러한 모먼트는 효과적인 영화나 사려 깊은 레벨 디자인 또는 균형이 잘 맞춰진 핵심적인 게임 원리로 만들어 지는 것이 아니라, 우리 자신과 우리가 플레이할 수 있는 세계를 만든 사람들과 진정으로 연결되는 느낌을 통해 만들어질 수 있다.