



무엇이 게임을 만드는가?

작성자 : 키스 버건(Keith Burgun)

작성일 : 2012년 3월 29일

[100 Rogues developer Dinofarm Games의 설립자이자 개발자인 키스 버건(Keith Burgun)은 일부 비디오 게임들은 “게임” 이 전혀 아니라고 주장한다. -- 그리고 정확한 요소들이 플레이어들에게 게임들을 매력적으로 보이게 하는 방법이라고 받아들이고 있다.]

초창기의 테트리스는 무작위 조각(Tetronimo) 발생을 위한 루저 시스템을 가지고 있었다. 이것은 당신이 플레이하고 있을 때, 당신은 당신의 다음 막대 조각이 나올 때까지 얼마나 걸릴 것인지를 정확히 알 수 없다는 것을 말한다. 이것은 “테트리스를 위해 저축할 것인지, 아니면 당장 현금으로 바꿀 것인지” 의 훨씬 더 모호한 결정을 하게했다.

조각 발생의 새로운 “7-bag” 시스템(하나의 가방에 일곱 개의 조각을 넣고, 한 번에 일곱 개의 조각을 꺼낼 수 있는데, 이것은 당신이 14개의 막대 조각을 모두 가지게 될 것을 보장한다.)인 “hold box” 와 보통 5개 또는 6개의 ” next” 박스들의 현대 테트리스 사이에는 대체적으로 실행의 문제가 있다. 아마도 당신은 테트리스가 변화되어 온 것을 사랑하게 될 것이고, 또한 이러한 변화들은 전적으로 긍정적인 것이라고 생각하게 될 것이다. 그것은 괜찮다. 하지만 나는 우리가 뭔가를 잃어버리고 있다는 것에 모두 동의할 수 있을 거라고 생각한다.

게임의 개념

나는 게임은 특정한 것이라고 제안한다.

내가 의미하는 것은 내가 오직 “게임” 이라고 부를 수 있는 독특한 개념이 있다고 생각하는 것이다. 그리고 그것은 우리가 디지털 게임 세상에서 사용하는 large blanket 용어와

는 무언가 색다른 것이다. 우리 비디오 게이머들은 디지털 퍼즐, 쌍방향 소설, 시뮬레이터, 심지어 디지털 크래프팅 도구들로부터의 모든 것들을 “게임” 또는 “비디오 게임” 이라고 부른다.

기본적으로, 디지털, 인터랙티브, 그리고 오락에 사용되는 그 어떤 것도 게임으로 지명된다. 그리고 사전은 거기에 의견을 좀 더 붙이겠다. 게임은 “오락 또는 취미” 로서도 불린다. 따라서 TV를 보는 것도 게임이다. 만약 콩 통조림을 먹는 것이 당신을 즐겁게 해준다면 그것도 게임이 될 수 있다.

거기에는 특별한 것이 존재하고, 그 특별한 것은 장난감이 아니고, 퍼즐도 아니고, 내가 언급했던 그러한 다른 것들도 아니다. 그것은 역사 이래로 늘 우리 주위에 있어왔던 것이고, 오늘날에도 여전히 번성하고 있다. 우리에게는 정말로 “게임” 말고는 그것을 표현할 다른 단어가 없다. 따라서 이 글의 목적을 위해 내가 사용할 언어가 바로 그것이다. 모든 디지털 대화형 엔터테인먼트의 큰 카테고리를 참조하기 위해, 나는 “비디오 게임” 이라는 용어를 사용하려고 한다.

나는 이것을 행위자들이 모호한 결정을 함으로써 경쟁하는 규칙들의 체계로서의 게임으로 정의한다. “행위자들” 은 둘 다 반드시 인간일 필요는 없음에 주목하라, 둘 중 하나는 종종 싱글 플레이어 게임에서와 같이 시스템이다. 하지만, “모호한 결정들” 부분은 정말로 중요하다. 그리고 나는 이 자리에서 게임에 있어서 그것이 가장 중요한 부분이라고 주장하고 싶다.

이것은 명시적인 철학이다. -- 당신이 이 전에는 가져보지 못한 게임을 바라보는 방법이고 무엇이 존재하는지에 대한 설명이 아니다. 다시 말해서, 물론 게임의 요소를 가지고 있는 퍼즐들인 비디오 게임들도 있다(나는 모바일 게임의 용어인 “앱” 을 사용하는 것을 선호한다). 그리고 물론 시뮬레이터의 요소를 가지고 있는 게임들도 있다. “게임” 이라는 애매 모호한 단어와 게임의 내재적인 특성으로 인해, 특히 싱글 플레이어 디지털 게임의 영역에서 우리는 무심코 이 의미 있는, 모호한 종류의 결정을 어느 정도 잃어버리고 있다고 나는 여기에서 주장하고 싶다.

무엇이 결정을 의미 있게 만드는가?

우리 중 일부는 우리가 절대 되돌릴 수 없는 흥미롭고 어려운 결정이 얼마나 유용한지 잊어버릴 수도 있다.

게임은 매우 특별한 종류의 의사 결정을 가지고 있다. 좋은 게임에서, 결정들은 다음과 같은 특성들을 가지고 있다: 그 결정들은 흥미롭고, 어렵다. 그리고 더 나은 대답은 그 결정들은 애매모호 하다는 것이다. 하지만, 위에서 말한 것들 보다 그 결정들은 “의미 있는” 것이어야만 한다.

내가 말하는 “의미 있는” 것은 “그 결정들은 당신이 당신의 아버지와의 관계를 생각하게

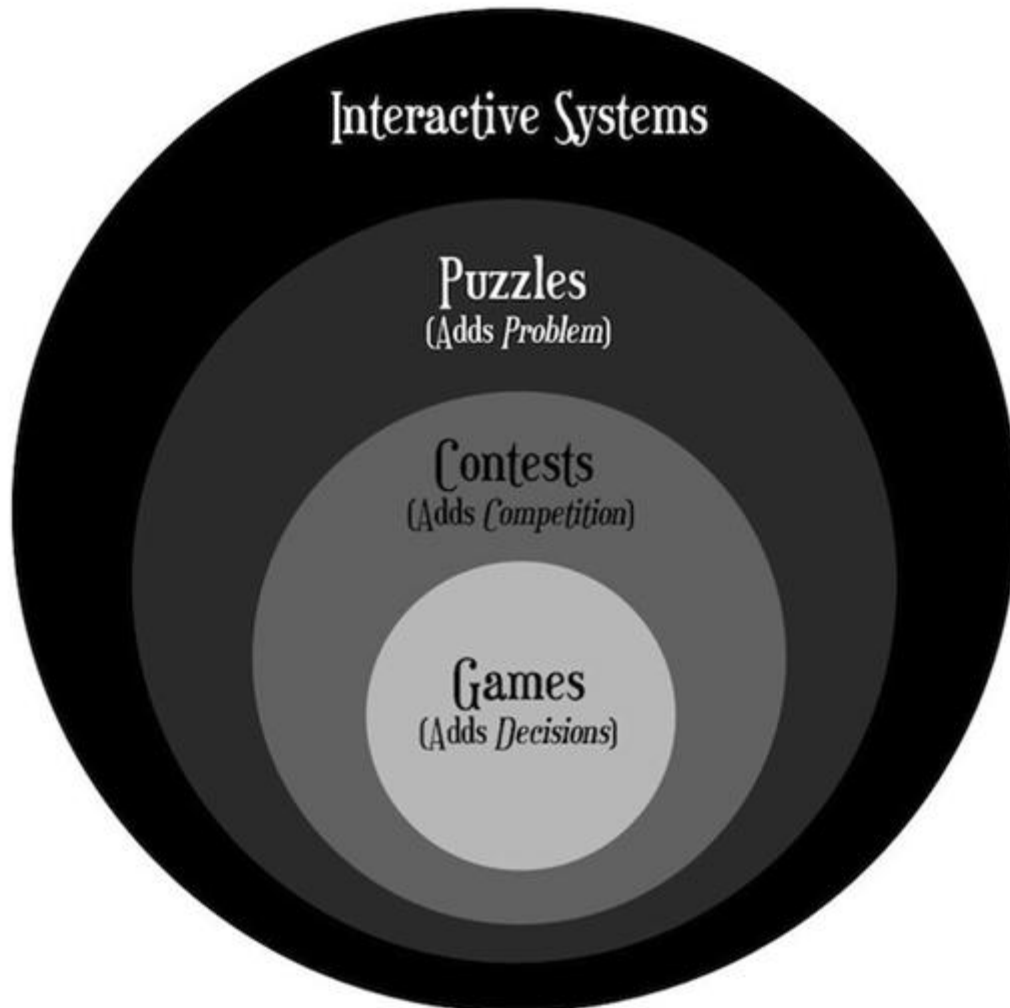
만드는 것과 같은 개인적인 의미에서의 것이 아니다. 설사 그 결정들이 분명히 의미 있을 지라도 말이다. 간단히 말해서 “의미 있는” 것은 당신의 결정들은 그 게임 시스템 내부에 의미를 가지고 있는 또 영향을 미쳐야한다; 그 결정들은 새로운 도전들이 등장하게 되는 원인이 되고, 그리고 그 무엇보다 가장 중요한 것은 그 게임의 최종 결과와 관련하여 의미가 있다는 것이다.

일부는 모든 비디오 게임들(퍼즐, 시뮬레이터, 장난감 포함)이 모두 “의사 결정”의 일부의 형태로 관련 있음을 지적하는 것이 빠를 수 있다. 그것은 절대적으로 사실이지만, 아무 것도 게임이 하는 방법으로 플레이어가 결정을 내릴 수 있도록 할 수 없다. 예를 들어, 당신이 퍼즐에서 내린 어떤 결정들은 올바른 것일 수도 있고, 올바르지 못한 것일 수도 있고, 당신이 시뮬레이터에서 내린 결정들은 내부에서 의미 있는 큰 경쟁(맥락)을 가지고 있지 않다.

대화형 시스템의 계층 구조

내가 말한 것과 같이, 우리가 “비디오 게임”이라고 참조하는 거대한 계층 안에는 아주 많은 다양한 유형의 미디어 들이 함께 묶여 있다. 하지만 내가 또한 말한 바와 같이, 또한 게임들은 디지털 영역이 아닌 것으로 되어 질 때, 그들 자신의 고유한 것들로 나타난다는 것을 우리 모두 알고 있다고 생각한다. Toys R Us의 직원들은 그들의 보드 게임들로부터 그들의 퍼즐들을 분리하는데 아무런 문제가 없다. 예를 들어, 그들 각자는 그들 자신의 고유한 영역들을 획득한다.

나는 일상적으로 “게임들”로 알려진 세계에서 우리가 접하게 되는 대화형 시스템의 서로 다른 유형의 일부 사이에 관계를 보여주는 차트를 만들었다:



이 이미지는 대화식 시스템의 제안된 계층구조를 보여준다.

시뮬레이터들 (예: *Flight Simulator, SimCity, Dwarf Fortress*)--시뮬레이터는 무엇인가를 시뮬레이션 하는 것이 주된 임무인 대화식 시스템의 한 유형이다.

결국, 시뮬레이터와 게임 사이의 흥미로운 차이점들 중에 하나는 바로 시뮬레이터는 재미있지 않다고 말하는 것은 정당한 불평이 아니라는 것이다. 시뮬레이터들은 정말로 재미있어야 한다는 내재적인 요구 사항이 없다. 시뮬레이터들은 단지 무엇인가를 시뮬레이션 하는 것만 요구될 뿐이다.

따라서, 당신은 Dwarf Fortress에서 같이 무엇인가를 재미있게 시뮬레이션 하는 시뮬레이터를 가질 수 있거나 또는 직물 재배 시뮬레이터를 가질 수 있다. Dwarf fortress에서조차도 특히 재미있는 일이 일어날 것이라고 보장할 수 없다는 것을 언급할 가치가 있다.

내 요새는 오랜 시간 동안 심각한 사건이 거의 일어나지 않으면서 완전하게 그 누구에게도 방해 받지 않는 하나의 게임을 회상한다. 그런 게임은 없기 때문에 나는 실망스럽지만, 시

물레이터는 주어졌기 때문에 정말로 이것은 실제적 가능성이 있다는 것에 감사한다.

더 정확히 말하자면, 시뮬레이터와 게임의 진정한 차이점은 바로 시뮬레이터는 경합의 유형이 아니지만 게임은 경합의 유형이라는 것이다. 물론, 나는 당신이 “경쟁 시뮬레이터”를 가지게 될 수 있다고 추측하지만, 경합은 시뮬레이션의 고유 영역은 아니다 라는 사실은 여전하다는 것이다.

경합들 (예: a weightlifting contest, *GuitarHero*, *Simon*)-모든 게임들은 경합하는 것이다. 하지만 모든 경합하는 것들이 게임은 아니다. 문제는 경합하는 동안 경쟁들이 일어나지만, 그 경합들은 의미 있는 결정들을 요구하지는 않는다는 것이다. 경합들은 종종 능력의 순수한 측정일 뿐이다- “당신은 얼마나 많은 무게를 들어올릴 수 있는가” 또는 *Guitar Hero* 또는 *Simon*에서의 예로는 “당신은 이 단원에서 얼마나 많은 것을 잘 외울 수 있는가” 와 같은 단순한 질문들이다. 이것은 몇몇 상황에서 약간 헛갈릴 수도 있다. 그러나 일반적으로, 우리 대부분은 게임과 경합 사이의 차이점을 구별할 수 있는 좋은 타고난 감각을 가지고 있다고 나는 생각한다.

이것에 대한 하나의 예외는 *Guitar Hero*와 같은 것이고, 나는 많은 사람들이 경쟁이라고 생각만 해도 오싹해 질 것이라는 것이라고 예상한다. 게임이라고 생각하면 그렇지 않지만 말이다. 첫째로, 이것은 자주 일어나는 착각 중에 하나지만, 당신은 무엇인가를 “게임이 아니다” 라고 부르는 것은 가치 판단이 아니라는 것을 알아야 한다. 나는 개인적으로 *Guitar Hero*는 게임보다는 경합에 아주 많이 가깝다고 믿는다. 왜냐하면 이것은 순수한 능력의 측정이기 때문이다. 그리고 나는 이것을 플레이 하는 동안 의미 있는 결정들이 거의 없거나 또는 예 없다고 분명히 보여줄 것이다.

퍼즐들 (예: a *Portal*/level, a jigsaw puzzle, a math problem)-퍼즐은 “문제” 의 또 다른 단어이다. 퍼즐은 하나의 정답이 있다-- “해결책”.

일부 게임들 또한 해결될 수 있다(체스와 같은 “완벽한 정보” 게임들에서 게임 상태에 대한 모든 정보는 플레이어에게 알려준다). 하지만 사람들이 게임을 풀 수 있다는 것이 일반적이라면, 이것은 게임에 대한 두드림으로써 여겨진다(*Tic-Tac-Toe* 은 아주 어린 아이들만 제외하고 대부분의 사람들이 쉽게 풀 수 있다. 따라서 이것은 좋은 성인용 게임으로 여겨지지 않는다). 반면에 퍼즐들은 해결책을 가지기 위한 노크를 하지 않는다; 그게 중요한 것이다.

퍼즐도 “의사 결정” 을 가지고 있는가? 나는 퍼즐은 의사 결정을 가지고 있지 않는다는 것을 입증하려고 한다 -- 적어도, 분명한 것은 게임이 하는 것과 동일한 방법과는 전혀 다르다는 것이다. 퍼즐은 게임이 아니다. 왜냐하면 일부 퍼즐들은 플레이어들이 의사 결정을 내리도록 허용하지만 이것은 실제로 결과와는 오히려 관계가 없다. 퍼즐에 있어서 가장 중요한 것은 플레이어가 정답을 맞히는가 아니면 정답을 맞히지 못하는가 하는 것이다.

수학 문제가 4 더하기 6이 무엇인지 물었을 때, 당신이 10이라고 말한다면 당신은 퍼즐을

정답을 맞힌 것이다. 당신이 가고자 하는 방법에 따른 행위는 결과에 대해서 아무런 변화도 일으키지 않는다. 당신이 정답을 찾기 위해 시도하는 동안, 결정을 내리는 동안, 그러한 결정들은 실제로 퍼즐과는 관계가 없다. 게임들에서, 플레이어에 의해 내려진 결정들은 게임의 상태의 변동과 그 게임의 결과에 영향을 미친다. 그래서 게임에서, 플레이어의 결정들은 실제로 퍼즐들에서의 방법들과는 다르게 중요하다. 그리고 이것이 내가 게임들과 퍼즐들 사이에 선을 그어 놓은 것이다.

결정의 장애물들

내가 보기엔, 우리는 게임에서 의미 있는 결정들 위협하는 세 가지의 주요한 문제점들을 가지고 있다. 게임 디자이너들이 게임을 위해 나의 철학을 채택한다면 이것들은 또한 그들이 자연스럽게 피해야 할 문제들의 예들이다. 그 세가지 문제들은 바로 캐릭터 성장, 저장된 게임들, 그리고 스토리 기반 구조이다.

캐릭터 성장. 이상적으로, 게임이 진행됨에 따라 게임에는 어려움이 증가한다. 그러나, 우리는 지금 게임이 진행됨에 따라 우리의 캐릭터 - 우리의 아바타 - 의 파워가 점차적으로 증가할 것이라는 기대를 갖게 되었다.

물론, 디자이너들은 더 나아가 게임 난이도를 조절하면서 만회하려고 시도하지만, 이것은 게임과 입장과 바꾸는 가장 나쁜 상태이며, 이것이 비디오 게임들에서 왜 우리의 게임들의 균형을 맞추는데 문제가 있는지에 대한 이유들 중에 하나이다.

기본적으로, 당신은 움직이는 목표물을 맞히려려고 시도하고 있다. 플레이어는 게임의 기술에 있어서 너 나아질 수 있다고 가정하고, 캐릭터는 더욱 강력해 질 수 있다고 가정하고, 이들 모두가 다소 불규칙한 속도로 일어날 수 있고, 늦은 게임 난이도 균형의 전망은 불가능하게 된다고 가정한다.

끝까지 파이널 판타지 게임을 플레이 해온 누군가는 이것에 대한 내 의견을 지지할 것이다. (특히 파이널 판타지 *VII*의 마지막 보스는 나의 *Coloud*가 그를 이기기에 쉽게 디자인 되었다는 것을 기억한다.) 나는 그러한 게임들의 디자이너들은 이 문제점을 잘 알고 있고 “너무 쉬운” 것의 편에 서는 실수를 범하는 것을 선호한다고 생각한다.

물론, 만약 당신의 게임이 너무 쉽다면, 그렇다면 당신의 결정들은 더 이상 의미가 없다. (나의 Sephiroth 전투에서 나의 결정들이 의미가 없었던 것처럼 말이다 - 나는 이것은 단지 캐릭터 상태에만 기반을 둔 필연적인 결과였다고 생각한다).

저장된 게임들. 나는 퀵세이브/ 퀵로드(또는 어떤 유사한 시스템)을 비디오 게임에서 “지금까지 휘두른 가장 강력한 무기” 로 부른다. 이것은 어렵지 않고 내가 간단하게 할 수 있는 것이다: 기본적으로, 플레이어의 임무는 그의 최선으로 플레이 하려고 시도하는 것이다; 최적의 움직임을 만들도록 시도하는 것이다. 게임은 당신이 원할 때마다 당신이 저장하고 실행할 수 있도록 한다. 따라서, 어려운 결정에 직면했을 때, 할 수 있는 논리적인 것은 무

엇인가? 게임을 저장하고, 그런 다음 결정을 내리도록 하라. 좋은 생각은 아닌 것 같다! 게임을 재실행하고, 2번방을 시도해라. 만세! 나는 이 게임을 너무 잘한다!



저장된 게임들의 문제는 바로 저장된 게임들이 우리가 의미 있는 결정을 하지 못하도록 하고, 그 결정은 게임에 영향을 끼친다는 것이다. 만약 당신이 나쁜 선택을 한 후 게임을 재실행 할 수 있다면, 그 선택은 그 게임에 영향을 미칠 수 있는 기회를 얻을 수 없다. 만약 당신이 모든 도전 전에 그 게임을 바로 저장할 수 있다면, 이것은 더 이상 경합이 아니다. 다시 한 번, 이것은 필연적인 결과이다. 이것은 오직 당신이 이겼을 때의 문제이다.

이 주장에 대한 일반적인 반대 주장에 대해서 언급하려고 하는데 그것은 “좋습니다. 만약 당신이 게임을 엉망으로 망친 다음 게임을 재실행 하고 싶지 않다면, 그렇게 하십시오” 와 같은 의견들이다. 말하자면, 이것의 문제는 내가 여분의 규칙들, “하우스 룰스” 를 만들어야만 하는 것이다. 그러면 나는 게임 디자이너 업무의 일부를 담당해야만 하는데, 그것은 공평하지가 않다. 또한, 많은 게임들은 실제로 게임 플레이로서 이것을 잘 균형 잡힐 수 있도록 염두에 두고 있고, 나의 다음 아이템으로 인해 이것은 실제로 오히려 피할 수 없게 되었다.

스토리 기반 구조. 비디오 게임들 이전에는 이 생각은 절대 완성되지 못했다. 대신, 게임들은 “대항 경기” 에서 플레이 되었다. 지금은, 모든 게임들은 긴 캠페인이 예상되고, credits reel에 의한 완료가 예상된다. 이 완료 기반 사고는 우리의 친구, 의미 있는 결정에 아주 끔찍한 영향을 미친다.

첫째로, 대부분의 스토리 기반 게임들은 게임 전체 역사로부터 관련되어 있어서 꽤 길다. 대부분의 게임들이 역사적으로 10분에서 몇 시간 사이에서 경기가 끝나는 반면에, 현대 비디오 게임들은 20 시간 또는 그 이상의 시간의 개념으로도 “완료” 되었다고 간주되지 않는다.

이것 자체가 문제는 아니지만, 이것은 또한 실제적으로 플레이어에게 의미 있는 “손실” 조건을 주는 약간의 가혹하고 거친 부분이 된다는 것을 의미한다. 그래서 그것은 그들이 할 수 있는 모든 것은 이기는 것 뿐 이라는 것을 의미한다 - 따라서, 그들 선택들의 의미심장함은 파괴되었다. 그들이 할 수 있는 모든 것은 그 게임을 천천히 이기거나 혹은 빠르게 이

기거나 하는 것이다; 이것은 더 이상 경합이 아니다.

그렇다면, 우리는 무엇을 해야 하는가?

다시 한 번 말하지만, 멀티 플레이어 게임들에서는 아무도 의미 있는 결정들에 대한 문제를 가지고 있지 않다 - 싱글 플레이어 게임들이 그 문제점을 제공하고 있고, 따라서 나는 여기에서 그것을 증명하려고 한다. 첫째로, 모든 싱글 플레이어 게임에서 **당신은 단순하게 무작위 요소들을 가져야만 한다.**

만약 당신의 게임에 임의성이 없다면, 그렇다면 게임은 정답을 가지고 있다. 그리고 게임이 정답을 가지고 있다면, 그 게임에는 플레이어가 내릴 수 있는 의미 있는 결정들이 존재하지 않는다(위에서 설명한 바와 같이 이것은 퍼즐과 보다 밀접하게 유사하다). 또한, 당신이 어떤 의미 있는 결정을 하는데 관심이 있다면, **“패배”는 어떤 형태로든 존재하고**, 승리의 여러 특징은 중요하지 않다!

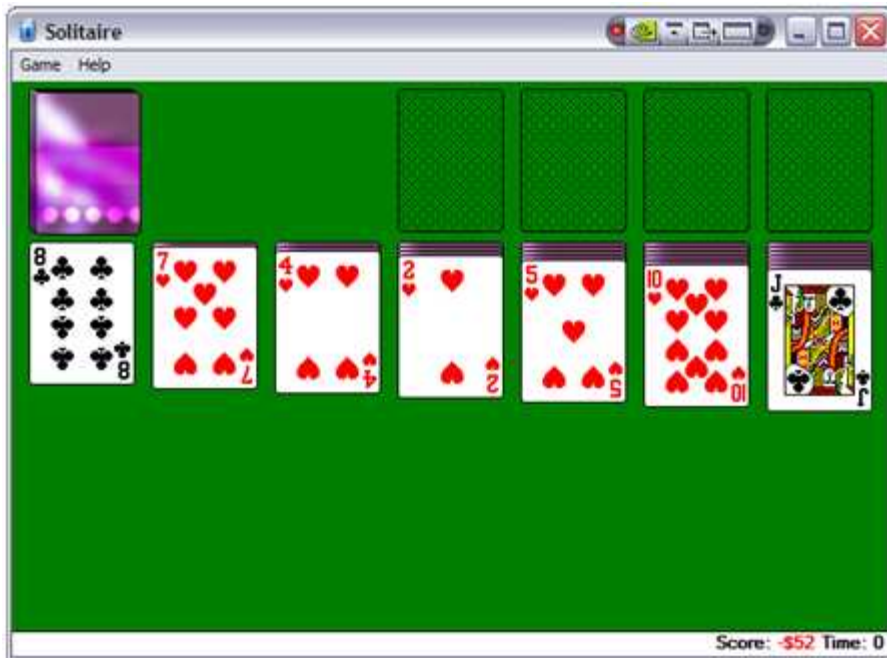
“roguelikes”로 잘 알려진 지하감옥-크롤링 장르에 대해 아는 여러분 다수는 그들이 싱글 플레이어 게임에서 이런 종류의 플레이의 마지막 옹호자들임을 알 수 있을 것이다. 인터넷 팟캐스트 Roguelike Radio의 최근 쇼 주제는 “다른 장르들에서의 Roguelike 특징”이었다. (여기에서 이 에피소드를 들어보자).

이 에피소드에서 나는 초대 손님이었고, 쇼에서 나는 우리는 싱글 플레이어 게임들의 모든 장르들에서 “roguelike”의 특징을 점점 더 많이 보기 시작할 것이라고 전망했다. Roguelike가 훌륭해서가 아니라 roguelike가 “permadeath”(이것은 단지 패배를 의미함)와 무작위 추출과 같은 자신만의 개념을 전혀 가지고 있지 않기 때문이다. - 1990년대까지, 모든 게임들은 이러한 특성을 가지고 있었다.

나의 관점에서 볼 때, 여기에 싱글 플레이어 게임들이 의미 있는 결정을 가지는 몇 개의 예가 있다.

Klondike(윈도우와 함께 제공되는 솔리테르 카드 게임, 우리는 종종 이것을 “솔리테르”라고 부른다)는 진짜 의미 있는 의사 결정들을 가진 싱글 플레이어 게임의 견실한 예이다. 나는 이 게임을 오랜 시간 동안 혼자서 해오고 있다. 하지만 이것은 몇 안 되는 게임을 해온 일부 사람들에게는 분명하지 않을 수도 있다. 나는 내가 실제로 미래 도전과 심지어 게임의 결과를 변경할 수 있는 할 수 있는 곳에서의 이러한 순간들에 주목한다.

보다 최근에는, 데릭 유(Derek Yu)의 Spelunky는 그야말로 이 개념을 실행하고, 내가 항상 플랫폼 게임이 해야 하는 것이라고 생각해오던 최초로 잘 알려진 플랫폼 게임들 중 하나가 되었다: 그 레벨들을 무작위로 추출함. 당신이 매번 플레이 할 때마다 그 레벨들은 무작위이기 때문에 Spelunk를 잘하는 것은 암기 또는 어떤 “제거의 과정”과는 전적으로 아무 관



련이 없다. 다만 그것은 SpeLunky에서 의사 결정에 관한 당신의 기술과 관련이 있다.

데스크톱 던전(Desktop Dungeons)는 의미 있는 의사 결정들을 가지고 있는 유일한 게임은 아니지만, 이것은 뛰어나게 혁신적인 방법으로 의미 있는 의사 결정들을 가지고 있다는 것만은 확실하다. 게임에서, 당신은 당신 자신 보다 높은 레벨의 괴물을 물리침으로써 보너스를 획득할 수 있는 경험을 획득한다. 따라서 추가적인 경험을 획득하기 위해서 몇몇 중간 레벨 괴물들을 물리치고자 당신은 초반전 묘약(대부분 엔드 게임 보스로서 예약함)을 선택할 수 있다.



이것은 “모호한 의사 결정”의 훌륭한 예이다 - 당신은 사용된 요약이 추가 경험의 가치가 있을 것인지 없을 것인지에 대해서 확신할 수 없다. 다른 게임들의 레벨 플레이 경험은 실제로 당신이 이 의사 결정을 하는데 전혀 도움이 되지 못할 것이다. 이런 점이 바로 게임들에 관해 정말 흥미진진한 부분이다: 누군가 정말로 새로운 게임을 만들어 냈을 때의 아이디어는, 실제로 당신의 두뇌를 새로운 방법으로 운동시킨다. 이것은 당신의 두뇌가 전에 일하지 않았던 방식으로 일하게 하는 새로운 종류의 의사 결정들을 내릴 수 있도록 강요한다.

만약 우리가 의미 있는 의사 결정들이 중요하다고 동의할 수 있다면, 그런 다음 우리는 곧장 나아가 가능한 많이 게임에 흥미롭고 의미 있는 의사 결정들을 집중 시켜서 매 순간마다 게임을 플레이 할 수 있도록 할 것이다. 나는 이것을 “게임 디자인의 효율성”이라 부른다.

Klondike는 몇 가지 의미 있는 의사 결정을 가지고 있는 반면, 많은 쉬운 결정들 또는 허위 의사 결정들을 가지고 있다 - 따라서 나는 Klondike는 이러한 방법에서 다소 낮은 효율성을 가지고 있다고 말하고 싶다. Spelunky는 조금 높은 효율성을 가지고 있는데, 실제 시간을 가지고 있고, 당신은 실제로 대부분의 시간을 위협받고 있기 때문이다. 하지만 여전히 몇몇 쉬운 결정들의 상황들이 존재한다. Desktop Dungeons는 고도로 효율적이다. 그리고 이것은 쉬운 결정들이 존재하는 신참자로 보일 수 있을지도 모른다. 하지만 좋은 플레이어들은 가장 명확한 움직임들은 거의 최고의 것들이 아님을 알고 있다.

그리고 여기에 전체의 “모호한 의사 결정”의 것들을 보는 또 다른 방법이 있다 - 이것이 게임들을 특별하고 흥미 있게 만드는 것이다: 심지어 당신이 이겼을 때에도 항상 계속해서 이길 수 있는 여지가 있다. 그리고 당신은 방법을 확실히 모른다. 경험들에서, 당신은 항상 방법을 알고 있다 - 두더지들이 다음에 나타났을 때 보다 빠르게 그들을 때려라. 당신이 해야 하는 것에 모호함이 없다. 퍼즐들에서는, 퍼즐이 풀려야 풀린 것이다. 퍼즐을 풀기 위한 다양한 방법들이 있을 수 있지만, 모든 해결책들은 동일하다. “내가 어떻게 개선시킬 수 있었는지 궁금하다”의 느낌은 게임에 대해 너무 황홀하고 놀라운 것이다. 어떤 면에서는, 게임은 우리에게 우리의 알려지지 않은 가장 높은 레벨의 이론적인 능력을 발휘할 것을 요구하고, 이것은 정말로 가치 있는 것이다.

나는 우리가 어떻게 게임을 바라보아야 할 것인가에 대해 지나치게 현학적으로 바라보지 말고 또는 너무 통제하려고 하지 말아야 한다는 철학을 제안한다. 우리가 진심으로 우리의 게임들을 향상시킬 수 있는 유일한 방법은 무엇이 게임을 게임답게 만드는지 면밀히 살펴보는 것이라는 것이 나의 진심 어린 신념이다. 나는 정말로 게임을 게임답게 만드는 사람들을 많이 보지 못했다; 대신에 나는 단순하게 안전을 반복하고 "게임은 다른 사람들에게는 다른 것이다"와 같은 쓸모없는 대화들만 하는 많은 사람들을 보았다.

비록 당신이 내 생각들에 동의하지 않는다 할지라도, 우리는 게임이라 불리는 것이 존재한다는 것을 기억한다고 다시 한 번 나는 제안한다. 그리고 가능한 당신의 게임이 가장 효과적이고 재미있는 게임이 되기 위해 당신이 당신의 게임에 집중할 수 있도록 무엇이 게임인가에 대한 당신 자신의 진실들 추구하기를 희망한다. 작가 로버트 맥키(Robert Mckee)의 책 Story의 내용을 인용하자면 다음과 같다. “우리는 우리의 재능을 해방시키는 우리 예술의 근본적인 교리의 재발견과 처리원칙들이 필요하다.”