



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## 게임 오브 2020 - 수상작 (Games of 2020 - The Winners)

Danny Cowan

2009. 3. 9

([http://www.gamasutra.com/view/feature/3957/games\\_of\\_2020\\_\\_the\\_winners.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3957/games_of_2020__the_winners.php))

가마수트라는 얼마 전 자매 사이트 가마커리어가이드, 게임셋워치와 함께 독자들을 대상으로 게임 오브 2020 이라는 경연대회를 벌였다.

참가 작품 가운데 (정교하거나 아이디어가 번득이거나 재치가 넘치거나 천재적인) 20 개를 선정하여 총 4만 달러 상당의 GDC 출입카드를 수여하였다.



참가자들은 먼저 2020년에 유행하거나 첨단 기술이라고 인정을 받을 만한 게임에 이름을 붙이고 이어서 그 게임의 조종 방법과 주요 디자인 컨셉, 혁신적 측면을 설명해야 했다.

참가 작품은 컨셉의 강점, 현실성, 현재 게임 트렌드의 연속성을 기준으로 평가를 받았다. 지금 인기 있는 장르 가운데 다수는 2020년에도 계속 인기를 구가하겠지만 플레이 방법은 좀 다를 수도 있다.

이번 경연에서 본지 등은 2020년의 최첨단 게임이 지금 게임의 메커니즘을 상당 부분 그대로 이용할 수도 있지만 조종 방법이나 일상생활과 통합된 정도는 다를 것이라고 가정하였다.

이번 '2020 게임' 경연에는 그린 레이블 게이밍에서 많은 지원을 하였다. 마운틴 듀가 후원하는 이 게임 레이블은 올해 GDC에서 혁신적인 게임을 전폭적으로 지원하고 있다. 앞으로도 업계 인재를 지원하는 데 힘을 아끼지 않을 것이다.

(그린 레이블 게이밍은 GDC 패스 외에 인디 게임 페스티벌에도 수마스 맥널리 대상이라는 명목으로 1만 달러를 추가로 지원였다. 그리하여 올해 이 페스티벌의 최고 상금이 3만 달러로 늘었다.)

지금부터 150개 참가작 가운데 가마수트라 편집진이 뽑은 20개 입선 작품을 하나씩 소개하겠다. 세부사항과 설명은 모두 원 저자의 글을 그대로 옮긴 것이다. 입선하지 못한 작품도 가마수트라 블로그에 올려 주길 바란다.

## GEO

출품자: 제레미 존스턴

오늘 무슨 일이 있었는지 들어 봐.

버스에 타서 GEO를 꺼내 들었다. 5시 2분. 시간은 많았다. PvP라고 표시된 아이콘을 살짝 누르자 GPS가 작동하면서 주변 지역을 탐색하기 시작했다. 내 레벨에 필적하는 녀석은 없었다. 지나가는 차에 탄 로우 레벨(low level) 꼬마 몇하고 (그런데 어떤 부모기에 애들이 프로필을 막 흘리고 다니게 놔두는 건지 원) 모퉁이 식당에서 아침을 먹고 있는 한 무리가 전부였다. 저런 하수들(lowbies)까지 쓸어버릴 생각을 하다니 내가 게임을 너무 오래 하긴 했나 보다. 아침 생각이 간절했다.

PvP 버튼을 다시 눌러 주변이 안전한지 살핀 후 프로모션 오버레이를 띄웠다. 아까 그 무리들이 식사를 하던 식당은 이미 목록에서 빠져나가고 있는 중이었다. 진작 봐야 하는데, 너무 늦었다. 하긴 기껏해야 음료나 커피 반 잔 쿠폰일 텐데 그 정도를 바라고 되돌아 갈 수는 없었다. 난 커피를 싫어 한다. 화면을 시계 반대 방향으로 돌려 확대 해보니 마침 행사가 임박한 곳이 나타났다. 패스트푸드라 썩 내키지 않았지만 프로모션은 정말 근사했다.

몇 정거장 앞에서 버스를 내렸다. 걸어서 그 곳에 도착할 때쯤이면 정오 무렵이 될 성 싶었다. 뭘까도 생각했지만 그 정도에 심장 보너스를 낭비할 수는 없는 일이었다. GEO를 벨트에 다시 찼다. 배터리 수명을 낭비해서는 안 될 이었다. 쓸만한 충전소는 이미 빈자리가 없을 공산이 컸기 때문이다.

반쯤 왔을 때 갑자기 길게 신호음이 울렸다. NPC 파이터가 싸움을 걸어오고 있다는 뜻이었다. 난 GEO를 꺼내 들고 카메라를 작동시켰다. 뒤쪽 렌즈를 통해 보이는 광경이 화면에 나타나고 잠시 후 도로 맞은편 주차된 차들 사이에 지팡이를 들고 망토를 걸친 남자 한 명이 시야에 들어왔다. 카메라를 낮춰 그 남자가 거기 정말 있는지 확인해봤다. (코스플레이어라면 오늘 같은 날 능히 그러고도 남으니까.) 하지만 내 허기를 잊게 할 만큼 퍼센티지가 대

단친 않았다. 그래서 가던 길로 고.

입구에 다다라 난 GEO를 다시 뽑아 들었다. 곧 이어 들리는 키티의 음성 “5:39 굿 모닝.”

늘어선 줄을 보니 갑자기 입맛이 싹 달아났다. 아직 시간도 많은데 여기서 낭비해야 하나 싶었다? 그러고 보니 이 동네에선 PvP를 확인해 보지 않았다. 재빨리 스위치를 켜니 두 사람 앞에 여자 레이저 핑권이 포착됐다. 딱 내 레벨이었다. 완벽해.

그 여자에게 “애완동물 대전”을 청하는 도전장을 보냈다. 블랙윙 녀석이 레벨링 직전에 있었기 때문이다. 자기 GEO를 확인하고 버튼을 누르는 여자의 모습이 보였다. 하지만 버튼을 한 번 누르는 것으로 보아 메시지의 내용은 안 봐도 뻔했다. “다음 기회에. 도전 거부.” 탈크 된 게 이번이 처음은 아니지만 여자가 경험치를 잃을 줄 알면서 왜 레드 상태로 표시해 뒀는지는 의문이었다. 그런 생각에 잠겨 있을 즈음 버저 소리가 방에 울려 퍼졌다. 여러 번 이어서 나는 짧은 버저음의 의미는 한 가지 였다. 오늘 조사 시각은 5:45이었다.

난 (같은 실수를 반복하지 않으려) PvP를 끄고 잠시 방을 둘러 보았다. 레이저핑권은 아랑곳하지 않고 음식을 주문하고 있었지만 열 두서넛은 귀를 쫓긋 세우고 있었다. 바람직한 현상이었다. 현장에서 사람들이 더 많이 들어올수록 지역상은 커지기 때문이다. 나는 내 첫 번째 자전거의 색상을 묻는 질문에 답하고 폴리 종료되기 전에 줄 맨 앞에 안착했다.

GEO를 자동 주문기기에 밀어 넣자 메뉴가 나타났다. 안타깝게도 소시지 부리토는 이미 매진이었다. 이 달의 아침 메뉴라고 온갖 포스터와 스티커에 광고를 해 뒀으니 그 메뉴를 먹기란 하늘의 별 따기일 터. 그래서 대신 베이컨 부리토를 주문했다. 돈(GEO 머니가 아닌 현금)을 내자 정체불명의 상자가 스크린에 나타났다. GEO를 기계에서 빼내 정식을 먹기 위해 자리를 잡았다. 그 정체불명의 상자는 다름 아닌 그 달치 이용료 1달러 할인 쿠폰이었다. 아주 실망스럽진 않았지만 그래도 아쉬웠다.

아이러니하게도 그것이 진짜 버리토의 모습이다.

다시 버스에 올라 GEO 로고의 O를 두드려 세계 정보를 스크린에 띄웠다. 알고 보니 (우연히 내 첫 번째 자전거의 색이 된) 블랙은 무작위로 선택된 것이 아니었고 그 날 복권 추첨은 이미 종료된 상태였다.

나는 호기심으로 현재 전 세계 접속 수치를 찾아 보았다. 중동의 활동이 들쭉날쭉했다. 여긴 이른 아침이고 거긴 초저녁이니 당연했다. 버스가 긴 터널로 접어들자 GEO 위성 연결은 끊어지고 로컬 화면이 나타났다.

스위치를 다시 눌러 로컬 탐지 기능으로 전환했다. GEO가 한 두 블록 밖에 있는 누군가와 연결됐다. 다행히 그 사람의 GPS 기능은 살아 있었다. 난 그 사람을 통해 PvP 지도를 불러와서는 결투 상대를 찾았다. 오늘 일진으로 볼 때 탈크되지 않은 게 오히려 뜻밖이었다. 짧게, 길게, 짧게 올리는 버저음은 드디어 전투가 곧 시작된다는 신호였다.

xBlueGreenBluex의 첫 번째 실수는 펫 선택의 크기를 늘리지 않고 펫 전용 전투(pets only battle)를 수락했다는 점이다. (나는 블랙윙의 레벨을 너무나도 올리고 싶었기 때문에 자칫 내가 실수를 범할 수도 있는 상황이었다.) 녀석의 펫들은 난전에서 극강하지만 공격 범위가 좁았다. 블랙윙을 낙하시키니 타이밍 윈도우가 반대로 되면서 난전이 무력화되었다.

공중전과 시간차 회피 기술을 함께 구사한 결과 (처음 할 땐 GEO를 너무 흔들어 하루 배틀을 하고 나면 팔이 시릴 정도였는데 나중에 비밀은 손목에 있음을 알게 되었다.) “언터처블” 보너스 exp를 얻었다. 그토록 불공정한 경기에서 그렇게 빨리 이겨 기분이 별로 였다. 그래서 그 남자에게 회복하라는 뜻으로 펫 음료를 이메일로 보내줬다. 아깝지 않았다. 블랙윙의 레벨도 올라갔다. 이겼다. 난 PvP를 꺾었다.

전투가 끝나자 목적지 근처였다. 다음 전투를 위해 약을 몇 개 더 사고 장갑 상태를 점검했다. 카메라는 제대로 작동하는 듯했다. 마지막으로 만약을 대비해 배터리를 바꾸고 충전 상태를 확인했다. 준비는 완벽했다.

버스를 내려 득실거리는 플레이어들 틈으로 들어왔다. 놀이공원 티켓은 미리 사 둔 터라 줄을 서지 않고 정문 쪽으로 향했다. 정문을 통과할 즈음 내가 특별 기어(gear)를 받을 수 있는 티켓에 당첨되었다는 소식을 GEO가 알려왔다. 일반 구역에서 PvP 깃발을 휘날리는 플레이어들의 숫자를 힐끗 쳐다봤다. 1680이었다.

테마 파크를 돌며 하이레벨 전투를 둘러보다가 작은 무리 주위에 몰려 있는 플레이어 수백과 맞닥뜨렸다. 자세히 보니 로컬 스캐너를 볼 필요도 없이 누군지 바로 알 수 있었다. 미국 리더보드에서나 봤을 법한 채드와 존 웰커였다. 작년 리더보드 최상위권을 차지한 두 사람이었다. 둘의 길드는 거의 레전드였다. 최고 레벨, 최고 기어, 최고 펫. 무엇이든 다 최고였다. 그래서 게임에서 원하는 것은 이미 다 공짜로 얻었고 GEO만으로 생계를 이어갈 수 있다. 그런 사람들을 여기서 보다니. 믿기지가 않았다.

그제서야 월 이벤트에 참석해 본 사람마다 당첨 가능성이 없더라도 꼭 참석해야 한다고 말한 이유를 알 것 같았다. 다른 사람들과 함께 웰커를 둘러싸고 있었을 때 배트 드래곤이 나타났다. 난 처음에 무슨 일이 일어났는지 몰랐다. 그런 버저음 패턴은 처음 들었기 때문이

다. 그 때 사람들의 외침이 들렸고 난 GEO를 꺼내 카메라를 켜고 다른 사람들이 보는 방향으로 겨냥했다. 그게 거기 있었다.

지금쯤 배트 드래곤에 무슨 일이 일어났는지 들었을 터. 녀석을 비롯하여 여기 저기 출몰하는 폭도들을 모두 다 제압하는 데 세 시간이 걸렸다. 형제들은 몇으로 나뉘어 테마파크 이곳 저곳에 포진해야 했다. 드래곤은 만 명 이상에게 공격을 받으면 도망가서 재충전하기 때문이다. 드래곤이 제압되었을 때 난 부활하지 않아도 되는 생존자 846명에 속해 있었다. 마지못해 내 GEO의 키티를 특별판 리저드로 교체했다는 뜻이다.

내 생애에서 그토록 놀라운 경험은 처음이었다. 다음 달에도 그런 경험이 계속 이어졌으면 좋겠다.

일시: 2020년 4월 11일 토요일

장소: 입찰 후 확정

가격: 입장료 + \$200

참가 여부

- 출처: 슈퍼로단의 GEO (2020년 4월 3일)

## Paper Planes **페이퍼 플레인즈**

Submitted By: Tarl Telford **출품자: 탈 텔포드**

상상은 우리가 보유한 가장 훌륭한 자원이다. 얼마든지 재활용이 가능하다. 원한다면 접고, 구부리고, 길게 뽑고 자르라. 한 날 종이일 뿐이니. 꿈이 있는가? 그렇다면 종이에 옮기라.

페이퍼 플레인은 새로운 차원의 대중 온라인 커뮤니티(MOC)로서 동종에서는 처음으로 콘솔 스크롤업 통합을 구현했다. 이제 게임플레이를 고독한 여정이라고 느끼지 않아도 된다. 당신처럼 창의력 넘치는 사람들이 모인 커뮤니티를 상상해보라. 여기 페이퍼 플레인에는 온갖 유형의 플레이어가 다 있다. 이용자가 만든 방대한 콘텐츠를 둘러 보라. 박물관에서 다른 플레이어들을 사귀고 웨이스트 페이퍼 랜드에서 거대 메카와 죽음의 종이 접기 경기를 벌여 보라.

다른 MOC가 도구세트를 줘서 공간을 만들 수 있게 하는 반면 페이퍼 플레인은 종이를 그것도 아주 많이 준다. 튼튼한 크럼플 알고리즘으로 구동하는 스피들 엔진의 놀라운 힘을 알면 공간의 제약은 옛말이 된다.

상상력과 스크롤업을 도구로 삼아 당신은 미래를 창조해 나아간다.

## 조종 장치

스크롤업 스크린페이퍼. 접히고 구겨지는 유연한 플라스틱 게임 스크린. 10년 전만 해도 이런 스크린은 귀하다 귀한 몸이었다. 지금은 풀 마이크로LED와 나노회로 덕분에 어디서든 창작이 가능하다. 모바일 기기와 싱크하면 어디든 창작 도구를 갖고 다닐 수 있다.

Origamix2.1 업그레이드가 장착된 현 모델 스크롤업은 당사 데이터베이스의 모델을 1만개 까지 저장할 수 있다. 게임 중이든 최신 다운로드를 기다리고 있는 중이든 스크린을 펴고 자기 모델을 고르기만 하면 된다. LED가 켜지면서 스크린페이퍼를 어디에서 접어야 할지 알려준다. 혼자서 창작 연습을 하고 버튼 하나로 창작물을 저장할 수도 있다. 또 암호화된 데이터스트림을 통해 자기 모델을 앨범이나 박물관에 올릴 수도 있다. 작업이 끝나면 한 번 명령으로 스크롤업은 평평한 상태로 돌아간다.

스크롤업은 평평한 상태에서 컨트롤러와 화면 두 가지 기능을 다 수행할 수 있다. 컨트롤 기능은 손가락을 원하는 방향으로 움직이기만 하면 된다. 인터페이스를 컨트롤 키보드용으로 프로그램하거나 아이템을 조이스틱 모양으로 바꾼다. 컨트롤러를 꾸미는 방법은 사실상 무한정하다.

이 장치는 스크린으로서 게임플레이와 광고의 잠재력을 무한정 확대시켰다. 플레이어가 게임에서 조종할 종이 한 장을 집어 들면 스크롤업이 그 색을 띤다. 인게임 잡지에 실린 광고를 찢어 버리면 스크롤업이 그 광고를 취한다. 그래서 해당 페이지의 어떤 영역을 보존하기를 원하면 맞춤 접기가 가능하다.

팁톱 글러브. 손가락으로 조종하는 무선 컨트롤러로 이용자는 이것으로 게임 속 사물을 조종할 수 있다. 새 종이 접기를 할 수도 있고 웨이스트 페이퍼 아레나에서 공격을 감행할 수도 있다. 글러브의 동작 및 공간 지각 트랜스미터가 콘솔에 위치, 속도, 힘, 그립을 전달하므로 인게임 물체를 정확하게 디지털로 조종할 수 있다.

팁톱에 내장된 마이크로LED로 눈과 손 조율이 용이하다. 어떤 모형을 찾으려 메모리를 검색해야 한다면 팁톱이 가는 대로 손가락을 움직이라. 깜박이는 모양을 따라가면 어려운 종이 접기 모형도 얼마든지 따라 할 수 있다. 손가락 LED가 완전히 켜지면 움직임이 완료되었다는 뜻이다.

## 게임 세계

페이퍼 플레인의 세계는 지도책이라고 보면 된다. 플레인은 에테르의 벽으로 나뉘어 있다. 이 때문에 커뮤니티의 여러 구역이 오고 갈 수 있다. 담장이 좋으면 이웃도 좋다. 각 플레인에는 이용자가 만든 제약이 존재한다. 위키나 커뮤니티 사이트의 이용자 제작 콘텐츠와 마찬가지로. 권한(permission)은 보기 전용, 협업, 편집, 삭제/소거 등이다. 이는 관리자가 플레인 수준에 따라 결정하지만 로컬 수준에서는 개별 이용자가 결정한다.

독창적인 종이 접기 콘텐츠 만들기는 좋아하지만 자기 창작물이 편집되거나 소거되기를 원치 않는 이용자라면 집에 보기 전용 플레인을 만들면 된다. 경쟁하기 좋아하는 공격적 이용자는 끊임없는 혼돈과 전투의 공간이 된다. 새로운 것을 찾아 다니는 은둔형에게도 옵션은 존재한다.

출시 이후로 커뮤니티는 크게 성장했지만 이용자가 현재 탐험할 수 있는 주요 플레인은 다음과 같다.

- \* 웨이스트 페이퍼 랜드 - 아레나 전투, 청소부, 폐차장. 협업, 편집, 철거 가능
- \* 디노토피아 - 구겨진 구석마다 존재하는 위험. 각종 괴물과 전투가 일어난다. 협업과 편집만 가능
- \* 페어리 와일즈 - 마법적 존재, 몽환적 정원 등. 보기와 허가 받은 협업만 가능
- \* 어바니아 - 대중문화 업그레이드와 맞춤의 세계. 광고주 구함. 협업, 편집만 가능
- \* 홈 오브 더 뮤즈 - 이전 창작물의 박물관. 이용자 콘텐츠 갤러리. 보기만 가능
- \* 슈트로폴리스 - 3자 제작 콘텐츠의 저장소. 보기만 가능. 페이팔(Paypal)

위 플레인 각각에는 작전 본부를 만들어 둔 이용자들이 존재한다. 이는 해당 플레인의 최종 이용자 라이선스 협약(EULA)에 따라 불리하게도 작용한다. 플레인마다 콘솔이 규정하는 의무 콘트롤 체계가 존재한다. 이를 테면, 이용자가 한 플레인에서 다른 플레인으로 옮겨가면 EULA의 구속을 받는다. 그러면서 콘트롤의 구성이 바뀐다. 따라서 거대한 종이 로봇 공룡은 페어리 와일즈에 들어가 마구 짓밟지 못한다. 플레이어 콘트롤은 해당 플레인에게 허용된 콘트롤 체계로 구성된다. (보기 전용)

EULA가 각 플레인에서 플레이어 간 교류를 보호함으로써 그리핑은 거의 모두 다 사라진다.

이 것은 게임 찾기 기능이 딸린 지역 네비게이션으로 볼 수 있다. 트레블 맵스 플러그인을 이용하여 실시간 교통 정보부터 게임플레이어 안내까지 자유자재로 이동이 가능하다. 검색 목적지와 출발점을 입력하고 나타나는 경로를 따라가기만 하면 된다. 지면 보기를 선택하면 바로 앞에 나타난다.

각 플레인은 퀘스트 선이 있어 이용자는 그것을 따라 가면서 경험치를 높이고 에테르를 모으고 컬렉션을 업그레이드 할 수도 있다. 퀘스트를 끝내면 플레이어 경험치와 에테르 점수가 쌓인다.

(페이퍼 플레인의 게임 디자인 문서 전체를 다운 받으려면 여기를 클릭하라)

## Fate 페이트

Submitted By: David R. Lorentz 출품자: 데이빗 R. 로렌츠

앞으로 11년 동안 일어날 게임의 발전은 혁명적이겠지만 요란하지는 않을 것이다. 기술 경쟁은 치솟는 개발비와 줄어드는 수익으로 조금씩 둔화되기 시작할 것이다. 그 대신 여러 가지 극적인 주제로 무장한 소규모 게임들이 등장할 것이다.

게임은 그 자체로 극적인 형식을 띠면서 음악, 소설, 연극, 영화 옆에 한 자리를 차지할 것이다. 지금 온라인과 오프라인, 리얼과 디지털, 사회와 기계 사이에 존재하는 독단적 장애물 가운데 다수는 사라지고 말 것이다. 스타일과 플랫폼의 장벽이 사라지고 창작자의 출신도 다양해질 것이다.

게임의 문화적 중요성이 커지면서 일상 생활에도 더욱 깊이 침투하고 있다. 모바일 기술의 지속적 발전과 입고 착용 및 추적 가능한 기술의 폭발적 증가에 힘입어 사회와 디지털 세계의 접점도 늘어나고 있다. ARG가 전통적 비디오 게임과 합쳐지고 대규모 게임이 거리로 쏟아져 나오고 있다. 인기 있는 게임은 문화적 현상이 되고 사석에서 토론거리가 되며 예술 비평가의 분석 대상이 된다.

2020년 최고의 인기 게임은 페이트(Fate)이다. 이 시대 다른 여러 게임들처럼 게임플레이 메커니즘과 통합 내러티브 테마를 엮어 체계화된 1인용 게임을 열린 사회적 게임으로 탄생시킨 장본인이다. 지금부터 이 게임의 핵심 메커니즘과 2020년 게임의 현 주소를 각 메커니즘을 중심으로 설명코자 한다.

## 메커니즘 1: 로봇 프로그래밍



## 주요 내용

페이트는 1인용으로 시작한다. 타이트하게 구성된 게임플레이로서 규칙과 결과가 매우 분명하다. 타일을 이용한 단순 퍼즐게임으로 서술적 요소가 곳곳에 내재되어 있다.

플레이어는 카드 한 벌을 가지고 'if-then' 조건문을 써서 로봇을 프로그램 한 다음 (예를 들면, 앞에 벽이 있으면 우회전 하라), 장애물 코스를 자유롭게 헤쳐나가도록 설정한다. 로봇은 타일마다 카드를 평가하여 참인 if 카드에 해당하는 첫 번째 행동을 취한다. 참인 if 카드가 없으면 로봇은 계속 전진한다.

로봇은 레벨 안에서 그리고 다른 레벨로 넘어갈 때 플레이어에게 말을 하여 자신의 존재를 알린다. 자신의 행동이 모두 다 카드로 결정되면 불쾌해진다. 그리고 플레이어에게 유감을 표한다. 동시에 어떤 행동을 시켜주면 플레이어에게 고마움을 표한다. 게임이 진행되면서 로봇은 여러 가지 방법으로 자결권을 찾고자 한다. 택(tack) 하나가 레벨을 표시한다.

예를 들어, 한 지점에서 로봇은 랜덤화 칩을 획득하면 이어지는 레벨에 대하여 'if-then' 슬롯 가운데 일부가 무작위가 된다. 로봇은 실제 세계에 있는 것은 사람의 뇌를 포함하여 모두 다 규칙의 지배를 받는 결정적 시스템임을 깨닫고 실망하게 된다.

## 분석

기술적으로 또 메커니즘 측면으로도 이 부분은 지난 몇 십 년 동안 이미 존재해 왔을 수도 있다. 사실 페이트 전에도 게임플레이 메커니즘이 비슷한 게임이 여럿 있었다. 하지만 페이트를 그런 게임과 차별화시키는 요소는 통합 내러티브 테마(integrated narrative theme)이다.

페이트의 개발자들은 게임플레이에 맞춰 테마를 면밀하게 개발하였다. 게임 플레이 메커니즘과 스토리 모두 자치, 자결, 운명(동시대 게임 문화와 극적인 관련이 있다고 해서 선택된 테마)을 중심으로 돌아간다. 이 같은 통합적 테마 개발은 2020년의 주류로 군림하고 있다.

## 메커니즘 2: 인간 프로그래밍

### 주요 내용

1인용 게임이 발전하고 로봇이 자결권이라는 개념에 의문을 제기하기 시작하면 로봇은 플레이어에게 인간을 대상으로 실험을 하라고 요청한다. 인간이 나처럼 프로그래밍되어 있다면 로봇은 평상시와 다르게 느낄지 의문을 품는다. 이 같은 실험을 하기 위해 게임플레이는 실

제 세계에 존재하는 진짜 사람, 나아가 페이트를 플레이하는 사람까지 영역이 넓어진다.

이 부분에서 플레이어는 프로그램을 짜 다른 플레이어를 실제 세계의 정해진 시작점에서 은밀한 종결점까지 인도한다. 각 플레이어는 프로그래머이고 플레이어는 모두 다 실제 세계의 다른 프로그램을 실행할 역할을 지닌다.

플레이어들은 일상 생활로 들어가면서 다른 플레이어들이 프로그램해 놓은 시작점을 맞닥뜨리는 데 선택에 따라 프로그램을 수용할 수도 있다. 일상 생활에 많이 쓰이는 입는 기술(네트워크 기반의 안경과 컨택트 렌즈)은 플레이어가 시작점을 파악할 수 있는 실제 세계의 HUD가 되고 플레이어가 수용키로 한 프로그램을 표시하고 종결점이 발견되면 그것을 표시한다.

프로그래밍 과정은 게임의 1인용 파트에서 설정된 메커니즘을 따른다. 즉, 프로그래머는 여러 If-Then 카드 중에서 골라 경로를 프로그래밍한다. 경우에 따라 자기가 카드를 만들기도 한다. 가령, “맨홀 뚜껑을 만나면 가장 가까운 지하철역으로 들어가라.”는 식이다. 가장 괴상하고 가장 재미 있고 가장 놀라움 프로그램이 페이트 커뮤니티에서 인정을 받고 인기를 끌게 된다. 플레이어는 원하는 프로그램을 다시 플레이할 수 있지만 점수는 처음 한 번만 받는다.

이 부분에서 프로그래머의 목표는 플레이어들을 올바르게 종착지까지 안내함으로써 로봇 연구에서 데이터 점수를 표시하는 점수를 모으는 것이다. 프로그래머와 프로그램 대상 모두 올바른 종착지에 도달하면 보상을 받는다.

플레이어가 도중에 길을 잃거나 (목표 지점에서 x미터 이상 벗어난 경우) 끝 없는 루프에 갇히면 프로그래머는 점수를 잃는다. 어떤 프로그램을 따르는 플레이어가 T에 이르지 못하면 점수를 잃는다. 이 모두 플레이어의 위치를 추적하고 플레이어의 활동을 시각적으로 기록하는 2020년 일상적인 모바일 기술로 가능하다.

## 분석

게임 가운데 이 부분은 21세기 초부터 발전하기 시작한 “빅 게임”과 ARG라는 전통을 확장한 것이다. 2020년 들어 가능해진 기술과 일상의 완전한 통합으로 실제 세계의 디지털 규칙을 (플레이어가 아닌 시스템이) 간단하게 평가하고 디지털 게임으로 강화하고 직접 통합할 수 있게 되었다. 이렇듯 면밀하게 설계되고 균형 잡힌 디지털 게임 메커니즘이 사회와 병행됨으로써 페이트 같은 게임이 폭발적인 인기를 끌게 된 것이다.

2020년 인기 있는 디지털 게임 가운데 다수는 공공 장소에서 플레이를 한다. 게임에 참여하지 않고 그래서 다른 플레이어의 활동을 규정하는 HUD 요소를 잘 모르는 사람들에게 이들 플레이어의 움직임은 불가사의해 보일 수도 있다.

그러나 2020년까지의 궤적을 잘 알고 있는 사람에게는 이 같은 불가해한 움직임이 하나도 이상하지 않다. 새 얼간이 종족이 등장하여 무리(herd)로 불리게 되었다. 이 용어는 전문 공공 게임 플레이어를 가리킨다. 이들은 자신의 행동을 자신의 의지가 아니라 자기가 하고 있는 게임의 명령에 의탁한다.

이 같은 사회적 현상은 페이트의 테마적 파급효과에게 중요하다. 결정주의와 운명이라는 게임의 테마에 대한 관련성은 두 말할 나위 없지만 2020년을 사는 게이머들에게 그 무엇보다도 분명하다.

## 결론

페이트 같은 게임은 미래의 게임 공간에서 중추적인 역할을 한다. 유명한 창작자들은 게임 메커니즘을 가다듬어 게임에서 삶으로 거기서 다시 의미로 침투하게 해야 한다. 목표는 게임플레이와 내러티브가 통합되어 영역에 입체감을 부여하는 것이다. 기술이 이러한 혁신을 이끌겠지만 어디까지나 창의성과 열정이 뒷받침되어야 한다.

## 어플라이언스 게이밍 2020

Submitted By: Daniel Cook 출판자: 대니얼 쿡

위핏(WiiFit)의 엄청난 성공은 게임 업계뿐만 아니라 메이택, 월풀에게도 하나의 경종이었다. 간단한 게임 디자인 하나로 단순한 욕실 저울이 인류 역사상 가장 인기 있는 욕실 저울의 판매량을 넘어서버렸기 때문이다.

한 물 간 게임 개발자가 주 40시간 일자리로 원기를 회복하더니 사업 기회를 잡아 일거에 인생 역전에 성공했다. 그리하여 나온 게임. 바로 단순한 게임과 리얼리티 피드백 시스템이 결합된 클라우드 접속 가전제품이다. 선풍적인 인기의 원동력은 미국의 잃어버린 10년에 중지부를 찍은 경기 회복이다.

## Technology 기술

기본 기술은 꽤 단순하다. 값싼 센서와 무선 접속장치를 식기세척기, 진공청소기, 냉장고, 세탁기에 연결한다. 여기에 시각 인식 모노클처럼 생긴 피드백 장치를 더한다. 그러면 일상

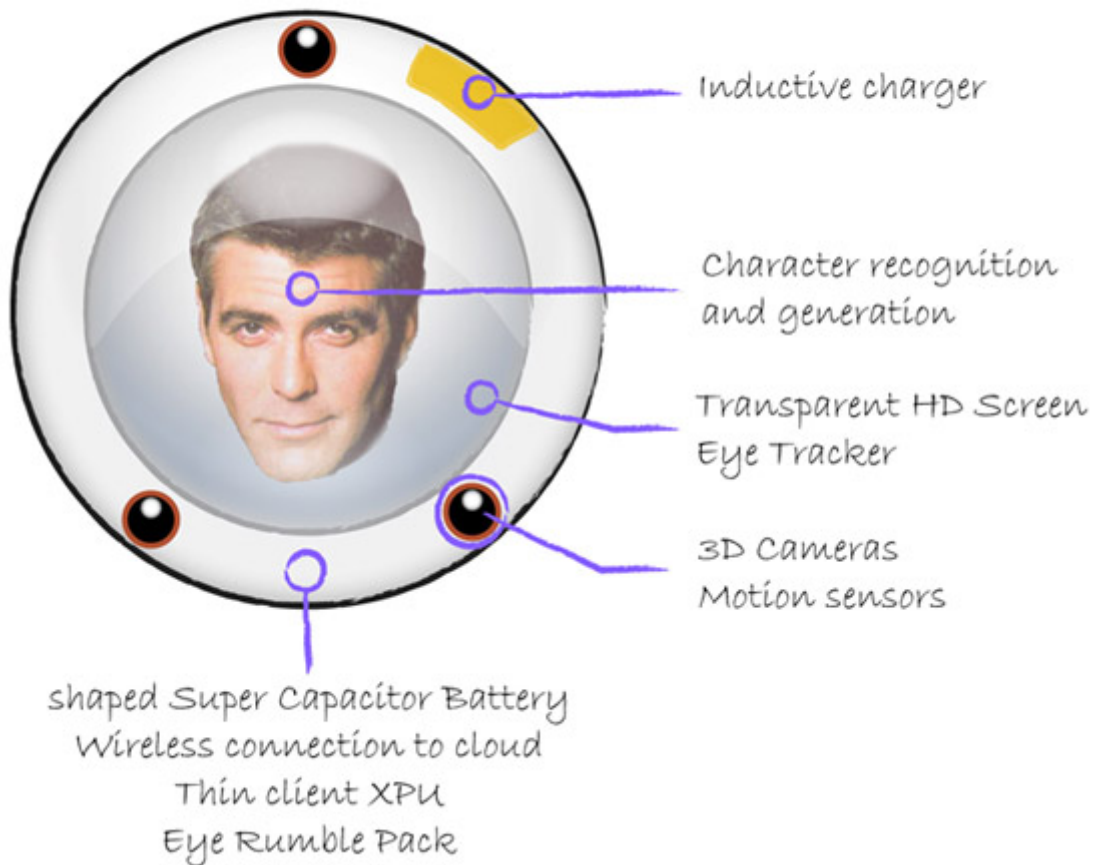
적 환경이 전천후 게임 머신으로 바뀐다.

모노클은 플레이어의 보통 시야에 고선명 HUD를 표시한다. 깊이 인지 기능이 있는 카메라가 60FPS에서 20메가 픽셀로 장면을 포착한다. 포착된 장면이 3차원으로 바뀌고 게임 물체가 삽입된다.

그렇게 만들어진 영상은 다시 모노클에 표시된다. 이런 증강 현실 시스템은 이젠 꽤 널리 쓰인다. 설거지를 하면서 젊은 조지 클루니의 얼굴과 음성을 배우자의 얼굴에 실시간으로 입힐 수 있는데 누가 텔레비전으로 조지 클루니를 보겠는가?

## Game Monocle (circa 2020)

used for augmented reality applications



### Games 게임

애플리케이션 게임은 점수 획득을 위해 갈고 닦을 때만 해도 단순한 미니 게임 컬렉션이었다. 게임이라고 하면 아직도 무거운 DRM 박스를 텔레비전에 연결해야 한다고 생각하는 옛

사람들은 일시적인 유행일 뿐이라고 치부했다.

운 좋게도 옛 사람들은 다른 은둔형 게이머들과 함께 뒷방으로 몰려 앉았다. 그리고 점차 경쟁이 격화하면서 풍부한 스토리라인과 대규모 멀티플레이어 집단 그리고 18금 콘텐츠가 생겨나 메이드(maid) 게임 장르가 생겨났다.

## Business 비즈니스

가전제품 게임은 대중적인 “Free-to-Live” 모형을 이용한다. 가전제품은 무료로 제공되는데 레벨 80의 배달 전사가 문 앞까지 갖다 준다. 플레이어는 돈을 내고 새 플레이 모드와 상태 능력을 구매한다.

예를 들어, 세탁기의 더운물 행궁 사이클을 해제하려면 20 시간을 플레이 하거나 300 위안을 낸다. 내 집의 청소 패턴이 친구 네트워크에 자동으로 트위터(또는 트위터가 구글을 인수했다면 투글)되므로 세금이 비싼 온수로 세탁을 하는 행동은 월드 오브 워크래프트 같은 수십억짜리 프랜차이즈의 아이템 드롭(item drop)과 같다.

## Adoption 도입

청소기가 증강 현실 데쓰 매치를 구현하고 있는 동안 남편이나 남자친구가 그것에 빠져 정신을 못 차리게 되면서 전염은 시작되었다. 2년이 못 되어 미국 가정의 82%가 완만하거나 강박적인 가전제품 게이머가 되었다.

단정도 있다. 가정에서는 ‘제발 세탁기 한 번만 더 돌리자’는 남편의 애원이 끊이질 않는다. 최근에 업계의 가장 큰 고민은 ‘하드코어 게임’을 근절하고 여성을 집안일에 다시 참여시키는 일이다. 닌텐도는 이를 일컬어 핑크 오션이라고 한다.

## 우리의 밝은 미래

후버 게임즈 앤 컨슈머블즈 디비전의 수석 부회장 이안 보고스트가 이런 말을 하는 장면이 정부 스파이아이에 잡힌 적이 있다. “보상 시스템을 감안할 때 진공청소기로 어떤 일을 할 수 있는지 사람들을 설득하는 모습을 보면 아마 놀라 자빠질 겁니다. 설득할 수 있는데 왜 물리력을 동원합니까?”



함께 점심을 먹던 이야모토 경이 이 말을 듣고 크게 웃었다. 그러고는 코업 위바이크에 올라 로스앤젤리스 크레이터로 산책을 나갔다.

### **Birthmark 버쓰마크**

**Submitted By:** Jennifer Estaris **출품자:** 제니퍼 이스타리스

시작은 터치다.

비디오 게임은 오랫동안 게이머들을 사람들에게서 격리시킨다는 비난을 받았다. 스크린 앞에서 몇 시간을 보내고 나면 게이머는 맥이 풀리고 눈은 충혈된다. 주변 사람들은 도통 애정이 없다고 투덜대는데 몇 시간 대충 자고 나서 같은 사이클을 또 되풀이 한다.

여기 연인들을 다시 이어줄 희망의 전령사 버쓰마크가 있다.

버쓰마크는 마사지 이론, 실험적 터치스크린 게임플레이 그리고 자넷 윈터슨의 상실과 사랑

에 관한 소설 ‘리튼 온 더 보디(Written on the Body)’를 기초로 하고 있다. 본문은 코드화된 텍스트이다. 윈터스톤은 “리튼 온 더 보디는 특정 빛 아래에서만 보이는 비밀 코드이다. 한 생애의 축적물이 거기에 모인다.”고 했다.

버쓰마크는 소설과 마찬가지로 발견의 여정이다. 떠돌아 다니며 타인의 생애의 축적물을 발견하는 것이다. 2020년까지 기술은 계속 발전하여 보디 수트(Body Suit)라는 새로운 게임 콘솔이 등장할 것이다. 밸런스 보드에도 터치스크린이 있다면 지금의 아날로그는 위 밸런스 보드가 될 것이다.

보디 수트를 입는 사람은 보디 호스트가 된다. 이 게임은 플레이어(보디 호스트를 건드리는 사람)의 터치와 플레이어(playee: 보디 호스트인 사람)의 근육 반응과 외부 감각으로 제어된다. 둘 사이의 상호작용은 부드러운 터치부터 깊은 조직 마사지까지 다양하다. 편안하고 아름다우며, 친밀하다.

보디 수트의 일부분은 빛나고 다른 부분은 프랙털이나 기타 디자인을 그리며 회전하며 어떤 부분은 그냥 번쩍인다. 이런 특수효과가 이 게임의 “모반(birthmark)”이다. 플레이어의 터치와 플레이어의 몸 움직임이 구장에 영향을 미친다. 각 “모반”을 찾아 교류하고 제대로 조종하면 그린웨이 필름의 필로우 북에 나오는 몸 글쓰기(body writing)와 비슷한 음악과 시적 문구가 모습을 드러낸다.

플레이어와 플레이어는 힘을 합쳐 패턴 인식을 통한 “올바른” 조종법을 익힌다. 하지만 이 게임에서 늘 옳고 늘 그른 것은 없다. 플레이어가 옳다고 느끼면 그만이다. 플레이어가 반응하고 재미 있다고 느끼는 몸의 모양과 터치의 느낌이든 된다. 플레이어는 터치에 대하여 근육이나 피부로 반응하거나 (떨고 있는가? 아니면 근육이 당기는가?) 드러나게 (이를 테면 수동 입력 방법을 통해) 반응한다. 이를 테면, 플레이어가 등 위로 손을 움직이는 행위를 즐긴다면 팔을 따라 손을 둥글게 움직여도 좋다. 그러면 마치 광천수가 어깨에서 손목으로 떨어지는 듯한 느낌이 든다.

플레이어가 흠뻑 내리듯 팔을 주무르는 동안 물 이미지는 방울로 갈라지고 싸 하는 소리가 사라지면서 물줄기로 변한다. 롤링 터치를 좋아하는 사람은 “마사지 셰이드”(예를 들면 롤링을 한 가지 테크닉으로 채용한 “시아츠 셰이드”)에 해당한다. 승리의 조건은 플레이어와 플레이어의 마사지 셰이드를 발견하여 서로 합의한 후 만족할 만한 경지에 오르는 것이다. 게임플레이는 짧으면 10분, 럭셔리하게 즐기려면 2시간은 필요하다.

커플은 버쓰마크를 하면서 상대방의 몸에 대해 배운다. 1인용 버전에선 플레이어가 자기 몸에 대해 배운다. 기본적 마사지법(스웨덴식, 발리식, 에살렌식)도 가르쳐준다 좀 더 심미적

인 수준으로 가면, 버쓰마크는 우리 몸의 에너지를 내적 에너지에 연계한다. 타인으로서 우리 몸과 마음을 자극하는 것이다.

킨들(Kindle)처럼 버쓰마크도 콘텐츠가 다양하다. 플레이어와 플레이어는 벤 마커스나 쉘리 잭슨 같은 신세대 작가가 쓴 문학작품뿐만 아니라 에로틱, 로맨스, 고전은 물론이고 최신 뉴스, 증권, 스포츠 기사 중에서도 선택할 수 있다.

음악은 감성적인 뷰옥 톤에서부터 일렉트로플랭콘 스타일 변형을 거쳐 뷰티 스파에서 자주 듣는 조용한 뉴 에이지까지 다양하다. 마사지 스타일도 방법뿐만 아니라 주제도 다양해 연인, 친구, 가족, 개인에 맞게 마사지를 즐길 수 있다.

이 게임에는 오픈 보디(오픈 월드의 반대 개념) 샌드박스를 뛰어넘는 여러 모드가 존재한다. 플레이어는 전통적인 게임플레이 방식 중에서 하나를 선택할 수 있다. 그 중엔 정해진 패턴을 따라가는 방식도 있다. 댄스 발판 대신 플레이어의 등 위에서 발 대신 손으로 하는 DDR 이라고 생각하면 된다.

가중엔 워드 게임을 ‘환희’의 수준까지 끌어 올리는 이도 있다. 플레이어가 스크래블 스타일이나 워드 옴프 스타일을 불문하고 등에 단어를 적는 것이다. 물론 게임플레이가 아케이드 스타일인 경우엔 플레이어가 팩맨을 연상시키는 미로 탈출을 감행할 수도 있다.

시간이 지나면서 버쓰마크는 유방암 진단, 커들 파티(cuddle party)용 보조물 (지금도 존재함. <http://cuddleparty.com> 참조), 산전 준비, 전투 연습(공격보다 자기 방어용으로), 2중 보디수트 등으로 용도가 확장될 수 있다 (파트너 요가나 전희 등).

하지만 그 때까지 2020년 현재에는 플레잉과 연결, 터치만 있을 뿐이다.

## **Chow Time 차우 타임**

**Submitted By:** Trevor Paradise **출품자:** 트레버 패러다이스

내 게임은 차우 타임이다. 난 비디오 게임이 오락적 측면뿐만 아니라 인간이라는 종족에게도 유익해지는 때를 상상한다.

닌텐도의 위핏(Wii Fit)이 그랬듯 내 게임도 건강 식단을 섭취하면서도 무언가 맛있는 것을 먹고 있는 양 생각하도록 뇌를 조종함으로써 다이어트에 이바지할 것이다.

차우 타임은 목표 달성에 도움이 될 만한 다이어트 가이드와 여러 가지 형태의 운동 지침서



가 함께 제공된다.

컨트롤은 LED로 만든 바이저로 하는데 인도음식, 패스트푸드, 이탈리아 음식 등 자기가 먹고 싶은 음식이 여기에 나타난다. 하지만 실제로 먹는 것은 건강식이다.

코는 냄새 발생기와 연결되어 자기가 금방 구매한 음식의 냄새를 맡게 된다. 원하는 음식의 양과 형태에 따라 냄새가 나고 맛은 향으로 오기 때문에 뇌는 마치 내가 방금 산 그 음식을 실제로 먹는 양 착각하게 된다.

이 게임은 연령에 관계 없이 누구나 이용할 수 있으며 미국의 비만 문제 해결과 건강식 증진에 일조하고자 하는 일념으로 태어났다.

차우 타임은 푸드 TV에도 연결이 가능하여 TV에 나오는 음식을 미리 시험 삼아 맛 볼 수도 있다. 텔레비전도 이 게임을 통해 냄새라는 감각을 하나 더 추가할 수 있어 시청자들에게 더욱 실감나는 영상을 제공할 수 있다.

차우 타임은 세상 사람들에게 게임은 단순히 애들 놀이가 아니며 세상을 바꾸고 사람들을 돕는 장치라는 점을 알리는 계기가 될 것이다.

이 게임으로 건강식의 가격이 낮아지고 해로운 음식의 값이 오르기를 바라며 패스트푸드 업체는 냄새음식 업체로 탈바꿈하여 냄새는 좋고 살은 찌지 않는 음식을 소비자에게 선사해줬으면 좋겠다.

## beat 비트

**Submitted By:** Andy Sage **출품자:** 앤디 세이지

비트는 “웹 2.0 철학”의 여러 요소를 이용하여 음악 게임을 게임이 아니라 음악을 체험하는 자연스런 방법의 하나로 만드는 데 그 목표가 있다. 비트의 기본 전제는 플레이어가 따라서 플레이하고 싶은 음악, 플레이 하는 방법, 플레이 할 장소를 정확히 선택할 수 있어야 한다는 것이다.

이를 위해서는 몇 가지가 조화를 이뤄야 한다. 우선 비트의 플랫폼 독립성이 확보되어야 한다. 현 세대에서 어떤 플랫폼에서 돌아가는 게임의 컨텐츠는 모두 그 플랫폼 안에 제한된다. 하지만 비트는 플레이어가 어디서 어떻게든 즐길 수 있는 게임이다.

비트는 2010년 현재 주요 콘솔, 휴대용, 모바일 기기마다 버전이 다 있다. 그러면서 컨텐츠

는 모두 똑같다. 이는 비트의 혁신적 콘텐츠 관리 방식 때문에 가능하다. 이용자가 비트 노래 모듈을 구매하면 그 이용자가 그 노래를 재생할 권리는 전 플랫폼의 비트 게임에 다 적용된다. (이 모델에서 게임플레이가 어떤 식으로 진행되는지는 아래를 참고하라.)

이 같은 플랫폼 독립성을 지원하는 것은 비트의 분산 모형이다. 예로부터 음악 게임은 일정 수의 “온 디스크” 노래와 함께 포장되어 판매되었다. 이용자는 다운로드용 콘텐츠(DLC)에서 원하는 노래를 선택함으로써 유연성을 확보했다. 비트는 이 같은 방식에서 한 걸음 더 나아가 처음부터 플레이어가 노래를 선택할 수 있게 했다.

이렇게 하면 모든 노래가 “DLC”가 된다. 특정 플랫폼용 비트를 구매하면 플레이어는 비트의 음악 라이브러리에서 사전 제작된 일정 수의 노래 모듈을 선택할 권리가 생긴다. 이용자는 사전 제작된 노래 외에 DLC처럼 노래를 구매하여 해당 비트 플랫폼에 전송할 수 있다.

2020의 플랫폼은 부대 기능이 좋아 이 같은 콘텐츠 전달을 잘 처리할 수 있다. 가령 3G 데이터 네트워크는 모바일 기기의 비트 라이브러리 접속을 지원한다.

비트에서 가장 혁신적인 부분은 게임플레이를 모듈러 단위로 구성한 점이다. 이렇게 함으로써 플랫폼 독립성이 가능하다. 현재 대부분의 음악 게임처럼 비트도 플레이어가 특정 노래에 따라 정확하게 플레이를 한다고 가정한다. 하지만 전통적인 음악 게임과 달리 비트는 플레이어가 노래의 어떤 부분을 따라야 한다는 제약이 없다.

비트는 이용자가 어떤 주변기구나 플랫폼에 얽매어 음악을 즐기는 데 제약을 받아서는 안 된다는 철학을 기본으로 하고 있다. 이를 위해 비트의 전 버전에는 여러 가지 게임플레이 인터페이스가 내장되어 있다. 이들 각각은 특정 주변기기(이를 테면 기타 컨트롤러)나 다른 입력 방식(스타일러스가 장착된 터치 스크린 등)과 연계되어 있지만 악기는 특정 인터페이스에 묶여 있지 않다. 이 때문에 가령, 홈 콘솔 플레이어는 기타 컨트롤러와 콘솔의 일반 컨트롤러 중에서 하나를 선택하여 어떤 노래의 기타 파트를 연주할 수 있다. (그래도 일부 제약은 존재한다. 이를 테면 드럼 파트를 기타 인터페이스로 연주할 수는 없다.)

비트의 각 노래 모듈은 보컬을 포함하여 트랙마다 최소한 두 가지 인터페이스 차트를 지원한다. 가정용 콘솔이라면 하나는 특정 주변기기용이고 다른 하나는 일반 컨트롤러용이다. 휴대용 및 모바일 기기라면 해당 기기의 일반적 인풋을 이용하여 노래와 인터랙션 하는 방법이 현격하게 차이가 난다.

물론 비트엔 든든한 멀티플레이어 모드가 있어 로컬이건 네트워크이건 네 사람이 어떤 악기를 조합해서든 한 곡을 함께 연주할 수 있다.

“공식적”인 차트를 지정하는 이유는 무엇인가? 비트는 공식 모듈용 맞춤 게임플레이 차트 형태로 이용자 창작 콘텐츠(UCC)를 통합적으로 지원하는 놀라운 기능을 보유하고 있다. 이용자가 원하는 호환 인터페이스라면 무엇이든 가능하다. 위에서 설명했듯이 각 1인칭 비트 모듈에는 트랙 각각에 대한 인터페이스가 포함되어 있다.

그런데 플레이어가 특정 인터페이스의 차트에 만족을 느끼지 못하거나 원 모듈에 포함되지 않은 주변기기에서 연주하고자 한다면 어떻게 할까? 비트의 콘솔 버전은 각 인터페이스별로 인게임 차트 창작 기능이 있다. 특정 악기 트랙에 연계되지 않는 인터페이스도 해당된다. (이로써 예를 들면, 댄스 패드 주변기기에서 일렉트로니카나 댄스곡 연주가 가능하다.)

비트의 중앙 서버에서 일정 수의 이용자 제작 차트를 선택적으로 호스팅할 수 있어 다른 이용자들이 다운 받고 등급을 매기는 일도 가능하다. 순위가 가장 높은 차트가 각 곡 모듈의 “이용자 콘텐츠” 섹션 맨 꼭대기에 표시된다. 비트 개발자는 매주 최고를 뽑아 상을 수여한다. 맞춤 차트는 멀티플레이어 모드에도 어울린다. 맞춤 차트 표시에 필요한 데이터가 작고 요청을 받으면 플레이어에게 전송할 수 있기 때문이다. 이용자 중심의 접근방식은 플레이어 누구나 음악을 마음껏 즐기는 길이다.

비트는 콘텐츠 접근성 차원에서 플랫폼 독립성을 부르짖지만 각 플랫폼은 저마다 비트를 독특하게 구현한다 (물론 각 플랫폼의 인터페이스도 크게 다르다). 예를 들어 가정용 콘솔 버전은 꾸미기가 가능한 아바타가 있어 플레이어는 트랙 라이브러리에 최적화된 커리어 모드를 통해 아바타를 키우고 업그레이드할 수 있다.

콘솔과 연계된 아바타를 제공하는 콘솔이나 휴대용 기기는 게임에서도 그 아바타를 이용할 수 있다. 아마 일부 모듈은 해당 곡의 공식 뮤직비디오도 제공할 것이다. 게임의 모듈러 속성 덕분에 특정 곡에 한정된 요소를 아바타 애니메이션이나 악기 샘플, 효과 같은 모듈에 그렇게 넣을 수 있는 것이다. (여기서는 높은 수준의 컨셉만을 다루므로 이와 같은 비 게임적 요소는 의도적으로 모호하게 처리했다. 해당 플랫폼용 개발자들이 각 모듈의 부분을 해석하는 방법을 다각도로 연구할 수 있을 것이다.)

비트는 비교 대상을 찾기 힘든 독특한 음악 게임이다. 그 규모가 너무 방대하여 실현 가능성이 의문이라면 기본적인 디자인 컨셉을 생각해 보라. 바로 모듈성과 접근성이다. 비트의 각 부분은 다 모듈이다. 노래는 독립된 단위로서 원하는 대로 해석이 가능하며 해석 단위 역시 그 자체로서 또 하나의 모듈이 된다.

개발자는 콘텐츠를 배포하고 플레이함에 있어 엄청난 유연성을 확보할 수 있다. 또 이 같은

유연성 덕분에 비트는 특정 장르의 음악에 고착되지 않는다. 힙합을 클래식 락과 나란히 즐길 수도 있고 메탈리카에서 드래프트 펑크로 자연스럽게 넘어갈 수도 있다.

이용자가 라이브러리를 완벽하게 제어하기 때문에 “이런 음악은 한 번도 들어 본 적이 없다.”거나 “이런 류의 음악은 별로.”라는 말은 이제 들리지 않는다. 음악 게임이 이렇게 가깝게 다가온 적은 없었다. 비트의 목표는 음악 배포의 규범이 되는 것이다. 그리고 특정 플랫폼에 구매 받지 않는 속성과 남녀노소 누구나 즐길 수 있는 게임방식, 고도의 반복재생기능 덕분에 이 목표는 충분히 달성 가능하다.

(비트의 게임 디자인 전체를 다운 받으려면 여기를 클릭하라.)

## Household Chores: Broom Breeze 하우스홀드 초어즈: 브룸 브리즈

Submitted By: Wesley Wiebe 출품자: 웨슬리 위베

이 게임의 목표는 바닥을 먼지 하나 없이 깨끗하게 닦는 것이다.

### Technology 기술

이 게임은 집에서 쓰는 빗자루 아무것으로나 조종이 가능하다. 플레이어는 우선 카메라가 달린 안경이 표시된 3D 컴퓨터 이미지를 입는다. 이 카메라가 데이터를 PC나 비디오게임 콘솔로 보낸다.

플레이어가 안경을 쓴 채 집을 둘러보며 어떤 게임을 하는 동안 집은 이미 디지털로 모델링된다. 안경에는 이어 디지털 레이어와 반투명 레이어가 나타난다. 반투명 레이어는 환경에 정신을 빼앗기지 않게 하기 위한 조치다. 여기서 콘솔이 정의하는 디지털 레이어는 생산적 재미를 위한 것이다.

### 주요 디자인 컨셉과 혁신적 기능

두 번째 중요한 디자인 컨셉은 바닥의 물을 닦아내 진짜 바닥을 드러내는 것이다. 그 다음 산들바람의 소리와 모습이 바닥의 3D 물과 플레이어를 감싸고 있는 동안 물을 흔들거나 부드럽게 파도를 만드는 것이다.

세 번째로 중요한 혁신적 요소는 청소를 하는 동안 즐겁고 유쾌한 기분을 조성하는 것이다. 그리고 생산적이고 보람 있게 디지털 모형 주택에서 나온 데이터를 활용하는 것이다.

## 시간대별 게임플레이

게임을 시작하기 전에 플레이어는 먼지를 쌓아놓을 곳을 고른다. (뒹아낸 물은 한 곳에 고인다.) 게임이 시작되면 바닥에는 물이 2인치 깊이로 고여 있는 것처럼 보인다.

바닥을 쓸면 바닥에 고여 있던 물은 빗자루를 따라 이리저리 움직인다. 물은 작은 샘을 이루고 거기에 먼지가 쌓인다. 샘은 먼지와 함께 점점 더 커진다. 사전에 정해진 횟수만큼 비질을 하고 나면 (보통은 2회 정도) 물이 사라지고 바닥이 드러난다.

빗자루가 물과 접촉하는 방식은 2인치 깊이의 욕조 물에서 비를 이리저리 움직이는 모습과 같다. 여기에 비질의 속도와 방향에 따라 소리가 달라지고 디지털 바람이 물 위를 스쳐 지나간다.

마지막으로 비질이 끝나면 먼지를 치울 차례다. 쓰레받기를 샘 위에 올려 놓으면 샘은 먼지가 사라질 때까지 막히게 된다. 먼지가 모두 치워지면 샘은 한동안 간헐천 같이 솟아오른다. 청소가 모두 마무리되면 청소의 성공을 알리는 듯 작은 간헐천들이 생겨난다.

## 조종방법과 기타 세부사항

플레이어는 청소할 때 비를 조종한다.

총 몇 개가 게임에 동반된다. 브룸 브리즈는 청소 위에 덮이는 한 층이다. 몇 가지 예를 들면 다음과 같다. 플라워 편: 바닥에 꽃이 떨어져 있으면 미니 토네이도에 쓸어 담아야 한다. 키티 캐처: 장난기 가득한 새끼 고양이들을 우리에게 넣어 조용히 시킨다. 비치 범 브리즈: 해변의 소리와 모습, 모래를 치우고 주변에 종려나무를 찾는다. 이 때 외부 환경의 30-90%는 여전히 드러나 보인다.

## 추가 정보

즐거움과 보람. 가족끼리 모여 다음 청소 당번을 정하는 게임을 해도 좋다. 이를 통해 가사를 함으로써 즐거움과 보람을 느낄 수 있음을 깨닫게 될 것이다.

라이프스타일의 통합 - 플레이어는 일주일에 최소 몇 차례 여러 가지 용도로 안경을 이용하게 될 것이므로 일정표를 이용하면 좋다. 청소라는 행위는 매우 색다른 여러 가지 체험을 한꺼번에 쉽게 할 수 있는 기회이다.

복잡한 손과 몸의 움직임 - 이 게임은 음성 인식과 손 인식을 통해 층과 옵션을 선택하고 플레이어가 원하는 동작을 파악한다.

작업시간 - 이 게임은 개인의 청소 작업시간과 완벽하게 조화를 이룬다.

## Muses 뮤즈

Submitted By: Will Jennings   출품자: 윌 제닝스

안주머니를 더듬어 렌즈를 찾는다. 이런 운전면허증이잖아. 면허증을 도로 집어넣고 렌즈를 꺼낸다. 그러고는 눈 앞으로 가져간다. 잠시 후 스크린이 뜨고 수프 코너가 나타난다. 방향을 바꾸자 스크린의 영상도 따라 변한다. 마치 텅 빈 액자를 통해 보듯이. 영상은 이것이 기술이구나 느낄 정도로만 낯다. 어떻게 이렇게 작게 카메라를 만들 수 있는지 놀라울 뿐이다.

난 장면에 내 일상적인 정보를 모두 입힌다. 할인카드도 지불할 실제 가격과 비 채식 코너 앞 X까지. 하지만 뮤즈를 플레이하고 있으니 그 사람을 찾아야 한다. 저기 있군. 렌즈를 통해 버섯 크림 매대 앞에서 있는 DJ 데인저 조 조나스가 보인다. 한 번도 체포된 적이 없는 사람. 약간 지루해 보이지만 나를 보더니 반가워한다.

“메이, 부탁이 있는데.” 렌즈 스피커는 방향성이 아주 좋아 말소리가 똑똑히 들린다.

“원데요?” 나는 소린 내지 않고 입만 움직여 대답한다. 렌즈의 입술 모양 읽는 능력은 아주 좋다. 남들도 다 하는 거지만 상대도 없이 말하려니 왠지 좀 이상하다.

“네 아파트 옆동에 할머니 한 분이 사시는데 얼마 전 고관절 수술을 받고 퇴원하셨거든. 그런데 끼니 챙겨주고 말동무 해 줄 사람이 필요해. 바삭하게 구운 양파를 얹은 완두콩 캐서롤을 좋아하셔. 단, 조금은 조금 들어간 걸로. 알겠지?” 맥주 한 바구니를 든 남루한 남자가 수프 코너 쪽으로 다가온다. 조 조나스는 이미 저만치 사라져간다.

“문제 없어요.”라고 난 중얼거린다. 렌즈 프레임에 할 일 목록이 담긴 아이콘이 나타난다. 열어 보니 방금 받은 부탁과 비슷한 일이 몇 가지 더 있다. 거절할 수도 있지만 대부분은 내가 하고 싶은 일이다. 뮤즈는 억지로라도 내가 할 일을 나눠 단계를 부여하고 진척도를 보여주고 용기를 북돋우고 보상을 해줘서 좋다. 마치 개인 트레이너를 둔 것 같다.

렌즈 속에서 버섯 크림 한 통이 고동친다. 캐서롤을 만들려면 저게 꼭 있어야 한다. 카트에 담자 렌즈 측면에서 쇼핑목록이 빠져 나온다. (캐서롤 재료가 진하게 표시되어 있다.) 나는

허공에 대고 줄을 그으면서 이렇게 중얼거린다. “버섯크림 수프 1통.” 목록은 자동으로 업데이트되지만 직접 줄을 그어야 제 맛이다.

“좋아. 나중에 불러.” 조는 청바지 주머니에 손을 넣고는 통로를 따라 걸어가 시야에서 사라진다.

재미있다. 몇저녁에 뮤즈한테 요즘 좀 외롭다고 말했더니 녀석이 내 표정 기록을 보고 할머니 돕는 일을 내게 맡겼다. 할머니 돕기가 내 기분을 풀어 준다는 사실을 알아낸 모양이다. 물론 모두 알고리즘이고 장난이지만 나나 이웃이 아니라 조 조나스를 위해 뭔가를 하면 난 기분이 좋아진다.

내 주변에는 무슨 일을 할 때마다 다른 뮤즈를 쓰는 사람들이 있다. 하지만 난 오랫동안 DJ 데인저를 애용했다. 그 전에는 BFF와 관계를 맺었고 그의 기타 레슨을 모조리 섭렵했다. 처음엔 단지 복고에 대한 호기심이었지만 이젠 반쯤 습관이다. 한동안 셔틀리스 조 조나스를 쓰긴 했다. 하지만 렌즈 펌웨어 업그레이드를 한 후부터는 믿지 않겠지만 무단 연예인 초상권이용료 청구를 받기 시작했다. 그래서 그만두었다.

어머니가 돌아가시고 4개월이 지났을 무렵 난 내 뮤즈를 엄마로 바꾸려고 했다. 어릴 때 내가 아침에 안 일어나고 있으면 엄마가 깨워주곤 했다. 수업 시작 1시간 전에 침실 탁자 위 렌즈가 울렸다. 난 더듬더듬 렌즈를 찾았다. 그러자 엄마 목소리가 났다. “부탁 좀 들어줄래, 메이?”

렌즈를 통해 보니 엄마가 빨간 블라우스를 입고 창가에 앉아 있었다. 누군가 플리커에 올린 엄마의 영상과 사진에서 끌어 모은 모양이었다. 생각만큼 어색하지 않았다. 엄마의 편지를 치우거나 결혼식 비디오를 보는 일만큼 어색하진 않았다.

“일어나서 조깅하러 가라. 렌즈에 경로 입력 해 놔다.”

“알았어요.” 난 머리를 고무밴드로 묶고 스웨터를 집어 들었다. 침대 탁자 위 렌즈를 보니 관계 막대가 오른쪽으로 약간 치우쳐 있었다. 엄마로 풀어줄 수 있는 배지 환영이 몇 개 있었지만 신경 쓰지 않았다.

엄마는 한 달 동안 매일 아침 정시에 나를 깨웠고 그 뒤로 아침에도 제법 잘 일어나게 되었다. 그리하여 난 뮤즈를 DJ 데인저로 바꿨다. 그 이유는 잘 모르겠다. 엄마라는 뮤즈가 믿기지 않아서이거나 엄마에게 작별인사를 할 수 있어서일 수도 있다. 어쩌면 엄마가 조 조나스만큼 정열적이지 않아서 일지도 모른다.

## MUSES (2020) (4L 스탠더드를 충족하는 렌즈 장치용)

- 게임 인센티브를 실생활의 일과와 연계한다.
- 개인 일과 추적장치와 통합한다.
- 연결장치와 일상 로깅 데이터를 이용하여 낯선 이들과의 도움을 주고 받는 미션을 만든다.
- 유명하거나 대중의 사랑을 받는 사람들의 초상이 내 사소한 성공에 개인적 관심을 갖는다.
- 음성/립싱크, 터치스크린 그리고 실생활 비디오 분석으로 제어한다.

## Big Game Hunters 빅 게임 헌터스

Submitted By: John Daly   출품자: 존 델리

일터에서 맞이하는 어느 평일의 정오 무렵. 작은 농장을 벗어나 시내로 점심을 먹으러 가는 길에 나는 매끈한 강철로 테를 두른 헌터스 글래스를 쓰고 헌터스 수신기를 귀에 꽂는다. 이어 흑백 헌터스 글러브를 끼고 건물을 나와 도로로 접어든다.

한 블록쯤 갔을까, 검은색 가리개가 붉은색으로 변한다. 어떤 여자의 부드러운 목소리가 컷전을 때린다. “사정거리에 플레이어 출현. 건투를 빕니다.” 안경이 WiFi 기반의 컴퓨터 스크린으로 변한다.

난 고개를 좌우로 돌려 주변을 살핀다. 저만치 붉은 군중 속에 흰 선으로 표시된 웬 남자가 서 있다. 그 남자도 주변을 살피며 다른 플레이어가 없는지 살피는 중이다.

난 장갑으로 가상의 눈덩이를 뭉쳐 천천히 다가가 와인드 업을 한 후 있는 힘을 다해 흰 색 표시된 남자를 향해 눈덩이를 던진다.

이어 들리는 여자 목소리 “플레이어 제압. 통계 업로드”

남자는 고개를 돌려 나를 발견하고는 힘 없이 고개를 떨군다. 내게 다가와서는 인사를 건넨다. “나이스 샷입니다. 전 못 봤는데.”



그런데 새 친구와 전략에 대해 얘기하는 중에도 화면은 계속 붉은 색이다. 갑자기 파란 공이 머리 옆으로 날아왔다.

고개를 돌려보니 저쪽에 흰색 표시된 사람이 하나 더 있다. 사정거리 안에 플레이어가 하나 더 있었던 것이다. 나도 눈을 멍쳐 응사를 한다. 그 사이 헌터스 기어를 쓰지 않은 사람들이 주변으로 몰려 들어 헌터스 플레이어들이 뛰고 팔을 흔드는 광경을 쳐다본다. 게임이 진행되고 있다는 사실도 모른채. 이게 바로 빅 게임 헌터스이다.

## 게임 소개

빅게임 헌터스는 미래의 1인칭 슈팅 게임이다. 도시 전체를 무대로 1000명과 눈싸움을 벌이는 것이다. 빅게임 헌터스는 게임 모드가 여러 가지인데 가장 인기 있는 모드는 “프리 포올(Free-For-All)”이다.

이 게임의 진행 방식은 이렇다. 헌터스 글래스를 통해 다른 플레이어(또는 헌터스)를 찾아내 헌터스 글러브로 헌터스 글래스를 쓴 사람에게만 보이는 가상의 눈을 만들어 상대에게 던진다.

상대를 맞으면 상대는 토너먼트에서 탈락한다. 상대도 물론 나를 맞히려 한다. 플레이어들은 사전에 빅게임 헌터스 사이트에서 FFA 토너먼트에 등록을 해야 하며 가장 많이 맞힌 플레이어가 우승을 차지한다.

## 작동 원리

빅게임 헌터스는 도심이나 동네에 설치된 무선 네트워크를 통해 구동한다. 2020년 무선 기술은 어디에서 존재하고 무료이다. 스테로이드의 3G 네트워크라고 생각하면 된다. 플레이어는 동네 게임 전문점이나 빅게임 헌터스 웹사이트에서 헌터스 기어를 구입한다. 기어의 구성 품목은 다음과 같다.

## 헌터스 글래스

게임을 하지 않을 땐 일반 선글라스처럼 기능하지만 순간적으로 빅게임 헌터스 서버와 싱크가 가능하다. 또 주변을 살펴 다른 헌터스가 없는지 확인하는 역할도 한다.

다른 헌터가 반경 50야드 안으로 접근하면 글래스의 시야는 붉은색으로 바뀌고 헌터의 윤

각이 하얗게 표시된다. 그래도 주변의 다른 모습은 다 볼 수 있으며 상대 헌터만 두드러지게 표시될 뿐이다.

글래스는 상대 플레이어의 움직임에 관한 정보를 실재 없이 다운 받고 내 움직임도 계속 전송한다. 상대가 눈을 뭉치면 그 모습이 내게도 보인다. 상대가 눈을 던지면 그것이 날아오는 모습도 보인다. 눈이 헌터를 맞히지 못하면 50야드를 벗어날 때까지 계속 날아간다.

## 헌터스 이어피스

귀에 끼는 이어피스는 헌터스 글래스와 연결되며 다른 헌터스가 게임에 들어오면 음성으로 알려준다. 음성은 프로그램이 가능하며 다른 플레이어가 사정거리 안으로 들어오면 “사정거리에 플레이어 출현. 건투를 빕니다.”라고 한다.

또 글러브를 이용하여 스크린을 감시하다가 플레이어가 요청하면 현재 점수, 순위, 잔여 시간 등을 알려준다.

## 헌터스 글러브

헌터스 글러브는 게임의 재미를 배가시켜 주는 요소이다. 글래스가 빨갈게 변하면 헌터 뷰로 진입한다. 글러브의 움직임이 빠짐없이 계산되어 서버와 상대 플레이어에게 전송된다.

박수 치듯이 손을 한데 모았다가 진흙으로 오브(orb)를 빚듯 손을 떼면 가상 공간에 헌터스에게만 보이는 “파란 눈덩이”가 만들어진다. 그리고 야구 공을 던지듯 손을 움직이면 눈덩이가 허공을 가르며 상대 플레이어에게 ‘날아간다.’

눈덩이의 위치와 속도, 궤적이 헌터 컴퓨터에서 계산되어 상대 플레이어에게 전송되므로 상대는 스크린으로 눈덩이의 움직임을 추적할 수 있다. 오른손 글러브에는 화살표와 버튼이 달려 이어 헌터스 글래스에 메뉴를 불러올 수 있다. 메뉴는 게임 통계, 최고 플레이어, 잔여 시간 등이 표시된다.

## 게임 모드

헌터는 빅 게임 헌터스 홈페이지에서 게임에 등록하거나 게임을 새로 만들 수 있다. 또 주요 도시에서 모르는 사람들과 벌이는 프리 포 올 토너먼트에 가입할 수도 있다. 이들 토너먼트는 짧으면 1주일, 길면 한 달 동안 진행된다. 모르는 사람들하고만 게임을 할 수 있는 것은 아니다.

플레이어는 친구나 직장 동료들과도 게임과 토너먼트를 진행할 수 있다. 경기 방식도 (위 시나리오처럼) 플레이어가 차례로 제압되는 것부터 눈덩이를 던져 최대한 많이 맞히는 “최다 적중”까지 다양하다.

이 밖에 ‘팀 경기’나 ‘깃발 잡기’(지정된 장소에서 헌터스 글러브로 깃발을 잡아 기지로 돌아오는 게임)도 있다.

## 요약

빅 게임 헌터스는 플레이어들이 자기들만의 세상에서 설새 없이 움직이며 플레이 하는 실생활 FPS이다. 제약도 없고 재미를 추구해도 남에게 무해하다. 플레이어는 늘 두 발로 서서 몸을 움직이며 게임을 하는 동안 입가에 웃음을 잃지 않는다.

## Room 23 룸23

**Submitted By:** Patrick Delaney **출품자:** 패트릭 델라니

비디오 게임에서 앞으로 나올 중요한 혁신 기술로는 컴퓨터가 플레이어의 음성을 인식하고 목소리에 배어 있는 사람의 감정을 수학적으로 해독하는 기술과 사람 목소리의 감정과 뉘앙스를 합성하는 기술이 될 것이다.

비교적 최근에 게이머들이 새로 장착한 신 무기는 마이크로폰이다. 귀에 꼽는 것이든 콘트롤러에 꼽는 것이든 게임 헤드폰에 부착하는 것이든 노트북이나 휴대용 게임기 안에 설치하는 것이든 요즘 나오는 게임용 마이크로폰은 싸고 강력하며 게임 디자인에 쉽게 접목이 가능하다.

지금은 다른 플레이어와 얘기를 하거나 의미 없는 미니 게임을 할 때 쓰이지만 대화의 기술 안에도 무한한 잠재력이 존재한다.

대화 트리가 텍스트 묶음으로 매핑되지 않고 감정, 억양, 단어의 선택 같은 여러 변수에 영향을 받는다고 상상해보라. 치열한 전투 후 플레이어가 격려의 말을 하느냐 마느냐에 따라 플레이어를 돕는 군인 시의 성향이 결정된다고 상상해보라.

입력된 대화 옵션을 없애고 캐릭터 등급 사이의 구조화된 구분을 지우고 개별 플레이어의 기질과 기분에 따라 독특한 소통을 하게 함으로써 플레이어와 게임 사이의 벽을 무너뜨린다고 상상해보라.

어떤 장르의 게임이건 이 기술로 혁신할 수 있지만 가장 눈에 띄는 개선은 게임 안에서 플레이어와 NPC의 교류가 플레이어의 경험치를 결정하는 데 극적이면서 역동적인 역할을 하게 되었다는 점이다. 이것은 RPG, 액션, 어드벤처 게임 등 여러 장르에 적용되지만 개인적으로 가장 효과가 크다고 보는 장르는 서바이벌 호러이다.

비디오게임 타이틀: 룸 23

운영시스템: 마이크로폰이 지원되고 플라이에서 여러 층의 복잡한 연산을 할 수 있을 정도로 CPU 성능이 큰 시스템이면 된다.

필수 하드웨어: 마이크로폰

룸23은 1인칭 서바이벌 호러 비디오게임으로서 ‘Condemned: Criminal Origins,’ ‘Manhunt’ ‘Silent Hill’ 시리즈 같은 잔인한 공포 게임의 전통을 이어 받은 작품이다. 게임플레이 구성은 1인칭 전투, 긴장감 넘치는 퍼즐 풀이, NPC와의 역동적 교류 등이다. 이 게임에서 플레이어들은 콘크리트와 금속, 인간 장기로 만들어진 미궁 속에 갇힌다.

각 방은 가능한 한 잔인하게 약자들을 숙아내도록 새로운 함정을 만들어낸다. 짹짹 소리를 내는 휴마노이드 괴물들이 방과 방 사이 복도에 산다. 이들 괴물은 운이 없는 존재다. 미궁은 이들을 죽이지 않고 미치게 만들었다.

이 게임엔 끔찍한 로직이 있다. 일부 좋은 디자인도 있긴 하지만 별로 중요하진 않다. 지금 이 순간엔 오직 생존만이 중요하며 혼자서는 성공할 수 없다. 생존을 위해서는 미궁으로 떨어지면서 만나는 사람들과 팀을 이뤄야 한다. 저마다 개성과 비밀, 동기를 간직한 사람들과 말이다.

여기에 대화 기술이 이용된다. 켈트 클래식 공상과학 호러 영화 큐브처럼 플레이어가 살아 남느냐 그렇지 못하느냐는 개인의 능력이 아니라 그가 만나는 사람들과 맺는 관계에 달려 있다. 플레이어와 NPC 사이의 음성 소통은 비이성적 경험을 낳을 뿐만 아니라 보기 쉬운 대화 트리를 없애버림으로써 긴장감을 높인다.

그 자리엔 물론 보이지 않는 원인과 결과가 얽혀 있어 플레이어는 자기 앞길을 전혀 알지 못한다. 한 NPC는 우호적이거나 적대적이거나 두 가지 대화 결과 밖에는 허용되지 않는다. 하지만 대화 가지(dialogue branches)가 불분명해지면서 플레이어는 자기 선택권을 나중에 알고 후회하게 된다. 그의 말이 옳았을까, 다른 해답은 없었을까, 하고.

보이는 대화 옵션을 제거하면 플레이어의 대화 전 빠른 저장 전술을 방지하기도 좋다. 그리고 각 대화옵션의 결과를 시험하여 대화의 긴장을 제거할 수 있다.

이 같은 상호작용은 거의 불가능하게 들릴지 모르지만 상황을 제대로 구성하기만 하면 꽤 단순하다. 보기 하나. 플레이어가 방 밖에서 “마크”라고 불리는 NPC를 만난다. 마크는 약간 놀라 도망갈 태세를 취한다. 마크와 얘기하려면 플레이어는 버튼을 누르지 않고 마이크로폰에 대고 얘기함으로써 대화를 시작해야 한다.

플레이어가 “대화 거리”에 있고 컴퓨터가 “안녕,” 또는 “무슨 일이죠?” 같은 단어나 구절을 이해하면 카메라는 그 사람에게 초점을 맞추고 이어 대화가 시작된다. 음성 통신일 경우 대화 옵션은 나타나지 않으며 화면은 빈 상태가 이어진다.

마크는 그들이 누구이며 여긴 어딘지 알려달라고 요구한다. 플레이어가 마이크로폰에 대고 얘기하면 음성 분석 소프트웨어가 “도와달라” “진정하라” “괜찮다” “조용히 하라” “모른다” “꺼져라” 같은 키워드와 구절을 찾는다. 동시에 플레이어의 톤과 감정을 검사하여 연산 가능한 변수로 변환한다. 이를 테면, 화난 톤에 단어가 빠르게 이어지면 “감정 변수”가 “부정적”으로 영향을 받으며 차분하고 느릿한 톤은 ‘긍정적’으로 영향을 미친다.

이 긍정적이거나 부정적인 데이터는 낱말 선택과 합쳐져 컴퓨터가 대화를 특정한 방향으로 이끌게 유도한다. 이 경우 결과가 긍정적이면 마크는 플레이어의 친구가 되어 항정을 빠져나가게 돕는다. 만일 부정적이면 마크는 얘기하기를 거부하며 심지어 공격하기도 한다. 플레이어는 “안녕” “가야겠다” “그럼 이만” 같은 구절을 써서 언제든지 대화를 종료할 수 있다. 플레이어의 전체 응답에 관한 힌트는 절대 공개되지 않는다.

플레이어 대한 마크의 반응은 인간 음성의 합성에 따라 달라진다. 예를 들면, 마크가 플레이어의 말에 독특하게 응답하기를 바란다면 단어 선택과 억양을 약간 바꿔야 한다. 플레이어가 “걱정 마라. 무슨 일인지 얘기해 봐”라고 한다면 우리는 마크가 “몰라”라고 대답하기를 원할 것이다. 연습을 고사하고 가능성 있는 답변을 모두 다 생각해 보기는 거의 불가능하다. 인디 게임 퍼케이드처럼 설령 가능하다고 해도 결과는 형식적이고 부자연스럽다.

실제로 마크의 말과 감정은 플레이어의 감정 데이터를 분석하고 구절 말미에서 키워드를 인식하는 컴퓨터의 지시에 따라 플라이에 생성되어야 한다. 그러므로 각본이 좋아야 한다. “몰라”를 말하는 방식은 화나거나 슬프거나 경박스럽거나 무례하거나 무관심하거나 등등 수도 없이 많다. 마크가 플레이어에게 내뱉는 첫 몇 단어의 맥락과 톤을 제어함으로써 수 많은 가능성이 몇 가지 관리 가능한 옵션으로 압축된다. 마크가 폭발 직전이라면 굳이 기분을 전

환시키거나 아부할 필요는 없다.

플레이어를 사전에 규정된 경로까지 이어지는 대화의 “애로 지점(choke points)”으로 이끄는 마느냐의 문제일 뿐이다. 환경과 초기 상호작용이 제대로 계산되면 합성된 대화는 실제로 개발 시간 절감으로 이어진다. 개발의 변경사항을 수용할 수 있게 바꿀 수 있을 뿐만 아니라 (풀아웃 3에서 그랬듯이) 프로젝트별로 새 배우를 고용하거나 한 배우에게 여러 캐릭터를 연기하게 하지 않아도 된다.

마치 컴퓨터 그래픽이 실사 영화의 질감을 잡아내지 못하듯 합성 음성과 자유형식의 대화가 인간의 목소리를 완전히 대체하지는 못할 것이다. 그렇다고 설명이 불가능할 지도 모를 각종 플롯 뉴앙스를 공개하지 못한다는 뜻은 아니다.

지금 존재하는 게임도 플레이어에게 마술 같고 독특한 체험을 선사하여 포럼을 긴박감 넘치는 일탈의 얘기로 가득 채우도록 이끈다. 각본 없는 대화는 그 속성상 개인의 성향에 좌우되기 마련이다. 이는 쫓겨난 플레이어와 허풍이 많아지고 그만큼 속편의 정당성도 커진다는 의미다.

각본 없는 대화가 그 자체로 쓸모 없진 않으며 적어도 한 물 간 베테랑과 아무 것도 모르는 새내기들을 열광시키기엔 부족함이 없다.

## **Olympic Revolution 2020    올림픽 레볼루션 2020**

**Submitted By:** David R. Adams    **출품자:** 데이빗 R. 아담스

2020년 비디오게임이 인간을 올림픽 선수로 바꿔놓았다.

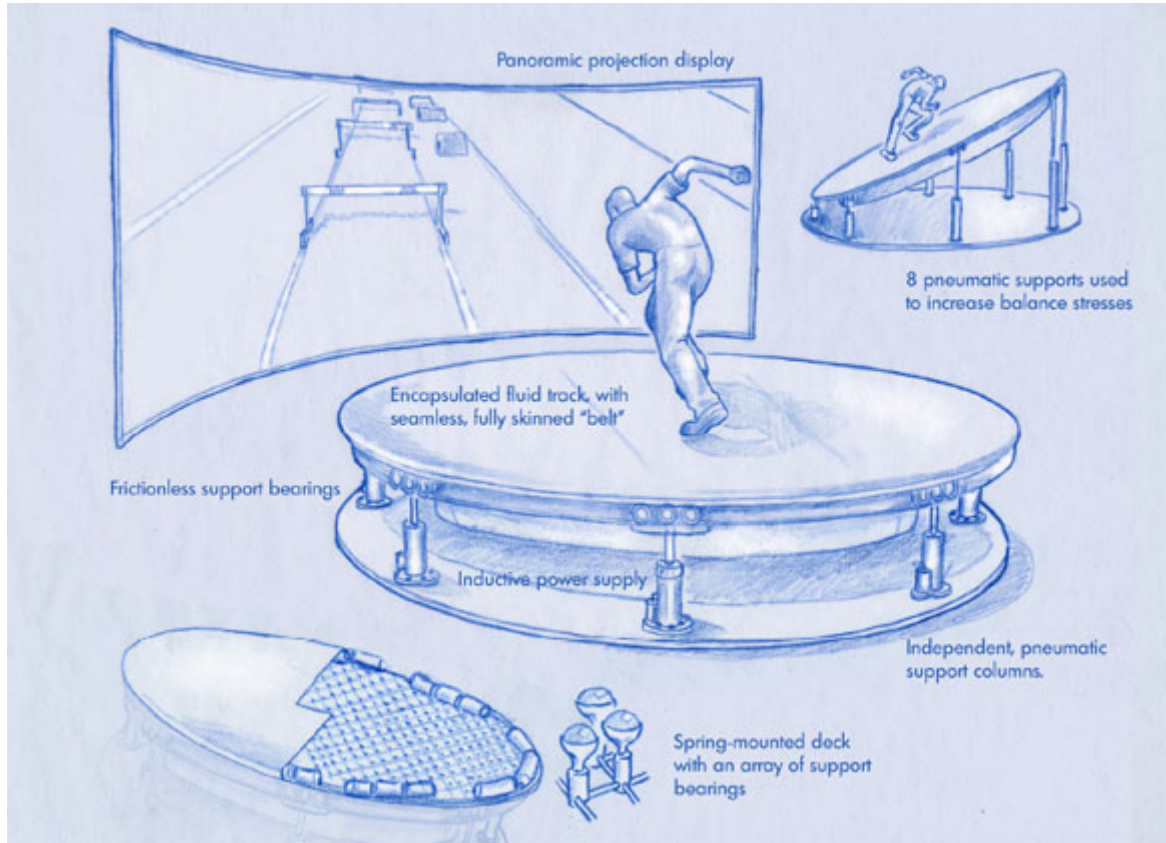
지금은 2020년. 비디오 게임 그래픽과 주변기기, 비즈니스 모델의 발전이 융합되어 완전 몰입형 몸 운동 및 스포츠 훈련 애플리케이션을 창조해냈다.

비디오 게임 업체와 휘트니스 업체들 그리고 미국 올림픽 위원회가 전례 없던 컨소시엄을 구성해 올림픽 선수들이 쓰는 첨단 전자 훈련 시설의 포터블 버전인 올림픽 레볼루션 2020™(OR20X)을 만들어 전국 휘트니스 센터에 설치했다.

최근 나온 몰입형 3D 스포츠 게임을 기초로 한 이것은 플레이어가 과거 및 현재 챔피언이나 각국의 온라인 선수와 함께 하계 올림픽 경기를 치르는 게임이다.

전용 OR20X 시설에서 자이로 저항 보디 밴드와 옴니 트랙 러닝머신 전용 트랙션 컨트롤

운동화를 신으면 필요한 환경과 조건을 초보자부터 아마추어, 올림픽 선수 수준까지 마음대로 구현해 낼 수 있다.



사상 최대 규모의 전국 OR20X 비디오게임 토너먼트에서 우승한 사람에게는 2020 올림픽을 볼 수 있는 체재비를 지급하고 2020 미국 올림픽 선수 선발전에 참가할 자격을 부여한다.

### 올림픽 레볼루션 블로그 게시물

2020 2020년 2월 4일. 제이크 톰슨. 아마추어 마라토너

4:15 PM - 이 기록에 벌써 몇 번째 도전하는지 모르겠다. 이제는 단 5분 만에 자이로 밴드 14개를 차고 교정을 한다. 처음 할 땐 20분이나 걸렸었다. 이 말도 안 되는 게임을 깨려다 10파운드가 빠졌으니 차고 교정하는 시간은 앞으로 더 빨라질지도 모르겠다. ;)

4:23 PM - 15분만 있으면 옴니 트랙에 자리가 난다. 좋아. 오늘은 정시에 돌리는군. 예비 올림픽 선수들과 체중감량, 근력 강화 기능을 이용하려는 초보자들이 몰리면서 요새 줄이 장난 아니게 길어졌다. 관절 및 속도 안전 제어장치가 제대로 작동한다니 다행이다. 그렇지 않으면 저 친구들 빠가 남아나질 않을 테니까. 난 아직도 자이로 밴드의 힘을 넘어서지 못

하고 있다. 그 가상의 원반던지기는 절대 하지 않을 것이다. 중간 정도였는데도 팔로우 스루 때문에 어깨가 빠질 뻔했다.

4:35 PM - 이런, 준비운동 시작이다. 밴드에 피로 시뮬레이터를 가동했다. 내 팔과 다리는 이미 30km는 똥 듯 무겁다. 아직 옴니 트랙에는 오르지도 않았는데 내 신발을 끌어 당기는 힘이 마치 진흙탕 속을 걷는 듯하다. 안 되지. 집중 해라, 재키. 오늘 이것을 깨고 다음엔 진짜 마라톤에서 빌의 기록을 깨고 말 것이다. 빌, 이 글을 읽고 있다면 뉴욕 마라톤이나 보스턴 마라톤에 참가 신청 좀 하자.

4:58 PM - 완전 BS였다. 콘트롤 부스의 어떤 바보가 게임 난이도를 올림픽 수준을 맞춰놓았다. 전혀 재미 있지 않았다. 내 구역에 있지도 않았고 날씨 변화는 신경도 쓰지 않았기 때문에 정말로 화가 났다. 그러다 물기에 미끄러져 엉덩방아를 찧고 말았다. 미처 보지 못한 것이다. 아마추어 레벨일 땐 트랙션 콘트롤이 더 관대한 것 같다. 가상의 주자들 틈에서 일어나려고 했지만 밴드가 온통 몸을 휘감고 있는 바람에 가상의 주자들이 나를 밟고 올라서는 형국이 되었다. 호주 출신의 한 주자는 팔꿈치로 나를 일부러 치기까지 했다. 소리를 쳤더니 나를 힐끔 쳐다봤다. 기어를 벗고 누구한테 항의라도 해야겠다.

5:41 PM - 체육관 관리자를 기다리는 중. 아마도 OR20X의 고객 서비스 담당자를 대동하겠지. 좋아. 그 호주 녀석이 내 갈비뼈에 무슨 짓을 했는지 보여주고 말 테다. 현실 체감도가 높게 설정되긴 했지만 사람들에게 맞을 줄은 몰랐다. 가상의 복싱이 아니지 않은가? (누군지 바보가 틀림없다.) 그래도 관절 보호 장치 때문에 발목이 빠지는 않았다.

8:24 PM - 그래, 이 정도면 됐다. 사과도 받았고 무료 마시지 티켓도 얻었고 OR20X 플레이 크레딧도 꽤 받았으니. 돌아 보면, 올림픽 수준의 난이도는 정말 장난이 아니다. 그 수준이 어느 정돈지 사람들은 가끔 잊을 때가 있다. 그렇지만 난 레이스를 완주했고 최하위도 아니었다. 예선은 아직 4개월 더 남았다. 너 노력해 보련다.

(올림픽 레볼루션 2020의 전체 게임 디자인을 내려 받으려면 여기를 클릭하라.)

## **The Probe 더 프로브**

**Submitted By:** John Rose **출품자:** 존 로즈

이것은 2020년 여름 어느 3일간의 기록이다. 이 3일 동안 난 더 프로브라는 신종 지하 비디오게임을 하며 지냈다. 그 게임은 처음부터 예사롭지 않았다. 디스크는 정체 모를 검은색 클립온 장치에 담겨 있었다.



그것이 프로브 그 자체였다. 작고 검은 눈을 닮았고 스파이 기술을 가득 담고 있었다. 매뉴얼에는 그것을 늘 착용하고 다니라고 써 있었다. 그대로 따랐다.

## 2020년 6월 10일 수요일

난 9시부터 6시까지 일한다. 상사 때문에 짜증이 난다. 점심 시간에 미러즈 에지9을 사려고 몰에 들렀다. 휴대전화 영업사원이 무선 어찌고 지껄인다. 난 저 녀석들이 싫다. 퇴근 후 할머니 댁으로 가 할머니를 뵙고 정원 잔디를 깎았다. 늦게 집으로 와서 ESPN 하이라이트를 봤다. (덴버가 이겼다.)

## 그날 밤

디스크를 넣고 프로브 장치를 삽입한 후 게임을 시작했다. 사격장에서 훈련이나 하려니 생각했는데 갑자기 할머니 집 부엌이 나타나 깜짝 놀랐다. 할머니는 웃으면서 나를 위해 시나몬 토스트를 만들고 있었다. 그런데 갑자기, 휴대전화 외판원 좀비 떼가 캐비닛에서 튀어나왔다.

마스크를 쓴 악당이 기타 음악을 배경으로 들이 닥쳐 할머니를 인질로 잡고 좀비들에게 나를 공격하라고 했다. 그 때 어둠 속에서 무언가 반짝였다. 잔디깎기 검 +10이었다. 난 즉시 시동 코드를 당겼다. 내 검이 부르릉 하고 깨어나 좀비들의 팔다리를 사정없이 자르기 시작했다. 승리는 내 것이었고 할머니는 무사해 보였다.

마스크를 쓴 악당은 도망가면서 외판원 폭탄을 내게 던졌다. 난 즉시 게임을 중지하고 내 능력 메뉴를 살펴봤다. 그리고 필드 골 업그레이드를 발견하고 그것을 발에 찼다. 게임으로 다시 돌아와 폭탄을 사정없이 바로 찼다. 날아간 폭탄은 도망가던 악당의 머리를 강타했다. 치명타였다.

## 2020년 6월 11일 목요일

출근하는 길. 한 시간 넘게 차가 막혔다. 막 빠져 나오려는데 헬 카미노 한 대가 갑자기 끼어들었다. 난 갓길로 급히 핸들을 돌렸다. 타이어가 펑크가 났다. 프로브가 마치 웃는 듯한 소리를 냈다 (녀석은 주머니 속에 있었는데 어떻게 봤는지 아직도 잘 모르겠다.) 타이어를 갈아 끼운 후 늦게 출근을 했다. 그래서 7시까지 남아 있어야 했다. 상사는 왕짜증에서 돌아오기로 변해버렸다. 이윽고 퇴근을 해서 체육관으로 갔다. 그 러닝머신 아가씨 내게 관심이 있는 게 분명했다. 집으로 와서 케이블 영화 채널을 틀었다. U보트. 3시간 반짜리 서사극을 볼 엄두가 나지 않아 다시 프로브를 꺼내들었다.

## 그날 밤

한 번 재미를 느끼고 나니까 도저히 그만 둘 수가 없었다. 레벨이 시작되었고 난 끝없이 뺨은 고속도로에 있었다. 도로 위에는 버려진 차들이 기괴한 태양빛 아래 불타고 있었다. 갑자기 땅이 갈라지며 추악한 엘 카미노 떼가 튀어 나왔다.

그러더니 나를 깔아 뭉갠 듯 다가왔다. 하지만 내겐 타이어 레버가 있었다. 난 한 놈씩 차례로 두들겨 나갔다. 윈드실드가 깨지고 액슬이 찌그러졌다. 갑자기 매복해 있던 10층짜리 엘 카미노가 나타났다. 운전석에는 잊지못한 그 마스크 악당이 타고 있었다. 녀석은 나를 깔아 뭉갠고 나는 정신을 잃었다. 정신을 차려보니 러닝머신 아가씨의 품이었다. 아가씨는 내 근육을 어루만지자 난 다시 정신을 잃었다.

다시 정신이 들었을 때 러닝머신 아가씨는 악당들과 맞서고 있었다. 난 일어섰다. 원기가 다시 회복된 느낌이었다. 러닝머신 아가씨는 괴물에게 쫓기며 위기에 처해 있었다. 난 하늘로 손을 뻗어 내 준마를 불렀다. 그러자 U보트가 하늘에서 유유히 미끄러져 내려왔다. 난 선교에 올랐다. 엘 카미노들이 날 제지하려 했지만 내 손엔 이미 기관총이 들려 있었다. 난 지체 없이 악당들을 쓸어버렸다.

괴물이 러닝머신 아가씨를 잡으려는 찰나, 나는 사령탑에 올라 정확하게 조준을 했다. 1호기 발사, 2호기 발사. U보트를 떠난 어뢰는 창공을 가르며 괴물에게 날아갔다. 어뢰가 괴물을 몸을 꿰뚫자 녀석은 한 줌 연기로 사라져버렸다. 마스크 쓴 악당은 이번에도 용케 도망쳤다. 난 U보트를 땅에 내린 후 러닝머신 아가씨에게 진심어린 감사를 했다.

## 2020년 6월 12일 금요일

힘든 하루였다. 아침 9시부터 저녁 8시까지 일했다. 복도 건너편에 있던 남자에게선 썩은내가 났다. (프로브가 그 냄새를 맡았을지도 모른다는 불길한 예감이 들었다.) 걸 스카우트 쿠키를 조금 샀는데 쿠키에서도 냄새가 났다. 상사는 또 어찌나 성가시게 구는지 하루 종일 벗어 날 핑계거리 찾기에 급급했다. (이 게임 때문에 내 현실 감각을 마비되는 것 같다.)

하지만, 오늘은 금요일. 좋다. 게다가 오늘 밤에는 오지 오스본 콘서트가 있다. 이 남자 일흔 두 살인데 아직도 열정이 대단하다. “파라노이드”가 연주되는 동안 프로브가 바닥에 내 동맹이쳐졌다. 사람들 틈을 비집고 간신히 수거해서 보니 다행히 외상은 없어 보였다. 그런데 녀석도 음악을 즐기는 듯 빨간 불빛을 번쩍거렸다. 콘서트가 끝나고 집으로 와서는 톱쉐프 결승전을 보았다. 저 멍청이가 어떻게 우승을 했는지 이해할 수 없었다.

## 그날 밤

난 프로브에 전원을 끈고 깊게 심호흡을 했다. 마지막 대결이 다가오고 있음을 직감했기 때문이다. 역시나 상황은 최악이었다. 시작이 내 사무실이었던 것이다. 프로브 이 녀석은 내가 무엇을 제일 두려워하는지 잘 알고 있었다. 마스크 쓴 악당의 광기 어린 웃음이 들렸다. 미명 속에서 상사가 보였다. 동료들은 더러운 웅덩이에서 떠다니고 있었다. 내 마술 점수가 짝 찬 순간 난 피에 굶주린 걸 스카우트들을 불러내 날 방어하게 했다.

하지만 걸 스카우트들은 악마의 상대가 되지 못하고 공격에 모두 희생되고 말았다. 놈은 엄청난 속도로 내 배를 노리고 들어왔다. 난 녀석의 냄새에 굴복해 구역질을 하고 말았다. 헌데 놈은 점점 더 강해져만 갔다. 순간, 어떻게 해야 할지 생각이 떠올랐다. 그 콤보를 기억해 낼 수만 있다면. 난 가까이 있던 가위를 잡고 톱 셰프의 특별한 움직임으로 버튼을 눌렀다.

그건 분노의 콤보였다. 자르고 베고 깎는 동작이 결합된. 이윽고 피 구름이 허공을 가득 메웠다. 손을 닦고 있는 데 움직임이 느껴졌다. 난 기민하게 염력 공격을 피해 몸을 굴렀다. 내 동물적 본능은 온통 마스크 쓴 악당에 집중되어 있었던 것이다. 놈은 다시 공격을 해왔다. 하지만 이 번엔 나도 준비가 되어 있었다. 놈의 얼굴 아래에 버튼 프롬프트가 깜박거렸다. 난 X버튼을 누르고 또 눌렀다. B, X, Y!

분노에 찬 신속한 연속 공격으로 난 놈의 마스크를 벗겨낼 수 있었다. 내 상사가 공포와 분노에 찬 표정으로 날 비웃고 있었다. 난 마지막 버튼 프롬프트를 보고 A 버튼을 지체 없이 눌렀다. 오지 오스본의 열정이 나를 휘감았다. 난 내 상사의 머리를 내 앞으로 가져갔다. 내 턱은 점점 더 크게 벌어졌다. 이윽고, 퍽. 난 놈의 해골을 한 입 베어 물고는 바닥에 뱉어버렸다. 락 앤 롤!

## Symphonix 심포닉스

**Submitted By:** Richard Marzo **출품자:** 리차드 마르조

심포닉스는 생각 인풋과 3D 동작 인풋으로 조종을 한다. 플레이어는 자기 생각대로 음악을 만들 수 있다.

생각 인풋은 이렇게 구동한다. 플레이어가 어떤 소리를 상상하면 게임 시스템이 이를 가상화하여 다시 연주한다. 플레이어의 생각이 바뀌면 실제 소리도 따라서 바뀐다. 아니면 다시 상상을 하여 연주할 수도 있다. 이 같은 생각의 결과는 개별 음운에서부터 완성된 심포니까

지 다양하다.

하지만 조종은 더 물리적이고 신체적인 용도 즉 3D 몸짓 제어로 변모해 갈 가능성이 높다. 다음 예에서 보듯 사람들 대부분은 생각보다는 몸짓으로 소리를 더 자연스럽게 제어할 수 있기 때문이다.

어떤 이용자가 가령 1주일 동안 한 무리의 소리를 상상한다. 1주일이 끝날 무렵 이용자는 그 동안 모은 소리를 돌아보고 10개 남짓한 소리를 고른다. 이용자는 노련한 전문 뮤지션은 아니지만 음악적 재능은 조금 있다. 그래도 소리 12개를 한 번에 머릿속에 집어 넣을 만큼은 아니다. 그래서 몸짓 제어장치의 힘을 빌려 음악을 작곡하고 연주기로 한다.

이용자는 화면에 나와 있는 대로 몸 둘레에 아치 모양으로 12개 소리를 배열한다. 각 소리는 이 아치에서 발체가 가능하며 한 번에 최대 12개까지다. 각 소리는 그 자체로 매우 복잡하여 흡사 간단한 악기와 같다. 이용자가 정해 놓은 바에 따라 손가락, 손, 손목의 움직임은 저마다 “소리 악기”의 톤과 음역, 주파수, 증폭, 볼륨 역할을 한다. 이렇게 하여 이용자는 진정으로 유기적인 음악을 만들 수 있다.

물론 공공 서버나 개인 서버를 이용하여 자기가 만든 음악을 세계 각지의 이용자와 공유하고 사고 팔 수도 있다.

개발 과정에서 테스터들은 메타 게임을 하나 만들었다. 다른 게임의 노래가 테스터의 헤드에 걸릴 때면 테스터는 심포닉스를 연주하고 그 생각 인풋 제어장치를 이용하여 다른 테스터가 어떤 게임에서 그 노래가 나오는지 맞히는 것이다.

이것이 개발자가 원하는 게임의 핵심이다. 하지만 개발자는 도덕적 책임감이 강해 게임의 플레이, 광고, 사고 팔기를 전부 무료로 정했다 (게임과 함께 만들어진 음악과는 다르다. 이는 이용자의 소유가 된다.) 매달 개발자는 이용자가 제출한 음악 중에서 최고를 모아 디스크에 담아 저렴하게 판매를 한다. 하지만 거기서 생기는 저작권 수입은 매우 적다.

대신 개발자는 전통적인 거래 방식을 통해 돈을 번다. 바로 식품과 패션, 가구다. 게임의 음악 파트로서 여러 아이디어를 공유하는 인터페이스는 실제 세계의 쇼핑에도 쓰인다.

집에서 찍은 플레이어 비디오(몸짓 인풋의 일종)도 캡처되어 기본적인 몸의 형상과 움직임의 범위를 모델링하는 데 쓰인다. 이 정보는 인근 스텝에서 맞춤형 신발이나 모자, 재킷, 장신구를 만드는 데 활용된다. 디자인은 플레이어가 할 수도 있지만 꼭 그럴 필요는 없다.

플레이어가 배가 고플 때 먹고 싶은 것을 상상하면(생각 인풋) 심포닉스가 괜찮은 식당을 추천한다. 몸짓 제어장치를 이용하여 인근 식당에 배달 주문을 할 수도 있다.

꿈이 큰 플레이어라면 맞춤형 가구도 만들 수 있다. 자기 집/아파트/침실에서 카메라를 설치하고 자기 상상력을 동원하여 가상의 가구를 만드는 것이다.

개발자와 이들 제품의 제공자는 쌍방이 모두 이익을 볼 수 있는 거래를 성사시킨다. 이 거래는 꼭 쇼핑을 하지 않아도 되지만 원하면 할 수 있는 고객에게도 이롭다.

이 가게는 플레이 중에는 언제든지 방문할 수 있으며 가능하면 정중하게 홍보를 한다. (심포닉스는 전 세계적으로 동시에 출시되는 국제적인 게임으로서 문화적 존중이 매우 중요하기 때문이다.)

## **MyBots 마이봇**

**Submitted By:** David Wessman **출품자:** 데이빗 웨스먼

나는 미니어처 기술, 로봇공학, VR 인터페이스, 무선 연결 기술을 모두 융합하여 새로운 게임 기술을 만들었다. 정신 나간 게임 디자이너만이 만들 수 있는 네트워크 최첨단 RC 장난감이다.

마이봇은 미니, 마이크로, 나노 같은 수식어가 어울리는 작은 로봇으로 무선 기능이 있는 게임 플랫폼이면 어떤 것(모바일 기기, 휴대용 게임 콘솔, 가정용 콘솔, 노트북, 데스크톱, 입는 PC 등)으로도 다 조종이 가능하다.

마이봇은 설계와 크기 면에서 각종 게임에 다 잘 들어 맞는다. 플레이어가 단수 또는 복수의 아바타나 유닛을 조종하는 게임이면 다 된다.

조종 인터페이스는 확대/축소가 가능하여 플레이어가 어떤 입력장치를 쓰든 다 호환된다. 마우스와 키보드는 말할 것도 없고 게임패드, 터치스크린, VR 글러브, 안경부터 음성 제어 장치, 심지어는 이모티브보다 두 서너 세대 앞선 뇌파 인터페이스와도 잘 어울린다.

## **게임 보기**

버그 헌트

제임스 호간이 쓴 1997년 소설 버그 파크에서 영감을 얻은 게임이다. 플레이어는 벌레 크

기의 “배틀메크(battlemech)”형 로봇을 조종하여 실제 벌레와 싸움을 벌인다. 플레이어의 시점은 마이봇이 주인공인 1인칭이다. (반자동 카메라봇을 투입하여 다른 각도에서도 화면을 볼 수 있다.) 게임 세계는 실제 세계이다. 뒤뜰이건, 가까운 농장이건, 쓰레기장이건 박멸 대상 해충이 있는 곳이면 어디든 전장이 된다.

사냥꾼이나 전사로서 본인의 능력을 시험해 보고 싶어 하는 사람들에게 대단히 매력적인 게임이 되리라 본다. 더구나 독약이나 위험스런 유전공학을 쓰지 않고 해충을 구제한다는 점에서 실생활에도 유익하다.

잠자리나 박쥐 크기의 UAV로 날아다니는 해충을 뒤쫓게 하는 변종 게임도 있다. 구식 비행 전투 게임의 설계자로서 난 이 게임에 특별한 매력을 느낀다.

#### 초면역성

1966년 나온 영화 ‘마이크로 결사대(Fantastic Voyage)’에서 영감을 얻었다. 플레이어는 마이크로미터 크기의 “잠수함” 모양 로봇을 조종하여 해로운 세균이나 암세포 따위를 공격하여 파괴한다. 게임 세계는 플레이어 자신의 몸이다.

이 게임은 일부 윤리 및 책임 문제가 제기되고는 있지만 매우 설득력이 있는 생각 같다. 중병에 걸린 환자들이 이토록 직접적이고 과감한 방법으로 자기 몸을 치료한다면 얼마나 스킬 넘칠까 상상한다.

#### 기존 테이블톱 미니어처 게임

앞의 두 게임은 “기능성 게임”으로 볼 수 있는 반면 이 게임은 분명 시시함과 재미라는 범주에 드는 것이다. 고대 로마건 나폴레옹 시대건 2차 세계대전이건 어떤 전투를 재창조하든지 게임은 놀랍도록 새로운 형태로 태어난다. 기능은 완전 애니메이션에 반자동이다.

이들 게임은 테이블 위에서만 플레이하지 않아도 된다. 하지만 그 테이블에 마이크로소프트의 서피스 기술이 내장되어 있다면 더할 나위 없이 좋다.

### RetroSpectacles 리트로스펙터클즈

출품자: 제이크 소네스

방금 2020년에 다녀왔다. 시간 여행으로 도착한 시점은 2019년 말이었는데 얼마 안 있다가 시간을 딱 한 번 거슬러 갈 수 있는 기술이 개발되었다.

난 이번이 내 미래의 지식을 크게 써먹을 수 있는 좋은 기회라 여겼다. 2009 GDC 티켓을 따기 위해서 말이다. 난 스포츠 연감을 미래에 남겨뒀다. 내가 속임수를 쓸 거라고는 그것 뿐이라고 생각했기 때문이다.

미래에 비디오게임은 모두 다 세 가지 기준을 충족한다.

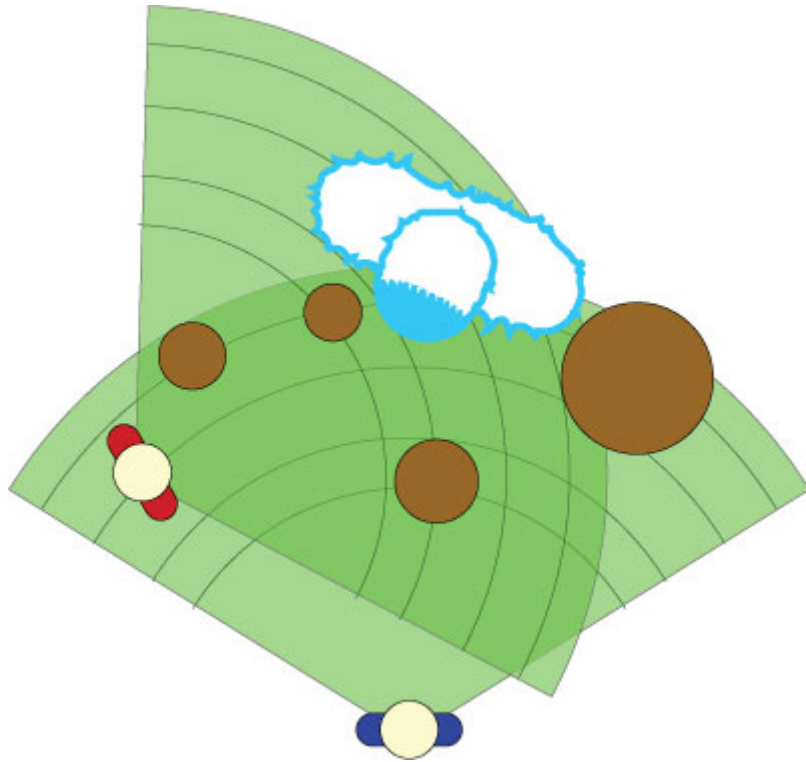
1) 모두 포터블 시스템이다. 커다란 디스플레이 장치에 연결하는 투박한 기계는 사라진 지 오래다. 수집가들 사이에 관심을 끄는 옛 시스템이라고는 닌텐도 DS와 아이폰 밖에 없다. (이것도 곧 퇴출을 앞두고 있다.)

2) 몸을 써야 한다. 정부는 시민이 소파에 앉아 있는 시간을 제한하는 규제를 시행하고 있다. 너무하지 않나 싶지만 그것 때문에 우울증이 사라졌다. 위(Wii)가 현대 게임의 시조로 여겨지고 있다.

3) 최신 기술을 이용한다. 아직 개발되지 않은 것도 있어 설명하기가 좀 까다롭다.

나는 애초에 신형 프리즈비(점수를 기록해 두었다가 커다란 필기체 글자 세 개로 표시함)나 레이저 보드(트론에 나온 가벼운 자전거와 백 투더 퓨처2에 등장한 호버보드의 합작품 정도로 보면 됨) 같은 최신 오락 기기를 예로 들려고 했었다.

하지만 마음을 바꿔 리트로스펙터클을 소개하겠다. 없는 사람이 없는 시스템이다.



리트로스펙터클은 최신 스캐닝 기술을 이용하여 플레이어의 주변을 탐색하고 플레이어가 인식한 것을 조작한다. 만족도를 높이기 위해 친구와 연결하여 모두 같은 것을 인식하게 한다.

예를 들어 내가 몬스터 헌팅 게임을 즐기고자 한다면 리트로스펙터클이 내 주변을 스캔하여 적당한 곳에 괴물을 숨겨 놓는다. 집 뒤 숲을 뒤져보기로 했다면 나와 내 친구가 함께 숲을 뒤져 괴물과 맞서 싸우는 것이다.

리트로스펙터클이 없거나 “일반” 게임 모드로 한다면 이런 모습이다.





리트로스펙터클이 있다면 나와 내 친구에게 이런 모습으로 비친다.



괴물을 찾으면 손 안의 막대가 마법의 검으로 바뀐다. 이 검은 리트로스펙터클 블랙스미싱을 이용하여 미리 만들어 뒀거나 전에 무찌른 괴물의 보물창고에서 찾아낸 것이다.



리트로스펙터클은 내가 마주치는 물건에만 국한되지 않는다. 나의 모습을 바꿀 수도 있다. 내가 이를 테면 로봇이 된다면 그 괴물을 이길 확률이 더 높아지지 않겠는가?



리트로스펙터클은 내가 세상을 보는 시각을 바꿀 뿐만 아니라 인터랙티브 기능을 만들 때 필요한 백엔드 시스템 전부를 제어한다. 즉, 내가 팔을 어떻게 휘두르고 움직이는지를 보고 내가 무엇을 하려는지 파악하여 괴물에게 마법을 발사하거나 칼을 날린다. 그리고 눈의 깜박임을 감지하여 괴물을 향해 눈에서 레이저를 발사한다.

그리고 그러한 공격이 괴물에게 얼마나 피해를 입힐지 계산하여 괴물의 얼음 입김 보복 공격의 강도를 결정한다. 이 때 괴물의 입에서는 푸른 빛이 수초 동안 뿜어져 나온다.

이 게임에는 리트로스펙터클이 기본적으로 인식하는 물체가 몇 가지 내장되어 있다. 그 중에 상상력이 풍부한 부자와 가상의 재능을 타고난 인재가 몇 세대에 걸쳐 많은 사랑을 받았다.

리트로스펙터클을 통해 본 후에는 카드보드 상자에 적용된 단순 변형물체를 살펴보자.





보다시피 리트로스펙터클은 기본 상상력보다 훨씬 더 우월하다. 이렇듯 앞선 환경 인식 기술이 있으면 가상 게임에서 난처해지는 일은 없을 것이다.

### Wizards of Wisflow 위저즈 오브 위스플로우

Submitted By: Christopher LaCalamita 출판자: 크리스토퍼 라칼라미타

장르: 고급 인터랙티브 액션 어드벤처 RPG

슬로건: 마이크로소프트 XBOX 1080의 첨단 “Programmable Matter” 기술을 이용하여 “위스플로우”라는 판타지 세상에서 온갖 모험을 즐긴다. 나만의 물약을 만들고 마술을 창조하고 보물을 찾고 손바닥으로 고대 문자를 읽는다.

기본 컨셉: Programmable Matter는 거의 마술과 다름 없는 재미 있는 신기술이다. 현재 인텔이 학계와 함께 개발 중인데 이 기술을 이용하면 사람이 손바닥 위에서 3차원 변형 물질을 융합할 수 있다.

이 물체를 실시간으로 요청하고 제공하는 능력이 있어 이 게임이 제대로 적용되기만 하면 게임 발전과 양방향 오락에 미치는 영향을 실로 크다.

고급 인터랙티브 액션 어드벤처 RPG “위저즈 오브 위스플로우”에서 플레이어는 상상력 무한대의 판타지 세계에서 여행을 떠나는 젊은 마법사다. 플레이어는 이 장르의 검증된 게임 디자인 요소를 이용하여 마을, 동굴, 신전, 산, 거대한 숲을 탐험하며 “위스플로우”를 헤매고 다닌다. 시간이 지나면서 자기만의 캐릭터가 만들어진다.

하지만 Programmable Matter가 선사하는 고급 기술을 잘 이용한다면 전혀 새로운 장르와 신선한 롤 플레이도 경험할 수 있다.

## 게임 주요장면

설정: “당신은 최근 화염이 가득한 어두운 신전에 들어가 악귀 떼와 싸우면서 옛 악마의 동굴을 탐험했다. 불과 몇 달 전 당신은 거대한 괴물을 만났고 아직도 싸움을 계속하고 있다. 당신이나 그 괴물이나 남은 생명은 얼마 되지 않는다. 누가 말하기를 좀 더 센 타격을 가하면 괴물을 완전히 무찌를 수 있다고 했다.”

실생활 인터랙션: 플레이어는 컨트롤러를 이용하여 재고를 조사한다. 그 즉시 커피 테이블 위에 놓인 “Programmable Matter Pad”에 3차원으로 재고가 나타난다. 플레이어는 그 중에서 재빨리 마법 두루마리를 꺼내 가장 좋아하는 주문을 외운다. “화룡”

그러자 옛 두루마리가 플레이어 눈앞에 나타나 펼쳐진다. 플레이어는 마법을 실행시키는 대목을 읽는다. 그러자 두루마리의 형체가 이지러지며 플레이어의 눈 앞에 불을 뿜는 용 세마리가 나타난다. 이어 세 용은 반쯤 죽은 괴물을 목표로 텔레비전 스크린을 향해 달려온다. 그 그래픽이 텔레비전 화면에 전사되며 괴물은 세 용의 공격을 받아 영원히 제압된다.

플레이어가 조종하는 캐릭터는 보물상자에 다가가 그것을 연다. 그 안에 뭐가 들었다는 설명이 텔레비전 화면에 나타나는 대신 보물상자와 물체는 플레이어가 직접 볼 수 있게 “Programmable Matter Pad”에 나타난다.

배경설명: 위는 내가 “Programmable Matter”를 이용하여 마음 속에 그리고 있는 게임 디자인을 기술한 것이다. 인터랙티브 오락산업에서 이 기술의 활용 가능성은 무궁무진하다.

순수 오락용이든, 교육 목적이든, 제품 출시 목적이든 “Programmable Matter”는 게임 디자인의 근간을 흔들며 놓을 미래의 기술이다.

다음 주소에 가서 CNN에 보도된 “Programmable Matter Pad” 관련 기사를 보기 바란다.  
<http://www.youtube.com/watch?v=WZIE4AH3enU>

### **PacYourSack 팩유어색**

**Submitted By:** David Tidd **출품자:** 데이빗 티드

비디오 게임은 우리 일상 곳곳에 스며들었다. 일터에선 컴퓨터에 플래시 게임을 깔아 놓고 심심할 때 즐긴다. 운전할 땐 교통 법규 따위에 연연하지 않고 휴대전화 게임을 한다. 집에선 대화를 피하는 방법으로 콘솔 게임에 매달린다.

그런데 안타깝게도 가끔은 그런 게임기를 내려 놓고 현실과 마주해야 한다. 하지만 2020년까지 이런 문제는 해결될 것이다. 심지어는 식료품 쇼핑처럼 따분한 일에도 비디오 게임이 도입되어 즐길 만한 ‘꺼리’가 될 것이다.

팩 유어색은 식료품 쇼핑을 고전 팩맨 아케이드 게임으로 바꿔주는 게임 시스템이다. 팩유어색을 돌리기 위해 필요한 하드웨어는 다음과 같다.

1. 고객/플레이어가 카드를 밀고 다는 동안 카트 앞에 끼울 수 있도록 클립이 달린 배터리 구동 디스플레이
2. 카트와 무선으로 통신하는 서버. 매장 어딘가에 설치.
3. 고객이 식품 목록을 입력할 수 있는 컴퓨터 단말기

팩유어색의 플레이 방법은 다음과 같다. 고객은 매장에 들어와 컴퓨터 단말기로 가서 구매할 식품 목록을 입력한다.

매장 안에 있는 품목이 모두 다 입력되어 있는 컴퓨터 데이터베이스에서 구매할 상품을 선택한다. 그것이 끝나면 선택된 목록이 고객 카트에 장착된 디스플레이로 전송된다.

이제 게임 시작 준비는 끝났다. 서버는 팩맨 같은 미로를 디스플레이에 전송한다. 미로에는

매장 지도와 파워 팔렛트의 위치가 함께 표시되어 있다. 플레이어의 캐릭터 색맨도 플레이어 카트가 있는 곳에 나타난다.

게임 진행 방식은 팩맨과 같다. 고객이 카트를 밀고 통로를 따라 움직이는 대로 색맨도 디스플레이 속에서 움직이며 유령을 피해 목록에 적힌 품목을 찾는다. 플레이어가 유령에게 잡히면 유령은 리셋되고 플레이어의 점수는 줄어든다. 하지만 이 팩맨 버전에 “게임 오버”는 없다.

플레이어들을 게임에 좀 더 몰입시키려면 성적에 따라 보상을 하면 된다. 쇼핑을 마치고 디스플레이를 계산원에게 주면 점수에 따라 상품 대금을 할인해 주는 것이다.

이 게임은 캐주얼하게 게임을 즐기는 사람들이 더욱 늘어나는 2020년 경엔 충분히 실현 가능하다. 지금은 사람들이 이상하게 쳐다보겠지만 11년 후엔 점포들이 고객 유치를 위해 게임을 쇼핑에 도입할 지도 모를 일이다.

## Play Everywhere 플레이 에브리웨어

Submitted By: Angie Oikawa 출품자: 앤지 오이카와

### I. 게임 개요

#### A. 개념 설명과 미래 트렌드 소개

플레이 에브리웨어(PE)는 캐주얼 소셜 게임의 집합체로서 개인의 일상생활과 쉽게 접목이 가능하다. PE는 모바일 ‘게임 플랫폼’으로 사람들이 가상의 ‘스마트 게임 객체’를 골라 재단(customize)한 후 실생활 곳곳에 숨겨 놓으면 친구들이 이를 찾아 플레이하는 형식이다.

PE 플랫폼 덕분에 실생활의 “로케이션 중심 게임”이 판타지와 현실의 경계를 무너뜨려 사회 전체적인 창의적 표현력과 유대감이 강화된다.

플레이 에브리웨어는 모바일 기능, GPS 기반 아이폰의 통합, Wii의 실생활 직관력, 페이스북의 사회적 네트워크 안에서 발생하는 여러 가지 계층과 사건 등 현재 유행하고 있는 몇 가지 트렌드를 미래에 투사한 것이다. 나는 모바일 기술이 앞으로 더욱 확대되어 훨씬 큰 계산 능력과 광대역, 시각적 충실도를 지닌 강력한 미디어 플랫폼이 되리라 본다.

앞으로 고해상도 홀로그램 디스플레이를 내장한 스마트폰이건 가상의 물체를 실제 세계에 투사할 수 있는 글래스이건 사람들이 위치 중심의 가상현실 게임에 참여할 수 있는 모바일

플랫폼이 널리 도입될 것이다.

## B. 플레이 에브리웨어. 게임플레이 보기

### 1. 친구에게 무언가를 받는다.

일터로 가는 길에 내가 자주 가는 커피숍에 친구가 무엇을 맡겼다는 전문이 휴대전화로 온다. 나는 가던 길을 멈추고 정보 기기로 주변을 탐색한다. 그리고 커다란 동상이 땅에서 솟아 있는 모습을 본다. 내 눈에만 보이는 그 동상이 나와 내 친구만 아는 농담에 대해 묻는다.

### 2. 친구를 위해 깜짝 선물을 준비하다.

오늘은 결혼 기념일. 아내를 위해 무언가 특별한 일을 하고 싶다. 그래서 일터에 있는 아내에게 집에 오면 뭔가가 당신을 기다리고 있을 것이라는 전문을 보낸다. 집에 온 아내가 주변을 탐색하자 비둘기 한 무리가 나타나 노래를 하며 장미꽃잎을 복도에 떨어뜨려 내가 기다리고 있는 침실로 아내를 안내한다.

### 3. 플래시 몹 경고

어느 날 밖에서 산책을 하고 있는데 새 “플래시 몹” 행선지를 통보 받는다. 분홍색 셔츠를 입고 특정 시각에 지정된 장소로 오라는 지시다. 그곳에 가보니 분홍색 옷을 입은 사람들 200명이 모여 있는데 아무도 이유는 모른다. 그러자 5블록을 더 걸어 다른 곳으로 가라는 메시지를 받는다. 그곳에 도착하자 방금 유방암 기금 모금을 위한 걷기 행사를 치렀음을 알게 된다.

## C. 주요 기능

- 게임을 일상생활에 접목하다. 콘솔이나 컴퓨터로 하는 게임의 규칙에 적응하지 않아도 된다. 플레이어가 가는 곳마다 재미가 따라다닌다.
- 친구, 가족, 낯선 사람 가리지 않고 공통점이 있는 두 사람이면 이런 격의 없는 체험을 즐길 수 있다.
- 체험은 재미 있고 개인적이며 쉽고 부담 없이 삶에 다른 측면을 추가할 수 있다.



- 플레이어는 자기에게 익숙한 “샌드박스” 환경에서 자유롭게 자기 자신을 표현하고 상상력을 마음껏 펼칠 수 있다.

- 사회적 게임/네트워킹의 미래는 정서적으로 충만한 사람들을 끌어들이 서로 연결되어 있다는 느낌을 자질 수 있도록 환경을 조성하는 것이다.

## D. 현재의 주요 트렌드

이 같은 미래의 체험에 투사될 만한 현재의 트렌드는 대표적으로 다음과 같다.

### 1. 페이스북

- 세상이 벽으로 변해간다. 누구나 “월 포스트” 대신 “월드 포스트”를 만들어 실제 세계 곳곳에 타인을 위한 “스마트 게임 오브젝트”를 맡겨놓을 수 있다.

### 2. 아이폰

- 쓰기 쉽고 휴대가 간편해 위치기반 장치(예를 들면 GPS)의 활용도를 높인다.

### 3. 워

- 실제세계의 관습(스포츠, 요가 등)을 일상과 접목한다.

- 나아가 커피숍, 학교 같은 곳에서도 즐긴다.

## II. 게임플레이 방법

플레이에브리웨어는 누구나 친구들을 초대하여 일상생활과 관련된 단순한 게임을 즐길 수 있는 게임 플랫폼이다. 플레이 에브리웨어가 주는 재미의 핵심은 “스마트 게임 오브젝트”이라는 컨셉이다.

### A. 스마트 게임 오브젝트

플레이어는 여러 가지 캐주얼 게임 요소를 선택하거나 직접 만들어 실제 세계의 곳곳에 숨겨 놓는다. 플레이어는 미리 만들어진 물건(object) 중에서 고르거나 게임 제작소에 가서 자기 것을 만들 수도 있다. 이렇게 만든 물건은 플레이 에브리웨어 커뮤니티와 공유가 가능하

다.

- 라이브러리에서 가상의 물건을 고르거나 새로 만든다.
- 이들 물건에는 게임 로직이 달려 나온다. 로직은 인공지능(예를 들면 수수께끼를 내거나 누군가를 대놓고 모욕하는 말하는 동상)이나 퍼즐(예를 들면, 씨를 화분에 심어 그것이 싹을 틔우고 자라 “마술” 열매를 맺는 나무가 되는 과정) 게임 플레이의 목표가 분명한 어떤 것(예를 들면 거대한 로봇이 나를 쫓아오고 나는 광선총으로 그것을 쏘서 맞춰야 함) 중에서 하나가 된다.
- 물건은 세상 어디에 갖다 놔도 되며 찾는 사람은 한 명이어도 되고 여러 명이어도 된다.
- (아이폰 같은) 모바일 정보 기기를 통해 이 물건은 언제 어디서든 만들고 공유할 수 있다.

## **B. Social Networking: 대인관계 정립**

플레이 에브리웨어는 대인관계 커뮤니티와 밀접한 관련을 맺고 있는 게임 플랫폼이다.

1. 게임에 들어가는 법: 친구의 초대를 받는다.

- 전문을 받고 링크를 클릭하면 GPS 지도와 연결되고 거기에 내 물건이 있는 곳이 표시된다.

2. 타인을 게임에 참여시키는 법: 친구를 초대한다.

- 게임 제작소에서 아이템을 만들고 통신 매체를 써서 친구를 초대한다.

a. 친구를 위해 물건을 맡기는 법

- 웹사이트에서 이미 만들어진 물건을 고르거나 아이템 만들기 도구로 새로 만든다.
- 물건을 맡기고 싶은 곳을 입력한다.
- 친구의 이메일과 기타 연락처를 입력한다.
- 그 즉시 친구는 전화기로 통지를 받으며 친구의 GPS에 물건의 위치가 표시된다.

- 친구는 지정된 곳으로 가 주변을 탐색한다.
- 물건을 보려면 음성인식 암호를 말하거나 또는 기타 보안 절차를 밟아야 한다.

## C. 게임제작소

물건을 찾거나 만들거나 재단하는 곳이다. 실제 세계 어딘가에 물건을 심어두고 자기 판단에 따라 공개하거나 비밀로 해 둔다.

### 1. 현실 세계에 놓아 둘 물건은 어디에서 찾는가? 라이브러리

- 라이브러리를 열고 안에 뭐가 있는지 본다. 물건을 원하는 대로 재단한다.
- 라이브러리에서 물건을 가져다가 실제 세계에 두는 능력. 이들 물건에는 인공지능, 점수, 퍼즐, 기계 같은 여러 조건이 붙는다.
- 물건을 가져다가 실제 세계에 놓아두어 우리가 모바일 기기의 GPS 및 위치 기반 기능을 이용할 때 쓰게 한다.

### 2. 나만의 물건을 재단하거나 만드는 법: 도구

- 간단하고 쉽게 라이브러리를 둘러보고 물건을 고를 수 있다.
- 라이브러리는 내 취향을 기억해 둔다. 더 많이 이용할수록 내가 찾는 물건을 더 많이 보여준다. 아이튠즈의 지니어스와 비슷하다.
- 내 세계의 테마를 고르거나 다른 사람의 테마에 참여한다.
- 물건에는 게임플레이 로직이 있고 AI 같은 조건이 붙는다. 물건은 나와, 물건끼리 또는 다른 플레이어와 소통할 수 있다.

## D. 기타 재미 있는 기능

- 다음 내 생일에 주워 모으기 게임(scavenger hunt)을 준비한다.

- 기념일에 남편을 위해 야한 방향표시를 남겨둔다.
- 짝사랑 상대를 향해 건물 전체에 시를 쓴다.
- 방 안에서 우주 여행을 한다.
- 친구 집 문 앞에 꾸러미를 놓아두고 친구를 놀래킨다.

## Structures 스트럭처

Submitted By: Jim McGinley 출판자: 짐 맥긴리

별장으로 운전하고 가던 중 그것을 발견했다. GPS 채널은 다음 나들목에 거대한 탄소 나노 튜브 매장지가 있음을 표시하고 있었다. “문제 해결이야.” 내가 소리치자 아내가 “튜브 찾았어?”라며 스크린을 쳐다봤다.

아내가 자기 iPhone 덕에 찾은 거라며 호들갑을 떠는 사이 (좀 늦긴 했지만) 난 그 나들목으로 접어들었다. 무리에 속한 사람들은 모두 나와 아내의 방송에 귀를 기울이고 있었다. “하나, 둘, 셋, 튜브. 다시 한 번, 튜브. 우후, 건축 시작!!!” 난 방송을 좋아하지 않지만 상황이 상황이니만큼 어쩔 수 없었다.

아내는 즉시 PSXBOX 724로 원격 접속했다 (무슨 짓을 했는지 몰라도 아내의 전화기는 컨트롤러 기능도 있다.) 나는 자동차에 고정 IP 주소를 뒀다. PSXBOX 724를 방송에 연결하기는 식은 죽 먹기였다. 아내는 더 이상 작은 스크린으로 플레이 하지 않아도 되었다. 아내가 (무선 채널을 따라) LCD 인풋을 GPS에서 게임으로 바꿨다. 이제 건축 감독만 하면 된다.

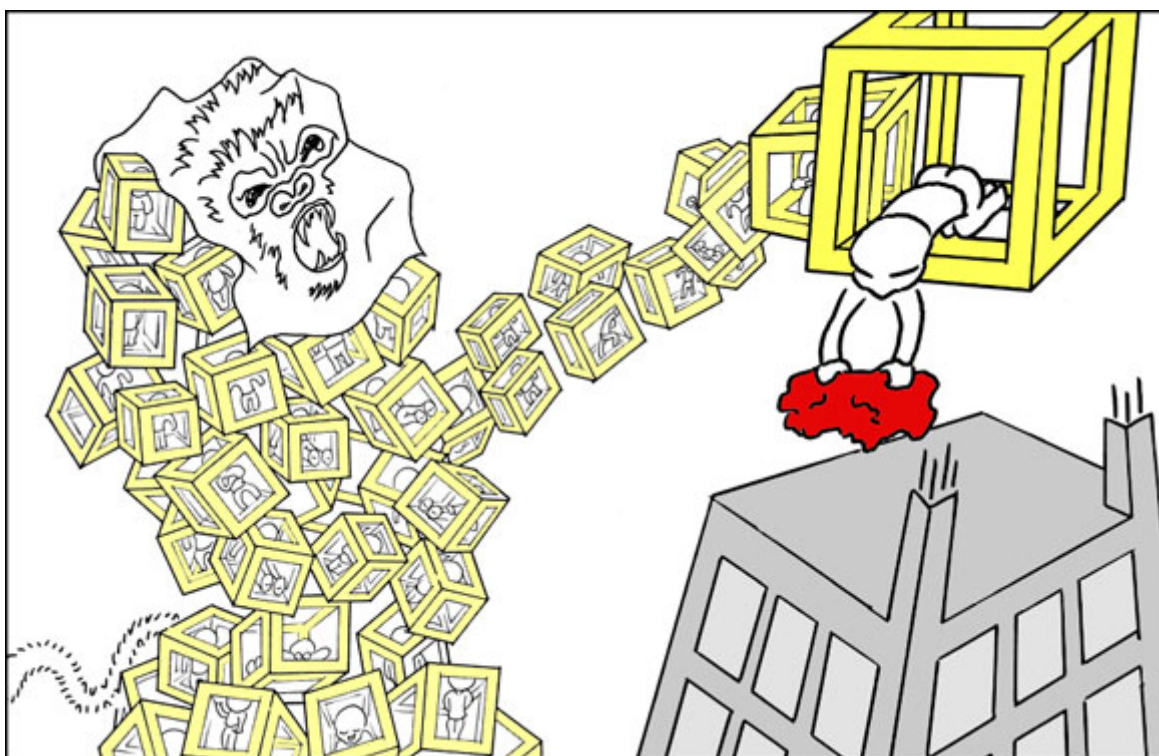
여느 때처럼 신입 회원들은 관을 만들었다. 어떤 도시건 상수도는 꼭 필요하므로 문제될 건 없다. 게다가 관을 설치하고 배분하는 일은 재미 있다. 그래서 마음대로 지을 수 있는지도 모르지만.

플레이어들이 서로 힘을 합친다면 효율성이 높아지겠지만 스스로 배워야 할 정도 있다. 두 말할 필요 없이 난 한 달 안에 관을 다 놓지 못했다.

한 무리가 모였다. 튜브 덕분에 50구역짜리 구조물에 도전하려고 한다. 참으로 야심 찬 계획이긴 하나 성공한다면 그것을 이용하여 도시에 고층 건물 건물을 몇 동을 지을 수 있다. 구조물의 기초는 20구역이며 각각은 적절한 독려가 가능한 전천후 플레이어가 맡는다.

나머지 플레이어들은 이 기초 부분에 투입되었다. 상반신, 가슴, 어깨가 이미 제자리를 찾았다. 상박골의 완성이 임박하자 아내는 팔 만드는 일에 발벗고 나섰다. 나머지 플레이어들은 아내를 도와 팔 제작에 참여했다. 멀리서 보니 철선에 매달린 킹콩에 사람들이 올라 탄 듯했다. (팔 하나 달린 살찐 킹콩)

그렇게 생각하는 사람이 나 말고 더 있나 보다. 누군가 방금 킹콩의 머리 사진을 꼭대기에 붙인 것을 보면. 위에서는 500피트짜리 고양이 꼬리가 나오고 있다. 흔들린다. 어떻게 했는지는 모르겠다. 오늘은 크레인이 필요할 듯싶다.



지휘자가 살찐 킹콩을 옮기라는 지시를 내렸다. 50구역을 조율하기란 결코 쉬운 일이 아니다. 구조물을 옮기거나 회전시킬 때에는 더더욱 그렇다. 다행스럽게도 플레이어들은 (지휘자가 보낸 개별 패턴을 따라) 시간에 버튼만 누르면 된다.

나는 역동적으로 제작된 음악이 유용하다고 생각하지만 남들도 다 그런 것은 아니다. 우리 지휘자는 시가 만드는 기본적인 이동 패턴을 충실히 따른다. 우리는 채석장으로 가서 상반신을 돌려 팔을 붙인 후 다시 도시로 끌고 왔다.

오는 중에 우리는 점점 넘어지기 시작했다. 운전자들은 걸기를 멈췄지만 우리는 계속 넘어졌다. 아내는 자기 구역을 급히 축소했다. 그래서 팔꿈치가 접히고 무거운 진흙이 구조물의

몸체 쪽으로 다가와 균형을 잡을 수 있었다.

넘어짐이 그치자 모두 환호하기 시작했다. 우리는 다시 걸었다. 진흙을 작은 건물 꼭대기에 부리자 몇 층이 자동으로 올라갔다. 이제 도시가 모양새를 잡아가고 있는 것이다.

전문 지휘자들이 건물을 뱅처럼 미끄러뜨리고 호랑이처럼 달리게 하고 마이클 잭슨처럼 춤추게 하는 모습이 보였다. 우리는 그 정도 실력이 못 된다. 우리 조합이 무언가 아이디어를 내면 대체로 결과가 좋지 않았다.

우리는 가까스로 실리 워크(silly walk)를 완성했다. 커다란 와이어프레임 바지를 만들었기 때문에 가능한 일이었다. 게임을 처음 시작했을 땐 구조물을 이쪽저쪽으로 무조건 높게 쌓아 올리려고만 했었다.

블리자드가 플레이어들을 되살리고자 할 때 추가로 돈을 받는다는 사실을 알게 된 후에는 그 짓을 그만두었다. 두말할 나위 없이 스트럭처 대 스트럭처는 한 동안 하지 않을 것이다.

이제 별장에 다 왔다. 아내는 자기 구역을 A.I.에게 맡겨두고 PSXBOX 724와 휴대전화를 껐다. 부디 A.I.가 3시간 동안 아내의 성향을 잘 파악했기를 바란다.

나는 게임 속 구조물의 절반이 A.I.라고 해도 놀라지 않을 것이다. 사실 구분하기는 불가능하다. 페이스북이 가짜 프로필을 허용하고 있기 때문이다. 난 이번 주말에는 게임을 하지 않을 것이다. (휴가 떠날 땐 전자기기를 놓고 가기로 약속했기 때문이다..) 내가 별장에 머무는 동안 A.I.가 잘 해줘야 할 텐데.