



## 뉴스 플러스 게임플레이: 빈 라덴 레이드 (News+Gameplay: *BinLadenRaid*)

작성자 : 제레미 알레씨 [Jeremy Alessi](#) [Game Design, Indie]  
가마수트라 등록일 : 2011년 5월 20일

[뉴스에 나온 보고 내용들을 가지고 게임에서 사용할 수 있을까. 그리고 만약 그렇다면, 거기서 우리가 얻을 수 있는 것인 무엇일까? 빈라덴 레이드 개발자 제레미 엘렉시 와 그 제작과정, 마지막 게임, 대중이나 언론의 반응, 뉴스게임 형태의 가능성에 대해 토론해 보았다.]

9월11일 미국을 공격한 큰 정신적 충격을 안겨준 비극이 있었다. 이 비극은 비행기가 직접 희생자들에게 영향을 주었을 뿐 아니라 이 사건은 9월 12일 "뉴스게임"이란 타이틀로 모방하는 작업을 시작하게 되는 곤잘라 프라스카(GonzaloFrasca)를 포함한 전 세계 사람을 충격에 빠뜨렸다.

그 게임은 플레이어들이 한 마을에 돌아다니는 테러리스트를 목표로 삼게 하는 간단한 웹 게임이었다. 문제는, 한 명의 테러리스트를 죽이는 것이 더 생기게 된 것이다. 9월 12일 이 설득력 있는 게임이 주된 예시가 되었다. 프라스카는 무언가 시사하려고 애썼다.

### 뉴스게임

3주 전까지는, 나는 곤잘로 프라스카가 누구인지 알지 못했다. 나의 뉴스게임에 대한 흥미는 독립적으로 뉴스게임에 대한 움직임의 창시자로 형성되었다고 할 수 있다. 나에게, 뉴스게임들은 JFK: Reloaded로써 시작되었다. 이런 타이틀은 대부분의 사람들에게 혐오스럽게 느껴지겠지만, 나는 그 사건을 위해 가치 있는 참고자료 형성이 될 수 있다는 것을 알게 되었다.

나는 수년 동안 나의 아버지가 특별히 항상 관심을 가져왔던 사건에 대한 서류들을 살펴보았다. 그리고 거기에는 어떠한 음모이론들이 있다는 것을 알게 되었다. 내가 JFK Reloaded를 처음 보게 되었을 때는, 내 생각 속에 그것은 훨씬 구체적이게 되었다. 처음에는, 내가 실제로 그 사건이 일어났던 현장을 이해할 수 있을 것만 같았다. 물리적으로, 시각적으로도, 일반적 움직임이 가능한 오로지 3D 게임 환경은 내가 처음 있었던 그 장소에 도달하게끔 나를 이해시켜주었다.

뉴스게임에 대한 나의 관심은 2009년 1월 19일 더욱 생기게 되었다. 그날은 캡틴 첼시(Captain Chesley) "셜리" 셸렌버거("Sully" Sullenberger)가 에어버스(Airbus) A320가 맨하탄(Manhattan)의 중간에 위치한 동네 인근 허드슨 리버(Hudson River)에 착륙한 날이다. 나는 그날을 잘 기억하고 있다. 사실 그 날 나는 뉴욕으로 나의 가족들을 방문하기 위해 운전을 하려 했다. 그런 세부사항에 덧붙이자면, 나는 비행기조종사인 형이 있는데, 형은 내가 그 사건을 재구성하도록 그의 MS비행 시뮬레이터로 장비를 갖춰 셋업하게 해주었다. 우리는 여러 시간을 셋팅을 위해 시스템 조정을 하느라 시간을 보내었고 비행 상황을 재구성하려고 시도했다. 우리는 거의 목표에 가깝게 되었다.

동시에 나는 아이폰을 위한 스카이라인 블레이드(Skyline Blade)에서 일하고 있었고 비행을 재구성하는 앱(app)도 생각하고 있었다. 나는 실행에는 못뭏겼지만 엑스 플레인(X-Plane)을 만든 오스틴 메이어(Austin Meyer)가 해내었다. 사실, 셸리(Sully)의 비행은 아이폰에도 출시되었고 아주 성공적이었다. 기억이 나를 도왔다면, 나는 넘버 원 레이싱슬롯, 시뮬레이션 카테고리를 했을 것이다

결국, 비록 앱은 미국 항공사에서 비행기에 있는 로고(logo)에 대해 저작권 침해를 주장했기 때문에 앱 스토어에서 제거되었다. 그런 상처를 입은 모욕에 대해서, 오스틴이 "셜리의 비행기"라는 이름을 사용하도록 승인을 받도록 애플에서 더욱 요청하였다.

설상가상으로 대부분의 사람들이 이 게임을 아주 싸고, 기회주의적이며, 그 사건에서 생명을 잃은 사람들을 경시하고 있다고 보고 있었다. 오스틴은 포기했고 엑스플레인(X-Plane) 게임은 앱 스토어의 카테고리에서 앱(app)이 삭제되었다.

나의 마지막 남은 한 가닥 지푸라기는 딱 두 달 전에 생겼다. 일본에서 9.0의 지진이 발생함으로 큰 피해를 입은 것이다. 아니다. 대신에, 그것은 내가 뉴스게임에서 흥미를 갖고 있는 지진이나 쓰나미 정도가 아니었다. 후쿠시마 다이찌 원자력 공장이 무력하게 된 것이 실제로 아주 유용한 뉴스게임 소재라고 생각이 떠올랐다.

유저들은 그라운드 레벨로 내려갈 수 있고, 필요한 조치를 취하고, 가능한 해결책들을 공유한다면, 그들은 실제 도움이 필요한 사람들과 함께 할 수 있을 것이다. 그 사건이 있은 후 3주 후에, Fallout 3 mod이 침해를 입은 원자력시설을 쇼케이스(Showcase)에서 보이며 알려졌다.

3주 후, 나는 정말 뉴스게임에 대한 생각으로 완전히 사로 잡히게 되었다. 내가 뉴스게임을 만들려고 생각했을 때 다시는 누군가 먼저 만들게 하지 말아야겠다는 생각이 들었다. 나는 뉴스게임플레이 닷컴(NewsGamePlay.com)이란 웹사이트 셋업하고 쉽게 소비할 수 있다고 여겨지는 포맷 위에 작업을 시작했다. 그래서 누구든지 3D로 뉴스를 경험할 수 있었다.

웹사이트를 만든 후에, 간단한 마우스로 3D 견본(prototype)을 그렸고, 첫 번째 이야기를 생각해 내었다. 왕실결혼(Royal Wedding)은 공격적이지도 모욕적이지 않은 주제이며, 단지 일주일 밖에 안남은 사건이었다. 그 점이 많은 사람들을 겁나게 만들었다.

사실, 많은 사람들이 겁먹었다. 그 작업을 다룰 수 있다고 생각되는 3D아티스트를 찾을 수 없었다. 로얄 웨딩은 지나갔고, 나는 여전히 그 콘텐츠를 내 웹사이트에 가지지 못했다.



2011년 5월 1일

나는 나의 아내가 뉴욕 애프터 액션 쇼의 리얼 하우스 와이프를 보고 있을 때까지는 오사마 빈 라덴의 죽음에 대해서 듣지 못했었다. 쇼에서 911사건의 현장이었던 도시에 관해 이야기하고 그날 밤 뉴욕에 있었던 것에 대해 여성들이 나와 이야기를 하였다.

나는 내 아내에게 그들이 무슨 이야기를 하고 있는지 알고 있냐고 묻고서 그녀가 고개를 끄덕이자 CNN 채널로 바꿨다. 나는 무슨 일이 일어났는지 확인을 하자마자, 노트북을 가지고 나와 구글 지도(Google Earth)에서 수용소를 찾기 시작하였다. 뉴스는 아주 빨리 인터넷을 통해 퍼졌고 수용소 위치가 있는 구글 지도가 이미 보도되었다.

오래되지 않아서, 두 가지 간단한 3D모델이 구글 3D 창고(Warehouse)에 나왔다. 수용소의 자세한 미관과 위치를 찾기 위해 분주했다. 초기 위기는 밝혀지기로는 잘못된 보도였고, 초기 3D모델은 너무 간단해서 유용하지 못했다. 나는 흥미진진한 3D게임을 만들어 내기 위해 필요한 계속 전개되는 이야기를 조사하기 위해 긴 일주일을 보내게 되었다.

## 팀 구성

나는 이 프로젝트를 착수할 것이라는 것을 알고 있었지만, 나 혼자 할 수 없다는 것을 또한 알고 있었다. 내 사업의 첫 번째로 주어진 주문은 바로 함께할 팀을 구성하는 것이었다. 나는 오랫동안 “뉴스게임”의 개념에 대해 지난 여러 주 동안에 내 친구 존 맥아이작( 내가 Fat Rat을 디자인 하는 것을 도와주었던 친구)와 이야기 해왔었다. 그리고 그는 이미 나와 이야기 나눌 때 함께 하기로 준비가 되어 있었다.

진실로, 그 시간은 올바른 선택이었다. 존은 준비된 조사원이 되었다. 그런 만큼, 그의 일은 모든 가능한 뉴스 자료에서 모든 자세한 사항을 수집하고 것이었다. 존은 그 웹사이트에 엄청 돌아다녔고 비디오, 이미지, 도표 등등의 뉴스자료를 보았다. 존이 함께 함으로써, 조사가 시작되었지만, 나는 여전히 프로젝트를 이끌어 나갈 3D모델을 구성할 사람이 필요했다.

리치 스미스는 나의 오랜 동네 친구이다. 리치는 과거에 Crash for Cash를 만들 때 나를 도와주었고, 3Ds Max에 아주 능숙한 친구이다. 그러나 그는 실제 경험은 충분하지 않았다. 가장 큰 문제는 그가 보통 근무를 늦게까지 오래 하고, 그래서 나에게서는 희망이 없어 보였다. 그가 하루 이틀 휴가가 있을 때 기회를 봐서, 나는 그를 불러 도움을 청했다. 마지막에는, 그의 이전 고용주에게 급여를 두 배로 뛰게 하였고 그래서 집에 있게 되어 나는 좋은 기회를 얻게 되었다.

### 월요일 밤 시작

우리는 월요일에 나의 사무실에 모두 모여 게임 플랜을 그리기 시작하였다. 존은 최신 정보를 수집하였고 리치는 수용소를 스케치했고, 나는 필요한 프로그래밍을 조사하였다. 대부분의 것은 월요일 밤에 수용소 규모가 세워졌고 또한 총을 맞을 6명의 사람을 둘 장소, 블랙 호크 헬리콥터, 화염이 타는 장소 같은 다른 세부 사항들도 거의 되어졌다.

우리의 구성이 정확하게 하기 위해서, 우리는 구글 지도(Google Earth for perimeters)를 다시 참조하여 수용소 주변의 벽 높이를 자세히 나타낼 같은 비율의 3D 모델 이미지(isometric 3D model image)를 만들었다. 뉴스게임의 여러 종류가 있지만, 내 식견으로는 대부분의 뉴스게임의 목표는 “특별한 실제”라고 할 수 있다. 만약 게임이 거리, 중량, 힘에 따라 척도 되어 만들어 진다면, 그 게임은 잠재적으로 실제 정확성의 미학으로는 어떤 자료보다 훨씬 나은 뉴스 리포트가 될 수 있을 것이다.

모델의 규모를 구성하고 수용소 안에 주변 시각적 자료들을 아주 직접적으로 표현해냈다. 불분명한 장소에 관한 것은 스토리 전개에서 자세히 다루었다. 오사마 빈 라덴이 무장을 했던가 안했던가? 어디에 보드가드가 있었는가? 헬리콥터는 어디에 있었는가? 그 당시 뉴스 보도들은 여전히 의견이 일치하지 않았다.

### 그 일주일

한 주를 내내, 존은 수용소의 인테리어 레이아웃을 포함하여 모든 세부사항을 정리하였다. 그는 지나치게 세심해서 수용소의 모든 가능한 각도를 분석한 사진을 진열해놓고 수용소의 보행자를 위한 터널의 모든 비디오를 연구하였다. 가능한 시각 미디어를 함께 참고하여 동시에, 존은 수용소의 모든 3층의 각 층마다 계획을 세워나갔다.

불행히도, 존과 리치는 대화를 잘 하지 않았다. 그 주 내내, 존은 리치에게 직접 정보를 보내야 했다. 반면에, 리치는 존이 대답해야 할 질문들을 나에게 물어오곤 했다. 이러한 대화의 부족은 프로젝트에서 큰 희생을 치르게 했다. 존이 선택한 세부 정보 중에 일부는 게임

에 맞지 않았다. 전체적으로, 나는 우리가 견고히 만들어 내기 위해 애썼다고는 생각했지만, 더 많은 대화의 노력을 했다면 뉴스게임은 원물에 충실성 있는 높은 수준에 도달할 수 있었을 것이라고 생각한다.

## 24시간 플러스 중대상황

금요일 밤은 아주 느리게 시작하였다. 나는 아이폰 FPS프로젝트를 위해 2009년에 내가 해 온 기본적 행동들을 관둬야만 했다. 그 대부분은, 여기에 쓰기에는 그 이전 프로젝트는 너무 전문적이고 상세한 것 같다. 그리고 불필요해서 여기서 그 부분은 마치기로 하고, 최초 부터 나의 모든 기본적 행동들에 대해 적었다.

일찍 일어나서, 나는 리치를 그의 컴퓨터에 앉도록 돕는 것을 그만하고 나는 사무실로 출근 했고 밤에 만나서 일을 착수 할 수 있었다. 리치는 엄청난 시스템 충돌에 대해 언급해야 할 것 같다. 그는 시스템 충돌로부터 일찍 회복되었다. 운 좋게도, 그의 파일 시스템은 여전히 원래 장소에 남아있었고, 그는 잃어버린 것이 다행히 없었다. 우리가 직면했던 위기상황을 다시 되돌이켜 보면, 우리가 적절한 시간에 게임을 만들어 내놓았을 수 있었다는 것 자체가 아주 놀라운 일이다.



어쨌든, 저녁9시, 우리는 나의 사무실에서 업무를 하게 되었다. 존은 리치에게 구조적 정보를 주었고 상황적 세부정보는 나에게 전해주었다. 새벽4시에 우리는 마지막으로 주요 임무 부분을 다룰 수 있었는데 리치가 인테리어를 두 번이나 반복한 후에 모델의 구조는 결과물에 아주 가까워졌다.

앞서 대화가 부족했다는 것은 언급했듯이, 리치는 존이 비디오 장면(footage)과 일반 빌딩 구성을 만든 레이아웃을 제대로 받은 적이 없었다. 리치는 인테리어 공간을 그의 생각대로

만들어서 진행했다. 리치가 핵심 게임머라는 것이 중요한 부분인데, 그래서 인터리어는 정말 흥미롭고 긴장감이 있다. 엔터테인먼트 게임을 위한 인터리어로는 너무 좋았던 것 같다. 우리가 뉴스게임을 만들고는 있지만, 나는 리치에게 우리가 가능한 한 비디오와 아주 가까웠으면 좋겠으니 다시 작업할 필요가 있다고 말했다. 결국 처음 두 층은 존의 아이디어로 되어 졌고, 3층은 대부분 실제와 가깝게 되어졌다. 존은 3층에 대한 가능한 비디오 장면이 없어서 하며, 계단이 나타나는 장소가 없는 리치의 원래 레이아웃을 유지하는 것을 끝내고 싶다고 했었다.

비록 수용소는 그날 밤에 상세하게 다듬어지긴 했지만, 어떤 세세한 부분들은 단순히 넘어가기로 했다. 존은 세부정보를 수집하는 것이 그의 일이므로, 토요일에 그가 수집한 정보가 사용되지 않은 것을 알고는, 존은 특히 실망하게 되었다. 우리의 계획은 그러한 세부사항들을 정리하여 다듬는 것을 계획하는 것이었다. 그러나 적절하게 균형을 이루어져야 할 일이었으므로 우리는 임박한 새로운 뉴스게임의 개발 없이 최선의 정보를 전달해야 했다. 나는 확실히 전통적인 “feature creep” 방식은 뉴스게임에서 전반적으로 손해가 될 수 있는 방식으로 작업된다고 보고 있다.

오전 5시까지, 수용소의 구조는 마칠 수 있었고, 우리가 준비해야 하는 미션 포인트도 마무리 되었다. 그 미션 포인트는 뉴스에 보도된 것과 같이 결정되었는데, 플레이어들이 다섯 명의 사람을 총으로 쏠 수 있으며, 오사마 빈 라덴을 죽여야 하는데, 지식을 수집하고, 블랙호크 헬기를 손상시켜야 하고, 마지막으로 남아있는 빈라덴의 탄 블랙 호크를 추출해내는 것이다. 주된 임무가 결정되어, 존은 집으로 향하였고, 리치와 나는 계속해서 모델의 프로 그래밍과 품질을 다듬는데 시간을 보냈다.

대부분은, 리치가 했지만 그는 더 나은 재료를 사용하는 것을 통해 게임 모델의 품질을 향상시키기 위해 계속 노력했다. 반면에 나는 수렁에 빠져 정신을 못 차리고 있었다. 해가 뜰 때 쯤, 나는 게임을 보고 버그 숫자에 경악하게 되었다.

나는 부대와 함께 할 부츠캠프 데모(Bootcamp demo)의 이용하기로 결정했지만, 이러한 “엔진”을 가지고 작업한 것은 처음이었다. 만약 자신이 하려는 것이 무엇인지 안다면, 다른 사람에게 배우기 보다는, 자신의 코드를 쓰는 것이 쉽다는 것이 널리 알려져 있다. 그러나 이 경우에는 부츠캠프(Bootcamp)에서 좋은 품질로 존재하는 하는 것을 복사할 시간도 없었다. 그래서 나는 현명하게 그것을 배우는 것을 선택했다.

나는 짧은 시간 동안에 그 형태를 모두 구분하는 것은 아주 복잡한 일이라 이번 프로젝트 동안 부츠캠프를 이용하기로 했다. 거기에는 내가 원치 않는 GUI 형태가 있었다. 이동하는 애니메이션 시스템은 계단을 오르지도 않았고, 총돌 총 등이 불일치하고 있었다. 부츠캠프에다가, 설상가상으로 나는 나만의 여러 문제를 갖고 있었는데, 최악으로는 아주 모순된 행동을 일으키기도 했다.

리치와 나는 오전 열 한 시까지 차분히 일하였고, 그는 복합 모델 위에 재료들을 다시 만드는 것을 끝내었다. 그 때는 해가 다 났고, 나는 리치에게 집으로 돌아가는 게 낫겠다고 말했다. 우리는 나의 SUV 뒤에 그의 거대한 PC를 싣고서 그를 데려다 주었다. 그리고 나서

야 나의 아내와 아침을 먹으러 갔다.

### **홈 스트레치 (결승점 앞의 마지막 직선코스)**

아침식사를 하는 짧은 휴식시간을 가지면서, 내 마음은 그 프로젝트에서 발생한 많은 문제들에 대해 생각하고 있었다. 내가 그 문제로 다시 돌아왔을 때, 나는 버그를 빨리 해결하였다. 게임이 기능적이고 버그가 일단 없어지고 나서야, 나는 리치로부터 최신 모델을 받아야 하는 일이 남아 있었다. 부츠캠프를 이용하는 것은 아주 훌륭했지만, 그 모델을 위해 셋업하는 데는 많은 문제가 있었다.

우리는 대충 황급히 만들어서 일했기 때문에, 특정한 자산들과 함께 우리 모델에 있는 오토 태그(auto-tag)로 연결할 도구가 없었다. 나는 적절한 구멍 하나 내고 발자국 소리를 만들고 정확한 플레이에 연결된 반응들 얻기 위해서, 메탈, 콘크리트, 나무, 먼지, 나무 등과 같은 복합적인 모델 위에 모든 표면에 수작업으로 태그를 달아야 했다.

태그문제를 넘어서, 모델도 정확히 나오지 않았다. 많은 물체들이 지도(map)에 분산되어 없어진 것도 있었다. 태그를 다는 것에 덧붙여, 나는 물체들을 다시 이관해야만 했고 복합적인 표면에 세련되게 보이도록 만들어야 했다.

마지막으로, 나는 파괴될 수 있는 복합물을 맵시 있게 단장하길 원했다. 어떤 물체는 수류탄에 의해서만 오직 파괴될 수 있는 반면 다른 물체들은 또한 총으로만 파괴될 수 있는 물체들이 있다.

대체로, 내가 일을 시작한 지 25시간째가 되는 금요일 저녁 6시까지, 나는 이러한 형태들을 수정했을 뿐만 아니라 다양한 불빛과 다른 프리젠테이션 레벨 개념을 셋업 하는 실험을 하였다.

### **홍보**

이 글을 쓰면서, 어떤 것들이 장악하기 막 시작하였다. 우리는 마케팅 계획이 전무했다. 내가 이런 종류의 사람이긴 하지만, 신문사와 다른 개발자들과 다른 출판계에서 넘치는 이메일을 받기 시작했다. 게임에 관한 내 기사는 첫 면에 실렸던 “Wired”와의 인터뷰가 가장 흥미로웠다.

그래서 대대적 광고를 이제 만드는 중이고, 그 기사에 기초로 해서 주로 나올 것이다. 다른 뉴스 보도업체는 Wired 기사를 본 후 내 이야기에 뛰어 들기도 하였다. 언론의 도움 없이, 이것은 그냥 물속에 수장될 수도 있었다. 게임이 아주 빨리 개발되었던 것이 아니면, 그 주제에 관한 기초가 없었으면, 전통적인 엔터테인먼트 게임이 아니기 때문에 그냥 수장될 수 있는 것이었다.

운이 좋게도, 우리는 품질, 언론, 관심을 끄는 주제의 올바른 균형으로 성공을 할 수 있었던 것으로 보인다. 현재 여기서 우리의 목표는 웹사이트를 만들고, 기술을 진보시켜, 빠르

게 뉴스 이야기들을 지속해서 만들어 갈 수 있는 것이다.

## 미래

이러한 매체는 강력한 잠재력을 가지고 있다. 만약 우리 뉴스게임에 어떤 상황들이 나오는 것이 실질적으로도 충분히 분명하다면, 우리는 뉴스게임에 상호작용하는 플레이어의 숫자는 자유롭게 두었다면, 패턴들이 나타나기 시작할 것이다. “홀리 그레일(Holy Grail)”은 뉴스게임 안에서 도출된 해결책으로 실제 세계의 미스터리를 해결하고 있을 것이다.

이것을 설명하는 다른 방법은 간단한 실제 세계를 예시로 할 수 있다. 예를 들어 내가 지금 공을 가지고 있다. 그리고 내가 그것을 오른 속에 들고 있는 것을 당신은 볼 수 있다. 그 예에서, 당신은 원래의 상황만을 알 수 있을 것이다. 그 시점에서, 나는 당신에게 고개를 돌리라고 요청한다. 나는 그 공이 일단 멈추면 공을 던져 당신에게 몸을 돌리도록 요청한다.

마지막으로 나는 공을 새로운 위치에 도달하게 하는 법을 당신에게 설명해주려고 한다. 이러한 예에서 보여주듯이, 문자적으로 무한한 해결책들이 존재한다. 아마도 공이 두 번 튀어 오르다 세 번 째 째에서 멈추고, 아니면 한번 천장까지 튀기고 멈추었을 것이다. 한 사람이 모든 해결책을 결코 나타낼 수 없다. 오히려 덜 정확하고 정밀하지 못한 해결책이 아마 있을 것이다. 충분한 플레이어들로, 어머 어마한 숫자의 해결책들이 존재할 뿐만 아니라, 아픈 엄지손가락을 내보이는 것처럼, 대부분의 해결책은 통계적으로 눈에 띄기 시작할 것이다.

이러한 가설은 기본적으로 전통적인 게임 개발자들을 방해하는데 활용하려는 목표가 있다. 헤일로 2(Halo 2)가 출시되었을 때, 개발팀과 QA팀은 플레이어가 게임 내부에서 하던 것들을 몇 가지 배우는 것으로 충격을 가했다. 플레이어 N수가 특정 임계 값에 도달하는 경우에만 생기는 아주 큰 버그가 발생하였다. 하지만 바른 맥락에서 볼 때, 버그는 실제로 잠재적인 솔루션(해결책)이 될 수 있을 것이다.

이미, 응급적인 행동들은 현실적으로 만들어졌으나 부작용도 발생하였다. 게임은 분명한 도전에서 벗어나기 위해 설계가 되어졌다. 이러한 임무는 현실에서 외과수술의 정확성을 지니며 수행되어야만 했다. 외과수술적 방식으로 게임을 비춰보지 않는 플레이어들은 (이를 테면 오로지 수류탄을 사용하며) 정보(지능)를 찾는데 힘든 시간을 보냈다고 불평하였다. 오로지 수류탄을 사용하며, 물리적으로 가능한 물체(노트북)의 모든 장소에 밀어내면서, 때때로 정보를 찾기가 너무 어렵다고 한다. 현실에서는, 혼란스러운 접근법을 사용함으로 유사한 결과만을 도출하고 있는 것이다. 대부분의 지능(정보)은 파괴되거나 묻히면서 얻어지지 않고 있다.

현재로는, 우리는 트위터와 페이스북을 통해 우리 의견을 뉴스 프로그램들(CNN, Fox News, or MSNBC)에 보내기도 한다. 궁극적으로, 나는 뉴스 플러스 게임플레이는 솔루션





(해결책)을 위한 어느 플랫폼으로 여긴다. 자신의 의견을 말하는 것 대신에, 게임 안에서 해결책을 만들 수 있을 것이다. 만약 게임이 충분히 빨리 전해진다면, 아마도 그 해결책은 현실에서도 사용될 수 있을 것이다.

다른 말로 하면, 게임은 플레이어로부터 도출될 수 있는 클라우드소스(cloudsource: 특정 그룹의 사람들에 의해 작성된 일반 대중에게 어필하기 위한 정보)로써 해결책이 생길 것이다. 물론, 결국에는 뉴스 그 자체가 3D에서 클라우드 소스가 될 수 있을 것이다. 구글 지도(Google Earth)는 우리가 좀더 3D 위키(Wiki)에 가까울 수 있게 해주었으나, 충실한 정확도를 가진 경험을 포함하고 있지는 않는다.

물론, 누군가 기자 회견 시간 안에, 거기에 오사마 빈 라덴의 화합물을 넣었지만, 그것은 신체적 능력이나 어떠한 행동을 포함하고 있지는 않았다. 이것이 게임의 일부는 뉴스게임으로 시행되는 곳이다. 이러한 게임들은 뉴스를 상호적으로 만들고, 결국 문제해결책도 제공할 수 있게 한다. 클라우드 소스화 된 개발은 경험을 위해서 아주 높은 충실도가 가능해야 할 것이다.

궁극적으로, 상호작용적인 뉴스는 현재 뉴스 시스템에서 제시된 한계를 극복할 수 있다. 문장이나 비디오는 최종 소비자에게 먹여주는 개념으로 되어있는 형식과 방법이다. 게임머들이 시뮬레이션을 통해 수작업으로 주도되지 않기 때문에, 누군가 보다 빨리 '헛소리'(bullshit)이라 부르는 것을 우리는 알고 있다. 플레이어들은 논리의 흐름을 제어하고 있다. 덜 논리적인 것이 무언가 제시 되자마자, 플레이어들은 그것을 깨닫고 머리를 끄덕거리며 인정하기 보다는 거부한다.

뉴스게임은 다음 단계로 진화하는 저널리즘을 도울 수 있는 강력한 점검-균형 시스템을 제공할 수 있다. 나는 뉴스 플러스 게임플레이가 이러한 새로운 분야에서 진정으로 유용한 플랫폼이 될 수 있기를 희망한다. 또 우리가 그런 좋은 시작을 했다고 여긴다. 다른 것은 몰라도, 우리는 한 팀이 심지어 속보뉴스에도 충분히 관련성을 가진, 신속한 정보 수집, 연구와 개발, 그리고 3D상호작용적 콘텐츠를 제공할 수 있다는 증거를 제시했다.

## 뒷생각: 디자인 원리

뉴스게임은 “특별한 현실”을 고려해야 한다고 앞서서도 언급했다. 이안 보고스트(Ian Bogost)는 우리가 만든 것에 대한 몇 가지 질문들을 나에게 물은 후에 이메일을 통해 해당 분류표를 나에게 알렸다. 내가 이안에게 주었던 대답은 질문에 답이었다. “무엇이 그것의 저널리즘의 일부입니까?”

그 질문에 대한 나의 대답은 의도된 저널리즘은 우리의 뉴스게임의 실제적 정확성이란 점이 었다. 모든 것이 규모있게 만들어 졌고 사람들이 뉴스에서 보도되었던 장소에 배치되었다. 오사마 빈 라덴은 무장하지 않고 있었으며, 부대에서 도망치는 여자가 있고, 거기에는 두 대의 블랙호크 헬기가 있는데 한 대는 손상되어 있었다. 또 불타는 쓰레기 더미가 쌓여있고, 독일산 세퍼드와 닭들이 그 주위에 있었다.

뉴스에서 보도되었던 장소에 세부 사항을 그래도 배치함으로써, 우리는 가능한 가장 간결한 방법으로 임무를 마무리했고 동시에 그 당시의 높은 현장감 성실하게 제시하였다. 내 생각에는, 화합물의 쿠마(Kuma) 전쟁 버전(version)은 훨씬 더 풍부하게 상세히 보여주었으나, 또한 규모가 정확하게 전달되지 못하였다. 방 안은 험하게 동굴 같았고, 오사마 빈 라덴은 무장을 했고, 그는 무작위의 객실들에서 나타나기도 했다. 나는 이러한 두가지 생산물 사이에서 대조는 뉴스게임과 뉴스를 기초로 한 게임 사이에 차이점을 보여준다고 생각한다.

쿠마 전쟁(Kuma War):107은 재미를 추구하는 것을 목표로 한 게임이다. 빈 라덴 레이드(Bin Laden Raid)는 뉴스게임이고 정보를 주는 것을 목표로 하고 있다. 어떤 부분에서는 우리는 빈 라덴 레이드를 심(Sim)으로써 여기고 있다. 규모 있게 현실 세계 환경을 만들어 제현하고 있고 당시 가장 정확한 보도에 기초한 환경이기 때문에 그것은 심(Sim)이다. 그것은 게임이다. 왜냐하면 우리는 그 사건에 실제로 참여한 모든 군인을 포함하고 있지 않고, 또 우리는 주로 탐색단서로 다른 군인을 사용하고 있고, 미션을 완수하는데 40분이 걸리지 않기 때문이다.

스토리를 더욱 정확하게 하기 위하여 결정했던 다른 디자인도 있었다. 예를 들면, 플레이어가 총에 맞지 않거나 다른 군인들을 쏘지 않는 것이다. 왜냐하면 SEAL팀에 부상자에 관한 보도가 없었기 때문이었다. 우리는 플레이어들에게 위력을 과시하기 위한 놀이터를 제공하려던 것이 아니었고, 우리는 SEAL팀이 실행하였던 화합물과 일반적인 처형 행동으로 플레이어들을 실행시키려고 하였다.

## 뒷생각 : 대중의 반응

일반적으로, 빈 라덴 레이드에 대한 대중들의 반응은 좋았다. 대부분의 사람들은 게임이 뉴스와 매개체가 되었다고 흥미롭게 보았다. (특히 우리에게 말했던 리포터에 의하면). 이러한 신호는 JFK:Reloaded 또는 Sully's Flight 게임들로부터 큰 변화를 가진 것이다. 물론 단순

히 뉴스게임이 미국영웅에 관한 것이 아니고 오히려 전세계적으로 미움 받는 테러리스트 지도자라는 사실이다. 동시에, 나는 매체에 대해 열리기를 희망하고 있다. 그러나 기자들이 물었던 질문 중에는 내가 염려하는 것이 있다. 사람들이 전(前)테러리스트 지도자 에게 방아쇠를 당길 때 어느 정도 카타르시스를 느낀다는 사실에 게임이 수용되고 있다는 것이 두려웠다.

게임머들에 관해서라면, 나는 대부분 오히려 쿠마 전쟁을 좋아한다고 생각한다. 전통적 게임 매트릭스 측면에서, 그들이 우리를 이겼다고 본다. 그렇지만 그들은 만든 게임으로 풀타임으로 사업을 하는 사람들이라는 사실이다. 나의 팀은 이런 측면의 게임을 개발하는데 이전 경험이 없었고 즉흥적으로 만들어진 팀이고 우리는 쿠마와 동시에 우리 게임을 같은 날 내놓았다.

어떤 글에서는 어떤 카타르시스를 가진 재미있는 게임이 아니라 상황을 심각하게 받아들이는 것을 의도로 하였기 때문에, 우리가 더 재미있게 하기 위해 그 상황을 받아들였다고 주장한다.

만약 어떤 것이라도, 사람들이 완전히 우리 게임에 독립적인 느낌이 있다면 그것은 우리가 빈 라덴 레이드로 실제 일어난 일과 여기에 일어났던 사건에 3D 상호작용적 해석 외에는 어떤 것을 의도하지 않으려고 했기 때문이다. 다시 말해, 우리는 뉴스를 기반으로 게임을 만들려고 한 것이 아니다. 우리는 뉴스게임을 만들었다. 환경, 인물, 사건을 그 당시 보도를 복제해 놓는 방식으로 구성하였고 플레이어들은 플레이그라운드에서 그것들을 경험할 수 있게 된다.

다른 곳(Wired piece)에 보도 했던 글에 다른 사람들의 커멘트(답글)로 판단해 보건대, 내가 했던 말들의 어떤 부분은 너무 진지하게 받아들여지고 있다고 생각한다. 이 뉴스게임은 모든 끝이 아니고, 경험의 측면에서 모두이지만, 그 토요일 이후로 최고로 이용할 만한 것이었다. 쿠마 전쟁보다 더욱 정확하고 동시에 더 멋지게 보이며 주요 뉴스 네트워크 상에서 보이는 3D 애니메이션보다 더 상호작용적인 게임이다. 그러한 사실로, 우리는 지상에서 보여 질 수 있도록 하는 임무를 향해 개봉하였다. SEAL이 보았던 것과 똑같지는 않았지만, 당시 다른 3D 레크레이션 보다는 나왔다.

## 마지막 생각

뉴스 플러스 게임 플레이인 빈 라덴 레이드(News+Gameplay's Bin Laden Raid)를 발매한 이후로 2주가 거의 지난 이 시점에, 뉴스게임에 대해 좀더 생각하게 되었고 그리고 이 글을 쓰게 되었다. 일반적으로, 나는 이러한 매체가 문자나 비디오로 보여주지 않는 많은 장점들을 보여주고 있다고 느낀다.

그러나, 더불어 우리 게임과 임무가 질투에 불타는 유행처럼 보여진다고 느끼고 있다. 분명히, 뉴스게임은 뉴스를 바라보는 새로운 방식을 우리에게 제공해준다. 오늘날 360도 그라운드 레벨 시야는 규모를 갖추어 지어졌다. 내일은 뉴스게임이 우리에게 더 새로운 가능성을 줄 것이다. 이안(Ian)의 쓴 책 뉴스게임들(Newsgames)을 한 권을 갖게 되었을 때, 나는 그

에게 그 책의 객관성에 대해 칭찬을 해주었다.

너무 자주 우리 게임 개발자가 우리 마음속에 있는 것을 들여다 보는데 흥분해서 현시점에서 오로지 나머지 세계가 보는 것들을 잇는 것 같다. 나머지 세상들은 객관성을 원한다. 나는 객관성과 객관적으로 만들려고 노력하는 것을 좋아한다. 나는 우리가 빈 라덴 레이드와 함께 그것을 해냈다고 생각한다. 우리는 사실을 받아들여 3D 인터랙티브(상호작용)를 만들었다.

풀 타임 업무가 아니었던 점을 고려해본다면 우리가 만든 결과물의 품질은 나에게 매우 놀랄 정도였다. 미리 정의된 파이프라인에 지도로 연결하지 않았고, 우리는 매일 뉴스에 보도되고 있는 사실을 이야기를 만들어 실제로 우리가 보도 하고 있는 것이다.

나는 빈 라덴 레이드를 전통적인 게임과 같은 독창적 작품으로 보지는 않는다. 그것은 실제 사건에 참여한 사람들이 만들어낸 것이다. 우리는 사실을 수집해서 새로운 포맷으로 내놓았을 뿐이다. 나는 창조적 부분이 미래에는 뉴스게임에서도 보여 질 수 있을 것이라고 생각한다. 미래는 밝고 활짝 열려있다고 생각한다.