※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Gamasutra.com

Halo라는 이름의 가상세계: Microsoft Game Studio의 Shane Kim과의 인터뷰 (2부)

Brandon Sheffield

2007년 3월 28일

http://www.gamasutra.com/features/20070328/sheffield_01.shtml

XNA Game Studio Express의 출시와 함께 우리는 2007 게임 개발자 컨퍼런스(Game Developers Conference)의 열기 속에서 Microsoft Game Studio의 부사장 Shane Kim과 Microsoft Game Developer Group의 홍보 감독 Dave Mitchell과 만남을 가졌다.

인터뷰의 1 부는 이곳에서 볼 수 있으며, 2 부에서는 닌텐도를 경쟁자로 바라보는 입장에서 Shane Kim과 Dave Mitchell이 가지고 있는 생각, 일본에서의 게임 개발 투자에 대한 Microsoft의 전략, 앞으로 나오게 될 에피소드 형식의 *헤일로(Halo)* 컨텐츠, 피터 잭슨, 그 외 여러 내용에 대해 다루게 될 것이다.

GS: MS가 관심을 보이고 있는 분야에 Nintendo가 있다는 말씀을 Blogger Breakfast에서 하셨는데요. 이에 대해서 좀 더 자세하게 말씀해주실 수 있나요?

SK: 당시 받은 질문과 제가 한 대답이 확실하게 기억나지는 않습니다만, 저는 Nintendo 의 성공을 높게 평가합니다. 현재 그들의 행보는 매우 중요하다고 할 수 있죠. 이들은 더 많은 사람들을 게임 업계로 끌어들이고자 하고 있으며, 객관적으로 보아 Nintendo 와 Microsoft 는 업계에 있어 자극을 가져다 주고 있다고 할 수 있습니다. 이러한 것은 업계에 있어 매우 중요합니다.

Nintendo 와 Wii 가 성공적인 출시를 이루어냈으며, 전통적인 게이머가 아닌 사람들이 비디오 게임에서 재미를 느낀다는 것은 비즈니스에 있어 좋은 일이라고 할 수 있습니다. 또한 저희 역시 그러한 고객들의 요구를 만족시키기 위해 노력할 것이기에 저희에게 있어서도 긍정적인 영향을 끼친다고 할 수 있습니다.

그렇지만 저는 Nintendo 를 직접적인 경쟁 대상으로 보지는 않습니다. 왜냐하면 그들은 저희와는 달리 고사양의 게임을 목표로 하지 않기 때문이며, 온라인 부분에 있어서도 저희와는 다르기 때문입니다. 하지만 이 부분에 있어서 Sony 와 Microsoft 는 대중 시장을 붙잡고 이 세대에서 승리하기 위해서는 그 고객층을 붙잡기 위해 경쟁할 필요가 있죠. Nintendo 는 훌륭한 일들을 많이 해냈습니다. 저희는 그 뒤를 쫓아가는 입장이기에, 더 많은 훌륭한 일들을 할 필요가 있죠.

GS: XNA Game Studio Express가 그러한 것에 도움을 줄 수 있을까요?

SK: 물론입니다. 게임 관련 비즈니스에서는 결국 뛰어난 컨텐츠가 가장 중요한 요소입니다. Xbox Live Arcade, Game Studio Express, 저희가 Rare 에서 제작 중인 컨텐츠, 서드파티에서 제작한 컨텐츠 등과 같이 말이죠. 만약 소비자들에게 놀라움과 흥분을 가져다 주는 컨텐츠가 없다면 Xbox Live 에 수많은 서비스를 집어넣거나 PlayStation 3 의 *홈(Home)*을 할 수 있다고 하더라도 아무런 소용이 없습니다. 컨텐츠는 정말 중요한 요소입니다. 저희는 이전 플랫폼에서 Xbox Live 를 생성했고, *헤일로 2(Halo 2)*의 출시와 함께 이러한

사실을 깨달았습니다. 이 당시 가입자가 크게 증가했죠. *기어스 오브 워(Gears of War)*가 출시되며 또 한 번 커다란 증가가 있었습니다. 컨텐츠가 중요한 이러한 상황에서, Game Studio Express 는 12 월 공개 이후 25 만회 가량의 다운로드를 기록했습니다. 이제 훌륭한 아이디어들이 나오기 시작할 것입니다.

Dave Mitchell (via 4gamer.net)

DM: Xbox 360 만큼 게임 소비자가 다양한 선택권을 지니는 플랫폼은 없습니다. 훌륭한 AAA 급 컨텐츠부터 시작해서 Shane Kim 이 이야기한 320 개의 게임 등. 이처럼 소비자가 다양하고 폭넓은 선택의 권한을 가져야 한다는 내용에 대해서는 앞서 "게임계의 YouTube"를 통해서도 살펴본 바가 있으며, 이것은 정말로 놀라운 결과를 가져올 수 있을 것입니다. 이것이 바로 Game Studio Express 와 Shane Kim 이 이야기한 것들을 통해 저희가 이루어내고자 하는 일입니다.

GS: *홈*에 대해서 이야기가 나왔는데요. Microsoft는 의인화된 인터페이스를 사용하고 있지 않습니다. 이러한 종류의 인터페이스를 만들 계획은 없으신가요? (역주: Nintendo는 Mii 서비스를 제공한다.)

DM: 경쟁자들이 저희의 전략에 대해 낱낱이 알게 하고 싶지는 않군요. 저는 저희가 이제껏 입장을 분명히 해왔다고 생각합니다. 어제 Sony 는 크고 야심 가득한 비전에 대해 이야기를 꺼냈는데, 그들이 과거에 꺼낸 이야기와 크게 다르지 않은 내용이었습니다.

그 이야기가 흥미로웠던 것은 바로 모든 내용이 소프트웨어 관련된 것이었다는 것입니다. YouTube, MySpace, *더 심즈(The Sims), 세컨드*

*라이프(Second Life)*를 합친 서비스를 제공한다는 이야기는 매우 큰 규모의 공약이라 할 수 있죠.

Sony 가 "집(home)"이라는 비유를 사용한 것은 흥미로운 사실인데, 실제로 집을 만들기 위해서는 큰 자본이 필요하기 때문입니다. 이것은 오늘날에도 다르지 않다고 봅니다. 저희는 Xbox Live 와 관련 인프라를 개발하고 자리잡게 하는데 5 년이라는 시간이 걸렸고, 서비스들을 소비자에게 제공할 수 있다는 점에서 큰 만족을 느끼고 있습니다.

현재 저는 (발표가 없었던) 이틀 전에 비해서도 인터페이스를 의인화하는 것에 별다른 압력을 느끼지 않고 있습니다. 지금은 다수의 소비자들이 이러한 것을 원하는지에 대해서도 불확실한 상황이죠. 앞서 말했듯, Xbox Live 에는 6 백만 명의 가입자가 존재하며, 이것은 Windows 에서도 이어집니다. 이러한 것들을 통해 저희는 많은 서비스와 흥미거리를 제공할 수 있죠.

GS: 일본의 게임 개발에 투자를 계속하고 계십니까?

SK: 네.

GS: 기대했던 것과 같은 결과가 나오고 있습니까? 일본에서 제작된 게임들은 일본보다 오히려 이곳, 그러니까 미국에서 더 좋은 성과를 보이고 있는 것 같습니다만.

SK: 저는 저희가 일본에서 지니고 있는 입장에 대해 매우 현실적이라 생각합니다. 저희는 일본에서 Xbox 360 을 출시하며 일본에서 승리할 수 있을 것이라고 말하진 않았었죠. 그보다 2 가지 이유에서 저희가 일본에서 더 잘 해나가야 한다고 언급했었습니다. 첫째, 일본은 큰 시장입니다. 둘째, 일본에서 더 나은 모습을 보이기 위해서는 일본 제작사가 만든 더 많은 일본 컨텐츠가 필요합니다. 이것이 바로 Sakaguchi 와의 파트너쉽이 중요한 이유이죠.

또한 일본에는 훌륭한 개발자와 개발사가 있기 때문이기도 합니다. 저는 일본의 개발사와 배급사가 서양에서 Xbox 360 이 이루어낸 성공과 일본산 게임인 *데드 라이징(Dead Rising)*이나 *로스트 플래닛(Lost Planet)* 같은 게임이 인기를 끈 것을 보고서 Xbox 360 이 자신들에게 주어진 커다란 사업적 기회라는 것을 인지했을 것이라 생각합니다.

이러한 것들은 스스로에 대한 피드백이라 할 수 있고, 저희가 일본에 걸고 있는 기대는 여전히 매우 현실적입니다. *블루 드래곤(Blue Dragon)*은 저희에게 있어 큰 성공이었으며, *로스트 오딧세이(Lost Odyssey)*는 중요한 성공을 이루어낼 것이라 생각합니다. 그리고 이 타이틀들은 서양에서도 좋은 결과를 가져올 것입니다.

Lost Odyssey

GS: 일본에서도 Game Studio Express를 출시할 생각이 있으신가요? 일본의 독립 게임 커뮤니티는 매우 발전해있지만

아직 Xbox 360 으로는 옮겨오지 않았는데요.

DM: 사실 XNA Game Studio Express 는 전세계적으로 출시되었으며, 250,000 회의 다운로드 중 일본에서도 상당한 비율의 다운로드가 되었고 사실 아시아 전역에서도 다운로드가 많이 이루어졌습니다. 일본 개발자들이 만든 것을 예로 보여드릴 수도 있습니다. Game Studio Express 를 기반으로 만든 매우 일본적인 외관과 느낌의 게임이지요.

SK: 대학에도 보급이 되었습니다.

DM: 네, 일본을 포함한 8 개국의 80 개 가량의 대학에 보급이 되었지요. 일본에서는 *팩맨(Pac-Man)*의 제작자인 Iwatani 가 Game Studio Express 의 가능성에 대해 매우 큰 만족감을 표하기도 했습니다. Iwatani 는 은퇴 후 도쿄 폴리테크닉 대학(Tokyo Polytechnic University)에서 Game Studio Express 를 이용하여 미래의 게임 개발자들에게 게임 디자인에 대해 강의할 생각이라 합니다.

도쿄대 역시 Game Studio Express 가 보급되었습니다. Game Studio Express 를 지원하는 일본 대학의 목록은 점점 커져가고만 있고, 일본을 지원하기 위해 현지화 작업도 예정되어 있습니다.

GS: Bungie 에 에피소드 형식의 게임을 제작하는 다른 팀이 형성되어 있나요?

SK: Bungie 는 상당히 큰 스튜디오이며, 대부분의 스튜디오가 제작팀과 디자인 팀으로 나뉜다는 사실을 인지하셔야 할 것이라 생각합니다. 많은 스튜디오가 다음 작업에 대해 생각하는 디자인 팀을 다수 지니고 있죠. 다음 작업이 무엇이 될 것인지에 대해서는 알려져 있는 작품이 있는가 하면, 그렇지 않은 것도 있습니다.

Bungie 역시 다르지 않다고 생각합니다. 저희는 Peter Jackson 과 함께 *헤일로* 시리즈의 차기작을 제작할 예정이며, 한 제작팀이 *헤일로 3*를 완성하고 나면 다음 작업을 시작할 수 있겠죠. 게임 스튜디오들은 이러한 방식으로 돌아가는 거죠.

GS: Peter Jackson 은 프로젝트에 얼마나 연관되어 있습니까?

SK: 매우 중요한 입장입니다. Peter Jackson 과 Bungie 사이에서 진행되는 협력 관계는 지켜보는 것만으로도 정말 재미있죠.

GS: Peter Jackson 은 괴짜라고 할 수 있는데요.

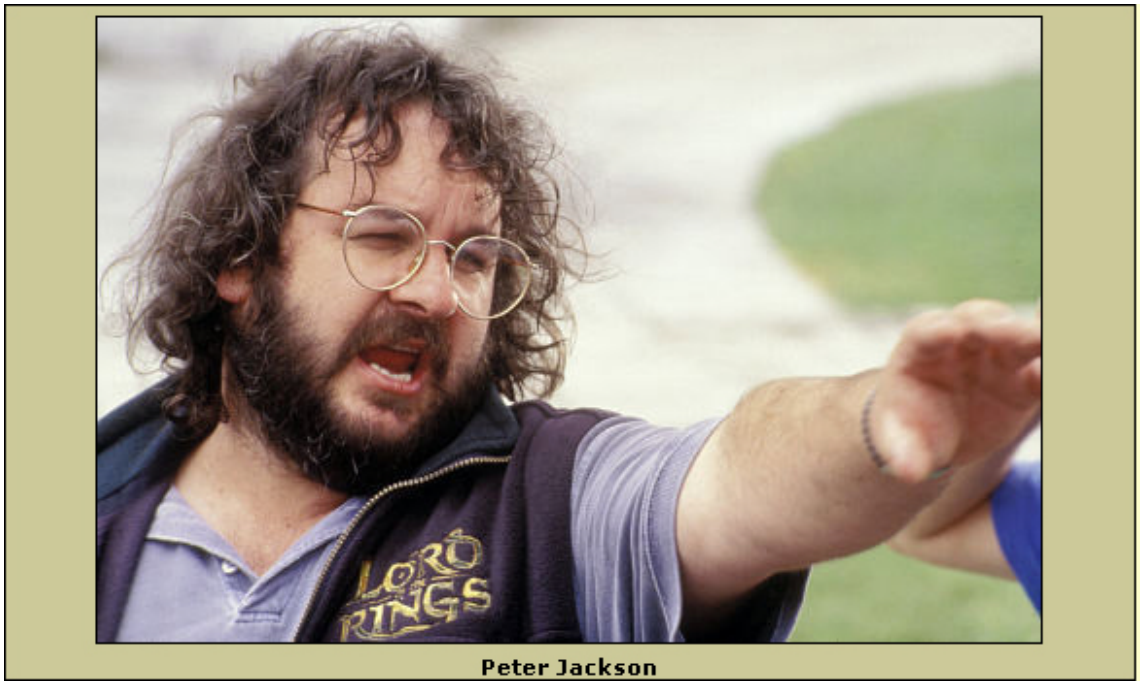
SK: 그렇게 생각하시나요? 그는 제가 만난 사람들 중 가장 정상적인 헐리우드 사람입니다. 사실 원래 출신은 뉴질랜드이긴 합니다만, 어쩌면 이게 이유일지도 모르겠군요.

GS: 사실 제가 초기 영화들을 봐서 말이죠.(역주: Peter Jackson 은 무명시절 Bad Tastes 나 Braindead 를 비롯한 잔혹한 스플래터 영화를 촬영한 바가 있다.)

SK: Peter Jackson 에게는 흥미로운 배경이 있습니다. 제가 뉴질랜드에서 그를 만났을 때 초기 영화들의 포스터들을 봤습니다. Peter Jackson 은 호러를 매우 좋아하는 사람이고, 매우 훌륭한 사람입니다. 단순히 게임을 만들고 싶어하는 할리우드의 사람이 아니라, 자신의 영화가 게임으로 만들어지는 것을 보고 싶어하는 사람이지요. 뭔가 새로운 것을 만들고자 진심으로 노력하는 것입니다.

GS: Spielberg 와 Peter Jackson 을 비교해보는 것은 어떨까요.

SK: 다행스럽게도 그 두 사람은 좋은 친구입니다. 그들이 서로를 경쟁 대상으로 보는지에 대해서는 알 수 없고, 그렇게 보고 싶지도 않습니다!



GS: Zune 과 Xbox 360 의 호환성을 더 확대시킬 계획은 없으신가요?

SK: 발표할만한 명확한 사항은 없습니다만, Robby Bach 의 엔터테인먼트 기기 부서에서 내세우는 전략과 비전은 바로 호환된 엔터테인먼트와 모든 종류의 엔터테인먼트를 소프트웨어를 통해 통합한다는 것입니다. 저희 역시 이러한 일을 해야 하는 입장에 놓여있다는 느낌이군요. 확실히 Zune 은 Robby Bach 의 부서가 담당하는 것이지만요.

저희는 이미 Xbox 360 에 뛰어난 디지털 엔터테인먼트 통합을 이루어냈으며, 미디어 센터(Media Center) 기능을 통해 홈 미디어 네트워크와의 호환성을 제공하고 있습니다. 그러니 나름의 비전과 전략을 지닌 Zune 이 앞으로 점점 더 Xbox 360 과 통합되어 갈 것이라 생각하는 것이 타당하겠죠.

GS: Yukio Futatsugi[*팬저 드라군(Panzer Dragoon)*의 제작자]가 작업 중인 게임이 무엇인지 말씀해주실 수 있나요?

SK: Futatsugi 는 현재 Sakaguchi 의 프로젝트와 관련하여 함께 작업을 하고 있습니다. MGS Japan 의 임원으로서 이 프로젝트들에 정말 열심히 작업을 하고 있죠.

GS: 시간을 내주셔서 감사합니다!