



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

플레이스테이션 네트워크의 오늘과 내일: 존 하이트 인터뷰

(The State of PlayStation Network: John Hight Interviewed)

Brandon Sheffield

2008. 3. 3

(http://www.gamasutra.com/view/feature/3561/the_state_of_playstation_network_.php)

게이머, 개발자, 퍼블리셔(publisher)용 플랫폼으로서 엑스박스 라이브 아케이드의 크나 큰 성공과 매력의 원인에 대해서는 수많은 분석이 진행되었다. 그런데 독자(first party) 및 3자(third party) 퍼블리싱 옵션을 갖춘 소니의 플레이스테이션 네트워크의 세부사항은 점점 더 입수하기가 어려워지고 있다.

이에 우리는 산타 모니카 스튜디오에서 독자 제작 디지털 게임의 개발을 총 지휘한 존 하이트 SCEA 이사를 만나 밀도 있는 인터뷰를 진행했다. 에브리데이 슈터나 플로우 같은 주요 “인디 스타일 PSN 타이틀” 중 대부분은 소니가 직접 골라 독자적으로 퍼블리싱을 한다. 물론 소니도 포스터 시트를 기반으로 3자 퍼블리싱 체계를 강화하는 추세에 있기는 하다.

인터뷰에서 독자 퍼블리싱의 귀재인 하이트는 ‘시그니처’ 인디 개발자를 장려하려는 회사의 철학과 소니 플랫폼이 360 보다 인디 개발자와 퍼블리싱에 더 적합한 이유, 그리고 일본 플레이스테이션 게임에 대한 지원을 포함한 향후 서비스 계획 등을 밝혔다.

PSN 용 지불 및 UI 모델이 지난 몇 년간 어떻게 발전해 왔는지 그리고 앞으로 인터페이스의 중요성 관점에서 어떻게 발전할지, 그리고 그것이 디지털 게임의 유통에 어떻게 기여할지 알고 싶습니다.

존 하이트: 네트워크 플랫폼 그 자체와 스토어 말인가요?

네.

존 하이트: 제가 그 분야의 전문가 아니기 때문에 아는 데까지만 말씀 드리겠습니다. 사실 그 질문에 정확하게 답변해 줄 친구가 몇 있기는 합니다.

그 친구들에게 고객의 반응을 토대로 여러 가지 피드백을 줍니다. 4 월 초에 플레이 스테이션 네트워크에 꽤 큰 변화가 있을 겁니다. 고객 피드백을 바탕으로 해서 인터페이스를 바꿨거든요.

단순화, 마우스 클릭 횟수의 절감, 무엇이든 더 쉽게 찾게 하기... 지금까지 그게 우리가 성장해 온 발자취입니다. 그 결과 콘텐츠가 더 많아졌지요. 결국 무엇이든 쉽고 간편해야 합니다.

소니측에서 콘텐츠를 더 많이 내놓으라고 상당히 적극적으로 요구하고 있는 듯한데, 맞습니까?

존 하이트, 아닙니다. 네트워크에 너무 큰 부담을 주지 않으려 늘 조심한다는 표현이 맞을 듯합니다.

저희는 양이 너무 많아 망하는 사태가 일어나지 않도록 매우 조심하고 있습니다. 잘 선별된 멋진 콘텐츠가 더 중요하기 때문입니다. 적극적이다 한다면 여러 가지 면을 예의 주시하고 있다는 뜻 이겠지요.

전 한 달에 약 20 건 정도 제안서를 봅니다. 그리고 프로듀서가 한 번 거른 것만 봅니다. 저희는 항상 여러 사람과 의견을 나누려고 합니다. 때로는 게임 개발을 하고 있지 않을 때에도 관계를 유지하려 합니다. 다음 게임에 대한 의견을 들어야 하기 때문이지요.

독립 게임 페스티벌에 참가해 보신 적 있습니까?

JH: 네, 있습니다.

어떤 점이 좋았나요? 팬들에게 사인 해 준 일 말고요.

JH: PB *윈터버텀의 모험*(The Adventures of PB Winterbottom)이 마음에 들었습니다. 공교롭게도 지금 제 강의를 듣고 있는 학생들이더군요. 그래서인지 “IGF에 출품하려고 하는데, 만일 교수님이 들러 주시면 고맙겠습니다.”라며 어렵게 게임을 보여 주겠다는 청을 하더군요.

게임은 괜찮았습니다. 작지만 재미 있는 게임이었습니다. 그렇지 않았다면 말도 꺼내지 않았을 겁니다. 그 학생들이 이 글을 읽는다고 해서 꼭 A 를 받는다는 얘기는 아닙니다 (웃음). 하여튼 게임은 정말 좋았습니다. 재미도 있었고요.

거기엔 구(goo) 게임이 두 종 있었습니다. 구의 세계(World of Goo)와 그냥 구(Goo) 이렇게요. 둘 다 좋더군요. 구 게임이 제 생각에 좀 더 몰입력이 있었습니다. 좀 더 매끄럽고 유기적이었기 때문이지요. 바로 게임을 시작하기도 조금 더 편했지요. 페즈(Fez) 게임도 좋았습니다. 직접 해 봤지요.



또, 뭐더라. 하여튼 괜찮은 게임들이 많이 있었습니다. 전체적인 품질도 작년보다 나아진 듯 했지요. 매년 조금씩 발전하고 있습니다. 아주 고무적인 일이지요.

저도 갔었습니다. 수준이 전체적으로 조금씩 올라 가는 듯 했습니다. 저는 지난 밤 시상식과 학생 쇼케이스 게임의 비주얼이 특히 인상적이었습니다. 속도가 장난이 아니던데요. 직접 플레이를 해 보지 못해 아쉬웠습니다. “정말 끝내준다.” 뭐, 이런 식이었죠.

이젠 좀 진지한 질문으로 들어가서요. 앞으로 마이크로소프트사와 어떻게 경쟁하실 생각입니까? 닌텐도는요?

JH: 자체적인 목표를 기준으로 보면 이미 두 업체를 이겼습니다. 전략이 주효하지 않았나 생각합니다. 인디에서 콘텐츠를

얻는 현상이 대세가 되기 훨씬 전부터 인디를 이용하고 있었으니까요.

우리는 혁신을 원했고 스타일이 살아 있는 게임을 원했고, 고객이 새롭고, 신선하고, 쿨하게 느낄 만한 무언가를 원했습니다. 2 년 전에 이 영역을 찾았습니다. 플레이스테이션 네트워크를 개통하기도 전에 말입니다.

다른 퍼블리셔들도 이 전략을 고려하고 있어 기쁩니다. 왜냐하면 결국 그게 대세이기 때문입니다. 리스크가 낮은 영역이고 젊은이들이 산업으로 들어와서 새로운 아이디어를

시험하는 곳이기 때문입니다. 대형 퍼블리셔를 통해야 하는 기존의 관행을 거치지 않고 말입니다.

또, 프로듀싱, 코딩, 사운드, 음악 등 모든 분야에 노출이 되어 있습니다. 큰 게임의 일부보다는 작은 게임에 참여하여 하나씩 배워 나가는 편이 훨씬 더 쉽습니다.

제 생각에 마이크로소프트도 초기엔 인디의 작품을 썼다고 봅니다. 클로닝 클라이드 같은 작품이요. 그런데 소니는 프로젝트를 발굴하고 소니와 함께 개발하는 조금 다른 방식을 쓰는 듯 합니다만.

JH: 그렇습니다. 그냥 가서 서명만 해도 됩니다. 하지만 성공을 원하죠. 그래서 저희는 개발자들과 장기적인 관계를 맺습니다. 그래야 필요한 자원이 무엇이든 쓸아 부을 수 있기 때문이지요.

저와 함께 일을 하는 친구들은 프로듀서 한 명과 디자이너 한 명입니다. 둘 다 경력이 10~15 년 된 베테랑들이고 개발자들을 인도할 수 있을 만큼 자기 일을 잘 압니다. 그리고 아주 철저합니다.

팀의 성공은 곧 개인의 성공입니다. 이 사람들은 팀의 의견을 독식하지도 않습니다. 마찬가지로 SDK 만 달랑 던져 놓고는 “그럼, 이따가 봐.”라며 나 몰라라 하지도 않습니다. 함께 정말 많은 시간을 보냅니다.

앞으로도 그런 방식으로 계속 하실 생각인가요?

JH: 물론입니다. 효과 만점이었으니까요. 저희는 다작이 아니라 저마다 재미 있고 독특한 게임을 만드는 게 목표입니다. 앞으로도 팀 중심으로 나아갈 생각입니다. 팀이 자라면 회사도 자라겠지요.

게임이 개발된 그대로 출시하는 방식의 장점은 무엇이라고 보십니까?

JH: 100% 나온 그대로 출시하지는 않습니다. 게임 마다 완성도를 높이는 시간은 별도로 있습니다. 개인용 PC 에 다운로드 받을 수 있는 게임은 아니거든요. 콘솔에서 사용하는 것이기 때문에 고객의 입장에서는 “이 게임은 다운되지 않는다. 기계에 바이러스도 감염시키지 않는다.”는 믿음이 있습니다. 그러한 기대에 부응하기 위해 저희가 만드는 콘솔 게임과 블루레이 타이틀에 대해서 엄격한 품질관리를 합니다.

또, 출시할 때는 전 세계적으로 하기 때문에 유럽 4 개, 아시아 5 개 등 총 21 개 언어 버전을 만들어야 합니다. 어디는 먼저 출시하고 어디는 나중에 하면 고객들이 좋아하지 않습니다. 그래서 전 세계 동시 출시를 위한 작업이 반드시 필요합니다.

하지만 게임은 자체적인 모멘텀이 있습니다. 너무 오래 깔고 앉아 있으면 곤란합니다. 저는 가급적 두 가지를 동시에 출시하지 않습니다. 광고에 문제가 생길 수도 있기 때문입니다.

사실 제 질문은 마지막 부분과 관련이 더 있었습니다. 완성과 동시에 출시하는 방식의 장점 말입니다.

JH: 저희는 동시 출시를 지향합니다. 하지만 이들 업체는 규모가 작습니다. 지원하기는 하지만 지원 방식은 독자 개발의 경우에는 게임에 필요한 자금을 제공하는 형태를 취합니다.

3 자 개발의 경우엔 자금력이 있는 업체가 대부분이기 때문에 아무런 로열티 수입도 없이 몇 달간 노닥거리게 내버려 둘 수는 없습니다. 적기에 출시 할 수 있게 감독을 해야 그들도 연구로부터 수익을 창출할 수 있습니다.

소매 타이틀과 다운로드 타이틀의 미래는 어떻게 보십니까? 다운로드 상품이 점점 더 많아지고 있지만 소매가 사라지는 데 대해서는 조금 조심스러워 하는 듯합니다. 어떻게 생각하십니까?

JH: 사람들은 여전히 아무런 불평 없이 매장에 나가서 게임을 삽니다. 저희도 워호크를 가지고 실험을 해 봤습니다. 두 가지 방식으로 출시를 했는데 큰 성공을 거뒀습니다. 소매업자들에게는 증정품을 제공했습니다. 조그만 헤드셋이었지요. 그 결과 다운로드보다 매장에서 더 많이 팔렸습니다.

다운로드 방식의 좋은 점은 소매업자들이 잘 찾지 않는 게임도 출시할 수 있다는 것입니다. 업자들은 어린이들을 대상으로 비용이 낮은 보석 케이스 게임을 팔려고 하지만 저희는 그런 게임이 없거든요. 그 보다 훨씬 더 품질이 높은 게임 밖에는 없죠.

온라인이 아니면 10 달러짜리 게임을 살 데가 없지만 한 가지 좋은 점은 사람들을 워호크 같은 게임을 파는 매장으로 끌어 모을 수 있다는 것입니다. 이들 게임을 출시하면 온라인 콘텐츠로 보강하리라는 점을 고객들이 알고 있기 때문입니다. 지난 9 월 워호크 확장판을 출시했고 4 월에 또 하나 출시합니다. 그렇게 하나씩 출시할 때마다 게임은 점점 더 커집니다.

소매상은 게임 개발자도 아니면서 게임에 대해 이래라 저래라 너무 많은 요구를 하는 듯합니다. 매장에는 플로우를 PS3 용 박스 제품으로 출시하지 못했지 않습니까? 제 생각엔, 개발자들 덕분에 번 돈이 소매상에게 너무 많이 돌아가고 있지 않은가 싶은데요.

JH: 소매상들은 큰 위험을 지고 갑니다. 재고 말입니다. 고객이 이 게임을 좋아할지 안 할지 확신하지 못한 채 말입니다. 동시에 재고 관리, 매장 유지, 조명, 인건비 등 많은 비용을 지출합니다. 저희 회사의 직접 유통 비용은 미미한 수준입니다.

저희는 PS3 에 그리고 네트워크 구축에 엄청난 투자를 했습니다. 그건 사실입니다. 하지만 저희는 재고를 보유하지 않습니다. 저한테 게임을 사면 그걸로 끝입니다. 그리고 서버에서 다운로드를 받기 때문에 유통비가 매우 적습니다. 거기에서 절감되는 비용은 소비자에게 되돌려 줍니다.

저는 소매 측 상황을 이해합니다. 소매점이 없다면 우리도 존재할 수가 없지요. 그리고 갓 오브 워 같은 대형 게임이 설 자리는 늘 있습니다. 기꺼이 심야에 매장에 나가 장사진을 치고 기다렸다가 제품을 사서 남보다 먼저 돌려 본 후에 친구들에게 떠벌리기를 좋아하는 사람들이 많기 있기 때문입니다. 재미 있는 현상입니다.



당신은 하드웨어를 어디서 사죠? 하드웨어를 살 땐 대부분 게임을 함께 삽니다. 그러니 소매 매장이 사라질 리 만무하다는 생각입니다.

디지털 유통이 소매 매장을 완전히 몰아내지는 못할 겁니다. 그게 정상적인 상황도 아닌 듯 하고요. 아마존이 세상에 존재한 지 오래지만 책 산업을 무너뜨리지는 못했습니다. 아직도 서점에 가서 이것 저것 뒤적이며 노는 걸 좋아하는 사람이 많기 때문입니다.

그런데, 다운로드 서비스 중에도 소매 매장을 모방하려는 시도가 있는 듯한데요. 둘러보기 등을 할 수 있게 말입니다. 사기 전에 플레이를 해 볼 수 있어 더 좋은 기능이라는 의견도 많은데요.

JH: 네. 이런 유형의 게임이라면 그렇게 파는 방식이 절대 옳다고 생각합니다. 플레이스테이션 네트워크가 없었다면 플로우를 고객들에게 선사하지 못했을 것입니다.

이사님 전문 분야가 아닐지도 모르겠는데요, 일본 플레이스테이션 1 타이틀이 여기 플레이스테이션 매장에 등장할 날이 올까요?

JH: 언젠가 꼭 오겠지요. 다만 어떤 타이틀일지는 모르겠네요.

그러면 타이틀마다 다르겠군요. 반드시 매장을 오픈할 계획은 아니라는 말씀인가요?

JH: 그런 타이틀이 왔을 땐 당연히 외관도 괜찮고 플레이도 잘 되어야겠지요. 하지만 저작권 문제가 있습니다. 법률팀이 나서서 관련 권리의 내용이 무엇인지 판단해야 하는 절차를 거쳐야 합니다.

아직까지는 타이틀의 디지털 유통에 대해 검토해 보지는 않았을 겁니다. 원 저자와 협의를 하여 게임 판매 가능 여부를 결정해야겠지요.

이들 게임 중 일부를 PSP 에 다운로드 할 수 있다니 놀랐습니다. PS3 타이틀 중에서 PSP 에 다운로드할 수 있는 타이틀이 더 많이 나올까요?

JH: 네. 현재 개념화 단계에 있는 타이틀이 두어 가지 있습니다.

잘 됐네요. 전 대부분 기차 안에서 게임을 하거든요. 그래서 같은 게임이라도 축소된 버전이 나왔으면 하고 바랐었는데. 더 열심히 해 주세요 (웃음).

JH: 네, SPS 용 게임도 앞으로 더 많이 나올 겁니다. 참 독특한 인터페이스지요. 그 플랫폼용으로 나온 게임은 더 재미있습니다.



월웨어라고 들어 보신 적 있습니까? 좀 큰 스케일로 게임을 출시한다던데. 한달에 퍼블리셔 하나에 게임 한 편, 이런 식으로요. 좀 알고 계시는지요?

JH: 아니요, 잘 모릅니다.

마인드쉐어(Mindshare)가 걱정스럽진 않습니까? 플랫폼 점유율이 지배적이다 보니.

JH: 저희와 함께 작업하는 게이머들은 저희가 게임에서 원하는 바를 잘 알고 있다고 생각합니다. 저희는 항상 비주얼한 측면, 게임방식, 오디오를 중점적으로 봅니다. 그런 측면에서 PS3 는 시중에 나와 있는 하드웨어 중에서 가장 강력하다고 봅니다. 저희 아티스트들은 늘 어떤 작품을 만든다는 생각으로 작업을 하고 있습니다.

지금까지 다운로드 게임은 어린이용이거나 60 달러짜리 상품보다 품질이 떨어 진다는 사람들의 편견을 깨고자 노력해 왔습니다. 저급하지 않고 다를 뿐입니다. 게임방식이 다른 겁니다.

게임 방식이 매우 구체적이고 어느 한 분야의 오락만을 추구합니다. 그러면서 전체적인 품질은 매우 높습니다. 그 정도면 플로우만 해도 3D 그래픽에 1080p, 60Hz, THX 사운드입니다. 게임을 만끽하기에 전혀 문제가 없을 줄 압니다.

저희가 다른 개발자들을 신경 쓸 필요는 없다고 봅니다. 어떤 게임은 닌텐도가 발굴한 고객에게 잘 맞겠지요. 우리 플랫폼이 그 고객과 겹친다고는 생각지 않습니다.

독립 개발자들이 PS3 용 게임을 개발하고 SPU 를 활용하는 방안을 도출하고자 할 때 소니 측에서는 얼마나 지원을 합니까?

JH: 독자 개발 스튜디오의 경우에는 하드웨어를 제공하고 인력도 일부 지원합니다. 저희 디자이너와 기술 이사들과 함께 작업을 하지요. 그래서 정보도 많이 얻습니다. 하지만 그렇게 힘들지는 않습니다.

사람들은 PS3 가 게임을 개발하기 어렵다고 합니다. 하지만 멧게임컴퍼니의 켈리와 제노아는 PS3 용 데모키트를 초기에 만들어 한 달 만에 플로우를 완성시켰습니다. 그 전까지는 콘솔 게임을 만든 적이 없던 사람들입니다. 조나단 맥은 3 주 만에 에브리데이 슈터를 PS3 에서 돌아가게 만들었습니다.

PS3 의 틀셋은 크기 않지만 (지금 아주 좋은 틀을 보유하고 있지만 당시 초기 개발자들은 틀이 별로 없었다) 문제는 그게 아니라고 봅니다. 구습 따위는 없습니다. 밑바닥부터 시작하면 됩니다. 기계에 무엇을 시킬지 알고 있다면 개발자들에게 그것만큼 좋은 자유가 없습니다.

마지막 20%는 게임에서 버그를 없애고 예쁘게 포장하고 잘 반응하게 만드는 일입니다. 결국, 이는 모두 실시간 경험이지 낮은 프레임 율이 되어서는 안 됩니다.

대형 SDK 를 통해 작업을 하고 있는데 게임에 필요치 않은 일이 많이 들어 있다면 쳐낼 것과 그대로 뒀야 할 것을 구분하기가 매우 복잡하겠죠. 디버그를 할 때에도 “이봐, 이거 내 문제야, 아니면 이 블랙박스 어디가 문제야?” 라고 묻는 꼴이 될 겁니다.

저희 접근 방식 중 좋은 점은 프로그래밍에 대해 조금은 알아야 한다는 것입니다. 게임을 짜지는 못하더라도 하드웨어에 대한 통제력을 가질 수 있습니다. 전혀 다른 아키텍처지요. 지난 세대에서는 세 플랫폼에서 모두 작동하는 엔진을 만들 수 있었지만 지금은 기계가 아주 강력하고 색다른 나머지 조금만 다룰 줄 알면 PS3 용 프로그램까지 짤 수 있습니다.

사람들이 어렵다고 하는 얘기가 바로 그 뜻이 아닌가 합니다. 플로우와 에브리데이 슈팅은 SPU 을 얼마나 이용했습니까?

JH: 어느 정도 이용했습니다.

플라워(멧게임컴퍼니의 차기작)만큼은 아니겠죠?

JH: 그건 OpenGL 이고 저희 솔루션 즉 PSGL 을 이용합니다. 아주 훌륭한 렌더링 기기죠. 플라워는 대단해 보이더군요.

멧게임컴퍼니 개발자들하고 얘기를 해보니 SPU 사용법을 알아냈다고 하던데, 제 생각엔 작은 게임은 PS3 용으로 개발이 좀 더 쉬울 듯 한데요. SPU 를 사용할 필요가 없어서.

JH: 그게 저희 전략의 일부입니다. 개발자들이 직접 몸으로 부딪히면서 게임 개발의 원리를 이해했으면 합니다. 첫 게임부터 무거운 3D 세계에 도전하면 좋지 않다고 생각했습니다. 하지만 지금은 스스로 방법을 터득했고 완전히 혼자 설 수 있습니다. 플라워가 그 증거지 않습니까?

제가 기분 좋은 건 이 같은 방식이 제가 게임업을 시작할 때의 그 방식과 같다는 것입니다. 저는 90 년 대 초반 사업을 처음 시작했는데 그 당시는 저 혼자 아니면 한 명 정도 데리고 게임을 다 만들 수 있었습니다. 실험의 시대였던 거죠.

지금 보는 게임들, 최초의 인명 사격 게임인 캐슬 울펜슈타인 등은 모두 실험작이었습니다. 둠은 게임의 직접 유통에 관한 초기 실험작입니다. 이 같은 일이 다시 벌어지고 있습니다.

이 같은 추세로 나아간다면 머지 않아 다양성은 크게 높아지고 우리가 장르라고 하는 존재의 폭이 더욱 넓어지고 결국에는 장르 자체가 없어지는 날이 올 것입니다.

경계가 모호해지고 기술의 융합이 일어나고 대학 등에서 게임 개발을 좀 더 진지하게 받아들이고 그에 맞게 교육하게 되겠지요. 멋진 세상이 도래하는 겁니다.

네, 훌륭한 게임은 대규모 업체들 보다는 독립 업체들 쪽에서 나오겠지요. 이미 시작되었다고 생각합니다.

그렇습니다. 저희는 개발자들을 아티스트로 대우합니다. 그게 맞습니다. 결국은 사람 싸움이기 때문입니다. 무엇을 하겠다는 비전이 있다면 고객만 찾으면 됩니다.