



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의
라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니
다

슈헤이 요시다가 밝히는 소니의 소프트웨어 전략 (소니's Software Strategy: Shuhei Yoshida Speaks)

토머스 푸하(Thomas Puha)
가마수트라 등록일(2009. 10. 30)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4179/sonys_software_strategy_shuhei_.php

2008년, 소니의 베테랑 사원이며 U.S 스튜디오 담당 사장인 슈헤이 요시다(Shuhei Yoshida)는 필 해리스(Phil Harrison)의 뒤를 이어 월드와이드 스튜디오 담당 사장이 되었다. 수 년 동안 정상을 지켜오긴 했지만, 이 회사에는 3개의 커다란 난제가 남아 있었다. 첫째 침수하고 있는 낡은 플레이 스테이션 2를 유지하고, 둘째로 시대에 뒤떨어진 플레이 스테이션 포터블을 되살리며, 마지막으로 마이크로 소프트의 Xbox 360에 몰리는 게이머들의 흥미를 끌 수 있도록 다양한 게임을 플레이 스테이션 3에 탑재해야 한다.

소니가 어떻게 하드웨어와 소프트웨어를 개발할 것인지 대해 슈헤이는 두 가지 모두 노력을 기울이고 있음을 밝히며, 특히 자사의 모션 컨트롤 기술의 개발에 관련해서는, 9월 마침내 도쿄 게임쇼에서 관객들이 직접 해 볼 수 있는 데모를 선보였다.

소니의 도쿄 본부에서 실시된 이 인터뷰 기사는 광범위한 이야기 중에서 모션 컨트롤러를 대한 그의 전략, 타사와의 관계, 하드웨어 개발, 그것의 플랫폼 등등에 대하여 소니의 정책을 다룬다.

질문 1: 도쿄 게임쇼에서는 모션 컨트롤러를 볼 수 없었고 그나마 기자단을 위해 레지던트 이블 5(레지던트 이블 5(Resident Evil 5))와 리틀빅플래닛(LittleBigPlanet)에 약간의 수정이 가해졌습니다. 그러나 그것뿐이었습니다. 아직 발표하기에 게임들이 충분하지 않다고 생각하십니까?

슈헤이 요시다(Shuhei Yoshida: 축약 SY): 우리는 몇 가지 게임의 데모를 시연했습니다. 모션 컨트롤러를 지원하는 생생한 데모를 통해 어느 정도는 우리가 약속을 지키고 있음을 증명하였습니다. 그러나 더 이상 전시 공간을 두지 않기로 결정하게 되었습니다. 일단 이 종류의 물건을 설치하는 데는 넓은 공간, 숙련된 직원, 적절한 조명 등등을 필요한 것이 너무 많기 때문입니다.

우리는 또한 모션 컨트롤러에 여전히 노력을 기울이고 있지만 아직 완전하지 않습니다. 하드웨어에 다양한 변화를 시도 중이며 대중 앞에 자신 있게 선보일 수 있을 때까지 계속 노력을 기울일 예정입니다. 그래도 완전하지는 않지만 우리가 최소한 게임들의 발전에 노력하고 있다는 단편(snippets)이라도 보여드리려 한 것입니다.

질문 2: 타사(third parties)는 모션 컨트롤러를 이용하고 있는 게임을 활발하게 개발하고 있습니까?

슈헤이 요시다(SY): 여기에서 타사들에 대해 언급하는 것은 조금 시기상조입니다. 그러나 여러분이 보신 것처럼 캡콤(Capcom)은 벌써 그들의 게임이 모션 컨트롤러를 지원하도록 하고 있습니다. 그래서 소니는 그것에 대해 기쁘게 생각합니다.



그랜 투리스모 5 (Gran Turismo 5)

질문 3: 그랜 투리스모 5 (Gran Turismo 5)가 올 크리스마스에 출시되지 못한다는데 실망하셨습니까?

슈헤이 요시다(SY): (웃음) 아니요. 정말로 실망하지 않았습니다. 3월 정도가 완벽할 것입니다. 그리고 나의 일은 개발자가 최고의 게임을 만들 수 있도록 지지를 보내는 것입니다. 물론 할 수 있는 한 빨리 출시하고 싶지만 그래도 최고의 품질이 우선되어야 합니다.

질문 4: 슈헤이씨는 지금 1년 이상 동안 월드와이드 스튜디오를 담당하고 있습니다. 그 동안 스튜디오의 업무 체계를 변경하고, 하드웨어 개발 그룹과 함께 더욱 협력적인 분위기를 만들려고 노력하신 적이 있습니까? 당신은 모션 컨트롤러의 개발이 소프트웨어 팀에서부터 시작되었다라고

언급하신 적이 있습니다.

슈헤이 요시다(SY): 모션 컨트롤러에 대해 특히 말하자면, 그것은 월드와이드 스튜디오에서 개발되었습니다. 우리는 이런 저런 생각들을 끄집어 냈지만 우리의 기술이 그것을 현실화 시킬 수 있을 것이라고는 짐작하지 못했습니다. 그래서 기존의 R&D 그룹과 리처드 막스(Richard Marks) 박사의 이끄는 그룹은 계속해서 플레이 스테이션 아이(PlayStation Eye)와 같은 개선 기술(vision technology)를 연구하게 되었습니다. 그들은 방대한 자료를 연구하고, 다양한 종류의 UI에 노력을 기울이고 있습니다. 그래서 우리는 그에게 우리의 요구사항에 맞춰 새로운 게임을 현실화 할 수 있는 컨트롤러를 목표로 함께 연구하기를 요청했습니다.

우리는 컨트롤러의 내부 실제 모션 센서와 결합시킨 개선 기술로 돌아가서 다른 해결책을 실험해 보았습니다. 어떻게 카메라가 컨트롤러의 구(sphere)를 인식할 것인지 그리고 그것이 내부 센서에서 들어오는 데이터를 어떻게 연결 시킬 것인지에 대한 기술 혁신이 있었습니다.

그래서 우리는 소프트웨어 그룹, 리처드의 그룹과 관련 하드웨어 개발 그룹을 가지고 있었지만 이 세 개의 그룹 외에 실제로 다른 하드웨어 그룹이 마지막으로 개발에 참여하게 되었습니다. 물론, 그들은 매우 신뢰할 수 있는 하드웨어 공학 팀이며 우리는 여기(일본)에서 그들과 일하게 되어 기쁘게 여기고 있습니다.

앞서의 다른 하드웨어 개발과 비교하여 이런 방식은 우리 모두에게 전적으로 새로운 것이어서 몇몇의 실험이 필연적이었지만 이것은 우리가 미래 기술에도 계속되기 바라는 모습입니다.

질문 5: SCE는 전통적으로 일본 내에서 자사의 하드웨어를 편협적인 방식으로 개발해왔던 것으로 유명합니다. 즉 하드웨어 개발한 후에, "여기 하드웨어가 있어. 자 이제 이것에 맞는 소프트웨어를 만들어" 하는 식으로 말입니다.

슈헤이 요시다(SY): 그들은 우리에게 하드웨어를 줄 것이고, 우리에게 3 개월 만에 어떤 게임이 만들수 있는 것인지 요구할 것입니다. 그리고 우리는 그들이 무엇에 대해 말하고 있는(웃음)지 전혀 모릅니다.

질문 6: 그래서 당신은 더욱 세계적으로 하드웨어 개발을 담당하도록 월드와이드 스튜디오 자원을 소니 컴퓨터 엔터테인먼트(Sony Computer Entertainment)와 연계시킬 생각이십니까?

슈헤이 요시다(SY): 그렇습니다. 우리는 각 스튜디오가 의도하고 있는 것을 제대로 전달하는데 있어서 막대한 책임감을 느낍니다. 따라서, 우리는 우리 생각을 구체화하는 것에 책임을 느낍니다. 만일 누군가 우리가 뒤이어 계속할 필요-프로토타입 개발 같은- 가 있는 무언가를 가지고 있다면 그것을 하드웨어 개발자들에게 보여주고 어떤 일이 작업 중인지 우리가 무엇을 원하는 지를 알 수 있도록 이해시킵니다.

질문 7: 소니는 PSP용 EyeToy, GPS와 같은 많은 게임을 출시해왔지만 이 게임들은 그다지 많은 지원을 얻지 못하는 틈새 시장을 노린 물건들이며 소니적인 것들입니다. 그러나 모션 컨트롤러

앞에는 더 큰 시장이 열려 있습니다. 당신은 어떻게 그것을 끼워 맞추려고 구상하고 계십니까? 하드웨어나 주변 기기입니까? 개발자는 의무적으로 그것에 익숙해 져야 하는 겁니까?

슈헤이 요시다(SY): 아직 초기 개발 단계에 지나지 않습니다. 우리는 회사 경영진들과 이것이 주변장치로 개발되어야 할지 플랫폼이 될지에 대해 많은 토론을 했고 이것이 큰 잠재력을 가지고 있다는 것에 뜻을 모아 결국 하드웨어 플랫폼으로 개발하기로 결정하였습니다. 이것의 발단은 월드와이드 스튜디오에서 시작되었지만 결국 이 하드웨어 플랫폼은 여러 회사의 다양한 게임들이 동작되도록 설계되어야 합니다.

이것은 싱스타(SingStar)에 맞춰 싱스타 게임즈가 마이크로 폰을 개발했던 경우와 다를 것입니다. 우리는 이 모션 컨트롤러가 다양한 제품과 연동될 수 있는 플랫폼 상품으로 개발되어야 한다고 결정했습니다. 우리가 많은 팀과 함께 일하는 이유는 그것이 다양한 종류의 게임들의 다양한 필요성을 충족시킬 수 있도록 하기 위해서 입니다. 그래서 일부 팀은 변덕스런 대중을 초점으로 일부 팀은 핵심 고객을 타겟으로 작업하고 있습니다.

캡콤(Capcom) 그리고 [제작자 준] 타게우치상이 “이것은 소니가 개발하는 것 이상의 다른 종류의 게임이기 때문에 모션 컨트롤러를 위해 레지던트 이블 5(Resident Evil 5)를 작동시키고 싶다”라고 한 것은 우리에게 너무나 다행스러운 것입니다. 그래서 우리는 하드웨어를 설계하면서 다양한 팀으로부터 다양한 요구사항을 얻으려고 노력하고 있습니다.

질문 8: 만일 당신이 마이크로소프트의 Xbox 360만을 걱정한다면 소니의 PS3와 함께 PSP 가소프트웨어 개발 그리고 플레이 스테이션 2가 아직 견재하다는 것에 만족할 것입니다. PSP는 그랜 투리스모(Gran Turismo)와 많은 타사들의 지원으로 올 가을에 다시 분명히 조명을 받기 시작했습니다. 그러나, 모든 플랫폼에 맞추어 적절한 지원을 관리한다는 것은 매우 도전적인 작업이었을 것 같습니다.

슈헤이 요시다(SY): 당연한 말입니다. 거기에는 꼭 PS3, PSP 그리고 PS2가 아닌 다양한 일들이 진행 중입니다. 예를 들면, 망 서비스를 사용하는 방법, 그리고 사용자를 만들어낸 콘텐츠 지원방법, 그리고 홈(Home), PS3과 PSP 연결성 등등을 어떻게 지원할 것인지에 대한 것입니다. 그래서 우리는 작업중인 타이틀들을 꼼꼼히 살피고 혹 빠진 것은 없는지 초점이 틀린 것은 아닌지 항상 주의를 기울입니다.

이 년 전에 우리는 PS3 타이틀에 분명히 너무 많은 중심을 두었다가 작년처럼 PSP에 대한 지원 부족을 초래하게 되었습니다. 우리는 총력을 기울여서, 다시 PSP에 많은 자원을 연동시킬 필요가 있습니다. 그리고 우리는 올해 많은 타이틀을 가지게 되었고 이 플랫폼의 시작 단계에서 혹 중요한 면을 간과하지 않도록 세심한 주의를 기울이고 있습니다.

질문 9: 그래서 우리는 PSP에 밝은 미래가 있다라고 예측하고 있습니다. PSP에 대한 소프트웨어 지원이 올 가을로 끝나는 것은 아니지 않습니까?

슈헤이 요시다(SY): 그렇습니다. 우리는 PSP를 계속 지원할 것입니다. 우리는 이 TGS에 새로운

타이틀을 발표하지는 않았지만 가까운 장래에 몇 가지를 밝힐 예정입니다.

질문 10: 당신은 크리스마스 와 2010년 초를 대비해 매우 확고한 계획을 가지고 있는 것으로 알고 있습니다. WWS 소프트웨어 계획은 얼마나 진행된 것입니까?

슈헤이 요시다(SY): 우리가 내년에 출시하는 게임에 대해, 우리는 그 해의 라인업의 약 85~90 퍼센트 정도 알고 있습니다. 우리는 개념과 원형(proto)의 관점에서 2011년과 2012년 일부에 출시할 타이틀을 결정하는 중입니다.

질문 11: SCE는 로코로코(LocoRoco)와 파타폰(Patapon)과 같은 PSP에서 최초의 IP를 시험해 보았습니다. 좋은 게임이지만, 이것은 성공이 되지 않았습니다. 그래서 당신이 그랜 투리스모(Gran Turismo)와 모터스톰(MotorStorm)과 같은 기존의 게임으로 돌아가는 것 같습니다. 그것은 PSP를 위한 미래의 소프트웨어 전략입니까? 그러나 여기에 문제가 있습니다. 예를 들면, PSP에 모터스톰(MotorStorm)를 돌리면 재미있는 게임이긴 하지만 여전히 사람들은 전에 놀았던 게임보다 더 소형 버전을 하고 있다라고 느낍니다.

슈헤이 요시다(SY): 네, 무슨 말인지 알겠습니다. 우리는 처음 PSP 하드웨어가 완성됐을 때 열광했습니다. 그것은 SCE의 옛날 일입니다만 그때는 완결한 디자인이었습니다. 그러나 성능과 디스플레이 스크린의 명료함 때문에 우리는 3D를 실현하고, 이 작은 장치를 위한 PS2같은 게임을 만들 수 있었습니다.

그러나 우리는 더 무엇을 할 수 있는지에 대해 충분히 생각하지 못했습니다. 처음에는 강렬한 3D에 매혹되었으나 곧 깨달기 시작했습니다. "흠 아마 우리는 큰 스크린과 큰 콘솔에서 이 게임을 할 수 있을 꺼야 특히 만일 그것이 PS3 프랜차이즈라면".

PSP가 처음부터 갖고 있던 장점 중 한 가지는 WiFi 연결성입니다. 그리고 그것을 가장 잘 이용했던 타이틀은 캡콤(Capcom)의 괴물 사냥꾼(Monster Hunter Portable)이었고 아주 성공적이었습니다. 원래 콘솔용이었으나 공동(cooperate) 게임이라는 특성으로 PSP상에서 할 때 더욱 인기를 끌었습니다. 그리고 이것은 휴대 게임기 상에서 여러 사람이 이야기하고 어울려 놀 수 있도록 함으로써 특히 일본인의 생활 방식에 잘 들어 맞는 것입니다. 비록 PS2상에서 프랜차이즈가 시작되었을 지라도 그것은 혁신적인 게임의 예입니다. 그것은 PSP상에서 번창하고, 어마어마한 성공을 거두었습니다.

그러나 괴물 사냥꾼(Monster Hunter Portable) 외에 PSP상의 다른 게임 타이틀은 더욱 소형화되는 경향이 있습니다. 최고로 잘 팔리는 게임을 보면, 그들은 God of War, Ratchet & Clank, 과 SOCOM 처럼 기존 프랜차이즈의 원본 내용을 담고 있는 것을 분명히 알 수 있습니다.

질문 12: 출시된 이후에 즉 PSP의 WiFi 성능과 PS3 연결성이 항상 언급되었음에도 소니는 그들의 장점을 어떻게 이용하는지에 대한 확실한 예를 보여준 적은 없었습니다.

슈헤이 요시다(SY): 글썄요, 지금은 PSP Store 와 플레이스테이션 망 서비스를 운영하고

있습니다만. 물론 이상적으로는 훨씬 일찍 시작했었다면 하는 아쉬움이 있습니다. 또한 인비지멀스(Invizimals)이라는 어린이용이 있는데 이것에 대한 반응이 어떨지 무척 궁금합니다.

질문 13: 그랜 튜리스모(Gran Turismo)와 마지막 보호자(The Last Guardian)를 제외한 WWS 소프트웨어의 거의 모든 부분들은 일본 외부에 있는 스튜디오에서 만들어 지고 있습니다. 당신은 PS3에 더 많이 노력을 기울이도록 일본의 WWS 스튜디오를 확장시키고 일본 게이머들에게 맞춘 소프트웨어를 개발할 생각이십니까?

슈헤이 요시다(SY): 작년 이후 일본 스튜디오의 경영진과 함께 이것을 의논해 왔지만 내가 일본에 되돌아 온 시점에는, 그들의 관심은 일본 내 플랫폼으로서의 PSP의 성공을 반영하듯 PSP로 옮겨져 있었습니다. 경영감각으로 대단하다 싶지만 일단은 먼저 게임을 제공해서 그 플랫폼을 위한 시장을 확장시켜야만 합니다.

PS3 기반 시설은 유럽이나 미국만큼 상태가 좋지 않습니다. 우리가 어떻게 더 많은 자원을 가지고 올 것인지 전략을 구상 중입니다. 이것은 미국과 유럽팀이 이미 PS3로 이동했고 현재 그 결실을 보는 것과는 완전히 정반대입니다. 반면에 일본의 스튜디오들은 PSP로 초점을 이동시켰습니다.

즉 일본의 스튜디오들에서는 흥미로운 PSP용 게임을 계속적으로 출시하고 있지만 PS3 생산은 기울어 지게 되었습니다. 그래서 우리는 다시 일본 스튜디오로부터 마지막 보호자(The Last Guardian)와 그랜 튜리스모(Gran Turismo)를 제외한 PSP 개발에 대한 새로운 아이디어를 끌어 모으고 있습니다.

우리는 내년쯤 이 일의 성과를 보여드릴 수 있을 것입니다.

질문 14: 올해의 도쿄 게임쇼가 활기가 없는 것은 코나미(Konami)같은 메이저 일본 출판업자조차 Winning Eleven, Metal Gear Solid 같은 플레이 스테이션 3와 Xbox 360 같은 오랜 시스템에 맞춘 게임을 출시했기 때문입니다. 이것은 일본의 개발자들도 최신 하드웨어와 어려움을 겪고 있다는 것을 의미하는 것입니까?

슈헤이 요시다(SY): 우리 스튜디오는 물론 이런 회사들도 최신 기술에 발 맞추려면 많은 시간을 필요로 하게 됩니다. 나는 일본 출판사들이 PS3 상에서 그들의 주요한 프랜차이즈를 돌리기 위해 더 많은 노력을 기울인 해가 바로 올해라는 것을 당신이 직접 전시공간에게 확인할 수 있을 것이라 생각합니다.

나는 일본에 돌아오자마자 일본 소비자가 가장 많이 고통 받고 있다는 것을 알 수 있었습니다. 그들은 주로 PSP와 DS와 같은 휴대형 시스템을 이용했습니다. 그들의 프랜차이즈는 콘솔부터 휴대형으로 옮겨 갔습니다. 이제 출판사들은 다시 더 큰 콘솔로 돌아가려 하고 있습니다. 그래서 PS3의 저가 정책과 더불어 몇 가지 콘솔의 부활을 위한 움직임을 볼 수 있습니다.

질문 15: 플레이 스테이션과 플레이 스테이션 2의 절정기에, 그랜 튠리스모(Gran Turismo)와 총돌 반드쿠트(Crash Bandicoot)와 같은 소프트웨어 킬러 어플리케이션이 있었습니다. 그러나 소비자의 습관이 수년 동안 변화해 왔고 소니의 PS3용 주요한 게임이 전대의 게임처럼 브랜드 로열티를 만들어 내거나 판매를 조정하는 것 같지 않습니다. 반면 마이크로 소프트는 이런 변화에 잘 대응해 온 것 같습니다.



슈헤이 요시다(SY): 우리가 과거에 총돌 반드쿠트(Crash Bandicoot)로 성공을 거둔 것처럼 이제 리틀빅플랫닛(LittleBigPlanet) 같은 게임에 기대를 걸고 있습니다. 그러나 하드웨어 설치 기반의 비용문제 때문에 조금 더 시간이 걸리고 있습니다. 우리가 감당할 수 있는 수준으로 가격을 내리는 것이 어려웠기 때문입니다.

그래서 그 사용자 기반을 구축하는데 더 오랜 시간이 필요한 것입니다. 미래를 내다 보고 이 세대의 주기를 10년으로 계산할 때 우리는 아직 이 플랫폼 주기의 초기 단계에 있을 뿐입니다.

우리가 전대의 플랫폼과 비교할 때 꼭 동일한 시간을 필요로 하는 것은 아닙니다. 이 시대에는 콘텐츠를 창조하기 위해 모든 팀들이 더 많은 기술적인 도전을 해왔습니다. 그러나 이런 모든 기술적 문제에는 해결할 수 있는 방법이 있습니다. 이제는 모든 팀은 현재의 하드웨어에 아주 편안함을 느낄 정도입니다.

올해 만든 이런 게임들은 개발자가 붙인 PS3 타이틀을 가지고 있습니다. 예를 들면 InFamous, Killzone 2, The Last Guardian 등등이며 아직 판매 단계는 아닙니다.

이 게임들은 3년에서 4년의 개발기간이 소요되었고 출시 전 단계입니다. 나는 아직도 이 게임들이 플랫폼용 첫 번째 게임들인 것처럼 느껴집니다. 그들은 아주 멋진 게임들입니다. 그리고 다음 2 세대 게임인 Uncharted 2는 더 나아 보입니다. 아직은 설부른 판단을 하지 않을 것입니다.

질문 16: 케임브리지 스튜디오에서는 어떤 일이 진행되고 있습니까?

슈헤이 요시다(SY): 그들은 PSP용 리틀빅플랫닛(LittleBigPlanet)를 개발하고 있고 또한 우리가 아직 밝힐 수는 없지만 신제품을 준비 중 입니다.