



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

아트-미디어 혁신: 유도도의 아이폰 성공, 나탈의 꿈
(Art-Media Innovation: Yudo's iPhone Success, Natal Dreams)

(Brandon Sheffield)

2009. 11. 27

http://www.gamasutra.com/view/feature/4202/artmedia_innovation_yudos_.php

[가마수트라는 Beatmania의 공동 제작자인 레오 나구모와 Q 게임즈의 전임 임원 레오 요가나(루마인즈)와의 심층 인터뷰에서 아이폰에 주력하는 신생 개발사인 유도도에 관해, 그리고 콘솔 타이틀에 대한 유망한 계획과 MS의 나탈에 대한 희망에 관해 들어본다.]

음악 게임에 열광하는 사람이 아니라면 레오 나구모(Reo Nagumo)라는 이름이 그렇게 익숙하지 않을 것이다. 그는 버튼을 누르고 색상을 맞추는 원작 음악 게임인 Beatmania 의 초기 공동 제작자이다.

코나미의 Bemani 시리즈는 영감을 통해 그리고 약간의 문화적 정제를 거쳐 Rock Band 와 Guitar Hero 라는 음악 게임의 성공에 궁극적이지 직접적인 영향을 주었다.

한편 레오 요가나(Reo Yonaga)는 아마 나구모보다 더 생소한 이름일 것이다. 그는 테츠야 미주구치의 스튜디오가 제작한 Lumines, Every Extend Extra, Ninety-Nine Nights 등의 타이틀을 감독하거나 이에 크게 관여하는 등 Q 엔터테인먼트의 여러 게임과 깊숙이 연관돼 있다.

이 두 사람이 만나 자신들의 회사인 유도(Yudo)를 설립했다. 유도는 Matrix Music Pad(유도는 이를 '게임'이 아니라 '미디어 아트 애플리케이션'라고 한다)와 SV-5 보코더 및 신디사이저 소프트웨어 등의 애플리케이션으로 아이폰에서 성공을 거두었다. 깜직한 8 비트 형식의 음악 게임 Ninja Honda Karate 나 8 비트 신디사이저 애플리케이션인 8biton 도 내놓은 바 있다.

가마수트라는 이 혁신적인 사람들과 만나 기성 개발업체를 떠나 자립하는 제작자가 일본에 그토록 많을 수 밖에 없는 업계 현실과 유도의 향후 계획에 대해 이야기를 들어 봤다. 그리고 올해 음악 게임 장르에 딱친 침체를 반영해 이의 미래에 관해서도 이야기했다.

일단, 요나가 씨에게 질문을 하겠는데, Q를 떠나 변신을 한 배경은 무엇인가?

레오 요나가(RY): 새로운 것을 만들고 싶었고, 그에 맞을 거라고 생각한 회사들이 있었다. 동시에 여러 회사들과 이야기를 하고 있었는데 내 아이디어를 완전히 이해하고 '한번 해보자'라고 처음 말한 곳이 유도였다. 나는 그냥 회사에 합류하기만 했다. 40-50 일 된 것 같은데 참 좋은 느낌이다.

나구모 씨와 일을 해보니 어떠한가?

RY: 음, 그와는 한 팀에서 같이 일한 적이 있다. 이젠 나의 상사이기도 하다. 여러 다른 상황에서 그와 접촉했었는데 여기서 함께 일하면서 서로를 더 잘 알게 될 거라고 생각한다. 나이도 같고 둘 다 요코하마에서 태어났다. 뭐 운명이라고나 할까(웃음).

나구모 씨에 대한 질문인데, 코나미를 떠나 회사를 설립한 배경은 무엇인가?

레오 나구모(RN): 코나미는 훌륭한 회사이고 그곳에서 참 많은 자유를 누렸다. 하지만 유명 게임을 만들고 업계에 이름이 알려지면, 사업과 돈 문제에 시간을 쓰게 된다. 그러다 보면 창조적인 일을 할 에너지가 소진된다. 창조적인 일로 다시 돌아가고 싶었고 나만의 새로운 것을 만들고 싶었다. 그래서 학교로 돌아갔고 그 후 회사를 설립했다.

Beatmania를 제작한 장본인이자 않은가?

RN: 그렇다

최근의 Beatmania 게임을 보면 무슨 생각이 드는가?

RN: (웃음). 오, Beatmania 게임 팬들이 계속 만족할만한 게임을 만들고 있다고 생각한다. 하지만 그게 한계이다. 열광할만한 요소는 없다. 더 이상 이 게임에 정신 없이 몰입하는 사람은 없다.



Ninja Honda Karate

미치지 않으면 재미있는 게임이 나올 수 없다.

RN: 그들은 월급 받고 일하는 사람들이다. 회사는 온통 마케팅 일색이다. 마케팅만 즐기치게 밀어붙인다.

영어로 말하면 '에스-맨', 뭐 그런 건가?

RN: 바로 그거다. 하지만 나는 다르다.

그렇게 알고 있다. 아이디어는 어디에서 얻었나?

RN: 내가 해외에서 일할 때였다. 토요일과 일요일에 그 일에 매달렸다. 사람들의 반응이 꽤 좋았다. 그 후 코나미로 가져와서 관심이 있느냐고 물어봤다. 으레 그렇듯이 말이다.

현재 일본 업계의 문제는 무엇이라고 생각하는가?

RN: 좋은 게임을 만드는 데는 훌륭한 지휘 기술이 있어야 한다. 창조적인 일이고 어찌 보면 집을 짓는 것과 같다. 하지만 최근에는.... 음. 요즘 일본 업계에는 회사들이 넘쳐난다. 이것도 문제지만, '자, 함께 생각을 해보자'는 그런 태도를 취하면서 이를 자신의 직업적 의무를 모면하는데 이용하는 감독과 프로듀서가 있다는 게 더 큰 문제다.

이런 환경이라면 직원들은 게임에 가장 좋은 게 무엇인지 생각해보는 것은 뒷전이고 어떻게 하면 상사를 만족시킬까, 어떻게 하면 사람들이 좋아할까, 뭐 이런 궁리만 하게 된다.

멋진 무언가를 만들고 싶다면 그래서는 안 된다. 솔직히 사람들의 반응 따위는 문제가 아니라고까지 말하고 싶다. 예컨대, 산 위에다 집을 짓는다면 그런 환경에 맞는 형식의 집이 있다는 것이다.

바닷가에 집을 짓는다고 하면 마찬가지로 그에 가장 잘 맞는 형식이 있을 것이다. 하지만 최근에 제작자들은 보면 프로젝트를 시작할 때 구체적인 생각도 없고 그냥 되는대로 하는 사람들이 많다.

모두가 그렇다는 것은 아니다. 닌텐도의 타이틀들은 처음부터 치밀하게 계획된다. 정말 훌륭한 게임들이다. 바닷가에 건물을 지으려면 바다가 잘 보일 수 있도록 바닥을 높여 짓는 게 맞다.

하지만 요즘 일본 회사들은 보면 마치 산 꼭대기에 높은 건물을 짓고는 승강기는 빼버린 듯한 느낌이다. 산을 오르는 것도 힘든데, 계단마저 걸어 올라야 한다면 어떤 기분이겠는가? 애당초 그런 곳에 높은 건물은 맞지가 않는 것이다. 생각이 없는 것이거나 도중에 길을 잃어버린 것일 게다.

닌텐도가 지핀 독창성을 보고 너도 나도 따라 하려 하지만 이는 모조품에 불과하다. 자신만의 독특한 무엇이라고 할 만한 그런 게 없다.

RY: 맞는 말이다. 그러나 모든 회사가 닌텐도 같아야 한다는 것은 절대 아니다. 방향 감각을 강화해야 한다. 예컨대 우리가 있는 이 방을 그대로 재현하기만 한 게임을 만든다고 하면, 이는 정말 지루할 것이다. 하지만 이 유리 테이블이 어떤 게임을 위한 공간으로 사용된다면 더 재미 있지 않겠는가?

모든 것이 완전히 사실적이기만 하다면 재미가 없을 것이다. 내 생각에 닌텐도는 이를 알고 있다. 즉, 처음부터 게임을 재미 있게 하는 것이 무엇인지 알고 있고, 아니다 싶으면 이를 시도하지 않는다는 것이다.

Demon's Souls 라는 게임을 알고 있는가? 내가 좋아하는 게임이다. 정말이지 잘 만들어졌다고 생각한다. 자세히 보면 이의 제작자는 King's Field 의 열혈 팬이고, King's Field 의 현대적 버전을 만들려는 게 원래의 의도였음을 알 수 있다. 이게 이 게임을 명확히 정의하는 것이고, 그게 게임이 필요로 했던 것, 즉 건전하고 합당한 방향 감각이다. 소니는 적절한 아이디어를 가지고 있었다고 본다.

재능이 부족한 감독이었다면 그 아이디어에 관해 접하고는 '원 말인지 잘 모르겠는데, 아무튼 엄청 많이 죽이는 하드 게임, 판타지나 공상과학 비슷한 느낌도 나고, 뭐 그런 것을 만들자는 거 아냐. 설계자에게 문서를 제출하도록 해 거기서 내가 좋아하는 것을 고르겠다"고 말할 것이다. 그리고 이는 시간 낭비였을 것이다.



Aero Guitar

나는 리더십이라는 게 만들고자 하는 것은 반드시 만들어내야 한다는, 뭐 그런 의미는 아니라고 본다. Aero 같은 것에서 보듯이, 유도는 원래 나구모가 보컬 및 지역 디렉토리와 연관된 일을 하려고 만들어진 회사인데, 그러다가 음악 게임도 만들고 신디사이저도 만들고 한 것이다.

현재, 이 신디사이저는 유도에서 가장 유명한 제품일 것이다. 가장 많이 팔린 제품이고 애플 스토어(App Store)에서 1위를 차지했다. 하지만 만드는 데 6개월 정도밖에 걸리지 않았다.

RN: 맞아. 그 정도지.

RY: 그러니까 일본에서 회사 이미지를 일신하는데 불과 6개월이 걸렸다는 것이다. 새 제품이 나왔을 때 미디어 아트에 관한 한 일본에서 가장 잘나가는 게임 회사가 될 것이라고 생각했다. 이런 것을 만드는 회사가 없다. 우리는 왜 이것을 할 수 있을까? 디제이 나구레오(dj nagureo: 레오 나구모의 별칭)라는 아티스트 때문이 아니라 레오 나구모라는 사장의 리더십 때문이다.

Korg DS-10을 어떻게 생각하나? 음악을 잘 모르다 보니 꽤나 복잡해 보인다.

RY: 음. 우리 같은 사람에게는 특별한 것이다. 나는 음악을 좋아한다. Gunpey DS 의 시퀀서(sequencer)를 만들었다. 소비자 시장에 출시된 사실 상 최초의 터치스크린 시퀀서였다. 정말 만들고 싶어서 만들었지만 이보다 더 복잡하게 만들 수 있었다고는 생각하지 않는다. 이를 제작할 때 프리셋(presets) 같은 것을 수도 없이 만들었다.

하지만 Korg DS-10 는 전문가용이다. 우리 발표회 때 SV-5 라는 보코더 소프트웨어를 선보였다. 소프트웨어 신디사이저인데 노래를 만들어 아이폰에 넣고 그걸 가지고 노는 것이다. 정말 재미있다.

자동 튜너 같은 것인가?

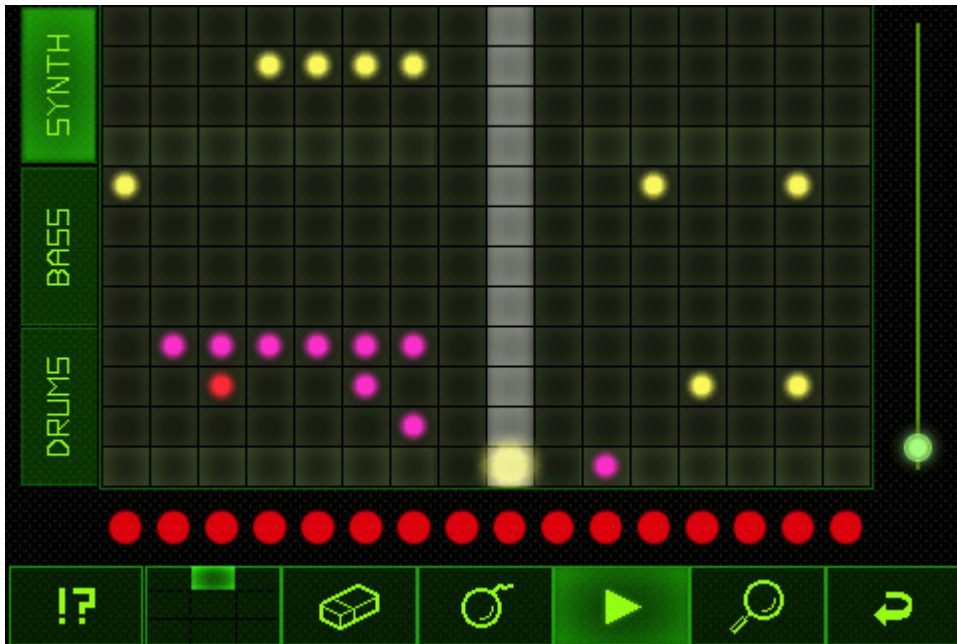
RY: 그런 종류다. 하지만 솔직히 DS-10 은 사용하기가 너무 어렵다. 일본 음반 업계의 정상에 있는 회사인 에이벡스(Avex)에 다니는 친구가 있다. 나를 세가에 소개해준 친구데, 신디사이저가 엄청나게 많다. 한번 해보고는 '사용 설명서 없이는 도저히 이해를 못하겠다'고 했다. 좋은 게임이라거나 장난감은 아니다.

현재 진행하는 프로젝트에서는 SV-5 를 위해 그가 제시한 모든 기술을 포함시켰다. 하지만 외관은 꼬마도 이용할 수 있는 정도다. 2살짜리 조카에게 줬더니 그것으로 연주를 하는 것이다.

Matrix Music Pad는 손으로 터치해보고 바로 감을 잡았다.

RY: 그렇다. 손으로 터치하면 작용하는 것이 게임의 주제이다. 그리고..... 애플 스토어 설명서에 또 뭐라고 써놨지? '손으로 터치해보면 알게 됩니다. 경험해보세요. 그냥 하면 됩니다.'였지? 그리고 또 뭐가 있더라? 기본적으로 정말 인터랙티브해서 사용 설명서가 필요 없다.

DS-10 은 정말 훌륭한 소프트웨어 작품이다. 하지만 내 친구조차 사용을 못하는 것을 보고 그냥 포기했다. 사용하기가 피곤하고 어렵거나, 또는 단순하고 제한적인 것 중 무엇을 원하느냐고 묻는다면, 미디어-아트 시리즈야말로 쉬우면서도 쓸모가 많은 그런 거라고 말하고 싶다. 이는 게임이 아니고, 그렇다고 약기도 아니다. 그냥 하나의 미디어이다. 이를 나탈(Natal)에서도 보고 싶다.



Matrix Music Pad

인터페이스가 단순해서 좋다. O 엔터테인먼트 제품이었다면 배경이 아마.....

RY: 화려하다는?

이 질문은 나구모에게 맞는 것 같은데, 일본에서 조그마한 회사를 운영하기가 어려운가?

RN: [아이폰 보코더를 통해 이야기를 시작해 이후 10 분 동안 그 같이 한다] 부분적으로는 그렇다. 하지만 어떤 면에서는 규모가 큰 것보다 더 쉽다. 사업 측면에서는 흑독하다. 간신히 버티는 정도다. 자신의 운명을 스스로 통제한다는 것은 멋진 일이다. 내가 어떤 것을 승인하면 그 뿐, 다른 사람 눈치 볼 필요가 없다.

RY: 그게 바로 리더십이다.

규모가 커지면 다시 경영 업무에만 매달려야 하지 않을까?

RN: 글썄. 규모가 커지더라도 혼자 모든 일을 도맡아 할 필요는 없을 것이다. 경영 일을 할 사람이 필요하다면 전문가를 영입할 수 있다. 마케팅도 그렇고.

유지 나카는 자신의 일에서 창조성이 갈수록 줄어든다는 이유로 세가를 떠났다. 그가 만약 유명 영화감독이라면 지금도 어떤 식으로든 영화를 만들고 있을 것이다. 그런데 게임 업계는 그렇지 않다.

RN: 왜 그러냐 하면 영화 감독은 여전히, 기본적으로, 프리랜서기 때문이다. 그런데 게임 제작자는 사업가로 여겨지고 것처럼 행동할 것으로 기대한다. 그게 가장 큰 문제다.

그래서 이를 피하려고 한다?

RN: 맞다.

괜찮은 말이다.

RN: 그렇게 될 수 있으리라 생각하지는 않는다.

그래도 알고 있다니 다행이다.

RN: 맞다. 유도는 내가 없으면 안 될 것이다. 그래서 어찌됐든 여기까지 왔다.

RY: 사장이라는 사람들은 유형이 몇 가지로 나뉘어진다. 그러니까 지휘 역할을 맡아 사람들을 이끌어가는 유형, 전적으로 일에만 몰두하는 유형 등이 있다.

게임 업계에는 특히 유명인사로서의 사장이라는 개념이 있다. 인터뷰 같은 것도 도맡아 하고 말이다. 나구모 역시 다음 달 그와 같은 일을 할 것이다. 그는 사업 감각이 있다. 게다가 PR 일은 말할 것도 없고, 창조적 재능까지 있다. 두 가지 재능을 가진 것도 대단한데 하물며 세 가지를 가지고 있다면야.

슈팅 게임을 하고 싶어하는 것으로 안다. 그렇게 되면 회사 규모가 커지지 않을까?

RY: 음..... 회사가 이상한 방식으로 커진다면 단연코 반대다. 게임 스튜디오는 게임 스튜디오로 남아 있어야 한다. 제작자의 요구가 의사 결정 과정의 80, 90%를 차지해야 한다.

아이폰 프로젝트인가?

RY: Xbox 나 PSN 용이면 좋을 거라고 생각하고 있다. 아이폰도 괜찮지만, 이용자 인터페이스를 최대한 거기에 맞추고 싶다. 아이폰은 슈터 게임에는 좀 그렇다. 그러나 아이폰 용 Space Invader[인피니티 진]는 적절해 보인다.

하지만 그들처럼 2D 로 유지해야 한다. 나는 2D 와 3D 사이의 무엇, 그러니까 2.5D 같은 것을 만들고 싶다. 가상화된 2D 같은 것 말이다. 그래서 말인데 이게 아이폰에 잘 맞을지 그렇지 않을지는 잘 모르겠다.

Guitar Hero와 Rock Band 같은 게임을 보면 게임의 목표는 작곡된 대로 정확히 연주하는 것이다. 그런데 여기서는 즉흥성이 더 가미됐다. 내가 게임에서 항상 보고 싶어했던 것이다.

RN: 어떻게 보면 Rock Band 에서는 100 인 무언가를 취하고 이를 100 으로 유지하지만 여기서는 200, 300 을 얻을 수 있다. Guitar Hero 나 Rock Band 는 그곳에서 나오는 음악을 연주한다. 그렇지 못하면 게임이 끝난다. 그건 정확히 Beatmania 가 10년 전에 했던 것이다.

RY: 우리가 이에 대응하고 있다고 보면 된다. 여기서는 게임자가 방식을 바꾸면 게임 전체가 바뀌게 된다.

RN: 그러니까 게임자는 작곡을 하는 셈이다. 그걸 의식하지 못하더라도 말이다.

RY: 나는 Guitar Hero 를 정말 좋아한다. 음악 자체가 게임이다. Rock Band 는 악기를 좀 만지는 사람이어야 한다. 그렇다면 굉장히 재미 있을 것이다. 두 가지를 모두 해본 음악가 친구들은 Rock Band 를 더 좋아했다. 그런데 악기를 다룰 줄 모르는 사람들은 모두 Guitar Hero 를 더 좋아했다.

Guitar Hero 는 손가락 움직임이 재미있도록 만들어졌다. 어떤 꼬마가 듣고 있는 음악에 따라 박자를 친다면 그의 손가락으로 그렇게 할 것이다. 좋은 느낌을 준다. 반면 Rock Band 에서는 모방하고 있는 악기에 가까워서 더 어렵다.

Rock Bank에서 내가 좋아하지 않는 한 가지는, 내가 노래 부르기를 좋아하는데, 노래를 완벽히 불러도 그만한 점수를 얻지 못한다는 것이다. 모든 음조가 딱 맞아 떨어져야 하기 때문인데, 트레몰로 효과 같은 것을 넣으면 안 된다.

RY: 우리 회사에서 Rock Band 를 하는 사람들은 볼륨을 크게 낮춰버린다. 들리는 것은 버튼 두드리는 소리뿐이다. 한심한 짓이다. 음악을 위해서가 아니라 지시에 따르고 점수를 얻기 위해 게임을 하는 것이다. 이 게임에서 그런 것을 원하는 사람들이 많은 것 같다. 음악을 즐기려는 것과 달리 말이다.

Matrix Music Pad를 나탈에 올리고 싶다고 말했다.

RY: 맞다. 관찮을 것 같다는 생각이다.

SDK는 있는가?

RY: 음, 그와 관련해 진행되는 일은 아직 없다. 하지만 그렇게만 된다면 가장 좋을 것이다.

RN: 우리의 역량을 모두 쏟아 부을 만한 곳이다.

RY: 맞다. 이 게임에 정말 만족하고 있지만 나탈 버전은 많은 사람을 놀라게 할 것이다.

3 명이나 4 명이 게임을 한다면 관찮을 것이다. 또는 효과를 직접 변경할 수 있는 마이크 기능을 추가하거나.

RY: 나탈에 가본 적이 없는가?

없다.

RY: 정말 한번 가봐야 한다. 대단한 곳이다.

피플러스의 나카자토도 똑 같은 말을 했다. 영상으로만 보면 그다지 재미있어 보이지 않지만 MS의 데모는 진짜 엄청나다고.

RY: 확신한다거나 뭐 그런 것은 아니지만 아마 액션 게임을 만들 때 대부분 이를 이용하게 될 것이다. 그런 일은 그들에게 맡기고 우리는 미디어-아트 일을 할 것이다. 할 일이 엄청나게 많다.

필 해리슨은 내가 정말 존경하는 사람인데 나탈은 아마 한동안 그의 생각대로 움직일 것이다. 또 앞으로 변화해나갈 것이다. 그런데 카메라 디자인은 썩 마음에 들지 않는다. 정말 멋진 카메라를 만드는 독일의 어딘가에 요청해 어떻게 손 좀 보라고 했으면 한다. 그럼 관찮을 것이다.

RN: 나탈이 얼마나 훌륭한지는 말로 형언하기 어려울 정도다.

RY: 그렇다. 일단 한 번 해보면 그게 왜 그토록 대단한지 알게 될 것이다. 정말 경이롭다. 나구모도 똑같았다. 일단 한번 해보면 정말이지 과장된 움직임을 하는 경향이 생긴다. 나로 말하면 가능한 한 미세하게 움직였으나 그럼에도 내가 하는 모든 움직임을 포착해냈다.

헌데, 몸으로 하는 게임은 별로 좋아하지 않는다.

RY: (웃음) 하지만 그렇게 하도록 만들어진 게임들이 있다. 나는 앉아서 게임을 하고 싶지만 우리가 만드는 미디어 아트는 음악을 기반으로 한다. 그런데 음악과 함께 할 수 있는 것은 이에 맞춰 춤을 추는 것이다. 물론 DDR 이라는 것은 아니지만 미디어 아트는 인터랙티브한 측면이 있어서 몸을 유연하게 움직이게 만든다.

몸을 움직이면 기분이 좋아지는 경우도 있고 전혀 그렇지 않은 경우도 있다. 예컨대 MMORPG 가 있는데 레벨 업을 하는데 물리적 동작을 8,000 번 해야 한다면 아무 재미도 없을 것이다. 그러나 Dynamite Cop 를 보라. 몸을 움직이니깐 꽤나 재미있지 않은가.

윈도우 7 은 멀티-터치 태블릿 기능이 있다. 이 기능을 이용해 이 같은 게임을 만들면 괜찮을 것 같다.

RY: 내가 게임 프로젝트 문서를 처음 쓴 때는 소니에 들어간 직후인 22 살 때였다. 좀 낮 뜨겁긴 하지만 아직도 이 문서를 가지고 있다. 큰 버튼이 여러 개 있는 거대한 흰색 태블릿에 관한 것이었다. 버튼을 누르는 대신 이를 잡아 돌리는 것이다. 그러니까 싱크패드에 있는 손잡이 같은 것이다. 그 프로젝트는 이 주변기기에 관한 것이었고 게임 잠재성을 타진해봤지만 아무 결과도 얻지 못했다.

그 시절 일본에서는 PC 판매 열풍이 불었다. 그러나 사람들은 PC 를 집에 내팽개쳐 둘 뿐 아무것도 하지 않았다. 사용하기가 너무 힘들었던 것이다. 그래서 컨트롤러와 CD-ROM 만 있으면 되는 시스템을 만들자는 생각에 사로잡혔다. PC 게임을 즉시 할 수 있도록 말이다.

‘멀티미디어’라는 말이 아주 전문적으로 들리던 시절에 엔터테인먼트 장르는 일본에서 금방 큰 인기를 끌었다. 그런 환경에서 내가 현재 하고 있는 일은 하려고 했었다. 그래서 이 프로젝트는 실행하기까지 13 년이 걸린 셈이라고 할 수 있다. 아이폰과 나탈 덕분이다. 정말 기분이 좋다.

나탈이 일본에서 통할 거라 보는가?

RY: 내가 가장 걱정하는 것은 알다시피 일본의 방이 굉장히 작다는 것이다. 그게 문제가 될지 물어봤다. 그랬더니 정확도가 매우 높은 점 등으로 인해 그럴지 않을 거라고 했다. 아까 말한 것처럼 말이다. 그래서 공간 문제를 대처하기 위해 상체와 몸의 중간 부분의 움직임을 감지하도록 만들 것이다. 그렇게 하면 심지어 앉아서도, 또는 그렇게 공간이 크지 않아도 문제가 없다.

하지만 360 자체는 일본에서 하는 사람들이 많지 않다. 이제 겨우 100 만대를 넘어섰다.

RY: 그래서 가족용 가정 보건사, 파티 게임 등 Wii 가 성공을 거둔 것과 비슷한 소프트웨어 라인업이 필요할 것이다. 혹시 ‘버즈’를 아는가? 정말 재미있다. MS 가 퍼스트-파티로 그 같은 라인업을 구성하고 다른 회사를 지원할 수 있다면, 지원 문제는 없을 것이다.

게임 플랫폼은 저마다 장점, 단점이 있게 마련이다. MS 는 이 같은 주변 기기를 전세계에 수백만 대 팔 수 있는 능력이 있다. 하나의 주변기기로서가 아니라 360 에 버금갈 정도까지 나탈을 구성할 수 있다면 새로운 지평이 열릴 것이다.

퍼스트-파티 게임이 절대적일 것이다. 좀 전에 했던 리더십 이야기로 돌아온다.

RY: 맞다. 엉터리 같은 것을 만들어선 안 된다. 모든 회사가 하나 같이 피트니스 및 케주얼 스포츠 게임만 만들 필요는 없다. 고객이 혼란스러울 것이다. MS 가 나서서 그것을 다루어줘야 한다. EA 나 퍼스트 파티 이외의 누군가가 왜 네이털로 '리얼' 스포츠 게임을 해야 하는지 이유를 모르겠다. 3 자 업체는 자신들이 아는 가장 좋은 방법을 고수해야 한다. 세가는 세가다운 게임을 만들어야 한다는 것이다.

'엉터리 같은 것'이라니...

RY: 제어가 형편 없는 게임을 말한다. 퍼스트 파티 타이틀하고 비슷하지만 대부분의 이용자가 좋지 않다고 말하는 그런 게임이다.

DS 두뇌 훈련 아류작 같은 것들 말인가?

RY: 바로 그거다. 퍼스트 파티는 그와 같은 고품질의 게임을 만들어줘야 한다. 모든 사람들이 즐길 수 있는 그런 게임 말이다. 하지만 3 자 업체는 자신이 가장 잘하는 게임을 만들면 된다.

나탈에 관한 소문을 퍼뜨리고 기반을 닦는 것은 퍼스트 파티가 리더로서 할 일이다. 그 후 그 열기를 이어가는 것이 우리들의 몫이다. 3 자 업체가 더 많은 아이디어를 제시할 수 있도록 해주어야 한다. 나탈용 마중(mahjong)처럼 말이다. 재미있을 것이다. 우리가 스스로 알아서 하는 것이다.



유도의 규모는 얼마나 되나?

RY: 현재 일하는 사람은 7-8 명 정도 된다. 앱 스토어에 첫 번째 신디사이저를 내놨을 때 꽤 잘 팔렸다. 품질이 좋기도 했지만 홍보도 정말 많이 했다.

한 일주일 동안 내내 밖으로 돌아다니면서 일본에 있는 나구모와 나의 친구들에게 도움을 요청했다. 우리는 정말 작은 회사다. 마케팅에서 이용자 지원, 개발까지 거의 모든 것을 여기서 다 한다.

내 직함은 크리에이티브 룸 매니저/크로스-미디어 부서장이다. 간단히 말해 내 일은 이 방이 멋져 보이도록 만드는 것이다(웃음). 사람들이 최상의 능력을 발휘할 수 있는 환경을 조성한다.

일정을 소화하는 게 불가능하거나 뭔가 잘못되고 있으면 나구모에게 말한다. 예술적 측면의 업무도 있고 마케팅도 한다. 유도에 있는 사람들은 다 그렇게 한다. 이를 취합하는 사람이 나구모다.

RN: 맞다. 나는 사람들에게 일을 맡기는 역할을 한다.

RY: 모든 사람들이 일을 서로 나누어서 한다. '유도'라는 말은 일본말로 '이끌다', '안내하다'라는 뜻이다. 나중에 알았지만, 'You do'라는 말도 된다. 뒤늦게 안 사실이지만 말이다(웃음).