



**GAMASUTRA**  
The Art & Business of Making Games

※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의  
라이선스 계약에 의해 국문으로  
제공됩니다

신중한 태도의 Capcom: Christian Svensson 씨와의 담화  
(Careful, Capcom: Christian Svensson Speaks)

브랜든 셰필드(Brandon Sheffield)  
가마수트라 등록일(2010.03.01)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/4291/careful\\_capcom\\_christian\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4291/careful_capcom_christian_.php)

Christian Svensson 씨는 is Capcom U.S.의 Strategic Planning & Business Development 부회장으로, 이 직위가 Svensson 씨를 흥미로운 위치로 올려놓았다. 회사의 빅 히트작이 주로 일본 지사에서 탄생했음에도 불구하고(일본 개발자들이 세대 전환을 가장 잘 처리했다는 사실에는 의심의 여지가 없음), 미국 지사는 계속해서 작업 임무를 맡고 있다.

사실, *Street Fighter* IP 의 소유자로서 시리즈를 부활시키고 놀랍도록 성공적인 *Street Fighter IV*를 런칭하기로 결정하긴 했지만, Svensson 씨의 논의에 따르면 개발은 일본 팀이 창작 과정, 즉 복잡한 어레인지먼트를 통제하는 가운데 일본에서 이루어졌다.

그는 또한 서구 스튜디오가 그다지 성공하지 못한 GRIN 의 *Bionic Commando* 를 본따면서 IP 세대를 처리하지 못하는 대신 이미 잘 구축된 브랜드와 함께 작업할 것이라는 Capcom Japan 의 최근 폭로에 대해서도 논의했다.

Svensson 씨는 *Monster Hunter Tri*의 봄 런칭에 대한 자신의 희망에 대해서도 다음과 같이 짧게 언급했다. -- Capcom U.S.가 다시 한 번 시리즈 제작을 시도하고 있는데, 이것은 일본 시장에서 가장 큰 히트작 중 하나가 될 것이며 미국에서도 높은 인기를 얻을 것이다.

필자가 이해할 수 없었던 것 하나는 바로 Capcom U.S. 의 *Street Fighter* 에 대한 투자이다. 이 게임은 지금도 일본에서 개발되고 있는데 말이다. 분명한 사실은 Dimps 가 연관되었다는 것이다...

Christian Svensson: 아, 잠시만요. *Street Fighter* 에는 여러 파트들이 있습니다. *Street Fighter IV* 도 있죠. 예, 일본에서 개발된 것 말입니다. Capcom USA 는 Capcom Japan 을 고용하여 프로젝트를 실행하고 개발했고, 그 다음에 Dimps 를 고용하여 그 프로젝트를 작업했습니다. 즉 그 프로젝트는 개발 측면에서는 Capcom Japan 에서 관리하지만, 프로젝트 소유와 비용 지불은 Capcom USA 에서 하죠. 궁극적인 책임은 미국에서 진다는 뜻입니다.

*Street Fighter(HD Remix)* 및 어딘가에서 진행되었을 수 있는 기타 몇몇 게임의 경우, 모두 미국 사무소에서 시작되고 추진되었습니다.

**격투 게임이 다시 부활할 것이라고 보십니까?**

CS: 제 생각에는 확실히 그렇습니다. 격투 게임 커뮤니티에 다시 쏟아지는 많은 관심과 에너지 그리고 활기는 처음에는 *HD Remix* 에 의해 그 다음에는 *Street Fighter IV* 에 의해 시작되었습니다.

*Street Fighter IV* 판매량을 보면 고객들의 반응을 알 수 있지 않습니까 그리고 *Super Street Fighter IV*가 두 달 안에 곧 출시될 예정이었는데, 우리가 *Street Fighter IV* 개발에 착수하자 넘쳐나는 팬 피드백에서 직접 캐릭터 선택이 추진되었습니다. 이것이 바로 우리가 *Street Fighter IV*를 *Super*로 탄생시키는 데 온 에너지를 쏟는 이유입니다.

**저에게는 확실히 모범생 같은 아이디어가 많이 있습니다.**

CS: 모든 *Street Fighter* 팬들이 다 그렇습니다. 사람들에게는 다 가장 좋아하는 것이 있죠. 그리고 그것에 굉장히 열중합니다.

**제가 가장 좋아하는 것은 거기에 없는데요.**

CS: 어떤 것을 좋아하시는 데요?

**전 Elena가 너무 좋아요.**

CS: Elena 는 아깝게 통과 못했어요. 그 다음 단계가 낮아졌어요.

Ono 씨를 만날 때마다 저는 이렇게 돼요. “안녕하세요? 진짜로 멋진 게 무엇인지 아세요? “Elena 를 게임에 넣는 거예요.”

CS: 저도 같은 생각입니다. 그런데 그녀는 잘 해내지 못했어요. 그렇지만 우리는 인기가 있는 한 엄청난 연구를 진행해왔습니다.



### *Super Street Fighter IV*

저는 이런 사람들을 정말 많이 봤어요. “게임 속의 Makoto 는 저에게 있어 의사결정자예요. 이 게임을 살지 말지 결정하는 중요한 문제가 되죠.”

CS: Dudley 는 마지막 라운드에서 안타깝게 떨어졌는데, *Street Fighter III* [캐릭터] 첫 번째 출장에서 빼기로 결정되었죠.

돌아오고 나서, Dudley 는 다음 경기에 확실히 출전하는 출전자 명단에서 거의 최상위에 올랐습니다. Makoto 는 인기나 "팬 판타지" 목록 측면에서 볼 때 2 인자였죠.

**이 게임의 가격대를 오리지날 보다 낮게 책정하셨는데요.**

CS: \$40 입니다. 저희에게 두 가지 선택안이 있었고, 경제성이 다른 안에 밀렸죠... 어쨌든, 우리는 유저베이스를 깨트렸고 완전 無에서 시작해야 했습니다. DLC 를 업데이트하는 방법이 없었고, *Lost Planet Colonies*(기억하실지 모르겠지만)에서 했던 것처럼 하지 못할 경우 근본적으로 최초의 게임에 있었던 모든 것들을 가져와야 했죠.

그리고 저희는 이렇게 하기 위해 플래티넘 패키지처럼 했습니다. 문제는 새 타이틀 ID 를 얻게 되는 것이었는데, 이럴 경우 오리지널 고객들과는 교차 플레이를 할 수 없게 됩니다. 다른 파트에서는 게임 주변을 디자인하고 누가 어떤 패키지를 갖게 될지 결정합니다. 이것들을 직접 다 할 수 있음에도 불구하고. 따라서 우리는 無에서부터 시작해야 함을 잘 알고 있었죠. 플래티넘 [버전]은 우리가 무엇을 했던지와 상관없이 진정한 선택안이 아니었습니다.

다른 한편으로 우리는 솔직히 엄청나게 많은 새 콘텐츠를 넣었는데, 어찌됐던 우리는 플래티넘 플레이가 올바른 플레이는 아니라고 생각했습니다. 그래서 플래티넘/그레이트스트 히트 가격보다 \$10 높게 가는 것이 최적의 절충안이었습니다. 발표는 하지 않았지만 *Street Fighter IV* 를 구매하고 자신의 시스템에서 플레이를 한 사람들에게 이것은 다른 사람들은 즐기지 못할 옵션을 갖춘 멋진 스페셜 세트가 될 것입니다.

#### 격투 게임의 성공이 *Tatsunoko vs. Capcom*으로 이어졌습니까?

CS: 절반은 성공, 절반은 실패라고 봐야죠. 이렇게 생각해 보죠. “이것이 서구 시장에 통할까?”라는 문제로부터 프로젝트는 항상 도전을 받습니다. [견해]. 정말로 게임을 해보고 싶어하는 팬들의 강력한 요청에 따라 많은 사람들은 서구 시장을 겨냥해 열심히 일했습니다.

이런 비슷한 질문들이 굉장히 많았죠. “격투 게임 팬들이 Wii 에서 무엇인가를 정말로 지원할까? 그리고 몇 주가 지난 지금 우리는 재주문을 하고 있습니다. 지금 시점에서는 판매량에 전혀 불만이 없어요. 아마 지금 추세가 오래 가지 않을까 하고 조심스럽게 낙관하고 있습니다.

*Versus* 시리즈는 *Tatsunoko* 에 의해 잘 유지되고 있습니다. *Versus* 를 *Capcom* 에게 중요한 브랜드로 다시 되돌려 놓고 있어요. 그 점에 있어서요...

그리고 제 생각에 대체적으로 Wii 커뮤니티보다는 격투 커뮤니티가 훨씬 더 많은 것을 이끌어 왔습니다. 바로 팬들인데요. 이들은 360/PS3 를 주로 하지만 어쨌거나 Wii 도 가지고는 있는 거죠. 또 많은 사람들이 단지 *TvC* 때문에 Wii 를 구매하기도 했습니다. 팬들의 지원과 요청이 없다면, 1 이런 상황도 없었을 것이며, 2 저희가 정말로 기쁨을 누릴 수도 없었을 것입니다.

제가 정말 놀랐던 것은 포럼에서 제 친구들이 앞으로 출시될 게임에 대해 얘기했다는 사실인데요. 친구들이 이러더라고요. “여기 내 프렌드 코드 같은 게 있어.” 그럼 저는 “오 그렇군. 너 이거 해봐야지.”

CS: 예, 최상은 아닌 것 같지만 그래도 저희는 저희가 작업하는 시스템 상에서 작업합니다, *TVC* 를 위해서 완전하고 탄탄한 온라인 시스템을 실행했다는 사실은 저희에게는 중요한 것이었죠. 저희가 서구 시장에서 통하기 위해서 무엇을 할 수 있을지를 논의할 때, 저는 온라인 구성요소를 저희 커뮤니티가 정말로 필요로 하는 핵심 기능으로 삼자고 하는 데 대해 굉장히 강경한 입장을 취했었습니다. 특히 시간에 감에 따라 더 많은 사람들을 커뮤니티로 모으고 또 저희가 오래 살아 남기를 원한다면 더욱 그렇죠.

Capcom 의 디지털 다운로드 주도권은 지난 2-3 년간은 매우 강했었지만 지금은 서서히 약해지고 있는 것 같은데요.

CS: 서서히 약해지고 있죠... 아주 약간. 정말 솔직하게 말하면, 저희에게 틈이 있다는 거죠. 저희는 지금 수많은 프로젝트를 적극적으로 작업하고 있고, 곧 점점 더 나아질 것입니다. 전에 얘기한 적이 있는 것 같은데, 저희는 성공적으로 주도권을 잡아 왔고 앞으로도 더 많은 것들을 이룰 것입니다.

저희가 무엇을 선택할지 그리고 선택한 것에 대해 어떻게 접근해야 할지에 대해 사실 저희는 약간 조심스러워하고 있어요. 조심스러워 한다는 것은 또한, 프로젝트들이 궁극적으로 갖게 될 범위나 규모에 대해 좀 더 야심을 갖고 있다는 말이기도 하죠.

지금은 차마 말 할 수 없는 개선 프로세스들이 있지만 저는 완전 기대하고 있습니다. 여기서 모호하게 말하고 싶지는 않지만, 아무튼 특정 프랜차이즈 팬들은 굉장히 기뻐할 것입니다.

Capcom Japan 이 했던 언급에 대해 좀 듣고 싶은데요 - Capcom Japan 에서 서구 개발자들과의 관계에 대한 성명서를 발표했잖아요.

CS: 사실 [COO] Haruhiro [Tsumamoto]의 성명의 의도가 무엇이었는지 정확하게는 모르겠지만, 저도 그들이 많은 언론에게 어떻게 당했는지 보았고 상당히 잘못된 방식으로 오해를 받았다는 것은 알고 있습니다.

Haru 씨는 “새 IP”가 서구가 아닌 일본에서 개발될 것이라는 사실이 미치는 영향에 대해 성명을 발표했었죠. 저는 이 성명이 타당하다고 봅니다. 제 생각이 많은 사람들이 Capcom 이 다시 개발을 서구로 돌리는 것으로 이해한 것 같아요. 만약에 [R&D 부문장 Keiji] Inafune 씨에게 질문한다면, 사실은 진실과는 더 멀어지게 됩니다. 저희에게는 아마도 더 많고 더 큰 프로젝트가 있을 것이고 머지않아 지금까지 같이 일해왔던 서구 개발자들과 함께 개발을 할 수도 있을 것입니다. 그렇지만 새 IP 에 대해서는 아니라는 거.

서구에서 개발된 타이틀을 실행하는 방법에 대해 주로 기술된 글을 흥미롭게 읽었는데요. 서구 개발자들은 이 타이틀들을 이미 구축된 여러 IP 등에서 작업했지만 *Dark Void* 는 아니었습니다. 모든 서구 개발자들이 정말로 Capcom 과 작업했던 것이죠.

CS: *Bionic Commando*.

***Bionic Commando. Street Fighter.***

CS: 일리 있는 말이네요. *Spyborgs* 는 새 IP 였죠. 그렇지만 당신 말이 맞아요. 제가 생각하는 문제는 이유가 무엇이든 간에, *Bionic Commando* 는 널리 인식되지 않고 오랫동안 잠들어 있던 프랜차이즈였다는 점에서 새 IP 로서의 모든 취지와 목적에 대해 내부적으로 검토되었습니다. 저는 확실히 새 IP 로 분류하지 않았지만, 재론청을 위한 노력은 새 IP 에 대해 했던 것과 크게 다르지 않았습시다.



### *Dark Void*

그렇군요. 이제 *Dark Void* 와 이 게임이 어떻게 발견되었는지, 지금은 어디에 있는지에 대해 얘기해 보도록 하죠.

CS: *Dark Void* 는 계속 움직이고 있습니다. 아주 긴 개발 프로세스였어요. 저희가 예상한 것보다 좀 더 길었죠. Haru 씨가 계속 얘기하는 것 중 일부는 만일 우리가 새 IP 에 투자하지 않는다면 굳이 3 년 넘게 걸리는 프로젝트를 검토할 필요가 없으며, 따라서 사이클이 더 짧아지고 시장 진출 경로는 더 빨라질 수 있다는 것입니다.

신중한 영업을 위해 계속 움직이고 있습니다. Capcom 을 위한 새 자산을 처음 구성할 때처럼 완전히 불만족스럽지는 않아요. 서구 팀에서 처음으로 나온 진정한 노력이라고 생각합니다. 저희는 타이틀의 프로필을 향상시키고 사람들이 그것을 인지할 수 있게 하기 위해 정말 탄탄한 작업을 수행했습니다. 활성화를 위해 확실히 쏟아 부었어요. 대체로 보면 대단한 것은 아닌 것이죠.

관심있는 고객들의 반응을 찾았는데 그 이유가...

CS: 편향된 것이죠.

예. 그리고 또 *Dark Void*보다 *Dark Void Zero*에 좀 더 열광하고 흥분하는 것을 보았거든요.

CS: *Dark Void Zero* 는 대단한 게임이었습니다. 솔직히 Other Ocean 이 우리에게 왔을 때, “저기, 우리에게 아이디어가 있어요.”라고 말했어요. 우리는 그 게임이 정말 독창적이라고 생각하고 받아들였고, 제작 팀에서는 진심으로 지원하고 추진하는 데 도움을 주었습니다. Other Ocean 은 레트로 8-비트와 유사한 경험을 창출하면서 대단한 일을 해냈으며, 다른 한편으로 저희는 이것이 우리의 최초의 DSiWare 타이틀이기 때문에 DSiWare 상에서의 경험을 원했었습니다. 그리고 공식적으로 대박이 났어요. 정말 기뻐합니다. 어떤 측면에서는, 제 기대치를 넘어선 것이죠. 그리고 저희는 또 다른 기회를 찾게 되었습니다. 8-비트에 꼭 초점을 맞출 필요는 없으며, DSiWare 에도 초점을 맞출 필요는 없지만, *Dark Void Zero* 및 특히 훌륭한 것으로 밝혀진 Other Ocean 에서 여러 가지를 배울 수 있습니다. Other Ocean 에 대해서는 어떤 칭찬을 해도 모자라네요. 이런 작업은 참 즐거운 것이었죠. 이 작업을 한 직원들을 진심으로 존경합니다.

**Capcom Japan 과 and Capcom USA 의 현재 관계에 대해서는 어떻게 말씀하실 수 있으신가요? 부모와 자식? 아니면...**

CS: 예. [웃음] 마땅히 설명할 방법이 없군요. 정말로 부모와 자식 같습니다.

**얼마 전에, 미국에 대해 이전보다 좀 더 자율권을 준 거 같던데요. 축소된 건가요?**

CS: 그 자율이란 것이 어떤 면에서는 약간 다른 의미입니다. 특히 일본에 직접 보고하기 위해 제품 개발 그룹을 재구성함으로써 인해 전세계에 제품 개발 팀이 만들어졌고, 이 팀에서 태평양 양편에 있는 프로듀서들은 각기 다른 프로젝트에 배정되었습니다. 희망은 이 양편에서 우리가 학습한 것을 공유하기 시작하는 것과 우리 모두 다양한 강점을 작업장으로 가져올 수 있다는 점이었어요. 그런데도 일과가 끝날 때쯤에 일본에서는 지시를 내렸죠.

**미국 주도권에서 보다 많은 서구 개발이 생겨날 것으로 보십니까?**

CS: 글썄요... 어떻게 시작이 되느냐 그리고 어디에서 나오느냐 하는 측면에서 보면 프로세스는 변해왔습니다. 기회의 측면에서 저희는 확실히 많은 것들을 작업장으로 가져왔습니다. 많은 사람들에게 앞으로 전진할 것인가 아닌가, 우리 전략에 맞을 것인가 아닌가에 대해 확신을 심어 주어야 합니다.

**제품들이 Capcom 에서 어떻게 만들어져 나오는가를 보는 것이 흥미로운데요. 왜냐하면 제품 중 일부는 정말 혁신적이고 가끔 이것이 어디 지사에서 나왔나 하는 생각이 들거든요.**

CS: 예를 들자면요? 다 다른 장소에서 나오거든요. 제품에 따라 완전히 다릅니다.

가끔 저는 정말로 독창적인 것을 굳이 지원하지 않을 것 같은 상당히 전통적인 일본 워크플로 지능이 아직까지도 존재하는 것 같아서 놀라는데요. 그런데도 *Lost Planet* 는 기묘하면서 흥미로운 아이디어거든요.

*Street Fighter IV* 는 미국에서 만들어졌지만 이것을 통합한 방식은 상당히 우수했습니다. 게임을 상당히 하향식으로 관리하는 스타일과 조합했다는 것이 저에게는 충격이었어요.

CS: 참 재미있죠. [On] *Lost Planet*, 저희에게는 정말로 뛰어난 크리에이터들이 몇 명 있습니다. [Kenji] Oguro 씨는 *Lost Planet* 디렉터였는데, 그 세계를 향한 비전이 그에게 많은 자극이 되었죠. 게임의 기능 세트는 [프로듀서 Jun] Takeuchi 씨가 초점을 두고 싶었던 점이라는 측면과 멀티플레이어들이 어느 부분을 스토리와 맞출 것인가 하는 측면에서 그에게 많은 자극이 되었습니다.

[함께] *Street Fighter IV*에서, [디렉터 Yoshinori] Ono 씨의 궁극적인 방향은 2.5D 였습니다. 정말 솔직하게 말씀드릴 수 있는 것은, 이것이 다음 번 *Street Fighter* 에 대해 도입해야 할 적합한 방향인가에 대해 상당히 많은 논의가 있었다는 것입니다.

완전히 3D 일 수도 있었습니다. 2D 일 수도 있었구요. 그렇지만 결국 저희는 2.5D 를 택했습니다. 이 특별한 일에 많은 예산이 투입되었지만, 결국 Ono 씨와 Inafune 씨는 “해봅시다.”하고 했으며 미국 측에서는 “판매할 수 있을 것 같습니다.”라고 답변했고, 그래서 하게 된 것입니다.



### *Monster Hunter Tri*

주된 문화적 방해 요인은 무엇인가요? *Monster Hunter* 가 일본에서 크게 히트할 수 없었던 요인이라고 할까요.

CS: [크게 한숨] 음, 5 월에 *Tri* 를 또 실행할 것인데, *Tri* 는 오랜 시간 동안 시리즈에서 요청을 받아온 많은 것들을 갖출 것입니다. 온라인, 실제 실시간 온라인 지원은 저희가 몇 년 동안 얘기해 온 가장 큰 주제 중에 하나였습니다. 이것은 오리지널 PS2 출시 이후 최초이며, 저희는 couch-to-couch 플레이를 하는 사람들을 위한 온라인 메커니즘을 갖추고 있습니다.

첫 PS2 [버전]는 적절하게 온라인으로 연결되었습니다. PSP 버전 중에는 완전한 인프라는 없었고 단지 애드호크였죠. 애드호크는 일본에서는 잘 작동하는 것 같습니다. 사람들은 점심 시간에 짬을 내 게임을 하거나, 사무실에서 퇴근 후 게임을 하거나, 버스 또는 학교운동장에서도 게임을 합니다. 문화의 일부인 것이죠. 저는 서구 사람들이 실제로 카우치에 편하게 앉아서 친구들과 온라인으로 게임하는 것을 훨씬 더 좋아한다고 생각합니다.

즉 제 말은, 우리는 굉장히 큰 나라에 있다는 것입니다. 서로 머리를 맞대고 게임을 하기 위해 친구를 만나러 여행하는 것은 제 생각에 그다지 하고 싶은 행동은 아닌 것 같습니다.

이때 또 자기의 하드웨어를 가지고 가야 하니까요. *Tri* 에 분할 화면과 온라인 플레이가 다 있다는 사실은 우리에게 이전에는 없었던 커뮤니티 세대라는 측면에서 볼 때 흥미가 있는 것 같습니다.

다른 한편으로 이것은 엄청난 마케팅 압력인데, 마치 누가 타사의 Wii 타이틀을 확인했는지 잘 모르기 때문에 그 타이틀이 선적되면 서구 전체를 확인하게 될 것 같은 경우입니다. 정말 큰 마케팅 압력은 온라인 플레이죠.

시리즈 *Monster Hunter* 는 학습하기 어려운 시리즈입니다. 결코 호락호락하지 않으며 굉장히 복잡하고 상당히 복잡한 시스템이죠. *Tri* 는 그에 비해 쉬운 편입니다. 학습 곡선이 다른 *Monster Hunters* 에서 보다 *Tri* 에서 훨씬 더 완만하죠. 그렇다고 수준이 낮다는 것이 아닙니다. 훨씬 더 접근하기가 쉽다는 말이죠.

**전체적으로 볼 때 여전히 Wii 시장에는 판매가 쉽지 않은 것으로 보입니다.**

CS: 한계가 있는 것은 아니에요. 서구 고객들이 완벽하게 접근할 수 있고 완벽하게 수용할 수 있어야 하는 것은 바로 게임 형태입니다. 특히 Wii 소유자들에게는 더욱 그렇지요. 그것이 코어 게임인데, Wii 상에서의 코어 게임에는 약간의 문제가 있지만, 저희는 소규모의 빌트인 *Monster Hunter* 팬 베이스를 가지고 있습니다. 그러나 그들은 저희가 외부에 있는 사람도 접촉하기도 전에 수백 수천 유닛을 밀어 부치려 할 것입니다.

그래서, 저희는 이에 대해 큰 희망을 가지게 되었어요. 보다 현실적인 Wii 사용자 층을 붙잡고 싶습니다. 그리고 Wii 는 여전히 여러 대의 콘솔을 갖춘 집에 있으며, 항상 거기에 있을테죠. 이 사람들이 *Monster Hunter Tri* 게임을 선택할 수 없거나 선택해서는 안 된다는 이유 따위는 없습니다.