



게임 개발자들이 차세대 콘솔에서 원하는 것

작성자 : 프랭크 시팔디(Frank Cifaldi), 크리스 그래프트(Kris Graft)

작성일 : 2012년 3월 30일

업계에서 때로는 다음 큰 사건에 끊임없이 집착하는 것처럼 보이고, 비디오 게임 콘솔들의 새로운 세대의 도입 주변에는 과대광고들이 소용돌이치는 것에는 놀랄 일이 아니다.

콘솔 게이머들은 애플 광신도들이 매년 사들이는 몇 개의 반짝거리는 새로운 장치들과 동일한 괴짜 명품들을 가지고 있지 않다. 일반적으로, 새로운 주요 홈 비디오 게임 콘솔들은 몇 년에 한 번 출시된다. 기대감이 형성되기에는 너무 긴 시간이다.

게임 개발자들에게 있어서 이것은 불확실성의 시간일 뿐만 아니라 흥분되는 시간이 될 수 있다. 하지만 당신은 현재의 콘솔 세대가 아주 늙어가는 것처럼 그 진행을 막을 수 없고, 지금은 변화해야 할 시간이 되었다.

2005년 Xbox 360이 현 세대의 게임 콘솔을 개시한 이래로 너무도 많은 것들이 진화되어 왔다. - 새로운 비즈니스 모델들, 새로운 유통 방법들과 게임들과 동료 게이머들과 상호 작용하는 새로운 방식들은 모두 새로운 콘솔들에 영향을 미칠 것이다.

따라서 게임 개발자들이 예측해야 하는 것이 정확히 무엇이며, 그들이 차세대 콘솔들에서 원하는 것이 무엇인가? 우리는 이미 닌텐도가 Wii U를 제공하고 있다는 사실을 알고 있다. 하지만 마이크로소프트와 소니는 무엇을 제공하고 있는가? 새로운 Xbox와 플레이 스테이션에 관한 루머들이 계속해서 난무하기 때문에, 가마수트라는 이 질문에 답하기 위해 Crytek, DICE, Epic Games의 여러 명의 일류 게임 업계 인물들과 이야기 나누도록 하겠다: 당신은 차세대 하드웨어로부터 무엇을 희망하는가?

팀 스위니(Tim Sweeney), Epic Games의 설립자

캐리(Cary), 노스캐롤라이나(North Carolina)의 에픽 게임즈(Epic Games)는 기어스 오브 워(Gears of War)와 언리얼 토너먼트(Unreal Tournament)와 더불어 첨단 영상, 음향, 온라인 플레이, 코어 핵심 디자인에 관한 이번 세대의 그들의 비즈니스를 구축했다. 대단히 영향력 있는 회사는 에픽사의 널리 사용되는 Unreal Engine을 위한 설득력 있는 광고를 제공하면서 자사의 상용 게임 출시와 함께 새로운 하드웨어의 경계를 밀어내는 것으로 잘 알려져 있다.

"우리에게는 장차 콘솔 마켓에 있어서 필수적인 두 가지의 것이 있다," 고 에픽스(주)의 설립자 팀 스위니는 (Tim Sweeney)는 말한다. "하나는 오늘날 모든 주요 플랫폼들에서 게이머들이 구축한 모든 기능들과 기대들을 함께 데려온다. 거기에는 당신을 소셜 네트워크들과의 연결을 활성화하고 그곳에서 당신의 친구들을 찾을 수 있게 해주는 페이스북 통합과 더불어 훌륭한 게임들이 존재한다. 차세대 게임들과 콘솔들에서 그렇게 할 수 있는 것은 정말로 가치 있는 일이 될 것이다."

그리고 이것은 단지 게이머들이 기대하는 사회적 통합이 아니라고 스위니는 말한다 - 모바일 플랫폼들은 플레이어들이 어떻게 그들의 게임들의 얻을 수 있는가에 대한 그들의 기대치들을 바꾸었고, 새로운 콘솔들은 개발자들이 그러한 기대치들을 충족시킬 수 있도록 허용해야 한다.



"iSO 앱 스토어에서 우리가 하는 것과 같이 미래 콘솔들에서 게임을 쉽게 구매하고 다운로드 할 수 있게 되는 것은 개발자로서 우리에게 매우 가치 있는 일이 될 것이다," 라고 스위니는 말한다, "그리고 우리가 소비자들에게 전달해온 스피닝 플라스틱을 제조하는데 있어 과잉 의존하지 않고서도 우리의 게임을 쉽게 가질 수 있도록 해라."

"따라서, 전체로서 게임 산업으로부터 당신이 기대해왔던 모든 것들을 가지고, 그리고 다른 곳에서 최선을 다해서 그 콘솔 플랫폼들 가져오는 것은 정말로 중요하다," 고 스위니는 덧붙여서 말한다.

"우리는 작고, 고정되어 TV와 연결된 장치에서 친구들과 함께 놀 수 있는 온라인 네트워크 게임 장치로 이동하였고, 그 장치들을 업데이트하고, 그 장치로 영화도 보고, 그리고 그 장

치들을 사랑하게 되었다,” 고 스위니는 말한다. "나는 다음 세대에서는 비즈니스 기회의 거대한 부분이 더욱 더 그러한 개념을 확장시킬 것이라고 생각한다. 그리고 그것은 또한 당신의 모든 교제 사회를 끌어 모으는 주류의 컴퓨터 사용 장치가 될 것이다.”

스위니와 에픽(썬)이 차세대 콘솔들에서 도입하고자 하는 또 다른 것이 있다: "가공되지 않은 성능," 이라고 스위니는 말한다. "FarmVille에서 콘솔들을 분리하는 것은 콘솔들이 고가의 게이밍 경험을 정의하는 것이다. 당신이 가정용 게임 산업에서 최고의 그래픽을 찾는다면, 오늘날 당신은 Xbox 360과 플레이스테이션 3을 볼 수 있고, 이러한 게임들은 그 분야에서는 최고다. 미래 콘솔들에 있어 큰 기회는 원시 컴퓨터 사용의 파워에 있어 극적인 증가를 내보임으로써 완전히 새로운 레벨에 그 성능들을 가져오는 것이다.”

"우리는 1초간에 실행되는 부동 소수점 연산을 측정한다," 그는 계속해서 말한다. "지금 우리는 테라플롭스, 초당 1초 회의 연산을 처리할 수 있는 계산 능력에 대해서 이야기 한다. 우리는 가능한 많은 테라플롭스가 소비자들에게 전달되는 것이 경제적으로 가능해지는 것을 원한다. 왜냐하면 그것은 우리가 최상의 품질 경험 창조를 가능하게 하고, 또한 그것은 사람들이 새로운 기계들을 구입하도록 이끌어 주기 때문이다.”

얼리 어댑터들을 끌어들이고, 그들로 하여금 수백 달러를 쓰도록 하는 것이 새로운 하드웨어를 지원하는 게임 회사들을 가장 괴롭히는 것 중에 하나이다. "그것은 콘솔들의 큰 도전이고, 또한 그것은 수백만의 수백만에서 제로로 돌아가서 상신의 설치 기반을 재설정하는 것이다. 그런 다음, 당신은 모두가 새로운 하드웨어를 구입하도록 설득해야만 한다," 그 작업이 얼마나 어려운지는 보여주겠다고 스위니는 말한다. "그러려면, 당신은 사람들이 전에 보지 못했던 또는 심지어 상상조차 하지 못했던 정확한 수준의 그래픽을 제공하는 멋진 게임들을 가지고 있어야 한다.”

칼 존스(Carl Jones), Crytek의 글로벌 비즈니스 개발 디렉터

독일 프랑크푸르트에 본사를 두고 있는 Crytek은 Epic사와 같이 고화질 영상과 음향에 강하게 강조하고 있는 것으로 잘 알려져 있다. *600-person* Crysis 개발자는 PC 타이틀들에 주력하던 스튜디오에서 멀티플랫폼 회사로 옮겼고, 오늘날 PC, 콘솔들, 그리고 가장 최근에는 모바일 플랫폼들을 작업하고 있다. CryEngine 3의 창안자로서 Crytek은 또한 차세대 하드웨어 능력에 대한 날카로운 비전을 가지고 있다.

"나는 어떠한 차세대 콘솔들에 대해서도 언급하지 않을 것이다. 하지만 당신은 콘솔을 만들고 있다고 말하도록 하자 [그리고 당신은 우리의 조언이 필요하다]," 는 가설을 Crytek의 엔진 라이선스 비즈니스를 이끌고 있는 칼 존스(Carl Jones)가 제시했다.

"우리는 명백하게 말하고자 한다, '그곳에서 정말로 강력한 GPU를 가지고, GPGPU 효과를 할 수 있도록 하라.' 내 말은 향후 몇 년 동안 GPGPU와 함께 PC에 대해 시찰하는 것은 완전 어안이 병병하게 만들어 버릴 것이라는 말이다. 정말 신나고 흥미진진한 시간이다. [Crytek CEO]인 Cevat Yerli 전에 나와서 이것이 그래픽 프로그래밍의 차기 르네상스라고 말한바 있다.

"사람들은 그들이 원하는 것은 무엇이든 간에 주문 생산한 가시화 시스템을 만들어 낼 수 있는 자유를 가지게 될 것이다," 라고 그는 말한다. "당신은 헤어용 가시화 시스템, 피부용 가시화 시스템, 당신 이마의 구슬땀을 위한 가시화 시스템을 가질 수 있고, 당신은 이들 각각에 대해 완벽한 해결책을 찾아 낼 수 있을 것이다. 그리고 그 해결책들은 매우 효율적이며 고가의 GPU들에서 실행될 것이다."

"따라서, 나는 콘솔 업체들에게 분명하게 다음과 같이 말하고 싶을 것이다. '플레이 할 수 있는 많은 GPU를 우리에게 주십시오, 그리고 우리가 전에 했던 모든 것들의 10배 이상 주십시오[웃는다]'"

보다 많은 처리 능력만이 Crytek이 우려하는 것이 아니다. 이 회사는 무료 플레이 타이틀, 최소금액거래 기반 타이틀들, 가장 주목 받는 자사의 온라인 슈터 Warface와 같은 신흥 비즈니스 모델들에 주력하고 있다. 그러나 자주, 적시에 업데이트해야 하고, 오늘날의 독자적인 게임 콘솔들의 "벽으로 둘러싸인 정원" 내에서 온라인 비즈니스 모델들은 어려움을 겪는다.

"나는 그것은 정말로 도움이 될 것이라고 생각한다[만약 그 콘솔들이 더욱 오픈 되어 있다면 말이다]. 왜냐하면 우리는 확실하게 게임 모델들이 더욱 기본 서비스는 무료로 제공하고 추가 고급 기능에 대해서는 요금을 받는 프리미엄 콘텐츠 방면으로 변화되고 있음을 보고 있고, 당신의 지역사회에 보다 빠르게 반응하는 것을 보고 있기 때문이다," 라고 존스는 말한다. "게임을 무료로 제공함으로써 당신은 게임에 매우 성공할 수 있다. 그런 다음 플레이어들에게 그들이 원하는 콘텐츠를 제공할 수 있다. 그리고 그들이 정말로 그 게임을 원한다면, 그리고 그들이 정말로 그 게임을 즐긴다면, 그들은 그 게임을 위해 기꺼이 돈을 지불할 것이다. 그것은 적절하다. 우리는 왜 그렇게 하지 못하는가?"

"... 물론 Crytek에서 우리는 게임 산업의 미래를 매우 긍정적으로 생각하지만, 만약 당신의 콘텐츠를 업데이트 하려면 보다 많은 어려움이 생길 것은 확실하고, 당신은 콘솔에 대한 업데이트가 개선될 때까지는 오랜 시간이 걸려야만 한다," 라고 존스는 말한다. "사실상, 게임들을 대대적으로 죽일 공간이 크다."

그렇지만 존스는 차세대 콘솔들을 개방하고 PC와 같이 황량한 서부가 되지 말아야 한다고 조심스럽게 밝히고 있다. "우리는 항상 품질 관리를 할 것이다," 라고 그는 인정한다. "첫 번째 버전 게임을 세상으로 꺼냈을 때, 그 게임이 견고한 게임이고, 누구나 좋은 경험을 가질 수 있다는 것을 확실하게 하기 위해 우리는 제대로 된 개선 절차가 필요할 것이다."

"하지만 만약 그 기간 동안 개발자들이 그들이 수요에 빠르게 부응할 수 있다는 것을 알고 그러한 콘텐츠를 생성해낼 수 있다면, 그 게임의 꼬리가 길어지고, 그 게임에서의 전체 수익은 높아지고, 그리고 모두가 이기게 된다고 나는 생각한다," 라고 존스는 말한다.

"그렇다면 확실히, [더 많은 개방을 허용] 은 모두에게 도움이 될 조치가 될 것이다. 하지

만 품질의 비용에 있어서는 당신도 어쩔 수 없다. ... 항상 갈등 조정이 되고, 우리는 확실하게 보다 빠르게 온라인 콘텐츠와 업데이트 전달을 얻어 낼 수 있다. 나는 그들은 이미 이것이 가능하게 될 방법들에 대해 생각하고 있다고 확신한다.”

Christian Svensson, Capcom Entertainment의 상무(SVP)

두뇌에 새로운 콘솔들을 가지고 온 기술 중심의 게임 산업 전문가만은 아니다. 이 업계에는 산 마케오에 기반을 둔 Capcom Entertainment의 상무Christian Svensson과 같이 더 많은 비즈니스 중심의 사람들이 그들 자신들 나름의 차세대 기대치와 희망들을 구축해왔다.



"일반적으로 네트워크는 우리 콘텐츠 제공의 미래와 그들 주위에 제공하는 우리의 서비스들에 있어서 점점 더 중요해지고 있다," 고 Svensson은 전망한다. "당신은 서비스로서 게임으로 계속되는 이동과 점점 더 적어지는 개별 제품들을 볼 수 있을 것이라고 생각한다."

"내가 기대하고 있는 것에 대해 당신에게 말해 주려고 한다," 그는 덧붙였다. "소비자들에게 보다 높은 수준의 서비스를 제공하기 위해서 콘텐츠가 제안되고, 그 콘텐츠가 소비자들에게 제공될 준비가 되는 그 사이에서의 보다 빠른 작업 완료 및 회송을 기대하고 또한 소비자들에게 업데이트를 제공하는 보다 유동적인 방편들을 원하고 있다. 나는 미래의 네트워킹과 프로세스들을 염두에 두고 건설하기를 희망하고 있다."

"나는 첫 번째 당사자에 의해 좀 더 미리 정의된 시스템을 통해 강제되는 것 보다는 게시자-개발자의 통제에 의해 진행되는 보다 많은 서버 기반 백 엔드들을 보고 싶다," 그는 말한다. "그것은 오늘날의 콘솔 시장에서는 이용 불가능한 온라인 경험들을 가능하게 할 것이다."

에픽(Epic)사의 스위니(Sweeney)처럼, Svensson은 오늘날 게이머들과 게임 개발자들은 그들

이 어떻게 그들의 게임을 받을 것이며 어떻게 그들의 게임들을 유통할 것인지에 관한 기대를 가지고 있다고 지적한다. 그는 모바일 게임 분야의 발전은 콘솔 제조업체들의 작업 방법에 영향을 끼치기를 희망한다.

"여러모로, 나는 첫 번째 당사자가 PC와 스마트폰 공간에서 어떤 일이 일어나고 있는지에 대해 반응하기를 바라고, 개발자와 소비자 사이의 장벽이 보다 많이 낮아지길 바란다," Svensson은 말한다. "그리고 콘솔 제조업체들은 그들이 누구와 경쟁하고 있는지, 그리고 응답과 참여의 관점에서 고객들의 기대는 무엇이고, 그들의 기대치는 증가하고 있음을 인식하고 있어야 한다."

Anne Blondel-Jouin, Nadeo의 상무 이사

프랑스 파리에 기반을 두고 있는 트랙 매니아 개발자 나데오(Nadeo)는 콘솔 게임 개발자가 아니고, 게임 콘솔의 미래에 대해 다른 관점인 스튜디오를 제공한다. 그 스튜디오의 게임들은 자사의 온라인 시리즈와 커뮤니티 중심의 레이싱 게임들과 같은 사용자 생성 콘텐츠에 크게 의존하고 있다. 완전 개방형 PC 플랫폼의 개발자로서, Ubisoft 소유의 스튜디오는 이들의 충성도 높은 팬층에 직접 접근할 수 있고, 콘텐츠가 자유롭게 업데이트 되도록 영향을 끼칠 수 있다.

따라서 Nadeo와 같은 회사는 차세대 콘솔을 발전시키기 위해 무엇을 납득시키려고 하는가? "만약 우리가 차 세대 콘솔을 시작했다면, 그것이 개방형 플랫폼이었다면 우리에게 좋았을 것이라고 우리는 생각한다," 라고 Nadeo의 상무 이사인 Anne Blondel-Jouinsays 는 말한다.

완전 개방형 콘솔을 가지는 것은 아주 가능성 없는 시나리오 일 것이다. 하지만 Blondel-Jouin가 맞다 - Nadeo의 비즈니스의 성격은 순수하게 개방에 의존하고 있다.

"나는 콘솔 제조업체들의 정확한 계획에 대해서 잘 모른다," 라고 Blondel-Jouin은 설명한다. "지금까지 우리는 마이크로소프트가 윈도우 8과 DirectX 11로 무엇을 할 것인지에 보다 관심을 가지고 지켜보고 있다.

"우리는 아직 PC 지향적이기 때문에 그것이 우리가 관심을 가지는 부분이다. ... 만약 다른 콘솔 플랫폼들이 PC처럼 개방된다면, 그렇다면, 맞다. 우리는 매우 큰 관심을 가지고 될 것이다. 왜냐하면 우리는 더 많은 플레이어들에게 접근할 수 있다면, 우리는 더 좋을 것이기 때문이다. 트랙 매니아와 슛 매니아는 얼마나 많은 플레이어가 오는지, 얼마나 큰 축제가 있는지에 근거를 두고 있다.

"우리는 최대한 우리의 플레이어들과 가까워져야 한다," 그녀는 계속 말한다. "콘솔들은 규칙들을 가지고 있고, 그들은 훌륭한 규칙이며, 그들은 그들의 비즈니스를 작동하게 하는 규칙들이다. 우리는 콘솔들을 싫어할 이유는 없지만, 지금까지 우리는 플레이어들을 위해 가능한 한 보다 많은 자유를 원하고 있다. 그리고 현재 그 권리를 허용하는 유일한 플랫폼은 PC이고, 그래서 우리는 지금까지 PC를 고집해오고 있다."

그녀가 Nadeo에 입사했을 때, 그녀는 커뮤니티가 Nadeo의 게임들에 대해 얼마나 존경심을 표하는 것에 매혹되었다고 말한다.

"나는 콘솔 제조업체들에게 다음과 같이 말하고 싶다, '당신의 플레이어들이나 사용자들을 두려워하지 마십시오,' 라고 그녀는 조언했다. "만약 당신이 당신의 일을 잘한다면, 그렇다면 그들은 당신의 일을 존경할 것이고, 그리고 그들은 그들의 존경을 다음 단계로 가져갈 것이다. 만약 당신이 그 플레이어들에게 당신의 핵심을 제공한다면, 당신은 어느 지점 까지 그리고 얼마나 많이 그들이 당신의 새로운 콘솔을 발전 시켜놓았는지에 깜짝 놀라게 될 것이고, 당신은 그것들로부터 혜택을 누리게 될 것이다."

"너무 폐쇄된다는 것은 당신의 플레이어나 사용자들이 어느 곳이나 존재하는 모든 창의력의로의 접근을 막아버리는 것이다. ... 나는 내가 원하는 것은 무엇이든 할 수 있게 도구와 수단들을 제공하는 콘솔을 사랑할 것이다. 그리고 이것은 완벽할 것이고, 콘솔 제조업체들은 이것으로부터 혜택을 누리게 될 것이다."

David Polfeldt, Ubisoft Massive의 상무 이사

스웨덴의 Massive는 PC 전략 게임인 Ground Control and World in Conflict로 잘 알려져 있다. Ubisoft에 합병된 이래로 Massive는 흥미로운 방향으로 선회하였고, 현재 스튜디오는 곧 발매될 콘솔 및 PC용 1인칭 슈팅 게임의 멀티 플레이어 요소에 대한 작업 중이다.



"우리가 더 나은 개발자가 될 수 있도록, 콘솔들은 오늘보다 서로 간에 더욱 더 유사해져야 할 것이다," 그 스튜디오의 상무 이사인 David Polfeldt는 말한다. "현재, Xbox와 플레이스테이션 3의 차이점은 너무 크다. 그래서 당신은 정말로 두 게임을 만들어야 한다. 그게 우리가 생각하는 방법이다. 이것은 매우 번거롭고 성가시고, 그 결과는 그들은 똑같이 보인다는 것이다. 따라서 앞으로 큰 도약이 될 것이고, 그리고 우리는 단지 기술을 조정하기 위한 것 보다는 게임을 재미있고 만들거나 더욱 흥미로운 기능을 만들기 위해 더 많은 시간을 쓰게 될 것이다."

"두 번째는 새로운 콘솔들은 24시간 항상 연결되어야 한다, 그래서 우리는 그들이 거기에 있다는 것을 알고, 우리는 그들을 작업할 수 있다." Polfeldt 는 그런 다음 다른 게임 회사들에게 반항을 보인다: "세 번째는 그들은 자신들을 개방하고, 그들의 플랫폼에 게임을 출시했을 때 우리 자신의 게임을 플레이하기에 쉽게 만들어야 한다."

Massive 사장의 경우, 첫 번째 당사자들 내에서의 현재의 프로세스는 종종 게임 개발자와 게임 자체 사이에서 있다. 따라서 게임의 커뮤니티가 되는 것이다. 이것은 온라인 PC 게임들의 개발자로서의 스튜디오의 경험과는 상당히 다른 것이다. "이것은 때때로 비싸고, 아주 심각한 관료체제가 존재한다. 심지어 당신이 아주 작은 일을 하려고 할 때조차 말이다," 그는 콘솔들의 승인 허가를 받을 때에 대에 말한다. "우리는 대충 그때 그때 봐가며 변경 또는 수정 또는 밸런싱을 맞출 수 있는데 익숙하다. 그것은 당신이 차세대 콘솔들에서 갖고자 하는 그 무엇이고, 이것은 당신 자신의 게임을 플레이 할 수 있는 동일한 능력이다."

온라인 게임을 실행할 때, 그는 말한다, "커뮤니티와 가깝게 머무르고, 상호작용 하고, 대화하는 것은 타당하게 된다. 만약 플레이어들이 그 게임의 문제점에 대한 타당한 주장을 제시하면, 당신은 그것을 변경할 수 있다. 하지만 지금 만약 플레이어들의 비평에 동의한다면, 나는 '그래 맞아. 내가 변경해야 해 - 이런 제길, 변경할 게 많잖아.' 라고 생각하기 시작할 것이다. 그리고 심지어 내가 그 피드백이 옳다고 생각할 지라도 나는 변경하지 않을 것이다."

콘솔 게임 개발에 있어 구체적인 장애물에 대해 말하면서 Polfeldt는 다음과 같이 덧붙인다, "이것은 TRC[기술 자격 요건 점검 사항 리스트] 이고, 이것은 인증이고, 만약 당신이 타이틀을 업데이트 하고자 한다면, 당신은 대가를 지불해야 한다."

만약 그가 콘솔 제조업체에게 직접 말할 기회가 주어진다면 무엇을 말하고 싶은지에 대한 대답으로써 다음과 같이 말한다, "아마도 내가 이야기 하고 싶은 것은 당신은 우리가 당신의 플랫폼에서 어떻게 최소금액거래, 아이템 판매, 경매 전문 회사와 같은 것들과 더불어 우리의 비즈니스를 실행시켜나갈 것이라고 기대하고 있는가에 대한 질문일 것이다. 당신은 어떠한 방식으로 엄격하게 그러한 것들을 통제하길 원하는지, 어떻게 자율적으로 나는 내 게임과 동행할 수 있는지, 내가 어떠한 방식으로 당신의 플랫폼에서 사람들이 내 게임을 플레이 하도록 안내할 수 있을 것인가? 그것은 나에게 있어 매우 흥미로운 토론이 될 것이다."

Karl-Magnus Troedsson, DICE의 총괄 책임자

최고의 "초강력" 설정의 강력해진 Battlefield 3의 Frostbite 2를 플레이 하기 위해 그들의 PC 하드웨어를 업그레이드한 게이머들의 경우에 있어서는, Battlefield house DICE의 총괄 책임인 Karl-Magnus Troedsson 가 새로운 콘솔들에서 보다 엄청난 처리 능력을 보고 싶어 하는 것은 그리 놀랄 일이 아닐 것이다.

"내 안에 있는 개발자 심장은 '나에게 당신이 가진 모든 능력을 줘' 라고 말한다, CPU와 GPU와 메모리와 BUS 속도에 대해서라면 - 그냥 가져와," 라고 그는 간청한다. "콘솔의 미래로서 우리가 내가보고 있는 것이기 때문에, 그들은 정말로 앞으로 큰 걸음을 내디뎌야 한다. 작은 움직임으로는 충분하기 않다. 그들은 앞으로의 큰 움직임이 필요하다."

그는 다음과 같이 덧붙인다, "나는 또한 당신이 나에게 너무 독특하지 않은 하드웨어 설정을 쉽게 개발할 수 있는 플랫폼을 줄 것을 요청하고 싶다. 보다 능률적인 것이, 더 나은 것

이다.

에픽의 설립자 Sweeney와 같이, Troedsson 또한 이것은 최고도의 엔드 게임들을 보여 주어야 하는 가정용 콘솔들임을 강조한다 - 기술 혁신에 기인하는 tour de force는 진행 중인 새로운 콘솔들을 취해야만 하는 것이고, 그리고 또한 오늘날에 제공되는 것들과는 그들을 구별해야 한다.

"나는 콘솔 제조업체들에게 그들이 양질의 HD 플랫폼들을 제공하고 있음을 깨닫도록 격려할 것이다. 현대 PC들과 더불어, 그들은 HD 플랫폼들이며, 그리고 그들은 프리미엄 플랫폼이어야 한다. 그들은 기술이 할 수 있는 최전선에 서 있어야만 한다. 이러한 플랫폼들에서의 핵심 게이머들, 이것이 그들이 기대하는 것이다. 당신은 좋아 보이고 플레이를 잘하는 그리고 정말로 좋은 음향의 뭔가가 필요하고, 그것이 바로 한계를 초월하고 있는 것이다."