

umbra  
SOFTWARE

Sanat: Jüha Wakonen

# SUUREMPIEN PELIMAAILMOJEN PUOLESTA

ESITTELYSSÄ KOTIMAINEN UMBRA SOFTWARE LTD.

**Kun ajatellaan pelialaa, usein ensimmäisenä tulevat mieleen itse pelien tekijät. Moni meistä osaa luella ulkomuistista suuria yrityksiä ja tunnettuja pelisuunnittelijoita, vaikka nämä ovatkin ainoastaan pelkkä jäävuoren huippu. Levykelkassa pyörivään tietokone- tai konsolipeliin sisältyy myös paljon sellaista osaamista, joka välttämättömyydestään huolimatta ei aina näy päälle. Tällaisia sovelluksia kutsutaan usein middlewareksi, väliohjelmistoiksi – ja yksi alan keskeinen yritys on suomalainen Umbra Software Ltd.**

Pelien teknologisten edellytysten laukatessa koko ajan eteenpäin ja esimerkiksi pelimaailmojen koon paisuessa osa osalta, ei ole enää realistista ajatella, että kaikilla pelien tekijöillä olisi mahdollisuuksia tai resursseja nikkaroida koko projektia alusta loppuun asti itse valmiiksi. Tällöin tarvitaan niin sanottuja väliohjelmistoja, kuten valmiiksi rakennettuja pelimoottoreita, jotka muun muassa vastaavat pelissä kolmiulotteisten objektien mallintamisesta ja piirtämisestä näyttölle, fysiikanmallinnuksesta tai vaikkapa vihollisten tekoälystä.

Myös moni pelaaja on varmasti moisista sovelluksista kuullut. Kuuluisia pelimoottoreita ovat muun muassa BioWaren erityisesti isometrisestä näkökulmasta pelattavia pelejä varten kehittämä Infinity Engine, Valven Source, Criterion Softwaren RenderWare ja Epic Gamesin jo kolmanteen versioonsa ehtinyt Unreal Engine, joka on yksi tämän hetken suosituimmista pelimoottoreista. Näiden käyttäminen vapauttaa pelien tekijöiden aikaa ja vaivaa sekä auttaa keskittymään projektissa nimenomaan sellaisiin luovan pannonen kannalta erityisen tärkeisiin osaamisalueisiin, joita ei voida ulkoistaa.

Valmiiksi kaupan hyllyltä ostettavan väliohjelmiston käyttäminen ei ole mikään merkki oman osaamisen puut-

teesta tai edes äärimmäisen tiukalle vedetyistä aikarajoista, vaan nykyään täysin yleinen ja ennen kaikkea järkevä ratkaisu. Suurissa projekteissa on aina äärimmäisen tärkeää keskittyä oman osaamisalueen hyödyntämiseen, keskittää resursseja ja yrittää optimoida tuotantoja, jotta luovuu- dulle jää tarpeeksi mahdollisuuksia arkisemman puurtamisen väliin. Unreal Enginea ovat omissa peleissään käyttäneet muun muassa Ubisoft, BioWare, Electronic Arts ja Bethesda Softworks. Kaikki nämä ovat mittaluokaltaan sellaisia yrityksiä, joilla olisi varmasti resursseja kehittää pelimoottorinsa itse – mutta hankkimalla toimivia rakennuspa- likoita muualta ollaan säästetty lihasvoimia ja aikaa, jotka voidaan käyttää hyödyllisemmin toisaalla.

## Näkymättömän työn tekijät

Vaikka kotimainen peliala on ollut viime aikoina varsin kiitetävästi julkisuuden parrasvaloissa, harva meistä kuitenkaan tietää juuri mitään jo useita vuosia tiukasti töitä paiskineesta yrityksestä nimeltä Umbra Software Ltd. Vuonna 2006 perustettu muutaman työntekijän firma ei varsinaisesti tee pelimoottoreita, vaan niiden erittäin tärkeitä komponentteja. Tällä hetkellä yksi Umbran tärkeimmistä valtti- korteista on niin kutsuttuun näkvyvysoptimointiin keskitty-

vä väliohjelmisto, jonka avulla peli saadaan helposti pyörimään nopeammin. Tämä puolestaan säästää selvästi pelinkehittäjien omaa työtaakkaa ja aikaa.

– Tuotteidemme keskeinen idea on optimoida grafiikan piirtoon käytettävää laskentatehoa. Toisin sanoen ideana on laskea jokaisessa kuvassa näkyvät objektit ja piirtää ainoastaan nämä, selittää Umbra-yrityksen perustajiin kuuluva **Teppo Soininen**.

– Homma voi kuulostaa aika vähäpätöiseltä, mutta mikäli peleissä halutaan tällainen ratkaisu tehdä niin nopeasti, että siitä on laskentatehollisesti selvästi hyötyä, menee kehitystyö haastavaksi. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että meidän ohjelmistomme avulla pelien tekijät voivat tehdä suurempia ja rikkaampia pelimaailmoja, Soininen jatkaa.

Kokonaisen pelimoottorin osana toimivan väliohjelmiston avulla voidaan esimerkiksi kolmiulotteinen kaupunkiympäristö toteuttaa aiempaa nopeammin ja pienemmällä laskentateholla. Umbran ohjelmistoratkaisu nimittäin tarkalleen koko ajan sitä, mitkä objektit esimerkiksi pelaajan

**”Valmiiksi kaupan hyllyltä ostettavan väliohjelmiston käyttäminen ei ole mikään merkki oman osaamisen puutteesta.”**



■ Dragon Age: Origins.



■ Vähemmän sumua. Monet kotimaiset tahot käyttävät Umbran teknologiaa, viimeisimpänä Remedy Alan Wakessa.

omasta näkökulmasta jäävät peliruudulla rakennusten tai muiden objektien taakse piiloon. Nämä jätetään kokonaan piirtämättä ja ruudulle tuodaan vain ne asiat, joiden kuuluu näkyä. Sisällön tuottamisesta tulee näin nopeampaa, kenttäsuunnitteluun liittyvän käsityön määrä vähenee, pelien tuotantokustannukset saadaan pysymään pienempinä ja pelimaailmihin voidaan helpommin lisätä enemmän yksityiskohtia. Umbra tekee siis tavallaan näkymätöntä työtä, jolla on näkyvä ja erittäin suuri merkitys myös pelikokemuksen kannalta.

### Hiekkalaatikkojen koko kasvaa

Umbran Softwaren väliohjelmistojen kaltaisten sovelluksien parissa työskentelevistä työntekijöistä monet aloittivat aktiivisen työskentelyn näiden ohjelmistojen parissa jo vuosituhannen alkupuolella silloisen Hybrid Graphics -nimisen yrityksen leivissä. Tuohon aikaan erityisesti verkossa pelattavat MMO:t eli massiiviset verkkomoninpelit alkoivat yleistyä, ja entistä suuremmat pelimaailmat nostivat nimenomaan näkyvyysoptimoinnin yhdeksi keskeiseksi teknologiseksi kysymykseksi. Mutta latujen aukeamista saatiin kuitenkin odottaa vielä muutama vuosi, ja Teppo Suomisen mukaan homma lähtikin käyntiin vasta vuonna 2006. Silloin Umbra lohkottiin omaksi yritykseksensä, ja se lähti heti kehittämään uuden sukupolven versiota aikaisemmasta sovelluksesta.

– Tähän aikaan koko peliteollisuus oli kokenut jonkinlaisen muutoksen. *Grand Theft Auton* kaltaiset, niin sanotut hiekkalaatikkopelit olivat lyöneet itsensä toden teolla läpi, ja suuria pelimaailmoja alettiin nähdä myös konsolipeleissä, Soininen miettii.

– Samaan aikaan peliala oli myös aikuistunut. Pelien kehittäjät suhtautuivat huomattavasti avoimemmin ulkopuoliseen teknologiaan. Uskon, että tämä muutos johtuu varmasti siitä, että pelien tuotantokustannukset olivat kasvaneet huomattavasti.

Soinisen omien sanojen mukaan pelien tekemisestä on tullut nimenomaan viimeisen kymmenen vuoden aikana todellista liiketoimintaa. Tähän on vaikuttanut totta kai se, että ajallisen panoksen kasvaessa ovat myös kustannukset ja riskit nousseet varsin korkealle. Nimenomaan laadukkaan pelin tekeminen on äärimmäisen kallista toimintaa. Pelijä myydään kenties tällä hetkellä enemmän kuin koskaan aikaisemmin, mutta keskilaatuaisille tuotteille on entistä vähemmän tilaa markkinoilla.

### Kannattaa olla suomalainen

Vaikka Umbra Software tekee valmiita väliohjelmistosovelluksia, ovat heidän tarjoamansa sovelluspaketit usein yksilöityjä asiakkaan tarpeiden mukaisesti. Pelitaloihin tapahtuvan suoramyynnin lisäksi erittäin tärkeitä asiakkaita ovat toiset väliohjelmistojen parissa työskentelevät yritykset, kuten pelimoottorien kehittäjät. Näin ollen Umbra pyydetäänkin usein mukaan peliprojektiin jo hyvin varhaisessa vaiheessa, jolloin ollaan vielä idea- ja referenssitasolla siitä, millä tuleva pelimaailma valmiina näyttää. Tärkeää on selvittää heti alussa se, millä valmiilla pelimoottorilla projekti tullaan toteuttamaan, vai lähdetäänkö mahdollisesti kehittämään kokonaan omaa sovellusta.

Teppo Soininen kertoo, että nyt kun Umbralla alkaa olla jo hieman nimeä pelimarkkinoilla, heitä saatetaan pyytää myös konsultoimaan uusien pelimoottorien arkkitehtuu-

## SUOMALAISET OVAT MONESSA MUKANA

■ Umbra Software Ltd. tekee väliohjelmistosovellusta, jonka pääasiallinen tehtävä on näkyvyysoptimointi. Proosalliselta kuulostavaa teknologiaa kuitenkin tarvitaan, ja suomalaisella yrityksellä onkin jo varsin komean oloinen lista tietokone- ja konsolipeleistä, joissa he ovat mukana. Alla olevasta listasta niistä kaikista löytyy muutama, ja näiden lisäksi tuotannossa on parasta aikaa yli 20 vielä julkaisematonta peliä, jotka käyttävät Umbran teknologiaa.

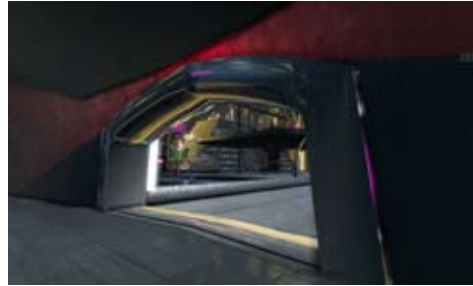
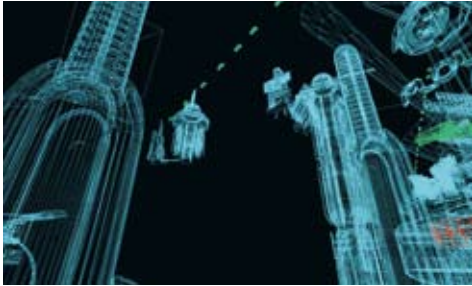
- Guild Wars 2 (ArenaNet)
- Dragon Age: Origins (BioWare)
- EVE Online (CCP)
- Age of Conan (Funcom)
- Shattered Horizon (Futuremark Game Studios)
- Hellgate: London (Flagship Studios / Redbana US)
- EverQuest II (Sony Online Entertainment)
- Star Wars Galaxies (Sony Online Entertainment)
- Lord of the Rings Online (Turbine)
- Dungeons & Dragons Online (Turbine)



■ Ostaisitko ohjelmistojä tältä mieheltä? Umbran evankelista Teppo Soininen on jättänyt koodaamisen vähemmälle ja kiertää ympäri maailmaa esittelemässä Umbran teknologiaa. Hän näkee enemmän pelejä ja aikaisemmassa vaiheessa kuin *Pelaaaja!*



■ Demoskene. Nämä kuvat ovat peräisin Umbran teknologiaa esittelevästä *Blaserunner*-demosta.



rin suunnittelussa. Kokemusta on ehtinyt kertyä useiden työvuosien varrella, kun on tutustuttu kymmeniin erilaisiin pelimoottoreihin.

– Tietysti kaavaan on olemassa poikkeuksia. Osa yrityksistä kehittää pelinsä melkein valmiiksi, ja he huomavat vasta siinä vaiheessa, että peliin tarvitaan selvästi lisäpotkua. Tällaisessa tapauksessa meidän tuotteistamme voi olla vaikeaa saada täyttä tehoa irti, mutta parin kymmenen prosentin lisäksi ruudun päivitysnopeuteen voi olla erittäin tervetullut bonus, hän kertoo.

Suomalaisuudesta saattaa olla joskus hyötyäkin markkinoilla, jotka ovat yleensä melko sokeita kansallisuuksille. Soininen mukaan nimenomaan meidän suomalaisten vähättelevä ja nöyrä mentaliteettimme tuntuu toimivan eduksi.

– Ainakin itselleni on jäänyt sellainen mielikuva, että erityisesti Yhdysvaltojen pelimarkkinoilla meidän sanomiamme kuunnellaan tarkasti. Toisin kuin amerikkalaiset, me puhumme asiaa silloin kuin nyt edes vaivaudumme mitään sanomaan, Soininen vitsailee.

– Epic Gamesin perustaja **Tim Sweeney** tokaisi meille ensimmäisellä tapaamiskerralla, että "you're from Finland, so you must be smart". Tuon tason ammattilaiselta se on jo aika kova sana.

#### Tulevaisuus näyttää hyvältä

Maailmantaloutta ikävästi kuristavasta markkinatilanteesta huolimatta pelialalla tapahtuu jatkuvasti positiivista kehitystä, ja esimerkiksi pelaajat eivät ole hylänneet harrastustaan. Pelejä ostetaan edelleen enemmän kuin koskaan aikaisemmin. Myös Teppo Soininen näkee tulevaisuuden varsin valoisaan.

– Pelialan kokonaiskehitys näkyy meillä erittäin positiivisena ilmiönä. Väliohjelmistojen asema peliteollisuudessa on alkanut nosta päätään, ja pelien kehittäjät käyttävätkin enemmän ulkopuolista teknologiaa tuotteidensa tekemiseen.

– Valokuvaaja ostaa kaupasta *PhotoShop*-ohjelman eikä ala käyttää omaa aikaansa kuvankäsittelyohjelmiston tekemiseen. Tällä tavoin hän voi keskittyä olennaiseen eli kuvien ottamiseen ja niiden käsittelemiseen. Pelialalla on tapahtunut samantyylinen herääminen, ja pelien kehittäjät keskittyvät nyt enemmän käsikirjoittamiseen, pelimekaniikan hiomiseen ja esimerkiksi sisällön tuottamiseen. Hyvä teknologia ei tee huonosta pelistä hyvää, mutta huono teknologia voi pilata hyvinkin pelin, Soininen summaa hienosti yhteen.

Vaikka suomalaisuudesta voi olla maailmalla hyötyä, Suomi itse tarjoaa tällä hetkellä myös haasteita koko pelialalle ja erityisesti Umbran Softwaren kaltaisille, tiettyyn teknologiseen sovellutukseen erikoistuneille yrityksille. Soininen itse on toiminut aikaisemmin koodaajana, joten hän mieltii mielellään nimenomaan oman alansa osaamisen tilannetta. Hänen mukaansa kysymys ei niinkään ole koulutuksen tai kurssien puutteesta vaan siitä, että opiskelijat joutuvat käytännön hommiin liian vähän.

– Kokemuksella en tässä yhteydessä tarkoita varsinaista työkokemusta, vaan koodattujen rivien määrää. Koulussa pitäisi vain koodata ja lukea toisten kirjoittamaa koodia enemmän. Elämän aikana kirjoitettujen rivien määrä kertoo kuitenkin aika usein sen, miten kovatasoinen kaveri on kyseessä.

Soininen yrittää omalta osaltaan viedä asiaa eteenpäin esimerkiksi luennoimalla eri kouluissa ja oppilaitoksissa. Hän sanoo kertovansa oman alansa asioista erittäin mielellään – mikäli vain aikataulut saadaan sopimaan yhteen. Soinisen nykyinen toimenkuva Umbrassa onkin niin kutsuttu evankelista, jonka tehtävänä on herättää kiinnostusta ja kertoa yrityksestä sekä sen tuotteista. Itse sovellus voi pysytellä meiltä piilossa pelien visuaalisen sapluunan ja pelikokemuksen alla, mutta vakan alle ei hyvää tuotetta kannata missään nimessä jättää. ■

Sanat: Thomas Puha

# ANDREW HOUSE

## HAASTATELUSSA SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROOPAN UUSI JOHTAJA

Sony Computer Entertainment Euroopan johtopaikolla on ollut tuulista. Viime vuonna pelipuolen johtaja **Phil Harrison** otti ja lähti 15 vuoden palveluksen jälkeen. Äskettäin toinen Sony-veteraani, johtaja **David Reeves**, jäi myöskin eläkkeelle. Hänet korvaa kokenut **Andrew House**, jota haastattelimme E3-messuilla. Kysymme muun muassa, että missä viipyvät PlayStation-maksukortit ja mitä kuuluu PlayStation Networkin tulevaisuuteen.

**Olette tulleet vuosien varrella tutuksi muun muassa Yhdysvaltain Sonyn E3-lehdistötilaisuuksista, mutta oletteko jo aiemmin kuitenkin ollut töissä SCE:n puolella?**

– En. Aloitin työskentelyn Sonylle itse asiassa Tokiossa. Osallistuin PlayStation-osaston toimintaan jo hyvin varhaisessa vaiheessa, vuonna 1992. Tämän jälkeen minua pyydettiin toimimaan Sonyn markkinoinnin parissa Yhdysvalloissa, mitä tein noin kymmenen vuoden ajan.

Tuohon aikaan **Howard Stringer** nousi Sony Corporationin johtoon, ja hän halusi minut uuteen asemaan Sonyn markkinoitpäällikkönä. Toimin siinä työtehtävässä viimeiset 3–4 vuotta. Lopulta Sony Computer Entertainmentin johtaja **Kaz Hirai** ryhtyi tiedustelemaan, olisinko kiinnostunut palaamaan Eurooppaan, Sony Computer Entertainment Euroopan johtoon.

**SCEA-taustanne takia aluksi pelättiin hieman, että amerikkalaiset johtaisivat Euroopan osastoa.**

– Ei, ei [nauraa!] Johdossa on nyt britti, joka on palannut Eurooppaan 20 vuoden poissaolon jälkeen!

**Työhistorianne huomioon ottaen olette erinomaisessa asemassa vertailemaan kaikkia kolmea markkina-aluetta, niin Eurooppaa, Yhdysvaltoja kuin Japaniakin. Mitkä ovat PlayStationin avaintekijät Euroopassa?**

– Markkina-alueena Eurooppa on samalla sekä monimutkainen että monimuotoinen. Japani ja Yhdysvallat ovat tällä alalla melko valtavia markkina-alueita, mutta ne ovat helpommin käsiteltävissä. Pidän itseäni erittäin onnekkaana, että voin ottaa vastuulleni hyvin johdetun organisaation, joka koostuu osaavasta työryhmästä.

Olen aina ihailut Sony Computer Entertainment Euroopan tapaa säilyttää tasapaino läpikotaisesti harkitun vision ja globaalin strategian välillä. Heillä on runsaasti tietämystä paikallisista markkinoista ja mieltymyksistä, minkä havaitseminen oli ensimmäisenä työkuukautenani erittäin virkistävä. Koska Euroopan osaston on ajateltava muita alueita monimuotoisemmin, erilaisia ideoita testataan huolellisemmin. Se vaatii yhteistyötä, mikä tekee jaoksesta erittäin vahvan.

On myös otettava huomioon, että Kaz Hirai on siirtymässä Sonylla laaja-alaisempiin tehtäviin, joten hänen täytyy jakaa huomionsa useampaan eri suuntaan. Se tarkoittaa, että minä, SCEA:n johtaja **Jack Tretton** sekä SCEJ:n

## ”Toimiessani vielä edellisessä virassani, mietin usein, mikä on tämän konsolisukupolven määrittelevä peli.”

johtaja **Shawn Layden** olemme nyt ydintiimi. Koska me kolme olemme tunteneet toisemme yli 15 vuoden ajan, pystymme tuomaan nämä eri alueet yhteen globaaleja ratkaisuja ja ideoita varten. Se nopeuttaa liiketoimintaa huomattavasti.

Lisäksi meillä on nyt enemmän kokemusta siitä, miten asiat toimivat itse Sony Corporationissa sekä sen muissa elektroniikkaosastoissa. Yritämme tämän kokemuksen ja yhteistyömme avulla toimia lukuisten asioiden, kuten vaikkapa PlayStation Networkin laajentamisen muihin verkostoihin ja Sony-laitteistoihin, parissa.

### Kuinka paljon Sony Computer Entertainmentin ja itse Sony Corporationin välillä on keskusteluja näistä globaaleista visioista?

– Uskon, että tulevaisuudessa entistä enemmän. Olemme vasta aloittaneet näiden globaalien strategioiden ja lähestymistapojen luomisen. Tavoitteena on, ainakin minun näkemykseni mukaan, yhdistää Sonyn eri kulttuureiden ja ideoiden parhaat puolet.

Kaksi samankaltaista organisaatiota Sonyn sisältä ovat Sony Computer Entertainment ja Sony Ericsson. Molemmat ovat erittäin nopeatempoisia aloja, jotka vaativat nopeita päätöksiä. Tähtäämme liittävämmä nämä tekijät laatuun ja luotettavuuteen, jotka ovat vahvuuksia elektroniikkassamme. Tämä on jännittävää aikaa niin PlayStationille kuin Sonyllekin kokonaisuutena.

### Olette työskennellyt pitkään PlayStationin parissa. Tavanomaisesti kovan luokan pelit ovat myyneet konsoleita, mutta asian laita on nyttemmin muuttunut. PlayStation 3:lla on lukuisia kovan luokan pelejä, mutta yhdelläkään niistä ei ole ollut samankaltaista vaikutusta konsolimyyniteihin kuin esimerkiksi Gran Turismolla oli kahden ensimmäisen PlayStationin kohdalla. Mitä aloitteita ja asioita tehtävissä parempien myyntilukujen eteen?

– Olet aivan oikeassa. Useat asiat ovat todellakin muuttuneet. Toimiessani vielä edellisessä virassani, mietin usein, mikä on tämän konsolisukupolven määrittelevä peli. Nyt, kun olemme siirtymässä kuluttajien kanssa kohti monimutkaisempaa ja verkkopohjaisempaa suhdetta, meidän ei ehkä pitäisi ajatella hittipeleihin rajoittuvan näkökulman puitteissa, kuten teimme edellisten sukupolvien kohdalla.

Uskon, että vahvimaksi alustaksi nousee laite, joka tarjoaa vahvimman viihdetarjonnan. Mielestäni PlayStation on juuri tässä asemassa. Tämä kattaa luonnollisesti hyvät pelit. Ne ovat meidän ytimemme, eikä tämä seikka ole muuttumassa. Sen sijaan muutamme suhdettamme kuluttajiin. Ennen suhde loppui pelin myymiseen, nyt siitä on muotoutumassa avoimemman suhteen alku.

Lisäisin viihdetarjontaan muutamia muitakin tukipilareita, kuten Blu-ray-elokuvien sekä teräväpiirtomateriaalin toiston. Lopuksi luvassa on liikkeentunnistusoikeus, jolla muutamme käyttöliittymää. Eroamme strategiassamme Nintendosta, joka on menestyksekkäästi kiinnittänyt konsolin luonnissa kaiken huomion yhteen lähestymistapaan. Uskon, että heillä on mahdollisesti erilainen elinkaari kuin meillä, mikä johtaa myös erilaiseen toimintasuunnitelmaan.

Meille liikkeentunnistus on yhden ainoan strategian sijaan osa laajempaa viihdetarjontaa.

Lehdistötilaisuutemme liikkeentunnistusesityksellä pyrimme tarkoituksellisesti ilmaisemaan, ettei ohjainta varten kehitetä ainoastaan omia pelejä, vaikka sekin on täysin mahdollista. Ohjain myös parantaa entuudestaan tuttuja pelikokemuksia. Toiminnossa on erittäin lyhyt oppimiskaari, joten tarkoituksellisten liikkeentunnistuspelien lisäksi on mahdollista päivittää uusi ohjaustyylit entuudestaan tuttuihin nimikkeisiin ja sarjoihin.

### Wiistä puhuttaessa muistuu aina mieleen, kuinka Sony julkaisi EyeToy-kameran vuosia aikaisemmin. Mutta samalla Sonylla on useita siistejä asioita, kuten PSP:n GPS-toiminto, joita loppujen lopuksi hyödynnetään hyvin harvoissa peleissä.

– Sanoisin, että opimme paljon EyeToy-kokeiluista, mikä on vaikuttanut myös liikkeentunnistusstrategiaamme. EyeToyn teknologia oli toimivaa, ja etenkin Euroopassa kameraa varten oli hyviä pelejä. Ne olivat kuitenkin yksittäisiä tuotteita, jotka pohjautuivat pelkästään teknologian varaan. Tarvitsimme sekä erilaisen lähestymistavan että uuden kerroksen tarjontaan, ja liikkeentunnistus on ratkaisumme tähän pyrkimykseen. Aloitimme myös yhteistyön julkaisijoiden kanssa jo varhaisemmassa vaiheessa, joten välillä me on ollut jo runsaasti vuoropuhelua.

### PlayStation Networkin videolatauspalvelu on toiminnassa Yhdysvalloissa, kun taas Microsoft on tuomassa oman vastineensa Eurooppaan marraskuussa, mukaan lukien Suomeen. Sony sen sijaan on ollut hiljainen Euroopan videolatauspalvelustaan. Mikä sen tilanne on tällä hetkellä?

– Olemme aikataulussa, jonka olemme aiemmin ilmoittaneet. Aiemman ilmoituksen mukaan olemme julkaisemassa Euroopan videolatauspalvelun tämän vuoden sisällä. Teemme koko ajan valmisteluja asian suhteen ja olemme sitoutuneita pitämään lupauksemme.

### Esittelitte messuilla päivitetyn PSP Go -taskukonsolin, jolle pelit ladataan verkkopalvelun kautta. Kuinka aiotte saada tämän viestin välittettyä selkeästi kuluttajille?

– Ensimmäinen huomioitava asia on, ettei PSP Go ole uuden sukupolven taskukonsoli eikä se ole korvaamassa aiempaa mallistoa. Se on jatke jo olemassa olevalle PSP-kirjastolle. Se pohjautuu kahden avaintekijään.

Ensimmäinen markkinoilla on meidän mielestämme tarve pienemmälle ja kevyemmälle laitteelle, toisin sanoen todelliselle taskukonsolille. Toisekseen olemme tutkineet markkinoita ja nuorempia pelaajia, joille verkoston lataaminen on arkipäiväinen ilmiö. Siksi uskonkin, ettei asian selittäminen kohdeyleisöllemme ole lainkaan hankalaa, sillä he ovat jo valmiita tämänkaltaiseen ratkaisuun. Uskon, että ajotuksemme on oikea.

Olen ylpeä laitteesta siinä mielessä, että olemme ensimmäinen yhtiö, joka ottaa tämän tärkeän askeleen. Se on tärkeää alallemme, sillä muissa viihteen muodoissa julkaisijat ovat olleet hieman vastahakoisia uutta teknologiaa kohtaan, mikä voi olla negatiivisia seuraamuksia.

Lähestymistapamme on myös hyvin tasapainotettu. Emme hypää suin päin pelkästään digitaalisen jakelun kelkkaan, vaan kyse on yhdestä lisäyksestä entiseen tarjontaamme.

### Tämän myötä PlayStation Storen rooli on ilmeisestikin kasvamassa. Voisitteko hieman kertoa, mitä muutoksia entistä suurempi sisältömäärä tuo mukanaan itse verkkokauppaan? Entä kuinka aiotte saada kuluttajat käyttämään Storea?

– Lisäsisältöä ladataan paljon jo nykyäänkin. Erilaisia paketteja ja ladattu noin 450 miljoonaa kertaa, ja pelkästään Euroopassa luku on noin 187 miljoonaa. Olemme siis oikeilla jäljillä. Meillä on paljon rekisteröityjä PSN-tilejä, ja tilien käyttäjät ovat todella aktiivisia.

Olet täysin oikeassa siinä, että PlayStation Storessa navigoinnista tulee entistä tärkeämpää. Tulemme myös työskentelemään tämän asian parissa tämän vuoden kuluessa.

### Lukijamme kyselevät usein PlayStation Network -maksukorttien perään. Useimmissa eurooppalaisissa maissa ei mielellään käytetä pankkikorttia verkkosioinnissa, joten eikö maksukorttien puuttuminen ole haitaksi liiketoiminnallemme? Nintendo julkaisi Wii-pistekortit jo konsolin julkaisun yhteydessä, mutta Sonyn suunnalta ei ole kuulunut toistaiseksi mitään Euroopassa. Onko kyse puhtaasti siitä, ettette halua kauppojen vievää osuutta verkkosioinnin tuotoista?

– Kyse on jatkuvasta haasteesta. Olen vielä melko uusi Euroopan puolella, joten minun on ehdottomasti tutkittava asiaa lisää. Tulen Yhdysvaltain puolelta, jossa korttien jälleenynti on ollut tuottavaa. PSP Go ja sen verkkopainotteisuus ovat erinomaisia katalysaattoreita asian suhteen Euroopassakin. Olen samaa mieltä analyysisi kanssa siitä, että meidän on tehtävä parempaa työtä tässä asiassa.

### On paljon luottokortittomia kuluttajia, jotka käyttäisivät mieluummin rahaa ladattaviin lisäsisältöihin.

– Aivan, kuten varmasti myös nuoria, joilla ei ole edes mahdollisuutta luottokortteihin. ■

