

일※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

# Gamasutra.com

게임계의 YouTube: Microsoft Game Studio의 Shane Kim과 XNA Studio Express에 대해 논하다(1부)

Brandon Sheffield

2007년 3월 21일

[http://www.gamasutra.com/features/20070321/sheffield\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/features/20070321/sheffield_01.shtml)

XNA Game Studio Express의 출시와 함께 우리는 2007 게임 개발자 컨퍼런스(Game Developers Conference)의 열기 속에서 Microsoft Game Studio의 부사장 Shane Kim과 Microsoft Game Developer Group의 홍보 감독 Dave Mitchell과 만남을 가졌다.



이 방대한 인터뷰를 통해 우리는 현재 Xbox 360 이 지니고 있는 시장 내의 위치에 대해 이야기를 나누었고, 하드드라이브의 필수화에 대한 생각, 일본 Microsoft Game Studios 의 상황, 앞으로의 Zune 과 360 의 호환기능, Shane Kim 이 경쟁자들에 대해 가지고 있는 생각에 대해서 살펴보았다. 또한 XNA Game Studio Express 의 미래에 대해 상업적, 교육적 관점에서 바라보기도 하였다.

**Gamasutra:** 이번 GDC에서는 XNA를 중심으로 삼으시는 건가요?

Dave Mitchell: [XNA Studio Express]는 2004 년부터 저희가 이야기해온 것을 그대로 선보이는 결과물이라 할 수 있습니다. 하드웨어, 소프트웨어, 서비스에 의해 구분되는 차세대에 관한 이야기를 했었고, 소프트웨어 컴포넌트를 제공하는 선구자적 소프트웨어인 XNA 를 소개했습니다.



Dave Mitchell (via 4gamer.net)

현재 저희는 Xbox Live 로 환상적인 서비스를 제공하고 있으며 이러한 서비스를 Games for Windows 플랫폼으로도 전달하고자 노력하고 있습니다. 이러한 것은 매우 잘 진행되고 있으며 Shane Kim 역시 이에 대해 발표할 예정입니다. 그리고, 저희는 2004 년부터 3 년간 숨가쁘게 달려온 바로 오늘, 게임 개발자들의 3/4 이 차세대 콘솔 게임 개발을 위해 XNA 를 사용하고 있다는 사실을 기쁘게 발표하고자 합니다. 이들은 저희의 툴을 이용하여 Microsoft

플랫폼을 이끌고 있는 것이죠.

이번 년도에 저희가 내놓는 게임들은 환상적인 이야기를 선보일 것이며, 이러한 이야기는 XNA 를 이용하여 전달되게 되지요. 저희는 이러한 사실을 매우 기쁘고 만족스럽게 생각하며 좀 더 자세한 사항들에 대해 설명 드리고 싶습니다. 그리고 Game Studio Express 에 관해서도 이야기를 하고 싶군요. "Dream-Build-Play" 컨테스트와 위층에서 진행되고 있는 일에 대해서는 보셨는지 모르겠네요.

예전에 Gamasutra 에 이 주제에 대해 이야기한적이 있었는데, 그 이후로 저희는 이 일에 계속 착수해왔습니다. 12 월에 제품을 출시한 이후 총 250,000 건 가량의 제품 다운로드가 이루어졌죠. 이것은 업계 내의 프로 게임 개발자를 전부 합친 수보다 더 많은 수인데, 이 수치는 곧 많은 수의 사람들이 게임을 만들고 있다는 것을 알려주는 것이죠. 저희가 대학과 맺은 관계나 커뮤니티에서 일어나고 있는 일들을 살펴보십시오. XNA 가 기술과 툴을 제공하기에 저희가 연관되어 있는 곳이 매우 많죠. 그리고 이것이 바로 이번 년도의 GDC 에서 저희가 이야기할 주제입니다.

Shane Kim: 이 분야는 저희가 확실히 Sony 보다 강세를 지니고 있는 부분이죠. 기업으로서 물려받은 유산이라고 할까요? 저희는 Windows 로 대표되는 플랫폼 회사로서 이러한 부분을 이어왔으며,

개발자들과 일을 잘 해내는 방법에 대해서도 이해하고 있으며, 이러한 점들을 게임이라는 분야로 이끌어냈습니다. 이것은 중요한 의미를 지니고 있으며, 중요한 업적이죠. Dave Mitchell 이 3/4 의 게임 개발자들이 Microsoft 플랫폼을 이끌어나가고 있다고 언급했습니다. 2 년 전이라면 이러한 말을 할 엄두를 낼 수도 없었겠죠. 저는 이것이 단지 플랫폼의 상업적 성공에 대한 증거일 뿐만이 아니라 저희가 게임 개발자들과 함께 일하는데 얼마나 많은 관심을 쏟고 있는 것인지를 증명해주는 것이기도 하다고 생각합니다. 게임 개발자는 마법을 만들어내는 존재와 같으니까요.

GS: XNA가 지닌 YouTube와 같은 가능성을 현재의 상황에서 어떻게 살릴 것인지 생각해보셨습니까? 다운로드 방식의 게임이 어떻게 정착하게 될 것인지에 대해서는 어떻게 생각하십니까?



Shane Kim

SK: 이 주제에 관련된 저희 계획은 아직 밝힐 때가 아닌 듯하군요. 하지만 일종의 업데이트처럼 계속해서 나아갈 생각입니다. 저희는 앞으로 단지 게임 개발자뿐만이 아니라 새로운 종류의 창조적인 콘텐츠를 원하는 게이머들을 만족시킬 수 있는 해결책을 제시할 것입니다.

이러한 서비스의 중심은 바로 Xbox Live 가 될 것입니다. 이번 주에 저희는 Xbox Live 네트워크의 사용자가 6 백만 명을 넘었음을 발표했습니다. 이제 Games for Windows Live 가 이러한 서비스를 Windows 플랫폼으로 확장하고 있으며,

이를 통해 2 백만 명에 달하는 게이머를 확보했지요. 이 두 플랫폼을 합쳐 커뮤니티에서 제작한 게임을 배포하기 위한 하나의 인프라로 사용한다는 구상이 저희가 꿈꾸고 있는 것이지요. “게이머를 위한 YouTube” 모델은 커뮤니티 게임뿐만 아니라 상업용 게임에게도

열려있으며, 통합된 경험(integrated experience)에 기반을 두고 있지요.

GS: 일반 유저나 개발자들 중 누가 더 많이 다운로드를 받았는지에 대한 통계는 없습니까?

DM: 포럼 활동량과 사람들이 공유하는 게임의 종류를 통해서 이야기를 드릴 수 있겠군요. 툴을 다운로드 받은 사람의 대부분은 처음으로 게임을 개발하는 사람들입니다. 포럼에선 “예전에도 다른 툴을 이용해서 개발한 적이 있었는데, 실제로 게임을 제대로 완성한 것은 이번이 처음이다.”라고 말하는 유저들을 자주 찾아볼 수 있지요. 유저들에게 이러한 기쁨은 계속되고, 두 번째, 세 번째 게임을 만들며 점점 많은 것을 배우고 수준 또한 향상되게 되지요.

GS: 이러한 작업을 위해서는 하드드라이브가 필수적인데요. 콘솔에 하드드라이브를 동봉시킬 생각은 없으신지? 이러한 부분에 있어서는 Sony 가 앞서나가고 있는 것 같습니다만.



SK: 그럴 생각은 없습니다. 저는 소비자들에게 더 많은 선택권을 준다는 점에서 Xbox 360 에 대한 저희의 전략에 만족하고 있습니다. 비록 개발자들이 하드웨어가 없는 사항을 고려할 필요가 있겠지만, 대다수의 소비자들에게 있어서는 60 기가 버전 PlayStation 3 를 구입하는데 드는 비용은 상당히 부담스럽게 작용합니다. 어쩌면 Xbox 360 의 가격조차 부담이 될 수 있죠.

저희는 대중 시장에 접근하고 이번 세대에서 승리할 수 있을만한 판매량을 이루어내기 위하여 노력하고 있습니다. 대중 시장의 많은 사람들에게는 하드드라이브보다는 기기의 가격이 더 중요하게 작용하기에, 저희는 소비자들에게 선택권을 남겨주고 싶습니다. 저는 저희의 전략이 훌륭하다고 생각합니다.

GS: 프리미엄 버전에 비하여 코어 버전의 Xbox 360 이 얼마나 많이 팔렸는지 아시나요?

SK: 네, 알고 있습니다. 그렇지만 공개를 할 수는 없습니다. 제 생각에 현재의 가격은 코어 게이머들에게 초점이 맞춰져 있다고 생각합니다. 이러한 사람들은 용량을 추가하겠다는 생각으로 코어 시스템을 구입하는 사람들과는 달리 하드 드라이브에 큰 비중을 두죠. 하지만 개별 판매되는 하드드라이브 역시 매우 성공적으로 판매되었습니다. 하지만 이러한 방식은 저희가 대중 시장에 더 접근하면 할수록 바뀌어 가야 할 것입니다. 이러한 선택을 할 수 있다는 것은 저희에게 있어 큰 이득이라 할 수 있습니다.

GS: Live Arcade 의 용량이 50 메가에서 150 메가로 올라간 이유가 무엇입니까? 현존하는 고용량 매체를 생각해보면 큰 변화가 아닌 것으로 보이는데요.



SK: 3 배나 올라갔는데도요! 사람들이 이해해주기 바라는 것은 바로 50 메가의 용량도 많은 사람들이 사용하기에 충분하다는 것입니다. 또한 사람들의 저장 매체의 용량이나 대역폭이 감당할 수 없을 정도로 대용량 게임이 넘쳐나는 것도 바람직한 일은 아니지요.

현재 이러한 부분에서 대해서는 Video Live Marketplace 를 비롯한 곳에서 테스트를 진행 중입니다. 이 말인 즉, 더 큰 용량의 콘텐츠를 제공하는 것이 가능해질 것이라는 말이죠. 그렇지만 현재로는

50 메가를 150 메가로 올린 것으로 만족합니다. 실제로 여유 용량이 충분함에도 50 메가 정도의 선에서 머무르는 사람들이 아직도 많을 것입니다.

GS: 저한테는 조금 일관성이 없게 보이는군요. 사실 이미 매우 큰 용량의 파일을 받을 수 있으며, 이러한 제한을 없애더라도 불만을 가질 사람은 없다고 생각합니다만.

SK: 소비자들, 특히 대중 시장의 소비자들을 고려한다면 저희는 Xbox Live Arcade 에 더 많은 콘텐츠를 추가해야만 하고, 콘텐츠의 다수는 더 많은 소비자를 목표로 하게 될 것입니다. 물론 이것이 저희가 해야 할 일이죠. 그렇지만 고해상도 영화를 다운로드 받는 것과는 달리 게임에 있어서 많은 시간이 걸리는 것을 소비자들은 달가워하지 않습니다. 오늘날의 웹이 그러하듯 사람들은 빠르고 쉽게 빠져들었다가 나올 수 있는 엔터테인먼트 경험을 요구하기 때문이죠. 사람들은 다운로드에 많은 시간을 쏟으려고 하지는 않을 것이고, 그렇기에 이러한 것들 사이에 균형을 잡아줄 필요가 있습니다.

GS: 독립 게임 행사(Independent Games Summit)에서 Live Arcade에 허가가 나는데 Microsoft가 말한 것이나 자신들의 생각보다 오래 걸린다는 개발자들의 말을 들었습니다. 허가가 늦어지는 이유는 무엇인가요?



SK: Microsoft 에서 어느 정도의 시간이 걸린다고 말했는지는 저도 모르기에 이 부분에 대해서는 답을 드릴 수 없을 것 같습니다. 하지만 많은 고객들이 저희가 콘텐츠를 허가하는 것에 만족하고 있으며 저희는 기술적인 과정에서 질을 유지하기 위해 노력하고 있음을 말씀드리고 싶습니다. 일부 개발자들은 과거에 이러한 과정을 거친 바가 없기에 좀 더 짧은 시간이 걸릴 것이라고 생각했을지도 모릅니다.

저희는 결코 이러한 허가 과정에 문제가 있다고 생각하지 않으며, 사람들이 이러한 방식에 익숙해지는 것은 시간문제라고 생각합니다. 저희는 게임들을 허가하기 위한 여유를 확보해냈으며, 콘솔의 전체

허가 과정을 거쳐본 바가 없는 신규 개발사 또는 소규모, 독립 개발사들이 이러한 과정을 겪고서 아쉬움을 토로하고 있는 것이라 생각합니다.

**GS:** 어떤 사람들은 제일 처음에는 3 개월이라고 들었지만 나중에는 5 개월로 바뀌었고, 이러한 이야기를 여러 번 들었다고 하던걸요.

**SK:** 글썄요, 대규모 상업 게임은 그 정도로 오래 걸리긴 합니다만, 어디부터 어디까지를 허가 과정이라고 부르는지에 대한 차이가 있는 것일지도 모르겠군요.

**DM:** 저희는 AAA 급 게임을 그것보다 짧은 시간 내에 허가합니다. 아마 그러한 경우는 게임 타이틀이 소비자들에게 배포되기 전에 게임의 질을 최대한 올리고 유지하기 위해서 시간이 많이 걸린 것으로 보입니다. 저희는 그러한 부분을 자랑스럽게 생각하며 이런 사례는 다른 곳에서는 찾아볼 수 없지요.

**SK:** 게임 개발 커뮤니티의 사람들에게 긍정적인 시각을 전달해주는 것은 바로 저희가 뛰어난 개발 그룹을 지니고 있다는 사실입니다. 이 그룹은 외부에 많은 영향을 끼치고 있기에 개발 커뮤니티에 많은 것을 가르쳐줄 수 있죠. 허가 과정에는 사람들이 인지해야 할 몇 가지 사항들이 존재합니다.

Microsoft Game Studios 가 Xbox 와 Xbox 360 을 거치며 저희 역시 이러한 사항을 실제로 겪었고, 어떻게 허가에 걸리는 시간을 줄이고 더 효율적으로 일할 수 있는지 습득했습니다. 사전 허가 테스트라던가, 그런 것을 통해서요. 거대 개발 커뮤니티들도 이러한 사실을 배우게 되는 것 역시 그저 시간 문제라고 생각합니다.

**GS:** PlayStation 3 에 대한 ‘반발’이, 특히 유럽에서의 반발이 Xbox 360 의 판매에 도움이 된다고 생각하십니까?

**SK:** 저는 최초로 Xbox 360 을 출시한 이후로 저희의 경쟁적 위치에 대해 더욱 자신감을 얻었습니다. 저희는 벌써 1 천만대 이상의 기기를 판매하였고, 6 백만 명의 회원이 Xbox Live 에 등록되어 있습니다. 올해 말까지는 320 개의 Xbox 360 게임이 소비자들에게 선보여질 것입니다. 현재 저희는 게임 개발 플랫폼을 이끌어나가고 있으며, 최고의 독점 콘텐츠를 지니고 있다고 생각합니다. 저희가 세운 전략이 최대의

효과를 내며 나아가고 있다는 느낌입니다. Sony 의 실수는 저희에게 도움이 되었고, 그게 아무런 도움도 안 되었다는 바보 같은 말은 하지 않겠습니다. 지금은 저희의 경쟁적 위치에 대해 최초 출시 당시보다 더욱 안도감을 얻었지요.



GS: 조금 이른 질문일 수도 있겠지만, *새도우런(Shadowrun)*에 대한 부정적인 반응을 어떻게 생각하십니까? 일부 사람들은 RPG 가 아니라는 점에서 분개하고 있는데요.

SK: 그러한 반응은 예전부터 있어왔기에 해결할 시간 역시 충분했습니다. 제 생각엔 사람들이 이 게임을 해본 후에는 그래, 이건 RPG 가 아니야, 그렇지만 FASA 팀이 *새도우런* 세계관을 FPS 로 정말 잘 살려냈구나, 하고서 깨닫게 될 것이라고 생각합니다.

결국 부정적인 반응에 대한 대응은 게임이 얼마나 훌륭한가에 달려있습니다. 사람들이 *새도우런*을 해본 후에는 이것이 온라인을 통한 크로스플랫폼(cross-platform)을 선보이는 타이틀이라는 것을 깨달을 수 있을 것인데, 저희가 Xbox Live 와 Live for Games for Windows 의 상호 대결을 추진하고 있기에 이러한 사실은 매우 중요하게 다가오게 됩니다. 저는 이러한 부분이 매우 뛰어나다고 생각하며 사람들은 이 게임이 자신들이 생각하던 고전 RPG 와는 다르다는 것을 깨닫게 될 것입니다.

“우리는 이 게임이 정말 싫어.”라고 FASA 에 말하곤 하던 *새도우런*의 팬들도 있었죠. 사실 이 게임은 E3 때 시기상조적으로 선보였다고 할 수 있습니다. 사람들이 *새도우런*을 직접 해보게 한 후 입소문이 퍼지게 하려면 정말 많은 노력을 기울여야겠죠. 저희는 이곳 북미와 유럽에서 지난 몇 주간 프레스 투어를 다녀왔는데 반응은 매우 좋았다고 생각합니다.

*[다음 주에 공개될 본 인터뷰의 나머지 반에서는 Shane Kim 과 함께 곧 나오게 될 에피소드 형식의 헤일로 콘텐츠와 Peter Jackson 에 대해서, 그리고 어쩌서 Wii 를 Xbox 360 의 경쟁상대로 보지 않는가에 관한 이야기를 나누게 될 것이다.]*