



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Adobe 대 Unity : 3D 웹 게임의 미래 (Adobe Vs. Unity: The Future Of 3D Web Games)

폴 하이만(Paul Hyman)

가마수트라 등록일(2011. 1. 12)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6254/adobe_vs_unity_the_future_of_3d_.php

[Adobe 가 3D 플래시 버전의 Molehill 을 2 분기에 론칭을 함에 따라, 개발자들은 이것이나 Unity 3D 또는 인하우스 솔루션을 선택할 것인지 아닌지를 결정해야만 하게 되었다.]

애널리스트가 맞다면, 온라인과 모바일게임이 전체 게임 시장의 연간 수익의 절반 가량을 5년 이내에 발생시킨다면, 투자 자문가 Digi-Capital 은 다음과 같은 질문을 떠올린다 : 무엇이 시장을 잠식할 것인가?

3D 브라우저 기반의 게임과 같은 플레이를 지원하는 선도 기술은 주요한 영향력을 가질 것임이 분명하다. 그러나 어떤 기술 회사가 개발자에게 선택될까?

올 해, 개발자는 두 가지의 선택 사항을 가졌다 : Unity Technologies 의 인기있는 Unity 3D 개발 플랫폼인 Unity 3 를 선택할 것인지, 아니면 2 분기에 출시될 예정인 플래시 3D 버전인 Molehill 을 이용한 것인지이다.

개발 친화적인 Unity 에서 받고 있는 지원과 거의 유비키토스에 가까운 Flash 의 압도적인 인기 중에 어느 쪽의 손을 들어줄 것인가를 말하는 것은 확실히 쉬운 결정은 아니다.

대신에, 타이완에 기반을 둔 XPEC Entertainment 는 세번째의 대안을 선택했다. Maze Myth 에 적합한 Flash 기반의 3D 엔진을 만들어서 2011 년 말 경에 게임을 출시할 계획이다. 이 게임은 "세계 최초의 3D, Flash 기반의 실시간 배틀 브라우저 MMORPG"라고 제작사는 밝히고 있는데, GDC China 에서 자세하게 논의된 바 있다.

“우리는 Unity 를 사용하지 않기로 결정했다. 새 Unity 3 버전이라 할지라도, 여전히 적어도 다운로드 하고 프로그램을 플러그 인 하는데 30 처 정도가 걸렸기 때문이다”고 XPEC 의 회장 Aaron 이 말했다. “대부분의 브라우저는 이미 설치된 Flash 를 가지고 있어서, 다시 다운로드할 필요가 없다. 이 때문에 우리는 Flash 를 이용하기로 하였고, 3 년 전에 우리의 Flash 기반의 3D 엔진을 개발하기 시작했다. 우리는 이것을 Hive Engine 이라고 부른다.”



Maze Myth

Hsu 는 10 월 28 일 Adobe 가 Molehill 이라는 코드명을 가진 3D 지원 제품을 출시한다고 발표했을 때 경악을 금치 못했다고 한다. XPEC 이 그들의 Flash 엔진에 대해서 올바른 방향을 앞서 나가고 있다는 것을 확인했기 때문이다. 그러나 왜 XPEC 은 쉽게 Molehill 을 활용할 수 있음에도 불구하고 Hive 프로젝트를 지속했을까?

“Adobe 가 Molehill 이 2 분기에 사용가능할 것이라고 말 해도, 지연 될 수 있기 때문이다”라고 Hsu 는 설명한다. “만약 어떠한 연기 상황이 없다면, 우리는 즉시 Molehill 로 갈아 탈것이다. 우리가 먼저 Hive 를 완성한다면, 우리는 이것을 이용할 것이다. 이용 여부는 어느 것이 먼저 완성되는지에 달려 있다.”

그러나 Adobe 는 마감 시간을 놓칠 의도가 전혀 없다. 사실, 퀘벡 시의 Frima Studio 와 이미 제휴 관계를 맺었고, Frima Studio 는 새로운 특징과 가능성을 지원해 주는 현존하는 기술 플랫폼을 적용하고 향상시키는데 주력을 다하고 있는 회사로, 미래지향적 인터페이스를 개발 중이다.

“사전 출시 파트너로서, 우리는 사전 출시된 빌드를 받았고, Flash Runtime 과의 포럼과 음성 토론에 참여하였다”고 Frima Studio CEO 설명하였다. “우리는 게임 개발자가 직면하고 있는 여러가지 문제를 고민할 수 있게 해 주었다.”

Frima 는 Molehill 기술을 활용한 여러 가지의 데모 비디오를 만들었다. 그 중 첫번째는 *Zombie Tycoon* 게임을 이용하였다.

Couture 가 말하기를, Molehill 의 개발자 친화적인 면 중의 하나는 노화된 하드웨어를 위한 소프트웨어 렌더러에게 만일의 사태에 대한 대비책을 지원해 준다는 점이라고 한다. “Adobe 라이선스가 있는 TransGaming 의 SwiftShader 3D. Molehill 은 저 사양의 API 를 제공하여 하드웨어 접근을 쉽게 한다. 이것은 자신의 손을 더럽혀서 라도 다른 사람들이 3D 라이브러리를 활용할 수 있도록 해 주기를 바라는 사람들에게 충분히 매력적이다.”

Couture 는 Molehill 이 “브라우저 기반의 게임에 막대한 영향을 미칠 것이고, 브라우저 게임의 품질에도 영향을 미칠 것이다 ; 오늘날의 하드웨어의 잠재성을 일깨울 것이다”고 밝혔다.

가령, 그는 페이스 북에서 직접 *Call of Duty* or *Gran Turismo* 를 플레이 할 수 있을 것이라고 말한다. 가속 하드웨어는 2D 나 3D 스크린에서 움직이는 아이템이 좀더 인터랙션을 가질 수 있게 해 주고, 게이머에게 몰입 가능성을 높일 수 있게 해 준다.

“13 년 전에, 나는 Flash 가 게임 개발자를 위한 도구가 되기를 원했다”고 하면서 “Molehill 을 보고, 바로 이거라고 생각했다. 이것이 진정한 게이밍 플랫폼이다”고 하였다.

그러나 한편으로 Frima 는 Adobe 기술 만큼 Unity 기술도 활용하고 있다.

“Unity 는 우리 프로젝트에 적합한 대단한 상품이다”라고 Couture 는 설명한다. “그러나 Flash 는 현존하는 신뢰성과 배급의 효과성 때문에 장점을 많이 가지고 있다. 특히 무료 게임이나 소셜 게임에서는 특징점이 된다. 이 시장에서는 소프트웨어를 설치하는 것인 큰 장애물이다. 성공의 핵심 요인이 좀더 많은 엔트리 유저를 보유해야 한다는 점을 고려한다면 더욱 그렇다.”

물론 Unity 도 이 장애 요소에 관해 잘 알고 있다. Flash 와 경쟁하여 더 좋은 제품이 되기 이전에 이를 극복할 방법을 찾아야 할 필요가 있다.

“Flash 는 90%를 상회하는 거대한 인스톨 기반을 가지고 있다”고 샌프란 시스코 기반의 Unity Technologies CEO David Helgason 는 명시한다. “이는 Flash 게임을 만들때 98%의 게이머가 이미 인스톨 된 Flash 를 이미 가지고 있을 것이라는 것이다.”

“반면에, 우리는 약 4 천만개의 플러그 인을 보유하고 있고, 컴퓨터를 보유하고 있는 인구의 소수에 불과하다.”

“더 중요한 것은 설치 성공률이다. Unity 3 를 론칭했던 9 월까지, 우리의 성공률은 60-70 퍼센트이다. 이는 당신이 누군가에게 Unity 프로그램을 제공했을 때 60-70 퍼센트의 사람들이 플러그 인을 인스톨 하기를 동의했고, 30-40%만이 거절했다는 것을 의미한다.”

Helgason 은 사람들이 거절한 요인에 대하여 다음과 같이 생각한다. “일부의 사람들은 플러그 인에 대하여 들어 본 적이 있지만, 많은 사람들이 느린 인터넷 환경에 접해 있고, 기다리기 힘들어 한다. 플러그 인이 오직 3MB 에 불과하더라도 말이다. 또한 어떤 사람들은 닫힌 네트워크를 활용하거나 인스톨이 될 수 없는 PC 환경에서 근무하고 있다.”



그러나, Unity 가 베일을 벗고 새로운 게임 엔진을 9 월에 출시한 이후, 설치 성공률은 약 90% 도약하였고, 이는 이전의 멀티 스텝의 절차가 한번의 클릭으로 인스톨 되도록 개선되었기 때문이라고 Helgason 은 설명한다.

“우리는 이에 대한 데이터를 여전히 수집하고 있다. 그러나 개발자들은 우리 보다 더 많은 성공률을 보고 있다고 말해 주고 있다.”

플러그 인 이슈를 제외하고, Unity 엔진은 특히 3D 지원에 있어서 특히 잘 운영되고 있다. 풍부한 게임 툴 세트 뿐만 아니라 3D 지원 능력을 갖춘 오리지널 버전이 출시된 2005 년 이후 계속되고 있다.

“Unity 엔진은 5 년 동안 성장을 계속하고 있다. 이는 우리가 몇 년 동안 이 도구를 계속 제작하면서 깊이를 더했다는 것을 의미한다. 또한 도구가 정말 제대로 문서화되어 있다.”고 Helgason 은 말한다. “책 뿐만 아니라 다양한 정보의 공유와 큰 커뮤니티가 운영되고 있다는 것이다.”

“개발자들은 게임에 중점을 둔 이러한 개방성에 감사를 표하고 있다. 플러그 인 이슈 때문에 잠재적인 일부의 고객을 잃는다 하더라도, 우리의 빠른 개발 속도 때문에 우리는 다른 것을 얻을 수 있다 ; 개발자들은 복잡한 콘텐츠를 삽입하기 쉽고, 피직스, 스트리밍, 네트워킹 등의 게임에 구체화 된 좋은 요소들을 쉽게 결부시킬 수 있기 때문에 간단하게 Flash 를 이용하기 보다는 Unity 를 활용한 브라우저에서 더 좋은 경험을 성취할 수 있게 된다. 게다가 3D 에서는 Flash 로는 실현하기 불가능하거나 어려운 것도 어느 정도 가능하다.

Unity 엔진은 모바일 기기에서 특히 성공적인데, Helgason 에 따르면 그의 회사는 이 분야의 경쟁에서는 훨씬 앞서 있다고 한다.

“가령, 우리는 iPhone 에서는 굉장히 성공적이다. iPhone 및 iPad App Store 에 Unity 기반의 Ios 게임이 1000 개 이상 있으며, Flash 를 포함한 다른 게임 툴 세트가 100 개 이상일 거라고는 생각하지 않는다. 휴대용 기기에서 오버헤드를 가지기를 원하지 않기 때문인 것으로 생각되는데, Flash 는 오버헤드가 많다. Molehill 을 이용할 가치가 얼마가 되는지는 말할 필요도 없다.”

Helgason 은 Flash 에 반하여 Unity 엔진을 이용하고 있는 개발자의 규모에 관한 데이터를 제공할 수 없었다. 그러나 그는 게임을 개발에서의 Unity 시장 점유율이 점진적으로 성장하고 있다고 말한다.

“상당한 수의 사람들이 게임 보다는 다른 것을 위해 Flash 를 이용한다. 비디오나 웹사이트 메뉴 등과 같은 것들을 위해서 말이다. 얼마나 많은 사람들이 실제로 게임 개발에 Flash 를 이용하는지를 알고 싶다 ; 어떤 사람도 이에 대한 데이터를 가지고 있지 않을 것이라 생각한다.”

Unity 는 Adobe 가 Dell 과 같은 컴퓨터 제조사와 함께 진행한 것과 비슷한 번들 전략을 진행하고 있다.

“Dell 컴퓨터가 출시될 때, Flash 플러그 인이 이미 번들로 포함되어 있다. 우리는 이런 종류의 시장 파워를 가지고 있지 못하다. 그러나 빠른 속도로 이를 따라 잡을 것이고, 곧 이러한 번들 전략을 시작할 것이다. 아마도 2 년 내에 시작할 것이다.”

“이 동안에, 우리는 Google 이 Native Client 라고 부르는 것을 포함한 Chrome 브라우저를 기대하고 있다. 이를 통해 별도의 플러그 인 없이 브라우저에서 직접 Unity 게임을 플레이 할 수 있게 될 것이다. 이것이 우리에게 얼마나 중요한 지는 당신도 알 수 있을 것이다.”

Adobe 대변인이 3D 게임에서의 Unity 의 성공을 언급했다 하더라도, "Flash 에서의 3D 는 단지 게임을 위한 것이 아니라 는 것은 강조할 필요가 있다. 곧 출시될 Flash 3D 플랫폼은 이커머스, 디지털 마케팅, 웹 앱 등의 전체 웹을 넘나드는 영향력을 가지게 될 것이다. 더 이상 최종 소비자에게 플러그 인으로 간주되지 않는 Flash Player 의 보급력 때문에 이는 쉽게 달성될 수 있을 것이다."

3D Flash 플랫폼은 매우 제한적인 베타 단계에 있다.

"우리는 3D 작업에 비판적인 엔진 프로바이더와 틀에 집중하고 있다. 그러나 더 많은 개발자와 퍼블리셔 커뮤니티로 베타 버전을 확장하고 있다. 봄 즈에 좀더 대중적인 베타를 소개할 수 있을 것이다"고 Adobe 게임 솔루션 생산 및 전략 팀의 Jennifer Taylor 는 말한다.

예정대로 2 분기에 Molehill 이 출시될 때, Adobe 와 Unity 엔진 사이에 어떤 경쟁이 벌어질지는 의문이다.

"지금 시점에서 웹에 3 차원을 추가하기는 조금 이른 감이 없지 않아 있다. Unity 는 이러한 가능성을 산업계에 불어 넣어주었다는 점에서 굉장하다. 그러나 Adobe 기반의 300 만명 이상의 개발자들에게 3D 와 관련된 또 다른 기회를 볼 수 있게 해 줄 것에 대해서는 반문의 여지가 없다. 우리는 3D 를 좀더 넓은 웹 커뮤니티로 불러오게 할 것이며, 효과적으로 다수가 접할 수 있게 할 것이다."

그리고 Adobe 의 목표? Unity 만큼 게임 개발자 친화적이 되는 것이다.

"분명히, Unity 가 잘 한 것은 엔진과 틀에 대단한 가능성을 불러온 것이다"고 Taylor 는 언급했다. "우리는 어떤 구체적인 계획을 아직 발표하지 않았다. 그러나 Adobe 가 디자이너와 개발자에게 주목하고 있다는 것은 알 수 있을 것이다. 우리는 비디오, 벡터 및 다른 종류의 콘텐츠를 만드는 것 만큼 쉬운 3D 작업을 할 수 있게 하기 위하여, 문제를 해결할 방법을 찾고 있다.

우리는 비용과 어려움을 절감시킬 수 있는 방법에 관하여 매우 전략적으로 사고 하고 있다. 그래서 개발자들이 3D 와 관련된 런타임을 추가하는 새로운 가능성을 고려할 수 있게 하고자 한다."