XNA 에 대한 고찰

(Reflections on XNA)

작성자: 네이선 파우츠(Nathan Fouts)

작성일: 2013 년 2 월 5 일

네이선 파우츠(Nathan Fouts)는 2006 년에 인섬니악 게임즈(Insomniac Games)를 그만두고 인디 개발자로 나섰다. 그는 개발 플랫폼으로 마이크로소프트의 XNA 를 최종 선택했는데, 이 글은 그 툴에 대해 돌아보고 평가하는 것이다. 마이크로소프트는 XNA 서비스를 중단[1]한다고 지난 주에 밝힌 바 있다.

XNA 게임 스튜디오(XNA Game Studio)는 마이크로소프트(Microsoft)가 개발해서 2006 년에 발매한 툴 세트이다. 미드 레벨의 코드 기반 개발용 라이브러리 세트로, 에디터가 탑재된 언리얼(Unreal)이나 유니티(Unity)는 하이 레벨에 속한다.

XNA 는 2010 년에 마지막으로 업데이트됐다. 마이크로소프트는 2014 년 지원 중단 계획을 지난 주에 공식적으로 발표[2]했다. 또한 윈도우 8 에서도 XNA 를 지원하지 않을 예정이라고 밝혔다.

이제, XNA 가 개발자와 게이머들에게 어떤 존재였는지 알아보자.

인디 개발자로 성공하기 전에

시간을 거슬러 2006 년으로 가보자. 싱어 송 라이터 씨 로 그린(Cee Lo Green)이 TV 보다 라디오에서 더 잘 나갈 때다. 영화 <보랏(Borat)>이 선풍적인 인기를

---

[1] 참조링크: http://gamasutra.com/view/news/185894/Its_official_XNA_is_dead.php

[2] 참조링크: http://gamasutra.com/view/news/185894/Its_official_XNA_is_dead.php

누리고 있다. 제임스 본드(James Bond) 영화는 훨씬 더 나아져서 주인공이 아주 터프해 보인다. 조지 워싱턴 부시(George W. Bush)는 대통령 재임에 성공했고, 부통령은 사냥 중에 친구를 쐈다!

인디 게임은 아직 인기가 없다. 인디 게임을 광적으로 좋아하는 사람들은 "그렇지만 <엔(N)>과 <랙돌 쿵푸(Rag Doll Kung Fu)> 게임을 해본걸요. 켄타 조는 천재인 것 같아요!"라고 말하기도 한다. 그렇지만 인디 게임 산업은 아직 수 백만 달러를 벌어들일 정도로 성장하지 않았다. 험블 번들(Humble Bundles)도 없고, <마인크래프트(Minecraft)>와 <브레이드(Braid)>가 나오려면 몇 년을 더 기다려야 한다. 대부분의 게이머들이 인디 게임을 모른다.

나는 인섬니악 게임즈에서 일한다. <레지스탕스: 인류 몰락의 날(Resistance: Fall of Man)>의 무기를 개발한다. 플레이스테이션 3 발매와 동시에 출시됐다. 지난 해에 엑스박스(Xbox) 새 버전이 나왔다. 마이크로소프트는 엑스박스 최초 버전 발매 이후 처음으로 엑스박스 라이브 아케이드 스토어(Xbox Live Arcade store)를 업그레이드 했다. 게이머들이 <지오메트리 워즈(Geometry Wars)>를 수백만 번 다운로드 했다는 소문이 들린다. 수백만 번이라고? 소규모 게임인데다가, 오프라인 매장에서 파는 것도 아닌데! 게다가, 겨우 5 달러라고? 잠시만, 몇 사람이서 그 게임을 만들었다고? 겨우 두 명? 정말?

내 스튜디오를 내고 콘솔 게임을 디렉팅할 계획으로, 오래 알고 지낸 프로그래머 친구에게 마이크로소프트의 MDX(Managed DirectX)에 기반한 엔진으로 작업해 달라고 부탁했다. 여러 시스템이 들어와야 하기 때문에 작업이 느리게 진행되어서 몇 달이 걸렸다. 드디어 일을 어느 정도 마무리했을 때, 우리는 게임 디자인과 새 엔진을 사용법에 대해서 의논했다.

그런데, MDX 가 XNA 새 버전으로 대체될 거란 말이 들린단다. 친구는 XNA 첫 버전을 다운로드 했기 때문에 그간 작업한 결과가 전부 무용지물이 된 셈이다. 그의 말에 따르면, XNA 새 버전의 기능을 그가 모두 만들어 내려면 몇 년은 걸릴 것이다. 그간 그가 해온 미드 레벨 게임 개발 라이브러리 구축 작업의 수준을 뛰어넘기 때문이다.

XNA 첫 버전 로고

XNA 의 용도

XNA 게임 스튜디오는 프로토타입 개발의 이상향이다. 당신이 꿈꾸는 것이라면 뭐든지 만들어 낼 수 있을 정도로 로우 레벨이다. 그러면서도, 하이 레벨 시스템들의 장점을 고루 갖춘 덕분에 작업 부담을 굉장히 많이 줄여준다. 그래픽, 오디오, 인풋, 스토리지, 네트워킹 등이 뛰어난 API 에 담겨 있다. C/C++에서 C#으로 넘어가는 과정에서, 이런 라이브러리를 무료로 사용할 수 있다는 게 믿기지 않을 정도로 좋았다.

나는 1998 년부터 게임 개발을 했는데, 주로 C/C++과 언리얼스크립트를 사용했다. 그 전에 C#으로 프로그래밍을 해 본 적이 없었는데도, XNA 를 쓴 지 4 개월 만에 레벨 에디터, 애니메이션 에디터, 오브젝트 구성 시스템을 아주 강력하고 튼튼하게 구축했다. XNA 기반 에디터를 사용한 지 일 년 만에, 내 첫 번째 인디 게임인 <웨폰 오브 초이스(Weapon of Choice[3])> 개발을 마쳤다. 대부분 혼자 작업했고, 결과물이 좋아서 2010 년 기네스 기록에 올라가기도 했다. XNA 는 그 정도로 강력한 툴이다.

XNA 는 고급 3D 비주얼을 효과적으로 지원할 뿐만 아니라 2D 렌더링 작업 기능도 고루 갖추고 있어서, 아마추어와 프로 모두 사용하기에 좋다. 기능을 최대한 사용하면 가비지 콜렉션(Garbage Collection)과 플로팅 포인트 처리 속도가 느려져서 작업에 큰 걸림돌이 되기도 한다. 그러나, XNA 로 만든 뛰어난 게임들을 보면 알 수 있듯이, 해결 가능한 문제들이다. 업계에서도 XNA 의 진가를 알아봐서, <게임 디벨로퍼 매거진(Game Developer Magazine)>에서 주는 프론트라인 상을 두 개 받았다.

---

[3] 참조링크: http://www.gamasutra.com/view/feature/3899/postmortem_mommys_best_games_.php

XNA 는 엔진보다는 사용성이 뛰어난 라이브러리 시스템으로서 더 빛을 발한다. 그래서 다른 엔진들처럼, "XNA 느낌"이란 게 없다. 인기 많은 XBLA(Xbox Live Arcade, 엑스박스 라이브 아케이드) 및 스팀 게임들이 XNA 로 만들어졌다. <디시워셔(The Dishwasher)> 시리즈와 <테라리아(Terraria)> 같은 게임이 그 예이다. 한편, 메릴랜드에서부터 켄터키, 아리조나에 이르기까지 전국의 학교에서 XNA 를 학교 프로젝트에 사용하고 있다.

XBLIG(Xbox Live Indie Games, 엑스박스 라이브 인디 게임즈)

그러나 XNA 의 가장 큰 장점은 뭐니뭐니해도 집에서 현재 사용중인 콘솔용 게임을 개발하고 출시할 수 있다는 점이다. 수년간, 엑스게임스테이션(XGameStation)부터 넷 야로즈(Net Yaroze[4])에 이르기까지 취미로 콘솔 게임을 개발하려는 움직임이 있었다. 그러나 아직도, 엑스박스 360 을 사서 프로그램을 다운로드 한 후 그 시스템 상에서 게임을 개발하는 사람들은 없다.

2008 년 11 월, 마이크로소프트에서 커뮤니티 게임 채널을 만들었다. 우리 회사에서 만든 <웨폰 오브 초이스>가 개시 게임이었다. 미개척 영역에서 흔히 일어나는 일이기는 하지만, 마이크로소프트에서 몇 가지 실수를 했다. 게임 평가 시스템을 만들지 않았고, 그 다음 해까지 매출 데이터를 공유하지 않았으며, 가끔 마켓플레이스에서 중요한 분류 목록을 소홀히 관리했다.

---

[4] 참조링크: http://www.gamasutra.com/view/feature/169245/15_years_later_how_sonys_net_.php

그래도 개발-테스트-출시 시스템은 효과가 있었을 뿐만 아니라 아주 매끄럽게 진행되었다. 이를 이용해 PC 에서 게임을 만들고 바로 자신의 엑스박스 360 에서 XNA 게임 스튜디오를 사용해서 테스트 해 볼 수 있었다.

피어 리뷰 시스템 같은 것들도 문제가 전혀 없진 않아서 몇 년이 지나고서야 자리를 잡았다. 그럼에도 불구하고, 전 세계 사람들이 내가 개발한 게임을 플레이 하는 건 황홀한 경험이다.

엑스박스 라이브 인디 게임 채널에는 여러 차례 변화가 있었다. 모두 알다시피, 명칭이 가장 먼저 바꼈다. 마이크로소프트 내부에서 플랫폼 관리 방식을 두고 종종 갈등이 불거진 것 같다는 점이 가장 아쉬웠다.

마켓플레이스가 규제되지 않으면 질 낮은 아마추어 상품이 나오는 것은 불가피한 일이다. 그러나 마이크로소프트는 아마추어 게임의 가능성을 점 쳐보고 잘 만든 게임들을 채널에서 지목하는 일을 하지 않았다. <마이너 딕 딥(Miner Dig Deep)>, <비트 해저드(Beat Hazard)>, <소울캐스터(Soulcaster)>, <프로텍트 미 나이트(Protect Me Knight)>, <브레스 오브 데스 Ⅶ(Breath of Death Ⅶ)> 등과 같은 멋진 게임들이 있었는데도 말이다. 오히려 채널의 존재를 드러내놓고 무시하는 것 같았다. 엑스박스 360 대시보드를 여러 차례에 걸쳐 업데이트 했는데, XBLIG 의 문제를 감추려는 시도로 보였다.

유저가 새 게임을 어떻게 알게 되느냐가 게임의 인기에 큰 영향을 미치게 마련인데, 이 점이 XBLIG 의 가장 큰 문제였다. 상위 다운로드 목록으로 가장 인기 있는 게임들을 보여줬는데, 유저들은 이 리스트를 자주, 지속적으로 업데이트해서 최신 게임을 반영해 주기를 원했다. 그러나 업데이트가 종종 늦어지면서, 출시 공지나 행사를 통해서만 새로 나온 게임을 접해야 하는 경우가 가끔 있었다.

처음에는 분류 방식이 제한적이라서 게임 검색이 어려웠다. XBLIG 나 XNA 에만 있는 문제는 아니었고, 나중에 해결되기도 했다. 이제는 엑스박스 대시보드에 검색 옵션과 추천 기능이 있어서 게임을 검색하기 쉽다. 그러나 해결되지 않고 점점 심각해지는 문제도 있었다.

TV 의 매력

엑스박스 360 으로 TV 에서 처음 렌더링 작업을 할 때는 믿을 수 없을 정도로 좋았다. 마법적이고, 신비하고, 금지된 일을 한 기분이었다. 나는 아타리(Atari), 세가 마스터 시스템(Sega Master System)을 쓰고 수퍼 NES(Super Nintendo Entertainment System, 수퍼 닌텐도 엔터테인트먼트 시스템)를 하며 자랐는데, 당시에는 아무리 노력해도 콘솔을 이용해서 게임을 만들 수 있는 방법이 전혀 없었다. 그런데 XNA 와 XBLIG 로 꿈을 이뤘다. 게임 개발 장벽이 사라져서, 인디 개발자들도 돈 많은 대형 퍼블리셔와 똑같이 콘솔용 게임을 만들고 팔 수 있었다.

엑스박스에 처음으로 나무를 그리고서 얼마나 신나 했는지 아직도 기억난다.

XNA 와 XBLIG 가 등장한 시점이 중요한데, <브레이드>는 2008 년에, <플라워(Flower)>는 2009 년에 출시됐다. 갑자기 여기 저기서 인디 게임을 개발하기 시작했다. 개발자들이 큰 회사를 그만 두고 인디 스튜디오를 차렸다. 전업 인디 개발의 가능성을 알아본 사람들은 이제 XNA 덕분에 PC 게임뿐만 아니라 콘솔 게임도 선택할 수 있었다.

시장 영향력

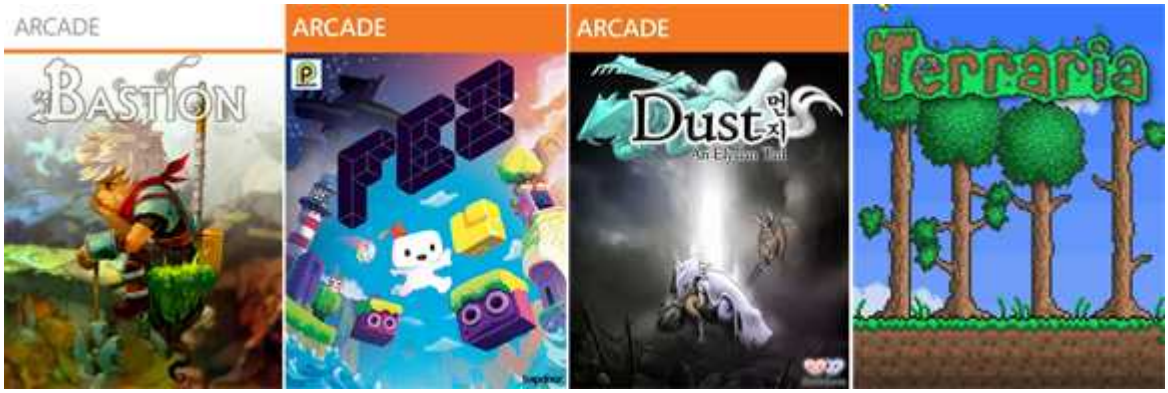
엑스박스 360 마켓플레이스는 2005 년에, 플레이스테이션 3 스토어는 2006 년에 열렸다. 2008 년에는 닌텐도의 위웨어, 아이폰의 앱스토어, 엑스박스 라이브 커뮤니티 게임즈가 열렸다. 이와 같은 다양한 생태계들로부터 영향을 받기도

했지만, 마이크로소프트는 완전히 커뮤니티에 중심을 둔 프로세스로 한 걸음 더 나아갔다. 오픈 콘솔 개발 영역을 개척했고 XBLIG 로 선두주자가 되었다. 게임 품질 및 XBLIG 관리 문제는 여전히 민감한 사안이지만, XNA 와 XBLIG 덕분에 다른 대형 플랫폼 결정자들이 인디 개발자들을 좀 더 배려하기 시작했다고 생각한다.

XBLIG 를 통해 수많은 게임 스튜디오들이 성공했다. <디시워셔> 시리즈를 만든 스카 스튜디오(Ska Studios), <크툴루 세이브즈 더 월드(Cthulu Saves the World)>를 만든 제보이드 게임즈(Zeboyd Games), 인기 있는 트윈스틱 게임 시리즈를 만든 라디언게임즈(Radiangames), 우리 게임과 <이스케이프 고트(Escape Goat)>를 만든 매지컬 타임 빈(Magical Time Bean) 등이 그 예이다.

XNA 포럼에는 50 만 명 이상의 유저가 등록되어 있다. XNA 게임 스튜디오를 사용해서 XBLIG 용으로 만든 게임이 2,800 개가 넘는다.

XBLIG 상에 출시된 게임들은 수백만 번 다운로드 되고, 수백만 달러를 벌어들였다. 심지어 백만 개가 넘게 팔린 게임도 있다. <배스천(Bastion)>, <페즈(Fez)>, <더스트: 일리시안 테일(Dust: An Elysian Tail)>, <테라리아>와 같은 XBLA 및 스팀 게임들은 XNA 게임 스튜디오를 일부 또는 전부 사용해서 만들어졌다.



#BecauseOfXNA

XNA 개발자이자 후원자인 닉 그레블린(Nick Gravelyn)은 며칠 전에 해시태그를 시작했다. 순식간에 수 백 명의 개발자들이 몰려들어서 XNA 가 그들에게 어떤 의미였는지에 대해 이야기했다. 사업이나 예술적 영감에 대해서 말한 사람들도 있지만, 많은 이들이 XNA 를 사용해서 그들의 첫 번째 게임을 개발했다는 말을 했다.

스카 스튜디오에서 올라온 두 개의 트윗이 인상적이다.

가장 짧은 트윗이 많은 이들에게 공감을 불러 일으켰다.

앞으로 나아가야 할 방향

<스컬스 오브 더 쇼군(Skulls of The Shogun)>은 원래 XNA 에 탑재되어 있다가 XBLA 에 이제 막 출시되었다. 내가 XNA 으로 개발한 <시리어스 샘 더블 D XXL(Serious Sam Double D XXL)>은 2 월 중순에 XBLA 에 출시된다. <찰리 머더(Charlie Murder)>와 <테라리아(XBLA 버전)>도 곧 출시될 예정이다. XBLA 는 "버려졌지만" 아직도 많은 이들이 사용하고 있다. XNA 를 계속 사용하고 싶은 사람은, PC 에서 모노게임(MonoGame)을 사용하는 게 믿을만한 선택이 될 것이다. 엑스박스 다음 버전에 XBLIG 를 또 사용할거란 말은 없지만, 나는 아직 마이크로소프트가 오픈 개발 기능을 어느 정도 사용할 수 있게 할 것이라고 기대한다.

여전히 유니티나 게임메이커(GameMaker)를 사용해서 PC 게임을 개발할 수 있다. 그러나 많은 게이머들이 콘솔 게임 개발에 더 신비감을 느낀다. 오우야(Ouya)와 같은 안드로이드 콘솔과 게임스틱(GameStick)이 공백을 매워줄까? 문제는 유저층이다. 이 콘솔들이 잘 팔리지 않으면, 수백 만 명의 잠재 게이머를 등에 업고 있는 XBLIG 만큼 인디 개발자들에게 매력이지는 않을 것이다.

미래에 어떤 일이 벌어지든간에, XNA 는 적기에 나타나서 인디 게임 분야의 성장을 도왔다. 대기업이 XNA 를 만들기는 했지만, 힘들게 노력해서 게임을 개발하고, 게임 개발 분야에서 새로 경력을 쌓아가는 사람들이 늘었다. 많은 이들이 XNA 를 그리워할 것이다. 앞으로도 오픈 콘솔 개발과 뛰어난 게임 라이브러리가 성공했다는 걸 기억하도록 하자.

XNA 를 만들어줘서 고맙다. XNA 는 역사에 이름을 남겼고 오늘날의 인디 게임 개발이 존재하게 된 원동력이었다.

©2013, UBM LLC. Initially published in *Gamasutra.com*, a UBM LLC publication. Translated and reprinted with permission.