

요센 게임도 참 쉽게 만드네 - 유니티

회사 분위기가 싱숭생숭하여 생존 본능이 발동했습니다. 웹은 좀 지겨우니까 이제 다른 쪽 기술들도 살펴볼겸 해서 어깨너머로 슬쩍슬쩍 넘겨보던 와중에 게임회사 다니는 쫘맹형이 "너 자바스크립트 하지?"라고는 질문을 던졌고, "유니티라는거 알아? 그거 죽이니까 살펴봐"라는 정보를 줬습니다. [유니티 홈페이지](#)에 들러 대략 어보니 이거 완전 물건이더군요. 게임제작에 필요한 시작부터 끝을 보장하며, [멀티 플랫폼](#)이고, 2011년도에 [한국 지사](#)가 설립되어 개발 지원이 풍부하며, 언리얼이나 기타 게임엔진에 비해 저렴한 등 장점을 모두 나열하자면 입이 아플 지경입니다.



최근 런칭한 [유니티 4.0](#)은 다이렉트X 11을 공식적으로 지원하고, GUI를 완전히 재작성하여 낮은 성능의 개발환경에서의 효율성을 높였으며, 강력한 애니메이션 시스템([메카닉](#))을 제공하여 모션 캡처한 애니메이션을 마치 동영상 편집하듯이 손쉽게 다룰 수 있고, 리눅스 플랫폼을 추가로 지원하며, 그래픽 기능에 엄청난 향상이 있고, 곡선과 기물기 중심의 모듈 파티클 시스템 도구를 강화해 폭발, 충돌, 태풍 등을 보다 적은 예산으로 구현하는 등 많은 발전이 있었다고 합니다. 30일간 사용해 볼 수 있는 트라이얼 버전을 설치하고 이런저런 스크린캐스트를 보면서 따라 하는 중인데, 감탄을 금치 못하고 있습니다. 개발과정에 필요한 모든 라이브러리가 모듈화 되었고 개발도구와 잘 결합하여 조금만 집중하면 간단한 게임 정도는 똑딱 만들겠다는 생각이 들더군요. 유니티로 만들어진 게임들을 살펴보면 iOS 2012 최고의 게임으로 선정된 [Room](#), 앵그리 버드로 유명한 Rovio사의 [Bad Piggies](#), [Ravensword](#) 이름만 들어도 알 수 있을만한

히트작들이 꽤 있었습니다.

그리고 홈페이지는 물론 모든 [메뉴얼과 레퍼런스 문서](#)를 완벽한 한글로 제공해 주어 힘들게 구한 외국 문서를 번역해가면서 삼질할 필요가 없다는 것이죠. 그리고 한국만을 위한 [개발자 커뮤니티](#)도 자체적으로 활성화를 도모하는 아름다운 자세를 엿볼 수 있었습니다. 너무 칭찬 일색이네요. 마지막으로 가장 마음에 드는 부분은 자바스크립트를 이용한 스크립트 작성을 지원하는 것입니다. C#(Mono 기반) 또는 Boo로도 스크립트를 작성할 수 있습니다. "아~ 이걸 왜 지금에 와서야 안 거지?"라는 아쉬움이 들 정도입니다. 취미로 삼아 가지고 놀다가 뭔가 재미있는 아이디어가 떠오르면 본격적으로 시작해 봐야겠습니다. 2013년은 왠지 뭔가 터질 것만 같은 이래저래 흥분되는 해가 될 것 같습니다.