

XNA Creators Club

DAVID WELLER OVER GAME DEVELOPMENT VOOR DE XBOX 360

Een tijdje geleden, na een congres voor game developers, kwam ik in gesprek met David Weller. Hij is waarschijnlijk beter bekend van zijn blog www.letskilldave.com waarin hij schrijft over game development. Dave is werkzaam als Game Developer Community Manager bij Microsoft en is medeauteur van het boek 'Beginning .NET Game Programming in C#'. Dave beantwoordt een aantal vragen over game development voor de Xbox 360.

Wat heb je nodig om games te bouwen voor de Xbox 360?

Als eerste heb je als ontwikkelaar een aantal tools nodig en dat zijn Visual C# 2005 Express Edition en XNA Game Studio Express. Hiermee kun je XNA-games bouwen voor Windows. Deze tools zijn gratis en kun je bij Microsoft downloaden. Daarnaast heb je een lidmaatschap bij de XNA Creators Club nodig om de games te kunnen draaien op de Xbox 360.

Wat is de XNA Creators Club precies?

Een abonnement op de XNA Creators Club koop je via Xbox Live Marketplace. Er zijn twee varianten: \$99 voor een jaarabonnement of \$49 voor vier maanden. Via de XNA Creators Club ontvang je allerlei informatie, starter kits, sample games, white papers, en video's over game development. Wanneer je eenmaal lid bent van de XNA Creators Club kun je de XNA Framework runtime environment downloaden naar je Xbox.

Wat zijn de eisen aan hardware om XNA Game Studio te draaien?

De eisen aan het ontwikkelstation zijn als eerste een pc met Windows XP en Visual C# 2005 Express Edition met .NET Framework 2.0 en de laatste versie van DirectX. De videokaart in de pc moet minimaal Direct3D 9.0c en Shader Model 1.1 ondersteunen. Ik adviseer eigenlijk Shader Model 2.0, want een aantal samples draait anders niet. XNA Game Studio kun je naast Visual Studio-versies draaien. Aan de Xbox 360-kant heb je de volgende eisen: een abonnement op Xbox Live en een harddisk. De XNA Framework runtime environment eist namelijk dat er een harddisk aanwezig is in de Xbox 360. Op de harddisk wordt onder andere de game zelf opgeslagen. Wat betreft het netwerk moeten de Xbox 360 en het ontwikkelstation in hetzelfde subnet zitten.

Wat heb je nodig om XNA Games te draaien op een Xbox 360, en hoe krijg je je eigen game op de Xbox?

Zoals gezegd, een actief abonnement op de XNA Creators Club. Vervolgens kun je bij Xbox Live Marketplace de XNA Game Launcher downloaden op de Xbox 360. Als je die eenmaal hebt geïnstalleerd, kun je via de Dashboard bij games de XNA Games Launcher starten. En nu het belangrijkste, om te zorgen dat niet iedereen zomaar games op je Xbox kan zetten, werken we met encryption keys. Als eerste laat je de XNA Game Launcher een key genereren die je vervolgens in Game Studio Express ingeeft. Vanaf nu kun je games deployen naar de Xbox.

Hoe distribueer ik mijn XNA-games? Op dvd of via marketplace?

Op dit moment is distributie nog vrij lastig. Als je een game aan iemand wilt geven – om te testen bijvoorbeeld – moet die persoon

ook lid zijn van de XNA Creators Club en ook een pc met XNA Game Studio Express hebben. Aan die persoon geef je dan de volledige source-code en alle resource-files. Vervolgens kan hij of zij de game compileren en op zijn of haar Xbox zetten. Dat dit niet ideaal is begrijp ik en we zijn hard bezig om de distributie van games gemakkelijker te maken.

Zit er een debugger in XNA Game Studio? Met andere woorden, hoe debug je een XNA-game op de Xbox 360?

Ja, er is een real-time debugger. Via remote debugger kun je zelfs een waarde in de game aanpassen en weer verder testen/spelen.

Hoe moeilijk is het om in XNA Game Studio spellen te ontwikkelen? Zijn er codevoorbeelden, tutorials, et cetera beschikbaar?

Er is genoeg hulp om snel van start te gaan. Er is de Space War Starter Kit en er zijn meer dan 60 games met source-code beschikbaar via de verschillende game communities. Ook zijn er al aanvullende developmenttools zoals Torque X van www.garagegames.com beschikbaar.

Waar is nuttige informatie te vinden?

Natuurlijk op mijn eigen blog www.letskilldave.com en op die van het XNA-team op blogs.msdn.com/xna. Ook kan ik het DirectX- en XNA-game-developmentforum aanbevelen op forums.microsoft.com/msdn/default.aspx?forumgroupid=20. Daarnaast zijn er diverse sites met veel informatie zoals www.xnaresources.com en www.xnatutorial.com.