# 포스트모템: 크로코다일 엔터테인먼트의「잭 제로」

(Postmortem: Crocodile Entertainment's *Zack Zero*)

작성자: 알베르토 모레노(Alberto Moreno), 카를로스 아브릴(Carlos Abril)

작성일: 2012년 7월 3일

[인디 팀의 야심이 걷잡을 수 없이 계속 커졌는데도 불구하고 프로젝트가 끝난 게임이 대중과 만날 수 없다면 어떤 일이 일어날까? 스페인어로 개발된 플레이스테이션 3(PlayStation 3) 다운로드 플랫폼 「잭 제로」의 솔직한 포스트모템에서 점점 커져버린 작은 아이디어에 대한 두 개발자의 이야기를 들어본다.]

2007년 초에「잭 제로」작업을 시작했다. 처음에는 둘이서만 시작했지만(카를로스 아브릴과 알베르토 모레노) 2007년 말에는 카를로스의 동생 나초 아브릴(Nacho Abril)도 프로젝트에 참여하게 됐다.

처음 계획은 20여 년 전 8비트 시대에 만들었던 카를로스의 첫 번째 상업 게임(스페인에서는「Phantis」, 다른 나라에서는「Game Over Ⅱ」) 구조(structure)로 게임을 만드는 것이었다.

2D 게임 구조로 3D 그래픽의 플랫폼 게임을 만들자는 생각이었다. 2년이면 PC용 게임을 개발할 수 있는 간단한 작업이었고 이에 따라 팀, 구조, 엔진, 도구, 절차를 마련했다. 그리고 콘솔용 게임을 개발하기로 했다. 우리에게는 낯선 분야였다.

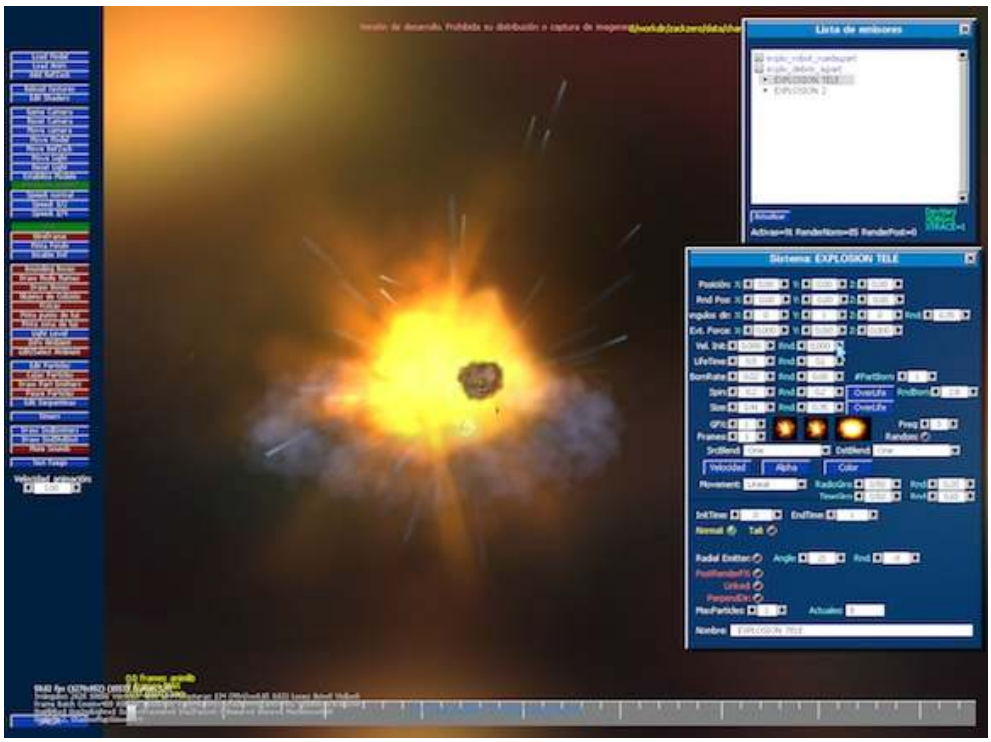
그러나 결국 처음 계획보다 3년이 더 걸리고 나서야 플레이스테이션 3용 첫 게임을 완성했다.

**잘된 점**

**1. 독자적인 도구 및 기술 사용**

크로코다일 엔터테인먼트를 2, 3년 늦게 설립했다면 어땠을지 모르겠다. 아마 2009년과 2010년 사이에 시중에 나온 적당한 가격의 도구와 게임 엔진 덕분에 게임을 개발하는 데에만 써야 할 개발 시간을 써가며 독자적인 엔진과 도구를 만드느라 고생하지 않았을지도 모른다.

그러나 우리가 회사를 시작할 당시에는 작은 스튜디오가 쓸만한 싼 가격의 게임 엔진이 없었기 때문에 직접 엔진 설계를 시작했다. 하지만 독자적인 기술을 개발한 덕분에 보조금을 받을 기회가 생겼다.




크로코다일 엔터테인먼트의 모델 편집 프로그램

크로코다일 엔터테인먼트의 첫 해는 그야말로 프로젝트에 필요한 모든 도구와

기술을 만드는 데 쓰였다. 게임 시제품을 검토하면서 미술 및 설계 작업을 쉽게 프로그래머로부터 독립화하는 데 필요한 도구를 만들었다.

첫 번째 엔진 예비 버전은 3D 소프트웨어에서 너무 많은 정보를 보냈지만 서서히 게임 단계에서 물체의 위치와 크기를 조정하고, 움직이는 물체, 입자 시스템, 셰이더(shader), 소재 등 오프셋 매개변수를 지연 및 설정하는 등 실시간으로 거의 모든 것의 편집이 가능하도록 도구를 개선할 수 있었다.

## 2. 우수한 분산 조직 시스템

게임을 개발하는 중에 사무실이 없다는 사실이 항상 문제가 되었지만 덕분에 의사소통과 업무 조직을 관리할 보다 좋은 방법을 찾으며 조직 시스템을 개선할 수 있었다.

「잭 제로」 작업을 한 프로그래머는 고작 세 명에 불과했고 그 세 명도 스튜디오의 공동 창립자인 카를로스, 나초 형제와 적 AI를 도운 디에고 가르세스(Diego Garcés) 등 모두 회사 동업자였다.

의사소통과 조직 상의 큰 어려움은 미술 팀에서 발생했다. 주요 제작이 이루어진 해에 미술 팀에는 컨셉트 아티스트 둘, 애니메이터 하나, 3D 아티스트 둘이 속해있었고 일부 작업은 외주로 돌렸다. 전담 프로듀서와 발생하는 모든 의문사항을 해결할 사무실이 없는 상황에서 오직 한 달에 한 번씩만 모이려고 했기 때문에 그래픽 묘사와 설계 작업이 한층 더 어려웠다. 일부 팀원은 집이 아주 멀었기 때문에 지나치게 잦은 회의에 참석하느라 소중한 시간을 낭비하게 하고 싶지 않았다. 그래서 만날 때마다 그 달에 할 일을 상세히 정했다.

이는 환경, 캐릭터, 소품 등 모든 것의 시각화 작업을 하는 컨셉트 아티스트의 일 때문이었다. 아무리 작은 일이더라도 모든 게임의 속성은 컨셉트 아티스트와 함께 우리가 원하는 느낌을 찾아야 했다.

목표는 3D 아티스트와 애니메이터가 작업 내용 및 방식에 대한 충분한 정보를 얻고 집으로 돌아갈 수 있도록 하는 것이었다. 이런 식으로 우리는 매일같이 작업을 수정하거나 전화, 메신저, 스카이프(Skype)를 통해 지겹게 설명하는 일을 피할 수 있었다. 캐릭터 애니메이션은 게임플레이에 직접적인 영향을 미치기

때문에 애니메이션 작업에 특히 어려웠다. 이 경우 프로그래머와 애니메이터 간에 의사소통만큼이나 시행착오가 중요한 역할을 했고 알베르토가 직접 매일 관리를 해야 했다.

프로젝트를 시작할 때에는 MS 프로젝트 소프트웨어로 작업 관리를 하고 이메일로 여기저기에 흩어져 있는 사람들에게 업무 관련 의사소통을 했다. 이걸로는 효과가 없었다. 의사소통이 매우 중요하기 때문이었다.

후에 우리는 사용자와 우선순위 기준으로 정리한 작업 목록 매크로를 만들고 눈에 잘 띄게 색깔과 메모를 달아 위키에 업로드했다. 이것도 아니었다. 피드백도 메모도 달리지 않았다. 작업 목록과 구성도를 갖고 정기적으로 미팅을 가졌지만 같은 작업이 겹치기 때문에 이를 매일 할 수는 없었다.

그래서 이번에는 구글 독스(Google Docs)를 사용하기 시작했다. 의사소통은 개선되었지만 곧 모든 내용이 섞여 여러 섹션으로 정리를 했음에도 불구하고 문서를 읽을 수 없게 되었다.

그래서 이번에는 베이스캠프(Basecamp)로 눈을 돌렸다가 결국 팀워크(Teamwork)로 바꾸게 되었다. (베이스캠프는 아이패드에서 제대로 작동하지 않았기 때문이었다. 하루 작업을 마치고 의자에 편안히 앉아 확인 목록을 검토하고, 메모를 달고, 작업 우선순위를 정하는 게 아주 좋았다.) 팀워크는 훨씬 생산적이고, 여러 사람의 참여가 쉽고, 전담 프로듀서가 필요 없었다.

각자 자기가 한 작업을 기입하고, 전체 작업을 보고 의견을 달며, 이를 확인하고 대답할 수 있었기 때문에 변경사항을 파악하고 돌아가는 상황을 놓치지 않을 수 있었다. 작업을 끝내거나 변경을 할 때에는 날짜 별로 정리된 일반 변경 목록에 표시되었기 때문에 아침에 일찍 도착하면 각자 한 작업, 메모, 결과를 확인하고 필요한 일이 있는지 살필 수 있었다. 게다가 팀워크 사람들은 친절하게도 우리가 제안한 몇 가지 기능을 제품에 금세 추가해주었다. 예를 들어 아직 읽지 않은 새로운 의견이 달리면 작업 목록에서 각각의 작업에 대한 의견을 표시하는 작은 아이콘이 초록색으로 표시되는 것과 같은 기능이었다. 이는 아침이나 저녁 늦게 목록을 검토하는 데 아주 유용했다.

### 3. 핵심 게임플레이 변경

「잭 제로」를 시작할 때 핵심 게임플레이에 관한 생각은 약간 달랐다. 「잭 제로」의 처음 내용은 한 우주 해병대원이 일련의 단계를 거치며 새로운 무기를 사고 업그레이드를 하면서 만나는 모든 적을 죽이고 악당 줄록(Zulrog)으로부터 여자친구를 구하는 내용이었다.

그러나 2009년 3월에 샌프란시스코에서 열린 게임개발자회의(Game Developer Conference)에서 개발자들에게 플레이스테이션 3 게임 개발을 장려하는 강의를 하나 듣게 되었다. 게다가 이전 2년 동안 PC 판매가 줄어들었기 때문에 원래의 계획을 포기하고 플레이스테이션 3 게임으로 바로 가기로 결정했다.

그러나 게임의 목적과 구조가 콘솔에는 맞지 않는 것 같았기 때문에 초창기 캐릭터와 신무기 습득 및 업그레이드 방법 등 대규모 수정을 해야 했다. 또한 일직선으로 이어지는 맵 구조를 변경하려면 퍼즐이 더 필요했다.

그래서 팀원들과 식당에서 만나 맥주와 피자를 먹으며 브레인스토밍을 했다. 앞서 말했듯 사무실이 없었기 때문에 아무데서나 회의를 열 수밖에 없었다.

결국 새로운 설계에 맞춰 기존 작업을 수정하기로 했다. 슈퍼히어로처럼 보이도록 캐릭터를 수정했다. 다행히 복장이 불, 얼음, 돌의 형태를 띠게 할 수 있었다. 또한 플레이어가 전진하기 위해 퍼즐을 두어야 하는 장소와 퍼즐 자체 등 캐릭터에 맞춰 게임 단계도 바꾸었다.

달리면서 총을 쏘는 방식의「잭 제로」구 버전

그러는 바람에 엄청난 노력이 들고 프로젝트가 2년이나 늦춰졌지만 덕분에 게임플레이가 더 정교해지고 원래 생각했던 것보다 나은 게임이 된 것 같다.

## 4. PC에서 플레이스테이션 3으로 빠른 변환

PC에서 플레이스테이션 3으로의 전환은 핵심 게임플레이만을 수정하는 문제가 아니었다. 플레이스테이션 3에 맞는 독자적인 기술과 3D 엔진까지도 만들어야 했기 때문이다.

모든 사람이 플레이스테이션 3 프로그램 짜기가 어렵다고 했지만 개발 키트를 받고 나서는 생각했던 것보다 빠르게 변환이 진행됐다. 거의 두 달 만에 플레이스테이션 3에서 실행되는 게임이 나왔으니 플랫폼 아키텍처 덕을 많이 보았다.

그럼에도 불구하고 몇 가지 까다로운 작업도 있었고 문제가 생기기도 했다. 하지만 몇 가지 최적화 작업 후 마침내 게임을 초당 60프레임으로 실행시켰다. 또한 처음부터 PC 툴을 계속 업데이트하여 개발 키트를 제공하지 않고서도 모두가 이를 이용할 수 있도록 해서 비용을 절감했다. PC에서 확인, 수정한 것이 플레이스테이션 3에 반영되도록 한 것이다.

팀의 맞춤형 게임 내 편집기

## 5. 팀: 훌륭한 팀 구성과 지인 및 친인척으로부터의 도움

게임을 끝낼 수 있었던 주요 성공 요인 중 하나는 물론 팀원들이 훌륭했기 때문이었다. 우리 팀원들은 능력이나 효율뿐만 아니라 인간성도 뛰어났다. 이 멋진 전문가들이 아니라 프로젝트에 진심이 아닌 사람들과 일을 했다면 절대 이 모든 일들을 할 수 없었을 것이다.

팀원을 처음 찾기 시작할 때부터 효율적으로 신속한 작업이 가능하고 프로젝트에 도움이 되는 전문지식을 갖고 있는 경험 많은 사람이 필요했다.

소규모 팀에서는 모든 팀원이 중요하기 때문에 아주 신중하게 프로젝트에 알맞은 사람을 선택했다. 크로코다일 엔터테인먼트를 설립할 때 첫 지침 중 하나는 다른 사람들이 나에게 해주었으면 하는 방식대로 다른 사람을 대하자는 것이었다. 좋은 업무 환경과 팀 문화를 장려하면 사기가 증진되고 모든 팀원이 프로젝트를 자기 자신의 프로젝트처럼 느끼게 되므로 게임 제작에도 이익이 된다. 그러나 이는 팀 생산성과 관리만의 문제가 아니라 사람들로부터 감사하는 마음도 이끌어 낸다.

돈이 떨어졌을 때 우리는 전 직원을 해고하고 회사 동업자들끼리만 프로젝트를 진행시켜야 했다. 그러나 일부 해고된 팀원들이 프로젝트에 대한 책임감을 갖고 「잭 제로」 완성을 도와주겠다며 남는 시간에 계속 게임 작업을 해주기로 했다.

또한 훌륭한 개발자 친구들의 도움도 많이 받았다. 이전 회사 동료들로 음향 효과에서부터 음악, 애니메이션, 현지화, 마케팅에 이르기까지 게임의 거의 모든 부분에서 이들의 도움을 받았다. 이런 도움이 없었다면 지금의 「잭 제로」를 만들기란 불가능했을 것이다.

그리고 마지막으로 가족의 도움도 컸다. 부인, 아들, 형, 동생, 누나, 장인 어른까지 모두가 가장 처음으로 게임을 테스트하고 이런저런 정성스런 비평을 해주었다. 우리보다 「잭 제로」를 더 많이 해본 사람도 많고 경제적으로 프로젝트에 도움을 준 사람도 있다.

**잘못된 점**

**1 프로젝트 재부팅**

앞서 말한 바와 같이 핵심 설계 변경과 플레이스테이션 3으로의 전환 덕분에 더 나은 게임을 만들 수 있었다. 그러나 이 때문에 개발 시간이 길어지고 비용이 높아졌다. 우리가 「잭 제로」를 시작할 때에는 경험을 쌓고 큰 낭패를 보지 않고서도 작은 실패를 경험할 수 있는 훨씬 간단한 게임을 만들 생각이었다.

결국 자금 문제, 핵심 게임플레이 수정, 플레이스테이션 3으로의 전환으로 인해 프로젝트는 아주 복잡하고 길어졌다. 개발뿐만 아니라 마케팅과 PR면에서도 많은 것을 배운 좋은 경험이었지만 우리가 들인 시간과 돈 모두를 회수하기란 아주 힘들 것이다. 그러나 어쨌든 여기에서 그 얘기를 할 수는 있지 않은가!

더군다나 게임플레이 수정은 모두 끔찍할 정도로 느리게 진행되었다. 모든 개발을 멈춰야 할지도 모른다는 두려움 때문에 게임 기능을 상세히 정의하지 못했던 것이다. 게임의 새로운 설계는 확실하게 정의했지만 미진한 점이 많아 계속해서 게임에 작은 기능을 추가해야 했다.

2. **자금 마련**

처음부터 자금상에 문제가 있었다. 처음에는 카를로스가 동업자로 참여했던 FX Interactive의 지분을 팔아 개발 자금을 충당할 생각이었다. 그러나 카를로스는 2007년 말까지 지분을 팔 수 없었고 지분 가치도 처음 생각에 훨씬 못 미쳤다.

그래서 2007년과 2008년에는 저축한 돈과 친지들의 도움으로 꾸려나가면서 우리가 제작해야 했던 모든 콘텐츠 작업을 도와줄 사람을 한 명도 고용할 수 없었다.

2008년 말 보조금을 받게 되었고 2009년 초 일부가 먼저 지급되면서 필요한 그래픽 콘텐츠를 제작할 사람을 뽑을 수 있게 되었다. 다행히도 이 때쯤에는 게임 설계를 완료하고 컨셉트 아트도 상당히 진행되어 신속하게 움직일 수 있었다.

보조금을 받았어도 자금 문제는 남아있었다. 총 보조금의 30퍼센트만을 미리 받았기 때문이었다. 나머지 70퍼센트를 (우리 자금으로) 충당한 후에야 정부

기관에서 나머지 보조금을 지급하기로 되어 있었다.

있지도 않은 돈(70퍼센트)은 은행에 기댈 수 밖에 없었다. 그러나 이 모든 일들이 진행된 2009년 초부터 은행은 돈을 주겠다고 하고서는 차일피일 미루며 관계도 없는 서류를 갖고 오라고 했다. 2009년 7월, 은행에서 처음에는 대출을 허가했지만 이제는 전세계 금융 위기 때문에 돈을 빌려줄 수 없다고 했다.

덕분에 우리는 곤란한 상황에 처했다. 석 달이 넘도록 은행 때문에 이리저리 쫓아다녀야 했었기 때문이었다. 팀은 여전히 작업을 하고 임금을 받아가고 있었다. 은행에서 최종 거절을 했을 때 일차로 받은 보조금은 이미 다 쓰고 없었다.

확실하게 정해진 바 없이 몇 달 동안 많은 서류를 작성한 끝에야 다른 은행에서 돈을 먼저 빌려주겠다는 확약을 받았다. 2009년 10월이었고 사람들에게 임금을 주었다. 하지만 돈이 충분치 않았기 때문에 또 다시 돈이 떨어졌고 팀 전원을 해고해야 했다. 결국 2008년에 같이 회사를 설립한 세 사람만 남게 되었다.

**3. 사무실 없이 이리저리 흩어져 작업**

「잭 제로」 개발에서 생각해봐야 할 또 다른 문제는 사무실이 없었다는 점이다. 2009년 우리는 사무실을 구하고 있었다. 은행에서 돈을 빌려주지 못하겠다는 말을 듣기 직전이었다. 그 중 한군데는 주인과 얘기까지 되었지만 다행히도 은행에서 대출을 연기했기 때문에 우리는 승인이 나기를 기다리기로 했다. 그렇지 않았다면

사무실 비용도 대지 못했을 것이다.

어쨌든 집에서 일을 하면 늦은 밤까지 작업을 오래 열심히 할 수도 있다. 특히 카를로스 같은 올빼미 타입은 더 그랬다.

그러나 아주 부정적으로 작용할 수도 있다. 얼굴을 맞대고 논의를 해야 할 때나, 컴퓨터로 함께 작업을 해야 할 때, 간단한 질문을 해야 할 때가 많기 때문이다.

사무실이 없고 같이 보면서 작업을 할 수 없어 일이 어려워질 때가 많았다. 5분 내지 30분이면 해결될 일이 쓸데 없이 길어졌다.

예를 들어 게임 마무리 작업을 할 때에는 같이 보고, 말하고, 논의하고, 테스트 버전을 만들고, 실수가 일어났을 때 검토할 수가 없어 너무 힘들었다. (카를로스가 버전을 만들어 나에게 전달하면 서버에 업로드하는 데에만 4시간이 넘게 걸렸다.) 설계나 게임플레이 문제는 함께 보면서 작업을 하는 편이 훨씬 좋다.

**4. 테스트 및 마무리 시간 부족**

돈이 다 떨어졌진 이후에는 세 사람만이 하루 종일 「잭 제로」 작업을 했다. 동업자 디에고 가르세스와 몇몇 예전 팀원, 개발자 친구들의 도움도 받았지만 남는 시간에나 쉬는 날에만 도움을 받을 수 있었기 때문에 우리의 '개발력'은 최저였다.

다행히도 사람을 고용해 프로젝트 작업을 진행한 기간 동안 맵, 적, 애니메이션, 시퀀스 모델 등 게임에 필요한 모든 요소가 사실상 다 완성됐기 때문에 우리는 맵을 모으고 게임 개발 마무리 작업'만'하면 되었다.

이게 2010년 후반기의 일이다. 2010년 12월 게임의 세 단계가 완전히 완성되었다. 2011년도 똑같았다. 계속해서 나타나는 모든 문제를 해결하고, 남은 다섯 단계의 맵을 만들고, 필요한 새로운 기능을 추가하고, 단계를 하나씩 깨면서 게임을 하고, 게임 메뉴를 설계하고, 단계 사이에 등장하는 동영상을 제작하고, 게임 스토리를 만드는 등의 작업이 이어졌다. 단계 작업은 알베르토가 유일하게 남은 미술 작업자였기 때문에 혼자 다 해내야 했던 최종 작업 후 2011년 10월에 완성됐다. 그때부터는 게임의 마무리 단계가 시작됐다.

2011년 9월 나초가 영국에 있는 다른 회사로 일을 하러 갔기 때문에 카를로스와

둘이서만 게임을 끝내야 했다. 5년 전 처음 작업을 시작할 때도 우리뿐이었다. 수없이 많은 밤을 새우고, 오랜 시간 게임과 여러 단계를 작업 및 수정하고, 직접 게임을 하면서 모든 게 제대로 됐는지 확인하며 미세 조정을 했다. 모두 경제적으로 힘든 상황이었다.

은행에서 계속해서 시달림을 당하는 동안 가족들에게 도움을 요청했다. 다시는 겪고 싶지 않을 만큼 아주 힘든 상황이었다. 마침내 2011년 12월 품질 심사를 통과했다.

그러나 이상적인 시나리오대로 진행됐다면 게임은 한, 두 달 전에 끝났어야 했고, 100퍼센트 프로젝트 작업만 하는 사람이 둘 이상이어야 했고, 게임플레이 테스트를 하는 사용자가 더 많았어야 했다. 그랬다면 마지막 순간까지 서둘러 작업을 하느라 그렇게 허둥대지 않고 마무리 작업에만 집중할 수 있었을 것이다.

## 5. 마케팅과 홍보

마지막은 아마도 우리가 저지른 실수 중 가장 큰 실수에 대한 이야기일 것이다. 품질 심사를 통과하고 게임이 출시되기 한 달 전쯤부터 우리는 홍보에 대해 생각하기 시작했다. 언론에 연락을 해서 동영상이나 스크린샷 같은 자료를 내보내기 시작해야 할까? 아니면 게임이 출시될 때까지 기다려야 할까?

결국 인디 스튜디오 마케팅에 대한 동영상을 보고 나서 우리는 최상의 전략은 사람들이 실제로 게임을 살 때까지 기다려서 잡지나 인터넷에 실린 글을 읽고 다른 사람들도 구매 충동을 느낄 수 있게 하는 거라 확신했다. (게임 완성에 대한 스트레스로 인한 피로 때문에 이런 결정을 내린 면도 있는 것 같다.)

불행히도 우리는 이런 전략은 모바일 게임에나 통할 전략이지 게임이 시장에 출시되고 나서 주목을 받는 기간이 고작 첫 한두 주에 불과한 플레이스테이션 네트워크에서는 통하는 전략이 아니라는 걸 나중에야 알았다. 게다가 사전 캠페인 없이 XBLA나 PSN에 등장한 무명 게임의 대다수는 질이 낮았다. 이름이 알려지지 않은 새로운 게임에는 전혀 도움이 되지 않는 일이었다.

스페인에서는 쉽게 언론과 접촉했지만 스페인 국경을 넘어서자 정말 어려웠다. 우리가 보낸 이메일 중 극히 일부만이 답장이 왔다.

또 게임 커뮤니티와의 접촉도 이미 존재했어야 했다고 생각한다. 예고편, 개발 블로그, 과정 스크린샷 등 출시 전에 게임을 알릴 수 있는 것이라면 무엇이든 더 많이 세상에 알렸어야 했다.

시간을 되돌릴 수 있다면 미리 언론과 접촉을 하고, 이전 게임개발자컨퍼런스를 최대한 활용하며, PAX 같은 다른 박람회에도 참여할 것이다. 그렇게 하면 좀더 일찍 우리 게임의 이름을 알려 사람들이 PSN 스토어에 새로 나온 우리 게임을 보며 "대체 이게 뭐야?"하지도 않을 거고 언론에서는 이름 모를 스튜디오에서 보내온 이메일을 받지도 않을 것이다.

마지막으로 긍정적인 리뷰가 많았지만(약 80퍼센트는 6에서 9사이의 점수를 줌) 주류 언론의 의견은 달랐다. GameSpot, IGN, Destructoid 등은 「잭 제로」에 낮은 점수를 줬고 이는 여러 가지 이유에서 우리에게 불리하게 작용했다. 언론에서는 이런 매체가 훨씬 크게 다뤄지기 때문에 여기에서 받은 낮은 점수는 많은 소비자들에게 영향을 미쳤고 전체 매출에도 부정적인 타격을 입혔다.

게다가 주요 언론에서 「잭 제로」를 낮게 평가하면 다른 언론도 「잭 제로」에 대한 흥미를 잃게 되어 언론에 실리기가 한층 어려워진다.

솔직히 대부분의 부정적 리뷰에 공통적으로 지적된 문제 중 상당수는 앞서 말한 바와 같이 마지막 마무리를 할 시간이 없었기 때문에 발생한 문제였다. 우리는 이를 염두에 두고 많은 짜증나는 것들을 수정했고 업데이트 1.1을 발표했을 때 언론에서도 「잭 제로」가 여러 면에서 훨씬 나아졌다고 동의하는 듯 했다. 애초에 업데이트를 한 게임을 분석했다면 매체의 리뷰는 어떻게 달라졌을까? 안타깝지만 결코 알 수 없는 일이다.

**결론**

우리가 가진 역량만으로 게임을 만들기로 했을 때 우리는 우리 자신을 과대평가했다. 특히나 우리는 이전에 콘솔 게임을 개발한 적도 없었다. 이런 면에서 범위 관리는 엉망진창이었다.

우리는 도구, 엑스포터(exporter), 뷰어(viewer), 모델링 도구에서 변경 가능한 모든 게임 자료 등 괜찮은 그래픽의 완전한 기능을 하는 엔진을 만드는 데에는 분명

성공했다.

달려가서 총을 쏘는 방식의「잭 제로」구 버전

말할 것도 없이 지금 알고 있는 모든 지식을 갖고 처음부터 다시 시작하라고 한다면 설계의 완성도가 훨씬 높아질 것이고 우리는 일찍부터 핵심 게임플레이에 집중할 것이다. 그래도 첫 프로젝트치고는 꽤 잘 된 것 같다.

「잭 제로」는 옛날식 플랫폼의 핵심을 되살리기 위해 제작되었다. 우리는 다양하고 다채로운 배경, 제어가 쉬운 전투, 다양한 재밋거리, 거의 만화 같은 적과 최종 보스, 간단하면서도 효과적인 스토리라인, 그리고 무엇보다 모두가 즐거워할 수 있는 게임을 원했다. 어쨌든 재미있는 게임을 만드는 데 성공한 것 같다.

하지만 바로 이런 점들이 일부 언론과 게임 커뮤니티가 별로 좋아하지 않는 점일까? 아마도 그런 언론과 게임 커뮤니티는 좀더 스토리라인이 복잡하거나 게임플레이가 혁신적인 심각한 스타일을 기대했을지도 모른다. 하지만 그건 우리의 목표가 아니었다. 좀 더 일찍 언론과 접촉을 하고 정확히 「잭 제로」에서 우리가 달성하고자 한 바를 전달했다면 좀 더 좋은 평을 받지 않았을까 싶다.

하지만 게임을 해본 사람들의 제안과 건설적인 비판을 받아들이면 다른 플랫폼으로 출시할 때에는 「잭 제로」가 보다 나은 게임이 되어 있을 거라 확신한다.