



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

개발 후기 : Radiangames의 월간 Xbox Live Indie Games 시리즈
(Postmortem: Radiangames' Monthly Xbox Live Indie Games Series)

루크 슈나이더(Luke Schneider)

가마수트라 등록일(2011. 06. 15)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6407/postmortem_radiangames_monthly_php

나는 2003년 6월까지 5년 반 동안 Outrage Games에서 일했다. 2주 전 아내와 나는 아주 멋진 집을 장만하게 되었기 때문에 다른 직장을 찾거나 Game Boy Advance 프로토타입 개발로 방향을 전환하는 선택의 기로에 섰다. 홀로 게임을 만드는 것은 피할 수 없는 도전이었고, 나는 그래서 후자를 선택했다.

게임은 몇 달 안에 완성되었지만 퍼블리셔를 찾는 것은 내가 생각한 것보다 훨씬 더 어려웠다. 반 정도 완성된 Xbox도 큰 도움이 되지 않았다. 그래서 나는 2004년 Volition으로 이직했다. 6년 동안의 직장 생활은 즐거웠지만, 게임 개발에 대한 운명적인 열망은 직장 생활의 안정성을 압도하였다. 2010년 초, 나는 Radiangames를 설립하기 위해 회사를 떠났다.

Radiangames에서 게임 개발에 대하여 고민하면서, 나는 지금까지 내가 해 왔던 방식과 반대 방향으로의 개발을 추진해야 한다고 느꼈다. 하나의 게임을 5년여라는 시간을 들이기 보다는 일년에 5개 또는 그 이상의 게임을 만드는 것이 더 좋겠다고 말이다.

내 계획은 간단했다 : Xbox Live Indie Games에 아케이드 스타일 게임 시리즈를 매월 만드는 것이다. 작은 독립 스튜디오 Halfbrick와 Arkedo가 XBLIG에 그들만의 시리즈를 만드는 것을 보았고, PSN의 Pixeljunk 시리즈에 감탄했다. 나는 또한 XNA 툴과 하나의 플랫폼에 집중된 개발이 내 목표를 더 쉽게 달성시키는데 도움이 될 것이라 여겼다.

11개월 후, 나는 시리즈의 7번째이자 마지막인 게임을 완성했다. 출시된 타이틀은 *JoyJoy*, *Crossfire*, *Inferno*, *Fluid*, *Fireball*, *Crossfire 2*, *Ballistic* 이었다. 내가 좀더 전통적인 인디 루트를 따랐음에도 불구하고, 값진 경험이었으며, 자랑스러운 성취감이었다.

이 글을 통해 “잘 한 것”과 “잘못 한 것”에 대하여 이야기를 하고자 한다.

잘 한 것

1. 스코프 컨트롤

큰 게임은 작은 게임에 비해서 좀더 많은 시간을 필요로 한다. 대개 좋은 게임은 좋지 않은 게임보다 더 긴 시간이 필요하다. 그래서 스코프를 결정하는 것이 최우선의 고려사항이 된다. 게임을 단순하게 유지시키는 것은 정말 놀랍도록 어렵기 때문에 오리지널 아이디어에 초점을 두고 더 작게 만드는 것이 좋다.

Radiangames 시리즈를 개발하면서, 게임을 작은 규모로 유지하면서 좋게 만든다는 노력은 끝없는 싸움이었다. 아이디어를 개발하기 시작하고 나서는 그것을 좋게 개발하려는데 나머지 시간을 할애하였다. 계속해서 코어 컨셉을 추가하거나 코어 컨셉을 좀더 크게 변화시키는 등의 노력이 필요로 했다. 그러나 이렇게 함으로써, 중국에는 좋은 결과를 내었다.

포커스를 유지하기 위해서, 기술적인 문제에 연연하지 않았다. 게임은 2D 였고, 온라인 멀티플레이어를 지원하지 않았다. 싱글 플랫폼 개발로, 1280X720 레졸루션과 고정된 프레임 레이트로 게임을 제안할 수 있었다.

스코프 컨트롤을 적용한다는 것은 이전 게임에서 활용했던 아이디어와 요소들을 활용하여 게임 컨셉을 정한다는 것을 의미하였다. 나는 새로운 게임을 시작할 때 마다, 이전의 것과 유사하거나 닮은 프로젝트를 모방하였다. 내가 만든 엔진이 없었음에도, (오직 필요한 부분만 향상시켜서) 유사한 게임 구조를 만들었기 때문에 좀더 게임 디자인에 집중할 수 있었다. 게임 코드에는 그 만큼 신경을 덜 쓸 수 있었다.

결국, 단기간에 품질 좋은 많은 게임을 출시할 수 있었던 주요한 이유가 간단한 게임을 만들겠다는 원래의 생각을 고집한 덕분이라고 할 수 있다.



Right or Wrong: JoyJoy

잘 한 점 : 안전한 디자인. 시리즈의 첫 번째 게임인 JoyJoy 는 위험을 줄이고 안전한 코어 디자인에만 중점을 두어 게임을 재빨리 완성하였다. 안전한 디자인은 견고하고 다시 사용할 수 있는 코드를 만드는데 시간을 더 할애 할 수 있게 해 주었다. 시리즈 게임에서 몇 가지 중요한 향상이 있었지만, 기본적인 코드 구조는 전반적인 시리즈에서 모두 사용되었다.

2. 플레이 테스트

플레이 테스트 만으로 게임을 훌륭하게 할 수 는 없지만, 많은 사람이 당신의 게임이 즐길 만 하다는 것을 보장해 주는데 필요하다.

Radiangames 시리즈로, 나는 간단하지만 효과적인 2 단계의 플레이 테스트를 실시하였다 : 내가 관찰하는 동안 몇 명의 새로운 플레이어가 게임을 플레이 하는 방식과 피드백을 위하여 XBLIG 개발자에게 빌드를 보내는 방식이었다. 이 접근 방식이 독특하지는 않았지만, 나는 두 방법이 결합되어 효과적으로 방대한 이슈를 만들 수 있다고 생각했다.

그리고 나서는 피드백을 듣고 어떻게 해결한 것인가를 고민하였다. 기존 게임 개발에 대한 경험은 부정적이거나 혼란스러운 피드백을 처리하는데 도움이 되었다.

3. 제한된 아트 스타일

게임 개발에서 모든 것을 잘한다는 것은 어렵다. 그러나 솔로 개발자로서, 여러분은 최선을 다해야만 한다. 아트는 내가 잘 못하는 약점이라는 것을 알았기 때문에 나는 드로잉 스킬 없이도 게임이 완성도 있게 보일 수 있는 방법을 찾아야 했다. 코드에 색을 입힐 수 있는 화이트 비트맵만을 필요로 하는 아트 스타일을 고안했다. 비트맵은 모양을 만들어 주기 위해 알파 채널에서 일부의 디테일이 있었지만, 가장 평범한 동그라미나 사각형 같은 우선적인 모양으로 구성되었다.

이 간단한 아트 파이프라인은 그런대로 괜찮았고, 나는 블룸 셰이더와 리플렉티브 셰이더 (xNormal 에서 파생된 정상적인 맵을 사용하여)와 같은 부가적인 레이어를 추가할 수 있었다. 또한 Draw Plus 라는 벡터 드로잉 프로그램을 찾았고, 이를 통해 좀더 자연스럽게 안정적인 스타일을 플레이어에게 전달해 줄 수 있었다.

정확한 규칙, 제한점, 워크 플로우를 찾는 것이 주요한 고민거리였지만, 결국 각각의 게임 아트는 Radiangames 스타일로 정착되었다.

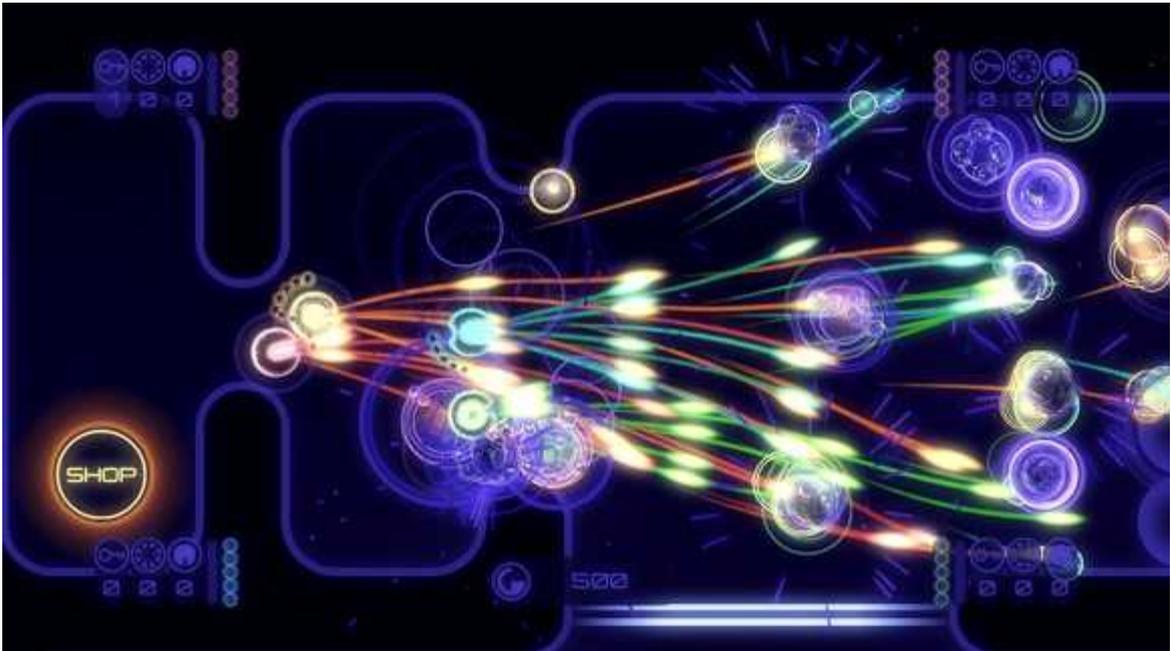
4. 업그레이드

Inferno 가 "*Gauntlet* 이 *Geometry Wars* 를 만나다"라고 언급되었을 때, 나는 게임의 이전 버전에 파워업 시스템을 추가하였다. 이 시스템은 *Gunstar Heroes* 의 파워업과 닮았다. 플레이어는 일곱 중의 하나는 항상 활성화 되는 파워업을 할 수 있는 두개의 슬롯을 가졌다. 나는 이 시스템이 게임을 실행하는데 시간을 많이 들이지 않고 다양한 게임 플레이를 제공할 수 있게 해 주는 일등공신이라 생각했다.

그러나 온라인 플레이테스터와 로컬 플레이테스터로부터 피드백을 받고, 나는 좀더 전통적인 업그레이드로 전환했다. 새로운 시스템은 뭔가 좀더 발전했다는 감을 주었고, 점수 보다는 골드를 모으고, 어떤 일이 발생하고 있는 지를 좀더 분명하게 보여준 것이 설득력 있었다. 1 인에서 4 명까지의 플레이를 가능하게 할 수 있도록 새로운 업그레이드 스크린을 추가해야 했기 때문에 최초의 피드백을 무시했고, 전체 게임의 상당 부분에 걸쳐 밸런스를 조정했다. 많은 일을 해야 했지만, 결과는 이것이 훨씬 가치 있다는 것을 증명해 주었다.

Inferno 의 최종 업그레이드 시스템은 *Crossfire* 시리즈의 특징이 된 업그레이드 시스템을 만드는데 핵심이 되었다. *Ballistic* 게임플레이는 너무 1 차원적으로 느껴져서, 막바지의 업그레이드 시스템 역시 그런 인상을 받았다.

그래서, 나는 대부분의 요즘 게임이 단순한 스코어 보다는 경험을 풍부히 할 수 있도록 하는 업그레이드 시스템을 필요로 한다고 생각하였다. 플레이어는 보상을 받고 계속 게임 플레이에 시간을 투자하고 싶어한다. 더 나아지는 내부적 보상을 넘어선 어떤 것, 플레이어 자신의 최상 점수를 깨는 것 이상의 뭔가가 필요하였다.



Right or Wrong: *Inferno*

잘 한 점 : 오버스포크. *Inferno*는 내가 더 열심히 할수록 점점 나아졌다. 시리즈 물 중에서 가장 큰 게임이 되었고, 가장 레이트가 좋으며 가장 잘 팔리는 게임이 되었다. 심지어 지금도 나는 게임을 플레이 하지 않을 수 없게 되었고, 기본 아이디어를 좀더 향상시키고 확장시키는 방법을 찾고 있다. 어떤 게임 콘셉은 본연적으로 다른 것보다 더 크다. 그리고 스케줄에 맞게 잘러지지 않는다.

5. 열정 vs. 혁신

게임 저널리스트와 팬이 말하고 싶은 것이 있다면, 그것은 혁신과 독창성이다. 게임은 혁신적인 것 만큼 좋은 것이 없다. 또는 그래서 우리는 그렇게 믿고 있는지도 모른다. 나는 때로 언론에서 이 말을 사용하기도 한다. 그리고 내 게임을 어떻게 좀더 드러낼 수 있을지를 (좋은 면으로) 고뇌하곤 한다.

그러나 한달 또는 두 달 안에 게임을 완성하려고 노력하면서, 혁신은 최우선 목표가 아니었다. 대신에, 나의 주안점은 게임 플레이 하고 싶은 게임에 맞추어져 있었다. 가능한 한 빨리 내가 최선을 다할 수 있는 게임에 말이다. 만약 *Crossfire*, *Inferno*, *Fluid* 게임에 어떤 혁신적인 요소가 있다면, 그것은 보너스다. 그러나 어렵게 게임을 완성하고, 열정을 가지고 게임을 만들었기 때문에 이 게임들을 좀더 향상시키고, 플레이 할 수 있도록 동기를 부여할 수 있게 된 것이다.

Right or Wrong: *Fluid*

잘못 한 점 : 잠재성 결여. 나는 몇 개의 인디 게임과 *Fluid* 를 경쟁했는데, 적어도 3 곳의 퍼블리셔에게 게임의 장점에 관해 이야기 했다. 그러나 나는 완전히 게임에 빠져들게 만들지 못했고, 게임의 잠재력은 완벽히 구현되지 않았다. 여전히 나는 내가 어떤 중요한 것을 놓친 것은 아닌가 하는 생각을 하게 된다.

잘못 된 점

1. 우유부단한 가격 정책

최적의 게임 가격을 선택하는데 필요한 여러 가지 요소가 있다. 매달 시리즈를 만들어 내면서, 나는 고정적으로 축적될 수 있는 팬을 기반으로 하여 1 달러 이상의 가격이 책정될 것이라 생각했다. 게임 플레이를 하는 팬이 점점 늘어 감에 따라, 다음 게임이 더 인기 얻게 될 것이라는 생각이 증폭되었다. 이론적으로 그렇기도 했다.

나의 계획을 고집하는 대신에, 나는 두번째 게임인 *Crossfire* 에서 동요하였고, 3 달러로 가격을 올렸다. *JoyJoy* 의 판매는 괜찮았지만, 아주 좋지는 않았다. 그리고 나는 1 달러로 이익을 달성하는데 오랜 시간이 걸린다는 것을 알게 되었다.

Crossfire 의 수익은 론칭 당시에는 매우 높았지만, Top Rate 리스트에 의해 게이머가 다른 게임으로 눈을 돌리기 때문에 판매 실적이 곧 하락할 것이라는 것을 알 수 있었다. 그래서 나는 세번째 게임인 *Inferno* 는 1 달러로 다시 가격을 내렸고, *Crossfire* 의 가격도 1 달러로 낮추었다.

그러나 1 달러 게임이 XBLIG 에서 잘 되었던 이유는 인기 다운로드 리스트에서 긍정적인 피드백 루프를 가지기 때문이었는데, 나의 게임의 경우 이러한 현상으로부터 내가 기대했던 것만큼의 이득을 보지 못한 경향이 있었다.

XBLIG 시장은 흔하지 않고 독특한 움직임을 보였는데, 하드코어 아케이드 스타일 게임은 내가 알고 있던 것 보다 훨씬 더 틈새 시장이었다. 만약 360 명의 플레이어가 아케이드 스타일 게임을 원한다면, 그들은 먼저 XBLA 을 찾아 보는 경향이 있었는데, 거기에는 수 많은 높은 품질의 아케이드 게임이 있다.

내가 알고 있는 모든 것을 고려하여, 나는 모든 게임을 보다 높은 가격으로 출시하려고 한다.

Right or Wrong: *Crossfire*

잘못된 점 : 난이도 구성. *Crossfire*는 플레이어가 독특한 와프 매커니즘을 익히기 쉽게 하기 위하여 초기 속도가 느리다. 그러나 대부분의 플레이어는 게임의 반 정도까지 플레이 하면서 게임에 압도 당한다. 그리고 마지막 즈음에는 좌절을 경험하게 된다. 이 평탄하지 않은 난이도 구성은 헌신적인 플레이어를 제외하고는 따라잡지 못하게 하였고, *JoyJoy*의 플레이어 친화적인 특징을 완전히 벗어나게 했다.

2. 정신적 비트다운

게임을 만드는 것은 여러 면에서 어렵다. 다음에 어떤 아이디어를 구현할 것인가를 선택하는 것도 어렵다. 프로토타입을 어떤 한 방향으로 이끌고 가는 것도 어렵다. 제각기 다른 요소를 합쳐 일관성 있는 디자인으로 이끄는 것도 어렵다. 음악을 만들고, 아트를 구성하며, 코드를 작성하는 것도 어렵다. 게임이 거의 완성되어 갈 무렵, 사람들로부터 게임이 거지 같다는 말을 듣는 것도 어렵다.

좋은 박스 아트를 생각해 내는 것은 어렵다. 판매를 기다리고 언론 홍보를 하고 유저의 순위 매김을 기다리는 것도 어렵다. 게임을 론칭한 이후에 새로운 게임을 시작하는 것도 어렵다. 그리고 내 경우에는 천천히 돈을 잃어가고 있다는 것을 알면서, 더 좋아지지 않는다면 꿈을 포기해야 할 것이라고 생각하면서 일해야 한다는 것도 어렵다.

가장 힘들었던 일은 내 가정의 상황 때문이었는데, 그러나 이 모든 도전은 나쁜 영향을 미치지 마련이다. 매달 또는 격달로 이런 문제를 감당해야 하는 경우에, 최선의 방법은 스스로를 미치광이로 몰아가는 것이다. 게임이 재정적으로 성공했다면, 뭐 그렇게 민감하게 반응하지는 않지만, 아무튼 아마도 좀더 천천히 갈 수 있었을지도 모른다.



Right or Wrong: *Fireball*

잘못된 점 : 시장을 무시한 것. *Inferno* 과 *Fluid* 에 지쳐서, 나는 내가 만들고 싶은 게임을 만들었다 : *Geometry Wars 2*의 확장 평화주의 버전. 여러 요소의 복합적인 이유로, 야한 아트 스타일과 용서하지 못할 게임 플레이를 포함한 덕분에 게임은 거의 판매되지 않았고, 나의 최고의 실패작이 되었다. 내 아내가 가장 좋아하는 게임임에도 불구하고, 모든 사람에게 유효하지는 않았다.

3. 최소의 개성

게임에 개성을 실어 넣는 방법에 대한 좋은 아티클이 Game Developer 매거진에 있다. 여러분이 내 게임을 플레이 해 봤다면, 여러분은 내가 그 글을 읽지 않았다고 짐작할 지도 모른다. 그러나 여러분은 틀렸다. 단지 나는 거의 개성 부여에 좀처럼 생각하지 않을 뿐이다.

게임을 개발하고 있을 때, 나의 뇌는 효율성을 향상시키고 그날 그날의 디자인 이슈를 해결하고 일관성 있는 비주얼과 오디오 스타일을 창조하는데 초점이 맞추어져 있다. 나는 본능적으로 "피상적인" 애니메이션이나 기이한 점으로 게임 플레이 경험을 고무시키는 방법에 대하여 고민하기를 회피한다. 그리고 나는 잠재적인 판매를 위하여 게임 콘텍스트를 고려하지도 않았다. 이러한 여분의 생각을 하지 않는 것이 나의 빠른 생산 사이클을 지원해 주었고, 고민을 하지 않음으로써 자연스럽게 많은 일들을 피하도록 해 주었다.

그러나 분명히, 이러한 "의미없는" 것이 게임에는 문제가 된다. 특히 코어 게임 플레이 경험에 관하여 관심을 가지지 않는 플레이어에게는 더욱 그렇다. 나는 각각의 게임에 비주얼 및 오디오 스타일을 고정함으로써 어느 정도로 이 이슈들을 설명해 보려고 노력했다. 이러한 필사적인 노력이 몇 명의 팬을 얻는 데 도움이 되었다. 그러나 전반적으로 충분한 개성을 게임에 부여하는 데는 실패했다. 또는 대중에게 호소력을 얻는 데는 실패했다. 그리고 나의 오디오 비주얼 스타일의 선택은 잠재적인 팬층 확보하는데 실질적으로 도움이 되지 않았다.

4. 브랜드 명 부여 작업

내가 가장 많이 듣는 질문이지 불평은 내 게임의 이름에 관한 것이다. 좀더 구체적으로, 모든 게임이 이름의 첫번째 부분에 "radiangames"를 가지고 있었고, 그래서 Xbox 에서 이것을 찾아 보면, radiangames JoyJoy", "radiangames Crossfire" 등등으로 볼 수 있을 것이다. 이 이름이 사람들이 게임을 찾아 볼 때 R 아래에서 모든 나의 게임을 찾을 수 있게 도와주었지만, 특정한 게임을 찾기에는 어려움이 있다는 불평을 듣게 되었다. 가령, *Inferno* 는 I 로 시작하기 때문이다.

나는 이 거북함에 대하여 준비하지 못했고, 특히 언론에 대해서는 고려하지 않았다. 게임 이름 앞에 회사 이름을 계속 언급하는 것은 이상하게 느껴졌다. 그리고 언론도 이를 그렇게 반기지

않았다. 일부 언론은 게임을 언급할 때 어떻게 해야 할지를 물어보기도 했는데, 그들이 고민해야만 할 만한 문제는 아니었다.

내가 고려하지 못한 또 다른 것은 이름 앞에 오는 것보다 박스 아트 로고가 얼마나 더 중요한 것인가였다. 박스 아트로 게임 리스트를 찾아 보면(가장 일반적인 방법은 XBLIG 를 찾아 보는 것인데), 노골적인 오렌지 로고 때문에 어느 게임이 Radiangames 의 게임인지를 알아보는 것은 매우 명백했다. 게임 이름 앞에 회사 이름을 넣는 것은 꽤 불필요해 보였다.

다시 할 수 있도록 주어진다면, 회사 이름으로 브랜드하기 보다는 게임 이름 만을 눈의 쫓아낼 수 있게 할 것이다.

Right or Wrong: *Ballistic*

잘한 점 : 응용 지식. *Ballistic*에서, 어떤 다른 것을 하려는 시도를 멈추었다. 대신에 대중에게 어필할 수 있는 매우 세련된 게임을 만들기 위해서, 이전 게임에서 사용할 수 있는 것에 집중했다. 이런 점에서, *Ballistic*은 큰 성공작 이었고, 첫 달의 판매량이 *Inferno*에 버금갔다.

5. 너무 많은 모드

대부분의 게이머가 기본적인 게임 모드를 플레이 한다는 것을 알고 있음에도 불구하고, 나는 여전히 대부분의 게임 시리즈에서 두 번 째 모드를 만드는데 많은 시간을 쓴다. 끊임없이 게임 디자인에 관하여 생각할 때, 게임의 메인 모드를 변화시키거나 유사한 매커니즘을 사용하는 작은 파생품을 떠올리는 것은 쉽다. 그래서 나는 자주 주요한 게임 플레이 경험의 부분에 속하지 않는 보너스 모드나 챌린지 모드와 같은 변화를 부여하곤 하였다. 이것들은 본전을 건질만한 가치였다... 또는 내 스스로 그렇게 합리하고 있다.

보다 중요한 것은 이러한 다소 분리되어 있는 모드와 변화를 하나의 일관된 경험으로 합치는 것이다. *Inferno* 와 *Fluid*를 제외한 모든 게임에, 나는 다소 오랜 기간을 들여 만들고 테스트 한 여분의 모드를 추가했다. 그러나 이것은 주 게임플레이 경험에 들어맞지 않았다. 어떤 모드나 게임 플레이 아이디어를 결합하거나 잘라 내야 할지를 여전히 확신할 수 없지만, 내가 이러한 옵션을 철저히 고려하지 않았다는 사실은 다음 게임 개발에서는 꼭 고려할 필요가 있는 일이다.



Right or Wrong: *Crossfire 2*

잘못한 점 : 성급한 출시. *Crossfire 2*는 ndie Games Winter Uprising 동안에 출시하기 위해 서둘렀던 것이다. XBLIG 에 긍정적인 관심을 기울이게 하기 위하여 개발자 주관의 프로모션 기간이었다. 여러 면에서 이 게임이 오리지널 *Crossfire* 를 향상시킨 것이었지만, 플레이 테스트라는 중요한 부분을 놓쳤다 : 업그레이드 스크린이 너무 자주 나타났고, 정신없는 게임 플레이 흐름을 깨뜨렸으며, 좀 더 도전을 원하는 플레이어에게 상처를 주었다.

결론

기본 플랫폼으로 XBLIG 를 선택한 것이 실수였는지, 현명한 선택이었는지를 말하는 것은 어렵다. 이 플랫폼이 문제를 가지고 있고, 개발자에게 재정적으로 보상을 거의 주지 않음에도 불구하고, 이것이 아니면 내가 매월 어떻게 게임을 만들 수 있었을지 모르겠다. XBLIG 의 기본적인 콘셉은 환성적이다. 그리고 툴도 아주 좋다. 그래서 Microsoft 와 게이밍 커뮤니티에서 환영 받지 못하는 구석으로 격화된 것은 조금 아쉽다.

Radiangames 시리즈가 XBLIG 에서 재정적으로 성공작이 아니라고 하더라도, 나는 팬의 반응에 관한 측면에서, 이 게임들이 커뮤니티의 지원을 받고 있으며, 내가 더 이상 바랄 수도 없을 정도의 결과물이기를 희망한다. 나는 자랑스러워 할 만한 7 개의 게임을 개발하였을 뿐 만 아니라, 내 자신에 대해서도 많이 배웠고, 게임을 만드는 방법과 많은 훌륭한 개발자와 팬 및 내가 언제나 의견을 교환할 수 있는 언론 관계자까지 알게 되었다. Xbox Live Indie Games 는

더 이상 개발하지 않을지도 모르겠지만 Radiangames 시리즈를 시작한 처음의 정신(마지막이 아니기를 희망하면서)이 점점 더 크고 더 나은 방향으로 나아갈 것이다.

데이터

개발사 : Radiangames

출시일 : 2010 년 5 월 15 일- 2011 년 1 월 28 일

개발인 수 : 1 명

개발 기간 : 11 개월

코드 라인 : 116,019 (3 레벨 에디터를 제외하고, 7 개 게임)

개발 툴 : Visual Studio C# Express 2008, XACT, DrawPlus, Corel Photo-Paint, xNormal, Stomper, Reason, ReBirth

취소된 프로젝트 : 1 (*Blaze*, a *Sonic*-like platformer)