



포스트모템 분석하기 : 2년간의 개발 개발 자체 보도로부터 배운 교훈들

작성자 : 아라 쉬리니언 [Ara Shirinian](#)
가마수트라 등록일 2011년 7월8일

[게임 개발자 잡지 기사에서, 디자이너 아라 쉬리니언(Ara Shirinian) (The Red Star, uDraw)는 평범한 데이터 포인트를 위해 잡지 포스트모템의 2년간의 가치를 살펴보았다. 무엇이 옳고 그른지를 조사하고 빈도수와 이유에 관해 조사하였다.]

게임 디자이너로서 많은 실패와 성공을 해왔던 나의 경력을 통해 수많은 게임 프로젝트에 참여한 후에, 나는 어떤 특정한 타입의 개발에서 심한 빈도로 발생하는 실수를 만드는 것을 알아차리게 되었다. Twilight zone에 영향을 받은 특이체질의 경력이었는가? 아니면 여기에 더 해야할 무언가 있다는 것인가?

개발자 팀원들 모두 무엇을 잘못하는지에 대한 지식도 없고, 누군가 유사한 실수를 만들 것 이란 이식도 하지 못하는, 나는 팀 모두가 똑같은 함정들에 계속 반복해서 빠져드는 개발 지옥을 상상하였다.

개발자로서, 우리는 게임 개발에 있어 옳고 그름에 관한 지식과 경험에 의지하기 위한 우리 자신의 업무 경력을 가지고 있다. 그것 이상으로, 다른 개발자들의 실수와 경험과 솔루션들을 우리자신에게 연결하기 위해 다른 개발자들의 의지에 단순히 의존하고 있다. 결국에는, 포스트모템 같은 것들은, 회의, 평이한 개방 토론이 아주 훌륭한 도구가 된다.

그러나 이러한 것들은 감각적으로 비네트(삽화)일 뿐이다. 그리고 종종 문맥적으로 매우 의존적인 것을 뿐이다. 예를 들어, 루아 통합(Lua integration) 팀의 문제는 당신이 루아(Lua)를 결코 사용하지 않는다면 도움이 되지 않는다.

그 이상으로, 나는 그 문제가 어떻게 생긴 것인가와 같은 더 큰 그림을 가지고 있는지에 대한 여부가 궁금했다. 만약 그 결과가 일반적으로 게임 개발에 관한 어떤 새로운 것을 배우도록 돕는다면, 그것은 결국, 이런 분석을 하는 것 이상의 동기(motivation)이 되는 것이다.

게임 개발에 관한 데이터 수집

게임 개발 프로젝트를 뛰어넘는 어떤 흥미로운 트렌드 또는 공통성을 찾을 것인가에 대한 어느 기대도 없이, (혹은 우선 어떤 연관성이 있는 것을 찾을 지에 대한 기대도 없었다.) 나는 게임 개발자들의 강력한 포스트모템의 역사가 최선이고 가장 일치하는 정보의 원천이었다고 결정 내리게 되었다.

편리하게도, 게임 개발자를 위해 쓰인 포스트모템들은 모두 유사한 구조를 공유하고 있다. 포스트모템을 작성하는 개발자는 프로젝트 기간 동안에 잘되어진 다섯 가지 사항들과 잘못 되어진 다섯 가지 사항들을 선택하고 설명해야할 필요가 있다.

프로젝트의 타입과 규모의 범위가 아주 광범위함에도 불구하고, 이것은 연관성이 있게 프로젝트에 대해 잘된 점들과 잘못된 점들에 대해 정직하게 정보를 수집하고 정리하도록 만들었다.

2008년 2월부터 2010년 1월까지 2년간의 기간을 걸쳐서 출판되어진 기사에서, 게임 개발자에게 이러한 분석을 위해 출판된 연속적인 포스트모템들이 24개가 구성되어 있다.

데이터 수집에 관한 공통적 이슈들

데이터 수집을 시작하기 전에, 나는 모든 포스트모템들을 거쳐 따르는 것이 흥미로울 것이라 생각했던 다양한 이슈 또는 상황들의 한 셋트를 규정지었다. 예를 들면, 스크럼(scrum)을 사용할 것인지 또는 재빠른 과정을 사용할 것인지 대해 포스트 모템이 언급했는지의 여부와, 아웃소싱과 함께 성공적인 경험이 있었는가 보고되었는지 여부 등등이다.

이러한 각각의 아이템을 위하여, 그 이슈 또는 상황 언급에 대해 각 포스트모템은 점수가 매겨지게 된다. 나는 단지 특정한 단어들을 찾으려고 하지는 않았다. - 데이터 수집은 포스트모템이 만약 어떤 특정한 카테고리에서 세어지게 된다고 확신할 수 있는 매우 광범위한 재 읽기(re-reading)가 필요하다. 그것을 포함하는 질문은 존재하지 않는다.

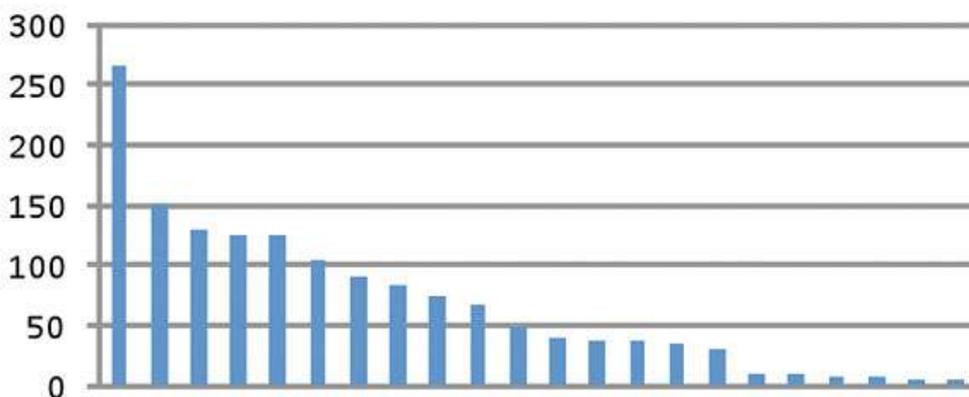
결과 파트 1 ; 포스트모템 매트릭스 (Postmortem Metrics)

여기에 이러한 분석을 포함하고 있는 포스트모템을 가진 프로젝트들을 특성들을 구분하는 매트릭스가 있다.

팀 규모로 보고하는 경우

가장 큰 규모의 프로젝트는 265명의 팀원을 자랑하는 Far Cry 2였다. 그리고 가장 작은 프로젝트는 Age of Booty 와 n+ 였는데, 이 둘 프로젝트는 단지 5명의 팀원으로 구성되었다고 보고되었다. 4개의 포스트모템은 팀 규모에 관한 범위를 보고했으며, 최대치가 기록되었다.

Team Sizes Reported

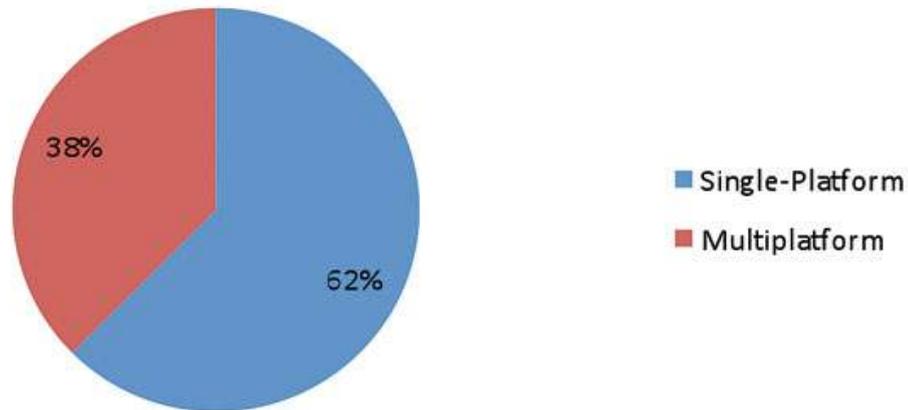


두 개의 포스트모템은 팀 규모는 보고되지 않았고, 이 부분 자체가 제외되어 있었다. 팀 규모는 4개의 덩어리로 떨어지는 경향이 있었다. 가장 작은 팀은 5명에서 10명 정도로 구성되어진다. 그 다음 5개의 가장 큰 팀은 30-40명으로 구성되어져 있다. 또다른 덩어리는 68-90명으로 나타나고 있고, 6번째 프로젝트는 팀 구성원이 100명이 넘는다고 보고되었다.

멀티플랫폼 대 싱글 플랫폼 (Multiplatform vs. Single-platform)

Slightly more than one third of the projects were released on multiple platforms. 가법게도 프로젝트의 3분의 1정도가 멀티플랫폼 상에서 발매하고 있다.

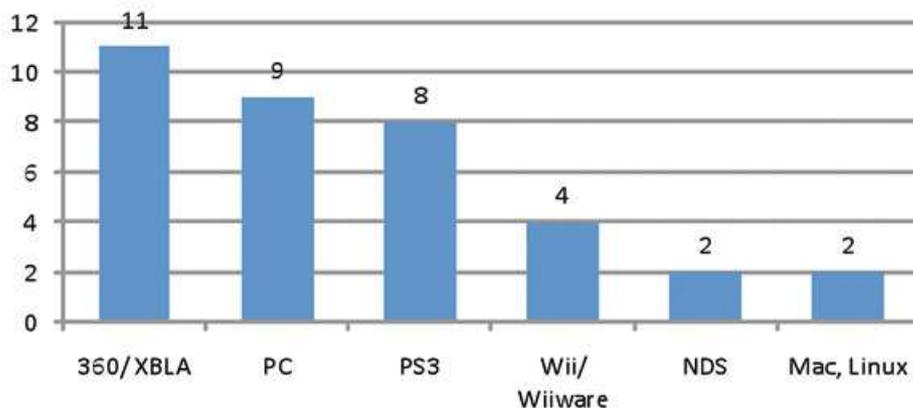
Multiplatform vs. Single-Platform



발매되는 플랫폼

멀티플랫폼 프로젝트는 각 각의 플랫폼을 위해 발매되진 것을 숫자를 세고 있다. PSN게임들은 포스트모템의 이러한 선택부분에 들어가지 않는다.

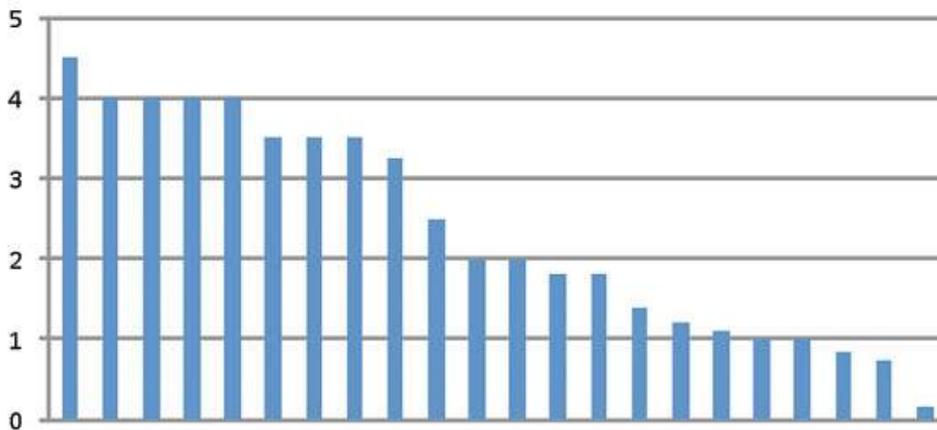
Platforms Represented



개발 시간

프로젝트를 위해 개발 시간의 평균은 보통 2.4년이다. 2개의 프로젝트들은 개발시간이 보고되지 않았고 이러한 부분이 제외되어 있었다. 흥미롭게도, 비록 이것은 아마 개발기간을 보고해야 하는 방법에 대한 인공물이 있었을 것임에도 불구하고, 개발 시간은 또한 연간 혹은 일년 반 표시한 곳도 있었다. 또한 2년과 3년, 1년 반을 표시하는 사이에서 큰 점프가 존재하고 있다는 점이다.

Development Time (Years)



계약직 혹은 아웃소싱의 사용

프로젝트에서 계약직 업무자들을 이용했다는 보고가 24개의 포스트모템에서 11개 상에서 나왔다. 오직 7개가 29퍼센트 정도였고, 아웃소싱은 회사와 별도로 일했다고 보고했다.

발명특허권보호신청(Caveats)

대중의 소비를 목표로 한 것이라는 포스트모템의 성격이 본질적이라는 어떤 자격조건을 언급하는 것이 중요하다.

질문에 우선 들어가야 하는 것은 그 리포트 자체의 진정성일 것이다. 회사를 위해 드러내기에 나쁜 PR인 것을 고려하여, 작성자가 의도적으로 정보를 숨기지는 않았는가?

어떤 작성자는 다른 사람들보다 그들의 프로젝트가 극단적으로 나쁜 결과를 가진 것을 더욱 솔직하게 나타낸다. 정보적 제한의 종류의 양 때문 일 것 같아 말하는 것이 안전한 것으로 보였을 경우이다. 그러나 물론 누구도 진정으로 솔직하게 작성하고 있는지 여부와 이유가 무엇이든지 정보를 뒤로 숨기지는지의 여부는 알 수 없다. 운이 좋게도, 나는 그들의 포스트모템에서 꽤 비참한 상황들을 기꺼이 설명하는 많은 작가들이 있음에 놀라면서도 기뻐했다.

두 번째 주요한 자격제한은 정보의 완성의 하나이다. 포스트모템의 작가들은 그들의 프로젝트에 대하여 자유롭게 나쁜 점과 좋은 점을 그들의 기호대로 고를 수 있기 때문에, 그리고 각각의 포스트모템이 독립적으로 작성되어지기 때문에, 주어진 주제(토픽)가 어떤 주어진 포스트모템에서 언급되어질 것인지 보장되지 않는다.

더구나, 주어진 주제가 언급이 부재하면 그 주제의 한 가지 방식 또는 다른 방식에 관해 정보가 제공되지 않는다. 예를 들면, 어떤 방식으로든 “근무시 부족했던 중대 상황”을 언급하지 않으면, 우리는 여전히 그 팀이 부족한 중대상황이 있었는지의 여부는 알수가 없다.

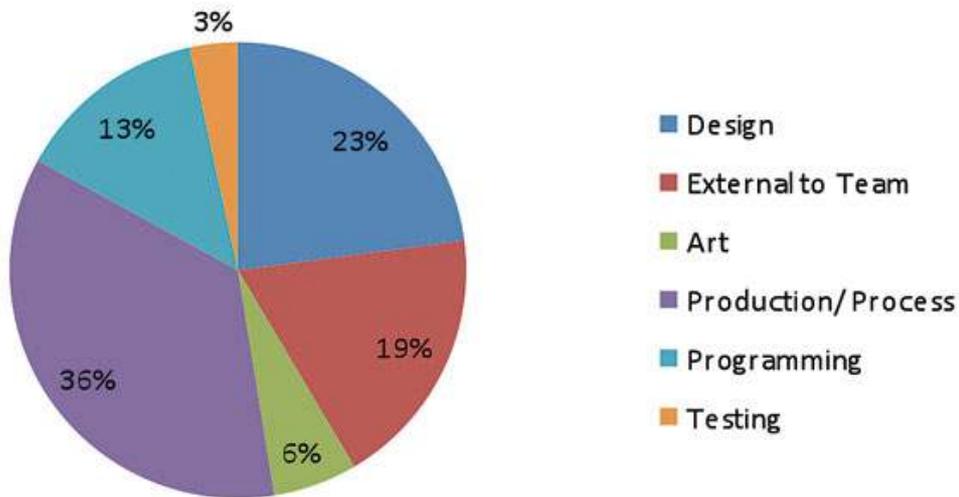
다른 방법으로, 만약 그 팀이 그런 중대 상황에서 근무하고 언급하지 않았다면, 또는 사상자들과 함께 죽음의 행진을 했는지, 그들이 가장 멋지게 해낸 일을 완수했다는 것을 칭찬하며 모두와 중대상황을 간결하게 마쳤다면, 우리는 여전히 알지 못할 것이다. 간단히 말해, 우리는 포스트모템 작가들의 집단에 대해 자비를 가지고 있다. 그들의 프로젝트들에 관한 정보를 정직하게 표현하고 정보를 완수하는 그들의 능력이 가진 기능이 바로 이 정보들의 품질이다.

결과 파트2 : 어떻게 옳고 그르게 되어졌는지의 방법

방법론 부분에서 언급했듯이, 각각 ‘올바르게 된 것’ 과 ‘잘못된 것’ 은 각 포스트모템에서 6개의 카테고리 중에 하나로 구별되어 보고되어진다. 이러한 카테고리들의 각각은 일반적으로 게임 개발에서 주요한 훈련을 포함하고 있다. 전체적으로, 240개의 데이터가 제공한 것에서 120개의 옳은 것과 120개의 잘못된 것이 있다.

만약 이 분류법 하에서 모든 ‘옳은’ 것의 이슈를 살펴본다면, 우리는 재미있는 결과를 볼 수 있다.

"What Went Right" Issues Reported



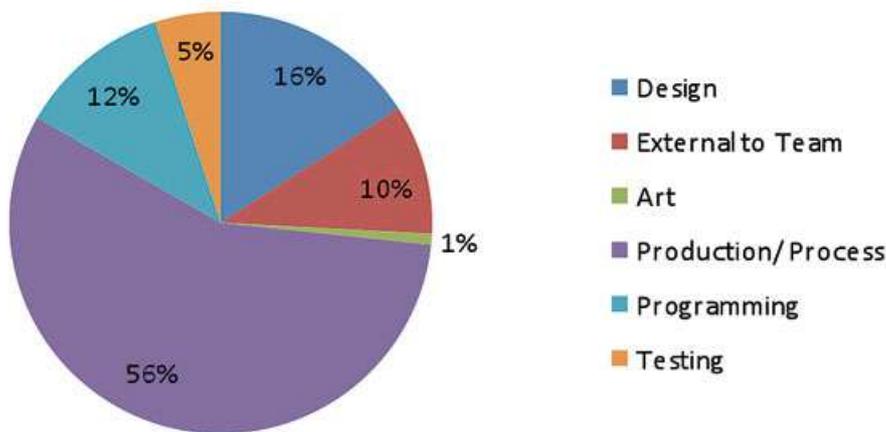
잘못 되었을 때 생산 이슈들이 문제가 문제들의 많은 것을 공유하고 있다는 것을 즉시 우리는 볼 수 있다. 이것이 뜻하는 의미는 바로 프로젝트에서 잘못된 점은 종종 본질적으로 디자인에서 실수나 아트, 코드에서 실수가 있기 때문이 아니라는 것이다. 또한 그 개발의 과정에서 방법에서 우선순위를 매기는 것이나 수행되어지고 관리되어지는데 문제가 있었다는 점이다.

일반적으로, 그 개발 팀이 하는 일이 무엇보다 전체적으로 게임을 생산하는데 필요한 계획(planning), 조직화(coordinating), 수행(conducting)에서 매우 잘못되었던 것을 지적되는

것으로 여겨진다.

이러한 발견이 많은 개발자들에게 반향을 불러일으킬 것으로 여겨진다. 불행하게도 잘 관리된 것보다는 종종 제대로 관리되지 않은 프로젝트가 흔하게 나타나고 있다. 포스트모템의 간결함은 그것을 실은 모든 게임들이고, 적어도 성공적으로 관리된 프로젝트라는 점을 염두해야 한다.

"What Went Wrong" Issues Reported



전체 68개의 개별 ‘잘못된 것’의 이슈는 “생산” 카테고리 아래에서 나타났다. 이 집단 내에서, 대부분 가장 공통적인 이슈는 규모, 디자인 프로젝트의 경향(feature creep), 과 자원 문제와 관련이 있다. 이것은 생산의 16을 차지하며 생산문제의 23 퍼센트 정도가 된다. 생산 안에서 두 번째로 가장 큰 하위 문제는 팀원들 간의 커뮤니케이션과 관련되어 있고, 이것은 8을 차지하고, 그 이슈의 10퍼센트를 약간 넘었다. 6개 이슈들은 다양한 중대 사건이 개발 서클 안에서 일어나야 할 것들 이후에 나타났다.

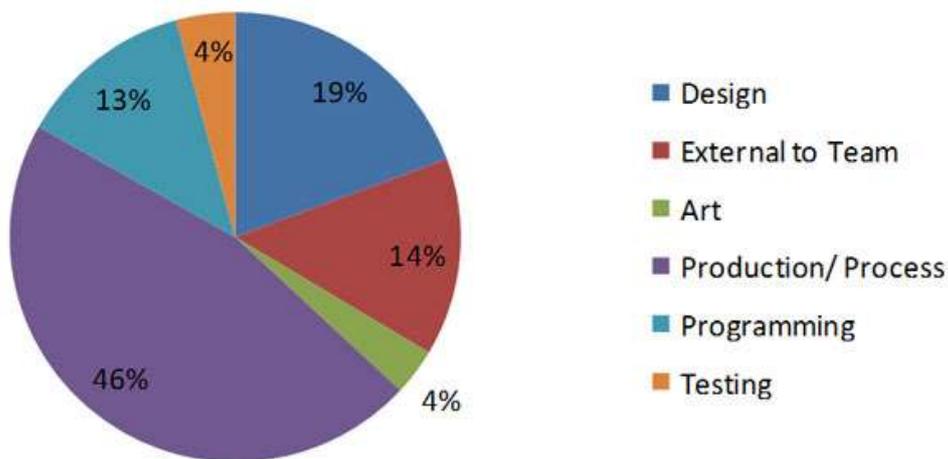
생산이 극적으로 잘못된 것과 잘된 것 안에서 증가되는 반면에, 모든 다른 이슈들의 종류는 보고서들 빈도가 줄어들었다. (테스트를 제외하고, 이것은 거의 두 배였으나, 그래도 작은 수치에 불과하다.)

테스트하는 것(testing)에서도 “잘못된” 이슈들이 모두 관련된 계획, 관리에 관한 것이었다. 그리고 테스트하는 과정에서 논리적으로 부담이 될 수 있는 것을 준비를 제대로 하지 못한 것이었고, 테스트하는 사람이 업무를 잘 하지 못해서 발생하는 것과는 관계가 없었다. 이러한 이슈로 보건대, 테스트링 부분에서 항목 대부분은 사실 생산 카테고리에 포함되어야 할 것이라는 논쟁이 있을 것이다.

또 다른 흥미로운 통계는 프로그래밍 이슈가 1 퍼센트로 하락되었다는 점이고, 반면에 디자인, 예술, 외부적 카테고리는 각각 7 퍼센트, 5퍼센트, 9퍼센트로 감소하였다. 또한 이점은 이치에 맞는 것이라 본다. 무언가 잘못 되었을 때, 기술적 이슈는 쉽게 그 프로젝트의 건강으로 영향을 줄 수 있기 때문이다. 그러나, 디자인 이슈는 여전히 두 번째로 나타나는 타입으로, 디자이너가 다른 전통적 지식체계보다는 그 프로젝트를 위한 더 많은 문제를 일으켰을 것으로 보인다.

여기에 만약 모든 잘되고 못된 것을 합쳐 놓을 경우, 이슈의 분배가 어떻게 되는지가 나와 있다. 이것은 그래프가 어떤 특정 지식체계가 그 프로젝트 개발의 부드러운 진행을 만들 수 있었는지의 전체적 영향 또는 중요성의 양으로 가장 이해하기 쉽도록 그래프를 집합시켜 놓았다.

Issues Reported Overall



기대했던 바와 같이, 생산은 파이 그래프의 절반 가까이를 차지하였다. 그리고 디자인은 두 번째 위치를 또 차지하였고, 코딩(coding)은 외부 이슈와 거의 동등한 위치를 차지하였다. 포스트모템은 명쾌하게 게임 창조하는 과정에 관해 것이기 때문에, 이것은 게임이 성공적으로 또는 예술적으로 만들어지는 가장 중요한 것이 무엇인지 나타내는 지표는 아니라 게임을 만드는 것을 완수하는 것에 대한 것이라 하겠다.

결과 파트 3; 공통적인 주제들

작은 팀들이 중요한가?

프로젝트에서 긍정적 측면으로 작용하는 것을 포스트모템의 3분의 1이 7명 혹은 그 이하의 작은 팀으로 보고하였다. 흥미롭게도, 그러한 긍정적 프로젝트 3개는 사실 30-40개 멤버로 구성된 팀이었고, 다른 4개는 가장 작은 팀으로부터 나온 것이었다.

개발자-출판인(Developer-Publisher)의 관계

24개 프로젝트 중에 15개가 전형적인 개발자-출판인 시스템 하에서 개발되었다. 전체 출판된 것은 프로젝트 마지막이 그 전체를 개발하는 것이 아닌 것과 똑같지 않다. 프로젝트는 개별 스튜디오 전체에서 개발되어졌고, 만약 출판인이 소유주인 경우는 15개 안에 포함되어졌다. 그러한 포스트모템 중에서, 우리는 40퍼센트, 15개 중에 6개가 개발자-출판인 관계가 긍정적 관계인 것으로 보고되어진 것을 발견하였다. 15중에 3개 즉 20퍼센트가 그들 관계에서 출판인과 문제가 있다고 보고하였고, 남아있는 40 퍼센트가 그들의 출판인에 대해 좋고 나쁜 것에 관한 언급이 아예 없었다.

팀을 위한 계획

24개 중에 5개, 즉 21퍼센트는 의도적으로 팀의 전문가 또는 능력을 존중하며 그들의 게임을 개발하는 계획을 세웠다고 보고하였다. 2년 동안에 그들의 개발이 완수되었던 이번 카테고리 안에 있는 프로젝트 모두가 완수되었고, 개발 서클의 대부분은 1년 혹은 그 이하의 시간 안에 완수하였다. 그러나 이러한 팀원들은 모두 작은 팀은 아니었다. 그 프로젝트 중 2개는 각각 37명 그리고 50명의 팀원으로 되어 있었다.

중대 상황, 시간 연장, 그리고 범위 (Crunch, Time Extensions, and Scope)

9개의 프로젝트 즉 38퍼센트가 그들의 프로젝트를 끝내기 위해 시간 연장을 허락받은 것으로 보고하였다. 몇 몇은 시간 연장의 길이에 대해서도 보고하였는데, “추가적인 단 몇 주” 라는 말부터 터무니 없는 전체 17개월의 기간까지 연장하는 경우도 있었다. (잔인한 전설 :Brütal Legend).

전체 프로젝트 기간 동안 같은 수치로 경로의 크런치(경색)의 일부 방식을 보고되었다. 비록 사실 크런치 기간을 보고한 곳이 몇 곳 안되었으나, 그 수치는 6개월에서 “거의 일 년” 까지, “항상 크런치 모드” 로 다양하였다. (왕으로써의 나의 인생 :My Life as a King).

가장 흥미로웠던 것은, 17개 포스트모템 혹은 71퍼센트가 그 게임을 완수하는 충분한 시간이나 자원에 문제가 있는 것으로 보고 하였거나 그 프로젝트 내내 반복적으로 너무 많은 디자인으로 인해 삭제해나가야 하는 부분이 많았다고 하였다.

포스트모템 전체에 걸쳐 이것은 아주 분명한 경향을 보여준다. 즉 팀들은 그들의 타이틀을 만들어 내는데 필요한 시간이나 필요한 자원의 양을 일관적으로 과소평가 하고 있었다. 그러나 이러한 범위의 문제들이 얼마큼이 출판인을 위한 편리한 시간프레임 아래 게임을 완수해야 하는 압박이 있어서 그랬는지는 불분명하고, 개발자로부터 좋지 못한 평가를 받는 결과가 얼마나 되는지도 불분명하다고 본다.

이와 유사한 선상에서, 모든 프로젝트의 절반가량은 마지막 분초까지 만들어야 하거나 예외적으로 마지막 기능을 추가 또는 변형하는 경우가 있었다고 보고하였다.

개발 민첩성

5개의 프로젝트 즉 21퍼센트가 개발과정에서 스크럼(scrum) 혹은 다른 명시적으로 민첩한 과정을 사용했다고 보고하였다.

9개 프로젝트는 의도적으로 그들이 설명하는 게임 요소의 최소 한 개까지 유연한 디자인 접근을 사용하였다고 보고하였다.

프로젝트 중에 18개 혹은 75퍼센트가 개발의 중요하고 가치 있는 요인으로 반복 혹은 신속한 프로토타입(prototyping)으로 보고하였다.

반대로, 놀랍게도 29퍼센트(7개 포스트모템)가 사실 그들은 개발 내내 융통성 없는 디자인 혹은 계획 부분을 위해 최선을 다했다고 밝혔다. 그러한 프로젝트의 5개가 2.5년의 기간 혹은 그 이상의 시간이 걸렸던 것으로 보고되었다.

관리와 의사소통

11개 프로젝트들 혹은 거의 절반이 다양한 팀 관리 문제를 언급하였는데, 업무과다(별도의 크런치를 언급), 집중의 부족, 인력으로 인한 문제, 도덕적 이슈들 같은 문제들을 포함시켰다.

9개 프로젝트 혹은 38퍼센트가 팀원과의 커뮤니케이션으로 중요한 문제가 발생하였음을 보고하였고 이것은 팀원이 서로 대화나누기를 의도적으로 거부하는 것, 게임에 관한 비전과 방향에 관한 혼동, 그리고 리더의 불필요성과 팀에서 나머지 사람들과 적절하게 변경사항을 전달하는데 부족했음 등을 포함하였다.

파이프라인 문제들(Pipeline Problems)

9개 포스트모템은 또한 자산 파이프라인과 함께 있는 분명한 문제를 언급하였다. 프로젝트에 일찍 충분히 온라인으로 들어오지 않거나, 그렇지 않으면 적절치 못하게 팀원들의 실제 업무과정을 지원하는 평범하지 않게 시간을 소모하거나 힘을 들이는 업무를 만드는 파이프라인이 있었다.

그럼 어떻게 아웃소싱이 갔을까?

그들의 업무를 아웃소싱으로 했다고 보고한 7개의 포스트모템 중에서, 3개가 전체적으로 성공적인 경험을 했다고 했고, 4개는 비슷한 종류의 문제들을 경험했다고 보고했다. 준비의 부족, 전체 서클을 고려하여 너무 일찍 프로세스를 시작한 것, 포함된 관리의 부분을 과소평가한 점, 충분한 전문성을 가지지 못한 수행능력이 부족한 회사를 고용했던 점 등의 다양한 문제들을 포함하고 있었다.

결론

지난 2년동안을 거쳐 살펴보았던 포스트모템과 여기 나온 데이터를 고려해 보았을 때, 가장 큰 부분으로 가져가야 할 것은 개발 프로세스 그 자체의 관리의 중요성이라 여겨질 것이다. 물론 우리는 단순히 “관리”의 존재에 관하여 말하고 있는 것이 아니며 무엇보다 게임과 팀원의 흥미를 유지할 수 있는 훌륭하고, 방법론적이고, 사려가 깊은 관리를 말하는 것이다. 다른 지식체계의 어떤 것과 같지 않게, 프로젝트와 팀원관리는 잘되었다면, 다른 분야에서는 보상하기에 불충한 것일 수도 있겠다.

그러나 엉망으로 실행되었을 경우에는, 프로젝트 관리는 최고의 창의적인 업무를 흐트러지게 하고 파괴하는 가능성을 가진 것으로 여겨진다.

그 이상으로, 가장 공통적이고 방해가 되는 트렌드 중에 하나는 게임 개발 프로젝트가 적절하게 범위가 정해지고 스케줄이 짜지 못하는 무능력이다.

우리 개발자들은 지속적으로 우리가 이용해야 할 자원들과 실현시키기 위해 시도하는 프로젝트 마무리라는 전투에서 싸우고 있는 중이다 (우리는 우리가 해야만 하는 싸움에서 이기고 있는 중은 아니다) -이것은 우리 스스로 혹은 우리 통장으로 돈을 지불하는 사람들에게 의해 이러한 요소들이 부과되든지 상관없다.

방법론과 정의

24개의 포스트모템으로부터 나온 데이터는 두 가지 다른 방식으로 수집되고 조직되어졌다. 이것들은 각각의 방식들로 수행되어졌다.

잘된 점과 잘못된 점의 구성과 요약

각개의 포스트모템의 몸체는 잘된 점과 잘못된 점 각 5개로 상세설명으로 구성되었다. 이러한 원자적 요인들은 각각 다음 7개의 카테고리 중에 하나에 포함되어졌고 다음과 같이 정

의 내려진다. : 디자인, 게임 디자인과 관련된 것, 레벨 디자인, 게임 플레이와 규칙 디자인, 그리고 팀원에게 전반적인 외부적 게임 전망(vision).

이러한 카테고리는 개발과정과 직속 팀원에게 분명하게 내려진 전체 상황과 결정을 포함하고 있으며, 비즈니스 물류, 고용, 파트너쉽, 자금, 마케팅, 스튜디오 차원의 의사결정 등을 포함하고 있다.

예술. 예술 결정, 방향 혹은 상세한 예술 프로세스와 관련성

생산/프로세스. 이것은 업무 우선순위, 스케줄, 생산 방법론, 개발 계획과 과정, 범위, 팀의 도덕성, 팀의 커뮤니케이션, 팀의 과제, 팀 관리 등등을 포함한다.

프로그래밍. 이 카테고리는 모든 기술적 이슈들 즉 도구, 기술적 이행과 코드와 관련성 있는 것이든 포함되어 있다.

테스팅. 이 카테고리는 모두 전통적인 QA 기능을 포함을 하고, 버그 테스트, 게임플레이와 사용가능성 테스트, 로컬라이제이션, 게임플레이 데이터 수집과 매트릭스를 포함하고 있다.

하나는 오직 2개 항목으로 위의 카테고리에 적합하게 들어가지 않는 것들이며 결과물에서 삭제된 것들이다. 모두 합쳐 그것들은 전반적인 데이터의 0.5퍼센트 이하로 나타나고 있다. 사운드 디렉션(sound direction)에 관한 “옳은” 항목에 하나가 있었다. (흥미롭게도, 이것은 오직 오디오와 관련성 있는 카테고리가 가능한 항목인 것이다.) 또 다른 하나는 좋은 오피스 공간을 가진 것이 올바르다 표현했던 것이다.

두어개의 도전이 되는 특정한 타입은 포스트모템으로부터 각각 보고된 항목을 카테고리화한 것에서 발견할 수 있었다. 우선, 때때로 그 항목의 원래 타이틀이 설명했던 것의 좋은 특성이 아니었다는 것이다. 이 문제는 설명에 제목을 붙이는 방법이 아닌 설명하는 내용에 기초한 항목으로 카테고리를 나누는데 있어 피해야 할 점이다. 둘째로, 가끔 어떤 특정 항목에서 논의된 것으로 크로스오버 하였거나 다른 주제로 바뀐 것이었다.

예를 들어보면, 궁극적으로 "디자인"으로 분류된 한 가지 항목은 어떠한 생산 과정 또는 예술 등에 관한 것에 대한 언급을 하게 만들 것이다. 이러한 경우에는, 전체 설명의 주요한 요점이 무엇이 될 것인지에 기초로 하는 분류로 카테고리를 선정하도록 하는 신념이 있는 노력을 해야 할 것이다.

게임 개발자 매거진 포스트모템은 다음을 크게 다루고 있다. : 전리품의 시대, 에이온, 애 크라시아, 잔혹한 전설, 도관, 다크사이드, 치명적인 생물체, 크라이 2, 마지막 판타지 크리스탈 연대기: 왕으로서의 나의 인생, 자유지역, 골든 액스, 비스트 라이더, 악명높은, 리틀 빅 플래닛, 더 마우, 엔 플러스(Age of Booty, Aion, Akrasia, Brutal Legend, The Conduit, Darksiders, Deadly Creatures, Far Cry 2, Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life As a King, Free Realms, Golden Axe: Beast Rider, Infamous, Little Big Planet, The Maw, n+)

페니 아카데미 어드벤처 : 암흑의 비가 내린 미끄러운 벼랑 끝 , 세인트 로우 2, 스크리블 너츠, 원숭이 섬의 이야기, 톱 레이더, : 지하세계, 재판 HD, 미지 2 : 도둑 가운데, 마법사 101, 당신과 함께한 세상종말 (the Rain-Slick Precipice of Darkness, Saints Row 2, Scribblenauts, Tales of Monkey Island, Tomb Raider: Underworld, Trials HD, Uncharted 2: Among Thieves, Wizard 101, The World Ends With You)

