



Postmortem: Mode 7 Games' Frozen Synapse 포스트모템 : 모드7 게임의 프로즌 시냅스

작성자: 폴 테일러 [paul taylor](#)
작성일 : 2012년 1월 25일

2004년 두 남자가 프랑스에 휴가를 즐기러 가서 맥주를 마시며 컴퓨터 게임을 즐겼다. 그들의 기분전환 중에 하나는 바로 Laser Squad Nemesis 였으며, 전환을 기초로 하는 전략 게임으로 X-COM사에서 줄리안 골롭(Julian Gollop)이 만든 것이었다.

교통체증이 있는 풍경 너머로 게임을 즐기며, 특정한 패턴(양식)들이 떠오르기 시작했다. 가장 만족스러웠던 것은 거리 저 멀리에 페인트(feints)와 더미(가짜)들은 서로를 향해 뒤뚱거리며 걸어가는 위치해 있는 것이었다. 그렇다. 어떤 긴장감이 생겼지만, 그러나 약간은 불필요한 것이었을 수 있다.

3년 후에, 이안 하딩햄(Ian Hardingham)은 게임 디자인에 대해 약간 배우게 되었다. 그는 그의 생각을 테스트 해보기로 결정했다.

그의 회사, Mode 7 (모드7)은 Psych-Off(사이크-오프)라는 제목으로 다루기 힘든 프로젝트 개발을 시작하였다. 그리고 그것은 전략이기 보다 오히려 전경에 있는 전술(foregrounded tactics)로 동시적인 전환을 기반으로 하는 게임이다.

그 게임은 첫 해에 300k개 이상이 팔렸다. 그리고 Mode7을 조용한 무명에서 인디 게임 스포트라이트를 받는 자리로 옮겨 놓았다.

회사의 공동 소유자로서, 나는 내 역할을 충분히 감당하여 운 좋게 성취를 맛볼 수 있었다. 우리는 계약되어진 일들과 다른 임무를 고분 분투하면서 일하여, 개발이 거의 4년의 노력이 들었다. 그것은 확실히 시간과 에너지를 중요한 것에 투자한 것이었다.

What went right : 올바르게 한 것

1. 핵심 게임플레이를 개선하기 (Refining the Core Gameplay)

두어 개의 큰 계약은 우리가 “그것이 다되었을 때” 의 게임플레이의 반복에 대한 태도를 갖도록 해주었다. 우리는 매우 낮은 연봉과 최소의 인원을 유지해야 했는데, 그것은 우리가 할 수 있는 최선의 게임을 만드는데 순수하게 집중할 수 있도록 해주었다.

또한, 우리는 우리의 자산을 생산과정에 투입하기에 앞서 핵심 게임플레이를 막아두기 위한 가능한 모든 단계를 거쳤다. 게임이 기대하는 돌풍(센세이션)을 일으킬 때까지, 매우 기초적인 프로그래머와 함께 프로토타입핑 (Prototyping)이 완전히 필수적이었다.

“전체 시간에 재미있는 결정이 담긴 게임을 만드는 것이 나의 가장 큰 동기부여 (motivation)였다.” 라고 이안(Ian)은 나에게 말했다.

카운터-스트라이크(Counter-Strike)에서 영감을 좀 얻고, 적수의 움직임을 예상하는 게임플레이에 집중하도록 노력하면서, Ian은 매우 다른 길로 탐험하는 데에 시간을 쓸 수 있었다. 이것들은 “엔드플레이”와 기계공으로 잘 알려진 한 번에 뒤집는 경주들은 시간을 되돌릴 수 있게 해주었다. 비록 이것들 중에 어느 것도 최종적인 디자인은 아니었지만, 그것들을 알아보기 위해 보낸 시간은 중요한 것이었다.



리딩 대학교에서 플레이테스트 세션(A playtesting session at the University of Reading)

우리의 레벨 디자이너인 Robin Cox는 Ian에 맞서서 게임 플레이를 매일 했었다. 이러한 역동적인 활동은 그들 자신이 나타낼 수 있는 플레이를 디자인하여 형태를 직접 나타낼 수 있게 하였다.

Ian은 멀티플레이어 게임과 외부적으로 작업의 기초를 가지고 착수하기 위해 신중한 결정으로 내렸다. 견고하게 준비되었을 때에 디자인한 것들과 기기에 덧붙여 설치되어졌다. 이러한 과정은 순조로웠고 우리는 다시 그 과정을 다음 게임에서도 채택 할 것이다.

“시간에서 목표료” (“time-to-aim”)와 같은 핵심적인 역학은 일찍이 세워져 있었고 다양한 다른 작업의 반복을 하면서도 지속되어졌다. 그리고 그 과정이 견고해지는 좋은 신호를 볼 수 있었다.

나는 누군가 게임을 만든다면, 그 핵심적인 게임 플레이에 상대적으로 자신이 있을 때, 직접 테스트를 해보기를 강력히 추천하고 싶다. 우리는 이렇게 할 수 있었던 주요한 두 번의 기회가 있었다. 한번은 리딩 대학교(University of Reading)에서 친절하게 제공해주었고,

그 대학은 우리에게 많은 숫자의 학생 그룹과 함께 그 게임을 시험해 볼 수 있도록 컴퓨터 실험실을 조직해 주었다. 또 다른 기회는 노팅햄에서 개최되는 게임시티 페스티벌(Nottingham's GameCity festival)이었다. 그 페스티벌은 우리가 일반 대중이 그 게임에 대해 선입견 없이 어떻게 반응하는지를 볼 수 있게 해주었다.

이러한 이유로 이 작업은 너무 순조로워서, 종종 사람들은 그들이 만든 게임에 대한 문제들을 똑똑히 짚어낼 수 없었다. UI로 분투하는 새로운 유저들을 목격하면서, 혹은 게임에 “부적절하게” 접근하면서, 새로운 유저들은 배당금을 지불하고 그 디자인에 직접 기부하였다.

2. 미니멀리스트 미학 (Minimalist Aesthetics)

게임은 본래 측면-위 (side-top) 시각에서 보게 된다. (The Legend of Zelda 또는 The Chaos Engine 같은 게임을 생각해 보라) 그리고 게임은 화소(픽셀)-예술 신디케이트 스타일 (pixel-art Syndicate-style)의 모양을 가진다.



그러나 우리는 “읽을 만한” (“readable”)것에서 더 앞서 나가기로 결정했다. (그리고 덜 비싸고 높은 화소 예술은 놀랄 만큼 값이 비싸다 !) 그래서 우리는 순수한 상하(top-down) 시각으로 바꾸었다.

최소의 개념은 다소 난해해서 깨닫기 어려운 결과를 보였고, 그래서 우리는 색을 약화시킨 코드 모양을 더 갖기로 하였다. 3D 벽들이 개념(concept) 추가는 정말 중요한 터닝 포인트가 되었다. 우리는 3D와 2D 요소들의 선택적 혼합은 최고의 결과를 낳게 하였다.

아트 스타일은 우리가 많은 유연성을 가지지만 또 우리가 건축물의 다른 형태를 불러일으킬 수 있고 그렇게 제안할 수 있게 하였다. 이것은 막대한 개념과 자산들 없이 간단하게 되었고 싱글 플레이어가 콘텐츠를 만들어내기 위해, 많은 다른 환경들에 뻗어나갈 수 있는 이야기를 할 수 있게 해주었다.

또한, 우리는 PC게임의 “영광스러운 나날들” 로 되돌아가기를 원했다. 그리고 이러한 아트 스타일은 확실히 그 목표에 공헌하였다. 내가 알게 된 몇 가지에 항상 애정을 갖고 있다. 이를 테면, 흑백 배경으로 된 단순하고 큰 하나의 플레이어 캠페인은 구식의 도스(DOS) 소프트웨어 퍼즐 게임 같은 프로즌 시냅스(Frozen Synapse)를 만들어냈다. 이렇게 임무를 완수해냈다 !

또한 특정한 방에서 자세한 정보를 제공하기 위한 배경을 사용하는 것에 대한 아이디어를

냈었다. 예를 들면, 각 방마다 작은 텍스트로 이름을 붙여 놓으면 이따금 눈에 잘 띄게 된다. 결국 일을 간단하게 해결해서 기뻐다.

3. 유료 베타 (Paid Beta)

2010년 4월, 우리는 예전에 받은 업무들에 착수하였다. 오퍼를 받은 사람은 친구를 위한 중요한 역할을 해야 할 뿐만 아니라, 베타(beta)를 즉시 받아야 할 것이다.

이 시점에 그 게임은 매우 관심을 받고 있었다. 그 콘셉트(concept)로 흥분된 누군가 일찍 뛰어들어서 그 게임의 방향을 잡을 수 있게 해주고 싶었다.

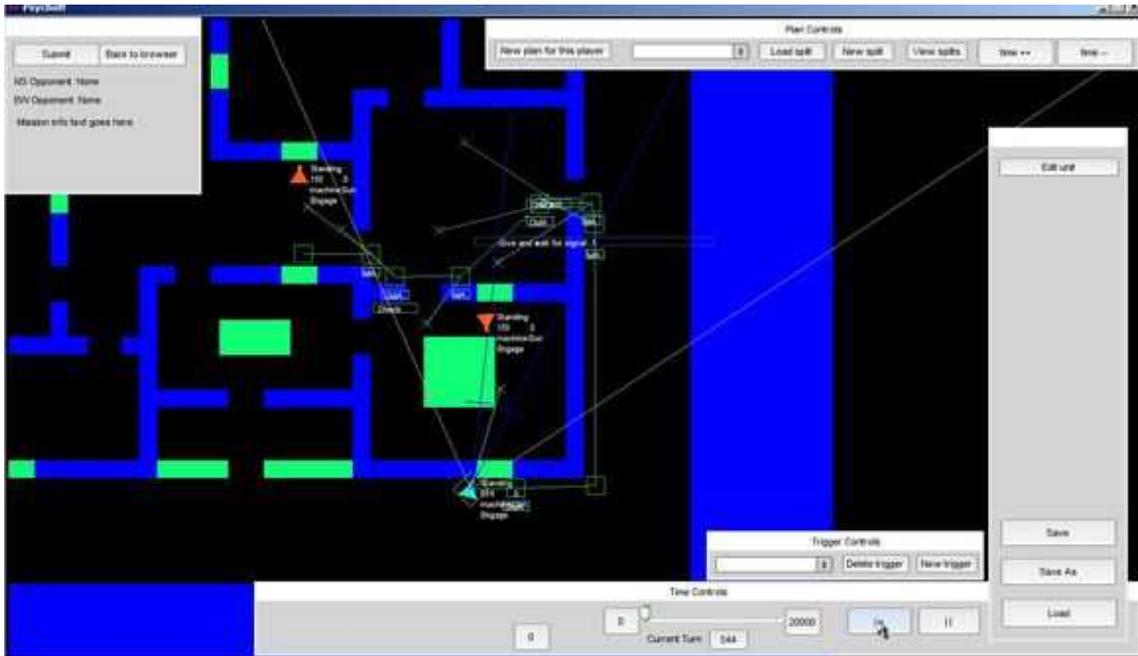
베타 (beta)는 95 퍼센트 멀티 플레이 게임으로 구성되어 있으며, 플레이스홀더 사운드와 80% 정도 끝낸 그래픽과 프론트 엔드 (front-end 사용자가 직접 사용하는) GUI로 되어져 있다.

그럼에도 불구하고, 그 자체가 기반이 탄탄하고 재미난 게임이란 것은 매우 중요한 점이다. 우리는 앞으로의 개발과 관계없이 독립적인 제품으로써 그것을 편하게 판매할 것이라고 생각했다. 또 만약 당신이 유료 베타 버전을 고려하고 있다면 이것이 바로 당신에게 필요한 것이라고 강력히 추천하고 싶다. 독점적으로 판매되는 제품들은 종종 실망스러운 때가 있다.

유료 베타(beta)는 약 13만 5천 달러로, 우리가 계약업무를 하던 것에서 아예 전업으로 그 게임 개발에 집중할 수 있도록 해주었다. 또한, 유료 베타는 실제로 베타에 투자를 했었기에 그 게임에 빠져있는 견고하지만 아직 작은 커뮤니티를 만들었다. 즉, 그것은 정말 수량보다는 품질에 해당하는 경우였다.

그 뿐만 아니라, 프로즌 시냅스 (Frozen Synapse)에 있어서 엄청난 정신적인 지주가 되었다. 또한, 우리가 만든 게임이 상품으로써 올바른 방향으로 가고 있는지를 유료 플레이어들의 적극적인 커뮤니티는 우리에게 보여주었다.

오랜 프로젝트의 마지막에서, 우리는 광범위한 연마단계를 전부 살펴봐야 하는 것이 어려울 수 있었다. 그러나 베타의 성공은 우리에게 동기부여가 되는 어마어마한 금액을 주었다.



초기의 프로토타입

4. 토오크 엔진의 사용 (Use of the Torque Engine)

우리는 Ian(이안)이 Torque (토오크) 게임 엔진에 관해 6년 정도의 경험이 있으므로 이 게임을 사용을 계속하기로 결정하였다.

기성제품으로 나온 엔진을 사용하는 것은 옳은 결정으로 나타나게 되었다. 이안은 그 유연성의 근본을 “매우 높은 수준의 스트링의 스크립팅 언어(TorqueScript)와 엄격하고 빠른 언어(C++)의 조합” 이라고 말하였다.

Torque(토오크)는 또한 우리에게 그 엔진을 이미 경험해본 프리랜서들과 함께 일할 기회를 주었다. 이렇게 해서 극적으로 초기의 업무를 빠르게 하나갈 수 있게 해주었다.

Torque는 현대적인 엔진의 수많은 장점을 가지고 있으면서, 우리 자체의 습관적으로 사용하는 기술과 현존하는 제공자들과 간단하게 대체할 수 있는 모듈식(modular)으로 충분히 되어져있다. 또한 마치 훌륭한 GUI 시스템과 같은 특징들은 여러 시간을 들여 코드 작업할 업무를 줄여준다.

프로토타입(prototyping)에 이용 가능한 엔진을 가지는 것은 초기에 건설해야하는 기술을 거의 가지지 않았다는 의미이다. 디자인과 프로그램을 이끄는 팀장이 동일 인물일 때에는, 기술은 초기에 집중이 잘되지 않고 산만할 수 있다. 기성제품으로 나온 엔진은 대개 이러한 문제를 방지해준다.

마지막으로, 이러한 Torque(토오크)의 멀티 플랫폼의 성질은 아이패드 버전에서 우리가 작업한 것 처럼 큰 이익을 주었다. 물론 그것 또한 자체 문제점을 갖고 있다. 그러나 우리는 토오크가 우리 자체 기술을 건설하기 하는데 있어서, 우리에게 환상적인 프레임워크를 제공해 준 것을 알게 되었다.

5. 오리지널 사운드 트랙 (Original Soundtrack)

프로즌 시냅스(Frozen Synapse)는 내가 점수를 주는 두 번째 게임이다. (첫 번째는 우리가 데뷔하게 해 준 “Deterimance” 게임이다.) 그리고 그 게임은 나에게 장기간 음악적인 생각들을 실행하도록 하는 독특한 기회를 제공해주었다.

나는 사람들로부터 음악이 좋다는 평을 받았고, 많은 사람들이 사운드트랙을 구매하는 현상이 나타나는 반응을 얻었다.

나는 게임 밖에서도 돈보일 수 있는 음악을 만들기를 원했었다. 그리고 그러한 자세로 일했던 것이 좋은 결과를 가져왔다고 생각한다. 모든 트랙은 강한 멜로디 음을 가지고 있으며 댄스 음악적 요소를 포함함으로써, 모든 트랙의 음악이 들을만한 것으로 확신하며 일을 시작하였다.

사실, 인디 스튜디오에서 직접 음악을 제작하는 것은 드문 일이며, 또한 그 마케팅과 PR까지 책임지는 것도 드문 일이었다. 그러나 이런 경우에, 나는 완전히 그 게임에 전적으로 매달려 투자할 수 있었다. 나는 정확하게 그 음악이 어떻게 완성되어야 할지를 이해하고 있지만, 그것을 다른 작곡가에게 부탁해서 만드는 것은 불가능한 것이었다.

또한, 내가 개발 도중에 참여하지 않는 기간이 종종 있어서, 나는 항상 음악 제작에 시간을 투자할 수 있었다. 이 과정은 내가 실험적인 방식을 해볼 수 있게 해주었고, 또한 게임을 위해 독특한 스타일을 창조해 낼 수 있게 해주었다.

나는 융통성 있는 제작 환경을 될 것을 찾다가 Ableton Live를 사용했고, 댄스 음악 제작에 공통적으로 쓰이는 많은 도구들도 사용하였다. 나는 특히 Sylenth1, Native Instruments FM8의 광팬이다. 그리고 이스트웨스트(EastWest)의 악기소리 샘플 라이브러리도 너무 좋아한다.

사실 여러 가지를 참고했는데, 나는 Noisia, Deadmau5와 같은 제작자들에 의한 매우 제한된 드럼 앤 베이스 트랙과 다른 게임 사운드 트랙의 혼합하여 사용했다. 나는 뛰어난 믹스 엔지니어인 척은 하지 않겠다. 그러나 내가 시끌벅적하면서 섬세함을 멋지게 혼합했다고 생각한다.

전반적으로, 나는 내가 시도하고자 했던 것을 현재 얻었다고 생각하기 때문에, 나의 사운드 트랙에 만족한다. 나는 오케스트라 샘플 라이브러리에서 소리를 뽑아내기 보다는 순수한 전자음들 쪽에서 만들려고 하였다. 그러나 초기에 만든 트레일러 몇 가지는 정말 엉망이었지만 전체적으로 봤을 때는 괜찮다고 생각한다.

What Went Wrong: 잘 못한 것

1. 배우는 단계 (Learning Curve)

프로즌 시냅스는 복잡한 게임이다. 그것은 때때로 공간적 시간적 양자의 요구를 하는 UI, 강도 높은 사용을 요구한다. 웨이포인트(Waypoints), 유닛, 오더들은 서로 겹쳐질 수 있고 심하게 엉킬 수 있다. 또한 그것은 타이밍, 커버의 사용으로 “준비태세” 를 할 수 있는 매우 비범한 역학을 소개한다.

우리의 싱글 플레이어 캠페인은 새로운 플레이어들에게 그다지 쉽지 않았다. 참으로, 첫 번째 레벨은 너무나 직관에 반대되는 것이어서 많은 플레이어들이 첫 번째 레벨을 깨는데 엄청난 시간이 걸렸다.

PAX 2011에서는, 우리는 PAX 10 심사위원으로부터 피드백을 약간이나마 들을 기회가 있었다. 그들 모두 게임을 재밌게 즐길 수 있었음에도 불구하고, 우리를 빼야했던 중요한 이유로써 게임의 초기 부분의 문제를 짚었다.

우리는 이미 악명 높은 첫 부분을 서둘러 업데이트를 하였다. 재작업은 특별 케이스 코드와 테스트를 엄청나게 요구하기 때문에 매우 어려웠다. 그러나 현재 우리가 만들고자 고려했던 대로 되었고, 특히나 아이패드 버전이 그러하다.

다음번에는, 우리는 정말 좀 더 수월하게 배울 수 있기를 희망한다. 우리는 PC중심의 대중을 타격으로 하려면 게임이 다소 어렵고 복잡해져야 한다고 알았다. 그러나 우리가 그 부분에 있어서 너무 앞서 나갔고 너무 많은 타협을 했음을 이제는 안다.

비록 우리가 많은 유저 테스트를 거쳤음에도 불구하고, 각 단계에서 이 문제를 잡아내기에는 역부족이었던 것 같다. 우리는 싱글 플레이어의 첫 부분을 테스트할 때, 그 게임에 이미 어느 정도 익숙한 우리 커뮤니티 멤버들이 아니라, 전체적으로 더 폭넓은 새로운 플레이어 그룹을 사용했어야 했다.

2. 업데이터의 부족 (Lack of an Updater)

우리는 Determinance 게임에서 다양한 자동 업데이트 시스템 문제로 고생하였다. 그래서 Ian(이안)은 완전히 FS의 초기 단계에서 그것을 피해가는 것으로 결정을 내렸다. 전체 게임을 다시 다운로드 받게 하는 것은 사실 때때로 유익했으므로, 이러한 생각이 개발의 후반부에까지 스며들게 되었고 심지어 지난 발매단계에서도 그랬었다. (예를 들면, 업데이트로 짜증나는 문제들을 제거할 수 있었다.)

비록 이것이 결정적으로 우리가 게임을 만드는데 도움을 주었다고 하더라도, 그것은 우리의 고객들에게 많은 불편함을 주었고, 픽스(fixes)를 빨리 배포하기 힘들게 만들었다. 이러한 어려움은 간혹 심하게 주변과 다른 부분을 남겨서 모든 것을 마무리하는 것을 선택하기 보다는, 우리가 그 게임을 조금이라도 수정하는 것을 미연에 방지하도록 하였다. 항상 어디나 좋은 점들도 존재하지만, 우리는 지금 가능한 이용을 자주하게 되는 자동 업데이터(auto-updater)를 개발을 시도하며 직면하게 되었던 문제를 논하고 있다.

우리는 특히 이것을 피하는 것을 목표로 하려고 했었다. 동시에, 나중에 발매된 게임을 시장에 퍼트리는데 어려움이 있다. 분명하게, 더 앞서갈 수 있는 범위가 있고, 새로운 게임 모드, 새로운 SP 내용과 다른 것들이 존재한다. 그러나 단순히 사람들이 요구하는 많은 특징들은 그 디자인에 적합하지 않을 수 있다.

결국 개별 유닛으로 다양한 행동을 하도록 허용하는 유사한 전술적 게임을 위한 범주가 있다. 이를테면, 방으로 건너서 뛰어 들어가기, 해킹 보안 시스템 같은 메타-역학을 추가하는 것이다. 멀티 플레이어들에 있는 더 괴짜 같은 아이디어들을 수용하지 못한 것은 아쉽게 생각한다.

또한, 플레이어가 완벽한 결정을 내리도록 하는 지속적인 압박감이 존재한다. 당신과 당신의 적수들 모두를 위한 플랜을 미리 시험해 보는 것이 가능하기 때문에, 대부분의 경우에 당신은 아마 완전히 사건을 예견할 수 있을 것이다. 그것은 상당한 마찰을 일으키기 때문에, 종종 플레이어에게 센세이션이 되지 않을 수 있다. 결국 우리는 긴장감을 지속적으로 주는 신나는 게임을 만드는데 성공하였다.

5. 서버와 커뮤니티의 비애 (Server and Community Woes)

이 주제에 대한 많은 논의가 있었음에도 불구하고, 발매당시 우리는 프로즌 시냅스의 현재 동시 사용자의 수를 상당히 과소평가 하였다. 그래서 이를 대처할만한 합당한 서버 해결책을 가지지 못했었다. 이것은 주로 프로즌 시냅스가 비동시적 게임이라는 사실 때문이었다.

그러나 로그인을 해서 이따금 들어오는 것이 아니라, 많은 새로운 플레이어들은 너무 게임에 열중해서 그들이 장시간 온라인에 계속 있길 원하고 동시에 여러 게임들을 플레이하기를 원했다. 비록 우리가 이전에도 이런 현상은 보았었지만, 우리는 이렇게 퍼져나갈 것은 기대하지 않았었다.

이런 현상의 주요한 이유 중에 하나는 바로 유사한 게임들이 이용 가능한 데이터가 부족하다는 점이다. 이해가 가는 것이, 그 데이터의 많은 양이 비울적이고 아무도 그것을 공유할 길 원하지 않을 것이라는 점이다. 그러나 프로즌 시냅스는 다른 게임들과 비교하기 어려운 중요한 차이점을 가지고 있었다.

또한, 랭킹과 커뮤니티의 정체성이 사람들이 장시간 플레이하도록 하는 방식을 설정하는 것은 아니었다. 좋은 플레이어들은 그들이 힘들여 쌓아놓은 게임에서 위치를 잃는 것을 두려워하기 때문에 종종 게임에서 이리저리 표류하며 다니곤 한다. 이것은 멀티 플레이어 게임에게 정말 어려운 문제이고, 그 해결책 또한 현재로서는 명확하지 않다.

나는 우리가 게임의 초창기에 우리의 커뮤니티에 완벽한 서비스를 제공할 수 없었던 것에 정말 스스로 실망스러웠다. 사람들은 짜증 없이 게임 플레이를 하는 것은 우리에게 어마어마한 고민거리였었다. 그래서 우리는 그 점을 향상시키기 위해서 지속적으로 매우 열심히 일하고 있다.



후기 진화, 마지막 단계에 가까운 모습 (A later evolution, nearing the look of the final)

결론 (Conclusion)

우리가 사람들이 즐길 수 있는 게임을 만들 수 있다는 것을 증명해주어서, 프로즌 시냅스는 우리의 삶을 변화시켰다.

Ian(이안)은 그 게임이 훌륭한 구조적 역학을 가지고 있다고 스스로 확신한 만큼 열심히 일하였고 후속편으로 이러한 점은 변질 되지 않을 것이다. 이러한 기초와 그의 확고한 책임감이 없었다면, 그 게임은 결과적으로 즐길 수 있는 매력을 성취하지 못했을 것이다.

개인적으로, U와 전환을 기초로 하는 역학 (turn-based mechanics)을 이해할 수 있는 부류의 중요한 대중들이 있다는 것을 발견했을 때 믿기 어려울 정도였다. 우리는 분명하게 어떤 발매자(퍼블리셔)도 접하지 못했던 게임을 만들고 있었다. 그리고 만약 접해보았다면, 그 게임에도 뭔가가 있을 것이다. 사실, 나는 완전히 디자인의 강점과 게임 독자들의 지성을 과소평가 했었고 이 두 가지 실수는 다시는 하지 않을 것이다.

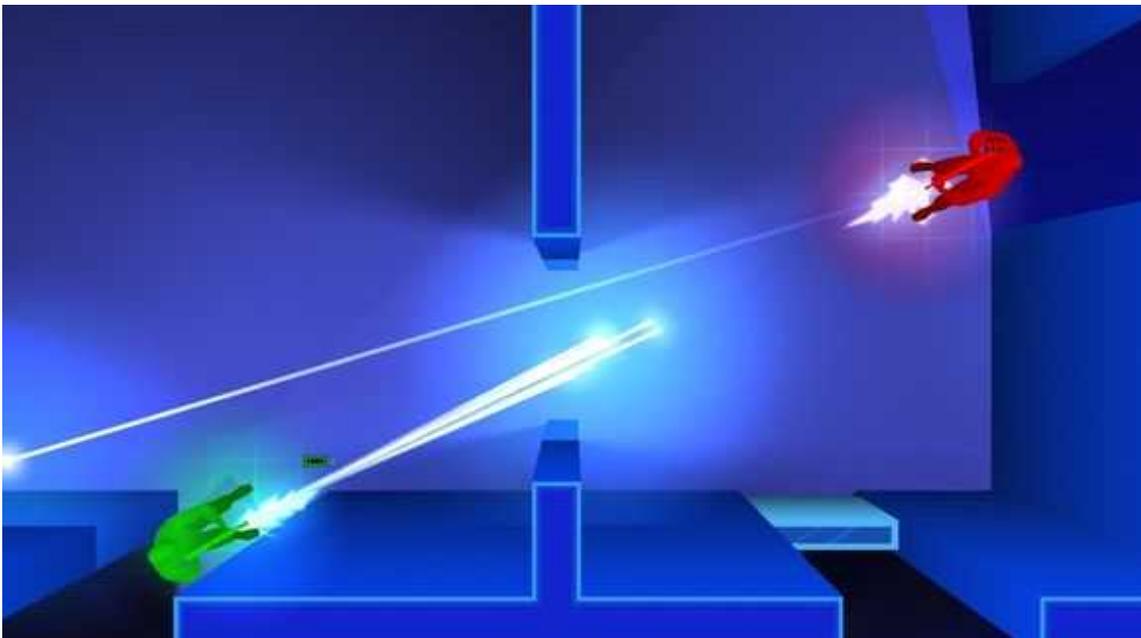
전통적인 “한번 지불하는 방식(Pay once)” 비즈니스 모델의 게임을 만들어서, 우리가 스팀(Steam)에 배포할 수 있었고 또한 휴먼 인디 번들(Humble Indie Bundle)과 같은 프로모션에도 참여할 수 있었다. 이 두 가지는 우리가 상업적인 성공을 할 수 있는 기반이 되었다. 이러한 비즈니스 모델은 우리가 할 일을 간단하게 해주고, 우리가 순수하게 금전적인 압박 없이 디자인에만 몰두 할 수 있게 도와주었다. 또한 이런 점은 아이패드에도 바로 쉽게 적용되어질 것이다.

또한, 그것은 불필요한 콘텐츠가 많아서 우리를 훨씬 편안한 마음이 들게 해주었다. 예를 들면, 세계의 세계에서 임무를 주는 배경 설명들 사이에 Skirmish Generator, 또는 the Dossiers 같은 황당한 선택사항들이 포함되어 있었다.

결론적으로, 니치(niche) 게임의 부류에서 연마의 단계는 점차 기초적 단계를 필요로 할 것이라고 생각한다. 니치를 정의 내려야 한다면, 그 안에서 탐험해야 할 수많은 방을 플레이어에게 제공할 수 있는 게임이다.

인디 게임 시장은 현재 매우 경쟁적이다. 올해 IGF는 520 가 들어왔다. 차이를 구별하는 것은 어렵다. 흥미를 돋우는 아트 스타일 뿐 아니라 엄청난 기획의 설명회도 필요로 할 것이다. 그러나 게이머들은 현재 더 광범위한 게임들을 찾을 수 있는 보통의 백엔드(back-end) 시스템을 기대하고 있다.

우리가 앞으로 미래의 상품에서 이와 동일한 수준의 성공을 하길 원한다면 프로즌 시냅스가 필요 없을 정도로 만드는 것을 내놓아야 할 것이다. 그것은 매우 어려운 일이 되겠지만, 우리는 계속 도전할 것이다.



Data Box

Developer: Mode 7 Games

Release Date: May 26th 2011

Platforms: PC / Mac / Linux / iPad (forthcoming)

Number of developers: 3 in-house; various contractors

Budget: £140k

Lines of Code: 600,000

Development Tools: VisualStudio, CVS (yes, really), WinSCP, Pepsi Max

Number of incidental audio samples derived from field recordings taken at competitive equestrian events: 1