

## CSM의 포스트 모템 인터뷰!



남세현	장문익	이선협	김지환
남	장	이	김

남 : 원래 포스트모템은 쉽게 말하면 잘한 점 쓰고, 못한 점 쓰고 하면 되는데, 우리는 좀 재미있게 해볼게요.

장 : 진짜 재미있어요? 재미없으면 똥튜브<sup>1)</sup>를 싸라!

남 : ㅋㅋㅋ... 여하튼 인터뷰 형식으로 우리 프로젝트의 초반, 중반, 후반, 그리고 앞으로 어떻게 했는지, 시간순서대로 잘한 점과 못한 점을 물어볼게요.

## 초반

### <드림팀!?!>

남 : 자 우리 드림팀이었잖아요.

다들 : ㅋㅋㅋㅋ

장 : 맞아, 주변에서 그런 말 많이 했어.

남 : 그게 정말 드림팀이었던거 같아요?

김 : 개인적인 생각으로 제일 괜찮은 팀이었던거 같은데? 다른 팀보다 퀄리티 면에서 우리 게임이 뛰어났지.

이 : 뭐 우리게임은 네트워크도 들어가고! 웹서버도 들어가고!

장 : 기술적 자부심?

이 : 로비도 들어가고!

김 : 그치!

남 : 기술적인 면에서는 다른 팀에 비해서는 드림팀이라고 불릴 만 하죠.

---

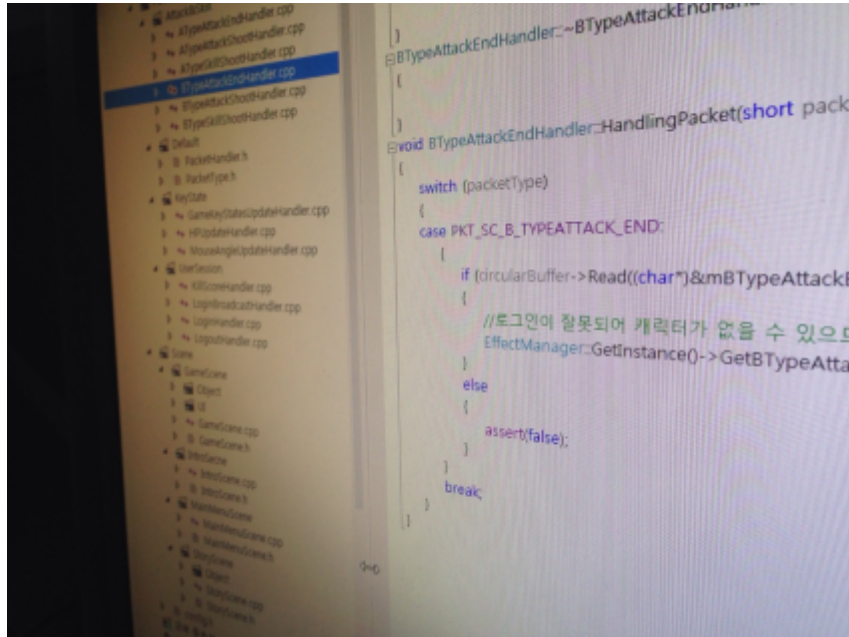
1) 순댓국을 김지환이 똥튜브라고 했었음.

남 : 근데 그 드림팀이라고 했던게 오히려 부담스럽거나, 나쁘게 작용한 점 있어요?

이 : 부담 같은건 그다지 못느꼈던 것 같은데...

장 : 솔직히 말해서 여기 부담같은거 느낄 인간이 없잖아~

남 : ㅋㅋ 우리 팀의 장점이네



### <초반 컨셉의 변화>

남 : 우리 게임 컨셉이 초반에 좀 바뀌었잖아요? 그때는 막 돼지고기, 족발 이런 얘기도 나왔었는데. 저는 그때 좀 혼란스러웠어요. 원래 만들려고 했던 게임의 의도가 잘 표현될지 의문이 들더라고요. 근데 오히려 저는 개인전을 만들려고 했었는데, 지금처럼 단체전을 만들어버리니까 생각하지 못했던 게임의 변수들이 막 생기더라고요. 재미있어요. 그럼에도 불구하고 원래 표현하고 싶었던 그 마구잡이 전투가 주는 재미도 역시 유지가 되고 있잖아요. 롤에서 한타할 때 느끼는 그 멍해지는 느낌이요.

장 : 게임 큰 컨셉은 안바뀐거같아. 처음에 말했던 그 컨셉을 확실히 넘겨버렸더라기 보다는, 그걸 좀더 섬세하게 깎아냈다는 느낌? 네가 말한 처음의 그 모티브 그대로 우리가 구현해 나가고 있는거같아.

### <일정관리의 미약함>

남 : 초반에 대한 다른 이야기는?

장 : 초반에 잘한것보다 잘 안된거가 많지~

김 : 일정관리가 너무 안되가지고...

장 : 일정관리 미수. 그게 우리 가장 못했던 점?

남 : 그렇죠, 그때 감점도 정말 많았잖아요?

장 : 그건 지금도 마찬가지인데. ㅋㅋ

남 : 그때 어떻게 해결을 했죠?

김 : (깃허브에)이슈를 다 하나하나 써가지고 마일스톤 정리하고.

장 : 정호영 선생님께서 관리 좀 해주셨지 ㅎㅎ

김 : 그리고 그때 (일정관리)담당이 바뀌었었죠, 문익이형이 좀 담당해주시는걸로.

장 : 사실 난 (일정)케어를 해준다기 보다는, 일정사항에 대해서 한번쯤 툭툭 던져주면 사람들 변하는거 그런거 있잖아. 내부의 변화도 생긴다던가, 그런 느낌?에서 했던거고.

남 : 그때 일정 관리 담당 하시면서 잘 났던 것 같아요?

장 : 조금씩 조금씩 좋아진거 같아요.

남 : 감점도 조금씩 줄어들었잖아요?

장 : 또, 실제적인 개발 단계에 들어섰을때는 워낙 다들 (프로젝트를)좋아하다 보니까... 나아졌지!

# 중반

## <월화에 집중된 작업>

남 : 중반쯤에 가면, 우리가 월화에 몰아서 하잖아요, 개발을. 그러면서 생긴 나쁜점들을 얘기해볼까요?

이 : 수업을...

장 : 일반 학업에 여파가 오는 것도 좀 있고~

남 : 수업 들어갈때 힘들었다는 그런거?

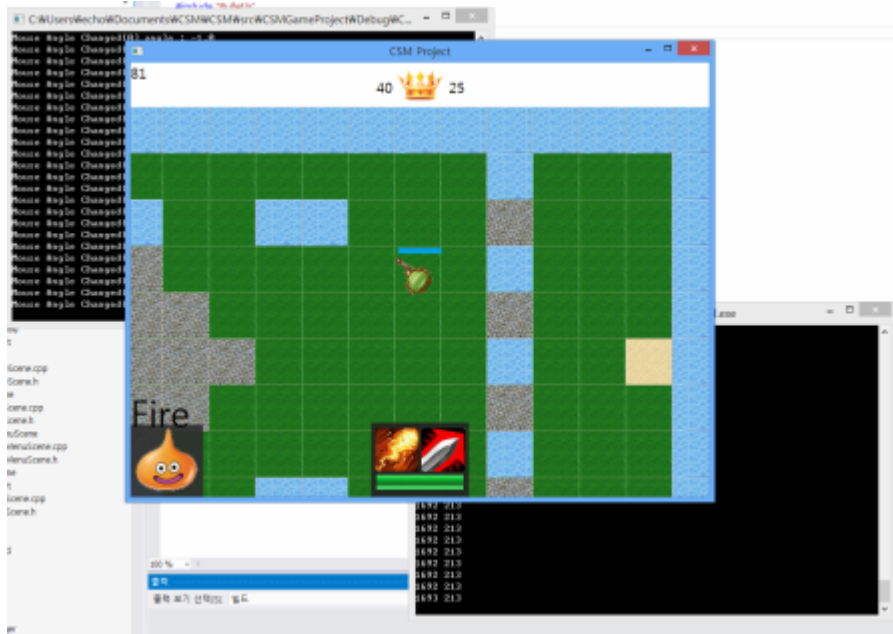
장 : ㅇㅇ. 제가 생각하기에 가장 문제점은 그거. 월화에 몰아서 하다보니까 머리속에서 생각했던 "이번주에 할 것"이 얼기설기?? 투박하게?? 구현되고 그게 수요일에 발표되는 모습?

남 : 시간을 공들여서 해야하는 건데 너무 빨리해버리니까 그런거?

장 : 그런거. 시연하는거 쳐다보면 괜히 마음이 시큰시큰한 그런 느낌!

이 : 10주차까지는 거의 보여줄것도 없었죠.

장 : 맞아, 늘 보여줄거 없는! 분명히 내 눈엔 열심히한게 다 보이는데 왜 우리가 많이 한것처럼 안보이지? 그런 거지.



남 : 선협이형은 어떠셨어요? 월화에 몰아서 하는거?

이 : 나는... 왜 수목금을 안하는데도 월화랑 비슷한 느낌이 드는지 모르겠어.

남 : 어떻게 비슷했다는거죠?

이 : 시간 배분?

장 : 부담? 이런거 좀 있나보네?

이 : 주말에는 제가 안하잖아요. 그러면 수 목 금 안하면 이제 토요일 일요일 노동하고 와서, 월요일 화요일 이어서 해야하는데 스트레스가 짝 가니까... 그래서 수목금은 또 쉬고.

남 : 나는, 밤낮이 바뀌니까 목금토때 아무것도 못했어요 너무 힘들었어.

김 : 야! 그거는 니가 밤낮이 바뀌게 문제가 아니고 바뀐 밤낮을 어떻게 이용하냐 문제지.

다들 : ㅋㅋㅋㅋ

남 : 난 목금토 아예 잤어! 지환이형은 뭔가 힘들었다는 점이라던지?

김 : 솔직히 말해서 난 주말에도 했거든? 딱히 그렇게 싫었던 것은 아님네. 월화같은 집중력이나 퀄리티를 일 주일에 하루나 이틀을 늘렸으면 지금 퀄리티의 25~30%를 더 더했을거야.

이 : 수업을 덜 들었으면 가능했을텐데!!

남 : ㅋㅋㅋ 어? 그럼 얘기해봅시다, 왜 우리는 목금토에 작업이 적었나?

김 : 그건 당연한거지. 우리가 수요일 발표니까 벼락치기처럼 월화에 몰아서 하고.

이 : 마감이론이지 ㅋㅋ

김 : 거의 화요일은 밤새서 하니까 수요일은 발표하고 나서 다 뺏어버리고. 그 여파로 목요일날 해이하게 하고, 금요일도 해이하게 하고.

남 : 그럼 어떻게 보면 우리가 마감? 발표?에 너무...

김 : 그래, 보여주기 위한 그런게 좀 있었다는 거지.

이 : 그렇다고 안보여줄수도 없고...



남 : 다른 수업때문에 그런건 없었어요?

장 : 나는 목요일에 수업이 10시부터 쭉 붙어있으니까.

남 : (프로젝트를)실질적으로 하기가 힘들죠?

김 : 과제때문에 특히...

이 : 난 과제 안하고... >\_<

### <첫 코딩의 힘>

남 : 중반에 힘들었던 점 있나요?

장 : 난 코딩하기가 힘들었어.

남 : 그거 어떻게 극복했어요?

장 : 우선, 세현이랑 지환이랑, 선협이 너네 세명한테, 처음에는 코드 보다가 너무 이해가 안되는데 옆에서 하는 거 계속 쳐다보고 하니까... 작은 단위를 조금씩 조금씩 하다보니까 되더라고. 이거 어떻게 하는건지 물어보면 대답도 해주고.

남 : 중반에 잘된점은 뭐가 있을까요?

김 : 중반에는 우리가 세부적인 것들을 개발하진 않았잖아? 뼈 틀을 만드는 거다보니 생각나는거 바로 바로 만들면 됐었어. 하지만 지금 마무리 단계에서는 세부적인걸 개발해야 하니까 일정관리도 더 중요해지고 하더라.

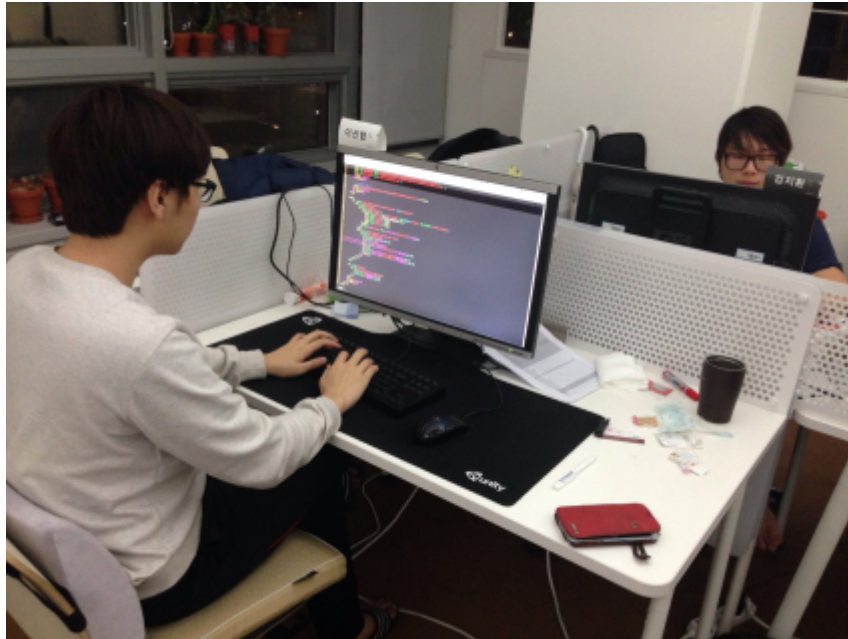
이 : 난 중반에 엔진 만들고 해서 잘은 모르겠는데. Direct2D를 처음 쓰다보니까 잘 몰라서 많은 기능을 구현을 못한게 아쉽지. 그 외에는 딱히 없었던 것 같아.

장 : 그치, 지금 프레임워크 잘 쓰고 있으니까

이 : 좀 나쁜점은 (엔진이) 너무 까인다??

남 : 그치, 우리팀에서만 그런게 아니라 다른팀에서도 이게 안된다 저게 안된다 하니까

장 : 내가 봐도 그 사람들이 선협이한테 뭐가 안되는지 좋게 얘기해 줄 수 있는데... 옆에서 그런거 보고있으니까 안타까웠어.



## 후반

### <컨셉의 흔들림 2 - 프로토타입의 부재>

**남** : 후반 얘기 할게요. 지금 이야기인데, 한번 더 컨셉이 흔들렸잖아요? 저는 이게 프로토타입을 만들어서 테스트 해보고 하지 않아서 자꾸 컨셉이 바뀌는거 같아요. 막상 만들어보니까 아니다~ 라는게 보이니까 자꾸 컨셉을 고치는게 아닐까? 라는 생각이 들어요. 프로토타입을 정말 간단하게라도 만들어야 하지 않았었나...

**이** : 근데 뭐 프로토타입 만드는 시간 따지면 수업이 없어야 정상이지.

**남** : 목금토에 이걸 했어야 하는데 ㅋㅋㅋ

### <기말고사의 부름>

**남** : 다른 기말고사 같은게 프로젝트에 영향 미치는건 없어요?

**장** : 많지. 기말고사 곧 있는데. 기말고사 끝날 때 까지는 프로젝트 강제 정지라고 봐야지.

(단체 멘붕중)

**장** : 학교를 받으니까 어쩔 수 없지

**남** : 얘기하다 보면 딴거 아예 안듣고 프로젝트 수업만 듣고싶다는 얘기도 있던데?

**이** : 아 그냥 학교 받을까? ㅋㅋㅋ

**남** : 기말고사 등등 때문에 우리가 시간이 없잖아요, 그 시간 없는거에 비해서 학교 측에서 많은걸 바라고 있다는 그런 마음은 없어요?

**장** : 아 이거는 우리가 벌여놓은 일이라... 최소한 프로젝트를 작게 잡으면 그럴 수 있었는데...

**김** : 여유로운건 너밖에 없어!

**남** : (뚱금)

**장** : 차 모는 너의 모습은 참 멋져~(그란투모리스6)

**이** : 너의 패턴은 3개야, 저번에 우리가 내기도 했잖아. 수업 끝나고 오는 길에 너가 뭐하고 있을지 맞추는 내기였는데 문익이형은 너가 누워있다, 나는 차 몰고 있다, 지환이는 롤하고 있다라 했는데 결국엔 자동차게임을 고있었지 ㅋㅋㅋ

**남** : 알ㅋㅋ 남세현은 그 3개중에 하나네요. ㅋㅋ

**이** : 정말 해도해도 너무한다!!

**장** : 잘좀 합시다!!

### <남사장님>

남 : 흠 ㅋㅋ 제가 팀장으로서 잘 안된게 그거네요, 시간이 남아도는데 그걸 프로젝트에 쏟아붓지 못했어.

장 : 아 근데 나는 지금 팀장이 나는 만족스러워.

남 : 어떻게 만족스러워요?

장 : 그런게 있잖아? 뭐랄까? 자기가 일을 벌여놓고 무슨 말을 하기 전에, 일단 자기가 다 해. 다 하고 나서 말을 해. 다 하고 나서 "자 이렇게 있으니까, 같이 합시다"라고. 최소한 이정도 한다는거지.

남 : 아 정말 제가 그래요?

장 : 응, 넌 스타일이 그래. 말 던져놓고 쪼아서 싸우고 그런게 아니라, 이거 합시다! 하면 일단 자기가 하는 모습을 보여줘.

남 : 아 저도 그런 제 모습을 잘 몰랐네요.

이 : 그리고 고기도 잘 사주고... 프로젝트 끝날때도 뭐 사줄거라 믿고!

다들 : ㅋㅋㅋㅋ

남 : 어디 갑시다! 어니스트 키친??

장 : 한학기 같이 프로젝트 하고 보면, 다들 장단점이 있는 것 같아.  
그리고 서로가 잘 맞는 것 같아.

### <프로젝트에 대한 만족도>

남 : 이제 프로젝트가 끝나가는데, 그 프로젝트에 대한 만족도는 어떠세요?

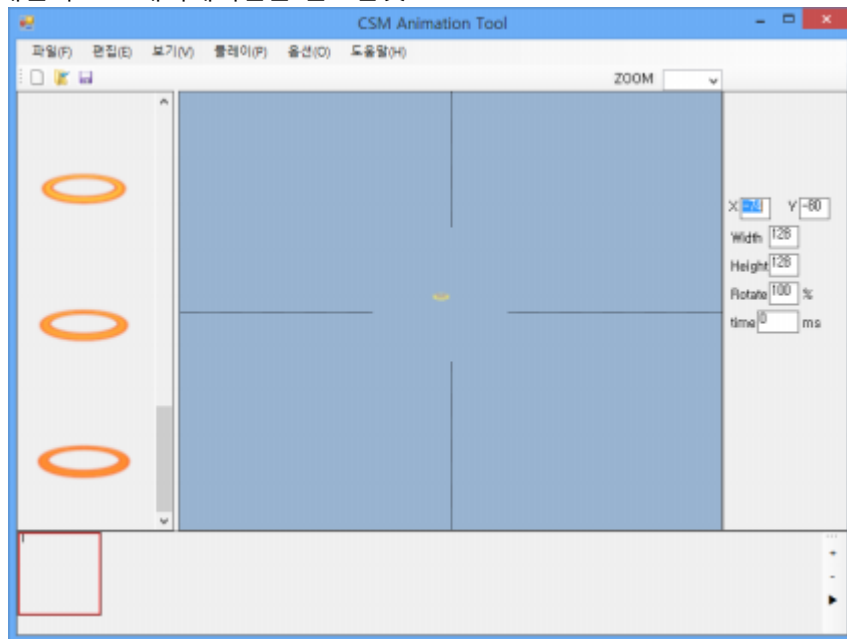
김 : 나는 한 60%? 내 자신에 대한 모자람 그런거 때문에도 있고, 전체적인 결과물 봤을 때 약간 만족을 못하는 것 같아. 더 나올 수 있었는데. 마무리라고 할까? 사소한 그런 부분. 하드코딩 된 그런 부분이 조금 조금 모여서 불만족이 되는 것 같아.

장 : 그럼 남은 시간동안 달려서 몇퍼센트를 더 만족을 하면??

김 : 그러면 80%까지는 올릴 수 있을 것 같아요.

장 : 나머지 20%은 어디서 발생한거지?

김 : 그래픽에서요! 개인적으로 애니메이션틀 안쓰는것도.



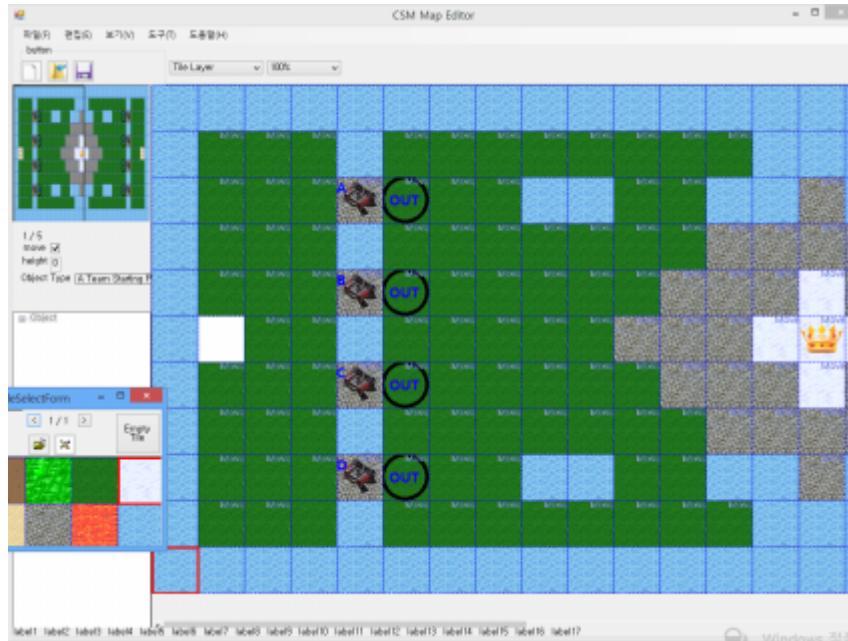
남 : 애니메이션 툴 그게 왜 안쓰는거지?

이 : 나도 많이 쓰일 줄 알았는데

남 : 아 그게 그래픽 디자이너가 많이 쓰겠구나...

김 : 일단 그게 5% 먹고, 맵틀도 더 깔끔하게 잘만들었으면... 지금 맵은 내가 다 만들고 있잖아? 더 쉽게 만들었으면 다른사람도 맵 잘 만들 수 있었을텐데! 아쉽기도 하지. 스킬같은것도 제대로 못만든 것 같기도 하고.





**이** : 저는 아직 판단하지 못하겠네요. 처음에 얘기했듯, 완성되지 못하면 다 물이다, 완성이 전까지는 아직 판단 못하겠어요. 완성하면 0인거고, 하면 그때 퍼센트를 결정해야죠. 지금 현재는 코드 지저분한게 조금 아쉽죠.

**남** : 아이고 뜨끔해라~ㅋㅋ

**장** : 선협이가 우리팀의 세스코지!!

**이** : 그리고 우리 소스코드에 주석도 잘 안되어있고 문서화가 안되어있다 라는점? 근데 어차피 이게 거의 게임 출시가 아니라 프로토타입을 만드는 그정도에서 끝나는 거니까... 서버가 학교 내에 있으니까 빠르고 오류가 없는 것 같은데, 바깥에서 테스트를 못해본게 아쉬워.

**장** : 나는 코딩같은 걸 못하니까 스스로에 대해서 불만족스럽지. 지금도 그래. 조금더 많이 할 수 있으면 좋을텐데. 내가 생각하기에 스스로에게 가장 불만족스러웠던 것은 너네랑 같이 코딩하지 않으면 단독으로 코딩하기가 너무 힘들다는 거지. 이 전체 그림을 봐서 이걸 땡겨서 이걸 만들고, 저걸 안하고 있으면 저걸 내가 만들고... 그정도가 안되니까. 네트워크도 붙고 하는 프로젝트인데 아직 나는 그 정도가 안되니까 불만족이 생기지. 그런 불만족이 있다 보니까 프로젝트 이끌어 나가는데 있어서 계획을 세워주고 앞서서 해주고 하기가 겹고려워. 내가 뭔가 잘 하는걸 보여주고 남 앞에서 "이런 일을 합시다!"라고 하는거랑, 나 허덕이면서 그렇게 말하는거랑 아예 다르니까. 근데 뭐 그거는 세현이가 잘 해줬으니까.

**이** : 저는 딱 처음에 생각했던 팀의 방향과 얼추 맞는 것 같아요. 이거는 실제 일처럼 빨리 제출해야하는게 아니라 성장하는게 목표잖아요? 그런점에서 좋았던거 같아요. 문익이형도 코딩실력이 늘었고, 지환이는 흠.....

**남** : ㅋㅋ 지환이형도 성장 했어요? 맵틀 만들때 쓴 C# 이제 잘 다루지 않아요?

**김** : C#은 별로 쓸모가 없는거같고...

**다들** : ㅋㅋㅋㅋㅋㅋ

**김** : 그냥 C++을 좀더 잘 했으면 좋겠다 ㅋㅋ

**장** : 너는?

**남** : 저요? 저는 정말 성장 많이 한거같아요. 서버도 한번도 안다뤄봤었는데... 그리고 애초에 게임을 완성시킬 정도의 끈기를 가지게 되었다는 것? 원형 큐로 버퍼? 생각도 안해본건데... 일단 선협이형한테 물어볼 수 있는게 너무 많고, 교수님한테 물어볼 수 있는게 많아서 좋았어요. 성장이 잘되서 좋은게 있는데, 오히려 선협이형한테 뭔가 의지를 많이 하고있다보니 나 스스로를 보기엔 성장을 많이 안하는것 같기도 해요.

**이** : 아 근데 뭐 너가 큰 그림을 보는게 중요한건데 그런 점에선 많이 늘은거지.



( 이 : 좀 씻은 모습을 찍지~ㅠㅠ )

## 미래

남 : 앞으로를 볼까요? 미래! 아직은 오지 않은 미래! 우리팀의 존재는 어떻게 될지~

김 : 당연히 1등 하고!

다들 : ㅋㅋㅋㅋ

김 : 당연히 1등 해야지, 내가 만족도 60%지만 정말 이정도라도 1등 한다!

이 : 딱 1등 하고! 고기 먹고! 공중분해....ㅋㅋㅋㅋㅋㅋ 미래의 모습이 그려지는데?

김 : 레파지토리 폭파 팡!!!

다들 : ㅋㅋㅋㅋㅋㅋ

### <팀과 프로젝트를 계속 이어가겠습니까? (Y, N)>

남 : 계속 (이거) 개발 할까요?

김 : 나는 계속 개발할 가치가 있는 것 같은데, 이걸로는 좀... 프로토타입으로 남겨두고 3D같은거로 새로 개발하는게 좋을 것 같아.

장 : 이걸로 퍼블리싱은 하지 않겠다는 거지?

이 : 이거는 너무 오염도가 높아! 해독할 수가 없어. 그래서 처음부터 다시하는게... 그때는 정말 설계도를 그려가면서 하는게 맞겠지. 지금처럼 쫓기지 않으면서 한다면.

남 : 문익이형은? 이 팀을 이어가는건 괜찮아요?

장 : 그니까 세현이 질문은 프로젝트가 아니라 이 팀에 대한 질문인가?

김 : 나는 꼭 CSM 프로젝트가 아니더라도 이 팀이라면 정말 괜찮을 것 같은데?

이, 장 : 나도 만족해.

남 : 우리 드림팀이야, 난 완전 만족해요.

김 : 욕심이 있다면 게임 공모전이라도 한번?

남 : 나쁘지 않네요.

장 : 팀 만족도라고 하면, 일단 사람들이 유쾌해! 할땐 또 열심히 하니까.

이 : 다른데에선 이렇게 못해요. (김지환에게 지권을 날리면서)

장 : "똥튜브" 이런거 못하지 ㅋㅋ

남 : 우리팀이라서 할 수 있는 것 같아요.

장 : 팀마다 각 좋은 점이 있는데,



**이** : 우린 갓 고등학생들의 느낌이랄까?

**남** : 풋풋하네요.

**이** : 풋풋하다기 보다는... 더럽지.

**다들** : ㅋㅋㅋㅋ

**이** : 야 그래도 개들은 잘 씻고 다니고 정리도 잘하고... 저도 막 각잡았어요. 책상.

**남** : 에이 맨날 맥도날드 먹고 안버리시면서

**이** : 저도 몰랐어요, 여기 와서 점점 더러워지는 제 모습을!!

#### <프로젝트 수업>

**남** : 프로젝트 수업, 앞으로 어떻게 바뀌었으면 좋겠어요? 좋았던 점은?

**김** : 여러 팀들을 한꺼번에 모아놓고 비교하는거 정말 좋았어. 컨퍼런스 느낌?

**장** : 맞아 정말 좋았어. 기술의 향연이랄까? 아직은 허술한 기술의 경쟁이지만, "와 저게 되는구나" 감탄도 하지.

**김** : 안좋았던 점은, 아무것도 안가르쳐주는 상황에서 해야하니까 좀 힘들었지.

**장** : 그 아쉬운 점을 해결하기 위해서 우리가 겨울방학 때 프레임워크 메뉴얼을 만들게 되지! 난 정말 친절한 메뉴얼이 필요한 것 같아. 나처럼 코딩경험이 없는 사람이 딱 열어가지고 시키는 대로 따라 하면 뭔가 만들 어지는걸 경험하는 그런 메뉴얼이 필요해. 그리고 게임 프로젝트가 약간 뻑뻑하게 돼. 근데 그건 선생님들이 일부러 그렇게 한 것 같아. 어느정도 부하가 있어야지 발전을 하니까.

**김** : 그리고 이제 2학기제가 되잖아요? 한 학기의 시간이 늘어날텐데, 프로젝트에 한 두달 정도가 더 있었으면 좋겠어요. 더 좋은 퀄리티가 될텐데.

**남** : 와 지금 우리한테 한달정도 시간이 더 있다면... 대박일거같은데?

**장** : 잘 모르겠어, 다른 팀에 섞여서 한다면 익숙하지 않은 팀끼리 해쳐나가야 하는건데, 지금 이렇게 4명에서 다시 한다면 최소한 이제까지 밟아봤던 전철을 밟진 않겠지. 지금 우리가 얘기 하는것도 그것때문에 하는거 기도 하고.

# 극초반

**남** : 자, 극 초반으로 돌아갑시다. back to the basic! 우리 출사표 던진거 있죠? 우리 팀 설립하면서 이야기 나눈 것들, 그거 한번 이야기 나눌게요. 팀의 문화! 잘 된것같다, 아닌거같다 반성!

팀 문화	반성
현실에서 잠시나마 벗어날 수 있는 쉼터같은 게임을 만들자	<b>장</b> : 세모랑 동그라미 사이! <b>이</b> : 세모! <b>김</b> : 이걸 완성이 안되서 잘 모르겠다.
게임을 시작하면 끝날 때까지 벗어날 수 없는 게임을 만들자	<b>김</b> : 약간의 5분정도의 몰입감은 있는데, 아직 콘텐츠가 없어서 별로야. <b>이</b> : 지금 속성 타입이 4개인데, 10개정도 더 추가되면 괜찮지 않을까?
처음 당구를 배울 때의 재미처럼 자꾸 생각나는 게임을 만들자	<b>다들</b> : 음.. 아직 콘텐츠때문에 안됨~!
즐겁고도 신중하게 게임을 만들자	<b>장</b> : 신중하게 된 것 같긴 해.
Easy Come, Hard Master	<b>김</b> : 아직 컨트롤적인 요소가 미미하겐 있는데... hard master까진 아니야.

## 팀과 개인의 비전, 골

- 남세현

비전		반성
팀	몰입에 대한 깨달음	롤 한타때 느낄 수 있는 그 느낌! 그거에 대한 철학적 깨달음은 아직 못 얻은 것 같다. 어려워...
개인		
팀원	팀플레이에 대한 두려움 극복 팀플레이에 대한 재미느끼자	팀이 너무 좋아서 두려움 자체가 없었지. 그래서 극복했는진 모르겠어요.

골		반성
팀	완성된 게임에 대한 모두의 만족	아직 완성이 안되서 모르겠고.
개인	게임디자인에 대한 이해 게임 속에 몰입할 수 있도록 만들어보자	이건 잘 된 것 같아요. 아직도 공부하고 있는 거고.
팀원	상대방을 존중하자 상대방이 날 존중하도록 최선을 다하자 일하는 것이 재밌다고 느끼게 하자	일하는거 재미있었지. 괜찮았어.

- 이선협

비전		반성
팀	진정한 '팀'에 의한 게임을 만들자	다 열심히 했으니까 잘 된거 같아요.
개인	매 순간 스스로 만족할 수 있는 팀플을 하자	이거는 쯤... ㅋㅋㅋ
팀원	팀플에 대한 두려움 극복 팀플에 대한 재미 느끼자	이건 세현이때 팀원-비전이랑 같아서 패스.

골		반성
팀	다른 이들로부터 제대로 팀플한다는 평가를 받자	잘 된것 같아.
개인	태만하지 말자 근면하고 성실하자	다들 : ㅋㅋㅋ (우린무조건 1등이야!!!)ㅋㅋㅋㅋ
팀원	상대방을 존중하자 상대방이 날 존중하도록 최선을 다하자 일하는 것이 재밌다고 느끼게 하자	이것도 세현이 것과 같아서 패스.

- 김지환

비전		반성
팀	게임의 어느 부분을 봐도 감탄하고 인상 깊은 게임을 만들자	약간 있긴 해. 맵타일의 이 섬세함 이랄까? 평타를 때릴 때 그 이펙트 랄까??
개인	돈을 받고 판매하여도 부끄럽지 않은 게임을 만들자	아직 안돼! 50원! 100원정도? 번들게임정도?

골		반성
팀	(개인-비전 이 되려면)그러려면 우선 내 주변 사람부터 감탄시켜야겠지	감탄 많이 시켜줬지!
개인	완성이 치킨정식이라도 사먹을 만큼 게임을 판매해보자	아니야, 이건 아니야. 3D로 하면 괜찮을 거 같기도?

- 장문의

비전		반성
팀	만들 때도 재미나게 할 때도 재미나게	어 좋아. ㅇㅇ.
개인	책임감 있는 팀원 믿음이 가는 팀원	장 : 내가 코딩 조금만 더 잘하면 잘 될거같아. 남 : 나는 진짜 걱정이 안돼. 믿음이 딱 가. 장 : 그래서 일정관리가 안돼!ㅋㅋ 팀원에 대한 불신이 아예 없으니까. 너무 전적으로 믿잖아? 이 : 안하면 "아? 안했네?" 하고 넘어가고.

골		반성
팀	룰을 지키고 신뢰를 만들어 가자	내가 생각하기에 룰을 만드는 이유가 팀 관리 측면 도 있지만, 팀원간에 공정성? 업무 분배 공정성때 문에 필요한게 있지. "나는 이만큼 했는데 너는 왜 안했어?". 근데 우리는 그런걸 별로 안따졌으니까.
개인	개발단계에서 팀원들로부터 인정과 칭찬을 받아보자	적게 된거 같아요. 조금 더 발전이 되었으면 좋겠 어요.

## 마무리

**남사장님** : 저는 게임을 여러번 만들려고 시도해봤어요. 하지만 이제까지 완성까지 가 본 게임이 없었습니다. 변명이겠지만, 팀원들이 좋지 않았어요. 고등학생이라고 업무량 줄여달라고 하는 학생도 있었고, 말도 없이 사라지는 사람도 있었고, 말도 안되는 논리로 아이디어를 다 무시해버리는 사람도 있었죠.

하지만 저는 이번에 게임을 완성했습니다. 게다가 재미있기까지 합니다. 그래서 저는 매우 행복합니다. 이것으로 돈을 많이 벌었기때문에, 이것으로 내가 유명해졌기 때문에 행복한 게 아니라 제가 정말로 만들고 싶어했던 게임이 현실세계에 완성되었기에 행복합니다. 그 과정까지에는 분명히 우리 팀원들이 있었기 때문에 가능한 거였다고 믿습니다.

지금 이 글을 쓰는 중에서도 뒤에서 장난치는 우리 팀원이지만, 욕심을 부려서라도 이 팀을 계속 이어나가고 싶을 정도로 저는 최고의 팀, 좋은 팀이라고 생각합니다. 오히려 최고의 팀이었기 때문에 일정 관리를 허술하게 했던 점도 있지만, 언제 그런 미숙한 일정관리 해보겠습니까? ^^

1월 8일 최종발표까지 잘 달려서 20대의 좋은 추억으로도 남았으면 좋겠습니다. 화이팅!