

# 게임 클라이언트 개발자 실무체험

신입 개발자가 정말로 하는 일

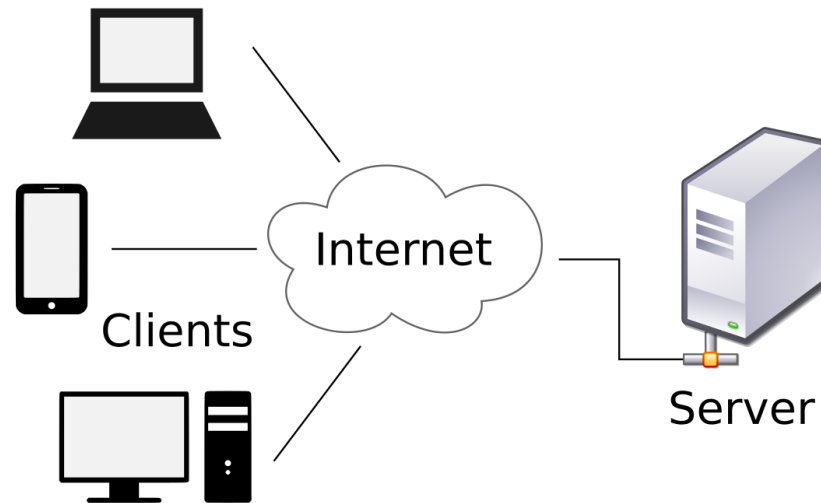
드렁큰 키튼 대표 / 경기게임마이스터고등학교 전 산학교사  
채한승

# 목차

- 게임 클라이언트 개발자?
- 게임은 움직이면 땀이 아니다
- 게임 만드는 것은 신나는 일이 아니다
- 보이지 않는 해야 할 일
- 신입들에게 주로 맡겨지는 일은?
- 출시 준비라는 것은?
- 업데이트 준비는?
- 실습

# 게임 클라이언트 개발자?

- 입학 전에는 이게 무슨 말인지도 몰랐을 듯
- 클라이언트(프론트엔드) 개발자 - 유저가 보는 부분 개발
- 서버 (백엔드) 개발자 - 실제 데이터를 처리하는 부분 개발



# 게임 클라이언트 개발자?

- 여러분들이 좋아하는 그 부분은 대부분 클라이언트
  - 이펙트가 멋져! 타격감이 좋아! 그래픽이 멋져! 등등..
- 본인이 재밌다고 게임 장르를 고르지 않았으면
  - 10~20대의 픽 : 2D 액션 플랫폼머 로그라이크 / 뱀서라이크
  - 이유 : 내가 해봤더니 재밌어서
  - 괜한 헛뎡 : 유튜브에 자료 다 있으니까 보면 할 수 있지 않을까?
  - 만들라고 하면 : 할 줄 모름. 하다가 포기. 학교에서 가르쳐 주면 잘 하겠지
    - 그렇게 만들 수 있으면 개발자가 전문직일리가 없다

# 게임은 움직이면 땡이 아니다

- 산학교사 시절부터 출시를 강조했던 이유
  - 유니티 화면 내에서 잘 움직여봐야 그건 그냥 토이(장난용) 프로젝트
  - 실제로 취업해선 크게 도움이 안 됨
  - 출시하면 움직이는 게임보다 뒤에서 해야 할 일이 더 많아진다
- 출시는 무엇인가?
  - 친구나 교사에게 대충 빌드 배포 - 출시 아님
  - 구글 드라이브에 올려서 불특정 유저에게 배포 - 도움은 되지만 출시는 아님
  - 구글 플레이 / 스팀 등 오픈 마켓에서 배포 - 출시

# 게임은 움직이면 땀이 아니다

- 일부(라고 쓰고 대부분) 겜마고 학생들 기준의 완성
  - 선생님에게 빌드 제출 - 이거 완성인데요
  - 테스트 플레이 - 자기들도 거의 안 해봄. 플레이 타임 5분 미만. 난이도 극혐.
  - 그래서 너희들은 재밌냐? - 아뇨

지들도 재미없는 거 왜 나한테 하라고 그러는 거죠?

# 게임은 움직이면 땡이 아니다

- 유저들의 요구는 끝이 없다
  - 학생들이 만들었다고 봐 준다? - 절대 아님
  - 버그가 없어야 한다? - 그건 당연한 것
  - 허접한 그래픽도 괜찮겠지? - 안 봐준다
  - 재미가 없어도 이해해 주겠지? - 여러분도 안 하잖아요

본인들도 안 하면서 남에게 배려를 바라지 마라.  
유저들은 생각한 것보다 더 냉정하다.

# 게임 만드는 것은 신나는 일이 아니다

- 이미 학교에서 과제 제출하면서 체험했을 것
  - 내가 만드는 게임은 재미가 없거나 부족함
  - 애초에 만들고 싶은 게임도 잘 모름 / 어떻게 만드는지 모름
  - 만들어 보니까 너무 어려움

이건 그나마 본인이 만들고 싶은 걸 만들 때



# 게임 만드는 것은 신나는 일이 아니다

- 회사에서 시키는 게임을 만들면?
  - 정말 거대한 회사 프로젝트에 참가했을 경우
    - 상상 : 내가 이런 큰(유명한) 회사의 게임에 참가하다니 완전 영광인데?
    - 현실 : 내가 작업한 곳은 보이지도 않음 / 업데이트하면 금방 사라짐
    - 결론 : 그냥 기계 속 부품이 된 느낌 - 정답
  - 영세한(작은) 회사 프로젝트에 참가했을 경우
    - 상상 : 이 게임이 대박나면 회사에서 월급도 올려주고 막 커지고 그러지 않을까?
    - 현실 : 중견 회사 프로젝트여도 다운 수 1000도 만들기 힘들 / PC는 더 안 함
    - 결론 : 그냥 잊혀짐, 월급이나 잘 받으면 다행 - 팀 해체의 조짐?

# 게임 만드는 것은 신나는 일이 아니다

- 인디 게임을 만들면?
  - 상상 : 이 게임을 성공시켜서 나도 Skul, 산나비 같은 게임을 낸다!
  - 현실 : 게임 완성도 제대로 못 함 / 팀 터져서 중도 포기 / 취업으로 해산 등
  - 결론 : 완성해서 올리기만 해도 대단한 것, 그 후도 쉽지 않음 - 배고픔

어떻게 아냐고? 내가 인디 개발자라서.

맛있는 사랑 (비주얼 노벨)  
2022. 2 텀블벅 펀딩 성공(242%, 484만원 달성)  
2022. 4.29 스팀 얼리 액세스 출시  
완성을 향해 달리는 중



# 게임 만드는 것은 신나는 일이 아니다

- 결국 내 마음대로 할 수 있는 건 하나도 없다
- 회사에 다니면 그냥 직장인 / 인디 개발은 배고픈 아티스트
- 게임에 애정이 없으면 좋은 직군이라고 하기 어려움

니가 선택한 길이다. 악으로 강으로 버텨라.

아니면 포기해도 난 솔직히 말리지 않음.

# 게임 만드는 것은 신나는 일이 아니다

- 선생님 저는 그냥 직장인 하려고 온 건데요. 애정 같은 거 없어요.
  - 가능하면 게임 회사는 피하세요. 제발. 도망쳐.
  - 주 52시간 해제, 포괄임금제(야근해도 돈 안 줌) 합법화 - 직원 무제한 요금제
  - 할 수 있다면 다른 직장인이 되자
- 선생님 저는 공부하기 싫어서 이 학교 왔는데요.
  - 개발자는 평생 공부하는 직업입니다. 이쯤 되면 알지 않나?
  - 인터넷에 다 있는데 뭐 하러 해요 - 당신이 인터넷에 답을 올릴 수 있어야지
- 귀찮아요. 그냥 놀고 싶어요. - 네 평생 노세요.

# 게임 만드는 것은 신나는 일이 아니다

- 저는 노력했는데 소질이 없나 봐요 / 취향이 아닌가 봐요
  - 꿀랑 1년 안 되게 해보고 무슨 소질이 없나요
  - 노오오력도 안 해보고 소질 없다, 취향 아니다 - 솔직히 개건방짐
  - 트위터에서 개발하는 10대들만 해도 이런 소리 하는 애들보다 훨씬 열심히 함
    - 완성작이 전국급 대회에서 수상하는 경우도 종종 보임
    - 아예 유명해져서 스팀이나 구글플레이에 출시하거나 펀딩하는 모습도 있음
    - 결국 그 사람들 창업해서 돈 번다
    - 중요한 건, 이 사람들은 여러분들보다 프로그래밍을 못 한다.
- 노력하기 싫은데요 - 뭐 어찌라구요, 자퇴하던가 그럼

# 게임 만드는 것은 신나는 일이 아니다

- 왜 이런 얘기를 하느냐

젼마고에서 3년 가르치면서  
여러분들 말하는 것을 토대로  
자주 질문한 것들을 참조했습니다.

# 보이지 않는 해야 할 일

- 생각보다 눈에 띄지 않는 일
  - QA(Quality Assurance) - 출시 전/후 버그 테스트 모두 필요
    - 그걸 개발자가 왜 알아야 해요? - QA가 없는 회사는 신입 개발자들이 해야 함
    - 개발자들이 QA에 넘기기 전에 기본적인 버그 수정은 다 끝나 있어야 함
  - 출시용 플러그 인 (구글 플레이, Admob, 스팀웍스, 기타 등등)
    - 게임은 무료 봉사가 아님 - 돈을 벌어야 한다
    - 돈을 벌기 위해 분석 툴, 광고 등이 필요함
    - 구글 플레이 - 소규모 게임 회사들이 서버 대용으로 사용하기도, 로그인 지원 등

# 보이지 않는 해야 할 일

- 별로 재미 없는데요
  - 재미 당연히 없죠 - 그래서 신입들을 시키는 것. 당연한 거 아닌가?
- 재미없는데 왜 해야 해요?
  - 회사에서 시키니까
  - 그거 없으면 돈을 못 버니까

게임 만드는 건 자선 사업이 아니라니까요?  
취미생활 하라고 만드는 거 아닙니다.



# 신입들에게 주로 맡겨지는 일은?

- 방금 말한 플러그인들 붙이기
- UI (쉽고 단순한 것부터 작업 지시) - 보통 수습기간 테스트용
- 신규 프로젝트 프로토타입 - 못 하면 폐기하면 그만(개발자 역시)
- 기존 프로젝트 분석 및 버그 수정 - 코드 파악에 유용

# 신입들에게 주로 맡겨지는 일은?

- Unity용 Google Play 게임즈 플러그인
  - 처음 출시 때부터 악명 높았던 플러그인
  - 게임은 잘 되지만 이 플러그인 때문에 출시가 막힌 적이 매우 많다
  - 게임 구조와 연동하기는 더욱 지옥
- 그냥 파일 실행하고 설치하면 되는 거 아니에요?
  - 그럼 한 번 해 봅시다 - 실습 예정
  - 선생님이 도와주실 거죠? - 회사 실무 체험인데 해 줄까? 싫은데.
  - 질문은 해도 되지 않나요? - 구글이 더 대답 잘 해줘요.

# 출시 준비라는 것은?

- 실행만 되면 끝난 게 아니다
  - 기기 테스트(QA 센터 등), 알파/베타 테스트 등을 끝내야 함
  - 서비스 준비 (운영, 마케팅 등)
    - 마케팅 - 유저가 가장 좋아할 포인트를 찾아 돈을 만들어 옴
    - 운영 - 유저의 불만사항 접수 / 각종 이벤트 등을 기획 혹은 관리
- 이래서 출시해 본 경험이 정말 중요하다. (그냥 게임 완성한 거 X)

# 업데이트 준비는?

- 이미 출시한 게임의 피드백 반영/ 문제점 수정
  - 유저들 혹은 내부에서 발견한 버그를 수정
  - 게임 내 불필요한 요소, 개선해야 될 부분 추가 개발
  - 신규 콘텐츠(스테이지, 캐릭터 등) 추가
- 업데이트는 신규 게임 출시만큼 어렵다
  - 기존 코드가 반드시 좋은 코드 X
  - 유니티는 매번 신기술이 나오지만, 이미 출시한 게임은 낡은 코드를 씀
  - 신입들이 코드 이해를 잘 못 한 경우 / 쓸데없는 고집이 있는 경우

# 실습

- 본인이 1학기때 만든 슈팅게임에 분석 / 광고 / 구글 플레이 연동.
  - 분석 : Google Analytics 사용
  - 광고 : Google AdMob (UnityAds 아님)
  - 구글 : Unity용 Google Play 게임즈 플러그인 연동
    - 로그인까지 가능해지면 성공
    - 추가로 작업하고 싶다 - 데이터 연동 기능(세이브) 구현