



[2025년도 1학기]

# 게임제작의이해

[14주차] 강의 마무리

게임소프트웨어학과 권 용 준



kyj900904@gmail.com



010-5217-5393



제1공학관 328-1호



## 지난 강의

- 1 피드백을 올바르게 수용하고, 게임에 반영할 수 있다.

---

## 다른 학우에게 제작중인 게임을 플레이 시키고, 다양한 피드백을 받아보자!

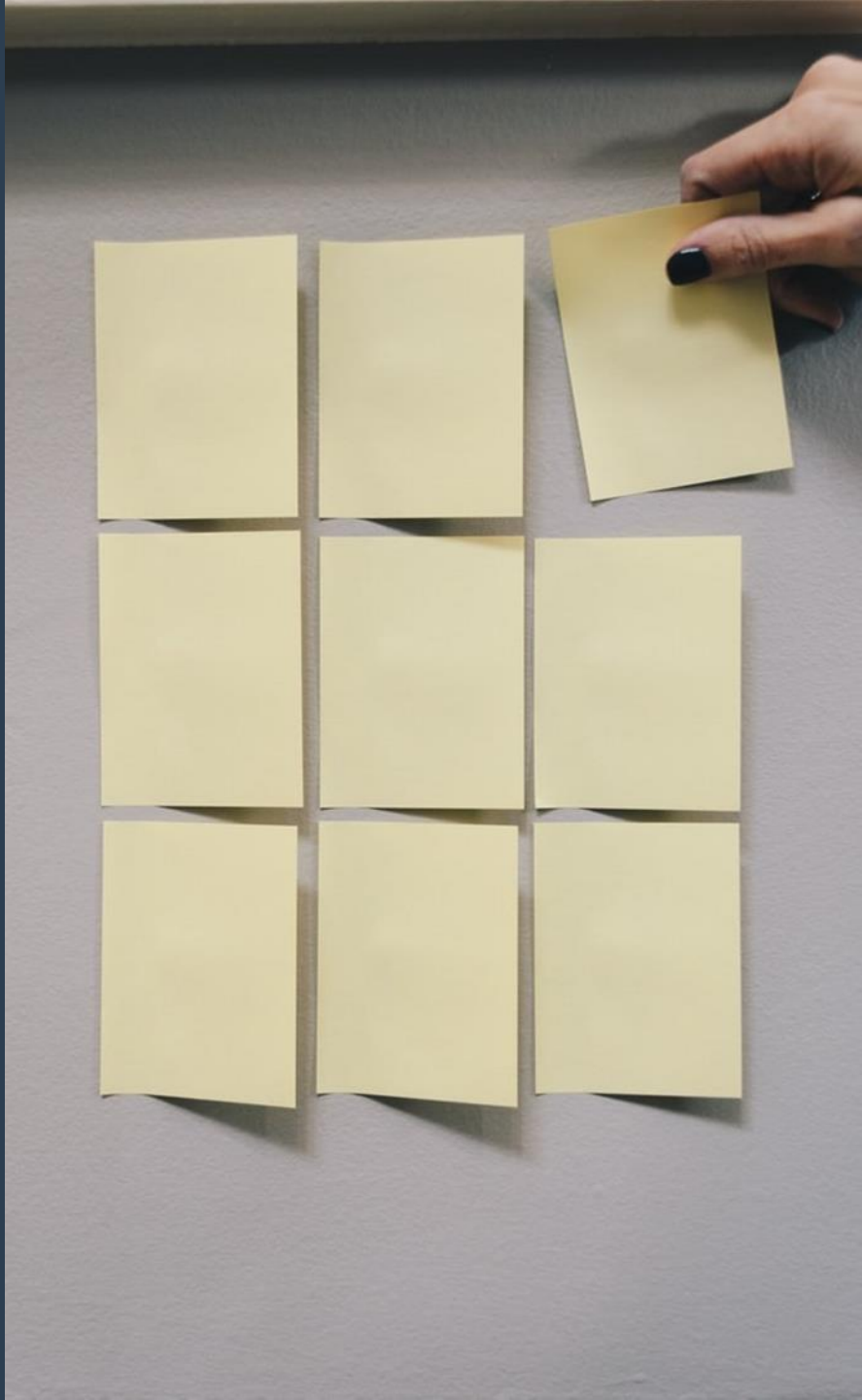
피드백 받은 내용과, 어떻게 수정할지를 정리하는 문서 작성

팀원과 상의하여 작성 후, 팀에서 대표로 한 명이 제출

## 학습 목표

1

25년도 1학기 '게임제작의이해'를  
되돌아보고 마무리할 수 있다.



[14주차] 강의 마무리  
강의 목차 \_

1

강의 리뷰

2

강의 정리

3

질의응답



Chapter 1

# 강의 리뷰

강의 중간마다 종종 언급했던...

# 우리 강의의 **목적** 과 **목표**

---

목적과 목표를 이해하는 것이 왜 중요한가?

같은 곳을 바라봐야 효율이 높아진다







새로운 도전

목적과 목표

“ 난 아직 배고프다...”



단순한 공복

강의의 목적과 목표를 충분히 이해해야  
지식을 받아들일 때 효율적으로, 온전히 이해할 수 있다



## 게임제작의이해

게임 개발과 관련된 전반적인 내용을 다루는 교과목.

1학년 전공인만큼 게임 개발을 체험하고 흥미를 느껴보는 것이 주 목적.

원래는 전공 필수 교과목이었지만, 올해부터는 전공 과목으로 대체.

학과에서는 일방적인 지식 전달 보다는 참여형 교과목을 요청



## 1. 오로지 **게임 디자인** 에 집중한 강의

파트 불문하고 알아야 할 게임 디자인 이론 전반

## 2. 지식의 전달 보다는 **체함과 공유** 에 집중한 강의

전체적인 강의 방향은 게임을 직접 해보고, 분석하고, 공유

[1교시] 이론 강의 / [2교시] 체험 활동



---

첫 시도라 부족함이 많았음에도  
잘 따라와주신 분들께 감사를...

## 주차별 강의 내용

구분	주차	내용	유형	내용	유형
OT	1	· 강의 소개		· 게임학의 이해	이론
중간	2	· 게임의 이해	복합	· 게임의 정의	이론
	3	· 게임의 구성요소	복합	· 게임 개발의 이해	이론
	4	· 게임 디자인의 이해	복합	· 게임 분석의 이해	이론
	5	· 게임 분석 실습1	실습	· 의도의 이해	이론
	6	· 게임 분석 실습2	실습	· 게임과 재미	이론
	7	· 게임 분석 실습3	실습	· 재미이론	이론
	8				
기말	9	· 게임 분석 실습4	실습	· 출결 대체 과제	과제
	10	· 기말과제 발표		· 컨셉 디자인의 이해	이론
	11	· 기말과제 공지	실습	· 의미 있는 선택	이론
	12	· 게임 제작 실습1	실습	· 시스템 디자인의 이해	이론
	13	· 게임 제작 실습2	실습	· 레벨 디자인의 이해	이론
	14	· 게임 제작 실습3	실습	· 강의 리뷰	이론
	15	· 기말과제 발표	과제	· 기말과제 발표	과제



[2주차] 게임의 정의  
게임의 기본 구조 - 게임의 특징

제인 맥고니걸 (Jane McGonigal) 의 견해

"게임은 인간 문명을  
몰락으로 이끄는 것이 아니라  
재창조로 인도한다."

게임과 비교한다면,  
현실은 망가져 (broken) 있다.

제인 맥고니걸 (Jane McGonigal), 게임 디자이너, 게임 연구가, 작가

게임의 특징을 현실로 옮겨온다면,  
더 나은 세상을 만들 수 있다

게임의 정의

왜 게임개발의 이해가?

'절대'라는 건 없군요

[4주차] 게임 분석의 이해  
분석 목표 - 왜 분석하는가?

데이터는 해석이 수반되어야 한다

임대업 밸런스

어떠한 상대전적도 5:5로 만드는 마술

스타크래프트는 맵으로  
종족 간 밸런스를 맞춰왔다

T	vs	Z
26	24	5:5 황금 밸런스
15	10	상성 갑만 5:5
10	5	특정선수 제외 5:5
28	17	최근 전적은 5:5

임재경 해설위원

게임 분석의 이해

[5주차] 의도의 이해  
의도와 검증 - 의도란 무엇인가

중요한 것은 '의도'

왜 그 수를 거기에  
놓는지 설명해 보.

반면에  
그냥이란  
건 없어.

어떤 수를  
두고자 할 때는,  
그 수로 무엇을  
하고자 하는  
생각이나 계획이  
있어야 해.  
그걸 '의도'라고  
하지.

그... 그냥.

게임 디자인을 공부한다는 것은  
자신의 의도를 올바르게  
적용할 수 있을 이론적 근거를  
정렬해 나가는 과정

게임은 역사가 짧아 다른 분야처럼  
지식이 충분히 쌓이지 않았다

의도의 이해

[6주차] 게임과 재미  
재미가 있다! - 2) 피드백 시스템

현실과 게임의 차이

스카미넷 탄생  
The Birth of SkyNet

이와 대화 중...

이러한 관점에서 봤을 때,  
대화 시뮬레이터가 아닌  
게임이라면 어떤 점이  
달라야 할까?

대화에 대한 피드백

게임과 재미

게임 디자인의 기초를 맛 보고,  
의도를 고민해볼 수 있는 시간이 되었다면 성공!  
조금이라도 게임공학을 이해할 수 있었다면 충분하다





제가 강의를 준비하며 제일 중요하게 여긴 부분은,  
직접 경험하기 전까지는 깨닫기 힘든 부분을  
다양한 관점에서 살펴보는 기회를 제공하는 것  
최종적으로, 앞으로의 개발에 참고하기를 희망



왜 보드게임을 주제로 선정하였나?

“확장성” 때문

단순 과제 제출로 끝나지 않고  
이후의 개발로 이어질 수 있다

보드게임 출시 여름 합숙 게임 개발



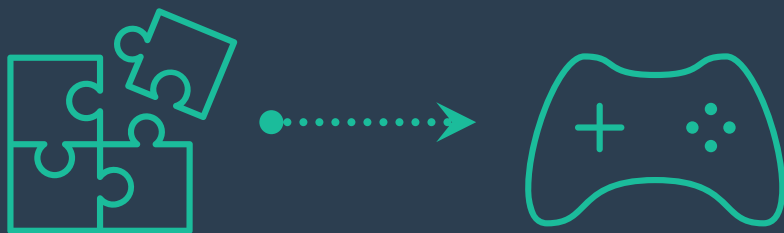


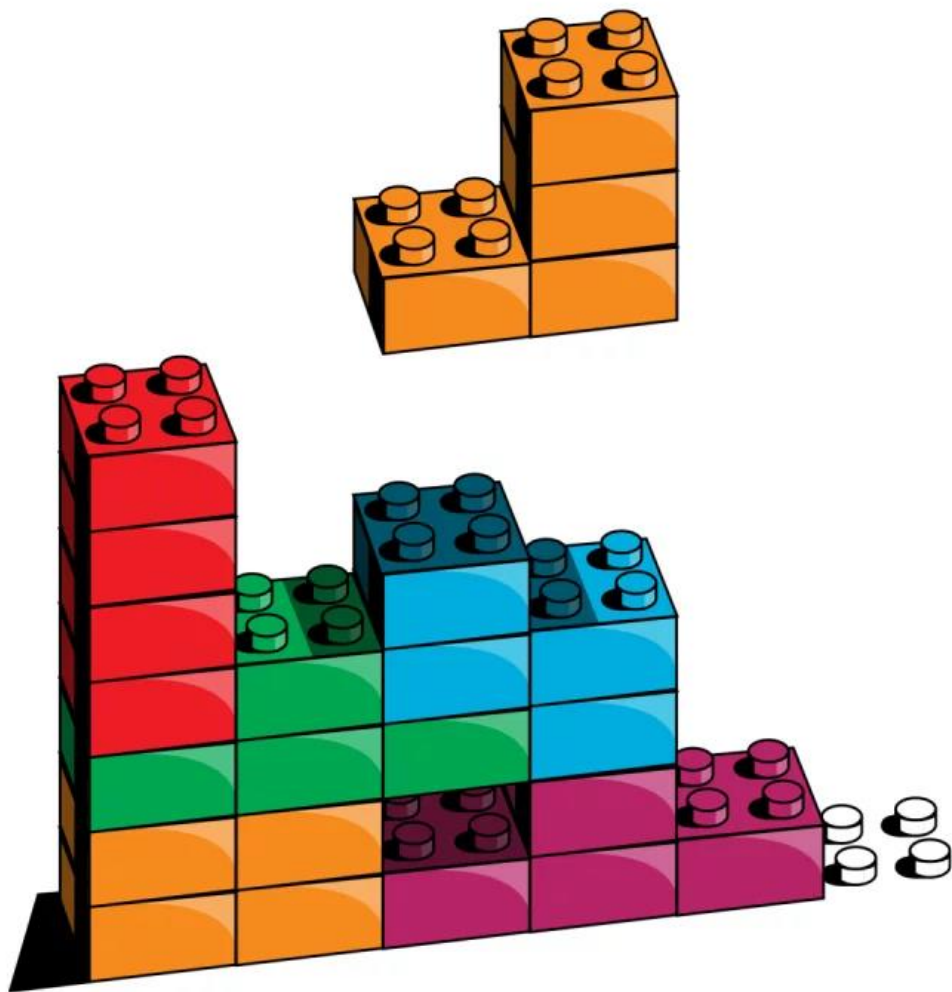
---

여러분은 여름 합숙 동안 열심히 게임을 만들 것이고,  
높은 확률로 그 게임은 재미가 없을 겁니다

그렇다고 대충 만들자는 것이 아닙니다

보드 게임을 여름 합숙으로 이어간다면 재미 있을 확률을 높일 수 있다!

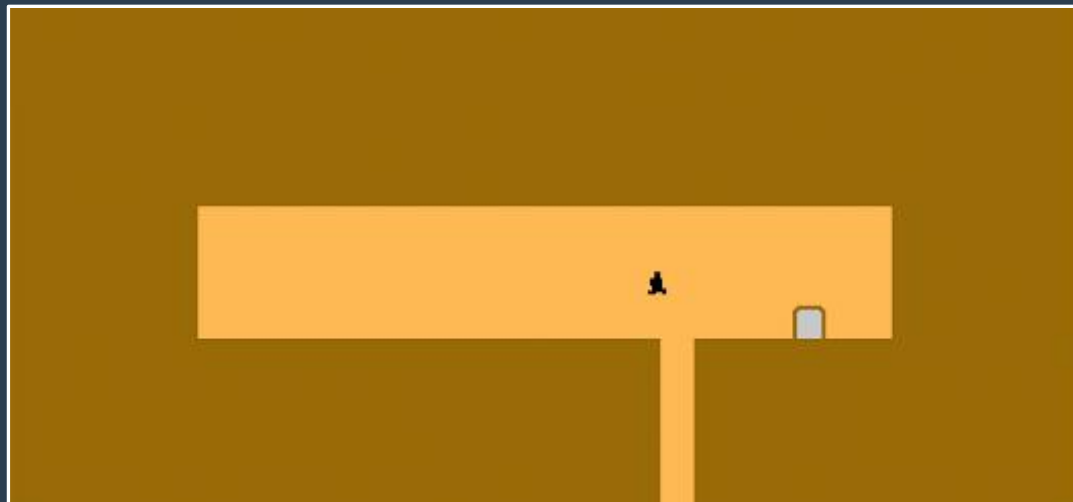




---

게임 개발은 레고 블록을 쌓듯이,  
하나의 요소를 구현하였으면  
의도대로 작동하는지를 검증하고  
다음 단계로 넘어가야 한다

한 번에 모든 요소를 설계하고 확인하면  
무엇이 잘못되었는지 파악하기 힘들다



## 이 게임의 경우

모든 기믹과 레벨을 구성한 후 검증하는 것이 아니라,  
다음과 같이 접근하는 것이 안정적이다.

캐릭터의 기본적인 조작감 구현 후 검증

가장 기본적인 장애물과, 상호작용 등을 구현 후 검증

레벨 에디터 구현 후, 초반 레벨 디자인 후 검증

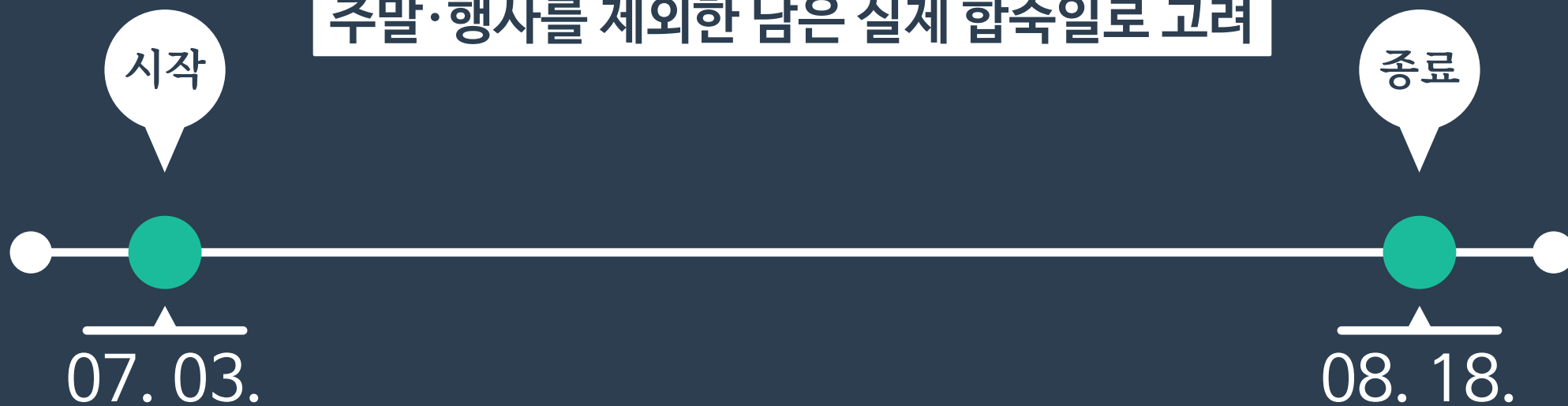
조금씩 기믹을 추가하며 규모를 확장

## 합숙의 경우

남은 합숙 일수  
31일 / 47일

개발에서 가장 중요한 것은 정확한 일정 파악

주말·행사를 제외한 남은 실제 합숙일로 고려

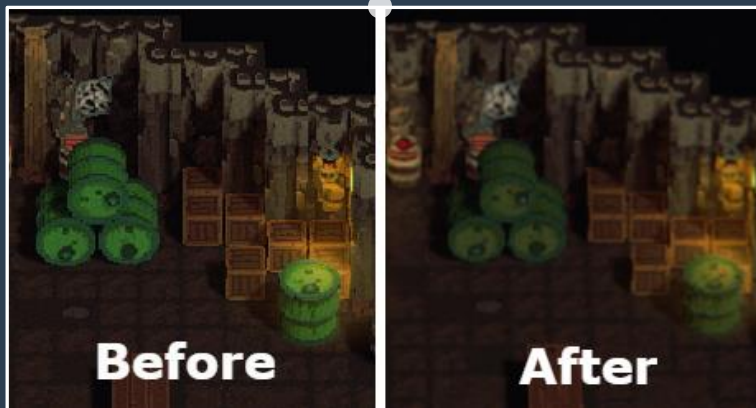


---

31일이라는 개발 기간이 있다면,  
절반 정도는 **테스트**와 **폴리싱** 기간으로 할애해야 함

즉, 31일 동안 구현해야 하는 규모는 잘못된 설정

우리는 알고리즘 덩어리가 아니라, 게임이라는 콘텐츠를 개발한다



---

순 개발 기간이 20일도 안된다고...?  
턱 없이 모자르는데...? 라고 느낀다면

애초에 게임의 규모를 잘못 설계한 것

야수의 심장으로 개발한다면?





검증 없이 모든 기간을 구현에 투자하고  
재미 있는 게임을 기대하는 것은  
열 칸까지 징검다리 게임을 하는 것과 다를 게 없다

악마왕의 창	0.0143%
악마왕의 양손검	0.0143%
악마왕의 활	0.0143%
악마왕의 지팡이	0.0143%
오리하루콘 단검	0.0143%
얼음 여왕의 지팡이	0.0143%
파괴의 장궁	0.0143%
나이트발드의 양손검	0.0001%
커츠의 검	0.0001%
데스나이트의 불검	0.0001%
제로스의 지팡이	0.0001%
악몽의 장궁	0.0001%

0.1%면... 헤잔데...?  
라고 생각하시는 분들은 정신 차리세욧!

이런 식의 접근은 개발이 아니라 발계



---

우리 같은 개발 상황에서  
리스크가 가장 적은 방법은  
문제 해결 부분에 집중한 게임

첫 술에 배부를 순 없다

게임을 바라보는 관점을 넓혀보자

월 1레벨

0/10

사망

아영지

X:273 Y:-1382

원

71/71

일반

바드

아이템

상시 발동

커스텀



大砂蟲ホモ・プテラ

ARCHETYPE

スキルを使う

EAPON

武器で攻撃する

ITEM

アイテムを使う

GUARD

防御する

PASS

次に送る

SYNTHESIS

必殺技を使う

RETRY

戦闘をやり直す

隊列の移動 対象選択 状態確認 オート戦闘 アナライズ 作戦や逃走の指示 アシスト



KNIGHT

271 159



FIGHTER

246 175



SEEKER

HP 253 MP 175





- 
- 
- 
- 
- 

AIM

4

ITEMS

SKILLS

ATTACK

Flee

Skip Turn

476 / 476

418 / 418

437 / 437  
 Stanceless



---

개인의 취향차는 있겠지만,  
전부 재미 있는 게임이다.

그렇다면, 이런 게임들은?



↑ 出口 8  
Exit 8



With a  Smile

エイト歯科医院  
- eight dental clinic -

08/08  
OPEN

診療時間

月	火	水	木	金	土	日
9:00-17:00						
18:00-20:00						

アルバイト  
パート  
大募集

求職者番号: 123456789

応募先: 株式会社 ABC

応募期限: 2024.08.31

応募方法: 求人票を提出してください。

求職者番号: 123456789

応募先: 株式会社 ABC

応募期限: 2024.08.31

応募方法: 求人票を提出してください。

求職者番号: 123456789

応募先: 株式会社 ABC

応募期限: 2024.08.31

応募方法: 求人票を提出してください。

求職者番号: 123456789

応募先: 株式会社 ABC

応募期限: 2024.08.31

応募方法: 求人票を提出してください。

求職者番号: 123456789

応募先: 株式会社 ABC

応募期限: 2024.08.31

応募方法: 求人票を提出してください。



3%확률로 점등합니다 vs 0.03%확률로 방을 탈출합니다

빨강  
전자

파랑  
후자

ㅋㅋ  
달걀밥 ㅋㅋ  
yam 빵!

85

3%도 어차피 안 되는데





무거운 과일?  
→약간 그렇다

껍질이 단단한가?  
→중립

동그란 모양?  
→약간 그렇다

방금 막 생각이 났어요!  
뭔가 그게 맞는 것 같아요!

OK

동그란 모양이니?  
자, 어떨까?

정답

## 게임 다운 게임을 개발

# 게임을 개발한다는 것은 구현 뿐 아니라 테스트와 폴리싱을 포함한 다양한 과정을 의미

유저 반응에 확실한 피드백을 제공하고

타이틀 화면부터 엔딩까지 UI도 구현하고

테스트도 자주해서 의도를 확실하게 검증하고

리소스들도 네이밍, 넘버링해서 관리하고

실행 파일의 아이콘도 만들고

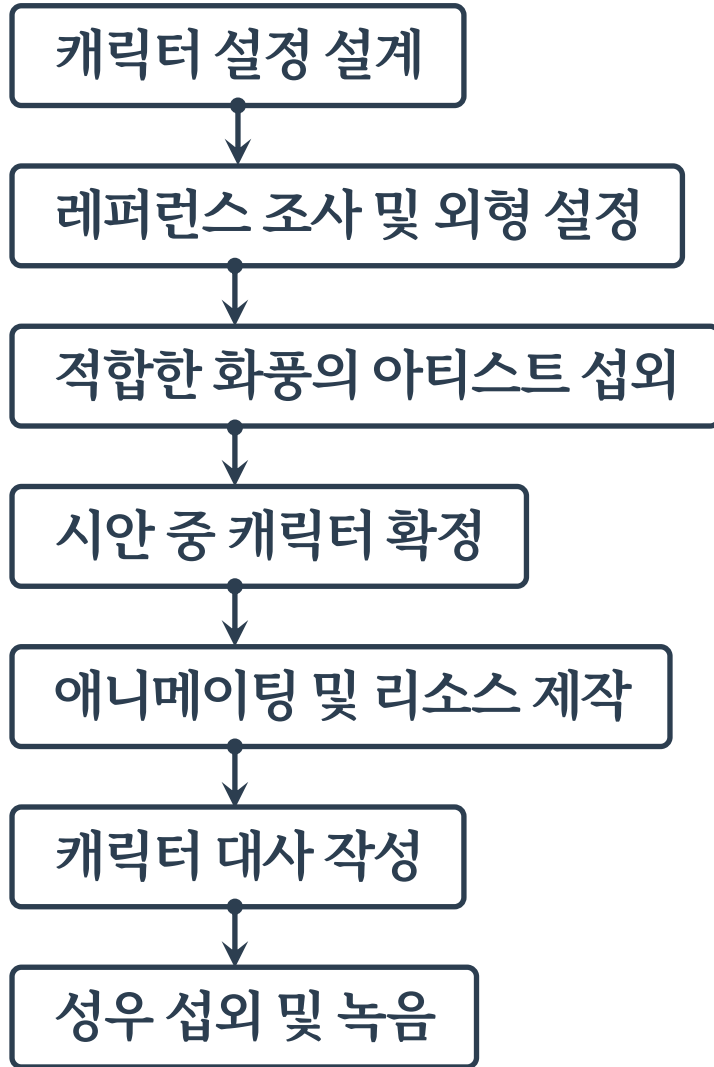
코드 덩어리가 아니라 게임을 만든다

↓ 이러한 과정을 거친다면 분명 재미 있는 게임이 될 것

Chapter 2

# 강의 정리

## 강의 정리



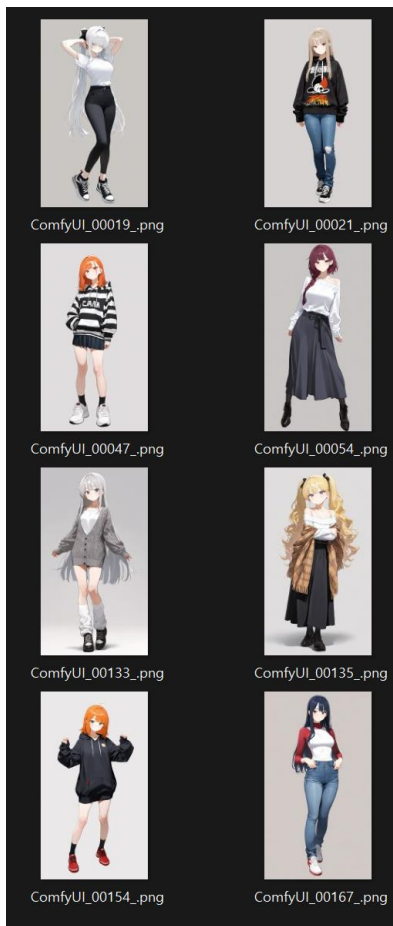
사전 설정 단계가 탄탄해야  
이후의 단계를 진행 가능.

사전 단계에서 변경 사항이 생기면  
이후 단계에 너무 큰 영향을 끼침



# 강의 정리

## AI 모델 선정



## 속성 합의 후 캐릭터 생성



## 이미지 입력 후 설정 생성

이름: 한루하  
본관: 청주 한씨 충간공파...  
나이: 만 20세  
신장: 158cm  
고향: ...  
신분: ...  
가족관계: ...  
종교: ...

...

# 강의 정리

## 애니메이션 설정



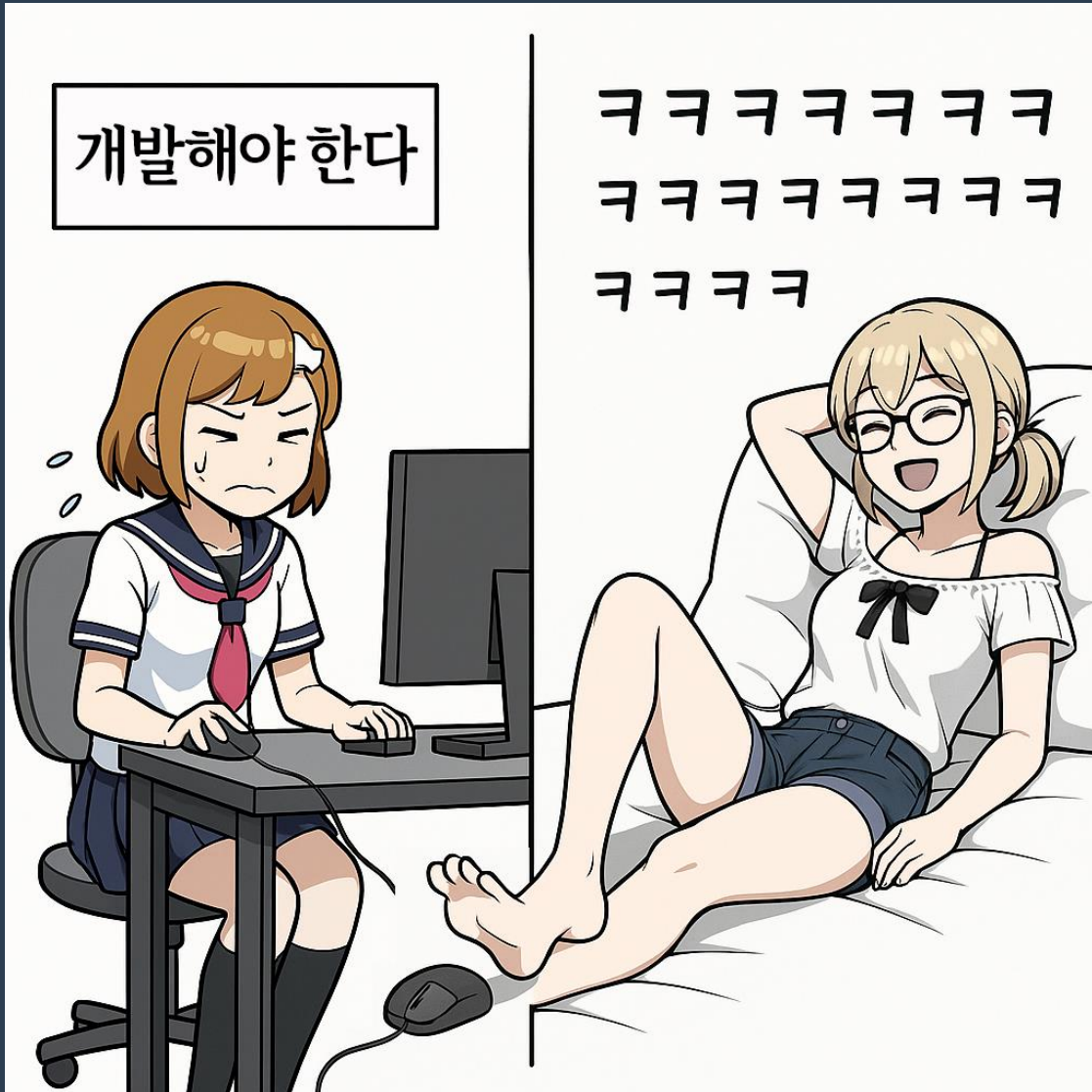
## 스파인 작업 위해 이미지 분할



## 애니메이션 제작



## 강의 정리



기술의 급격한 발전으로  
‘어떻게’ 보다는 ‘무엇을’ 개발할 것인가가  
중요해진 시대

게임의 근간인 게임 디자인에 관한 고찰이 필요

이번 한 학기가 여러분의 고찰에 도움이 되었길...



---

게임 디자인은 어렵고, 게임 개발은 더 어렵다.  
하지만, 그만큼 매력적이고 재미있는 분야이다.

여러분의 게임 개발을 언제나 응원합니다!

한 학기 동안 정말 고생하셨습니다!

강의 수강에 어려움이 있었다면, 제 부족함 때문입니다

여러분이 부족한 게 아니에요

그러니 포기하지 마세요



QnA

질의응답

# 고생하셨습니다!



[14주차] 강의 마무리

게임소프트웨어학과 권 용 준

 kyj900904@gmail.com |  010-5217-5393 |  제1공학관 328-1호(게임 디자인 연구실)

