

트레이딩 카드 게임 조사 및 동물을 주제로 한 트레이딩 카드 게임 ‘전설의 조련사’ 제안

이현흠*, 유석호**, 경병표**, 이동열**
공주대학교 게임디자인학과 박사*, 공주대학교 게임디자인학과 교수**

The research of Trading card game and proposal of Trading card game “Legend of the animal trainer”

Xuanxin-Li*, Seuc-Ho Ryu**, Byung-Pyo Kyung**, Dong-Lyeor Lee**
Dept. of Game Design, Kong-ju National University*,
Professor, Dept. of Game Design, Kong-ju National University**

요 약 일반적으로 보드게임은 하나의 보드게임카드만 있으면 게임을 할 수 있지만 최근 들어 새로운 게임방식인 트레이딩 카드 게임 (영문 이름 : Trading card game, 약칭TCG)이 많은 유저들로부터 인기를 누리고 있다. 트레이딩 카드 게임은 카드를 유저가 직접 특수 제작할 수 있고 또한 게임시 다양한 조합전술이 가능해 현재 최고의 인기를 자랑하고 있다. 그 중 몇 가지게임은 지금까지도 그 인기가 식지 않고 있고 또한 앞으로도 그 인기가 지속될 전망이다.

주제어 : 트레이딩 카드 게임, 트레이딩 카드 게임 발전사, 트레이딩 카드 게임의 비교, 동물소재, 트레이딩 카드 게임제안

Abstract In general, board games are just want to buy a pair of board games to play, but in recent years, a new type of the game - Trading card game (TCG) by the vast number of players, Trading card game with its own custom personal hand gameplay and diversified combination tactics when the game is won a high popularity. And there are a few long Trading card game popularity will continue on to now, the growing popularity of such as the board game market needs will continue to continue.

Key Words : Trading card game, The history of Trading card game, The comparison of the Trading card game, Animal material, The proposal of Trading card game

1. 서론

보드게임은 그 발원지인 유럽, 미국지역에서 이미 수십 년 전부터 발전해왔다. 유저들은 전쟁, 무역, 문화, 예

술, 도시건설, 역사 등 다양한 분야의 게임을 통해 친구를 사귈다. 서로 마주보고 앉아 하는 보드게임은 상호간의 강한 유대감을 형성하기 때문에 일반 가정이나 모임, 비즈니스에서 커뮤니케이션 방식으로 활용되고 있다. 보드

Received 9 September 2014, Revised 28 October 2014
Accepted 20 November 2014
Corresponding Author: Seuc-Ho Ryu(Kongju National University)
Email: seanryu@kongju.ac.kr

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1738-1916

게임은 대부분이 종이 재질(또는 정교한 보조모형)을 사용하며 전자 설비를 필요로 하지 않는다. 오프라인에서 이루어지는 게임이지만 교류를 강조하는 온라인 게임의 특징을 가지고 있다[1].

보드게임은 종류가 다양하며, 그 중 카드게임이 상당한 부분을 차지한다. 카드게임은 이름 그대로 카드를 도구로 사용하는 게임방식이다. 유저는 카드의 크기와 기능에 따라 자신의 카드를 합리적으로 배분하고 적당한 운용능력을 가미하여 게임을 하는데, 그 대표적인 예가 바로 세계적으로 유명한 '포카드'이다.

일반적으로 보드게임은 하나의 보드게임카드만 있으면 게임을 할 수 있지만 최근 들어 새로운 게임방식인 트레이딩 카드 게임 (영문이름: Trading card game, 약칭 TCG)이 많은 유저들로 부터 인기를 누리고 있다. 트레이딩 카드 게임은 카드를 유저가 직접 특수 제작할 수 있고 또한 게임시 다양한 조합전술이 가능해 현재 최고의 인기를 자랑하고 있다. 그 중 몇 가지게임은 지금까지도 그 인기가 식지 않고 있고 또한 앞으로도 그 인기가 지속될 전망이다.

보드게임의 기획자는 재미요소와 유저간의 상호작용을 고려하여 게임진행에 필요한 규칙을 정해야한다. 본 연구논문에서는 트레이딩 카드 게임에 대해 조사하고, 그 결과를 토대로 트레이딩 카드 게임을 제안해보았다. 본 논문은 트레이딩 카드 게임 개요, 트레이딩 카드 게임 및 트레이딩 카드 게임사례 연구, 트레이딩 카드 게임제안, 결론 등의 부분으로 누었다[2].

2. 관련연구

2.1. 트레이딩 카드 게임개요

2.1.1 트레이딩 카드 게임정의

트레이딩 카드 게임(Trading card game, TCG)은 본래의 카드 게임이 갖는 오락성 이외에 각각의 카드에 가치를 부여하여 거래가 가능하도록 하여 두 가지의 주요 목적을 가진다. 장소의 성질에 따라 오프라인 게임과 온라인 게임으로 나뉜다[3].

2.1.2 보드게임 특성

트레이딩 카드게임(Trading card game)은 카드 수량

이 많을 뿐더러 또한 새로운 카드가 계속 제작되어 나와 유저들이 임의로 자신의 카드를 조합하여 다른 사람과 게임 할 수 있다.

2.1.3 트레이딩 카드 게임의 판매 형식

트레이딩 카드게임은 작은 포장으로 판매되고 포장마다 들어 있는 카드가 완전 무작위로 된 값지 않은 카드여서 만약 특정 카드가 필요할 때 유저는 수차에 걸쳐 구매하거나 다른 사람과 교환해야 하기 때문에 많은 시간과 돈이 투입된다. 반면 재미는 갈수록 커질 수 있다.

트레이딩 카드 게임은 신제품이 출시될 때마다 유저가 '거금을 투입' 해야 하는 것이 특징이어서 일반 보드게임의 '일회성 투입'과 다르다. 따라서 트레이딩 카드 게임의 영리방식은 역시 '카드를 판매'하는 것이긴 하나 '개인 사용자 투입'이 높다. 즉 제조업체로 말하면 일회성 투입식이 아니다. 유저 특히 수집을 좋아하는 유저로 말하면 많은 돈을 투입하여 '희소의 카드'(트레이딩 카드 게임의 정수가 바로 여기에 있다)를 추구하는 것이 된다. 하나의 보드게임 제품으로 말하면 TCG의 영리방식은 지속성을 띠며 투자자의 수익은 눈덩이처럼 불어나게 된다. 제품이 유저로부터 인기를 누리게 되면 해마다 판매가 늘게 된다.

2.2 트레이딩 카드 게임 발전사

2.2.1 트레이딩 카드 게임 최초 형식



[Fig. 1] Pa ji

지난세기 50년대 중국 홍콩의 어린이들 중에서 '파지'라는 게임이 유행하기 시작했는데 이 게임방식은 쌍방이 카드를 땅에 놓고 손으로 바닥을 쳐서 상대방의 카드를 뒤집는 것이다. 이와 같이 두 사람이 대항하는 카드게임 방식은 현대 트레이딩 카드게임의 최초 형식이다[4].

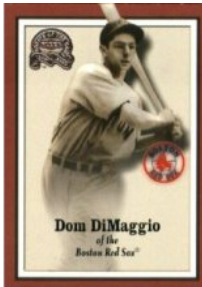


[Fig. 2] Trading card in food packaging

너구리 마른라면은 지난 세기 80년대 중국 대학가에서 유행하기 시작했다. 맛이 있을 뿐더러 더 큰 이유는 라면과 함께 따라오는 수호지(중국 고전 4대 명작의 하나) 108 장수의 카드 그림을 얻을 있기 때문이었다. 학생들은 한 세트의 카드를 수집하기 위해 다른 학생들과 카드 바꾸기를 많이 하였다. 이것이 바로 최초의 TCG요 소인 수집과 교환이다.

2.2.2 The Baseball Card Game

1960년대에는 미국에서 The Baseball Card Game라는 사상 최초의 카드 교환형 게임이 탄생하게 되었다[5].



[Fig. 3] The Baseball Card Game

2.2.3 매직카드



[Fig. 4] Magic

90년대 들어 매직(Magic)게임의 유행으로 ‘매직카드’는 미국의 저명한 학자가 발명하여 1993년에 일찍 출판되었으며 세계 최초의 트레이딩 카드게임 이다. 게임은 출판되어 지금까지 이미 만종이 넘는 다양한 카드를 출시했으며 세계적으로 1200만 명이 넘는 유저가 있다. 또한 온라인게임, 휴대폰게임도 있으며 세계적으로 가장 인기 있는 TCG이다[6].

2.2.4 유희왕TCG



[Fig. 5] Yu-Gi-Oh!

유희왕(Yu-Gi-Oh!, 遊☆戯☆王)은 일본의 인기 만화이며 주인공은 괴물카드를 가지고 상대방과 대결한다. 만화 원작을 사랑하는 독자들에게 인기가 많다.1998년 이 만화를 소재로 개발된 게임인 유희왕 TCG은 이미 판매량이 누계 250억장을 넘어 기네스 세계기록을 돌파했으며 기이한 판타지 괴물 카드, 매직 카드, 함정 카드가 있다[7].

2.2.5 트레이딩 카드 게임의 현황



[Fig. 6] The species diversity of the game

중국 최대의 보드게임 잡지인 ‘보드게임지’는 보드게

임 인기도, 유저 평가, 게임 룰 등의 지표를 정해 종합평가가 및 인터넷 조사를 통해 'Chinese board game rankings 2013' 을 연합 발표한바 있으며, 그 랭킹 리스트는 다음과 같다. 그림에서 볼 수 있듯이 랭킹리스트 중 TCG게임이 40%를 차지하고 있다. 소재로 볼 때 중국 역사소설에 의해 개편된 '삼국지'가 있는가 하면 인기 만화에 의해 개편된 '유희왕'이 있고 또 컴퓨터게임에 의해 개

편된 '선검(仙劍)소요'가 있어 그 소재가 아주 다양하다. 또한 이상 게임은 모두 아시아 쪽에서 왔으며 유럽이나 미국의 TCG와 다른 특징을 가지고 있다. 게임방법이 간단하고 소요 시간도 길지 않으며, 제작연도로 보면 90년대 제작된 게임이 있는가 하면 작년에 제작된 새 게임도 있어 TCG의 인기가 장구하게 쇠퇴하지 않음을 알 수 있다. 또한 앞으로도 한동안 계속 지속될 전망이다[8].

<Table 1> Chinese board game rankings 2013

	Image	Game name	Type	Production
1		Three Kingdoms	Team against	2008
2		Three Kingdoms war	Team against	2012
3		Werewolves	Communication	2001
4		UNO!	Card manage	1971
5		SanguoCard	TCG	2009
6		YU-GI-OH!	TCG	1998
7		The wings of a dragon	Simulation	2011
8		The fairy sword	TCG	2012
9		The chamber of secrets cry	Simulation	2012
10		Reflection war	Arcade TCG	2009




2.3 트레이딩 카드 게임 사례비교

본 절에서는 중국트레이딩 카드 게임과 외국 유명 트레이딩 카드 게임을 비교하고자 한다. 소재선택면에서 트레이딩 카드 게임은 다원적인 특징을 가지고 있으며 스토리 창작 면에서도 매우 자유자재하다. 물론 이것은 트레이딩 카드 게임 자체의 게임방법과 무관하지 않다. 스토리 자체가 유저로 하여금 게임에 빠지게 하며 자기가 누구 역할을 하는지를 알 수 있게 한다.

제작국가로 보면 유구한 역사를 자랑하는 중국이 삼국지를 소재로 사용했고, 애니메이션이 유명한 일본은 인기 만화를 소재로 사용했으며 미국은 창의력을 강조하는 나라로 판타지를 소재로 사용했다. 다양한 소재는 각 나라의 서로 다른 게임문화를 반영했다.

게임시간으로 보면 아시아가 게임방법이 간단하고 소요시간도 길지 않으며 유럽이나 미국은 방법이 복잡하고

<Table 2> The comparison of the Trading card game

			
Game name	SanguoCard	YU-GI-OH!	Magic
Story	The Records of the Three Kingdoms	each player uses cards to "duel" each other in a mock battle of fantasy "monsters"	Each game represents a battle between wizards known as "planeswalkers"
Type	Novels	Cartoon	Original
Made in	China	Japan	America
Game time	15-30minutes	10-20minutes	30-45minutes
Victory condition	opponent's healthpoint=0	other's healthpoint=0 or the number of opponent's card=0	opponent's healthpoint=0

게임에 소요되는 시간도 상당히 길다.

승리요건 면에서 3종 게임의 게임목적은 모두 일치하다. 상대방 체력이 모두 0로 떨어질 때까지 전투를 계속한다[9].

카드사용면에서는 3종으로 구분되는데 즉 메인카드, 기능성카드와 기타카드이다[10].

국방카드와 음식카드 이렇게 3종으로 구분된다[13,14].

3.2.2.1 동물카드



[Fig. 7] Animal Card

3. 트레이딩 카드 게임제안

3.1 트레이딩 카드 게임제안배경

제2장의 조사에서 알 수 있듯이 트레이딩 카드 게임은 게임시 대량의 카드가 필요하기에 소재선택면에서 우선 전체적인 범위를 확정해야 한다. 현대의 트레이딩 카드 게임은 모 역사시기의 무장 또는 전자게임 속에 나타났던 인물 또는 환상종의 괴물들을 사용했으며 동일한 점은 모두 양이 아주 많다는 것이다. 사실 우리 일상생활 속에서도 게임 소재로 사용할 수 있는 것들이 많다. 바로 동물들이다. 그중 척추동물이 우리 생활과 가깝다. 뿐만 아니라 멸종 또는 멸종위기에 있는 동물들이 그 희소성 때문에 카드게임에서 희소카드로 사용될 수 있다. 다른 한편 게임을 통해 동물을 사랑해야 한다는 이념을 사람들에게 심어 줄 수 있다. 기능성카드의 설정은 동물에 관한 성어를 참조하여 게임과 문화를 접목시킬 수 있다. 게임규칙면에서는 간결해야 하지만 전술설계면에서는 다양성을 추구하여 중복게임에 적합하도록 해야 한다. 따라서 아래와 같은 게임 제안이 있게 된 것이다[11,12].

3.2 게임제안

3.2.1 스토리 및 소재

당신은 유명한 조련사이며 모든 동물과 대화를 할 수 있고 또한 그들과 친구가 될 수 있다. 당신은 천부적인 기질로 미지의 영역과 새로운 동물을 탐색하며 '전설의 조련사'가 되기 위해 꾸준하게 도전한다. 당신은 여행길에서 동물친구들과 함께 다른 조련사에 도전한다.

3.2.2 게임구성

'전설의 조련사'는 트레이딩 카드 게임이며 2명이 대결하기에 적합하다. 게임은 동물카드, 장비카드, 전술카드 3종의 카드가 있으며 그 중 장비카드는 무기카드,

- ①세력: 이 동물이 속한 세력이며 현재 물고기, 새, 파행동물, 양서 동물, 포유동물 5종이 있다.
- ②자원: TCG에서 비용으로 통칭되며 (COST) , 이 카드를 카드조합에 포함시킬 때 필요한 자원의 양을 말하며 카드조합의 구성과 관련된다.
- ③속성: 이 동물이 가지고 있는 속성을 말하며 현재 힘, 속도, 지혜, 매력 4종이 있다. 속성은 동물의 기능, 전술카드 사용 또는 장비카드 사용과 관련된다. 예를 들면 영장류의 동물은 지혜의 속성을 가지고 있으며 복잡한 일부 전술카드를 사용할 수 있다.
- ④칭호: 이 동물이 가지고 있는 칭호를 대표한다.
- ⑤동물: 동물의 이미지.
- ⑥동물명: 이 동물카드의 명칭.
- ⑦기능: 이 동물이 가지고 있는 기능.
- ⑧식물유형: 이 동물이 먹는 식품 유형을 말한다. 육식, 초식과 잡식 3종이 있으며 식품유형은 동물기능, 전술카드 사용 또는 장비카드 사용과 관련된다. 예를 들면 식품카드가 '고기'면 육식동물이 사용할 수 있다.
- ⑨공격력: 이 동물의 생명 치를 나타내며 동시에 공격력을 나타내기도 한다. 목인조건하에서 동물의 1점 공격력은 모두 상대방 동물에 1점의 상해를 조성할 수 있다.
- ⑩희소도: 이 동물카드가 가지고 있는 난이도를 나타낸다. 난이도에 따라 C (일반), UC (비 일반), R (희유), SR (초급 희유), HR (반짝 카드) 5종이

있으며 이의 또 EX (특수), PR (비매 장려카드) 등이 있다.

3.2.2.2 장비카드



[Fig. 8] Equip Card

- ①장비면: 이 장비카드의 명칭.
- ②장비: 장비의 이미지.
- ③속성: 이 카드사용이 필요한 동물의 속성을 나타낸다(속성의 하나만 만족시키면 됨).
- ④자원: TCG에서 비용으로 통칭되며 (COST), 이 카드를 카드조합에 포함시킬 때 필요한 자원의 양을 말하며 카드조합의 구성과 관련된다.
- ⑤기능: 이 장비카드 가지고 있는 기능.

3.2.2.3 전술카드



[Fig. 9] Tactical Card

- ①전술카드명: 이 전술카드의 명칭.

- ②전술: 전술의 이미지.
- ③속성: 이 카드사용이 필요한 동물의 속성을 나타낸다(속성의 하나만 만족시키면 됨).
- ④자원: TCG에서 비용으로 통칭되며 (COST), 이 카드를 카드조합에 포함시킬 때 필요한 자원의 양을 말하며 카드조합의 구성과 관련된다.
- ⑤기능: 이 전술카드 가지고 있는 기능.

3.2.3 게임의 룰

3.2.3.1 게임준비

게임준비단계에서 각각의 유저는 총 20개 자원 이하 및 합계 10개 자원을 초과하지 않는 장비와 기능카드를 선택하여 30개 자원을 초과하지 않는 카드조합을 구성한다. 각각의 카드조합은 최고 3종의 같은 이름의 동물을 가질 수 있다. 예를 들면 3장의 '호랑이'카드를 카드조합에 포함시킬 수 있다. 카드조합 시 동일유형의 동물카드만 선택할 수 있다.



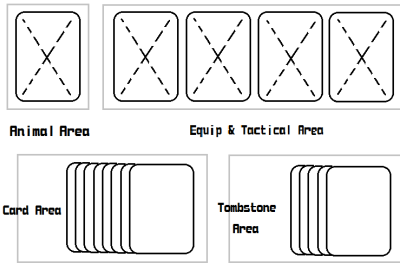
[Fig. 10] The composition of the card

3.2.3.2 게임절차

게임 시작 시 유저는 자신의 카드를 잘 섞고 손에 4장의 기초 카드를 준다. 다음, 단계별로 게임을 시작하며 총 5개 단계가 있다.

- ①보급 단계: 카드뱅크에서 카드를 잡아 쥐며 손에 4장의 카드를 준다. 만약 손에 카드가 4장 또는 더 이상 있으면 이 단계를 건너뛴다.
- ②배치 단계: 만약 동물이 없으면 유저는 손에서 한 장의 동물카드를 선택할 수 있으며 뒷면을 위로 하고 각자 동물구역에 거꾸로 놓는다. 각 유저는 하나의 동물만 등장시킬 수 있다. 동물카드 옆에 장비카드와 전술카드를 놓을 수 있으며 무장 하나에 최고 한 장의 무기카드, 한 장의 방어카드, 한 장의 식물카드를 동시에 배치 할 수 있다. 더 많은 동종의 카드를 배치하려면 그 전의 카드를 교체해야 한다. 유의해야 할 점은 특정의 장비카드와 전술카드는 무장이 특수한 속성을 가지고 있어야 가능하며 그렇

지 않을 경우 사용할 수 없다. 예를 들면 식물카드 ‘고기’는 육식동물만이 사용할 수 있다. 만약 유저가 동물을 배치하지 않았다면 상대방 유저는 이 유저의 손에서 카드 한 장을 뽑아 무덤구역에 놓고, 또 자신이 버린 카드를 모두 자기 손으로 돌아오게 할 수 있으며 또한 다음 단계로 진입할 수 있다.



[Fig. 11] The placement of the card

- ③등판 단계: 쌍방이 모두 앞에 놓여있는 카드를 번지고 관련 기능을 결산한다. 동물기능이 장비카드와 전술카드 효과에 우선하여 결산된다. 결산 후 만약 동물이 죽었으면 이 동물은 그의 장비카드와 전술카드(있다면)와 함께 무덤으로 버려진다. 동물이 안 죽었으면 전투 단계로 진입한다.
- ④전투 단계: 쌍방이 뒤집힌 동물은 전투력(즉 현재 체력)을 차감하는 방식으로 상해를 결산한다. 일방의 동물 전투력이 0로 감소되면 죽었다고 친다. 죽지 않은 동물은 계속하여 게임에 나타나며 다음 단계로 진입한다. 특수 상황이 없는 한 유저는 다른 동물로 이 동물을 대체할 수 없다. 단, 조건에 부합하는 전제하에서 이 동물에 장비와 기능을 부여할 수 있다. 예를 들면 유저가 내놓은 무장이 호랑이라면 전투력은 3000이며 상대방이 내놓은 무장이 소라면 전투력은 500이다. 서로 접수를 차감하고 나면 호랑이 전투력은 2500이 되고 소는 전투력이 0으로 감소하여 죽는다. 호랑이는 전투력 2500을 가지고 다음 단계로 진입한다.
- ⑤끝나기 단계: 만약 승리조건에 도달 못하면 쌍방은 다음 단계로 진입한다.

3.2.3.3 승리 조건

유저가 가지고 있는 동물이 모두 죽으면 게임이 끝나고 상대방이 승리한다. 양방의 마지막 동물이 동시에 죽으면 비긴다.

4. 결론

오늘 날 카드게임은 갈수록 유행하고 있으며 트레이딩 카드 게임 또한 마찬가지로 인기를 끌고 있다. 전략과 경기의 결합된 특징과 수집 교환 방식은 사람들에게 아주 깊은 인상을 남겨준다. 보드게임의 기획자는 유저가 게임을 진행할 수 있는 규칙을 정하고 여기에 재미와 상호작용을 가미하는 등 게임성도 고려해야 한다. 한편으로 트레이딩 카드 게임의 소재는 아주 광범위하며 일상 우리 옆에 있는 생활소재를 사용하거나 역사나 판타지 소재를 사용할 수도 있다. 물론 전자게임, 문학소설, 영화, TV등의 멀티미디어 소재를 트레이딩 카드 게임으로 개작하는 것도 일종의 방식이 될 수 있다 [15,16].

동물소재 자체가 젊은이들의 흥미를 끄는 소재가 될 수 있다. 다른 한편 게임을 통해 동물을 사랑해야 한다는 이념을 사람들에게 심어 줄 수 있다. 본 논문에서 제안한 게임을 예로 들자면, 현실중의 동물원의동물이미지를 게임카드로 제작해 넣을 수 있다. 한편으로는 동물원 입장권의 SP카드(특수카드)환전 할 수 있어 가상과 현실을 결합시킨 홍보라고 할 수 있다.

본 논문은 트레이딩 카드 게임 관련 연구이며, 동시에 트레이딩 카드 게임에 관한 기획서를 시험적으로 만들어 본 것이다. 연구 도중에, 사실 많은 게임 방법은 이미 벌써 오래 전에 앞선 사람들에 의해 전통보드게임에 사용되었음을 발견할 수 있었다. 예로, 트레이딩 카드 게임방법은 이미 지난세기 50년대 ‘파지’과 식품에 사용되었는 바, 그 게임방법은 바로 트레이딩 카드 게임 방식이다. 오늘날의 게임기술은 과거에 비해 훨씬 진보했기 때문에 선인들이 발견하여 지금까지 유전해 내려온 게임문화를 우리는 보다 발전시키고 보전해야 할 것이다. 향후 과제는 논문 중의 설계방안을 보완하고 동시에 게임의형평성(Ballance), 상호작용성(Interaction)과 관련하여 대량의 테스트를 진행하고 또한 새로운 기능을 적당하게 추가하는 것이다. 또한 그래픽 및 UI디자인 면에서도 좀 더 보

완, 개선이 필요하다. 자료수집 면에서도 게임문화 면에서의 연구를 지속적으로 진행하여 향후의 발전된 게임콘텐츠 위한 준비를 필요로 한다.

REFERENCES

- [1] Xuanxin-Li, Wan-Bok Lee, Dong-Lyeor Lee, Byung-Pyo Kyung, Seuc-Ho Ryu 'The evolution history of Chinese chess game and inspection on its variants', Kong-ju National University, 2012
- [2] [http://ko.wikipedia.org/wiki/Trading card game](http://ko.wikipedia.org/wiki/Trading_card_game)
- [3] [http://zh.wikipedia.org/Card game](http://zh.wikipedia.org/Card_game)
- [4] Pa ji <http://baike.so.com/doc/6679703.html>
- [5] Baseball (card game) [http://en.wikipedia.org/wiki/Baseball_\(card_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Baseball_(card_game))
- [6] The research report <http://www.chinain.com/doc/70310/629749.html>, 2010-10
- [7] NetFriends(2010) pp.70, 2010 vol 16
- [8] Chinese board game rankings 2013 Board Game Magazine, 2013 vol. 01-06
- [9] Evaluation, Board Game Test, Board Game magazine, pp.39, 2012 vol 14
- [10] Zhang-Daya, You must play the 81 Board games in your life, 2011
- [11] Bates, Bob, 'Game Design: The Art&Business of Creating Games', Premier Press, 2007
- [12] Binmore, K.G, 'Fun and Games: A Text on Game Theory', D C Health&Co, 2006
- [13] Philp B. Meggs, 'History of graphic design, John Wiley&Sons Inc', 2003
- [14] Animal PCG <http://www.wandianba.com/forum.php?mod=viewthread&tid=23742>
- [15] Song-Gee Bern, Zeng-Moo Sil, 'Introduction of game plan', Space Media, 2005
- [16] Binmore, K.G, 'Fun and Games: A Text on Game Theory', D C Health&Co, 2006

이 현 흠(Li, Xuan xin)



- 2009년 7월 : 중국 시안 공업 대학 컴퓨터 과학 기술학과 졸업
- 2009년 9월 : 공주대학교 게임디자인학과(석사과정)
- 2012년 3월 ~ 현재 : 공주대학교 게임디자인학과(박사과정)
- 관심분야 : 게임디자인
- E-Mail : lx841004@kongju.ac.kr

유 석 호(Ryu, Seuc-Ho)



- 1997년 2월 : 뉴욕공대 커뮤니케이션아트 졸업(공학석사)
- 2003년 3월 ~ 현재 : 공주대학교 게임디자인학과 교수
- 관심분야 : 게임디자인, 멀티미디어
- E-Mail : seanryu@kongju.ac.kr

경 병 표(Kyung, Byung-Pyo)



- 1994년 3월 : 일본 큐슈예술공과대학 예술공학과 정보전달전공 (예술공학석사)
- 2002년 3월 ~ 현재 : 공주대학교 게임디자인학과 교수
- 관심분야 : 게임디자인, 컴퓨터그래픽, 멀티미디어
- E-Mail : kyungbp@kongju.ac.kr

이 동 열(Lee, Dong-Lyeor)



- 2000년 2월 : 일본 큐슈예술공과대학원 예술공학과 정보전달전공(예술공학석사)
- 2006년 3월 ~ 현재 : 공주대학교 게임디자인학과 교수
- 관심분야 : 게임캐릭터디자인, 컴퓨터그래픽
- E-Mail : ezer@kongju.ac.kr