**Drill-04 공학대전, 과제전 및 졸작전시회 관람평**

2021182003 김범진

9월 25일 수요일, 학교에서 열린 공학대전, 과제전 및 졸작전시회에 참가하게 되었습니다. 저는 과에서 주최하는 과제전에 윈도우프로그래밍에서 개발한 2D격투게임으로 출전했습니다. 전시를 하며 중간중간 주변에 작품들을 관람도 하고 직접 플레이도 해보았습니다. 선배들의 멋있는 작품들을 보며 “와.. 나도 저렇게 만들 수 있을까?” 라고 생각도 했습니다. 특히 기억에 남는 작품들이 몇 작품 있습니다. 저는 2D게임프로그래밍을 수강하는 입장으로서 2D게임프로그래밍 작품들을 눈여겨보았습니다 그 중에서 커비격투게임과 나루토격투게임이 특히 인상깊었습니다. 저도 2D격투게임을 개발해보았기 때문에 두 작품에서 선배님들의 많은 노력이 보였습니다. 또한 저희가 개발하지 못했던 부분인 원거리 공격, 게이지를 쌓아서 사용할 수 있는 필살기 등 까다로운 부분들을 구현해서 대단해 보였습니다. 2D게임프로그래밍과목 말고도 컴퓨터그래픽스의 cave game이나 졸업작품의 timerun도 인상깊었는데 매우 높은 퀄리티의 작품인 것 같아 존경심이 들었습니다. 졸업작품을 DirectX로 만들지 Unity나 Unreal로 만들지 아직 정하지 못했지만 엔진을 사용해서 정말 멋진 게임을 만들어보고 싶다고 생각했습니다. 이번 공학대전, 과제전 및 졸작전시회는 게임공학과 선배님들의 작품들을 보면서 많이 배우고 동기부여도 되는 좋은 기회였다고 생각합니다.