***2023/04/07 목요일 정내훈 교수님과 졸업작품 상담***

**1. 졸작의 대략적 규모와 스케일?**

* 3명이 1년동안 제작 가능한 분량

Ex) FPS게임

\* 5:5 팀 전투

\* 20 X 20 M 스테이지 3개

\* 스테이지 별로 지형이 다름 (도시, 공장 내부, 숲)

\* 무기 5종류

\* 중점 연구 분야 추가 (3가지 중 하나)

> 다른 기존 게임에서 볼 수 없는 독창적이고 재미있는 게임 요소

> 전공 4학년 대학생이 구현하기에는 난이도 상당한 게임 요소

> 양과 질로 승부

(직업시스템 50개이상의 직업, 스킬트리시스템 100종류 넘는 스킬, A4용지 500장 분의 게임 스토리…)

**2. 게임엔진 졸작 평가시 중요하게 보시는 점이 무엇인지**

* 중점 연구 분야
* Visual Quality (최소 구현)
* 서버:
  + 성능: 동접 몇 명까지 서버에서 감당가능하는가?
  + NPC AI : 얼마나 똑똑하게 구현하는가?
  + 이중 언어 구현: C언어 X, GO나 Haskell, Elixir
  + Seamless 분산 월드 구현: 서버 프로그램 여러 개로 하나의 큰 월드 구현
  + RIO나 UI\_Uring API를 사용한 서버 구현

**3. 교수님께서 피드백해주시는 부분?**

* 온라인 게임 서버
* 멀티쓰레드 프로그래밍
* (X) 3D 그래픽
* (X) 언리얼, 유니티

**4. 2인 팀과 3인 팀 평가 기준의 차이점이 있는지?**

* 차이 없음
* 4인 팀은 더 빡세게 (산업기술대전에서 입상하지 않으면 졸업이 어려움)

**5. 졸작에서 제한되는 장르나 교수님께서 추천하지 않는 장르?**

* 없음 학생들 맘대로
* 논문을 작성하거나 게임이 아닌 컴퓨터 프로그램 제작해도 됨

(학과에서 배운 내용이 적용되면 됨)

정내훈 교수님은 졸작이 온라인 게임일 경우 지도교수 맡아 주신다함.