

2DGP(02)

Drill_04 공학대전, 과제전 및 졸작전시회
관람평 작성

학번	• 2020150038
이름	• 전대권

1. 들어가기에 앞서

3학년, 졸업작품을 준비해야 하는 학생의 입장에서 졸업심사를 통과하고 졸업작품을 출품한 사람들의 내용을 확인한다는 것은 앞으로의 게임 제작 방향성에 있어서 큰 도움이 될 것 같았다. 컴퓨터공학부이기에 게임을 주제로 졸업작품을 만들지는 않지만, 공모전 및 게임 개발에 있어서, 아이디어를 얻고자 하는 마음가짐으로 공학대전, 과제전, 졸작 전\시회를 관람하였다.

2. 공학대전

공학대전의 작품들은 나에게 있어서 큰 충격을 주었다. 단지 1년밖에 차이가 안 나는 사람들인데, 이 정도의 격차가 날 수가 있는건가? 허구한날 토익공부한다고, 백준에서 맨날 똑같은 유형의 문제를 푼다고 공부를 게을리한 나와는 다르다. 물리엔진의 자연스러움을 최대한 살리면서 프레임 드랍이 일어나지 않도록 멀티쓰레드를 최대한으로 활용한 **나나이트**, 다렉12를 통해서 완전 밑바닥부터 다 설계한 **엑스마키나**, 버텍스 버퍼, 벡 변환 등을 자연스럽게 구현하고, IOCP서버를 활용한 **브레이크 아웃**. 전부 다 내겐 아직 만들지 못하는 범주에 들고 있다.

셋 다 어마어마 하나, 나에게 **엑스마키나**가 가장 특별하다 볼 수 있다. 서버에 로우 패킷을 보내도 해당 값을 추측하여 통신 프로토콜값이 도착하기 전, 미리 해당 위치로 보낸다는 것. 상상도 못한 발상, 개념이었다. 동기화 기능이 어느때보다 중요하다고 생각하는 나에게 큰 깨달음을 주었다.

이 정도는 해야지 사회에서 인정받을 수 있구나, 좀 더 열심히 살아야겠다 라는 교훈을 준 작품들이 많았다.

3. 졸작전시회

졸작 전시회의 작품들은 수업 시간의 내용들을 다듬어서 진행한 내용들이 많은 것 같았다. 예를들어 **몬스터 게베어**의 경우 행동트리를 통해 보스 AI를 구현하였고, **mySQL**을 이용하여 유저의 정보를 관리하고 있다. **크랜딩**의 경우 컴퓨터 그래픽스의 내용이 많이 들어가 있음을 확인 할 수 있었다.

작품의 감상은 솔직히 갈아넣은 시간만큼 퀄리티가 나오는 것 같았다. 텍스처가 2000년대 초반의 게임들 같아 보여도, 동기화가 매우 자연스럽고, 모션이 부드러운 고퀄리티의 게임들이 DX12로 만든 게임들이 있는가 하면, 유니티로 만들었음에도 딱딱하고, 렉이 걸리는 게임들도 있었다. 물론 해당 작품을 만든 사람들은 노력을 안했을리 없으나, 아쉬움은 어느정도 남는 작품들도 있었다.