2022180020 양인건

게임공학과 3층에 전시되어있는 여러 작품들 중 ‘Who’s the tagger?’ 라는 작품을 흥미있게 즐겨서 그에 관련해서 써보려 한다.

우선 기본적으로는 여러명이 멀티로 진행하며 랜덤으로 정해지는 술래로부터 다른 생존자들이 칩을 찾아 도망치는 술래잡기 구조의 게임이다.

여러 재미있는 포인트들이 있는데 일단 가장 크게 캐릭터들이 귀엽다.

Dead by daylight 라는 게임이 생각나는 비슷한 구조의 게임인데 그 게임은 설정 자체가 살인마와생존자라 섬뜩한 분위기를 지닌 게임이었는데 이 작품은 플레이어의 캐릭터들이 움직일때의 손 모션, 걸음 모션, 다른 사람이 볼 때의 모습 등을 매우 귀엽게 모델링을 해두었다는 점이 색다르게 보였다. 특히 좌 우로 이동할 때 실룩실룩 움직이는 모습이 웃음을 자아냈다.

자신의 캐릭터를 커스터마이징 할 수 있다는 점도 흥미로웠던 것 같다. 지금까지 여러 게임을 즐겨왔는데 그런 게임을 할 때 마다 1~2시간씩 정성들여가며 노력하는 것이 바로 커스터마이징 기능이었다. 내가 앞으로 플레이 할 캐릭터를 내 맘대로 설정 할 수 있는 기회이고 해서 신중하게 골랐었는데 이 작품에서도 머리, 눈, 입 & 코, 몸, 몸 장신구, 글러브 등을 내 마음대로 바꿀 수 있다는 점이 큰 매력이었다. 꽤나 다양하게 외형을 준비해 두어서 다양한 조합을 찾는 재미가 있을 것 같다고 느껴진 점이였다.

체육관 전시작품 중에는 ‘NON-SENSE’를 흥미롭게 즐겼다.

자신의 캐릭터를 선택하고 몬스터와 싸워 성장하며 보스를 잡으면 클리어하는 멀티게임이다.

사실 컨텐츠로만 보면 평범하다고 할 수 있는 작품이지만 이 작품의 세세한 디테일이 많이 놀라웠다.

스테이지가 3개가 있는데 이 스테이지마다 굉장히 넓게 맵이 구현되어 있다는 점이 놀랍지 않을 수 없었다. 강 , 나무 , 몹 등이 방대한 양으로 구현되어 있었다.

속으로 과연 정해진 길을 탈출해서 어디까지 가면 맵이 터질까 , 어디까지 갈 수 있게 막아두었을까 라는 생각이 들었었다.

또 한 번 놀라웠던 점은 그림자 관련 부분이었다. 다른 선배들한테 들은 바가 있어서 그림자 구현이 엄청 속을 썩이는 부분이라고 알고있었다. 그런데 이렇게 깔끔하게 그림자를 구현해두고 설정에서 그림자의 품질 같은 것도 조절 할 수 있게 해두어서 다시 한 번 감탄이 나왔다.

