**졸업 작품 관람기**

2018156032 이의환

게임공학과 3층 전시 작품 중 가장 맘에 드는 작품: Planet conquer

Unreal Engine으로 개발하였으며 화려한 그래픽으로 이목을 끌어 게임 체험을 한번 해보았습니다. 게임공학과에서 엔진을 사용해서 졸업작품을 만들 경우 다른 게임과 차별화된 기술이나 연구 분야가 있어야 한다는 소문을 듣고 이 게임만의 장점 혹은 특색이 무엇인지 인터뷰를 하였습니다. 그랬더니 화면에 배치하는 오브젝트의 머터리얼이 포스트 프로세싱 머터리얼을 활용하고 툰 쉐이딩을 통해 엔진에서만 활용할 수 있는 특색 있는 기술을 넣었다고 답변이 왔습니다. 저에게 있어서는 확실히 툰 쉐이딩의 느낌이 이 게임을 한번 해보고 싶다 라는 호기심으로 다가와 효과적이었던 것 같습니다.

체육관 작품 중 가장 맘에 드는 작품: War of Dimension

제가 갔을 시에는 사람도 많고 게임공학과 작품 쪽으로 쏠려서 체험하기 어려웠지만 앉아서 체험하는 사람이 많았기 때문에 옆에서 같이 설명을 들으며 게임을 감상할 수 있었습니다. 가장 놀라웠던 점은 서버를 3000명이나 감당할 수 있을 만큼 구축했다는 것이 였습니다. 인 게임내 요소 중 흥미로웠던 점은 블록체인 화폐가 게임의 토큰으로 사용된다는 점과 커스터마이징이 700여종으로 매우 많다는 사실이었습니다. 여기까지 봐도 정말 많은 생각과 노력을 했다는 것이 게임 속에서 보여 졌고 게임 속 요소 하나하나가 신경 쓴 점이 많다는 것을 확인하였습니다. 가장 중요한 게임의 재미 또한 AOS와 RPG를 가미한 경쟁 플레이로 몰입감을 주었다는 점이었습니다.

전체적으로 게임공학과 내 작품들이 기본적으로 많은 노력과 재미요소가 들어있어서 더 게임 프로그래밍을 공부하겠다는 동기가 되었습니다.

인간의 얼굴, 의류, 사람, 실내이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 의류, 사람, 신발류이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

<E동 3층 게임공학과 전시관> <체육관 게임공학과 전시관>