**공학대전,과제전 및 졸작전시회 관람평**

2021182026\_윤재형

**과제전**

과제전은 2D겜플을 주로 체험하였다. 2D 겜플은 아직 게임을 본격적으로 만들어 본적이 없기에 무슨 게임을 할지 고민이 되었었다. 그중 ‘나루토격투게임’과 ‘썸녀의스포츠게임’이 출품작 중에서는 바로 플레이 할 수 있었다. 나루토게임은 리소스가 풍부하여 이미지가 부드러운게 느껴졌다. 중간중간 뒤에 밸런스 패치를 하였는지 코드가 보였는데 많은 노고의 흔적이 보였다. 썸녀스포츠게임은 3개의 미니게임을 ‘미연시’ 형식에 넣었는데 아이스하키 게임의 적 인공지능이 상당히 궁금했다. 일단 몇 점이 승리 조건인지는 모르겠지만 중간중간 상대가 점수를 얻기도 하고 플레이어가 점수를 얻기도 하는데 완전히 막는 알고리즘은 아니고 공격도 하고 막기도 하는데 적이 모든 공격을 방어하는 절대 방어인 게임은 아니어서 공격방식과 방어방식의 패턴이 궁금하였다. 게임들을 만지면서 느낀 점은 제작한 게임을 스스로 하며 밸런스 패치를 하면 본인은 익숙해져 쉬워지지만 플레이어는 처음 해보는 조작이라 개발자의 의도를 따르지 못하는 양상이 보였다. 또한 사용자 인터페이스를 많이 배려해야 사용자가 빠르게 게임의 익숙해져 쉽게 적응 할 수 있다는점을 배웠다.

**졸작전시회& 공학대전**

졸업작품들과 공학대전은 최대한 많이 체험하며 궁금한 프로그래밍 형식이나 기법, 3D모델링들의 구현 방법등을 질문했다. 언리얼엔진으로 제작한 게임은 그래픽이나 조명쉐이더들은 다이렉트를 이용한 게임보다 비교적 쉽게 구현되어 대부분의 게임에서 돋보이는 쉐이더를 볼 수 있었다. 그중 Eat up All이 졸작전시회에서는 생각보다 재미있게 했었다. 게임컨셉도 나쁘지 않았고 플레이도 매끄럽게 잘되어 우수작이 아니었던게 아쉬웠다.

공학대전의 3가지 게임은 컨셉도 좋고 게임기법도 확실히 좋았던게 보였다. 그중 이사장상인 ‘엑스마키나’ 게임이 다이렉트를 이용했어서 유심히 보고 질문도 많이 하였다. 게임의 파티클이나 쉐이더가 많았고 몬스터나 플레이어 캐릭터가 어색하지 않았고 게임에 관해 질문을 한 10분 넘게 했었는데도 친절하게 설명해주셔서 감사했다. 많은 파티클을 사용한 효과가 있어도 있는 리소스들을 최대한 사용하여 최적화를 했고 적이 플레이어를 찾아오는 A\*도 추가적으로 알고리즘을 추가하여 추격에 필요한 연산을 줄였다고 하였는데 많은 동기부여가 되었다. 쉐이더나 알고리즘에 대한 공부를 한번 해보려고 한다.