

2023 게임공학과
졸업작품 전시회 및 공학 대전 관람 보고서

- 2D게임프로그래밍 Drill 03 -

게임공학과
2021182015
박 주연

일시	2023.09.20. - 2023.09.21	장소	E동 320호, 323호 체육관
관람 작품	차원 전쟁(Wor of Dimension) _ 강현석 외 2인 포테이통(Potatong) _ 홍예나 외 2인 드림 월드(Dream World) _ 박승호 외 2인 리벤저(Revenger) _ 허재성 외 2인		
관람 사진			
			
포테이통(Potatong)		드림 월드(Dream World)	
			
차원 전쟁(Wor of Dimension)		차원 전쟁(Wor of Dimension)	

작품 선정 이유
<p>첫 번째로 관람한 포테이통은 알고 있던 게임(Fall Guys)과 유사한 방식의 플레이 방식이기 때문에 해당 게임과 비교해 보고자 하여 관람하게 되었습니다.</p> <p>두 번째로 관람한 드림 월드는 그래픽이 아기자기한 부분이 취향이고 협동 게임을 경험해 보고자 관람하게 되었습니다.</p> <p>세 번째로 관람한 리벤저는 FPS 게임을 경험해 보고자 관람하게 되었습니다.</p> <p>마지막으로 관람한 차원 전쟁도 알고 있던 게임(리그 오브 레전드)와 유사한 방식의 플레이 방식이기 때문에 해당 게임과 비교해 보고자 하여 관람하게 되었습니다.</p>
감상평
<p>먼저, 졸업 작품을 관람하면서, 그리고 관람을 마친 후 가장 먼저 생각난 솔직한 감상평은 “나는 졸업할 수 있을까”라는 고민과, “내가 만들고 싶은 게임은 뭘 까”라는 고민이었습니다.</p> <p>1학년 때는 졸업작품인데 뭔가 게임이 완성됐다는 느낌도 아니라는 생각이 강했습니다. 그러나 이번에 졸업작품을 관람하면서 마냥 ‘대단하다’라는 생각이 들었습니다. 전공을 배워나가면서 생각하는 건 쉽지만 구현하기는 어렵다는 것을 실감하였기에 움직임 하나하나가 기능 하나하나가 어떻게 만들었을까 신기했습니다.</p> <p>포테이통은 게임 플레이어 캐릭터 한 명과 다수의 AI 캐릭터가 장애물을 피하면서 골인 지점으로 나아가는 게임이었습니다. 캐릭터들은 충돌 시 통과가 불가능하였고, 장애물 역시도 충돌 시 통과가 불가능하였습니다. 그런데 이 충돌이라는 부분에서 뭔가 캐릭터와 캐릭터, 캐릭터와 장애물 관계없이 ‘끼었다’라는 느낌을 받았으며, 캐릭터와 장애물 사이에 공간적 여유가 있음에도 앞으로 나가지도 못하는 상황에 대해 질문을 드렸고, 공간 문제는 캐릭터와 장애물의 바운더리 박스 설정에 오류가 있으며, 끼이는 문제는 서버 프로그래밍에 문제가 있어 발생하는 오류 같다는 답변을 받았습니다.</p> <p>드림 월드는 최대 4인이 파티를 구성해 보스 레이드를 가는 게임으로 그래픽은 좋았으나, 근접 공격이 어렵다는 점이 아쉬웠습니다. 캐릭터마다 마법사, 궁수, 탱커, 근거리 딜러의 각각의 공격 특성과 그에 맞는 각각의 스킬들이 구현된 점이 인상 깊었고, 마법사의 스킬 중 적을 바라보면 적의 좌표를 인식하여 공격 스킬을 내리꽂는 부분이 신기하였습니다.</p> <p>리벤저는 FPS 게임으로 FPS를 하는 데에 중요한 마우스 감도에 문제가 발생하여 게임을 제대로 즐겨보지 못한 점이 크게 아쉬웠습니다.</p> <p>차원 전쟁은 이 앞의 게임들과 달리 플래시 게임이라는 느낌(단편적인 느낌 또는 일회성인 느낌)이 아닌 ‘여러 번 플레이 해보는 게 가능할 것 같다’라는 생각이 들 정도로 다양한 기능들이 구현되어 있어 좋았습니다. 스탯 분배와 스킬 선택 등의 다양한 선택 요소가 있고, 골드라는 자원이 존재하여 아이템을 구매하는 등의 게임의 흐름을 바꿀 수 있는 요소들이 존재하고, 단순한 몬스터 사냥 방식이 아닌 일종의 PVP 형식의 게임이라는 점에서 게임을 다회성으로 즐길 수 있을 것 같다는 생각이 들었습니다. 이 게임에서 아쉬웠던 점은 공격 시 이동이 불가능하다는 점과 공격의 속도가 이동의 속도보다 느려서 예측 샷을 쏘지 않는 이상 공격이 어렵다는 점이 아쉬웠습니다.</p>