산업 기술대전 보고서

가장 잘했다고 생각하는 작품의 이름은 ‘동물 왕국’입니다. 이 게임은 기본적으로 다른 플레이어와 대전하는 게임인데 플레이어의 캐릭터가 동물로 되어 있습니다. 싸워서 이기는 방법 외에도 제한시간 안에 왕관을 갖고 있는 자가 승리합니다. 이 작품이 잘했다고 생각하는 이유는 처음에 봤을 때는 일반적인 대전 게임으로 보였지만 캐릭터가 동물이라는 점이 포인트입니다. 예를 들어 카멜레온은 몸을 투명하게 만드는 능력을 가지고 있습니다. 그리고 원숭이는 원거리에서 바나나를 던져서 공격합니다. 이런 식으로 각 동물의 특색을 잘 살려서 대전 게임에 적용시킨 아이디어가 정말 참신했습니다. 맵 구성은 다른 대전 게임과 비슷한 느낌을 받아서 친숙한 느낌이 들어서 좋았습니다. 왕관을 끼면 데미지가 올라가는 설정이나 왕관을 끼고 버티면 승리하는 그런 설정들이 밸런스를 잘 잡아주었습니다. 비록 동물의 종류는 3종류 밖에 없었지만 조금 더 동물 캐릭터의 수를 늘리고 밸런스를 유지해준다면 완벽한 게임이 될 것 같습니다.

가장 못했다고 생각하는 작품의 이름은 ‘배틀 캐슬’입니다. 게임의 내용은 몬스터를 사냥하고 점수를 내면서 살아남는 게임입니다. 이 게임이 못했다고 생각하는 이유는 일단 조작감이 불편하고 정확히 무엇을 해야 하는지를 알 수 가없다. 그리고 오른쪽 상단에 배고픔 게이지가 엄청 빨리 떨어지는데 고기를 먹으면 된다는데 먹는 방법도 불편해서 게임이 너무 어렵게 느껴진다. 그리고 캐릭터가 움직이는데 공격이나 움직이는 것이 매우 이상하다. 자연스러운 움직임을 떠나서 마치 오징어가 흐느적거리는 것 같았다. 게임 전체적으로 산만하고 목적을 알 수가 없었다.

욕심쟁이 고블린 아저씨 작품을 인터뷰를 했다.

답변해주신 분은 2012182036 학번 이신 정수영 선배님 입니다.

작품을 만들면서 가장 힘들었던 점은 눈에 안보이는 내부 시스템을 만드는게 가장 힘들었다. 대장간, 가판대 등 인터페이스로 간단하게 보이지만 NPC, 퀘스트의 정보를 저장 후 인터페이스로 표시하는데 오래 걸렸다

후배에게 당부하고 싶은 말은 졸업 작품을 할 때 버그나 오류가 갑자기 발생하기 때문에 꾸준히 해야 한다.

우리 과에서 중요한 과목 다섯 개 정도 꼽으면 C언어, C++, 윈플, 자료구조, STL

C++은 얼마나 중요하나? : C++을 잘해야 좋은 프로그래머가 될 수 있다고 생각함. 잘 할수록 확장성 있는 코드를 짜고 효율적인 코드를 짤 수 있어 수업이 종강해도 계속해서 공부 해야함.

블록 형식의 맵을 택한 이유는? : 맵 설계가 용이하고 아기자기한 게임의 느낌을 가장 잘 살릴 수 있는 방법이라고 생각했다..

이번 산업기술대전에서 느낀 것이 정말 많았다. 먼저 E동 작품을 쭉 둘러 봤는데 프로그래밍 언어를 배우기 전에는 게임 만드는게 얼마나 어려운지 몰랐다. 하지만 조금이나마 배운 지금은 실제 게임만큼 잘 만드신 건 아니지만 졸업 작품으로 올린 E동 작품들이 얼마나 만들기 어려운 지 상상이 갔다. 작품 몇 개를 제외하고는 대부분 게임을 잘 만드신 것 같았다. 그래픽이나 모션 부분에서 많이 아쉬운 부분이 많았지만 그래도 창의적이거나 게임의 특성을 잘 살려서 인상 깊었던 작품들이 많았던 것 같다. 여러 작품들 중 E동에서는 불가능한 보스, 아포칼립스, 테스터 3가지가 제일 훌륭했다. 불가능한 보스는 거의 엘더스크롤이나 다크소울 같은 작품만큼의 그래픽과 맵의 완성도에 놀랐었고 아포칼립스 또한 당장 구글 마켓에 있어도 괜찮을 정도의 모바일 게임이었다. 그리고 테스터는 두 명이 협동해서 장애물을 피하고 탈출하는 것이 참신했다. 흔한 생존게임이나 MMORPG 이런 장르가 아니라 보기 드문 유형이 였고 게다가 중독성도 컸다. 그 다음 체육관에 갔더니 신세계였다. 마치 부산의 지스타 축제에 있는 한편의 부스같이 느껴졌다. 그 만큼 게임의 퀄리티가 전체적으로 높았고 대부분 재미도 있었다. 이번 전시를 돌아다니면서 앞으로 갈 길이 매우 어려울 거라는 걸 뼈저리게 느낀 것 같고. 이제 평소에 하던 게임도 보는 시각이 달라진 것 같다. 프로그래밍에 대한 공부를 정말 열심히 해야 할 것 같다.