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.

관람하지 못한 작품은 총 10개인데 TURN TACK, Fantasy Ent, 카이로스 온라인, 냠냠, 레인저 배틀은 팀이 해체되어 나오지 않았다고 들었고 나머지 큐브 크래시, 꾼디펜스, 미스터리 아일랜드, 깃발 전쟁, 로그라이크 지하던전게임 이 게임들은 보이지 않거나 게임이 있는 곳에 아무도 없어서 해보지 못 했습니다.