**공학대전, 과제전 및 졸작전시회 관람평**

2023182023 양현서

9월 25일과 26일, 우리 학과의 과제전과 졸업작품 전시회에서 학생들이 직접 만든 게임을 보고 체험할 기회가 있었습니다. 여러 작품 중에서 특히 인상 깊었던 몇 가지 게임을 소개하고자 합니다.

컴퓨터 그래픽스 과목의 <Cave Game>은 제가 개인적으로 좋아하는 게임인 마인크래프트를 모작한 게임이었습니다. 처음엔 마인크래프트를 직접 실행한 건 줄 착각할 정도로 완성도가 높아 깜짝 놀랐습니다. 실제 게임과 거의 비슷하게 구현된 것을 보고, 한 학기 동안 이런 수준의 게임을 만들었다는 것이 무척 인상적이었습니다. 저 역시 이번 학기에 컴퓨터 그래픽스 과목에서 3D 게임을 제작하게 되는데, 이처럼 완성도 높은 게임을 만들어보고 싶다는 의욕이 생겼습니다.

2D 게임 프로그래밍의 <썸녀의 이상형이 스포츠 게임 잘하는 남자라니 무리무리>라는 제목의 게임도 기억에 남습니다. 제목부터 독특해서 관심이 가는 게임이었고 과제전에 있던 여러 게임 중 가장 참신한 게임이었습니다. 기획력과 창의성이 대단하신 분 같았고, 게임의 캐릭터까지 직접 그리신듯 했는데 매우 정성스럽고 퀄리티 있게 만드신 거 같아서 대단하다고 생각했습니다. 게임을 만드는데 다른 게임과 게임을 만들 때 차별화된 기획력과 창의성의 중요성을 새삼 깨달았습니다.

졸업작품 전시회에서는\*DirectX12로 구현한 <엑스 마키나>라는 게임이 가장 인상적이었습니다. DirectX로 만든 게임인데도 불구하고, 엔진을 활용한 게임과 비슷한 수준의 퀄리티를 보여줘 정말 놀랐습니다. 저는 아직 DirectX를 배워본 적은 없지만, 우리 학과에서 DirectX는 상당히 어렵기로 소문난 과목인데 그럼에도 이렇게 높은 퀄리티의 게임을 구현하신 것을 보고 정말 존경스럽게 느꼈습니다. 아직 졸업작품에서 서버를 할지 클라이언트를 할지 정하지는 않았지만, 만약 클라이언트를 담당하게 된다면 저도 DirectX로 멋진 게임을 만들고 싶다는 목표를 가지게 되었습니다.

엔진 팀 중에서는 언리얼 엔진으로 구현한 <타임런>이라는 게임이 가장 마음에 들었습니다시간의 흐름에 따라 변화하는 그래픽이 돋보였는데, 단순한 게임플레이 요소를 넘어 시각적인 즐거움을 극대화한 부분이 인상 깊었습니다. 보통 졸업작품은 세 명이 한 팀을 이루어 작업하는데, 이 팀은 두 명으로 구성되어 있었음에도 불구하고 매우 높은 퀄리티의 게임을 완성했다는 점이 정말 대단했습니다. DirectX로 만든 게임의 퀄리티도 훌륭했지만, 엔진을 사용했을 때의 화려한 이펙트와 비주얼의 차이를 느낄 수 있었습니다. 종종 엔진을 쓰면 모델링을 하지 않고 에셋을 사용하는 팀도 있다고 들었는데 이 팀은 모델러 분께서 모델링을 전부 직접 하시고 모델링이 엔진 팀 중 퀄리티가 가장 좋다고 느꼈습니다. 두 분은 원래 서버와 모델러이신데 접해본 적 없는 언리얼 API에 익숙해지느라 힘들어하셨다고 했지만, 포기하지 않고 성공적으로 졸업작품을 만드신 게 정말 대단하고 존경스러웠습니다.

이번 전시회와 과제전을 통해 저는 아직 갈 길이 멀다는 것을 실감했습니다. 다양한 아이디어와 기술력으로 만들어진 게임들을 보면서 저도 더 노력해야겠다고 다짐하게 되었습니다. 내년이면 저도 종합설계 과목을 시작하게 될 텐데, 그때까지 실력을 키워서 실력 있는 팀원들과 함께 차별화된 멋진 게임을 만들고 싶습니다.