공학대전, 과제전 및 졸작전시회 관람평 작성

2층 먼저 둘러보았다. 점심시간쯤 이였는데 사람이 너무 많아 게임을 플레이해 볼 수 없다. 그래서 3층에 친구들이 한 졸업작품이 있어 3층에 있는 작품들 먼저 플레이 해봤다.

처음 플레이 한 게임은 잇 업 올(EatUpAll)이다. 슬라임 1명과 헌터 2명, 총 플레이어 3명이서 진행하는 멀티플레이 게임이다. 나는 슬라임 캐릭터를 먼저 플레이 해봤다. 주변에 자신보다 작은 오브젝트를 먹으면서 성장해 몸집을 키워 어느 정도에 다다르면 헌터까지 먹어 치우는 것이 목표이다. 벽을 타고 다니면서 이동할 수 있게 구현한 것이 신기하면서 대단하다고 느꼈다. 그리고 슬라임만 이동할 수 있는 통로가 있어 쫓아오는 헌터들에게서 벗아 나기 좀 더 수월했다. 밸런스를 잘 조절했다고 느껴졌다. 그다음 헌터를 플레이해봤다. 헌터는 슬라임이 먹는 오브젝트를 청소기로 빨아들여 방해하고 슬라임을 발견하면 청소기로 빨아들여 HP를 깎아 죽이는 것이 목표이다. 슬라임은 움직이면서 흔적이 남아 슬라임의 위치를 파악할 수 있다. 대신 그 흔적을 밞으면 속도가 느려진다. 헌터가 쉽게 슬라임을 잡을 수 없도록 잘 구현한 것 같다고 느꼈다. 보통 다른 작품들은 총을 쏘거나 칼을 휘두르는데 이 작품은 청소기를 무기로 만들었다는 점에서 차별성을 두어 기획한 거 같아 기억에 많이 남았다.

두번째 플레이 한 게임은 루인즈(Ruins)이다. 친구들이 만든 작품인데 확과우수작에 있어

멋있고 대단하다고 생각했다. 2명이서 플레이하는 게임이고 보스를 먼저 잡는 것이 목적이다. 보스말고 주변에 적들이 몰려오는데 칼을 휘두르면 적들이 죽는다. 디테일이 되게 좋았다고 느꼈던 부분이 있는데 칼을 휘두르면 적이 뒤로 밀려나는 애니메이션을 만든 점, 그리고 만약 다리가 잘렸을 때 잘린 상태로 걸을 수 있도록 구현한 것이다.

말고도 다른 작품들 3~4개 정도 해봤던 것 같다. 난이도가 높았던 게임도 있고 서버 부분에 문제가 있거나 완성도가 떨어진 작품도 있었다. 나머지 작품들은 사람도 많고 강의를 들어야 해서 플레이할 수 없었다. 게임 하나하나 전부 플레이 해보고 싶었는데 아쉬웠다.

모델링 지망이라 모델링 관련 조언을 몇 개 얻었는데 지금 공부량으로는 졸업작품을 통과할 수 없다고 느껴졌다. 앞으로는 평소에 하던 공부량의 2~3배는 늘리겠다고 다짐했다.

이 밖에도 졸업작품할 때 기획을 대충대충 하거나 어떻게든 되겠지 식으로 하면 대부분 망한다고 신신당부했다. 현재 기획을 막 시작하려고 하는 참인데 이 말을 꼭 새겨들어야 겠다고 다짐했다.