

<공학대전, 과제전 및 졸작저사회 관람평>

실습실에서 하는 전시회를 보러 갔을 때 사람이 많고 바로바로 게임을 체험해 보지 못해 아쉬웠다. 그리고 게임에 대해 설명을 받고 싶었는데 딱히 설명해 주는 사람이 없었던거 같다.

가장 인상적이었던 게임은 나나이트였는데 이유는 게임 퀄리티 자체도 높다고 생각했고, 특히 활성화가 되어 있지 않은 오브젝트들에 폴리곤 총을 쏘서 폴리곤을 활성화 시킨다는 점이 새롭게 느껴졌다. 주변 물체들과의 상호작용도 자연스럽게 표현돼서 게임 몰입도가 더 높아졌다. 처음에 나오는 인트로 시네마틱도 게임에 대한 몰입도를 높이는데 도움을 준 것 같다. 모션들도 자연스럽게 느껴져서 좋았다. 전투 또한 지루하지 않고 몬스터의 공격 패턴 또한 새롭게 느껴져서 더 좋았던 것 같다.