

한국공학대전

감상 보고서



제 출 일 2024. 09. 27

학 과 게임공학과

학 번 2022184001

이 름 강다현



작품 개요

<Blockers>는 마인크래프트의 베드워즈에서 아이디어를 얻어 제작된 3D 게임으로 팀별로 침대를 지키는 것이 아닌 포탈을 지키며 마지막까지 살아남는 팀이 승리하는 게임입니다. 복셀을 활용하여 캐릭터와 환경을 구현하는 독특한 방식이 특징입니다.

인상적이었던 점

게임의 캐릭터는 발부터 머리까지 점차 저해상도에서 고해상도로 변하는 복셀로 생성되는 방식이 매우 인상적이었습니다. 이러한 변화를 통해 캐릭터의 생동감을 잘 표현하였으나, 카메라가 고정되어 있어 캐릭터 생성 시 카메라를 회전시키는 장면을 보지 못한 점은 아쉬웠습니다.

또한, 기본적인 이동키(W, A, S, D 및 Shift 키)와 인벤토리 기능이 잘 구현되어 있었지만, 캐릭터의 걷기 및 웅크리기 시 카메라 변화가 누락된 점, 인벤토리 창을 특정 키가 아닌 마우스 휠로 전환해야 하는 점 등 세밀한 요소들이 다소 부족하였습니다. 만약 더 많은 시간이 있었다면, 이러한 부분들이 개선되어 더욱 완성도 높은 작품이 되었을 것이라는 생각이 듭니다.

긍정적인 요소

특히, 블록을 부술 때 원작 마인크래프트에서는 부서진 블록의 픽셀 입자가 튀는 효과가 있는 반면, 이 게임에서는 복셀 입자가 사용자가 바라보는 방향으로 퍼지는 이펙트를 구현하였습니다. 부서짐의 패턴이 각각 다르게 설정되어 있어, 부수는 행위에 다양한 패턴이 적용된 부분이 매우 인상적이었습니다. 이러한 요소는 이 게임의 큰 장점이라고 생각합니다.

아쉬운 점

가장 아쉬운 점은 백엔드 개발에 시간 부족으로 인해 로그인 창이 없던 점과, 베드워즈 스타일의 게임 특성상 다수의 플레이어가 함께 할수록 재미가 증가하는데, 이를 구현하지 못한 점이 가장 아쉬웠습니다.

결론

확실히 중점을 두고 개발한 부분들은 다른 게임들과 차별점이 있고 시간이 충분했다면 더 높은 완성도의 기능을 구현해내지 않았을까라는 생각이 드는 작품입니다. 복셀을 활용한 독창적인 접근이 돋보였고 서버 개발에 더욱 힘쓰면 좋을 것 같은 작품이었습니다.

<Nanite>

박준범(클라이언트): qkrwnsqja0305@naver.com
최수민(클라이언트): chltals00na@naver.com
민경훈(기획/모델러): mkh09290929@naver.com



작품 개요

나나이트(Nanite)는 높은 퀄리티의 시네마틱과 뛰어난 그래픽, 독창적인 게임 메커니즘이 돋보이는 3D 게임입니다. 모델러가 직접 참여한 만큼 시각적 완성도가 매우 뛰어나며, 다양한 오브젝트와 상호작용하는 폴리곤 건이라는 무기가 게임의 차별화된 요소로 자리 잡고 있습니다.

인상적이었던 점

게임의 첫 장면부터 고품질의 시네마틱이 플레이어의 시선을 단번에 사로잡았습니다. 특히 인트로 시네마틱의 연출은 매우 인상적이었으며, 게임의 퀘스트 창과 메뉴 같은 UI 요소들이 게임의 분위기와 조화를 이루어 이질감 없이 자연스럽게 구현되었습니다. 이러한 부분에서 게임 제작에 있어 블렌딩에 신경을 많이 썼다는 점이 느껴졌습니다.

그래픽 측면에서는, 많은 오브젝트와 고퀄리티의 그래픽을 렉 없이 부드럽게 구현한 것이 매우 인상적이었습니다. 특히 폴리곤 건이라는 무기는 단순히 적을 공격하는 도구가 아니라, 게임 내 오브젝트와 상호작용하며 퍼즐을 풀기 위한 핵심 장치로 사용되었는데, 이는 이 게임만의 독특한 개성이자 차별화된 요소였습니다.

긍정적인 요소

폴리곤 건을 사용해 로우 폴리곤 객체를 현실의 물체처럼 전환하는 과정에서, 이펙트가 점점 퍼져나가는 기술적인 구현이 매우 인상적이었습니다. 폴리곤의 퀄리티를 게임 플레이에 있어 중요한 요소로 사용하는 부분이 이미 출시된 게임 대부분이 가질 수 없는 독창적인 매력인 것 같습니다.

또한, 게임의 블렌딩 완성도가 매우 높아 다른 요소들이 묻히거나 비교당할까 걱정했지만, 보스 몸과의 전투를 보며 그 우려는 사라졌습니다. 보스 몸의 행동 패턴, 스킬의 개성, 애니메이션적 요소들이 매우 뛰어나고 매력적이었기 때문입니다. 이러한 점들은 게임의 전체적인 완성도를 한층 더 높여주었습니다.

아쉬운 점

아쉬운 점을 꼽자면, 게임이 아닌 저에게 있다고 생각합니다. 폴리곤 건과 관련된 기술적인 부분이 매우 흥미로웠지만, 그 원리를 이해하는 데 있어 나의 배경지식이 부족하여 다소 아쉬웠습니다. 그러나 이는 오히려 이 게임을 통해 새로운 학습 동기를 얻었다는 점에서 긍정적으로 볼 수 있습니다.

결론

결론적으로, 나나이트는 뛰어난 그래픽과 독창적인 메커니즘, 그리고 인상적인 보스 몸 전투가 돋보이는 작품입니다. 만약 게임의 러닝타임을 더 늘려 출시된다면, 현재 시장에 출시된 많은 게임들보다 경쟁력이 있을 것이라고 생각합니다.