**과제전 관람 후기**

**2021180001**

**강민서**

**목차**

1. 가장 잘 했다고 생각하는 작품
2. 가장 못했다고 생각하는 작품
3. 관심있는 작품에 대한 질문
4. 만들고 싶은 졸업작품의 내용과 자신의 역할
5. 본인의 소감

**1. 가장 잘 했다고 생각하는 작품**

가장 잘 했다고 생각한 작품은 엑스마키나이다.

엑스마키나는 인류를 위협하는 로봇과 몬스터를 섬멸하는 탑뷰 슈팅게임이다.

이 게임을 선정한 이유는 첫 번째로는 화면이다. 체육관 전시작인 다른 두 작품의 경우가 그래픽 퀄리티는 당연히 더 높았지만, 엑스마키나는 그에 못지 않게 그래픽적인 요소를 잘 구현했고, 건물가 플레이어가 겹쳐져 시야에서 보이지 않을 때, 건물을 투시할 수 있게 설정해 두었던 것이 인상깊었다.   
 두 번째 이유는 조작감이다. 다른 작품들을 플레이 했을 때에는 입력이 상당히 뻑뻑하다고 느껴질 정도였지만, 플레이어의 이동, 회전, 달리기 등이 부드럽게 잘 연계되어 조작하는데 있어 특별히 불편함을 느끼지 못하였다.

**2. 가장 못 했다고 생각하는 작품**

1학년때 아무 생각도 없던 시절이라면 아마 큰 고민 없이 골랐을 수도 있다. 하지만 지금은 과연 진짜 못한작품이 통과를 할 수 있었을까? 라는 생각과 함께 내가 저렇게 라도 할 수 있는 건가? 라는 생각이 들었다. 그래서 플레이를 해보며 가장 아쉬웠던 작품을 골랐다.

내가 선택한 작품은 Codedungeon이다. 이 작품을 플레이하며 가장 처음에 느꼈던 불편한 점은 조작감이다. 3인칭 시점의 액션 게임이었는데 반응속도가 중요한 장르 이지만, 각각의 동작 공격후 회피 또는 공격과 스킬간의 연계에서 부드럽게 이어지지 못하고 끊기는 듯한 느낌이 들었다. 또한 플레이어의 공격모션의 구분이 힘들어, 내가 어떤 스킬을 사용한 것인지 정확한 인지가 되지 않았다. 두 번째로 불편했던 점은 적을 찾아내는 스킬의 가시성이다. 기본적으로 맵이 던전 베이스이기 때문에 어두운 편인데, 여기에 적을 스캔했을 때 나타나는 짙은 빨간색이라 시야에 잘 들어오지 않았다. 만약 라스트오브 어스처럼 플레이어의 감각을 집중해 위치를 알아내는 컨셉이였다면, 가시성이 좋지 않은 것이 자연스러운 설정 이지만, 그렇다면 빨간색의 몬스터 테두리보다는 다른 방식이 좋았을 것 같았다.

**3. 해당 작품에 대해 궁금했던 질문**

[1] 답변해 준 학생의 학번과 이름은?

2018180035 장재문

[2] 작품을 만들면서 가장 힘들었던 점은 무엇이었나?

서버 개발과 클라이언트 개발간의 속도 차이가 있어, 클라이언트 개발 속도를 따라잡는 것이 가장 힘들었다.

[3] 후배에게 당부하고 싶은 내용은 무엇인가?

즐겁고 재미있게 하는 것이 중요하다. 팀원을 구할 때, 나와 친분이 있는 사람이 아닌 졸업작품에 대한 기준과 방향성이 비슷한 사람과 조를 구성하는 것이 좋다.

[4] 중요한 과목(클라이언트 기준)을 꼽아본다면?

Direct3D를 이용해 졸업작품을 할 생각이라면 역시 3D게임프로그래밍1, 2 과목이 매우 중요하다. 우리 팀도 Direct3D를 이용해 개발을 하였는데 이를 하기위한 지식을 알려주는 핵심 과목이다.

[5] 지금 수강하고 있는 C++은 얼마나 중요한가?

매우 중요하다 언리얼, Direct3D를 이용하여 제작할 때 사용하는 것이 c++이고, 메모리 관리에 따라 제작한 프로그램의 성능 차이가 크게 난다. C++문법만을 알려주는게 아닌 성능 최적화에 기본이 되는 메모리에 대해 설명을 해주는 과목이기 때문에 매우 중요하다.

1. **만들고 싶은 졸업작품의 내용과 나의 역할**

나는 rpg를 좋아한다. 메이플, 로스트아크부터 시작해서 trove, division등 다양한 종류를 해 왔고, 이 학과에 온 이유 또한 rpg게임을 제작하고 싶어서다. 그래서 처음에 졸업작품으로 랜덤 던전미로를 지나며 성장하는 로그라이크 형태의 rpg를 만들고 싶었다. 하지만 졸업작품으로 이러한 작품을 제작하기에는 짧은 기간, 플레이타임의 제한 등 많은 제약이 있다. 그래서 여기에서 랜덤미로 라는 아이디어만 채용한 랜덤 미로 탈출 게임을 만들고 싶다. 기본적으론 클라이언트 프로그래머를 담당하며, 기획과 팀을 이끌어 나가는 팀장 같은 역할을 하고 싶다.

1. **본인의 소감**

1학년 때 졸업작품을 봤을 때에는 사실 실망하였었다. 내가 만들고 싶었던 것들과는 거리가 멀어 보였었기 때문이다. 하지만 군대를 갔다오고, 2학년이 된 뒤, 개발에 관한 지식이 늘고, 관련한 다양한 사람들과 만나 본 후 다시 관람한 이번 과제전은 과연 내가 저걸 할 수 있을까 라는 생각 이였다. 나는 인터넷만 보아도 게임 제작에 대한 여러 강의들이 있고, 그걸 보고 데모를 만져보면서 해볼만 하다고 생각했었다. 하지만 인터넷을 보고 만드는 것이 아닌, 내가 생각해서 내가 원하는 것을 만드는 것은 인터넷 강좌가 해줄 수 없다는 것을 느꼈었고, 1학년때 보았던 과제전 작품들이 대단하다고 느껴졌다. 이번 과제전을 보면서, 나도 이번학기가 끝나기 전에는 저런 것을 한번 만들어 보고 싶다고 생각하였다.

또한 처음에는 엔진을 사용하는 것이 퀄리티가 더 좋게 뽑힐 것이라 생각하여 엔진 사용을 하기 위해 기술적인 요소를 어떻게 해야 하나 고민했었지만, 이번 전시 작품들을 보면서 Direc3D를 이용해 제작하여 내 졸업작품을 체육관 전시해보자 라는 목표가 생겼다.