

게임공학과 졸업 작품 전시회 관람평

2021146027 이성민

지난 9월 25일부터 9월 26일까지 저희 학교의 졸업 전시회가 성공적으로 개최되었습니다. 이번 전시회는 지정된 실습실과 체육관에서 열렸으며, 각 팀이 졸업 프로젝트로 진행한 게임들을 직접 관람하고 체험할 수 있는 기회가 주어졌습니다. 전시된 게임들은 대부분 학생들이 학과에서 배운 프로그래밍과 기획, 디자인 기술을 바탕으로 개발된 작품들로, 게임공학과 학생들의 창의성과 기술적 역량을 확인할 수 있던 시간이었습니다.

언리얼 엔진으로 제작된 여러 작품 중 가장 인상 깊었던 게임은 체육관에서 전시된 '니나이트'였습니다. 이 게임은 사실감 넘치는 그래픽과 더불어, 배경 사물과의 자연스러운 상호작용을 통해 몰입감을 극대화했습니다. 풀과 나무 같은 배경 요소뿐만 아니라, 캐릭터 간의 상호작용도 매우 부드럽게 구현되었습니다. 실제로 플레이하면서 각종 물체의 움직임과 물리 엔진이 자연스럽게 적용된 것을 느낄 수 있었으며, 이러한 세밀한 표현이 게임의 현실감을 높였습니다.

다이렉트X를 사용하여 제작된 게임 중 가장 기억에 남는 작품은 '엑스 마키나'였습니다. 이 게임은 상용 엔진을 사용한 것만 같은 뛰어난 그래픽을 선보였는데, 특히 게임 내 다양한 빛의 반사와 투영 효과는 현실적이었으며, 캐릭터와 적들의 애니메이션도 매우 자연스러웠습니다. 게임의 다양한 적 캐릭터와 무기가 등장해 플레이어에게 도전과 재미를 동시에 제공했습니다. 게임의 전투 시스템도 잘 설계되어 있어 전략적인 플레이가 가능했습니다.

이번 졸업 전시회에서는 게임공학과 학생들이 주로 언리얼 엔진과 다이렉트X라는 두 가지 주요 툴을 사용하여 작품을 개발한 점이 돋보였습니다. 언리얼 엔진은 주로 사실감 있는 그래픽과 복잡한 물리 시스템을 구현하는 데 탁월한 성능을 보여줬으며, 다이렉트X는 시스템 리소스의 효율적 사용과 저수준의 그래픽 프로그래밍을 통해 최적화된 성능과 그래픽의 세밀함을 보여줬습니다.

이번 전시회는 각 팀이 진행한 프로젝트를 직접 체험할 수 있도록 잘 구성되어 있었습니다. 전시된 게임들은 관람객들이 자유롭게 플레이할 수 있도록 배치되었고, 관람객들은 게임을 플레이하면서 동시에 각 프로젝트에 대한 설명을 들을 수 있었습니다.

이번 게임공학과 졸업 전시회는 학생들의 창의력과 기술적 역량을 엿볼 수 있었던 의미 있는 자리였습니다. 또한 게임 개발자를 꿈꾸고 있는 입장에서 프로그래밍의 기술적 역량뿐만 아니라 기획, 디자인, 창의적인 아이디어 등 많은 부분이 서로 맞물려야 좋은 게임이 나올 수 있다는 점을 다시 한번 깨달았습니다.