**한국공학대전 및 졸업작품전시회, 과제전 관람평**

2023180005 김다은

2024년 9월 25일에 개최된 한국공학대전 및 졸업작품 전시회, 과제전에서 다양한 게임들을 접해볼 수 있었습니다. 먼저 한국공학대전에서 학과수상작들을 관람하였는데 그 중 이사장상을 수상한 엑스 마키나와 총동문회장상을 수상한 나나이트가 인상깊었습니다. 특히 엑스 마키나의 경우 클라이언트분이 기존 게임엔진을 통해 개발한다면 실력향상에 도움이 되지 않을 것 같아 직접 다른 엔진 코드를 분석해보면서 DirectX를 기반으로 자체 게임엔진을 만들어 졸업작품을 개발하셨다고 말씀하셨는데 기존 엔진으로 개발한 게임과 그래픽과 전체적인 퀄리티가 거의 차이가 없어서 깜짝 놀랐습니다. 이 뿐만 아니라 실력향상을 위해 더 어려운 것에 도전한 선배님의 자세에 감명받아 이를 본받아야겠다 고 생각했습니다. 대부분의 선배님들께서 DirectX로 게임을 개발했을 때 게임엔진보다 퀄리티가 훨씬 떨어진다고 하셔서 DirectX로 개발한 졸업작품은 게임엔진을 기반으로 한 졸업작품보다 퀄리티가 떨어진다는 생각이 고정관념처럼 박혀 있었는데 저의 고정관념을 깨부숴준 작품이라 신선한 충격이었습니다. 나나이트의 경우에는 짧은 시간이었지만 게임을 플레이하는 동안 평소에 일반적으로 즐겨왔던 콘솔, pc 게임들을 하고 있는 것 같다는 느낌을 받았습니다. 그만큼 이미 출시된 작품들과 비교해도 위화감이 없을 정도로 완성도가 높았다고 느껴졌습니다. 게임엔진을 통해 개발하셨다고 했는데 제가 평소에 엔진으로 개발된 게임들을 많이 즐겨서 보다 비슷하게 느꼈던 것 같기도 합니다. 퀘스트의 위치나 알림창 등의 UI도 이미 출시된 대부분의 게임들과 비슷하게 만들어져 더 익숙하게 느껴져서 좋았습니다.

졸업작품전시회에서는 크게 어떤 게임들이 있는지 둘러보고 사람이 너무 많이 몰려서 화이트아웃 서바이벌과 사이버즈 두 작품만 플레이해보았습니다. 화이트아웃 서바이벌은 혹한의 추위를 이겨내고 지역을 탈출하는 게임이었습니다. 낮과 밤의 온도 차이 때문에 체온 감소량이 시간대별로 다른 것, 일정 체온 이하로 체온이 내려가면 저체온증으로 시야가 흐려지고 숨이 가빠지는 것, 따듯한 물체 근처에 있으면 체온이 회복되는 등 현실적인 요소들이 잘 구현되어 있어 좋았습니다. 그 중에서도 저체온증 상태가 되면 시야가 흐려지면서 흩날리는 눈이 여러 개로 겹쳐 보이는 파티클 효과가 새로운 경험이었습니다. 사이버즈는 로봇을 피해 미션을 완료하여 스테이지를 클리어하는 게임으로 3명이 함께 플레이하는 게임이었습니다. 로봇에게 들키지 않게 스테미나를 사용해서 살금살금 걷는 것, 로봇에게 당해 쓰러진 동료 소생하기 등의 기능 구현을 통해 로봇을 피해 다니는 이 게임의 긴장감과 멀티플레이의 재미를 잘 살린 것 같아 재미있게 플레이했습니다. 특히 누군가는 로봇의 주의를 끌어 유인하고 그 틈을 타서 미션을 해결하는 등의 다인원이 할 수 있는 여러 전략을 사용해야만 게임을 최종적으로 클리어할 수 있도록 하여 멀티플레이 게임의 특성을 더욱 극대화한 점이 마음에 들었습니다.

과제전을 통해서는 윈도우 프로그래밍, 2D 게임 프로그래밍, 컴퓨터 그래픽스 이렇게 세 가지 과목의 작품들을 둘러볼 수 있었습니다. 윈도우 프로그래밍에서는 2D 화면이지만 물체의 비율을 왜곡하고 크기를 조정해 3D처럼 표현한 게임이 기억에 남습니다. 작년에 윈도우 프로그래밍 과목을 들었는데 2D를 위주로 다뤄서 3D로 표현할 생각은 하지 못했는데 이 작품을 통해 이렇게도 표현할 수 있다는 것을 새로 알게 되었습니다. 2D 게임프로그래밍 과목에서는 주로 스포츠 게임들이 많이 있었는데 올림픽을 컨셉으로 한 예전 고전 게임을 모작했던 게임이 가장 재미있었습니다. 육상, 창 던지기, 멀리 뛰기, 허들 넘기 등 다양한 종목의 스포츠들이 게임으로 구현되어 있었고 키보드 버튼을 연타한다거나 타이밍에 맞추어 키를 누르는 등 각 종목의 특징을 잘 살린 게임 방식을 잘 적용했다고 느꼈고 덕분에 훨씬 더 몰입하여 플레이할 수 있었습니다. 또 싱글 플레이 게임이지만 게임 속에 미리 설정해둔 컴퓨터가 플레이하는 라이벌이 존재했기 때문에 라이벌을 이기기 위해 최선을 다해 게임을 하게 되었습니다. 이 부분에서 승부욕을 많이 느꼈고 때문에 싱글 플레이 게임임에도 다른 유저를 이긴 것과 같은 재미를 즐길 수 있었습니다. 컴퓨터 그래픽스 과목에서는 cave game이란 이름의 어렸을 때 즐겨하던 마인크래프트 모작이 있었는데 정말 마인크래프트와 비슷하게 잘 구현해서 감탄하면서 게임을 플레이했습니다. 이번 학기에 컴퓨터 그래픽스 과목을 듣는데 나도 이런 게임을 만들 수 있을까 싶어 기대되고 잘 만들기 위해서는 수업을 열심히 들어야겠다는 다짐을 했습니다.

한국공학대전과 졸업작품 전시회, 과제전을 관람하면서 다른 사람들이 개발한 다양한 게임들을 둘러보고 경험하며 많은 아이디어를 얻을 수 있었고 도움이 되는 조언도 들을 수 있었습니다. 또한 평소에 해보지 못했던 새로운 경험들을 할 수 있는 좋은 기회였고 앞으로 어떤 자세로 수업을 듣고 게임을 개발해 나갈지 배울 수 있었습니다. 이번 탐방을 통해 단순히 저의 식견과 경험을 넓혔을 뿐 아니라 더 나아가 나만의 멋진 게임을 만들어보고 싶다는 강한 동기를 느꼈습니다.