

# 간식이 먹고 싶어요

**학과** 게임공학과

**지도교수** 조미경

**팀명** Studio G

**과제유형** 지정과제

**데모가능여부** O

**참여학생** 김용진, 김진형,  
이민석, 전관

## ☆ 과제 목적 및 배경

- 그래픽 품질이 좋은 언리얼 엔진과 VR 장비 오쿨러스 퀘스트2를 이용, 생생한 현장감과 몰입감 있는 게임개발
- 누구나 경험해보고 재미를 느낄 만한 '엄마'와 '몰래'라는 키워드로 게임을 기획
- 게임 시나리오 기획, 게임 그래픽 및 게임 엔진을 활용한 게임 개발 전체 과정에 필요한 실무 능력 향상

## ☆ 과제 내용 / 작품 설명

### 1) 게임정보

게임 장르: 스텔스 / 플레이어 인원: 1인 / 타겟층: 10~20대 / 플랫폼: PCVR / 개발 엔진: 언리얼 엔진 4

### 2) 시놉시스

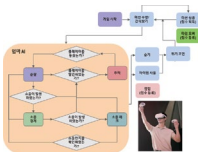
오후 5시, 출출하다. 조금 있으면 저녁 시간이지만 못 참겠다. 나는 부엌으로 향한다. 냉장고에는 맛있는 간식들이 한가득이다. '뭘 먹을까?' 나는 행복한 고민에 빠진다. 뒤통수가 따갑다. 뒤를 돌아보니 엄마가 서 있다. "엄마가 밥 먹기 전에 간식 먹지 말랬지" 호되게 잔소리를 들은 나는 방으로 돌아왔다. 오늘은 왜인지 참을 수 없다. 나는 내 욕망을 적어둔 컴퓨터를 바라본다...

### 3) 게임 개발 환경

OCULUS VR 소프트웨어 / 언리얼 엔진4 블루프린트 및 그래픽 툴

### 4) 게임 구현에 사용한 기술

- ① 플레이어 캐릭터와 오쿨러스 퀘스트2 헤드셋 및 양쪽 컨트롤러 제어 기술
- ② 게임에 적용된 언리얼 4 인공지능 기술  
(행동 트리를 기반 순찰 플레이어 추적, 소음 체크 상황)
- ③ 오쿨러스 퀘스트2와 플레이어 캐릭터 상호 작용 기술
- ④ 언리얼4에서의 UI기술, ⑤ 맵 로딩 기술, ⑥ 언리얼의 Event Dispatcher



## ☆ 작품 사진



## ☆☆ 활용 방안 및 기대효과

게임에 사용한 시와 그래픽을 다듬어 게임 개발 플랫폼 업로드 및 상용화