퓨리

박두환, 김동엽, 손채영

한국산업기술대학교 게임공학부

, , [Xxll0331@kpu.ac.kr](mailto:Xxll0331@kpu.ac.kr)

1. 요약

최근 코로나19 확산 여파로 인해 시공간 제약을 극복할 수 있는 VR이 주목받으면서, 우리는 VR 게임을 개발하고자 가상 현실 전쟁 게임을 졸업 연구로 진행하였다. 실제 군인들이 사용하는 탱크에 탑승하고 현실감 있는 총격전을 체험할 수 있는 VR 관련 기술을 구현하였다. 유니티 엔진 및 C# 스크립트를 적극 활용하여 엔진 구조를 연구하고 분석하여 원하는 장면을 구현하며 탐구 과정에서의 어려움을 극복하였다.

1. 서론

‘전쟁’은 게임의 주 흥행 요소를 이룬다. 현실에서 일어날 법한 전투 장면을 반영한 시뮬레이션 게임은 현재까지 꾸준히 인기를 끌고 있는 추세이다. 이에 발맞추어 전쟁 게임에 VR 기술을 접목시켜 생동감을 더한 전쟁 시뮬레이션 게임을 구현한다. 마치 플레이어가 전장에 나선 군인이 된 듯 전투를 하는 게임을 만들기 위한 전장의 표현 및 일련의 오브젝트 간 상호작용 흐름을 설정하고 구현하는 데 중점을 둔다. 그리고 IK 스크립트를 직접 작성하여 캐릭터 움직임을 생동감 있게 조작할 수 있도록 구현한다. PC 게임이며 1인칭 시점 게임의 싱글 또는 다인 플레이 게임이다. 전쟁 게임이므로 2차 세계대전을 배경으로 한 영화에서 모티브를 얻어 ‘퓨리’를 게임의 이름으로 정하였다.