모바일 게임 **파라디스(Paradyss)** 개발

2015104224 정훈용

**※ 필요성**

안드로이드 게임 개발자가 되기 위해 게임 제작을 해보는 것을 목적으로 하고 있습니다. Unity개발을 준비하고 있었지만 이번에 기획하는 게임만큼은 굳이 Unity개발을 할 필요가 없이 안드로이드 스튜디오로도 더 적합하게 개발할 수 있게 준비했습니다. 휴대폰 센서를 직접적으로 연동하여 프로그래밍하는 것이기에 Unity로 개발하는 것 보다 더 효율적입니다. 또한 Unity는 다양한 기능들에 의한 Overhead가 발생하기에 그런 기능들을 사용하지 않는 게임이라면 훨씬 더 가볍고 효율적으로 개발해 볼 수도 있습니다.

**※ 게임 소개**

제가 개발할 게임 파라디스(Paradyss)는 핵전쟁 이후 땅 속으로 숨어들어 정착해 살던 사람들 중 한 소년이 땅 속의 낙원 ‘파라디스’를 찾아 굴착해 나가는 게임입니다. 기존의 굴착, 하강 게임에 로그라이크(Roguelike) 요소들과 스토리를 포함시켜 만들 예정입니다. 캐릭터 조종과 다양한 상호작용들은 휴대폰을 물리적으로 회전시켜 가능하도록 만들 예정입니다.

* 굴착기로 굴착을 할 때마다 에너지를 소모합니다. 이외에도 굴착을 방해하는 방해물들과 적들을 공격을 맞으면 에너지가 줄어듭니다. 무작위로 얻을 수 있는 아이템들과 보스로부터 에너지를 얻어 게임을 진행해나갈 수 있습니다.
* 굴착을 해나가면 무작위 이벤트들이 발생해서 무작위 아이템들을 얻을 수 있습니다. 아이템들은 에너지를 회복시켜주거나 굴착에 도움을 줍니다.
* 각 지형마다 보스가 존재하고 해당 지형의 끝에 도달하면 보스와 대면하고 상대해서 이기면 무작위 다음 지형으로 넘어갈 수 있습니다. 각 지형에는 고유한 방해물, 적, 이벤트가 발생하며 마지막에는 고유한 보스를 만날 수 있습니다.
* 굴착기의 에너지를 모두 사용하면 게임오버 되고, 일부 아이템을 제외한 모든 아이템을 잃습니다.

휴대폰의 3차원 회전을 인식하는 수평계 관련 라이브러리를 적극적으로 활용한 플레이 요소들을 넣을 예정입니다. 크게 좌/우 회전, 앞으로 당기기에 대해 상호작용이 가능하게 만들 예정입니다.

* 휴대폰 좌/우 회전을 통한 굴착 방향 선택 가능합니다. 지대의 약한 부분을 공략해서 굴착해야 합니다. 약한 부분을 공략할 시 지대를 많이 파낼 수 있으며 부스터 에너지를 획득할 수 있습니다.
* 낙석, 적의 공격 등 외부의 요인에 대해 휴대폰 회전을 통해 회피가 가능합니다.
* 부스터 에너지가 일정 게이지 만큼 차오르면 휴대폰을 앞으로 당기면 연속으로 파괴할 수 있습니다.