1. 모바일 게임 프로그래밍
2. 2014100522
3. 신진수
4. 필요성 : 게임 프로그래머를 지향하고 있으므로, 모바일 프로그램을 기왕 개발해야 한다면 모바일 게임을 프로그래밍하여 제 경험에 도움을 주고 싶습니다.
5. 내용 : 제가 개발하고 싶은 것은 모바일로 구동할 수 있는 안드로이드 기반의 게임입니다. 모바일 환경은 사용자가 제어할 수 있는 부분이 터치패드로 제한되기 때문에 그에 알맞은 게임으로 설계되어야 합니다. 따라서 RPG, 액션 장르의 게임도 모바일 플랫폼에서는 자동사냥으로 대표되는 컨트롤 요소를 최소화하는 방향의 게임 디자인을 보여줍니다. 저는 그런 게임 디자인의 좋은 예로써, BIC(Busan Indie Connect) Festival 2019에 경쟁부문으로 출품된 RP6(<https://youtu.be/srCZtOt0vTo>)를 찾았습니다. 이 게임의 디자인을 벤치마킹하여 프로젝트를 진행하고자 합니다. 해당 게임은 7개의 공간을 플레이어인 기사가 탐험하는 게임입니다. 플레이어는 기사를 조종할 수 없고, 기사는 자동으로 이동합니다. 플레이어는 7개의 필드를 마치 슬롯머신처럼 다른 필드로 바꿔주는 게 가능합니다. 필드마다 필드를 바꾸는 키를 매핑할 수 있습니다(영상에서는 zxcvbnm으로 선택됨). 만약 이 게임을 모바일로 이식한다면 각 필드를 터치하는 것으로 키를 대체할 수 있을 것입니다. 이 게임에 영감을 받아 터치로 진행하는 로그라이크 탐험 게임을 개발하고자 합니다. 다만 문제는 개발 환경입니다. 게임개발을 진행한다면 UNITY 등의 게임엔진을 사용하여 모바일로 이식하는 방향으로 해야 할지, 아니면 안드로이드 스튜디오의 GUI를 이용하여 개발해야 할지 잘 모르겠습니다. 아무래도 수업 자체가 모바일 프로그래밍이지 게임 프로그래밍이 아니므로 이 수업의 본질을 따지자면 후자가 맞는 것으로 여겨집니다. 이 방향에서 교수님께서 피드백을 해주시면 대단히 감사하겠습니다.