

[정규과정] 안드로이드 게임 제작(기초)

주제 : 안드로이드 빌드를 위한 준비

‘게임메이커 스튜디오’로 안드로이드 빌드하는 방법을 소개합니다.

튜터 이상현

안드로이드 게임 제작 기초

게임 개발에서 많이 쓰이는 유니티나 언리얼, 코코스2d 등은
이미 한국에도 많은 포럼이 있고,
개발자들 네트워크가 갖춰져 있어 필요한 정보는 아주 쉽게 찾을 수 있습니다.


아이폰 개발에 필요한 장비나 각 엔진마다 필요한 빌드 세팅 등의 방법은
포럼이나 커뮤니티 혹은 공식 레퍼런스를 통해 아주 쉽게 찾을 수 있기 때문에

여기서는 한국에서 생소한 게임메이커스튜디오2를 이용한
안드로이드 빌드 방법에 대해 설명해 보고자 합니다.



GameMaker Studio 2TM

공식 레퍼런스는 이렇습니다.

<https://help.yoyogames.com/hc/en-us/articles/115001368727-Setting-Up-For-Android> 

공식 레퍼런스보다 더 정확한 건 없으므로 어느 자료를 보든지 공식 레퍼런스부터 찾아보길 권장합니다.

겜스(gamemaker2) 안드로이드 빌드 모드에는

- VM - This will build your game using interpreted code.
- YYC - This will build your game using compiled native code.

이런 두가지 모드가 있습니다.

VM 모드는 가상머신 위에 게임이 돌아가는 모드로 빌드 속도는 빠르지만
게임이 YYC모드로 빌드했을 때에 비해 느릴 수 있습니다.

YYC모드는 네이티브 코드로 변환하여 빌드 하는 것이라서
게임의 성능이 향상될 수 있는 반면, 코드적인 규약을 잘 따라야 하기 때문에
어려움을 겪는 사람들도 꽤 있습니다.

그래서 처음부터 프로그래밍 규약을 잘 지켜서 프로젝트를 개발하는 것이 좋습니다.

안드로이드를 빌드하기 위해서는 android SDK가 설치되어 있어야 하는데요,
아래 요소들은 안드로이드 빌드를 위해 선행하여 설치해야 할 것들입니다.



2번째에 있는 NDK는 YYC 빌드 시에만 필요하므로 VM빌드만 할거라면
굳이 설치 하지 않아도 됩니다.(설치하길 권장함)

안드로이드 스튜디오에서 SDK와 NDK를 다운받을 수 있습니다.

안드로이드 스튜디오는

<https://developer.android.com/studio/>

이곳에서 설치할 수 있습니다.

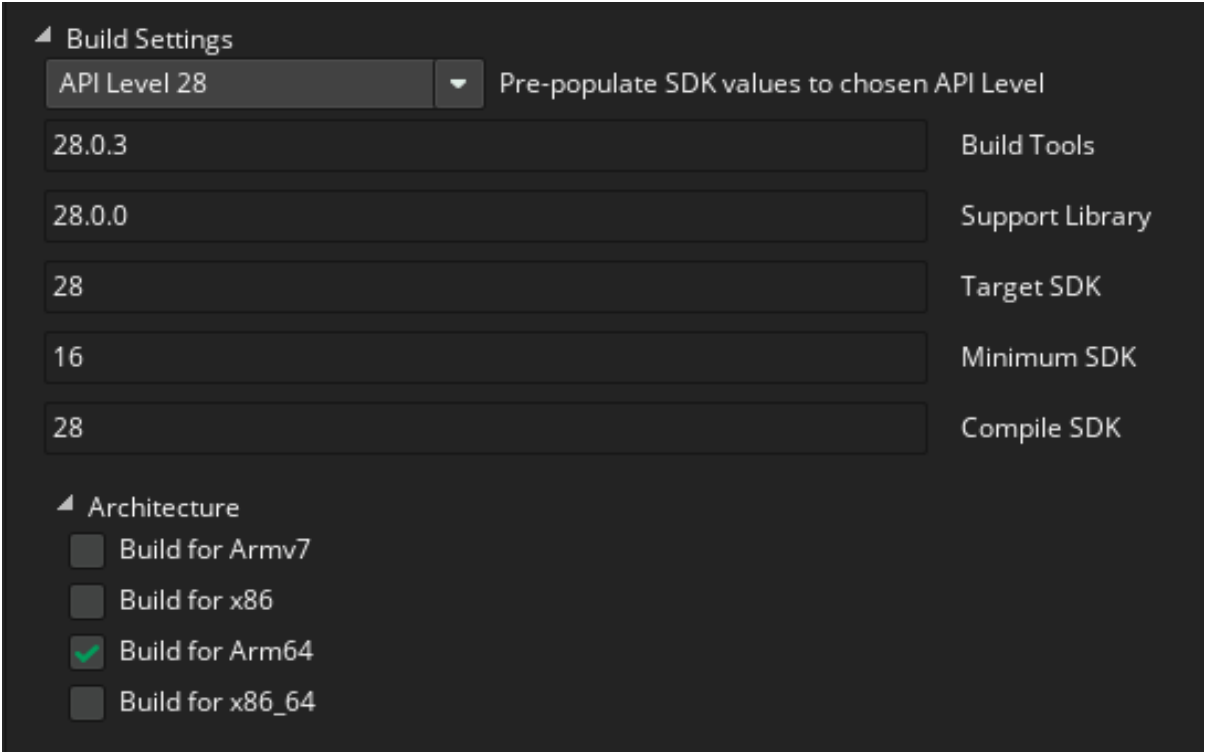
설치에 필요한 SDK버전들은

<https://help.yoyogames.com/hc/en-us/articles/227860547>

이곳에 정리되어 있습니다.

2019년 1월 15일 기준

위와 같은 버전이 기본 SDK버전입니다



‘게임메이커스 스튜디오’에서도 버전 셋팅을 위와 같이 해줍니다.

그러면 이제 개발을 하기위한 모든 설정이 완료되었습니다.