

Android Game Programming

Game Design for Android #1
스마트폰 게임 프로그래밍 기획 1차 발표

Tech University of Korea.
Dept. of Game & Multimedia Engineering

04.04.2024 2019180044 Minkyu Ham

archvile@tukorea.ac.kr



INDEX

게임 개요
개발 범위
게임 메커니즘
예상 게임플레이 흐름
개발 일정

게임 개요

Game Concept

Magic Garden

- High Concept: 정원사가 되어 버려진 마법의 정원을 재건하며 확장해 나가는 게임
- 핵심 게임 메커니즘: “Word Mole”과 같은 단어 퍼즐 게임을 진행하여 획득하는 재화와 아이템으로 정원 확장 및 추가 아이템 해금

개발 범위

Dev. Objectives

주요 개발 요소

- 퍼즐 메커니즘
- 정원 확장 및 관리 시스템
- 웨스트라인 및 해금 시스템
- 퍼즐 콘텐츠와 정원 관리 콘텐츠의 적절한 연계

게임 메커니즘 - 상세

Detailed Gameplay

Word Mole

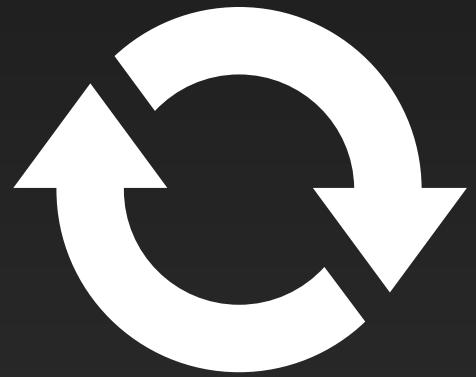
- 그리드에서 알파벳을 조합하여 단어 획득
- 단어가 길 수록 더 높은 점수 획득
- 제한 시간 내 목표 점수 획득
- 특정 알파벳으로 시작하는 단어를 획득하여 아이템 획득 및 퀘스트 해결



예상 게임플레이 흐름

Est. Gameplay Flow

Word Mole을 진행하여 얻은 포인트와 아이템으로 정원 확장



다양한 식물을 설치하여 정원을 재건/확장, 사용 가능한 아이템 구매

개발 일정

Dev. Planning

- 1-2주차: 게임 메커니즘, 스토리 및 아트 디자인
- 3-4주차: 프로토타입 개발
- 5-6주차: 핵심 게임플레이 개발 및 아트 애셋 추가
- 7주차: 그래픽 병합 및 초기 테스트
- 8주차: 콘텐츠 고도화 및 디버깅 등 완성 작업
- 9주차~: 폴리싱 및 출시

“Q&A”

04.04.2024 2019180044 Minkyu Ham

archvile@tukorea.ac.kr