

# 살려Zoo

팀플런

김동현, 김상원, 김세훈, 김윤성, 서준교, 송영륜

# 목 차

1. 게임소개



2. 기획의도



3. 수정사항



4. Artwork



5. 게임특징



6. 게임설명

7. 개발 과정



# 게임소개

---

## 기본 게임 정보

- I 게임명 : 살려Zoo
- II 장르 : 3D Running 게임
- III 플랫폼 : PC
- IV 목표 : 더 멀리 가면서 더 높은 점수를 얻는 것
- V 콘텐츠 : 스테이지 별 난이도 차이 존재. 점수가 높아지면 레벨이 오르며 속도가 빨라짐





# 기획의도

## Main Idea

- I Low Poly 그래픽을 기반으로 한 아기자기한 캐릭터
- II 초원, 사막, 극지방 등 다양한 환경을 기반으로 한 맵
- III 러닝에 퍼즐 요소를 결합하여 플레이어가 동물의 순서를 적절히 배치





# 수정사항

## 프로토타입과의 차이점

- I 핵심 요소 변경: 장애물과 점프를 삭제 -> 속도감과 퍼즐적 요소에 중점을 둠
- II 게임 방식 변경: 2.5D 횡스크롤 러닝 -> 3D 종스크롤 러닝
- III 시점 변환: 사이드 뷰 -> 숄더 뷰 (3D 배경을 보여주기 위해 유리)
- IV 동물 종류 고정: 1마리만 Run -> 3마리가 동시에 Run
- V 콘텐츠: 스테이지 별 난이도 차이 존재, 점수가 높아지면 레벨이 오르며 속도가 빨라짐

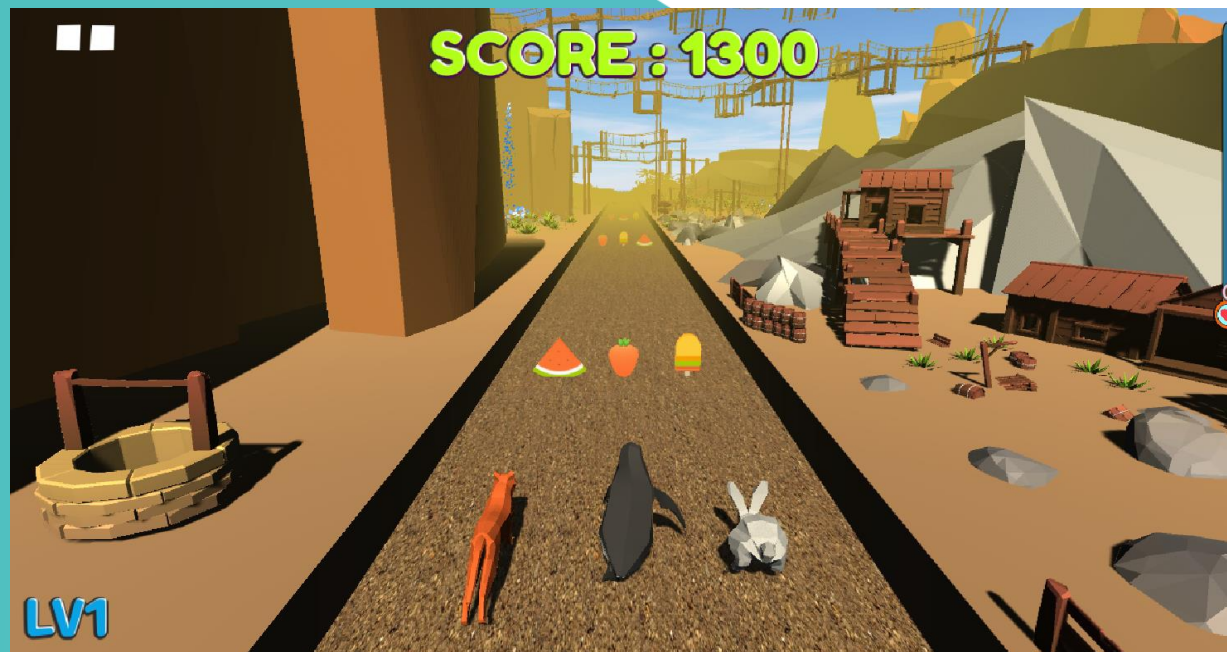
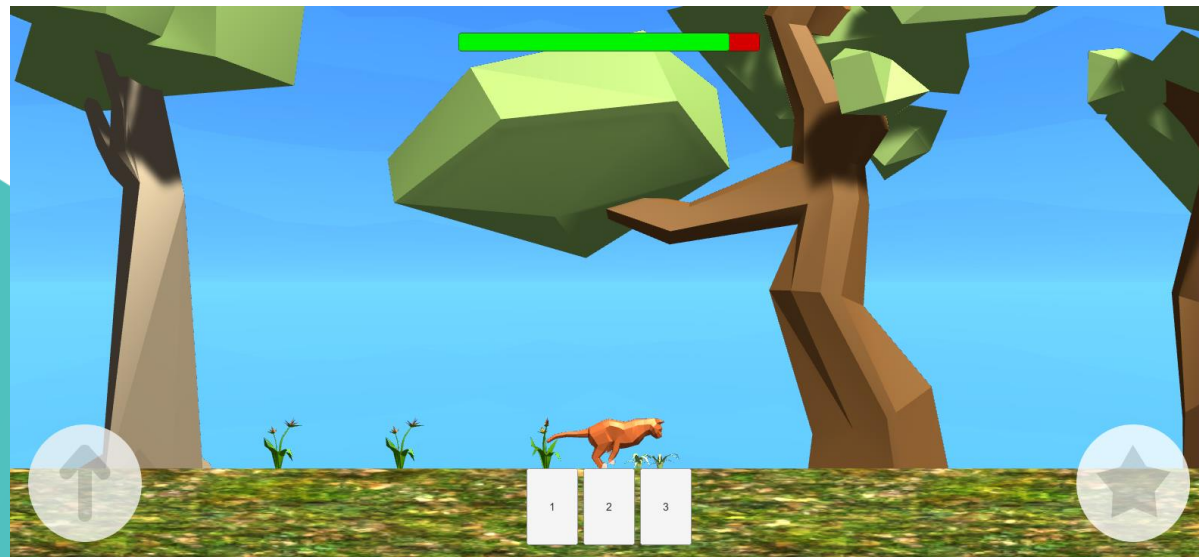




# 수정사항

비교 사진

- I 기본적인 게임 조작 변경
- II 횡스크롤 -> 종스크롤
- III 레벨 디자인 변경
- IV 퍼즐 요소 추가
- V 전체적인 UI 변경

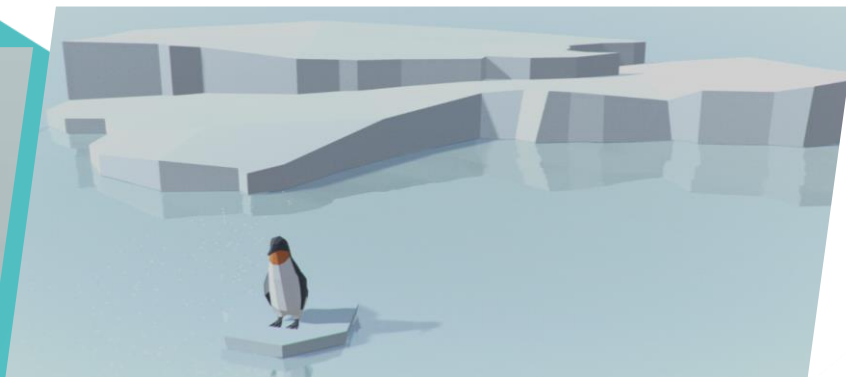






# Artwork

캐릭터 및 배경 컨  
셉





# 게임특징

## 게임 내부적 요소

- I 고양이, 펭귄, 토끼 3마리의 동물로 플레이
- II 동물을 클릭하여 선택
- III 같은 동물을 다시 클릭해 선택 해제 / 다른 동물 클릭해 서로 위치를 변경
- IV 일정 주기마다 음식이 등장하며, 동물별로 지정된 음식을 획득하면 점수 증가  
(토끼 : 당근, 고양이 : 수박, 펭귄 : 아이스크림)
- V 일정 점수가 되면 레벨 업
- VI 레벨에 따라 속도가 점점 증가



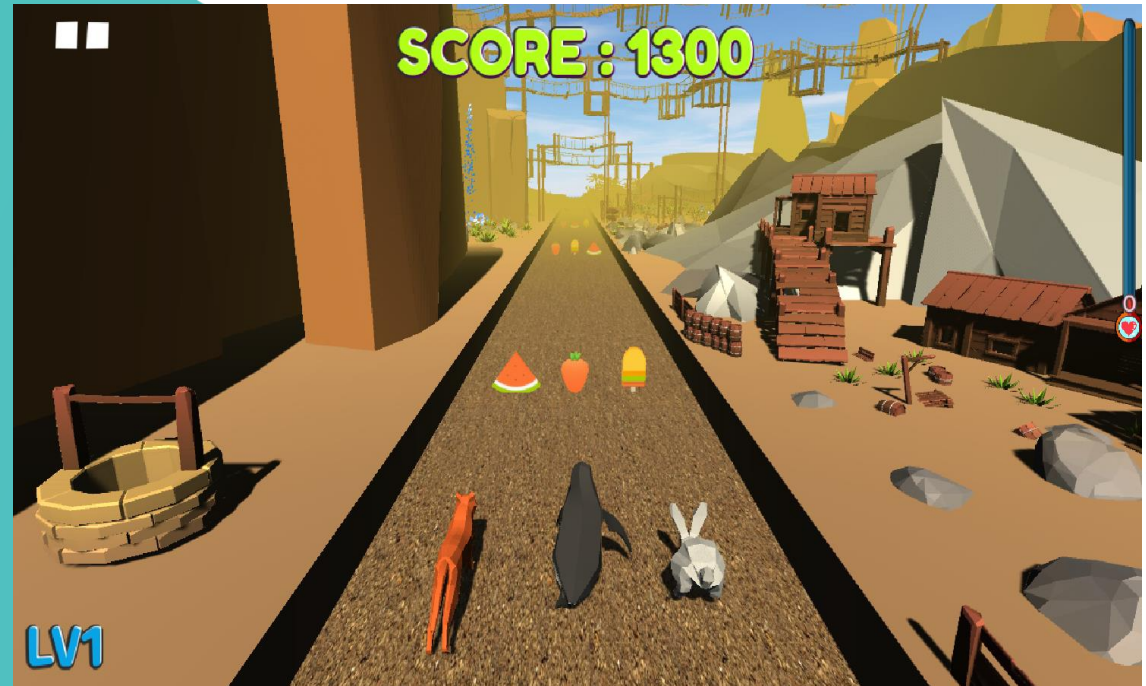




# 게임특징

## 게임 오버 조건

- I 최대 체력 100에서 시작
- II 시간이 지날수록 체력이 감소
- III 랜덤하게 회복 아이템 등장
- IV 체력이 0이 되면 게임 오버



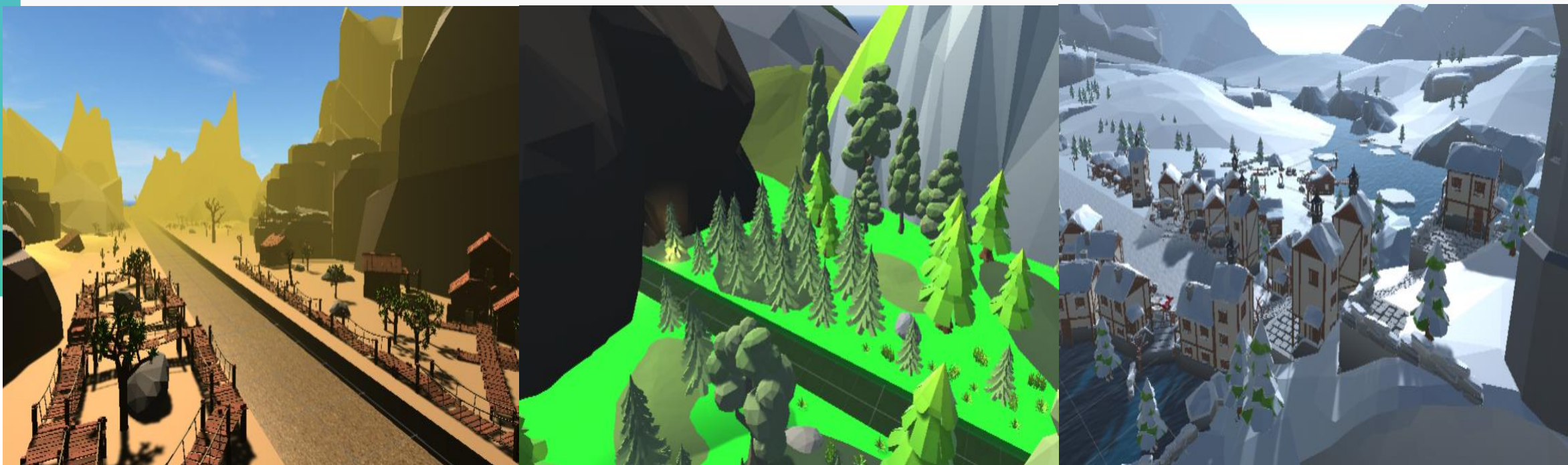


# 게임 설명

---

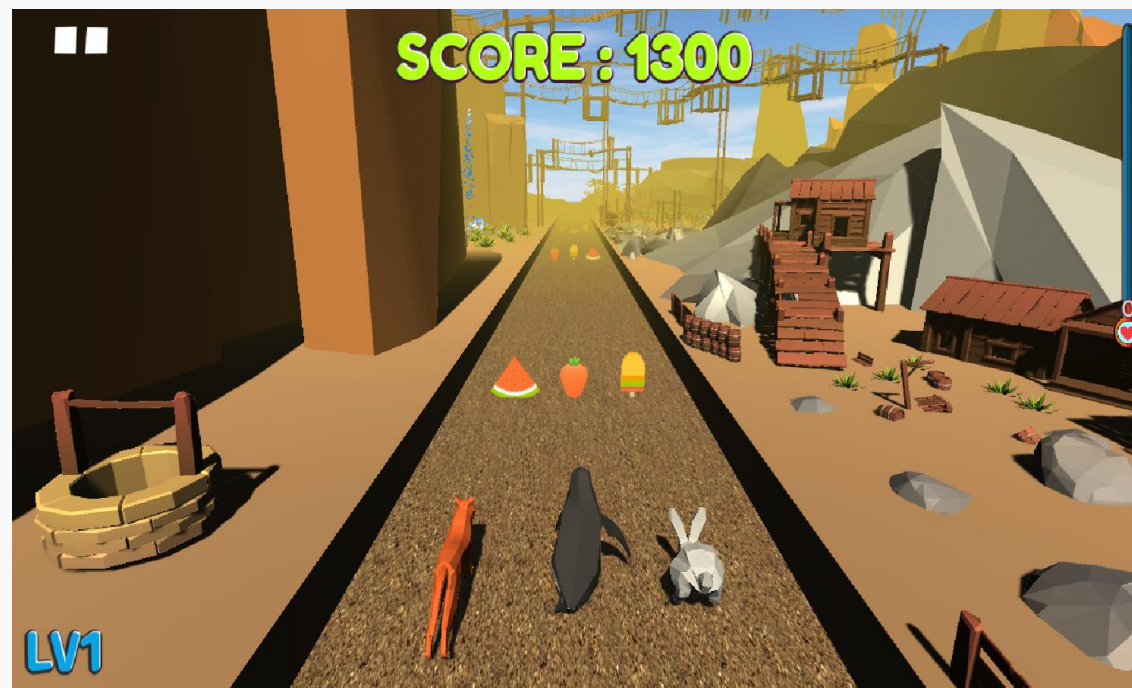
그리고 사진

## 전체적인 맵 구현





- 기본적인 게임 입력 -> 마우스로 동물 위치 변경
- 동물과 음식이 매칭되어야 점수 획득
- 게임 UI 및 사운드





# 기본 조작 화면

체력게이지



# 개발 과정

The screenshot shows a Trello board titled "Untitled board" with a background image of a city skyline at night. The board is organized into five columns, each representing a stage in the development process. The columns are labeled "유저스토리" (User Story), "하는 중" (In Progress), "다 함" (Done), "To Do", and "보류" (On Hold). Each column contains a list of cards, each representing a task. The cards in the "유저스토리" column are "PPT 수정하기", "게임 시연 영상 촬영", "구슬 모양 변경", and "게임오버". The cards in the "하는 중" column are "캐릭터와 구슬의 반응 스크립트", "두번 클릭으로 캐릭터 위치 변경", "로딩화면 꾸미기", "게임 시작 UI - 타이틀 꾸미기", "맵 만들기", and "게임 내의 UI". The cards in the "다 함" column are "캐릭터와 구슬의 반응 스크립트", "두번 클릭으로 캐릭터 위치 변경", "로딩화면 꾸미기", "게임 시작 UI - 타이틀 꾸미기", "맵 만들기", and "게임 내의 UI". The cards in the "To Do" column are "캐릭터와 구슬의 반응 스크립트", "두번 클릭으로 캐릭터 위치 변경", "로딩화면 꾸미기", "게임 시작 UI - 타이틀 꾸미기", "맵 만들기", and "게임 내의 UI". The cards in the "보류" column are "적 만들기", "캐릭터 슬라이드로 이동 구현", "충돌시 화면 흔들리는거 한번 구현해보기", and "대기화면 UI - 캐릭터 선택가능하게, 슬롯 만들기". Each card has a progress bar at the top and an assignee's avatar at the bottom. The board also includes a search bar at the top and a "Show Menu" button on the right.

Column	Card Title	Assignee
유저스토리	PPT 수정하기	
	게임 시연 영상 촬영	
	구슬 모양 변경	
	게임오버	
하는 중	캐릭터와 구슬의 반응 스크립트	동
	두번 클릭으로 캐릭터 위치 변경	동
	로딩화면 꾸미기	김
	게임 시작 UI - 타이틀 꾸미기	김
	맵 만들기	JS, YS
	게임 내의 UI	김
To Do	(Empty)	
보류	적 만들기	
	캐릭터 슬라이드로 이동 구현	
	충돌시 화면 흔들리는거 한번 구현해보기	
	대기화면 UI - 캐릭터 선택가능하게, 슬롯 만들기	김





## 참고게임



쿠키런

원드러너

퍼즐런

템플런



TEAMple Run



Thank you :-)