Skyglider : Robo

목차>

1. **게임 개요**
   1. **게임 제목**
   2. **플랫폼**
   3. **기획 의도**
   4. **시점**
   5. **장르**
   6. **차별화 요소**
   7. **게임 조작법**
   8. **클리어 조건**
   9. **주요 오브젝트**
2. **게임 소개**
   1. **시놉시스 및 세계관**
   2. **플레이 컨셉**
   3. **그래픽 컨셉**
   4. **사운드 컨셉**
   5. **UI/UX 컨셉**
3. **게임 컨텐츠**
   1. **컨텐츠**
   2. **엔딩**
4. **마무리**
   1. **기획 요약**
5. 게임 개요
   1. **게임 제목**

- Skyglider : Robo

* 1. **플랫폼**

- PC (Windows)

- 향후 모바일 버전 확장 고려

* 1. **기획 의도**

 3D 로봇이 풍선을 활용해 지형을 돌파하며 플레이어의 반복 시도를 유도하는 캐주얼 플랫포머 게임

 각 기믹과 오브젝트에 물리적 반응을 적용해 조작 재미와 학습 곡선을 제공

 로우폴리 스타일 배경과 일체감을 주는 캐릭터로 가벼우면서도 몰입도 있는 세계관 구성

 플레이어가 실수를 통해 학습하고, 다양한 풍선을 조합하며 퍼즐을 해결하는 성장 기반 구조 제시

* 1. **시점**

 3인칭 시점 / 평지 중심의 경사/상승 구간 조합

* 1. **장르**

 3D Platformer Adventure (Single Player)

* 1. **재미 요소**

 반복 도전 → 극복 → 성취 루프 강화

 다양한 풍선 조합과 전략적 장착 방식

 각 스테이지마다 기믹이 조합된 레벨 구성

 상승 구조를 활용한 공간 이동과 고도 확보

 맵 구석의 수집 요소나 업적으로 보상 연계

* 1. **게임 조작법**

 W, A, S, D : 이동

 SPACE : 점프

 1,2,3 : 슬롯 선택

 E : 풍선 장착/해제

 ESC : 메뉴

 T : 스킨 변경 (업적 보상 해금 후)

* 1. **클리어 조건**

각 스테이지의 마지막 세이브존(체크포인트) 도달 시 스테이지 완료

풍선을 잘 조합해 모든 기믹을 통과해야 클리어 가능

* 1. **주요 오브젝트**

일반 풍선 / 헬륨 풍선 / 강화 풍선 (고도, 속도 차이)

바람 구간, 파괴 타일, 망치, 좌우/앞뒤 움직이는 타일

세이브존, 풍선 슬롯 UI, 슬라이드 게이지

1. 게임 소개
   1. **시놉시스 및 세계관**

작은 로봇이 친구에게 받은 풍선을 들고, 하늘 위 고도까지 도달하기 위한 여정을 떠난다. 망가진 플랫폼과 위험한 구간을 풍선으로 넘고, 각 세이브존을 거쳐 마지막 목표지점으로 향한다. 여정 중 다양한 풍선을 수집하고 활용하며 장애물을 넘는 로봇의 여정을 체험한다

* 1. **플레이 컨셉**

단순 조작 속 다양한 변수 제공 (풍선 수, 기믹 패턴, 바람 등)

실패를 통한 학습과 도전의 반복

* 1. **그래픽 컨셉**

로우폴리 스타일 배경과 캐릭터 통일

각진 배경 보완 (폴리브릿지 스타일 레퍼런스 참고)

* 1. **사운드 컨셉**

풍선 팽창, 파열, 바람, 망치 충돌 등 사운드 디자인 강화

* 1. **UI/UX 컨셉**

풍선 슬롯, 게이지, 버튼 전반에 반투명 UI 배경 적용

버튼 클릭 시 반응형 이펙트 (스케일 업/다운)

1. 게임 컨텐츠 (레벨 구성 및 기믹 적용)
   1. **컨텐츠**

Stage 1 – 튜토리얼 (지상)

목적: 기본 조작/풍선 장착 익히기

기믹: 이동, 점프, 파괴 타일, 인벤토리 슬롯

특징: 안전하게 익히며 조작 감을 익힘

Stage 2 – 고목 나무

목적: 회피 타이밍 학습, 풍선 교체 숙련

기믹: 망치, 바람, 바닥 움직임, 헬륨 풍선 획득

특징: 교체 타이밍과 정확한 착지 요구

Stage 3 – 구름 위 놀이공원

목적: 반복 기믹 조합 숙련, 장애물 혼합

기믹: 좌우/앞뒤 이동 발판, 파괴 타일, 강한 바람 구간

특징: 선택적 경로, 고난도 풍선 활용 구간

Stage 4 – 우주

목적: 모든 요소 종합, 정밀한 컨트롤 요구

기믹: 무중력 상승, 강화 풍선 존, 타이머 기반 레이저

특징: 시각/청각 연출 최종 클라이맥스

* 1. **엔딩**

모든 스테이지를 클리어하면 마지막 구간에서 친구 로봇과 재회

화면 상단 “클리어 업적” + “칭호” 부여

업적 시스템으로 스킨 해금 가능

1. 마무리
   1. **기획 요약**

Skyglider : Robo는 간단한 조작법과 귀여운 로우폴리 그래픽 속에, 다양한 풍선 조합과 반복 도전의 재미를 담은 3D 플랫포머 게임이다.

게임의 핵심 루프는 ‘풍선 선택 → 기믹 통과 → 세이브존 도달’로 구성되어 있으며, 각각의 스테이지는 튜토리얼 → 성장 → 도전 → 완성의 흐름으로 설계되어 있다.

교수님 피드백을 바탕으로 다음과 같은 보완이 이루어졌으며, 이를 통해 시각적 통일성, UI 시인성, 기믹 다양성, 점프 물리 반응 등을 최적화하였다

캐릭터-배경 통일성 강화 (쉐이딩 조정 및 폴리 수 보정)

UI에 반투명 배경 적용 및 반응형 구성

애니메이션 보강 및 파티클 이펙트 3D 전환

기믹별 연출 (소리, 이펙트) 강화

점프/낙하 반응을 풍선 유무에 따라 물리 적용

보상 구조 개선: 업적, 칭호, 클리어 연출 강화

스킨 보상 조작키(T) 추가로 사용자 커스터마이징 UX 보완

게임은 약 30~40분 플레이 타임으로 구성되며, 반복 플레이를 유도하는 콘텐츠로서 완성도를 끌어올릴 예정이다.