**게임 제안서 - "로봇과 풍선의 여행"**

**1. 게임 개요**

* **장르: 3D 플랫포머 어드벤처**
* **플레이어: 1인용**
* **플랫폼: PC (추후 확장 가능)**
* **그래픽 스타일: 로우 폴리, 빈티지한 로봇 컨셉**

**2. 게임 컨셉 및 배경 이야기**

* 작고 낡은 로봇이 **빨간 풍선을 들고 하늘을 향해 올라가는 여행**을 떠난다.  
  풍선의 힘을 이용해 점점 더 높은 곳으로 올라가며, 다양한 **판타지 세계**를 탐험한다.  
  하지만 여행 도중 **풍선이 터지면 아래로 떨어지고**, 이전에 도착한 **세이브존**에서 다시 시작한다.  
  로봇은 수많은 도전을 거쳐 마침내 **마지막 목적지인 우주**에 도달하게 된다.

**3. 게임 진행 방식**

**🔹 게임 시작**

* **로봇이 집 밖에서 출발하며, 주변의 사물들이 연출을 통해 간단한 배경을 제공**
* **집을 떠나면서 본격적인 여행 시작**

**🔹 게임 플레이**

* **풍선을 들고 점프하며 진행하는 플랫포머 게임**
* **장애물을 피하고 안전한 지형에 착지하며 목표 지점까지 도달**
* **풍선이 터지면 일정 구간에서 다시 시작 (세이브존 필수)**

**🔹 게임 종료**

* **로봇은 점점 더 높은 곳으로 올라가며 마지막 스테이지인 우주까지 도달**
* **결국, 풍선이 터지고 집으로 돌아오며 여정을 마무리**

**4. 주요 특징**

**✅ 로봇 컨셉**

* **순수하고 약간 어리숙한 느낌**
* **낡고 오래된 디자인으로 감성적인 분위기 연출**

**✅ 비주얼 및 분위기**

* **몽환적이고 판타지스러운 세계관**
* **부드러운 색감과 감성적인 BGM**

**✅ 세이브존 시스템**

* **스테이지 중간중간 안전하게 착지할 수 있는 세이브존 존재**
* **세이브존 도달 시 다음 스테이지로 이동 가능**

**5. 개발 방향**

* **Unity 엔진 사용**
* **로우 폴리 모델링**
* **기본적인 물리 엔진 활용 (풍선 부력 및 캐릭터 점프 구현)**
* **단순한 UI 및 조작 시스템 (이동 + 점프 중심)**