**Ⅰ. 게임 개요**

**1) 게임 제목**

**"로봇과 풍선의 여행"**

**2) 플랫폼**

* Pc

**3) 기획 의도**

* 감성적인 그래픽과 단순한 조작으로 누구나 쉽게 즐길 수 있는 게임
* \*\*"낡은 로봇의 성장과 모험"\*\*을 주제로 한 감동적인 서사 전달
* 도전적인 스테이지 디자인을 통해 **퍼즐과 플랫포머 요소 결합**

**4) 시점**

* 3D 플랫포머
* **3인칭(TPS) 카메라 사용**

**5) 장르**

* **3D 플랫포머 어드벤처**

**6) 차별화 요소**

* **풍선을 이용한 이동 시스템** (플랫포머 + 퍼즐)
* 풍선이 단순한 이동 수단이 아니라 **플레이어의 체력(목숨) 역할**을 함
* **중력을 활용한 스테이지 디자인** (무중력 우주 스테이지 등)

**7) 게임 조작법**

| **키** | **기능** |
| --- | --- |
| W, A, S, D | 이동 |
| Space | 점프 |
| Shift | 대쉬 |
| E | 풍선 사용 |
| Ctrl | 풍선 놓기 |
| ESC | 메뉴 열기 |

**8) 클리어 조건**

* **최종 목표:** 모든 스테이지를 클리어하고 **우주까지 도달**
* 도중에 풍선이 모두 터지면 **마지막 세이브존에서 다시 시작**
* 모든 풍선을 모으고 우주에 도달하면 **진정한 엔딩 해금**

**9) 주요 오브젝트**

* **풍선** (일반, 헬륨, 강화)
* **적 캐릭터** (바람 생성기, 가시 장애물, 우주 쓰레기)
* **세이브존** (중간 체크포인트)
* **특수 발판** (구름, 이동 플랫폼)

**Ⅱ. 게임 소개**

**1) 시놉시스 및 세계관**

* **작고 낡은 로봇**이 하늘을 향해 여행을 떠남
* 풍선의 힘을 이용해 점점 더 높은 곳으로 올라가며 **다양한 판타지 세계** 탐험
* 중간중간 **장애물과 적**을 피하며 도전
* **마지막 스테이지는 우주**이며, 무중력 상태에서 플레이

**2) 플레이 컨셉**

* 풍선이 **체력 + 이동 수단** 역할을 함
* 퍼즐적인 요소가 포함된 플랫포머 진행
* 특정 풍선을 사용해야만 이동 가능한 구간 존재

**3) 그래픽 컨셉**

* **로우 폴리 스타일**
* 몽환적이고 감성적인 분위기 연출

**4) 사운드 컨셉**

* 편안하고 감성적인 BGM
* 풍선 터지는 소리, 바람 소리 등 **환경음 강조**

**5) UI/UX 컨셉**

* 심플하고 직관적인 UI
* 풍선의 개수 및 내구도를 쉽게 확인 가능

**Ⅲ. 게임 컨텐츠**

**1) 컨텐츠**

**🟢 스테이지 컨셉**

* **1스테이지: 지상** (마을 & 집) → 기본 조작 익히기
* **2스테이지: 숲속** (바람과 장애물) → 바람 영향을 받으며 진행
* **3스테이지: 구름 위** (플랫폼 퍼즐) → 구름 속 숨겨진 길 찾기
* **4스테이지: 우주** (무중력 & 장애물) → 우주 쓰레기 피하기

**2) 엔딩**

* **노멀 엔딩:** 우주까지 도달 후 풍선이 터지고 다시 집으로 귀환
* **트루 엔딩:** 모든 풍선을 모은 상태로 우주 도착 → 특별한 장면 추가

**Ⅳ. 마무리**

**1) 기획 요약**

* \*\*"로봇과 풍선의 여행"\*\*은 감성적인 분위기와 독특한 게임플레이가 결합된 3D 플랫포머
* **풍선을 활용한 이동과 퍼즐 요소**가 특징
* **몽환적인 세계관과 감동적인 서사**를 통해 플레이어에게 여운을 남기는 게임

**📌 교수님 피드백 반영한 수정 사항**

✅ **풍선 개수 조절 X → 대신 특정 지점에서 풍선 획득 가능**  
✅ **풍선이 목숨 역할을 하며, 3개까지 보유 가능**  
✅ **풍선의 종류 및 물리적 특성 추가 (고무, 헬륨, 강화)**  
✅ **각 스테이지별 컨셉을 명확하게 구분**  
✅ **풍선 내구도를 확인할 수 있는 UI 추가**