**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 여행을 떠난다.  
  풍선의 힘을 이용해 점점 더 높은 곳으로 올라가며, 다양한 판타지 세계를 탐험한다.  
  하지만 여행 도중 풍선이 터지면 아래로 떨어지고, 이전에 도착한 세이브존에서 다시 시작한다.  
  로봇은 수많은 도전을 거쳐 마침내 마지막 목적지인 우주에 도달하게 된다.**

**3. 핵심 게임 메커니즘**

**🔹 풍선 시스템 & 자원 관리**

* **플레이어는 게임을 시작할 때 풍선 1개를 가지고 시작**
* **각 스테이지별로 풍선을 추가로 획득 가능 (최대 3개)**
* **적의 공격이나 장애물에 맞으면 터짐**
* **풍선이 모두 터지면 가장 최근 세이브존에서 리스폰됨**

**🔹 풍선의 종류 (퍼즐 요소 추가)**

* **일반 풍선 (고무 풍선) : 기본 점프 & 이동**
* **헬륨 풍선 : 더 천천히 상승하지만, 바람 영향을 덜 받음**
* **강화 풍선 : 장애물과 충돌해도 터지지 않음**

**🔹 외부 환경 요소**

* **바람이 부는 지역에서는 풍선이 강제로 움직임**
* **우박이 떨어지는 지역에서는 풍선이 맞으면 터짐**
* **특정 풍선을 사용해야만 통과 가능한 구간 존재**
* **적( 외계인, 새, 비행기**
* **우주 쓰레기, 우박, 소행성, 블랙홀(랜덤생성 빨려들어가면 다시 처음부터!^^ 로봇집에서부터) , 돌풍**

**4. 스테이지 및 레벨 디자인**

**🔹 1스테이지: 지상 (마을 & 집 주변) - 기본 조작 익히기**

* **튜토리얼 구간, 기본 점프 & 풍선 시스템 설명**
* **단순한 점프 구간과 낮은 장애물 배치**

**🔹 2스테이지: 숲속 (나무 사이 비행) - 바람과 장애물 등장**

* **적이 등장하여 풍선을 공격할 수도 있음**
* **바람이 부는 지역이 있어, 헬륨 풍선 사용하면 쉽게 통과 가능**

**🔹 3스테이지: 구름 위 (이동 플랫폼 포함) - 퍼즐 & 경로 탐색**

* **놀이동산 테마, 롤러코스터 같은 이동 플랫폼 활용**
* **구름 사이 숨겨진 길 찾기 (강화 풍선을 써야 통과 가능)**

**🔹 4스테이지: 우주 (무중력 효과) - 중력 변화 & 장애물 회피**

* **풍선이 터지지 않도록 우주 쓰레기 피하기**
* **중력이 거의 없어져서 이동 방식이 달라짐**
* **외계 생명체의 공격을 회피**

**5. 게임 진행 방식**

**🔹 게임 시작**

* **로봇이 집 밖에서 출발하며 간단한 연출이 들어감.**
* **풍선을 들고 첫 번째 목표 지점으로 이동**

**🔹 게임 플레이**

* **풍선을 사용한 점프 & 비행이 핵심 이동 방식**
* **장애물을 피하고 안전한 지형에 착지하며 목표 지점까지 도달**
* **풍선이 터지면 일정 구간에서 다시 시작 (세이브존 필수)**
* **퍼즐 요소 추가**
* **특정 풍선을 사용해야만 통과 가능한 구간 존재 (예: 헬륨 풍선 구간)**

**🔹 UI 요소**

* **풍선 개수 UI – 우측 상단에 표시**
* **풍선의 개수 & 내구도를 UI로 시작적으로 표현**
* **풍선이 터지며 집으로 돌아오며 여정을 마무리**

**🔹 게임 종료**

* **로봇이 점점 더 높은 곳으로 올라가며 마지막 스테이지인 우주에 도달**
* **풍선이 터지며 집으로 돌아오며 여정을 마무리**

**7. 주요 특징**

**풍선 활용을 통한 독창적인 점프 & 비행 시스템**

**퍼즐 요소 추가 (특정 풍선을 써야 통과하는 구간 존재)**

**풍선의 개수 & 내구도를 UI로 시작적으로 표현**

**바람, 우박, 적 등의 외부 환경 변화를 통한 난이도 조절**

**각 스테이지별로 고유한 테마와 도전 요소 존재**

**<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**

**8. 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)**