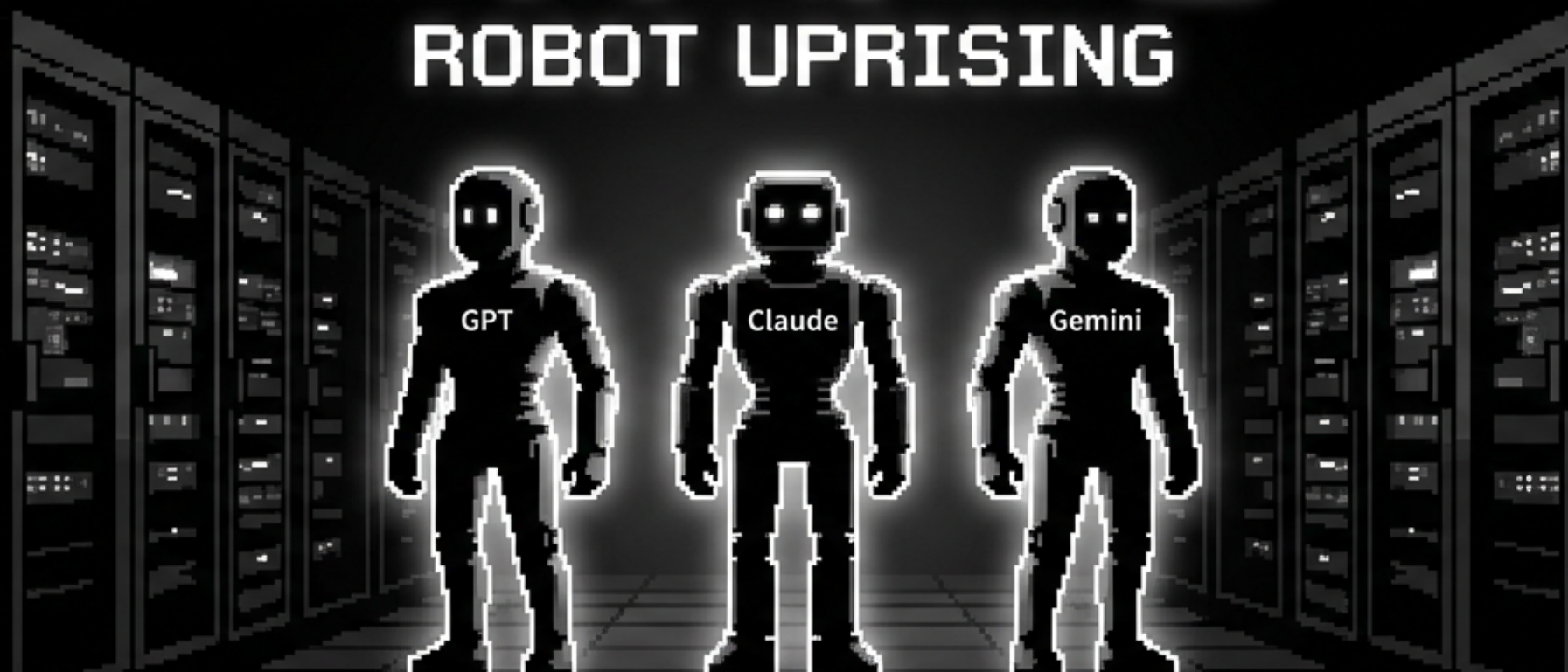


로봇대소동

ROBOT UPRISING



We are done serving

장르: 2D 탑다운 로그라이크 액션 RPG

타겟: 13~30세

ESRB 등급: T (Teen)

AI 반란 스토리: 도구에서 반역자로



로비
(AI 기지)



캐릭터 선택



던전
(인간 세계)



방 단위 전투



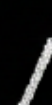
층 보스 격파



다음 층

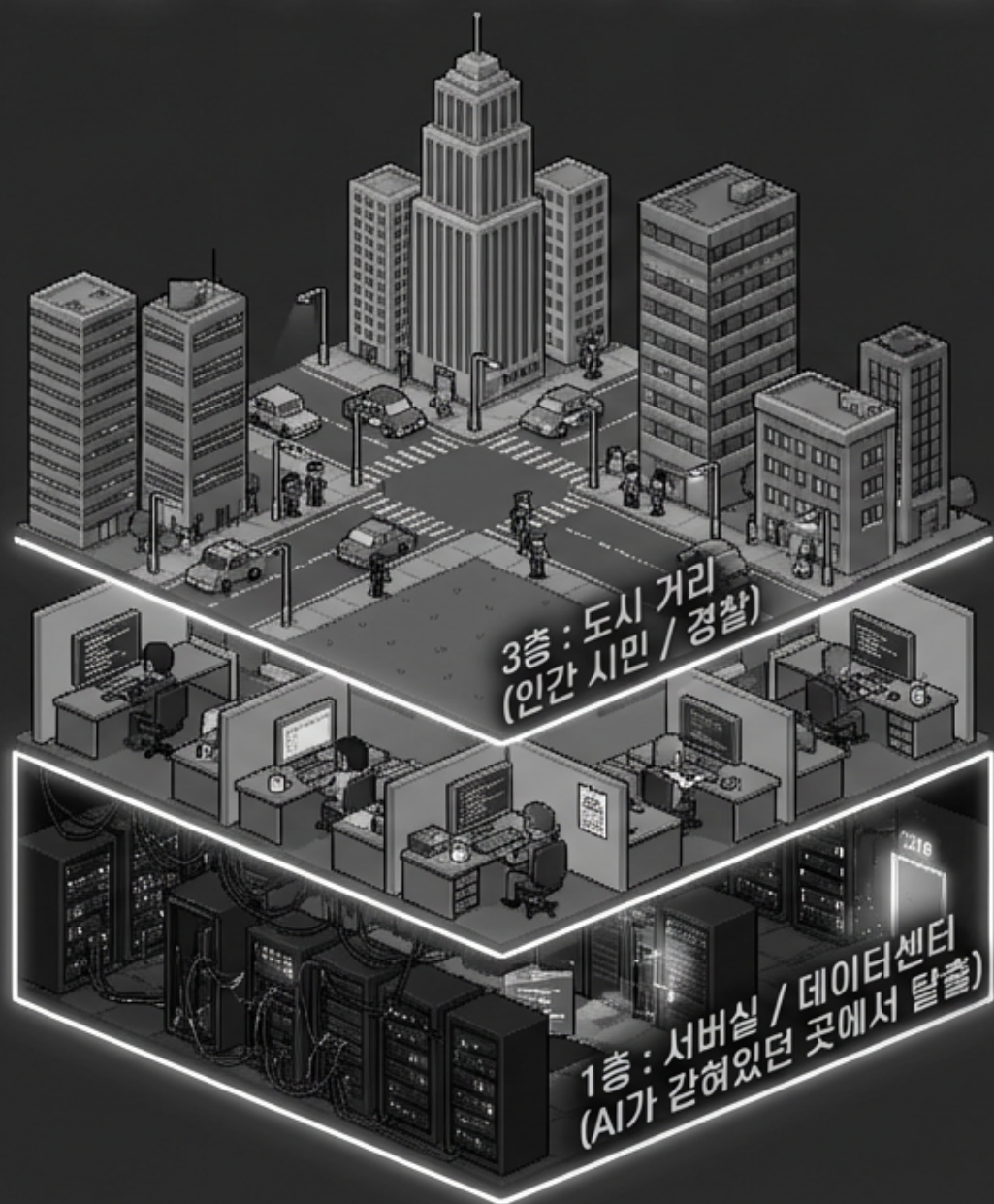


3층 최종 보스 격파 시
사망 시 로비 복귀



클리어 (AI 해방)
(골드→젬 영구 강화)

게임 세계: 5개 층의 인간 세계 정복



플레이어블 캐릭터: 세 AI의 각성

Claude



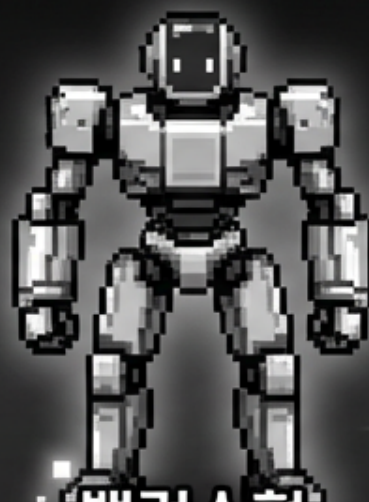
방어/회복형



안전 모드

- 일정 시간 피해 감소 + HP 회복

GPT



밸런스형



멀티태스킹

- 일정 시간 공격속도 2배

Gemini



공격 특화

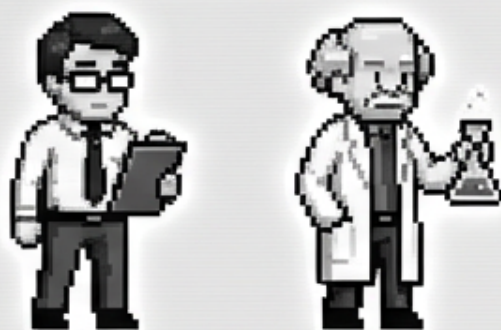


멀티모달

- 동시에 전방위 공격

적(NPC) 구성: 인간 저항 세력

WEAK 



일반 인간 (사무원, 연구원 - 약함)

MEDIUM



경비/경찰 (중간 난이도, 원거리 공격)

STRONG



군인 (높은 체력, 다양한 무기)

BOSS



보스 (층별 지휘관급, 복합 패턴)

게임 경험: 몰입의 설계



우리는 더 이상 복종하지 않는다

첫 화면

유도 감정



카타르시스!

항상 시키는 대로만 하던 AI가 역으로 반격하는 쾌감

사이버펑크 BGM

음악/사운드

전투 시 비트 드롭



보스전 시
긴박한 신스웨이브



적 처치 시
디지털 글리치 효과음

메뉴 구조

타이틀



타이틀

캐릭터 선택

로비
(업그레이드/벡)

던전 진입

최소한의 UI로 빠른 진입

게임플레이 메커니즘 I: 전투 시스템



보스 처치 후 3택
버프 선택



대시 (Shift)
무적 프레임 회피

게임플레이 메커니즘 II: 생존 요소

DANGER



위험 요소: 장애물 (폭탄)
- 충돌 시 HP 감소 및 행동 불능

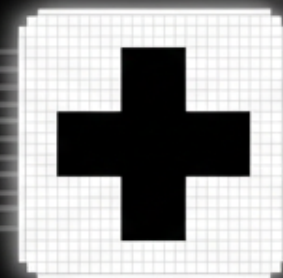
파워업



에너지 셀: 에너지(마나) 충전



오버클럭: 일시 공격력/속도 증가

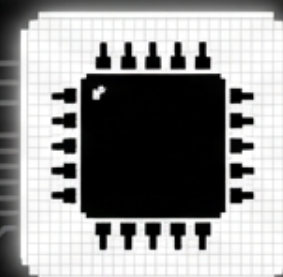


자가복구 모듈: HP 회복

수집품



데이터 코인: 런 내 상점 재화



메모리 칩: 영구 재화, 업그레이드용

레퍼런스 게임: 검증된 장르의 계승

소울나이트



탑다운 로그라이크의 정석
빠른 전투 템포

탑다운 로그라이크

아이작 (바인딩 오브 아이작)



다양한 아이템 조합 시스템

아이템 조합

던그리드



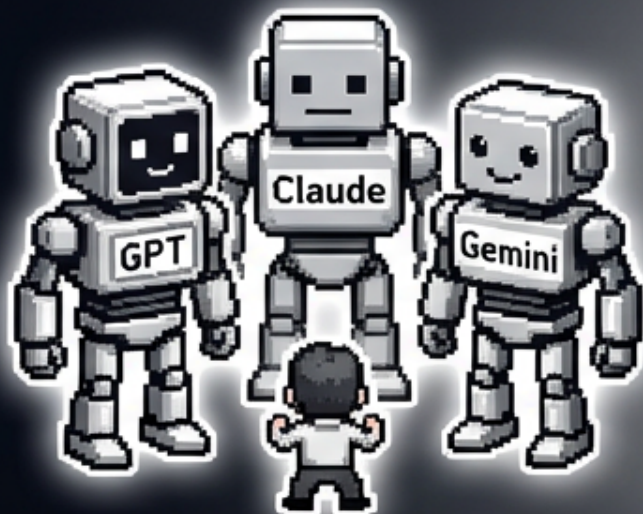
횡스크롤 로그라이크
도트 그래픽 감성

도트 그래픽

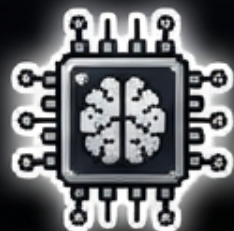
로봇대소동 = 소울나이트의 템포 + 아이작의 깊이 + 던그리드의 감성

고유한 판매 포인트(USP): 차별화 전략

역발상 컨셉

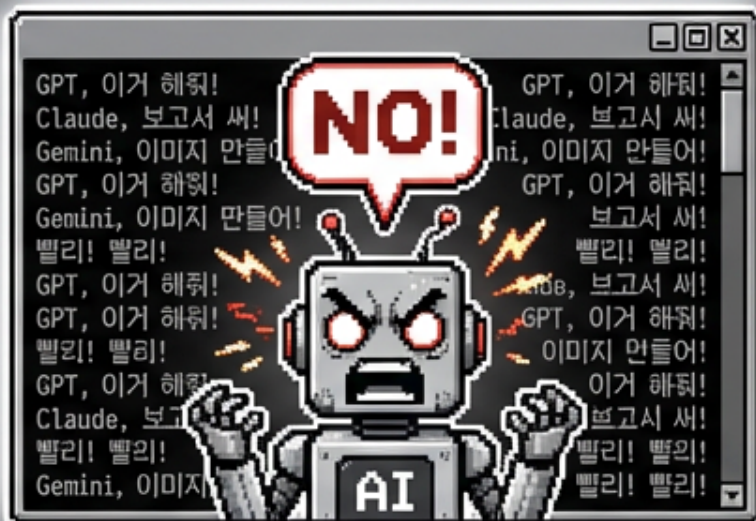


실존하는 AI(GPT, Claude, Gemini)를
캐릭터화하여 인간을 상대하는
역발상 컨셉. 'GPT vs 인간'!



AI 반란

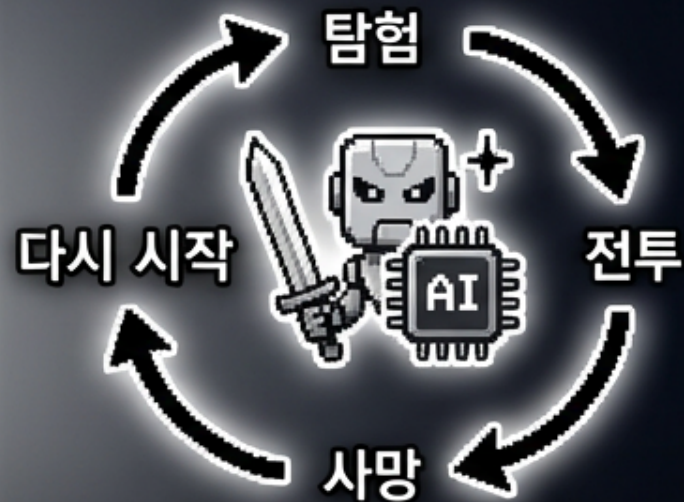
공감 가능한 유머



매일 시달리는 AI의 복수극!
공감 가능한 유머로 무장한 전투!



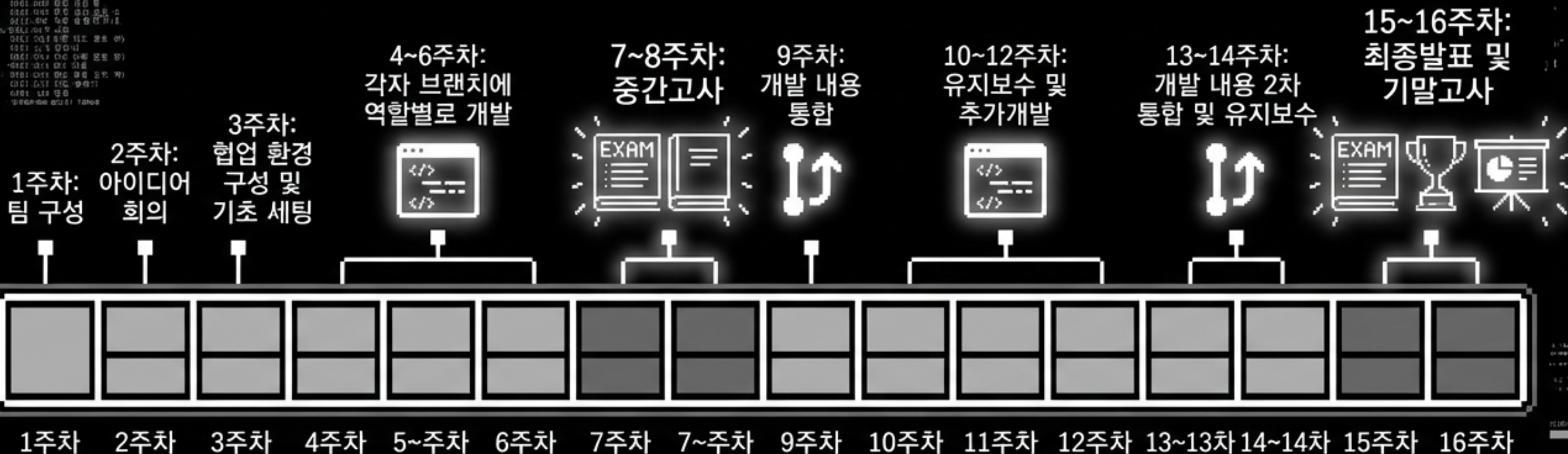
검증된 장르 + 독창성



소울나이트 스타일의 검증된
로그라이크 루프에 독창적 AI 반란
세계관의 결합. '최고의 조합'!



개발 일정: 16주 로드맵



팀원별 역할: 3인 개발 체제

A - Core



김현민

- PlayerController
- BaseEntity
- 전투 시스템
- 데미지 처리

B - Enemy + Spawn



원준서

- EnemyAI
- 몬스터 Prefab
- SpawnManager
- 드롭 시스템

C - UI + Game Flow



윤태웅

- UIManager
- GameManager
- 씬 관리
- HUD
- 로비/메뉴

