

GIGDC2025 요약기획서(제작부문)

1. 게임 소개

VIRTUS 는 덱빌딩 액션 로그라이크 게임입니다. 전투를 통해서 카드를 획득하고, 정비소에 진입해서 카드를 사용하며 보스를 물리치는 게임입니다.

게임 제목	VIRTUS (비르투스)
장르	덱빌딩 액션 로그라이크
플랫폼	PC
타겟	액션 로그라이크 장르에 흥미가 있는 유저 화려한 이펙트를 선호하는 유저
그래픽 스타일	2D 도트 그래픽
게임 시점	2D 사이드 뷰
메인 테마	지구를 침범한 유해 생물들을 해치우자!
진행 방식	전투에서 적을 해치우며 코스트와 카드를 수집하고, 정비소에서 카드를 구입하여 전투한다.

2. 게임 특징 (기획 의도, 작품성, 독창성 등)

1. 덱빌딩

VIRTUS 의 특징 중 하나는 **덱빌딩**입니다. 스탯, 추공, 마법 등 다양하게 나누어진 카드를 획득하고, 정비소에서 원하는 카드를 구입하여 덱을 꾸려 나갈 수 있습니다. 카드 사용은 최대 10 장으로 제한되어 있으며 카드를 중첩하여 사용할 수 있습니다. 카드를 중첩해서 사용하면 해당 카드가 강화되어서 더 좋은 효과를 가집니다. 또한 스탯류 카드를 제외하고, 연속으로 같은 유형의 카드를 구입하면 이들끼리 연결되며 특정한 시너지 효과를 가집니다.

2. 중력 조작

플레이어는 중력을 직접 조작하여 게임을 플레이할 수 있습니다. 적이 위쪽에 매달려 있거나, 벽에 붙어있을 때 중력 조작을 활용하여 적을 해치울 수 있습니다. 이 외에도 공격을 회피하는 용도로 사용하는 등 다양한 방면으로 중력 조작을 활용하여 전투를 유리하게 이끌어 갈 수 있습니다.

3. 게임 플레이 방식 (조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

1. 조작 키 및 기타 키

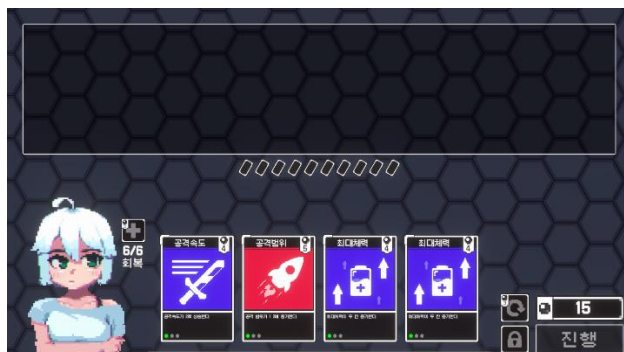
- 좌우이동: AD
- Space: 점프
- 좌 Shift: 대시
- 마우스 좌클릭: 공격
- 마우스 우클릭 + 드래그: 화면 회전(중력 조작)
- Q: 액티브 장신구 사용
- CTRL: 상세 스탯 확인
- TAB: 인벤토리 패널 열기/닫기
- ESC: 설정 패널 열기/닫기

2. 진행 방식

정비소와 전투 방, 이벤트 방을 오가며 게임을 진행하고, 중간에 한 번, 끝에 한 번 보스 방도 등장합니다.

2-1. 정비소

획득한 카드를 구입하거나, 체력을 회복할 수 있는 공간입니다. 가장 처음에 한 번 진입하고, 이후 일정한 수의 스테이지를 클리어할 때마다 진입할 수 있습니다.



카드를 클릭하여 구입할 수 있고, 카드 구입에는 코스트를 소모합니다.

코스트는 우측에 표시되며 코스트가 부족하면 카드를 구입할 수 없습니다.

드로우된 카드가 마음에 들지 않는다면 리롤을 통해 카드 네 장을 새롭게 드로우할 수 있습니다. 리롤도 약간의 코스트를 소모합니다.

카드를 사용하면 기본적으로 카드 네 장을 다시 드로우 합니다. 만약 마음에 드는 카드가 두 장 이상이 났다면 잠금을 활용해서 해당 카드는 한 턴 드로우되지 않게 할 수 있습니다. 잠금도 약간의 코스트를 소모하고, 여러 카드를 잠글수록 잠금에 필요한 코스트가 상승합니다.

2-2. 전투 방

적과 전투를 펼치는 공간입니다. 기본적으로 생성되는 빨간색 포탈을 타고 이동할 수 있으며, 색이 진할수록 난도가 높아집니다.

적을 모두 해치우면 다음 웨이브가 생성되고 모든 웨이브를 클리어하면 클리어합니다.

전투를 클리어하면 일정 확률로 세 장의 카드 중 한 장을 골라 획득할 수 있고, 또 일정한 확률로 상자가 등장하여 카드나 장신구를 획득할 수 있습니다.

2-3. 이벤트 방

이벤트 방은 전투를 클리어하면, 일정 확률로 생성되는 노란색 포탈을 타고 이동할 수 있습니다.

카드나 장신구를 돈 주고 획득할 수 있는 상점, 카드를 강화하거나 없앨 수 있는 우물, 다양한 효과를 얻을 수 있는 석상까지 다양한 이벤트 방이 있습니다.

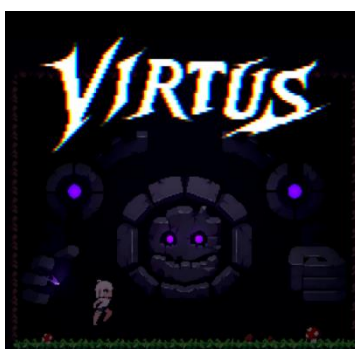
2-4. 보스 방

보스가 출현하는 보스 방입니다. 일정한 스테이지를 거치면 등장하게 되는 방으로 중간 보스와 최종 보스로 나뉘어져 있습니다.

보스는 패턴을 가지고 있으며, 이를 파훼하며 보스를 해치우면 클리어합니다.

4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)

게임 메인 이미지



게임 플레이 이미지



게임 캐릭터 이미지



5. 시장 진출 계획

1. 출시 및 목표 시장

우선, 팀의 규모가 작은 만큼 STOVE 를 통해 국내 시장에 먼저 출시할 계획입니다. 이후 로컬라이징 작업을 통해 스팀에 출시할 계획도 가지고 있습니다.

2. 마케팅

'X'에 게시물을 올리며 홍보를 조금씩 진행하고 있습니다. 또한 '플레이 X4'에도 전시하면서 홍보에 큰 도움을 받았었습니다.

6. 팀 소개 및 팀원 역할 기술

정윤찬 (팀장, 기획): 팀장으로서 전체 일정 관리를 담당하였습니다. 또한 전체적인 카드 기획, 장신구 기획 등 세부 기획을 담당해서 진행하였습니다. 이 외에도 스테이지를 디자인하고, 사운드를 찾아서 적용하였습니다.

김동률 (개발): 카드들의 효과를 포함한 카드의 각종 기능을 모두 개발하고, 게임이 진행되는 플로우 구조를 개발하였습니다. 또한 정비소 부분을 모두 개발하였고, 상점과 우물 이벤트 방도 개발하였습니다. 각종 이펙트도 개발하고, 전체적인 폴리싱도 담당하였습니다.

이승준 (아트): 적, 플레이어, 타일맵 등 게임의 모든 리소스를 직접 제작하였습니다. QA 도 진행하였습니다.

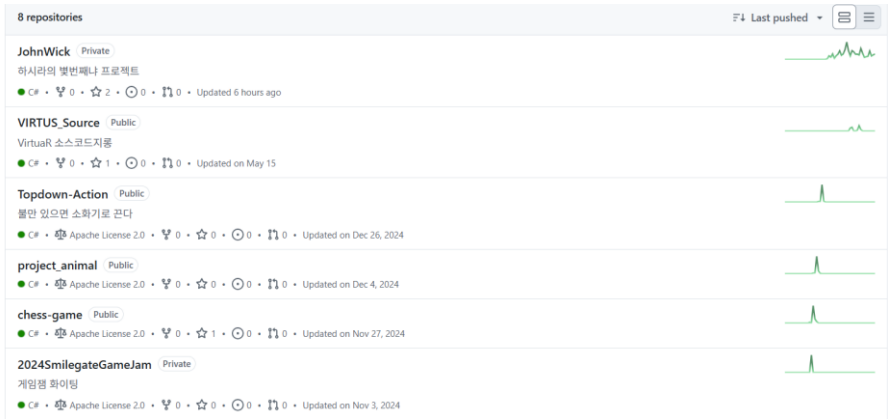
장현우 (개발): 튜토리얼과 적 FSM 구조를 개발하고, 장신구의 기능과 장신구 시스템의 구조도 개발하였습니다. 로컬라이징 작업도 주도하여 진행하였습니다.

최영환 (개발): 보스 구조를 개발하고, 각종 UI 를 개발하였습니다. 또한 화면을 돌아가게 하는 기능과 스테이지 개발 구조 등도 개발하였습니다. 상태 이상 시스템 개발하고, 보스 이펙트도 담당하였습니다.

클리치나 레이저 등의 셰이더효과도 개발하였습니다.

7. 게임 개발 과정 중 에피소드

작품을 개발하면서 기획을 정말 수도 없이 바꾸었습니다. 그렇게 아래 사진처럼 리포지토리가 가득 쌓였습니다. ('VIRTUS_Source'라고 되어있는 리포지토리는 소스코드 모음집)



기획을 계속해서 바꾸며 여러 고민을 하였고, 그렇게 최종적으로 현재의 기획까지 도달해서 개발을 진행하고 있습니다. 기획을 여럿 바꾸면서 팀원 대부분이 힘들어했지만, 결국에는 이겨내서 학교 내부 평가에서 좋은 평가를 받게 되었습니다.

또한 회의도 주기적으로 진행하여 게임의 방향성을 계속해서 잡아가고, 일정을 관리하기도 하였습니다.

