

2020 KWC 콘텐츠 아이디어 (게임 부문) 제안서



Korea WI-Content Contest

0. 제출자: 이동은

1. 게임 작품명: 바이러스 펜디

VIRUS
FENDI

A small, green, cartoonish virus character with a face, arms, and legs, positioned between the words 'VIRUS' and 'FENDI'.

— 몸을 지키는 면역세포들 —

목차

2. 게임 개요

3. 게임아이디어 기획 배경 및 특징

I. 기획 배경

II. 특징

4. 시놉시스

5. 등장 캐릭터 및 몬스터 설정

I. 캐릭터(면역 세포) 설정

II. 몬스터(병원체) 설정

6. 메인 화면 구성 및 인터페이스

7. 게임 시스템 설정

I. 전투

II. 컬렉션

III. 강화

8. 게임 스토리 보드 (진행 화면)

I. 게임 화면 이동 구조도

II. 게임 진행 화면

9. BM 요소 및 상점 구성

10. 향후 업데이트 요소

2. 게임 개요

A. 게임 개요

- 실제 각종 장기 질환의 원인 **병원체들을 퇴치**하는 교육용 전략 액션 디펜스 게임이다.

B. 기획 의도

- 현재 전 세계적으로 관심사인 **바이러스, 병원체를 주제로** 사용하여 대중들의 관심을 끌어 내며 남녀노소가 **짧은 시간 안에 플레이** 가능한 게임을 만든다.

C. 타겟 이용층

- 10~20대 등교나 출근길에 가볍게 플레이하는 유저를 노린다.

D. 플랫폼 소개

	
AOS(안드로이드)	IOS(iPhone)

- 플랫폼은 **IOS, AOS** 등의 모바일 플랫폼으로 제작된다.

E. 게임 장르

	
<p>(좀비여고 플레이 화면)</p> <p>전략 디펜스</p>	<p>(좀비여고 플레이 화면)</p> <p>액션</p>

- 게임의 장르는 **전략 디펜스, 액션**으로 구성된다.

F. 그래픽 컨셉



- 실제 면역 세포와 병원체를 실사화 그래픽으로 나타낼 시 일부 유저들이 **거부감**을 느낄 수 있어 남녀노소 거부감이 적은 **캐주얼** 그래픽을 채택한다.

G. 플레이 방식



- 바이러스 펜드는 디펜스 목표인 일반 세포를 감염시키기 위해 다가오는 병원체들을 면역 세포를 이용하여 **전략적으로 배치, 조종**하여 처치하는 **실시간 전략 액션게임**이다.
- 병원체가 침투하는 부위들을 **챕터별로** 구성하여 유저는 병원체가 침투하는 챕터를 전부 막아내는 것이 목표이다.

3. 게임아이디어 기획 배경 및 특징

I. 기획 배경



최근 이슈를 이용한 흥미 + 생소하던 면역 세포와 병원체에 대해 알려준다.

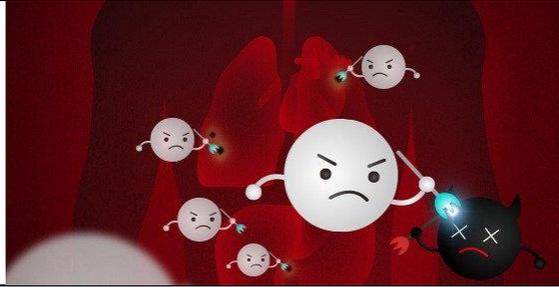
- 이 게임을 처음 기획하던 당시 전 세계를 강타한 **COVID-19**가 한창 유행했다. 이로 인해 한국은 사회적 거리두기를 실천하며 집 밖으로 잘 나오지 않게 되고, 자연스럽게 각종 게임의 **플레이 타임** 또한 늘어나게 되었다.

그렇게 자연스럽게 본 기획자 또한 집에 있는 시간이 길어지게 되고 현재 사태에 대해 생각하다가 현재 이슈인 **COVID-19**를 게임에 **녹여** 만든다면 **흥미**도 끌어낼 수 있고 재미 있겠다라는 생각을 하게 되었다. 마침 COVID-19가 유행한 뒤 오래된 게임인 '**바이러스 주식회사**'가 다시 **인기가 급상승**하여 아이디어에 대한 **확신**을 가지게 되었다.

그렇게 기획서를 구상하던 도중 자연스럽게 COVID-19 뿐만 아니라 **다른 병원체**나 우리 몸속의 **면역세포**들이 게임에 등장하게 되면서 사람들이 몰랐던 각종 병원체의 **위험성**, 면역 세포의 **역할**을 이 게임을 통해 알려줄 수 있겠다는 생각이 들었다. 이를 통해 바이러스 펜디는 실존하는 병원체, 면역 세포를 게임에 넣고 **고증**시켜 재미뿐만 아니라 **교육성** 또한 가질 수 있었다.

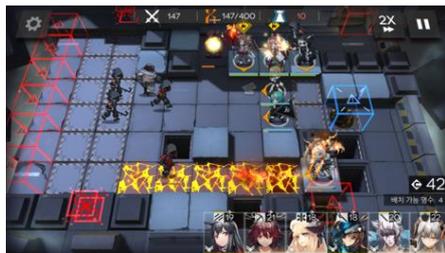
장르적 부분에서는 **침투**하는 병원체를 면역 세포가 **방어**하는 형태이기 때문에 디펜스 게임으로 선정하게 되었다.

II. 특징



1. 이슈인 바이러스를 이용한 흥미와 교육성

- 최근 이슈인 **바이러스**를 소재로 사용하여 보다 쉽게 게임에 관심을 가질 수 있다.
- 실제로 존재하는 병원체와 면역 세포가 등장하여 게임을 하면서 병원체와 세포에 대해 알 수 있어 **게임과 교육이 동시에** 가능하다.



(명일방주 플레이 화면)



(공수의 전설 플레이 화면)

2. 액션과 전략 2가지가 혼합된 조작법

- 액션과 전략이 **혼합된** 조작법을 가져 액션의 단점인 **단조로움**과 전략의 단점인 **긴장감**을 서로 보완할 수 있다.



(메이플스토리 몬스터 컬렉션)

3. 컬렉션 시스템으로 인한 수집의 재미

- 컬렉션 시스템으로 전투를 통한 재미뿐만 아니라 **수집의 재미** 또한 존재한다.



4. 짧은 플레이타임으로 인한 접근성

- 1게임 당 짧은 플레이타임을 가져 직장인, 학생이 쉽게 출, 퇴근 및 등, 학교 길에 가볍게 플레이 할 수 있다.

4. 시놉시스

병원체 출현

세계 각국의 무분별한 개발로 인해 환경오염이 심각해진다. 하지만 세계는 이를 심각하게 여기지 않았고 내버려두었다.

그러던 2030년 세계 각지에서 각종 병원체의 개체 수가 급증하기 시작한다.

세계는 병원체를 대수롭지 않게 여겼고 결국 일주일 후 환자가 점점 늘어 병원체가 세계를 뒤덮었다.

병원체의 변화

세계는 뒤늦게 백신을 개발하고 병원체들을 막으려고 한다. 그 결과 백신을 개발하여 병원체들을 막아낸다.

하지만 병원체들은 백신이 먹히지 않는 성질로 변화하고 연구자들은 병원체들에게 어떤 변화가 일어났는지 조사했다.

그 결과 각종 산업 폐기물에 병원체들이 변화했다는 사실을 알게 되고, 세계는 다시 위기에 빠진다.

세포들의 저항

백신으로는 병원체 퇴치에 한계가 보이고 세계는 각자 면역력을 증진해 병원체를 방어하라고 권고하고 자연 종식을 기다린다.

그 사이 우리 몸속의 면역 세포들이 변화하는 병원체를 막기 위해 고군분투한다.

병원체로부터 인체를 보호하자!

5. 등장 캐릭터 및 몬스터 설정

I. 캐릭터(면역 세포) 설정

- 플레이어가 사용하는 캐릭터인 **면역 세포**의 능력치, 특징을 설명한다.

A. 능력치 설명

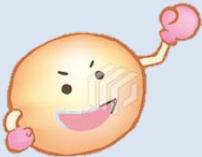
체력	세포의 생명력 을 나타내는 능력치 (0이 될 시 사망한다.)
공격력	기본 공격 시 가하는 피해 를 결정하는 능력치로 스킬 피해량 의 계수로 반영된다. Ex) 공격력 30일 때 300% 피해량의 스킬 사용 시 스킬은 90의 피해를 입힌다.
방어력	방어력 수치만큼 받은 피해를 감소 시킨다. Ex) 방어력 15일 때 30의 피해를 받을 시 30-15 -> 15의 피해를 받음
공격속도	세포의 기본 공격 주기 를 결정하는 능력치로 초당 공격 횟수로 나타낸다. Ex) 공격속도 1.3 -> 초당 1.3회의 기본 공격을 가한다.
스킬 게이지 충전량	세포의 스킬 재사용에 필요한 충전량 을 나타내는 능력치로 최대 충전까지 처치해야 할 병원체 수로 나타낸다. Ex) 스킬 게이지 충전량 60 -> 60개의 병원체 처치 시 최대 충전
이동속도	유닛이 이동하는 속도 를 결정하는 능력치로 초당 이동하는 Cm으로 나타낸다. Ex) 이동속도 0.9 -> 초당 0.9cm를 이동한다.
사정거리	유닛이 공격 가능한 거리 를 결정하는 능력치로 최대 사정거리를 cm으로 나타낸다. Ex) 사정거리 1 -> 최대 1cm까지 공격이 가능하다.

B. 캐릭터(면역 세포) 목록 및 능력치

이미지	설명		
	세포 이름: 호중구 A		
	세포 특징: 가장 기본적인 면역 세포이다. 병원체 중 바이러스 종류 에게 추가 피해 를 입힌다.		
	세포 스킬: 면역 능력을 증폭시켜 15초간 이동속도 20%, 방어력 25% 증가하고 기본 공격이 광역피해 로 변한다.		
	체력: 400	공격력: 35	방어력: 20
	공격속도: 1.2	스킬 충전량: 20	이동속도: 0.9
	사정거리: 0.7		

	세포 이름: 호중구 B		
	세포 특징: 가장 기본적인 면역 세포이다. 병원체 중 균 종류 에게 추가 피해 를 입힌다. 호중구 A에 비해 체력이 낮고 원거리 공격 을 사용한다.		
	세포 스킬: 면역 능력을 증폭시켜 15초간 공격속도 15% , 공격력 20% 증가하고 기본 공격의 사정거리가 1칸 증가한다.		
	체력: 300	공격력: 30	방어력: 15
	공격속도: 1.0	스킬 충전량: 20	이동속도: 1.0
	사정거리: 3.0		
	세포 이름: 호산구 A		
	세포 특징: 기생충에게 강력한 면역 세포이다. 병원체 중 기생충 종류 에게 추가 피해 를 입히고, 기생충의 능력에 면역된다.		
	세포 스킬: 병원균 한 개를 공격하여 독성 물질을 주입한다. 공격당한 병원균은 1초 후 폭발 하여 주변에 공격력의 250%의 광역피해 를 입힌다. (보스 병원체는 폭발 시 사망하지 않고 최대 체력 15% 피해)		
	체력: 400	공격력: 30	방어력: 20
	공격속도: 1.1	스킬 충전량: 30	이동속도: 0.9
	사정거리: 0.6		
	세포 이름: 호산구 B		
	세포 특징: 기생충에게 강력한 면역 세포이다. 호산구 A와 유사하지만, 체력이 낮고 원거리 공격 을 사용한다.		
	세포 스킬: 관통하는 창을 던져 적에게 최대 체력 30% 피해 를 준다. (보스는 최대 체력 10% 피해) 스킬에 피격하여 사망한 적 은 폭발 하여 광역피해를 입힌다.		
	체력: 300	공격력: 25	방어력: 15
	공격속도: 0.9	스킬 충전량: 35	이동속도: 1.0

	세포 이름: 대식세포 A		
	세포 특징: 다른 세포보다 몸집이 거대 하고 체력이 높다 는 특성을 가진다. 병원체들을 먹으면서 공격한다.		
	세포 스킬: 대식세포 A가 5초간 회전하며 구른다 . 구르기에 피격된 적은 지속적으로 뒤로 밀려나며 공격력의 75% 피해를 입는다.		
	체력: 700	공격력: 20	방어력: 30
	공격속도: 0.7	스킬 충전량: 35	이동속도: 0.7
	사정거리: 0.6		
		세포 이름: 대식세포 B	
세포 특징: 대식세포 A와 유사하지만 체력이 높은 대신 병원체를 일정량 이상 처치 시 체력을 회복 한다.			
세포 스킬: 자신의 체력을 30% 소모 하고 10초간 주변 적들에게 1초 마다 공격력의 50% 피해 를 입힌다.			
체력: 550		공격력: 25	방어력: 25
공격속도: 0.7		스킬 충전량: 30	이동속도: 0.8
사정거리: 0.6			
		세포 이름: 수지상세포	
	세포 특징: 다른 세포보다 기본 능력치가 낮다 . 수지상세포의 공격에 공격받은 병원체 는 다른 세포에게 받는 피해량 이 50% 증가 한다.		
	세포 스킬: 10초간 나머지 세포 2개 에게 자신의 특수 능력 을 적용시킨다.		
	체력: 275	공격력: 20	방어력: 10
	공격속도: 0.6	스킬 충전량: 10	이동속도: 0.5
	사정거리: 0.7		
		세포 이름: 킬러 T세포	
세포 특징: 다른 세포보다 기본 능력치가 높다 . 기본 공격에 광역 공격 이 적용된다. 보조 T세포와 함께 사용 해야 하며, 게임 시작 15초 후 전투를 시작한다.			
세포 스킬: 칼을 휘둘러 전방 일정 범위 내 병원체들을 즉사 시킨다. (보스는 최대 체력 20% 피해)			
체력: 500		공격력: 55	방어력: 35
공격속도: 1.1		스킬 충전량: 60	이동속도: 1.0
사정거리: 0.8			

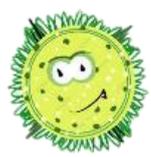
	세포 이름: 보조 T세포		
	세포 특징: 다른 세포를 지휘하는 세포로 보조로만 사용가능 공격이 불가능하지만 다른 세포의 능력치 를 10% 올려준다. 5초마다 필드 내 면역 세포의 체력 을 5% 회복 시킨다.		
	보조 T세포는 스킬을 사용할 수 없다.		
	체력: 225	공격력: 0	방어력: 10
	공격속도: 0	스킬 충전량: 0	이동속도: 0
	사정거리: 0		
	세포 이름: B세포 A		
	세포 특징: 공격 시 항체를 만들어내는 면역 세포이다. B세포 A의 공격, 스킬은 공격한 병원체의 이동속도 를 낮춘다.		
	세포 스킬: 7초간 전방 일정 범위 바닥에 항체를 뿌린다. 항체를 밟은 적은 이동 속도 10% 감소 하고 1초마다 공격력의 50%의 지속 피해 를 입힌다.		
	체력: 350	공격력: 30	방어력: 25
	공격속도: 1.	스킬 충전량: 45	이동속도: 1.0
	사정거리: 0.6		
	세포 이름: B세포 B		
	세포 특징: 공격 시 항체를 만들어내는 면역 세포이다. B세포 A와 유사하지만 체력이 낮고 원거리 공격 을 사용한다.		
	세포 스킬: 항체로 5초간 지속되는 벽을 만든다. 병원체는 생성된 벽을 통과하지 못 한다.		
	체력: 275	공격력: 25	방어력: 20
	공격속도: 0.9	스킬 충전량: 48	이동속도: 1.2
	사정거리: 2.0		
	세포 이름: NK세포		
	세포 특징: 다른 세포보다 능력치는 다소 떨어진다. 스킬로 아군 세포를 만들어낸다.		
	세포 스킬: 아군 세포를 4마리 소환 한다. 아군 세포는 병원체와 전투 하며, 병원체에게 사망 시 자폭 하여 주변에 200%의 광역피해 를 입힌다.		
	체력: 275	공격력: 25	방어력: 20
	공격속도: 1.0	스킬 충전량: 55	이동속도: 1.1
	사정거리: 0.7		

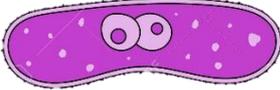
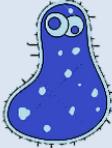
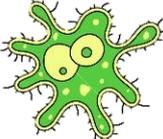
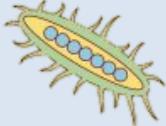
	세포 이름: 아군 세포		
	세포 특징: NK세포가 스킬을 사용할 시 나오는 세포이다. 가장 가까운 적을 찾아 공격하며, 기본 공격만 사용한다.		
	체력: 100	공격력: 10	방어력: 0
	공격속도: 0.5	스킬 충전량: 0	이동속도: 0.6
	사정거리: 0.4		

II. 몬스터(병원체) 설정

- 유저가 전투에서 처치해야 할 병원체의 능력치, 특징을 설명한다.

A. 몬스터(병원체) 설명

이미지	설명
	병원체 이름: 곡사키 바이러스
	출현 챗터: 1Ch 뇌 침투
	병원체 특징: 뇌수막염을 일으키는 바이러스
	병원체 이름: 에코 바이러스
	출현 챗터: 1Ch 뇌 침투
	병원체 특징: 뇌수막염을 일으키는 바이러스 곡사키 바이러스와 유사하지만 체력이 낮고 원거리 공격을 사용한다.
	병원체 이름: 폐렴구균
	출현 챗터: 1Ch 뇌 침투, 5Ch 폐 침투
	병원체 특징: 뇌수막염, 폐렴을 일으키는 세균
	병원체 이름: 선모충
	출현 챗터: 2Ch 팔 근육 침투
	병원체 특징: 근육통을 일으키는 기생충 공격 시 공격한 상대를 묶어 1초간 모든 움직임을 제한하며 피해를 입힌다.
	병원체 이름: COVID-19
	출현 챗터: 2Ch 팔 근육 침투, 5Ch 폐 침투
	병원체 특징: 폐렴, 근육통을 일으키는 바이러스 기본 이동속도가 빠르고, 3초간 피해를 받지 않을 시 2개로 분열한다.

	병원체 이름: MERS-COV
	출현 챗터: 2Ch 팔 근육 침투, 5Ch 폐 침투
	병원체 특징: 폐렴, 근육통을 일으키는 바이러스 별다른 능력은 없지만 공격력 이 매우 강하다.
	병원체 이름: 대장균 A
	출현 챗터: 3Ch 공팔 침투, 4Ch 간 침투(담낭에서만 출현)
	병원체 특징: 신우신염, 간농양을 일으키는 세균 번식력이 뛰어나 5초 간격으로 대장균 B를 2개 생성한다.
	병원체 이름: 대장균 B
	출현 챗터: 3Ch 공팔 침투, 4Ch 간 침투(담낭에서만 출현)
	병원체 특징: 대장균 A에서 생성된 세균 대장균 A와 유사하지만 분열하지 않고 능력치가 저열하다.
	병원체 이름: 변형된 대장균
	출현 챗터: 3Ch 공팔 침투
	병원체 특징: 심각하게 오염되어 변형된 대장균 대장균 B를 생성하진 않지만 공격한 상대의 공격속도, 공격력을 10% 감소시킨다.
	병원체 이름: 간흡충
	출현 챗터: 4Ch 간 침투
	병원체 특징: 간염을 일으키는 기생충 공격 시 공격한 상대를 3초간 출혈시켜 1초마다 공격력의 40%만큼 지속피해 를 입힌다.
	병원체 이름: B형 간염 바이러스
	출현 챗터: 4Ch 간 침투
	병원체 특징: 간염을 일으키는 바이러스 공격 시 공격한 상대를 황달에 걸리게 하여 공격력, 방어력을 10% 감소시킨다.
	병원체 이름: 인플루엔자
	출현 챗터: 5Ch 폐 침투
	병원체 특징: 폐렴을 일으키는 바이러스 체력이 약하지만 오직 일반 세포만 을 목표로 잡는다.

B. 몬스터(병원체) 등장 챕터 별 능력치

- 병원체의 능력치는 등장 **챕터마다** 달라질 수 있으며 **보스로 출현 시**에도 달라질 수 있다.
- 표에 표기된 능력치는 각 챕터의 **1 스테이지 기준**으로 작성되며, 스테이지가 넘어갈 때
마다 1 스테이지 기준 능력치의 체력 5%, 공격력 2.5%씩 **증가**한다.
Ex) 병원체 1-1 스테이지 공격력 40 → 1-3 스테이지 공격력 42
- 모든 병원체는 **3cm의 인식 범위**를 가진다.

챕터	병원체 이름	능력치	
		체력	공격력
 <p>1Ch 뇌 침투</p>	 <p>코사키 바이러스</p>	체력: 60	공격력: 40
		공격속도: 0.8	이동속도: 0.9
		사정거리: 0.5	
	 <p>에코 바이러스</p>	체력: 50	공격력: 42.5
		공격속도: 0.7	이동속도: 0.8
		사정거리: 1.5	
	 <p>에코 바이러스 (보스)</p>	체력: 500	공격력: 60
		공격속도: 0.5	이동속도: 0.6
		사정거리: 2.0	
	 <p>페렴구균 (보스)</p>	체력: 500	공격력: 55
		공격속도: 0.6	이동속도: 0.7
		사정거리: 1.0	
 <p>2Ch 팔 근육 침투</p>	 <p>선모충</p>	체력: 90	공격력: 50
		공격속도: 0.3	이동속도: 0.7
		사정거리: 0.5	
	 <p>MERS-COV</p>	체력: 95	공격력: 60
		공격속도: 0.6	이동속도: 0.8
		사정거리: 0.7	
	 <p>MERS-COV (보스)</p>	체력: 600	공격력: 75
		공격속도: 0.5	이동속도: 0.6
		사정거리: 0.9	
	 <p>COVID-19 (보스)</p>	체력: 600	공격력: 65
		공격속도: 0.7	이동속도: 0.7
		사정거리: 0.8	

 <p>3Ch 콩팥 침투</p>		대장균 B	체력: 40	공격력: 30
			공격속도: 0.6	이동속도: 1.0
			사정거리: 0.4	
		대장균 A	체력: 135	공격력: 65
			공격속도: 0.7	이동속도: 0.7
			사정거리: 0.7	
		대장균 A (보스)	체력: 700	공격력: 75
			공격속도: 0.5	이동속도: 0.5
			사정거리: 0.9	
		변형된 대장균	체력: 130	공격력: 60
			공격속도: 1.0	이동속도: 0.9
			사정거리: 0.8	
		변형된 대장균 (보스)	체력: 700	공격력: 70
			공격속도: 0.8	이동속도: 0.7
			사정거리: 1.1	
 <p>4Ch 간 침투</p>		간흡충	체력: 190	공격력: 70
			공격속도: 0.4	이동속도: 0.7
			사정거리: 0.6	
		B형 간염 바이러스	체력: 200	공격력: 80
			공격속도: 0.8	이동속도: 0.6
			사정거리: 0.5	
		B형 간염 바이러스 (보스)	체력: 800	공격력: 90
			공격속도: 0.6	이동속도: 0.4
			사정거리: 0.7	
		대장균 B	체력: 60	공격력: 35
			공격속도: 0.6	이동속도: 1.0
			사정거리: 0.4	
		대장균 A (보스)	체력: 800	공격력: 95
			공격속도: 0.5	이동속도: 0.5
			사정거리: 0.9	

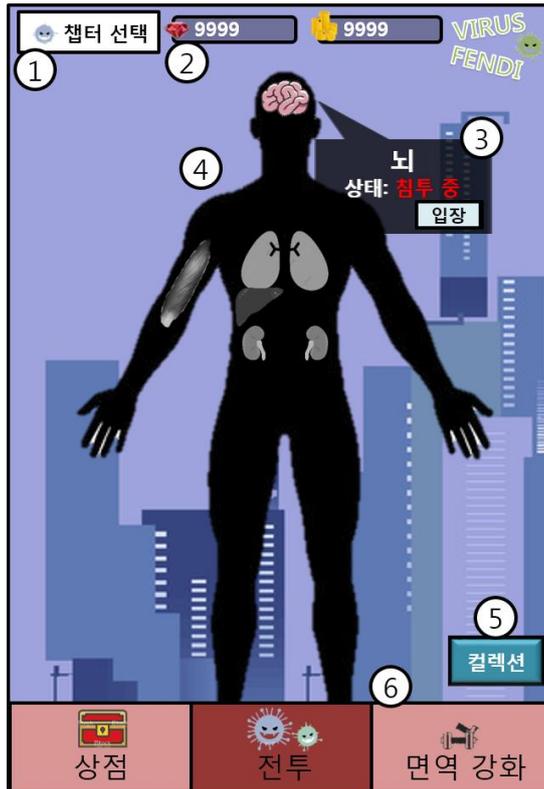
 <p>5Ch 폐 침투</p>		폐렴구균	체력: 300	공격력: 105
			공격속도: 0.8	이동속도: 0.9
			사정거리: 0.8	
		인플루엔자	체력: 200	공격력: 80
			공격속도: 0.9	이동속도: 1.3
			사정거리: 0.2	
		MERS-COV	체력: 300	공격력: 130
			공격속도: 0.6	이동속도: 0.8
			사정거리: 0.7	
		MERS-COV (보스)	체력: 900	공격력: 165
			공격속도: 0.5	이동속도: 0.6
			사정거리: 0.9	
		COVID-19	체력: 320	공격력: 115
			공격속도: 0.9	이동속도: 0.9
			사정거리: 0.6	
	COVID-19 (보스)	체력: 1000	공격력: 130	
		공격속도: 0.7	이동속도: 0.7	
		사정거리: 0.8		

6. 메인 화면 구성 및 인터페이스

- 메인 화면의 UI 구성 및 기능을 설명한다.

(메인 화면에서 챕터 또한 선택이 가능하여 UI만 설명하고 챕터는 게임 시스템 설정에서 설명한다.)

- 메인(챕터 선택) 화면 구성



UI 이름	설명
1. 화면 상태 UI	현재 유저가 위치하는 화면을 알려주는 UI이다.
2. 재화 목록 UI	현재 유저가 가지고 있는 재화를 보여주는 UI이다.
3. 챕터 정보 UI	선택한 챕터의 정보를 보여주는 UI이다. 챕터의 상태 확인과 입장을 진행할 수 있다.
4. 챕터 UI	진입 가능한 챕터를 보여주는 UI이다. 진입이 불가능한 챕터는 흑백으로 처리된다. <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>진입 가능</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>진입 불가</p> </div> </div>
5. 컬렉션 UI	터치 시 컬렉션 목록을 출력하는 UI이다.

6. 콘텐츠 스크롤

각각 상점, 전투, 강화 화면으로 이동시켜주는 UI
현재 위치한 화면의 경우 UI가 짙어진다.



전투 화면일 시



강화 화면일 시

7. 게임 시스템 설정

I. 전투

A. 맵



(Beasts Evolved: Skirmish 스테이지 화면)

- 전체적인 맵의 흐름은 **스테이지 방식**으로 진행된다.

Ex) 챕터 선택 -> 스테이지 선택 후 전투 돌입

a. 맵 컨셉



(Cell Defender 플레이 화면)

- 맵 컨셉은 병원체가 몸 속으로 진입하여 세포들과 전투한다는 설정을 반영하여 인간의 내부 기관이나 장기 내부를 배경으로 한다.

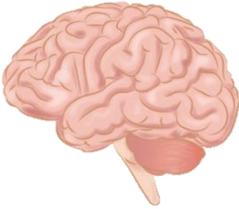
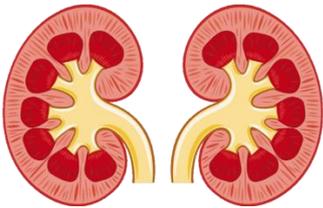
b. 챗터 구성

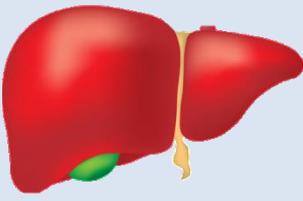
- 챗터는 총 5가지로 구성된다.
- 각 챗터마다 맵에 적용되는 **필드 효과가 존재**하며, 특수한 효과를 통해 각 챗터마다 특색을 강조하고 다양한 전략을 유도한다. 필드 효과는 스테이지에 따라 정도가 **변동**된다.
- 디펜스 중 일반 세포의 체력이 50% 이상 하락할 경우 신체에 질환이 생겨 **질환 효과**가 필드에 일어난다. 질환 효과는 강화를 통해 효과가 **하락**할 수 있다.

- 챗터 순서



- 챗터 설명

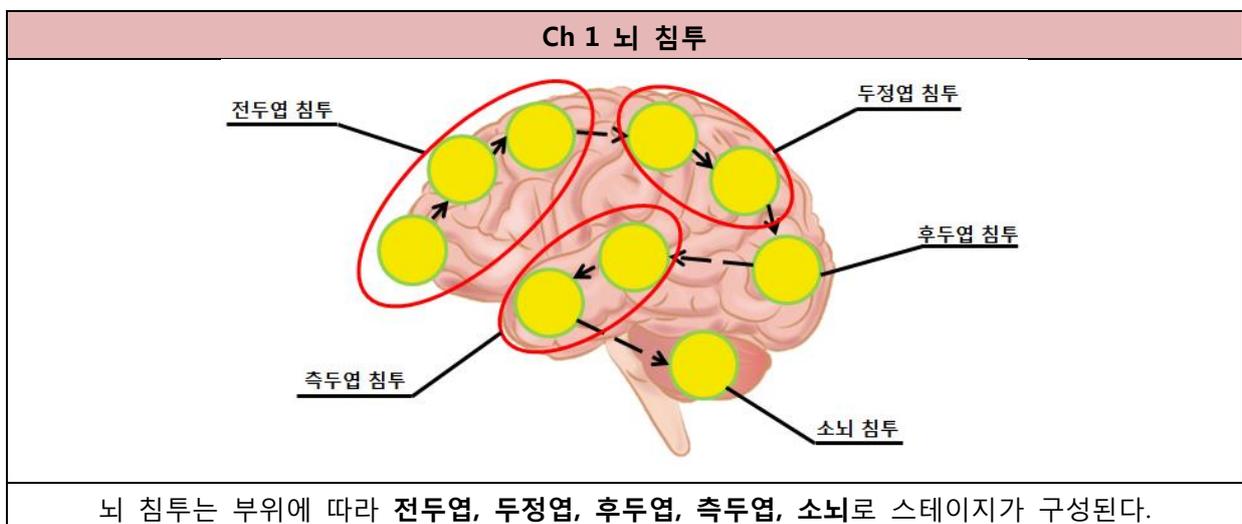
챗터 이미지	챗터 이름 및 정보		
	챗터 이름: 뇌 침투 챗터 정보: 제 1챗터 필드 효과: 없음 질환 효과: 뇌수막염에 의해 염증이 생겨 필드에 지나갈 수 없는 벽이 생긴다.		
		챗터 이름: 팔 근육 침투 챗터 정보: 제 2챗터 필드 효과: 근육의 수축, 이완 작용으로 랜덤적으로 필드 구역이 작아지거나 커질 수 있음 질환 효과: 근육통에 의해 통증이 생겨 랜덤적으로 필드가 진동하여 세포의 움직임이 제한된다.	
			챗터 이름: 콩팥 침투 챗터 정보: 제 3챗터 필드 효과: 전투 시작 후 랜덤적으로 오줌이 쌓여 15초간 필드의 모든 유닛의 이동속도가 상승한다. 질환 효과: 신우신염에 의해 염증이 생겨 필드에 지나갈 수 없는 벽이 생긴다.

	챕터 이름: 간 침투
	챕터 정보: 제 4챕터
	필드 효과: 전투 시작 후 랜덤적으로 해독 작용에 의해 15초간 필드에 모든 유닛이 밝을 시 피해를 입는 구역 이 생성된다.
	챕터 이름: 폐 침투
	챕터 정보: 제 5챕터
	필드 효과: 전투 시작 후 랜덤적으로 호흡으로 인해 3초간 아군 진영이나 병원체 진영으로 바람이 불어 모든 유닛의 이동을 방해한다.
	질환 효과: 간염에서 간암으로 진행되어 병원체 전체가 암을 가져 공격에 지속 데미지 가 추가된다.
	질환 효과: 폐렴으로 인해 필드에 물이 차 세포의 이동속도가 하락한다.

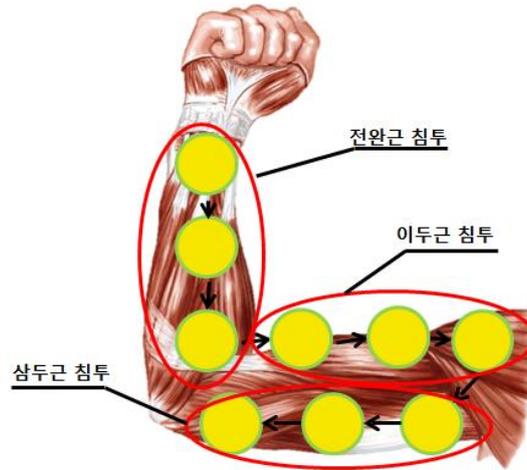
c. 스테이지

- 스테이지는 기본적으로 챕터마다 9개의 스테이지로 구성된다.
- 스테이지는 각각 **별점**이 존재하며 스테이지 내의 특정 조건을 충족하여 별점을 채울 수 있다. 또한, 받은 별점에 따라 스테이지 **클리어 보상이 달라질** 수 있다.
- 입장하고 싶은 스테이지를 터치 시 스테이지의 **정보**가 출력되며 해당 스테이지에서 출현하는 병원체의 정보를 확인하고 사용할 면역 세포를 선택한다.
- 스테이지 클리어 시 다음 단계의 스테이지가 **해금**된다.

- 챕터 별 스테이지 구성

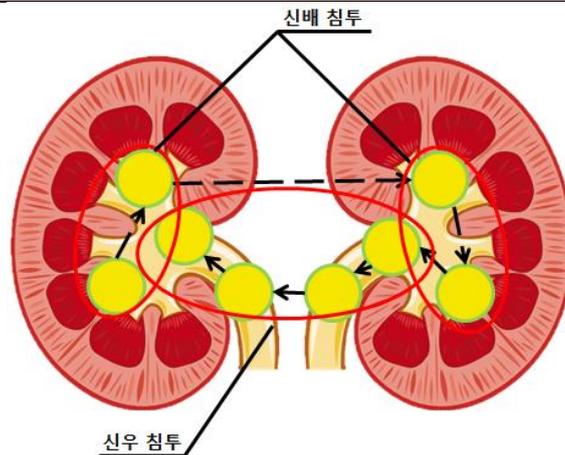


Ch 2 팔 근육 침투



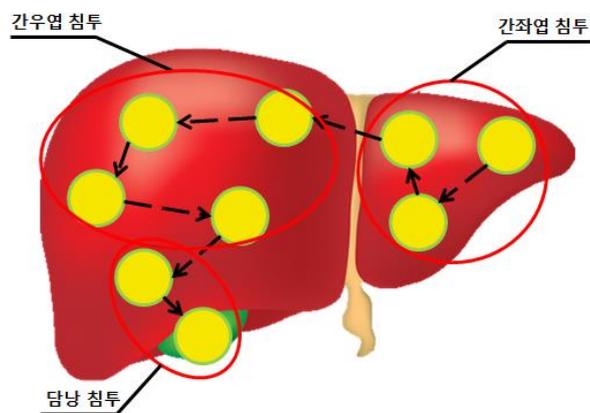
팔 근육 침투는 부위에 따라 **전완근, 이두근, 삼두근**으로 스테이지가 구성된다.

Ch 3 콩팥 침투

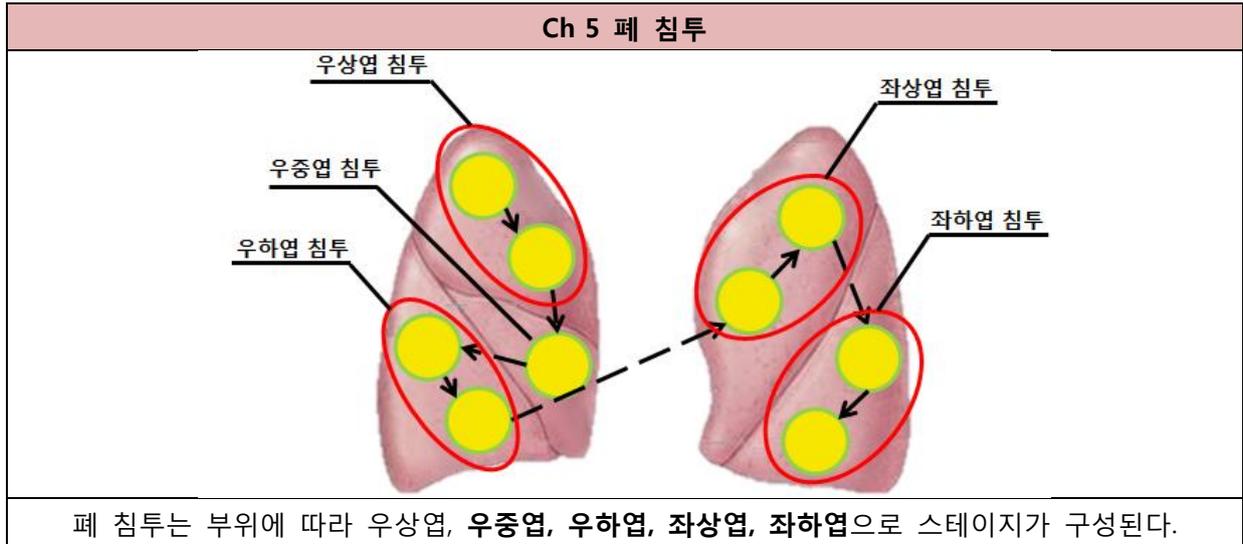


콩팥 침투는 부위에 따라 **신배, 신우**로 스테이지가 구성되며 콩팥 챕터는 스테이지가 **8개**로 이루어진다.

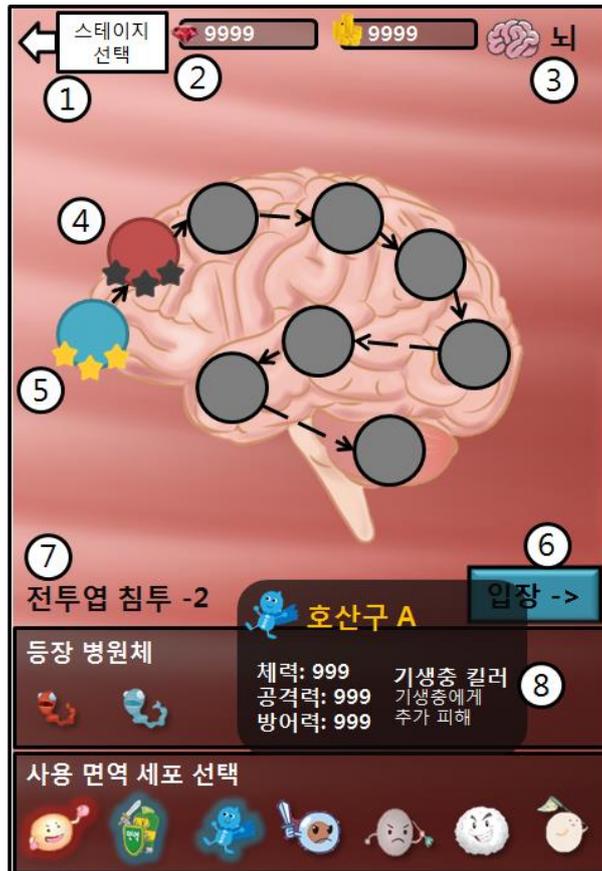
Ch 4 간 침투



간 침투는 부위에 따라 **간좌엽, 간우엽, 담낭**으로 스테이지가 구성된다.



- 스테이지 선택 화면 구성



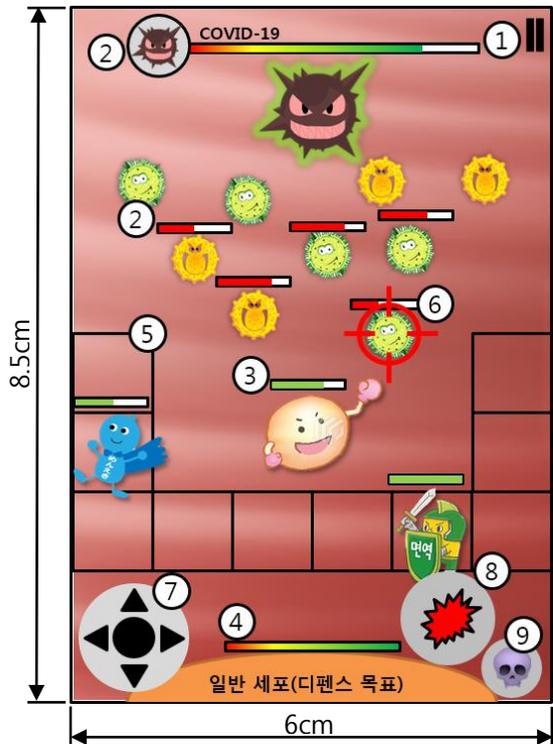
UI 이름	설명
1. 화면 상태 UI	현재 유저가 위치하는 화면을 알려주는 UI이다.
2. 재화 목록 UI	현재 유저가 가지고 있는 재화를 보여주는 UI이다.

3. 현재 챕터 UI	<p>현재 유저가 위치한 챕터를 알려주는 UI이다.</p> <p> 뇌  간</p> <p>현재 위치한 챕터에 따라 아이콘과 텍스트가 변경된다.</p>
4. 스테이지 UI	<p>현재 챕터의 스테이지를 보여주는 UI이다.</p> <p>현재 스테이지의 상태에 따라 UI의 색상을 다르게 표시한다.</p> <p> 격파 스테이지  현재 도전 스테이지  해금 X 스테이지</p> <p>-> 푸른색 -> 붉은색 -> 흑백</p>
5. 별점 UI	<p>스테이지 UI 하단에 해당 스테이지의 별점을 표시한다.</p> <p>별점 또한 스테이지의 상태에 따라 UI의 색상을 다르게 표시한다.</p> <p> 격파 스테이지  현재 도전 스테이지 해금 X 스테이지</p> <p>-> 획득 별점 표시 -> 모두 흑백으로 표시 -> 표시하지 않음</p>
6. 입장 UI	<p>터치 시 해당 스테이지에 입장을 진행하는 UI이다.</p>
7. 상세 정보 UI	<p>스테이지 UI를 터치했을 때 출력되는 UI로 해당 스테이지의 이름, 등장 병원체 표시, 사용 면역 세포를 선택하는 UI이다.</p> <div data-bbox="647 1088 1299 1357" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>등장 병원체</p>  <hr/> <p>사용 면역 세포 선택</p>  </div> <p>선택 시 메인 세포 -> 붉은색, 보조 세포 2개 -> 푸른색으로 빛난다.</p> <p>좌우로 드래그하여 목록을 옆으로 움직일 수 있다.</p>
8. 면역 세포 정보 UI	<p>면역 세포의 자세한 정보를 보여주는 UI이다.</p> <p>선택한 면역 세포의 능력치, 특성을 표시한다.</p>

B. 상세 전투

a. 기본 전투 화면 구성

- 기본 전투 화면 구성

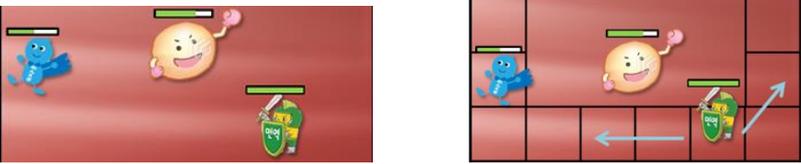
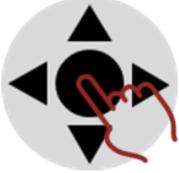


<기본 전투 화면 구성>



<일시 정지 시 예시>

UI 이름	설명
1. 일시 정지 UI	전투 진행 중 전투를 일시 정지시키는 UI이다. 터치 시 화면이 어두워진 뒤 계속하기와 전투 포기 버튼이 포함된 팝업을 출력한다.
2. 병원체 체력 UI	몰려오는 병원체의 체력을 보여주는 UI이다.    병원체의 상단에 표시 병원체 체력 100% 시 출력 X  보스 병원체의 경우에는 화면 상단에 따로 표시한다.  체력 0~10% 체력 10~50% 체력 100~50% 체력의 상황에 따라 UI의 색상이 변화한다.

<p>3. 면역 세포 체력 UI</p>	<p>유저가 사용하는 면역 세포의 체력을 보여주는 UI이다.</p>  <p>면역 세포의 상단에 표시</p>
<p>4. 일반 세포 체력 UI</p>	<p>디펜스 목표인 일반 세포의 체력을 보여주는 UI이다.</p>  <p>세포(디펜스 목표)</p> <p>일반 세포의 상단에 표시</p>  <p>체력 0~10% 체력 10~50% 체력 100~50%</p> <p>체력의 상황에 따라 UI의 색상이 변화한다.</p>
<p>5. 보조 세포 배치 구역</p>	<p>보조 세포의 배치 가능 구역을 보여주는 UI이다.</p>  <p>전투 진행 중에는 UI 출력 X 보조 세포 이동 중에만 출력</p>
<p>6. 메인 세포 타격 목표</p>	<p>메인 세포의 타격 목표를 표시하는 UI이다.</p>  <p>타격 목표에게 UI 생성 타격 목표 변경 시 변경된 목표에게 UI 재생성.</p>
<p>7. 이동 패드 UI</p>	<p>메인 세포의 이동을 제어하는 UI이다.</p>  <p>360° 모든 방향으로 이동 가능 UI 터치 후 원하는 방향으로 드래그하는 방식으로 사용한다.</p>
<p>8. 공격 버튼 UI</p>	<p>터치 시 메인 세포에게 기본 공격 명령을 내리는 UI이다.</p>
<p>9. 스킬 버튼 UI</p>	<p>터치 시 메인 세포에게 스킬 시전 명령을 내리는 UI이다. 스킬 사용 가능 여부에 따라 UI가 변동될 수 있다.</p>

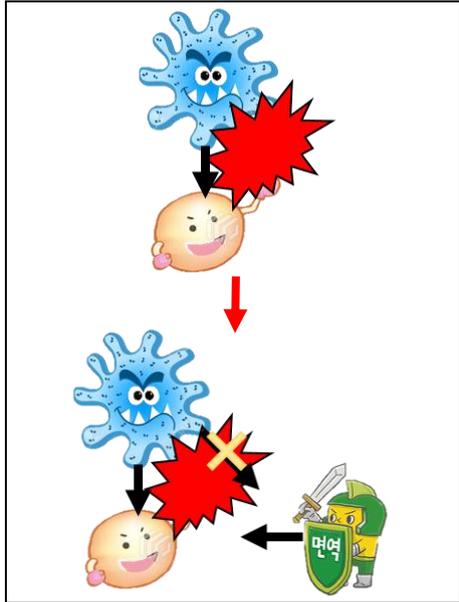
b. 상세 전투 규칙 설명

스태이지 선택, 사용 면역 세포 선택	
<p>← 스테이지 선택 9999 9999 뇌</p> <p>전투업 침투 -2 호산구 A 입장 -></p> <p>등장 병원체 체력: 999 기생충 킬러 공격력: 999 기생충에게 방어력: 999 추가 피해</p> <p>사용 면역 세포 선택</p>	<ol style="list-style-type: none"> 원하는 챕터, 스테이지 선택 상세 정보 UI 등장 병원체 확인 후 사용할 면역 세포를 터치하여 메인 1개, 보조 2개 선택 <ul style="list-style-type: none"> 선택된 면역 세포는 테두리에 네온 효과를 적용한다. (메인 세포는 붉은색, 보조 세포는 푸른색으로 빛난다.)

게임 진행 방식	
<p>병원체가 물러오는 방향</p> <p>일반 세포(디펜스 목표)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 전투 시작 시 병원체들이 유저의 디펜스 목표인 일반 세포를 감염시키기 위하여 물러오기 시작한다. 유저는 스테이지 선택 화면에서 선택한 3개의 면역 세포를 이용, 물러오는 병원체를 처리하여 일반 세포를 지키며 스테이지 내의 모든 병원체 처리 시 승리 유저의 면역 세포가 1마리도 남지 않거나 일반 세포가 사망할 시 패배 2개의 보조 세포는 맵 내의 배치 가능 구역에 배치하여 사용하며, 1개의 메인 세포는 유저가 조종하여 플레이한다. 이때 메인 세포 -> 스킬, 기본 공격 사용 가능 보조 세포 -> 기본 공격 사용 가능, 스킬 X

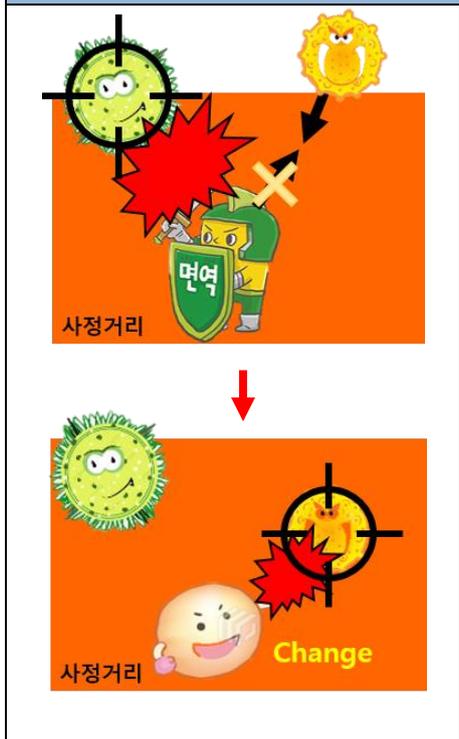
	<ul style="list-style-type: none"> - 전투 중 이동하고 싶은 보조 세포 터치 후 원하는 배치 가능 구역 터치 시 보조 세포 위치 변경 가능
<p style="text-align: center;">조종 배치</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 전투 중 원하는 보조 세포 터치 후 메인 세포 터치 시 역할을 바꾸어 사용할 수 있다.

병원체 AI 판정	
	<ul style="list-style-type: none"> - 기본적으로 병원체는 일반 세포를 공격 대상으로 한다. - 모든 병원체는 인식 범위가 존재하며 면역 세포가 인식 범위에 들어올 시 해당 면역 세포를 공격 목표로 한다. - 병원체는 공격 목표로 삼은 세포에게 사정거리까지 접근 후 공격한다.



- 병원체가 이미 공격 목표를 정한 경우 목표가 사망, 교체 될 시에만 목표를 재설정한다.

보조 세포 AI 판정



- 보조 세포는 자신의 사정거리 안에 들어온 가장 가까운 병원체를 공격한다.
- 보조 세포가 공격 목표를 정한 경우에는 해당 세포를 이동, 교체하거나 공격 목표가 사망할 시에만 목표를 재설정한다.

c. 전투 결과 화면

- 전투 종료 후 플레이 한 스테이지에 대한 결과를 나타내는 화면으로 전투 승리, 패배 시 출력한다.
- 전투 결과 화면에서 화면 터치 시 해당 챕터의 스테이지 선택 화면으로 이동한다.

- 기본 전투 화면 구성

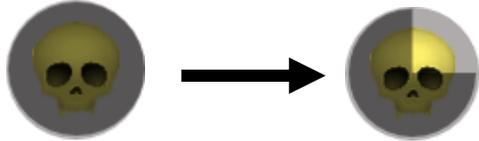


UI 이름	설명
1. 전투 결과 UI	<p>유저가 플레이 한 스테이지의 승리, 패배 결과를 표시하는 UI이다.</p> <p>전투 승리 전투 패배</p> <p>전투 승리 시 출력 전투 패배 시 출력</p>
2. 전투 정보 UI	<p>유저가 플레이 한 스테이지의 전투 정보를 보여주는 UI이다.</p> <p>플레이 한 스테이지 이름, 획득 별점, 사용한 면역 세포, 획득한 재화를 표시한다.</p>
3. 안내 UI	<p>터치 시 다음 화면으로 넘어가는 것을 알려주는 UI이다.</p> <p>→ 화면을 터치해주세요 ←</p> <p>1초 간격으로 UI가 점멸된다.</p>

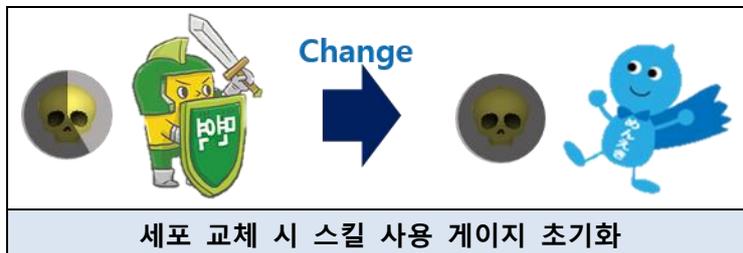
C. 캐릭터(면역 세포)

- 유저가 전투에서 사용하는 면역 세포이다.
- 유저는 모든 챕터에서 모든 면역 세포를 사용할 수 있다.

- 메인 세포 1마리는 유저가 **직접** 이동 및 공격하며, **기본 공격, 스킬 전부** 사용할 수 있다.
- 보조 세포 2마리는 보조 세포 배치 구역에 **배치**하여 **사정거리**에 들어온 병원체를 타격한다. 보조 세포는 **기본 공격만** 사용한다.
- 메인, 보조 세포 관계없이 제일 **가까이 있는 병원체**를 우선 타격하며, 메인 세포의 경우 **이동을 통해** 타격 목표를 변경할 수 있다.
- 메인 세포의 스킬은 사용 후 **일정량의 병원체**를 처치하여 스킬 사용 게이지를 채워 재사용하는 방식이다.

스킬 사용 시	스킬 사용 게이지 충전
	
스킬 사용 시 스킬 UI가 흑백으로 변화되며 충전 상태가 된다.	충전 상태에서 일정량의 병원체 처치 시 게이지가 차오르며 UI가 점점 돌아온다.

- 세포 교체 시 교체된 세포는 조건 없이 **스킬 사용 게이지 0**부터 시작한다.



세포 교체 시 스킬 사용 게이지 초기화

캐릭터 목록은 등장 캐릭터 및 몬스터 설정 참조

D. 몬스터(병원체)

a. 병원체 설명

- 병원체는 챕터에 따라 출현하는 종류가 **다르다**.
- 병원체는 기본적으로 디펜스 목표인 **기본 세포**를 목표로 잡으며 면역 세포로 인해 **목표가 바뀔** 수 있다.

몬스터 목록은 등장 캐릭터 및 몬스터 설정 참조

II. 컬렉션

A. 개요

- 컬렉션이란 유저가 전투를 하며 만나는 병원체와 세포를 **특정 조건**을 통해 컬렉션에 등록하는 시스템이다.
- 컬렉션 등록 시 등록된 유닛에 대해 **특별한 기능**이 추가된다.

B. 상세 콘텐츠 설명

a. 컬렉션 등록, 컬렉션 목록

- 컬렉션 등록 화면, 컬렉션 목록 화면

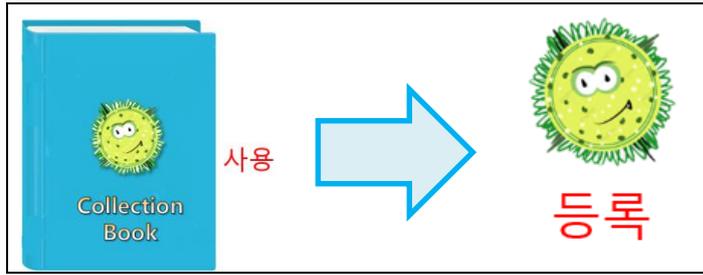


<컬렉션 등록 이펙트>



<컬렉션 목록 화면>

- 게임 중 면역 세포, 병원체에 대한 **특정 조건 달성 시** 해당 세포, 병원체에 대한 컬렉션이 **등록되고** 컬렉션 **등록 이펙트**를 출력한다.
Ex) 폐렴구균 100마리 처치, B세포 A 스킬 적중 50회
- 컬렉션 목록은 유저가 등록된 면역 세포, 병원체를 보여주며 아직 등록하지 못한 유닛은 **실루엣만** 표시한다.
- 컬렉션 목록에서 등록된 유닛 터치 시 해당 유닛에 대한 **특수 효과 설명 UI**가 출력된다.



- 컬렉션 북이라는 특별한 아이템으로 조건을 충족하지 않고 컬렉션을 채울 수도 있다.

b. 등록 시 효과

- 등록 시 효과 예시

<p>폐렴구균에 대한 피해량 10% 증가</p>	<p>B세포 A의 이동속도 10% 증가</p>

- 컬렉션에 등록한 유닛은 해당 유닛에 대해 특수 효과가 추가된다.
Ex) 폐렴구균에 대한 피해량 증가, B세포 A의 이동속도 증가

III. 강화

A. 강화 방식 설명

- 강화 방식 예시



- 강화는 캐릭터 각각 강화하는 방식이 아닌 **카테고리별로 강화하여 강화한 능력치가 캐릭터에게 전체 적용되는 방식이다.**

- 강화 메인 화면

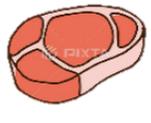


- 신체의 면역력을 올려 면역 세포가 강해진다는 컨셉의 강화이다.
- 일정량의 재화를 지불하고 원하는 카테고리의 **강화 버튼을 터치**하여 강화한다.
(강화 비용은 강화 레벨이 올라갈수록 소모되는 비용이 증가한다.)

B. 강화 종류

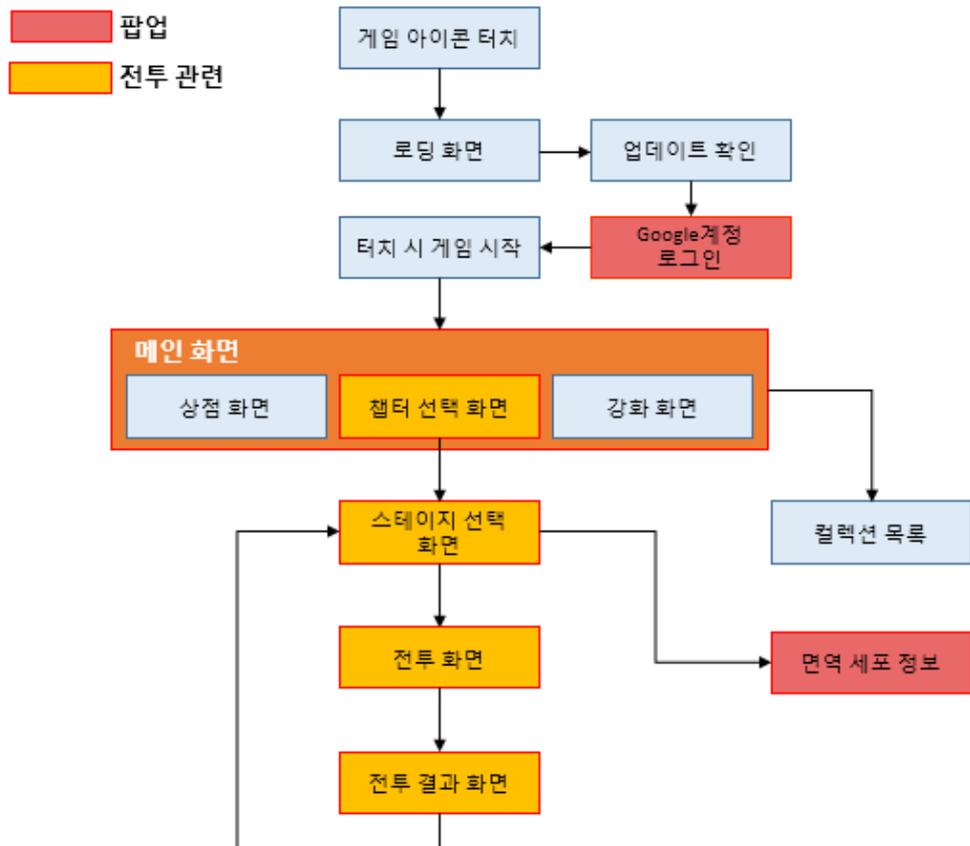
- 강화 종류 목록

이미지	설명
	강화 이름: 근력 운동
	강화 효과: 면역 세포의 공격력을 증가시킨다.
	강화 수치: 1레벨 당 현재 공격력 10% 증가
	강화 이름: 걷기 운동
	강화 효과: 면역 세포의 방어력을 증가시킨다.
	강화 수치: 1레벨 당 현재 방어력 10% 증가

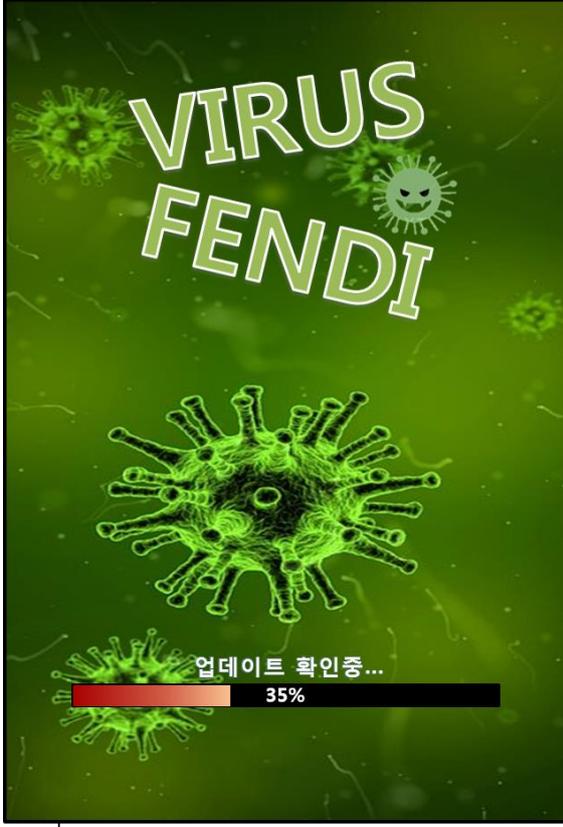
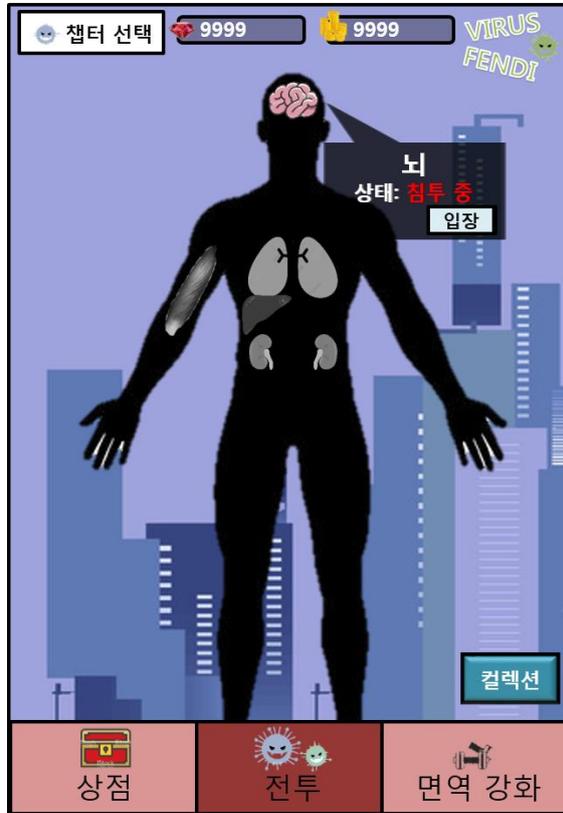
	강화 이름: 마스크 착용
	강화 효과: 면역 세포의 체력을 증가 시킨다.
	강화 수치: 1레벨 당 현재 체력 5% 증가
	강화 이름: 채소 섭취
	강화 효과: 면역 세포의 공격속도를 증가 시킨다.
	강화 수치: 1레벨 당 공격속도 2.5% 증가
	강화 이름: 고기 섭취
	강화 효과: 디펜스 목표(일반 세포)의 체력을 증가 시킨다.
	강화 수치: 1레벨 당 일반 세포 현재 체력 5% 증가
	강화 이름: 근력 운동
	강화 효과: 면역 세포의 필요 스킬 게이지 충전량을 감소 시킨다.
	강화 수치: 1레벨 당 필요 스킬 게이지 충전량 2.5% 감소

8. 게임 스토리 보드 (진행 화면)

1. 게임 화면 이동 구조도



II. 게임 진행 화면

 <p>The image shows a loading screen for the game 'VIRUS FENDI'. The background is a dark green with a large, detailed illustration of a virus particle in the center. The title 'VIRUS FENDI' is written in a stylized, outlined font at the top. At the bottom, there is a progress bar labeled '업데이트 확인중...' (Checking for updates...) with a value of 35%.</p>	<p style="text-align: center;">로딩 화면</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임 실행 시 출력되는 로딩 화면이다. - 업데이트 확인, Google 계정 로그인을 진행한다. - 준비 완료 후 화면 터치 시 다음 화면으로 넘어간다.
 <p>The image shows the main menu of the game 'VIRUS FENDI'. At the top, there are icons for '챕터 선택' (Chapter Select) with a value of 9999, and a gold coin icon with a value of 9999. The title 'VIRUS FENDI' is in the top right. The central part of the screen features a silhouette of a human figure with internal organs highlighted. A callout box points to the brain, stating '뇌 상태: 침투 중 입장' (Brain Status: Infiltration in progress, Enter). At the bottom, there are three main menu options: '상점' (Shop), '전투' (Battle), and '면역 강화' (Immunity Enhancement). A '컬렉션' (Collection) button is also visible on the right side.</p>	<p style="text-align: center;">메인 화면(챕터 선택 화면)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 로딩 완료 시 출력되는 메인 화면이다. - 컨텐츠 스크롤을 통해 챕터 선택 및 상점, 강화 탭으로 이동할 수 있다. - 컬렉션 목록 또한 열 수 있다.



컬렉션 목록 화면

- 메인 화면에서 **컬렉션 UI** 터치 시 컬렉션 목록 **팝업**이 출력된다.
- 유저가 **수집한 컬렉션**을 보여준다.



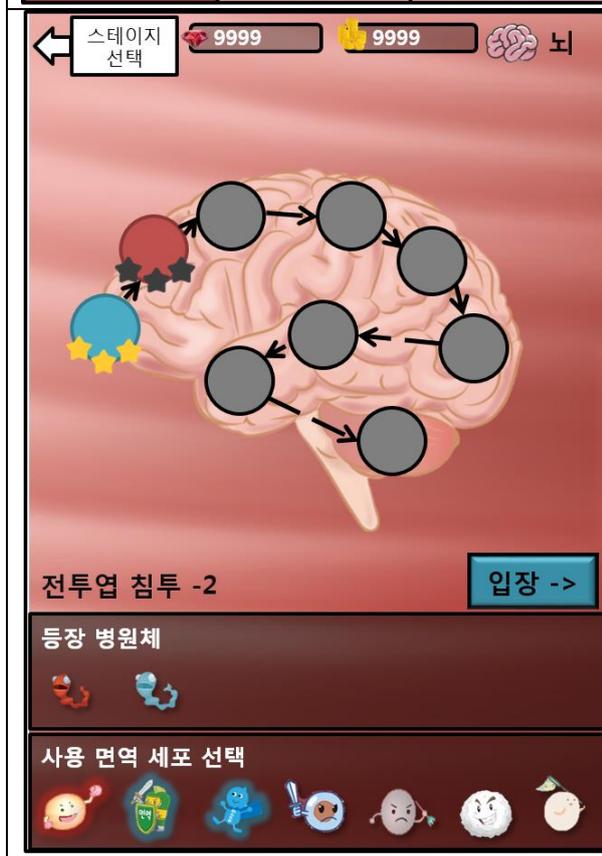
강화 화면

- 콘텐츠 스크롤에서 **면역 강화** 탭 터치 시 **이동**할 수 있다.
- **재화 지불** 후 유저가 **원하는 강화**를 할 수 있다.



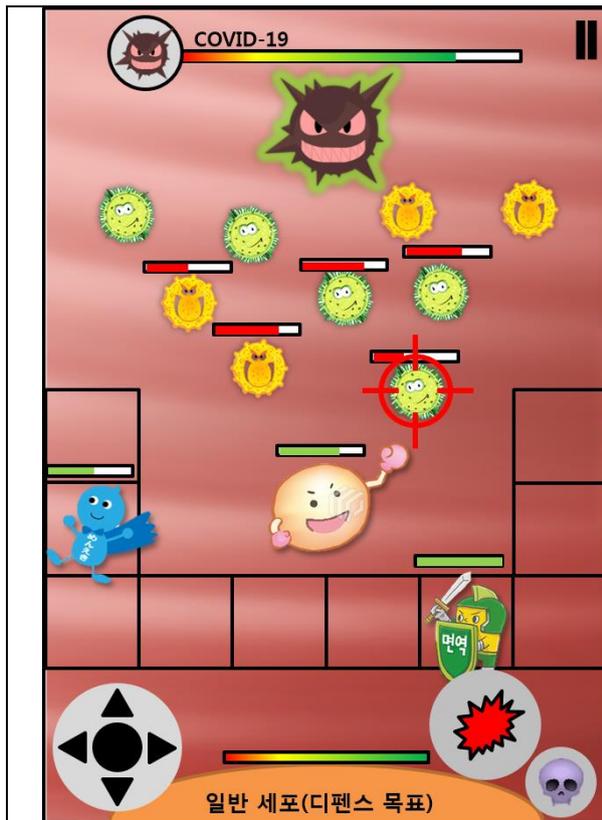
상점 화면

- 콘텐츠 스크롤에서 **상점** 탭 터치 시 이동할 수 있다.
- 상하로 스크롤하며 **원하는 상품**을 구입할 수 있다.



스테이지 선택 화면

- **챕터 선택 화면**에서 원하는 **챕터**를 선택하여 이동할 수 있다.
- 원하는 **스테이지**, **면역 세포**를 선택하여 전투로 진입할 수 있다.



전투 화면

- 스테이지 선택 화면에서 원하는 선택하여 전투로 진입한다.
- 디펜스 목표를 공격하는 병원체를 모두 무찌를 시 전투 종료
- 일시 정지 버튼을 통하여 게임을 중지하거나 포기할 수 있다.



전투 결과 화면

- 스테이지의 모든 병원체를 처치하거나, 전투 패배 및 포기 시 출력되는 화면이다.
- 전투 정보를 보여주며, 화면 터치 시 스테이지 선택 화면으로 돌아간다.

9. BM 요소 및 상점 구성

I. BM 요소



대박할입니다!

대박 : 보석 x 300, 골드 x 10,000, 보석 주머니 x 5



x300



x10000



x5

매수 ₩2,700

보물상자

황금 보물상자



일반 및 희귀 상자와
보물상자 2개씩 포함

3시간 동안 25%의 수익률
발생

구매하기
x60

흑요석 보물상자



희귀, 매우 희귀
상자와 보물상자 2개씩 포함

3시간 동안의 수익률
발생

구매하기
x300

(공수의 전설 화면 캡처)

유료 재화 판매, 패키지 상품 판매

- BM 요소는 유료 재화 판매, 패키지 상품 판매로 이루어진다

II. 상점 구성

A. 상점 구성품

- 상점 구성품은 유료 재화, 게임 내 재화, 패키지 상품, 컬렉션 북으로 구성된다.

- 유료 재화 판매 예시

상품명	루비 한 줌	루비 주머니	루비 바구니
제공 재화	루비 50개	루비 100개	루비 200개
가격	₩2,500	₩5,000	₩10,000

- 유료 재화는 패키지 상품, 결제로 구매가 가능하며 주로 게임 내 재화, 컬렉션 북 구매에 사용된다.

- 게임 내 재화 판매 예시

상품명	골드 주머니	골드 바구니	골드 상자
제공 재화	7,500골드	15,000골드	30,000골드
가격	루비 50개	루비 100개	루비 200개

- 게임 내 재화는 패키지 상품, 유료 재화로 구매가 가능하며 주로 강화에 사용된다.

- 패키지 상품 판매 예시

구매 가능 횟수 0/1

스타터 패키지



75루비

+



8000골드

+



POWER UP
4일
능력치 버프

₩5,000

패키지 상품 구성

- 패키지 상품은 다양한 상품을 묶어서 판매하는 상품으로 평범한 재화 구매보다 저렴하게 구성하여 유저에게 결제를 유도한다.
- 패키지 상품은 **결제**로 구매가 가능하다.

- 패키지 상품 구성 예시

상품명	스타터 패키지	컬렉션 북 패키지
구성 상품	루비 75개, 8,000골드, 능력치 버프 4일	루비 100개, 15,000골드, 컬렉션 북 각각 2개
가격	₩5,000	₩10,000

- 컬렉션 북 상품 판매 예시



컬렉션 북 상품 판매

- 사용 시 **랜덤 유닛**을 컬렉션에 등록시키는 컬렉션 북을 판매한다.
- 컬렉션 북은 **유료 재화로 구매**가 가능하다.

- 컬렉션 북 상품 구성 예시

상품명	컬렉션 북 (병원체)	컬렉션 북 (면역 세포)
구성 상품	컬렉션 북 (병원체) 1개	컬렉션 북 (면역 세포) 1개
가격	루비 50개	루비 50개

B. 상점 화면 구성

- 상점 메인 화면

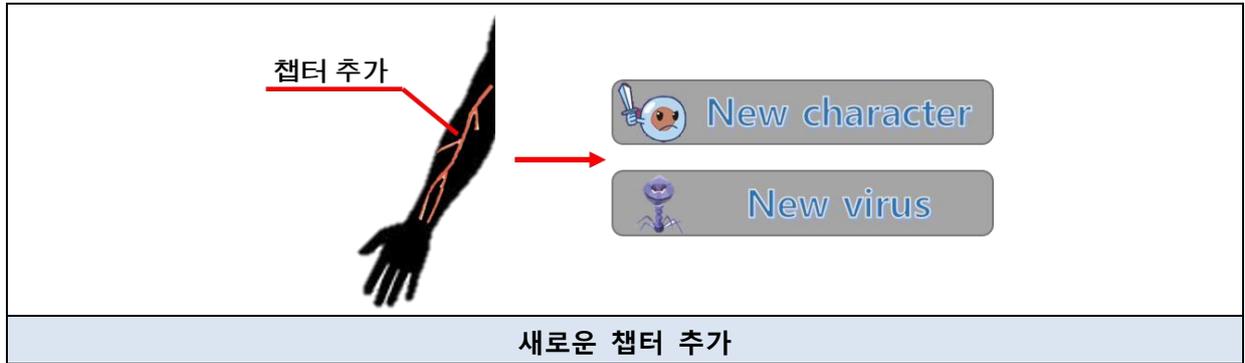


- 원하는 상품의 **구매 버튼 UI**를 터치하여 상품을 구입할 수 있다.
- 화면을 상하로 드래그하여 상점 목록을 움직일 수 있다.

10. 향후 업데이트 요소

I. 업데이트 요소

A. 챗터 추가



- 새로운 신체 부위(챗터)를 추가해 새로운 면역 세포, 병원체를 출시하여 더욱 다양한 전투 방식, 전략을 유도한다.
Ex) 신규 챗터 혈관 출시 -> 신규 병원균 녹농균 출시

B. PVP모드 추가



- 2명의 유저가 온라인으로 매칭되어 메인 세포만을 가지고 대결하는 PVP모드를 출시한다.
- PVE모드만으로는 유저의 흥미를 지속시키기에는 어려움이 있으므로 PVP모드를 추가하여 유저의 승부욕을 자극하여 흥미를 끌어낸다.

II. 업데이트 스케줄

