



아스테르카나 전투 시스템 기획서_ 우윤아

목차

1. 게임 개요

1-1 게임 소개

1-2 레퍼런스

1-3 차별점

2. 시스템

2-1 시스템 개요

2-2 UI 구성

2-3 구성요소

2-4 흐름

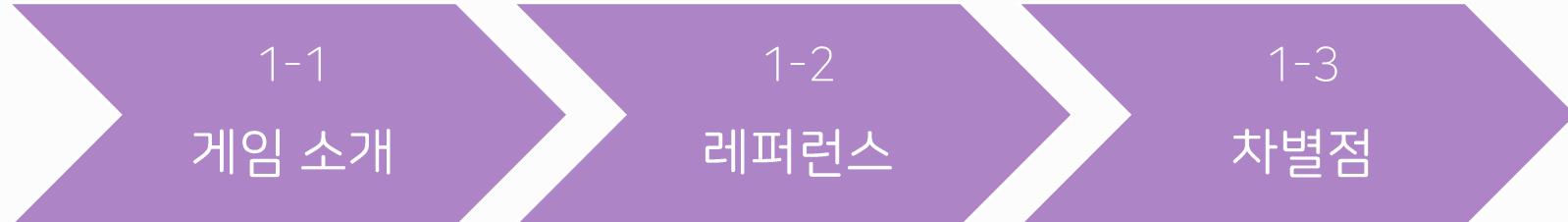
2-5 규칙

3. 플로우 차트

3-1 기능 플로우

1. 게임 개요

전투 시스템에 대한 설명을 하기 전 아스테르카나의 기본 콘셉트



게임의 장르 등
기본 정보 서술

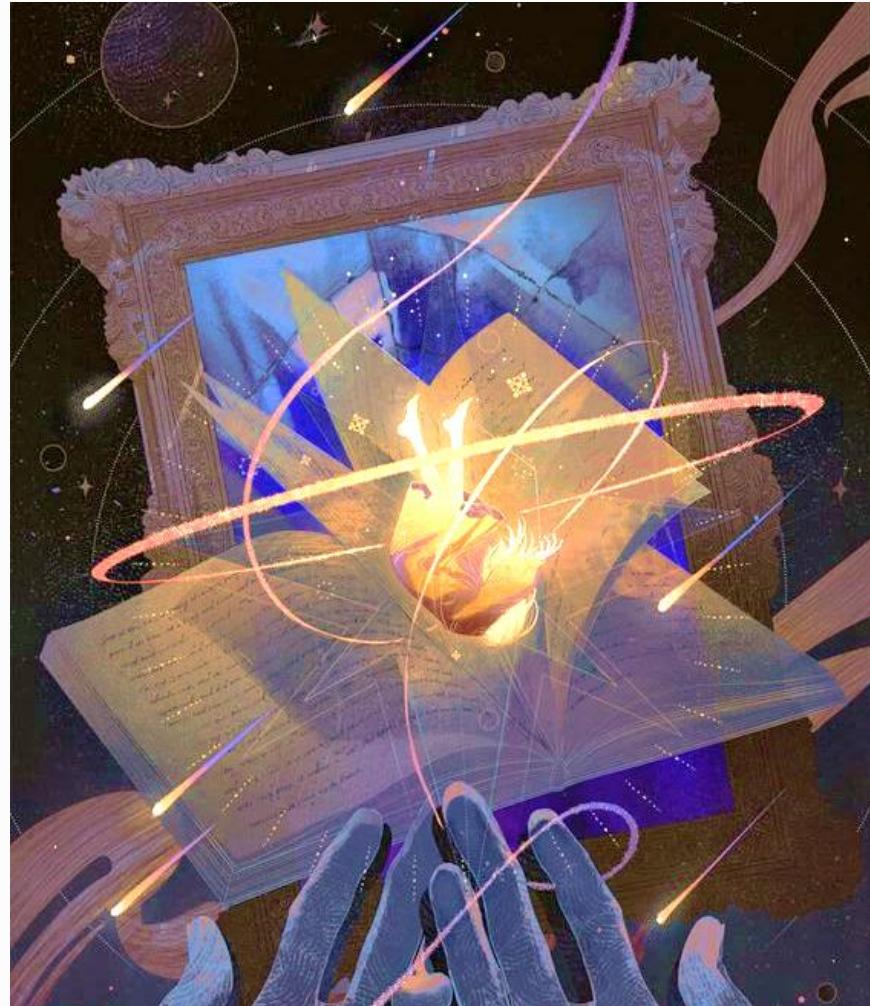
아스테르카나의
모티브가 된
게임들,
참고한 점

비슷한 장르의
게임들과의
경쟁력, 차별점

1-1 게임 소개

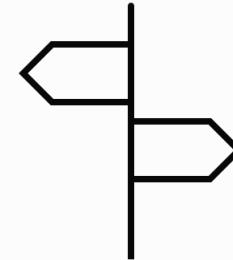
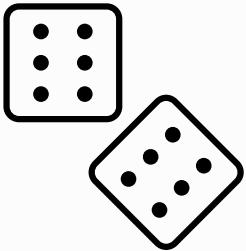
A. 게임 정보

- 1) 이름_ 아스테르카나 (Astercana)
- 2) 장르_ 2D 수집형 턴제 카드 RPG
- 3) 타겟층_ 10~20대 서브 컬처를 좋아하는 여성
- 4) 특징_ 다양한 인물들의 운명 카드 『아르카나』를 이용해 주인공과 그의 동료가 승리하는 운명으로 이끌.



1-1 게임 소개

B. 게임 기획 의도



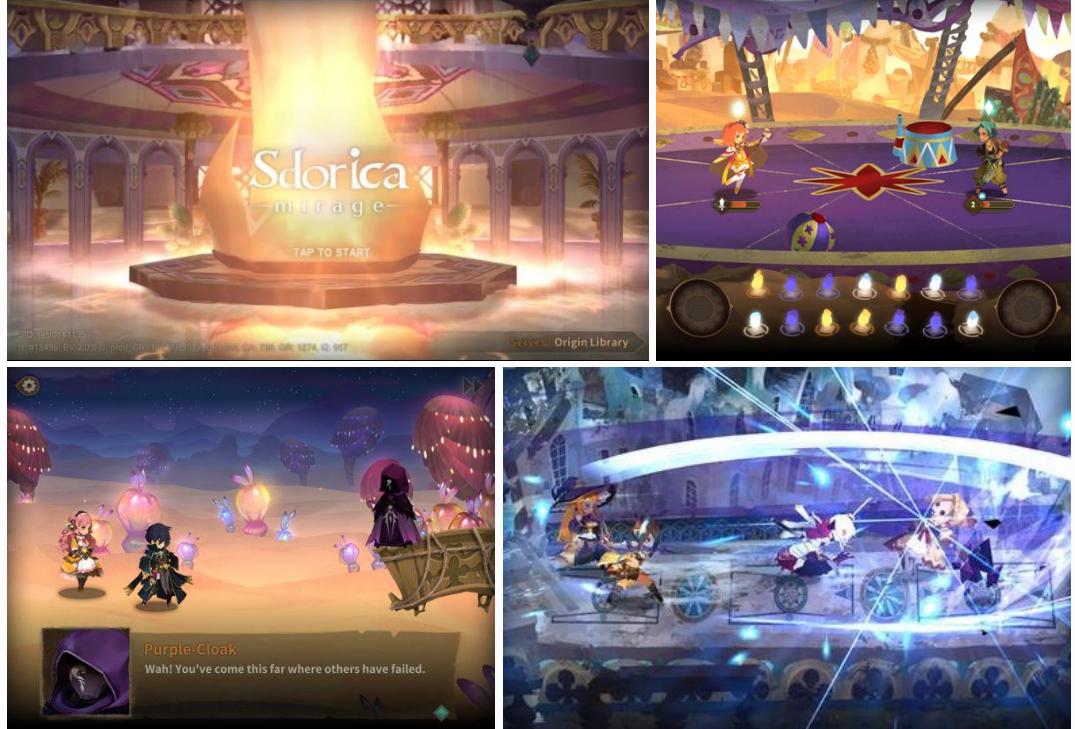
1) 운과 전략

- 생각 없이 스킬을 터치하는 것이 아니라
카드 셔플을 통해 랜덤으로 부여되는
아르카나에 맞춰 전략을 세워 플레이

2) 다양한 선택지, 다양한 결말

- 주기적으로 업데이트되는 형식의
모바일 RPG이지만 플레이어가 선택하는
선택지로 인한 서브 엔딩 요소 추가.

1-2 레퍼런스



A. 스도리카 _RayArk

- 1) 2D 카드 수집 턴제 RPG
- 2) 제3자의 입장에서의 주어진 이야기와 플레이어 자신의 이야기를 동시에 진행.
- 3) 동화 같은 그래픽과 스파인을 이용한 애니메이션 전투 연출 참고
- 4) 플레이어가 게임 스토리에 속하지 않는다는 콘셉트 참고

1-2 레퍼런스



B. Slay the Spire _Mega Crit Games

- 1) 2D 로그라이크 턴제 CCG
- 2) 자신에게 한 턴마다 배분되는 덱을 이용해 적을 공격하는 시스템 참고
- 3) 하단에 위치한 플레이어 덱 등의 UI 구성 참고

1-2 레퍼런스



C. 영원한 7일의 도시 _NetEase Games

- 1) 3D 액션 RPG
- 2) 반복되는 7일이라는 시간을 효율적으로 이용해 원하는 엔딩에 접근하는 것이 특징
- 3) 다양한 스토리를 가진 서브 루트와 엔딩 수집 요소 참고

1-3 차별점

A. 다양한 이야기 수집

- 1) 플레이어는 이야기 속에서 선택지에 따라 **다양한 루트**에 진입 가능.
- 2) 각 루트는 해피엔딩일 수도, 배드 엔딩일 수도 있어 플레이어에게 **자유와 재미**를 유도.



2. 시스템

아스테르카나의 전투 시스템 소개

2-1

시스템 개요

2-2

UI 구성

2-3

구성 요소

2-4

흐름/ 규칙

모티브가 된
게임과 기획 의도
서술

전투 시스템의
UI 구성

전투 시스템을
구성하는 요소들
설명

전투 시스템의
전체 흐름과 조건,
규칙

2-1 시스템 개요

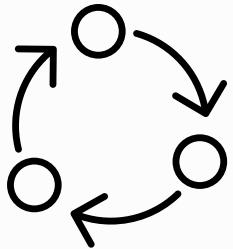
A. 시스템 레퍼런스: 원카드

- 1) 자신이 직전에 낸 카드와 무늬 혹은 숫자가 일치하는 카드를 내며 게임을 진행.
- 2) 턴제 RPG 게임이 처음인 사람이라도 게임을 친숙하게 즐길 수 있도록 하기 위해 해당 시스템을 사용.



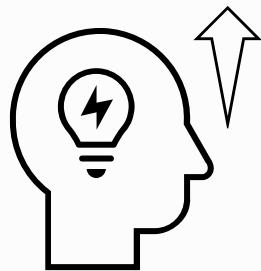
2-1 시스템 개요

B. 시스템 기획 의도



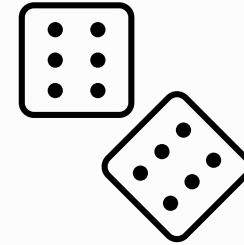
메커니즘 순환

「전투- 캐릭터 육성 - 스토리 열람」
총 세 개의 콘텐츠를 순환시켜
플레이어의 **지속적인 플레이**와
과금을 유도.



쉬운 학습

트럼프 카드를 이용한 원카드, 우노의
플레이 흐름을 참고해 게임을 잘 하지
못하는 사람이라도 **쉽게 학습**하고
즐길 수 있음.



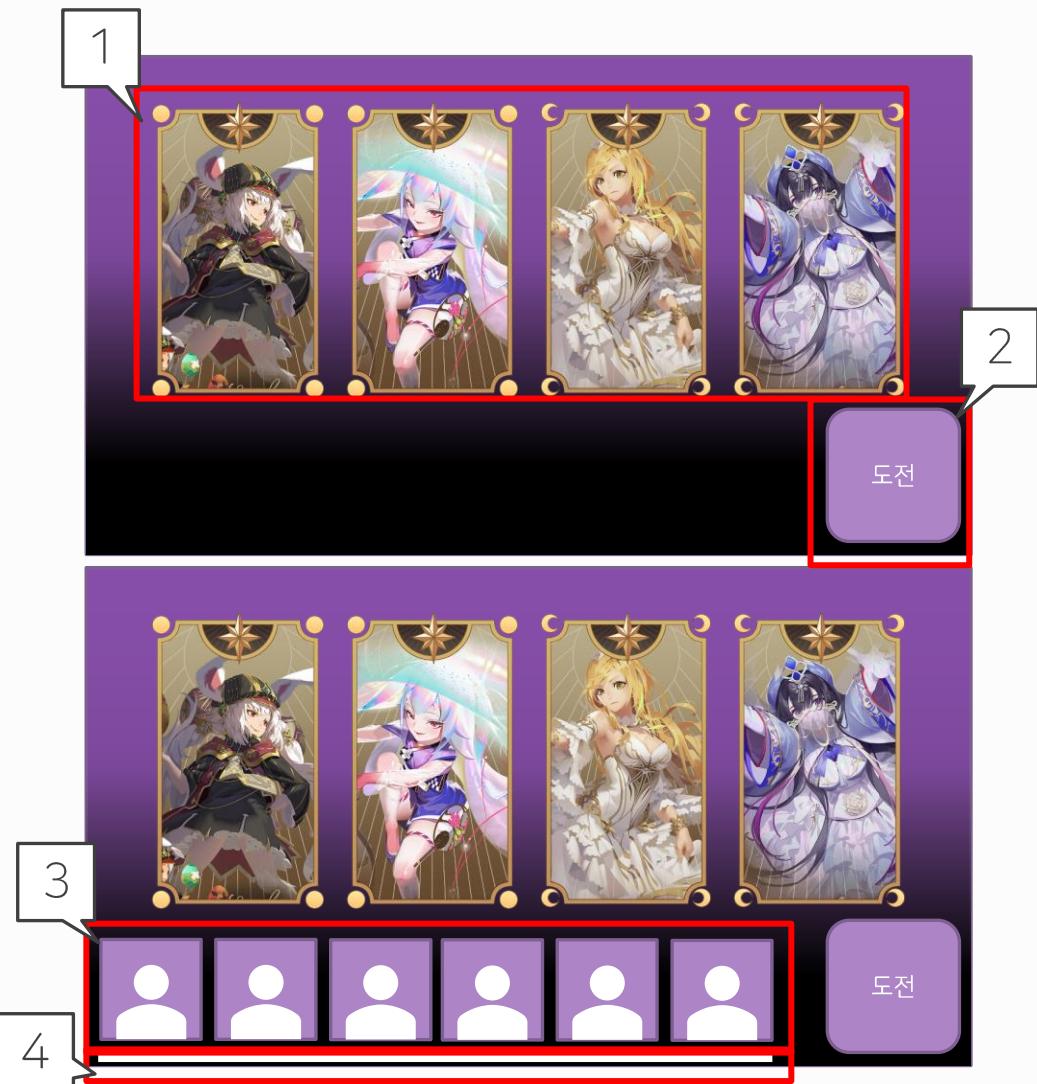
다양한 변수

하나의 턴마다 **랜덤**으로 카드가
재분배되어 플레이어는 그에 맞춰
전략을 짜야 됨. 쉬운 규칙으로 인한
플레이의 **지루함을 보완**.

2-2 UI 구성

A. 캐릭터 편성

번호	이름	유형	설명
1	선택된 캐릭터	버튼	플레이어가 편성한 캐릭터의 이미지. 터치하여 다른 캐릭터로 변경 가능.
2	캐릭터 선택	버튼	캐릭터를 변경할 수 있음. 할당된 자리의 캐릭터가 변경됨. 하나의 선택된 캐릭터 이미지를 터치하면 아래에서 밀려 올라옴. 캐릭터 바깥을 터치하면 다시 내려감.
3	스테이지 도전	버튼	터치 시 해당 스테이지에 도전.
4	스크롤 바	스와이프	캐릭터 선택 창을 스와이프 할 수 있음.



2-2 UI 구성

B. 선공/ 후공 결정

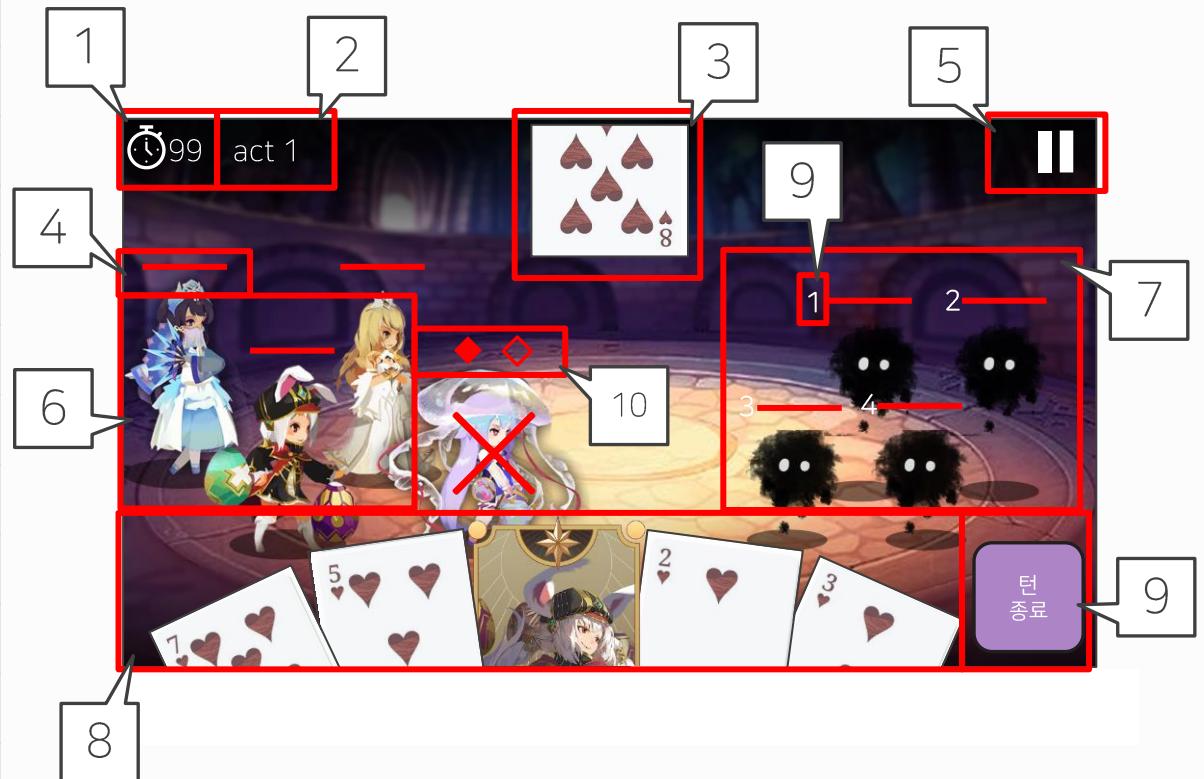
번호	이름	유형	설명
1	선공/후공 카드	버튼	둘 중 하나를 터치 시 선공 혹은 후공이 정해짐
2	안내 텍스트	텍스트	"카드 하나를 터치" 안내 텍스트. 카드 선택시 사라짐.
3	선택하지 않은 카드	이미지	플레이어가 선택하지 않은 카드. 명도 50 감소.
4	선택 카드	이미지	플레이어가 선택한 카드. 선택 시 카드가 뒤집히며 선/ 후 공을 알려줌.



2-2 UI 구성

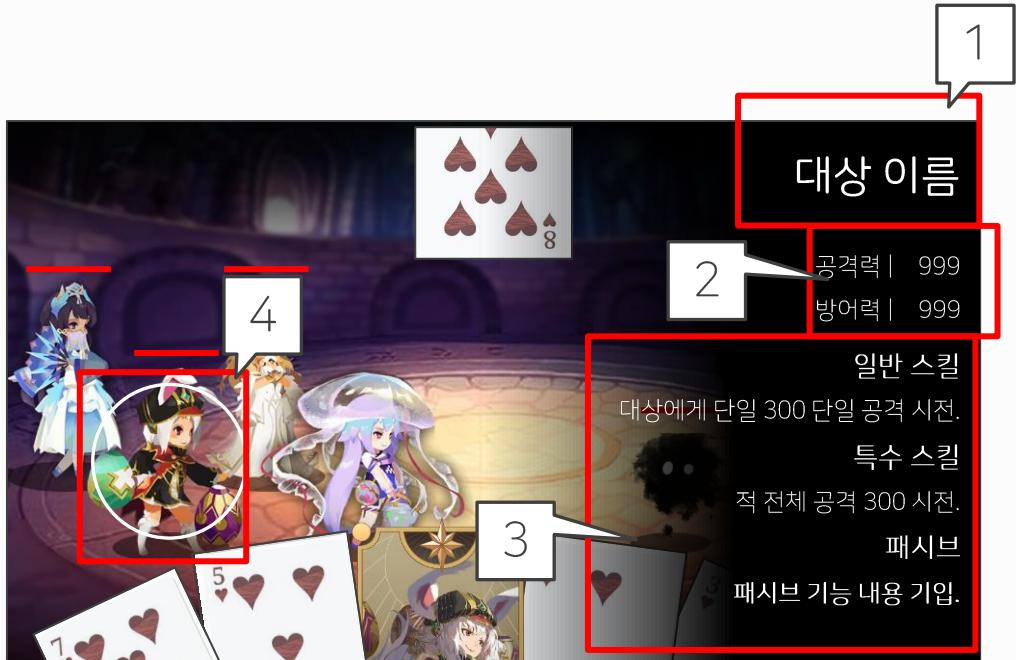
C. 전투 중

번호	이름	유형	설명
1	턴 수	텍스트	현재까지 진행 한 턴 수
2	액트 순서	텍스트	현재 진행중인 액트의 순서
3	이전 카드	출력	플레이어가 직전에 낸 카드
4	체력 케이지	출력	해당 캐릭터의 체력 케이지.
5	일시정지	출력	터치 시 전투 일시 정지.
6	아군 캐릭터	출력	플레이어가 편성한 캐릭터.
7	적군 캐릭터	버튼	적 캐릭터. 터치 시 타겟팅 가능.
8	플레이어 데크	버튼	플레이어의 데크. 터치 시 사용.
9	턴 종료	버튼	터치 시 플레이어의 턴 종료, 적에게 턴이 넘어감.
10	부활 카운트	출력	현재 해당 캐릭터의 부활에 필요한 캐릭터 카드.
11	적군 공격 순서	출력	가는 턴에 적이 공격을 하는 순서.



2-2 UI 구성

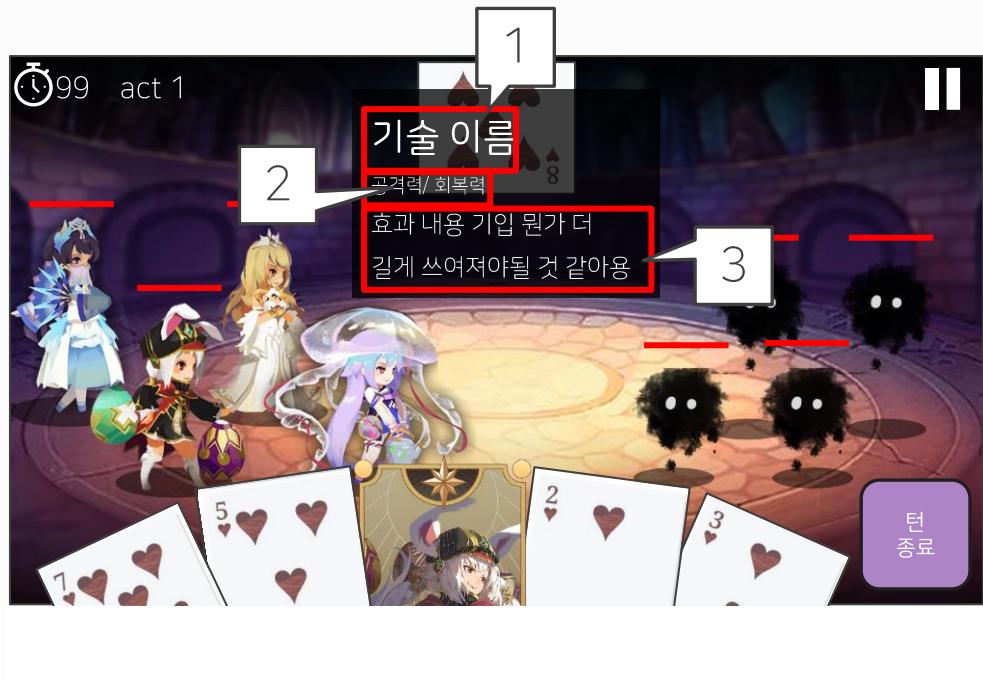
D. 대상 정보



번호	이름	유형	설명
1	대상 이름	텍스트	플레이어가 훌드한 대상의 이름
2	대상 스테이터스	텍스트	플레이어가 훌드한 대상의 공격력, 방어력, 체력 등
3	대상 스킬	텍스트	플레이어가 훌드한 대상의 일반 스킬과 특수 스킬 기능
4	대상 표식	이미지	플레이어가 훌드한 대상의 표식

2-2 UI 구성

E. 기술 정보



번호	이름	유형	설명
1	기술 이름	텍스트	플레이어가 홀드한 카드에 해당하는 기술의 이름
2	공격력/ 회복력	텍스트	플레이어가 홀드한 카드에 해당하는 기술의 공격 계수or 힐 계수
3	기술 기능	텍스트	플레이어가 홀드한 카드에 해당하는 기술의 효과 내용

2-2 UI 구성

F. 결과

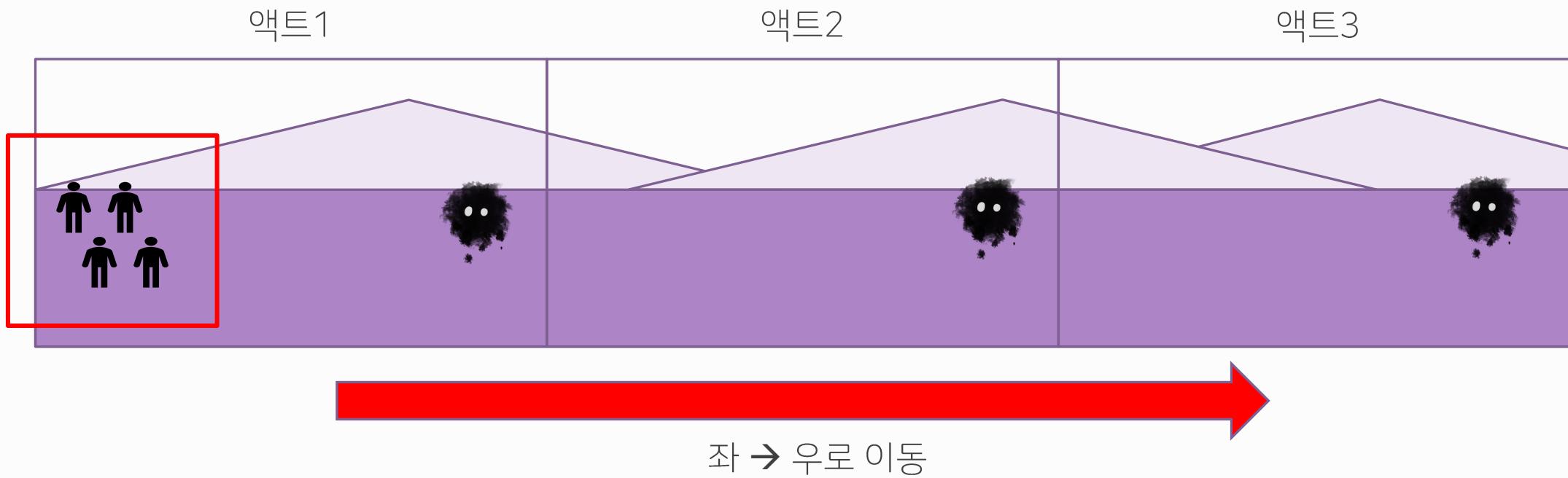


번호	이름	유형	설명
1	승/패 결과	텍스트	승리, 패배 텍스트 출력
2	업적 달성도	텍스트	달성한 업적 상태 출력
3	출전 카드	이미지	출전한 카드/ 경험치 증가량 출력
4	획득 보상	이미지	획득 아이템 출력. 터치 홀딩 시 아이템 상세 정보 팝업 기준 좌측 하단에 출력
5	다시하기	버튼	터치 시 덱 편성으로
6	다음으로	버튼	터치 시 스테이지 선택으로
7	스테이지 번호	텍스트	직전 플레이한 스테이지의 번호
8	획득 경험치	이미지	캐릭터들이 직전 전투에서 획득한 경험치를 포함한 레벨과 누적 경험치.

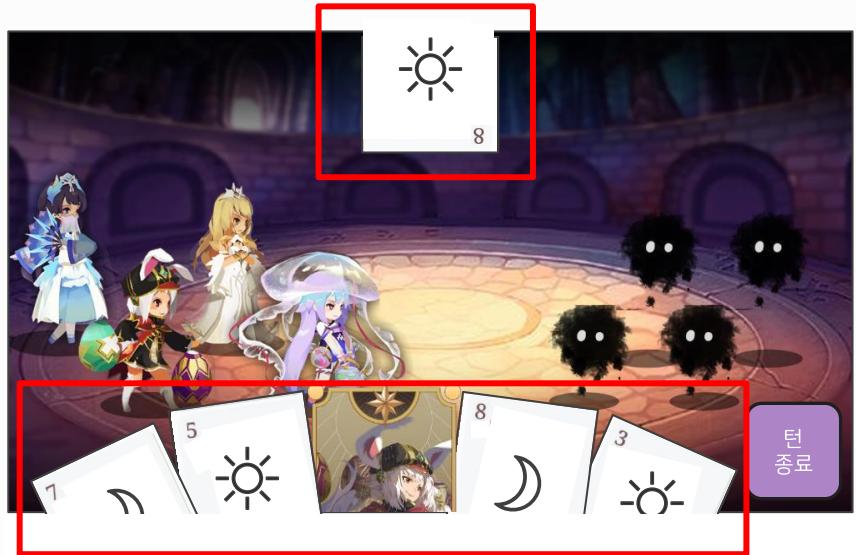
2-3 구성 요소

A. 스테이지 맵

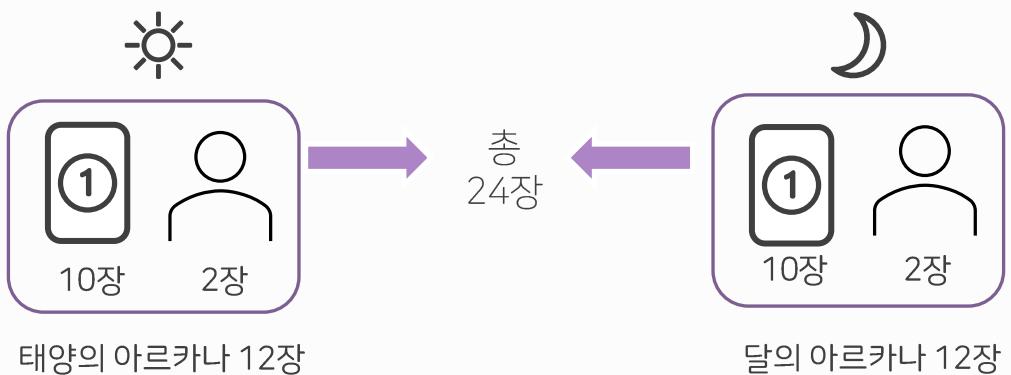
- 1) 스테이지 하나 당 3개의 액트(전투)로 구성되어 있으며 각 액트 장소는 가로로 길게 연결되어 있음.
 - 2) 아군 캐릭터들은 하나의 액트를 진행할 때마다 왼쪽에서 오른쪽으로 이동하고, 각 장소에 배치된 적을 만나며 전투를 시작.



2-3 구성 요소

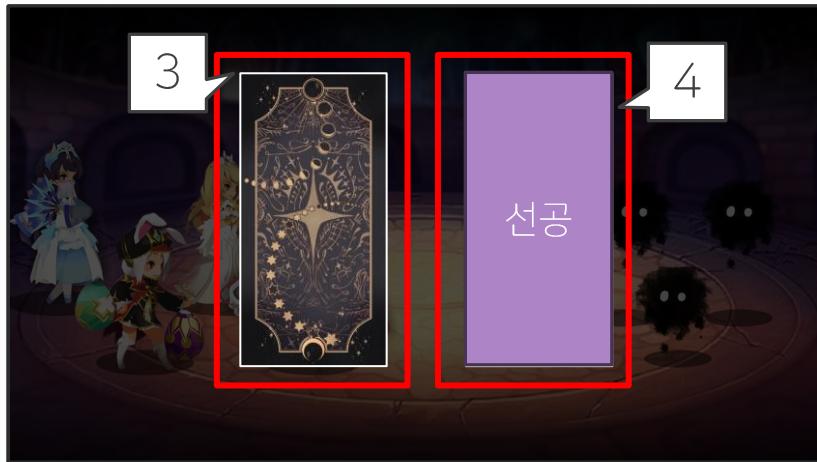


B. 아르카나 (카드)



- 1) 플레이어가 적을 공격할 때 이용하는 요소.
- 2) 아르카나는 다음과 같이 이루어짐.
 - ▶ 태양의 숫자 아르카나(10장)
 - ▶ 태양의 캐릭터 아르카나(2장)
 - ▶ 달의 숫자 아르카나(10장)
 - ▶ 달의 캐릭터 아르카나(2장)
- 3) 총 24장의 아르카나를 이용해 적과 전투.

2-3 구성 요소



C. 선공/ 후공 카드

- 1) 플레이어와 적군의 턴 순서를 정하는 카드.
- 2) 스테이지 입장 직후, 전투가 시작되기 직전에 두 장의 카드가 출력.
- 3) 플레이어는 두 개의 카드 중 하나를 터치해 선공/ 후공을 정함.

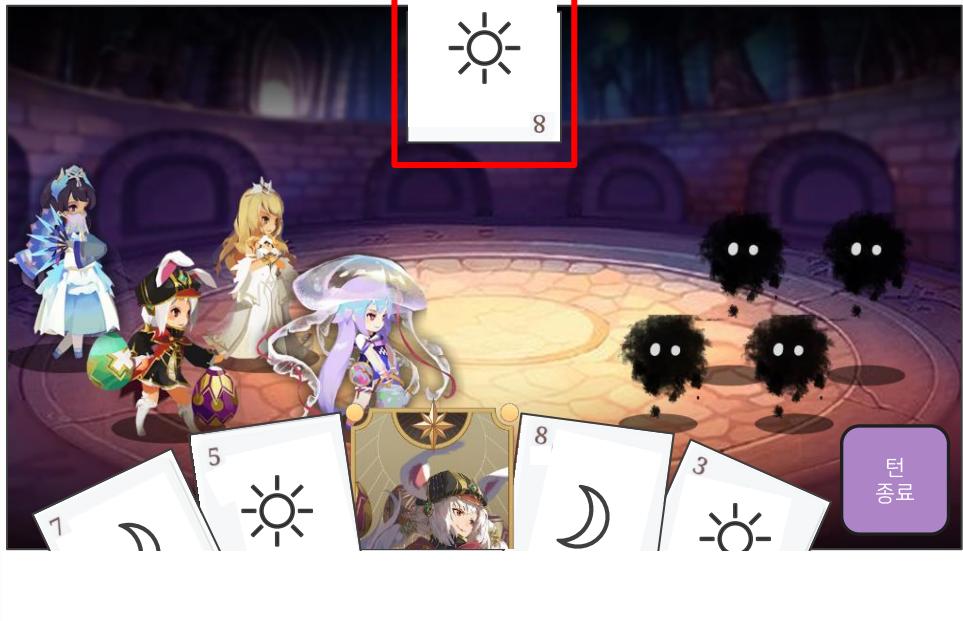
2-3 구성 요소



D. 적

- 1) 플레이어가 상대하게 되는 적 개체
- 2) 달 속성 취약/ 해 속성 취약으로 구분.
- 3) 취약한 속성의 공격은 200%의 피해를 입음.

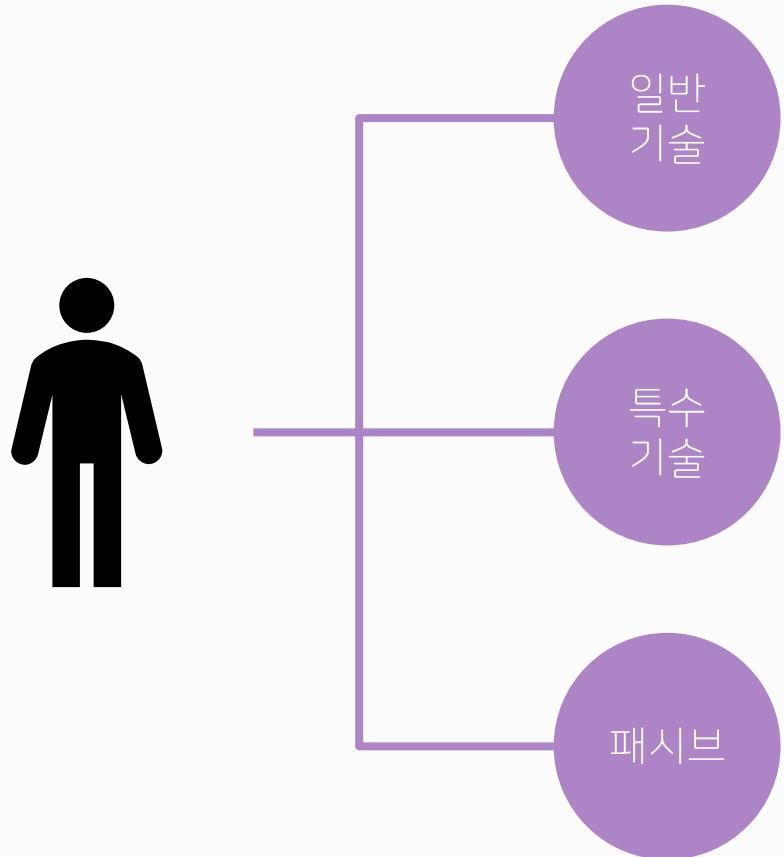
2-3 구성 요소



E. 조건 아르카나

- 1) 플레이어가 턴 종료 직전에 낸 아르카나.
- 2) 플레이어는 조건 아르카나의 속성 혹은 숫자가 일치하는 아르카나만을 사용 가능.
- 3) 아르카나를 사용하면 즉시 조건 아르카나로 이동.

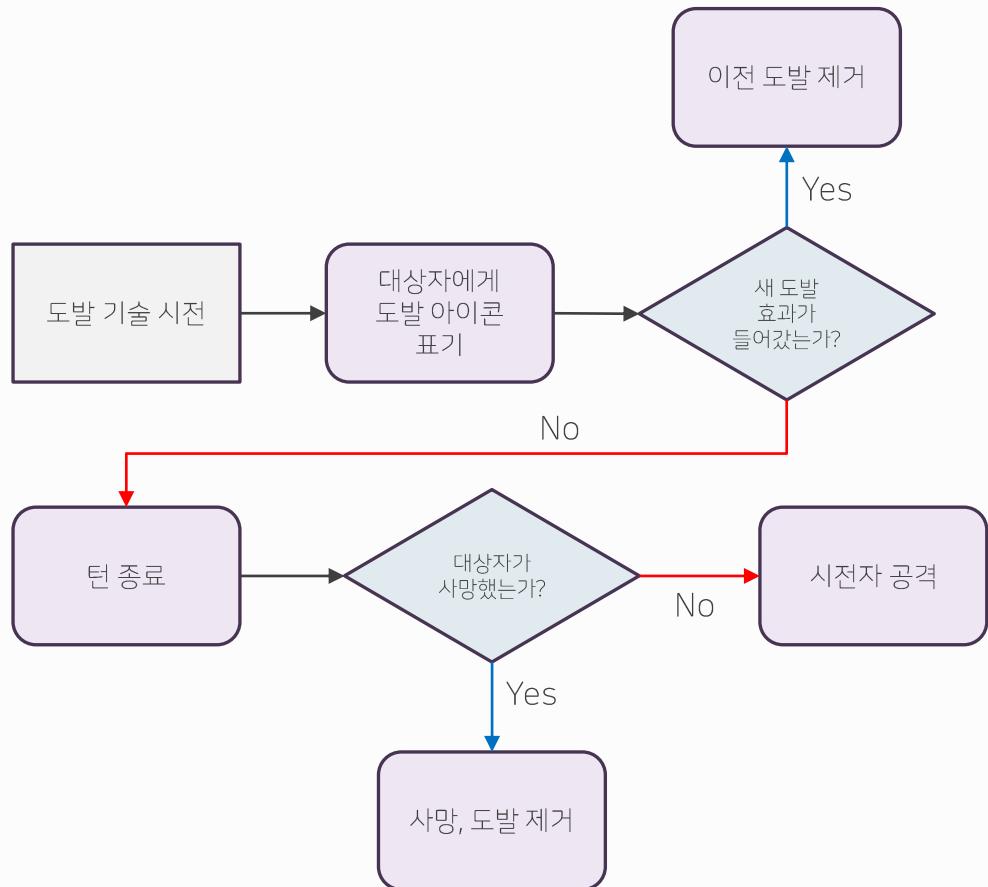
2-3 구성 요소



F. 캐릭터 기술

- 1) 아르카나를 구성하는 각 캐릭터의 기능.
- 2) 기술의 특징은 다음과 같음
 - 일반 기술: 숫자 아르카나를 사용했을 시 시전.
 - 특수 기술: 캐릭터 아르카나를 사용했을 시 시전
 - 패시브: 해당 캐릭터의 턴마다 자동으로 시전.

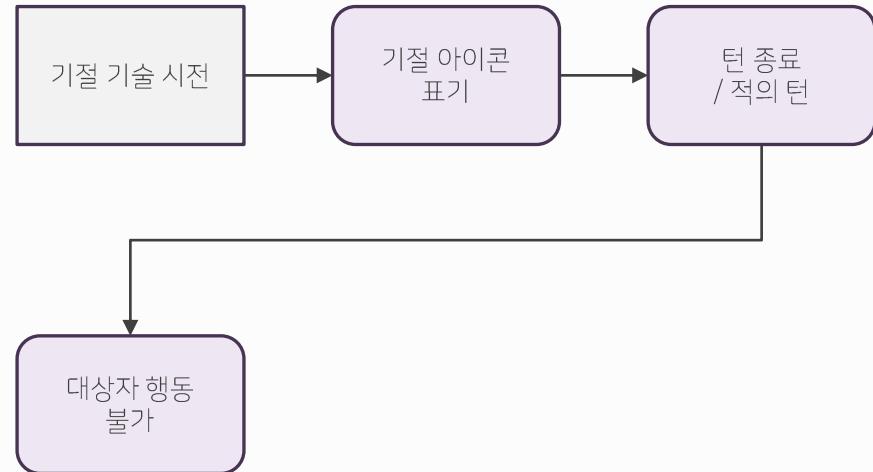
2-3 구성 요소



G. 기술: 도발

- 1) 마킹한 적이 도발을 받은 후 오는 턴에 도발을 시전 한 캐릭터를 확정적으로 공격함.
- 2) 중복으로 도발을 받은 경우:
가장 마지막으로 받은 도발의 시전자를 공격.
- 3) 도발 시전자가 사망한 경우: 도발 효과 즉시 제거.
- 4) 도발은 누적 불가능.

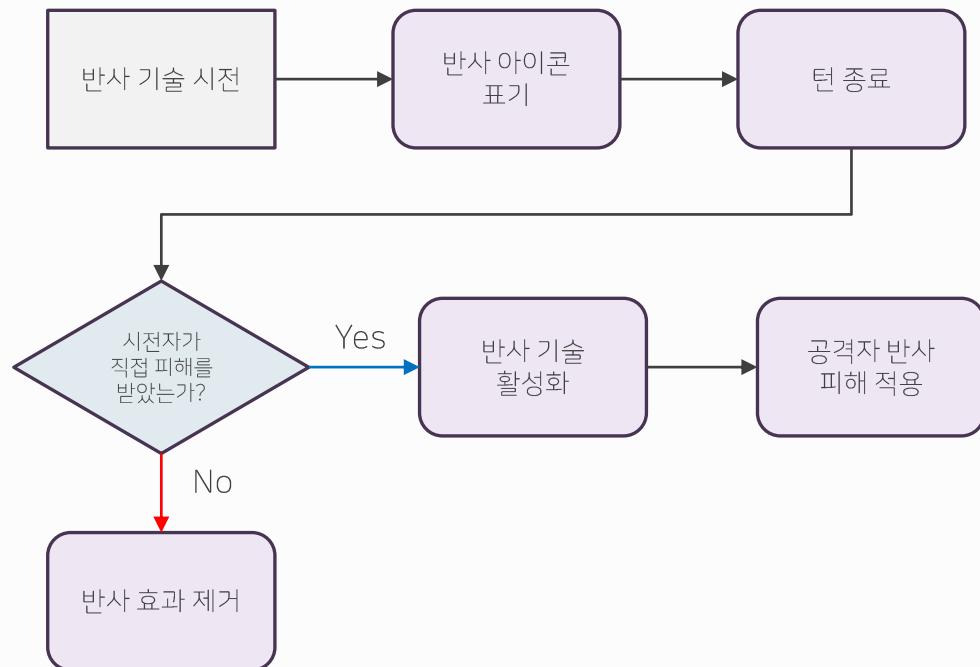
2-3 구성 요소



H. 기술: 기절

- 1) 기절을 받은 캐릭터는 오는 턴에 1회 행동 불가능.
- 2) 해당 캐릭터가 충전 중인 경우: 그다음 턴에 기술 시전.
- 3) 기절은 최대 2회 누적 가능함.
(=2회 누적 기절은 2턴 동안 행동 불가.)

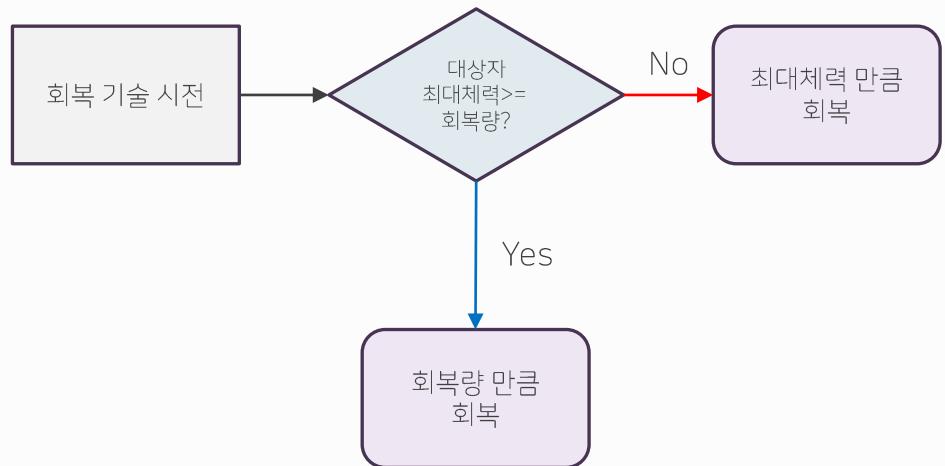
2-3 구성 요소



H. 기술: 반사

- 1) 반사 피해를 가진 플레이어를 공격할 경우 공격력에 비례하여 반사 피해를 입음.
- 2) 비례 퍼센트는 해당 반사 피해 기술을 가진 캐릭터의 레벨에 따라 상승함.
- 3) 반사 피해로 사망 가능
- 4) 공격받은 대상에게 피해를 추가로 줄 뿐 자신의 피해가 무효화되는 것은 아님.
- 5) 기술 효과로 인한 피해는 적용되지 않음.
- 6) 시전자 외의 타인에게 부여할 수 없음.
- 7) 효과는 기본 1턴 동안만 유지.

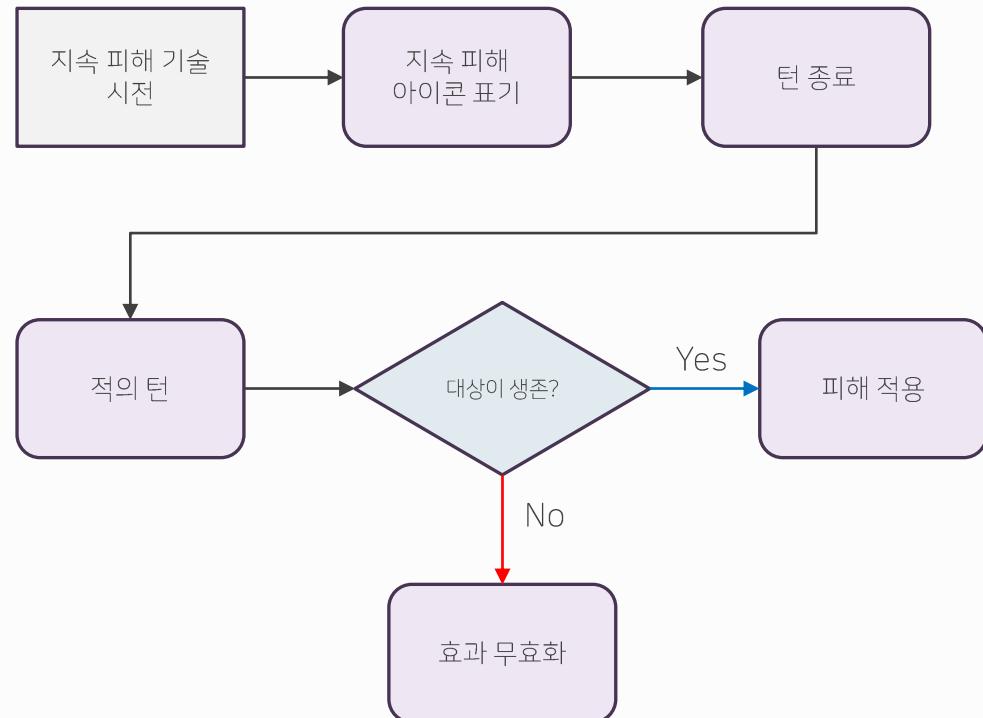
2-3 구성 요소



I. 기술: 회복

- 1) 자신의 공격력에 비례해 지정 대상의 체력을 회복.
- 2) 지정 대상의 최대 체력 이상으로는 회복 불가능.
- 3) 감소한 체력 이상의 회복이 들어왔다면
최대 체력까지만 회복되고 나머지는 무효화.

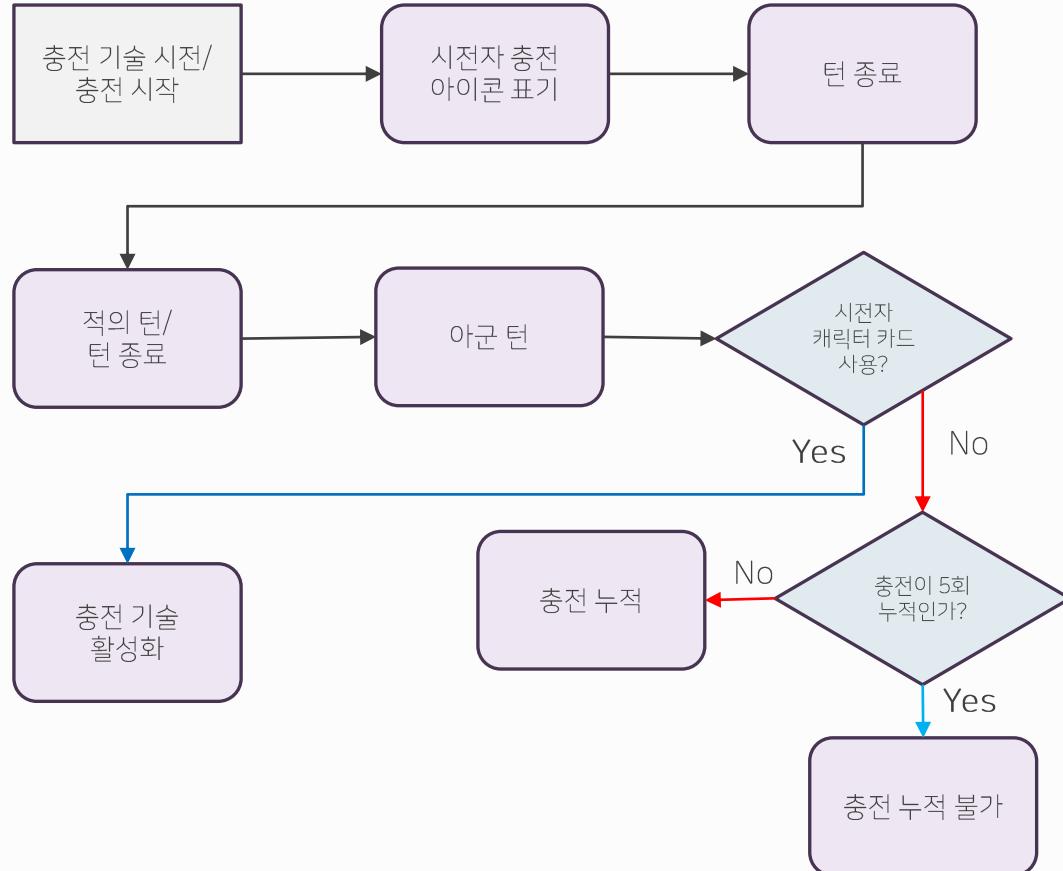
2-3 구성 요소



J. 기술: 지속 피해

- 1) 지속 피해 디버프를 가진 대상의 턴마다 공격력에
비례하는 피해 전달
- 2) 디버프를 가진 대상의 턴이 시작되었을 때 피해 전달.

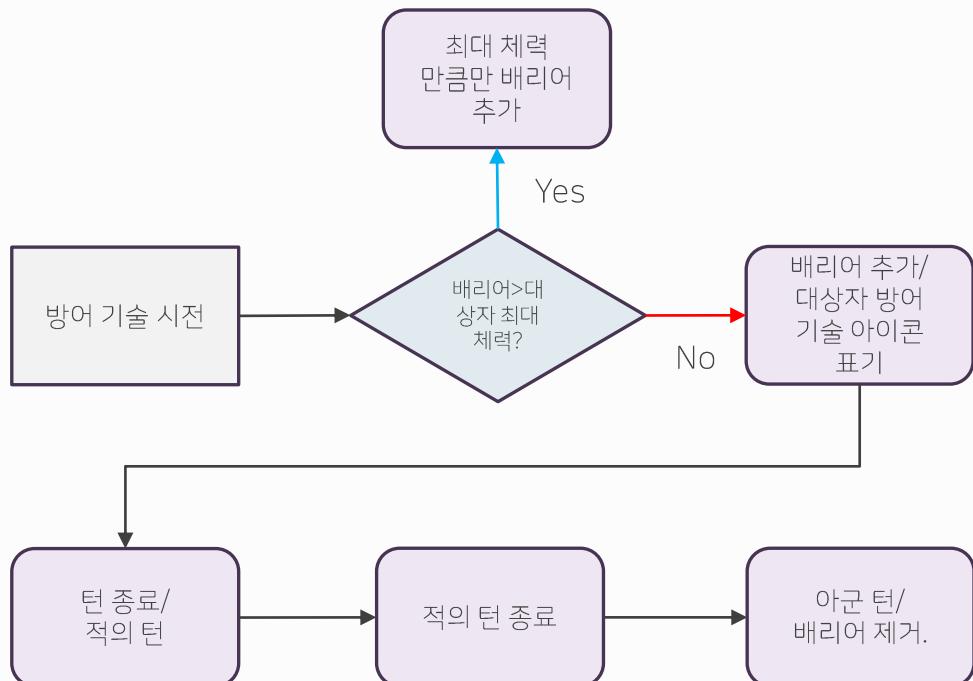
2-3 구성 요소



K. 기술: 충전

- 1) 충전 기술을 사용한 캐릭터는 해당 턴에 행동 불가
- 2) 해당 턴이 끝난 후 오는 다음 턴에 공격/회복 기술 시전 시(충전 제외) 공격력 상승한 채로 충전 기술 시전.
- 3) 다음 턴에 사용한 카드의 기술(충전이 아닌 기술)은 무효화.
- 4) 충전은 기술 시전 전까지 계속 유지, 최대 5턴 누적 가능. (충전 기술을 시전 한 턴이 1턴)

2-3 구성 요소



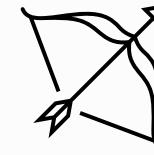
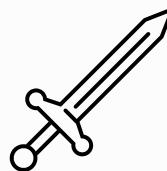
K. 기술: 방어

- 1) 지정한 아군에게 대상자의 125% 방어력의 배리어 추가.
- 2) 배리어량은 시전자의 공격력에 비례
- 3) 배리어는 대상자의 체력보다 먼저 감소.
- 4) 시전자가 사망해도 남은 배리어는 유지.
- 5) 배리어는 1턴만 유지.(배리어를 시전 한 다음에 오는 적의 턴이 끝나면 제거.)
- 6) 배리어는 대상의 최대 체력 이상이 될 수 없음.

2-3 구성 요소

M. 캐릭터 구분: 페르소나

- 1) 캐릭터의 정체성이자 이야기 속에서의 역할.
- 2) 타 게임에서 클래스와 비슷한 기능이며, 캐릭터 하나당 두 개의 페르소나를 가지고 있음. 페르소나의 종류는 다음과 같음.



히어로	가디언	캐스터	프리스트	아처	트릭스터
공격 위주 기술 보유.	방어력 증가 등의 버프와 도발 스킬 보유.	적에게 지속 피해 등의 디버프를 주는 공격 위주 딜러.	치유 능력 보유.	충전 기술 보유 (한 턴을 넘긴 후 다음 턴 에 강한 수치의 기술 시전)	조건 아르카나 등 아르카나 조작 가능.

2-4 흐름

전체 요약



상단 카드와 문양 혹은 숫자가
일치하는 카드를 선택

카드를 원하는 적을 향해 슬라이드

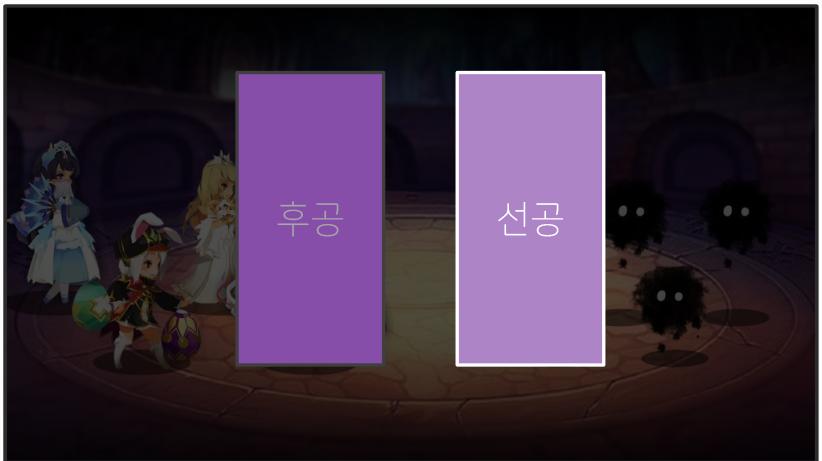
캐릭터가 슬라이드한 방향의 적을 공격

2-4 흐름

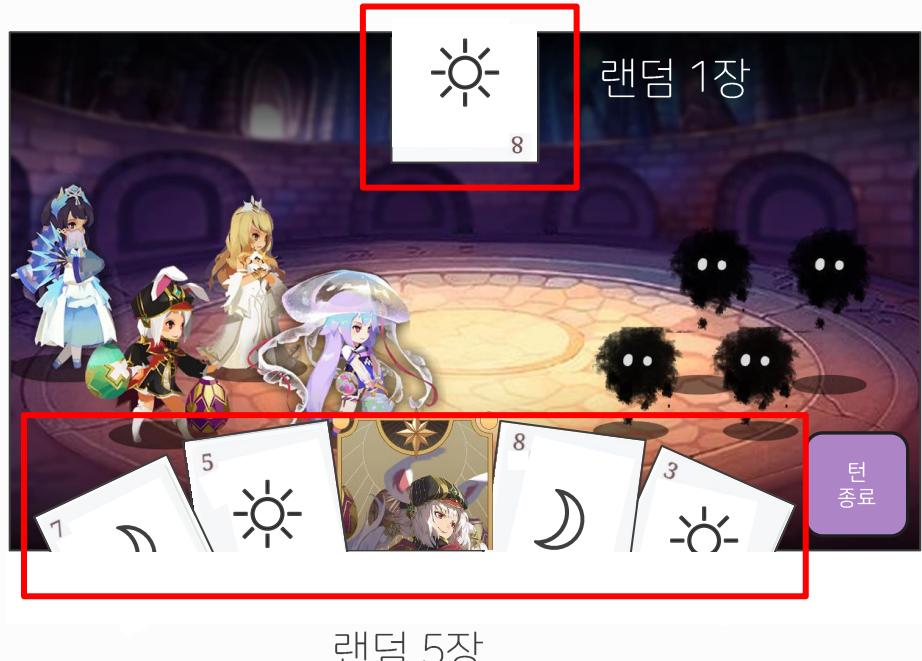


A. 전투 시작 _선공/ 후 공 결정

- 1) 전투 시작 직전, 선/ 후 공 카드가 출력.
- 2) 두 장의 카드 중 **하나를 선택해 선공/후 공**을 정함.



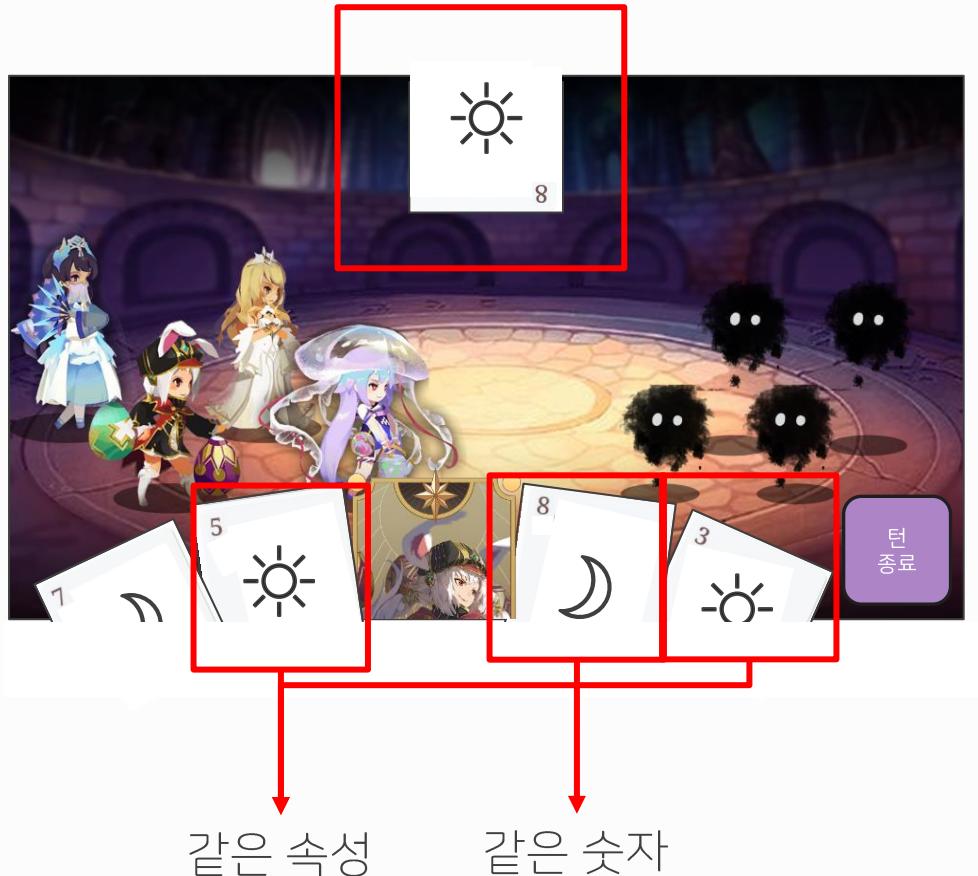
2-4 흐름



A. 전투 시작 _아르카나 드로우

- 3) 24장의 카드 중 랜덤 5장이 화면 하단에 출력.
- 4) 제공되지 않은 19장의 카드 중 캐릭터 카드를 제외한 **랜덤 한 장**이 선택되어 화면 상단에 출력.

2-4 흐름



B. 전투 도중 _아르카나 사용

- 1) 플레이어는 자신의 턴이 오면 하단 5장의 아르카나 중, 상단 카드의 속성이나 무늬가 동일한 카드를 선택 가능.

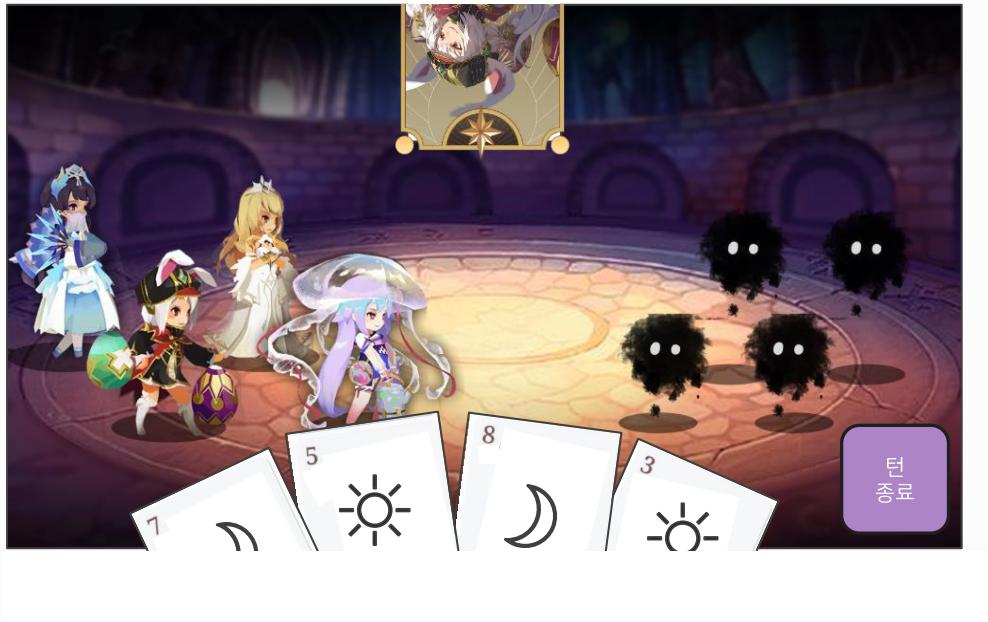
2-4 흐름



B. 전투 도중 _타깃 설정

- 2) 아르카나를 홀드, 기술을 사용하고 싶은 대상자를 향해 슬라이드.
- 3) 아르카나를 슬라이드 할 때, 손가락이 닿아있는 부분과 가장 가까운 대상에게 타깃 UI 출력.

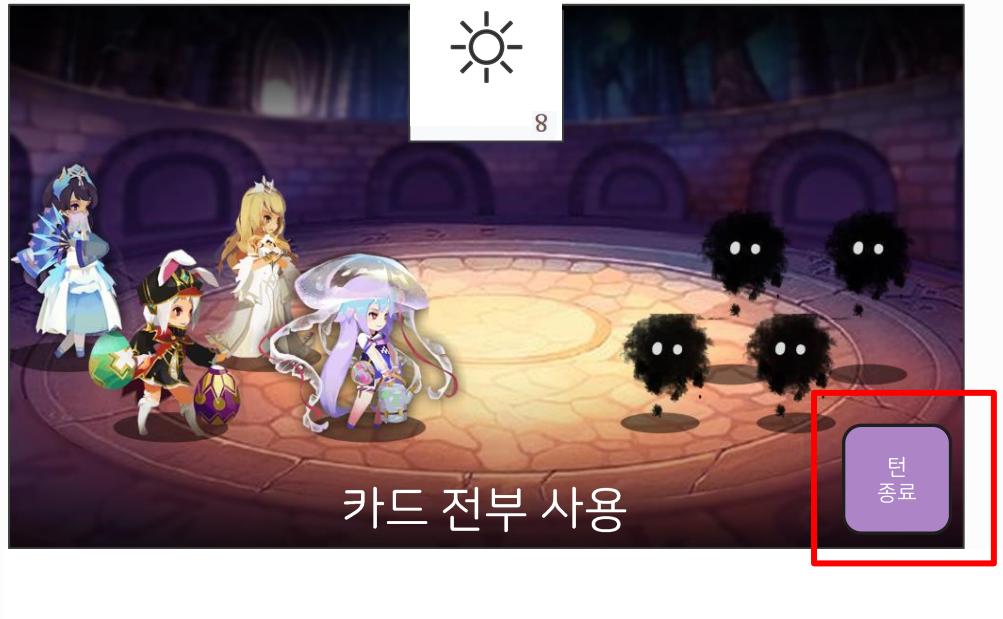
2-4 흐름



B. 전투 도중 _아르카나 사용 후

- 4) 해당 아르카나에 둬인 캐릭터가 적을 공격.
- 5) 사용된 아르카나는 즉시 **상단**에 배치된 조건
아르카나 위에 올려지고, **최대 5장** 사용이 가능.

2-4 흐름



B. 전투 도중 턴 종료

- 6) 사용 가능한 아르카나를 전부 사용했을 경우 턴을 종료, 다시 랜덤으로 아르카나가 제공됨.
- 7) 사용할 수 있는 아르카나가 한 장도 없을 경우, 턴을 종료하여 아르카나 5장을 새로 섞어 배분 받을 수 있음.

2-4 흐름



C. 전투 종료

- 1) 일반 적을 전부 처치, 혹은 보스 적을 처치할 경우, 플레이어의 승리로 전투 종료, 다음 액트 시점으로 이동.
- 2) 반대로 아군이 전부 사망할 시 플레이어의 패배로 스테이지가 종료.

2-4 흐름



D. 액트 이동

- 1) 전투 승리 후 남은 아군은 다음 액트(전투)로 이동.
- 2) 아군은 달리기 모션을 취하면 우측으로 이어진 맵으로 이동하는 연출 출력.

2-5 규칙

A. 전투 최초 시작 시

- 1) 스테이지 시작 후 랜덤으로 플레이어 덱과 조건 아르카나를 배분할 때, 캐릭터 아르카나는 조건 아르카나가 될 수 없음.



2-5 규칙

B. 아르카나 로테이션

- 1) 새 아르카나에 덮인 아르카나는 바로 배분 가능한 아르카나가 되지 않고, 최대 5장 누적.
- 2) 누적된 5장 중 가장 오래된 아르카나부터 배분 가능한 아르카나로 이동.
- 3) 배분 가능한 아르카나 13장 중 랜덤 5장씩 플레이어에게 다시 배분.
- 4) 플레이어가 가진 덱 중 쓰지 않은 아르카나는 바로 배분 가능한 아르카나로 이동.



2-5 규칙

C. 숫자 아르카나 공격 담당

1) 왼쪽에서부터 순서대로

- 해 속성 홀수
- 해 속성 짹수
- 달 속성 홀수
- 달 속성 짹수

의 자리를 맡음.

2) 속성은 캐릭터의 고유 속성으로 변경 불가능하지만, 홀수/ 짹수는 편성 페이지에서 변경 가능.

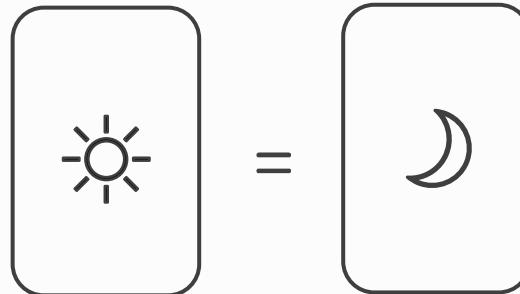
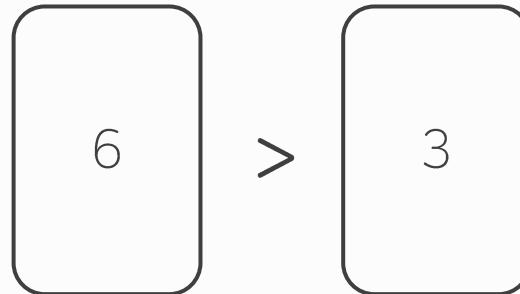
※홀수/ 짹수 UI 디자인은 어떻게 디자인할지 구상 중.



2-5 규칙

D. 숫자카드 공격력

- 1) 숫자카드는 해당 속성을 담당한 캐릭터의 기본 공격력과 카드에 쓰인 숫자의 크기에 비례.
- 2) 해/ 달 속성은 공격력에 영향이 없음.

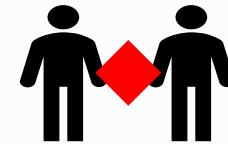


2-5 규칙



한명

두명

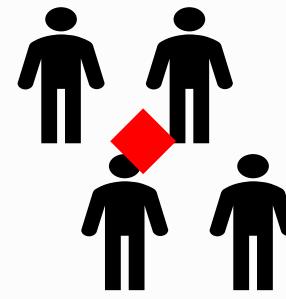
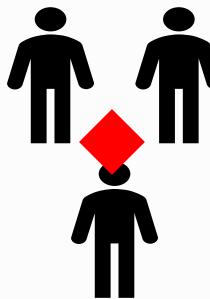


E. 자리 배치

- 1) 필드 한 쪽에 존재할 수 있는 개체는 총 4명.
- 2) 자래 배치는 좌측 이미지와 같음.
- 3) 좌측에 존재하는 캐릭터 기준으로, 우측 캐릭터는 해당 배치의 좌우 반전.

세명

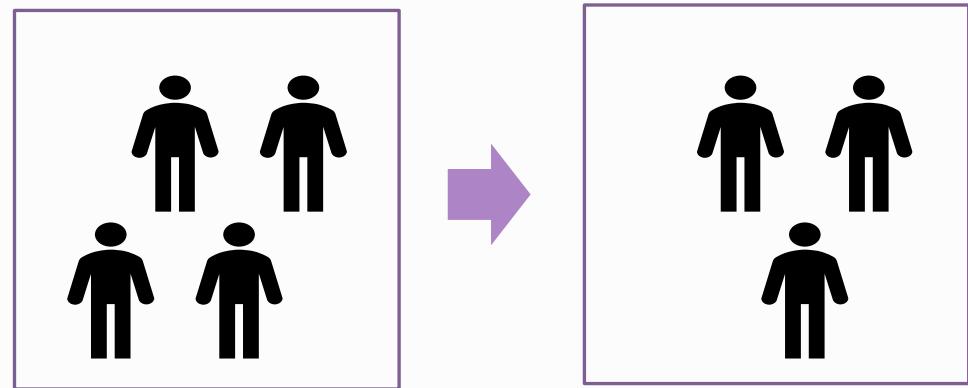
네명



2-5 규칙

F. 자리 배치: 사망의 경우

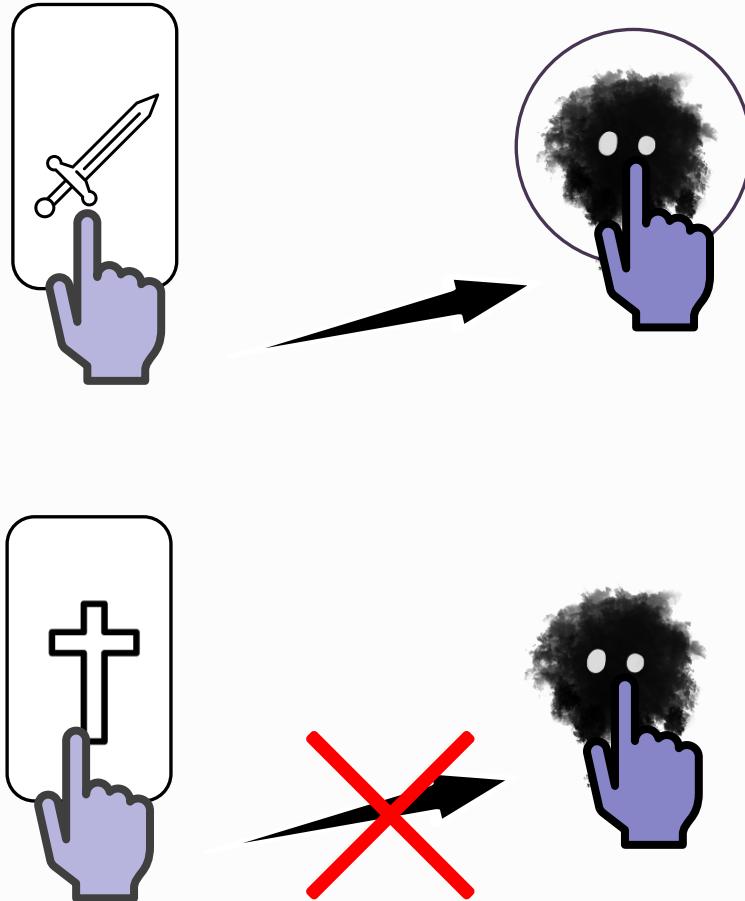
- 1) 전투 도중 캐릭터가 사망해도 자리의 배치는 전투 시작 시와 달라지지 않음.



2-5 규칙

G. 타깃 설정

- 1) 플레이어는 카드를 누른 후 원하는 상대를 향해 손가락을 이동시키면 가장 가까운 캐릭터에게 지정 표식이 출력.
- 2) 가장 가까운 상대가 해당 카드의 효과를 받을 수 없는 조건이라면(ex. 공격 카드를 아군에게 향할 경우) 지정 표식이 출력되지 않음
- 3) 또한 플레이어는 불가능한 조건의 캐릭터에게 카드를 사용할 수 없음.

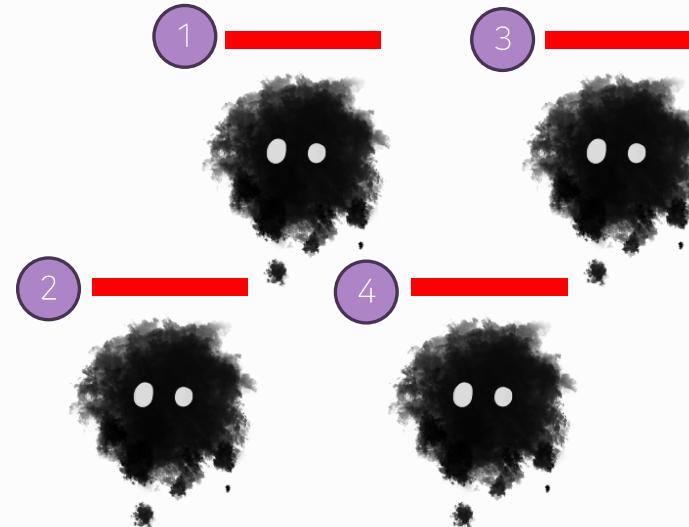


2-5 규칙

H. 적군 공격 순서

- 1) 적의 공격 순서는 매 턴마다 랜덤으로 정해짐.
- 2) 전투 시작 직후, 적 턴 종료 직후에 랜덤으로 결과가 출력되어 플레이어는 해당 순서에 맞춰 자신의 턴을 진행.
- 3) 적이 하나밖에 없을 경우 상시 1로 표기.

↓몬스터 네마리의 경우



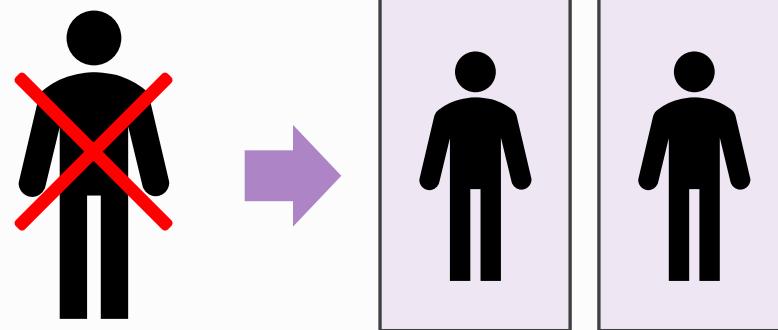
↓몬스터 한마리의 경우



2-5 규칙

I. 부활 조건

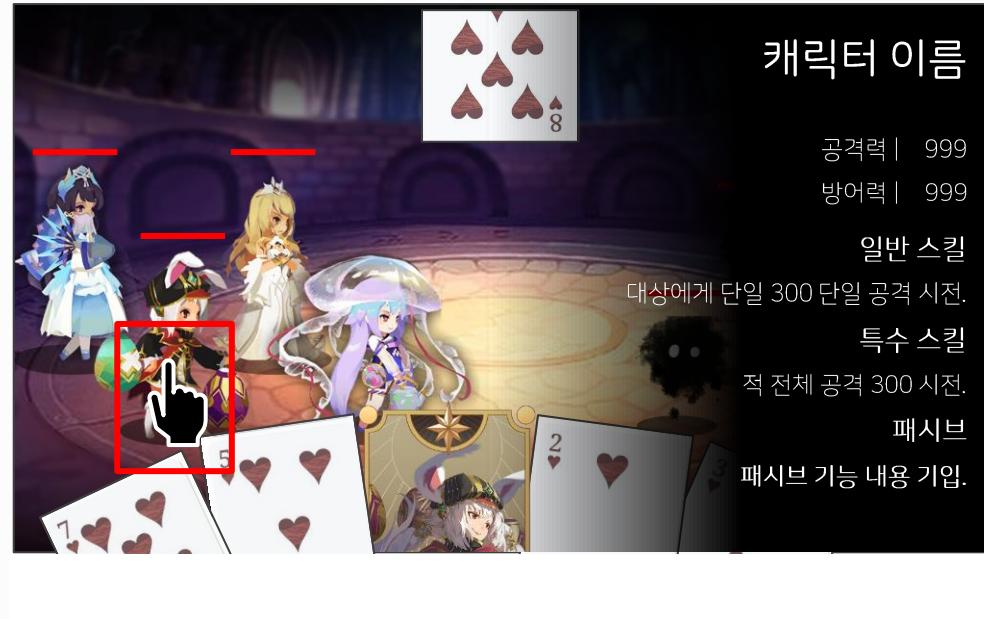
- 1) 한 캐릭터가 전투 불능이 될 경우, 해당 캐릭터에게 "부활 카운트" 생성.
- 2) 해당 캐릭터의 캐릭터 카드를 총 2번 사용 시 부활.
- 3) 부활한 캐릭터는 최대 체력의 30%로 부활.
- 4) 최대 체력의 30%는 소수 한 자릿수에서 반올림하여 계산.
ex) 33.333…은 33으로 계산.



2-5 규칙

J. 아군 정보

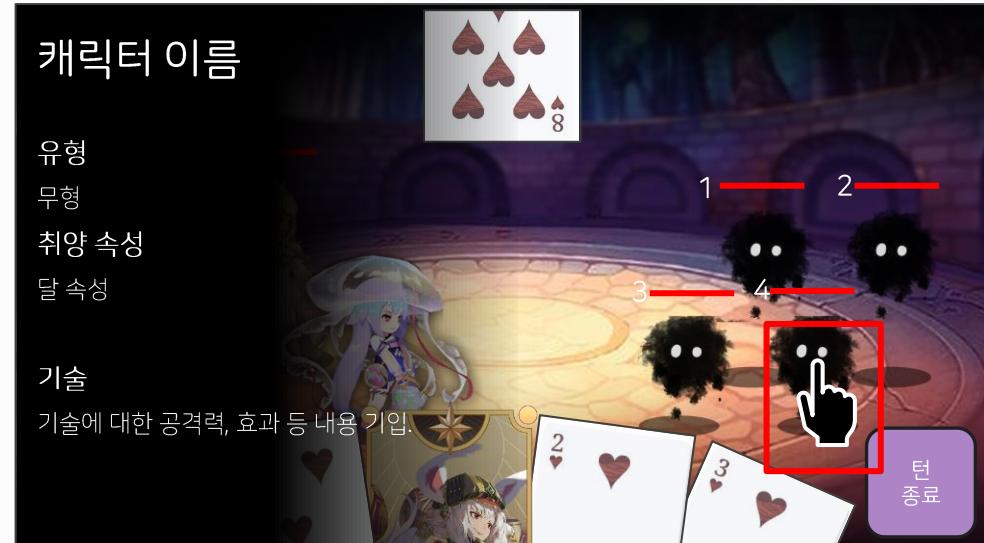
- 1) 플레이어가 전투 중 아군 캐릭터를 꾹 누를 시 해당 캐릭터의 스테이터스 팝업 페이지 출력.
- 2) 화면에서 손가락을 뗄 경우 팝업 페이지 출력 종료.
- 3) 단, 플레이어의 턴이 아닌 적이 플레이어를 공격 중일 경우 열람 불가능.



2-5 규칙

K. 적군 정보

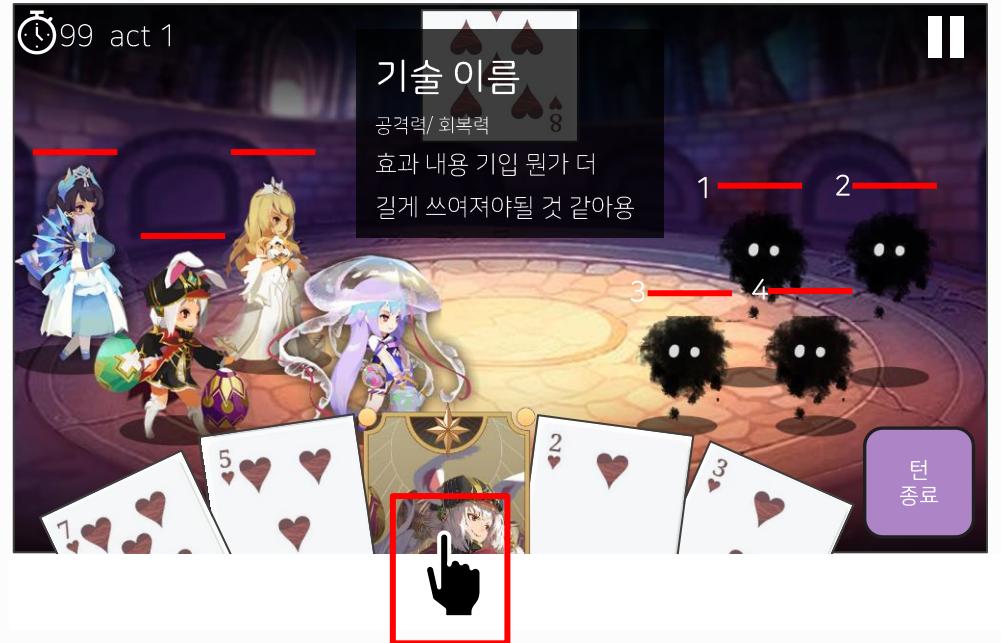
- 1) 플레이어가 전투 중 적군 캐릭터를 꾹 터치할 경우 적군의 상세 정보가 표기된 팝업 페이지 출력.
- 2) 손가락을 떼면 팝업 페이지는 출력 종료.
- 3) 팝업 페이지에는 이름, 유형, 취약 속성, 이용하는 스킬 등 표기.



2-5 규칙

L. 카드 효과 열람

- 1) 플레이어가 가지고 있는 덱 중 카드 하나를 터치해 1초 누르고 있을 경우 해당 카드의 효과 팝업 페이지 출력.
- 2) 팝업 페이지는 플레이어가 손가락을 뗐을 경우 사라짐.



2-5 규칙

M. 중도 포기

- 1) 플레이어가 “승리” 문구가 출력 되기 이전 게임을 중지할 경우 무조건 플레이어의 패배로 판정.



3. 플로우 차트

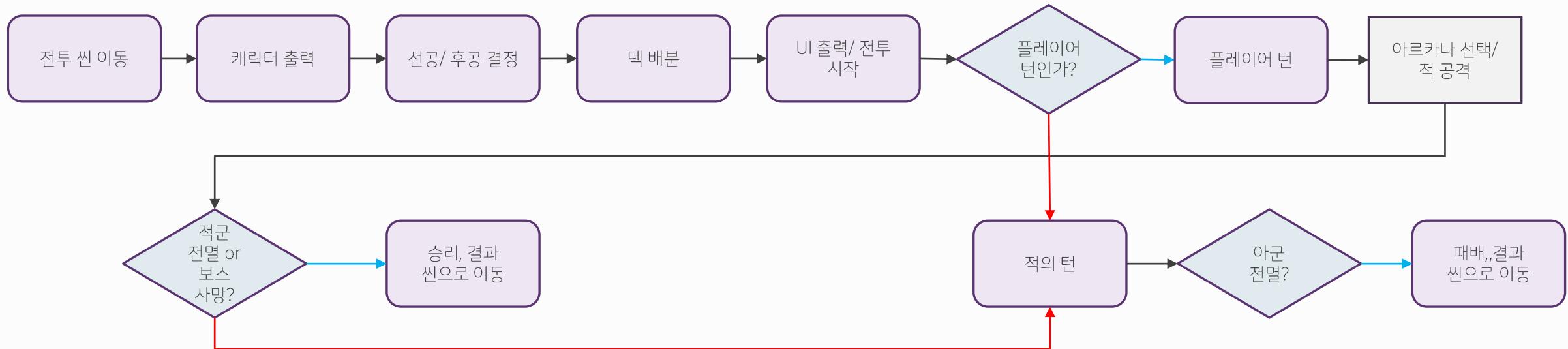
전투 기능에 관련된 플로우 차트



전투 중 발생하는
기능들에 대한
플로우 차트.

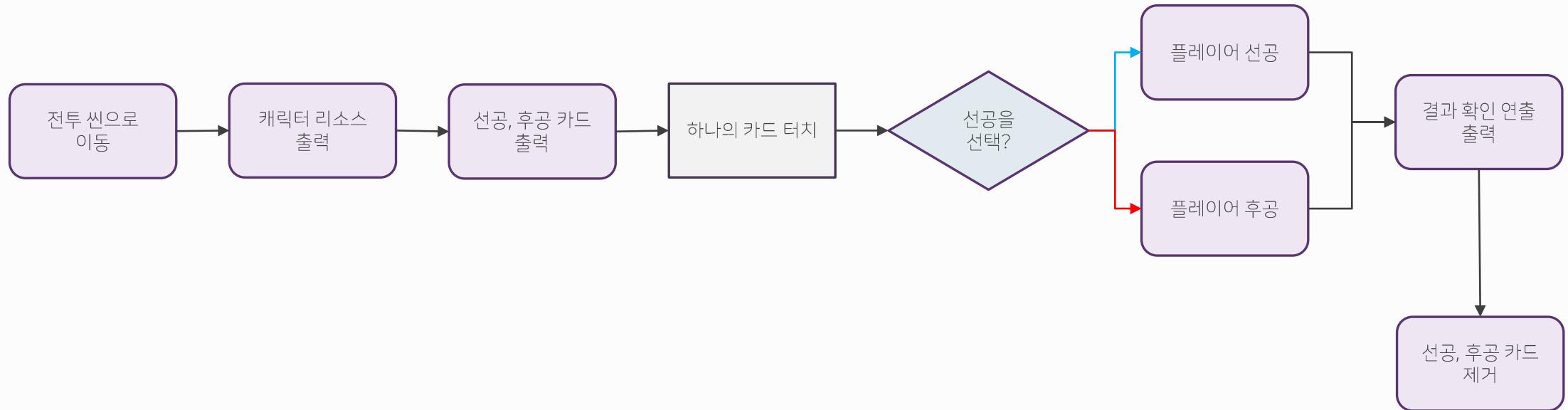
3-1 플로우 차트

A. 전체 요약



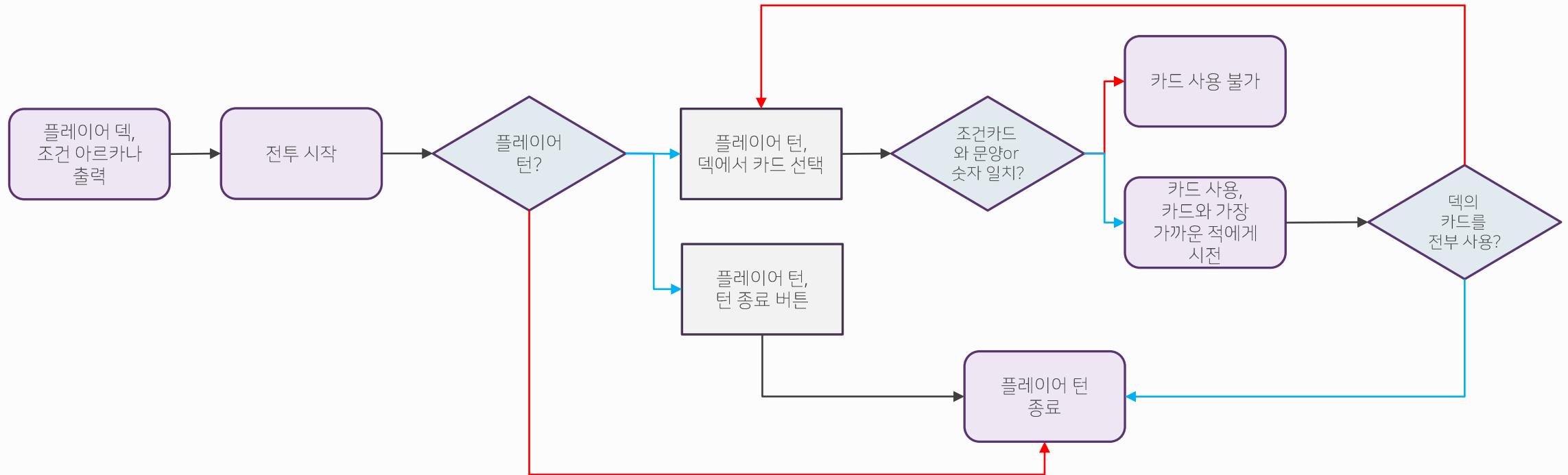
3-1 플로우 차트

B. 선/ 후공 카드 선택



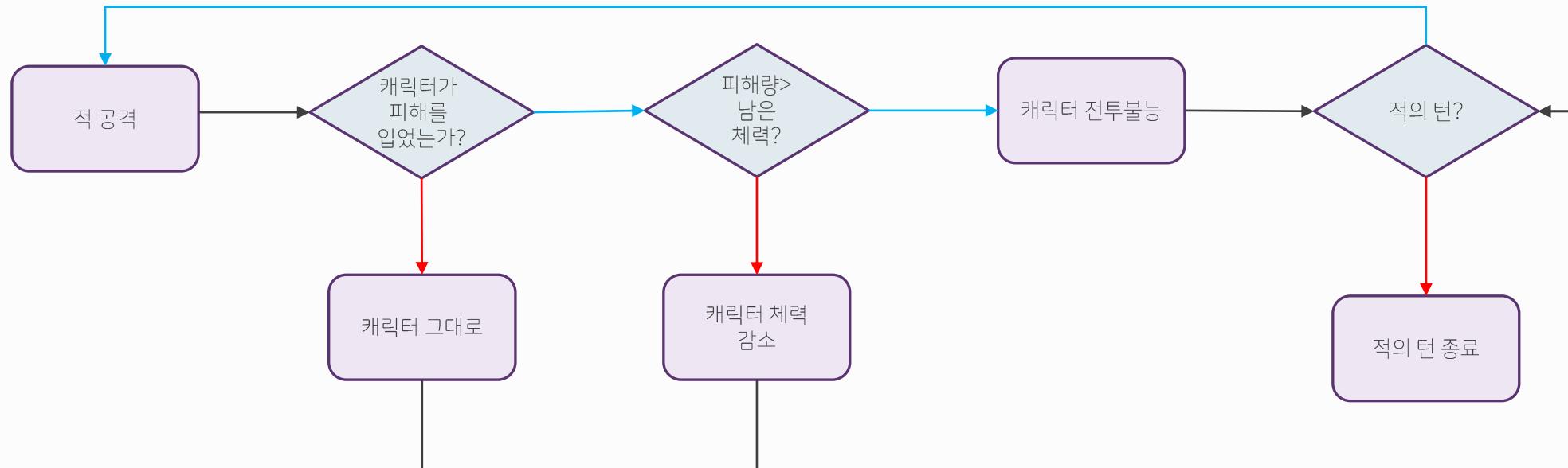
3-1 플로우 차트

C. 카드 사용



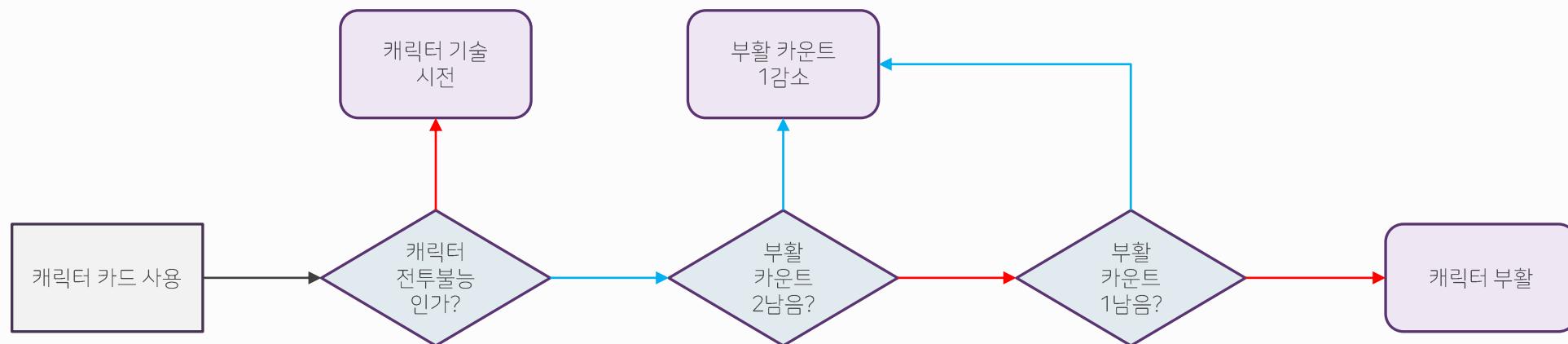
3-1 플로우 차트

D. 캐릭터 사망



3-1 플로우 차트

E. 캐릭터 부활



감사합니다.