



---

# 슬레이 더 스파이어 시스템 역 기획서

부제: 공격 카드의 코스트 설계

박 진 | 2026.02

# 목차

---

## 1. 개요

- 1.1 게임 소개
- 1.2 선정 이유
- 1.3 기획 의도

## 2. 코스트 설계 기준선

- 2.1 가치 기준선의 필요성
- 2.2 공격 카드 기준선 설계

## 3. 코스트 설계 - 공격 카드

- 3.1 기준선 초과 대미지의 비용
- 3.2 기준선 미달 대미지의 보정

## 4. 개선안

- 4.1 비용 유형 간 불균형
- 4.2 신규 카드 설계
- 4.3 설계 검증

# 1. 개요

- 1.1 게임 소개
- 1.2 선정 이유
- 1.3 기획 의도

# 1. 게임 개요

## 1.1 게임 소개



분류	내용
이름	슬레이 더 스파이어(Slay the Spire)
장르	덱 빌딩, 전략, 로그라이크
출시일	2019년 1월 24일
개발사	Mega Crit Games
엔진	libGDX
플랫폼	스팀, 구글플레이, 앱스토어

### 게임 목적

전투 보상·이벤트·상점을 통해 **카드와 유물을 획득**하며 자신만의 **덱을 구축**하고, 3개 Act(각 15층 + 보스)로 이루어진 첨탑을 끝까지 올라 **최종 보스를 처치**한다.

### 개별 목적

#### 1. 덱 빌딩 시스템

카드 획득·제거·강화와 유물 조합으로 매 렌마다 여러 빌드를 구축해, 같은 캐릭터로도 다른 전략을 가능하게 만들어 **유저 리텐션을 확보**.

#### 2. 턴제 전투 시스템

매 턴 표시되는 적의 행동을 읽고, 제한된 에너지 안에서의 최적 대응으로 적을 처치하는 전략적 긴장감을 제공. **전투 몰입감 강화**.

#### 3. 분기 선택 시스템

맵의 분기점마다 보상을 위해 위험을 감수할지, 자원을 온존할지 분기 선택을 제공하여 게임 전체 진행의 **리스크 관리를 제공**.

# 1. 게임 개요

## 1.2 선정 이유

### 공격 카드 코스트 설계 선정 이유

카드 사용에 소모되는 비용 '코스트'

#### 1. 전투의 핵심 축

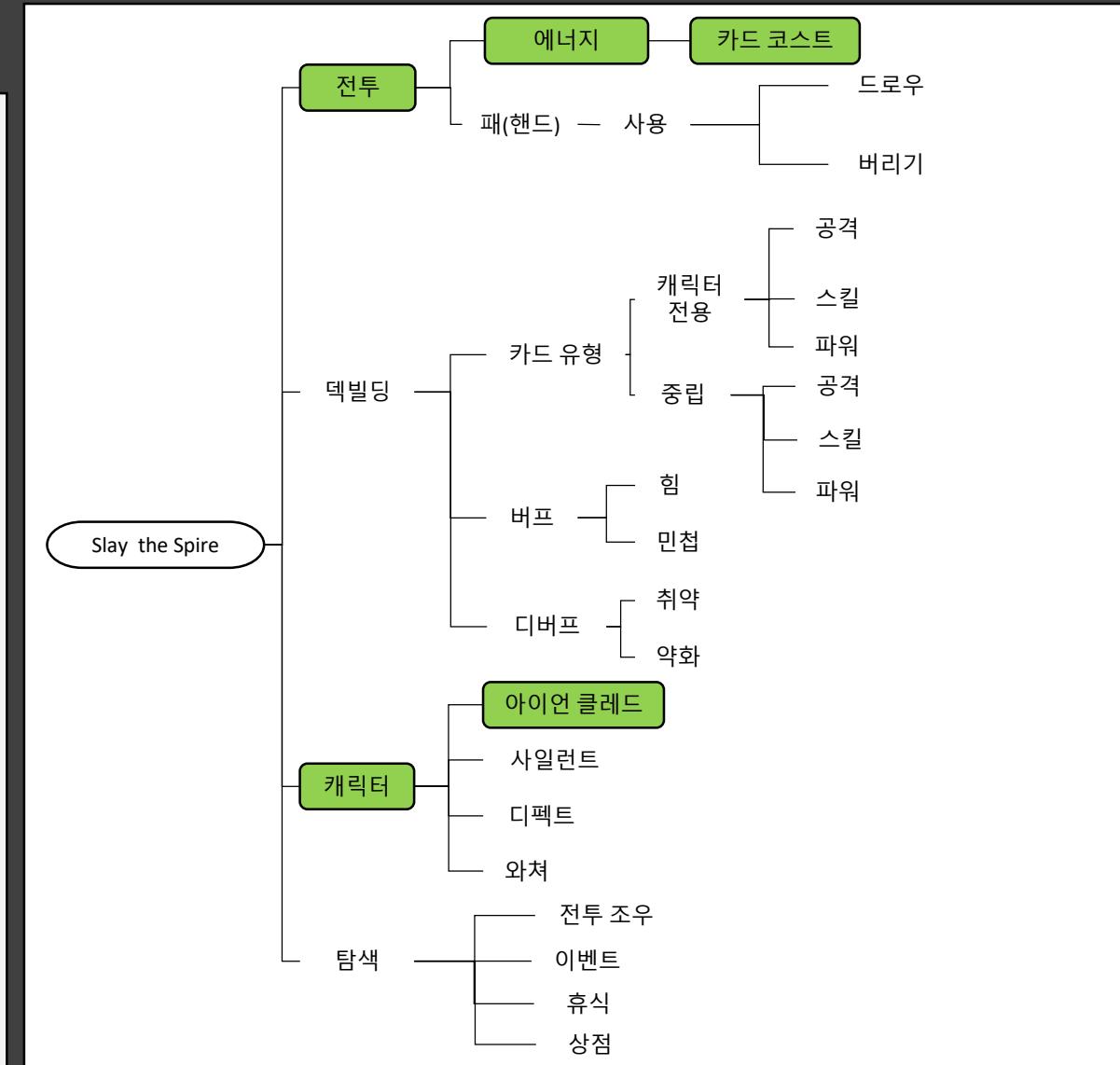
- 슬레이 더 스파이어의 모든 전투 판단 기준인 '코스트'
- 기준선이 존재하여 카드 간 성능 비교의 척도로 동작

#### 2. 제한된 자원이 만드는 전략적 긴장감

- 패 안의 모든 카드를 쓸 수 있는 단순한 패턴의 카드 게임 방식에 변화
- 잘못된 카드 사용이 큰 나비효과를 초래하는 상황을 통해 플레이어에게 전략적 선택의 중압감을 부여

#### 3. 가장 다양한 비용 구조를 가진 공격 카드

- 에너지 증가, HP 소모, 사용불가 카드 획득, 소멸, 조건 제약 등 5가지 이상의 비용 유형이 존재.
- 방어 카드보다 비용 설계의 다양성이 높아, 코스트 설계 기준선 도출에 최적



# 1. 게임 개요

## 1.3 기획 의도

### 카드 코스트 설계 기획 의도

#### 1. 기준선 설계

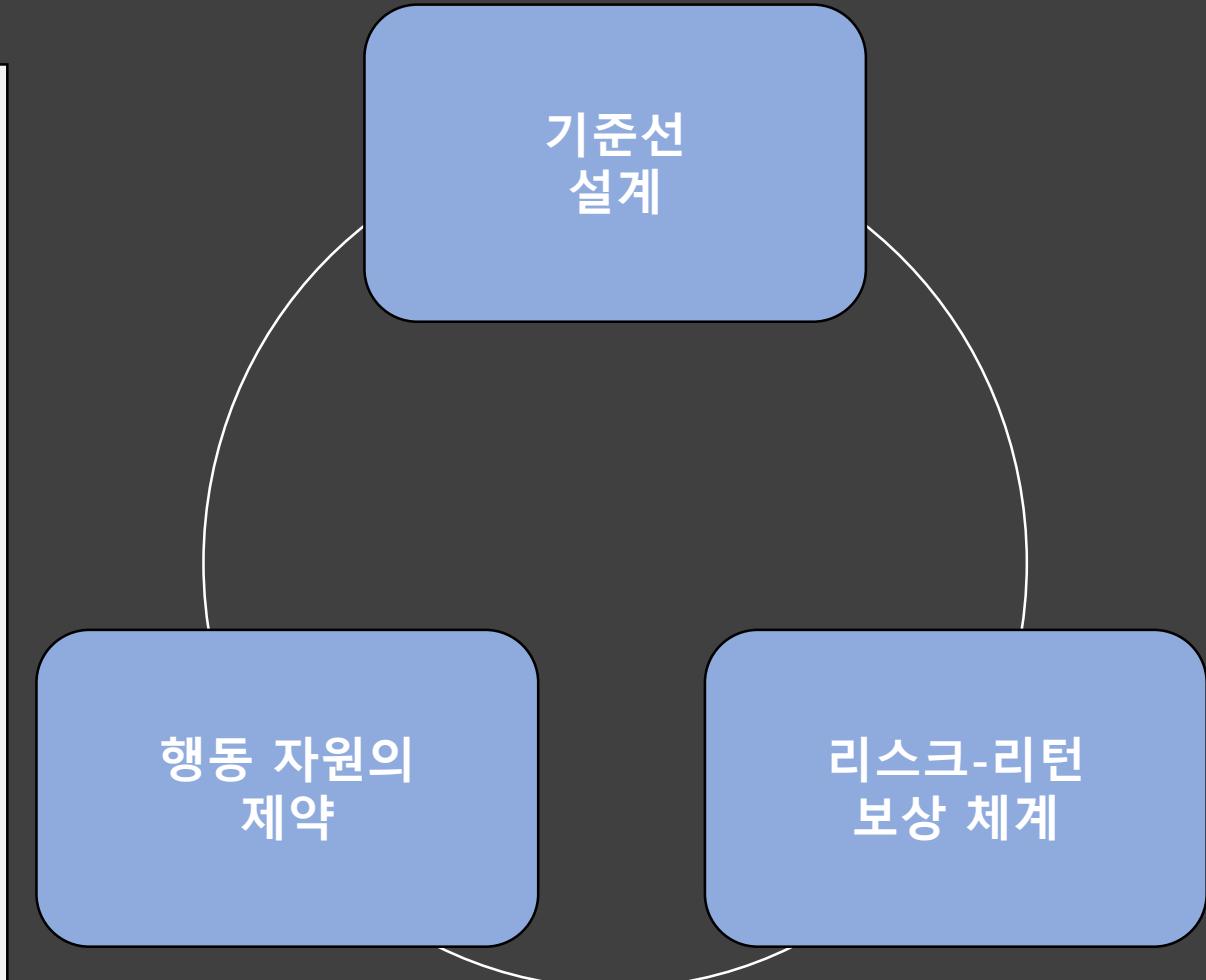
- 모든 캐릭터가 공유하는 시작 카드(타격-1코스트/6대미지)를 성능의 기준선으로 설정
- 유저가 카드를 선택할 때, 예상 성능을 기준선 대비 수치로 판단 가능

#### 2. 행동 자원의 제약

- 에너지가 턴당 3으로 제한돼 손 패를 전부 사용할 수 없는 구조.
- '제한된 에너지 안에서 몇 코스트의 카드를 몇 장 쓸 것인가.'가 핵심 판단 요소

#### 3. 리스크-리턴 보상 체계

- 기준선보다 강한 카드에는 리스크(휘발성·HP 소모·사용 제한 등)를 부과
- 리스크를 감수했을 때 더 강한 효과, 리스크-리턴 비례로 선택의 무게감 부여.
- 감수한 리스크가 성공으로 이어질 때의 쾌감을 경험



## 2. 코스트 설계 기준선

2.1 가치 기준선의 필요성

2.2 공격 카드 기준선 설계

## 2. 코스트 설계 기준선

### 2.1 가치 기준선의 필요성

"사용 카드가 300장이 넘을 때, 카드의 밸런싱 기준을 어떻게 잡을 것인가?"

- 모든 카드가 채택 가능한 선택지로 고려되려면 **기준 수치가 필요**.
- 새 카드 추가 혹은 밸런싱 진행 시 일관된 기준으로 성능을 판단할 수 있는 장치가 필요.

#### 접근

- 모든 캐릭터가 공통으로 보유하는 시작 카드인 타격(1코스트/6대미지)을 **기준선으로 설정**.
- 다른 카드들의 수치를 **기준선 대비** 효율로 설계
- 기준 대비 효율이 높은 카드에는 리스크를 부과해 선택의 무게감을 부여.



## 2. 코스트 설계 기준선

### 2.2 공격 카드 기준선 설계

"1 코스트의 가치를 얼마로 잡을 것인가?"

#### 타격(공격 기준선)

1 코스트 → 6대미지



#### 공격 카드 정의

- 적에게 피해(대미지)를 주는 카드

#### 공격 기준선의 상한과 하한 설정

- 상한:** 기준치를 초과하는 카드는 비용을 지불해야 한다.  
ex. 혈류(1코스트/15대미지)는 플레이어 HP를 2 감소시킨다.
- 하한:** 고 코스트 카드는 기준치보다 낮은 성능이어서는 안 된다.  
ex. 몽둥이질(3코스트/32대미지)은 타격 3장보다 대미지가 높다.

#### 상한과 하한의 역할

- 과도한 효율의 카드로 빌드가 획일화 되는 것을 방지
- 채택 가치가 없는 카드의 발생을 방지

## 3. 코스트 설계 - 공격 카드

- 3.1 기준선 초과 대미지의 비용
- 3.2 기준선 미달 대미지의 보정

### 3. 코스트 설계 – 공격 카드

#### 3.1 기준선 초과 대미지의 비용

“기준선 대미지를 초과하는 카드는, 초과 분의 비용을 어떻게 지불 시키는가?”

##### 에너지 비용

- 높은 코스트
  - 카드 대미지에 비례해 높은 코스트를 요구.
  - ex. 몽둥이질 – 3코스트/32대미지(기준선 대비 178%).

##### 에너지 외 비용

- HP 소모
  - 체력을 비용으로 지불.
  - ex. 혈류 - 1코스트/15대미지(기준선 대비 250%), HP 2 감소.
- 핸드 오염
  - 사용 불가 카드를 카드 더미에 추가.
  - ex. 난폭한 타격 – 1코스트/12대미지(기준선 대비 200%), 카드 더미에 부상 카드 추가
- 소멸/휘발성
  - 사용/미사용 시 해당 전투 동안 카드의 추가 사용 불가.
  - ex. 대학살 – 2코스트/20대미지(기준선 대비 167%), 사용 시 소멸.
- 사용 조건
  - 조건 충족 시에만 사용 가능.
  - ex. 격돌 – 0코스트/14대미지, 패가 전부 공격 카드일 때만 사용 가능.

##### 비용 지불 흐름 예시(핸드 오염)



카드 사용



사용 불가 카드를  
카드 더미에 추가

##### 결론

→ 기준선을 무료로 초과하는 카드는 없으며,  
사용에 따른 비용이 반드시 부과된다.

### 3. 코스트 설계 - 공격 카드

#### 3.2 기준선 미달 대미지의 보정

“기준선 대미지에 미달하는 카드는, 부족분을 어떻게 보정 하는가?”

##### 예시 공격 카드 - 강타

	강타
코스	트
대미	지
부가	효과

\*취약: 상태이상(디버프). 보유 시 받는 대미지 50% 증가

##### • 부가 효과 작동 흐름 예시(취약 부여)

항목	대미지	기준선 대비 대미지	효율
대미지 기대치	$2 \times 6 = 12$		100%
직접 대미지	8	-4 대미지	67%
취약 기여(Turn1)	$6 \times 0.5 = 3$	+3대미지 ← 타격 1장 사용(잔여 1에너지)	-
취약 기여(Turn2)	$12 \times 0.5 = 6$	+6대미지 ← 타격 2장 사용(잔여 3에너지)	-
실질 대미지 기여	$8 + 3 + 6 = 17$		142%

- 다양한 부가 효과가 존재하나, 기획서 분량 축약을 위해 취약을 대표적 예시로 설명

##### ‘강타’카드에 보정이 필요한 이유

- 2코스트/8대미지(기준선 대비 67%)로 기준치 미달.
- 부족분을 보전해 미 채택을 방지.



카드 사용

디버프 부여

## 4. 개선안

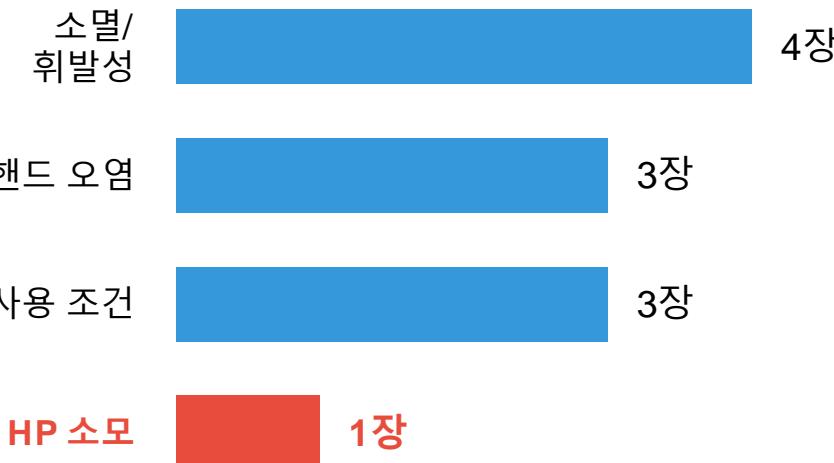
- 4.1 비용 유형 간 불균형
- 4.2 신규 카드 설계
- 4.3 설계 검증

# 4. 개선안

## 4.1 비용 유형 간 불균형

### “비용 유형별 카드 수는 균등한가?”

#### 비용 유형별 공격 카드 수



→ HP 소모 유형의 카드 수가 타 비용 유형의 카드 수에 비해 적음.

#### HP 소모 유형 – 문제 인식

- 혈류(1코스트/15대미지, HP 2 소모) 1장이 **유일하게** HP를 비용으로 적에게 대미지를 가하는 공격 카드.
- 혈류를 쓸지/말지에 대한 판단만 존재. ‘**HP를 몇까지 소모해 대미지를 넣을지**’ 등의 판단 요소가 부재.
- 핸드 오염이나 소멸/휘발성 카드는 동일 유형 내에서도 리스크 크기가 다른 카드가 존재해, 전략적 선택이나 빌드 다양성이 존재.



→ HP 소모 유형 카드를 추가해, 유형 내 경중 선택과 빌드 다양성을 확보할 필요가 있음.

# 4. 개선안

## 4.2 신규 카드 설계

### 신규 카드 스펙

- 카드명(임시): 피의 계약
- 코스트: 2
- 대미지: 25
- HP 비용: 4
- 효율: 208%



### 설계 근거

- HP 소모 유형 내 2번째 카드로, 'HP를 얼마나 소모해 대미지를 줄 것인가'에 대한 경쟁 판단 생성
- 2코스트 책정 – 혈류와 코스트 단계 차별화
- 비용 기준선 준수 – HP 비용 2배, 리스크-리턴 비례

### HP 소모 유형 비교

	혈류	피의 계약
코스트	1	2
대미지	15	25
HP 비용	2	4
효율	250%	208%
리스크	낮음	높음

### 비교점

- 대미지 효율은 혈류가 피의 계약보다 높음.
- 피의 계약의 가치는, 1장으로 25 대미지를 확정적으로 입히는 단일 타격에 있음.

### 2코스트 카드군 비교

카드	대미지	추가 비용	효율
대학살	20	소멸	167%
화형	21	화상 카드 추가	175%
피의 계약	25	HP 4 소모	208%

→ HP 소모는 소멸과 핸드 오염보다 직접적인 리스크로, 더 높은 효율을 보장.

### 확장안

- 부가 효과(드로우 혹은 재사용 등)를 부여해, 단순 비용-대미지 비교에서 전략적 선택지를 확장 가능.

# 4. 개선안

## 4.3 설계 검증

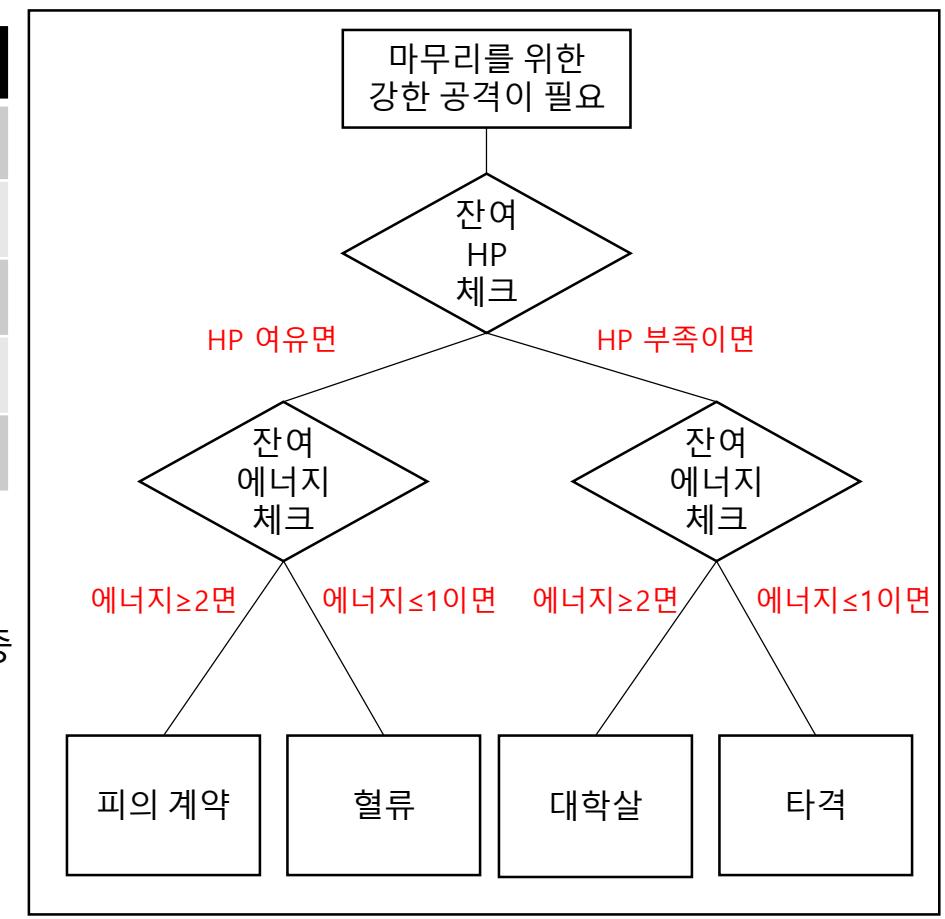
### 상황 별 최적 카드가 달라지는 구조

상황	최적 카드	총 대미지 / 비용
HP 여유, 에너지 부족(잔여≤1)	혈류	15 대미지 / HP -2
HP 여유, 에너지 여유(잔여≥2)	피의 계약	25 대미지 / HP -4
	(혈류+타격 = 2코스트/21 대미지/HP -2)	
HP 부족, 에너지 여유(잔여≥2)	대학살	20 대미지 / 휘발성
HP 부족, 에너지 부족(잔여≤1)	타격	6 대미지 / 비용 없음

### 기대 효과

- HP 소모 유형 내 리스크 감수 판단의 경중 생성. 사용/미 사용의 단순 판단에서 경중 판단으로 확장
- 동일한 2코스트 카드 간 비용 유형별 선택지 확장.
- 강한 공격이 필요한 상황에서 HP와 에너지 잔량에 따라 최적 카드가 달라짐.

### 판단 플로우 차트





감사합니다.

박 진

E-mail: [jparkcfe@gmail.com](mailto:jparkcfe@gmail.com)