



슬레이 더 스파이어 시스템 역 기획서

부제: 공격 카드의 코스트 설계

박진 | 2026.02

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 **침탑**을 끝까지 올라 **최종 보스**를 처치한다.

개별 목적

1. 덱 빌딩 시스템

카드 획득·제거·강화와 유물 조합으로 매 런마다 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 관리 경험**을 제공.

1. 게임 개요

1.2 선정 이유

공격 카드 코스트 설계 선정 이유

카드 사용에 소모되는 비용 '코스트'

1. 전투의 핵심 축

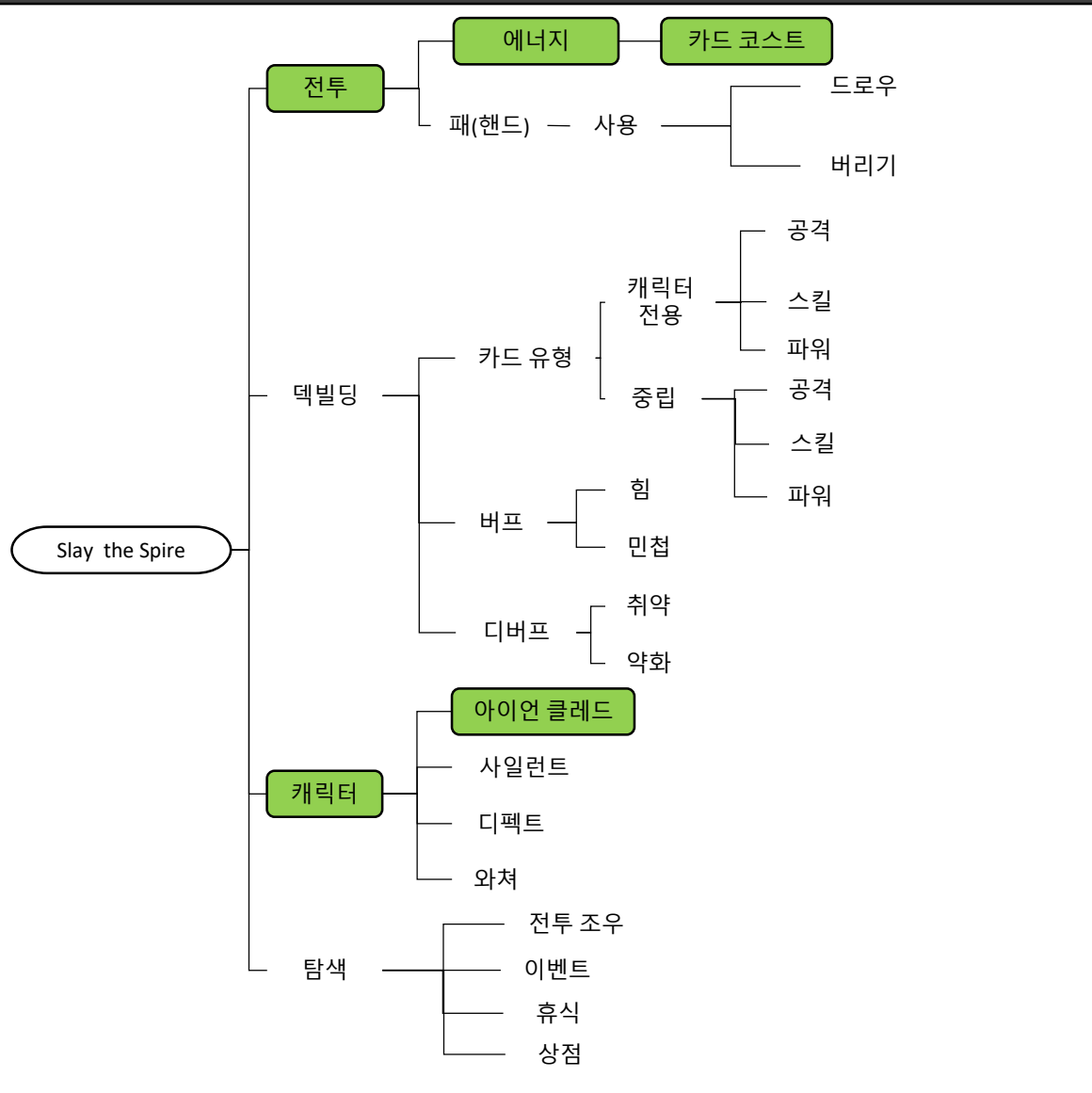
- 슬레이 더 스파이어의 모든 전투 판단 기준인 '코스트'
- 기준선이 존재하여 카드 간 성능 비교의 척도로 동작

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

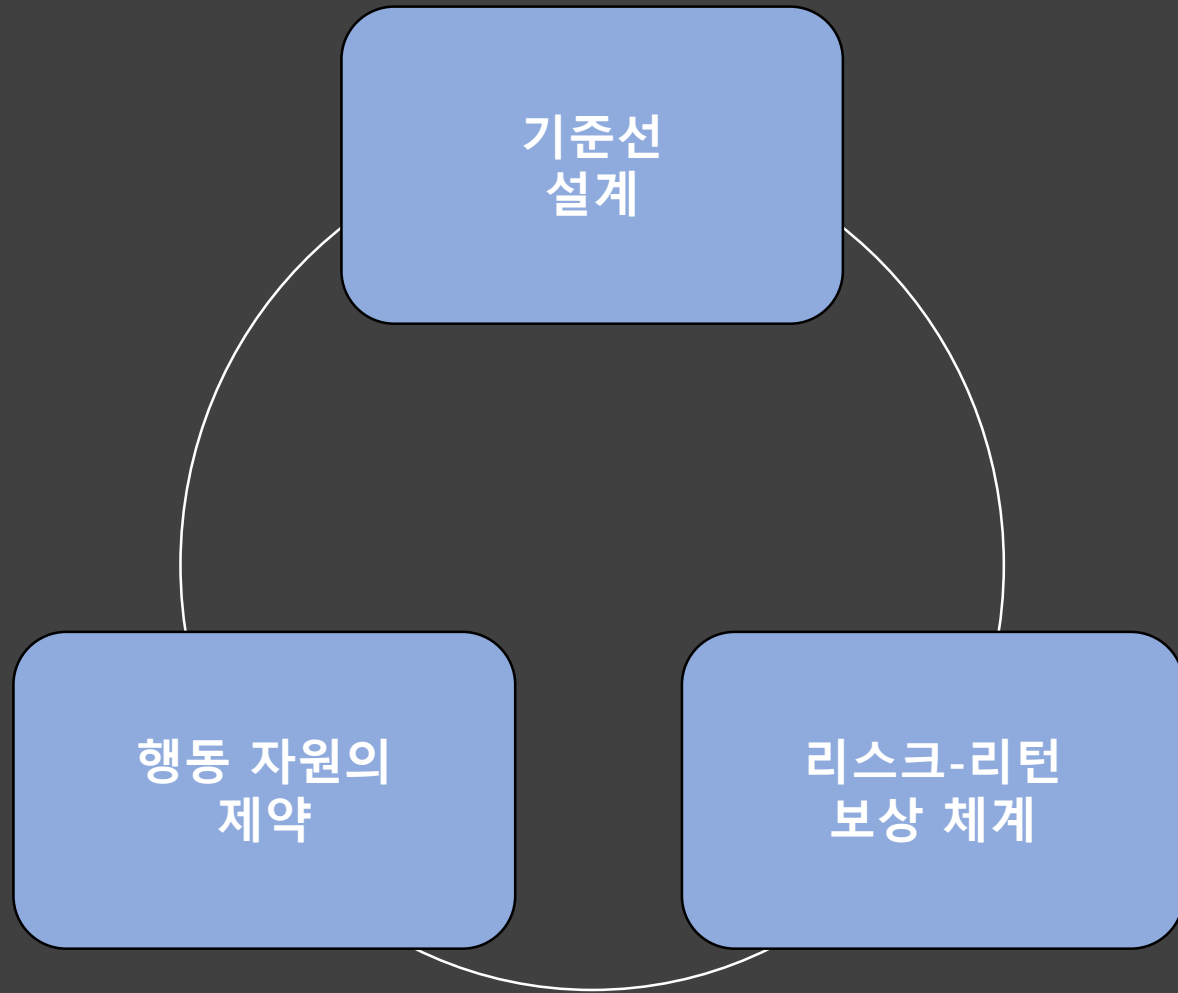
- 모든 캐릭터가 공유하는 시작 카드(타격-1코스트/6데미지)를 성능의 기준선으로 설정
- 유저가 카드를 선택할 때, 예상 성능을 기준선 대비 수치로 판단 가능

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

2.1 가치 기준선의 필요성

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

1. 모든 캐릭터가 **공통으로 보유하는 시작 카드**인 타격(1코스트/6데미지)을 **기준선으로 설정**.
2. 다른 카드들의 수치를 **기준선 대비** 효율로 설계
3. 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)는 타격 3장보다 대미지가 높다.

상한과 하한의 역할

1. 과도한 효율의 카드로 빌드가 획일화 되는 것을 방지
2. 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 |
| 코스트 | 2 |
| 대미지 | 8 |
| 부가 효과 | 취약 부여(2턴) |

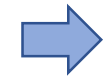


*취약: 상태이상(디버프). 보유 시 받는 대미지 50% 증가

• 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

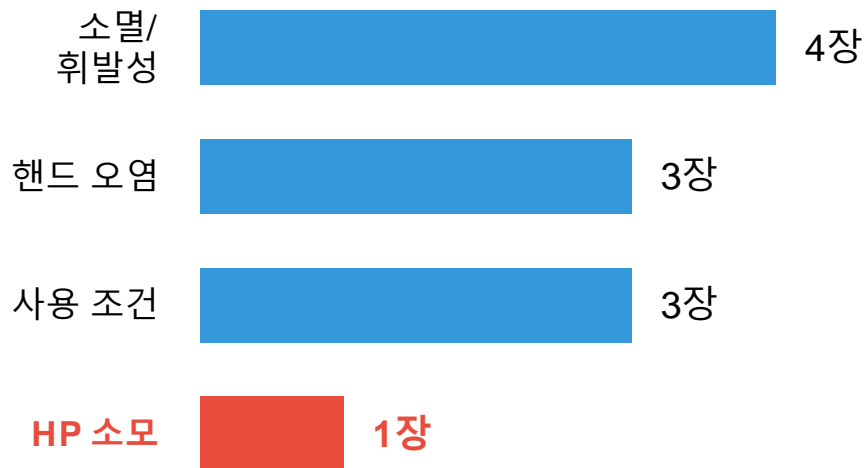
- 4.1 비용 유형 간 불균형
- 4.2 신규 카드 설계
- 4.3 설계 검증

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/15데미지, HP 2 소모) 1장이 유일하게 HP를 비용으로 적에게 데미지를 가하는 공격 카드.
- 혈류를 쓸지/말지에 대한 판단만 존재. 'HP를 몇까지 소모해 데미지를 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 경중 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 타격**에 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

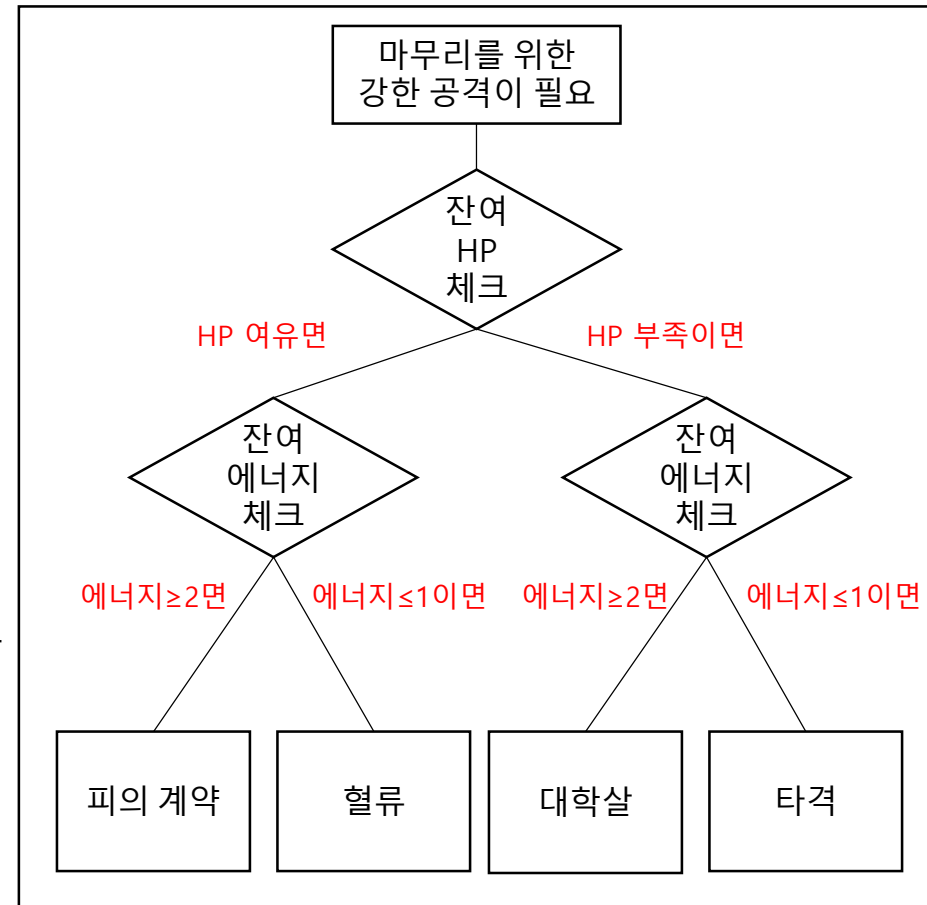
상황 별 최적 카드가 달라지는 구조

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