

스텔라 블레이드

방어 액션 시스템 역기획서

박 진

목차

1. 개요

- 1.1 게임 소개
- 1.2 설정 이유

2. 방어 액션 기획의도

- 2.1 기획 의도 및 목적
- 2.2 방어 액션 4종

3. 공격별 색상 표시

- 3.1 기획 의도
- 3.2 색상 시스템

4. 시스템

- 4.1 기본 규칙
- 4.2 기본 조작 방법
- 4.3 스킬 에너지
- 4.4 패리
- 4.5 회피 / 블링크 / 리펄스

5. 설계 분석

- 5.1 비교 분석
- 5.2 문제점 및 개선안

01. 개요

1.1 게임 소개

1.2 선정 이유

1. 게임 개요

1.1 게임 소개



이름	스텔라 블레이드 (Stellar Blade)
장르	액션 어드벤처
출시일	2024년 4월 26일
개발사	SHIFT UP
플랫폼	PlayStation 5, PC

게임 목적

- 스타일리시한 액션과 다양한 전투 옵션으로 전략적 전투의 재미 제공
- 포스트 아포칼립스 SF 세계관에서 몰입감 있는 탐험과 서사 경험

개별 목적

1. 전투의 재미

적 패턴 분석, 4종 방어 액션, 2종의 에너지 활용 등을 통한 전략적 전투의 재미

2. 성장의 재미

스킬 트리 해금, 장비 강화로 전투 스타일을 확장하는 성장의 재미

3. 탐험의 재미

황폐화된 지구 곳곳의 비밀과 수집 요소 발견하는 탐험의 재미

4. 서사의 재미

이브의 여정 및 인류의 스토리, 멀티 엔딩으로 몰입감 있는 서사의 재미

1.2 선정 이유

방어 액션 시스템 선정 이유

SHIFT UP의 첫 콘솔 액션 게임 '스텔라 블레이드'

1. 하드코어와 캐주얼의 균형

- 소울라이크의 긴장감을 유지시켜, 장르 선호 유저의 진입을 유도
- 적 공격별 색상 분리 및 스킬(판정완화 등)을 통해 초심자의 진입장벽을 낮춘 설계

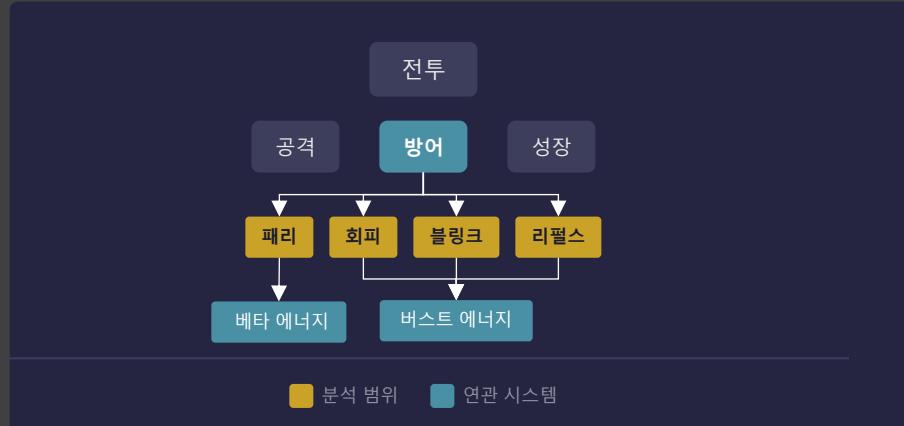
2. 다양한 방어 액션을 통한 전투의 다양성

- 단순 회피/패리 분리가 아닌 패리/회피/블링크/리펄스의 4종 구성
- 패리는 베타 에너지, 회피/블링크/리펄스는 버스트 에너지로 보상을 분리해 플레이 스타일 다변화 유도

3. 적 패턴의 시각적 정보 전달

- 적 공격의 정보를 색상으로 정보 표시
- "읽기"가 아닌 "보기"로 상황별 파훼책 선택 가능

스텔라 블레이드 전투 콘텐츠 맵



02. 방어 액션 기획의도

2.1 기획 의도 및 목적

2.2 방어 액션 4종

2. 방어 액션 기획의도

2.1 기획 의도 및 목적

방어 액션 기획 의도

- 4종 방어 액션으로 능동적인 상황별 최적 대응책을 제공
- 방어 액션별 다른 에너지 보상으로 플레이 스타일 다변화
- 에너지 교차(베타 체인)로 스킬 시스템 간 연결

방어 액션 기획 목적

- 전투의 액션성 강화: 단순 패리/회피 반복보다 다채로운 액션으로 액션성 강화
- 전투 주도성 강화: 단순한 패턴에서 벗어나 다채롭게 몬스터의 패턴을 파훼하며 전투 주도권 확보
- 플레이 스타일 다양화: 패리 강화형/회피 강화형 등 빌드 분화 시도 가능

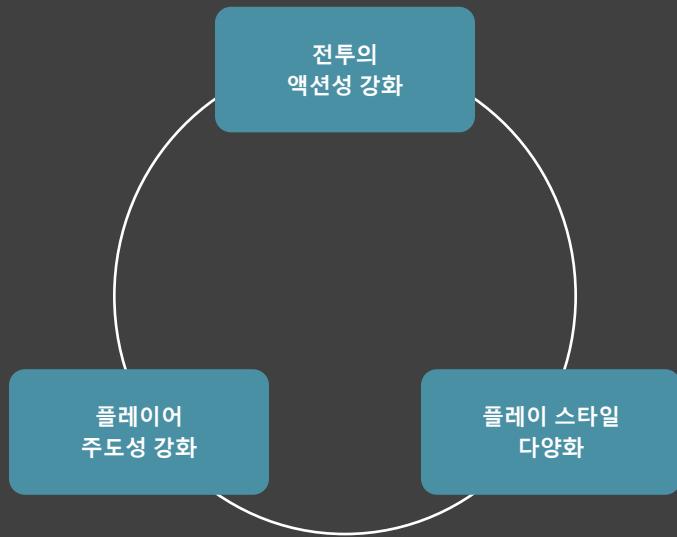
결론

방어를 단순 "피해 회피" 가 아닌 "역전의 기회"로 설계.
정확한 타이밍에 더 큰 보상(퍼펙트 패리 + 100 vs 일반 + 50)으로 숙련 유도.

전투의
액션성 강화

플레이어
주도성 강화

플레이 스타일
다양화



2. 방어 액션 기획의도

2.2 방어 액션 4종

방어 액션의 정보

- 스텔라 블레이드의 핵심 전투 메커니즘
- 4종 방어 액션: 패리, 회피, 블링크, 리펄스
- 블링크, 리펄스는 특정 공격 대응 전용

방어 액션이 4종인 이유

기존 액션 게임의 한계

- 세기로: 패리 하나로 대부분 대응 → 단조로움
- 소울 시리즈: 구르기 중심 → 공격적 플레이 어려움
- 기존 방식은 "하나의 최적해"를 반복하게 됨

스텔라 블레이드의 해결책

- 4종 분리로 "상황별 정답" 제공
- 패리는 베타 에너지, 회피/블링크/리펄스는 버스트 에너지로 방어 성공 보상 분리
- 색상으로 정답 힌트 → 전투 중 플레이어 판단 부담 감소

기대 효과

- 적의 공격마다 "판단 → 대응 선택 → 성공" 루프
- 패리 위주 플레이어와 회피 위주 플레이어가, 같은 보스를 다른 스타일로 공략
- "단순히 암기된 정답으로 승리" 가 아닌 "플레이어 본인의 스타일과 실력으로 승리"를 경험

기존 액션 게임의 방어 시스템
→ 하나의 최적해 반복

어떻게 하면 방어에 다양성을
부여하고, 전투시 플레이어의 판단 부담을 줄일까?

단순히 플레이어의 방어 종류만 늘리면
오히려 전투가 난잡해짐

적 패턴에 색상 신호 + 색상에 대응하는 방어 액션 분리
→ 직관적 선택

03. 공격별 색상 표시

3.1 기획 의도

3.2 색상 시스템

3. 공격별 색상 표시

3.1 기획 의도

기획 의도

적 공격에 **시각적인 색상을** 표시하여

전투 중 플레이어의 판단 부담을 줄이고, 적합한 대응을 유도

정보 전달의 문제

- 액션 게임의 진입장벽 = **패턴 암기**, 적 공격 모션 학습 부담
- 처음 보는 적 = 어떻게 대응할지 모름
- 예시 - 세키로의 위험 표시(危): 위험 신호 + 모션 구분 필요 → 한 공격에 2단계 판단 요구

해결책

- 공격 종류별 **색상** 부여
- 색상 = 해법 힌트: 색상만 보고 대응책 즉시 연결 → 판단 단계를 줄여 반응 속도 확보
- "처음 보는 공격도 색만 보면 대응 가능"

- 색상 없는 공격: 패리/회피로 대응 가능 (자유)

- 색상 있는 공격: 지정된 대응만 가능 (강제)

플레이어 경험

패턴에 맞는 적재적소 선택

→ "잘 하는 느낌" + "전투적 이점(스킬 에너지)"

색상 시스템 사용 흐름

적 공격 시작



색상 확인

색상 없음

자유 선택
패리 / 회피

색상 있음

지정 대응
노랑→파팩트 닷지 / 파랑→블링크
/ 보라→리펄스

플레이어 선호

필수 대응

성공 시 → 스킬 에너지 획득

3. 공격별 색상 표시

3.2 색상 시스템

색상 - 대응 매칭

적 공격 색상 체계

● 색상 없음 (일반)

패리 / 회피로 방어 가능 - 플레이어 자유 선택

● 노랑 (회피 전용)

광역/다단히트 - 퍼펙트 닷지만 대응 가능, 패리 불가

● 파랑 (블링크 전용)

적 돌진/추적 공격 - 블링크로 회피 및 적 후방 이동하여 반격

● 보라 (리펄스 전용)

적 잡기/고위력 공격 - 리펄스로 적 넉백 및 약점 노출



적 공격

● 일반

● 노랑

● 파랑

● 보라

플레이어 대응

패리 / 회피 중 자유

퍼펙트 닷지 (Shift)

블링크 (W+Shift)

리펄스 (S+Shift)

04. 시스템

4.1 기본 규칙

4.2 기본 조작 방법

4.3 스킬 에너지

4.4 패리

4.5 회피 / 블링크 / 리펄스

4. 시스템

4.1 기본 규칙

기본 전투 규칙

- 게임 시작부터 패리, 회피 사용 가능
- 블링크, 리펄스는 **스킬 포인트로 추후 해금**
- 초기 베타 에너지 기본 제공, 버스트 에너지는 일정 플레이 후 해금

시스템 범위

본 기획서는 방어 액션과 직접 연결된 시스템만 다룬다.

분석 범위:

패리, 회피, 블링크, 리펄스,
베타 에너지, 버스트 에너지, 연계 스킬

방어 액션 콘텐츠 맵



4. 시스템

4.2 기본 조작 방법

패리

- E키(LB) 입력으로 패리 자세
- 적 공격 타이밍에 맞추면 패리 성공
- 퍼펙트: 베타 에너지 + 100, 일반: 베타 에너지 + 50

회피

- Shift(B) + 방향키로 회피
- 무적 프레임 내 회피 시 퍼펙트 닷지 / 노랑 공격 대응
- 퍼펙트 닷지: 버스트 에너지 + 150

블링크 (스킬 해금)

- W + Shift로 전방 점멸
- 파랑 공격 대응 전용
- 성공: 버스트 에너지 + 600

리펄스 (스킬 해금)

- S + Shift로 밀어내기
- 보라 공격 대응 전용
- 성공: 버스트 에너지 + 600

조작 요약

행동	PC	PS5	대응 공격	보상
패리	E	LB	일반	베타 에너지 + 50~100
퍼펙트 닷지	Shift+방향	B+방향	일반, 노랑	버스트 에너지 + 150
블링크	W+Shift	↑+B	파랑	버스트 에너지 + 600
리펄스	S+Shift	↓+B	보라	버스트 에너지 + 600

기획 의도

성공시 패리는 베타 에너지를, 나머지 3종은 버스트 에너지를 획득.
→ 패리&베타 스킬 빌드와 회피&버스터 스킬 빌드 등 플레이 다양성 확보

4. 시스템

4.3 스킬 에너지

베타 에너지

패리 성공시 획득, 베타 스킬 사용시 소모

획득 조건

- 퍼펙트 패리: + 100
- 일반 패리: + 50

소모 용도

- 반격: 패리 직후 적을 향해 파고들며 반격(버스트 에너지 획득)
- 역조: 패리 직후 적 뒤로 이동 및 반격 (버스트 에너지 획득)
- 베타 스킬: 콤보성 스킬(실드 추가 데미지, 경직 등)

버스트 에너지

회피/블링크/리펄스로 획득, 버스트 스킬 사용시 소모

획득 조건

- 저스트 회피: + 150
- 블링크 성공: + 600
- 리펄스 성공: + 600

소모 용도

- 버스트 스킬: 고위력 스킬

에너지 획득/소모 흐름

패리 성공

→ 베타 에너지 축적

→

반격 / 역조 / 베타 스킬 사용

★ 베타 체인

베타 에너지 소모 → 버스트 에너지 획득

"패리만 해도 버스트 축적 가능" = 빌드 유연성 확보

회피 성공

→ 버스트 에너지 축적

↗

블링크 성공

→ 버스트 에너지 축적

→

버스트 스킬 사용

리펄스 성공

→ 버스트 에너지 축적

↗

왜 에너지가 2종으로 분리되어 있는가?

단일 에너지로 스킬을 사용할 경우

"에너지 500인데 400 스킬 쓸까, 600 모을까?"

→ 매번 계산 필요

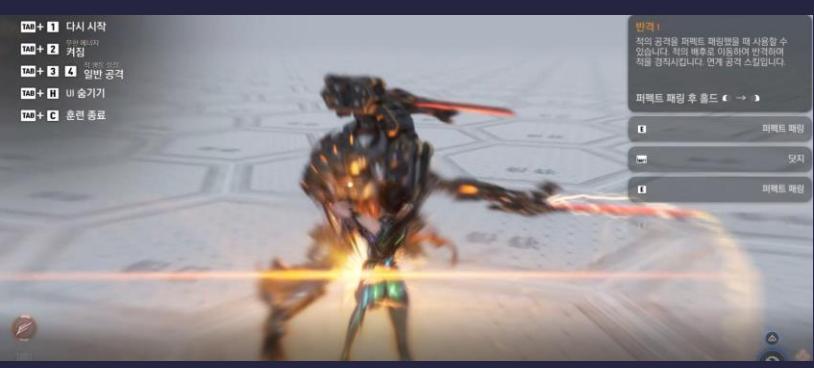
2종 에너지로 분리하여 스킬을 사용할 경우

"베타 에너지 축적 → 베타 스킬 사용"

→ 차면 좋다 (판단 단순화)

4. 시스템

4.4 패리



패리 - Parry

적 공격의 데미지를 무효화하고 베타 에너지를 획득

판정 체계

- 퍼펙트 타이밍: 베타 에너지 + 100, 데미지 무효, 적 균형 게이지 감소
- 일반 타이밍: 베타 에너지 + 50, 데미지 무효
- 늦은 타이밍: 가드 판정, 체력 감소, 실드 감소
- 실패: 피격

특이사항

- 패리 실패해도 가드로 판정 → 페널티 최소화
- "패리 못하면 죽음"이 아닌 안전망 설계
- 일반 공격(색상 없음)에 대응 가능



기획 의도

- 실패해도 가드로 판정되는 "안전망" 존재 → 패리 시도에 대한 심리적 부담 감소
- 패리에 대한 심리적 부담을 감소시켜 자연스러운 패리 시도 횟수 증가를 유도
- 숙련된 유저는 패리를 활용해 더 많은 성공 보상으로 플레이 확장

4. 시스템

4.5 회피 / 블링크 / 리펄스

회피 - Dodge

무적 프레임으로 공격 회피

특징

- Shift + 방향키
- 무적 프레임 내 회피 = 퍼펙트 닷지
- 보상: 버스트 에너지 + 150

대응 공격

- 일반 공격 (자유)
- 노랑 공격 (필수)

사용 상황

광역 공격, 단단 히트

블링크 - Blink

적 후방으로 이동하여 회피 및 반격

특징

- W + Shift (스킬 해금 필요)
- 적 후방으로 순간 이동
- 보상: 버스트 에너지 + 600

대응 공격

- 파랑 공격 (필수)

사용 상황

돌진, 추적 공격

리펄스 - Repulse

적 넉백과 함께 약점 노출

특징

- S + Shift (스킬 해금 필요)
- 적을 밀어내며 약점 노출
- 보상: 버스트 에너지 + 600

대응 공격

- 보라 공격 (필수)

사용 상황

잡기, 고위력 공격

기획 의도

회피/블링크/리펄스 모두 **버스트 에너지를 주는 이유**: 패리와 베타 스킬 연계 사용이 어려운 플레이어도, 단순하면서 화려한 플레이가 가능하도록 하기 위함.

→ "패리 필수 게임"이 아닌 "선호 방어 스타일에 따라 벌드가 다양화되는 게임"으로 포지셔닝

05. 설계 분석

5.1 비교 분석

5.2 문제점 및 개선안

5. 설계 분석

5.1 비교 분석

요소	세키로	P의 거짓	스텔라 블레이드
핵심 방어	패리	퍼펙트 가드	4종 분리
실패 페널티	HP, 체간 게이지 증가	HP, 스태미나 감소	실드, 체력, 균형 게이지 감소
성공 보상	적 체간 게이지 증가	적 그로기 게이지 증가	에너지 획득, 적 균형 게이지/실드 감소
시각 신호	위험 표시 (/危)	위험 표시 (붉은색)	색상 시스템 (3색)
진입장벽	높음	높음	중 (조절 가능)

스텔라 블레이드의 차별점

- 세키로: 방어 실패 = 즉각적 위험 → 긴장감 ↑, 스트레스 ↑
- P의 거짓: 세키로와 유사, 무기 내구도로 자원 압박
- 스텔라 블레이드: 안전망 + 색상을 통한 대응법 명시 → 학습 부담 감소

포지셔닝 맵



5. 설계 분석

5.2 문제점 및 개선안

발견된 문제점

다수전에서 블링크/리펄스 성공 후 다른 적에게 피격

현상

- 블링크/리펄스 성공 → 플레이어 위치 이동
- 이동 완료 시점에서, 다른 적의 공격에 피격 및 경직
- 성공했는데 피격 → 성공 피드백 단절

원인 분석

- 블링크/리펄스는 이동을 수반
- 이동후에 무적 프레임 없음
- 다수 적 전투에서 리스크 증가

플레이어 심리

- "정확히 대응했는데 왜 맞지?"
- 다수 전투에 대한 스트레스 증가
- 다수전 기피 → 사이드 퀘스트 및 필드, 메인 퀘스트의 기피 현상 발생

개선안

블링크/리펄스 성공 시 적 슬로우 추가

구체적 수치

- 성공 후 0.3~0.5초 적 전체 슬로우 추가
- 참고: 베요нетা 위치 타임(회피 성공 후 적 슬로우), 봉고 3rd 시공단열(회피시 필드 슬로우)

기대 효과

- 성공 피드백 명확화: "성공 = 안전"
- 다수 적 전투에서도 유효한 선택지
- 성공시 안정 확보 & 대응 스킬 입력 시간 확보로 연계성 강화

예상 부작용

- 1:1 전투에서 적의 블링크/리펄스 대응 공격 빈도가 높으면 전투 템포 저하
- 대응: 슬로우 시간 감소를 통한 벌런싱

게임 컨셉과의 정합성

- 스텔라 블레이드 핵심: 스타일리시 액션
- "올바른 판단에는 명확한 보상"
- 슬로우 추가 = 플레이어에게 "판단 여유" 제공

개선 전후 비교

Before

성공 → 이동 → 적에게 피격 가능

After

성공 → 이동 + 슬로우 → 안전

5. 설계 분석

5.3 문제점 및 개선안 ②

발견된 문제점

초보 유저의 스킬 투자 순서 문제

현상

- 스킬트리 열면 공격 계열 스킬 트리가 먼저 노출
- 초보 유저는 공격력 증가 스킬에 먼저 투자

원인 분석

- 공격 트리 기본 노출: 생존 스킬 중요성이 가려짐
- 추천 시스템 부재: 스킬 우선순위 안내 없음
- 연습 기능 접근성 낮음: 스킬에 커서 올려야 표시

유저 피드백

- "판정 완화 스킬을 먼저 찍어야 게임이 부드럽게 돌아가는데, 게임은 그걸 자세히 설명해주지 않는다."
- '기듭된 방어 실패 경험으로 전투 기피 → 게임 플레이 기피'

개선안

스킬트리 UI 개선으로 학습 순서 유도

구체적 변경안

- 스킬 트리 오픈시 기본 탭: 공격 트리에서 생존 트리로 변경
- 추천 표시: SP 보유 시 추천 스킬 점멸
- 연습장 버튼: 커서 이동 후 → 상시 노출

레퍼런스

- 고스트 오브 쓰시마: 패리/회피 스킬 상단 배치
- 갓 오브 워: 스킬 포인트 획득 시 점멸 효과

기대 효과

Before

공격 투자 → 판정 빽빽 → 이탈



After

생존 투자 유도 → 판정 완화 → 적응

정리

기획 의도

4종 분리

상황별 최적해 제공 → 단조로움 해소

색상 시스템

적 패턴에 따른 판단 부담 감소 → 진입장벽 완화

에너지 분리

베타 에너지 / 버스트 에너지 분리 → 선호 방어 스타일이 전투 스타일로 연결

ex) 패리 선호 유저: 적과 밀착해 적의 균형 붕괴, 베타 스킬을 통한 콤보 공격
회피 선호 유저: 적과 거리 조절, 버스트 스킬로 화려하고 강한 공격

베타 체인

에너지 전환 시스템 → 빌드 유연성 확보

차별점

- 접근성: 색상 힌트로 "처음 봐도 대응 가능"
- 안전망: 패리 실패해도 가드로 판정
- 보상 명확: 성공 → 에너지 → 강력한 스킬

스텔라 블레이드 방어 액션의 기획 철학

"방어는 단순 피해 회피수단이 아닌, 공격기회 창출의 수단"

올바른 판단에는 명확한 보상을 제공하고,
실패에는 재도전할 수 있는 안전망을 제공한다.

→ "난이도에 의한 좌절을 방지하고, 도전을 유도하는 설계"

개선 제안

블링크/리필스 성공 후 0.3~0.5초 적 슬로우 추가

→ 성공시 안정 확보 & 대응 스킬 입력 시간 확보로 연계성 강화
→ "성공 = 안전" 피드백 명확화

스킬트리 UI 개선을 통한 학습 순서 유도

→ 생존 스킬 우선 노출로 학습 곡선 완화
→ "접근 스킬 = 현재 추천 스킬" 장르 초심자 접근성 증가