



붕괴: 스타레일 전투 시스템 분석서



목차

- 1 붕괴: 스타레일은
무슨 게임인가?
- 2 전투 진입 분석
- 3 전투 분석
- 4 게임 오버



Part 1

붕괴: 스타레일은 무슨 게임인가?

Part 1 붕괴: 스타레일은 무슨 게임인가?

붕괴: 스타레일은 무슨 게임인가?

장르	턴제 RPG
개발 및 유통	HOYOVERSE
출시일	2023년 4월 26일
개발 엔진	 유니티
플랫폼	 안드로이드 OS  iOS  윈도우  플레이스테이션 5
심의등급	 12세 이용가



Part 1 붕괴: 스타레일은 무슨 게임인가?

붕괴: 스타레일은 무슨 게임인가?

붕괴: 스타레일은
캐릭터를 수집하고
4명의 캐릭터로 조합을 만들어 전투하는
SF 우주 오페라 배경의
턴제 RPG 장르의 게임이다.





Part 2

전투 진입 분석



전투 진입 전 UI



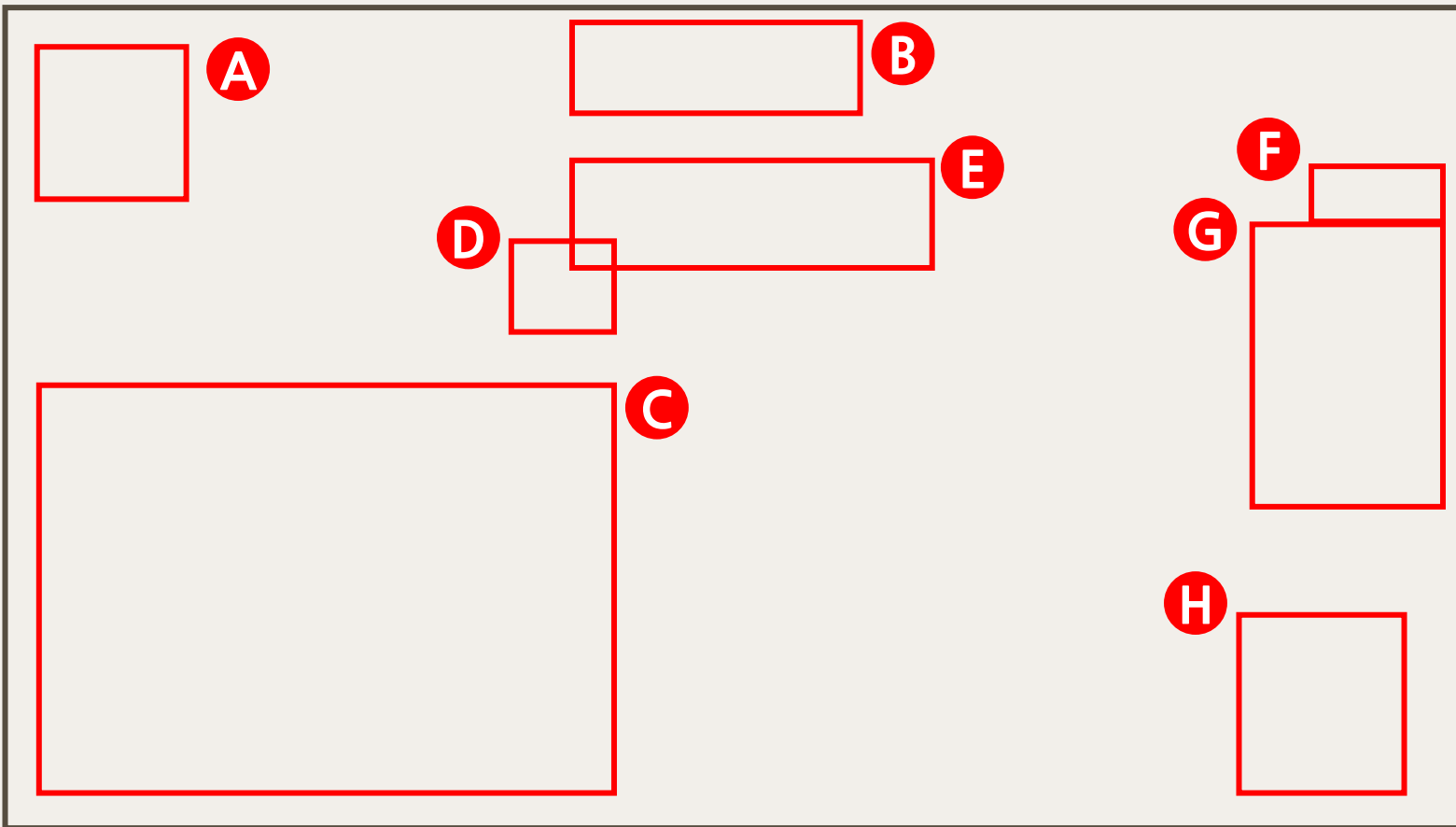
전투 진입 전 UI



항목	이름	설명
A	미니맵	PC ¹⁾ , 적의 위치, 지형 등의 정보를 보여주는 지도.
B	적 정보	현재 락온된 적의 레벨, 이름 그리고 약점을 보여주는 UI.
C	가상 조이스틱	해당 영역을 누르고 있는 동안 가상 조이스틱을 활성화.
D	락온	PC와 근접한 적에게 표시되며 해당 방향으로 공격과 비술 ²⁾ 이 유도됨.
E	적 그룹 인디케이터	해당 선으로 연결된 적들은 전투 진입 시 추가 웨이브로 전투에 참여함.
F	상태효과	버튼 입력 시, 현재 활성화된 비술 효과를 보여주는 창을 활성화.
G	PC 정보	현재 팀에 구성된 캐릭터의 체력 상태, 비술 활성화 상태, 에너지 잔량을 보여줌.
H	PC 동작 버튼	PC의 달리기, 공격, 비술을 사용케 하는 버튼.

- PC¹⁾ 플레이어블 캐릭터(PLAYABLE CHARACTER).
- 비술²⁾ 전투 진입 전, 비술 포인트를 소모하여 사용 가능한 특수 능력.

전투 진입 전 UI



항목	이름	설명
A	미니맵	PC ¹⁾ , 적의 위치, 지형 등의 정보를 보여주는 지도.
B	적 정보	현재 락온된 적의 레벨, 이름 그리고 약점을 보여주는 UI.
C	가상 조이스틱	해당 영역을 누르고 있는 동안 가상 조이스틱을 활성화.
D	락온	PC와 근접한 적에게 표시되며 해당 방향으로 공격과 비술 ²⁾ 이 유도됨.
E	적 그룹 인디케이터	해당 선으로 연결된 적들은 전투 진입 시 추가 웨이브로 전투에 참여함.
F	상태효과	버튼 입력 시, 현재 활성화된 비술 효과를 보여주는 창을 활성화.
G	PC 정보	현재 팀에 구성된 캐릭터의 체력 상태, 비술 활성화 상태, 에너지 잔량을 보여줌.
H	PC 동작 버튼	PC의 달리기, 공격, 비술을 사용케 하는 버튼.

- PC¹⁾ 플레이어블 캐릭터(PLAYABLE CHARACTER).
- 비술²⁾ 전투 진입 전, 비술 포인트를 소모하여 사용 가능한 특수 능력.

전투 진입 과정



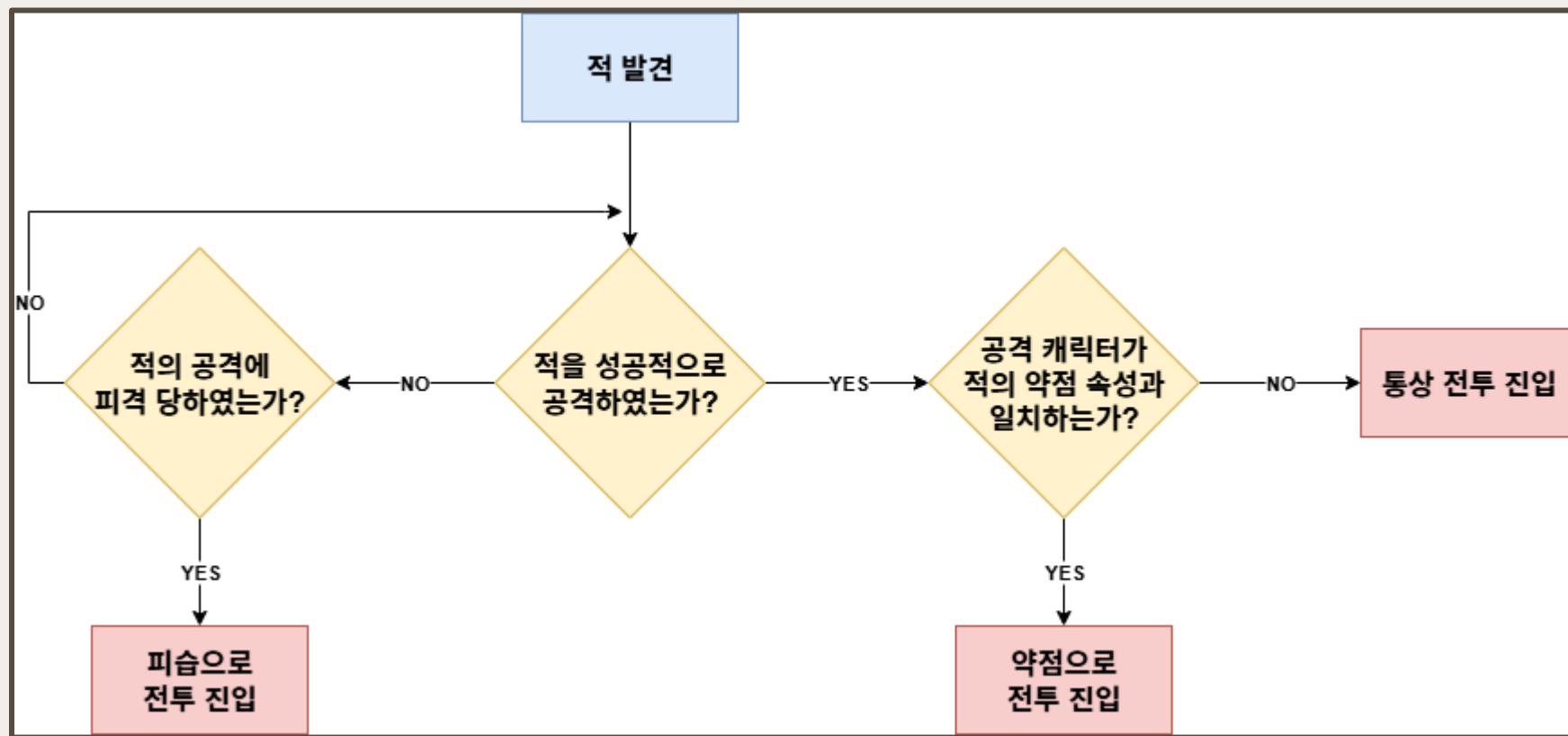
캐릭터로 적을 공격하여
전투 진입.

적에게 공격을 피습 당하여
전투 진입.




적의 약점 속성을 가진 캐릭터로 공격하여
전투 진입.



전투 진입 과정



전투 진입 과정

전투 진입 유형	진입 조건	행동 수치	강인도	예시 이미지
통상	적의 약점과 동일하지 않은 속성의 캐릭터로 공격하여 전투 진입.	-	-	
피습	적에게 공격당하여 전투 진입.	전체 아군 캐릭터 행동 게이지 -20%.	-	
약점	적의 약점과 동일한 속성의 캐릭터로 전투 진입.	-	전투 진입한 캐릭터의 속성에 해당하는 약점을 보유한 적에게 강인도 피해	



Part 3

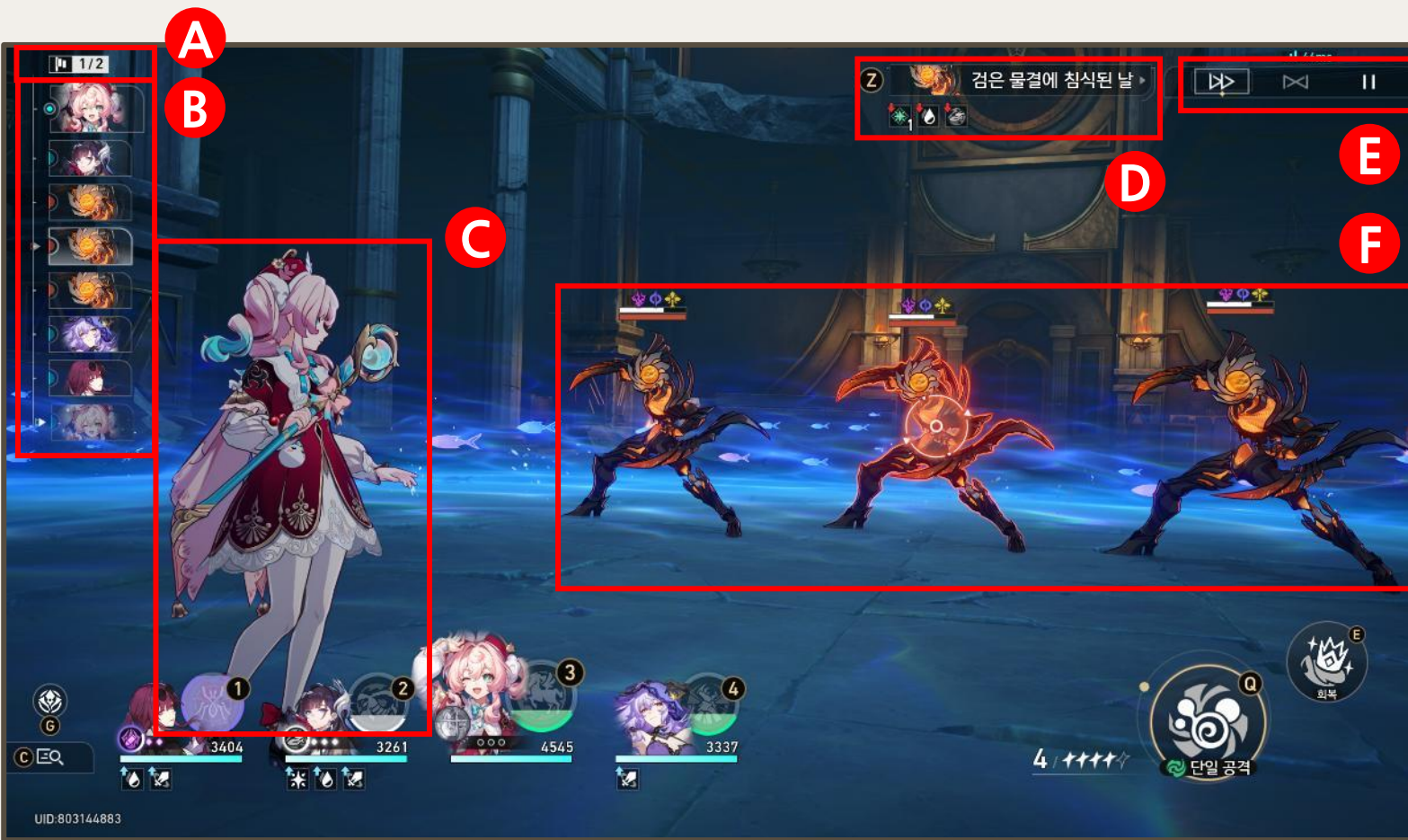
전투 분석



전투 UI



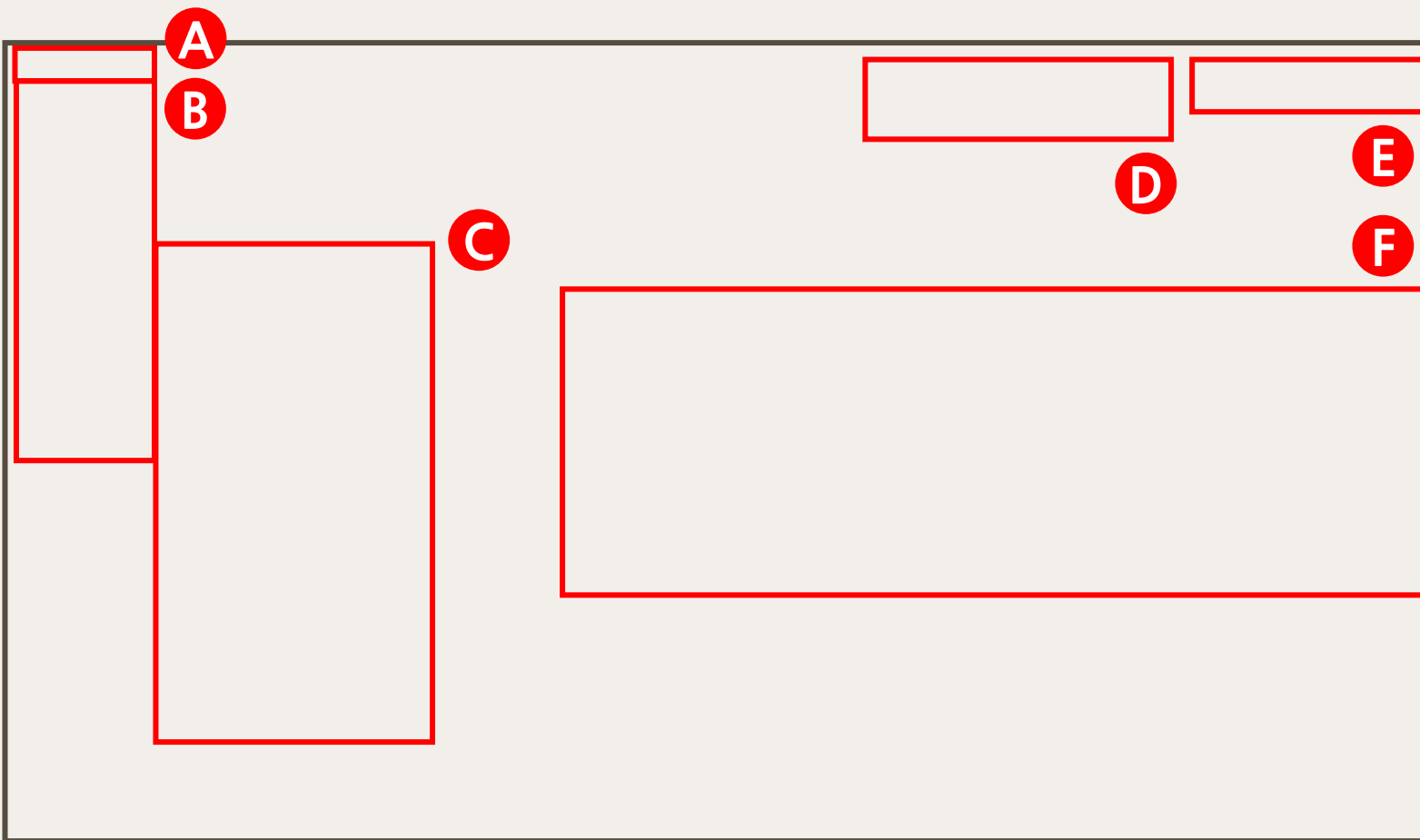
전투 UI



항목	이름	설명
A	웨이브 정보	전투 중 남은 웨이브 수와 현재 웨이브를 알려주는 UI.
B	행동 서열	PC와 적의 행동 순서를 알려주는 UI, 터치할 시 행동 수치와 버프 및 디버프 효과를 보여주는 추가 박스가 생성됨.
C	PC	현재 행동 중인 캐릭터.
D	적 정보	현재 메인 타겟인 적의 이름과 부여된 버프 및 디버프 효과가 표기된다. 터치할 시 적의 상세 정보 창으로 전환됨.
E	컨트롤 바	게임의 배속, 자동 전투 그리고 일시정지 버튼이다.
F	적	전투 중 상대하는 적과 현재 공격 범위가 표시됨.

- PC¹⁾ 플레이어블 캐릭터(PLAYABLE CHARACTER).
- 비술²⁾ 전투 진입 전, 비술 포인트를 소모하여 사용 가능한 특수 능력.

전투 UI



항목	이름	설명
A	웨이브 정보	전투 중 남은 웨이브 수와 현재 웨이브를 알려주는 UI.
B	행동 서열	PC와 적의 행동 순서를 알려주는 UI, 터치할 시 행동 수치와 버프 및 디버프 효과를 보여주는 추가 박스가 생성됨.
C	PC	현재 행동 중인 캐릭터.
D	적 정보	현재 메인 타겟인 적의 이름과 부여된 버프 및 디버프 효과가 표기된다. 터치할 시 적의 상세 정보 창으로 전환됨.
E	컨트롤 바	게임의 배속, 자동 전투 그리고 일시정지 버튼이다.
F	적	전투 중 상대하는 적과 현재 공격 범위가 표시됨.

- PC¹⁾ 플레이어블 캐릭터(PLAYABLE CHARACTER).
- 비술²⁾ 전투 진입 전, 비술 포인트를 소모하여 사용 가능한 특수 능력.

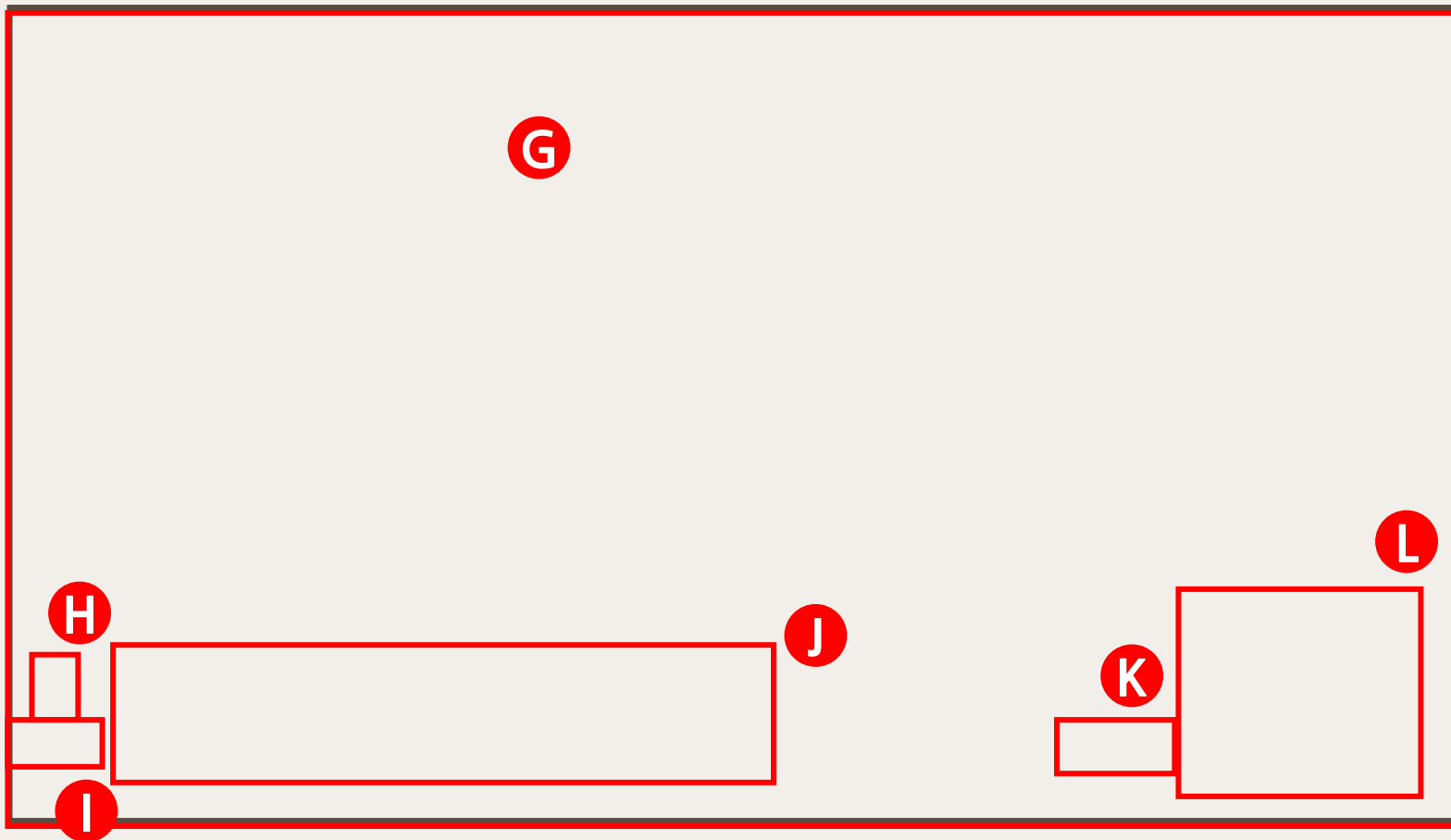
전투 UI



- 결계¹⁾ 아군 전체 혹은 적 전체에 적용되는 특수한 효과로 적용 될 시 배경에 특수한 이펙트가 활성화됨.
- 전용효과²⁾ 편성된 캐릭터가 아니더라도 캐릭터 보유만으로 얻을 수 있는 특수한 효과

항목	이름	설명
G	배경	결계 ¹⁾ 가 발동될 시 배경에 특수 이펙트가 활성화됨.
H	전용 효과 버튼	버튼을 터치할 시, 현재 적용된 전용 효과 ²⁾ 가 표시되는 창이 활성화됨.
I	PC 상세 정보 버튼	버튼을 터치할 시, 캐릭터의 상세 정보 창으로 전환됨.
J	PC 정보 및 필살기 버튼	현재 편성된 PC의 체력, 에너지 잔량, 버프 및 디버프 그리고 캐릭터 메커니즘 정보를 보여줌. 현재 행동 중인 캐릭터의 경우 초상화의 크기가 증가함. 피해를 입을 시 초상화가 붉게 점멸함. 캐릭터의 에너지가 가득 찼을 경우 필살기 버튼의 기능을 활성화하며, 해당 버튼을 터치하면 필살기를 발동할 수 있음.
K	스킬 포인트	현재 잔여 스킬 포인트의 개수를 보여줌.
L	공격 및 스킬 버튼	현재 행동 중인 PC의 공격과 스킬을 사용하는 버튼. 전투 스킬 포인트가 0일 경우 스킬 버튼이 비활성화됨.

전투 UI



- 결계¹⁾ 아군 전체 혹은 적 전체에 적용되는 특수한 효과로 적용 될 시 배경에 특수한 이펙트가 활성화됨.
- 전용효과²⁾ 편성된 캐릭터가 아니더라도 캐릭터 보유만으로 얻을 수 있는 특수한 효과

항목	이름	설명
G	배경	결계 ¹⁾ 가 발동될 시 배경에 추가 효과가 활성화됨.
H	전용 효과 버튼	버튼을 터치할 시, 현재 적용된 전용 효과 ¹⁾ 가 표시되는 창이 활성화됨.
I	PC 상세 정보 버튼	버튼을 터치할 시, 캐릭터의 상세 정보 창으로 전환됨.
J	PC 정보 및 필살기 버튼	현재 편성된 PC의 체력, 에너지 잔량, 버프 및 디버프 그리고 캐릭터 메커니즘 정보를 보여줌. 현재 행동 중인 캐릭터의 경우 초상화의 크기가 증가함. 피해를 입을 시 초상화가 붉게 점멸함. 캐릭터의 에너지가 가득 찼을 경우 필살기 버튼의 기능을 활성화하며, 해당 버튼을 터치하면 필살기를 발동할 수 있음.
K	전투 스킬 포인트	현재 잔여 스킬 포인트의 개수를 보여줌.
L	공격 및 스킬 버튼	현재 행동 중인 PC의 공격과 스킬을 사용하는 버튼. 전투 스킬 포인트가 0일 경우 스킬 버튼이 비활성화됨.

캐릭터 스테이터스

이름	설명
HP	PC의 체력 최대치.
공격력	높을수록 일반 공격과 공격력 비례 스킬의 데미지가 강해짐.
방어력	높을수록 PC가 받는 데미지가 낮아짐 또한 실드 부여 시 방어력에 비례함.
속도	높을수록 행동 서열의 행동 수치가 높아짐. 즉, 캐릭터의 턴이 빨리 돌아옴.
치명타 확률	높을수록 격파 피해, 지속피해를 제외한 공격 시 치명타를 입힐 확률이 높아짐.
치명타 피해	높을수록 치명타 공격 시 치명타 피해가 강해짐.
격파 특수효과	높을수록 약점 격파 ¹⁾ 시, 약점 격파 피해, 슈퍼 격파 피해 ²⁾ , 약점 격파로 인해 발생한 상태이상의 위력이 증가함.
치유량 보너스	체력 회복 시 해당 스테이터스에 비례하여 회복됨.
에너지 최대치	필살기 발동에 필요한 에너지의 양.
에너지 회복효율	높을수록 PC가 행동할 때, 적을 처치할 때, 그리고 적에게 피격당할 때 획득하는 에너지 양이 늘어남.
효과 명중	높을수록 적에게 디버프를 부여할 확률이 높아짐.
효과 저항	높을수록 적의 디버프 부여를 저항할 확률이 높아짐.
속성 피해 증가 ³⁾	높을수록 스테이터스 속성에 해당하는 피해가 강해짐.
속성 저항 증가 ⁴⁾	높을수록 스테이터스 속성에 해당하는 피해를 덜 받음.

- 약점 격파¹⁾ 적의 약점에 해당하는 공격으로 적의 강인도를 모두 소진시킬 시, 적은 약점 격파 상태에 빠진다.
- 슈퍼 격파 피해²⁾ 약점 격파된 적에게 추가 피해를 가하는 특수 효과
- 속성 피해 증가³⁾ 게임 내에서는 각 속성 별로 피해 증가 스테이터스가 세분화되어 있음.
- 속성 저항 증가⁴⁾ 게임 내에서는 각 속성 별로 저항 증가 스테이터스가 세분화되어 있음.

속도와 행동 서열

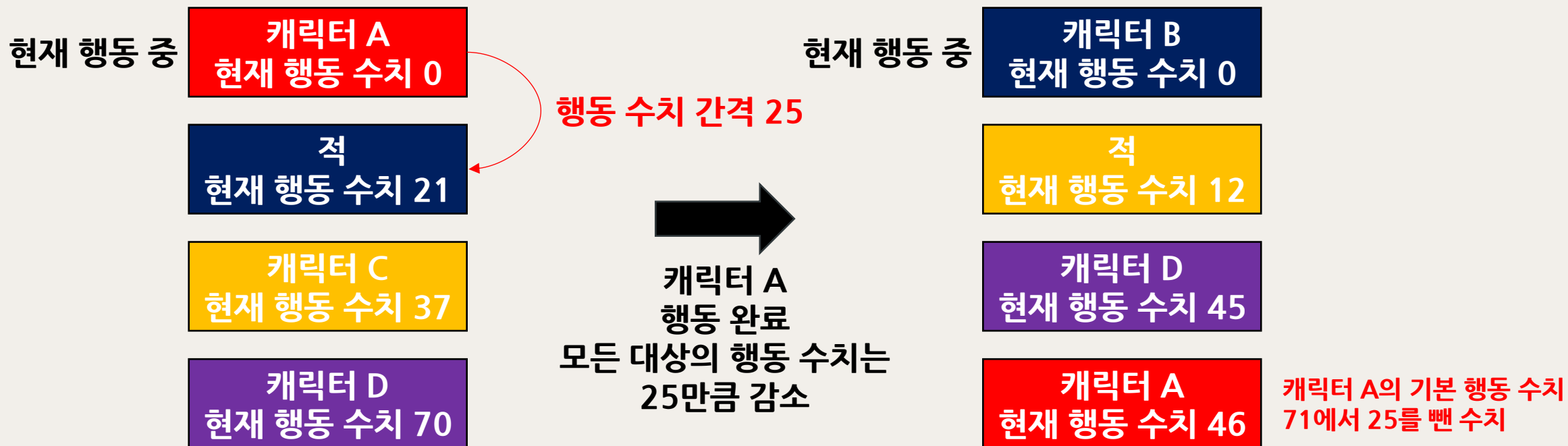
속도: 행동 수치에 영향을 주는 캐릭터의 스테이터스

행동 수치: 해당하는 캐릭터가 행동하기까지 필요한 대기 시간(행동 수치가 0이 되면 캐릭터의 턴이 돌아온다.)

현재 행동 수치: 해당 캐릭터가 행동하기까지 남은 행동 수치

행동 게이지: 행동 수치를 백분화한 수치

$$\text{행동 수치} = 10000 / (\text{속도} * \text{버프 및 디버프})$$



속도와 행동 서열

다음과 같은 경우 행동 수치에 영향을 받지 않음.



추가 턴

특정 행동 이후, 행동 수치와 무관하게 즉시 행동하는 효과



재행동

특정 적의 경우 연속으로 두 행동을 하는 재행동이 가능

속성과 약점



붕괴: 스타레일에는 총 7가지의 속성이 존재하며, 각 캐릭터들에게는 한가지 속성이 부여된다.



적의 약점 속성에 해당하는 속성을 가진 캐릭터로 적을 공격하면, 적의 강인도를 소모하며 적의 강인도가 0이 될 시 약점 격파 상태가 된다.

속성과 약점



적 약점 격파 시,
약점 격파한 캐릭터의 속성에 따른 **상태이상을 부여**하고,
적의 **행동 게이지를 25% 감소**,
격파 특수효과 수치에 비례하여 **격파 피해**를 입힌다.
또한, 약점 격파 중인 적은 받는 **피해가 15% 증가**한다.



격파된 적의 행동 서열이 돌아올 경우,
적은 **약점 격파 상태에서 회복**하고
강인도를 모두 회복한다.

약점 격파 시 효과

항목 속성	약점 격파 피해량 계수	고유 상태이상	상태이상 피해량	상태이상 지속 턴 수	상태이상 효과
물리	격파 특수효과 X 200%	열상	최대 체력의 7% (정예 적) 최대 체력의 16% (일반 적)	2턴	-
화염		연소			
얼음	격파 특수효과 X 100%	빙결	공격력 100%	1턴	해당 적의 다음 행동 서열 시 빙결 상태이상 해제, 이후 약점 격파 상태를 유지한 채 행동 게이지를 50% 감소.
번개		감전	공격력 200%		
바람	격파 특수효과 X 150%	풍화	공격력 100% X 상태이상 스택 수	2턴	약점 격파시 정예 적은 풍화 3스택 부여 일반 적은 풍화 1스택 부여 최대 5스택까지 부여 가능
양자	격파 특수효과 X 50%	엄힘	공격력 60% X 상태이상 스택 수 X 적의 강인도	1턴	행동 게이지 20% 추가 감소. 격파 특수효과에 비례하여 추가 감소. 엄힘 상태의 적을 공격할 때마다 엄힘 스택 1 증가.
허수		속박	상태이상 피해량 없음		행동 게이지 30% 추가 감소. 속박당한 적의 속도 10% 감소. 두 수치 모두 격파 특수효과에 비례하여 추가 감소.

공격의 종류



단일 공격

단일 적에게 피해를 입힌다.



범위 공격

단일 적에게 피해를 입히고
양쪽의 인접한 적에게 약한 피해를 입힌다.

공격의 종류



전체 공격

현재 전투 중인 모든 적을 대상으로 공격한다.



바운스 공격

현재 전투 중인 모든 적을 대상으로,
해당 공격의 바운스 횟수만큼 랜덤한 적을 공격한다.
첫 1회 바운스 공격은 메인 타겟으로 지정한 적을 공격한다.

지원의 종류



전체 지원

팀의 모든 캐릭터를 대상으로 지원



단일 지원

팀의 한 캐릭터만 대상으로 지원



자가 지원

지원을 발동하는 캐릭터
본인만을 대상으로 함

스킬 포인트

스킬 포인트는 캐릭터가 스킬을 사용하는데에 필요한 자원으로,
기본적으로 최대 5까지 획득 할 수 있다.



일반 공격 시 스킬 포인트 1 증가



스킬 사용 시 스킬 포인트 1 감소

필살기



에너지 획득



필살기는 행동 서열에 상관없이 어느때나 발동 가능하며, 발동 시 추가 턴 형태로 즉시 캐릭터를 행동하게 한다.



Part 4

게임 오버



승리 조건

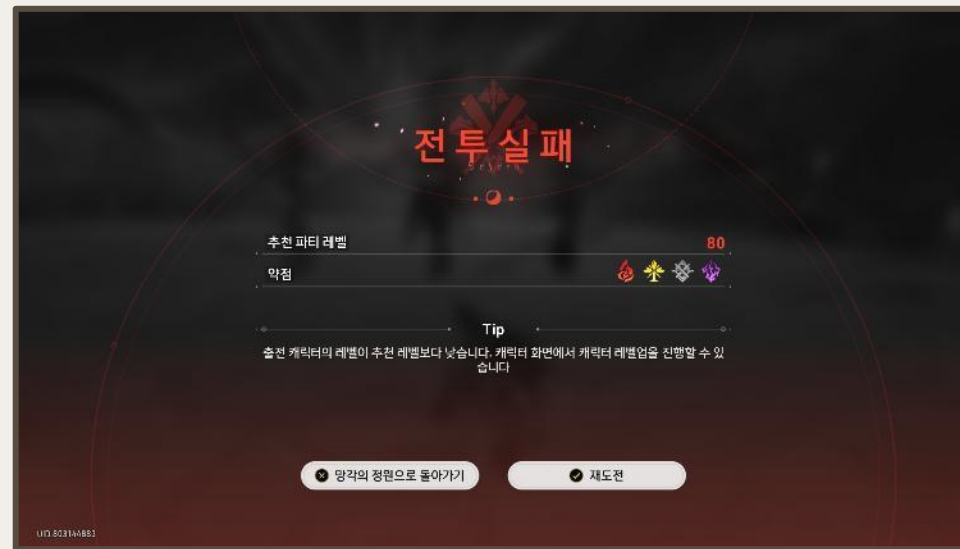


마지막 웨이브 도달



이후 모든 적 처치

패배 조건



모든 PC 사망



마지막 페이지입니다
감사합니다



지원자: 이명웅
E-mail: gogigogi405@gmail.com
H.P: 010-5598-2857