

ASTRAY STAR

항로는 꺼졌다. 함대는 멈추지 않는다.

ROGUELITE FLEET AUTO BATTLER · PC · MOBILE

카드로 함대를 사고, 3D 격자에 배치하면, 전투는 자동으로 펼쳐집니다.

PITCH DECK · 2026.11

NEONPHASER

AT A GLANCE

01 한눈에 보기

상대 함대를 읽고 받아치는 “읽기 싸움”을, 위 · 아래가 있는 3D 우주에서 벌이는 함대 오토배틀러입니다.

장르

로그라이트 함대 오토배틀러

모드

4인 대전 기본 · 듀얼(1:1) · 팀전(2대2)

판 길이

4인 최대 13라운드 · 약 25분 / 듀얼 약 15분

콘텐츠

유닛 40종 · 스페셜리스트 16명 · 카드 100장+

플랫폼

PC(Steam) · 모바일(iOS · Android)

언어 · 엔진

한 · 영 · 일 · 중(간체 · 번체) · 러 / Unity 6



타이틀 화면 — 개발 중인 Unity 빌드

CORE LOOP

02 한 판의 흐름

01

보급으로 카드 구매

라운드마다 들어오는 보급으로 편대 · 증원 카드를 삽니다.

02

3D 격자에 배치

위 · 아래 층까지 쓰는 격자에 편대를 놓아 정면을 피해 돌아 들어갑니다.

03

자동 전투

수백 척이 실시간 3D로 맞붙습니다. 같은 입력이면 같은 결과인 결정론 전투입니다.

04

읽고 받아치기

결과를 보고 상대 함대를 읽어 다음 라운드 편성을 바꿉니다.





WHAT MAKES IT DIFFERENT

03 무엇이 다른가

오토배틀러에 두 가지를 더했습니다.

CORE 01 · ROGUELITE

매 판이 새로운 원정

같은 출발에서 시작해도 고르는 길에 따라 매 판 다른 함대가 됩니다. 운보다 운용이 승패를 가릅니다.

CORE 02 · Z-AXIS

평면을 벗어난 전장

위 · 아래 공간까지 쓰는 3D 배치로 정면을 피해 후열로 돌아 들어갑니다.

THE RESULT

읽기로 이기는 대전

조작 속도가 아니라 판단으로 이깁니다. 수백 척 전투가 자동으로 펼쳐져 보는 재미도 큽니다.



04 실제 게임 화면



전투 — 함재기 교전



스페셜리스트 선택



오프닝 컷신



모바일 — 준비 화면(2400×1080)

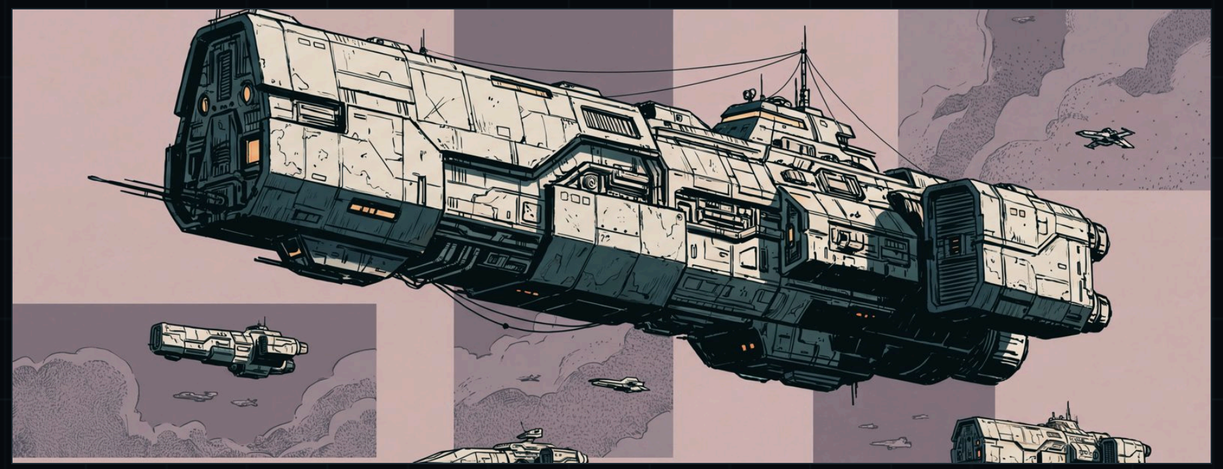
개발 중인 Unity 빌드를 그대로 찍은 화면입니다. 합성 · 목업 없음. 출시 때와 다를 수 있습니다.

05 세계관 · 아트

별의 항로가 꺼진 우주. 길 잃은 함대들이 다시 켜진 등대를 두고 겨룹니다.

- 악당은 없습니다. 모두 집에 가고 싶을 뿐입니다.
- 노을빛 행성 위의 조용한 대함대전, 소리 없는 진공.
- 2D는 촘촘한 펜선 · 평면 채색 · 면 블록 배경, 전장은 3D, HUD는 함교 콘솔처럼.





06 대상 · 플랫폼

AUDIENCE

누가 하는가

- 우주 함대전 팬
- 오토배틀러 이용자
- 실시간 전략 이용자

PLATFORMS

PC와 모바일

- PC: Steam
- 모바일: App Store · Google Play
- 한 프로젝트, 품질 단계 PC / 모바일

ONLINE · FOUNDATION BUILT

온라인 대전

- 4인 · 듀얼 · 팀전(협동) 매칭, 친구 초대, 전적 · MMR
- PC · Mac · 모바일 크로스플레이
- 결정론 전투: 배치만 주고받고 방장 게임이 판정해 서버가 가볍습니다

5개 언어(한국어 · 영어 · 일본어 · 중국어 간체 · 번체)와 러시아어 웹 자료를 갖추고 있습니다. 한 판 15~25분, 혼자 해도 남는 자리는 난이도 있는 컴퓨터 상대가 채웁니다.

ROADMAP

07 진행 현황 · 로드맵

DONE

규칙 · 밸런스

대전 규칙, 유닛 · 카드 데이터

DONE

전투 구현

40종 실시간 3D 결정론 전투

DONE · 기반

온라인 대전

4인 · 듀얼 · 팀전 매칭, 친구 초대, 크로스플레이

NOW

Unity 1차 프로토타입

난이도 있는 CPU 상대, 플레이 빌드 있음

NEXT · 심사 중

스팀 페이지

심사가 끝나는 대로 공개(대기 약 2개월)

1년 안

데모 · 넥스트 페스트

공개 데모와 스팀 넥스트 페스트

1년 안

얼리 액세스

다인원 실전 테스트를 거친 온라인 대전

LATER

랭킹전 · 스토리

MMR 랭킹전, 로그라이트 원정(구상 중)

모바일 출시는 PC가 안정된 다음입니다. 같은 서버로 교차 플레이합니다.

TEAM

08 팀

TECHNICAL SOUND DESIGNER · 10+ YEARS

정한민

- 10년 넘게 대형 게임 프로젝트의 테크니컬 사운드 디자이너: MMORPG 라이브, 대규모 전투 MMORPG · RTS 하이브리드, FPS, TPS, 모바일 글로벌 라이브
- 사운드 제작부터 엔진 구현(FMOD · Wwise · MetaSounds, Unity · Unreal), 제작 파이프라인 · 품질 관리까지. 스팀 얼리 액세스 게임은 사운드 1인으로 출시 · 라이브 전 주기를 맡음
- 사운드 시스템을 설계하며 늘 “플레이어가 무엇을 듣고 어떻게 판단하는가”를 다뤄 옴
- AstrayStar는 게임 디자이너로서 내딛는 첫걸음. 규칙 · 밸런스, 유닛 40종 · 카드 100장+, 결정론 전투를 직접 설계

CREDITS

Lost Ark · Black Vultures: Prey of Greed · Kingdom Under Fire II · Hunter's Arena: Legends · Spiritwish · Time Takers

EXPERTISE

인터랙티브 오디오(FMOD · Wwise · MetaSounds), 사운드 디자인 · 믹싱, Unity · Unreal, 제작 파이프라인 · 자동화

PROFILE

www.hanminjung.com

분야별 협업자와 함께 만들고 있습니다.

WHAT WE'RE LOOKING FOR

09 찾고 있는 협업

퍼블리싱

글로벌 마케팅 · 스토어 운영, 현지화 검수, 커뮤니티 운영, PC 출시 뒤 콘솔 이식

개발 자금

출시까지 아트 · 이펙트 · 서버 인력 보강. 규모와 조건은 문의 시 안내

쇼케이스 · 행사

데모 공개에 맞춘 국내외 게임 행사 · 온라인 쇼케이스

IP 협업

라이선스 · 콜라보, 같은 전투 기반으로 다른 IP와 새 작품

무료 게임 · 코스메틱 중심의 부분 유료화 · 페이 투 윈 없음. 플레이할 수 있는 프로토타입 빌드를 보내 드립니다.

admin@astraystar.com

astraystar.com/contact

NEONPHASER