**CoK 전투 로직 분석**

1. 유닛은 총 8개의 병과로 나뉜다.
   1. 보병 : 민병(1T), 보병(2T), 검사(4T), 귀족검사(6T), 근위병(7T), 베르세르크(10T)
   2. 창병 : 창병(3T), 창기병(5T), 중갑장창병(8T), 할버드병(9T)
   3. 충차 : 충차(2T), 공성추(4T), 공성차(6T), 공성탑(9T)
   4. 투석기 : 투석기(1T), 투석차(3T), 중형투석차(5T), 포석기(7T), 발리스타(8T), 화포(10T)
   5. 기병 : 기병(1T), 경기병(2T), 중기병(3T), 성기사(6T), 로열나이트(8T), 신성기사(10T)
   6. 궁기병 : 궁기병(4T), 기마궁수(5T), 중갑기마궁수(7T), 돌격기마궁수(9T)
   7. 궁병 : 단궁수(1T), 장궁수(2T), 엘리트장궁(5T), 호위궁수(6T), 명사수(10T)
   8. 석궁병 : 석궁수(3T), 경석궁수(4T), 중갑석궁수(7T), 매석궁수(8T), 대형석궁수(9T)
   * 보병/창병/충차/기병을 근접병과, 궁기병/궁병/석궁병/투석기를 원거리병과로 묶는다.
2. 유닛은 기본적으로 다음의 병과 순으로 공격을 받는다. 앞의 병과가 전부 죽어야만 다음 병과에 피해를 입힐 수 있다.

* 보병 – 충차 – 창병 – 기병 – 궁기병 – 궁병 – 석궁병 – 투석기
* 예외사항으로 기병과 궁기병은 ‘돌격’ 스킬이 발동될 경우 위 순서를 무시하고 원거리 병과 중 임의의 한 티어를 공격한다.
* 기병과 궁기병의 ‘돌격’ 스킬은 표기는 같지만 실제론 조금 다르다.
* 기병의 ‘돌격’은 무조건 발동한다. 원거리병과가 있을 경우 원거리병과 중 임의의 한 티어를 공격하고, 원거리병과가 없을 경우엔 근접병과 중 임의의 한 병과를 공격한다.
* 궁기병의 ‘돌격’은 발동 확률이 존재한다. 발동할 경우 원거리병과 중 임의의 한 병과를 공격하고, 발동하지 않으면 다른 병과와 마찬가지로 가장 앞 열을 공격한다. 원거리병과가 없을 경우 발동하지 않는다.

1. 병과가 같은 유닛은 티어가 낮은 유닛이 먼저 공격 받는다. 낮은 티어가 전부 죽어야만 다음 티어에 피해를 입힐 수 있다.
2. 부대의 총 공격력을 구한다. (유닛 별 공격력 \* 유닛 별 수)의 합
3. 부대의 총 전투력을 구한다. (모든 유닛 별 전투력 \* 모든 유닛 별 수)의 합
4. 병과 별 전투력을 구한다. (병과 유닛 별 전투력 \* 병과 유닛 별 수)의 합
5. 총 전투력 대비 병과의 전투력 비율을 구한다. (병과 별 전투력 / 총 전투력)
6. 부대의 총 방어력을 구한다. (모든 유닛 별 방어력 \* 모든 유닛 별 수)의 합
7. 기병과 궁기병의 ‘돌격’ 스킬 발동 여부 판단
8. A(공격측 부대), B(방어측 부대)

A의 총 공격력과 B의 총 방어력으로 B의 피해량을 구한다.

B의 총 공격력과 A의 총 방어력으로 A의 피해량을 구한다.

총공격력>총방어력 일 때와 총공격력<총방어력 일 때의 계산식이 다르다.

1. 준 피해를 병과 별 전투력의 비율로 분배한다. (전체 입힌 피해량 \* 병과별 전투력 비율)
2. 공격 대상이 같은 병과의 피해량을 합산한다.
3. 피해를 입는 병과를 티어가 낮은 유닛부터 죽여나간다. (피해량 / 체력 = 킬수)
4. 피해량을 유닛 하나의 체력으로 나눠서 킬수를 구한다.
5. 킬수를 우선순위가 높은 병과부터 분배한다.

(기병 – 궁기병 – 투석기 – 석궁병 – 궁병 – 보병 – 충차 – 창병)

1. 12~16을 A,B 동시에 적용한다. (공격측 먼저 까고 수비측 까는 식이 아니라)
2. A, B 중 한 쪽이 전멸하면 전투가 종료된다.
3. 일정 턴이 끝날 때까지 어느 쪽도 전멸하지 않으면 그 시점에서 전투를 종료한다.
4. 처음 시작과 전투가 끝나는 시점의 총 전투력 손실이 적은 쪽이 승리한다.

함정 / 화살탑 / 성벽에 관해서는 out

사정거리가 실제로 어떤 역할을 한다고는 생각되지 않는다.

개인적인 생각

기병이 너무 좋다. 기병을 카운터 칠 수 있는 창병이 기병을 공격하려면 상대 보병-충차-창병 라인을 뚫어야 하는데 그러기가 쉽지 않아 기병이 일방적으로 방어력이 약한 후방의 딜러라인이 학살당한다.

창병도 확률적으로 기병을 직접 공격할 수 있으면 어떨까?

S2는 CoK보다 병력의 생산과 소모의 싸이클을 빠르게 돌리고자 하기 때문에