전투 방식

1. 병사의 종류
   1. 검병 타입 (석궁병에게 약함)
   2. 창병 타입 (기병에게 강함, 궁병에게 약함)
   3. 궁병 타입 (창병에게 강함, 궁기병에게 약함)
   4. 석궁병 타입 (검병에게 강함, 기병에게 약함)
   5. 기병 타입 (석궁병에게 강함, 창병에게 약함)
   6. 궁기병 타입 (궁병에게 강함, 창병에게 약함)
   7. 공성병기 타입 (공성시에만 출정 가능, 일반 유닛 가격의 1000배로 설정)
2. 병사의 스탯
   1. -
   2. 체력 : HP개념. 0이 되면 병사가 죽는다.
   3. ~~속도 : 공격 순서를 정하는 기준 값~~
   4. 매 페이즈마다 공격력을 계산한다.
   5. 공격력은 최소, 최소 값을 가진다.
3. 전투 방식
   1. 시뮬레이션을 통해 진행
   2. 유저는 결과를 report를 통해 확인할 수 있다. (상세 보기 기능 고려)
4. 준비 단계
   1. 전투의 배치는 (공성병기 /검병 / 창병 / 기병 / 궁기병 / 궁병 / 석궁병) 의 순서로 배치
5. 시뮬레이션 진행
   1. 공격 순서별로 공격 (공성병기>기병>궁기병>궁병>석궁병>창병>검병 순서, 속도값을 위와 어울리도록 설정할 것)
   2. 각 타입별로 공격 우선순위가 다르다.
      1. 기병 : 후방 1열부터 차례대로 공격
      2. 궁기병 : 후방 1~2열을 절반씩 동시에 공격. (후방1열 우선)
      3. 궁병 : 전방 1~2열을 절반씩 동시에 공격.
      4. 석궁병 : 전방 1열부터 차례대로 공격.
      5. 창병 : 전방1~2열을 건너뛰고, 1~2열을 절반씩 동시에 공격.
      6. 검병 : 전방 1열부터 차례대로 공격.
      7. 공성병기 : 공성전에만 사용, 가장 전방에 위치, 전체 공격.
   3. 공격은 순서에 따라 공격한다. 공격 우선권은 공격 측이 우선한다.
   4. 1열의 부대밖에 없어서 2열의 부대를 공격할 수 없는 상황에는 공격을 반으로 나누지 않고, 1열만 공격한다.
   5. 공격이 진행되면, 반격을 받지 않고 일방적으로 공격하고 턴을 종료한다.
   6. 3번의 phase(모든 유닛이 공격)가 돌면 전투가 종료된다. 혹은 그 전에 한쪽 유닛이 전멸해도 전투가 종료된다.
   7. 전투 결과를 양쪽 유저에게 Report로 보낸다.
6. 공성 / 수성
   1. 공성 / 수성 시에는 공성 병기가 전투에 추가된다.
   2. 공성 병기는 가장 전방에 위치하게 되며, 가장 먼저 공격한다.
   3. 공성 병기의 ‘데미지=공격력/부대 수’ 의 수치로 모든 부대를 동시에 공격한다.
7. 데미지 계산 / 적용
   1. 방어력이 HP보다 우선 차감되고, 이후에 HP를 차감하여 유닛을 줄인다.
   2. 차감된 수치는 다음 Phase까지 유지된다. (회복되지 않는다)
   3. 스쿼드가 받은 총 데미지를 낮은 티어의 유닛 순서로 차감한다.
8. 전술
   1. 돌진 - 첫 페이즈에 38.5%공격력 증가
   2. 유인 - 첫 페이즈에 양쪽 진영 공격력 0 / 두번째 페이즈에 공격력 64%증가
   3. 도발 - 첫페이즈에 적 공격력 20%증가 / 두번째 페이즈에 공격력 100% 증가