

# 전투 UI 데이터 기획서

버전 2.0  
작성일: 2026-02-04

UI 디자이너가 전투 시스템에서  
표시해야 할 데이터 요소를 파악하기 위한 문서

(디자인/UX 제외 - 순수 데이터 정의)

중요도	설명
필수	게임 플레이에 반드시 필요한 핵심 데이터
권장	플레이어 편의성/전략적 판단에 중요한 데이터
선택	향후 확장 또는 특정 상황에서 필요한 데이터

## 1. 글로벌 전투 정보

### 1.1 턴 정보

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
현재 턴 번호	전투 시작 후 경과 턴 수 (1, 2, 3...)	Integer	필수	턴_시스템 1.1
글로벌 타이머 잔여 시간	다음 턴까지 남은 시간 (0~3초)	Float	필수	턴_시스템 2.1
글로벌 타이머 상태	진행 중 / 일시정지	Enum	필수	턴_시스템 2.3
일시정지 사유	카드 사용 중 / 메뉴 / 컷신	Enum	권장	턴_시스템 2.3
게임 속도 배율	1x / 1.5x / 2x	Enum	권장	턴_시스템 2.4

### 1.2 전투 상태

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
전투 상태	진행 중 / 승리 / 패배	Enum	필수	코어루프
남은 아군 수	생존 아군 유닛 수	Integer	필수	코어루프
남은 적 수	생존 적 유닛 수	Integer	필수	코어루프

## 2. 그리드/공간 정보

### 2.1 그리드 기본

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
그리드 크기	행 x 열 (3x3, 4x4, 5x5)	Integer Pair	필수	반그리드 2.1
아군 진영 셀 목록	아군 배치 가능 셀 좌표	Array<CellCoord>	필수	반그리드 2.2
적 진영 셀 목록	적 배치 셀 좌표	Array<CellCoord>	필수	반그리드 2.2

### 2.2 셀 정보

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
셀별 유닛 정보	각 셀에 위치한 유닛 ID	Map<CellCoord, UnitID>	필수	반그리드
셀 상태	빈 셀 / 점유 / 이동 불가 / 특수 효과	Enum	필수	반그리드 3.2

### 2.3 타겟팅/범위

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
현재 타겟 유닛	선택된 타겟 유닛 ID	UnitID	필수	반그리드
유효 타겟 목록	현재 선택한 카드로 타겟 가능한 유닛	Array<UnitID>	필수	반그리드 4.2
효과 범위 셀 목록	효과가 적용될 셀 좌표	Array<CellCoord>	필수	반그리드 4.3

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
이동 가능 셀 목록	유닛이 이동 가능한 셀 좌표	Array<CellCoord>	권장	반그리드 3.1
같은 행 유닛 목록	같은 행에 위치한 유닛	Array<UnitID>	권장	반그리드
위험 범위 셀 목록	적이 다음 턴에 공격할 예상 셀	Array<CellCoord>	권장	인텐트 7.4

### 3. 아군 유닛 정보

#### 3.1 기본 스탯

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
유닛 ID	고유 식별자	FName	필수	코어루프
유닛 이름	표시 이름	String	필수	코어루프
현재 HP	현재 체력	Integer	필수	코어루프
최대 HP	최대 체력	Integer	필수	코어루프
보호막	현재 보호막 수치	Integer	필수	코어루프
방어력	현재 방어력	Integer	권장	코어루프
스피드	동시 발동 시 처리 순서 (1~100)	Integer	필수	턴_시스템 4.1
기본 데미지	기본 공격력 수치	Integer	권장	코어루프
그리드 위치	행, 열 좌표	CellCoord	필수	반그리드
생존 상태	생존 / 사망 / 부활 대기	Enum	필수	코어루프

#### 3.2 AP (행동력)

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
현재 AP	현재 보유 AP	Integer	필수	카드_시스템 5.1
최대 AP	최대 AP 용량	Integer	필수	카드_시스템 5.1
턴당 AP 회복량	매 턴 회복되는 AP	Integer	선택	카드_시스템 5.1

#### 3.3 턴 관련

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
턴 주기	인텐트 행동 간격 (1~7턴)	Integer	필수	턴_시스템 3.3
현재 턴 카운터	행동까지 남은 턴 수 (0이면 발동)	Integer	필수	턴_시스템 3.1
카운터 상태	일반 / 경고(1) / 발동 중(0)	Enum	필수	턴_시스템 3.2

#### 3.4 상태 효과 (버프/디버프)

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
버프 목록	적용 중인 버프 리스트	Array<BuffData>	필수	턴_시스템 6.3
디버프 목록	적용 중인 디버프 리스트	Array<DebuffData>	필수	턴_시스템 6.3
효과별 ID	효과 고유 식별자	FName	필수	턴_시스템
효과별 이름	효과 표시 이름	String	필수	턴_시스템

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
효과별 아이콘	효과 아이콘 리소스	Texture2D	필수	턴_시스템
효과별 잔여 턴	남은 지속 턴 수	Integer	필수	턴_시스템 6.3
효과별 스택 수	중첩 가능 효과의 스택 수	Integer	필수	턴_시스템
효과별 설명	효과 설명 텍스트	String	권장	턴_시스템

### 3.5 무력화 상태

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
무력화 상태	정상 / 스턴 / 빙결 / 침목 / 속박	Enum	필수	턴_시스템 5.3
무력화 잔여 턴	무력화 효과 남은 턴 수	Integer	필수	턴_시스템 5.3

## 4. 아군 인텐트 정보

### 4.1 현재 인텐트

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
현재 활성 인텐트 ID	현재 실행 중인 인텐트	FName	필수	인텐트 4.1
현재 인텐트 아이콘	인텐트 아이콘 리소스	Texture2D	필수	인텐트 7.2
현재 인텐트 이름	인텐트 표시 이름	String	필수	인텐트
현재 인텐트 설명	인텐트 효과 설명	String	권장	인텐트
실행 조건 충족 여부	조건 충족 / 불충족	Boolean	필수	인텐트 3.2
예상 실행 행동	실행 행동 설명	String	권장	인텐트 3.1
예상 대기 행동	대기 행동 설명 (조건 불충족 시)	String	권장	인텐트 3.1

### 4.2 인텐트 전환 메뉴

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
보유 인텐트 목록	해금된 인텐트 ID 리스트 (최대 3개)	Array<IntentID>	필수	인텐트 2.1
각 인텐트 ID	인텐트 고유 식별자	FName	필수	인텐트
각 인텐트 이름	인텐트 표시 이름	String	필수	인텐트
각 인텐트 아이콘	인텐트 아이콘	Texture2D	필수	인텐트
각 인텐트 설명	인텐트 효과 설명	String	권장	인텐트
각 인텐트 실행 조건	실행 조건 텍스트	String	권장	인텐트 3.2
각 인텐트 해금 상태	해금됨 / 미해금	Boolean	필수	인텐트 2.3
인텐트 전환 상태	정상 / 전환 대기([X])	Enum	권장	인텐트 4.2.3

## 5. 캐릭터 카드 슬롯

### 5.1 슬롯 정보

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
카드 슬롯 수	해당 캐릭터의 해금된 슬롯 개수 (1~5)	Integer	필수	카드_시스템 6.1
슬롯별 배치 카드 ID	각 슬롯에 배치된 카드 (없으면 null)	CardID or null	필수	카드_시스템 6.2
슬롯별 배치 카드 정보	배치된 카드의 상세 정보	CardData	필수	카드_시스템
슬롯 잠금 상태	슬롯별 해금/잠금 상태	Boolean	권장	카드_시스템 6.1

### 5.2 인챈트 슬롯 (카드 슬롯과 별개)

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
장착된 인챈트 목록	캐릭터에 장착된 인챈트 카드	Array<CardID>	필수	카드_시스템 4.3
인챈트별 제거 비용	제거 시 필요한 AP	Integer	필수	카드_시스템 4.3

## 6. 캐릭터 고유 자원

### 6.1 에르나 전용

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
기억의 조각 현재 스택	현재 스택 수 (0~5)	Integer	필수	에르나 기획서
기억의 조각 최대값	최대 스택 수 (5)	Integer	필수	에르나 기획서
현재 무기 형태	대검 형태 / 대방패 형태	Enum	필수	에르나 기획서
형태별 스탯 변화량	공격력/방어력 변화량	StatModifier	권장	에르나 기획서

### 6.2 범용 고유 자원 (향후 캐릭터 확장용)

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
고유 자원 보유 여부	해당 캐릭터가 고유 자원을 가지는지	Boolean	선택	인텐트 3.8.3
고유 자원 이름	자원 표시 이름 (분노, 갈증, 집중 등)	String	선택	인텐트 3.8.3
고유 자원 현재값	현재 축적량	Integer	선택	인텐트 3.8.3
고유 자원 최대값	최대 축적량	Integer	선택	인텐트 3.8.3
고유 자원 아이콘	자원 아이콘	Texture2D	선택	인텐트 3.8.3

## 7. 적 유닛 정보

### 7.1 기본 스탯

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
유닛 ID	고유 식별자	FName	필수	몬스터_AI
유닛 이름	표시 이름	String	필수	몬스터_AI
현재 HP	현재 체력	Integer	필수	몬스터_AI
최대 HP	최대 체력	Integer	필수	몬스터_AI
보호막	현재 보호막 수치	Integer	권장	몬스터_AI
방어력	현재 방어력	Integer	선택	몬스터_AI
스피드	동시 발동 시 처리 순서	Integer	권장	턴_시스템 4.1
그리드 위치	행, 열 좌표	CellCoord	필수	반그리드
적 유형	일반몹 / 정예몹 / 보스	Enum	필수	인텐트 6.2
유닛 크기	1x1 / 2x1 / 2x2	Enum	권장	반그리드 6.1
생존 상태	생존 / 사망	Enum	필수	몬스터_AI

### 7.2 턴/인텐트

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
턴 주기	인텐트 행동 간격	Integer	필수	턴_시스템
현재 턴 카운터	행동까지 남은 턴 수	Integer	필수	턴_시스템
현재 인텐트 ID	현재 실행 예정 인텐트	FName	필수	인텐트 6.1
현재 인텐트 아이콘	인텐트 아이콘	Texture2D	필수	인텐트 6.3.1
인텐트 유형	공격/방어/회복/버프/디버프/소환/이동/ <del>특수</del>		필수	인텐트 6.3.1
예상 수치	예상 데미지/회복량/버프 수치	Integer	권장	인텐트
실행 조건 충족 여부	조건 충족 / 불충족	Boolean	권장	인텐트

## 8. 보스 전용 정보

### 8.1 페이즈 시스템

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
현재 페이즈	페이즈 번호 (1, 2, 3...)	Integer	필수	몬스터_AI
총 페이즈 수	해당 보스의 총 페이즈 수	Integer	필수	몬스터_AI
페이즈 전환 HP 임계값	다음 페이즈 전환 HP% (66%, 33% 등)	Float (%)	권장	몬스터_AI
페이즈별 이름	각 페이즈 표시 이름	String	선택	몬스터_AI

### 8.2 인터럽트 시스템

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
인터럽트 가능 여부	현재 행동이 중단 가능한지	Boolean	권장	몬스터_AI
인터럽트 진행도	중단 가능 행동의 현재 진행률	Float (0~100%)	권장	몬스터_AI
인터럽트 조건	중단에 필요한 조건	String	선택	몬스터_AI

## 9. 카드 시스템 정보

### 9.1 덱 상태

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
덱 남은 장수	현재 덱에 남은 카드 수	Integer	필수	카드_시스템 2.2
덱 총 장수	덱 총 카드 수 (최대 40)	Integer	권장	카드_시스템 2.2
덱 카드 목록	덱에 있는 카드 ID 리스트 (비공개)	Array<CardID>	선택	카드_시스템

### 9.2 묘지 (버린 카드 더미)

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
묘지 카드 수	버려진 카드 수	Integer	필수	카드_시스템 3.5
묘지 카드 목록	버려진 카드 ID 리스트	Array<CardID>	권장	카드_시스템

### 9.3 핸드 상태

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
현재 핸드 장수	현재 보유 중인 카드 수 (0~5)	Integer	필수	카드_시스템 3.2
최대 핸드 장수	핸드 제한 (기본 5)	Integer	필수	카드_시스템 3.2
핸드 카드 목록	핸드에 있는 카드 ID 리스트	Array<CardID>	필수	카드_시스템
버리기 예약 카드 목록	다음 턴에 버려질 카드 리스트	Array<CardID>	필수	카드_시스템 3.3

## 9.4 개별 카드 정보

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
카드 ID	고유 식별자	FName	필수	카드_시스템
카드 이름	표시 이름	String	필수	카드_시스템
카드 타입	액션 / 리액션 / 인챈트	Enum	필수	카드_시스템 4.1~4.3
카드 아이콘/아트	카드 이미지 리소스	Texture2D	필수	카드_시스템
AP 코스트	사용에 필요한 AP	Integer	필수	카드_시스템 5.1
동적 코스트 여부	스텟에 따라 코스트 변동 여부	Boolean	권장	카드_시스템 8.2.1
계산된 실제 코스트	현재 캐릭터 기준 실제 코스트	Integer	권장	카드_시스템 8.2.1
카드 설명	효과 설명 텍스트	String	필수	카드_시스템
사용 조건	사용 제한 조건 텍스트	String	권장	카드_시스템 8.2.3
조건 충족 여부	현재 사용 가능 여부	Boolean	필수	카드_시스템

## 10. 행동 순서 (액션 바)

### 10.1 동시 발동 정보

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
동시 발동 유닛 목록	현재 턴에 인텐트 발동하는 유닛 리스트 Array<UnitID>	필수	턴_시스템 8.3	
발동 순서	스피드 기준 정렬된 순서	Array<(UnitID, Speed, Order)>	필수	턴_시스템 4.3
현재 행동 중 유닛	현재 인텐트 실행 중인 유닛 ID	UnitID	필수	턴_시스템
대기 중 유닛 목록	순서 대기 중인 유닛 리스트	Array<UnitID>	권장	턴_시스템

### 10.2 유닛별 행동 정보

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
유닛 아이콘	유닛 초상화/아이콘	Texture2D	필수	코어루프
유닛 스피드	해당 유닛의 스피드 수치	Integer	권장	턴_시스템
유닛 진영	아군 / 적군	Enum	필수	코어루프
예상 행동	해당 유닛의 예상 행동 요약	String	선택	인텐트

## 11. 플로팅 텍스트 / 연출 데이터

### 11.1 데미지/회복 표시

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
데미지 수치	피격 시 표시할 데미지	Integer	필수	코어루프
회복량 수치	회복 시 표시할 수치	Integer	필수	코어루프
보호막 데미지	보호막에 적용된 데미지	Integer	권장	코어루프
보호막 획득량	획득한 보호막 수치	Integer	권장	코어루프
데미지 대상 유닛	데미지를 받은 유닛 ID	UnitID	필수	코어루프
회복 대상 유닛	회복을 받은 유닛 ID	UnitID	필수	코어루프

## 11.2 크리티컬/특수 효과

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
크리티컬 발생 여부	크리티컬 히트 여부	Boolean	필수	코어루프
크리티컬 배율	크리티컬 데미지 배율	Float	권장	코어루프
회피 발생 여부	공격 회피 여부	Boolean	권장	코어루프
블록 발생 여부	공격 블록 여부	Boolean	권장	코어루프
면역 여부	효과 면역 여부	Boolean	권장	턴_시스템

## 12. 전투 로그

### 12.1 행동 로그

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
최근 행동 로그 목록	최근 발생한 행동 기록 리스트	Array<ActionLog>	권장	코어루프
로그 타임스탬프	행동 발생 시간	Float	권장	코어루프
행동 주체	행동을 수행한 유닛 ID	UnitID	권장	코어루프
행동 유형	공격/방어/스킬/이동 등	Enum	권장	코어루프
행동 대상	행동 대상 유닛 ID 목록	Array<UnitID>	권장	코어루프
결과 수치	데미지/회복량 등	Integer	권장	코어루프

## 13. 전투 결과 화면

### 13.1 결과 정보

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
전투 결과	승리 / 패배	Enum	필수	코어루프
경과 턴 수	전투에서 경과한 총 턴 수	Integer	권장	턴_시스템
처치한 적 수	이번 전투에서 처치한 적 수	Integer	권장	코어루프
사용한 카드 수	이번 전투에서 사용한 카드 수	Integer	선택	카드_시스템

### 13.2 파티 상태

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
생존 아군 목록	전투 후 생존한 아군	Array<UnitID>	필수	코어루프
아군별 남은 HP	각 아군의 현재 HP	Integer per Unit	권장	코어루프
사망 아군 목록	전투 중 사망한 아군	Array<UnitID>	권장	코어루프

### 13.3 보상 정보

데이터 명	표시 값	데이터 타입	중요도	참조
획득 보상 목록	전투 종료 시 획득 보상	Array<RewardData>	필수	코어루프
보상 유형	카드 / 골드 / 유물 / 기타	Enum	필수	코어루프
보상 ID	획득한 보상 ID	FName	필수	코어루프
보상 이름	획득한 보상 이름	String	필수	코어루프
보상 아이콘	보상 아이콘	Texture2D	필수	코어루프
보상 수량	획득 수량	Integer	필수	코어루프

## 14~17. 추가 시스템 요약

주요 추가 데이터 영역:

섹션	주요 데이터
14. 시스템/메뉴 UI	일시정지 상태, 메뉴 옵션, 게임 속도, 포기 확인
15. 툴팁/상세 정보	유닛/카드/효과/인텐트 상세 정보 팝업
16. 드로우/카드 이동	드로우 이벤트, 버리기 이벤트, 리셔플 이벤트
17. 추가 고려 데이터	튜토리얼, 전투 통계, 콤보 시스템

## 데이터 요약 통계

중요도	개수	비율
필수	약 120개	60%
권장	약 60개	30%
선택	약 20개	10%
총계	약 200개	100%

## 문서 정보

항목	내용
버전	v2.0
작성일	2026-02-04
목적	UI 디자이너가 전투 시스템에서 표시해야 할 데이터 요소 파악
범위	전투 시스템 UI 데이터 요소 정의 (디자인/UX 제외)