1. 유닛 구현
2. 전체 맵 구현
3. 패잔 승리시 구현
4. 범위공격 구현

**로그라이크 전략 전투 게임 기획서 (2025 Ver)**

**1. 게임 개요**

* **장르**: 로그라이크 + 전술 전략 게임
* **플랫폼**: PC 우선 개발, 모바일 확장 고려
* **영감**: Slay the Spire, 커맨더 퀘스트, 카드 드리븐 워게임, Total War
* **핵심 요소**:
  + 3x3 + 2 (총 11칸) 전장 그리드
  + 턴 기반 전투 시스템
  + 전령 자원 기반 고정 행동 선택 시스템 (이동, 지원, 방어)
  + 유닛 중심 성장 구조 (카드 시스템 제거)
  + 로그라이크 맵 탐험 및 유닛 중심 전투 반복 구조

**2. 전장 시스템**

* **전장 구조**: 3x3 + 최후방 2칸 (상하 1칸씩) = 총 11칸
* **영역 타입**:
  + 적 최후방 (1칸)
  + 적 후방 (3칸)
  + 전방 (3칸)
  + 아군 후방 (3칸)
  + 아군 최후방 (1칸)
* **이동 규칙**:
  + 최후방: 같은 진영 후방으로 자유 이동
  + 후방/전방: 상하 이동만 가능, 좌우 이동 불가

**3. 유닛 시스템**

**유닛은 기본 4기만 운용가능. 유물/지휘관 능력으로 5기 운용시 최후방에 칸 한 칸 추가**

**3.1 스탯**

* **공격력 (Attack)**: 전투 시 사기 피해량
* **방어력 (Defense)**: 전투 시 받는 피해 감소, 방어 시 추가 효과
* **사기 (Morale)**: 체력 개념, 0이 되면 패퇴 및 제거

**3.2 병과 및 역할**

* **보병**: 기본 전투 병종, 돌격 및 전투 주력
* **기병**: 돌격 + 주변 전투 칸에 지원 가능, 지원 시 측면공격 유발
* **원거리병**: 직접 전투 불가, 범위 내 지원 가능 (궁병, 석궁병, 조총병 등)

**3.3 행동 (전령 소모 기반)**

* **돌격**: 한 칸 전진 → 적과 접촉 시 전투 진입
* **후퇴**: 한 칸 후방 이동 (뒤에 유닛 없을 시)
* **방어**: 다음 턴 피해 일정량 무시
* **지원**: 원거리/기병이 전투 칸에 개입하여 사기 피해 가함 + 전투 종료

**3.4 특성 및 상태효과 시스템**

* **특성** (UnitTrait.cs 기반):
  + 예: DoubleAttack, FastAttack, Pressure 등
* **상태이상** (StatusEffect.cs 기반):
  + 예: SideExposed (측면 노출), Defend, Reloading, Stunned 등

**4. 전투 메커니즘**

* **행동 선택 시스템**: ActionSelector → ActionManager → BattleManager
* **FSM 구조**:
  + 전투 시작 → 턴 시작 → 행동 선택 → 유닛 선택 → 지역 선택 → 행동 수행 → 턴 종료 → 전투 종료
* **전령 시스템**:
  + 각 턴마다 전령 기본값: 3 (추후 유물/지휘관 능력으로 증가 가능)
  + 이동/방어: 1 전령, 지원: 2 전령 소모
* **전투 처리 (CombatManager)**:
  + Area가 InCombat 상태일 경우, 공격자와 방어자가 서로 데미지 교환
  + PrepareAttack / AfterAttack / Damaged / Die() 흐름 적용

**5. 게임 흐름 및 메인 맵**

* **경로 선택형 메인 맵 (슬더스 스타일)**
* **노드 타입**:
  + **전투**: 일반/강화 적 등장, 유닛 보상 또는 이벤트
  + **주둔지**: 유닛 사기 회복 또는 강화
  + **훈련소**: 유닛에 새로운 특성 부여
  + **유물**: 전체 또는 지휘관 강화 효과 획득
  + **랜덤 이벤트**: 강화, 유닛 손실/획득, 특수 선택지 제공

**6. 성장 시스템**

* **유닛 성장**: 전투/노드 보상으로 스탯 및 특성 강화
* **지휘관 능력**: 시작 시 선택, 고유 능력 보유 (예: 모든 유닛 지원 시 전령 -1 등)
* **유물 시스템**: 전투/이벤트 보상, 예: 전체 사기 +2, 시작 전령 +1 등
* **로비 성장 (반복 강화)**: 기본 유닛 수, 전령 수, 특성 슬롯 등 초기값 강화

**7. 기술적 구조 (요약)**

* **엔진**: Unity (C#)
* **FSM**: BattleManager 상태 기반 전환
* **행동 처리**: ActionSelector.cs → ActionManager.cs
* **유닛 처리**: Unit.cs, UnitManager.cs, UnitTrait.cs, StatusEffect.cs
* **전투 처리**: CombatManager.cs
* **그리드/이동 로직**: GridHelper.cs, UnitMover.cs, Area.cs

**8. 기획 방향 요약**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **방향** |
| 전투 방식 | 고정 행동 + 자원 소모 방식 (카드 제거) |
| 중심 성장 | 유닛 + 지휘관 + 유물 (3축 구조) |
| 맵 구조 | 3x3 + 최후방 (총 11칸) |
| 시스템 복잡도 | UI 간소화, 카드 제거로 단순화 |
| 상태 관리 | 효과 및 특성은 Trait / StatusEffect 기반으로 지속형 처리 |
| 승리 조건 | 적 전멸 / 턴 제한 초과 등 |

유닛 트레잇

이미 붙어나오거나 책사 노드에 가서 얻을 수 있음

책사 노드에서는 (예시)

“소인은 화기를 잘 다뤄 불화살을 쏘게 만들 수 있소”: 불 트레잇

“소인은 사람의 심리를 파악해 상대를 겁먹게 하는 것을 잘하오”: 공포 트레잇

같이 책사를 둘 중 하나 골라 트레잇을 조건에 맞는 유닛에 붙일 수 있도록 함

그리고 순차 사격 같은 그냥 붙으면 사기인 트레잇들은

“소인은 오랫동안 궁수들이 효율적으로 사격하는 방법을 연구했소”: 공격력 2/3로 감소, 순차사격 트레잇

이라던가 아예 하이리스크 하이리턴으로

“소인은 궁수들이 불화살을 효율적으로 사격하게 할 수 있소. 다만 약간의 준비가 필요하오.”:

불 트레잇, 순차사격 트레잇, 장전 트레잇

식으로 만들거임.

끈질김: 상대유닛이 전투상태에서 뒤로 이동 시(후퇴 시) 데미지를 가함(더 강력하게 만들려면 아예 뒤로 못빼게 만들수도 있음.)

불: 지원 공격 자리에 불 남김 v

공포: 사기 일정 이하 처형 v

압박: 사기 일정 이하 후퇴 v

장전: 한발 쏘고 장전 디버프를 받습니다. v

순차사격: 지원시 3번 지원합니다. v

엄호: 지원 시 엄호받음 버프 v

반격: 지원공격을 받을 시 상대방에게 데미지 v

근접 사격: 직접공격 가능 v

저격: 지원 시 상대에게 혼란 디버프 1턴 v

심리전: 처치한 적 부대를 패잔 상태로 다시 사용합니다. (이번 전투 한정) v

기습: 선공 시 첫 턴에 적의 공격 피해를 받지 않습니다. v

방패장착: 원거리 지원의 피해를 /2합니다. v

갑주장착: 매턴 보호 1을 받습니다. v

무거움: 공격한 턴에 이동이 불가합니다. v

범위공격: 2x2 범위 공격

유닛

전투 끝나고 (포로 구출) 창에서 얻을 수 있음

훈련소 노드에서 수치 강화 가능

아군 측

사수: 기본 궁수

민병: 기본 보병

기병: 기본 기병

기본 궁기병

화염사수: 불 트레잇 달린 궁수

수노병(쇠뇌병): 장전 달리고 그 대신 공격력 높은 궁수

살수(창병): 반격 달린 보병

지원궁수: 엄호 트레잇 궁수

사냥꾼: 기습 달린 보병

장궁병: 저격 달린 궁병

착호 갑사: 공포 달린 보병

팽배수: 방패장착 달린 보병

기마갑사: 근접사격 달린 궁기병

승자총통수: 장전, 엄호

화차: 장전 2턴, 순차사격, 불, 높은 공격, 무거움

완구포대: 범위공격, 장전2 턴, 높은 공격, 무거움

적군

유미 아시가루: 기본 궁수

카치 사무라이: 기본 보병

기병: 기본 기병

하이 유미 아시가루: 불 트레잇 달린 궁수

야리 아시가루(창병): 반격 달린 보병

하타모토1: 모든 아군 유닛에 사기 진작 버프

하타모토2: 심리전 달린 보병

지원궁수: 엄호 트레잇 궁수

보즈: 주변 유닛 사기 회복

소게키 뎃포: 저격 달린 궁병(그림은 조총병인데 장전 안달거임)

사무라이: 공포 달린 보병

시루도 사무라이: 방패장착 달린 보병

킨세츠 뎃포 아시가루(엄호 조총병): 엄호

뎃포 아시가루(조총병): 순차사격, 높은 공격

대조총병: 혼란, 장전, 높은 공격, 무거움

상태이상

사기진작: 공격력이 1.5배로 증가합니다.

낮은시야: 지원가능 거리 1감소

패잔: 공격력이 절반 최대사기가 절반/1번 승리시 이 디버프는 해제/ 패잔 디버프가 한번 더 붙으면 이 유닛은 처치됩니다.

불탐: 영역일시 있는 유닛에게 불탐 디버프 옮김. 유닛일시 턴당 5데미지

혼란: 행동불가

측면노출: 받는 데미지 1.5배

보호: 공격 1번 데미지 0으로

장전중: 1턴간 행동불가

방어태세: n 만큼 데미지 무시

엄호받음: 해당 유닛이 공격 혹은 지원공격을 받을시 엄호받음을 준 unit이 공격한 유닛을 지원공격합니다.

지휘관 능력

항왜: 처치한 적 부대를 패잔 디버프를 받고 다시 사용합니다.(이번 전투 한정)

재집결: 처치된 부대를 패잔 디버프를 얻고 전투가 끝나면 받습니다.

강행돌파: 한 유닛이 한턴에 여러 번 이동할 수 있습니다.

포위전의 대가: 행동 양익전개를 사용할 수 있습니다. 양익전개는 좌우익의 유닛을 하나씩 선택해 움직입니다 (1코스트)

보급의 대가: 전령 최대 코스트가 1 증가합니다.

병서(유물)

기동전

기믹

화학전: 적 지휘관이 후추가루와 모래를 날리는 컷씬 후 전투 시작. 원거리 유닛 낮은 시야 받음(턴 무한)

원군 대기: 가운데(전방)을 길처럼 그려놓고 턴제한이 끝날 때 전방을 점거하고 있으면 길을 통해 원군이 가는 컷씬과 함께 승리

넓은 전장: 전장의 좌 우익이 각각 2칸씩으로 증가(좌우익 내에서는 2칸씩 이동 가능)

화약통 배치

방어전

이 게임은 임진왜란 세계관이 될거야.

일단 세계관과 잘맞는지. 충분히 몰입될지 분석해줘

게임 전체적으로 직관성/ 몰입도/ 게임적 재미/ 밸런스 측면에서 분석해줘.