하려는 것

3\*3 + 2(최후방) 칸에서 하는 전략게임

1. 맵의 형태

상대 최후방 1칸

상대 후방 3칸

전방 3칸

우리 후방 3칸

우리 최후방 1칸

최후방에서는 후방 3칸 자유롭게 이동 가능/ 후방 및 전방에서는 옆으로 이동 불가

2. 유닛의 형태

가) 스탯

공격: 전투 중 공격시 상대에게 주는 사기 피해

방어: 전투중 방어시 상대에게 주는 사기 피해

사기: 체력과 같은 개념

나) 특수 능력(예시)

방패병: 상대의 사기가 절반이하일 때 한 칸 뒤로 밀쳐내기

석궁병/ 조총병: x턴간 장전 후 사격(장전 디버프를 걸어서 이동 및 행동 불가하게)/ 대신 공격력 높여

장궁병: 사거리 길게

팽배수: 근거리 유닛에게 공격 당하면 받는 피해 감소

장창병: 기병 종류 유닛에게 받는 피해 감소

등등...

추가 효과도 가능

재빠른 지원: 지원 할 때 사기 피해를 받지 않습니다.

효율적인 지원: 지원 시 측면 노출 디버프를 받지 않습니다.

다) 이동 및 행동

돌격: 앞으로 한 칸 이동

후퇴: 뒤로 한칸 이동(뒤에 유닛 존재시 이동 불가)

방어: 다음턴에 사기피해 X만큼 무시

전투: 돌격 해서 적이 있는 칸으로 들어갈 시 전투 (전투 중인 유닛이 전투 상태 유지)

지원 (지원 즉시 특정 사기 피해를 주고 전투 상태 종료)

기병: 주변 8칸 중 전투 중인 칸에 지원, 측면 노출 디버프(측면노출: 1턴, 다음공격에 X% 추가 사기 피해)

궁병: 사거리 내 유닛에게 지원

예시: 전방 좌측에서 전투중이면 우리 후방 중앙에서 기병이 지원 갈 수 있음

라) 종류

기병: 돌격으로 공격해 전투/ 지원 가능

보병: 돌격으로 공격 해 전투 가능

원거리: 지원 가능/ 직접 전투는 방어만 가능

4. 컨셉

커맨더 퀘스트와 같이 로그라이크 카드게임(슬더스 등등)과 전략 게임(토탈워나 카드 드리븐 워게임)의 요소를 합친 게임

5. 전투

두가지 안 생각 중

공통: 전령이라는 자원이 있어서 전령을 사용해 돌격, 후퇴, 방어, 지원등 사용

가) 돌격, 후퇴, 방어, 지원, 그외 카드(양익 전개: 양익에서 돌격 할 수 있습니다. 이보전진을 위한 일보 후퇴: 한 부대를 후퇴시키고 두 부대를 돌격 시킵니다. 대규모 지원: 두 부대가 지원 할 수 있습니다.등등)의 카드를 통한 슬레이더 스파이어나 카드 드리븐 형식의 워겜느낌

장점: 슬더스와 같은 익숙한 느낌, 덱빌딩의 재미를 잡을 수 있음

단전: 유닛과 덱을 둘다 키우려면 복잡함. 대부분의 카드 로그라이크 게임의 경우 메인이 덱이고 유물이나 캐릭터가 덱을 보조하는데, 이 게임은 근본적으로 유닛 성장요소를 넣는 순간 유닛과 덱이 메인을 두고 싸울 수 밖에 없음. 결국 덱과 유닛 중 성장요소를 고정해야 함. 근데 그럴 바엔 유닛으로 고정해서 아래 방식으로 하는 게 나을 거 같다는 생각이 듬.

나) 돌격, 후퇴, 방어, 지원 이 매턴 무한으로 선택해서 사용가능하고 선택해서 자원을 소모해 사용

장점: 유닛이 메인 인 게 확실함

잔점: 안 익숙한 구조. 줄어든 성장요소와 이로 인해 줄어든 로그라이크 변수

6. 메인 맵

슬더스, 커맨더 퀘스트와 같이 길에서 선택 하는 형태

가) 주둔지: 유닛(만일 있다면 카드) 강화 혹은 유닛 사기 회복

나) 전투: 유닛 추가, 요리(추가 고민 중)

다) 유물(고민 중)

라) 훈련소: 유닛에 추가 효과

마) 랜덤 이벤트

7. 성장 요소 혹은 아이템등

가) 지휘관 별 능력(고민 중) (지휘관은 초반에 선택)

나) 유물(고민 중)

다) 카드(고민 중)

라) 유닛

마) 로그라이트 요소(로비 강화 요소)

8. 고민 중인 요소

너무 복잡해서 진입 장벽이 높아지는 것을 막기 위해 성장요소를 압축하는 것과 로그라이크와 전투 중 변수를 위해 다양한 성장요소를 추가하는 것 사이에서 고민 중

유물, 지휘관 별 능력, 카드 같은 것들… 특히 카드와 유닛은 동시에 존재하면 어지러울 것 같음  
  
  
  
**1. 전장 시스템**

**● 맵 구조 (총 11칸, 1열 11행)**

scss

복사편집

[적 최후방] (1칸)

[적 후방] (3칸)

[전방] (3칸)

[우리 후방] (3칸)

[우리 최후방] (1칸)

* **최후방**: 후방 3칸으로 자유롭게 이동 가능
* **후방/전방**: 옆으로 이동 불가 (직선 상하 이동만 가능)

**2. 유닛 시스템**

**● 기본 스탯**

* **공격력**: 전투 시 상대에게 주는 사기 피해량
* **방어력**: 전투 시 방어 시에도 상대에게 주는 사기 피해량
* **사기 (Morale)**: 체력 개념, 0이 되면 패퇴

**● 유닛 행동**

* **돌격**: 앞 칸으로 이동하며 전투 진입
* **후퇴**: 뒤로 이동 (뒤에 유닛이 있을 경우 불가)
* **방어**: 다음 턴 사기 피해 X만큼 무시
* **전투**: 돌격을 통해 적 유닛이 있는 칸에 진입 시 발생
* **지원**: 원거리 혹은 기병이 전투 중 아군에게 지원, 전투 종료 가능

**● 병과 유형**

* **보병**: 기본 전투 유닛, 돌격 가능
* **기병**: 돌격 + 주변 8칸 중 전투 중 유닛 지원 가능, 지원 시 측면노출 디버프 부여
* **원거리병 (궁/석궁/조총 등)**: 직접 전투 불가, 원거리 지원만 가능

**● 특수 능력 예시**

* **방패병**: 상대 사기 절반 이하일 때 뒤로 밀침
* **석궁병/조총병**: 장전 필요, 높은 피해
* **장궁병**: 사거리 증가
* **팽배수**: 근접 피해 감소
* **장창병**: 기병에게 피해 감소
* **재빠른 지원**: 지원 시 피해 없음
* **효율적 지원**: 지원 시 측면노출 받지 않음

**3. 전투 메커니즘**

**● 공통 요소**

* **전령**: 돌격, 후퇴, 지원, 방어 등에 소모되는 자원

**● 전투 방식 2안**

**가) 카드 기반 전투 (슬더스파이어 스타일)**

* 전령 소모 카드: 돌격, 후퇴, 방어, 지원, 특수 행동 (예: 양익 전개, 대규모 지원 등)
* 덱빌딩 중심, 전략+확률 요소
* **장점**: 익숙한 로그라이크 흐름, 카드 수집의 재미
* **단점**: 유닛 성장과 카드 성장의 중심축이 충돌할 수 있음

**나) 자유 선택 행동+자원 소비형**

* 매턴마다 원하는 행동 선택, 전령 자원만큼 실행
* **장점**: 유닛 중심 구조 확립
* **단점**: 카드 로그라이크 구조에 비해 낯설고 변동성 낮음

**4. 게임 진행 구조 (메인 맵)**

**● 로그라이크 맵 경로 (예: 슬더스 or 커맨더 퀘스트)**

* **전투**: 적과 전투, 유닛 획득
* **주둔지**: 사기 회복, 강화 선택
* **훈련소**: 유닛 특성 강화 부여
* **유물**: 지속 효과 아이템 획득
* **랜덤 이벤트**: 유닛 영입, 자원 손실/획득 등

**5. 성장 및 수집 요소**

**● 유닛**

* 유닛별 스탯 성장, 특수 능력 부여

**● 카드 (선택형일 경우)**

* 전투 행동을 구성하는 카드 수집 및 덱 조합

**● 유물**

* 전체 유닛이나 지휘관에게 지속 효과

**● 지휘관**

* 전투 전 선택, 고유 패시브/액티브 효과 보유 가능

**● 로비 강화 요소**

* 반복 플레이를 통한 전체 시스템 강화 (ex: 시작 유닛 수 증가, 전령 증가 등)

**프로젝트 기획서: 로그라이크 전략 전투 게임**

**1. 게임 개요**

* **장르**: 로그라이크 + 전술 전략 게임
* **플레이 방식**: 유닛 기반의 전술 전투 시스템 + 지도 탐험 및 성장 요소 포함
* **영감**: Slay the Spire, 커맨더 퀘스트, 토탈워, 카드 드리븐 워게임
* **플랫폼**: PC (우선 개발), 이후 모바일 확장 고려

**2. 전장 시스템**

* **형태**: 세로 11칸 (3x3 그리드 + 위아래 최후방 2칸)
* **영역 구성**:
  + 적 최후방 (1칸)
  + 적 후방 (3칸)
  + 전방 (3칸)
  + 우리 후방 (3칸)
  + 우리 최후방 (1칸)
* **이동 규칙**:
  + 최후방: 아군/적군 후방 3칸 내 자유 이동 가능
  + 후방/전방: 직선 상하 이동만 가능, 좌우 이동 불가

**3. 유닛 시스템**

**3.1 기본 스탯**

* **공격력**: 전투 시 적에게 주는 사기 피해량
* **방어력**: 전투 시 방어 상황에서도 주는 피해
* **사기 (Morale)**: 체력 개념, 0이 되면 패퇴

**3.2 병과**

* **보병**: 기본 유닛, 돌격 가능
* **기병**: 돌격 + 전투 중인 유닛 지원 가능 (8방향), 지원 시 측면노출 디버프 부여
* **원거리병**: 직접 전투 불가, 사거리 내 유닛 지원

**3.3 행동**

* **돌격**: 전방 한 칸 이동 + 적 유닛과 충돌 시 전투 진입
* **후퇴**: 후방 한 칸 이동 (뒤에 유닛 있을 시 불가)
* **방어**: 다음 턴 피해 일정량 무시
* **지원**: 지원 가능 범위 내 아군 전투 유닛에 지원 공격 수행, 전투 종료 가능

**3.4 특수 능력 예시**

* **방패병**: 적 사기 절반 이하일 때 밀침 효과
* **석궁병/조총병**: 장전 필요, 강력한 피해 (장전 상태 중 행동 불가)
* **장궁병**: 사거리 증가
* **팽배수**: 근접 피해 감소
* **장창병**: 기병 피해 감소
* **재빠른 지원**: 지원 시 피해 없음
* **효율적 지원**: 측면노출 디버프 무시

**4. 전투 메커니즘**

* **자원**: 전령 (각 행동 시 소비)

**선택한 방식: “행동 선택 + 자원 소모” 기반**

* 매 턴 자율적으로 돌격/후퇴/방어/지원 등을 선택하여 전령 소모
* 유닛 중심 구조 유지, 행동은 고정된 시스템 내에서 선택 가능
* 카드 시스템은 제거, 덱빌딩 요소 없음

**5. 게임 진행 구조 (메인 맵)**

* **형태**: 슬더스 스타일 경로 선택형 탐험 맵

**노드 종류**

* **전투**: 적과 전투 발생, 유닛 획득
* **주둔지**: 사기 회복, 유닛 강화
* **훈련소**: 유닛 특성 강화 획득
* **유물**: 유닛 또는 지휘관에게 지속 효과 부여
* **랜덤 이벤트**: 유닛 영입, 자원 획득/손실 등 다양한 변수 제공

**6. 성장 요소 및 수집 요소**

* **유닛**: 스탯/사기 증가, 특수 능력 획득 및 강화
* **지휘관**: 시작 시 선택, 고유 패시브 및 특수 능력 보유 가능 (ex: 지원 시 전령 덜 소모 등)
* **유물**: 전투 승리, 이벤트 등으로 획득. 게임 전체에 영구적 효과 부여 (ex: 전령 +1, 사기 상한 증가 등)
* **로비 성장 요소**: 반복 플레이를 통해 초기 자원 증가, 시작 유닛 수 증가 등 강화

**7. 시스템 설계 방향**

* **UI 및 UX 단순화**: 유닛 중심으로 조작. 카드 없음. 매턴 행동 선택과 전령 관리에 집중
* **시각적 명확성**: 전장 내 배치, 지원 사거리, 전투중 유닛 등 명확하게 구분되도록 디자인
* **진입 장벽 조절**:
  + 카드 제거, 성장요소는 유닛/지휘관/유물로 압축
  + 유닛과 시스템의 조작/상호작용을 단순화하고 시각화 강조

**8. 향후 확장성 고려**

* **지휘관 추가**: 신규 전투 전략 도입
* **유물 조합 시스템**: 특정 유물 조합 시 효과 강화
* **전투 이외 이벤트 다양화**: 대규모 전투, 방어전 등 특수 상황 추가
* **챌린지 모드 및 순위 시스템** (로그기록 기반 등)

**9. 기술 스택 제안**

* **엔진**: Unity
* **언어**: C#
* **전투 FSM 시스템**: 상태 머신 기반 설계 (BattleManager, ActionManager, ClickManager 등)
* **데이터 구조**: ScriptableObject 또는 JSON 기반 유닛/유물/지휘관 정의
* **맵 구성**: 노드 기반 경로 시스템 (노드 간 연결 그래프 구조)

**10. 기획 요약**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **선택 방향** |
| 전투 방식 | 자율 행동 선택 + 자원 소모 기반 |
| 성장 구조 | 유닛 중심 + 지휘관 + 유물 (카드 제거) |
| 전장 시스템 | 3x3+2칸 고정형 세로맵, 위치 제약 강조 |
| 로그라이크 구성 | 경로 선택형 맵 + 전투/이벤트 반복 |
| 복잡도 관리 | 카드 제거, 성장 요소 압축, 시각적 안내 강화 |