

[FPS] 백신 공장

작성자 : JeBin

작성일 :

문서 업데이트 정보.....	1
1. 개요	2
설정	2
1.1. 구역별 정보 및 설정	3
1.1.1. 구역별 상세설명	4
2. 전장 동선 및 플레이 컨셉	8
3. 전장 크기 및 높낮이	9


문서 업데이트 정보

날짜	작성자	업데이트 내용

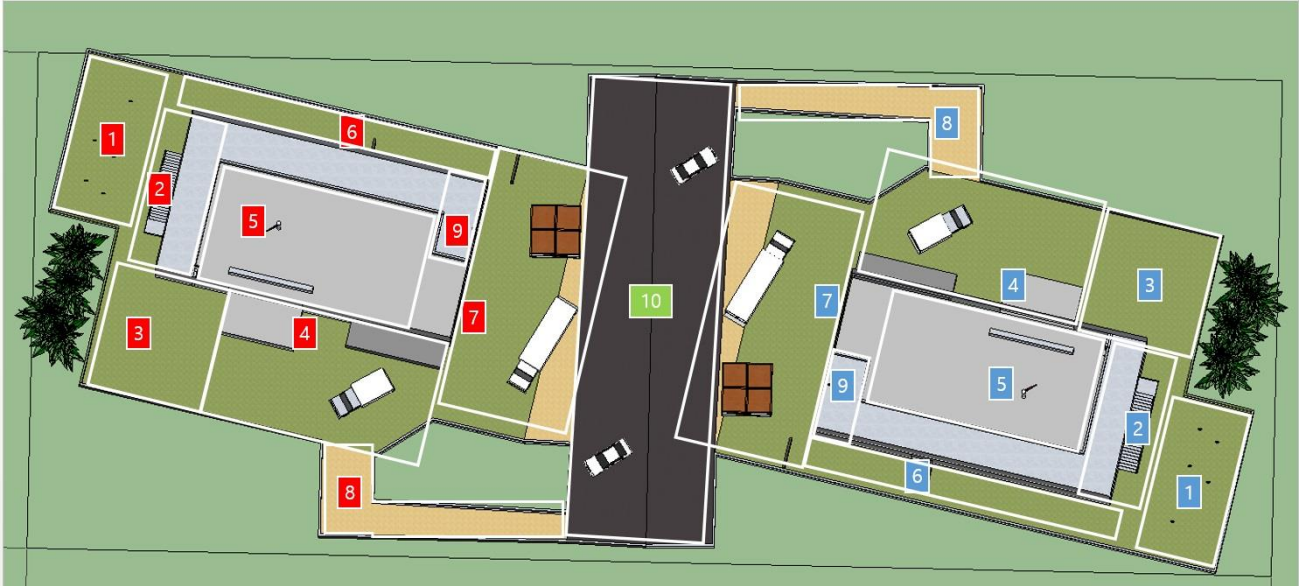
1. 개요

크기	125x 50
환경	몽게 구름에 햇별이 내리쬐고 있다.
시나리오	신종 전염병을 치료 할 수 있는 백신을 개발한 두 제약사가 백신 독점을 위해, A사 제약사는 "용병"을 B사 제약사는 "테러리스트"를 고용하여 백신 제작 공장에 있는 백신을 탈환해 달라는 부탁을 한다. 이에 따라 "용병"과 "테러리스트"팀은 각자의 백신을 지키며 상대 제약사의 백신을 안전하게 가지고 와야 한다.

설정

맵 이름	백신 공장
수용인원	12명(6vs6)
모드	깃발 뺏기
제한시간	20 분
승패조건	제한시간 내에 5 개의 백신을 모두 기지에 갔다 놓거나 제한시간이 끝날 때 까지 더 많은 백신을 기지에 갔다 놓은 팀이 승리한다.
참고 이미지	

1.1. 구역별 정보 및 설정

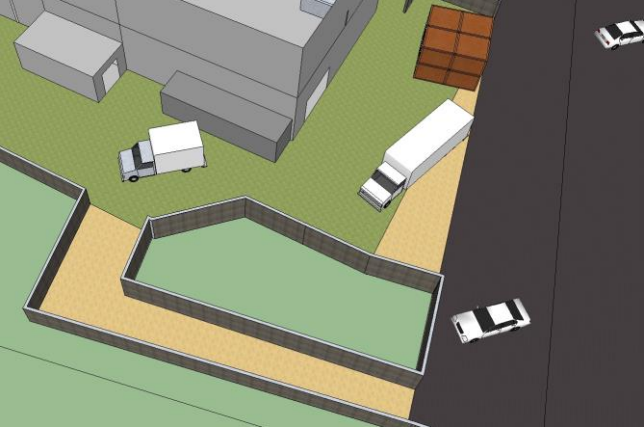
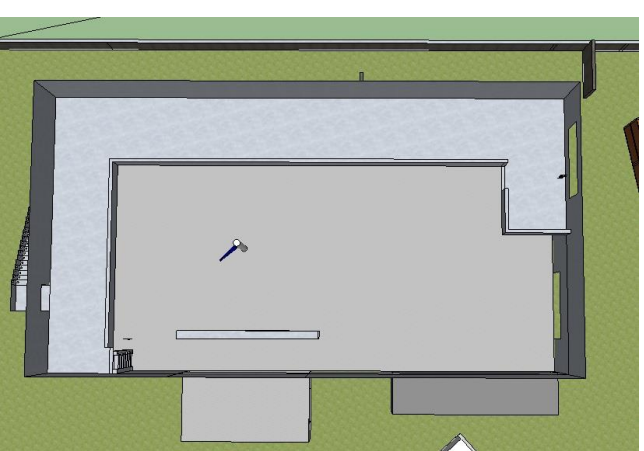
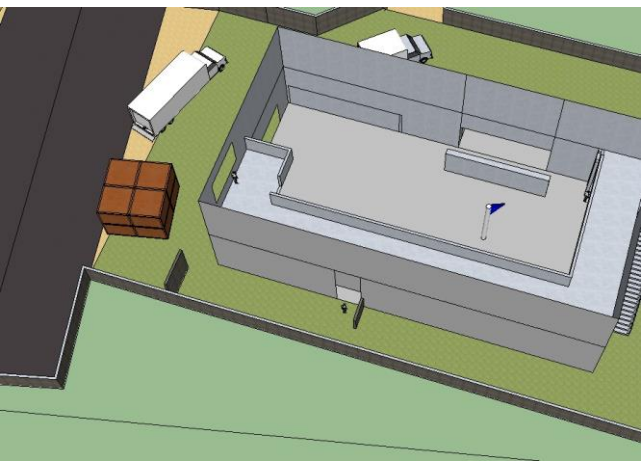


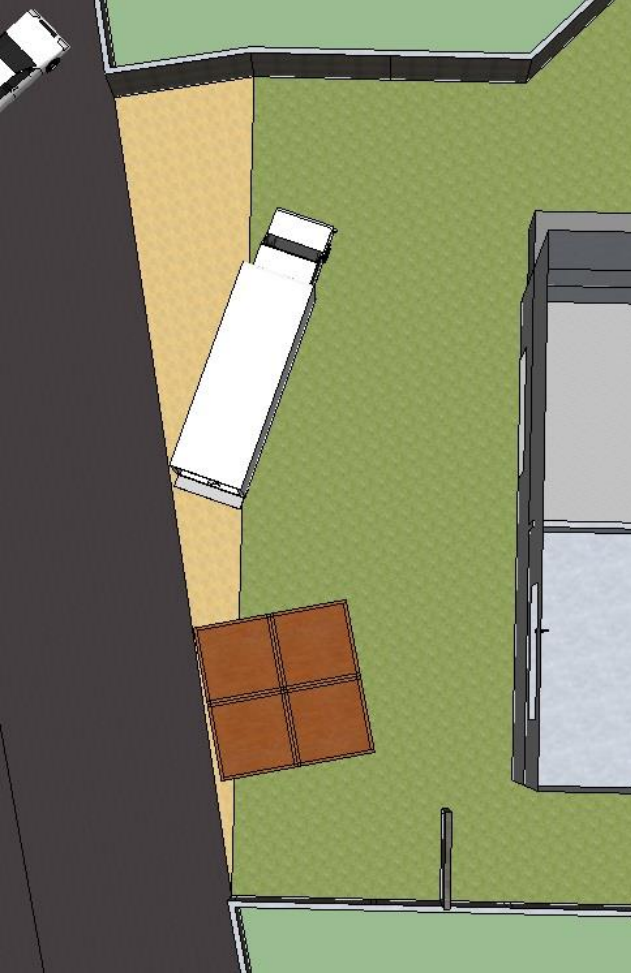
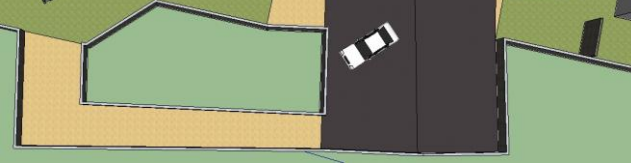
- 1: 블루팀 시작 지점
- 2: 블루팀 2층으로 올라가는 계단(계단)
- 3: 블루팀 공터
- 4: 블루팀 2번째 문(2문)
- 5: 블루팀 깃발 있는 지역
- 6: 블루팀 3번째 문(3문)
- 7: 블루팀 중앙 문(중문)
- 8: 블루팀 샛길
- 9: 블루팀 저격 포인트
- 10: 중앙

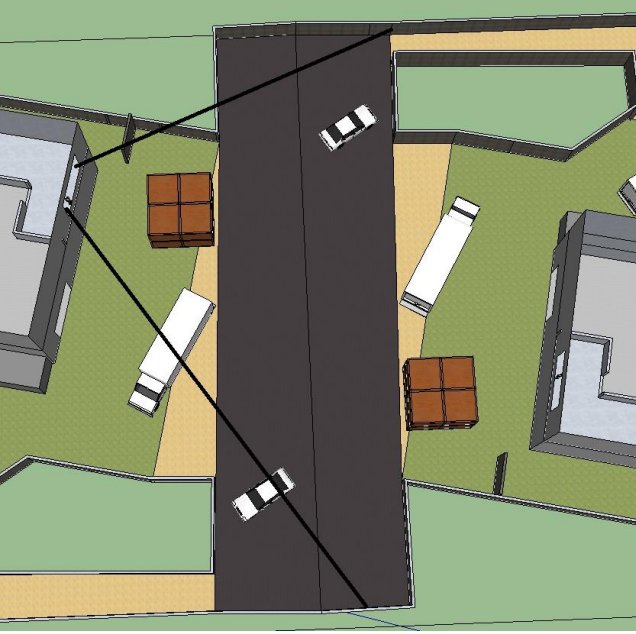
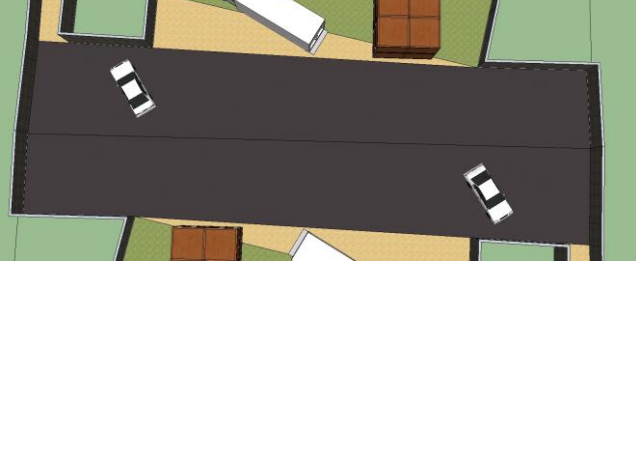
- 1: 레드팀 시작 지점
- 2: 레드팀 2층으로 올라가는 계단(계단)
- 3: 레드팀 공터
- 4: 레드팀 2번째 문(2문)
- 5: 레드팀 깃발 있는 지역
- 6: 레드팀 3번째 문(3문)
- 7: 레드팀 중앙 문(중문)
- 8: 레드팀 샛길
- 9: 레드팀 저격 포인트

1.1.1. 구역별 상세설명

구역 별 설명	
1	<div data-bbox="264 338 922 719" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="938 338 1444 817" data-label="Text"> <p>-스나이퍼 스나이퍼들은 2(계단)으로 가서 9(저격포인트)지 점으로 가서 자리를 잡거나 3(공터)로 가서 적의 9(저격포인트)지점에 있는 적 스나이퍼들을 견제한다.</p> <p>-라이플 라이플들은 3(공터)에 있는 8(샷길)로 가서 적의 기지에 침입하거나, 6(3문)쪽으로 가서 적이 적의8(샷길)로 오는 것을 막는다.</p> </div>
2	<div data-bbox="264 835 922 1227" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="938 817 1444 1249" data-label="Text"> <p>-공통 만약 죽고 나서 적이 아군팀 5(깃발 지역)으로 들어 왔을 경우 황급히 2(계단)을 올라가면 아군팀 (깃발 지역)에 있는 난간을 끼고 비교적 쉽게 적을 죽일 수 있다.</p> </div>
3-	<div data-bbox="264 1267 922 1715" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="938 1249 1444 1818" data-label="Text"> <p>-스나이퍼 9(저격포인트)지점에 있는 적 스나이퍼들을 견제하거나, 아군8(샷길)을 통해 4(2문)으로 들어 갈려고 하는 적을 저격하여 5(깃발 지역)을 보호 할 수 있다.</p> <p>-라이플 3(공터)를 통해 8(샷길)로 가서 적의 기지를 침입하거나, 8(샷길)로 빠지지 않고, 만약 적의 9(저격 포인트)에 있는 스나이퍼가 죽었을 경우 10(중앙)길로 가서 적의 7(중문) 쪽으로 들어 갈 수 있다.</p> </div>

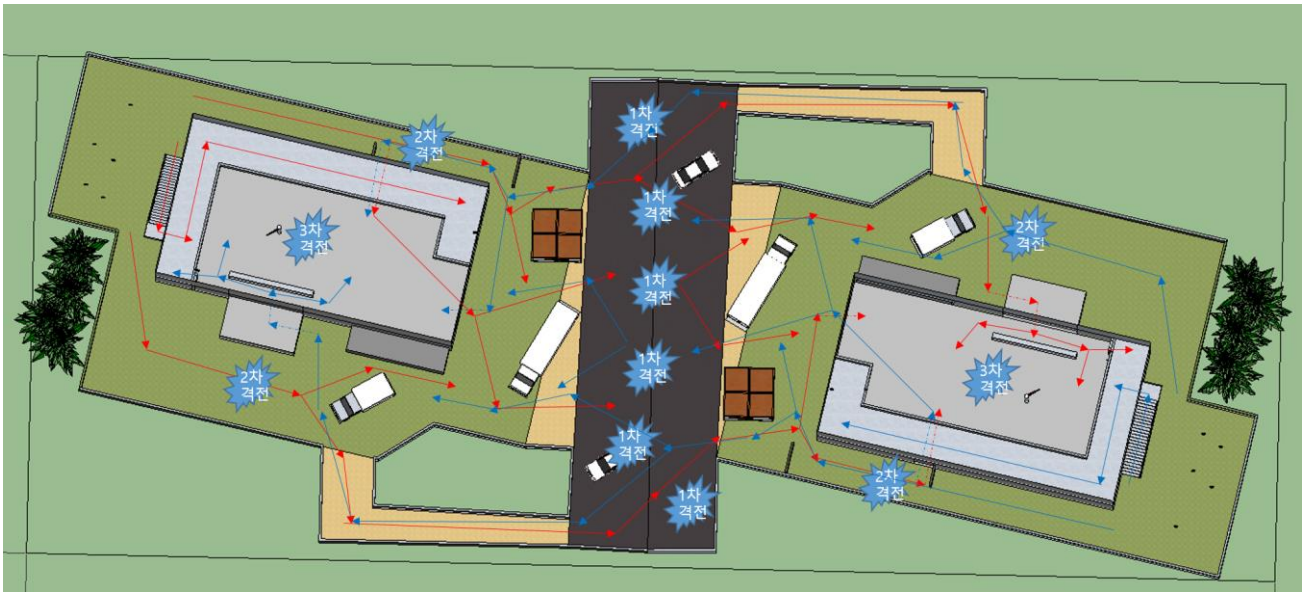
4-		<p>-스나이퍼</p> <p>4(2문)와 부분 컨테이너있는 곳은 적군 9(저격포인트)에서 보이지 않아 아군 스나이퍼가 대기하여 아군 8(셋길)로 오는 적을 대기 하다가 저격 할 수 있다.</p> <p>-라이플</p> <p>만약 적군 9(저격포인트)에 스나이퍼가 죽었을 경우 8(셋길)로 빠지지 않고 10(중앙)으로 갈 수 있다.</p>
5		<p>-스나이퍼</p> <p>9(저격 포인트)에서 저격을 하다가 무너진 난간을 통해 5(깃발 지역)으로 들어온 적군을 저격 할 수 있다.</p> <p>-라이플</p> <p>4(2문)을 통해 들어와서 바로 왼쪽에 5(깃발 지역) 사다리를 통해 2층으로 올라 갈 수 있다.</p> <p>9(저격 포인트)에 무너진 난간이 있어 저격 하고 있는 스나이퍼를 죽일 수 있다.</p>
6		<p>-스나이퍼</p> <p>1(시작 지점)에서 살아 나서 바로 6(3문)쪽을 보면 6(3문)문 근처에 울타리가 있지만 몸통이 보일 정도의 높이여서 저격을 하면 6(3문)쪽으로 들어 갈려던 적을 죽일 수 있다.</p> <p>-라이플</p> <p>3(공터)쪽으로 가지 않고 6(3문)쪽을 지나 적 8(셋길)로 들어가서 적의 4(2문)쪽으로 침입하는 것을 노릴 수 있다.</p>

<p>7</p>		<p>-스나이퍼</p> <p>7(중문) 안쪽에서도 적의 9(저격 포인트)가 보여 견제가 가능 하다. 하지만 적군 라이플에게 발견 되기 쉬워 위험하다.</p> <p>-라이플</p> <p>적군 9(저격 포인트)쪽의 스나이퍼와 적군 8(셋길)을 갓 나온 적들에게 노출 되기 쉬워서 유저가 잘 가지 않겠 지만 만약에 간다면 갈 수 있는 길이 많아 노려 볼만한 장소 이다.</p>
<p>8</p>		<p>-스나이퍼</p> <p>8(셋길) 꺾이는 부분에서 대기하여 적군의 6(3문)을 지나 아군 8(셋길)로 들어 오는 적군을 쉽게 저격 할 수 있다.</p> <p>-라이플</p> <p>아군8(셋길)을 통해 적의 6(3문)쪽이나 7(중문)쪽으로 갈 수 있다.</p>

<p>9</p>		<p>-스나이퍼</p> <p>9(저격 포인트)는 적군의 8(셋길)에서 막 나오는 적, 적의 7(중문), 적이 6(3문)을 통해서 아군8(셋길)로 들어 갈려는 적을 쉽게 저격 할 수 있지만 그만큼 노출이 심하다.</p> <p>-라이플</p> <p>라이플이 9(저격포인트)를 잡기에는 다소 무리가 있지만 적의 위치를 확인 할 수 있다.</p>
<p>10</p>		<p>-스나이퍼</p> <p>승용차 뒤에 숨어서 적군 8(셋길)에서 나오는 적을 저격 할 수 있지만 6(3문)에서 나오는 적이나 적의 9(저격포인트)의 스나이퍼가 저격 할 수 있어 저격하기에는 위험한 지역이다.</p> <p>-라이플</p> <p>적의 9(저격포인트)때문에 지속적인 전투는 어렵지만 10(중양)전투에서 승리하면 갈수 있는 지역이 많다.</p>

2. 전장 동선 및 플레이 컨셉

▶ 맵 이름



플레이 특징

-1차 격전

1차 격전일 경우 거의 초반에 시작하자마자 일어 나는 경우이며 1차 격전에서 패배 할 경우, 예상 경로가 많아 적이 어떤 경로로 기지를 들어 올지 모른다.

-2차 격전

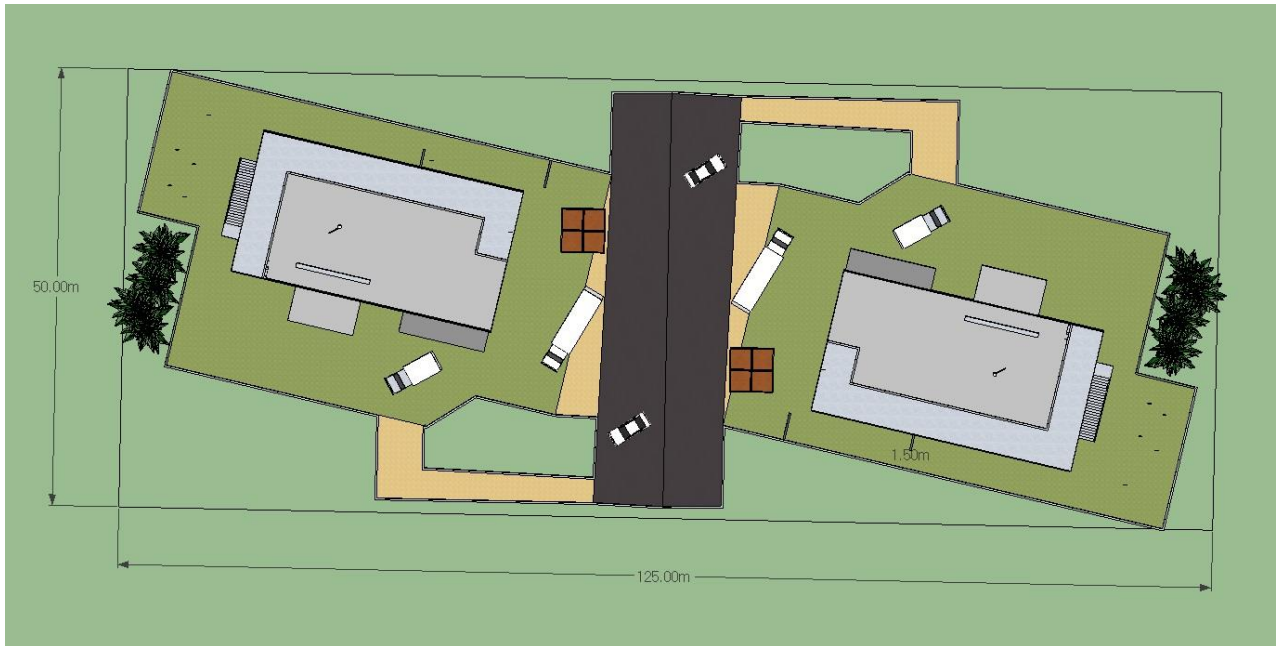
2차 격전일 경우 적이 들어오는 곳은 6(3문), 7(중문), 4(2문)이며, 중문을 제외한 4(2문), 6(3문) 같은 경우는 살아 나자마자 적이 오는 곳을 볼 수 있어서 방어 하기가 수월 하다. 7(중문)일 경우는 9(저격포인트)에 있는 스나이퍼가 1차격전에서 죽지 않았다면, 무너진 난간을 통해서 기지를 방어 할 수 있다.

-3차 격전

3차 격전일 경우는 적이 완전히 5(깃발지역)으로 들어 왔을 경우이다. 이 경우에는 주로 2(계단)을 통해 아군 5(깃발지역) 2층의 난간을 끼고 기지를 방어 해야 한다.

3. 전장 크기 및 높낮이

▶ 맵 크기



**배경 높낮이 참고

