

Infinity War-Online Ver. α

α . 개발목표

Game Design

IWO 게임구조설계
IWO EP1 컨텐츠 작업
IWO 핵심 시스템 설정

Graphic

설정목표없음

Program

기본 네트워크 플레이 구현
각 개발툴 개발완료

SNS 기반의 로그인
및 캠페인 플레이

멀티플레이 전투
시스템

각 유닛 Status +
업그레이드 + Item
적용

본 문서의 내용은 포트폴리오제출용으로 작성한
내용입니다만 유통을 금합니다.

내용

기본개념 정의	6
기획의 의도	6
시스템 정의	6
리소스	6
자원	6
무기	7
모션 정의	8
카메라 워크	9
NPC	10
UI	10
개요	10
로그인 UI	10
일반 UI	10
전투 UI	11
채팅 UI	11
아이템	12
아이콘	12
INTERACTION DEFINITION	13
시스템설정	13
Game Flow	13
Server Select	13
Country Choice	14
전투의 행동패턴	14
기본공식	14
능력치	14
계열별 고정 능력 증가치	14
계열별 능력 가중치	15
기본능력치 공식	15
유닛 능력치 표	15
기본 경험치 공식	15

기본 경험치 공식	15
캠페인 또는 유저와의 경험치 공식	15
캠페인 시나리오	15
백제	15
제 1 장 다소성 전투	15
제 2 장 가야 7 국	16
제 3 장 고해진국	16
제 4 장 침미다례국	17
제 5 장 신라군을 저지하라	18
제 6 장 외교전	18
제 7 장 치양 전투	19
제 8 장 패하 전투	20
고구려	20
제 1 장 석현성 전투	20
제 2 장 관미성 전투	21
제 3 장 백제의 항복	21
제 4 장 신라복속	22
제 5 장 북벌의 시작	22
제 6 장 요동성 전투	23
제 7 장 북연왕의 탈출	23
제 8 장 水攻(수공)	24
신라	24
제 1 장 태자구출	24
제 2 장 화랑도	25
제 3 장 황산벌 전투	25
제 4 장 백제의 멸망	26
제 5 장 고구려의 멸망	26
제 6 장 정찰	27
제 7 장 영토수복전쟁	28
제 8 장 매소성 전투	28
제 9 장 기벌포전투	29
고려	30

제 1 장 금성을 함락시키다	30
제 2 장 왕건 고려를 세우다	30
제 3 장 공산의 치욕	31
제 4 장 천하통일	32
캠페인 In count 시나리오 설정(플레이 설정)	33
캠페인 흐름에 대한 로직도	33
아군의 플레이 설정	33
기본지급 유닛	34
영웅설정(HP, MP, 스킬)	34
기본지급되는 건물	34
업그레이드 및 플레이 시간	34
적군 플레이 설정	34
기본지급 유닛	34
영웅설정(HP, MP, 스킬)	34
기본지급되는 건물	34
업그레이드의 제한	34
유닛정의	34
백제	34
고구려 및 고려	35
신라	35
건물	36
백제	36
고구려	36
신라	36
업그레이드 시스템	37
건물[공통형]	37
업그레이드 알림	37
채석장	38
저장창고	39
제재소	40
유닛	41
영웅	41

영웅시스템 (별도의 문서를 통해 추가정의)	41
영웅시스템의 정의.....	41
백제의 영웅	41
근초고왕 (A 형).....	41
근구수왕 (B 형).....	41
막고해 (B 형)	41
목라근자(B 형)	41
고흥(C 형).....	41
고구려의 영웅	41
광개토대왕(A 형)	41
장수왕(B 형).....	42
연개소문(B 형)	42
맹광(C 형).....	42
도림(D 형).....	42
신라의 영웅	42
무열왕(A 형)	42
문무왕(B 형).....	42
김유신(B 형).....	42
관창(B 형)	42
천존(C 형).....	42
고려의 영웅	42
궁예(B 형)	42
왕건(C 형).....	42
견훤(A 형).....	42
수달(D 형).....	42
신검(B 형)	42
신승검(A 형).....	42

기본개념 정의

기획의 의도

가트너의 보고서에 의하면 2013 년 기준의 전 세계 모바일 앱 시장의 규모가 250 억 달러 수준으로 증가하였다고 한다.

모바일 전체의 볼륨이 증가하는 시점에서 게임이 차지하는 비중은

전세계 플랫폼별(아케이드, pc 게임, 비디오, 온라인, 모바일)

비중추이로 보았을 때

모바일은 꾸준히 증가세를 유지하고 있다 (2009 년 6.7% / 2010 년 7.6% / 2011 8.7%)

오픈마켓 자율심의제 도입으로 스마트폰 게임에 대한 사전 심의제가 사라지고 애플 앱스토어와 안드로이드 마켓의 게임 카테고리가 개방됨에 따라 더욱더 성장의 가속이 이루어질 것으로 예상된다.

특히 스마트폰 에서의 모바일 APP 사용의 주요카테고리를 사용시간 비중을 살펴보면 게임이 43%, SNS 26% 로 나타나고 있다. (자료 comscore, Alexa, U.S. Bureau of Labor Statistics, Flurry Analytics)

이런 시장의 상황에 맞추어 고객의 흥미와 지속적인 관심을 가질 수 있는 스마트 디바이스를 플랫폼으로 한 고품질 역사기반의 전략 RTS 를 개발하여

각 국가별 역사적 상황, 위인에 대한정보, 생활풍속 등을 알려주고

게임의 고유한 재미인 전략, 전술, 경제개념을 도입한 게임시스템의 제공을 목적으로 한다.

시스템 정의

1. 장르: 실시간 전략 시뮬레이션
2. Fog of war 시스템 적용
3. 부대지정 시스템 없음 (자동전투 시스템) 상생에 따라 적합한 대상을 자동으로 인지하여 공격
4. 언어: 한국어
5. 시스템: IOS 6 이상, Android Jellybean 4.1 이상

리소스

자원

[작성자: 이대이 (eday@daum.net 010-5503-4302)]

크게 물적자원과, 인적자원, 생산자원 으로 나누어 진다.

물적 자원은 쌀, 목재, 돌 의 3 가지의 요소를 가지고 있음
쌀, 목재, 채광(돌, 금, 은, 광물)은 일꾼들이 채집할 수 있다.

인적자원인 일꾼은 생산임무에 종류의 제한없는 배정을 받아 일하게 되며,
다른 임무가 주어지게 되면 현재 수행중인 업무에서 자동으로 벗어나게 된다.

(진행중이었던 임무는 일시중지 상태로 전환)

일꾼은 휴식의 개념이나 체력의 개념은 없으며
전투에 참여할 수 없다.

생산자원 은 건물, 채석장, 군사시설, 연구시설, 생산시설 등으로 나뉘게 되며
일꾼이 각 생산자원의 건립, 증축 등을 담당하게 된다.
생산시설이 건립되면 일꾼의 배정 없이도 생산시설이 개별적으로 생산을 할 수 있다.
연구시설 또한 건립이 완료되면 일꾼의 배정 없이도 연구를 진행할 수 있다.

무기

단계정의: 석기 > 목기 > 청동기 > 철기

무기정의

1. 근거리: 검, 창, 도 등의 무기를 보유하게 되며 각 무기에는 상성이 존재함
2. 원거리: 화살, 대포, 표창, 투석의 무기를 보유하게 되며 각 무기에는 상성이 존재함
3. 탑승용: 말, 배, 연 의 무기를 보유하게 되며 각 무기에는 상성이 존재함
4. 영웅형: 각 국가별로 다른특성을 갖는 3 가지 이상의 영웅 유닛을 보유하게 되며 기본적으로 10Lv 부터 최초 1 개의 영웅을 보유 할 수 있다.
5. 각 무기는 내구성, 개수의 제한(화살의 경우 최대 200 개)이 존재하며 이것이 떨어지면 따로 상점을 통해 구매하여야 한다.
6. 화살의 경우 일반화살, 불화살, 독화살, 강노가 존재하며 각 이는 각 독립부대의 고유한 속성이 된다.
 - ① 일반화살: 대인용 무기
 - ② 독화살: 대인용 무기(지속적인 데미지 포인트를 획득하게 된다.)
 - ③ 불화살: 건물이나 탑승용 무기에 강력한 데미지를 발휘하게 된다. 대인용으로도 지속적인 데미지를 입힐 수 있다.

무기개발

1. 기본적으로 제공될 3 단계의 정의에 따른 무기의 개발
2. 초기 20Lv 까지 사용할 수 있는 무기의 개발
3. 일반 유닛에 사용될수 있는 무기류 3 가지 + 한손검 *2, 방패 *1, 양손검 *1, 책 *3, 기계 *6, 활 *3, 한손도끼 *1, 창*1,글러브 *3

클래스	등급	장비 이름	비고
근거리 계열	기본	나무를 뺏던 검 / 나무를 뺏던 방패	검방
	최고등급	청동의 소드	양손검
		불순물 철검 / 불순물 방패	검방
포병 계열	기본	새총	기계
		가벼운 투석기	기계
		무거운 투석기	기계
		웅이나무 투석기	기계
	최고등급	탄력있는 투석기	기계
		강력한 대포	기계
궁병계열	기본	물푸레나무 활	활
	최고등급	비취보궁	활
		천호신궁	활
기병계열	기본	양날도끼	한손도끼
	최고등급	피의 쑤시게	창류
		폭룡의 검	한손 검
싸울아비	기본	타구권	글러브
	최고등급	금강타	글러브
		주작권	글러브

모션 정의

1. 모션 리스트는 최소화
2. 전투 중 이동 구현은 없음 (자동전투)
3. 커뮤니티 동작은 구현하되 스케줄 순위에서 낮은 단계로 설정하여 진행
4. 타격 및 맞는 동작은 간결하게 제공
5. 개발해야 할 모션정의 (모션은 무기형태에 따른 변화 없음, 같은 형태를 취함)

근거리 계열	무기타입 2 종[한손검 + 방패, 양손검]
--------	-------------------------

포병계열	무기타입 1 종[기계]
궁병계열	무기타입 1 종[활]
기병계열	무기타입 3 종[도끼, 창, 검]
싸울아비	무기타입 1 종[글러브]

6. 일반동작

더미	걷기	대기_위험	대기 1
서기	뛰기	걸기_위험	대기 2

7. 전투동작

서기	맞기 1	방어
걷기	맞기 2	방어 중 맞기
뛰기	맞기 3	전투 승리
공격 1	넉백	아이템사용
공격 2	스턴	대기_위험
공격 3	사망	대쉬
공격 4	강한사망	대쉬_멈춤
공격 5		

8. 스킬동작

스킬시전 1	스킬발동 2
스킬발동 1	스킬발동 3

카메라 워크

1. 시스템 구축

시연버전 기준의 기본 뷰와 연출 관련 뷰는 구성
사이드뷰 카메라 셋팅 (전후좌우 4 개)
30°, 45° 카메라 8 방향 셋팅 (16 개)
탑뷰 (1 개)
자유로운 이동이 가능한 관전 뷰

2. 녹화기능 지원

- A. 서버내 5 개 까지 저장지원
- B. 다운로드 지원 안함
- C. YouTube 등에 등록이 가능하도록 제공

NPC

1. 상점 NPC
 - A. 유료아이템의 판매
 - B. 게임머니로 구매가능한 아이템 판매
2. 퀘스트 NPC
 - A. 퀘스트 제공시 활용
3. 몬스터 NPC
 - A. 최하 10 종 개발 (상세내용은 별도구성)

UI

개요

1. 스마트 디바이스 기반(IOS, ANDROID)기반의 심플한 터치시스템을 기반으로 함
2. 복잡한 보다는 단순하고 직관적인 Interface 를 제공함을 목적으로 함
3. 현재 서비스 되는 게임들의 입증된 체스처 형식을 적극 고려하여 필요한 기능을 차용하고 새롭게 추가되어야 할 기능들은 정의하여 구성한다.
4. 특히 활용가능한 다양한 방식을 토대로 디자인 한다.
5. 방향성
 - ① 터치 중심의 인터페이스 제공
 - ② 안드로이드, iOS 의 직관적인 UI 액션 추구
6. 기능
 - ① 생산, 전투배치 등을 위한 기능위주로 구성
 - ② 지속적인 그룹화 테스트를 통해 최적의 구성을 제공

로그인 UI

1. 소셜아이디 연동 (자체 플랫폼의 경우 플랫폼 가입을 유도)
2. 서버선택
3. 국가선택
4. 게임접속

일반 UI

1. 유저의 일반정보는 기본적인 Parameter 를 별도로 구성하여 설정 depth 에서 구현
2. 게임과 관련된 정보는 직관적으로 정보를 제공 (Lv, 생산물, 건물, 병력 등)
3. 캠페인 진행시 캐릭터(영웅, 유닛등), NPC(일반, 몬스터, 적군)의 정보는 글자색, 숫자의표시(체력, Lv 등)으로 상시 알려주도록 한다.
4. 미니맵은 안개시스템을 적용시켜 본인이 개척한 지역인 경우 안개가 사라지도록 하며 본인의 캐릭터(영웅, 유닛)이 있는 경우 맵의 실시간 정보를 확인 가능하도록 한다.

5. 인벤토리는 전투중에는 열어볼 수 없다.
6. 특수 아이템의 경우 단축버튼을 제공하며, 아이템의 배치는 유저 자율적으로 구성되도록 한다.

전투 UI

1. 캠페인 설정창
2. 병력 DROP 슬롯 (원하는 지역에 병력을 드롭시킨다. 단 전투를 유저가 컨트롤 할 수 없다)
3. 전투 시작경보
4. 전투 미니맵
5. AP 정보 알림
6. 전투결과 알림(텍스트 정보로 실시간 정보를 제공)

채팅 UI

1. 채팅의 형식
 - A. 전체대화
 - B. 1:1 대화
 - C. 그룹대화 (파티, 길드, 소규모로 생성된 그룹)
2. 채팅내역을 스크롤 하여 살펴볼 수 있음
3. 신규대화시 채팅창 하단에 깜빡이는 알림을 제공
4. 대화형식

명칭	설명
채팅 탭	채팅의 종류를 선택.
채팅 내용	대화 내용이 표시된다. <형식> [대화명]: 대화내용
내용 입력	한글로 최대 80 자까지 입력이 가능하다. 터치를 통해 키로 커서이동이 가능하다.
스크롤 바	채팅창을 위아래로 스크롤 하여 지나갈 글들을 볼 수 있다.
채팅창 크기조정	채팅창의 크기를 늘리거나 줄인다.
한/영 표시	기본적으로 제공되는 디바이스의 채팅배열을 활용
대화 입력란	자신이 하고자 하는 내용을 직접 입력하여 상대방과 의사소통을 할 수 있도록 도와준다.

5. 전투메시지는 표시하지 않음
6. 시스템 메시지
 - A. 전체공지
 - B. 이벤트
 - C. 개인알림

D. 시스템 메시지 발생시 게임 UI와 채팅창에(형식구분없음)동시에 표시되도록 함

아이템

1. 아이템의 종류
 - A. 전투병력 (별도 슬롯)
 - B. 생산아이템 (별도 슬롯)
 - C. 상점을 통해 구매한 아이템 (별도 슬롯)
 - D. 기타(이벤트, 튜토리얼을 통해 배포된 아이템)
2. 아이템 슬롯
 - A. 하나의 슬롯에 한 종류의 아이템을 보관 아이템은 썸네일로 표시됨
 - B. 썸네일 하단에 아이템의 수량 표시 (최대 100 개/결제를 통해 최대개수를 늘릴 수 있음)
 - C. 결제를 통해 추가적인 슬롯 획득 가능
 - D. 드래그&드롭 을 이용하여 슬롯간 교체 및 아이템의 이동이 가능 (아이템을 드롭한 슬롯에 아이템이 있다면 위치가 교체된다.
 - E. 아이템의 수량을 합치거나 분리할 수 없다.
 - F. 슬롯의 아이템을 가볍게 1 초내 터치하게 되면 아이템을 사용하며 길게 1 초 이상 터치하는 경우 아이템의 정보를 확인할 수 있다. (아이템의 등급, 아이템의 설명)

3. 아이템 등급

등급	1	2	3	4	5	6	7
명칭	잡템	일반	고급	최고급	명품	보물	국보
색상	회색	흰색	녹색	파란색	보라색	은색	금색

4. 등급별 설정 (제작템은 재료의 조합에 따라 성공률을 결정함)

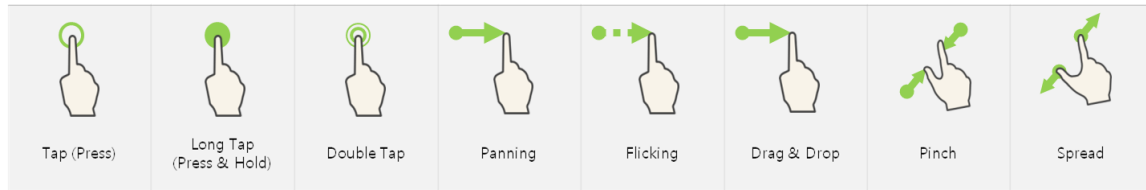
등급	명칭	LV	제작	보상
1	잡템	1~	0%	100%
2	일반	1~	0%	100%
3	고급	10~	90%	10%
4	최고급	30~	95%	5%
5	명품	미정	99%	1%
6	보물	미정	90%	10%
7	국보	미정	99%	1%

아이콘

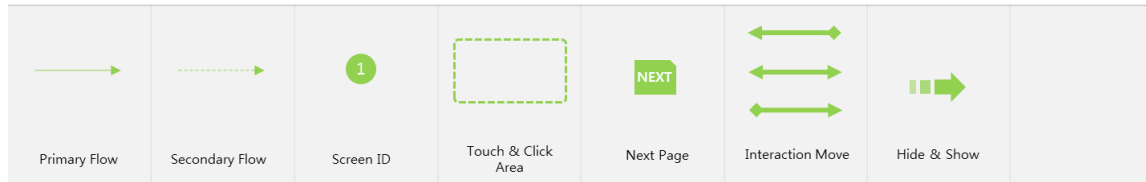
1. 각 유닛의 특징에 맞추어 아이콘의 문양을 개발
2. 상점판매용 아이콘 개발
3. 무기종류에 따른 아이콘 개발

INTERACTION DEFINITION

Touch Interaction

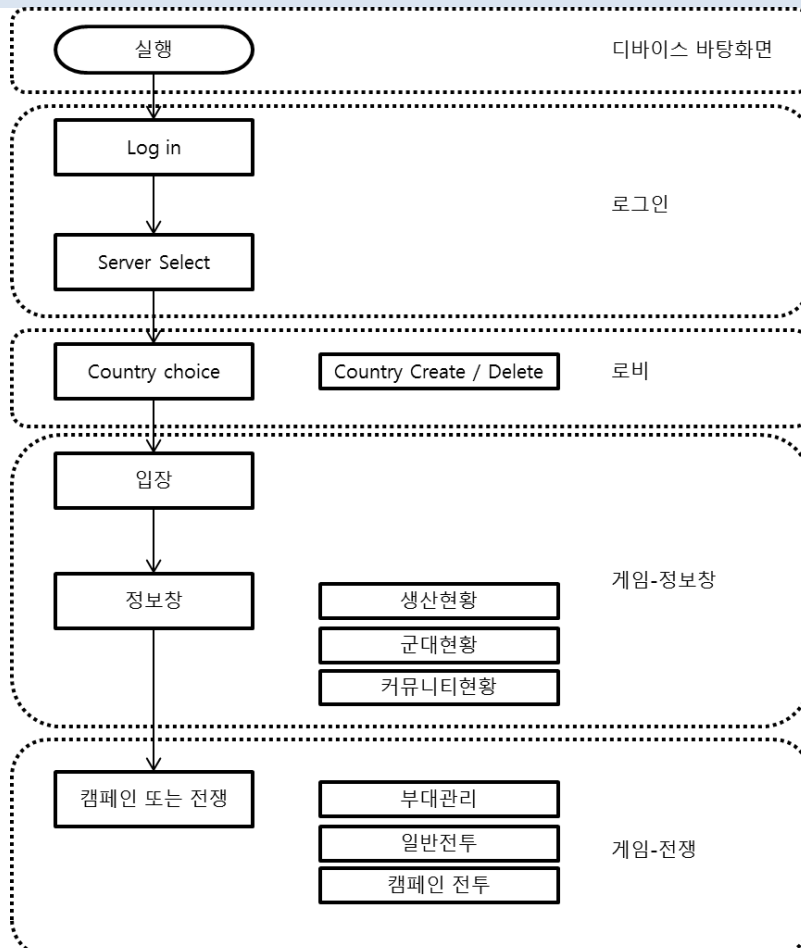


Interaction Flow



시스템설정

GAME FLOW



SERVER SELECT

1. 접속 가능한 서버리스트 테이블을 표시

2. 서버명/상태/국가정보 정보를 표시
3. 원하는 서버를 선택 하면 로비로 입장

COUNTRY CHOICE

1. 이미 생성된 국가가 있으면 게임으로 바로 접속하는 버튼 제공
2. 생성된 국가가 없으면 국가별 장단점, 주요유닛정보, 전체유저의 세력비율을 표시
3. 국가의 생성/삭제 를 할 수 있는 기능을 제공

전투의 행동패턴

1. 유저 캐릭터(유닛) vs 캠페인 (상대 유저)

구분	행동 및 변경
유저 캐릭터 AI	각 상성에 따라 적을 우선 선별하여 공격, 그외 정의된 패턴에 의해 순차적으로 행동함
유저 캐릭터 AI 변경	전투 상황에 따라 정의된 형태로 AI 패턴을 변경시킴
몬스터 AI	미리 정의된 몬스터의 AI 형태에 따라 순차적으로 행동함
몬스터 AI의 변경	특정 상황, HP, 시간등의 변화에 따라 변경됨

기본공식

능력치

계열구분	STR(힘)	DEX(손재주[덱스] 명중률이 오른다)	INT (적을 선별는 ia를 단계적으로 진화 시킴)	VIT(체력[바이트] 말그대로 체력과 방어력이 오른다)	AGI(민첩함[agile] 공격속도와 회피률이 오른다)	MAN	LUK(행운[luck] 크리티컬과 완전 회피가 오른다)
기병	20	10	5	25	15	5	10
포병	25	5	5	25	10	5	10
궁병	15	20	5	15	15	5	10
근거리	5	5	25	10	5	25	10

1. STR, DEX, INT : 유닛의 성장(업그레이드)에 따라서 고정적으로 변화
2. VIT, AGI, MAN, LUK: Lv 이 오르면 유저가 직접 선택할 수 있는 유닛의 능력치

계열별 고정 능력 증가치

직업	STR	DEX	INT
기병	2	2	1
포병	2	1	2
궁병	1	1	3
근거리	3	1	1

계열별 능력 가중치

직업	STR	DEX	INT	STA	AGL	MAN	LUK
기병	75%	40%	35%	50%	25%	0%	25%
포병	90%	40%	15%	75%	0%	0%	25%
전사	45%	90%	10%	0%	50%	25%	25%
궁병	15%	40%	90%	0%	0%	75%	25%

기본능력치 공식

다음 단계에서 추가

유닛 능력치 표

다음 단계에서 추가

기본 경험치 공식

기본 경험치 공식

1. LV1 – LV20: $CL \cdot (4 \cdot CL^2) + 56$
2. LV21-LV40: $CL \cdot (4 \cdot CL^2) + 4500$

캠페인 또는 유저와의 경험치 공식

1. 승리시: $10 + (CL \cdot 2)$
2. 패배시: $2 + (CL \cdot 2)$

캠페인 시나리오

Caution: 본 시나리오는 이해를 돕기 위해 천년의신화 의 시나리오를 차용하였습니다.

시나리오는 참조를 위한 예시의 형태로 작성되었으며 실제 Version 에서는

신규 시나리오를 구성하게 됩니다.

실제 적용되는 시나리오는 각 국가의 주요사건을 기반으로 하여 작성됩니다.

백제

제 1 장 다소성 전투

1 퀘스트

가) 태자는 다소성으로 간다.(태자는 살아 남아야 한다.)

나) 적군을 섬멸하라.(태자와 목라군자는 살아 남아야 한다.)

2 시나리오

- 3 4 세기 초 한강유역에는 백제가 강력한 국가로 성장하고 있었다.
그리고 지금 백제의 영웅 근초고왕은 황색 깃발을 앞세운 황제군을 이끌고
정복의 노정을 시작하려 하고 있다.
- 4 콘티
- 가) 근초고왕: 태자야, 우리 백제가 어떻게 세워졌는지 아느냐?
- 나) 태자(근구수왕):오래 전 부여에서 내려오신 온조대왕과 비류대왕께서 이곳에
나라를 세우셨다고 들었습니다.
- 다) 근초고왕: 그래 이제 그분들의 옛 터전이었던 부여의 땅을 되찾을 때가 됐다.
- 라) 태자(근구수왕): 그러나 이곳을 호시탐탐 노리는 북쪽의 고구려가 마음에 걸립니다.
- 마) 근초고왕: 고구려와의 일전은 피할 수 없을 것이다. 그렇다면 고구려의 세력이 더
강성해지기 전에 우리가 먼저 선수를 치는 것도 좋은 방안 이겠지.
- 바) 태자(근구수왕): 대왕마마, 저를 선봉에 서게 해 주십시오.
- 사) 근초고왕: 기특하구나, 그러면 먼저 가야국 변경에 있는 다소성으로 가서 목라근자
장군을 도와 가야의 세력을 꺾고 백제의 힘을 만방에 떨쳐 보이도록 해라.
- 아) 태자(근구수왕): 알겠습니다. 바로 출발하도록 하겠습니다.

제 2 장 가야 7 국

- 1 퀘스트
- 가) 철광을 점령하라. (모든 영웅들은 살아남아야 한다.)
- 나) 적을 섬멸하라.
- 2 시나리오
- 3 무사히 다소성 전투를 마치고 다소성 북쪽의 철광 광산을 점령하여야 하는데 가야
인들이 굳건하게 철광 광산을 지키고 있다. 이에 근초고왕은 기병대를 이끌고
광산을 점령하기 위해 나서는데.
- 4 콘티
- 가) 근초고왕: 위례성에서 태자의 활약 소식을 들었다. 태자가 이렇게 용맹하게
성장했다니 기쁘기 한량없구나.
- 나) 태자(근구수왕): 성은이 망극하옵니다. 모두가 대왕마마의 은공이옵니다.
- 다) 근초고왕: 하하하. 대견하구나. 목라근자 장군. 철을 얻을 수 있는 광산은 발견했소?
- 5 목라근자: 예. 다소성 북쪽에서 군사들을 무장시키기에 충분한 양의 많은 철을
보유한 광산을 발견하였습니다. 그러나 가야인들이 그 광산을 지키고 있어 쉽게
물리 칠 수는 없을 것 같습니다.
- 가) 근초고왕: 내가 이끌고 온 기병들이 이번 전투에서 선봉에 나설 것이요.
- 나) 목라근자: 그렇다면 지금이라도 공격이 가능할 것입니다.
- 다) 근초고왕: 알겠소. 장군은 한시 바빠 철광을 확보하도록 하시오.
- 라) 목라근자: 네 알겠습니다.

제 3 장 고해진국

- 1 퀘스트

- 가) 막고해는 우회성으로 가서 태자를 만난다.(막고해는 살아 남아야 한다.)
- 나) 적을 섬멸하라
- 2 시나리오
 - 가) 가야국을 모두 정벌한 백제는 북쪽의 고구려로 시선을 돌리게 되지만 후방에 위치한 고해진국, 침미다례국에 대한 방비를 먼저 세우고자 한다.
이에 근초고왕은 막고해를 태자가 있는 우회성으로 보내어 고해진국을 점령하고 후방을 든든히 하고자 시도하는데..
- 3 콘티
 - 가) 근초고왕: 드디어 가야국을 정복했다. 이제야 말로 북벌을 시작할 때가 왔도다
 - 나) 목라근자: 폐하, 말씀드리기 송구스럽사오나 이 땅 서쪽 평야지역에 있는 고해진국과 침미다례국을 먼저 점령 하시는 것이 후일을 위해서 나을 것이라 사려됩니다.
 - 다) 막고해: 나도 그 나라들에 대해서 들었지만, 오늘 가야국을 복속 시켰다는 소식을 들으면 스스로 행복하지 않겠소이까?
 - 라) 목라근자: 그렇지 않소. 그곳은 끝없는 평야가 이어진 기름진 땅이요. 비록 지금은 그들의 힘이 미약하다고 하나 우리가 북벌을 시작할 때는 후방의 위협이 될 수 있소이다.
 - 마) 근초고왕: 목라근자 장군의 말이 맞소. 다음엔 그 나라들을 정벌해야 할 것이요. 막고해 장군은 지금 태자가 있는 우회성으로 가서 태자를 도와 먼저 고해진국을 점령하시오.
 - 바) 막고해: 네 분부대로 하겠사옵니다.

제 4 장 침미다례국

- 1 퀘스트
 - 가) 적군을 섬멸하라.(조선소가 파괴되어서는 안된다.)
- 2 시나리오
 - 가) 바다와 인접한 침미다례국을 공략하기위해서 근초고왕은 막고해 장군에게 협선을 만들어 공략할 것을 지시한다. 이에 침미다례국은 조선소를 공략하고자 시도하게 되고 막고해 장군은 조선소를 지키면서 협선을 만들어야 하는 중요한 임무를 수행하게 된다.
- 3 콘티
 - 가) 근초고왕: 고해진국을 정벌한 태자의 승전보가 위례성에 있는 내 귀에도 들려와 기쁜 마음을 이루 말할 수 없었다.
 - 나) 태자(근구수왕): 망극하옵니다. 아직 몇몇 부족들이 남아 있으나 침미다례국을 정벌하면 모두들 행복할 것입니다.
 - 다) 근초고왕: 막고해 장군. 침미다례국은 바다에 인접해 있으니 바다와 육지에서 함께 공격하는 것이 중요하오. 조선소에서 협선을 만들어 사용하도록 하시오.
 - 라) 막고해: 알겠사옵니다 폐하

제 5 장 신라군을 저지하라

1 퀘스트

- 가) 태자는 성안으로 들어가서 목라군자를 만난다.(태자는 살아남아야 한다.)
- 나) 동쪽의 적 군량저장소(방앗간)을 파괴하고 적을 섬멸한다.

2 시나리오

- 가) 마한지역과 가야를 완전히 장악한 근초고왕은 강성해진 국력을 바탕으로 고구려와의 대규모 전쟁을 준비하고 있었다. 그러나 백제의 동쪽에서는 주변 국가를 차례로 복속 시키면서 또 하나의 강대한 국가를 만들고 있는 신라가 새로운 세력으로 부상하고 있었다.

3 스놉시스

- 가) 태자(근구수왕): 대왕마마. 고구려는 지금 연나라와의 계속된 전쟁으로 국력이 많이 쇠퇴하였을 것이니 우리가 먼저 공격하는 것이 어떻겠습니까?
- 나) 근초고왕: 음. 아니다. 고구려와의 전쟁을 시작하기 전에 신라와의 관계를 결정지어야 한다. 만일 우리가 고구려를 공격하는 사이 신라가 쳐들어온다면 큰 어려움을 겪게 될 것이다.
- 다) 고흥: 대왕마마, 큰일이옵니다. 신라가 대규모 병력을 가야지역으로 이동시키고 있다고 합니다. 지금 그곳을 지키고 있는 목라군자 장군만으로는 지키기 어려울 것이니 원군을 보내심이 옳은 줄로 아뢰입니다.
- 라) 근초고왕: 결국 신라와도 매듭을 지어야 할 때가 왔구나...
- 마) 태자(근구수왕): 대왕마마, 저를 보내주십시오. 제가 가서 황제군의 용맹함을 보여주고 오겠습니다.
- 바) 근초고왕: 좋다. 가거라. 그러나 그동안 국력을 키운 신라의 공격이 만만치는 않을 것이다. 부디 조심하거라.
- 사) 태자(근구수왕): 염려마십시오. 반드시 승리하고 돌아오겠습니다.

제 6 장 외교전

1 퀘스트

- 가) 동쪽 성의 신라군을 섬멸하여 성을 점령하라(태자, 고흥은 살아 남아야 한다)
- 나) 고흥을 신라 진영까지 데려간다. (태자 고흥은 살아남아야 한다.)

2 시나리오/콘티

- 가) 고흥: 대왕마마께서는 태자님의 승전 소식을 듣고 매우 만족해 하십니다.
- 나) 태자(근구수왕): 그러나, 아직 신라군이 물러가지 않고 있어 걱정입니다.
- 다) 고흥: 저에게 힘 안들이고 신라군을 돌려보낼 좋은 방법이 있으니 걱정 마십시오.
- 라) 태자(근구수왕): 그것이 무엇이옵니까?
- 마) 고흥: 저는 대왕마마의 명을 받고 신라와 화친을 맺기 위해서 왔습니다. 곧 있을 고구려와의 전쟁을 대비해 국력을 이곳에서 모두 소진 시킬수는 없기 때문입니다.
- 바) 태자(근구수왕): 그러나 그들이 이곳까지 와서 쉽게 화친하지는 않을 것 아닙니까?

- 사) 고흥: 예, 맞는 말씀입니다. 그래서 화친을 맺기 전에 신라의 중요한 전략 거점을 점령해 그들에게 본보기를 보여주어야 할 것입니다.
- 아) 태자(근구수왕): 제가 어떻게 하면 되는지 말씀만 해 주십시오
- 자) 고흥: 우선 신라군에게 빼앗긴 동쪽 성을 공격해 빼앗으십시오.
- 차) 태자(근구수왕): 지금까지 여러 차례 그 성을 다시 빼앗기 위해 시도 했지만 번번히 실패했습니다. 쉽지 않을 것입니다.
- 카) 고흥: 하지만 힘이 뒷바침 되지 않는다면 회담은 의미가 없습니다. 반드시 그 성을 빼앗아 신라에게 백제의 저력을 보여주어야 회담이 성공할 수 있을 것입니다.
- 타) 태자(근구수왕): 알겠습니다. 그럼 반드시 성을 다시 탈환하겠습니다.
- 파) 고흥: 태자께서 성을 점령하시면 저는 신라군의 진영으로 가서 신라 장수를 만나 담판을 짓고 오겠습니다.
- 하) 태자(근구수왕): 너무 위험하지 않겠습니까?
- 가) 고흥: 이 한몸 나라에 바치기로 맹세했는데 무엇이 두렵겠습니까?
- 나) 태자(근구수왕): 반드시 성을 공략하도록 하겠습니다.

제 7 장 치양 전투

1 퀘스트

- 가) 지원군이 올 때까지 버텨라.(태자는 살아 남아야 한다.)
- 나) 적을 섬멸하라

2 시나리오

- 가) 고구려는 연나라와의 힘겨운 싸움이 끝나자 넓은 평야를 가진 백제로 눈을 돌렸다. 고구려와 백제가 국경을 이루고 있던 곳은 예전 낙랑군이 주둔하였던 곳(지금의 황해도 지역)으로 고구려에게는 서해의 해상권을 장악하기 위한 발판이기도 했다. 고구려는 369 년 국왕이 직접 군사를 이끌고 백제의 전방기지인 치양에 대한 공격을 감행했다.

3 콘티

- 가) 막고해: 대왕마마. 지금 고구려의 대군이 국경을 넘어 치양 지역을 점령했다고 하옵니다.
- 나) 근초고왕: 결국 오고야 말았구나 그러나 우리에게도 그 지역은 물려설 수 없는 곳이다.
- 다) 고흥: 그렇습니다. 치양을 내주면 고구려는 서해를 마음대로 드나들며 우리 백제의 배후를 노릴 수 있게 됩니다. 반드시 다시 찾아야 합니다.
- 라) 근초고왕: 좋다. 전군 공격준비를 하도록 하라. 그리고 막고해 장군은 선발대를 이끌고 치양 지역으로 가서 고구려군이 더 이상 남하하지 못하도록 방어선을 구축하라.
- 마) 막고해: 알겠습니다. 폐하
- 바) 근초고왕: 고구려 국왕이 직접 출전했다고 하니 짐이 직접 나가겠다. 태자는 막고해 장군과 함께 고구려군의 남하를 저지하라 짐이 구원군을 이끌고 곧 가겠노라.

사) 태자(근구수왕): 알겠습니다. 폐하

제 8 장 패하 전투

1 퀘스트

가) 적을 섬멸하라

2 시나리오/콘티

가) 막고해: 폐하 고구려 군이 또 다시 대군을 이끌고 쳐들어 왔다 하옵니다. 즉시 출병을 해야 할 줄로 아옵니다

나) 근초고왕: 음 꼭 2 년 만이로군

다) 고흥: 저번 공격은 고구려가 연나라와의 전쟁을 끝낸 직후 여서 쉽게 돌아갔지만. 이번은 다를 것이옵니다.

라) 근초고왕: 나도 그렇게 생각하오 그러나 이번 기회에 고구려를 꺾고 북방진출의 교두보를 마련할 것이오.

마) 고흥: 고구려 군이 쳐들어온 패하는 넓은 강이 가로 막고 있는 곳입니다. 배를 만들어 전투에 사용하는 것이 좋을 것이옵니다.

바) 근초고왕: 알겠소. 막고해 장군 출전준비를 하시오.

사) 막고해: 병사들은 이미 준비되었습니다. 명령만 내리시면 언제라도 출병할 수 있습니다.

아) 근초고왕: 좋소 그럼 당장 출전하도록 합시다.

고구려

제 1 장 석현성 전투

1 퀘스트

가) 갈로 장군을 만난다. (광개토대왕은 살아 남아야 한다.)

나) 적군을 섬멸한다. (광개토대왕은 살아 남아야 한다.)

2 시나리오

가) 4 세기 중반 백제군의 공격으로 고구려의 고국원왕이 전사하게 되자 고구려와 백제의 관계는 심하게 악화되었다. 이후 고구려는 백제에게 빼앗긴 지역을 수복하고 선왕의 복수를 하기 위한 힘을 기르고자 체제 정비 작업을 계속하였다. 반면 백제는 4 세기말 왕권을 둘러싼 내부 분열로 인해 차츰 국력이 약해지고 있었다.

3 콘티

가) 도림: 폐하, 지금 백제의 무리들이 갈로 장군이 지키고 있는 석현성을 공격하고 있다는 급보가 전해졌습니다.

나) 광개토대왕: 무엇이? 내 언젠가 선대의 원한을 풀기위한 일전을 치루리라 생각하던 참이었는데 오히려 잘 됐소. 오늘 오만한 백제 정벌의 대업을 시작하겠소. 그대는 군졸들을 모아 출전 채비를 하시오.

다) 도림: 예 알겠습니다.

제 2 장 관미성 전투

1 퀘스트

가) 지원군이 올 때까지 적을 막아라.(갈로와 도림은 살아남아야 한다.)

나) 적군을 섬멸하라

2 시나리오/콘티

가) 갈로: 하하하, 주군의 위용에 백제군은 모두 성을 버리고 도망갔사옵니다. 하하하

나) 광개토대왕: 그러나 백제는 반드시 어디엔가 강력한 방어진을 치고 있을 것이오.
오늘 싸운 적은 백제의 진면목이라 할 수 없소.

다) 도림: 그렇다면 관미성일 것입니다. 관미성은 바다와 절벽으로 둘러 싸여 있는
천혜의 요새라 접근하기 어려운 곳 입니다.

라) 광개토대왕: 그대들은 지금 즉시 날랜 군졸들을 이끌고 관미성으로 가서 백제군이
성밖으로 나오지 못하도록 단단히 방비하면서 짐을 기다리시오. 짐이 정예군을
이끌고 가서 친히 그들을 치겠소.

마) 갈로, 도림: 예 알겠습니다. 주군

제 3 장 백제의 항복

1 퀘스트

가) 동쪽으로 우회하여 백제의 남당을 파괴하라 (광개토대왕은 살아 남아야 한다.)

2 시나리오

가) 백제의 관미성을 점령한 고구려는 서해의 해상권을 장악하였다. 한편, 계속되는
고구려의 공격에 국가적 위협에 빠진 백제는 그 동안의 방어적 자세를 바꿔
적극적인 반격에 나섰고 양국은 밀고 밀리는 대치국면으로 빠져들고 있었다.

3 콘티

가) 광개토대왕: 백제군의 공격이 그치질 않고 있어 소모전이 되고 있소. 전쟁이
이렇게 계속된다면 앞으로 우리 고구려에도 큰 어려움을 끼칠 수 있으니 이제
백제의 도성을 직접 공격하여 항복을 받아내도록 하겠소

나) 맹광: 우리와 대치하고 있는 백제군의 기세가 막강해서 정면 공격으로는 승부를
내기가 어렵습니다.

다) 도림: 제게 좋은 생각이 있습니다.

라) 광개토대왕: 말씀해 보시오.

마) 도림: 우리와 대치한 서쪽의 백제군은 만만치 않은 상대입니다. 방비가 소홀한
동쪽으로 병력을 보내 전선을 우회하여 적의 도성을 장악한다면 나머지 백제군도
항복하지 않을 수 없을 것입니다.

바) 맹광: 하지만 우리가 진지를 비운다는 것을 백제가 알게돼 이곳을 공격해 온다면
오히려 이쪽이 더 위험하지 않겠소이까?

사) 광개토대왕: 맹광 장군의 말씀도 일리가 있소. 그렇다면 백제군이 눈치채지
못하도록 야음을 틈타 전선을 우회하도록 합시다.

아) 맹광, 도림: 예 알겠습니다. 주군

제 4 장 신라복속

1 퀘스트

가) 적군을 섬멸하라

2 시나리오

가) 도성을 점령당한 백제의 왕은 고구려에 신하의 예를 다할 것을 맹세하며 항복했다. 이렇게 백제 정벌은 끝난 것 같았으나 백제는 가야와 연합하여 새로운 기회를 엿보고 있었다. 백제가 고구려에게 항복한 3 년 뒤 고구려는 신라로부터 구원을 요청 받았다. 백제와 가야연합이 신라를 공격하였기 때문이었다. 그러나 그것은 또한 고구려에게 한반도 전역을 지배할 기회가 되기도 했다.

3 콘티

가) 도림: 주군, 신라로부터 급보가 들어왔습니다.

나) 광개토대왕: 급보라니? 무슨 내용이오?

다) 도림: 백제와 가야의 잔당이 연합하여 신라를 공격하고 있으니 도와달라는 요청입니다.

라) 광개토대왕: 백제의 도성을 점령하여 그들의 항복을 받은 것이 바로 얼마전의 일인데 어찌 감히 군사를 일으켜 전란을 일으킨단 말인가...

마) 도림: 우리의 다음 정복지가 요동지역인 것을 감안한다면 후방이 안정되어야 하옵니다. 만일 백제가 신라를 정복한다면, 후방에서 백제를 견제할 세력이 사라져 후일 어려움을 겪게 될까 두렵습니다.

바) 광개토대왕: 음, 옳은 말이오. 내 친히 백제를 벌하러 군대를 이끌고 신라로 가겠소. 장군들은 출전 준비를 서두르시오

제 5 장 북벌의 시작

1 퀘스트

가) 적군을 섬멸하라

2 시나리오/콘티

가) 맹광: 주군, 이제 백제와 신라는 더 이상 걱정할 필요가 없으니 북쪽으로 우리 고구려의 기개를 떨쳐야 하지 않겠습니까?

나) 광개토대왕: 그대의 말이 맞소, 이런 날이 오기를 오래전부터 기다려왔소.

다) 도림: 그러나 북쪽의 후연은 만만한 상대가 아닙니다. 비록 탁발씨의 전투에서 패해 지금 속군성에 웅거하고 있지만 그들의 전력은 상당하다고 들었습니다.

라) 태자(장수왕): 속군성은 방비가 삼엄하여 쉽게 공격하지 못할 것이옵니다. 그러나 물길을 통해 속군성 뒤로 병력을 보내어 진영을 갖추고 앞뒤에서 공격을 가한다면 버티지 못할 것이옵니다.

마) 광개토대왕: 하하하 기특한지고...태자의 지략이 몰라보게 늘었구나. 이번 속군성 공격은 태자에게 맡길 터이니 실수없이 성을 빼앗도록 해라

바) 태자(장수왕): 예 알겠습니다. 반드시 속군성을 빼앗겠습니다.

제 6 장 요동성 전투

1 퀘스트

가) 광개토대왕은 요동성 넘어를 공략할 수 있는 교두보를 확보하여야 한다.

나) 적군을 섬멸하라

2 시나리오/콘티

가) 광개토대왕: 다음은 요동성이다.

나) 도림: 요동성을 점령하면 우리는 요하에 이르는 광대한 영토를 얻게 될 것입니다.

다) 광개토대왕: 그동안 얼마 오랫동안 꿈꿔 오던 일이란 말이오?

라) 갈로: 그렇습니다. 대왕마마. 이제는 그 어느 나라도 우리 고구려를 우습게 볼 수 없을 것이옵니다.

마) 광개토대왕: 나와 도림 장군은 선봉대를 이끌고 먼저 요동성을 공격하겠소. 갈로 장군은 본진에서 군졸들을 보내어 우리를 지원하도록 하시오.

바) 갈로: 예, 분부대로 하겠습니다.

사) 광개토대왕: 단숨에 요동성을 점령하도록 합시다. 자 출전 준비를 하시오.

제 7 장 북연왕의 탈출

1 퀘스트

가) 북연의 왕을 탈출시켜라(북연의 왕과 갈로는 살아남아야 한다.)

2 시나리오

가) 요동지방을 확보한 고구려는 동아시아 최강자로서의 위용을 과시하고 있었다. 한편, 장수왕은 광개토대왕의 뒤를 이어 왕권을 물려받았다. 또 한명의 위대한 왕이 탄생한 것이다. 고구려와의 전투에서 계속된 패배로 국력이 쇠약해진 후연이 망하자 고구려인에 의해 북연이 세워졌다. 고구려는 북연과 원만한 외교 관계를 가지며 다른 북방민족들을 견제하고 있었다. 그러나 점점 그 세력이 강성해지고 있는 북위에 의해 북연은 멸망의 위기에 처한다

3 콘티

가) 장수왕: 북위의 공격을 받은 북연의 왕이 도움을 요청해 왔소. 도움이 함락될 위기에 처해 있으나 아무런 대책이 없다고 하오. 경들의 생각은 어떠시오.

나) 맹광: 북연은 우리와 같은 민족이 세운 나라로 오랫동안 좋은 관계를 유지해온 이웃인데 어찌 모른 척 할 수 있겠습니까?

다) 도림: 그러나 북연을 공격하고 있는 북위는 날로 강성해지고 있습니다. 전면적인 전쟁은 피하며 실리를 얻고 북연의 왕을 고구려로 받아들여 명분을 얻는다면 이보다 더 좋은 전략은 없을 것입니다

라) 장수왕: 그대의 말이 맞소. 북연의 왕을 받아들이는 것이 가장 좋은 방안인 것 같소.

마) 갈로: 신 갈로, 그 일을 맡아서 하겠습니다.

바) 장수왕: 하하하, 역시 장군의 용맹과 충성은 따를 자가 없을 것이오. 가서 북연의 왕을 무사히 데려 오도록 하시오.

사) 갈로: 예 알겠습니다.

제 8 장 水攻(수공)

1 퀘스트

- 가) 장수왕은 강을 막고 있는 독을 터라 (장수왕은 살아 남아야 한다)
- 나) 적을 섬멸하라

2 시나리오

- 가) 고구려의 속국상태에서 벗어나려던 백제와 신라의 노력은 나제동맹이라는 국가적 군사 동맹을 이루어냈다. 그러나 고구려의 장수왕은 평양성으로의 천도를 추진하며 강력한 남진정책을 추구했다. 그 결과 고구려와 나제동맹이라는 두 세력이 한반도에서 대치하게 되었다.

3 콘티

- 가) 도림: 우리 고구려를 배반한 백제를 벌하기 위해 출전한 아군이 백제의 계략에 말려 위험한 지경에 빠졌다 하옵니다.
- 나) 장수왕: 무엇이? 자세히 말해 보시오
- 다) 도림: 맹광장군이 이끄는 우리 고구려군이 백제와의 국경선을 넘었사온데 백제가 강물을 막아놓고 우리 군이 강을 건너기만을 기다리고 있다고 하옵니다.
- 라) 장수왕: 그렇다면 우리 군이 강을 건널 때 물길을 터서 수장을 시키겠다는 속셈이 아니요?
- 마) 도림: 그렇사옵니다.
- 바) 장수왕: 내 직접 국경선을 넘어 백제로 가겠소. 그대는 맹광장군에게 가서 이르시오. 내가 신호하기 전에는 강을 넘지 말라고..내 백제의 계략을 거꾸로 이용하여 그들을 벌하겠소.
- 사) 도림: 예 알겠습니다.

신라

제 1 장 태자구출

1 퀘스트

- 가) 태자를 찾아라 (김유신은 살아남아야 한다.)
- 나) 적군을 섬멸하라. (태자와 김유신은 살아남아야 한다.)

2 시나리오

- 가) 7세기 중반 백제는 신라에 대해 강력한 공격을 전개하여 40여 개의 성을 빼앗고 고구려군과 연합하여 당항성을 공격, 신라와 당의 해로를 막으려고 하였다. 결국 신라는 한반도를 제후국으로 삼으려는 야심을 가진 당나라와 위험한 동맹을 맺게 되면서 백제 고구려를 상대로 한 힘겨운 전쟁을 계속하고 있었다.

3 콘티

- 가) 천존: 대왕마마. 큰일났습니다. 태자께서 상주를 침범한 백제군과 싸우다가 그만 본진과의 연락이 끊어졌다 하옵니다.

- 나) 무열왕: 무엇이? 얼마 전 백제군의 공격으로 공주를 잃었는데 이제 태자까지 잃는단 말인가?
- 다) 김유신: 아직 낙망하시기에는 이르웁니다. 태자께서는 무예가 출중하고 용맹하시니 분명 살아 계실 것이웁니다. 제가 지금 상주로 가서 태자님을 무사히 모셔오도록 하겠습니다.
- 라) 무열왕: 오~. 고맙소 장군. 내 장군만 믿겠소

제 2 장 화랑도

- 1 퀘스트
가) 태자를 금성까지 무사히 데려간다. (태자와 천존, 관창은 살아남아야 한다.)
- 2 시나리오/콘티
가) 김유신: 다행히 상주의 백제군은 물리칠 수 있었습니다. 저는 이곳에 계속 남아 적의 동태를 살펴야 합니다. 태자께서는 속히 대왕마마가 계신 금성으로 가십시오.
나) 태자(문무왕): 장군 덕분에 목숨을 건졌습니다. 정말 고맙습니다. 돌아가 장군의 전공을 대왕마마께 아뢰겠습니다.
다) 김유신: 예, 감사합니다. 천존 장군, 태자님을 호위하여 금성으로 돌아가시오.
라) 천존: 예, 분부대로 하겠습니다.
마) 태자(문무왕): 감사합니다. 장군. 나중에 다시 뵙겠습니다.

제 3 장 황산벌 전투

- 1 퀘스트
가) 관창은 백제의 진영에 가서 계백을 만난다.(관창, 김유신은 살아남아야 한다.)
나) 적군을 섬멸한다.
- 2 시나리오
가) 고구려가 당나라와의 분쟁에 발목이 잡혀있는 사이 신라는 백제에 대한 대대적인 공격을 준비하였다. 그러나 백제의 의자왕은 국정을 내버려 둔 채 방탕한 상황에 빠지게 되어 국력은 날로 쇠퇴해져 갔다. 많은 충신들이 왕에게 간하여 보았지만 허사였다. 결국 신라의 군대가 백제의 도성 가까이에까지 이르게 되고 다급해진 백제는 명장 계백을 보내 신라군을 막게하였다.
- 3 콘티
가) 무열왕: 큰일이오. 이 황산벌을 지나 당나라와 힘을 합쳐 백제를 멸하여야 할 터인데 계백의 결사대에 막혀 이렇게 시간만 보내고 있으니 이를 어찌한단 말이오
나) 김유신: 백제의 계백은 가족들마저 죽이고 전장에 나왔다 하웁니다. 죽기를 각오하고 대항하는 기세에 밀리고 있습니다. 무언가 분위기를 바꿔 아군의 사기를 높일 조치가 필요합니다.
다) 태자(문무왕): 그것이 무엇이겠습니까? 참으로 답답합니다.
라) 관창: 신 관창아뢰웁니다. 적이 죽기를 각오하고 싸움에 임한다면 우리 신라 역시 죽기를 각오하고 그들과 싸우는 기개를 보여야 땅에 떨어진 병사들의 사기를 올려 적을 무찌를 수 있을 것입니다.

- 마) 무열왕: 옳은 말이로다. 그러나 누가 그런 일을 할 수 있단 말인가?
- 바) 관창: 비록 신이 부족한 점이 많으나 제게 그일을 맡겨 주신다면 병사들의 사기를 높이겠습니다.
- 사) 김유신: 네가 말한 것은 바로 죽음의 길이다. 그래도 할 수 있겠느냐?
- 아) 관창: 신라의 화랑으로서 어찌 목숨에 연연할 수 있겠습니까? 제가 죽어 백제를 멸하고 삼한을 통일할 수 있다면 기꺼이 죽겠습니다.
- 자) 무열왕: 장하다. 그대와 같은 화랑이 있다니..네 뜻이 정 그러하다면 지금 즉시 달려가 계백과 싸워라
- 차) 관창: 지금 당장 가겠습니다.

제 4 장 백제의 멸망

- 1 퀘스트
 - 가) 적군을 섬멸하라
- 2 시나리오
 - 가) 계백의 결사대를 황산벌에서 물리친 신라군은 소부리 지역에 집결하여 백제와의 마지막 결전을 준비하고 있었다. 한편 당나라 군대 역시 바다를 건너 백제의 도성을 공격하기 위해 기다리고 있었다.
- 3 콘티
 - 가) 무열왕: 장군 당나라 군대가 도성 서쪽에 집결했다고 하니 이제 마지막 결전을 치를 때가 온 것 같소. 그래, 당군의 상황은 어땠소?
 - 나) 김유신: 비록 그들의 힘이 필요하다고는 하나 당군의 무례함이 도를 넘어서고 있습니다.
 - 다) 무열왕: 우리가 백제와 고구려를 멸한 후에는 당나라와 사위 이겨야만 진정한 통일을 이룰 수 있을 것이요.
 - 라) 김유신: 명심하겠습니다. 그러나 우선은 백제의 도성을 점령하는 일이 급선무일것입니다.
 - 마) 무열왕: 장군의 말이 맞소. 백제의 도성은 방비가 탄탄할 터이니 각별히 조심해서 싸움에 임하도록 하시오.
 - 바) 김유신: 예, 내일 당군과 연합으로 도성을 공격하기로 했습니다.
 - 사) 무열왕: 이번 싸움에서 우리가 이긴다면 삼국통일의 대업중 한가지를 이루게 되는 것이요. 부디 성공하도록 하시오.
 - 아) 김유신: 명심하겠습니다. 대왕마마

제 5 장 고구려의 멸망

- 1 퀘스트
 - 가) 고구려군을 섬멸하라 (문무왕과 김유신은 살아 남아야 한다.)
 - 나) 당군을 섬멸하라
- 2 시나리오

가) 백제를 정복한 나당 연합군은 고구려를 공격하였으나 연개소문이 이끄는 고구려의 강력한 저항에 매번 패전을 거듭하였다. 그러나 연개소문이 죽고 고구려에 내분이 일어나자 강력하던 고구려의 국력은 급격히 쇠퇴하기 시작하였고 668 년 다시 전열을 갖춘 나당 연합군은 남부와 북부에서 동시에 공격을 감행하여 고구려의 숨통을 조여오고 있었다.

3 콘티

- 가) 김유신: 연개소문이 죽고 그 아들들 사이에 내분이 일어난 고구려는 이제 종이 호랑이에 불과합니다. 대왕마마.
- 나) 문무왕: 그러나 고구려는 큰 나라요. 지금은 비로 그 위세가 약해졌다고 하나 만만히 볼 상대는 아닐 것이오.
- 다) 원효: 옳으신 말씀이옵니다. 그러나 이제 고구려의 명이 다한 모양입니다.
- 라) 문무왕: 원효대사. 특별한 비책이라도 있소?
- 마) 원효: 지금 고구려는 평양성과 장안성에서 방어를 하고 있사온데 이 두성에 주둔한 고구려 군이 서로 반목하여 협동 작전을 하고 있지 못하고 있다고 합니다.
- 바) 문무왕: 오 그런 일이 있다니...대사의 말대로 고구려도 그 운이 다했나 보구려.
- 사) 김유신: 지금 당군이 장안성을 맡고 우리 신라가 평양성을 맡아 공격할 채비를 서두르고 있사오니 틀림없이 고구려를 멸할 수 있을 것이옵니다.
- 아) 원효: 평양성과 장안성을 점령하여 고구려를 멸한 후에 당군이 과연 순순히 돌아갈지 걱정입니다.
- 자) 김유신: 그렇지 않을 것입니다. 그래서 당군에 대한 대비도 갖추고 있어야 할 것입니다.
- 차) 문무왕: 장군만 믿겠소. 우선 고구려를 멸하시오. 그리고 당군을 조심하시오.
- 카) 김유신: 알겠습니다. 대왕마마

제 6 장 정찰

1 퀘스트

가) 당의 모든 봉수대를 파괴하라. (김유신, 천존은 살아남아야 한다.)

2 시나리오/콘티

- 가) 김유신: 고구려를 멸한 이후 당의 야욕이 만천하에 드러났습니다. 대왕마마.
- 나) 문무왕: 조만간 그들의 대공세가 있지 않겠소?
- 다) 천존: 그럴 것이옵니다. 당군은 이미 여러 곳에 봉수대를 짓고 연막을 피워올려 우리의 정찰을 방해하고 있습니다. 그들이 어떤 작전으로 나올지 파악하기 어려운 형국이옵니다.
- 라) 문무왕: 무슨 대책이 없겠소?
- 마) 김유신: 신과 천존 장군이 물길을 이용하여 적진을 둘러볼 작정이옵니다. 적의 동태를 살피는 한편 당군의 봉수대를 모두 파괴하여 적의 동태를 훤히 들여다 볼 수 있도록 하겠습니다.
- 바) 문무왕: 장군의 나이도 있는데 너무 위험하지 않겠소?
- 사) 김유신: 천존 장군이 신과 함께 가니 대왕께서는 아무 걱정 하지 마시옵소서.

- 아) 천존: 염려마시옵소서. 신이 김유신 장군을 안전하게 모시겠습니다.
- 자) 김유신,천존: 그럼 신들은 이만 출발하도록 하겠습니다.
- 차) 문무왕: 그대들의 무운을 비오.

제 7 장 영토수복전쟁

1 퀘스트

- 가) 당의 공격으로부터 진지를 지켜라 (김유신은 살아남아야 한다.)
- 나) 천존장군이 발견한 지역에 진지를 세우고 적을 섬멸하라.

2 시나리오/콘티

- 가) 김유신: 대왕마마, 대동강을 넘어 남쪽의 당군과 대치중인 우리 신라군이 당의 공격에 수세에 몰려 있다고 하옵니다.
- 나) 문무왕: 그곳에 지원을 보내야 하지 않겠소?
- 다) 김유신: 신이 직접 강을 건너 진지를 방어할 생각이옵니다. 그러나 당군의 공격이 그곳으로만 집중되니 후방에서 지원군을 계속 보내야만 버틸 수 있을 것입니다.
- 라) 문무왕: 원효 대사께서 김유신 장군을 도와 지원군을 보내도록 하시오.
- 마) 원효: 예. 알겠습니다. 대왕마마. 그러나 계속 지원군만으로 그곳을 지킬 수는 없을 것입니다. 대동강 너머 다른 곳으로 병력을 보내 양쪽에서 협공을 가해야 당군을 몰아낼 수 있을 것이옵니다.
- 바) 김유신: 대사의 말씀이 옳습니다. 강을 건너 적당한 지점을 찾아 견고한 진지를 만들 수 있다면 적을 양쪽에서 견제하고 공격할 수 있을 것이옵니다.
- 사) 문무왕: 그렇다면 김유신 장군이 대동강 남쪽의 진지를 방어하고 원효 대사가 지원군을 보내는 동안 천존 장군이 새로 진지를 만들 곳을 찾도록 하시오.
- 아) 천존: 예. 그럼 신은 바로 출발하도록 하겠습니다.
- 자) 문무왕: 이번 전투로 대동강 유역의 당군을 완전히 몰아낼 수 있다면 당이 이곳에 주둔할 수 있는 근거지가 없어지게 될 것이요. 모든 장수들은 이번 전투의 중요성을 다시 한번 명심하도록 하시오.

제 8 장 매소성 전투

1 퀘스트

- 가) 적군을 섬멸하라

2 시나리오

- 가) 옛 백제와 고구려 유민까지 가세한 신라군은 당나라를 상대로 한 전쟁에서 점차 유리한 위치를 차지하게 되었다. 당나라는 초조해 졌다. 원정군이었던 당군은 겨울을 맞아 보급이 원활하지 못했기 때문에 부족한 군량을 보충하기 위해 신라의 군량 저장소인 매소성을 공격하려 했다.

3 콘티

- 가) 옛 백제와 고구려의 유민들까지도 우리를 도와 대당 전쟁에 적극적으로 나서고 있습니다. 대왕마마.

- 나) 문무왕: 비록 나라가 망하긴 했어도 그들 역시 이 땅의 백성들이 아니오 외적인 당군에게 조상 때부터 살아온 땅을 빼앗기기 싫은 것은 당연한 일일 것이오.
- 다) 원효: 이 땅의 온 백성들이 힘을 모아 당군에 대적하니 천하의 당나라라 하더라도 우리 신라를 이길 수는 없을 것입니다.
- 라) 천존: 대왕마마. 당군이 우리의 군량 저장소가 있는 매초성으로 향하고 있다는 척후들의 보고가 들어왔사옵니다.
- 마) 문무왕: 음..겨울을 맞아 그들의 보급이 원할하지 못한 모양이오
- 바) 원효: 전에 대동강에서 당군을 몰아내 바닷길을 통한 보급이 끊겨 어렵던 중에 겨울을 맞이해서 육로를 통한 보급마저 이루어지지 않고 있사옵니다.
- 사) 문무왕: 천존 장군. 매초성으로 향하는 저들의 군세가 어느정도나 되오?
- 아) 천존: 당의 주력이 동원된 것으로 보입니다. 대왕마마.
- 자) 원효: 그렇다면 우리는 매초성을 굳게 걸어 잠그고 적의 예봉을 피하는 것이 좋을 듯 하옵니다. 일단 적의 공격을 막아내면 군량이 떨어진 당군이 버텨내기 어려울 것이옵니다.
- 차) 문무왕: 그것이 좋겠소. 지금 즉시 매초성으로 가서 적의 공격을 막아내고 적이 전의를 상실하면 성밖으로 나가 당군을 몰아냅시다. 전군은 출동채비를 하시오.

제 9 장 기벌포전투

1 퀘스트

- 가) 적군을 섬멸하라.

2 시나리오/콘티

- 가) 천존: 당의 원군이 서해를 통해 우리 후방으로 접근하고 있다는 보고가 들어왔습니다. 대왕마마.
- 나) 원효: 당군은 마지막 발악을 하고 있는 것입니다. 남은 잔존 병력을 총동원하여 정면에서 우리를 공격하는 한편 뒤쪽의 바다에서는 당의 원군이 기습을 시도할 작정인 것으로 보입니다.
- 다) 문무왕: 당의 원군이 본대와 합류하여 진영을 정비한 후 공격하지 않는 이유는 전쟁을 오래 끌 수 없다고 생각해서 일꺼요. 그렇다면 이것이 당과의 마지막 전쟁이 될 것이오.
- 라) 원효: 그렇사옵니다. 대왕마마. 우리는 적의 후방 침입을 막아내면서 육지의 본대를 괴멸시켜야 하옵니다. 육지의 본대가 없어지면 바다 위의 당군도 상륙하지 못하고 돌아갈 수 밖에 없을 것이옵니다.
- 마) 문무왕: 그렇소. 이번 전투의 승패 여부는 당의 본대를 얼마나 신속하게 물리치느냐에 달려 있소. 천존장군. 군졸들을 동원하여 당군이 상륙할 만한 후방의 해안가를 경계하시오.
- 바) 천존: 예. 알겠습니다.
- 사) 문무왕: 대사는 나와 함께 적의 본진을 공격합시다.
- 아) 원효: 예. 분부대로 하겠습니다.

고려

제 1 장 금성을 함락시키다

- 1 퀘스트
 - 가) 남쪽의 지원세력과 합세하라
 - 나) 북쪽의 금성 산성을 함락시켜라. (왕건은 살아남아야 한다.)
- 2 시나리오
 - 가) 궁예가 북쪽지역에서 막강한 세력을 구축하고 있을 때, 송악의 호족 이었던 왕건은 궁예 밑에 귀속되어 놀라운 기지와 재능으로 하루가 다르게 성장하고 있었다. 이 이야기는 왕건이 궁예 휘하에서 한창 출세가도를 달리던 때부터 시작된다.
- 3 콘티
 - 가) 궁예: 금번에 국경을 침입하여 백성들에게 자행한 후백제군의 만행에 과인은 분노하지 않을 수 없소. 이에 응징하고자 하오만, 경들의 의향을 듣고 싶소
 - 나) 왕건: 그렇사옵니다. 폐하, 저 인면수심의 무리에게 본보기를 보여 주심이 마땅하리라 사료 되옵니다.
 - 다) 궁예: 그렇다면, 과연 어디를 치는 것이 좋겠소?
 - 라) 왕건: 바로 금성이옵니다.
 - 마) 궁예: 금성? 금성이라..그곳은 후백제, 최 요충지가 아니요.
 - 바) 왕건: 그렇사옵니다.
 - 사) 궁예: 후백제의 심장이라 할 수 있을 터, 수비 또한 만만치 않을 진데 공략이 수월하겠소?
 - 아) 왕건: 육로로 행한다면 그러하오나 수로를 통한다면 문제가 없을 것으로 사료되옵고, 이미 금성 안내 전부터 연락을 해오던 자가 있어, 우리가 금성을 칠 때 내응 하기로 하였사옵니다.
 - 자) 궁예: 오..과연 장군이오. 미리 준비를 치밀하게 해두셨구려 믿음직아오
 - 차) 왕건: 송구스럽습니다.
 - 카) 궁예: 좋소. 왕장군, 장군이 그렇게 말하니 믿고 맡겨 보겠소. 좋은 소식이 있기를 바라오.
 - 타) 왕건: 신 왕건, 명을 받들어 속히 출전 준비를 서두르겠나이다.

제 2 장 왕건 고려를 세우다

- 1 퀘스트
 - 가) 북쪽의 궁예를 사로 잡아라(왕건, 신숭겸은 살아남아야 한다.)
- 2 시나리오
 - 가) 왕건은 궁예 휘하에서 수 많은 공을 쌓고, 착실히 성장해 나갔다. 한편 자신을 따르는 무리가 늘고, 영토가 넓어지자, 차츰 교만해진 궁예는 국정을 멀리하고

광포하게 되어, 심기를 거스르는 신하를 가차없이 죽였고, 그 악행이 자신의 아내와 자식까지 죽이기에 이르자 휘하 장수들의 궤기를 부르게 되었다.

3 콘티

- 가) 신승겸: 장군!! 궁에 왕의 저 광기에 온 나라가 도탄에 빠져 허덕이고 있소 장군이 아니시면 이 나라를 구할 사람이 없습니다!! 속히 결단을 내려주십시오!!
- 나) 왕건: 나는 그런 큰 일을 감당할 인물이 아니오. 다른 사람을 찾아 보시구려. 그럼 나도 힘껏 돕겠소.
- 다) 신승겸: 지금 이 나라에서 장군 만큼 백성들에게 추앙 받는 사람이 어디 있단 말입니까? 장군이 아니시면 안되니, 거절치 말아 주십시오.
- 라) 왕건: 하지만 너무도 중한 일이라 감당키 어렵소.
- 마) 신승겸: 장군이 감당치 못하시면 누가 감당할 수 있으리오. 소인만 아니라 다른 장군들도 왕장군을 따르겠다 하니, 힘이 될 것이오. 장군께선 명령만 내려주소!
- 바) 왕건: 신장군께서 그렇게까지 말씀하시니 어쩔 수 없구려. 그럼 나 왕건, 만 백성의 뜻과 하늘의 뜻을 받들어 거병하겠소!! 군사들을 일으키라 이르시오!!
- 사) 신승겸: 알겠습니다!! 장군. 속히 명을 받들겠나이다!!

제 3 장 공산의 치욕

1 퀘스트

- 가) 적군을 섬멸하라. (왕건, 신승겸은 살아남아야 한다.)

2 시나리오

- 가) 태조가 고려를 세우고 선정을 베푸니, 천하의 민심은 점차 태조에게 기울었고, 심지어 백제 장수들도 속속 투항해왔다. 이에 분개한 견훤이 빼앗긴 땅을 수복키 위해 출병하였는데, 사실 견훤이 노린 것은 빼앗긴 곳을 되찾는 게 아니라, 정 반대편의 신라를 노렸던 것이었다. 이를 알아차리지 못했던 신라는 백제군에게 짓밟히게 된다.

3 콘티

- 가) 병사: 폐하! 견훤이 돌연 경주를 쳐서 경애왕을 자진케 하고, 조정 신료들을 도륙한뒤, 새로이 경순왕을 세웠다 하옵니다.
- 나) 왕건: 뭣이? 문경을 치는 게 아니었던 말인가!!
- 다) 신승겸: 견훤이 성동격서의 수법을 쓴 모양입니다. 폐하.
- 라) 왕건: 그렇다고 해도, 견훤이 악행을 저지하지 못하다니. 아아. 이를 어이 할꼬. 경애왕이 죽고 말았구나. 모두 내 불찰이다. 또 무고한 이들이 얼마나 많이 죽었을꼬.
- 마) 병사: 신라에서는 다급히 원병을 청하고 있사옵니다. 하교하여 주시옵소서.
- 바) 왕건: 내 친히 출정하겠으니 정예 기병 5 천을 대기케 하라. 견훤에게 천벌을 내릴 것이다.
- 사) 신승겸: 폐하 고정 하시옵소서. 격한 감정으로 군사를 부리는 것은 위험하옵니다. 신이 출전 하겠사오니 폐하께서는 승전보를 기다리시옵소서.

- 아) 왕건: 아니다! 견훤 그놈은 가만 둘 수가 없어. 속히 군사를 준비시켜라. 이건 어명이다!
- 자) 신승겸: 폐하!!
- 차) 병사: 존명!!

제 4 장 천하통일

1 퀘스트

- 가) 동쪽의 신검을 사로 잡아라. (왕건, 견훤은 살아남아야 한다.)

2 시나리오

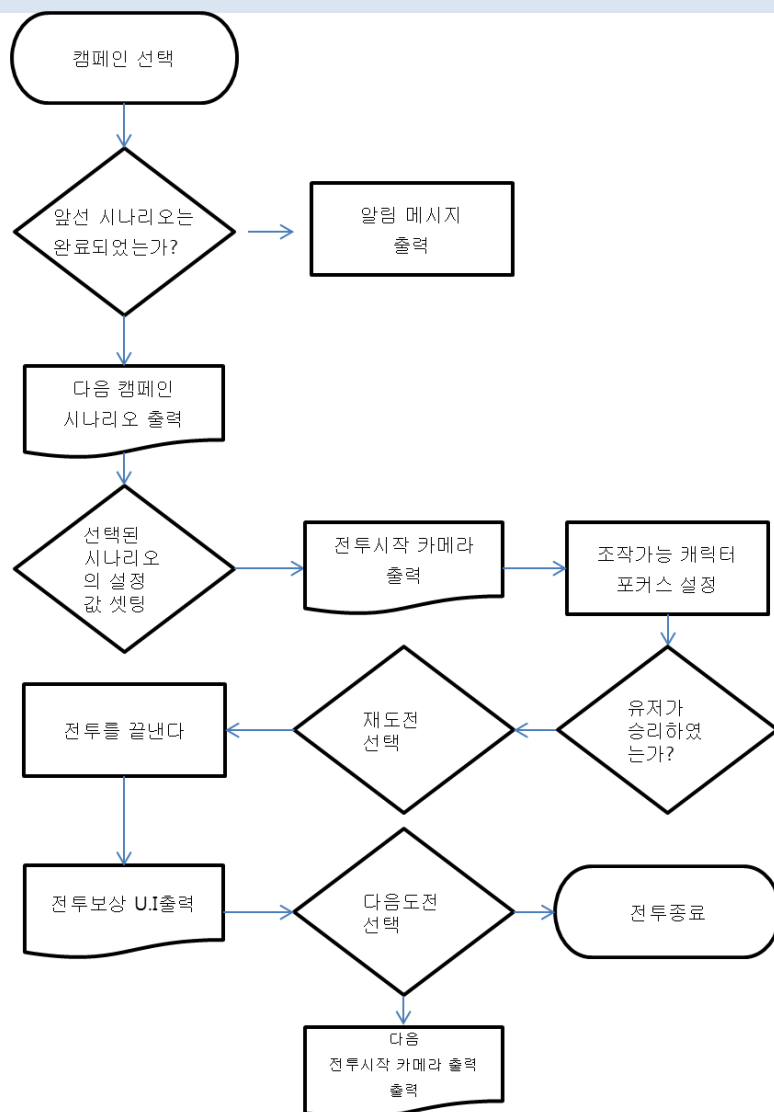
- 가) 태조와 견훤은 그 후로 무수히 많은 전투를 하였으나, 어느 한쪽이 쉽게 우위를 점하진 못했다. 하지만, 태조는 하늘의 도움을 받아 위기를 잘 모면 하더니, 마침내 고창 전투에서 견훤의 군대를 크게 무찔러서 그 후로 점차 고려군이 우세하게 되었다. 또한 견훤은 소실에게 얻은 아들에게 왕위를 넘겨주려다 그에 불만을 품은 정실의 아들에 의해 쫓겨나 금산사에 유폐되니, 이미 후백제는 그 운이 다하였다. 결국 견훤은 도망하여 태조에게 항복하니 태조는 오히려 상보로 삼고 우대하였다.

3 콘티

- 가) 견훤: 폐하! 소신 견훤, 폐하를 뵙고 긴히 드릴 말씀이 있어 이렇게 찾아 뵈었습니다.
- 나) 왕건: 아니, 상보께서 이곳까지 어인 일이십니까. 연세도 적지 않으셔서, 몸도 불편하실 터인데..
- 다) 견훤: 폐하! 다름이 아니고, 아비를 내치고,인의를 저버린 자식을 대왕의 위험을 빌려 차단하고자 합니다. 소신의 청을 거절치 마옵소서
- 라) 왕건: 악은 때가 되면 스스로 무너지는 것이옵니다. 따라서 나름대로 때를 기다리고 있는 것입니다. 그러나 상보께서 그토록 청하시니 조만간 논의를 거쳐 정벌토록 하겠습니다.
- 마) 견훤: 성은이 망극하옵니다. 그럼 소신 견훤, 물러가서 기다리고 있겠나이다.
- 바) 왕건: (혼잣말) 드디어 때가 되었구나. 아마 이것으로 마지막일 게야.. 더 이상 검을 칠 일은 없을 테지. 그것으로 좋은 것이야..
여봐라 모든 장군들에게 전투 준비를 하라 이르라.

캠페인 IN COUNT 시나리오 설정(플레이 설정)

캠페인 흐름에 대한 로직도



아군의 플레이 설정

기본지급 유닛

영웅 설정(HP, MP, 스킬)

기본지급되는 건물

업그레이드 및 플레이 시간

적군 플레이 설정

기본지급 유닛

영웅 설정(HP, MP, 스킬)

기본지급되는 건물

업그레이드의 제한

유닛정의

백제

부민

검병

창병

도병

일반궁병

쌍노병

독궁병

불궁병

표창병

투석병

우병

당나귀병

기병

협선

방선

[작성자: 이대이 (eday@daum.net 010-5503-4302)]

정찰병(연)

고구려 및 고려

호민

검병무사

창병무사

도병무사

일반궁병

쇠뇌궁병

독궁병

화궁병

마름쇠차

경마기병

경무장기병

철갑기병

수송선

장군선

개마무사

신라

하호

검병

창병

도병

승려

낭도

궁병

기병

포차

전호피차

수송선

전선

화랑

건물

백제

논 [공통형]

채석장 [공통형]

제재소 및 창고 [공통형]

남당

방앗간

전렵지

궁수훈련소

성채

망루

조선소

태학

제련소

사군부

고구려

논 [공통형]

채석장 [공통형]

제재소 및 창고 [공통형]

회의소

시장

성채

망루

경당

마구간

제철소

사당

동맹단

봉수대

조선소

신라

논 [공통형]

채석장 [공통형]

제재소 및 창고 [공통형]

궁성

시전

군호

성채

망루

궁수양성소

조선소

절

사설당

화랑도

국학

제철공방

업그레이드 시스템

각 시설에 따라 10 단계 또는 20 단계의 업그레이드를 제공

Caution: 차용한 이미지는 붐비치의 생산건물 입니다.

건물[공통형]

업그레이드 알림

시설 업그레이드	
다음단계 업그레이드 이미지	현재 Lv -> 다음 Lv 체력 -> 체력 생산량 -> 생산량 저장량 -> 저장량
필요한 Lv (현재의 Lv)	
업그레이드 비용	
쌀	
목재	
취소	진행

채석장

1. 채석장 이미지



2. 채석장 정의

A. 채석장은 '돌' 을 생산하는 곳

3. 돌은 중간레벨 이상의 건물을 짓거나 업그레이드 할 때 필요한 자원입니다. 돌은 거의 모든 건물 업그레이드에 필요하며, 예외로 채석장 업그레이드 경우 돌을 필요로 하지 않음

4. 업그레이드 형태

A. Lv1-Lv2: 도르레 채석 기기가 깊은 홀에서 돌을 나름, 홀 옆쪽에는 돌을 놓는 목재판이 놓여져 있음

B. Lv3-Lv10: 도르레 채석 기기에는 조종실이 추가됨 굴뚝도 생김

4. 업그레이드 비용 및 저장량

Lv	체력	시간당 저장량	저장량	업그레이드 비용			소요시간	필요한 유저 Lv	획득 경험치
				쌀	목재	광물			
1	1500	120	500	9800	N/A	N/A	1:15	7	11
2	1800	210	1450	20300	N/A	N/A	3:30	8	18
3	2200	360	3500	31500	2000	N/A	5:00	9	24
4	2600	580	7500	59000	4800	N/A	6:00	10	26
5	3100	900	14700	80000	8400	N/A	7:00	11	28
6	3700	1320	26800	121000	14900	N/A	8:00	12	28
7	4400	1800	45000	170000	29100	N/A	10:00	13	34
8	5300	2400	70000	236000	57000	N/A	2 일	20	100
9	6300	3000	100000	570000	223000	N/A	5 일	23	200
10	7500	3500	130000	990000	590000	N/A	7 일	30	500

*8-10 레벨의 구간은 비용과 시간을 증가시키며 경험치의 획득량을 최대 10 배 이상 높여 상위 Lv 의 멀티플레이에 참여토록 유도

저장창고

1. 저장창고 이미지



2. 저장창고 정의

- A. 창고는 자원을 보호할 수 있는 가장 기초적인 수단
- B. 창고의 종류는 식량창고, 목재창고, 채광창고 임
- C. 건물의 업그레이드에 따라 저장량을 높일 수 있음
- D. 본성이 파괴되어 전투에 패배하여도 저장고에 저장된 자원은 보존됨
- E. 저장고가 파괴당하는 경우 저장된 자원의 X%만큼 보호를 할 수 있음 X%는 건물 업그레이드에 따라 수치가 상승함

3. 업그레이드 형태

- A. 1Lv: 건물 전체는 목재로 구성됨, 주변은 모래주머니로 구성
- B. 2Lv-4Lv: 지붕을 교차로 구성함 주변은 모래주머니로 구성 단 모래주머니 개수를 증가시킴
- C. 5Lv-7Lv: 건물 주변이 돌로 강화됨, 지붕은 철판으로 강화
- D. 8Lv-20Lv: 대문의 형태를 잠금쇠가 적용된 금고형태로 변경, 지붕도 더욱 견고하게 구성됨

4. 업그레이드 비용 및 저장량

Lv	체력	자원 방어율(%)	자원저장량			업그레이드 비용			소요시간	필요한 유저 Lv	획득 경험치
			쌀	목재	광물	쌀	목재	광물			
1	1000	25	3000	2000	N/A	350	350	N/A	0:5	1	2
2	1100	30	6000	4000	N/A	2070	2070	N/A	1:30	2	12
3	1200	35	10000	6000	N/A	4600	4600	N/A	2:00	3	14
4	1300	40	14000	9000	N/A	8800	8800	N/A	2:30	4	15
5	1400	44	18000	12000	N/A	11600	11600	N/A	3:00	5	17
6	1500	48	24000	15000	3000	17600	17600	N/A	3:45	6	19
7	1600	52	34000	18000	6000	30000	30000	N/A	4:00	7	20
8	1700	56	45000	23000	10000	48000	48000	3040	6:00	8	24
9	1900	60	70000	30000	13000	77000	77000	6200	7:00	9	28
10	2100	63	90000	39000	18000	107000	107000	11200	8:00	10	31
11	2300	66	120000	48000	26000	165000	165000	20300	10:00	11	31

12	2500	69	140000	60000	38000	238000	238000	41000	12:00	12	37
13	2700	72	190000	80000	60000	340000	340000	81000	14:00	13	44
14	2900	75	240000	110000	90000	590000	590000	164000	18:00	14	52
15	3200	78	320000	160000	130000	850000	850000	330000	20:00	15	61
16	3500	80	420000	220000	200000	124000	124000	650000	1 일	17	100
17	3800	82	500000	300000	250000	155000	155000	930000	3 일	20	200
18	4100	84	600000	360000	340000	1780000	1780000	1000000	5 일	23	300
19	4500	86	700000	410000	400000	1810000	1810000	1390000	7 일	25	400
20	4900	88	800000	450000	450000	2060000	2060000	2000000	7.5 일	30	600

*8-10 레벨의 구간은 비용과 시간을 증가시키며 경험치의 획득량을 최대 10 배 이상 높여 상위 Lv의 멀티플레이에 참여토록 유도

제재소

1. 제재소 이미지



2. 제재소의 정의

3. 제재소는 목재를 생산하는 곳입니다. 목재는 건물을 짓거나 업그레이드 할 때 사용되는 가장 기본적인 자원입니다. 목재 보관소가 가득 찼을 경우 추가적인 목재를 생산하지 못합니다. 제재소는 레벨 6 업그레이드부터는 별도의 목재 비용이 추가적으로 들지 않습니다.

4. 업그레이드 형태

- A. Lv1: 큰 목재로 이루어져 있음 앞쪽에 대문과 돌 바닥으로 만들어져 있음, 주변에는 통나무와 잘려진 나무 밑둥이 있음
- B. Lv2-Lv5: 굴뚝을 추가, 지붕의 빈 곳이 없어짐
- C. Lv6: 파손된 지붕을 금속판으로 매꾸, 가지런하게 정렬, 주변에 통나무 널판지 등을 흩어지게 만들
- D. Lv7-Lv10: 통나무가 제재소 안쪽으로 이동 대문 사라짐 톱니가 생김 돌바닥 확장

5. 업그레이드 비용 및 저장량

Lv	체력	시간당 생산량	저장량	업그레이드 비용			소요시간	필요한 유저 Lv	획득 경험치
				쌀	목재	광물			
1	1500	120	500	9800	N/A	N/A	1:15	7	11
2	1800	210	1450	20300	200	N/A	3:30	8	18
3	2200	360	3500	31500	600	N/A	5:00	9	24

4	2600	580	7500	59000	3500	N/A	6:00	10	26
5	3100	900	14700	80000	10000	N/A	7:00	11	28
6	3700	1320	26800	121000	N/A	9300	8:00	12	28
7	4400	1800	45000	170000	N/A	21000	10:00	13	34
8	5300	2400	70000	236000	N/A	95000	2 일	20	100
9	6300	3000	100000	570000	N/A	410000	5 일	23	200
10	7500	3500	130000	990000	N/A	670000	7 일	30	500

*8-10 레벨의 구간은 비용과 시간을 증가시키며 경험치의 획득량을 최대 10 배 이상 높여 상위 Lv 의 멀티플레이에 참여토록 유도

유닛
영웅

영웅시스템 (별도의 문서를 통해 추가정의)

영웅시스템의 정의

1. 각 국가에는 4~5 명 정도의 영웅이 있다.
2. 이 영웅들은 일반적인 유닛보다 강력하며 주변 유닛의 공격력, 방어력 을 향상시킬 수 있다.
(참조: 킹덤앤러시)
3. 각 사용하는 기술은 다르다.
4. 다만 독려하는 기술은 공통적으로 사용할 수 있다. 독려의 기술을 사용하면 유닛의 공격력 또는 방어력이(체력) 높아진다.
5. 다음의 지정에 따라 영웅별로 차이가 발생하게 된다.
 - ① A 형 공격력과 방어력 향상가능 단 공격력과 방어력이 일반적인 수준으로 향상됨
 - ② B 형 공격력만 높아짐 단 공격력은 A 형에 비하여 X%만큼 높아지게 된다.
 - ③ C 형 방어력(체력)을 향상 A 형 B 형에 비하여 X%만큼 높아지게 된다.
 - ④ D 형 랜덤형으로 공격력과 방어력이 모두 높아질 수 있다. 높아질때 수치는 경우에 따라 앞의 A,B,C 형보다 높아질 수도 더 낮아질 수도 있다.

백제의 영웅

근초고왕 (A 형)
근구수왕 (B 형)
막고해 (B 형)
목라근자(B 형)
고흥(C 형)

고구려의 영웅

광개토대왕(A 형)

장수왕(B 형)
연개소문(B 형)
맹광(C 형)
도림(D 형)

신라의 영웅

무열왕(A 형)
문무왕(B 형)
김유신(B 형)
관창(B 형)
천존(C 형)

고려의 영웅

궁예(B 형)
왕건(C 형)
견훤(A 형)
수달(D 형)
신검(B 형)
신승겸(A 형)