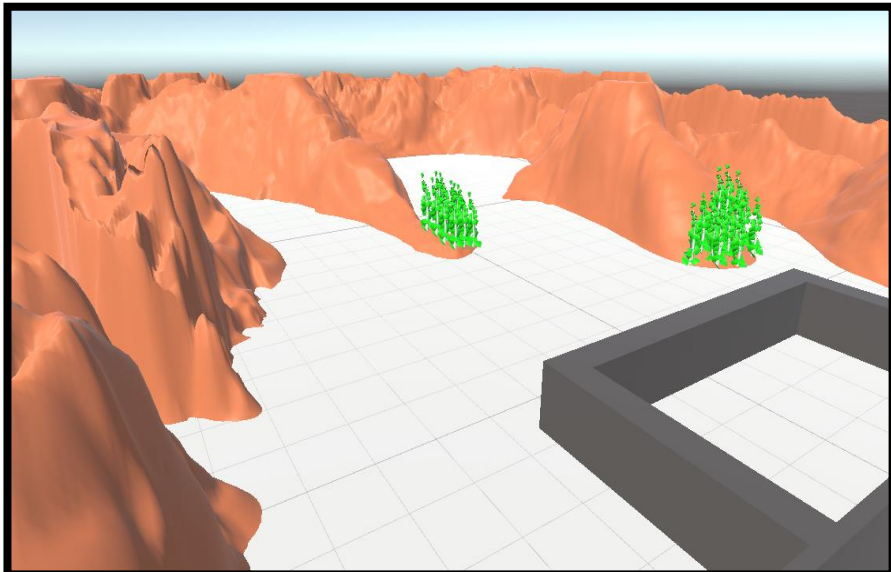


목차

1. 컨셉
2. 맵 구성
3. 레이드 개요
4. 보상



시나리오 컨셉

조선을 위협하는 청나라는 플레이어가 위치한 조선의 한양도성 북문을 공략한다. 이준항 능력의 영향을 받아 청나라 시대적 배경에 없는 다양한 외세 장수들이 등장하게 되면서 조선은 플레이어가 온 뒤로 첫번째 위기를 맞이한다.

플레이어, 이항금, 한국 역사의 영웅 '연개소문'과 함께 한양도성의 북문을 수성한다. 적은 조선의 군보다 약 10배가 많은 병사들과 충차 및 투석기를 이용하여 북문을 침공한다.

적은 과거에서 온 삼국지의 장수 초한지에 '영포'를 필두로 점점 북문을 다가오게 되는데... 알 수 없는 북소리와 피리소리로 조선 군사의 사기를 꺾으면서 진군해오고 있다. 한양북문이 뚫리게 되면 조선은 멸망에 점점 가까워진다.



시나리오 컨셉

그래픽 컨셉

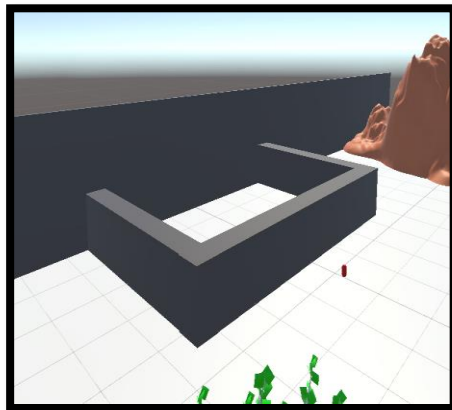


배경 컨셉

산악지형의 컨셉으로 암석과 나무가 고루 분포되어 있는 컨셉이다.
지면 중간 중간에는 작은 돌과 풀, 물 웅덩이가 분포되어 있는 형태이다.

터레인 지형마다 불규칙적인 높낮이를 보여주고 있다.
나무의 크기 마저도 불규칙적인 형태와 크기를 가지고 있다.

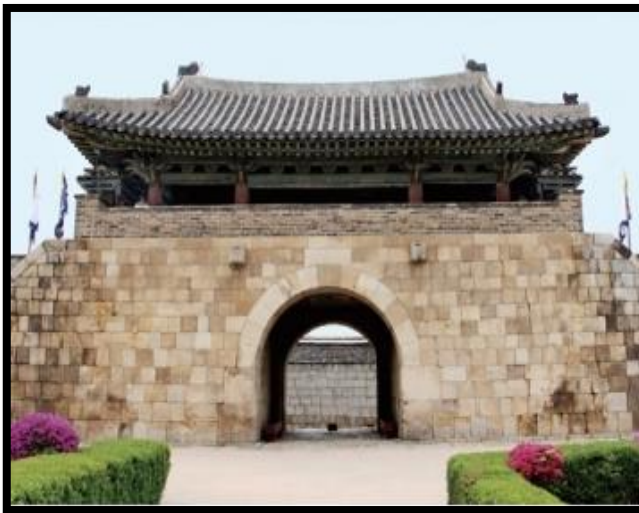
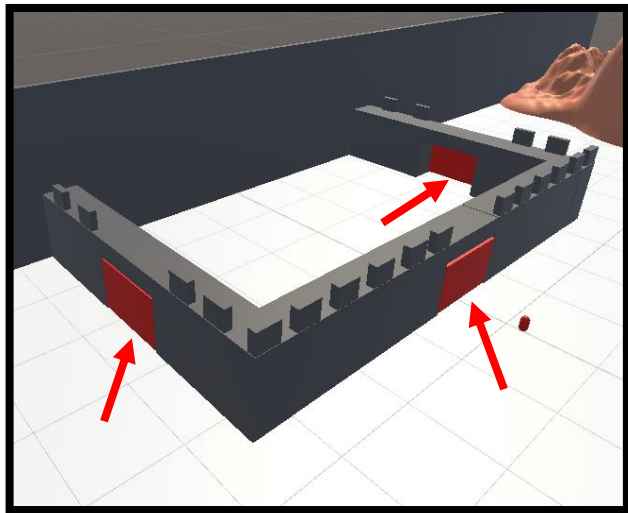
구름 한점 없는 맑은 날씨와 여름 컨셉으로 나무는 풍성한 잎을 띄고 있다.



성곽 컨셉

한양도성 북쪽의 조선을 지키는 성곽으로 높이 25M로
단단한 중국의 만리 장성 같은 느낌을 준다.

북문으로 이어지는 문만 존재하면 나머지는 돌벽으로
완벽한 방어진을 구축하고 있다.



성문 컨셉

한양도성 성문이다. 산악지형의 있는 북문으로 조선 및 삼국시대의 흔히 볼 수 있는 성의 형태이다.

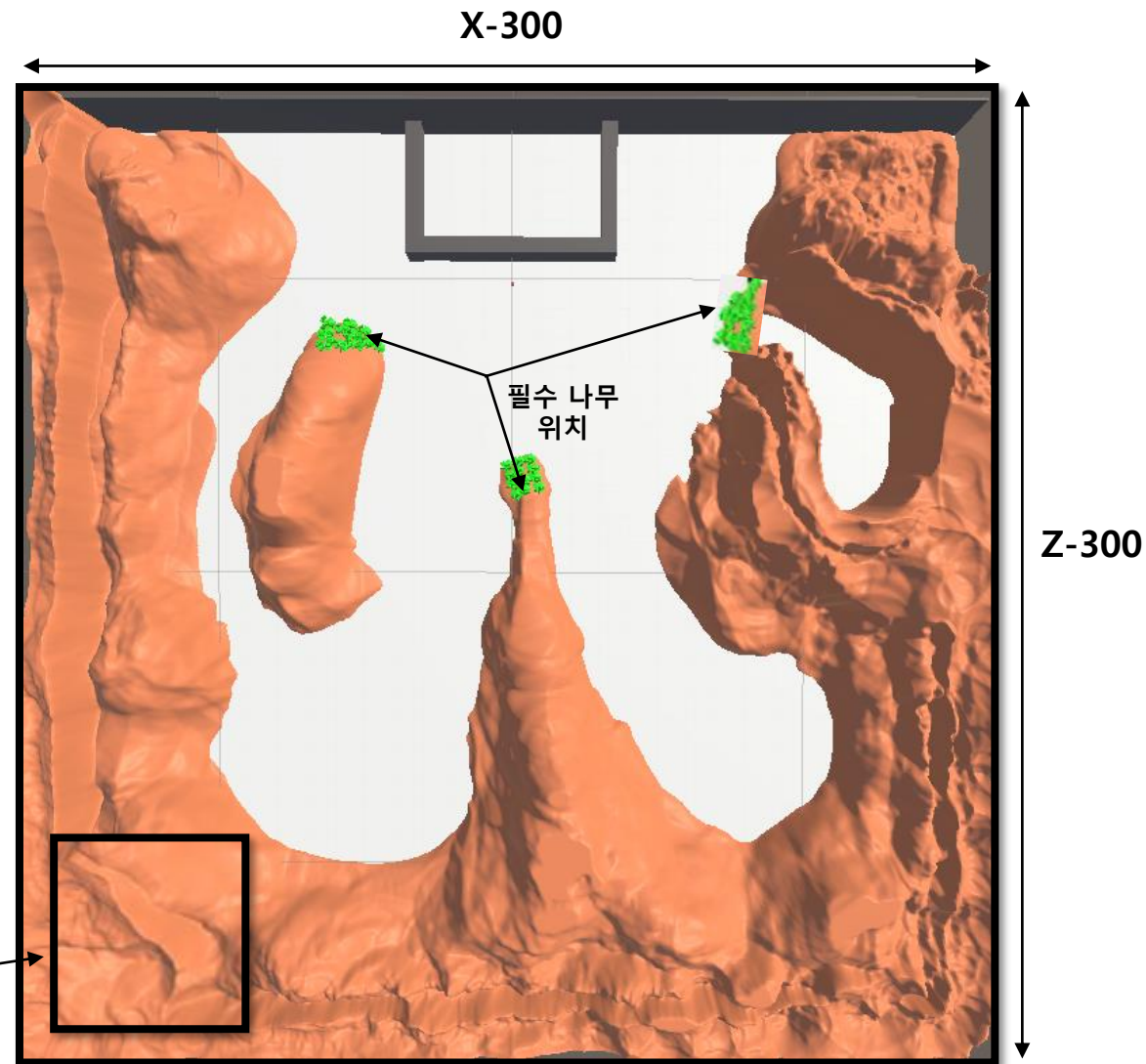
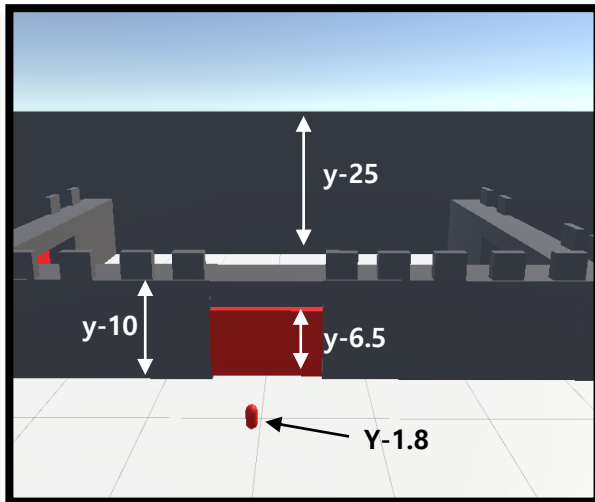
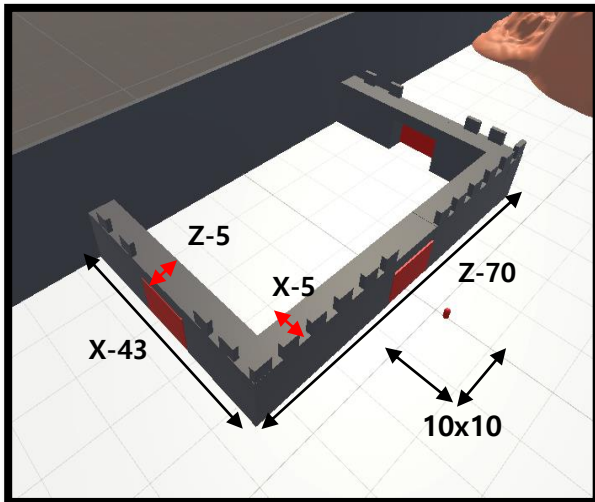
북문의 입구는 닫혀 있으며 적의 공격에 대비하여 많은 아군 NPC들이 활을 이용해서 수성 준비를 하고 있다.

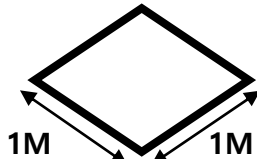
성문은 총 북문, 서문, 동문이 존재한다.

병자호란 - 맵 구성

맵 사이즈

스카이박스

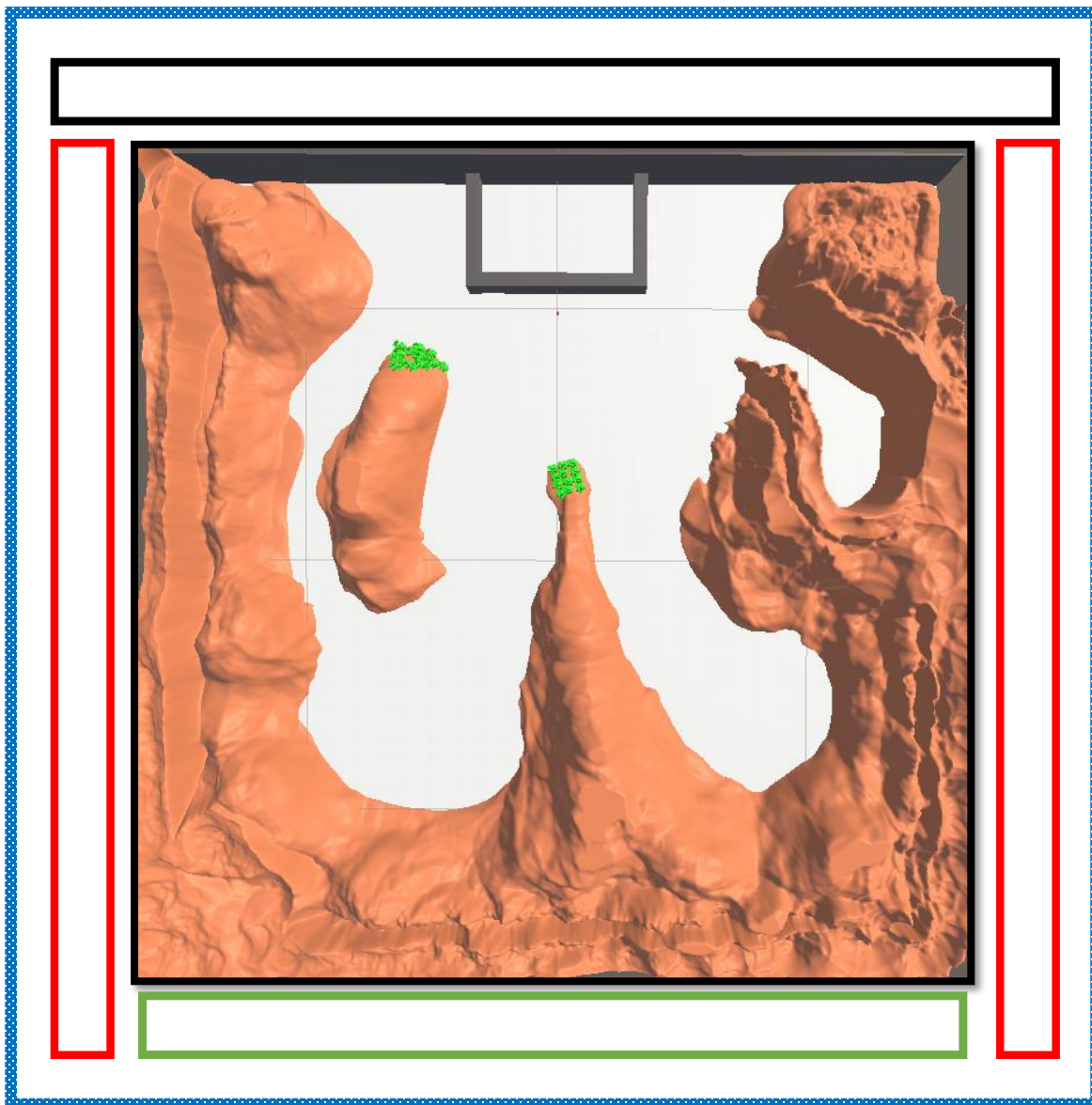










던전 이름	병자호란
던전 포지션	수성전 레이드
던전 크기	유니티 유닛 X-300 Y-1 Z-300
유니티 타일 크기	
터레인	터레인 최대 높이 수치는 40으로 설정하며 불규칙적인 산악 지형을 연출한다.
나무	높이 5~10m의 크기로 터레인 부분에 연출 시킨다. 배경 컨셉 이미지를 참조한다. ※ 필수 나무 위치는 15m의 울창한 스타일을 연출한다.

병자호란 - 맵 구성

맵 사이즈

스카이박스



스카이박스	레퍼런스 이미지	설명
		구름 한 점 없는 맑은 날씨
		터레인 위치를 기반으로 불규칙적인 산악지형과 구름이 존재하는 맑은 날씨
		중양에 태양이 위치해 있다. 터레인 위치보다 높은 산악 지형으로 형성되어 있다.
		맑은 날씨

레이드 개요

몬스터 스폰

1 페이지

2 페이지

3 페이지

적군 데이터 목록

레이드 입장

레이드 연출컷

1페이지

1페이지
성공했는가?

아니오

예

2페이지 연출컷

2페이지

2페이지
성공했는가?

아니오

예

보스 영포 연출컷

3페이지

3페이지
성공했는가?

아니오

레이드 종료&컷신

예

레이드 실패

전투 개요

1 페이지

적 보병 40명과 적 장수(후이즈)가 성곽을 향해 진격한다.
성문에 큰 피해를 주는 총차 1대가 진격한다.
*장수는 성문을 파괴할 수 있다.
*성 외부 아군 NPC는 전투 중 전부 사망한다.

2 페이지

적 보병 60명과 적 장수(류위자오)가 성곽을 향해 진격한다.
성문에 큰 피해를 주는 있는 총차 2대가 진격한다.
*장수는 성문을 파괴할 수 있다.
*성 내부 아군 NPC는 전투 중 전부 사망한다.

3 페이지

적 보병 80명과 보스(영포)가 성곽을 향해 진격한다.
성문에 큰 피해를 주는 총차 4대가 진격한다.
*보스는 성문을 파괴할 수 있다.

페이지
성공조건

적군과 총차, 보스를 모두 소탕해야 한다.
페이지가 다 끝나고 3개의 성문이 단 한 개도 파괴되지
않아야 한다.

페이지
실패조건

3개의 성문이 한 개라도 파괴되면 실패한다.
플레이어가 모두 사망하면 실패한다.

레이드 개요

몬스터 스폰

1 페이즈

2 페이즈

3 페이즈

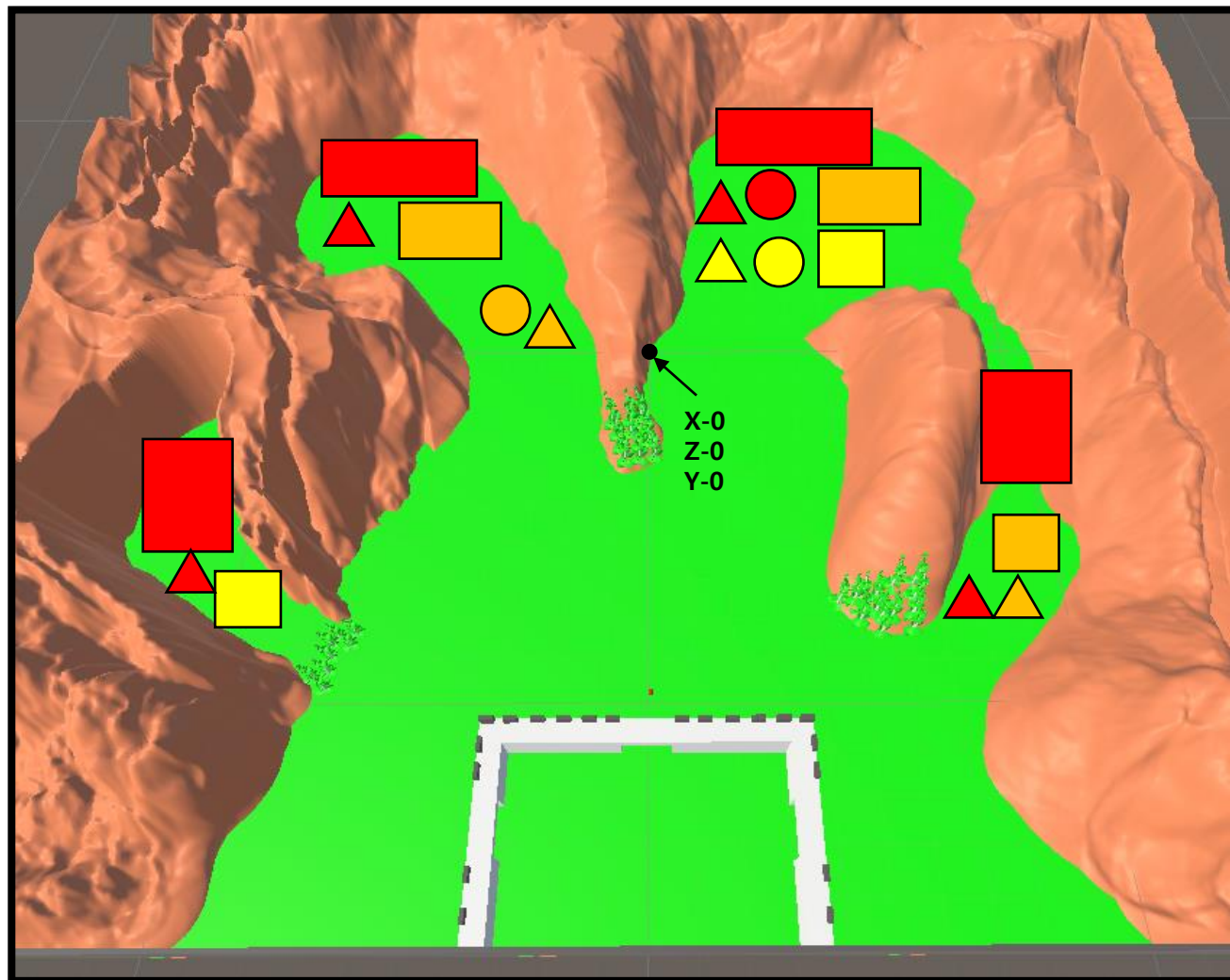
적군 데이터 목록

	플레이어 이동 가능 경로
	페이즈 1 보병 스폰 구역
	페이즈 2 보병 스폰 구역
	페이즈 3 보병 스폰 구역

	페이즈 1 장수 스폰 구역 X -33.1 / Y 1 / Z 35.2
	페이즈 2 장수 스폰 구역 X -5.4 / Y 1 / Z -36.9
	페이즈 3 보스 스폰 구역 X -70.6 / Y 1 / Z 41

	페이즈 1 총차 스폰 구역 X -33.9 / Y 1 / Z 26.4
	페이즈 2 총차 스폰 구역 X -5.4 / Y 1 / Z 24.4 X 69.1 / Y 1 / Z 92.4
	페이즈 3 총차 스폰 구역 X -53.6 / Y 1 / Z -81.2 X -75.2 / Y 1 / Z 63.6 X 71 / Y 1 / Z 97.1 X 79 / Y 1 / Z -89.5

* 스폰 데이터 테이블 작성예정



레이드 개요

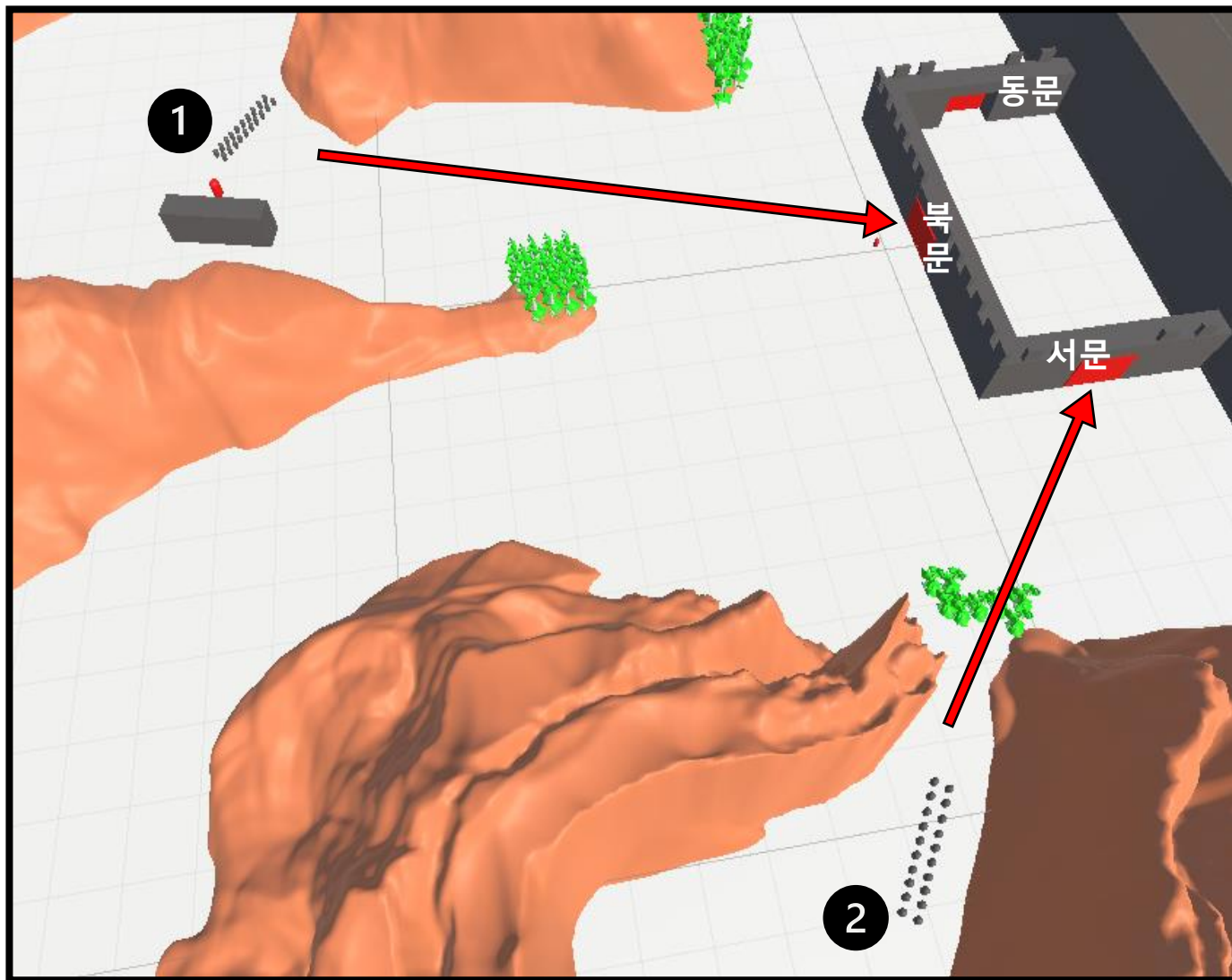
몬스터 스폰

1 페이지

2 페이지

3 페이지

적군 데이터 목록



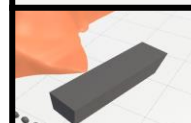
1 적 이동 경로



보병 idx 100~120은 북문을 향해 공격한다.



장수(후이즈) idx 10000은 북문을 향해 공격한다.
HP 50% 미만이 되면 전멸기를 시전한다.
※전멸기를 피하지 못하면 플레이어는 사망한다.



총차 idx 20000은 북문을 향해 공격한다.
플레이어는 공격하지 않고 오로지 북문에만 피해를 입힌다.
북문에 도착하면 컷신 연출과 함께 북문이 파괴된다.

2 적 이동 경로



보병 idx 120~140은 서문을 향해 공격한다.

레이드 개요

몬스터 스폰

1 페이지

2 페이지

3 페이지

적군 데이터 목록

※ 중요
헤어스타일

보병 데이터 테이블



idx	이름	몬스터종류	체력	공격력	공격속도	공격거리	공격각도	인식거리	이동속도
100	청나라 보병	1	100	5	1	1	30	3	1

※ 중요
모피 착용

장수(후이즈) 데이터 테이블



idx	이름	몬스터종류	체력	공격력	공격속도	공격거리	공격각도	인식거리	이동속도	전멸기 시전 조건 (체력의 백분율)	전멸기 데미지
10000	후이즈	2	1000	30	3	3	120	3	3	50%	9999999

레퍼런스 이미지
(실사+AI 이미지 제작)

* 몬스터 테이블 작성 예정

총차 데이터 테이블										
	idx	이름	몬스터종류	체력	공격력	공격속도	공격거리	공격각도	인식거리	이동속도
	20000	총차	5	1000	999999	0.3	1	10	1	0.2

레퍼런스 이미지
(AI 이미지 제작)

병자호란 - 레이드 개요

레이드 개요

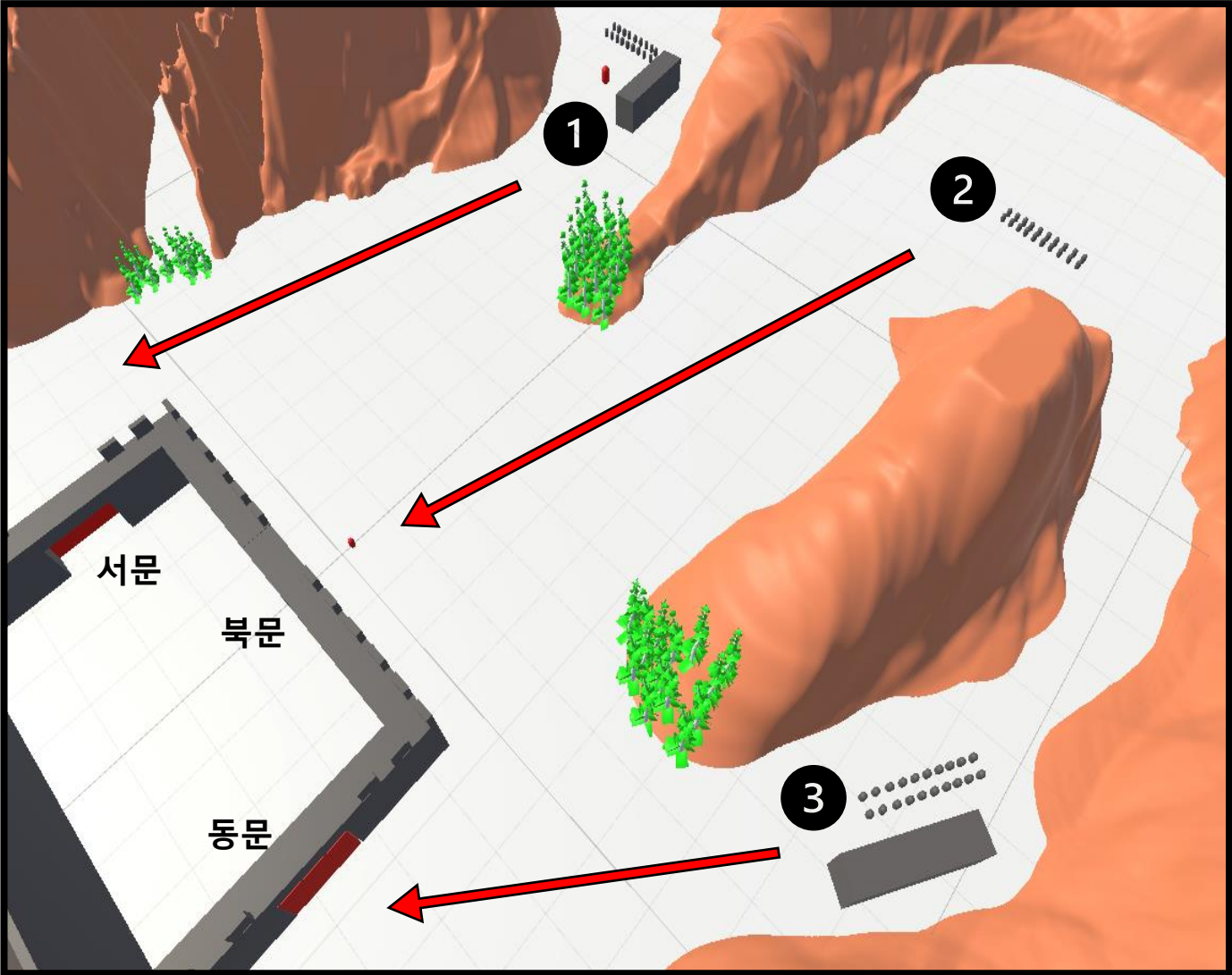
몬스터 스폰

1 페이지

2 페이지

3 페이지

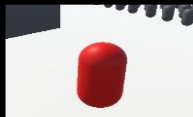
적군 데이터 목록



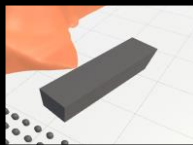
1 적 이동 경로



보병 idx 121~141은 서문을 향해 공격한다.



장수(류위자오) idx 10001은 서문을 향해 공격한다.
HP 80% 미만이 되면 전멸기를 시전한다.
HP 50% 미만이 되면 전멸기를 시전한다.
※전멸기를 파훼하지 못하면 플레이어는 사망한다.



총차 idx 20001은 서문을 향해 공격한다.
플레이어는 공격하지 않고 오로지 서문에만 피해를 입힌다.
서문에 도착하면 컷신 연출과 함께 서문이 파괴된다.

2 적 이동 경로



보병 idx 142~162은 북문을 향해 공격한다.

3 적 이동 경로



보병 idx 163~183은 동문을 향해 공격한다.



총차 idx 20002은 동문을 향해 공격한다.
플레이어는 공격하지 않고 오로지 동문에만 피해를 입힌다.
동문에 도착하면 컷신 연출과 함께 동문이 파괴된다.

※ 중요 헤어스타일 보병 데이터 테이블										
	idx	이름	몬스터종류	체력	공격력	공격속도	공격거리	공격각도	인식거리	이동속도
	121	청나라 보병	1	100	5	1	1	30	3	1

장수(류위자오) 데이터 테이블													
	idx	이름	몬스터종류	체력	공격력	공격속도	공격거리	공격각도	인식거리	이동속도	A전멸기 시전 조건 (체력의 백분율)	B전멸기 시전 조건 (체력의 백분율)	전멸기 데미지
	10001	류위자오	2	2000	50	2	4	150	3	2	80%	50%	9999999

레퍼런스 이미지
(AI 이미지 제작)

* 몬스터 테이블 작성 예정

총차 데이터 테이블										
	idx	이름	몬스터종류	체력	공격력	공격속도	공격거리	공격각도	인식거리	이동속도
	20001	총차	5	1000	999999	0.3	1	10	1	0.2

레퍼런스 이미지
(AI 이미지 제작)



레이드 개요

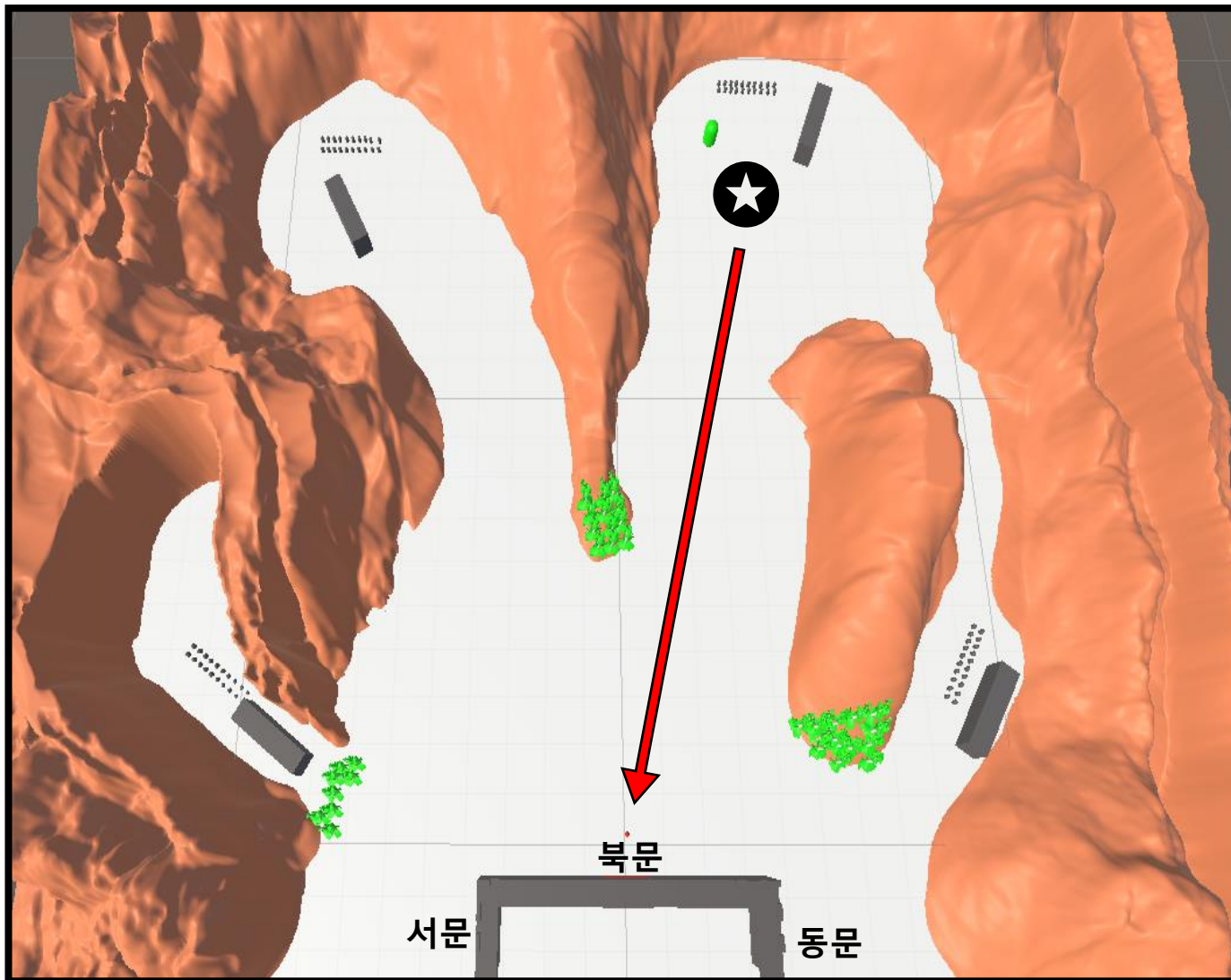
몬스터 스폰

1 페이지

2 페이지

3 페이지

적군 데이터 목록



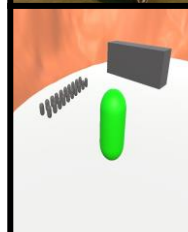
★ 적 이동 경로



보병 idx 200~220은 북문을 향해 공격한다.



충차 idx 20003은 북문을 향해 공격한다.
플레이어는 공격하지 않고 오로지 북문에만 피해를 입힌다.
북문에 도착하면 컷신 연출과 함께 북문이 파괴된다.



보스(영포) idx 1000은 북문을 향해 공격한다.
HP 80% 미만이 되면 전멸기를 시전한다.
HP 60% 미만이 되면 전멸기를 시전한다.
HP 40% 미만이 되면 전멸기를 시전한다.
HP 20% 미만이 되면 전멸기를 시전한다.
HP 1% 미만이 되면 전멸기를 시전한다.
※전멸기를 파훼하지 못하면 플레이어는 사망한다.

레이드 개요

몬스터 스폰

1 페이지

2 페이지

3 페이지

적군 데이터 목록

※ 중요
헤어스타일

보병 데이터 테이블

	idx	이름	몬스터종류	체력	공격력	공격속도	공격거리	공격각도	인식거리	이동속도
	201	청나라 보병	1	100	5	1	1	30	3	1

충차 데이터 테이블

	idx	이름	몬스터종류	체력	공격력	공격속도	공격거리	공격각도	인식거리	이동속도
	20003	충차	5	1000	999999	0.3	1	10	1	0.2

레퍼런스 이미지
(실사+AI 이미지 제작)

* 몬스터 테이블 작성 예정

영포 데이터 테이블																
	idx	이름	몬스터 종류	체력	공격력	공격 속도	공격 거리	공격 각도	인식 거리	이동 속도	A전멸기 시전 조건 (체력의 백분율)	B전멸기 시전 조건 (체력의 백분율)	C전멸기 시전 조건 (체력의 백분율)	D전멸기 시전 조건 (체력의 백분율)	E전멸기 시전 조건 (체력의 백분율)	전멸기 데미지
	1000	영포	3	7000	70	5	5	180	1	3	80%	60%	40%	20%	1%	99999 99

레퍼런스 이미지
(AI 이미지 제작)

레이드 개요

몬스터 스폰

1 페이즈

2 페이즈

3 페이즈

적군 데이터 목록

※ 중요
헤어스타일

보병 데이터 테이블

	idx	이름	몬스터종류	체력	공격력	공격속도	공격거리	공격각도	인식거리	이동속도
	100	청나라 보병	1	100	5	1	1	30	3	1

충차 데이터 테이블

	idx	이름	몬스터종류	체력	공격력	공격속도	공격거리	공격각도	인식거리	이동속도
	20000	충차	5	1000	999999	0.3	1	10	1	0.2

레퍼런스 이미지
(실사+AI 이미지 제작)

* 몬스터 테이블 작성 예정

※ 중요 모피 착용장수(후이즈) 데이터 테이블												
	idx	이름	몬스터종류	체력	공격력	공격속도	공격거리	공격각도	인식거리	이동속도	전멸기 시전 조건 (체력의 백분율)	전멸기 데미지
	10000	후이즈	2	1000	30	3	3	120	3	3	50%	9999999

장수(류위자오) 데이터 테이블													
	idx	이름	몬스터종류	체력	공격력	공격속도	공격거리	공격각도	인식거리	이동속도	A전멸기 시전 조건 (체력의 백분율)	B전멸기 시전 조건 (체력의 백분율)	전멸기 데미지
	10001	류위자오	2	2000	50	2	4	150	3	2	80%	50%	9999999

레퍼런스 이미지
(실사+AI 이미지 제작)

* 몬스터 테이블 작성 예정

영포 데이터 테이블																
	idx	이름	몬스터 종류	체력	공격력	공격 속도	공격 거리	공격 각도	인식 거리	이동 속도	A전멸기 시전 조건 (체력의 백분율)	B전멸기 시전 조건 (체력의 백분율)	C전멸기 시전 조건 (체력의 백분율)	D전멸기 시전 조건 (체력의 백분율)	E전멸기 시전 조건 (체력의 백분율)	전멸기 데미지
	1000	영포	3	7000	70	5	5	180	1	3	80%	60%	40%	20%	1%	99999 99

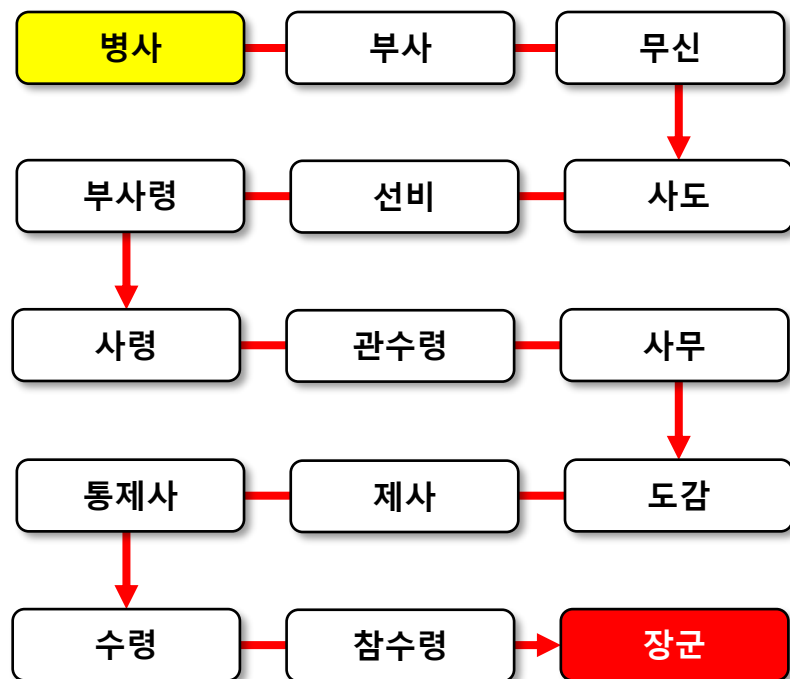
레퍼런스 이미지
(AI 이미지 제작)

입장 조건

보상 정보

확률

계급 정보



개요

프로젝트 K에서는 총 15가지의 계급이 존재한다. 게임을 처음 시작하게 되면 직업을 선택하고 직업 퀘스트를 완료하게 되면 '병사' 계급으로 게임을 시작한다. 플레이어는 성장을 하면서 계급 통해 자신의 능력치와 레벨을 확인 할 수 있다.

병사->부사->무신.... 순으로 계급도를 확인할 수 있다. 장군이 현)최고 계급이며 추후에 업데이트가 예정되어 있다. **병자호란 레이드**는 '병사' 계급부터 입장을 할 수 있다.




병자호란 레이드에서 얻을 수 있는 보상으로 아이템을 제작하면 '부사' 계급으로 올라 갈 수 있다. '부사' 계급으로 올라가면 새로운 레이드와 콘텐츠를 플레이 할 수 있다.

입장 조건



보상 정보

확률

주요 보상

	<p>영포의 혼</p> <p>병자호란 레이드를 성공하면 일정확률로 영포의 영혼을 1개 얻을 수 있다. 영포의 영혼은 '부사' 등급에 무기와 갑옷 제작에 모두 사용된다.</p>
	<p>영포의 칼날 파편</p> <p>병자호란 레이드를 성공하면 일정확률로 영포의 칼날 파편 1~3개를 얻을 수 있다. 영포의 칼날 파편은 '부사' 등급에 무기를 제작 할 수 있다.</p>
	<p>영포의 갑옷 파편</p> <p>병자호란 레이드를 성공하면 일정확률로 영포의 갑옷 파편 1~3개를 얻을 수 있다. 영포의 갑옷 파편은 '부사' 계급을 올리기 위한 갑옷제작에 사용된다.</p>

기타 보상






	<p>엽전</p> <p>게임에서 사용되는 돈이다. 레이드를 성공하면 10냥을 얻을 수 있다.</p>
	<p>신뢰도</p> <p>조선 국민과 왕의 신뢰도 점수를 50점을 얻을 수 있다. 신뢰도 점수는 특정 장비를 제작하는데 일정 점수를 도달해야 제작이 가능하다.</p>

입장 조건

보상 정보

확률

기타 보상

	<p>후이즈의 혼</p> <p>무사 등급의 장비 중 후이즈의 무기와 갑옷을 제작할 수 있다. 일정 확률로 1개 획득한다.</p>
	<p>류위자오의 혼</p> <p>무사 등급의 장비 중 류위자오의 무기와 갑옷을 제작할 수 있다. 일정 확률로 1개 획득한다.</p>
	<p>청나라의 혼</p> <p>무사 등급의 일반 무기와 갑옷을 제작할 수 있다. 일정 확률로 1개 획득한다.</p>
	<p>칼날 파편</p> <p>무사 등급의 후이즈, 류위자오와 일반 무사 무기를 제작할 수 있다. 일정 확률로 3~7개 획득한다.</p>
	<p>갑옷 파편</p> <p>무사 등급의 후이즈, 류위자오와 일반 무사 무기를 제작할 수 있다. 일정 확률로 3~7개 획득한다.</p>

- 입장 조건
- 보상 정보
- 확률

아이템 이름	확률
영포의 혼	5%
영포의 칼날 파편	10%
영포의 갑옷 파편	10%
후이즈의 혼	20%
류위자오의 혼	20%
청나라의 혼	50%
칼날 파편	80%
갑옷 파편	80%
신뢰도 50점	100%
엽전 10냥	100%

개요

확률에 따라 모든 아이템을 플레이어가 획득 할 수 있다.
확률에 따라 모든 아이템을 플레이어가 획득을 못할 수도 있다.
(100% 제외)

각 플레이어마다 아이템이 확률에 따라 지급된다.