

킹덤 언더 파이어2

계급 시스템

작성자 : 김 도 훈

연락처 : 010 - 9364 - 1675

E-Mail : kdh871030@gmail.com

작성 기록

작성일	변경 내용
2015. 4. 3	작성 시작
2015. 4. 6	1차 수정(전반적인 상세 항목 추가) 시작
2015. 4. 13	수정 마무리

목 차

1. 계급 시스템의 개요	3
A. 정의	3
B. 목적	3
C. 특징	3
2. 세부 사항	4
A. 계급 시스템 UI	4
i. 기본 UI	4
ii. 확장 UI	5
iii. 기존 UI 링크	5
iv. 계급 순위 UI	6
v. UI 사이즈	7
vi. UI 구성과 관련된 부가 설명	8
B. 계급과 계급 포인트	10
i. 기본 설명	10
ii. 레벨별 계급 제한	12
iii. 계급 포인트의 획득	12
iv. 계급 포인트의 감소	16
v. 계급 포인트 관련된 스킬 및 아이템	17
vi. 계급에 따른 순위	18
C. 계급 시스템에 대한 부가 설명	19
D. 유료화 모델	19
i. 유료화 모델의 정의	19
ii. 유료 아이템 가격 설정 및 의도	19

1. 계급 시스템의 개요

A. 정의

계급 시스템은 게임 내 계층적 지위를 보여주는 것이라고 할 수 있다.

B. 목적

- 유저는 계급 시스템을 통해 유저간의 **경쟁에 대한 동기부여**를 할 수 있다.
- 계급에 따른 병과 고용이 가능하게 함으로써 유저는 다양한 병과를 활용한 전략을 구사하기 위해 해당 시스템에 대한 접근을 필요로 하도록 한다.

C. 특징

- 계급 시스템은 유저의 명예를 단적으로 보여주는 지표이다.
- 계급 시스템을 통해 병과 및 아이템 등 게임 내의 혜택으로 유저가 게임에 투자한 노력에 대한 보상이다.
- 레벨과 계급 포인트에 따라 계급을 부여 받는다.
- 경쟁을 통한 순위 경쟁이 나타난다.

2. 세부 사항

A. 계급 시스템 UI

i. 기본 UI

타이틀창

계급 정보

계급 포인트

1,234,567

현재 계급

준기사

순위

1,000,000

	PVP	미션	합계
오늘	1,000	100	1,100
이번주	10,000	5,000	15,000
지난주	5,000	8,000	13,000

사용 가능 병과

보초병

경보병

창병

총병

필터

1차 분류

2차 분류

순위 보기

닫기

확장 UI 열기 버튼
클릭하면 화살표가 반대 방향으로 전환되며 전환된 버튼을 다시 클릭하면 확장 UI가 닫힌다.

현재 보유한 계급 포인트 출력

현재 순위를 출력

현재 적용된 계급
(기사의 계약 효과 적용 시 아래와 같이 출력)
ex) 배너렛 기사(기사의 계약)

날짜별로 획득한 포인트를 PVP, 미션, 합계를 구분하여 출력한다.
(PVP의 경우 유저와의 모든 대결에 대해 적용되고 미션의 경우 순수하게 미션을 통해 얻은 포인트만 출력된다.)

계급 정보

계급 포인트

1,234,567

현재 계급

준기사

순위

1,000,000

	PVP	미션	합계
오늘	1,000	100	1,100
이번주	10,000	5,000	15,000
지난주	5,000	8,000	13,000

사용 가능 병과

보초병

경보병

창병

총병

필터

1차 분류

2차 분류

순위 보기

닫기

현재 계급에서 사용 가능한 병과만 출력. 사용 불가능한 병과는 출력되지 않는다. 화살표를 눌러 창을 이동하거나 해당 목록에서 마우스를 클릭한 후 휠을 통해 움직일 수 있다.

※ 낮은단계의 병과부터 이름순으로 위에서부터 차례로 나열되며 필터를 통해 분류시에도 위와 같이 자동 정렬된다.

현재 보유한 계급 포인트 출력. 화살표를 눌러 창을 목록 상자를 활성화한 후, 원하는 분류를 선택하면 병과를 요약해서 확인할 수 있다.

1차 분류 : 종족
2차 분류 : 지역

클릭하여 순위표 UI를 새 창으로 활성화할 수 있다.

클릭하여 UI 창을 닫는다.

ii. 확장 UI

계급 정보

계급 포인트

현재 계급

	PVP	업적	합계
오늘	1,000	100	1,100
이번주	10,000	5,000	15,000
지난주			

567

000

사용 가능 병과


보초병
경보병
창병
총병

2차 분류

순위 보기

닫기

병과에 대한 정보



1 Lv. Roselein Sub Sentinel

Species: Elf

Job Transfe: Militia Soldier

HP: 6253/6253

Exp: 0/748

Number of: 13/13 Command: 0/0

Skill: 1 2 3 4

Detail Information

클릭 시

- 확장형 UI 생성
- 버튼 화살이 반대방향으로 변환 (다시 클릭 시 확장 UI 닫기)

확장형 UI에는 기본적으로 병과에 대한 정보가 표기됨 (해당 정보는 기존 병과정보 UI와 같은 특성을 가진다.)

iii. 기존 UI 링크

계급 정보

계급 포인트

현재 계급

	PVP	업적	합계
오늘	1,000	100	1,100
이번주	10,000	5,000	15,000
지난주	5,000	8,000	13,000

1,234,567

준기사 순위 1,000,000

사용 가능 병과

보초병
경보병
창병
총병

닫기



Select Troop

6 Lv. Bersia Trainee Musketeer

1 Bersia Trainee Light Infantry

1 Roselein Formal Sentinel

HP: 13020/15610

Exp: 0/3366

Commander: 1/1

Badges: 1 2 3 4

Skill: 1 2 3 4

클릭 시

- 병력 선택창이 팝업으로 생성된다.
- 확장형 UI가 활성화 되어있을 경우 옆에 생성되며 생성된 병력 선택창은 계급 정보 UI와 별개로 자유롭게 이동이 가능하다.
- 생성된 창은 해당 창고의 고유 기능을 가짐

생성된 병력 선택창 예시 이미지

iv. 순위 UI

필터를 통해 원하는 정보만을 표시할 수 있다.

계급 순위

타이틀창

클릭하여 UI 창을 닫는다.

닫기

직업 M 날짜 M 종류 M

항목별 제목이며 옆의 화살표를 눌러 항목별 정렬이 가능하다.

순위 ▾	이름 ▾	직업 ▾	계급 ▾	포인트 ▾
1	홍길동	총검사	준기사	1,234
2	나나	마검사	준기사	1,134
3	아무개	버서커	준기사	1,034
..
..
..
..
..

항목별로 해당하는 정보가 출력된다.

원하는 유저의 닉네임을 입력 후 검색을 누르면 옆에 정보가 출력된다.

항목별로 해당하는 정보가 출력된다.

이름

순위

직업

계급

포인트

입력창

검색

어비스 순위창

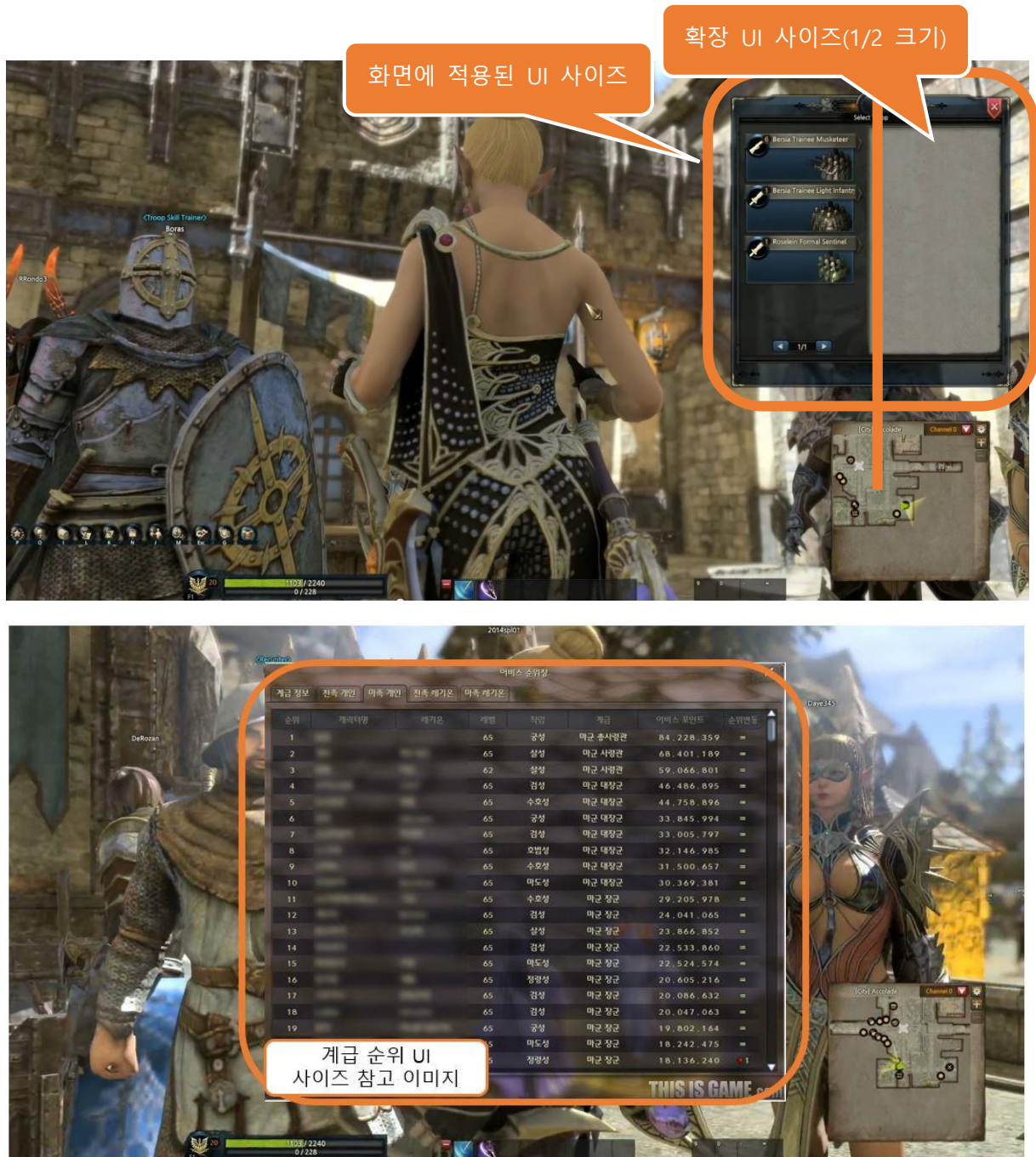
계급 정보 | 전축 개인 | 마족 개인 | 전축 레기온 | 마족 레기온

순위	캐릭터명	레기온	레벨	직업	계급	어비스 포인트	순위변동
1			65	궁성	마군 총사령관	84,228,359	=
2			65	살성	마군 사령관	68,401,189	=
3			62	살성	마군 사령관	59,066,801	=
4			65	검성	마군 대장군	46,486,895	=
5			65	수호성	마군 대장군	44,758,896	=
6			65	궁성	마군 대장군	33,845,994	=
7			65	검성	마군 대장군	33,005,797	=
8			65	호법성	마군 대장군	32,146,985	=
9			65	수호성	마군 대장군	31,500,657	=
10			65	마도성	마군 대장군	30,369,381	=
11			65	수호성	마군 장군	29,205,978	=
12			65	검성	마군 장군	24,041,065	=
13			65	살성	마군 장군	23,866,852	=
14			65	검성	마군 장군	22,533,860	=
15			65	마도성	마군 장군	22,524,574	=
16			65	정령성	마군 장군	20,605,216	=
17			65	검성	마군 장군	20,086,632	=
18			65	검성	마군 장군	20,047,063	=
19			65	궁성	마군 장군	19,802,164	=
20			65	마도성	마군 장군	18,242,475	=
			65	정령성	마군 장군	18,136,240	↓1

계급 순위 참고 이미지

THIS IS GAME.com

v. UI 사이즈



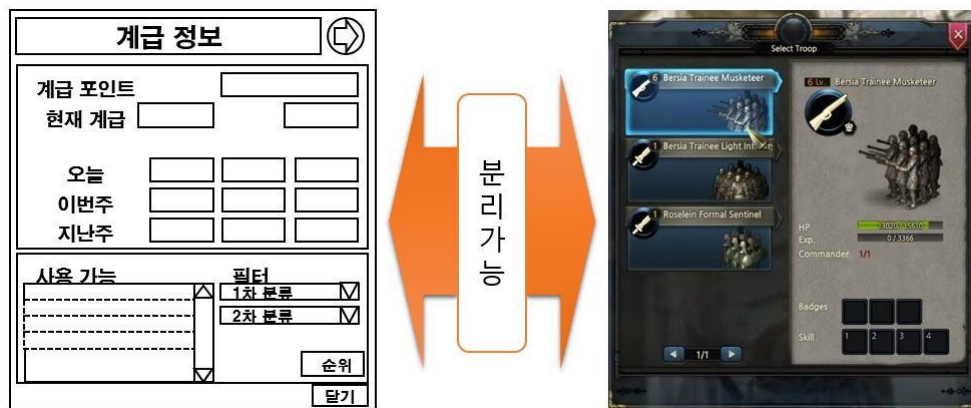
- 기본 UI 사이즈는 기존의 부대 선택창과 크기가 동일하다.
- 확장 UI 사이즈는 그 절반의 크기이다.
- 예시 이미지를 참고하여 정확한 크기를 설정한다.

vi. UI 구성과 관련된 부가 설명

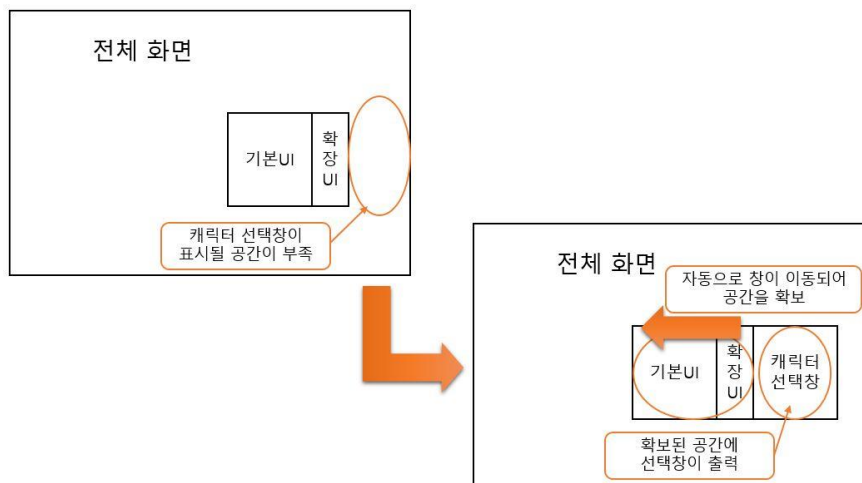
- 확장 UI의 경우 세부적인 정보를 원하는 유저가 편리하게 정보를 얻는데 목적을 둔다.
- 확장 UI와 팝업 정보 표시창의 비교

	장점	단점
확장 UI	정보 표시 위치가 안정적 마우스의 자율성	차지하는 공간이 많다.
팝업 표시	공간 활용이 용이하다.	마우스의 제한 정보 표시 위치가 불안정적

- 위 두 사항을 고려했을 때 상대적으로 정보의 가시성이 높은 확장 UI를 선택.
- 확장 UI는 기본 UI와 분리가 불가능 하도록 설정한다.
- 기본 UI를 활성화한 상태에서 바로 확장 UI 활성화를 했을 시 공백의 빈 공간만을 출력.
- 계급 UI는 부대 선택창, 순위 UI 등 계급과 연관되는 UI들과 연동되며 계급 UI와 연동된 UI는 별개로 분리 및 자유로운 이동이 가능하다. 하지만 크기 조절은 불가능하다.



- 확장 UI가 활성화 된 상태에서 기존 UI를 불러오면 오른쪽 옆에 자석처럼 붙어 출력된다.
- 오른쪽 공간이 부족할 경우 불러올 UI의 공간을 확보한 후 UI가 출력된다.



- 계급 UI는 화면상 보여지는 아이콘을 마우스로 클릭하여 열 수 있다.
- 마우스를 이용하지 않고 단축키 'B'(키보드)로 활성화한다.
(단축키 설정에 따라 변경이 가능)



- 모든 UI는 처음 활성화 시 화면의 가운데에 위치하며 유저가 위치를 변경한 후 창을 닫을 경우 다음에 창을 열 때는 변경된 위치에서 창이 열린다.
- 게임 종료 후 재실행을 할 땐 초기화된다.
- UI창을 활성화한 상태에서 필드를 이동하거나 던전에 진입할 경우 UI창은 자동으로 닫힌다.
- 추가적으로 발생할 수 있는 예외사항은 협의 후 기획서에 작성한다.

B. 계급과 계급 포인트

i. 기본 설명

- 계급에 따라 병과 및 병과 스킬, 부대 슬롯 등의 제한이 있다.
- 계급에 따라 다양한 병과 및 병과 스킬이 활성화되며 관련 NPC를 통해 필요한 재료 및 금액을 지불하여 사용이 가능하다.



- 계급 포인트로 소모품 및 외형 변경 아이템을 구매할 수 있다.
- 계급 포인트는 최대 1,000,000 포인트까지 쌓을 수 있으며 그 이상의 계급 포인트 획득 활동을 통한 포인트는 저장되지 않고 소멸된다.
- 경비단장부터는 계급 포인트와 더불어 순위 조건도 달성해야 한다.

ex) 포인트는 15,000 이지만 순위가 5위일 경우 = 수호단장 계급을 부여

- 경비단장부터는 매일 자정을 기준으로 순위가 갱신되며 다음 갱신까지 해당 순위는 변동 없이 유지된다.

(성주 이하의 계급은 계급 포인트의 가감에 따라 실시간으로 변동된다.)

- 계급표

계급번호	계급	계급 포인트	순위
11	대원수	13,150	1
10	제독	10,950	3
9	수호단장	8,950	10
8	군단장	7,150	100
7	장군	5,550	500
6	경비단장	4,150	1000
5	성주	2,950	-
4	배너렛 기사	1,950	-
3	기사	1,150	-
2	준기사	550	-
1	시민	-	-

- 계급 포인트 계산(시민 계급은 제외)은 아래의 계산식으로 한다.

계급 포인트에 따른 계급 = 계급번호 * (계급번호+1) * 100 - 50

- 계급별 사용 가능한 병과 및 슬롯

계급	사용 가능한 병과	부대 슬롯 수
대원수	모든 병과 사용 가능	12
제독	모든 병과 진급 가능	10
수호단장	모든 병과 사용 가능	9
군단장	아래 항목에서 Big Unit 추가	8
장군	아래 항목에서 공중 병과 추가	7
경비단장	아래 항목에서 특수 병과 추가	6
성주	아래 항목에서 근, 원거리 진급	4
배너렛 기사	아래 항목에서 기병 추가	3
기사	아래 항목에서 1차 원거리 추가	3
준기사	1차 근접(기병 제외)	2
시민	-	-

ii. 레벨별 계급 제한(30레벨이 최대 레벨)

- 레벨에 따른 포인트 획득 제한표

레벨	획득 제한 계급 포인트
1 ~ 9 레벨	1,200
10 ~ 19 레벨	3,950
20 ~ 24 레벨	12,000
25 레벨 이상	제한 없음

- 제한 포인트는 위 표와 같이 고정 수치이다.

ex) 10레벨의 유저 획득 제한 포인트 = 19레벨의 유저 획득 제한 포인트

- 획득제한에 도달한 상황에서 레벨업과 포인트 획득상황이 동시에 발생할 경우는 포인트 획득이 이루어지지 않는다.
(무조건 레벨업을 통해 획득제한이 해제된 상태에서만 포인트 획득이 가능)
- 레벨에 포인트 제한을 두어 계급 상승을 위한 레벨업을 필수조건으로 설정 한다.

iii. 계급 포인트의 획득

- 계급 포인트는 PVP와 특수 미션, 특정 몬스터를 통해 입수가 가능하다.
- 몬스터를 통한 계급 포인트 획득의 경우 파티 상태에서는 경험치 분배 방식과 동일하게 적용한다.
- 포인트를 획득할 수 있는 특정 몬스터의 경우 포인트 획득과 관련된 미션을 진행하는 인스턴스 던전에만 등장한다.
- 특수 미션의 경우 퀘스트와 동일한 방식인 개인 보상으로 주어진다.
- 특수 미션은 메인 및 일반 퀘스트와 달리 계급 포인트와 계급에만 연관된다.
(미션완료를 통한 경험치, 화폐 보상이 없다.)
- PVP 의 경우 필드에서의 전투를 기본으로 한다.
(PVP 전용 인스턴스 던전, MOD 등의 맵은 적용되지 않는다.)
- 계급 포인트 관련 유료 아이템(보호의 축복, 계급 포인트 보호제)의 영향을 받는다.
(해당 아이템의 효과만큼 포인트가 차감된다.)

- PVP를 통한 계급별 최대 획득가능 계급 포인트

계급	최대 획득 가능 계급 포인트
대원수	1578
제독	1314
수호단장	1074
군단장	786
장군	610
경비단장	456
성주	295
배너렛 기사	195
기사	103
준기사	49
시민	1

- 최종적인 계급 포인트 획득은 아래의 사항을 따른다.

최종 획득 포인트 = 최대 획득가능 포인트 * 데미지 퍼센트

※ 데미지 퍼센트의 경우 데미지 값을 퍼센트로 환산한 값

- 적이 시민 계급일 경우 킬/어시스트에 관계없이 무조건 1포인트를 획득한다.
- 어시스트의 경우 데미지 퍼센트와 관계없이 포인트를 나누어 획득한다.
- 위 사항에서 협동을 통해 킬을 한 유저는 최종 획득 포인트에서 50%, 어시스트를 기록한 유저는 나머지 50%의 포인트를 나누어 획득한다.

ex) 최종 획득 포인트가 1000이고 3명의 유저가 협동했을 경우

킬을 한 유저 = 500 포인트, 어시스트를 한 유저 250 포인트 획득

- 계급 차등에 따른 분배

ex) 리그 오브 레전드의 티어(브론즈, 실버, 골드, 플래티넘 등) 구분

계급 등급	계급 범위
4등급	기사
3등급	배너렛 기사 ~ 성주
2등급	경비단장 ~ 군단장
1등급	수호단장 ~ 제독

- 계급 차등에 따른 획득 가능 포인트

동일 계급 이상의 경우 획득 가능 포인트를 100% 입수할 수 있다.

동일 계급 미만의 경우 아래의 패널티를 받는다.

등급 차이	패널티
등급	획득 포인트 100% 입수 가능
1등급 낮은 경우	획득 포인트 80% 입수 가능
2등급 낮은 경우	획득 포인트 60% 입수 가능
3등급 낮은 경우	획득 포인트 30% 입수 가능

- 특수 미션의 종류

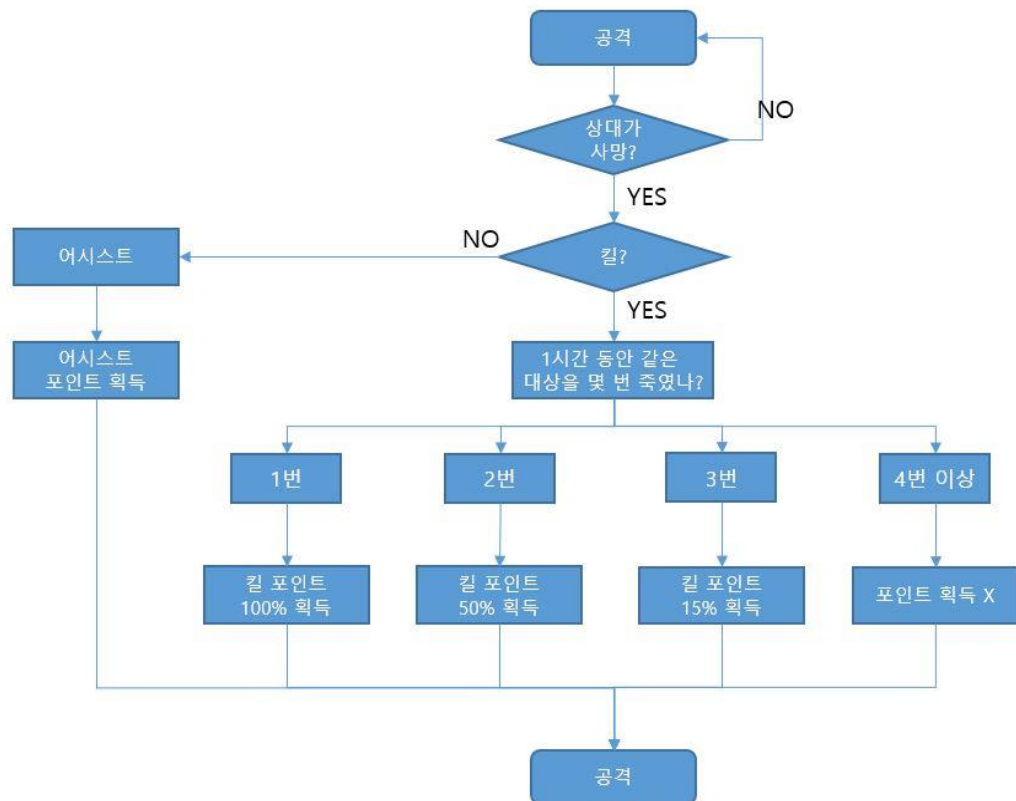
미션	분류	비고
(계급) 유저 처치	개인 미션	(계급)에 해당하는 유저를 처치하기 ex) 준기사 10명을 처치하라.(0/10)
(병과) 부대 섬멸	개인 미션	(병과)에 해당하는 부대를 섬멸하기 ex) 궁병 10부대를 섬멸하라.(0/10)
길드 명성 키우기	길드 미션	길드에 속한 상태로 다른 길드와의 전쟁을 통해 승리하기 ex) 길드전에서 5회 승리하라.(0/5)
길드 세력 키우기	길드 미션	길드에 속한 상태로 세력전에서 승리하기 Ex) 세력전에서 3회 승리하라.(0/3)
부대 활용 하기	개인 미션	인스턴스 던전의 특정 퀘스트를 진행하면서 부대를 활용하는 경우 추가적으로 미션을 수락하여 공략. ex) 창병을 활용하여 던전을 공략하라.

- 미션의 진행과정에서 발생하는 계급 포인트 변동 상황은 미션을 진행하지 않는 상황과 동일하게 적용된다.

- 모든 미션 진행과정에서 사망했을 경우 미션은 진행한 부분까지 저장된다.

ex) 미션 진행 중 PVP로 인해 사망 = 평상시 PVP로 인해 사망

- 계급 포인트 획득에 대한 프로시저



iv. 계급 포인트의 감소

- 다른 플레이어의 공격에 사망할 경우 일정의 계급 포인트가 감소한다.

계급	사망 시 감소 계급 포인트
대원수	현재 보유 포인트의 8%
제독	현재 보유 포인트의 6%
수호단장	현재 보유 포인트의 6%
군단장	현재 보유 포인트의 5%
장군	현재 보유 포인트의 5%
경비단장	현재 보유 포인트의 5%
성주	현재 보유 포인트의 4%
배너렛 기사	현재 보유 포인트의 4%
기사	현재 보유 포인트의 3%
준기사	현재 보유 포인트의 3%
시민	1

- 경비단장부터는 계급 포인트가 매일 자정을 기준으로 포인트가 일정량 감소한다.
- 계급 포인트가 많을수록 사망 혹은 매주마다 감소되는 포인트 양이 많아진다.

계급	매주 감소되는 포인트	최저 계급 포인트 기준 감소비율
대원수	800	16.5
제독	500	21.9
수호단장	300	29.8
군단장	200	35.7
장군	120	46.2
경비단장	70	59.2
성주	-	
배너렛 기사	-	
기사	-	
준기사	-	
시민	-	

- 접속여부와 관계없이 포인트는 유지되며 매주 감소되는 포인트도 동일하게 적용된다.
- 매주 감소되는 포인트의 경우 계급 포인트 관련 유료 아이템(보호의 축복, 계급 포인트 보호제)의 영향을 받지 않는다.

- 병과의 진급 및 스킬 중 일부 항목에서 포인트를 소모한다.

- 계급 포인트를 통한 병과 진급

ex) Sub Sentinel -> Formal Sentinel 진급 시

재료 = 철조각 20개, 철판 1개, 은화 3000, 계급 포인트 10

요구조건 = 부대 레벨 20, 유저 레벨 1, 성주 계급 이상

v. 계급 포인트와 관련된 스킬 및 아이템

- 구매한 스킬 및 아이템은 퀵슬롯에 추가하여 사용할 수 있다.

(스킬의 경우 해당 병과에 장착을 하여 활성화한다.)

- 계급 포인트와 관련된 NPC는 아이템을 구매할 수 있는 보급 담당 NPC, 부대 진급 및 스킬을 구매할 수 있는 병영 관리 NPC가 있다.

- 계급 포인트로 구매한 스킬의 경우 영구적으로 사용할 수 있으며 계급이 변경되어도 기존에 구매한 스킬은 사용이 가능하다.

- 구매한 소모품 및 외형 변경 아이템은 상점에 팔거나 유저와 교환할 수 없으며 오로지 파괴를 하여 아이템을 삭제할 수 있다.

- 구매한 소모품 및 외형 변경 아이템은 기간의 제한이 없다.

- 소모품 및 외형 변경 아이템은 기존 같은 분류의 아이템들과 같은 속성을 가진다.

- 계급 포인트로 구매할 수 있는 아이템

아이템 명	아이템 설명	포인트 소모량
부대 체력 회복약	부대의 체력을 500 회복	3
부대 체력 증가약	일시적으로 부대의 체력을 1000 증가	5
부대 이동속도 주문서	일시적으로 부대의 이동속도를 15% 증가	10
부대 공격력 주문서	일시적으로 부대의 공격력을 10 증가	30
부대 방어력 주문서	일시적으로 부대의 방어력을 100 증가	30
부대 회복의 주문서	부대가 전멸했을 시 20%의 체력을 회복하여 부활	120

- 계급 포인트로 구매할 수 있는 스킬 예시

ex) *Armor-piercing shell*

구매비용 = 300 은화, 계급 포인트 10

요구 조건 = 유저 레벨 1, 준기사 계급 이상

- 계급 포인트로 구매하는 외형 변경 아이템의 경우 보유 여부와 관계 없이 외형 변경 시 계급 제한이 따른다.

ex) *제독의 군복*

구매비용 = 5,000 은화, 계급 포인트 3,000

요구조건 = 제독 계급 이상 착용 가능

제독의 군복(제독 계급 이상)을 구매 후 계급이 수호단장으로 떨어졌을 경우 제독의 군복은 착용이 불가능하다.

vi. 계급에 따른 순위

- 계급은 **유저의 명예**를 단적으로 보여주는 지표이다.
- 경비단장 이상의 계급부터는 계급 포인트와 순위 조건도 만족해야만 계급이 상승된다.
- 같은 포인트로 인하여 공동 순위가 됐을 경우 같은 계급으로 인정하며 아래 순위에 영향을 끼친다.

ex) 같은 포인트로 공동 500위의 유저가 생길 경우 공동 순위 유저는 장군 계급을 획득하며 다음 순위는 502등부터 시작된다.

- 공동1000위의 유저가 생길 경우 공동 순위 유저 모두 경비단장의 계급으로 인정한다. 단, 같은 포인트로 **공동 1위가 될 경우 이전 순위가 높았던 유저가** 대원수로 임명되며 대원수로 임명되지 못한 유저는 제독으로 적용된다.
- 순위는 매일 자정에 계급 포인트 감소와 함께 갱신되며 이런 이유 때문에 경비단장 이상의 계급을 유지하려면 계급 포인트에 대한 꾸준한 활동이 필요하다.

C. 계급 시스템에 대한 부가 설명

- 계급 포인트의 추가, 감소 사항은 채팅창을 통해 유저에게 알려준다.
ex) 계급 포인트 100을 획득하였습니다.
- 사망 시 보유하고 있는 포인트의 고정적인 차감은 유저에게 부담으로 다가올 수 있다. 때문에 연속적인 죽음에 부담을 줄이기 위해 %별 차감으로 설정하여 소모되는 포인트가 감소하도록 설정하여 포인트 소모량을 완화시킨다. 하지만 등급이 높을수록 %가 증가하므로 등급에 대한 위험부담은 증가한다.
- 수치상으로 감소되는 계급 포인트는 계급이 높을수록 증가하지만 실제적으로 변동폭은 계급이 낮을수록 더 높다.
- 추가적으로 발생할 수 있는 예외사항은 협의 후 기획서에 게시한다.

D. 유료화 모델

i. 유료화 모델의 정의

- 계급 포인트와 관련하여 포인트 획득을 용이하게 해주거나 보호해줄 수 있는 상품을 판매한다.

ii. 유료 아이템 및 가격 설정

- 유료 아이템 목록

아이템 명	아이템 설명
행운의 축복(시간제)	일정 시간 동안 계급 포인트 획득량을 30% 증가시킨다. (특별 미션 완료 보상은 제외)
보호의 축복(시간제)	일정 시간 동안 유저의 공격으로 사망 시 감소하는 포인트를 30% 감소시킨다. (매주 감소되는 포인트 및 아이템 구매로 인한 소모 포인트는 제외)
과거의 기억(소모품)	유저의 공격으로 사망 시 감소하는 포인트에 대해 1회 보호해준다. (사망 시 1회에 한해 포인트가 감소하지 않는다.)
기사의 계약(기간제)	일정 기간 동안 '배너렛 기사' 계급의 효과를 가질 수 있다.
워바이블(슬롯 추가)	부대의 슬롯을 1칸 추가시켜준다.

- 모든 유료 아이템은 레벨 제한이 없다.
- 유료 아이템의 가격

분류	가격(단위: 원)				
시간제	1시간		3시간		12시간
	1,000		2,800		7,800
기간제	1일		7일		30일
	1,100		5,500		11,800
소모품	1개		3개		6개
	2,000		5,400		10,000
슬롯 추가	1칸	2칸	3칸	4칸	5칸
	1,200	1,900	2,900	4,100	5,600