

거점전/점령전 쉽게 따라하기

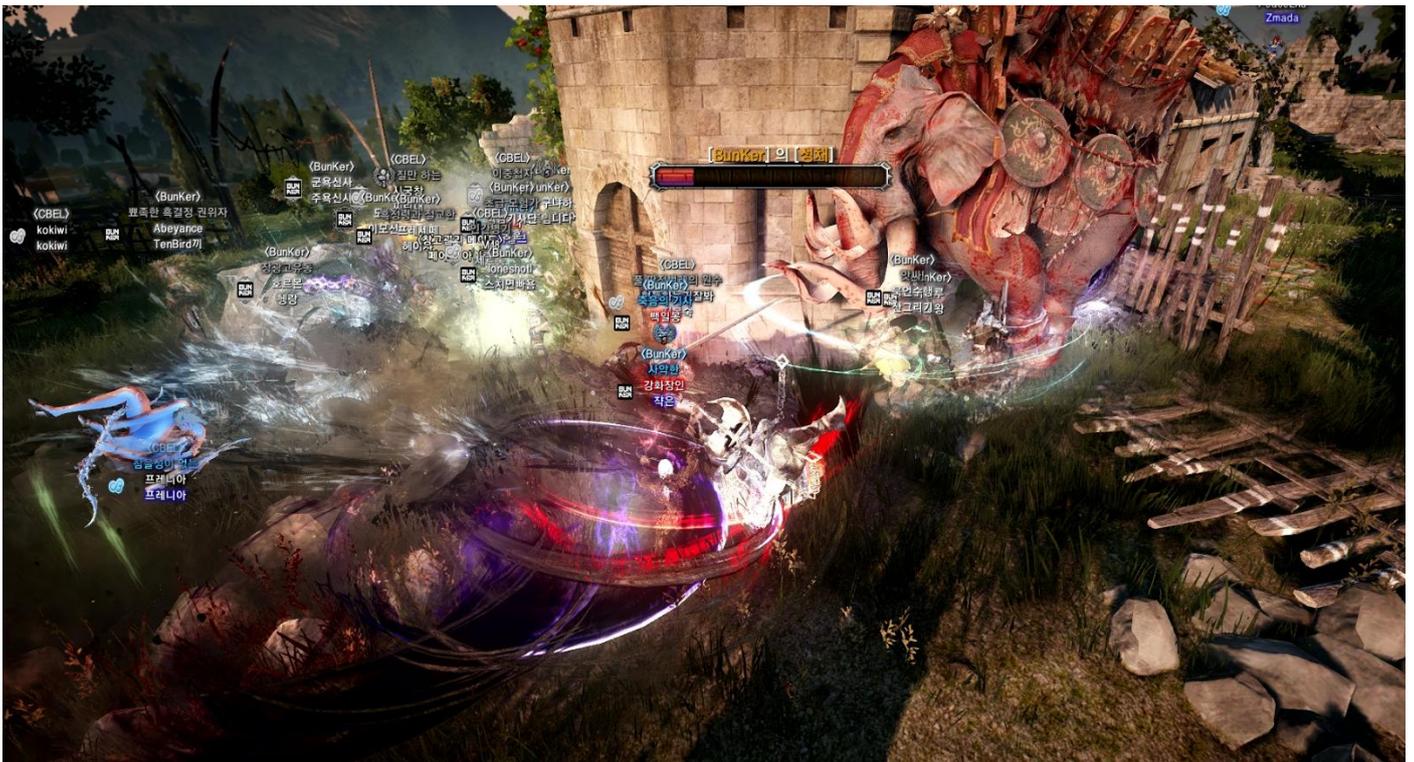
(최종 갱신일: 2016년 11월 10일)

<검은사막>에는 다양한 PvP 콘텐츠가 있다. 그중에서도 모든 이용자가, 그리고 모든 길드가 하나의 거대한 이벤트처럼 참여하는 콘텐츠가 있는데 그것이 바로 거점전과 공성전이다. 길드 규모에 관계 없이 장비에 관계 없이 누구나 부담 없이 참여할 수 있고, 궁합이 잘 맞는 하나의 팀처럼 어우러져 승리를 향해 싸우면 된다.

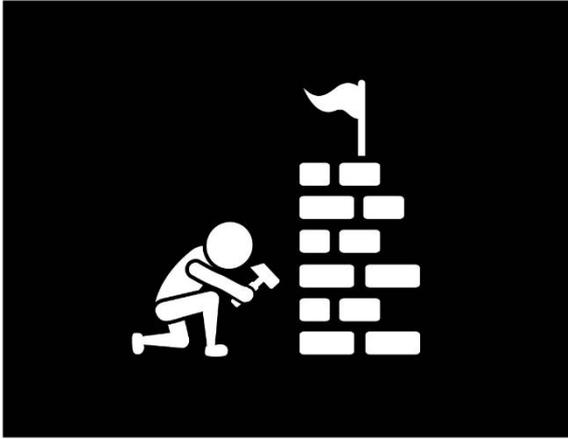
게임 월드의 대부분의 지역은 모두 거점으로 분류된다. 바로 이 거점의 소유권을 두고 전투를 벌이는 것을 거점전이라고 생각하면 된다. 한번 거점의 주인이 되면 그 길드는 일주일 동안 해당 거점을 소유하게 되고, 월드에서 벌어들이는 세금의 일부를 길드 자금으로 축적해 성장의 기반을 마련할 수 있게 된다.

소위 공성전이라 불리는 점령전은 이보다 더 규모가 크다. 거점전은 하나의 거점을 두고 싸우지만, 점령전은 거대한 대륙의 통치권을 두고 다투기 때문이다. 그 대륙은 영지로 불리며, 각 영지에는 수많은 거점이 있다. 만약 어떤 길드 하나가 A 영지를 차지하게 되면, 그 길드는 A를 지배하는 영예를 누릴 수 있는 것이다. 물론 길드 자금으로 쌓을 수 있는 세금의 양도 어마어마하기 때문에 질적 성장과 양적 팽창 모두를 가지게 된다.

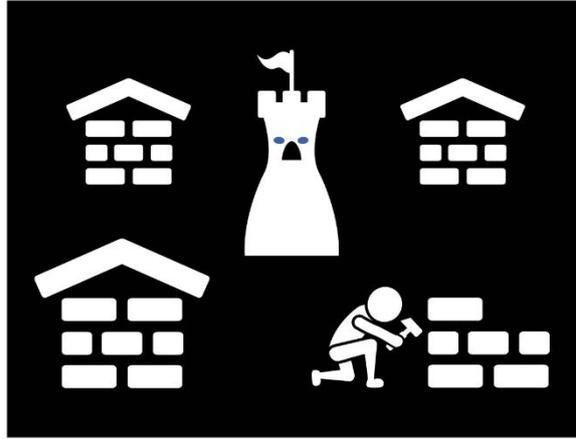
그렇다면 거점전과 점령전은 참여하기 어려울까? 아니다. 무척 쉽다. 아래 목차를 보고 따라가보자.



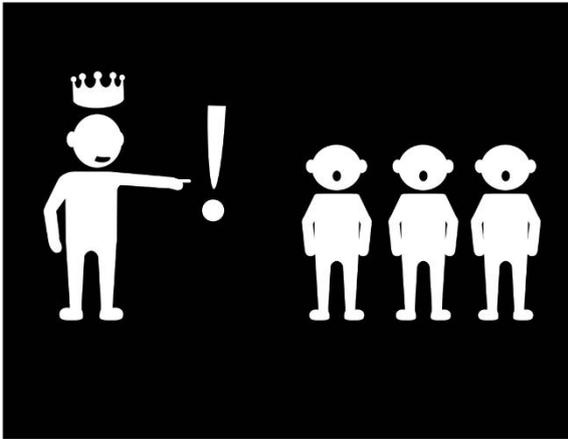
▲ 모두가 함께 하는 거점전/점령전



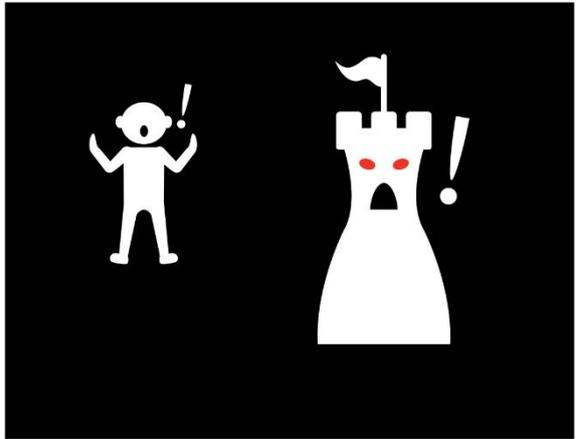
1. 거점 성채를 짓는다.



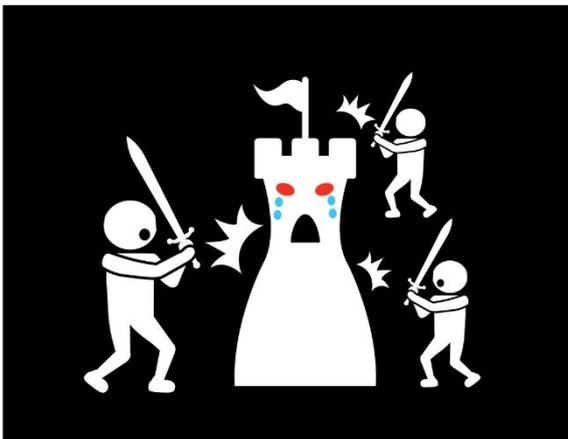
2. 성채 부속 건물을 설치한다.



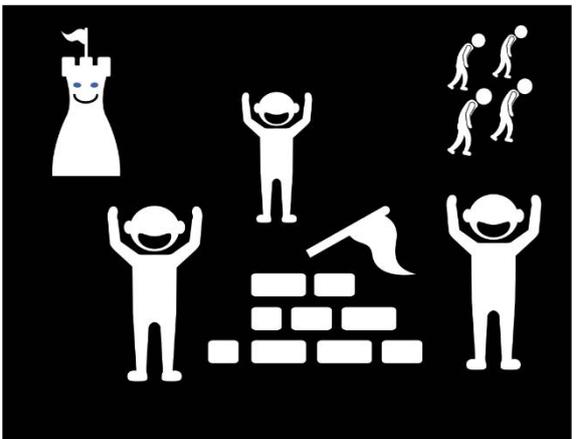
3. 길드원들과 작전을 세운다.



4. 작전수행! 적 성채 발견.



5. 전투! 전투!



6. 승리하면 거점의 주인이 된다.

이번 가이드에서는 위 순서에 따라 설명을 진행한다. 위 6단계만 알면 누구나 쉽게 거점전을 진행할 수 있다. 다만 각 단계마다 약간의 정보가 필요하니 그 자세한 것은 아래 내용을 통해 이해하면 된다.

1. [거점 성채를 짓는다] 편

거점을 짓기 위해서는 가장 기본적으로 '요일'과 '단계'에 대해 가볍게 이해할 필요가 있다.

우선 '요일'은 각 거점에서 전쟁이 일어나는 날을 의미한다. 예를 들어 A, B, C라는 거점이 있을 때 A는 월요일, B는 화요일, C는 수요일에 전쟁이 진행된다. 대신 월요일에 전쟁이 진행되는 A라는 거점은 무수히 많다. 만약 월요일부터 거점전에 참여하고 싶다면 A처럼 월요일에 전쟁을 진행하는 거점을 선택하면 된다.

두 번째는 '단계'다. 모든 거점은 1~3단계로 분류된다. 단계가 높을수록 쌓이는 세금이 많아지고, 점령하고 일주일 뒤에 길드 자금으로 들어오는 은화의 양이 차이가 나게 된다. 만약 소규모 길드라면 1단계를 노리면 되고 중간 이상이면 1~2단계를, 전투에 자신이 있는 길드라면 3단계를 노리면 된다.

※ 거점전에 들어가기 앞서 전투 지역을 선택하는 방법은 두 가지가 있다. 우선 자신의 길드원이 많이 모일 수 있는 요일을 결정하는 것이다. 각 거점마다 거점전이 진행되는 요일이 정해져 있으니 자신의 길드에 유리한 요일을 선택하는 방법이다. 다른 하나는 단계를 보고 수익을 더 내고 싶은 곳을 선택하는 방법이다.

- 발레노스 거점 (발레노스 1채널)

거점전 지역	일요일 (단계)	월요일 (단계)	화요일 (단계)	수요일 (단계)	목요일 (단계)	금요일 (단계)
벨리아 동부	크론성(3)	하이델 길머리(1)	약탈의 숲(1)	크론성터(2)	애화저 언덕(1)	고블린 동굴(2)
벨리아 서부	서부경비캠프(3)	해안 동굴(1)	토스카니 농장(1)	아그리스 제단(1)	임프 동굴(2)	고대인의 석실(2)
올비아 동부	서부 관문(2)	발레노스강 어귀(1)	늑대 언덕(1)	카스타 농장(1)	올비아 해안(2)	웨일 농장(1)
올비아 서부	노인의 다리(1)	테르미안 절벽(1)	가면 올빼미의 숲(2)	에페리아 고개(1)	테르미안 산기슭(1)	플로린 관문(2)

- 세렌디아 거점 (세렌디아 1채널)

거점전 지역	일요일 (단계)	월요일 (단계)	화요일 (단계)	수요일 (단계)	목요일 (단계)	금요일 (단계)
세렌디아 북부	린치 목장(1)	북부 경비캠프(1)	동부 경계(3)	세렌디아 북부 평원(1)	알레한드로 농장(1)	하이델 북부 채석장(2)
세렌디아 늪지대	글리시 폐허(3)	중부 경비 캠프(1)	서북부 관문(2)	코스타 농장(1)	글리시 늪지(2)	남쪽 늪지대(1)
세렌디아 외곽산맥	동부 관문(1)	남부 경비 캠프(1)	모레티 거대 농장(3)	페성터(2)	핏빛 수도원(1)	세렌디아 신전(2)
세렌디아 중립지대	감시탑(1)	서남부 관문(1)	비라기 산채(2)	브레디 요새(1)	남부 중립 지역(1)	오크 캠프(1)

발레노스와 세렌디아는 모든 요일에 거점전이 진행되는 것이 특징이다. 3단계 거점이 많진 않지만, 1~2단계가 고루 섞여 있고 이른바 '마음의 고향'이나 다른 없는 올비아, 벨리아 마을, 하이델을 끼고 있기 때문에 지형에 대한 이해도가 높은 것이 특징이다. 그렇다고 경쟁률이 낮진 않으니 어떤 거점을 선택하든 충분히 준비하도록 하자.

- 칼페온 거점 (칼페온 1채널)

거점전 지역	일요일 (단계)	월요일 (단계)	화요일 (단계)	수요일 (단계)	목요일 (단계)	금요일 (단계)
칼페온 동북부	북부 밀농장(3)	델페 기사단 성(1)	브리 나무 유적지(1)	쿠루토 동굴(1)	델페 전진기지(2)	카란다 능선(1)
칼페온 서북부	에페리아 계곡(1)	버림받은 땅(1)	권트 언덕(2)	트롤 방어기지(3)	오염된 농장지(1)	에페리아 초소(2)
칼페온 성터	루통족 주둔지(2)	북 카이아산(1)	카이아 호수(0)	메기맨 캠프(2)	만샤 숲(3)	토바레 오두막(1)
칼페온 서남부	베어강 수원지(1)	포니엘 산장(2)	긴잎나무 숲(1)	긴잎나무 정찰 초소(1)	크리오 마을(2)	엔트 숲(1)
칼페온 남부	헥세 성역(3)	헥세 돌담(1)	마리 동굴(2)	마녀의 예배당(1)	베어강 하류(1)	루아 나무 동치(1)
케플란 남부	봉화대 입구 초소(1)	사우닐 캠프(2)	거인족 주둔지(1)	트리나 요새(3)	트리나 봉화대(1)	마르니의 실험터(1)
케플란 북부	버려진 채굴장(1)	오제 고개(3)	케플란 언덕(1)	케플란 길목(1)	폐채굴장(1)	오제의 집(2)

- 미디어 거점 (미디어 1채널)

거점전 지역	일요일 (단계)	월요일 (단계)	화요일 (단계)	수요일 (단계)	목요일 (단계)	금요일 (단계)
미디어 북부	사르마 전진 기지(3)	미디어 북부 관문(2)	소산 주둔지(1)	미디어 북부 고원(1)	돌꼬리 황무지(1)	쿠샤 마을(1)
미디어 중부 I	카마실브 사원(3)	부패의 협곡(1)	엘릭 사원(2)	고대 유적 발굴지(1)	투구족 주둔지(0)	돌꼬리 언덕 말목장(1)
미디어 중부 II	돌부리 해안(2)	오마르 용암 동굴(2)	아술라 고원(1)	갈기족 소굴(1)	아토 농장(1)	경각의 종(3)
미디어 남부	알룸바위 계곡(1)	방랑도적 주둔지(1)	폐철광산(2)	마르니 제 2 실험터(1)	물텀병 마을(3)	카술라 농장(1)
툰그라드 숲	하스라 절벽(2)	없음	없음	툰그라드 숲(2)	없음	병사의 무덤(2)

- 발렌시아 거점 (발렌시아 1채널)

거점전 지역	일요일 (단계)	월요일 (단계)	화요일 (단계)	수요일 (단계)	목요일 (단계)	금요일 (단계)
발렌시아 초입 I	바윗돌 초소(3)	타프타르 평야(1)	고르고 암석지대(2)	노병의 협곡(1)	카드리 폐허(2)	폐허도시 룬(1)
발렌시아 초입 II	카포티아(2)	푸지야 협곡(1)	바심족 주둔지(1)	와라곤 동지(1)	알티노바 관문(1)	바르한 관문(3)
대사막	이벨랍 오아시스(3)	없음	사막 나가 성전(1)	없음	순례자의 성소 - 절제(1)	순교자의 안식처(1)
발렌시아 북부	안카도 해안(3)	없음	알타스 경작지(1)	순례자의 성소 - 순종(1)	없음	라크산 천문대(1)
발렌시아 중심부	순례자의 성소 - 금식(1)	발렌시아 성터(3)	없음	발렌시아 대농장(1)	에르달 농장(1)	포할람 농장(1)
발렌시아 남부	초승달 신전(2)	발렌시아 서부 고원(1)	초승달 산맥(1)	아크만(2)	순례자의 성소 - 성실(1)	순례자의 성소 - 겸손(1)
발렌시아 외지	가비나 화산지대(2)	상야 황무지(2)	가비나 대분화구(1)	루드 유황 작업장(2)	이베로 절벽(1)	가비나 해안 절벽(1)

칼페온, 미디어, 발렌시아에서부터는 더 세심한 준비가 필요해진다. 특히 발렌시아 같은 경우 거리가 무척 멀어 길드원을 하나로 모으는 것이 처음에는 어려울 수 있으니 참고해야 한다. 칼페온, 미디어, 발렌시아는 일부 지역을 제외하면 지형이 험난한 곳이 꽤 많다. 때문에 더 유리한 거점을 선점하기 위해 미리미리 움직이는 것이 중요하게 작용하며, 해당 거점이 진행되는 지역의 지형을 길드원이 알고 있으면 해매지 않을 수 있다.

그리고 여기서 중요한 것은 '거점전 지역'에 대한 이해다. 모든 거점전은 일정 지역 안에서 진행되는데, 이 지역이 바로 '거점전 지역'이다. 만약 발레노스의 [크론성] 거점전에 참여했을 경우, 이 [크론성] 거점이 속한 벨리아 동부 전투 지역에서 거점전이 진행되는 것이다. 다른 길드의 참여자들과는 모든 지역에서 전투가 가능하지만, 결과적으로는 전투 지역에서 적의 성채를 무너뜨려야 승리할 수 있다는 사실을 기억하자.



▲ 벨리아 서부 거점전(전투) 지역. 해당 지역에 속한 거점전은 바로 저 영역 안에서 진행된다.

월드맵을 열고 우측 상단에 거점전 정보를 클릭하면 거점전 전용 모드로 전환된다. 이때 거점을 클릭하면 거점 성채 설치 가능 지역 및 거점전 영역이 활성화된다. 원하는 거점을 클릭하면서 이 지역을 잘 확인하는 것이 중요하고, 길드대장의 경우 길드원들의 지형 이해도를 비롯한 갖가지 것들을 고려한다면 큰 도움이 될 것이다.



▲ 위 상태에서 알레한드로 농장 거점을 클릭하면, 해당 거점의 거점전 지역을 알 수 있다. 저 활성화된 지역 안에서 거점 성채를 지으면 그 요일에 맞춰 신나는 거점전을 진행할 수 있게 된다.



이 거점전 지역은 게임 화면 우측 상단 아이콘을 활성화해서도 볼 수 있으며, 내가 참여한 거점전 지역을 쉽게 알 수 있기 때문에 거점전이 시작한 뒤 이 버튼을 활성화하면 해매는 일은 없을 것이다.



▲ 저 초록색 선을 넘으면 '거점전 지역' 입장을 의미한다.
쉽게 말해, 저 위치는 우리 길드 성채가 지어진 '거점전 지역'이 아닐 때다.



▲ 저 붉은색 선을 넘어가면 '거점전 지역'에서 빠져나가는 것을 의미한다.
쉽게 말해, 저 위치는 우리 길드 성채가 지어진 '거점전 지역'일때다.

※ 여기서 잠깐! 거점(점령)전 기초 를 이해하기

1. 거점전은 일, 월, 화, 수, 목, 금 총 6일 매일 20시~22시까지 진행된다.
2. 위 요일 중에서 내가(우리 길드가) 원하는 날을 선택해 진행할 수 있다.
3. 거점전이 시작하기 전까지 성채 하나를 완공(100%)해두어야만 참여 자격이 주어진다.
4. 최초 1, 2, 3단계 거점 중 하나의 거점에만 성채를 건설할 수 있다.
5. 성채를 짓기 위해서는 길드원의 접속자 수가 최소 10명 이상이어야 한다.
6. 하나의 거점 점령에 성공하면, 다른 날 추가로 하나의 거점에 성채를 또 건설할 수 있다.
7. 이런 식으로 최대 2개까지 거점을 점령할 수 있다.
8. 추가 거점 성채는 최초 거점을 지은 거점과 같은 단계 혹은 상위 단계의 거점에만 지을 수 있다.
(최초 점령전 거점보다 하위 단계의 거점에는 성채를 지을 수 없다)
9. 추가 거점 성채는 점령한 영지와 관계 없이 어떤 곳이든 지을 수 있다.
10. 거점/점령전이 시작되면 모든 성채 및 지휘소의 건설, 완료, 철거가 불가능하다.
(거점/점령전 시작 전에도 이미 완성해둔 성채 및 지휘소는 철거가 불가능하다)
11. 거점전이 시작되면 모든 길드의 성채를 눈으로 확인할 수 있다. 대신 정찰을 해야 월드맵에 표시된다.
12. 참여한 모든 길드의 성채를 파괴하고, 내 길드의 성채가 파괴되지 않아야만 거점전에서 승리할 수 있다.
13. 만약 거점전 제한 시간이 다될 동안 2개 이상의 성채가 남았다면, 해당 거점은 해방 상태가 된다.
14. 해방 상태가 되면 건설했던 모든 성채 및 부속건물은 사라진다.
15. 거점(점령)전이 종료되는 순간 점령에 성공한 길드를 제외한 모든 길드의 성채/지휘소는 일괄 철거된다.
16. 거점(점령)전 종료 후 점령에 성공하면 모든 부속 건물은 철거된다.
(점령전이 끝나면, 모든 영지의 거점 성채는 모두 철거된다)
17. 거점전이 종료된 후, 23시부터 다음날 19시까지 다른 거점에 성채를 지을 수 있다. (완공해야 참여 가능)
18. 내 길드가 2단계 혹은 3단계 거점을 소유하고 있으면, 점령전에 참여 가능하다.
19. 원하는 점령전 지역에 성채나 지휘소를 설치하면 점령전에 참여할 조건을 갖추게 된다. (완공 시)
20. 점령전은 토요일 20시~24시까지 진행된다.
21. 점령전 승리 방식은 거점전과 같이 마지막 남은 길드가 해당 지역을 차지한다.
22. 만약 아무도 이기지 못했을 경우, 거점과 마찬가지로 해방 상태가 된다.
23. 점령전에서 승리하면 보유하고 있던 거점은 해방 상태로 전환된다.
- 24. 점령전에서 패배하면 보유하고 있던 거점은 그대로 유지된다.**
25. 점령전에서 승리해 통치권을 가진 길드는 다른 영지의 점령전에도 참여할 수 없다. (수성만 해야 함)
26. 점령전에 승리하면 거점전에도 참여할 수 없다.
27. 점령전이 끝나면, 모든 영지의 거점 성채는 모두 철거된다. (거점 점령 상태는 유지된다)
28. 때문에 거점을 점령한 길드의 경우 계속 유지하고 싶다면 새로 성채를 지어 수비해야 한다.
29. 아니면 다른 거점에 성채를 지어 새로운 곳을 공략하는 것도 가능하다.
30. 거점전에서 세금은 단계가 높을수록 더 많은 양을 거둘 수 있다.
31. 점령전에서 승리하면 어마어마한 양의 세금을 거둘 수 있다.
31. 단, 점령전 승리 이후 첫 주에는 세금의 50%가 치안 유지비로 빠져나가며, 매 주 점령을 유지해 나갈 때마다 치안 유지비가 줄어든다. 점령한 주가 늘어나야 더 많은 세금을 얻을 수 있는 셈이다.
32. 쌓인 세금은 매 주 점령전 시작 15분 전에 한 번, 5분 전에 한 번 강제로 수금된다.
33. 점령전/거점전 진행 중에는, 건설 완료된 성채/지휘소를 해체할 수 없다.
34. 우리 성채 및 지휘소가 파괴되거나 점령자가 된 순간부터는 더 이상 전쟁 참여자로 간주되지 않는다.
35. 점령전 도중에는 길드전 및 PK(PvP스위치)의 기능이 정지된다. 또한, 죽음에 대한 어떤 불이익도 없다.

36. 거점/점령전 시작 2시간 전부터 종료까지, 모든 참여 길드는 길드원을 받을 수 없다.

37. 거점전과 점령전 진행 중에는 위장복(엔트 위장복, 사막 위장복)을 입어도 정체가 노출된다.

위 기초 룰은 거점전이나 점령전을 진행하려는 길드 대장이 잘 숙지하면 좋은 내용이다. 만약 처음 보는 사용자라면 어려울 수 있겠지만, 딱 한번만 참여해보면 쉽게 이해할 수 있는 내용이니 꼭 기억하도록 하자.

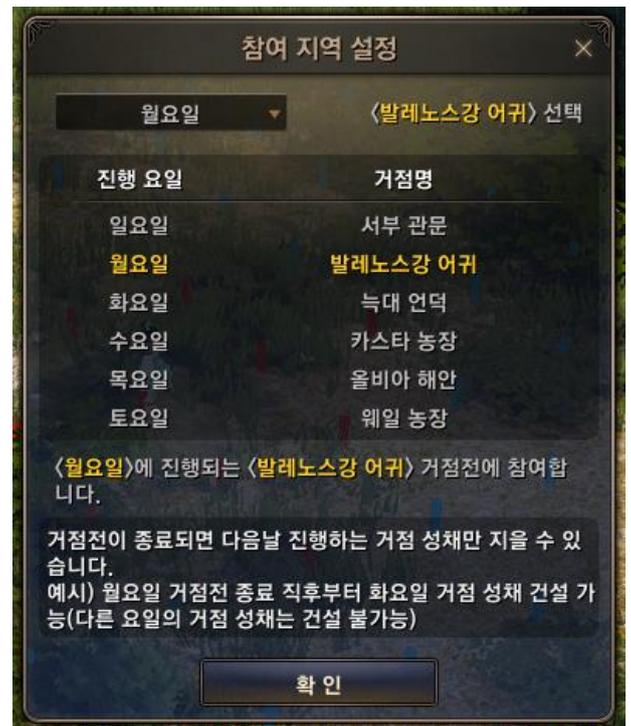
어려운 말이 있다면 '해방 상태'인데, 이 상태는 의미 그대로 자유 상태를 의미한다. 이 상태가 되면, 주인 없이 일주일만 흐르게 되는데 세금은 그대로 쌓인다. 때문에 다음에 해당 거점을 차지하게 된 길드는 무려 2주차 분량의 세금을 거둘 수 있다. 해방 상태는 몇 주가 될 수도 있으며, 그럴수록 세금의 양은 더 커진다.

거점전에 필요한 성채는 각 대도시에서 있는 길드 관리 NPC에게 구매할 수 있다. 성채는 거점전에서 커맨드센터라고 할 수 있다. 이게 부서지면 무조건 패배하게 되며 전장에서 이탈해야 한다. 때문에 성채를 잘 짓고, 최대한 이를 보호하면서 다른 길드의 성채를 파괴하기 위한 전략을 구사하면 된다.

성채는 특징에 따라 여러 종류가 있는데 내 길드의 전투 방식에 맞는 것을 골라 지으면 된다. 길드 관리 NPC에게 원하는 [성채]를 구매한 뒤, 원하는 곳으로 이동해 설치하면 된다.



참고로 성채는 길드 대장과 부대장 급만 지을 수 있다. 원하는 곳으로 이동해 가방에 있는 성채 아이템을 우클릭하면 바로 설치 모드로 바뀐다. 이때 원하는 지역을 선택한 후에 확인을 누르면 비로소 성채가 등록된다.



※ 위 기초 룰 27, 28, 29 항목은 언뜻 보면 헛갈려 보이지만 사실 무척 단순한 룰이다. 당신의 길드가 월요일에 진행하는 A 거점 점령에 성공했다. 그리고 화요일에 진행하는 B 거점 점령까지 성공했다. 이런 2 거점 확보 상태는 다음 주 (월, 화)까지 유지가 되는데, 토요일 점령전 이후 A와 B 거점에 세워진 성채는 모두 초기화된다.

자, 그럼 여기서 당신의 길드는 선택을 하면 된다. A와 B에 다시 거점을 올리고 수비를 선택할지, 아니면 다른 요일에 진행되는 C나 D 등에 새로 지을지 말이다. 만약 A와 B에 다시 거점을 올렸다면, A와 B에 거점을 세운 다른 도전자 길드와 승부를 가리면 된다. 그리고 다른 날에 진행되는 C나 D에 새로 지었다면, A와 B는 '거점전이 시작하기 전까지 당신의 길드의 소유로 돼 있겠지만, 거점전이 시작되면 다른 길드에 의해 점령될 것이다.

우리 길드의 상황과 전력 등에 따라 언제든지 '격전지'를 옮길 수 있는 룰이니 잘 참고하는 것이 좋다.



▲ 주변에 다른 경쟁 길드의 성채(보이지 않음)가 있거나, 지형에 맞지 않으면 설치가 되지 않는다.
최대한 적을 방어하기 쉬운 지형을 선택해 성채를 지어두면 된다.

이렇게 길드 대장이나 부대장이 성채를 설치하면 '완공 전' 상태가 된다.

이제부터는 길드원들이 힘을 합칠 차례다. 월드맵을 보면 길드의 성채 아이콘이 보이는데, 이것을 클릭하면 해당 지역에 속한 대도시의 일꾼을 보내 일을 시키는 창이 뜬다. 이때부터는 길드원들이 힘을 합쳐 완공에 필요한 재료를 수급하고 일꾼을 보내면서 100%로 만들면 된다. **100% 완공되지 않으면 거점전 참여가 불가능하다.**



▲ 왼쪽 사진이 '완공 전' 상태의 성채. 모든 길드원이 월드맵을 열고 거점 아이콘을 클릭하면 현재 상태가 나온다. 해당 거점이 속한 주변 대도시에 일꾼을 여러 명이 동시에 보내 완공시킬 수 있다.

이렇게 길드 대장과 부대장, 그리고 길드원들 모두가 힘을 합쳐 성채를 100% 완공하면, 드디어 첫 거점전을 진행할 수 있는 상태가 된다. 즉, 내가 선택한 요일 20시~22시까지 거점전을 즐길 수 있다는 의미다.

그러나 이대로 가면 질 확률이 높다. 이길 확률 높이기 위해 부속 건물 설치를 준비하는 것이 좋다.



▲ 성채가 완성되면, 드디어 거점전에 참여할 '자격'을 갖추게 된다.

- 성채 종류별 특징과 설치물 수용 공간

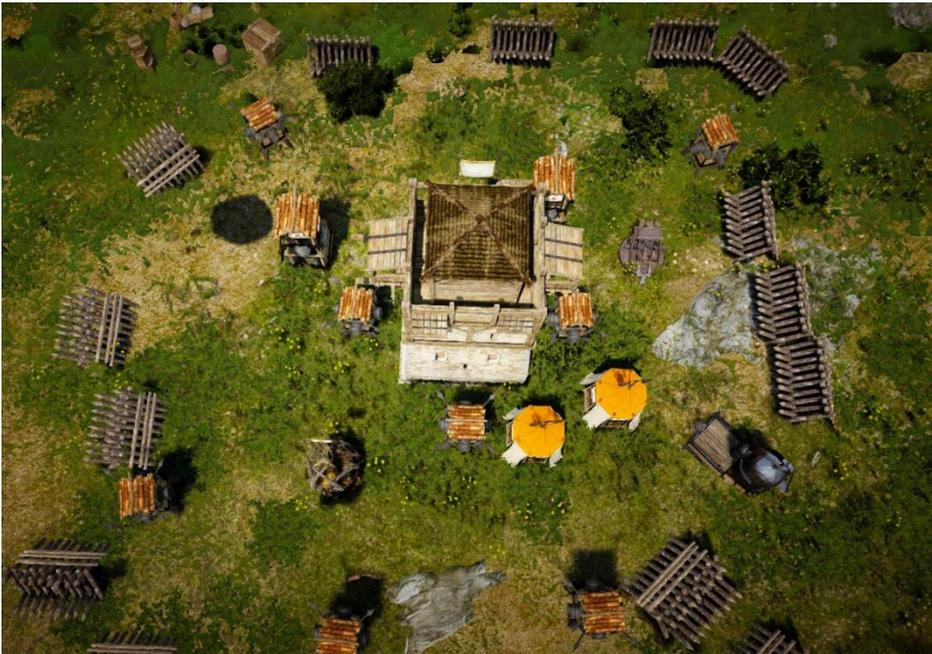
종류	사용 조건	특징	회복소	대포 관측소	신기전	화염탑	코끼리 사육소	보급소
[거점] 사각 성채	거점전 전용 (전 지역 1단계)	기본 설치 수용공간: 30칸	3	4	1	2	1	1
[거점] 단단한 사각 성채	거점전 전용 (전 지역 2단계)	공격적 설치 수용공간: 40칸	4	5	1	2	1	1
[거점] 견고한 사각 성채	거점전 전용 (전 지역 3단계)	방어적 설치 수용공간: 50칸	5	6	1	3	2	1
[점령] 사각 성채	점령전 전용 (발레노스/세렌디아)	공격적 설치 수용공간: 100칸	3	10	1	1	3	1
[점령] 단단한 사각성채	점령전 전용 (발레노스/세렌디아)	방어적 설치 수용공간: 80칸	5	5	2	2	2	1
[점령] 견고한 팔각 성채	점령전 전용 (발레노스/세렌디아)	방어적 설치 수용공간: 80칸	5	5	1	1	2	1
[점령] 지휘소	점령전 전용 (칼페온/메디아/발렌시아)	공격/방어 우수 설치 수용공간: 100칸	5	10	2	2	3	1
[점령] 야전 사령부	점령전 전용 (3단계 거점 두 개를 획득한 길드만 사용 가능) (칼페온/메디아/발렌시아)	공격/방어 우수 설치 수용공간: 110칸	6	10	2	3	3	2

위의 표는 성채의 종류와 특징, 그리고 설치물 수용 공간을 정리한 것이다. 각 성채 말머리에 붙은 [거점]이나 [점령]은 해당 성채가 어떤 상황(거점, 점령, 지역)에서 사용할 수 있는냐를 의미한다.

설치물 수용공간이란 성채를 포함해 부속 건물을 얼마나 들여놓을 수 있는가에 대한 수치다. 이 수용공간은 성채에 따라 다르며, 어떤 전략을 구사하려는지에 따라서 선택하면 된다. 점령전용 사각 / 단단한 사각 / 견고한 팔각

성채는 발레노스와 세렌디아에서 사용 가능하며, 지휘소는 칼페온, 메디아, 발렌시아에서 사용할 수 있다.

수용 가능한 부속 건물인 회복소, 대포 관측소, 신기전, 화염탑에 대한 정보는 다음 페이지에서 확인하자.



▲ 성채의 설치물 수용 공간 수치에 따라 더 많은 부속 건물을 주변에 만들 수 있다.

2. [성채 부속 건물을 설치한다!] 편

성채 부속 건물이란, 성채가 100% 완공됐을 때 성채 주변에 설치할 수 있는 오브젝트를 의미한다.

이 부속 건물은 설치형/소모형으로 분류되며, 모두 전투를 유리하게 끌고 가기 위한 것들로 구성된다. 이를 잘 활용해야만 대포, 코끼리, 전차, 범선 등을 쓸 수 있으며, 나아가 각종 함정과 폭탄도 효율적으로 쓸 수 있다. **또한, 모든 부속 건물은 거점(점령)전이 시작하기 전까지 적에게 보이지 않는다.** 설치자가 원하는 위치에 지정하면 100초 뒤에 완공되는 방식이다. 내구도는 처음에 무척 낮지만, 100초에 걸쳐 100%까지 차오른다. 설치되는 과정 중에는 상성에 관계 없이 큰 피해를 받으니, 부속 건물이 설치 중일 땐 길드원들이 잘 보호해야 한다.

해당 부속 건물은 일부 특수한 경우를 제외하면, 대부분 성채처럼 <길드 관리> NPC에게 구입할 수 있다.

2) 대포 관측소 (공간 차지: 3)



성채(지휘소) 주변에 지을 수 있다. 거점(점령)전 시작 후, 상호작용을 통해 대포를 생산(1문당 비용이 들며 길드자금에서 총당)할 수 있다. 생산시간은 **5분**이며 생산을 한 길드원의 가방에 대포 아이템이 들어간다.

대포는 계속 생산이 가능하지만, 대포 관측소 하나당 1개의 대포만 설치할 수 있다. 때문에 대포를 많이 쓰고 싶으면, 대포 관측소의 개수가 많아야 한다.

기본적으로 아이템화된 대포의 유효시간은 4시간이며, 소환한 대포는 거점(점령)전이 종료되면 자동으로 파괴된다.

생산된 대포는 사용하기 위해서는 포탄이 필요하다. 포탄은 집 제작을 통해 제작할 수 있다. 적의 유인 공성무기를 파괴할 수 있는 강력한 무기이니 쓰는 법이나 각도 등을 잘 익힌다면 큰 도움이 될 것이다.

※ 만약 대포 관측소에서 대포를 생산해 사용하고 있는데, 그 대포 관측소가 파괴된다면? 앞으로 생산할 수는 없지만, 이미 설치해둔 대포는 그대로 사용 가능하다.



▲ 대포 관측소에서 생산한 대포는 이렇게 어느 곳에서든 설치해 사용할 수 있다.

3) 코끼리 사육소 (공간 차지: 5)



성채(지휘소) 주변에 설치할 수 있다.

거점(점령)전 시작 후, **12분**마다 한번씩 길드 마구간에 있는 코끼리를 1마리씩 소환할 수 있다. 참고로 거점(점령)전이 시작하면, 같은 채널에 있는 길드 코끼리는 강제로 길드 마구간에 모두 맡겨진다. (만약 공성 채널이 아닌 경우에는 적용되지 않는다)

코끼리 사육소는 해당 길드가 소유한 코끼리 수만큼 설치할 수 있다. 만약 2마리를 소유하고 있으면, 코끼리 사육소 역시 2개를 지을 수 있다는 말이다. 이런 식으로 최대 3개까지 지을 수 있다.

참고로 코끼리 사육소에서 소환되는 코끼리는 무작위다. 축사에 4마리가 있으면 그 4마리 중 1마리가 무작위로 소환된다.

코끼리 사육소 역시 길드원 한 명이 직접 코끼리 사육소와 상호작용하여 소환하는 방식이다. 다만 탑승물 규칙을 적용해 길드원 한 명당, 한 마리의 코끼리만 소환할 수 있다.

※ 만약 코끼리 사육소에서 코끼리를 생산해 사용하고 있는데, 그 코끼리 사육소가 파괴된다면? 앞으로 생산할 수는 없지만, 이미 생산한 코끼리는 그대로 사용 가능하다.



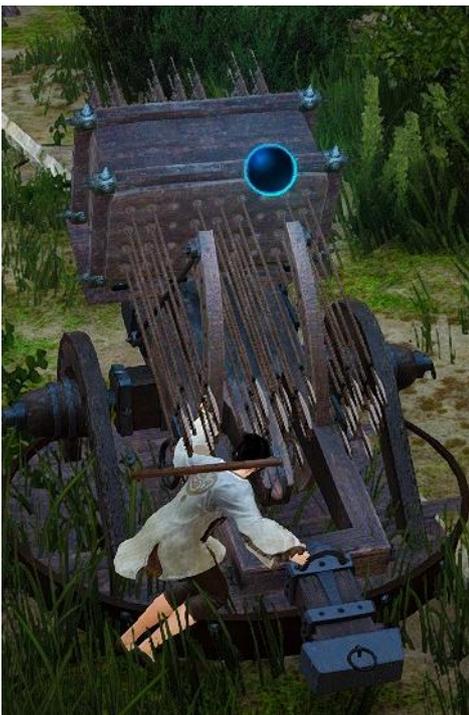
▲ 귀여운 외형과 달리 최강의 공성 병기로 군림하고 있는 코끼리 (이미지 출처: 공식 홈페이지 HaCU 님)

4) 화염탑 / 신기전 (공간 차지: 3)

화염탑과 신기전은 성채를 수호하는 일종의 병커 역할을 한다. 두 건물은 길드원 중 한 명이 탑승해서 조종하는 형태로 구현돼 있으며, 적 캐릭터를 상대로 매우 강력한 화력을 자랑한다.

우선 화염탑은 유효 사거리가 짧는데 그만큼 근접한 적들에게 강력한 피해를 줄 수 있다. 신기전은 유효 사거리가 무척 길며 근접보다는 원거리에 있는 적을 처치하는데 탁월한 효과를 보인다. 화염탑을 사용하기 위해서는 길드 상점에서 화염탑 기름을, 신기전은 신기전용 화살을 꼭 구매해야 한다. **화염탑은 한번 발사 후 3 초의 예열시간이 필요하며, 신기전은 10 초의 예열시간(재발사시간)이 필요하다.**

참고로 화염탑과 신기전을 다루는 캐릭터는 화염탑과 신기전이 부서지기 전까지 피해를 받지 않는다.



▲ 화염탑과 신기전은 길드원 중 한 명이 직접 다뤄야 한다. 화염탑은 근접에 온 적군에게, 신기전은 원거리 적에게 무시무시한 위력을 발휘하니 잘 써야 한다. 캐릭터는 탑승한 상태라면 피해를 받지 않는다.

5) 보급소 (공간 차지: 5)



보급소는 이름 그대로 거점전에 필요한 각종 물품을 보급하는 역할을 한다. 우선 길드 상점을 이용할 수 있다. 때문에 화염탑이나 신기전 발사 등에 필요한 물품을 바로 바로 구매할 수 있고, 길드 전용 회복제도 구매할 수 있다. 대신 **길드 상점은 길드원 등급에 따라 구매 품목이 달라진다**. 다음으로는 장비 수리다. 전투를 하다 보면 장비의 내구도가 금방 소진되는데, 바로 이 기능을 통해 장비를 바로 바로 수리할 수 있다. 수리 기능은 길드원 모두 이용할 수 있다.

마지막으로 마구간 이용이다. 대신 이 마구간은 다른 지역에 맡겨둔 말을 원격 회수하거나 찾을 수 없고, 거점전이나 점령전 중에 사망한 말만 부활시키는 용도로 사용된다. 역시 길드원 전체가 이용할 수 있다.

◀ 보급소는 가장 중요한 부속 건물 중 하나다



▲ 보급소는 위처럼 길드원이 직접 상호작용을 통해 기능을 이용할 수 있다. 길드 상점의 경우 앞서 설명한 것처럼 길드 계급에 따라 구입할 수 있는 항목이 정해진다.

6) 목책 문 (공간 차지: 2)



▲ 목책 문은 길드원이 상호작용을 통해 직접 열거나 닫을 수 있다

성채(지휘소) 주변에 설치할 수 있다.

최대 2개까지 설치할 수 있으며, 상호작용을 통해 문을 열 수 있다. 이 문은 여러 용도로 활용이 가능한데, 가장 먼저 중요 지점에 설치해두면 높이 때문에 적의 진입을 막을 수 있다. 바리케이드로 둘러싼 형국에 이 문을 어디에 어떻게 배치하느냐에 따라서 아군의 이동 등을 원활하게 만들 수 있는 것이다.

전투용으로 활용할 우리 코끼리가 쉽게 빠져나가는 것으로도 활용할 수 있다. 코끼리는 덩치가 크기 때문에 간혹 빠져나가기 어려운 경우가 있는데, 바로 이 문을 이용하면 더 쉽고 전략적으로 쓸 수 있다.

다만 문을 잘못 열어두면 적군도 쉽게 들어오기 때문에 늘 사용할 때는 주의해야 한다.

목책 문은 목책과 함께 지었을 때 더 효과적인데, 목책에 비해 내구도가 낮기 때문에 중요한 지점에 지어야 한다. (목책 문은 거점전/점령전에서 사용할 수 있고, 목책은 점령전에서만 사용 가능하다. 때문에 목책과 함께 지어야 한다는 내용은 점령전에 한정되는 것임을 참고하자)

7) 목책 (공간 차지: 1, 점령전 전용)

성채(지휘소) 주변에 설치할 수 있다. 뒤에 설명할 바리케이드의 한 단계 위 개념이라고 보면 된다. 성채(지휘소) 주변에 둘러서 아군의 다른 부속 건물은 물론 성채까지 보호하는 역할을 한다고 보면 된다.



우선 바리케이드(철제 포함)과 비교해 내구도가 월등하며, 이렇처럼 높게 솟아 있어 뛰어넘기 힘들다.

대신 목책 뒤편에는 발판이 있기 때문에 수비쪽(그러니까 설치한 쪽)에서는 쉽게 넘어갈 수 있다. 적군 입장에서는 거대한 벽처럼 느껴질 수 있기 때문에 잘 두른다면 훨씬 더 탄탄하고 강력한 수비 라인을 구축할 수 있게 된다. 목책은 최대 50개까지 지을 수 있고, 점령전에서만 사용할 수 있다. 또한, 쓸만한 각목 2개를 이용하면 내구도를 수리할 수도 있다.

◀ 목책 2개를 나란히 붙여둔 이미지. 왼쪽이 앞면, 오른쪽이 뒷면. 적군 입장에서는 높이 때문에 넘기 힘들고, 아군은 발판에 뛰어 올라 언제든지 넘어갈 수 있다.



▲ 위처럼 목책을 잘 두르며 수비한다면, 꽤 긴 시간 지휘소(성채)를 보호할 수 있다.

8) 중형/대형 공성탑 제작소(공간 차지: 3/5, 점령전 전용)

성채(지휘소) 주변에 설치할 수 있다. 이 부속 건물을 지어두면, 강력한 공성병기인 공성탑을 생산할 수 있다.

공성탑 이용 방법은 대포 관측소와 비슷하다. 길드 상점에서 공성탑 제작소를 구매하고, 성채(지휘소) 주변에 설치하면 된다. 그리고 점령전이 시작 이후 '기능 시작' 버튼을 누르면 공성탑 생산이 시작된다. 생산 시간은 중형의 경우 20분, 대형은 40분이 소요되며, 생산 중 제작소가 파괴되면 같이 사라진다.



▲ 좌측이 중형 공성탑 제작소, 우측이 대형 공성탑 제작소

이렇게 생산을 하면 공성탑이 아이템으로 등록된다. 이때 길드원 한 명이 수령하면 공성탑 아이템이 해당 길드원 가방에 들어오게 되고, 이제 원하는 곳에서 사용하면 공성탑을 소환할 수 있다. 다만 공성탑은 적 지휘소로부터 300m 이상을 벗어난 곳에서만 소환할 수 있으며, 성(칼페온 성 등) 안에서는 소환이 불가능하다.

소환된 공성탑은 바퀴 달린 높은 망루 형태로 디자인돼 있다. 그 위에 올라가면 높은 곳을 뛰어넘을 수 있다. 중형의 경우 목책까지 뛰어넘을 수 있고, 대형의 경우에는 성벽까지 뛰어넘는 것이 가능하다.

공성탑 조종은 길드원 한 명이 직접 하면 된다. 그 위로는 아군 길드원이든 적군 길드원이든 누구나 올라탈 수 있기 때문에 잘 보호하면서 사용하는 것이 중요하다. 성벽이나 목책을 바로 뛰어넘을 수 있는 강력한 무기이기 때문에 잘 활용한다면 훌륭한 전술이 될 수 있다. 참고로 공성탑은 코끼리나 말 공격에 취약한 편이다.



▲ 거대한 공성탑. 한 명이 조종할 수 있고, 탑으로는 누구나 올라갈 수 있다.



▲ 위와 같은 형태로 성이나 목책을 공략할 수 있다.

9) 불퇴의 깃발 축조대(공간 차지: 3 칸)

성채(지휘소) 주변에 설치할 수 있다. 이 부속 건물을 지어두면, 일종의 전진기지라 할 수 있는 '불퇴의 깃발'을 생산할 수 있다.

불퇴의 깃발 축조대의 이용 방법은 역시 대포 관측소와 동일하다. 완공 이후, 기능 시작을 누르면 30분이 지났을 때 '불퇴의 깃발' 아이템을 길드원이 수령할 수 있다. 수령한 아이템을 점령전/거점전 지역 안에서 사용하면 '배치 모드'로 바뀌고 원하는 곳(안전지역, 성 안 제외)에 불퇴의 깃발을 설치할 수 있다.

다만 불퇴의 깃발은 아군과 적군 성채/지휘소로부터 일정 거리를 벗어난 곳에서만 설치가 가능하다. 또한, '불퇴의 깃발' 아이템의 유효 시간은 4시간이며, 이 시간이 지나면 사용할 수 없다.

이렇게 불퇴의 깃발이 설치되면, 거점전/점령전 중 길드원이 사망했을 때 이 지점에서 부활이 가능하다.

또한, 설치된 불퇴의 깃발은 바리케이드를 돌려 보호가 가능하다. 설치 가능한 바리케이드는 총 10개로 이 수는 불퇴의 깃발에 점유되기 때문에 성채나 지휘소의 부속건물 설치 가능 개수와는 무관하다. 설치된 바리케이드는 철제 바리케이드로 증축이 불가능하며, 불퇴의 깃발이 파괴되면 함께 파괴된다.



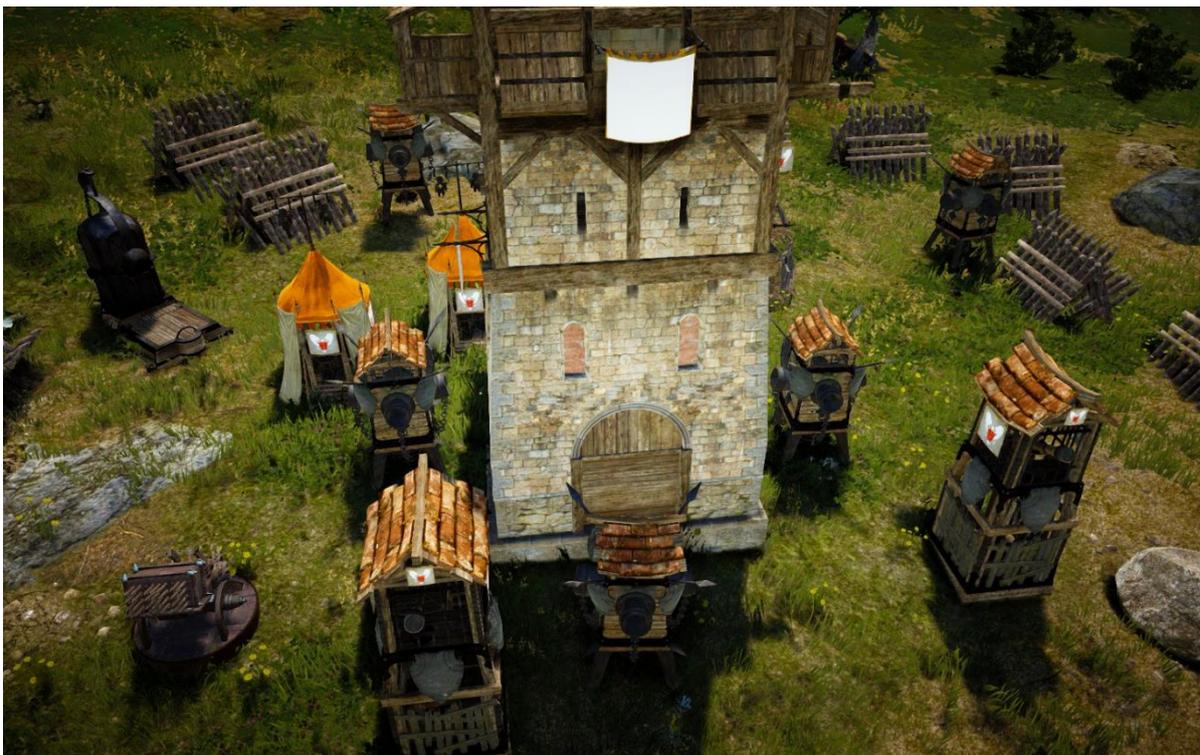
10) 그 외 부속 설치물 (공간 차지: 각기 다름)

앞서 언급한 것들 외에도 성채 주변에 만들 수 있는 설치물은 더 있다. 가장 중요한 것은 바리케이드다. 성채 주변으로 이 바리케이드를 두르면 적들은 쉽게 성채를 공격할 수 없기 때문이다. 특히 바리케이드는 설치 이후 철제 바리케이드로 업그레이드할 수 있는데 내구도가 크게 상승하니 수비에 큰 도움이 될 수 있다. 바리케이드는 설치 수용공간에서 1 칸을 차지하며, 성채 종류와 관계 없이 최대 50 개까지 지을 수 있다.

공성 방어 탑은 설치 시 땅에 고정되는 무인 공성 병기다. 설치만 해두면 적군이 가까이 왔을 때 자동으로 적군을 공격한다. 이 외에 각종 함정이 있다. 이 함정은 성채의 위치와 관계 없이 어떤 곳에서든 깔아둘 수 있으며, 꼭 거점(점령)전이 아닌 아무 때나 사용하는 것이 가능하다. 특히 코끼리 함정은 거대한 코끼리를 잠시 무력화시킬 수 있는 최고의 공성 무기이니 잘 기억해두도록 하자. 이 아이템은 설치 개수 제한이 없다.



▲ 각 성채마다 정해진 설치 수용공간이 있으니, 그 안에서 오밀조밀 쌓아두어야 하며 지형도 잘 고려해야 한다.



▲ 이렇게 잘 지어만 놔도 충분히 승리하는 지름길이 된다

3-4. [길드원들과 작전을 세운다!] [작전 수행! 적 성채 발견] 편

위 1, 2 단계를 모두 마쳤다면 이제 90%는 끝난 것이나 다름 없다. 이제부터는 운영과 길드원과의 약속, 그러니까 전투에서 할만한 전략을 세우고 이를 잘 따르며 수행하는 것이 남았다. 기존의 시즌 3 전투는 싸울 수 있는 지역이 좁은 편이라 작전이 무의미했으나, 2016년 3월 26일부터 시작된 시즌 4에서부터(그러니까 이 가이드 버전)는 훨씬 넓어져 의미를 갖게 됐다.



이 과정에서 가장 중요한 것이 있다면, 1) 이 거점전에 몇 개의 길드가 참여했는가? 2) 어떻게 하면 더 빠르게 상대의 거점을 찾아내는가? 3) 공격조와 방어조의 운영을 어떻게 할 것인가? 정도가 되겠다.

우선 길드 대장과 부대장들은 해당 지역 거점전에 몇 개의 길드가 참여했는지 빠르게 파악해야 한다. 월드맵을 열면 거점전 진행 현황이 나오는데, 여길 클릭하면 현재 몇 개의 길드가 참여했는지 알 수 있다. 그 수를 보고 어떻게 전략을 세울지 결정하면 된다. 많을수록 약간 수비적으로, 적을수록 공격으로 가는 게 좋다.

두 번째로 상대 길드의 거점을 찾는 일이다. 거점전의 핵심 중 하나다. 처음 거점전이 시작하면 상대 길드의 성채 위치가 월드맵이 표시되지 않는다. 대신 길드원 중 누군가가 상대 길드의 거점을 찾아내 공격을 하면 비로소 위치가 월드맵에 표시된다. 때문에 시작과 동시에 빠르게 상대 거점을 찾는 것이 승기를 잡는 열쇠다.

▲ 누가 뭐라고 해도, 상대 거점을 찾는 일은 기동력이 좋은 무사 혹은 매화가 최고 효율을 보이고 있다.

미리 길드원들끼리 정찰조를 정해두고 시작과 동시에 각 위치로 뿔뿔이 흩어져 찾는 것도 방법이 된다. 대부분의 길드가 찾기 어려운 곳에 성채를 짓기 때문에 구석구석 잘 살피는 감각이 있으면 좋다. 참고로 거점(점령)전 시작 후 1시간이 지나면 모든 성채의 위치를 월드맵에서 확인할 수 있으니 꼭 기억해 두도록 하자.

마지막으로 공격조와 방어조의 운영이다. 사실 이것은 길드대장이나 공성 진행자의 역량에 달려 있다. 상황을 파악하고 어떻게 운영할지 정하는 것이다. 아주 처음부터 사정없이 공격을 퍼부을 수도 있고, 모두가 방어를 하면서 다른 길드가 하나하나 무너지는 것을 보며 기회를 틈 탈 수도 있다. 언제나 그랬듯, 선택은 자유롭게.

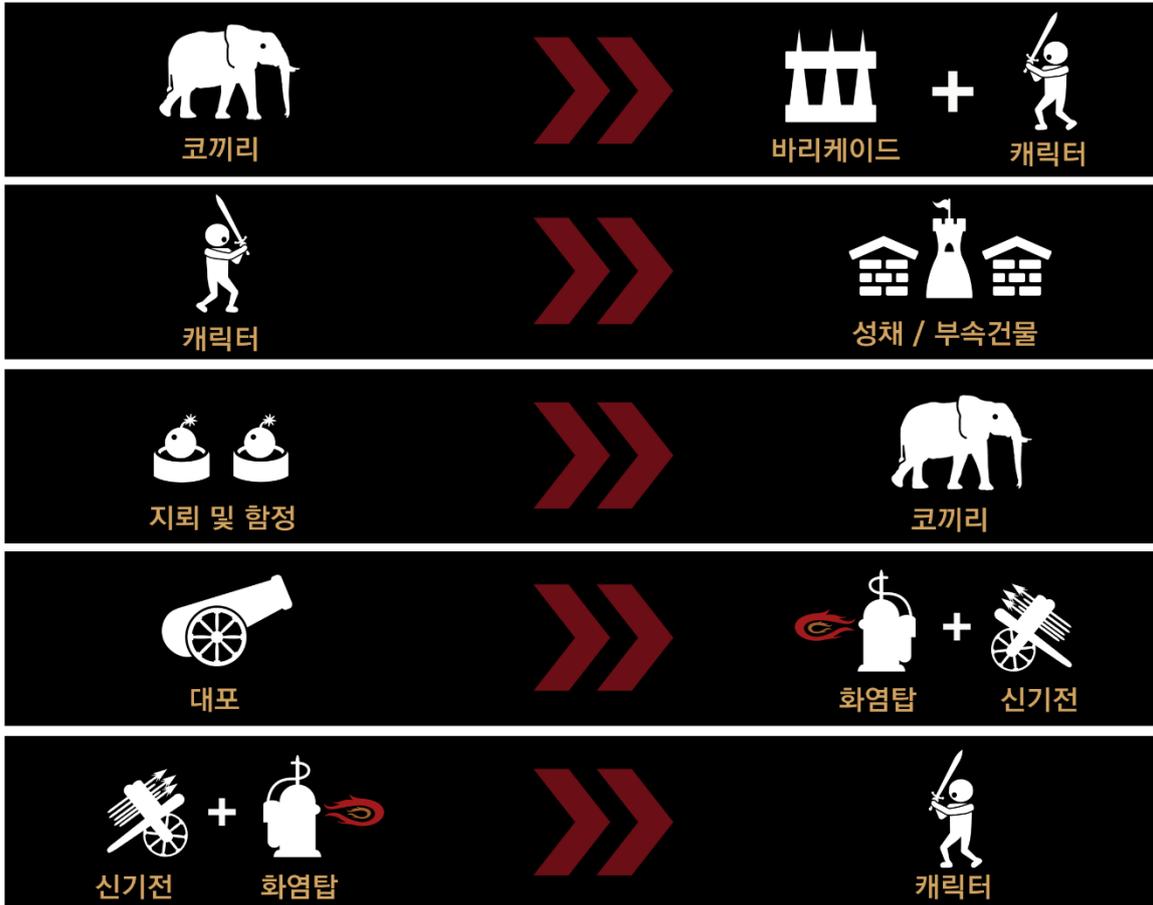


▲ 우리 길드의 성채(푸) 적군 성채(붉), 처음엔 안 보이지만 적 성채를 찾으면 붉은색으로 표시된다

5. [전투! 전투!] 편

적의 성채를 발견했다면 이제 공격이 가능하다. 뭐, 어렵게 생각할 필요 없다. 길드원들과 호흡을 맞춰가면서 적군이 보이면 공격하고, 최종적으로 적의 성채를 빠르게 제거하는 식으로 진행하면 된다.

전투에서 알아두어야 할 점이 있다면 약간의 상성 관계다. 상성이라기보다는 어떤 '상황'에서 어떤 '무기'가 더 피해를 많이 주는지 등을 이해하는 것이다. 우선 아래 이미지를 참조하자.



우선 캐릭터는 적 성채와 부속 건물 등에 추가 피해를 입힐 수 있지만, 코끼리와 화염탑 및 신기전에 속수무책으로 당할 수 있다. 코끼리는 바리케이드와 캐릭터를 공격했을 때 추가 피해를 주는데, 코끼리 함정에 잘못 걸리면 무기력해진다. 대포는 적의 화염탑과 신기전을 부수는데 탁월한 능력을 보이지만, 말에 탄 적을 만나면 금방 파괴될 수 있다. 이렇게 각 관계를 이해하면 조금 더 쉽게 전투를 풀어갈 수 있다.

성채는 50%까지는 대포나 코끼리 등 외부적인 요인으로도 내구도가 깎인다. 그러나 50%가 되면, 이제부터는 오로지 캐릭터의 공격으로만 피해를 받는다. 때문에 50%부터는 캐릭터 간에 치열한 열정 싸움을 벌이면 된다.



또 하나 알아야 할 것은 '죽음'에 대한 정의다. 거점전이나 점령전에서 죽으면, 즉시 부활이 되지 않으며, 가까운 거점 부활도 사용할 수 없다. 때문에 죽으면 반드시 [성채/지휘소 부활]을 해야 한다. 또한, 거점전 진행 중에 탈출 기능을 사용하면 가까운 마을로 이동하게 된다.

다만 부속 건물인 불퇴의 깃발 축조대를 증축하면, 길드원이 원하는 곳에 깃발(전진기지 개념)을 설치해 부활하는 것이 가능하다.

※ 여기서 잠깐! 전투와 참여자 를 이해하기

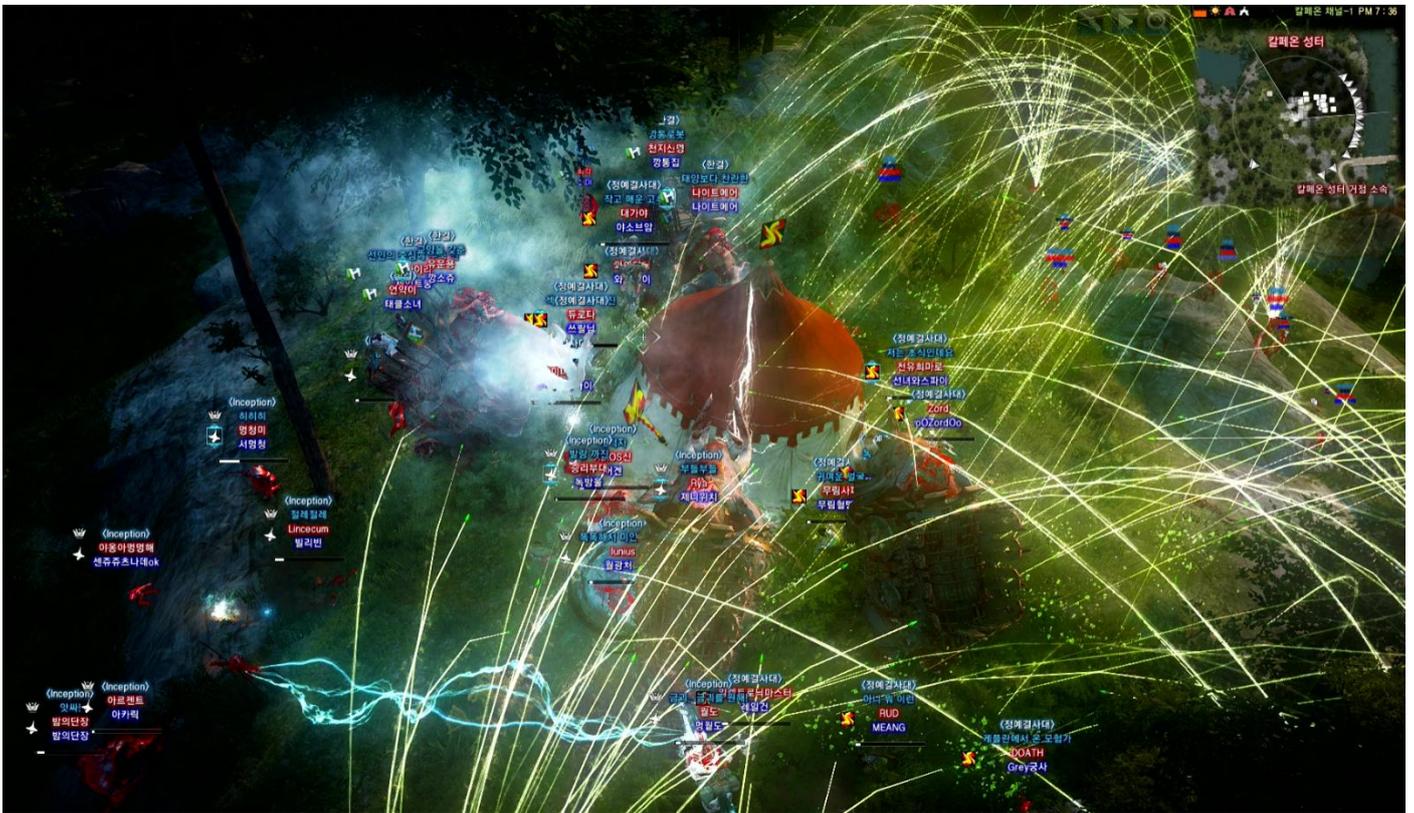
1. 1번 지역 참가자 A와 D는 1~9지역 어디에서든지 서로 공격/피격이 가능하다.
2. 1번 지역에서 타 지역 참가자인 B와 C는 참가자 A와 D에게 공격받을 수 있지만 반격할 수 없다.
3. 1번 지역과 9번 지역의 참가자끼리는 자신의 참가지역을 제외한 곳에서 서로 공격할 수 없다.
4. 비 참여자인 E와 F는 서로 공격할 수 없다.
5. 비 참여자의 탑승물(말, 코끼리 등)은 생명력이 1로 간주돼, 한 방만 맞아도 죽는다.
6. 거점(점령)전 도중에는 길드전 및 PK(PvP스위치)의 기능이 정지된다
7. 거점(점령)전 도중에 길드전 선포는 가능하지만, 거점전이 진행 중인 채널에서는 전쟁 기능이 중단된다.
8. 타 채널에서는 정상적으로 전쟁이 가능하기에, 전쟁 선포 자체를 막지는 않는다.
9. 거점(점령)전 이전에 선포된 길드전 역시, 상대방 혹은 아군 길드가 점령전/거점전 참여자일 경우에는, 참여한 기간 동안은 정지된다.
10. 거점(점령)전이 진행되는 채널에서는 모든 이용자의 충돌이 켜진다. (레벨에 관계 없음)
11. 거점(점령)전 참여자는 안전지역을 제외한 어느 곳에서도 전투가 가능하다.
12. 거점(점령)전 참여자에게 죽었을 경우, 어떠한 사망 불이익을 받지 않는다.
13. 다만 몬스터 등에게 죽었을 경우에는 기존처럼 사망 불이익을 받는다.
14. 탑승물 역시 사망 불이익이 없지만, 길드 전용 탑승물(코끼리 등)은 불이익을 받는다.

꿀팁으로 알면 좋은 것이 하나 있는데, 바로 성채 수리다. 모든 성채는 길드원들이 수리를 할 수 있다. 한 번 수리할 때마다 일정 시간이 소요되며, 다듬어진 석재(거점 성채)와 블랙스톤 가루(일반 성채)를 재료로 사용한다. 수리 중에 상태 이상(기절, 넘어짐, 밀림, 띄움) 공격을 받으면 수리가 중지되니 참고해야 한다.



▲ 성채 내구도가 소모되면 길드원 모두가 수리할 수 있다

때문에 레벨이나 장비 수준이 낮은 길드원들은 이런 행위를 통해서 길드에 도움을 줄 수 있다.



▲ 길드원이 몇 명만 모여도 위와 같은 예술적인 장면의 주인공이 될 수 있다!

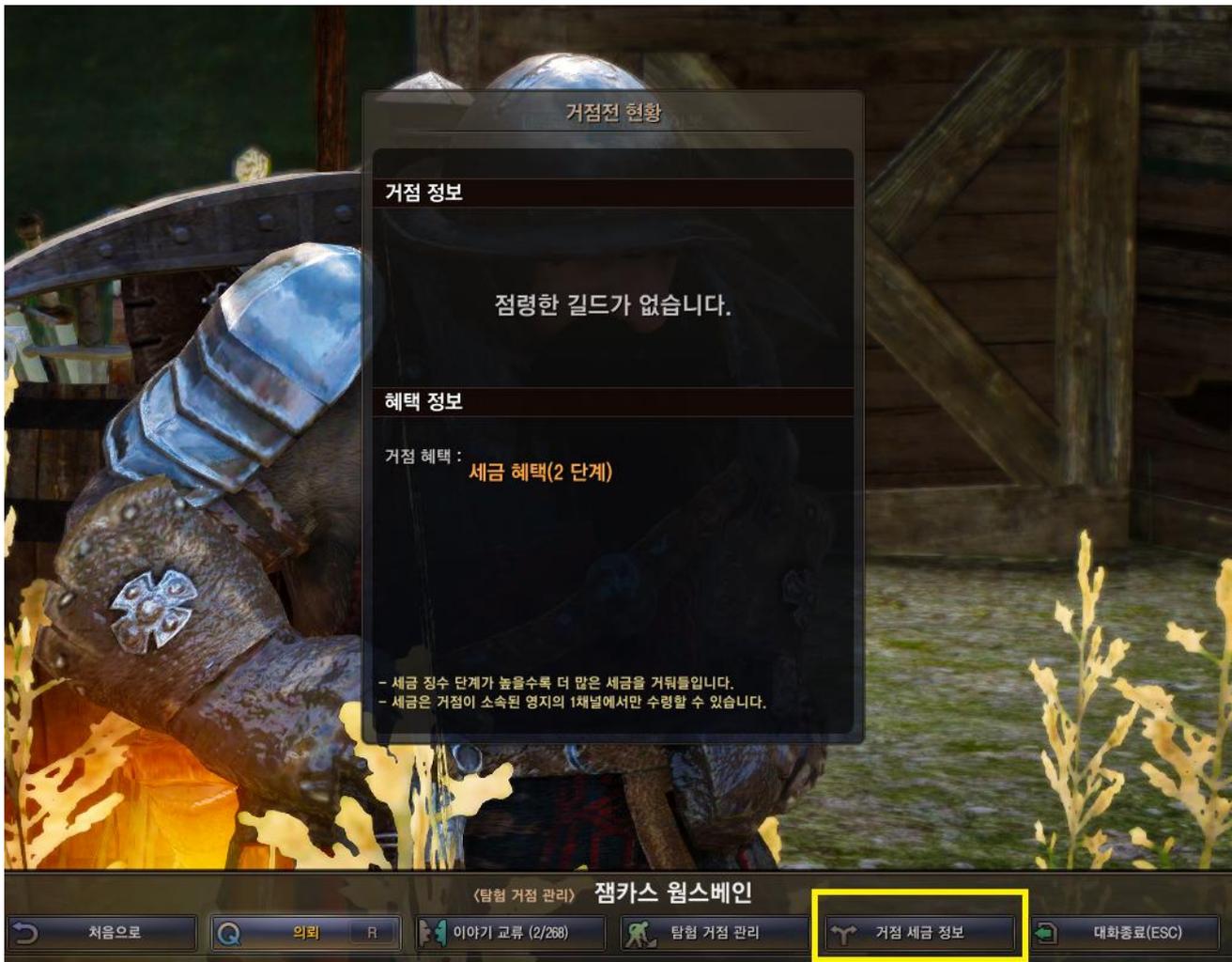
6. [승리하면 거점의 주인이 된다] 편

이렇게 전투를 통해 거점이나 영지의 주인이 되면 거점 표식이나 깃발 등에 길드 문장이 등록되고, <검은사막>을 즐기는 모든 이용자가 그 문장을 볼 수 있다. 또한, 세금 혜택도 받을 수 있다. 해당 거점의 단계나 영지에 따라 세금이 쌓이는데, 이 돈은 원할 때 수금하면 길드 자금으로 쌓아둘 수 있다. 또한, 길드대장이 가장 행복해지는 순간인 인센티브를 나눠줄 수 있어 길드원 모두가 즐거워지는 순간을 만들 수도 있다.

거두어들이는 세금의 양은,

거점 1단계 < 거점 2단계 < 거점 3단계 < 영지 < 성

순서로 분리된다. 당연히 각 단계가 높아질수록 쌓이는 세금의 양은 차이가 난다.



▲ 거점에 쌓인 세금은 해당 거점 관리자 NPC를 찾아가서 수령할 수 있다.

만약 거점이나 영지가 해방이 된 상태라면 세금은 그대로 쌓인다. 그리고 그 다음 점령 길드가 그 세금을 그대로 얻을 수 있다. 당연히 한 번 해방된 거점이나 영지는 다음 주에 더 박진감 있는 전투가 진행된다.

다만 성에서 거둬들이는 세금은 치안 유지 비용이 제외된다. 만약 A라는 길드가 점령전에서 승리하고 해당 영지를 소유하게 됐을 때, 세금의 50%가 치안 유지 비용으로 차감된다. 대신 A 길드가 소속 영지를 지속 점령할 때 마다 치안 유지 비용의 비율은 50%, 40%, 30%, 10%, 0%로 줄어든다. 즉, 5주 연속 한 길드가 소속 영지를 점령하면 더 많은 세금을 거둬들일 수 있는 셈이다.

영지를 점령한 길드가 A에서 B로 바뀌면 치안 유지 비용은 다시 50% 초기화되니 꼭 참고하자.

A 길드에서 B 길드로 영지를 점령한 길드가 바뀌면 치안 유지 비용은 다시 50%가 된다.

추가로 점령전에서 영지를 점령한 길드는 추가 혜택 하나가 주어진다. 바로 왕관이다. 왕관은 발레노스, 세렌디아, 칼페온, 미디어, 발렌시아 점령전에서 승리한 길드의 길드대장에게 주어지는 특권이다. 해당 왕관은 머리 부분에 착용할 수 있으며, 채널 채팅을 기운 소모 없이 사용할 수 있거나 외침권 없이 월드 채팅이 가능하다.

왕관은 점령전에서 승리하면 길드 대장의 개인 창고(점령전 영지 대도시)에 바로 들어온다.



은빛갈기마의 왕관
방어력 : 25
무게 : 1.00 LT
- 잠재력 돌파 불가
- 귀속됨(가운)
- 개인 거래 불가
- 염색 불가
- 워리어, 레인저, 소서러, 자이언트, 금수랑, 무사

황금독수리의 왕관
방어력 : 19
무게 : 1.00 LT
- 잠재력 돌파 불가
- 귀속됨(가운)
- 개인 거래 불가
- 염색 불가
- 워리어, 레인저, 소서러, 자이언트, 금수랑, 무사

아알의 왕관
방어력 : 21
무게 : 1.00 LT
- 잠재력 돌파 불가
- 귀속됨(가운)
- 개인 거래 불가
- 염색 불가
- 워리어, 레인저, 소서러, 자이언트, 금수랑, 무사, 매화, 발키리, 쿠노이치, 닌자, 워자드, 위치 전용
- 유효 기간 : 13일23시간
빈 슬롯
잠재력 전이로 수정을 넣을 수 있습니다.
빈 슬롯
잠재력 전이로 수정을 넣을 수 있습니다.
- 설명 : 발렌시아를 점령한 가운에 지급되는 왕관 착용하면 발렌시아 채널에서는 채널그룹 채팅시 기운이 소모되지 않는다.
착용하면 월드 채팅시 외침권이 소모되지 않는다.
- 아이템 효과 : 최대 생명력 +100 & 최대 정신력/투지/신성력 +100
- 판매가 : 판매 불가
쉬프트+좌클릭으로 제작 정보를 확인할 수 있습니다.

푸른사자의 왕관
방어력 : 21
무게 : 1.00 LT
- 잠재력 돌파 불가
- 귀속됨(가운)
- 개인 거래 불가
- 염색 불가
- 워리어, 레인저, 소서러, 자이언트, 금수랑, 무사

카슬라의 왕관
방어력 : 23
무게 : 1.00 LT
- 잠재력 돌파 불가
- 귀속됨(가운)
- 개인 거래 불가
- 염색 불가
- 워리어, 레인저, 소서러, 자이언트, 금수랑, 무사
화, 발키리, 쿠노이치, 닌자, 워자드, 위치 전용
- 유효 기간 : 13일23시간
빈 슬롯
잠재력 전이로 수정을 넣을 수 있습니다.
빈 슬롯
잠재력 전이로 수정을 넣을 수 있습니다.
!명 : 미디어를 점령한 가운에 지급되는 왕관 착용하면 미디어 채널에서는 채널그룹 채팅시 기운이 소모되지 않는다.
!하면 월드 채팅시 외침권이 소모되지 않는다.
!이템 효과 : 최대 생명력 +100 & 최대 정신력/투지/신성력 +100
!매가 : 판매 불가
쉬프트+좌클릭으로 제작 정보를 확인할 수 있습니다.

▲ 은빛갈기마 / 푸른사자 왕관 착용 시 발레노스/세렌디아 채널에서 기운 소모 없이 채널 채팅을 할 수 있다. 나머지 세 종은 각각 칼페온/미디어/발렌시아 채널에서 외침권 소모 없이 월드 채팅도 할 수 있게 해준다.

<검은사막>의 거점전은 일종의 스포츠다. 약간의 준비 과정과 훈련이 필요하고, 때가 되면 하나의 팀처럼 서로 호흡을 맞추면서 승리를 향해 즐기고 또 즐기기에 충분한 가치가 있기 때문이다.

그렇다고 부담을 가질 필요 없다. 아마추어 팀(거점전 1단계), 세미 프로 팀(거점전 2단계), 프로 팀(거점전 3단계), 슈퍼 팀(점령전 이상)으로 분류돼 나와 우리의 상황에 맞는 곳을 선택할 수 있고, 언제든지 원하는 요일에 맞춰 즐길 수 있기 때문에 선택의 폭은 충분히 넓다. 장비나 레벨, 실력에 대한 부담도 적다. 전투에 자신이 있는 길드원은 전투 요원으로 활약하면 되고, 그게 힘든 길드원은 코끼리를 타든 대포를 쏘든 화염탑이나 신기전을 조종하든 성채 수리를 하든, 그 무엇을 하더라도 '승리'에 도움을 주기 때문이다.

또한, 기존 시즌 3 거점(점령)전과 대비해 큰 발전을 했으니 기존 이용자들에게도 충분히 매력적이다. 거점전 전투 지역이 무척 넓어지면서 전략/전술을 구사할 수 있고, 그 영역이 분명하게 시각화돼 있어 길을 잃고 헤맬 필요도 없다. 다른 거점전 지역에 잘못 들어갔다가 억울하게 말 혹은 코끼리가 죽을 일도 없다.

'시작과 동시에 끝!'도 없어졌다. 이제는 '스타크래프트'처럼 미리 부속선물을 짓고 거기서 대포, 전차, 코끼리, 범선 등을 꾸준히 생산해야 하기 때문이다. 길드원들의 약속과 팀워크가 더 중요해진 셈이다. 2~3단계 거점을 획득한 모든 길드가 부담 없이 점령전에도 참여할 수 있으니 앞으로 토요일은 늘 '화끈한' 날이 될 것이다.

언제나 그랬듯 어려운 건 없다. 누구에게나 열려 있는 축제이니, 지금 바로 참여하자.

가이드에서 계속 강조하고 또 강조하지만, 누구나 '쉽고' '재미있게' 즐길 수 있다.



▲ 어떤 목표를 향해 모두가 하나가 되는 것만큼 즐거운 경험은 없다