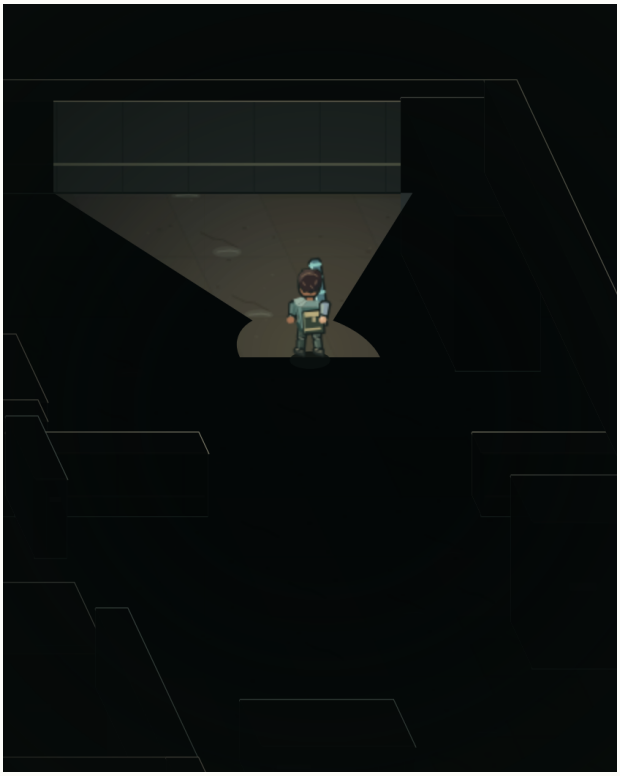
DEAD SHIFT / FIELD MANUAL

게임 설명서와 플레이 가이드

v0.1.1 | 2026-11-21 업데이트 | 한국 시간 기준

폐공업지대에서 살아 돌아오기

직접 이동하고 자동으로 공격하며, 상자와 적을 수색해 장비를 모으는 2.5D 파밍 RPG입니다. 검문소로 탈출하면 전리품을 창고로 회수합니다.



현재 수록 데이터
물품 109종 · 제작법 76개
몬스터 원종 18종 · 변종 6종
업적 53개
감정표현 6종

처음이라면
첫 탈출 → 생존·성장 가이드 → 난이도·탈출 규칙 순으로 읽으세요.

필요한 정보를 찾을 때
목차와 PDF 책갈피에서 도감·제작법·업적으로 이동하세요.

이 설명서의 기준

현재 소스와 공통 게임 데이터에서 능력치·제작법·확률을 추출했습니다. 그림은 실제 게임 렌더러를 사용합니다. 기본 수치와 난이도 보정을 구분하며 추천 동선·장비 순서는 플레이를 돕기 위한 제안입니다.

예시 지도는 시드 20261119의 배치입니다. 출격마다 지형·배치가 달라지며 멀티플레이 입장 위치는 참가자마다 무작위입니다.

찾아보기

항목이나 PDF 책갈피를 누르면 해당 장으로 이동합니다.

첫 출격에서 탈출까지 3
조작과 출격 준비 4
생존과 가방 관리 5
재료를 모아 장비를 성장시키기 6
난이도별 지도와 보상 7
검문소 개방과 탈출 8
11분 시간표와 독성 확산 9
멀티플레이와 시체 수색 10
연결 복귀와 물품 보존 11
출격 지도 읽기 12
보통·어려움 지도와 자동 전투 13
하급 몬스터 01 14
일반 몬스터 01 15
일반 몬스터 02 16
상급 몬스터 01 17
상급 몬스터 02 18
보스 몬스터 01 19
보스 몬스터 02 20
보스 몬스터 03 22
보스 몬스터 04 24
몬스터 변종 01 26
몬스터 변종 02 27
칼과 단검 01 28
칼과 단검 02 29
휘두르는 무기 01 30
휘두르는 무기 02 31
휘두르는 무기 03 32
너클 01 33
발차기 무기 01 34
표지판과 해머 01 35
표지판과 해머 02 36
방어구 01 37
방어구 02 38
방어구 03 39
방어구 04 40
방어구 05 41
배낭과 보호 주머니 42
집행자 기동화 1·2·3단계 43
보조장비 효과와 제작 01 44
보조장비 효과와 제작 02 45
회복약 46
소음 폭탄과 전투 소모품 47
러너와 페더 48
제작 재료와 판매 01 49
제작 재료와 판매 02 50
제작 재료와 판매 03 51
제작 재료와 판매 04 52
현재 제작법 01 53
현재 제작법 02 54
현재 제작법 03 55
현재 제작법 04 56
현재 제작법 05 57
현재 제작법 06 58
업적과 칭호 01 59
업적과 칭호 02 60
업적과 칭호 03 61
업적과 칭호 04 62
꾸미기·감정표현·소리 63
자주 막히는 상황 64

첫 출격에서 탈출까지

첫 출격은 1인 튜토리얼에서 시작하세요

러너로 이동하고 상자와 적을 수색하세요. 보스 시체의 열쇠로 검문소를 연 뒤 탈출합니다.

1 출격 전 준비

멀티플레이는 닉네임·비밀번호로 가입하고 한 번 표시되는 복구 코드를 보관하세요. 장비세팅에서 기본 무기 3종 중 하나와 보유 방어구·회복약을 고릅니다. 기본 무기는 재고 없이 선택할 수 있습니다.

2 튜토리얼 난이도로 진입

튜토리얼을 선택해 출격하고 안내를 확인하세요. 빠른 사용 슬롯의 러너로 움직이고 화면 왼쪽 위의 목표를 따라가세요.

3 가까운 상자부터 수색

상자 가까이에서 수색(E)을 열고 가져가기를 누릅니다. 출격 중 도감에서 소재 이름을 검색해 보세요. 수색 목록의 소재 그림이나 이름을 길게 누른 뒤 검색을 눌러도 조합식과 필요 수량이 나옵니다.

4 적 한 명과 거리 조절

자동 공격이 시작되는 거리를 익히고 바닥 예고가 보이면 범위 밖으로 이동하세요. 회복약은 최대 5초에 걸쳐 회복하므로 체력에 여유가 있을 때 사용하고 안전한 곳으로 움직이세요.

5 안내선을 따라 검문소로

보스 시체에서 열쇠와 소재를 수색하세요. 검문소 안에서 열쇠로 개방 10초와 탈출 10초를 진행합니다.

6 귀환 후 다음 목표 선택

개인 창고에서 회수 물품을 확인하고 장비 조합에서 배낭·방어구·회복약을 준비하세요. 제작한 물품은 다음 출격 장비로 직접 선택합니다. 장비 세팅 저장도 눌러 두세요.

조작과 출격 준비

행동	PC	모바일
이동	WASD / 방향키	왼쪽 아래 이동 스틱 드래그
주변 보기	Space로 마우스 시야 켜기 / 끄기	오른쪽 아래 시야 스틱 드래그
공격	사거리 안의 보이는 적 자동 공격	동일
수색·개봉	E	오른쪽 수색·개봉 버튼
개방·탈출	E / 별도 버튼 표시 시 F	오른쪽 개방·탈출 버튼
가방	B	오른쪽 위 가방 버튼
소모품 사용	1 / 2	수색 버튼 위 소모품 1번(오른쪽)·2번(왼쪽)
비상 가속기	Shift	출격 화면의 가속 버튼
감정표현	화면의 감정표현 버튼	소모품 버튼 위 감정표현 버튼

장비세팅

보조장비 1·2에 두 개를 동시에 장착합니다. 같은 장비를 두 슬롯에 장착하려면 두 개가 필요합니다. 가방에 넣을 소모품에서 빠른 사용과 가방에 배정한 수량을 뺀 창고 잔여 수량을 확인할 수 있습니다. 창고에서는 출격할 때 차감합니다.

대기실

PC는 WASD·방향키 또는 바닥 클릭, 모바일은 바닥 터치로 이동합니다. 빠른 메시지 10개를 각각 15자까지 편집할 수 있고 말풍선은 4초간 표시됩니다. 장비 속도 보너스는 대기실에 적용되지 않습니다.

대기실 메뉴와 도감

대기실 메뉴 오른쪽의 버튼은 개인 창고 → 장비 조합 → 꾸미기 순서입니다. 몬스터 도감과 장비·재료 도감에서 현재 효과와 제작법을 확인할 수 있습니다.

생존과 가방 관리

공격보다 회피 공간을 먼저 확보하세요

통로 모서리를 천천히 돌고 한 번에 여러 적에게 접근하지 마세요. 플레이어와 방향형 보스의 공격 방향은 준비할 때 고정됩니다. 적이 헛친 뒤 후딜에 접근하면 반격할 틈이 생깁니다. 벽은 시야와 타격을 모두 막습니다.

회복약 사용

사용하면 수량을 소비하고 최대 5초에 걸쳐 회복합니다. 피격되어도 회복은 이어집니다. 체력이 가득 차거나 회복 중이면 추가로 소비하지 않습니다. 사용 뒤 안전한 곳으로 움직이세요.

가방은 작고 보호 주머니는 남습니다

기본 가방은 8칸입니다. 하급·일반·상급 재료와 포션은 한 칸에 최대 5개, 보스 재료·정밀 구동핵·소음 폭탄은 한 칸에 1개입니다. 허리 주머니에 옮긴 물품은 탈출에 실패해도 보존합니다. 열쇠는 넣을 수 없습니다.

주운 장비는 출격 중에도 장착할 수 있습니다

무기·방어구·보조장비·배낭·소모품을 가방에서 장착할 수 있습니다. 보조장비는 교체할 슬롯을 고릅니다. 교체한 일반 장비는 가방으로 돌아오므로 빈자리가 필요합니다. 기본 무기는 교체해도 가방을 차지하지 않습니다. 작은 배낭으로 바꾸려면 내용물을 담을 공간이 있어야 합니다.

탈출 시점을 먼저 정하세요

가방이 차거나 체력이 불안하면 돌아가세요. 보통·어려움은 개방 10초와 별도 탈출 10초에 이동·교전 시간까지 필요합니다. 9분 30초부터 독 피해가 시작되고 11분에는 즉시 실패합니다. 검문소에 도착한 것만으로 탈출이 완료되지 않습니다.

멀티플레이는 가방을 열어도 전투가 계속됩니다. 싱글플레이에서 전투가 멈춰도 맵 제한 시간과 독 피해는 계속됩니다.

재료를 모아 장비를 성장시키기

다음은 수색 중심의 추천 순서입니다. 현재 창고 재료와 선호 무기에 따라 순서를 바꾸세요. 수량은 현재 제작 데이터입니다.

목표	효과·선택 이유	필요 재료
작업 배낭	8칸 → 10칸으로 수색 여유	산업용 섬유 5개 + 고철 2개
직조 방호복	받는 일반 피해 28% 감소	배관 실가닥 3개 + 산업용 섬유 3개
회복약	1단계 · 5초간 0.5초마다 체력 회복 · 총 25	의약 원액 1개 + 산업용 섬유 1개
허리 주머니 1단계	실패해도 1칸 보존	배관 실가닥 4개 + 순찰자 버클 3개 + 합금판 2개
보강 쇠파이프	범위 공격 무기 보강	고철 3개 + 합금판 1개 + 산업용 섬유 1개
강재 조끼	합성 재료로 피해 40% 감소	압축 강재 2개 + 강화 직물 2개 + 고철 1개
집행자 기동화 1단계	보조장비로 이동 +7%	집행자 구동판 1개 + 합금판 2개 + 강화 직물 2개

수색 대상을 제작 목표와 연결하세요

고철·섬유는 합성과 장비 제작의 바탕입니다. 새끼거미의 실가닥은 직조 방호복·주머니, 순찰자 버클은 조끼·주머니, 포식자 발톱은 단검·가속 물약에 쓰입니다. 제련 심장은 제련 무기, 집행자 구동판은 판금갑·기동화로 이어집니다.

보통으로 넘어가기

튜토리얼에서 반복 탈출하고 회피·회복 시점을 익혔다면 보통에 도전하세요. 일반 상자에서 열쇠를 확보하고 검문소를 개방한 뒤 별도로 탈출합니다. NPC 수치가 기본으로 돌아오고 지도도 넓어집니다.

어려움의 장기 목표

강화 보스와 시야 안의 공격 예고에 익숙해진 뒤 정밀 구동핵을 노리세요. 어려움의 모든 보스에게서 독립적으로 15% 확률로 1개가 나옵니다. 기동화 3단계에는 5개가 필요하고 회수까지 해야 창고 제작에 쓸 수 있습니다.

난이도별 지도와 보상

항목	튜토리얼	보통	어려움	익스트림
지도	3×3 / 9구역	5×4 / 20구역	6×5 / 30구역	7×6 / 42구역
일반 상자	8개	23개	33개	45개
보스 외 몬스터	3마리	14~16마리	26~32마리	46~52마리
히든 상자 등장	10%	20%	35%	40%
일반 적 전리품	70%	100%	100%	100%
고유 소재 확률	하급·일반 기본 확률 ×0.6	기본 확률 +5%p	기본 확률 +12%p	기본 확률 +12%p
NPC 능력	체력 ×0.9 / 한 번에 피해 최대 1	보스 체력 ×1.5	보스 체력 ×2 / 피해·기본 속도 ×1.2	보스 체력 ×2 / 피해·속도 ×1.18
보스 후보	2종 중 1마리	6종 중 1마리	7종 중 1마리 + 25%로 1마리 추가	1종 중 1마리
탈출 조건	보스 열쇠로 개방 10초 + 탈출 10초	열쇠로 개방 10초 + 탈출 10초	열쇠로 개방 10초 + 탈출 10초	경비병 3명과 열쇠
방향 시야 밖 공격 예고	표시 / 거리·벽 제한 유지	표시 / 거리·벽 제한 유지	미표시	미표시

튜토리얼 기본 무기의 보정

뭉툭한 칼·나무막대기·표지판의 NPC 피해는 13·15·23입니다. 보통·어려움과 모든 PvP는 10·12·18입니다. 튜토리얼 NPC 하향은 보스에도 적용하며 PvP·독 피해는 줄이지 않습니다.

난이도별 전리품

튜토리얼에서는 보스 시체에서 보통 보스 소재 중 무작위 1개와 열쇠를 확보합니다. 일반 상자 보너스 장비 확률은 튜토리얼 6%, 보통·어려움 11%입니다. 보통·어려움의 히든 상자는 21% 확률로 상급 장비를 추가로 지급합니다. 어려움 보스 소재는 드롭 성공 후 30%로 2개가 됩니다.

검문소 개방과 탈출



탈출구 열쇠
보통·어려움의 일반 상자 3곳에 1개씩 확정 배치됩니다. 출발·탈출 구역과 인접 구역은 제외하며 위치는 표시하지 않습니다. 가방 한 칸을 차지하고 중첩되지 않습니다.

튜토리얼: 보스 열쇠 → 개방 → 탈출

보스 시체에 무작위 보스 소재 1개와 열쇠 1개가 있습니다. 안내선을 따라 검문소를 찾으세요. 첫 탈출 또는 첫 실패 구조 지원 때만 소재를 창고로 회수합니다.

보통·어려움: 열쇠 → 개방 10초 → 탈출 10초

빨간색·잠금 표시 검문소에서 열쇠를 가방에 가진 사람이 개방합니다. 한 번에 한 명만 진행하며 완료 시에만 열쇠 1개를 소모합니다. 피격·이탈·사망·연결 종료·열쇠 버리기는 개방을 취소합니다.

열린 탈출구는 같은 맵에서 공유합니다

완료하면 초록색·열린 자물쇠로 바뀌고 맵 전체에 공지합니다. 이후 난입·복귀한 참가자도 열쇠 없이 사용할 수 있습니다. 개방자가 사망·탈출해도 열린 상태를 유지하며 새 맵에서 초기화합니다.

개방이 끝나도 탈출 버튼을 다시 누르세요

개방 후 자동 탈출하지 않습니다. 각자 탈출을 누르고 별도 10초를 진행합니다. 피격·구역 이탈은 취소하지만 독 피해는 개방·탈출을 취소하지 않습니다. 11분 맵 종료는 탈출 완료보다 우선합니다.

시체 수색과 겹치면 수색(E)과 별도 개방·탈출(F)을 함께 제공합니다. 열쇠는 보호 주머니·창고 보관, 제작·판매가 불가능하며 종료 시 남은 열쇠는 회수하지 않습니다.

11분 시간표와 독성 확산

튜토리얼은 3분에서 시작합니다. 개방 전에는 1분에서 멈추고, 개방 후 독안개 안내를 확인하면 다시 흐릅니다. 마지막 1분에는 독 피해를 받습니다.

맵 경과	발생하는 일
00:00	맵 시작. 멀티플레이는 첫 참가자가 연 시각부터 함께 계산.
05:00	종료까지 6분 남음 안내. 해당 방 신규 입장 마감.
09:00	30초 후 독성 피해 경고.
09:20	연한 초록색 독성 안개 표시.
09:30	즉시 첫 피해. 이후 2초마다 최대 체력 1% 손실.
10:00	독성 강화. 이 시점부터 2초마다 최대 체력 3% 손실.
11:00	남은 참가자 모두 실패. 같은 순간의 탈출 완료보다 우선.

독 피해는 방어구로 줄이지 못합니다

최대 체력 100이면 매회 1 또는 3의 피해입니다. 소리·화면 효과가 나지만 독 때문에 개방·탈출·상자 개봉이 취소되지는 않습니다. 회복약은 최대 5초에 걸쳐 회복하므로 남은 체력을 확인하세요.

늦게 입장해도 11분을 새로 받지 않습니다

HUD와 대기실의 남은 시간을 확인하세요. 멀티플레이는 같은 맵의 시간을 공유하며 입장 전의 독 피해는 소급하지 않습니다.

가방·탭 전환은 시간 정지가 아닙니다

싱글플레이에서도 실제 시간이 흐르며 제한 시간·독 피해가 계속됩니다. 숨긴 탭에서 돌아오면 누적 피해나 종료를 반영합니다. 멀티플레이는 가방을 연 동안에도 전투가 계속됩니다.

멀티플레이와 시체 수색

규칙	현재 동작
자동 배정	선택 난이도의 방 중 생성 5분 미만·10명 미만·해당 계정 입장 2회 미만인 가장 오래된 방. 없으면 새 방 생성.
인원	방당 최대 10명 / 전체 동시 출격 최대 50명. 연결 복귀 대기 캐릭터 포함.
입장 횟수	같은 계정은 같은 방에 첫 입장 포함 2회. 연결 복귀는 횟수 미소비.
공유	지형·맵 시간·PvP·플레이어 시체·탈출구·난입·사망·보스 처치·탈출 공지.
개별	NPC·상자·일반 전리품은 참가자별. 다른 사람의 보스 처치가 내 보스를 제거하지 않음.
위치	서버가 벽·캐릭터를 피해 무작위 배치. 다른 참가자와 간격 240 이상 우선.

PvP와 식별

출격 후 5초간 PvP 보호가 적용됩니다. 서로 보호가 끝나면 같은 방 참가자가 자동 공격 대상이 될 수 있습니다. 이름표·칭호는 숨기며 사망 로그에 닉네임을 표시합니다. 칼·단검은 상대별 첫 명중 뒤 기본 피해 70%를 기준으로 계산합니다.

플레이어 시체

사망하면 무기·방어구·보조장비·제작 가방과 남은 가방 물품이 시체에 남습니다. 다른 참가자는 가까이에서 수색해 물건을 고릅니다. 집힌 물건은 모두의 목록에서 사라지며 보호 주머니·내용물은 시체에 남지 않습니다.

익명 공지

난입·중간보스·보스 처치·탈출 성공은 같은 방에 알리고 행동한 사람의 이름은 공개하지 않습니다. 실제 탈출을 진행하는 사람이 있으면 탈출 준비 안내를 유지합니다. 개방만 하는 동안에는 이 준비 안내를 표시하지 않습니다.

연결 복귀와 물품 보존

상황	처리
멀티 연결 종료	이동·개방·탈출·상자 개봉 중단. 최대 60초간 남고 공격·독 피해를 받음.
60초 이내 복귀	같은 계정으로 진행 중인 출격 복귀. 다시 로그인해도 연결 종료 시점부터 60초 이내라면 같은 출격으로 이어감.
60초 미복귀	사망 처리. 일반 장비·가방 물품은 시체에 남고 보호 주머니·내용물 보존.
빈 맵	마지막 캐릭터 종료 뒤 30초 유지. 입장 조건을 만족하는 새 참가자가 오면 시간·시체·개방 상태 유지.
11분 도달	복귀 유예·빈 맵 유지와 무관하게 맵 종료 우선.
탈출 성공	장착품·가방 물품 창고 회수. 열쇠·기본 무기는 창고에 쌓이지 않음.
사망·출격 포기	일반 장비·가방 손실. 보호 주머니·내용물 보존.
같은 계정 새 로그인	이전 접속 로그아웃. 이전 연결에서 계속 플레이 중이던 출격은 즉시 중단.

저장 위치

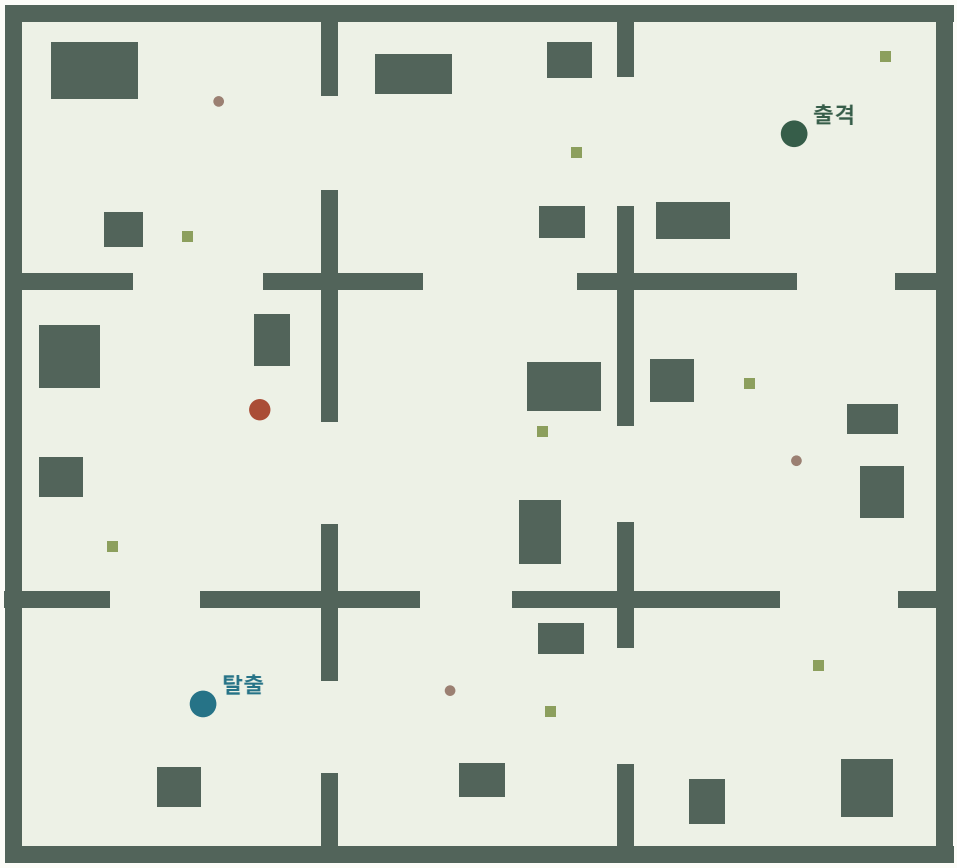
멀티는 같은 서버 계정에 창고·외모·전적을 저장하므로 다시 로그인하면 이어집니다. 싱글은 브라우저·접속 주소의 저장소를 사용하며 멀티 계정과 별개입니다. 싱글에는 웹 종료 후 60초 복귀가 없습니다.

복구 코드와 재시작

복구 코드는 비밀번호 재설정에 사용하며 재설정하면 새 코드가 발급됩니다. 서버 재시작으로 중단된 출격은 장비 손실로 정리합니다. 복귀 유예 동안에도 사망할 수 있습니다.

출격 지도 읽기

같은 시드로 만든 실제 튜토리얼 지도입니다. 설명을 위해 시야 가림을 제거했습니다. 실제 화면에는 보이는 범위만 표시됩니다.



초록 원 출격 기준점 / 파랑 원 탈출 / 초록 사각형 일반 상자 / 금색 사각형 히든 상자 / 갈색 점 일반 적 / 붉은 점 보스

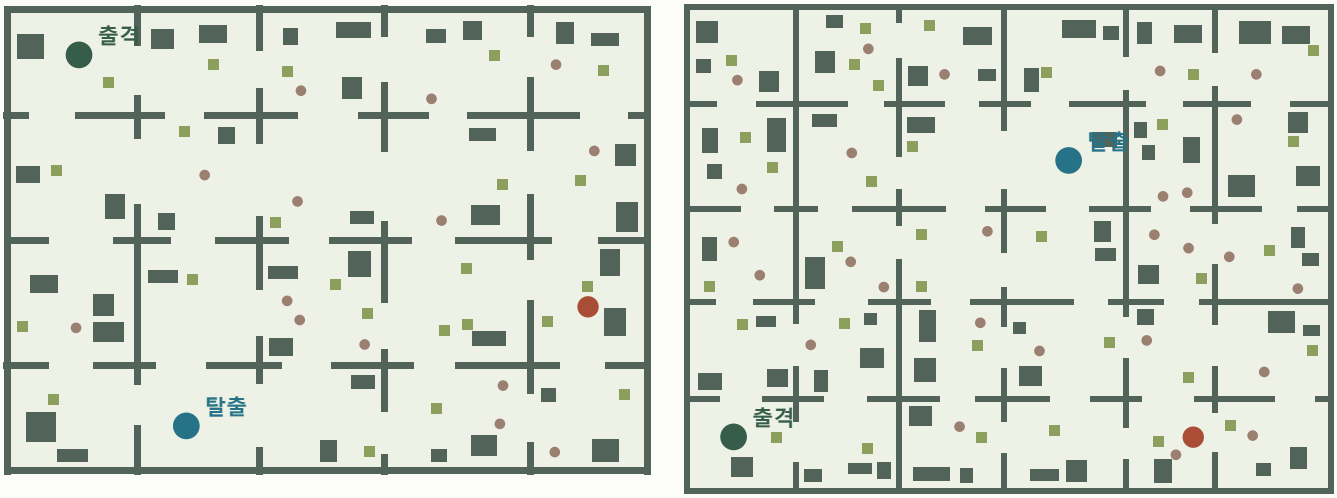
출격마다 바뀌는 구조

방·통로·상자·적·탈출구의 배치가 바뀌고 탈출까지 이동 가능한지 생성 시 검사합니다. 튜토리얼 9구역·보통 20구역·어려움 30구역입니다. 출격 표식은 생성 기준점이며 멀티 참가자는 별도 무작위 위치에서 시작합니다.

길을 외우기보다 벽과 통로를 읽으세요

보이는 출입구를 따라 움직이며 막힌 벽을 우회하세요. 튜토리얼 안내선은 보스에게 이어지고 열쇠를 챙기면 검문소로 이어집니다. 수색 후 현재 위치에서 갱신된 안내선을 확인하세요.

보통·어려움 지도와 자동 전투



왼쪽 보통 5×4 / 오른쪽 어려움 6×5. 열쇠 수색과 검문소까지의 이동 시간을 함께 확보하세요.

정면 시야와 벽

정면 총 70도와 주변 반경 48 원형 시야를 사용하며 최대 거리는 402입니다. 벽은 시야·타격을 막습니다. PC에서는 스페이스바를 한 번 눌러 마우스 시야를 켜고 다시 눌러 자동 시야로 돌아갑니다. 모바일에서는 시야 스틱을 드래그하고 손을 떼면 자동 시야로 돌아갑니다.



자동 공격의 조건

사거리 안에서 벽으로 가려지지 않은 가장 가까운 적에게 공격 준비를 시작합니다. 방향은 준비 때 정해지며 타격 순간 범위 안에 있어야 맞습니다. 화면에 보이는 무기 길이와 실제 판정 거리는 다를 수 있습니다.

튜토리얼·보통의 방향 시야 밖 공격 예고도 거리·벽 제한을 유지하며 본체·이름·체력바를 드러내지 않습니다. 어려움은 시야 안에서만 공격 예고를 볼 수 있습니다.

하급 몬스터 01

체력·공격·속도는 기본 수치입니다. 튜토리얼은 NPC 체력 ×0.9와 한 번에 최대 1의 피해를 적용합니다.



배관 새끼거미 / 하급 / 체력 30
등장: 튜토리얼 · 보통 · 어려움 · 익스트림
순찰 28.8 · 추격 48 · 돌진 189 (이동 단위/초)
직선 돌진 피해 10 · 돌진 거리 88 · 준비 0.49초 · 후딜 1.12초

작고 빠른 배관 생물입니다. 서로 떨어진 구역에 배치됩니다. 가까이 다가와 짧게 돌진합니다.
대응 몸집이 작아도 빠르게 접근합니다. 돌진 예고가 보이면 옆으로 피하고, 여러 적에게 둘러싸이지 않게 이동하세요.

재료 배관 실가닥 / 튜토리얼 46.8% / 보통 83% / 어려움 90% / 익스트림 90%
제작 연결 직조 방호복 · 배관 여왕 외골격 · 비상 가속기 · 기동 타격 모듈 · 기동 방호 모듈 · 러너 1단계 · 러너 2단계 · 러너 3단계 · 실갈고리 너클 · 여왕의 큰턱 아이젠 · 허리 주머니 1단계



분진 포자체 / 하급 / 체력 38
등장: 튜토리얼 · 보통 · 어려움 · 익스트림
순찰 19.2 · 추격 32 (이동 단위/초)
주변 범위 공격 피해 14 · 반경 51 · 준비 0.83초 · 후딜 1.48초

공장의 서로 떨어진 구역에 배치됩니다. 몸을 부풀린 뒤 자기 주변에 분진을 터뜨립니다.
대응 몸이 부풀고 바닥에 원이 표시되면 범위 밖으로 물러나거나 벽 뒤로 피하세요.

재료 포자막 / 튜토리얼 42% / 보통 75% / 어려움 82% / 익스트림 82%
제작 연결 회복약 5단계 · 포자막 조끼 · 포자 군락 방호복 · 페더 1단계 · 페더 2단계 · 페더 3단계 · 여왕의 큰턱 아이젠 · 포자막 곤봉 · 허리 주머니 2단계

일반 전리품과 고유 재료는 독립 판정입니다. 어려움 보스 소재는 드롭 성공 후 30%로 2개, 정밀 구동핵은 별도 15%로 1개입니다.

일반 몬스터 01

체력·공격·속도는 기본 수치입니다. 튜토리얼은 NPC 체력 ×0.9와 한 번에 최대 1의 피해를 적용합니다.



인간 순찰자 / 일반 / 체력 62
등장: 보통 · 어려움 · 익스트림
순찰 29 · 추격 60 (이동 단위/초)
단검 찌르기 · 첫 명중 피해 18 · 후속 명중 기본 피해의 70% · 사거리 40 · 준비 0.48초 · 후딜 0.64초

공장을 순찰하다 플레이어를 발견하면 추격하는 인간 적입니다. 단검으로 가까운 거리를 찌릅니다.
대응 찌르기 준비 동작이 보이면 거리를 벌리거나 벽 뒤로 피하세요. 이 적의 첫 명중은 기본 피해를 주고, 후속 명중은 그 70%를 기준으로 계산합니다.

재료 순찰자 버클 / 보통 80% / 어려움 87% / 익스트림 87%
제작 연결 순찰 조끼 · 복귀 스프링 · 허리 주머니 1단계



분기장 경비병 / 일반 / 체력 82
등장: 보통 · 어려움 · 익스트림
순찰 22 · 추격 47 (이동 단위/초)
검문봉 타격 · 피해 17 · 준비 0.82초 · 후딜 1.4초

제7 화물 분기장의 공용 검문소를 순찰합니다.
대응 세 명을 나누어 유인하십시오. 같은 방에서는 처치 결과를 공유합니다.

재료 순찰자 버클 / 보통 80% / 어려움 87% / 익스트림 87%
제작 연결 순찰 조끼 · 복귀 스프링 · 허리 주머니 1단계

일반 전리품과 고유 재료는 독립 판정입니다. 어려움 보스 소재는 드롭 성공 후 30%로 2개, 정밀 구동핵은 별도 15%로 1개입니다.

일반 몬스터 02

체력·공격·속도는 기본 수치입니다. 튜토리얼은 NPC 체력 ×0.9와 한 번에 최대 1의 피해를 적용합니다.



잔업자 / 일반 / 체력 74
등장: 튜토리얼 · 보통 · 어려움 · 익스트림
순찰 27 · 추격 30 · 도약 300 (이동 단위/초)
갈고리 긁기 피해 17 · 전방 110° · 사거리 52 · 준비 0.7초 · 후딜 1초

찢어진 작업복을 입고 비틀거리며 접근합니다. 붉은 직선이 보이면 짧게 도약합니다.
도약에는 피해가 없고, 착지 후 팔을 당겼다가 정면을 긁습니다.
대응 직선 바깥으로 이동한 뒤, 착지 후 나오는 부채꼴도 피해 반격하세요.

재료 굳은 힘줄 / 튜토리얼 39% / 보통 70% / 어려움 77% / 익스트림 77%
제작 연결 힘줄 단검 · 힘줄 보강 조끼



배관 포식자 / 일반 / 체력 64
등장: 보통 · 어려움 · 익스트림
순찰 26.4 · 추격 44 · 돌진 245 (이동 단위/초)
직선 돌진 피해 27 · 돌진 거리 180 · 준비 0.7초 · 후딜 1.35초

배관과 통로를 순찰하다 플레이어를 발견하면 직선으로 돌진합니다. 돌진 방향은 준비할 때 정해집니다.
대응 바닥 화살표가 가리키는 길에서 옆으로 벗어나세요. 돌진 뒤 잠시 멈추는 동안 반격할 수 있습니다.

재료 포식자 발톱 / 보통 55% / 어려움 62% / 익스트림 62%
제작 연결 포식자 단검 · 러너 2단계 · 허리 주머니 2단계

일반 전리품과 고유 재료는 독립 판정입니다. 어려움 보스 소재는 드롭 성공 후 30%로 2개, 정밀 구동핵은 별도 15%로 1개입니다.

상급 몬스터 01

체력·공격·속도는 기본 수치입니다. 튜토리얼은 NPC 체력 ×0.9와 한 번에 최대 1의 피해를 적용합니다.



중무장 인간 순찰자 / 상급 / 체력 104
등장: 보통 · 어려움 · 익스트림
순찰 29 · 추격 50 (이동 단위/초)
해머 공격 · 피해 29 · 사거리 48 · 준비 0.68초 · 후딜 0.9초

두꺼운 장비를 갖춘 인간 순찰자입니다. 일반 순찰자보다 체력이 높고, 해머로 느리지만 강한 근접 공격을 합니다.
대응 무기를 들어 올리는 동안 사거리 밖으로 빠진 뒤 공격이 끝난 틈을 노리세요.

재료 중무장 보호판 / 보통 40% / 어려움 47% / 익스트림 47%
제작 연결 화물 배낭 · 기동 정찰복 · 중장갑 조끼 · 허리 주머니 3단계



격리 진압체 / 상급 / 체력 118
등장: 보통 · 어려움 · 익스트림
순찰 20.4 · 추격 34 (이동 단위/초)
방호판 돌격 피해 30 · 돌진 거리 120 · 반경 22 · 준비 1.05초 · 후딜 1.65초 / 어려움 · 방호판 강타 피해 24 · 전방 180° · 반경 62 · 준비 0.72초 · 후딜 1.25초

노란 방호복을 입은 상급 좀비입니다. 사각 방호판을 낮추고 고정된 방향으로 돌격합니다. 어려움에서 가까운 상대에게 전방 180° 방호판 강타를 사용합니다.
대응 돌격은 직선 예고 옆으로 피하고, 방호판 강타는 반원 뒤나 바깥으로 벗어난 뒤 반격하세요.

재료 격리 방호판 / 보통 50% / 어려움 57% / 익스트림 57%
제작 연결 진압봉 · 격리 판갑 · 러너 3단계

일반 전리품과 고유 재료는 독립 판정입니다. 어려움 보스 소재는 드롭 성공 후 30%로 2개, 정밀 구동핵은 별도 15%로 1개입니다.

상급 몬스터 02

체력·공격·속도는 기본 수치입니다. 튜토리얼은 NPC 체력 ×0.9와 한 번에 최대 1의 피해를 적용합니다.



균사 분출체 / 상급 / 체력 112
등장: 보통 · 어려움 · 익스트림
순찰 20.4 · 추격 34 (이동 단위/초)
균사 분출 피해 24 · 거리 104 · 표적 반경 32 · 준비 1.1초 · 후딜 1.55초

포자낭을 부풀려 플레이어가 있던 위치에 분진을 터뜨립니다.
대응 바닥 원이 고정되면 범위 밖이나 벽 뒤로 피하고, 분출이 끝난 틈에 반격하세요.

재료 응축 포자낭 / 보통 50% / 어려움 57% / 익스트림 57%
제작 연결 회복약 4단계 · 균사 여과복 · 페더 3단계 · 균사 낫 · 군락핵 망치



용광로 덩어리 / 상급 / 체력 130
등장: 보통 · 어려움 · 익스트림
순찰 16.2 · 추격 27 (이동 단위/초)
주변 범위 공격 피해 36 · 반경 84 · 준비 1.05초 · 후딜 1.65초

D-04 창고와 공장의 다른 구역을 지키는 무거운 생물입니다. 주변에 충격파를 터뜨리는 공격을 합니다.
대응 공격 준비 중에는 움직이지 않습니다. 바닥 원이 채워지기 전에 범위를 벗어나고, 충격파가 끝나면 접근하세요.

재료 용광로 핵 / 보통 30% / 어려움 37% / 익스트림 37%
제작 연결 용광로 해머 · 용광로 관측갑 · 집행자 기동화 3단계 · 소음 폭탄 3단계 · 허리 주머니 3단계

일반 전리품과 고유 재료는 독립 판정입니다. 어려움 보스 소재는 드롭 성공 후 30%로 2개, 정밀 구동핵은 별도 15%로 1개입니다.

보스 몬스터 01

체력·공격·속도는 기본 수치입니다. 튜토리얼은 NPC 체력 ×0.9와 한 번에 최대 1의 피해를 적용합니다.

보스 체력은 보통 ×1.5, 어려움 ×2입니다. 어려움 보스는 피해·기본 이동속도 ×1.2입니다.

체력 50% 이하에서 다음 교전부터 2페이즈 공격을 사용합니다. 튜토리얼 보스는 예고 ×1.2, 후딜 ×1.15를 적용합니다.

2페이즈는 방향·표적 공격 예고를 10% 줄입니다. 원형·고리·십자·교대 반원 공격에는 기본 시간을 적용합니다.



종착 신호수 / 보스 / 체력 340
등장: 익스트림
32 (이동 단위/초)
전철기 절단 피해 36 · 전방 110° · 사거리 103 · 준비 1.1초 · 후딜 2초
현수 도약 피해 43 · 거리 185 · 표적 반경 36 · 준비 1.05초 · 후딜 2.4초
장거리 신호창 피해 38 · 폭 22 · 사거리 300 · 준비 1.15초 · 후딜 1.9초
비상 전환 (2페이즈) 피해 31+36 · 폭 22 · 사거리 225 · 준비 1.125초·0.9초 · 후딜 2.3초

분기창과 케이블 릴을 든 인간형 신호수.
대응 신호창은 옆으로, 도약은 고정된 착지점 밖으로 피한 뒤 반격하세요.

재료 폐쇄 계전핵 / 익스트림 100%
제작 연결 복동 피스톤 너클 · 전철침 단검 · 차륜 공명봉 · 차축 압쇄 해머 · 분기발 아이젠 · 신호수 방호코트 · 차단기 중장갑 · 탈선 방지 자이로



쇄문 감독관 / 보스 / 체력 248
등장: 보통 · 어려움
30 (이동 단위/초)
사슬 쓸기 피해 39 · 전방 110° · 사거리 124 · 준비 1.1초 · 후딜 1.65초
낙하 추 피해 33 · 거리 138 · 표적 반경 34 · 준비 1.25초 · 후딜 1.55초
발밑 강타 피해 47 · 반경 100 · 준비 1.45초 · 후딜 2초
봉쇄 고리 (2페이즈) 피해 44 · 반경 48~132 · 준비 1.6초 · 후딜 2.15초
어려움 · 회수 사슬추 (2페이즈) 피해 25+25 · 폭 22 · 사거리 164 · 준비 1.206초·0.828초 · 후딜 2.12초

붉은 안전등을 단 감독관입니다. 사슬로 가까운 적을 쓸고 먼 표적에 추를 떨어뜨립니다. 체력이 절반 이하가 되면 봉쇄 고리가 추가됩니다.
대응 사슬 쓸기는 뒤로, 낙하 추와 발밑 강타는 원 밖으로 피하세요. 봉쇄 고리의 안쪽 빈 공간과 바깥이 안전합니다.

재료 봉쇄 사슬 마디 / 보통 75% / 어려움 82%
제작 연결 봉쇄 추 망치 · 쇄문 판금갑

일반 전리품과 고유 재료는 독립 판정입니다. 어려움 보스 소재는 드롭 성공 후 30%로 2개, 정밀 구동핵은 별도 15%로 1개입니다.

보스 몬스터 02

체력·공격·속도는 기본 수치입니다. 튜토리얼은 NPC 체력 ×0.9와 한 번에 최대 1의 피해를 적용합니다.

보스 체력은 보통 ×1.5, 어려움 ×2입니다. 어려움 보스는 피해·기본 이동속도 ×1.2입니다.

체력 50% 이하에서 다음 교전부터 2페이즈 공격을 사용합니다. 튜토리얼 보스는 예고 ×1.2, 후딜 ×1.15를 적용합니다.

2페이즈는 방향·표적 공격 예고를 10% 줄입니다. 원형·고리·십자·교대 반원 공격에는 기본 시간을 적용합니다.



배관 여왕 / 보스 / 체력 250
등장: 보통 · 어려움
43 (이동 단위/초)
큰턱 쓸기 피해 33 · 전방 110° · 사거리 104 · 준비 1초 · 후딜 1.45초
배관 돌진 피해 37 · 돌진 거리 176 · 반경 24 · 준비 1.1초 · 후딜 1.7초
세 갈래 발톱 피해 32 · 사거리 132 · 갈래마다 폭 19 · 준비 1.25초 · 후딜 1.65초
엇박 쌍턱 (2페이즈) 피해 23+28 · 폭 22 · 사거리 125 · 준비 0.9초·0.72초 · 후딜 1.85초
어려움 · 벽걸이 사선 도약 (2페이즈) 피해 35 · 거리 159 · 표적 반경 31 · 준비 1.206초 · 후딜 2.12초

두 턱을 펼쳐 가까운 적을 쓸고, 먼 적에게 돌진하거나 세 갈래로 긁습니다. 체력이 절반 이하가 되면 두 번 조준하는 엇박 쌍턱을 사용합니다.
대응 돌진과 찌르기는 옆으로, 큰턱 쓸기는 뒤로 피하세요. 세 갈래 발톱은 예고된 갈래 사이로 빠지고, 엇박 쌍턱의 두 번째 예고를 확인하세요.

재료 여왕의 큰턱 / 보통 75% / 어려움 82%
제작 연결 배관 여왕 외골격 · 여왕의 큰턱 아이젠



포자 군락핵 / 보스 / 체력 270
등장: 보통 · 어려움
27 (이동 단위/초)
갓 폭발 피해 43 · 반경 105 · 준비 1.45초 · 후딜 1.9초
뿌리 쓸기 피해 36 · 전방 180° · 반경 110 · 준비 1.15초 · 후딜 1.6초
포자열 분출 피해 34 · 거리 138 · 반경 27의 원 3개 · 준비 1.3초 · 후딜 1.7초
이중 포자 낙하 (2페이즈) 피해 25+30 · 거리 128 · 표적 반경 35 · 준비 1.035초·0.81초 · 후딜 2초
어려움 · 선별 포자 낙하 (2페이즈) 피해 25+25 · 거리 152 · 반경 24의 원 3개 · 준비 1.206초·0.828초 · 후딜 2.12초

갓 폭발과 뿌리 쓸기로 가까운 적을 압박하고, 먼 표적에는 포자를 세 곳에 분출합니다. 체력이 절반 이하가 되면 포자 낙하를 두 번 조준합니다.
대응 갓 폭발은 원 밖으로, 뿌리 쓸기는 뒤쪽으로, 포자열은 원들이 늘어선 줄의 앞뒤로 피하세요. 이중 포자 낙하 때는 두 번째 원이 고정된 뒤 다시 움직이세요.

재료 군락 중심핵 / 보통 75% / 어려움 82%
제작 연결 회복약 5단계 · 포자 군락 방호복 · 군락핵 망치

일반 전리품과 고유 재료는 독립 판정입니다. 어려움 보스 소재는 드롭 성공 후 30%로 2개, 정밀 구동핵은 별도 15%로 1개입니다.

보스 몬스터 03

체력·공격·속도는 기본 수치입니다. 튜토리얼은 NPC 체력 ×0.9와 한 번에 최대 1의 피해를 적용합니다.

보스 체력은 보통 ×1.5, 어려움 ×2입니다. 어려움 보스는 피해·기본 이동속도 ×1.2입니다.

체력 50% 이하에서 다음 교전부터 2페이즈 공격을 사용합니다. 튜토리얼 보스는 예고 ×1.2, 후딜 ×1.15를 적용합니다.

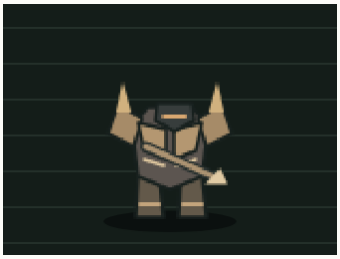
2페이즈는 방향·표적 공격 예고를 10% 줄입니다. 원형·고리·십자·교대 반원 공격에는 기본 시간을 적용합니다.



제련 수호체 / 보스 / 체력 194
등장: 튜토리얼 · 보통 · 어려움
30 (이동 단위/초)
주변 내려찍기 피해 48 · 반경 107 · 준비 1.42초 · 후딜 2.15초
강철 팔 휘두르기 피해 40 · 전방 110° · 사거리 120 · 준비 1초 · 후딜 1.6초
표적 내려찍기 피해 32 · 거리 125 · 표적 반경 33 · 준비 1.1초 · 후딜 1.45초
봉쇄 충격파 (2페이즈) 피해 44 · 반경 50~132 · 준비 1.55초 · 후딜 2.15초
어려움 · 확장 봉쇄륜 (2페이즈) 피해 30+30 · 반경 52~136 · 준비 1.34초·0.92초 · 후딜 2.12초

근거리에서는 내려찍기와 휘두르기, 멀리서는 표적 내려찍기를 사용합니다. 체력이 절반 이하가 되면 봉쇄 충격파가 추가됩니다.
대응 주변 내려찍기는 원 밖으로, 휘두르기는 뒤로, 표적 내려찍기는 표시된 원에서 옆으로 피하세요. 봉쇄 충격파는 고리 안쪽과 바깥이 안전합니다.

재료 제련 심장 / 튜토리얼 무작위 소재 1개와 열쇠 / 보통 75% / 어려움 82%
제작 연결 제련 파쇄망치 · 제련 단검 · 제련 진동봉 · 제련 너클 · 제련 감시 판갑 · 집행자 기동화 2단계 · 집행자 기동화 3단계 · 허리 주머니 3단계



압연 집행자 / 보스 / 체력 200
등장: 튜토리얼 · 보통 · 어려움
34 (이동 단위/초)
찌르기 피해 34 · 폭 22 · 사거리 126 · 준비 0.85초 · 후딜 1.25초
넓게 휘두르기 피해 45 · 전방 110° · 사거리 100 · 준비 1.25초 · 후딜 1.85초
압연 돌진 피해 36 · 돌진 거리 150 · 반경 24 · 준비 1.05초 · 후딜 1.55초
엇박 이중 찌르기 (2페이즈) 피해 20+24 · 폭 22 · 사거리 126 · 준비 0.81초·0.72초 · 후딜 1.7초
어려움 · 굴절 압연 돌진 (2페이즈) 피해 25+25 · 돌진 거리 131 · 반경 19 · 준비 1.206초·0.828초 · 후딜 2.12초

찌르기와 휘두르기 사이에 긴 직선 돌진을 사용합니다. 체력이 절반 이하가 되면 두 번 조준하는 이중 찌르기가 추가됩니다.
대응 찌르기와 돌진은 옆으로, 휘두르기는 뒤나 범위 밖으로 피하세요. 이중 찌르기는 두 번째 바닥 예고를 보고 다시 이동하세요.

재료 집행자 구동판 / 튜토리얼 무작위 소재 1개와 열쇠 / 보통 75% / 어려움 82%
제작 연결 집행자 판금갑 · 집행자 기동화 1단계 · 집행자 기동화 2단계 · 집행자 기동화 3단계

일반 전리품과 고유 재료는 독립 판정입니다. 어려움 보스 소재는 드롭 성공 후 30%로 2개, 정밀 구동핵은 별도 15%로 1개입니다.

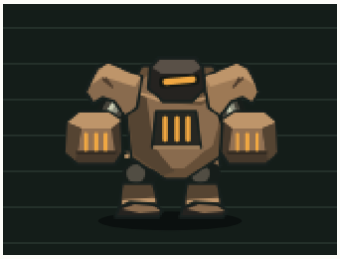
보스 몬스터 04

체력·공격·속도는 기본 수치입니다. 튜토리얼은 NPC 체력 ×0.9와 한 번에 최대 1의 피해를 적용합니다.

보스 체력은 보통 ×1.5, 어려움 ×2입니다. 어려움 보스는 피해·기본 이동속도 ×1.2입니다.

체력 50% 이하에서 다음 교전부터 2페이즈 공격을 사용합니다. 튜토리얼 보스는 예고 ×1.2, 후딜 ×1.15를 적용합니다.

2페이즈는 방향·표적 공격 예고를 10% 줄입니다. 원형·고리·십자·교대 반원 공격에는 기본 시간을 적용합니다.



파쇄 거신 / 보스 / 체력 260
등장: 보통 · 어려움
28 (이동 단위/초)
파쇄 팔 휘두르기 피해 42 · 전방 110° · 사거리 132 · 준비 1.15초 · 후딜 1.65초
양팔 지면 압쇄 피해 52 · 반경 118 · 준비 1.55초 · 후딜 2.1초
십자 압쇄 피해 38 · 십자 길이 115 · 폭 38 · 준비 1.25초 · 후딜 1.8초
교대 반원 압쇄 (2페이즈) 피해 31+31 · 반경 118 · 안전 구간 폭 14 · 준비 1.35초·0.95초 · 후딜 2.2초
어려움 · 좌우 철권 압쇄 (2페이즈) 피해 31+31 · 거리 144 · 표적 반경 37 · 준비 1.206초·0.828초 · 후딜 2.12초

휘두르기, 지면 압쇄, 십자 압쇄로 주변 공간을 압박합니다. 체력이 절반 이하가 되면 앞과 뒤를 교대로 압쇄합니다.
대응 휘두르기는 뒤로, 양팔 지면 압쇄는 원 밖으로, 십자 압쇄는 대각선으로 피하세요. 교대 반원 압쇄는 첫 타격 뒤 안전한 쪽으로 옮기거나 경계의 빈틈을 이용하세요.

재료 집행자 구동판 / 보통 75% / 어려움 82%
제작 연결 집행자 판금갑 · 집행자 기동화 1단계 · 집행자 기동화 2단계 · 집행자 기동화 3단계



심연 주조체 / 보스 / 체력 320
등장: 어려움
26 (이동 단위/초)
주조 화염창 피해 46 · 폭 22 · 사거리 196 · 준비 1.2초 · 후딜 1.75초
용광로 폭발 피해 60 · 반경 146 · 준비 1.85초 · 후딜 2.45초
세 갈래 화염창 피해 42 · 사거리 170 · 갈래마다 폭 20 · 준비 1.35초 · 후딜 1.95초
용탕 분출 (2페이즈) 피해 54 · 거리 165 · 반경 34의 원 3개 · 준비 1.485초 · 후딜 2.35초
어려움 · 균열 용탕파 (2페이즈) 피해 32+32 · 거리 161 · 표적 반경 36 · 준비 1.206초 ·0.828초 · 후딜 2.12초

긴 화염창과 주변 폭발에 세 갈래 화염창을 섞습니다. 체력이 절반 이하가 되면 표적 위치를 중심으로 용탕을 분출합니다.
대응 화염창은 옆으로, 주변 폭발은 원 밖으로, 세 갈래 화염창은 불길 사이로 피하세요. 용탕 분출의 원 세 개는 앞뒤로 벗어나세요.

재료 제련 심장 / 어려움 82%
제작 연결 제련 파쇄망치 · 제련 단검 · 제련 진동봉 · 제련 너클 · 제련 감시 판갑 · 집행자 기동화 2단계 · 집행자 기동화 3단계 · 허리 주머니 3단계

일반 전리품과 고유 재료는 독립 판정입니다. 어려움 보스 소재는 드롭 성공 후 30%로 2개, 정밀 구동핵은 별도 15%로 1개입니다.

몬스터 변종 01

변종은 보통·어려움에 등장하고 해당 난이도에서 원종보다 레벨이 2 높습니다. 고유 재료는 원종과 같습니다.



청록색 배관 새끼거미
순찰 28.8 · 추격 48 (이동 단위/초)
전방 물어뜯기 피해 12 · 폭 22 · 사거리 48 · 준비 0.6초 · 후딜 1.05초
고유 재료: 배관 실가닥



자주색 분진 포자체
순찰 19.2 · 추격 32 (이동 단위/초)
삼중 분진 폭발 피해 15 · 거리 68 · 반경 22의 원 3개 · 준비 1.05초 · 후딜 1.55초
고유 재료: 포자막



남색 인간 순찰자
순찰 29 · 추격 60 (이동 단위/초)
가로 베기 피해 16 · 전방 110° · 사거리 53 · 준비 0.72초 · 후딜 0.9초
고유 재료: 순찰자 버클



적갈색 배관 포식자
순찰 26.4 · 추격 44 (이동 단위/초)
세 갈래 긁기 피해 22 · 사거리 124 · 갈래마다 폭 16 · 준비 0.88초 · 후딜 1.25초
고유 재료: 포식자 발톱

몬스터 변종 02

변종은 보통·어려움에 등장하고 해당 난이도에서 원종보다 레벨이 2 높습니다. 고유 재료는 원종과 같습니다.



은청색 중무장 인간 순찰자
순찰 29 · 추격 50 (이동 단위/초)
표적 해머 내리찍기 피해 27 · 거리 55 · 표적 반경 28 · 준비 0.95초 · 후딜 1.15초
고유 재료: 중무장 보호판



청백색 용광로 덩어리
순찰 16.2 · 추격 27 (이동 단위/초)
전방 충격파 피해 32 · 전방 180° · 반경 102 · 준비 1.2초 · 후딜 1.8초
고유 재료: 용광로 핵

칼과 단검 01

피해는 기본 정의값, 거리는 게임 좌표, 시간은 초입니다. 방어구·후속 타격·난이도 보정은 별도 적용합니다.



뭉툭한 칼
피해 10 / 사거리 46 / 준비 0.34초 / 후딜 0.16초
빠른 찌르기
튜토리얼 NPC 피해 13 / 재고 없이 선택 / 제작·판매 불가
장착 중 이동속도 +10%



작업용 칼
피해 21 / 사거리 46 / 준비 0.34초 / 후딜 0.22초
빠른 찌르기
획득: 상자·적 전리품 수색
장착 중 이동속도 +10%



포식자 단검
피해 28 / 사거리 49 / 준비 0.3초 / 후딜 0.24초
빠른 찌르기
제작: 포식자 발톱 1개 + 고철 2개 + 산업용 섬유 2개
장착 중 이동속도 +10%



제련 단검
피해 28 / 사거리 42 / 준비 0.26초 / 후딜 0.19초
짧은 사거리의 빠른 찌르기
제작: 제련 심장 1개 + 포식자 단검 1개 + 합금판 3개 + 산업용 섬유 3개
장착 중 이동속도 +10%

기본 무기 3종은 교체 시 가방을 차지하지 않고 창고에 쌓이지 않습니다. 무기·보조장비·이동 포션 배율은 곱해집니다.

칼과 단검 02

피해는 기본 정의값, 거리는 게임 좌표, 시간은 초입니다. 방어구·후속 타격·난이도 보정은 별도 적용합니다.



힘줄 단검
피해 26 / 사거리 51 / 준비 0.34초 / 후딜 0.18초
찌르기
제작: 굳은 힘줄 2개 + 고철 2개 + 산업용 섬유 1개
장착 중 이동속도 +10%



전철침 단검
피해 32 / 사거리 42 / 준비 0.26초 / 후딜 0.19초
짧은 사거리의 빠른 찌르기
제작: 제련 단검 1개 + 폐쇄 계전핵 6개 + 절연 접점 8개 + 압축 강재 4개
장착 중 이동속도 +10%

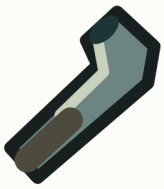
기본 무기 3종은 교체 시 가방을 차지하지 않고 창고에 쌓이지 않습니다. 무기·보조장비·이동 포션 배율은 곱해집니다.

휘두르는 무기 01

피해는 기본 정의값, 거리는 게임 좌표, 시간은 초입니다. 방어구·후속 타격·난이도 보정은 별도 적용합니다.



나무막대기
피해 12 / 사거리 68 / 준비 0.54초 / 후딜 0.74초
넓은 휘두르기
튜토리얼 NPC 피해 15 / 재고 없이 선택 / 제작·판매 불가
기본 이동속도



쇠파이프
피해 27 / 사거리 68 / 준비 0.54초 / 후딜 0.74초
넓은 휘두르기
획득: 상자·적 전리품 수색
기본 이동속도



보강 쇠파이프
피해 31 / 사거리 68 / 준비 0.54초 / 후딜 0.74초
넓은 휘두르기
제작: 고철 3개 + 합금판 1개 + 산업용 섬유 1개
기본 이동속도



강재 곤봉
피해 29 / 사거리 62 / 준비 0.48초 / 후딜 0.58초
빠른 휘두르기
제작: 압축 강재 2개 + 산업용 섬유 2개 + 고철 1개
기본 이동속도

기본 무기 3종은 교체 시 가방을 차지하지 않고 창고에 쌓이지 않습니다. 무기·보조장비·이동 포션 배율은 곱해집니다.

휘두르는 무기 02

피해는 기본 정의값, 거리는 게임 좌표, 시간은 초입니다. 방어구·후속 타격·난이도 보정은 별도 적용합니다.



포자막 곤봉
피해 27 / 사거리 64 / 준비 0.5초 / 후딜 0.66초
포자막을 감은 관으로 넓게 휘두르기
제작: 포자막 2개 + 고철 2개 + 산업용 섬유 1개
기본 이동속도



균사 낫
피해 37 / 사거리 82 / 준비 0.62초 / 후딜 0.86초
사거리가 긴 균사 곡날 휘두르기
제작: 응축 포자낭 2개 + 합금판 3개 + 강화 직물 2개
기본 이동속도



장검
피해 33 / 사거리 76 / 준비 0.58초 / 후딜 0.8초
긴 사거리의 베기
제작: 포식자 단검 1개 + 합금판 2개 + 고철 2개
기본 이동속도



제련 진동봉
피해 36 / 사거리 74 / 준비 0.5초 / 후딜 0.7초
넓은 범위 휘두르기
제작: 제련 심장 1개 + 보강 쇠파이프 1개 + 압축 강재 2개 + 합금판 4개
기본 이동속도

기본 무기 3종은 교체 시 가방을 차지하지 않고 창고에 쌓이지 않습니다. 무기·보조장비·이동 포션 배율은 곱해집니다.

휘두르는 무기 03

피해는 기본 정의값, 거리는 게임 좌표, 시간은 초입니다. 방어구·후속 타격·난이도 보정은 별도 적용합니다.



진압봉
피해 37 / 사거리 66 / 준비 0.6초 / 후딜 0.8초
전방 휘두르기
제작: 격리 방호판 2개 + 압축 강재 2개 + 고철 3개
기본 이동속도



차륜 공명봉
피해 41 / 사거리 74 / 준비 0.5초 / 후딜 0.7초
넓은 범위 휘두르기
제작: 제련 진동봉 1개 + 폐쇄 계전핵 6개 + 절연 접점 8개 + 압축 강재 4개
기본 이동속도

기본 무기 3종은 교체 시 가방을 차지하지 않고 창고에 쌓이지 않습니다. 무기·보조장비·이동 포션 배율은 곱해집니다.

너클 01

피해는 기본 정의값, 거리는 게임 좌표, 시간은 초입니다. 방어구·후속 타격·난이도 보정은 별도 적용합니다.



실갈고리 너클
피해 17 / 사거리 29 / 준비 0.22초 / 후딜 0.16초
초근거리 단일 타격
제작: 배관 실가닥 2개 + 고철 2개 + 산업용 섬유 1개
장착 중 이동속도 +10%



제련 너클
피해 21 / 사거리 28 / 준비 0.2초 / 후딜 0.14초
초근거리 한 명 연속 타격
제작: 제련 심장 1개 + 압축 강재 2개 + 산업용 섬유 3개 + 고철 2개
장착 중 이동속도 +10%



복동 피스톤 너클
피해 24 / 사거리 28 / 준비 0.2초 / 후딜 0.14초
초근거리 한 명 연속 타격
제작: 제련 너클 1개 + 폐쇄 계전핵 6개 + 절연 접점 8개 + 압축 강재 4개
장착 중 이동속도 +10%

기본 무기 3종은 교체 시 가방을 차지하지 않고 창고에 쌓이지 않습니다. 무기·보조장비·이동 포션 배율은 곱해집니다.

발차기 무기 01

피해는 기본 정의값, 거리는 게임 좌표, 시간은 초입니다. 방어구·후속 타격·난이도 보정은 별도 적용합니다.



여왕의 큰턱 아이젠
피해 43 / 사거리 62 / 준비 0.66초 / 후딜 0.54초
정면 직선 발차기 · 가장 가까운 적 한 명 타격
제작: 여왕의 큰턱 2개 + 포자막 2개 + 배관 실가닥 2개 + 합금판 2개
공격 준비 중 이동속도 -15%



분기발 아이젠
피해 49 / 사거리 62 / 준비 0.66초 / 후딜 0.54초
정면 직선 발차기 · 가장 가까운 적 한 명 타격
제작: 여왕의 큰턱 아이젠 1개 + 폐쇄 계전핵 6개 + 절연 접점 8개 + 압축 강재 4개
공격 준비 중 이동속도 -15%

기본 무기 3종은 교체 시 가방을 차지하지 않고 창고에 쌓이지 않습니다. 무기·보조장비·이동 포션 배율은 곱해집니다.

표지판과 해머 01

피해는 기본 정의값, 거리는 게임 좌표, 시간은 초입니다. 방어구·후속 타격·난이도 보정은 별도 적용합니다.



표지판
피해 18 / 사거리 65 / 준비 0.68초 / 후딜 0.94초
착탄점 주변 타격
튜토리얼 NPC 피해 23 / 재고 없이 선택 / 제작·판매 불가
공격 준비 중 이동속도 -20%



해머
피해 49 / 사거리 65 / 준비 0.68초 / 후딜 0.94초
착탄점 주변 타격
획득: 상자·적 전리품 수색
공격 준비 중 이동속도 -20%



군락핵 망치
피해 68 / 사거리 78 / 준비 0.82초 / 후딜 0.92초
착탄점 주변 타격
제작: 군락 중심핵 2개 + 응축 포자낭 1개 + 합금판 3개 + 압축 강재 2개
공격 준비 중 이동속도 -20%



용광로 해머
피해 58 / 사거리 69 / 준비 0.72초 / 후딜 1초
착탄점 주변 타격
제작: 용광로 핵 1개 + 합금판 3개 + 고철 3개
공격 준비 중 이동속도 -20%

기본 무기 3종은 교체 시 가방을 차지하지 않고 창고에 쌓이지 않습니다. 무기·보조장비·이동 포션 배율은 곱해집니다.

표지판과 해머 02

피해는 기본 정의값, 거리는 게임 좌표, 시간은 초입니다. 방어구·후속 타격·난이도 보정은 별도 적용합니다.



제련 파쇄망치
피해 70 / 사거리 70 / 준비 0.82초 / 후딜 0.88초
착탄점 주변 타격
제작: 제련 심장 1개 + 합금판 3개 + 압축 강재 2개 + 고철 2개
공격 준비 중 이동속도 -20%



봉쇄 추 망치
피해 69 / 사거리 75 / 준비 0.76초 / 후딜 0.94초
착탄점 주변 타격
제작: 봉쇄 사슬 마디 2개 + 합금판 3개 + 압축 강재 2개 + 고철 2개
공격 준비 중 이동속도 -20%



차축 압쇄 해머
피해 79 / 사거리 70 / 준비 0.82초 / 후딜 0.88초
착탄점 주변 타격
제작: 제련 파쇄망치 1개 + 폐쇄 계전핵 6개 + 절연 접점 8개 + 압축 강재 4개
공격 준비 중 이동속도 -20%

기본 무기 3종은 교체 시 가방을 차지하지 않고 창고에 쌓이지 않습니다. 무기·보조장비·이동 포션 배율은 곱해집니다.

방어구 01

일반 피해 × (1 - 감소율)을 마지막에 반올림합니다. 독 피해는 방어구로 줄이지 못합니다.



작업 방호복
받는 일반 피해 25% 감소
획득: 상자·적 전리품 수색



강화 방호복
받는 일반 피해 38% 감소
제작: 고철 2개 + 산업용 섬유 3개 + 합금판 2개



강재 조끼
받는 일반 피해 40% 감소
제작: 압축 강재 2개 + 강화 직물 2개 + 고철 1개



순찰 조끼
받는 일반 피해 35% 감소
제작: 순찰자 버클 2개 + 산업용 섬유 3개 + 고철 1개

제작 뒤 출격 준비에서 장착해야 효과를 얻습니다. 보조장비·배낭·보호 주머니와 별도 슬롯으로 함께 사용할 수 있습니다.

방어구 02

일반 피해 × (1 - 감소율)을 마지막에 반올림합니다. 독 피해는 방어구로 줄이지 못합니다.



균사 여과복
받는 일반 피해 42% 감소
제작: 응축 포자낭 2개 + 완충 고무 1개 + 강화 직물 2개 + 산업용 섬유 2개



기동 정찰복
받는 일반 피해 44% 감소
제작: 중무장 보호판 1개 + 압력 밸브 1개 + 강화 직물 2개 + 합금판 3개



용광로 관측갑
받는 일반 피해 46% 감소
제작: 용광로 핵 1개 + 고출력 축전지 1개 + 압축 강재 2개 + 합금판 3개



중장갑 조끼
받는 일반 피해 50% 감소
제작: 중무장 보호판 4개 + 합금판 2개 + 산업용 섬유 3개

제작 뒤 출격 준비에서 장착해야 효과를 얻습니다. 보조장비·배낭·보호 주머니와 별도 슬롯으로 함께 사용할 수 있습니다.

방어구 03

일반 피해 × (1 - 감소율)을 마지막에 반올림합니다. 독 피해는 방어구로 줄이지 못합니다.



직조 방호복
받는 일반 피해 28% 감소
제작: 배관 실가닥 3개 + 산업용 섬유 3개



포자막 조끼
받는 일반 피해 30% 감소
제작: 포자막 2개 + 산업용 섬유 2개 + 고철 2개



배관 여왕 외골격
받는 일반 피해 51% 감소
제작: 여왕의 큰턱 2개 + 합금판 2개 + 강화 직물 2개 + 배관 실가닥 2개



포자 군락 방호복
받는 일반 피해 52% 감소
제작: 군락 중심핵 2개 + 합금판 3개 + 강화 직물 2개 + 포자막 2개

제작 뒤 출격 준비에서 장착해야 효과를 얻습니다. 보조장비·배낭·보호 주머니와 별도 슬롯으로 함께 사용할 수 있습니다.

방어구 04

일반 피해 × (1 - 감소율)을 마지막에 반올림합니다. 독 피해는 방어구로 줄이지 못합니다.



제련 감시 판갑
받는 일반 피해 53% 감소
제작: 제련 심장 3개 + 합금판 2개 + 강화 직물 2개 + 고철 2개



집행자 판금갑
받는 일반 피해 55% 감소
제작: 집행자 구동판 3개 + 합금판 3개 + 강화 직물 3개 + 고철 2개



힘줄 보강 조끼
받는 일반 피해 36% 감소
제작: 굳은 힘줄 3개 + 산업용 섬유 2개 + 고철 1개



격리 판갑
받는 일반 피해 48% 감소
제작: 격리 방호판 2개 + 합금판 3개 + 강화 직물 2개

제작 뒤 출격 준비에서 장착해야 효과를 얻습니다. 보조장비·배낭·보호 주머니와 별도 슬롯으로 함께 사용할 수 있습니다.

방어구 05

일반 피해 × (1 - 감소율)을 마지막에 반올림합니다. 독 피해는 방어구로 줄이지 못합니다.



쇄문 판금갑
받는 일반 피해 54% 감소
제작: 봉쇄 사슬 마디 2개 + 합금판 3개 + 강화 직물 2개 + 산업용 섬유 2개



신호수 방호코트
받는 일반 피해 56% 감소
제작: 배관 여왕 외골격 1개 + 폐쇄 계전핵 8개 + 절연 접점 12개 + 강화 직물 6개



차단기 중장갑
받는 일반 피해 59% 감소
제작: 집행자 판금갑 1개 + 폐쇄 계전핵 8개 + 절연 접점 12개 + 강화 직물 6개

제작 뒤 출격 준비에서 장착해야 효과를 얻습니다. 보조장비·배낭·보호 주머니와 별도 슬롯으로 함께 사용할 수 있습니다.

배낭과 보호 주머니

기본 가방은 8칸입니다. 배낭은 사망 시 잃고 허리 주머니와 그 안의 물품은 보존됩니다.



작업 배낭 / 전리품 10칸
제작: 산업용 섬유 5개 + 고철 2개



화물 배낭 / 전리품 12칸
제작: 중무장 보호판 1개 + 산업용 섬유 5개 + 합금판 2개



허리 주머니 1단계 / 사망 시 보존 1칸
제작: 배관 실가닥 4개 + 순찰자 버클 3개 + 합금판 2개



허리 주머니 2단계 / 사망 시 보존 2칸
제작: 허리 주머니 1단계 1개 + 포자막 4개 + 포식자 발톱 3개 + 합금판 3개



허리 주머니 3단계 / 사망 시 보존 3칸
제작: 허리 주머니 2단계 1개 + 제련 심장 3개 + 용광로 핵 2개 + 중무장 보호판 3개 + 합금판 4개

허리 주머니는 출격 전에 장착합니다. 귀한 물품을 가방에서 옮겨 보존하세요. 열쇠는 넣을 수 없습니다. 단계 업그레이드는 이전 단계 장비를 소비합니다.

집행자 기동화 1·2·3단계



집행자 기동화 1단계
장착 시 이동속도 1.07배 (+7%)
제작: 집행자 구동판 1개 + 합금판 2개 + 강화 직물 2개



집행자 기동화 2단계
장착 시 이동속도 1.10배 (+10%)
제작: 집행자 기동화 1단계 1개 + 집행자 구동판 3개 + 제련 심장 2개 + 합금판 5개 + 강화 직물 4개 + 압축 강재 3개



집행자 기동화 3단계
장착 시 이동속도 1.15배 (+15%) · 어려움 보스 희귀 소재로 제작
제작: 집행자 기동화 2단계 1개 + 정밀 구동핵 5개 + 집행자 구동판 10개 + 제련 심장 8개 + 용광로 핵 6개 + 합금판 20개 + 강화 직물 12개 + 압축 강재 10개

이동속도 중첩

같은 장비를 두 슬롯에 장착하려면 두 개가 필요합니다. 두 이동속도 배율을 곱하며 무기·방어구·포션 보정을 제외하면 3단계와 1단계 조합은 +23.05%, 3단계와 2단계 조합은 +26.50%, 3단계와 3단계 조합은 +32.25%입니다.

보조장비 효과와 제작 01

두 슬롯의 장비 효과는 함께 적용됩니다. 같은 능력치의 배율은 곱합니다.



충격 완충판
몬스터·플레이어의 공격으로 받는 피해 10% 감소
제작: 압축 강재 1개 + 강화 직물 2개 + 합금판 2개



타격 증폭기
몬스터·플레이어에게 주는 무기 명중 피해 +8%
제작: 압축 강재 2개 + 강화 직물 1개 + 합금판 2개



조준 가이드
근접 공격 사거리 +8%
제작: 압축 강재 1개 + 강화 직물 1개 + 합금판 3개



비상 가속기
직접 발동 · 1.5초간 이동속도 +25% · 재사용 대기 15초
Shift 또는 가속 버튼 · 달리는 동안 공격 불가 · 이동 포션과 동시 사용 불가 · 두 개 장착 시 재사용 대기 공유
제작: 압축 강재 2개 + 강화 직물 1개 + 합금판 2개 + 배관 실가닥 1개



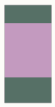
기동 타격 모듈
이동속도 +3% · 무기 명중 피해 +4%
제작: 압축 강재 1개 + 강화 직물 1개 + 합금판 2개 + 배관 실가닥 1개

보조장비 효과와 제작 02

두 슬롯의 장비 효과는 함께 적용됩니다. 같은 능력치의 배율은 곱합니다.



기동 방호 모듈
이동속도 +3% · 공격으로 받는 피해 4% 감소
제작: 압축 강재 1개 + 강화 직물 2개 + 합금판 1개 + 배관 실가닥 1개



타격 연장 모듈
근접 공격 사거리 +4% · 무기 명중 피해 +4%
제작: 압축 강재 2개 + 강화 직물 1개 + 합금판 2개



방호 연장 모듈
근접 공격 사거리 +4% · 공격으로 받는 피해 4% 감소
제작: 압축 강재 1개 + 강화 직물 2개 + 합금판 2개



복귀 스프링
무기 공격 후딜 8% 감소
제작: 압축 강재 2개 + 합금판 1개 + 순찰자 버클 1개



탈선 방지 자이로
몬스터 넉백 거리 50% 감소 · 공격 후딜 5% 감소
제작: 복귀 스프링 1개 + 폐쇄 계전핵 7개 + 절연 접점 10개 + 정밀 베어링 2개

회복약



회복약 / 1단계 · 5초간 0.5초마다 체력 회복 · 총 25
빠른 슬롯 최대 2개
제작: 의약 원액 1개 + 산업용 섬유 1개



회복약 2단계 / 5초간 0.5초마다 체력 회복 · 총 40
빠른 슬롯 최대 3개
제작: 회복약 1개 + 의약 원액 1개 + 산업용 섬유 1개



회복약 3단계 / 5초간 0.5초마다 체력 회복 · 총 50
빠른 슬롯 최대 3개
제작: 회복약 2단계 1개 + 의약 원액 1개 + 강화 직물 1개



회복약 4단계 / 5초간 0.5초마다 체력 회복 · 총 70
빠른 슬롯 최대 3개
제작: 회복약 3단계 1개 + 의약 원액 1개 + 응축 포자낭 1개



회복약 5단계 / 5초간 0.5초마다 체력 회복 · 총 100
빠른 슬롯 최대 3개
제작: 회복약 4단계 1개 + 의약 원액 1개 + 포자막 1개 + 군락 중심핵 1개

회복약은 최대 5초에 걸쳐 회복합니다. 회복 중·최대 체력일 때는 추가 소비하지 않습니다.

소음 폭탄과 전투 소모품



충격 흡수제 / 15초간 몬스터에게 받는 피해 15% 감소
빠른 슬롯 최대 1개
제작: 완충 고무 1개 + 의약 원액 1개 + 산업용 섬유 1개



과출력 카트리지 / 15초간 상급·보스 몬스터에게 주는 피해 15% 증가
빠른 슬롯 최대 1개
제작: 고출력 축전지 1개 + 압력 밸브 1개 + 고철 1개



소음 폭탄 1단계 / 주변 몬스터 1.5초 기절
빠른 슬롯 최대 1개
제작: 고철 1개 + 산업용 섬유 1개



소음 폭탄 2단계 / 주변 몬스터 2초 기절
빠른 슬롯 최대 1개
제작: 소음 폭탄 1단계 1개 + 산업용 섬유 1개 + 합금판 1개



소음 폭탄 3단계 / 주변 몬스터 3초 기절
빠른 슬롯 최대 1개
제작: 소음 폭탄 2단계 1개 + 압축 강재 1개 + 용광로 핵 1개

폭탄은 반경 120 안에서 벽에 가리지 않은 NPC를 기절시킵니다.

러너와 페더



러너 1단계 / 5초간 이동속도 +25% (×1.25) · 효과 중 공격 불가
빠른 슬롯 최대 1개
제작: 배관 실가닥 1개 + 의약 원액 1개



러너 2단계 / 5초간 이동속도 +35% (×1.35) · 효과 중 공격 불가
빠른 슬롯 최대 1개
제작: 러너 1단계 1개 + 배관 실가닥 1개 + 포식자 발톱 1개



러너 3단계 / 5초간 이동속도 +50% (×1.50) · 효과 중 공격 불가
빠른 슬롯 최대 1개
제작: 러너 2단계 1개 + 배관 실가닥 1개 + 격리 방호판 1개



페더 1단계 / 15초간 이동속도 +10% (×1.10) · 공격 가능 · 러너와 중복 사용 불가
빠른 슬롯 최대 1개
제작: 포자막 1개 + 의약 원액 1개



페더 2단계 / 15초간 이동속도 +15% (×1.15) · 공격 가능 · 러너와 중복 사용 불가
빠른 슬롯 최대 1개
제작: 페더 1단계 1개 + 포자막 1개 + 강화 직물 1개



페더 3단계 / 15초간 이동속도 +20% (×1.20) · 공격 가능 · 러너와 중복 사용 불가
빠른 슬롯 최대 1개
제작: 페더 2단계 1개 + 포자막 1개 + 응축 포자낭 1개

러너는 준비 중인 공격을 취소하며 5초간 공격과 재사용이 제한됩니다. 페더 중에는 공격할 수 있습니다.

제작 재료와 판매 01

개인 창고의 재료 개당 판매가(화폐)는 하급 3 · 일반 12 · 상급 30 · 보스 80 · 특급 150 · 익스트림 180입니다.

고철이나 산업용 섬유 5개의 판매 합계는 15화폐이고, 가공품의 개당 판매가는 12화폐입니다.

그림	재료	등급 / 개당 판매	획득과 제작 용도
	고철	하급 / 3화폐	출격 중 상자·적 전리품 수색 용도: 압축 강재 · 강재 곤봉 · 보강 쇠파이프 · 포식자 단검 · 장검 · 용광로 해머 · 제련 파쇄망치 · 제련 너클 · 작업 배낭 · 과출력 카트리지 · 포자막 조끼 · 순찰 조끼 · 강화 방호복 · 강재 조끼 · 제련 감시 판갑 · 집행자 판금갑 · 힘줄 단검 · 힘줄 보강 조끼 · 진압봉 · 봉쇄 추 망치 · 소음 폭탄 1단계 · 실갈고리 너클 · 포자막 곤봉
	산업용 섬유	하급 / 3화폐	출격 중 상자·적 전리품 수색 용도: 강화 직물 · 강재 곤봉 · 보강 쇠파이프 · 포식자 단검 · 제련 단검 · 제련 너클 · 작업 배낭 · 화물 배낭 · 충격 흡수제 · 회복약 · 회복약 2단계 · 직조 방호복 · 포자막 조끼 · 순찰 조끼 · 강화 방호복 · 균사 여과복 · 중장갑 조끼 · 힘줄 단검 · 힘줄 보강 조끼 · 쇄문 판금갑 · 소음 폭탄 1단계 · 소음 폭탄 2단계 · 실갈고리 너클 · 포자막 곤봉
	의약 원액	하급 / 3화폐	출격 중 상자·적 전리품 수색 용도: 충격 흡수제 · 회복약 · 회복약 2단계 · 회복약 3단계 · 회복약 4단계 · 회복약 5단계 · 러너 1단계 · 페더 1단계
	배관 실가닥	하급 / 3화폐	배관 새끼거미 처치 후 수색 / 튜토리얼 46.8% · 보통 83% · 어려움 90% · 익스트림 90% 용도: 직조 방호복 · 배관 여왕 외골격 · 비상 가속기 · 기동 타격 모듈 · 기동 방호 모듈 · 러너 1단계 · 러너 2단계 · 러너 3단계 · 실갈고리 너클 · 여왕의 큰턱 아이젠 · 허리 주머니 1단계
	포자막	하급 / 3화폐	분진 포자체 처치 후 수색 / 튜토리얼 42% · 보통 75% · 어려움 82% · 익스트림 82% 용도: 회복약 5단계 · 포자막 조끼 · 포자 군락 방호복 · 페더 1단계 · 페더 2단계 · 페더 3단계 · 여왕의 큰턱 아이젠 · 포자막 곤봉 · 허리 주머니 2단계
	완충 고무	일반 / 12화폐	보통·어려움·익스트림 일반 상자 9% · 보통 히든 상자 50% 용도: 충격 흡수제 · 균사 여과복
	압력 밸브	일반 / 12화폐	보통·어려움·익스트림 일반 상자 9% · 보통 히든 상자 50% 용도: 과출력 카트리지 · 기동 정찰복

제작 재료와 판매 02

그림	재료	등급 / 개당 판매	획득과 제작 용도
	합금판	일반 / 12화폐	출격 중 상자·적 전리품 수색 용도: 보강 쇠파이프 · 장검 · 용광로 해머 · 제련 파쇄망치 · 제련 단검 · 제련 진동봉 · 화물 배낭 · 강화 방호복 · 기동 정찰복 · 용광로 관측갑 · 중장갑 조끼 · 배관 여왕 외골격 · 포자 군락 방호복 · 제련 감시 판갑 · 집행자 판금갑 · 격리 판갑 · 봉쇄 추 망치 · 쇄문 판금갑 · 집행자 기동화 1단계 · 집행자 기동화 2단계 · 집행자 기동화 3단계 · 충격 완충판 · 타격 증폭기 · 조준 가이드 · 비상 가속기 · 기동 타격 모듈 · 기동 방호 모듈 · 타격 연장 모듈 · 방호 연장 모듈 · 복귀 스프링 · 소음 폭탄 2단계 · 여왕의 큰턱 아이젠 · 균사 낫 · 군락핵 망치 · 허리 주머니 1단계 · 허리 주머니 2단계 · 허리 주머니 3단계
	압축 강재	일반 / 12화폐	제작 · 고철 5개 용도: 복동 피스톤 너클 · 전철침 단검 · 차륜 공명봉 · 차축 압쇄 해머 · 분기발 아이젠 · 강재 곤봉 · 제련 파쇄망치 · 제련 진동봉 · 제련 너클 · 강재 조끼 · 용광로 관측갑 · 진압봉 · 봉쇄 추 망치 · 집행자 기동화 2단계 · 집행자 기동화 3단계 · 충격 완충판 · 타격 증폭기 · 조준 가이드 · 비상 가속기 · 기동 타격 모듈 · 기동 방호 모듈 · 타격 연장 모듈 · 방호 연장 모듈 · 복귀 스프링 · 소음 폭탄 3단계 · 군락핵 망치
	강화 직물	일반 / 12화폐	제작 · 산업용 섬유 5개 용도: 신호수 방호코트 · 차단기 중장갑 · 회복약 3단계 · 강재 조끼 · 균사 여과복 · 기동 정찰복 · 배관 여왕 외골격 · 포자 군락 방호복 · 제련 감시 판갑 · 집행자 판금갑 · 격리 판갑 · 쇄문 판금갑 · 집행자 기동화 1단계 · 집행자 기동화 2단계 · 집행자 기동화 3단계 · 충격 완충판 · 타격 증폭기 · 조준 가이드 · 비상 가속기 · 기동 타격 모듈 · 기동 방호 모듈 · 타격 연장 모듈 · 방호 연장 모듈 · 페더 2단계 · 균사 낫
	순찰자 버클	일반 / 12화폐	일반 인간 순찰자 처치 후 수색 / 튜토리얼 미등장 · 보통 80% · 어려움 87% · 익스트림 87% 용도: 순찰 조끼 · 복귀 스프링 · 허리 주머니 1단계
	포식자 발톱	일반 / 12화폐	배관 포식자 처치 후 수색 / 튜토리얼 미등장 · 보통 55% · 어려움 62% · 익스트림 62% 용도: 포식자 단검 · 러너 2단계 · 허리 주머니 2단계
	굳은 힘줄	일반 / 12화폐	잔업자 처치 후 수색 / 튜토리얼 39% · 보통 70% · 어려움 77% · 익스트림 77% 용도: 힘줄 단검 · 힘줄 보강 조끼
	정밀 베어링	상급 / 30화폐	어려움·익스트림 일반 상자 6% · 해당 히든 상자 50% 용도: 탈선 방지 자이로

제작 재료와 판매 03

그림	재료	등급 / 개당 판매	획득과 제작 용도
	고출력 축전지	상급 / 30화폐	어려움·익스트림 일반 상자 6% · 해당 히든 상자 50% 용도: 과출력 카트리지 · 용광로 관측갑
	중무장 보호판	상급 / 30화폐	중무장 인간 순찰자 처치 후 수색 / 튜토리얼 미등장 · 보통 40% · 어려움 47% · 익스트림 47% 용도: 화물 배낭 · 기동 정찰복 · 중장갑 조끼 · 허리 주머니 3단계
	용광로 핵	상급 / 30화폐	용광로 덩어리 처치 후 수색 / 튜토리얼 미등장 · 보통 30% · 어려움 37% · 익스트림 37% 용도: 용광로 해머 · 용광로 관측갑 · 집행자 기동화 3단계 · 소음 폭탄 3단계 · 허리 주머니 3단계
	응축 포자낭	상급 / 30화폐	균사 분출체 처치 후 수색 / 튜토리얼 미등장 · 보통 50% · 어려움 57% · 익스트림 57% 용도: 회복약 4단계 · 균사 여과복 · 페더 3단계 · 균사 낫 · 군락핵 망치
	격리 방호판	상급 / 30화폐	격리 진압체 처치 후 수색 / 튜토리얼 미등장 · 보통 50% · 어려움 57% · 익스트림 57% 용도: 진압봉 · 격리 판갑 · 러너 3단계
	절연 접점	상급 / 30화폐	제7 화물 분기장 정비고 개인 수색함에서 2개 회수 용도: 복동 피스톤 너클 · 전철침 단검 · 차륜 공명봉 · 차축 압쇄 해머 · 분기발 아이젠 · 신호수 방호코트 · 차단기 중장갑 · 탈선 방지 자이로
	제련 심장	보스 / 80화폐	제련 수호체·심연 주조체 처치 후 수색 / 튜토리얼 보스 보상 후보 5종 중 하나 · 보통 75% · 어려움 82% · 익스트림 미등장 용도: 제련 파쇄망치 · 제련 단검 · 제련 진동봉 · 제련 너클 · 제련 감시 판갑 · 집행자 기동화 2단계 · 집행자 기동화 3단계 · 허리 주머니 3단계

제작 재료와 판매 04

그림	재료	등급 / 개당 판매	획득과 제작 용도
	집행자 구동판	보스 / 80화폐	압연 집행자·파쇄 거신 처치 후 수색 / 튜토리얼 보스 보상 후보 5종 중 하나 · 보통 75% · 어려움 82% · 익스트림 미등장 용도: 집행자 판금갑 · 집행자 기동화 1단계 · 집행자 기동화 2단계 · 집행자 기동화 3단계
	여왕의 큰턱	보스 / 80화폐	배관 여왕 처치 후 수색 / 튜토리얼 보스 보상 후보 5종 중 하나 · 보통 75% · 어려움 82% · 익스트림 미등장 용도: 배관 여왕 외골격 · 여왕의 큰턱 아이젠
	군락 중심핵	보스 / 80화폐	포자 군락핵 처치 후 수색 / 튜토리얼 보스 보상 후보 5종 중 하나 · 보통 75% · 어려움 82% · 익스트림 미등장 용도: 회복약 5단계 · 포자 군락 방호복 · 군락핵 망치
	봉쇄 사슬 마디	보스 / 80화폐	쇄문 감독관 처치 후 수색 / 튜토리얼 보스 보상 후보 5종 중 하나 · 보통 75% · 어려움 82% · 익스트림 미등장 용도: 봉쇄 추 망치 · 쇄문 판금갑
	정밀 구동핵	특급 / 150화폐	어려움의 모든 보스 · 별도 15%로 1개 · 희귀·수량 보너스 제외 용도: 집행자 기동화 3단계
	폐쇄 계전핵	익스트림 / 180화폐	종착 신호수 처치 후 수색 / 익스트림 100% · 1개 용도: 복동 피스톤 너클 · 전철침 단검 · 차륜 공명봉 · 차축 압쇄 해머 · 분기발 아이젠 · 신호수 방호코트 · 차단기 중장갑 · 탈선 방지 자이로

현재 제작법 01

완성 물품	필요 재료
복동 피스톤 너클	제련 너클 1개 + 폐쇄 계전핵 6개 + 절연 접점 8개 + 압축 강재 4개
전철침 단검	제련 단검 1개 + 폐쇄 계전핵 6개 + 절연 접점 8개 + 압축 강재 4개
차륜 공명봉	제련 진동봉 1개 + 폐쇄 계전핵 6개 + 절연 접점 8개 + 압축 강재 4개
차축 압쇄 해머	제련 파쇄망치 1개 + 폐쇄 계전핵 6개 + 절연 접점 8개 + 압축 강재 4개
분기발 아이젠	여왕의 큰턱 아이젠 1개 + 폐쇄 계전핵 6개 + 절연 접점 8개 + 압축 강재 4개
신호수 방호코트	배관 여왕 외골격 1개 + 폐쇄 계전핵 8개 + 절연 접점 12개 + 강화 직물 6개
차단기 중장갑	집행자 판금갑 1개 + 폐쇄 계전핵 8개 + 절연 접점 12개 + 강화 직물 6개
탈선 방지 자이로	복귀 스프링 1개 + 폐쇄 계전핵 7개 + 절연 접점 10개 + 정밀 베어링 2개
압축 강재	고철 5개
강화 직물	산업용 섬유 5개
강재 곤봉	압축 강재 2개 + 산업용 섬유 2개 + 고철 1개
보강 쇠파이프	고철 3개 + 합금판 1개 + 산업용 섬유 1개
포식자 단검	포식자 발톱 1개 + 고철 2개 + 산업용 섬유 2개

완성품 1개를 만들 때 소비하는 현재 수량입니다. 창고 재료를 사용하며 이전 단계 장비·소모품도 재료에 포함되면 소비합니다. 제작한 장비는 다음 출격 장비로 직접 선택하세요.

현재 제작법 02

완성 물품	필요 재료
장검	포식자 단검 1개 + 합금판 2개 + 고철 2개
용광로 해머	용광로 핵 1개 + 합금판 3개 + 고철 3개
제련 파쇄망치	제련 심장 1개 + 합금판 3개 + 압축 강재 2개 + 고철 2개
제련 단검	제련 심장 1개 + 포식자 단검 1개 + 합금판 3개 + 산업용 섬유 3개
제련 진동봉	제련 심장 1개 + 보강 쇠파이프 1개 + 압축 강재 2개 + 합금판 4개
제련 너클	제련 심장 1개 + 압축 강재 2개 + 산업용 섬유 3개 + 고철 2개
작업 배낭	산업용 섬유 5개 + 고철 2개
화물 배낭	중무장 보호판 1개 + 산업용 섬유 5개 + 합금판 2개
충격 흡수제	완충 고무 1개 + 의약 원액 1개 + 산업용 섬유 1개
과출력 카트리지	고출력 축전지 1개 + 압력 밸브 1개 + 고철 1개
회복약	의약 원액 1개 + 산업용 섬유 1개
회복약 2단계	회복약 1개 + 의약 원액 1개 + 산업용 섬유 1개
회복약 3단계	회복약 2단계 1개 + 의약 원액 1개 + 강화 직물 1개

완성품 1개를 만들 때 소비하는 현재 수량입니다. 창고 재료를 사용하며 이전 단계 장비·소모품도 재료에 포함되면 소비합니다. 제작한 장비는 다음 출격 장비로 직접 선택하세요.

현재 제작법 03

완성 물품	필요 재료
회복약 4단계	회복약 3단계 1개 + 의약 원액 1개 + 응축 포자낭 1개
회복약 5단계	회복약 4단계 1개 + 의약 원액 1개 + 포자막 1개 + 군락 중심핵 1개
직조 방호복	배관 실가닥 3개 + 산업용 섬유 3개
포자막 조끼	포자막 2개 + 산업용 섬유 2개 + 고철 2개
순찰 조끼	순찰자 버클 2개 + 산업용 섬유 3개 + 고철 1개
강화 방호복	고철 2개 + 산업용 섬유 3개 + 합금판 2개
강재 조끼	압축 강재 2개 + 강화 직물 2개 + 고철 1개
균사 여과복	응축 포자낭 2개 + 완충 고무 1개 + 강화 직물 2개 + 산업용 섬유 2개
기동 정찰복	중무장 보호판 1개 + 압력 밸브 1개 + 강화 직물 2개 + 합금판 3개
용광로 관측갑	용광로 핵 1개 + 고출력 축전지 1개 + 압축 강재 2개 + 합금판 3개
중장갑 조끼	중무장 보호판 4개 + 합금판 2개 + 산업용 섬유 3개
배관 여왕 외골격	여왕의 큰턱 2개 + 합금판 2개 + 강화 직물 2개 + 배관 실가닥 2개
포자 군락 방호복	군락 중심핵 2개 + 합금판 3개 + 강화 직물 2개 + 포자막 2개

완성품 1개를 만들 때 소비하는 현재 수량입니다. 창고 재료를 사용하며 이전 단계 장비·소모품도 재료에 포함되면 소비합니다. 제작한 장비는 다음 출격 장비로 직접 선택하세요.

현재 제작법 04

완성 물품	필요 재료
제련 감시 판갑	제련 심장 3개 + 합금판 2개 + 강화 직물 2개 + 고철 2개
집행자 판금갑	집행자 구동판 3개 + 합금판 3개 + 강화 직물 3개 + 고철 2개
힘줄 단검	굳은 힘줄 2개 + 고철 2개 + 산업용 섬유 1개
힘줄 보강 조끼	굳은 힘줄 3개 + 산업용 섬유 2개 + 고철 1개
진압봉	격리 방호판 2개 + 압축 강재 2개 + 고철 3개
격리 판갑	격리 방호판 2개 + 합금판 3개 + 강화 직물 2개
봉쇄 추 망치	봉쇄 사슬 마디 2개 + 합금판 3개 + 압축 강재 2개 + 고철 2개
쇄문 판금갑	봉쇄 사슬 마디 2개 + 합금판 3개 + 강화 직물 2개 + 산업용 섬유 2개
집행자 기동화 1단계	집행자 구동판 1개 + 합금판 2개 + 강화 직물 2개
집행자 기동화 2단계	집행자 기동화 1단계 1개 + 집행자 구동판 3개 + 제련 심장 2개 + 합금판 5개 + 강화 직물 4개 + 압축 강재 3개
집행자 기동화 3단계	집행자 기동화 2단계 1개 + 정밀 구동핵 5개 + 집행자 구동판 10개 + 제련 심장 8개 + 용광로 핵 6개 + 합금판 20개 + 강화 직물 12개 + 압축 강재 10개
충격 완충판	압축 강재 1개 + 강화 직물 2개 + 합금판 2개
타격 증폭기	압축 강재 2개 + 강화 직물 1개 + 합금판 2개

완성품 1개를 만들 때 소비하는 현재 수량입니다. 창고 재료를 사용하며 이전 단계 장비·소모품도 재료에 포함되면 소비합니다. 제작한 장비는 다음 출격 장비로 직접 선택하세요.

현재 제작법 05

완성 물품	필요 재료
조준 가이드	압축 강재 1개 + 강화 직물 1개 + 합금판 3개
비상 가속기	압축 강재 2개 + 강화 직물 1개 + 합금판 2개 + 배관 실가닥 1개
기동 타격 모듈	압축 강재 1개 + 강화 직물 1개 + 합금판 2개 + 배관 실가닥 1개
기동 방호 모듈	압축 강재 1개 + 강화 직물 2개 + 합금판 1개 + 배관 실가닥 1개
타격 연장 모듈	압축 강재 2개 + 강화 직물 1개 + 합금판 2개
방호 연장 모듈	압축 강재 1개 + 강화 직물 2개 + 합금판 2개
복귀 스프링	압축 강재 2개 + 합금판 1개 + 순찰자 버클 1개
소음 폭탄 1단계	고철 1개 + 산업용 섬유 1개
소음 폭탄 2단계	소음 폭탄 1단계 1개 + 산업용 섬유 1개 + 합금판 1개
소음 폭탄 3단계	소음 폭탄 2단계 1개 + 압축 강재 1개 + 용광로 핵 1개
러너 1단계	배관 실가닥 1개 + 의약 원액 1개
러너 2단계	러너 1단계 1개 + 배관 실가닥 1개 + 포식자 발톱 1개
러너 3단계	러너 2단계 1개 + 배관 실가닥 1개 + 격리 방호판 1개

완성품 1개를 만들 때 소비하는 현재 수량입니다. 창고 재료를 사용하며 이전 단계 장비·소모품도 재료에 포함되면 소비합니다. 제작한 장비는 다음 출격 장비로 직접 선택하세요.

현재 제작법 06

완성 물품	필요 재료
페더 1단계	포자막 1개 + 의약 원액 1개
페더 2단계	페더 1단계 1개 + 포자막 1개 + 강화 직물 1개
페더 3단계	페더 2단계 1개 + 포자막 1개 + 응축 포자낭 1개
실갈고리 너클	배관 실가닥 2개 + 고철 2개 + 산업용 섬유 1개
여왕의 큰턱 아이젠	여왕의 큰턱 2개 + 포자막 2개 + 배관 실가닥 2개 + 합금판 2개
포자막 곤봉	포자막 2개 + 고철 2개 + 산업용 섬유 1개
균사 낫	응축 포자낭 2개 + 합금판 3개 + 강화 직물 2개
군락핵 망치	군락 중심핵 2개 + 응축 포자낭 1개 + 합금판 3개 + 압축 강재 2개
허리 주머니 1단계	배관 실가닥 4개 + 순찰자 버클 3개 + 합금판 2개
허리 주머니 2단계	허리 주머니 1단계 1개 + 포자막 4개 + 포식자 발톱 3개 + 합금판 3개
허리 주머니 3단계	허리 주머니 2단계 1개 + 제련 심장 3개 + 용광로 핵 2개 + 중무장 보호판 3개 + 합금판 4개

완성품 1개를 만들 때 소비하는 현재 수량입니다. 창고 재료를 사용하며 이전 단계 장비·소모품도 재료에 포함되면 소비합니다. 제작한 장비는 다음 출격 장비로 직접 선택하세요.

업적과 칭호 01

업적	달성 조건	보상
첫 귀환	첫 탈출 성공	칭호 "아직 살아 있다" · 10화폐
익숙한 귀갓길	누적 탈출 10회	칭호 "돌아오는 사람" · 30화폐
폐허의 단골	누적 탈출 50회	칭호 "폐허가 내 집" · 80화폐
봉쇄선 돌파	보통 난이도 첫 탈출	칭호 "봉쇄선 너머로" · 20화폐
지옥에서 귀환	어려움 첫 탈출	칭호 "지옥도 다녀왔다" · 40화폐
극한의 생존자	어려움 탈출 10회	칭호 "끝내 살아남는다" · 80화폐
귀환은 습관	3회 연속 탈출 성공	칭호 "오늘도 무사히" · 40화폐
첫 반격	NPC 적 첫 처치	칭호 "가만히 안 당해" · 10화폐
백 번의 침묵	NPC 적 누적 100체 처치	칭호 "소란은 여기까지" · 30화폐
폐공장의 악몽	NPC 적 누적 500체 처치	칭호 "괴물도 나를 피한다" · 80화폐
꺼진 심장	제련 수호체 첫 처치	칭호 "용광로를 껐다" · 30화폐
집행 종료	압연 집행자 첫 처치	칭호 "집행은 끝났다" · 30화폐
거물 사냥꾼	보스 합계 10체 처치	칭호 "큰놈도 별수없다" · 60화폐
강철의 종결자	어려움 보스 합계 10체 처치	칭호 "철도 무릎 꿇는다" · 100화폐
수색 입문	상자 10개에서 물품 획득	칭호 "쓸 만한 게 있네" · 20화폐

보상은 계정당 한 번 자동 지급합니다. 칭호는 하나만 고르고 대기실에서만 표시하며 전투 보너스는 없습니다. NPC·PvP 처치는 마지막 타격 기준, 상자는 첫 물품 획득 때 집계하고 시체 수색은 제외합니다.

처치·수색은 사망해도 종료 시 반영하지만 탈출 업적은 성공해야 합니다. 연속 탈출은 사망·포기·중단 시 초기화하며 정상 복귀는 같은 출격입니다. 기존 누적 탈출은 소급하고 다른 실적은 업적 도입 이후 집계합니다.

업적과 칭호 02

업적	달성 조건	보상
뒤지면 나온다	상자 100개에서 물품 획득	칭호 "빈손으론 안 간다" · 50화폐
숨겨진 보물	히든 상자에서 첫 물품 획득	칭호 "비밀을 찾았다" · 20화폐
비밀 창고 단골	히든 상자 10개에서 물품 획득	칭호 "숨겨도 찾아낸다" · 60화폐
귀한 것을 품고	정밀 구동핵을 가지고 탈출	칭호 "귀한 몸 모십니다" · 80화폐
내 손으로 만든다	첫 제작 성공	칭호 "손끝에서 시작" · 10화폐
작업대의 주인	누적 제작 30회	칭호 "오늘도 두드린다" · 50화폐
제련의 계승자	제련 파쇄망치·단검·진동봉·너클 각각 제작	칭호 "강철에 혼을 담다" · 80화폐
완성된 발걸음	집행자 기동화 3단계 제작	칭호 "발끝까지 완벽" · 100화폐
폐허의 상인	판매 수익 누적 1,000화폐	칭호 "고철도 돈이 된다" · 50화폐
첫 결투	플레이어 첫 처치	칭호 "너도 생존자였지" · 20화폐
위험한 조우	플레이어 누적 10명 처치	칭호 "마주치지 말자" · 60화폐
인간 재해	플레이어 누적 50명 처치	칭호 "가장 위험한 건 나" · 120화폐
실낱같은 귀환	남은 체력 10 이하로 탈출	칭호 "숨만 붙어 있으면" · 40화폐
흠 없는 출격	한 출격에서 NPC 5체 이상 처치하고 피해 없이 탈출	칭호 "스치지도 못한다" · 60화폐
잔불의 전설	기존 업적 29개 모두 달성	칭호 "잔불은 꺼지지 않는다" · 150화폐

보상은 계정당 한 번 자동 지급합니다. 칭호는 하나만 고르고 대기실에서만 표시하며 전투 보너스는 없습니다. NPC·PvP 처치는 마지막 타격 기준, 상자는 첫 물품 획득 때 집계하고 시체 수색은 제외합니다.

처치·수색은 사망해도 종료 시 반영하지만 탈출 업적은 성공해야 합니다. 연속 탈출은 사망·포기·중단 시 초기화하며 정상 복귀는 같은 출격입니다. 기존 누적 탈출은 소급하고 다른 실적은 업적 도입 이후 집계합니다.

업적과 칭호 03

업적	달성 조건	보상
제련 수호체 10회	제련 수호체 직접 처치 후 탈출 10회	칭호 "제련 수호체"
제련 수호체 미니 장식 10회	제련 수호체 직접 처치 후 탈출 10회	미니 제련 수호체
제련 수호체 30회	제련 수호체 직접 처치 후 탈출 30회	200화폐
어려움 · 제련 수호체 10회	어려움 · 제련 수호체 직접 처치 후 탈출 10회	칭호 "흑철의 제련 수호체"
어려움 · 제련 수호체 미니 장식 10회	어려움 · 제련 수호체 직접 처치 후 탈출 10회	칠흑 미니 제련 수호체
압연 집행자 10회	압연 집행자 직접 처치 후 탈출 10회	칭호 "압연 집행자"
압연 집행자 미니 장식 10회	압연 집행자 직접 처치 후 탈출 10회	미니 압연 집행자
압연 집행자 30회	압연 집행자 직접 처치 후 탈출 30회	200화폐
어려움 · 압연 집행자 10회	어려움 · 압연 집행자 직접 처치 후 탈출 10회	칭호 "핏빛 압연 집행자"
어려움 · 압연 집행자 미니 장식 10회	어려움 · 압연 집행자 직접 처치 후 탈출 10회	칠흑 미니 압연 집행자
파쇄 거신 10회	파쇄 거신 직접 처치 후 탈출 10회	칭호 "파쇄 거신"
파쇄 거신 미니 장식 10회	파쇄 거신 직접 처치 후 탈출 10회	미니 파쇄 거신
파쇄 거신 30회	파쇄 거신 직접 처치 후 탈출 30회	300화폐
어려움 · 파쇄 거신 10회	어려움 · 파쇄 거신 직접 처치 후 탈출 10회	칭호 "칠흑의 파쇄 거신"
어려움 · 파쇄 거신 미니 장식 10회	어려움 · 파쇄 거신 직접 처치 후 탈출 10회	칠흑 미니 파쇄 거신

보상은 계정당 한 번 자동 지급합니다. 칭호는 하나만 고르고 대기실에서만 표시하며 전투 보너스는 없습니다. NPC·PvP 처치는 마지막 타격 기준, 상자는 첫 물품 획득 때 집계하고 시체 수색은 제외합니다.

처치·수색은 사망해도 종료 시 반영하지만 탈출 업적은 성공해야 합니다. 연속 탈출은 사망·포기·중단 시 초기화하며 정상 복귀는 같은 출격입니다. 기존 누적 탈출은 소급하고 다른 실적은 업적 도입 이후 집계합니다.

업적과 칭호 04

업적	달성 조건	보상
심연 주조체 10회	심연 주조체 직접 처치 후 탈출 10회	칭호 "심연 주조체"
심연 주조체 미니 장식 10회	심연 주조체 직접 처치 후 탈출 10회	미니 심연 주조체
심연 주조체 30회	심연 주조체 직접 처치 후 탈출 30회	500화폐
어려움 · 심연 주조체 10회	어려움 · 심연 주조체 직접 처치 후 탈출 10회	칭호 "붉은 눈의 심연 주조체"
어려움 · 심연 주조체 미니 장식 10회	어려움 · 심연 주조체 직접 처치 후 탈출 10회	칠흑 미니 심연 주조체
봉쇄를 풀다	보통·어려움에서 쇄문 감독관 직접 처치 후 탈출 15회	미니 쇄문 감독관
배관을 되찾다	보통·어려움에서 배관 여왕 직접 처치 후 탈출 15회	미니 배관 여왕
군락의 불을 끄다	보통·어려움에서 포자 군락핵 직접 처치 후 탈출 15회	미니 포자 군락핵

보상은 계정당 한 번 자동 지급합니다. 칭호는 하나만 고르고 대기실에서만 표시하며 전투 보너스는 없습니다. NPC·PvP 처치는 마지막 타격 기준, 상자는 첫 물품 획득 때 집계하고 시체 수색은 제외합니다.

처치·수색은 사망해도 종료 시 반영하지만 탈출 업적은 성공해야 합니다. 연속 탈출은 사망·포기·중단 시 초기화하며 정상 복귀는 같은 출격입니다. 기존 누적 탈출은 소급하고 다른 실적은 업적 도입 이후 집계합니다.

꾸미기·감정표현·소리

외모 꾸미기

유료 피부색·머리 스타일·표정·눈 장식·얼굴 장식은 화폐로 해금합니다. 염색은 변경 시 45화폐입니다. 기본 무표정과 모자는 무료입니다. 외모는 능력치를 바꾸지 않고 사망해도 유지됩니다. 마스크·안경으로 가려져도 다른 부위 선택은 유지됩니다.

아이콘	감정표현	아이콘	감정표현
	웃음		화남
	슬픔		보통
	손바닥인사		항복

이동 스틱 위 또는 대기실 버튼의 2×3 메뉴에서 고릅니다. 머리 위에 4초 표시하며 1초 간격으로 사용합니다. 항복은 시각 표현이며 출격 포기 기능이 아닙니다.

배경음과 효과음

각각 0~100%로 조절합니다. 기본은 배경음 60%·효과음 100%이며 대기실 기본 5곡·기존 5곡·전체 10곡 중 고릅니다. 첫 입력 후 재생하고 음소거·탭 숨김 시 멈춥니다. 사망 BGM은 3곡 중 선택합니다.

소리와 진동

무기 효과음과 적의 이동·준비·공격 소리는 거리·방향·벽 가림에 따라 들립니다. 지원 기기는 명중 8ms·피격 16ms 진동을 쓰고 설정에서 끌 수 있습니다. 미지원 브라우저에는 진동 미지원으로 표시됩니다.

자주 막히는 상황

상황	확인할 내용
자동 공격하지 않음	벽·사거리·후딜을 확인하고 조금 이동하세요. 수동 시야 조절은 공격 방향과 별개입니다.
회복약을 써도 체력이 조금씩 오름	사용 후 최대 5초에 걸쳐 회복합니다. 회복 중·최대 체력에서는 추가 소비하지 않습니다.
물건을 가져갈 수 없음	가방 빈칸과 중첩 수를 확인하세요. 장비 교체 시 기존 일반 장비가 가방으로 돌아옵니다.
검문소에서 탈출되지 않음	보통·어려움은 열쇠 개방 10초와 별도 탈출 10초입니다. 피격·구역 이탈은 취소합니다.
지도에 안내선이 없음	튜토리얼에서만 제공하며 검문소 안에서는 사라집니다.
친구와 같은 맵에 없음	같은 서버·난이도여도 방 정원·생성 시간·계정 입장 횟수에 따라 다른 방으로 배정될 수 있습니다.
재접속 뒤 장비가 사라짐	연결 종료 중에도 피해를 받습니다. 60초 경과, 사망, 서버 재시작, 다른 연결에서 진행 중인 출격의 로그인 교체로 출격이 끝날 수 있습니다.
소리가 나지 않음	한 번 터치하고 전체 음소거·배경음/효과음·브라우저 탭·기기 볼륨을 확인하세요.
끊기거나 반응이 늦음	진단 또는 설정의 성능·통신 표시에서 FPS·RTT·통신 오류를 확인하세요.

평가 남기기

출격 준비의 게임 가이드 옆 평가에서 1~1,000자의 의견을 10초 간격으로 등록합니다. 멀티플레이는 로그인 닉네임을 쓰며 서버 재시작 후에도 보관됩니다.

설명서 갱신: scripts/manual-assets.mjs → scripts/build-manual.py. 서버 실행과 운영 명령은 README 및 SERVER_START 안내를 참고하세요.