

항목	이름	무게	최소데이지	최대데이지	크리터링	크리터링 비율	사거리	공격속도	밀치는 힘	쓰러트리는 힘	내구도	내구도 잃을 확률	다중 타격	기타 특이사항
도끼	도끼	3	0.8	2	20%	5	1.2	1	0.3	2	13	35	2	
	손도끼	2	0.7	1.5	15%	5	1.1	1	0.3	2	10	15	2	
	각편이	3	1	2.2	25%	9	1.6	0.8	0.3	2	13	20	3	
	물도끼	1.2	0.5	1.5	15%	5	1.2	1	0.3	1.5	5	5	3	
	나무도끼	3	1.3	3	50%	12	1.35	1	0.3	3	15	25	3	지구력소비 3배, 나무데이지 높음

항목	이름	무게	최소데이지	최대데이지	크리터링	크리터링 비율	사거리	공격속도	밀치는 힘	쓰러트리는 힘	내구도	내구도 잃을 확률	다중 타격	기타 특이사항
긴 분기	카누용 노	2	0.5	1.3	40%	2	1.6	0.85	0.3		10	10	3	
	카누용 이중노	2.2	0.8	1.9	50%	2	1.6	0.8	0.3		10	10	3	
	아구방망이	2	0.8	1.1	40%	2	1.25	1	0.5	2	15	20	2	
	못 아구방망이	2	1	1.5	30%	5	1.28	0.95	0.5	2	15	10	2	못으로 수리가능
	역기	6	1.8	2.8	0%	2	1.35	0.7	0.3	3	15	25	3	운동 가능, 지구력 소비 3
	골프채	2	0.5	1	25%	2	1.42	1	0.6		5	15	3	지구력 소비 0.6
	쇠자렛(뿔루)	2	0.6		35%	6	1.25	1	0.5		15	70	3	유리창 분리 가능, 내구도 높음
	대형 망치	6	2	1.15	0%	2	1.35	0.9	1	3	10	40	3	지구력 소비 4배, 물기 가능, 뿔루타시 무리드림
	삽	1.5	0.8	1.9	40%	2	1.6	0.8	0.5	2	10	10	3	
	논삽	1.5	0.8	1.9	40%	2	1.6	0.8	0.5	2	10	10	3	
	일렉트릭 기타	3.5	0.9	1.4	70%	2	1.35	1	0.3	1.5	12	9	3	
	일렉트릭 베이스	3.5	0.9	1.4	70%	2	1.35	1	0.3	1.5	12	9	3	
	농사용 경이	2	0.6	1.7	35%	2	1.6	0.85	0.5	2	10	10	3	

항목	이름	무게	최소데이지	최대데이지	크리터링	크리터링 비율	사거리	공격속도	밀치는 힘	쓰러트리는 힘	내구도	내구도 잃을 확률	다중 타격	기타 특이사항
짧은 분기	당검	5	0.5	1	25%	3	1	1	0.5		10	25	1	
	통근 망치	1	0.5	1	20%	3	1	1	0.5		10	30	1	망치도구
	망치	1	0.5	1	20%	3	1.1	1	0.5		10	30	1	망치도구
	경광봉	1.5	0.6	1.1	25%	2	1.2	1	0.3		15	20	2	
	금속 파이프	1.5	0.6	1	30%	2	1.2	0.95	0.3		8	15	2	
	금속 반	1.5	0.7	1.1	30%	2	1.2	0.95	0.3		8	15	2	
	렌치	1	0.5	1	20%	2	1.1	1	0.3	2	9	15	2	
	파이프 렌치	1.5	0.5	1	25%	2	1.1	1	0.3	2	10	25	2	

항목	이름	무게	최소데이지	최대데이지	크리터링	크리터링 비율	사거리	공격속도	밀치는 힘	쓰러트리는 힘	내구도	내구도 잃을 확률	다중 타격	기타 특이사항
단검	사냥용 단검	0.5	0.6	1.2	50%	3	0.9	?	0.3		10	15	1	
	물 단검	0.75	0.4	0.6	20%	2	0.85	?	0.3		6	7	1	
	중식칼	1	0.4	0.8	15%	5	1	1.2	0.3	2	0.3	15	2	

항목	이름	무게	최소데이지	최대데이지	크리터링	크리터링 비율	사거리	공격속도	밀치는 힘	쓰러트리는 힘	내구도	내구도 잃을 확률	다중 타격	기타 특이사항
장검	카타나	2	8	8	30%	10	1.4	1	0.3		10	15	3	
	마체테	2	2	3	20%	5	1.23	1	0.3	2	13	25	3	

항목	이름	무게	최소데이지	최대데이지	크리터링	크리터링 비율	사거리	공격속도	밀치는 힘	쓰러트리는 힘	내구도	내구도 잃을 확률	다중 타격	기타 특이사항
창	삽스창	1.5	1	1.5	30%	10	1.37	0.9	0.3		10	15	2	최소 사거리 X
	마체테 창	1.5	1.3	2	30%	10	1.48	0.9	0.3		12	10	2	
	사냥용 단검 창	1.5	1.2	1.7	30%	10	1.48	1	0.3		9	8	2	
	재작용 창	1.7	1	1.5	30%	10	1.4	1	0.3		5	2	2	
	나무 창	1.3	1	1.4	30%	10	1.4	1	0.3		7	4	2	

무기와 관련된 팁과 정보

- \*단검은 위에서 공격시 즉시 발생, 또한 지구력 소비배율이 0.5로 고정, 타격시 조건+ 확률부로 즉시 발생
- \*창은 타격시 확률부로 즉시 발생

\*물건 관리 1레벨당 내구도 잃을 확률을 +2 시켜준 예술품이 물건 관리 4레벨이런 제작용 창은 내구도는 5\*(2\*2^4)= 50번 피르기 가능 뿔루의 경우에는 15\*(70\*2^4)로 1170번의 휘두르기가 가능  
물건 관리 레벨의 경우 무기의 내구도가 떨어지지 않을때 확률적으로 오름 그러나 뿔루로 나무를 때리거나 산발로 좀비 때리 필기가 가장 중요 (운동화도 내구도 잘 안떨어짐)

\*크리터링의 경우 머리 공격시 30% 확률 추가, 뿔치가 30%, 기본공격은 5%이며 무기레벨당 3%크리터링이 올라감

게임 시작할때 전투를 편하게 하는 세팅

[https://gall.dcinside.com/gallery/board/view/?id=pzom&no=21067&search\\_pos=28950&s\\_type=search\\_subject\\_memo&s\\_keyword=%FA%B0%80%EC%8B%9C%EC%84%B1&page=1](https://gall.dcinside.com/gallery/board/view/?id=pzom&no=21067&search_pos=28950&s_type=search_subject_memo&s_keyword=%FA%B0%80%EC%8B%9C%EC%84%B1&page=1)

숨겨진 전투 정보: 조건 하면서 좀비가 아래에 있는 상태에서 스텝이스바 누르면 발로 밟는게 가능해짐 초반에 머리만 밟아도 좀비 1~2명이나 유용하게 쓰이

또한 울타리나 창문을 넘어오는 좀비를 때릴때 지면타격키(Alt + 공격키)로 안정적으로 때릴수있음

헤드 때리는 방법

[https://gall.dcinside.com/gallery/board/view/?id=pzom&no=123563&exception\\_mode=recommend&search\\_pos=122301&s\\_type=search\\_subject\\_memo&s\\_keyword=EB.8D.A4.EB.B2.99&page=1](https://gall.dcinside.com/gallery/board/view/?id=pzom&no=123563&exception_mode=recommend&search_pos=122301&s_type=search_subject_memo&s_keyword=EB.8D.A4.EB.B2.99&page=1)

출처: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2644480496>

공격력 계산공식: 무기데미지X(1+ 근력\*0.05%+ 무기레벨\*10%- 캐릭터 체중-긴장 상태 -스트레스 상태)X(지구력상태)X(피로도상태)

합산		
무기 레벨	레벨당	10%
근력 레벨	레벨당	5%
긴장 상태	살짝 긴장됨	0%
	긴장됨	-10%
	심하게 긴장됨	-20%
	공황 상태	-30%
스트레스 상태	불안함(>25%)	0%
	동요함(>50%)	-10%
	심한 스트레스(>75%)	-20%
	신경과민(>90%)	-30%

합산		
긴장 상태	살짝 긴장됨	0%
	긴장됨	-10%
	심하게 긴장됨	-20%
	공황 상태	-30%
스트레스 상태	불안함(>25%)	0%
	동요함(>50%)	-10%
	심한 스트레스(>75%)	-20%
	신경과민(>90%)	-30%
곱산		
지구력 상태	약간 지침(<75%)	50%
	많이 지침(<50%)	20%
	매우 지침(<25%)	10%
	기진맥진(<10%)	5%
피로도 상태	피곤함(>60%)	50%
	졸림(>70%)	20%
	매우 졸림(>80%)	10%
캐릭터 특성	비용사용(>90%)	5%
	저체중	80%
	심한 저체중	60%
	쇠약함	40%

튼튼함

\*예외적으로 도끼, 창, 긴둔기의 경우 7레벨부터 20%씩 증가

치명타 계산: (무기 치명타 확률 + 무기레벨\*3%-지구력상태-과적상태+준비 상태)X양손무기 한손무기 전환유무

합산		
무기레벨	레벨당	3%
준비 상태	강인한준비	-6%
	약한준비	6%
과적 상태	약간 무거움(>100%)	-5%
	많이 무거움(>125%)	-10%
	매우 무거움(>150%)	-15%
	용량 초과(>175%)	-20%
지구력 상태	약간 지침(<75%)	-5%
	많이 지침(<50%)	-10%
	매우 지침(<25%)	-15%
	기진맥진(<10%)	-20%
긴장 상태	살짝 긴장됨	0%
	긴장됨	-10%
	심하게 긴장됨	-20%
	공황 상태	-30%

곱산	
양손무기를 한손무기로 할시 치명타 확률을 1/3 감소	

치명타의 확률은 최소 10%이며 최대값은 90%로 고정

공격속도:무기 공격속도X(1-지침 상태\*7%- 과적 상태\*7%+무기레벨\*3%+체력레벨\*2%)

합산		
도깨전운가	도깨안 적용	25%
무기 레벨	레벨당	3%
체력 레벨	레벨당	2%
양손무기	한손으로 사용	-23%
과적 상태	약간 무거움(>100%)	-7%
	많이 무거움(>125%)	-14%
	매우 무거움(>150%)	-21%
	용량 초과(>175%)	-28%
지구력 상태	약간 지침(<75%)	-7%
	많이 지침(<50%)	-14%
	매우 지침(<25%)	-21%
	기진맥진(<10%)	-28%

지구력 소모:(무기의 무게\*1)\*(1-체력레벨\*0.05)(무기유형)

합산		
체력 레벨	레벨당	-5%

공산		
무기 종류	단검류	0.5배
	그외	1배
	나무도끼	3배
	대형망치	4배

\*오버킬 : 총비의 남은 체력보다 무기의 데미지가 더 높은 상태면 무기 지구력 -80%

출처isogameCharacter.class	
원 함수	무기함수
<pre>public float getHittingMod() {     int var1 = this.getPerkLevel(Perks.Strength);     if (var1 == 1) {         return 0.8F;     } else if (var1 == 2) {         return 0.85F;     } else if (var1 == 3) {         return 0.9F;     } else if (var1 == 4) {         return 0.95F;     } else if (var1 == 5) {         return 1.0F;     } else if (var1 == 6) {         return 1.05F;     } else if (var1 == 7) {         return 1.1F;     } else if (var1 == 8) {         return 1.15F;     } else if (var1 == 9) {         return 1.2F;     } else {         return var1 == 10 ? 1.25F : 0.75F;     } }</pre>	<pre>int var15 = var2.getWeaponLevel(); switch (var15) {     case -1:         var6 *= 0.3F;         break;     case 0:         var6 *= 0.3F;         break;     case 1:         var6 *= 0.4F;         break;     case 2:         var6 *= 0.5F;         break;     case 3:         var6 *= 0.6F;         break;     case 4:         var6 *= 0.7F;         break;     case 5:         var6 *= 0.8F;         break;     case 6:         var6 *= 0.9F;         break;     case 7:         var6 *= 1.0F;         break;     case 8:         var6 *= 1.1F;         break;     case 9:         var6 *= 1.2F;         break;     case 10:         var6 *= 1.3F;</pre>

### 1. 힘에 관한 정리

힘	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11(음식 버프)
무게량	6	7	8	9	11	12	14	15	16	18	20	22
공격 방어	0%	2%	4%	6%	8%	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%
근접 피해량	75%	80%	85%	90%	95%	100%	105%	110%	115%	120%	125%	130%
악함?	45%	48%										
강인함?										165%	175%	
엎어트리기 배율	75%	80%	85%	90%	95%	100%	105%	110%	115%	120%	125%	130%
넘어짐 감소	0%	2%	4%	6%	8%	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%

힘 레벨당 쓰러진 준비 받는 데이지 20% 증가

힘 구간마다 특성 자동 변경

힘	0~2	3~4	5	6~7	8~10
특성	악함	연약함	X	통통함	튼튼함

### 2. 체력에 관한 정리

체력	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11(음식 버프)
피로도 감소 배율	100%	95%	92%	89%	87%	85%	83%	81%	79%	77%	75%	73%
지구력 손실 배율	100%	80%	75%	70%	65%	60%	57%	53%	49%	46%	43%	40%
지구력 회복 배율	70%	80%	90%	100%	110%	120%	130%	140%	150%	155%	160%	165%
공격 속도 증가	0%	2%	4%	6%	8%	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%
넘어짐 감소	0%	2%	4%	6%	8%	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%

\*넘어짐이란 울타리를 넘어가거나 창문 넘어갈때 없어지는 것 (탈진상태, 덩명당, 자체종일 때 확률 상승)

체력 구간마다 특성 자동 변경

체력	0~2	3~4	5	6~7	8~10
특성	비실함	불품없는	X	건강한	육상 선수

### 3. 스탯 관련 트레잇 정리

악함: 밀치기 관련된 효율 40% 감소 데이지 40% 감소

튼튼함: 밀치기 관련된 효율 40% 증가 데이지 40% 증가

비실함: 달리기 속도 20% 감소, 달릴때 지구력 소모량 40% 증가

x

육상 선수: 달리기 속도 20% 증가, 달릴때 지구력 소모량 20% 감소

출처: [https://gall.dcinside.com/mgallery/board/view?id=pzom&no=31721&search\\_head=10&page=1](https://gall.dcinside.com/mgallery/board/view?id=pzom&no=31721&search_head=10&page=1)

### 4. 운동 관련 효율 정리 ( 요약하면 힘이 올리기 쉽고 무취업을 애용하자) (자세한정보는 아래 링크)

[https://gall.dcinside.com/mgallery/board/view?id=pzom&no=35328&search\\_head=10&s\\_type=search\\_subject\\_memo&s\\_keyword=%EC%9A%B4%EB%8F%99&page=1](https://gall.dcinside.com/mgallery/board/view?id=pzom&no=35328&search_head=10&s_type=search_subject_memo&s_keyword=%EC%9A%B4%EB%8F%99&page=1)

맨몸 운동

프그려 앉기 10분 체력 66 지구력 소비 15

팔굽혀펴기 10분 힘 198 지구력 소비 30

윗몸 일으키기 10분 체력 40 지구력 소비 20

비피 10분 힘 86.63, 체력 57.66 지구력 소비 32

기구 운동

바벨 컬 10분 힘 79.19 지구력 소비 20

덤벨 프레스 10분 힘 115 지구력 소비 30

바이셉 컬 10분 힘 100 지구력 소비 28

### 5. 스킬 레벨에 따른 경험치 보정과 요구량

		경험치 요구량									
레벨		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
신체능력	1500	3000	6000	9000	18000	30000	60000	90000	120000	150000	
그외	75	150	300	750	1500	3000	4500	6000	7500	9000	

신체능력	
현재 X, 레벨 보장 없음	

운동능력	
0레벨	1배
1레벨	1.25배
2레벨	1.33배
3레벨	1.66배

전투능력, 제작능력, 생존능력	
0레벨	1배
1레벨	4배
2레벨	5.32배
3레벨	6.64배

참고로 책 읽으면 책 배율\* 스킬레벨 배율\* 현재 배율 이렇게 3개를 곱해서 적용함

EX) 책 8배 \*스킬배율 5.32배 \*현재 1.3배=55.32배

### 6. 스킬 레벨에 따른 특수 능력

목공 4레벨에 빗물받이 설치 가능 7레벨에 강화된 빗물받이 설치 가능

전기1레벨 +자동차 공학 2레벨시 자동차 배선따기 가능

가방	무게	무게감소를	이동속도감소를	용량	정리정이(1.3배)
앞주머니	0.2	50	95	1	2
학생 가방	1	30	99	15	20
학교 가방	1	60	97	15	20
더플 백	1	65	95	18	23
여행 가방	1.2	70	96	20	26
큰 여행 가방	1.5	80	95	22	29
큰 배낭	2	85	94	27	35
군용 배낭	2	87	94	28	36

가방 관련 공략글: [https://gall.dcinside.com/mgallery/board/view?id=pzom&no=34362&exception\\_mode=recommend&s\\_type=search\\_subject\\_memo&s\\_keyword=%EB%B0%B0%EB%82%AD&page=1](https://gall.dcinside.com/mgallery/board/view?id=pzom&no=34362&exception_mode=recommend&s_type=search_subject_memo&s_keyword=%EB%B0%B0%EB%82%AD&page=1)

이름	용량	정리정이
트레일러	100	130
hevalier Cerise Wagon	60	78
Chevalier D6	110	143
Chevalier Dart	40	52
Chevalier Cossette	30	39
Chevalier Nyala	55	71.5
Chevalier Primani	45	58.5
Chevalier Step Van	160	208
Dash Bulldriver	130	169
Dash Elite	45	58.5
Dash Rancher	40	52
Franklin All-Terrain	85	110.5
Franklin Valuline	130	169
Masterson Horizon	40	52
Mercia Lang 4000	45	58.5

		<a href="https://gall.dcinside.com/mgallery/board/view/?id=pzom&amp;no=39384&amp;search_head=10&amp;page=1">https://gall.dcinside.com/mgallery/board/view/?id=pzom&amp;no=39384&amp;search_head=10&amp;page=1</a>					

이름	무기 레벨	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
원 레벨	%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%	110%	120%	130%
0	75%	23%	30%	38%	45%	53%	60%	68%	75%	83%	90%	98%
1	80%	24%	32%	40%	48%	56%	64%	72%	80%	88%	96%	104%
2	85%	26%	34%	43%	51%	60%	68%	77%	85%	94%	112%	122%
3	90%	27%	36%	45%	54%	63%	72%	81%	90%	99%	108%	129%
4	95%	29%	38%	48%	57%	67%	76%	86%	95%	105%	114%	124%
5	100%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%	110%	120%	130%
6	105%	32%	42%	53%	63%	74%	84%	95%	105%	116%	126%	137%
7	110%	33%	44%	55%	66%	77%	88%	99%	110%	121%	132%	157%
8	115%	35%	46%	58%	69%	81%	92%	104%	115%	127%	138%	164%
9	120%	36%	48%	60%	72%	84%	96%	108%	120%	132%	144%	156%
10	125%	38%	50%	63%	75%	88%	100%	113%	125%	138%	150%	163%