1. **일반던전(필드)**
2. **개요**
3. **특수입장권 종류**
4. **일반던전의 종류**
5. **특수던전**
6. **개요**
7. **미션의 타입**
8. **던전지역의 종류**
9. **보상**
10. **난이도 설정**
11. 일반던전(필드)
12. **개요**

일반던전은 소모품이 필요없는 무제한으로 들어갈 수 있는 던전을 뜻하며 일반재료와 특수던전을 입장할 수 있는 특수던전입장권을 드롭한다.

보스몬스터는 따로 출현하지않으며, 일반몬스터만 출현한다.

필드 지역에 따라, 일반재료의 종류와 특수던전입장권의 종류가 틀려진다.

1. **특수입장권 종류**

던전지역 + 미션 형태이며, 난이도 설정은 자유롭다

(ex : 초원지역 암살미션)

1. **일반던전의 종류**
2. **특수던전**
3. **개요**

특수던전입장권을 이용하여 입장하며, 장비를 만들수 있는 설계도, 레어+일반자원을 드랍하고, 완전 낮은확률로 완제도 드랍한다.

던전 지역의 종류에 따라 떨어지는 레어자원과 일반자원이 다르며

1. **미션의 타입**

* 암살 : 보스 처치

보스몬스터 가는길에 일반몬스터가 출현, 보스몬스터 처치시 던전 클리어

* 생존 : 디펜스 게임

일정시간동안 생존시 게임 클리어

* 섬멸 : 몬스터 일정량 이상 처치

생성된 몬스터 모두 처치시 게임 클리어

* 방어 : 목표 대상 방어

일정시간동안 방어할 오브젝트를 방어시 게임 클리어

* 자원 획득 : 몬스터 처치시 드랍하는 재료 획득

몬스터를 처치하여 모아야 하는 아이템을 획득

1. **던전지역의 종류**

* 사막던전
* 초원던전
* 유적던전
* 지하던전
* 등등

1. **보상**

보상은 경험치와 아이템이 있으며 미션의 타입에 따라 보상이 틀려진다

* 암살

일반몬스터 : 보상 경험치, 보상 아이템 없음

보스몬스터 : 레어재료 및 장비완제품, 경험치, 골드

클리어 : 경험치, 장비 부품 설계도, 완제 설계도, 골드

* 생존

일반몬스터 : 레어재료 및 장비 완제품, 경험치, 골드

보스몬스터 : 출현안함

클리어 : 경험치, 장비 부품 설계도, 완제 설계도, 골드

* 섬멸

일반몬스터 : 레어재료 및 장비 완제품, 경험치, 골드

보스몬스터 : 레어재료 및 장비 완제품, 경험치, 골드(일반보다 높은드랍율)

클리어 : 경험치, 장비 부품 설계도, 완제 설계도, 골드

* 방어

일반몬스터 : 경험치, 골드, 레어재료

보스몬스터(1마리 출현) : 경험치, 골드

클리어 : 경험치, 장비 부품 설계도, 완제 설계도, 골드

* 자원획득

일반몬스터 : 경험치, 골드, 퀘스트 자원, 레어재료

보스몬스터 : 출현안함

클리어 : 경험치, 장비 부품 설계도, 완제 설계도, 골드

1. **난이도 설정**

* 각 던전은 난이도를 설정할 수 있고, 난이도에따라 보상획득률, 몬스터 수치가 높아진다.
* 난이도는 클리어를 하였을 경우, 자동으로 반복이 가능해진다.
* 자세한 내용은 자동사냥 파일 참조

던전 기획