CAPCOM

Hangame



스마트 시리즈

몬스터헌터 프론티어 온라인 공식 특전

몬스터헌터 프론티어 온라인

MONSTER HUNTER Frontier

G-box 가이드 시리즈 01

OFFICIAL GUIDE BOOK

회원 가입 및 게임 설치

국내판 몬스터 헌터 프론티어 온라인은 게임 포털 사이트 한게임의 서비스 중 일부로 구성되어 있다. 그러므로 이 게임을 즐기기 위해서는 한게임 아이디가 있어야 한다.

몬스터 헌터 프론티어 온라인 홈페이지
http://mhf.hangame.com/



위의 사이트로 접속하면 사진과 같은 로그인 인터페이스가 있으므로, 여기에 한게임 아이디와 패스워드를 입력하여 로그인하면 된다. 만약 한게임 아이디가 없는 경우에는 왼쪽 아래의 회원 가입을 클릭하여 회원 가입을 하도록 하자.

로그인을 한 후에는 클라이언트를 다운로드 받아야 한다. 아래 사진에 나와 있는 게임 스타트 인터페이스를 클릭하면 다운로드 팝업 창이 뜨므로, 팝업 창의 지시에 맞춰 다운로드를 받도록 하자.



다운로드를 모두 마친 후 다시 앞서 언급했던 게임 스타트 인터페이스를 클릭하면 아래 사진과 같은 런처가 실행된다. 런처 각 메뉴의 기능은 다음과 같다.



환경 설정	게임의 해상도, 화면 모드, 사운드 등의 각종 설정을 잡아주는 메뉴
PC 정보의 저장	환경 설정의 내용을 파일로 따로 저장하여 다른 PC에서도 동일 설정으로 할 수 있게끔 해주는 메뉴
종료	런처를 종료하는 메뉴
캐릭터 추가 / 삭제	캐릭터를 추가하거나 삭제할 수 있는 메뉴로, 하나의 계정에서 복수의 캐릭터를 사용하기 위해서는 따로 요금을 지불해야 한다
서버 선택	로그인할 서버를 선택하는 메뉴. 서버는 완전히 독립 되어 있어, 한 서버에서 게임을 시작하면 다른 서버에서는 즐길 수 없다
로그인	사이트에서 로그인한 한게임 ID로 몬스터 헌터 프론티어를 실행

최소 사양과 권장 사양

	최소 사양	권장 사양
OS	윈도우 2000 / XP / Vista	윈도우 2000 / XP / Vista
RAM	512MB 이상	1GB 이상
CPU	펜티엄3 1.0Ghz 이상	코어 듀오, 쿼드
VGA	비디오 램 64MB 이상 비디오 카드	NVIDIA GeForce 7600 시리즈 이상(비디오 램 128MB 이상)
하드 용량	4GB 이상 남은 용량 필수	4GB 이상 남은 용량 필수
Direct X	Direct X 8.1c	Direct X 9.0c



CHAPTER 1 SYSTEM
챕터 1 시스템



SYSTEM 시스템

본격적인 게임에 들어가기 앞서, 몬스터 헌터 프론티어의 기본 조작과 시스템에 대해 이모저모 살펴 보자.

신규 헌터 제작

처음 가입을 하고 게임을 시작하면, 플레이어의 분신이 될 캐릭터인 '헌터'를 제작하는 화면이 나온다. 이후 여기서 제작한 헌터를 조작하여 수천 시간 게임을 진행하게 될 것이므로, 취향에 맞게 성심껏 만들어 보도록 하자. 그럼 헌터 제작시 다양성을 줄 수 있는 카테고리들에 대해 알아보자.



왼쪽이 남성, 오른쪽이 여성

우선 처음에 헌터의 성별을 고른다. 외모와 방어구의 그래픽만 다를 뿐, 남녀의 성능 차이는 전혀 없으니 원하는 성별을 고르면 된다(무기 그래픽마저 남녀 동일함). 전체적으로 동일한 방어구라고 해도 남성 헌터의 경우 투박하고 육중한 이미지가 강하고, 여성 헌터의 경우 호리호리하고 귀여운 이미지가 강하다. 취향대로 고르도록 하자. 참고로 일본의 경우, 여성 캐릭터가 압도적으로 많다. 성별 선택 후 세부 사항 설정에 들어가게 된다. 각 세부 항목은 아래와 같다.



각 항목을 고를 수 있는 헌터 제작 화면. 차후 상용화 이후, 캐릭터 슬롯을 구입하여 '서브 캐릭터'를 만들 때도 이 화면을 보게 될 것이다

▶NAME

캐릭터의 이름을 넣는다. 한글 6글자, 영문 12글자까지 입력 가능.

▶INNER

캐릭터의 속옷을 결정한다. 평소에는 방어구를 입어서 거의 드러날 일이 없는 부분이지만, 게임을 처음 시작하면 속옷만 입은 채로 시작하므로 취향대로 고르도록 하자.



남성 속옷 리스트

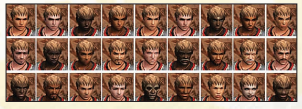


여성 속옷 리스트

▶FACE

캐릭터의 얼굴을 결정한다. 얼굴 각 부분을 선택하는 것이 아니라, 준비된 여러 얼굴들 중 하나를 선택하는 방식이다. 피부색은 선택한 얼굴에 의해 결정되니 주의.

남성 얼굴 리스트





여성 얼굴 리스트

▶HAIR

캐릭터의 헤어스타일을 선택한다. 앞의 속옷과 얼굴은 한 번 선택하면 바꿀 수 없지만, 헤어스타일의 경우에는 게임 내 광장의 미용실에서 언제든지 바꿀 수 있으니 부담 없이 고르자.



남성 헤어스타일 리스트



여성 헤어스타일 리스트

▶HAIR COLOR

빨강(R), 초록(G), 파랑(B)의 바를 조절하여 머리카락 색깔을 결정할 수 있다. 마찬가지로 게임 중에 미용실을 통해 변경 가능하다.

▶VOICE

캐릭터의 목소리를 선택한다. 기본적으로 숫자를 바꿔가며 들어보면 모두 확인 가능하지만, 아래쪽의 카테고리를 통해 원하는 스타일을 검색할 수도 있다.

▶ENTRY

헌터 제작을 완료하고, 설정한 헌터로 게임을 시작한다.

게임 조작 방법

몬스터 헌터 프론티어 온라인은 기본적으로 게임 패드를 이용한 조작을 메인으로 지원하고 있다. 물론 키보드와 마우스만으로도 조작 자체는 가능하지만, 원활하고 능숙한 게임 플레이를 위해서는 게임 패드를 별도로 구입할 것을 추천한다. 아날로그 스틱이 2개 달려있고, 버튼이 12개 이상 구비된 게임 패드의 사용을 추천한다. 단, 시스템 관련 조작 중 일부는 게임 패드만으로는 할 수 없고 키보드를 사용해야 하는 경우도 있다(스크린 샷 촬영 등).



키보드	게임 패드	기능
Esc	버튼 10	메뉴 호출 / 취소
백 스페이스	버튼 3	취소 / 이전 메뉴
E, Enter	버튼 2	채집, 결정
F	버튼 5	카메라 리셋
키패드 7, 9, /, *	방향키	카메라 조작
키패드 8, 4, 6, 2	왼쪽 아날로그 스틱	캐릭터 이동(키보드의 경우 마우스로 화면 아래 화살표 조작 필요)
W, A, S, D	오른쪽 아날로그 스틱	각 무기의 액션(자세한 내용은 무기 공략편 참조)
스페이스	버튼 6	무기 방어 or 무기 특수 공격(자세한 내용은 무기 공략편 참조)
Shift	버튼 8	달리기
Ctrl	버튼 7	아이템 인터페이스 열기
Z, X	버튼 4, 2	아이템 선택 및 회전
방향키	방향키	커서 이동
키패드 0	버튼 3	앉기
방향 지정 + 0	아날로그 왼쪽 스틱 + 버튼 3	구르기
Tab	-	펑션키 지정 아이템 전환
F1~F12	-	펑션키 지정 아이템 사용
Ctrl + Print Screen	-	스크린샷 촬영
Insert	버튼 1	채팅창 열기, 닫기
채팅창 열린 중에 Alt	채팅창 열린 중에 버튼6	상용구 오픈
\	-	액션 모드창 열기

※ 위의 조작은 기본적으로 설정되어 있는 세팅이며, 모든 조작은 얼마든지 게임 내 옵션을 통해 자유롭게 변경 가능하다.
※ 전투시 각 무기의 조작에 대해서는 Chapter 4. Weapon 부분에서 다루도록 한다.

화면 보는 법

몬스터 헌터 프론티어 온라인의 게임 화면은 크게 두 종류로 나뉜다. '일반 맵 화면'이란 메세포르타 광장이나 돈도르마 거리, 혹은 그 내부 시설물에 있을 경우에 나타나는 화면이며, '퀘스트 화면'이란 퀘스트를 받아 수렵을 할 수 있는 상태의 화면을 말한다.

일반 맵 화면

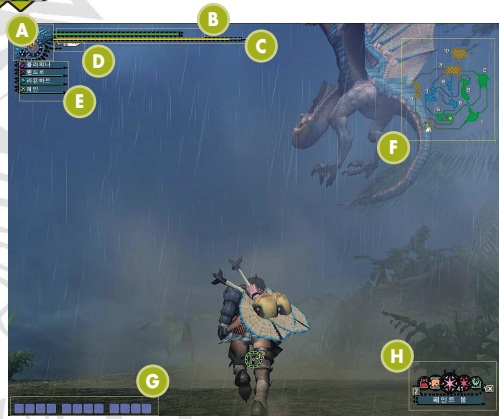


A 시계
현재의 계절과 시간을 나타낸다. 몬스터 헌터 프론티어의 세계는 시간이 지남에 따라 낮과 밤이 수시로 바뀌며, 계절 역시 온난기 → 번식기 → 한랭기 순서대로 하루에 한 번씩 바뀐다. 시간과 계절에 따라 프리 퀘스트의 목록이 바뀌며, 맵 상에서의 몬스터 배치나 맵의 특성이 바뀐다.

B 채팅창
다른 헌터들과의 의사소통을 위해 쓰인다. 자세한 내용은 채팅 시스템 부분을 참조하자.

C 헌터 리스트
현재 그 지역에 있는 헌터들의 목록이다. 퀘스트를 수주했거나 참가 중인 헌터의 옆에는 책 마크가 붙는데, 자세한 내용은 퀘스트 공략 부분을 참조하자.

퀘스트 화면



A 시계
일반 맵 화면에서의 시계와 동일한 기능을 하고 있지만, 이쪽의 시계 바늘을 통해 퀘스트 출발 후 경과 시간을 알 수 있다는 점에 차이가 있다. 밤과 낮의 경우는 퀘스트 도중에는 바뀌지 않고, 출발시의 밤낮 기준이 퀘스트 종료시까지 적용된다.

B 체력 게이지
헌터의 체력을 나타내는 게이지로, 공격을 받거나 할 때마다 줄어들며, 0이 되면 헌터가 쓰러져 베이스 캠프로 실려 가게 된다. 회복약 등의 아이템을 통해 회복할 수 있다. 기본 최대치는 100이지만, 식사나 스킬, 아이템 등으로 150까지 최대치를 올릴 수 있다.

C 스태미나 게이지
헌터의 스태미나를 나타내는 게이지로, 달리기나 구르기, 가드 등을 할 때마다 줄어들며, 그러한 행동을 하지 않으면 자동으로 회복된다. 기본 최대치는 100이지만, 시간이 지남에 따라 최대치가 줄어드는데, 잘 구운 고기 등의 아이템을 사용하면 최대치를 늘릴 수 있다(최대 150).

D 예리도 게이지
현재 사용 중인 무기의 예리도. 무기를 사용할 때마다 하양 → 파랑 → 초록 → 무색(날이 닳은 그래픽으로 바뀜) → 빨강 순으로 예리도가 줄어들며, 예리도가 낮아질수록 무기의 위력이 떨어진다(예리도에 대한 자세한 정보는 무기 공략 부분 참조). 떨어진 예리도는 숫돌 등의 아이템을 사용해서 회복할 수 있다.

E 파티원 목록
함께 퀘스트에 나선 파티원의 목록(자신 포함 최대 4인). 이름 왼쪽에 어떤 무기를 사용 중인지 아이콘으로 알 수 있고, 오른쪽에는 파티원의 체력을 알 수 있는 간이 인터페이스가 있다. 또한, 파티원에게 상태 이상이나 버프가 걸려 있을 때도 오른쪽에 아이콘을 통해 표시된다.

F 지도
해당 퀘스트 맵의 지도 인터페이스로, 지도 아이템을 가지고 있어야만 볼 수 있으며, 지도가 없다면 자신의 주변 일부만 볼 수 있다. 각 색상의 화살표가 파티원을 나타내며, 보스 몬스터에게 페인트 볼을 붙였을 경우 분홍색 점으로 보스 몬스터의 위치가 표시된다.

G 펑션키 아이템 목록
F1~F12의 펑션 키에 등록한 아이템 목록. 등록된 아이템은 별도의 조작 없이, 해당 펑션 키를 누르면 바로 사용할 수 있어서 키보드 유저에게 편리하다.

H 아이템 목록
현재 사용 지정된 아이템과 남은 개수를 보여준다. 정 가운데 있는 아이템이 사용 준비가 된 아이템이며, 아이템 선택 조작을 통해 다른 아이템으로 바꿀 수 있다. 현재 사용할 수 없는 상황이라면 아이템 그림 부분에 X 표시가 된다.

스타트 버튼 메뉴 기능

각 화면에서 스타트 버튼을 누르면 메뉴 화면이 나타난다. 일반 맵 / 퀘스트 중 어느 화면에서 메뉴를 열었냐에 따라 사용할 수 있는 기능이 조금 달라진다.

일반 맵 화면



아이템
소지하고 있는 아이템에 대한 관리 메뉴. 아이템을 선택하면 위치 교체, 버리기, 다른 헌터에게 주기 등을 실행할 수 있다.

조합
소지 중인 아이템을 조합할 수 있는데, 조합에 대한 자세한 내용은 조합 부분 공략을 참조하자

퀘스트 상황
퀘스트를 수주하였거나 참가 중인 경우, 해당 퀘스트의 정보를 열람할 수 있다. 퀘스트 정보의 세부 내용은 퀘스트 부분 공략 참조

스테이터스
자신의 능력치를 확인할 수 있는 메뉴

온라인 마크
다른 헌터들에게 알리기 위한 자신의 현재 설정을 교체할 수 있다

개인 스테이터스
전반적인 자신의 능력치를 확인할 수 있다

장비 스테이터스
자신이 착용 중인 장비 현황을 확인할 수 있다

현재 지역 정보
현재의 돈도르마 거리가 어떤 설정의 지역인지 알 수 있다

몬스터 정보
몬스터 정보를 열람할 수 있다(상점에서 책을 구입한 몬스터에 한함)

커뮤니티
다른 헌터들과의 커뮤니티와 관련된 명령어

친구 목록
최대 50인까지 등록 가능한 친구 목록을 열어 관리한다

친구 등록 제한
다른 플레이어가 함부로 자신을 친구 등록할 수 없게끔 설정한다

쪽지
다른 헌터에게 쪽지를 보낼 수 있다

공식 사이트
몬스터 헌터 프론티어 온라인의 공식 사이트를 연다

멤버 정보
현재 지역에 함께 있는 헌터들의 정보 열람

멤버 검색
ID나 캐릭터 이름으로 다른 헌터들을 검색한다

수렵단
수렵단 관련 명령어. 자세한 내용은 수렵단 부분 공략 참조

민폐 목록
차단하고 싶은 플레이어를 등록 / 관리한다

상용구 편집
단축키로 한 번에 채팅창에 보낼 수 있는 문장인 상용구를 편집한다

F키 등록
퀘스트 맵에서 F1~F12로 바로 사용할 수 있는 아이템을 등록한다

옵션
각종 인터페이스의 표시 및 조작 방법 설정을 자유롭게 할 수 있다

게임 종료
게임을 종료하는 메뉴. 클라이언트 자체를 종료할지, 로그인 화면으로 돌아갈지를 선택할 수 있다

퀘스트 화면



퀘스트 화면에서는 일부 기능을 사용할 수 없게 되어 있다. 사용할 수 있는 기능은 사진을 참조하자.

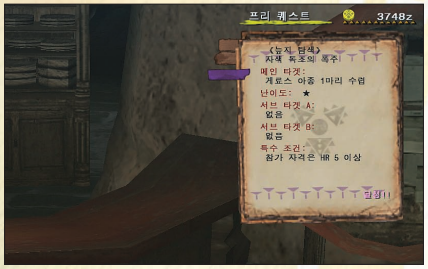
게임의 기본 흐름

1 헌터 세팅

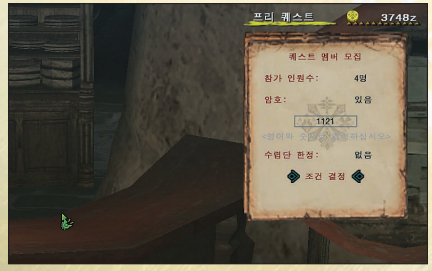
퀘스트에 나가기 전에 마이 하우스에서 장비를 세팅하고 아이템을 챙긴다. 가진 아이템이나 장비 외의 것이 필요하게 되면 상점이나 무기 공방에서 구입하거나 제작한다. 모든 준비가 완료되면 퀘스트에 나가기 위해 접수처나 구인 게시판으로 가면 된다(마이 하우스나 각종 상점, 퀘스트 접수처 등의 위치는 Chapter 2. World 부분을 참조하자).

2 퀘스트 수주 or 참가

퀘스트 수주란 스스로 퀘스트를 받아 파티장이 되어 다른 파티원을 모집하는 상태를 말하며, 퀘스트 참가란 다른 플레이어가 수주해 놓은 퀘스트의 파티원으로 참가하는 것을 말한다. 수주를 하기 위해서는 곳곳에 있는 퀘스트 접수원 앞에서 결정 버튼을 누르면 되고, 참가를 하기 위해서는 접수원 근처에 있는 구인 게시판 앞에서 결정 버튼을 누르면 된다.



수주를 하기 위해 접수원에게 말을 걸었을 경우, 색인에 따라 퀘스트를 검색할 수 있는 화면이 나온다. 방향키 좌우를 눌러 퀘스트의 상세 정보를 볼 수 있으며, 원하는 퀘스트를 골라 결정 버튼을 누르면 퀘스트 인원수와 수렵단원 한정 여부, 패스워드 설정 여부를 결정하는 화면으로 전환되며, 여기서 모든 사항을 결정한 후 맨 아래 결정 항목을 선택하면 퀘스트 수주가 완료된다. 퀘



스트에 따라서는 파티원 수가 제한되는 경우도 있으니 주의하자(일반적인 경우는 풀파티인 4명 제한이지만, 솔로(1인) 전용이나 2인 전용 퀘스트도 간혹 있다).

참가를 하기 위해 구인 게시판을 살펴보았을 경우, 수주 상태인 퀘스트의 목록이 표시된다. 퀘스트를 선택하며 결정 버튼을 누르면 세부 사항을 볼 수 있으며, 한 번 더 결정 버튼을 누르면 해당 퀘스트에 참가하게 된다. 만약 퀘스트 수주자가 패스워드를 걸었다면 패스워드를 입력해야 참가할 수 있고, 수렵단원 한정으로 설정해 두었다면 같은 수렵단에 소속되어 있어야만 참가할 수 있으니 주의하자.

3 퀘스트 출동

화면 우측 아래의 헌터 리스트를 보면 퀘스트 수주자는 펼친 책 표시, 참가자는 반으로 접은 책 표시가 나타나 있다. 책의 색깔로 퀘스트 수주 장소를 구분할 수 있는데, 빨간색이 대중주점, 초록색이 대장로전, 파란색이 아리나이다.





수주자를 제외한 참가자는 퀘스트에 나갈 준비가 되었으면 각 장소의 출구 부분으로 가서 결정 버튼을 눌러 준비 완료 상태를 만들어야 한다. 준비 완료 상태가 된 참가자는 책 표시가 깜빡거린다.

4 퀘스트 플레이

모든 참가자가 준비 완료 상태가 된 후, 수주자가 출구에서 결정 버튼을 누르면 모든 파티원이 퀘스트 맵으로 나가게 된다. 만약 준비 완료가 되지 않은 참가자가 있다면, 그 멤버를 제외한 파티원들끼리만 출발하게 되니 주의하자(그 경우 미리 수주자에게 경고문이 뜬다).



5 퀘스트 클리어

퀘스트 맵으로 나가 파티원들과 함께 퀘스트를 수행하게 된다. 이 게임의 모든 액션이나 채집 등은 이 퀘스트 맵 화면에서만 수행 가능하다. 즉, 일반적인 MMORPG 등과는 달리, 사소한 채집이나 사냥 하나라도 퀘스트를 받은 상태에서만 할 수 있으므로 유의하자. 퀘스트의 수행 목적은 대부분 몬스터를 사냥하는 것이지만, 아이템 납품 퀘스트도 존재하므로 퀘스트 수행 목적을 잘 보고 플레이를 진행해 나가면 된다.



주어진 목적을 달성하면 퀘스트가 클리어되며, 상황을 마무리할 시간으로 1분(채집 퀘스트의 경우 20초)을 준다. 이 시간 동안 못 다한 갈무리 등을 마저 하면 된다. 1분 후에는 자동적으로 보수 정산 화면으로 넘어가게 된다.

6 보수 정산

보수 소재, 돈, 헌터 랭크 포인트 순서대로 보수를 확인하며 받는 인터페이스가 진행된다. 소재 정산 화면에서는 지정된 시간 내에 확인 버튼을 누르지 않으면 보수를 받지 못하게 되므로 주의하자.



7 복귀

보수 화면이 끝나면 퀘스트를 받았던 장소로 다시 돌아온다. 이 때 비로소 퀘스트 중에 있었던 모든 일들이 저장된다. 즉, 퀘스트 중에 강제로 접속이 종료되거나 하면 퀘스트 중에 입수했던 아이템 등은 전혀 저장되지 않으니 주의하자(보수 정산 화면에서 접속이 끊겨도 마찬가지).

게임의 목적

몬스터 헌터 프론티어 온라인의 게임 요소는 여러 가지가 있지만, 궁극적으로 이 게임의 목적은 '장비를 만드는 것' 이라고 해도 과언이 아니다. 돈과 소재를 모으기 위해 퀘스트를 반복하고, 그 결과 새로운 장비를 만들어 보다 강한 몬스터에게 계속 도전하는 것을 반복하며, 그 반복 자체를 즐기는 것이 이 게임의 궁극적인 즐거움인 것이다.



계속해서 뜨는 새로운 장비의 생산 / 강화 목록. 이것을 보며 두근거린다면 그대도 진정한 헌터!

퀘스트 맵에서 헌터가 할 수 있는 행동들

여기서는 퀘스트 맵으로 나갔을 때 플레이어(헌터)가 할 수 있는 동작들에 대해 설명하겠다. 단, 공격 행동에 대해서는 무기 공략 부분에서 무기 별로 따로 기재할 테니 참고하자.

이동(걷기 / 뛰기)

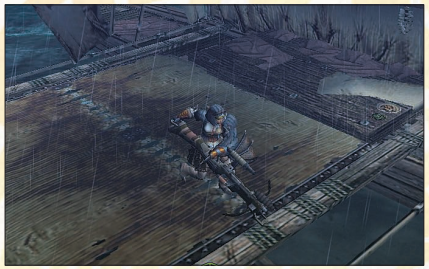
게임 패드의 아날로그 왼쪽 스틱을 조작하거나 마우스를 클릭하면 일반 이동을 하게 되며, 대시 버튼을 누른 채 해당 조작을 하게 되면 달리기를 하게 된다. 달리기 중에는 스태미나가 소모되며, 스태미나가 0이 되면 더 이상 달릴 수 없게 된다. 스태미나는 달리기를 하지 않으면 자동적으로 회복되므로, 달리기와 일반 이동을 번갈아 가면서 스태미나를 유지하는 것이 중요하다.



스태미나가 다 닳으면 이렇게 지쳐서 헉헉대는 빈틈 모션이 나오니 주의

무기 꺼내기 / 집어넣기

게임 패드의 아날로그 오른쪽 스틱을 조작하거나 무기 공격 버튼을 누르면 무기를 뽑아 들게 된다. 그리고 이동과 동시에 이 조작을 하면, 무기마다 지정된 무기 꺼내기 공격을 실행한다. 무기를 꺼낸 상태에서는 대시, 채집 등의 일반 동작은 할 수 없고, 무기 공격만을 할 수 있다. 무기를 집어넣고 싶으면 대시, 아이템 사용(한손검 제외), 채집 버튼 중 하나를 누르면 된다.



무기에 따라서는 꺼낸 상태의 이동 속도가 현저히 느려지는 경우도 있다

넝쿨 / 단차 올라가기

맵에 따라서는 넝쿨을 잡고 높은 곳으로 올라가야 하는 곳과, 점프로 올라갈 수 있을 정도의 단차를 지닌 지형이 있다. 이러한 장소에서 결정 버튼을 누르면 올라가는 액션을 취하게 되는데, 넝쿨 오르기의 경우는 기어오르는 동작이 실행되며, 단차 지형의 경우에는 점프 동작이 실행된다. 넝쿨을 오를 때 대시 버튼을 누르면, 스태미나를 소모해서 더욱 빨리 올라갈 수 있으니 참고하자 (단, 도중에 스태미나가 0이 되면 추락해 버리니 주의).



넝쿨 오르기



단차 오르기

앉기

아날로그 오른쪽 스틱을 중립으로 둔 상태에서 회피 버튼을 누르면 앉을 수 있다. 앉은 상태에서도 이동이 가능하며, 이 상태에서 채집이나 갈무리를 하면 일어서는 동작이 생략되기 때문에 보다 빈틈을 줄일 수 있다.

구르기

아날로그 왼쪽 스틱으로 방향을 지정해 주면서 회피 버튼을 누르면 그 방향으로 구를 수 있다(단, 뒤로는 구를 수 없다). 구르기 시작 직후에는 잠깐의 무적 판정이



이동이 아닌 회피 용도로 주로 사용된다

있어 몬스터의 공격을 회피할 수 있지만, 스태미나가 소모되므로 유의하자. 무기를 뽑아 든 상태에서도 구르기가 가능하지만, 랜스와 건랜스만은 예외적으로 구르기가 아닌 스텝이 실행된다.

도망가기 / 긴급 회피

거대 몬스터에게 들킨 상태(플레이어 이름 옆에 눈 마크가 뜬 상태)에서 몬스터의 정면이 아닌 방향으로 달리기를 하면, 평소와 다른 '도망가는' 모션으로 달리기가 실행된다. 이 상태의 달리는 평소와 크게 다른 점이 없지만, 스태미나가 2배로 소모되므로 주의를 요한다.

하지만 무작정 단점만 있는 것이 아니라, 이 도망가기 상태에서 회피 버튼을 누르면 평소와는 다른 긴급 회피 모션이 실행된다. 이 동작은 뛰어든 후 엎드리는 모션으로, 시작 시 잠깐 동안만 무적인 구르기와는 달리 동작 종료시까지 완전 무적이다. 거대 몬스터의 범위가 넓은 공격을 완벽하게 회피하는 데 사용하자. 단, 엎드린 상태에서 일어날 때까지는 완전 무방비이므로, 적의 공격 패턴에 타이밍을 맞춰서 사용해야 할 것이다.

아이템 선택 / 사용

화면 우측 하단을 보면 현재 지정 중인 사용 가능 아이템이 보인다(현재 그 아이템을 사용할 수 없는 상태라면 X 표시로 알려줌). 이 아이템은 아이템 선택 키를 통해 전환할 수 있으며, 아이템 사용 버튼을 누르면 선택 중인 아이템을 사용하게 된다.

이 인터페이스 외에도 메뉴 화면에서 평션 키로 아이템을 등록하면, 왼쪽 하단의 평션 키 아이템 목록을 통해 F1~F12 키로 바로 아이템을 사용할 수 있다. 오른쪽 하단의 아이템 선택 인터페이스에서는 원하는 아이템이 나올 때까지 조작을 해야 한다는 번거로움이 있으니, 자주 사용하는 아이템은 평션 키로 등록해 두면 편리할 것이다.

채집 / 곤충 채집 / 채굴 / 낚시

퀘스트 맵의 곳곳에는 채집 포인트가 있으며, 이 포인트에서 결정 버튼을 누르면 아이템을 채집할 수 있다. 단, 곤충 채집과 채굴, 낚시 등은 해당 포인트에서 '아이템을 사용' 하는 방식으로 채집을 해야 한다. 곤충 채집의 경우는 잠자리채, 채굴의 경우는 곡괭이, 낚시의 경우는 미끼를 해당 포인트에서 사용해야 하는 것이다. 이러한 채집용 아이템은 평소에는 X 표시로 사용할 수 없게 되어 있지만, 아이템에 맞는 채집 포인트에 있을 경우에는 사용 가능한 상태로 변한다.

갈무리

몬스터를 쓰러뜨리게 되면 시체가 남는데, 이 시체 위에서 결정 버튼을 누르면 갈무리(시체를 벗겨 내어 소재를 얻음)를 할 수 있다. 몬스터에 따라 갈무리 가능한 회수와 부위가 다르며, 시체가 사라지는 속도도 다르다.



이 게임은 몬스터를 잡는 행위, 그 자체를 통해 받을 수 있는 경험치나 아이템은 없기 때문에, 갈무리를 하지 않으면 헛노동을 한 것이 된다. 따라서 갈무리는 필수!

운반

대부분의 아이템은 채집을 하게 되면 바로 인벤토리에 들어오지만, 개중에서는 너무나도 커서 들고 운반을 해야 하는 형태의 아이템도 존재한다(용의 알, 거대 보석류 등). 이러한 아이템은 모두 퀘스트의 납품 대상으로, 무사히 베이스 캠프의 붉은 상자까지 운반을 해야 퀘스트 조건을 달성할 수 있게 된다.

운반 중에는 이동 외에는 아무런 행동을 할 수 없다. 몬스터에게 공격을 받거나, 높은 곳에서 떨어지거나, 이동 외의 다른 행위(구르기 등)를 했을 경우 운반 아이템이 떨어져서 없어지게 된다. 즉, 몬스터의 공격을 피해 안전하게 베이스 캠프로 운반은 완료하는 것이 목적.

이렇게 끙끙대며 무거운 것을 들고





이 붉은 상자 앞에 도착해서 결정 버튼을 눌러야 운반 성공

캐릭터 스테이터스

메뉴에서 캐릭터 스테이터스를 선택하면 여러 페이지에 걸친 캐릭터 능력치들을 볼 수 있다. 페이지 전환은 방향키 좌우로 가능하다.

이름

캐릭터의 이름. 몬스터 헌터 프론티어 온라인은 다른 MMORPG 등과는 달리, 동일 서버 내에서 캐릭터 이름은 중복 가능하다.

ID

캐릭터 이름이 중복 가능한 구조이기 때문에, 캐릭터를 구분하기 위해 주어지는 고유의 ID. '계정'을 의미하는 한게임 ID와는 다른 개념이므로 주의하자. 캐릭터 생성 시 시스템에서 임의로 ID가 주어지므로, 원하는 ID를 스스로 정하거나 바꿀 수는 없다.

돈

현재 소지 중인 돈. 이 게임의 돈 단위는 z(제니)이다.

칭호

현재 장착 중인 칭호. 칭호는 특정 조건을 만족시킬 때마다 늘어나며, 칭호 교체는 마이 하우스의 책장에서 가능하다.

무기

현재 장비 중인 무기 카테고리.

HR

헌터 랭크의 약자. 헌터의 레벨과 같은 개념으로, 자세한 내용은 헌터 랭크 부분의 공략을 참조하자.

HRP

헌터 랭크 포인트의 약자. 퀘스트를 클리어할 때마다 얻을 수 있으며, NEXT에 적힌 수치만큼 취득하면 헌터 랭크가 올라간다.

마크

메뉴 화면에서 설정한 현재 자신의 상태를 나타내는 마크.

친구 등록 제한

다른 헌터가 자신을 마음대로 친구 등록할 수 없게끔 해 놓은 설정 여부.

대투기회 성적

아리나에서 즐길 수 있는 대투기회의 전적. 자세한 내용은 아리나 부분 공략을 참조하자.

코멘트

자신의 소개 멘트. Z키를 눌러 편집 가능하다. 다른 헌터에게 자신을 알릴 멋진 문장을 만들어 넣어 보자.

체력

퀘스트 화면에서 녹색 게이지로 표시되는 헌터의 체력.

스태미나

퀘스트 화면에서 노란색 게이지로 표시되는 헌터의 스태미나.

공격력

헌터의 물리 공격력. 무기의 물리 공격력을 기본으로, 각종 식사 효과 및 버프에 의해 최종 결산된 수치다. 공격력에 대한 자세한 계산식은 무기 공략 부분을 참조하자.

방어력

헌터의 방어력. 방어구의 방어력 합계를 기본으로, 각종 식사 효과 및 버프에 의해 최종 결산된 수치다. 방어력에 대한 자세한 계산식은 방어구 공략 부분을 참조하자.

각 내성

각종 속성 공격에 대한 내성치이다. 내성에 의한 데미지 계산 공식은 방어구 공략 부분을 참조하자.

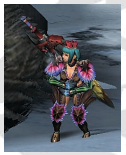
스킬 현황 및 발동 스킬

각 방어구에 붙은 스킬 포인트가 합산되어, 어떤 스킬이 발동하였는지를 표시해 준다. 스킬에 대한 상세한 내용을 방어구 공략 부분을 참조하자.

상태 이상

특정 몬스터의 공격을 받거나 했을 때, 헌터가 상태 이상에 빠지는 경우가 있다. 상태 이상은 총 13종류로, 그 증상은 아래와 같다. 참고로 모든 상태 이상은 스킬을 이용해서 무마하거나 완화시킬 수 있다(스킬 부분 공략 참조).

추위



설산이나 밤의 사막 같은 경우, 장소에 따라 추위에 몸을 떠는 상태가 된다(스태미나 게이지가 붉게 점멸하는 것으로도 확인 가능). 스태미나 최대치가 감소하는 속도가 평소보다 극심해지며, 핫 드링크 등의 아이템을 통해 무효화할 수 있다.

더위



추위와는 반대로 낮의 사막이나 화산 등의 더운 장소에서는 더위에 괴로워하는 상태가 되어, 시간이 지남에 따라 계속 체력이 소모된다. 쿨러 드링크 등의 아이템을 통해 무효화할 수 있다.

풍압 밀림



거대 몬스터 중에서는 날개 짓을 하거나 땅에 착지할 때 풍압을 일으키는 녀석이 있다. 이 풍압에 플레이어가 닿게 되면 몸이 밀려나며, 잠시 무방비 상태가 된다. 단, 앉은 상태에서는 풍압의 영향을 받지 않으므로, 경우에 따라 유용하게 활용할 수 있다.

지진 비틀거림



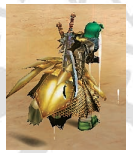
거대 몬스터 중에서는 착지 등의 동작으로 지진을 일으키는 녀석이 있다. 이 지진의 범위 안에 들어갔을 경우, 몸의 균형을 잃으면서 한동안 무방비 상태가 된다. 아날로그 왼쪽 스틱을 빠르게 흔들면 보다 빨리 회복할 수 있으며, 이 상태가 회복된 후에는 무기를 집어넣은 상태로 돌아가니 유의하도록 하자.

귀 막기



거대 몬스터들 중에서는 큰 소리로 포효를 해서 헌터들의 청각에 데미지를 주는 녀석이 있다. 이 포효의 범위 내에 들어갔을 경우, 귀를 막는 동작을 취하면서 한동안 무방비 상태가 된다.

악취



악취가 나는 공격을 당했을 경우, 그 냄새로 인하여 먹는 계열의 아이템(회복약, 고기 등)을 일정 시간 사용할 수 없게 된다.

독



일정 시간 지속적으로 체력이 계속 닳게 된다. 해독 계열 아이템으로 회복 가능하다.

마비



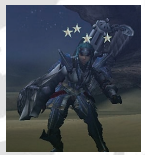
일정 시간 움직일 수 없게 된다. 맞고 날아갈 정도의 강한 공격을 맞으면 풀리게 된다. 동료 헌터의 공격도 해당되므로, 파티원이 마비 상태가 되면 공격해서 풀어주도록 하자.

눈사람



얼음 속성의 공격을 맞았을 경우, 헌터의 몸이 얼어붙게 되어 일정 시간동안 이동 외의 다른 동작을 전혀 할 수 없게 된다. 단, 공격을 받으면 얼음이 깨져 해당 상태에서 풀리게 된다. 동료 헌터의 공격도 해당되므로, 파티원이 눈사람 상태가 되면 공격해서 풀어주도록 하자.

기절



일정 시간 움직일 수 없게 된다. 아날로그 왼쪽 스틱을 빠르게 흔들면 보다 빨리 회복 가능하다. 공격을 받아도 회복되는데, 동료 헌터의 공격도 해당되므로 파티원이 기절 상태가 되면 공격해서 풀어주도록 하자.

성대 마비독

성대 마비 공격을 받게 되면 스태미나 최대치가 최소로 되면서, 한동안 먹는 종류의 아이템을 사용할 수 없게 되며, 채팅도 불가능해진다.

방어력 반감

일정 시간 방어력이 절반으로 줄어든다. 인내의 씨앗 등, 방어력을 상승시켜주는 아이템을 사용하면 바로 풀 수 있으므로, 이러한 공격을 하는 몬스터를 상대할 때는 방어력 상승 아이템을 챙기도록 하자.

수면



일정 시간 누워서 잠을 자게 된다. 공격을 받으면 회복되는데, 동료 헌터의 공격도 해당되므로 파티원이 수면 상태가 되면 공격해서 풀어주도록 하자.

퀘스트 정보창 내용

퀘스트 정보창은 캐릭터 스테이터스와 마찬가지로 방향키 좌우로 페이지를 전환해가며 볼 수 있는 구조이다. 각 항목의 내용은 아래와 같다.

메인 타겟
해당 퀘스트의 제 1순위 목표. 이것을 달성하면 자동으로 퀘스트가 클리어 처리된다.

난이도
해당 퀘스트의 난이도를 별 개수로 표시해 두었다. 별이 많을수록 어려운 퀘스트라는 의미.

서브 타겟 A, B
메인 타겟과는 별도로 해당 퀘스트에 부여된 목적으로, 달성하지 않아도 퀘스트 클리어에는 지장이 없지만, 이것을 달성하면 퀘스트 클리어 후 별도의 추가 보수를 받을 수 있다.

머스트 오더
퀘스트에 따라서는 복수의 조건을 동시에 달성해야 하는 경우가 있다. 이 경우 퀘스트의 목표는 메인 타겟이 아니라, 복수의 머스트 오더 항목으로 표시된다.

특수 조건
해당 퀘스트를 플레이하기 위해 갖추어야 하는 조건. 주로 헌터 랭크(HR)에 제한이 걸리는 경우가 많으며, 경우에 따라서는 장비 제한 등의 조건이 걸린 경우도 있다.

제한 시간
해당 퀘스트의 제한 시간. 제한 시간이 모두 경과하면 퀘스트가 실패 처리된다.

계약금
해당 퀘스트를 수주하기 위해 걸어야 하는 돈. 퀘스트를 클리어하면 2배로 돌아오는 금액이지만, 퀘스트 실패 시에는 되돌려 받을 수 없다.

메인 보수금
메인 타겟 달성 시 받을 수 있는 보수금.

서브 보수금 A, B
서브 타겟 달성 시 받을 수 있는 보수금.

성공 조건
퀘스트 클리어가 되기 위한 조건이 메인 타겟 달성이냐, 머스트 오더 달성이냐를 가리키는 항목이다.

실패 조건
퀘스트의 실패 조건.

의뢰주
스토리 상에서 해당 퀘스트를 의뢰한 사람. 단지 스토리일 뿐이라 게임 자체에 큰 영향은 없다.

목적지
해당 퀘스트를 플레이하게 되는 맵.

의뢰 상세
퀘스트 의뢰에 대한 스토리 설명. 역시 스토리일 뿐이나 퀘스트 수행 자체에 큰 영향을 주지는 않지만, 재미있는 내용이 많으므로 읽어볼 만하다.

하위 퀘스트와 상위 퀘스트

퀘스트에 따라 몬스터의 능력치가 약간씩 다르게 되어 있지만, 그런 차원이 아닌 근본부터 다른 퀘스트 및 몬스터의 난이도 분류가 바로 '하위'와 '상위'의 개념이다. 하위 퀘스트는 주로 대중주점에서 받을 수 있는 헌터 랭크 30 이하의 퀘스트들을, 상위 퀘스트는 주로 대장로전에서 받을 수 있는 헌터 랭크 31 이상의 퀘스트들을 의미한다.

하위 퀘스트는 베이스 캠프에서 시작하며, 베이스 캠프 내의 아이템 박스에 지급품이 채워져 있는 일반적인 형태의 퀘스트이다. 반면 상위 퀘스트의 경우에는, 시작 지점이 랜덤이며 베이스 캠프의 아이템 박스에도 지급품이 없다. 지급품은 시간이 지나면 랜덤으로 도착하는 경우가 있지만, 불확실성이 높으므로 지급품은 없다고 생각하는 편이 무난하다. 또한, 상위 퀘스트에 등장하는 몬스터는 똑 같은 외모의 몬스터라 해도 능력치의 차원이 다르므로 유의하자.


하위 리오레이아. 돌진을 한 대 맞아도 버틸 만하다


같은 방어구로 상위 리오레이아에 도전하였으나, 돌진 한 방에 쓰러졌다!

퀘스트의 목적과 진행 방식

수렵
대부분의 퀘스트 타겟은 'xxx를 수렵'이라는 식으로 되어 있는데, 다음 항목에서 설명할 토벌이나 포획, 어느 쪽을 하던 모두 '수렵'으로 처리된다.

토벌
몬스터의 체력을 0으로 만들어서 쓰러뜨리는 것. 쓰러뜨린 후 갈무리를 할 수 있다.


쉽게 말해서 그냥 죽을 때까지 패는 것이다

포획
일반 조무래기가 아닌 보스급 몬스터의 경우 포획을 할 수 있다. 포획 방법은 체력을 일정 이하로 줄인 후, 함정에 빠뜨려서 포획용 구슬 2개를 던지거나 포획탄 2발 쏘는 것이다. 포획 가능 여부 및 포획 가능한 체력 상태는 몬스터마다 다르다. 또한, 몬스터에 따라서는 다리를 절거나 지느러미가 처지는 등, 포획 가능 여부를 눈으로 확인할 수 있는 녀석도 있는데, 자세한 것은 몬스터 공략 부분을 참조하자.


몬스터가 다리를 절면서 죽어간다


함정을 설치


함정에 걸린 몬스터에게 포획용 구슬을 던진다


함정에 빠진 채 잠들어 버린 몬스터. 포획 완료!

납품
대부분의 퀘스트는 앞서 말했듯이 사냥 관련 목적을 요구하지만, 일부 퀘스트는 아이템 납품이 목적이다. 아이템을 납품하는 방법은 베이스 캠프의 붉은 박스 앞으로 가서 결정 버튼을 누르면 된다. 대부분의 납품 퀘스트는 요구하는 아이템을 해당 퀘스트 맵 내에서 입수할 수 있지만, 일부 퀘스트는 미리 납품 아이템을 준비한 후 퀘스트 출발을 해야 하는 것도 있다(주로 '교환' 목적의 퀘스트).


해당 아이템을 가진 상태로 붉은 박스 앞으로 가서 목적 달성!

퀘스트 실패

퀘스트를 실패하게 되는 경우는 크게 3가지이다. 일반적으로 가장 흔한 경우가 보수 금액이 0z로 줄어드는 경우. 체력이 0이 되어 플레이어가 쓰러지게 되면 보수 금액이 깎이게 되는데, 일반적으로 1/3씩 깎이게 된다. 즉, 3번 쓰러지면 퀘스트 실패라는 것.



파티원의 실력이 좋지 못하면 자신이 아무리 잘해도 퀘스트 실패가 되어 버리는 잔혹한 환경이다

이 퀘스트 보수 금액은 모든 파티원이 공유하게 되므로, 파티원 중 누군가가 쓰러지면 전체의 보수 금액이 깎이게 된다. 다시 말해, 내가 한 번도 쓰러지지 않았다 해도, 다른 파티원들이 도합 3번을 쓰러지게 되면 퀘스트 실패가 된다는 얘기.



어지간해서는 잘 일어나지 않는 케이스

그리고 제한 시간이 끝나도 퀘스트가 실패 처리된다. 일반적인 퀘스트의 경우 50분으로 설정되어 있어 큰 문제없지만, 퀘스트에 따라서는 20분 등의 짧은 시간이 지정된 경우도 있으니 주의.

마지막으로 대상 몬스터를 '수렵'이 아닌 토벌이나 포획 등의 조건이 지정되어 있는 경우, 반대의 방식으로 사냥했을 경우 실패 처리된다. 즉, 토벌 퀘스트의 대상을 포획하거나, 포획 퀘스트의 대상을 토벌하는 경우이다. 사냥 대상인 보스 몬스터는 1마리밖에 없으므로, 이것을 다른 방식으로 사냥해 버리면 더 이상 대상 몬스터가 없기 때문에 실패해 버리는 것이다. 그러므로 처음부터 퀘스트 목적을 잘 확인하여 파티원에게 민폐를 끼치는 일이 없도록 하자.

서브 클리어

플레이어는 주로 퀘스트의 '메인 타겟'을 노리고 플레이를 하게 되는데, 퀘스트에 따라서는 '서브 타겟'이라는 부가적인 목표가 설정된 것도 있다. 그리고 서브 타겟을 달성한 상태에서 퀘스트를 클리어하면 별도의 서브 보수를 받을 수 있다.

서브 타겟을 달성한 시점에서는 메시지만 뜰 뿐 퀘스트는 클리어되지 않는데, 서브 보수 자체는 퀘스트 클리어가 되어야 받을 수 있다. 그러므로 서브만 달성하여 퀘스트를 마치고 싶으면 베이스 캠프의 침대로 돌아가서 '서브 달성으로 클리어'를 선택하면 된다.



빠르게 서브 보수만을 챙기고 싶을 때 사용하면 좋다.

주의할 점은, 메인 타겟을 클리어하게 되면 이미 퀘스트가 끝난 것으로 처리되기 때문에, 남은 1분 시간동안 서브 타겟을 달성한다고 해도 클리어한 것으로 처리가 되지 않는다. 그러므로 서브 보수를 노릴 경우, 반드시 메인 타겟 클리어 전에 달성시켜 놓도록 하자.

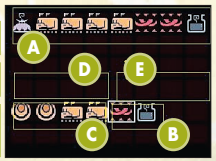
퀘스트 포기

무언가 준비를 빼먹은 것이 있다거나 도저히 클리어할 수 없을 것 같을 때, 로그아웃을 하거나 일부러 3번 죽는 방법 등을 쓰기에는 너무 번거롭다. 그래서 준비된 것이 위의 서브 클리어와 마찬가지로 베이스 캠프의 침대로 가면, '퀘스트 포기'라는 메뉴이다.

퀘스트 포기를 하면 퀘스트 중에 있었던 모든 일(아이템을 얻거나 사용한 것)은 무효로 처리되며, 퀘스트 출발 전의 상태로 되돌아간다. 단, 퀘스트 중에 다른 플레이어에게 아이템을 준 것이 있다면 그것은 반영되므로 주의(아이템 복사를 막기 위한 구조이다).

퀘스트 보수 구성

퀘스트의 보수로 받는 돈은 파티원 수로 나눈 후 지급되며, 헌터 랭크 포인트(HRP)는 파티원 수에 상관없이 퀘스트에 정해진 수치만큼 그대로 지급된다. 그리고 보수 소재 화면의 구성은 아래와 같다.



A	퀘스트 클리어 기본 보수. 확률에 의해 정해진 기본 보수가 정산되어 나온다
B	부위 파괴 보수. 부위 하나 당 1칸의 보수가 나온다
C	포획 보수. 몬스터를 포획했을 때 갈무리를 대신해서 받을 수 있는 보수 소재로, 부위 파괴 보수와 같은 줄에 나오지만, 따로 정산되어 나오게 되어 있다
D	서브 A 보수. 메인이 아닌 서브 타겟 A를 달성했을 때의 보수이다. 구조는 기본 보수와 동일
E	서브 B 보수. 메인이 아닌 서브 타겟 B를 달성했을 때의 보수이다.

퀘스트의 종류

이 게임에서는 월드 맵 곳곳의 수많은 카운터에서 퀘스트를 받을 수 있는데, 각 카운터마다 아래와 같이 다른 종류의 퀘스트를 취급하고 있다. 각 카운터의 장소에 대해서는 월드 맵 부분을 참조하도록 하고, 여기서는 퀘스트의 종류에 대해 설명하도록 하겠다.

프리 퀘스트



언제든 받을 수 있는 퀘스트를 의미하며, 그 시점의 계절과 날씨에 영향을 받는다. 퀘스트 리스트가 계절에 따라 정해져 있어, 해당 계절의 퀘스트만 목록에 뜬다. 퀘스트 출발 후의 밤낮 여부는, 출발 시점의 밤낮에 따라 달라진다. 참고로 모든 퀘스트가 다 떠 있지 않아, 일부 퀘스트가 랜덤으로 보이지 않는 경우가 잦다(이 경우 퀘스트를 한 번 다녀오면 다시 갱신됨).

주로 비룡 급의 일반 몬스터들 사냥 퀘스트 및 잡다한 납품 퀘스트

헌터즈 퀘스트



계절과 상관없이 항상 고정된 리스트가 준비된 퀘스트. 헌터 랭크 별로 항목이 나누어져 있으니, 원하는 랭크 범위 내에서 검색하면 된다.

프리 퀘스트와 비슷하지만, 계절과 밤낮이 고정되어 있다

프론티어 퀘스트



일주일 단위로 계속해서 리스트가 바뀌는 기간 한정 퀘스트. 일반 프리, 헌터즈 퀘스트에서는 볼 수 없는 독특한 타겠과 수행 내용을 가진 퀘스트가 많다.

신규 업데이트 몬스터 등이 주로 여기에 배치된다

고룡 퀘스트



비룡 등의 일반 몬스터가 아닌, 전설의 고룡종들과 싸울 수 있는 퀘스트. 프론티어 퀘스트와 마찬가지로, 매주 리스트가 갱신된다.

날이면 날마다 싸울 수 있는 고룡이 아닌 것이다

고룡 요격전



돈도르마 거리, 혹은 요새로 고룡이 직접 침공해 온 경우. 그것을 퇴치하는 목적의 퀘스트. 고룡 퀘스트와는 달리 일주일 내내 떠 있는 것이 아니라, 특정 요일의 특정 시간대에만 플레이할 수 있는 고룡 퀘스트이다. 참고로 하위 고룡 요격전의 경우, 토벌이 아니라 '퇴치'가 목적이라 갈무리를 할 수 없다.

요격전 기간이 아닌 경우에는 아무런 목록도 뜨지 않는다

훈련소 퀘스트



다른 퀘스트와는 달리 플레이어의 세팅이 무시되고 지정된 장비와 아이템 세팅으로 출격하게 되며, 1회 사망으로 퀘스트가 실패로 끝나고 마는 엄격한 퀘스트. 자세한 것은 아라나의 훈련소 부분을 참조하자.

장비 성능으로 때울 수 없는, 순수 실력 테스트의 성격이 강한 퀘스트이다

수렵단 퀘스트



수렵단 방에서 받을 수 있는 수렵단 전용 퀘스트. 자세한 내용은 수렵단 공략 부분을 참조하자.

유일하게 '고양이'에게 수주하게 되는 퀘스트

엑스트라 퀘스트

엑스트라 서비스 결제자만 플레이할 수 있는 퀘스트. 요금을 더 낸 만큼, 일반 퀘스트와는 달리 파격적인 혜택이 주어지는 퀘스트도 있다.

이벤트 퀘스트

특전 아이템을 받기 위해 클리어해야 하는 퀘스트. 광장에서 이벤트 코드를 등록해야만 플레이할 수 있다.

스페셜 퀘스트

일반 퀘스트에 비해 체력이 월등히 높은 몬스터가 등장하는 대신, 보수 금액이 엄청나게 높은 돈벌이용 퀘스트.

공식 수렵 시험

일정 헌터 랭크에 도달하면, 그 이상 올라가기 위해 치러야 하는 시험 퀘스트. 자세한 것은 다음 페이지의 헌터 랭크 부분 공략을 참조하자.

헌터 랭크 시스템

헌터 랭크란?

이 게임은 경험치나 레벨이라는 개념이 없다. 즉, 장비 교체로만 헌터의 능력치에 변화를 줄 수 있고, 헌터 자체의 능력치는 성장 없이 고정되어 있다는 것. 하지만 이 게임에서도 헌터의 등급을 나타내 주는 수치 자체는 존재하는데, 그것이 바로 헌터 랭크(HR)이다. 퀘스트를 클리어하면 퀘스트마다 지정된 일정량의 헌터 랭크 포인트(HRP)를 얻게 되는데, 이것이 일정치 이상 쌓이게 되면 헌터 랭크가 상승한다.



헌터 랭크 상승 메시지

헌터 랭크의 용도

헌터 랭크는 다른 RPG의 레벨 등과는 달리, 상승했다고 해서 능력치가 오르거나 하는 점은 일절 없다. 다만 헌터 랭크가 높을수록 그만큼 많은 퀘스트를 클리어했다는 것이므로, 게임을 많이 플레이했다는 의미이다. 이 게임은 플레이 시간이 많을수록 플레이어의 실력이 올라가는 게임이기 때문에, 헌터 랭크가 높은 사람 = 고수라고 인식하면 크게 틀리지 않을 것이다.



헌터 랭크 31 이전에 대장로전에 가려고 하면 이렇게 가로막지만

31이 된 후에는 자유롭게 올라갈 수 있다

다만, 퀘스트에 따라서 일정 헌터 랭크가 되지 않으면 플레이할 수 없는 것이 있기 때문에, 보다 다양한 퀘스트를 하기 위해서는 열심히 헌터 랭크를 올려야 할 것이다. 특히, 헌터 랭크 31이 되어야만 '상위' 퀘스트가 마련된 대장로전에 갈 수 있으니 유념해 두자.

공식 수렵 시험

보통 일정 수치 이상 HRP를 얻으면 자동으로 헌터 랭크가 올라가지만, 특정 랭크 구간의 경우에는 '공식 수렵 시험' 이라는 퀘스트에 클리어해야만 랭크를 올릴 수 있게 되어 있다(시험을 클리어하기 전에는, HRP 를 얻었다 해도 랭크가 오르지 않고 멈추어 있게 된다). 다른 파티원의 도움을 받을 수 있게 되어 있으니, 시험을 봐야 할 랭크가 되면 도와줄 사람을 모아 함께 시험을 클리어하도록 하자.

단, '퀘스트를 수주' 한 사람의 시험만 클리어 처리 되므로, 같은 시험을 볼 사람이 여러 명 있는 경우, 각자 시험을 수주하여 인원수만큼 퀘스트를 클리어해야 하니 주의하자. 헌터 랭크 17 헌터 4명이 모였을 경우, 17 랭크의 시험을 각자 수주하여 4번 클리어해야 한다는 것이다.



'전우의 증명' 등의 소재 아이템은 시험 보수로만 나오므로, 다른 사람의 시험을 도와주는 것도 소재 모으기를 위해 필요할 때가 있다

▶공식 수렵 시험 목록

랭크 10 → 11	다이묘자미 1마리 수렵 & 야오자미 5마리 토벌
랭크 16 → 17	도도브랑고 1마리 수렵 & 브랑고 10마리 토벌
랭크 30 → 31	쉔가오렌 1마리 격퇴
랭크 40 → 41	야마츠카미 1마리 토벌
랭크 50 → 51	미라보레아스 1마리 토벌

조합 시스템

조합이란?

플레이어가 인벤토리 내에 가지고 있는 아이템들을, 조합 커맨드를 통해 조합하여 전혀 새로운 아이템으로 만들 수 있다. 물론 아무 아이템끼리 조합 가능한 것은 아니며, 정해진 조합 리스트에 의해서만 조합을 할 수 있다. 참고로 한 아이템을 만들기 위한 조합 방법은 한 종류만이 아니라 여러 종류인 경우도 있다. 예를 들면 약초와 푸른 버섯을 조합하면 회복약이 되지만, 태양초와 푸른 버섯을 조합해도 회복약이 되는 식이다.



회복약과 벌꿀을 이렇게 조합하면



회복약 그레이트가 된다!

2종 조합과 3종 조합

두 가지 아이템을 조합하여 새로운 아이템을 만드는 것이 2종 조합이며, 세 가지 아이템을 한꺼번에 조합하여 새로운 아이템을 만드는 것이 3종 조합이다. 대부분의 경우 2종 조합 두 번을 해야 하는 것을 3종 조합으로 처리하는 경우가 많지만, 일부 아이템의 경우 3종 조합으로만 만들 수 있는 것도 존재한다.

조합 확률과 조합 실패

조합을 실행하면 반드시 성공하는 것이 아니다. 조합에 따라 성공 확률이 정해져 있고, 100%가 아닌 경우에는 실패하는 경우가 있는 것이다. 실패했을 경우 조합에 들어갔던 아이템은 모두 사라지며, '타지 않는 쓰레기' 라는 쓸모없는 아이템이 인벤토리로 들어오게 된다.



팔아도 1z밖에 안 나오는 쓸모없는 쓰레기지만, 극히 일부 쓰이는 곳도 있다

조합서

'조합의 서' 라는 아이템을 가지고 있으면 조합 확률을 올려준다. 1~5권으로 구성된 이 아이템은, 반드시 1권부터 순서대로 가지고 있어야 효과가 발휘되므로 주의하자. 즉, 조합서 1, 2, 3권을 동시에 가지고 있으면 조합 확률이 20% 상승하지만, 3권만 가지고 있으면 아무런 효과가 없다는 뜻이다.



55%의 조합을 100%로 성공시키기 위해서는 이렇게 1~5권을 다 가지고 있어야 한다

연금술 조합

조합 목록 중에는 일반적인 상태에서는 조합을 실행할 수 없는 연금술 조합이라는 것이 있다. 연금술 조합을 하기 위해서는 스킬 '연금술' 을 띄운 상태여야만 하는데, '조합의 서 G' 라는 아이템을 소지하고 있으면 스킬 없이도 연금술 조합을 할 수 있다.

조합 리스트

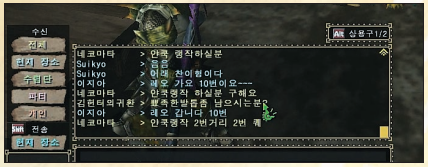
Chapter 3. ITEM 부분을 참조하도록 하자.

커뮤니티 관련 인터페이스

몬스터 헌터 프론티어 온라인은 제목 그대로 온라인 게임이다. 다른 플레이어와의 의사소통이나 커뮤니티 형성을 위해 마련되어 있는 시스템들을 살펴보도록 하자.

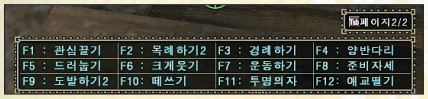
채팅

가장 기본적인 의사소통 수단이다. 채팅 창에 하고 싶은 말을 입력하여 다른 헌터들에게 전달할 수 있으며, 다른 헌터들이 입력한 채팅 내용 역시 채팅창에 표시된다. 채팅 메시지의 전달 대상을 현재 장소, 전체(동일 랜드 내의 모든 플레이어), 수렵단(같은 수렵단원들끼리만 볼 수 있음), 파티(같은 파티원들끼리만 볼 수 있음), 개인(특정 지정한 개인과 1:1 채팅) 등으로 선택할 수 있는데, 조작법은 Ctrl 키를 누른 채 방향키 상하로 전환하면 된다.



채팅 대상에 따라 글씨 색깔이 달라지므로 쉽게 구분할 수 있다

채팅창이 열린 상태에서 Alt 키나 패드 버튼 6을 누르면 상용구를 입력할 수 있는데, 이는 전투 등의 상황에서 일일이 채팅 메시지를 치기 힘들 때 재빨리 의사 전달을 하기 위해 사용된다. 마지막으로 채팅창이 열린 상태에서 Shift 키를 누르면 각종 액션 리스트가 뜨는데, 여기서 원하는 동작을 선택하면 해당 액션을 몸으로 실행한다. 채팅만으로 부족하여, 뭔가 몸으로 감정 전달을 하고 싶을 때 사용하자(고맙다는 말을 하면서 동시에 '인사' 액션을 하는 등).



단순 감정 표현 외의 재미있는 동작도 많이 있다

쪽지

상대방이 로그아웃 상태이거나 해서 채팅이 어려울 때는 쪽지라는 의사소통 수단이 있다. 보내고 싶은 상대의 ID나 캐릭터 명을 선택한 후, 제목과 메시지를 적어서 보내는 방식이다. 친구 리스트에 상대방이 있다면 리스트에서 선택하여 쪽지 메뉴를 통해 보내면 된다. 쪽지가 도착하면 화면 우측 상단에 편지 마크가 뜨니 참고하자.



채팅보다 한 번에 많은 양의 메시지를 보낼 수 있다

친구 리스트

게임을 하다가 만난 마음에 드는 헌터를 친구로 등록할 수 있다. 해당 캐릭터에게 접근해서 결정 버튼을 누르면 뜨는 메뉴를 통해 추가할 수도 있고, ID나 캐릭터 이름으로 검색한 후 상대방을 찾아서 친구 등록을 할 수도 있다(단, 이 경우 상대방이 로그인 상태여야 한다). 최대 50명까지 등록 가능하다.

친구 등록을 하고 나면 리스트를 통해 언제든지 친구의 현황을 파악할 수 있으며, 특히 중요한 것은 '이동' 메뉴를 통해 해당 친구가 있는 곳으로 바로 워프할 수 있다는 것이다. 친구가 어디에 있는지를 일일이 물어보고 힘들여 갈 필요 없이, '이동' 커맨드를 선택해 한 번에 친구의 곁으로 날아가도록 하자.



가장 중요한 커맨드. 이동

민폐 리스트

친구 리스트와는 반대로, 같이 게임을 하기 싫은 상대를 발견하면 민폐 리스트에 추가할 수 있다. 민폐 리스트에 등록된 상대방 헌터는, 민폐 리스트를 등록한 헌터를 검색하거나 그 헌터가 있는 곳으로 이동할 수 없게 된다.



이 리스트에 1명도 들어가지 않는 것이 이상적이겠지만…

수렵단

수렵단이란?

몬스터 헌터 프론티어 온라인에서는 유저들끼리 모여서 이루는 집단을 '수렵단'이라 칭한다. 즉, 일반 MMORPG의 '길드'와 같은 개념이라고 생각하면 무방하다(이 게임에서의 '길드'는 헌터들에게 퀘스트를 부여하는 NPC측 조직임에 유의하자). 수렵단에 소속되게 되면 메뉴 화면의 '수렵단' 항목을 통해 같은 단원들을 검색하거나 단원들이 있는 곳으로 이동할 수 있는 등, 친구 리스트보다 편리하게 인맥 관리를 할 수 있게 된다.

수렵단원 리스트에서 맨 위의 금관으로 표시된 사람이 수렵단장이며, 그 아래 은관이 부 수렵단장이다. 부 수렵단장은 수렵단장이 해임되었을 때 1순위로 차기 수렵단장이 된다는 것 외에는 아무런 의미가 없는 상징적인 자리이며, 단원들의 가입 처리나 제명 등이 가능한 수렵단장에게 모든 권한이 집중되어 있다.



수렵단 메뉴. 수렵단장과 단원 간에 사용할 수 있는 명령어가 조금 다르다

수렵단 생성 및 가입

수렵단에 소속되는 방법은 두 가지. 스스로 수렵단을 만들거나, 다른 사람이 만들어 놓은 수렵단에 가입하는 것이다. 우선 수렵단을 만들기 위해서는 메제포르타 광장의 수렵단 사무실로 가서 '수렵단 작성' 커맨드를 선택한 후 수렵단 명칭을 정하면 된다(단, 헌터 랭크 5 이상의 헌터만이 수렵단을 만들 수 있다).



이곳이 수렵단 사무소

수렵단에 가입하기 위해서는 마찬가지로 메제포르타 광장의 수렵단 사무실로 가서, '수렵단 표시' 커맨드를 선택하면 된다. 수렵단 표시 조건에는 단장의 ID, 이름, 수렵단 컨셉, 랭크 등등의 다양한 항목이 있으므로, 원하는 수렵단을 검색한 후 찾아서 가입 신청을 보내면 된다.

가입 신청이 들어가면 해당 수렵단장의 수렵단 메뉴에 '신규 가입 요청' 마크가 뜬다. 수렵단장이 이 항목을 보고 가입 허가를 하면 그 헌터가 해당 수렵단에 가입이 되는 것이다.

수렵단의 성장

수렵단이 생성되면 해당 수렵단의 랭크는 0이다. 이 상태에서는 단지 수렵단이 존재하며 수렵단원 리스트를 열람할 수 있을 뿐, 아무런 기능이 없는 수렵단일 뿐이다. 수렵단의 기능이 추가되기 위해서는 랭크를 올려야 하는데, 랭크는 수렵단원들의 RP 기부를 통해 이루어진다.

RP 란 각헌터에게 플레이 시간 30분마다 1 포인트씩 쌓이는 고유의 수치인데, 이 포인트는 다른 용도는 아무것도 없이, 오로지 수렵단에 기부를 하기 위해서만 존재하는 포인트이다. 수렵단에 가입되어 있는 상태에서 수렵단 사무실로 가면 '포인트 기부' 라는 커맨드를 고를 수 있게 된다. 이 커맨드를 고른 후 자신이 가진 RP를 기부하면 그것이 수렵단의 RP가 되는 것이다.



어차피 다른 곳에는 쓰이지도 않는 포인트이므로, 수시로 기부해서 수렵단 성장에 기여하도록 하자

수렵단의 RP가 일정치를 넘을 때마다 랭크가 올라가며, 랭크에 따른 혜택이 하나씩 생겨나게 되어 있다. 수렵단 랭크에 따른 RP 및 혜택 목록은 아래와 같다. 참고로 각종 혜택은 매주 수요일 정기점검이 끝난 후에 반영된다. 즉, 목요일 밤에 수렵단 랭크가 3이 되었다 해도, 수렵단실이 생기는 것은 다음 주 수요일 정기점검 후라는 의미다.

수렵단 랭크	RP	혜택
1	3500	수렵단 컨셉 편집 가능
2	6000	수렵단실 Lv 1 / 공용 아이템 박스 100칸
3	8500	수렵단 상점 / 수렵단원 상한 +10명
4	11000	수렵단 퀘스트 수주 가능 / 수렵단실에서 식사 가능
5	13500	수렵단 푸기
6	16000	수렵단 푸기의 옷 갈아 입히기 가능
7	20000	수렵단실 Lv 2 / 공용 아이템 박스 200칸 / 수렵단원 상한 +10명
8	24000	수렵단 푸기 옷 4종 추가
9	28000	수렵단 푸기 옷 2종 추가
10	33000	수렵단실 Lv 3 / 공용 아이템 박스 300칸 / 수렵단원 상한 +10명
11	38000	수렵단 푸기 추가
12	43000	수렵단 푸기 추가

수렵단 시설 이용 방법

수렵단 랭크 업의 혜택 중 가장 핵심이 되는 것은, 일정 랭크 이상 수렵단이 성장하면 그 수렵단만의 공간인 '수렵단실' 로 갈 수 있다는 것. 수렵단실로 가는 방법은 수렵단 사무소에서 '수렵단실로' 커맨드를 선택하거나, 메제포르타 광장의 가장 남쪽으로 이동해서 '수렵단실로 간다' 커맨드를 선택하면 된다. 이 수렵단실은 단원들끼리 모여서 놀 수 있다는 상징적인 의미 외에도, 수렵단 실에서만 받을 수 있는 수렵단 전용 퀘스트를 즐길 수 있다는 중요한 의의가 있다. 즉, 수렵단에 들지 않은 헌터들에 비해 보다 많은 퀘스트를 즐길 수 있다는 것이고, 이는 곧 보다 다양한 소재를 얻어 다양한 장비를 만들 수 있음을 의미한다.



랭크 3 이상의 수렵단이 보유할 수 있는 수렵단실의 위풍당당한 모습

우선 수렵단 공용 박스는 문자 그대로 수렵단원들이 모두 공통으로 넣고 뺄 수 있는 박스를 의미하는데, 장비 아이템이 아닌 레어도 3 이하의 아이템만 넣고 뺄 수 있는 박스이다. 한 번 넣은 아이템은 아무런 제약 없이 누구나 뺄 수 있는데다, 누가 가져갔는지 확인할 방법이 없으므로, 없어져도 좋은 아이템만 넣어 두도록 하자.



수렵단 박스에 남아도는 소모품이나 레어도가 낮은 소재를 넣어두면, 저 랭크의 단원이 매우 유용하게 사용할 수 있다

수렵단 상점은 일반 상점에서 팔지 않는 레벨 3의 탄이나 함정 등도 판매하는 유용한 시설이다. 그리고 일일 아이템 커맨드를 선택하면 하루에 한 번씩 소모품을 랜덤으로 무상 제공한다(엑스트라 코스일 경우 2배!). 따라서 특별한 일이 없더라도 하루에 한 번씩 수렵단 상점에서 일일 아이템을 챙기는 것이 좋다.



일일 아이템은 대부분 싸구려 소모품이지만, 가끔 대박 아이템을 주기도 한다

마지막으로 수렵단 푸기는 수렵단실에서 어슬렁거리는 애완용 돼지를 말하는데, 단지 귀여운 애완동물만이 아니라, 단원들에게 유용한 효과를 제공하기도 하는 효자 동물이다. 우선 푸기를 선택했을 때 뜨는 메뉴 중 '머리를 쓰다듬는다' 를 선택한 후, 고기 굽는 타이밍과 같은 타이밍에 맞춰 선택 버튼을 누르면 푸기가 기뻐한다. 이 기뻐하는 리액션을 5회 연속으로 볼 때마다, 수렵단 상점의 판매 가격이 5%씩 할인되므로 애용해 주자(최대 20%까지 할인 가능).

그리고 '먹이를 주다' 명령어를 선택하면 현재 인벤토리에 소지 중인 식재료 아이템 중 하나를 골라서 푸기의 먹이로 줄 수 있다. 먹이를 먹은 푸기는 랜덤으로 스킬을 발동시켜 주는데, 어떤 스킬이 뜨느냐는 푸기에게 입힌 옷에 의해 결정된다. 곳에 따른 스킬의 종류는 아래 표를 참조하자.



기뻐하는 수렵단 푸기



푸기 스킬이 발동했다!



WEAPON 무기

전투에서 이기기 위해서는 나를 알고 적을 알아야 한다.
우선은 플레이어의 공격 수단인 무기에 대해 살펴 보자.

무기체계

몬스터 헌터 프론티어 온라인의 캐릭터에게는, 일반 RPG에 흔히 있는 직업(클래스)이라는 개념이 없다. 남녀의 차이도 외형만 달라질 뿐, 능력 면에서는 아무런 차이가 없는 것이다. 단, 그 캐릭터인 헌터가 어떤 무기를 사용하느냐에 따라, (흡사 다른 직업이 된 것만큼이나) 플레이 스타일이 완전히 달라진다.

묵직한 대검을 들고 나가면 한 방의 위력이 강렬한 전사가 될 수 있고, 서포트 성격이 강한 수렵피리를 들고 나가면 파티원을 보조하는 힐러가 될 수 있으며, 보우건을 들고 나가면 원거리 공격이 가능한 클래스가 되는 것이다.

물론 하나의 무기에 숙달되려면 꽤나 많은 연습이 필요해서 처음에는 시행착오가 많을 것이다. 하지만 모든 무기를 능숙하게 다룰 수 있게 되면, 사냥 패턴이 더욱 다채로워져서 보다 재미있는 수렵생활을 즐길 수 있을 것이다.



이 상태에서…



무기만 바꿔줘도 전혀 다른 플레이를 즐길 수 있다

검사와 건너

이 게임의 무기 카테고리는 총 11종류가 구비되어 있지만, 스타일에 따라 크게 분류하자면 '검사용 무기'와 '건너용 무기' 두 종류로 나눌 수 있다(검사는 말 그대로 직접 전투를 하는 근접전 스타일이고, 건너는 원거리 사격 스타일).



이렇게 검사용 무기와 방어구를 장착하고 있는 상태에서



건너용 무기로 바꿔 장착하게 되면 검사용 방어구가 강제로 다 벗겨지므로 주의

검사용 무기로는 대검, 태도, 한손검, 쌍검, 해머, 수렵피리, 랜스, 건랜스가 있고, 건너용 무기로는 라이트 보우건, 헤비 보우건, 활이 구비되어 있다. 검사, 건너 여부에 따라 착용할 수 있는 방어구가 달라지므로 참조하도록 하자.

절단 / 타격 / 탄 판정

헌터가 무기를 이용해서 하는 공격의 판정은 세 종류로 구분할 수 있다. '절단'은 말 그대로 베는 무기를 말하는 것이고, '타격'은 두들겨 패는 무기를 의미한다. 마지막으로 탄은 탄환이나 화살을 쏘는 공격을 의미하는데, 모든 건너 무기가 여기에 속한다. 하나의 무기는 하나의 판정만을 가지는 것이 원칙이지만, 랜스의 경우만 예외적으로 절단과 타격 중 데미지가 큰 쪽의 판정이 들어가며, 활의 경우 근접 휘두르기 공격에 절단 판정이 있다.

몬스터의 각 부위를 공격했을 때, 데미지가 들어가는 정도는 이 공격 판정에 따라 달라진다. 예를 들면 머리에 타격 공격이 잘 먹히는 몬스터가 있지만, 그 부위에 절단 공격을 하면 데미지가 거의 들어가지 않는 경우가 존재하는 것이다. 또한 비룡의 꼬리는 절단 판정으로만 자를 수 있는 등, 부위 파괴가 가능한 판정이 정해진 경우도 있다. 각 몬스터의 부위 별 육질 및 부위 파괴 정보는 몬스터 공략 부분을 참조하고, 여기서는 각 무기가 어떤 속성을 가졌는지를 기억해 두도록 하자.



절단 속성의 공격(대검, 태도, 한손검, 쌍검, 랜스, 건랜스)



타격 속성의 공격(해머, 수렵피리, 랜스)



탄 속성의 공격(라이트 보우건, 헤비 보우건, 활)

무기의 생산

무기를 생산하려면 돈도르마 거리에 있는 무기 공방으로 가야 한다. 무기 공방으로 가서 생산하고 싶은 카테고리의 무기를 고르면 목록이 뜨는데, 그 목록에서 원하는 무기를 골라서 돈과 소재를 주고 생산하면 된다. 처음에는 목록에 무기가 얼마 없지만, 사냥을 거듭하면서 새로운 소재를 얻을 때마다 목록의 무기도 갱신된다.



무기를 만드는 데 필요한 소재가 이렇게 표시되는데, 모자란 소재는 회색으로 구분된다

무기의 강화

무기 공방의 '무기 강화' 메뉴를 통해, 생산한 무기를 무기 트리에 따라 새로운 무기로 강화해 나갈 수 있다. 무기 강화 역시 생산과 마찬가지로 돈과 소재가 필요하며, 경우에 따라서는 여러 갈래 중 하나로 강화 루트를 선택해야 하는 경우가 있다. 무기 강화 트리는 무기 리스트 부분을 참조하자.



어느 쪽으로 강화할 것인가? 고민되는 일이 아닐 수 없다!

보우건의 강화

보우건의 경우에는 다른 무기와는 달리 무기 트리에 의한 강화가 아닌 자체 레벨 업 방식으로 강화를 하게 된다. 처음 생산한 보우건의 레벨은 1이며, 돈을 지불하여 강화하면 최대 레벨 5까지 상승하게 된다. 강화 시에는 공격력이 올라가며, 탄속과 사격 정밀도도 좋아진다. 추가적으로 보우건은 돈을 지불하여 배럴이나 스코프 등을 달 수 있는데, 그 내용은 아래와 같다.

▶보우건 장착 장비

롱 배럴	총알 사정거리와 조준 정확도가 올라감 라이트 보우건에만 장착할 수 있는 장치 사일런트와 동시 장착 불가능
소음기	발사시 소리가 줄어들어 잘 들키지 않게됨 라이트 보우건에만 장착할 수 있는 장치 롱 배럴과 동시 장착 불가능
파워 배럴	총알의 위력과 조준 정확도가 올라감 헤비 보우건에만 장착할 수 있는 장치 실드와 동시 장착 불가능
실드	자동 가드가 되는 실드가 장착됨 헤비 보우건에만 장착할 수 있는 장치 파워 배럴과 동시 장착 불가능
가변배율 스코프	스코프 모드 시 배율이 두 단계로 늘어난다



헤비 보우건에는 실드와 파워 배럴 중 한 가지만 달 수 있다. 이 역시 실로 고민되는 일이 아닐 수 없다!

무기관련능력치

무기에 붙은 능력치의 의미와 계산식, 활용법 등을 알아보자.

공격력

가장 먼저 눈에 들어오는 수치가 바로 무기의 공격력으로, 문자 그대로 공격 시에 입힐 수 있는 물리 데미지를 나타낸다. 물론 데미지 계산 공식은 따로 있어서, 무기 공격력에 쓰인 숫자만큼 그대로 데미지가 들어가는 것은 아니다(데미지 공식에 대해서는 뒤에 따로 설명하겠다).

속성치

물리 데미지 외에도 불, 물, 번개, 얼음, 용의 5가지 속성 중 하나가 추가로 붙은 무기가 있다. 각 몬스터가 어떤 속성의 공격에 약한지를 파악한 후, 해당 속성이 붙은 무기로 공략한다면 더욱 효과적으로 몬스터를 쓰러뜨릴 수 있을 것이다.



불 속성 공격 이펙트



물 속성 공격 이펙트



번개 속성 공격 이펙트



얼음 속성 공격 이펙트



용 속성 공격 이펙트

상태이상 축적치

속성 외에도 마비, 수면, 독의 3가지 상태 이상 공격 중 하나가 붙어있는 무기도 있다. 말 그대로 해당 무기의 공격에는 상태 이상 효과가 추가되는 것이다. 공격이 명중하여 상태 이상 이펙트가 떴을 때, 무기 정보에 표시된 수치의 10%만큼 축적치가 몬스터에게 적용된다. 예를 들어 독 축적치 200이 붙어있는 '하이드라 바이트'로 공격했을 경우, 1대 당 독 축적치가 20씩 올라가는 것이다. 단, 공격이 명중했을 때 100% 상태 이상 축적치가 부여되는 것이 아니라, 상태이상 이펙트가 떴을 때만 축적치가 올라간다.



독 공격 이펙트



마비 공격 이펙트



수면 공격 이펙트

예리도

무기에는 하양 → 파랑 → 녹색 → 노랑 → 주황 → 빨강 순으로 예리도라는 것이 설정되어 있고, 하양으로 갈수록 예리함을, 빨강으로 갈수록 무뎌짐을 의미한다. 퀘스트 시작시 무기마다 책정된 예리도가 가장 높은 상태로 시작하지만, 무기를 사용할수록 점점 예리도가 떨어져 무뎌지게 된다(예리도는 퀘스트 중에 숫돌 등의 아이템을 사용하여 회복할 수 있음).

무기 별로 최종 예리도 및 각 예리도 단계의 게이지 길이가 다르게 설정되어 있어, 어떤 무기는 파록색 예리도가 긴 반면, 어떤 무기는 초록색 예리도 이상 올라가지 않는 것도 있다. 예리도가 높을수록 몬스터 공격시 잘 튕기지 않게 되고 각종 공격력도 상승하므로, 공격력이나 속성치와 함께 예리도도 중요한 선택의 요소 중 하나라고 할 수 있다.



육질이 단단한 몬스터에게 녹색 예리 상태에서 공격을 하면 이렇게 무기가 튕겨 빈틈이 노출되게 된다



하지만 파란색 예리 상태에서 공격을 하면 튕기지 않고 무기가 들어가서 원활한 공격을 할 수 있다. 물론 데미지도 이쪽이 높다

▶물리공격의 예리도 보정

하양	1.4배
파랑	1.25배
녹색	1.125배
노랑	1.0배
주황	0.75배
빨강	0.5배

▶속성공격의 예리도 보정

하양	1.125배
파랑	1.0625배
녹색	1.0배
노랑	0.75배
주황	0.5배
빨강	0.25배

회심 / 역회심

무기에 따라서 일정 확률로 회심이 붙어있는 것이 있는데, 이 확률만큼 크리티컬이 발생한다는 의미이다. 예를 들어 회심이 20%가 붙은 무기로 공격할 경우, 20%의 확률로 회심 이펙트가 발동하면서 공격의 데미지가 1.25배로 늘어나는 것이다. 반대로 회심에 마이너스가 붙은 무기도 있는데, 이런 무기의 경우 확률에 의해 역회심 이펙트가 발생하며 데미지가 0.75배로 감소한다.

결국 같은 공격력의 무기라도 회심과 역회심 여부에 따라 평균 데미지가 변하므로, 무기를 고를 때는 회심 여부도 함께 체크하도록 하자. 참고로 속성 공격이나 상태이상 공격은 회심의 영향을 받지 않는다. 오로지 물리 공격력만 회심의 영향을 받게 되니 유의하자.



회심 이펙트(붉은색의 강렬한 타격 효과)



역회심 이펙트(보라색의 힘 빠지는 타격 효과)

슬롯

무기에 뚫린 슬롯은 장식품이라는 보조 아이템을 끼우는 데 사용된다. 장식품의 용도는 스킬 포인트를 추가하는 것인데, 스킬이나 장식품에 대해서는 방어구 챕터를 참조하자.



물론 많이 뚫려있을수록 좋지만, 방어구에 비해서는 중요도가 높지 않다. 무기 선택 기준에서는 가장 뒷전으로 고려해도 상관없다

포격레벨 / 악보 / 장전 / 반동 / 사용 가능 탄 / 사용 가능 병

포격 레벨은 건랜스가 발사하는 포격의 형태와 위력 단계를 나타내는 것이며, 악보는 해당 수렵피리가 연주할 수 있는 음표의 종류를 나타낸다.

장전은 보우건의 총알 장전 속도를, 반동은 보우건의 발사 시 빈틈을 나타낸다. 그리고 장착 가능 병은 해당 활에 끼울 수 있는 병의 종류를 나타낸다.

자세한 내용은 각 무기의 조작법 공략 부분을 참조하자.

무기공격데미지공식

헌터의 무기 공격이 몬스터에게 입히는 데미지 공식은 아래와 같다.

몬스터가 입는 데미지 = (물리 데미지 + 속성 데미지) x 몬스터의 방어율 x 분노 보정
물리 데미지 = {(무기 공격력 ÷ 무기 배율) + 아이템 버프 효과 + 공격력 업 스킬 효과} x 저력 효과 x 피리 버프 효과 x 동작 배율 x 예리 보정 x 몬스터의 육질
속성 데미지 = (무기 속성치 ÷ 10) x 예리 보정 x 몬스터의 육질

물리 데미지

우선 무기 배율은 해당 무기 카테고리마다 정해진 값이다. 무기에 표시된 공격력에서 무기 배율을 나눠준 값을 기본으로 데미지 계산을 시작하게 되는데, 괴력의 씨앗 등 공격력 상승에 관계된 아이템이나, 공격력 업 스킬의 상승치는 우선 이 값에서 더해진다. 그리고 같은 카테고리의 무기라 해도 동작마다 배율이 각각 설정되어 있다. 해당 동작의 데미지는 앞서 계산한 기본 값에서 동작 배율을 곱해주면 된다.

예를 들어 대검의 경우 무기 배율이 4.8이고 수직 베기의 동작 배율은 0.48이다. 그러므로 공격력이 816인 대검 지크린데로 수직 베기를 했을 경우, 기본 데미지는 (816 ÷ 4.8) x 0.48 =81이 된다.

※몬스터헌터의 모든 계산결과값에서 소수점 이하는 버린다.

▶각 무기의 무기배율

대검 / 태도	4.8	한손검 / 쌍검	1.4
해머 / 수렵피리	5.2	랜스 / 건랜스	2.3
보우건 / 활	1.2		

그리고 여기에 예리도에 따른 보정이 추가되고, 몬스터의 종류와 부위에 따라 데미지를 받는 육질이 다르므로 그 값도 곱해주어야 한다. 예를 들어 얀쿡의 경우 머리에는 절단 공격이 50% 들어가고, 다리에는 25%가 들어가므로, 얀쿡의 머리에 지크린데 수직 베기를 했을 경우에는 데미지가 40이 들어가고, 다리에 했을 경우에는 20의 데미지가 들어가는 것이다(예리도 노란색 기준).



가장 데미지가 많이 들어가는 육질 부위를 집중적으로 노리자!

속성 데미지



속성 데미지는 무기에 표시된 속성 공격력의 10%에서 예리도와 육질을 곱해주면 된다. 예를 들어 불 속성이 260이 붙은 '번 엣지'로 게료스를 공격할 경우, 불 속성 육질이 50%인 머리에는 한 발당 속성 데미지가 260 x 0.1 x 0.5 = 13씩 들어가고, 불 속성 육질이 30%인 날개에는 260 x 0.1 x 0.3 = 7씩 들어가는 것이다.

물리 데미지와는 달리 동작과는 상관없이 어떤 동작이든 똑같이 들어간다는 점이 특징. 따라서 속성 데미지는 동작 횟수가 많은 한손검이나 쌍검 등이 유리한 편이다

최종 데미지

위의 식대로 계산한 물리 데미지와 속성 데미지를 더한 후, 마지막으로 퀘스트의 난이도에 따라 지정되어 있는 몬스터의 방어율과 분노 여부에 따른 보정치를 곱해주면 최종적인 데미지 수치가 나온다.

방어율이란 퀘스트의 난이도에 따라 각 몬스터에 설정되어 있는 수치인데, 퀘스트의 난이도가 높을수록 낮게 설정되어 있다. 예를 들어 얀쿡의 경우 육질 자체는 하위나 상위나 다르지 않지만, 방어율이 각각 0.9와 0.7로 설정되어 있어 최종 데미지가 20% 차이가 나게 되는 것이다.

그리고 몬스터에 따라 분노하게 되면 방어율이 변화하는 경우가 있는데, 이 경우에도 값을 곱해준다. 예를 들어 리오레우스의 경우 분노 시에 데미지가 0.9배 밖에 들어가지 않지만, 볼가노스의 경우 오히려 분노 시에는 데미지가 1.1배로 더 들어간다.



대부분의 경우 분노 시에 방어율이 상승한다. 예외는 가노토토스, 볼가노스, 게료스

각 무기 공략에 앞서

다음 페이지부터 각 무기의 세부 공략에 들어간다. 무기의 각 동작 단위로 기본 공략을 해 나가게 되는데(조작법은 디폴트 설정 기준), 각 동작 설명에 붙은 속성에 대한 내용은 아래와 같다.

발도공격

무기를 뽑은 상태일 때는 키보드나 아날로그 오른쪽 스틱의 조작을 통해 4가지 이상의 동작을 사용할 수 있다. 하지만 무기를 넣은 상태에서 이 조작을 하게 되면, 어떤 조작을 하던 무조건 '발도 공격'이 나가므로 주의하자. 참고로 아날로그 왼쪽 스틱 중립, 혹은 키보드와 마우스의 이동 관련 조작을 하지 않은 상태에서 조작을 하면 발도 공격이 아닌 '발도' 자세가 된다(공격 판정 없음).



무기를 뽑은 상태에서 아날로그 스틱을 위로 조작하면 내려 베기가 나가는 한손검



하지만 무기를 넣은 상태에서 같은 조작을 하면 점프 베기가 나간다(다른 조작을 해도 마찬가지)

공격의 조작법과 연계

앞서 설명한 바와 같이, 각 동작에 붙은 조작법은 모두 무기를 뽑은 상태에서의 조작이다. 그리고 각 동작은 연속 입력을 통해 연속기가 나가는 경우가 있는데, 연계 가능한 동작 간을 화살표 표시로 연결해 두었으니 참고하도록 하자.

아군 날리기 판정

파티원의 공격을 받게 되면 체력은 소모되지 않지만, 공격을 받은 데미지 모션이 나오게 되고 빈틈이 생긴다. 이러한 점은 모든 공격 동작이 동일하지만, 그 중에서 특히 파티원을 멀리 날려서 쓰러뜨려 버리는 판정의 공격이 존재하는데, 이것이 아군 날리기 판정 공격이다. 파티 플레이 시에는 특히 이런 공격을 아군이 인접해 있는 곳에서 쓰지 않도록 주의하자.



아군 날리기 판정이 있는 공격은 이렇게 아군을 날려 버려서 민폐를 끼친다

슈퍼 아머 / 풍압 무시

슈퍼 아머란 맞았을 때의 빈틈이 무시되며, 용풍압을 제외한 풍압(소)와 풍압(대)를 무효화시키는 기능을 일컫는다(단, 맞고 아파하는 동작이 없어질 뿐, 체력은 닳는다). 앞서 언급한 바와 같이 아군의 공격을 받게 되면 빈틈이 생기는데, 그러한 아군의 공격으로 인한 비틀거림도 없애준다. 단, 이것은 '맞고 날아가지 않는 공격'에 한정되므로, 아군 날리기 판정이 있는 다른 헌터의 공격이나, 비룡의 돌진 등 맞고 쓰러지는 적의 공격에는 해당 사항이 없다. 동작 중에는 슈퍼 아머 판정에서 '풍압 무시' 효과만 있는 판정도 있다.



평소에는 비룡의 다리에 채이면 이렇게 쓰러지지만



슈퍼 아머 판정이 있는 공격 중에 채이면 아무 일 없다는 듯이 서 있다

튕김 무시 공격

몬스터의 육질은 각각 어느 이하의 예리도가 되면 칼날을 튕기게끔 되어 있다. 하지만 무기 공격 동작 중 일부는 그러한 예리도를 무시하고 튕기지 않고 공격이 들어가는 것이 있다. 튕김 무시 공격이란 바로 그러한 속성의 공격을 말한다. 단, 예리도 감소는 튕겼을 때의 수치로 처리되는 주의.





그라비모스의 목 부위는 녹색 예리 해머 공격을 튕기지만 차지 공격은 튕김 판정을 무시한다



ARMOR
방어구

몬스터의 공격에 대한 피해를 줄일 뿐만 아니라, 공격을 도와주기도 하는 방어구 시스템에 대해 살펴 보자.

방어구의 구성

방어구는 머리, 가슴, 팔, 허리, 다리의 5가지 부위로 구성되어 있으며, 각 부위 별로 하나의 방어구를 장착할 수 있게 되어 있다. 일반적으로 대부분의 방어구는 다섯 부위가 모두 모여 하나의 '세트'를 이루는데, 아래 사진처럼 해당 세트를 모두 갖추어 입는 것이 일반적인 방어구 장착 세팅이라 할 수 있다.

하지만 방어구를 반드시 세트로 갖추어 입어야 할 필요는 없다. 다음 사진처럼 각각의 세트에서 한 파츠씩 가져와서 방어구를 구성하는 것도 가능하다. 이 경우 외모의 통일성이 떨어지기는 하지만, 조합하기에 따라서는 세트 이상으로 유용한 효과를 발휘할 수 있게 되기도 한다.

세트를 갖추건, 조합을 하건 고려해야 할 점은 바로 방어구 파츠의 각종 능력치. 방어구 파츠에 붙은 각종 수치에 대해 알아본 후, 스스로 중요하다고 생각하는 컨셉에 맞는 방어구 세팅을 만들어 보자.



디아브로스 소재로 만든 디아브로 세트를 모두 갖추어 입은 모습



각각 다른 세트에서 방어구 파츠를 조합하여 장착한 모습의 예

검사용 방어구와 건너용 방어구

방어구 데이터를 보면 '검사 전용'과 '건너 전용'이 따로 구분되어 있는 것을 볼 수 있다. 앞서 무기 공략 부분에서 언급했듯이 어떤 무기를 장착했느냐에 따라 헌터 타입이 검사와 건너로 나뉘는데, 문자 그대로 검사 전용 방어구의 경우에는 검사 상태에서만, 건너 전용 방어구의 경우에는 건너 상태에서만 장착할 수 있는 것이다.

일반적으로 같은 세트일 경우, 건너용 방어구가 검사용에 비해 방어력이 절반 수준으로 낮은 경우가 대부분이다. 건너의 경우 멀리서 안전하게 쏘는 행동 패턴이기 때문에 밸런스를 맞추기 위한 설정인 것이다. 따로 전용 관련 표시가 없는 방어구는 검사 건너 여부에 상관없이 장착 가능한 것인데, 일반적으로 방어력이 건너 기준으로 설정되어 있는 경우가 많다.



검사용 파츠



건너용 파츠

방어력

각 파츠의 방어력. 문자 그대로 높을수록 몬스터에게 공격 받았을 때의 데미지가 줄어든다. 플레이어의 방어력은 모든 방어구 파츠의 방어력을 더한 값이 되며, 일반적으로 같은 세트의 경우 가슴 파츠의 방어력이 가장 높으며, 머리 파츠의 방어력이 가장 낮다.



즉, 방어구를 조합해서 입을 때
방어력이 낮은 세트의 것을 머리나 팔 부분에 넣으면
방어력 손실을 최대한 줄일 수 있다

공격 받았을 때 플레이어가 입는 데미지 계산식

데미지 = 몬스터의 공격력 - {(몬스터의 공격력 x 방어력의 절반) ÷ (방어력 + 80)}

이 식은 무속성 공격일 경우로, 속성이 붙어있는 경우는 이후 설명할 내성 항목에 의해 한 번 더 계산된다.

위의 식을 방정식을 사용해 약식으로 줄여보면(이 공략집은 수학 참고서가 아니므로 자세한 계산 과정은 생략한다), 방어력이 1일 때는 공격력만큼의 데미지를 온전히 받게 되지만, 방어력 160, 320, 480, 640이 될 때 각각 데미지를 1/2, 1/3, 1/4, 1/5로 줄여준다는 결론이 나온다. 방어력이 1에서 160으로 올랐을 경우에는 데미지 경감률이 무려 50%나 올라가지만, 480에서 640으로 올랐을 경우에는 같은 160 상승이라도 데미지 경감률이 5%밖에 오르지 않는다는 것.

즉, 방어력이 높을수록 데미지도 정비례로 줄어드는 직선 그래프가 아니라, 일정 이상의 방어력이 올라가면 데미지 경감 효과가 점점 미비해지는 곡선 그래프가 그려진다는 결론이 나온다. 대체적으로 방어력 500이 넘어가면 그 이상 큰 데미지 경감 효과를 기대하기 힘들므로, 방어력 500 이상이 확보되면 일단 안심해도 좋다.

내성

방어구에는 방어력 외에도 각 속성에 대한 내성이라는 수치가 존재한다. 몬스터의 공격 중에는 속성이 붙은 공격이 존재하는데, 이러한 속성 공격을 맞았을 경우에는 앞서 설명했던 데미지 계산 공식에서 최종적으로 내성에 의한 증감치를 더 계산한다.

최종 데미지 = 데미지 x {(100 - 해당 속성의 내성) ÷ 100}

예를 들어 불속성을 지닌 리오레우스의 브레스를 맞았을 경우, 화 내성이 0인 경우 데미지를 고스란히 받게 되지만, 화 내성이 20인 경우에는 20% 데미지가 경감되어 80%의 데미지만 받게 되는 것이다. 반대로 화 내성이 -20이라면 120%의 데미지를 받게 된다.

일반적으로 비룡류의 몬스터는 브레스 정도에만 속성이 붙어 있는데(불 브레스는 불속성, 물 브레스는 물속성 등), 브레스는 잘 맞지 않는 공격에 속하므로 내성이 크게 중요한 편은 아니다. 하지만 고룡종의 경우에는 자주 맞는 돌진 등에 용속성이 붙어있으므로, 고룡을 상대할 때는 용 내성에 신경 쓰도록 하자.



용 내성 0인 상태에서 테오의 돌진을 맞았을 때의 데미지



같은 방어력이지만, 용 내성을 30으로 올린 상태에서 테오의 돌진을 맞았을 때의 데미지

슬롯

무기와 마찬가지로 방어구에도 슬롯이 뚫려 있어 장식품을 끼울 수 있다. 장식품의 용도는 스킬 포인트를 추가하는 것인데, 스킬에 대해서는 다음 항목을 참조하자.

스킬

사실 방어구에서는, 방어력이나 내성 같은 숫자보다 이 스킬이 가장 중요하다고 해도 과언이 아니다. 방어구 정보를 보면 각종 스킬의 이름과 함께 +4니 -3이니 하는 스킬 포인트가 붙어있는데, 장착 중인 모든 방어구의 스킬 포인트가 합산되어 스킬 발동 여부가 결정된다. 그리고 스킬을 발동시키기 위해서는 해당 스킬의 스킬 포인트가 일정 수치 이상이 되어야 한다(마이너스 스킬의 경우에는 일정 수치 이하). 대부분의 스킬은 포인트 10 이상부터 발동하기 시작하는데, 일부 스킬은 15나 20 등의 높은 수치에서만 발동하기도 한다.

예를 들어 '달인' 이라는 스킬의 경우 10이 넘어가면 '간파 +1' 이라는 스킬이 발동되는데, 10이 되기 전에는 아무리 달인의 스킬 포인트가 있다 해도 아무런 의미가 없다는 것이다(달인 포인트 9가 있어도 없는 것과 동일하다는 얘기). 또한, 10이 넘어서 '간파 +1' 이 발동되었다면, 10이건 11이건 12건 효과는 모두 '간파 +1' 로 동일하다. 달인 15 포인트 이상이 되어야만 비로소 좀 더 좋은 스킬인 '간파 +2' 가 뜬다.

즉, 스킬 포인트가 몇이건 간에, 헌터에게 영향을 주는 것은 스킬 포인트 화면 아래의 '발동 중인 스킬' 항목에 떠 있는 스킬뿐이라는 것이다. 그러므로 방어구를 세팅할 때는, 최대한 이리저리 짜 맞추어(장식품까지 동원하여) 낭비되는 스킬 포인트 없이 스킬을 띄우는 것이 관건이라고 할 수 있다.



이것저것 스킬 포인트는 잔뜩 붙어있지만, 정작 뜬 스킬은 하나도 없는 나쁜 예



효과적으로 파츠를 조합하면 이렇게 많은 스킬을 띄울 수 있다!

스킬 리스트

여기에서는 전체 스킬 리스트와 스킬 발동 포인트를 간단하게 소개한다. 스킬에 대한 자세한 효과나 활용법은 스킬 공략 부분을 참조하도록 하자.

스킬	포인트	발동 스킬
공격	25	공격력UP[대]
	15	공격력UP[중]
	10	공격력UP[소]
방어	25	방어력+60
	15	방어력+30
	10	방어력+20
	-10	방어력-20
	-15	방어력-30
	-20	방어력-40
달인	20	간파+3
	15	간파+2
	10	간파+1

스킬	포인트	발동 스킬
체력	20	체력+30
	15	체력+20
	10	체력+10
	-10	체력-10
	-15	체력-20
	-20	체력-30
배고픔	15	배고픔 무효
	10	배고픔 반감
	-10	배고픔 배가[소]
	-15	배고픔 배가[대]
스태미나	10	런너
	-10	둔족

스킬	포인트	발동 스킬
기절	20	기절 무효
	10	기절 반감
	-10	기절 배가
독	20	독 무효
	10	독 반감
	-10	독 배가
마비	20	마비 무효
	10	마비 반감
	-10	마비 배가
수면	20	수면 무효
	10	수면 반감
	-10	수면 배가
내설	10	내설
탈취	10	탈취
성대	15	성대 마비독 무효
	10	성대 마비독 반감
내서	15	더위 무효
	10	더위 반감
	-10	더위 배가[소]
	-15	더위 배가[대]
내한	15	추위 무효
	10	추위 반감
	-10	추위 배가[소]
	-15	추위 배가[대]
회복 속도	20	데미지 회복 속도+2
	10	데미지 회복 속도+1
	-10	데미지 회복 속도-1
	-20	데미지 회복 속도-2
회복	10	체력 회복 아이템 강화
	-10	체력 회복 아이템 약화
광역	20	광역화+2
	10	광역화+1
먹보	15	주워 먹기
	10	만복
고기굽기	15	고기굽기 스승
	10	고기굽기 명인
	-10	자칭 고기굽기 달인
효과 지속	10	아이템 사용 강화
	-10	아이템 사용 약화
심판	20	여신의 포옹
	10	여신의 심판
	-10	사신의 심판
	-20	사신의 포옹
풍압	20	용풍압 무효
	15	풍압[대] 무효
	10	풍압[소] 무효
청각 보호	15	고급 귀마개
	10	귀마개
기척	10	은밀
	-10	도발
천리안	15	자동 마킹
	10	탐지
지도	10	지도 상비
투척	10	투척 기술 UP
특수 공격	10	상태 이상 공격 강화
폭탄 강화	10	보머
운반	10	운반의 달인
낚시	10	낚시 명인
홈치기 무효	10	홈치기 무효
자동 방어	10	오토 가드

스킬	포인트	발동 스킬
채집	15	채집+2
	10	채집+1
	-10	채집-1
	-15	채집-2
고속 채집	10	고속 갈무리 & 채집
갈무리	15	갈무리 명인
변덕	15	신의 변덕
	10	정령의 변덕
	-10	악령의 변덕
	-15	악마의 변덕
운기	20	격운
	10	행운
	-10	불운
	-20	재난
조합 성공률	20	조합 성공률+30%
	15	조합 성공률+15%
	10	조합 성공률+10%
	-10	조합 성공률-5%
탄 조합	10	최대 탄수 생산
연금술	10	연금술
회피 성능	20	회피 성능+2
	10	회피 성능+1
저력	15	화사장력+2
	10	화사장력+1
	-15	걱정도 팔자
식사	10	빨리 먹기
	-10	슬로우 라이프
지형	15	지형 데미지 감소[대]
	10	지형 데미지 감소[소]
	-10	지형 데미지 증가[소]
	-15	지형 데미지 증가[대]
몬스터	10	큰 놈 와라!
내진	15	내진
포술사	10	포술사
연마	10	숫돌 사용 고속화
	-10	숫돌 성능 반감
예리	10	명검
	-10	무딘 날
장인	10	예리도+1
가드 성능	20	가드 성능+2
	10	가드 성능+1
	-10	가드 성능-1
	-15	가드 성능-2
통상탄 추가	15	통상탄 전 레벨 추가
	10	통상탄 Lv 1 추가
관통탄 추가	20	관통탄 전 레벨 추가
	15	관통탄 Lv 1&2 추가
	10	관통탄 Lv 1 추가
산탄 추가	20	산탄 전 레벨 추가
	15	산탄 Lv 1&2 추가
	10	산탄 Lv 1 추가
유탄 추가	20	철갑유탄 전 레벨 추가
	15	철갑유탄 Lv 1&2 추가
	10	철갑유탄 Lv 1 추가
확산탄 추가	20	확산탄 전 레벨 추가
	15	확산탄 Lv 1&2 추가
	10	확산탄 Lv 1 추가
통상탄 강화	10	통상탄 & 연사 화살 위력 UP
산탄 강화	10	산탄 & 확산 화살 위력 UP
관통탄 강화	10	관통탄 & 관통 화살 위력 UP

스킬	포인트	발동 스킬
장전	20	장전 속도+3
	15	장전 속도+2
	10	장전 속도+1
	-10	장전 속도-1
장전 수	10	장전 수 UP
반동	15	반동 경감+2
	10	반동 경감+1
정밀 사격	10	손 떨림 DOWN
	-10	손 떨림 UP
연사	10	연사
화 내성	20	화 내성+30
	15	화 내성+20
	10	화 내성+10
	-10	화 내성-10
	-15	화 내성-20
	-20	화 내성-30
수 내성	20	수 내성+30
	15	수 내성+20
	10	수 내성+10
	-10	수 내성-10
	-15	수 내성-20
	-20	수 내성-30

스킬	포인트	발동 스킬
빙 내성	20	빙 내성+30
	15	빙 내성+20
	10	빙 내성+10
	-10	빙 내성-10
	-15	빙 내성-20
	-20	빙 내성-30
뇌 내성	20	뇌 내성+30
	15	뇌 내성+20
	10	뇌 내성+10
	-10	뇌 내성-10
	-15	뇌 내성-20
	-20	뇌 내성-30
용 내성	20	용 내성+30
	15	용 내성+20
	10	용 내성+10
	-10	용 내성-10
	-15	용 내성-20
	-20	용 내성-30
전 내성	20	전 내성+20
	15	전 내성+10
	10	전 내성+5
	-10	전 내성-5
	-15	전 내성-10
	-20	전 내성-20

방어구의 생산

방어구 역시 무기와 마찬가지로 돈과 소재를 주고 생산하게 된다. 새로운 소재를 입수함에 따라 점차 리스트에 많은 방어구들이 뜨게 된다.

방어구의 강화

방어구를 생산한 시점에서는 레벨 1 상태인데, 돈과 소재를 사용하여 레벨을 올릴 수 있다. 레벨이 오를 때마다 방어력이 상승하며, 방어구에 따라 특정 레벨에서 슬롯 수가 늘어나기도 한다. 단, 동일한 방어구의 경우, 레벨이 오른다 해도 스킬 포인트는 변화하지 않는다.

같은 세트의 방어구라 해도 강화 시에 올라가는 방어력과 슬롯 수는 파츠마다 제각각 다르다. 다만 강화 레벨 상한, 강화 소재, 금액은 같은 세트일 경우 완전히 동일하므로, 한 파츠의 강화 소재와 금액을 5배로 곱해주면 해당 세트의 강화 소재와 금액을 쉽게 산출할 수 있다.



레벨 1에서 이렇게 방어력이 빈약했던 방어구가



레벨 7이 되자 방어력이 이만큼!

방어구의 파생

방어구를 강화하다 보면 한 단계 위인 방어구로 파생시킬 수 있는 경우가 있다. 예를 들면 게료스 세트의 방어구를 레벨 3까지 올렸을 경우, 계속해서 게료스 세트 레벨 4로 갈 수도 있지만, 게료스S나 게료스U라는 상위 방어구 중 하나로 파생시킬 수 있다는 것이다.

일반적으로 위의 예시처럼 레벨 3까지 강화를 하면 S나 U 세트로 파생이 되지만, 파생 레벨이 5나 7인 경우도 존재한다(파생이 아예 없는 방어구도 있다). 각 상위 방어구들의 대략적인 특성은 다음과 같다. 자세한 각 방어구들의 특징은 방어구 데이터 부분을 참조하자.

세트	특징
S 세트	방어력이 매우 높지만, 장식품 슬롯 수가 적다
U 세트	장식품 슬롯 수가 매우 낮지만, 방어력이 다소 낮다
F / 괴 세트	레벨 7에서 파생. 스킬과 슬롯은 변화 없고, 방어력만 계속 올릴 수 있다



레벨 3 방어구를 강화하려고 봤더니



S나 U라는 다른 루트로 파생을 할 수 있게 되었다!

장식품

▶장식품의 정의

이 게임은 앞에서 언급했듯이 스킬 포인트가 일정 수치 이상이 되지 않으면 아예 스킬이 발동되지 않는 구조인데, 방어구를 섞어 입다 보면 스킬 포인트가 1이나 2 정도가 모자라서 스킬이 뜨지 않는 안타까운 경우가 자주 발생한다. 이럴 때를 위해 존재하는 것이 장식품이라는 개념으로, 순수하게 스킬 포인트만을 지닌 장비라고 할 수 있다. 무기나 방어구에 뚫려 있는 슬롯을 활용하여 장착 가능.

▶장식품의 구성

장식품의 생산은 무기나 방어구와 마찬가지로 돈과 소재를 이용하게 되며, 각 장식품마다 차지하는 슬롯 수가 다르게 설정되어 있다(최대 3슬롯). 일반적으로 차지하는 슬롯 수가 클수록 고성능 장식품인 경우가 많고, 그만큼 제작 난이도도 높아진다.

▶장식품의 활용

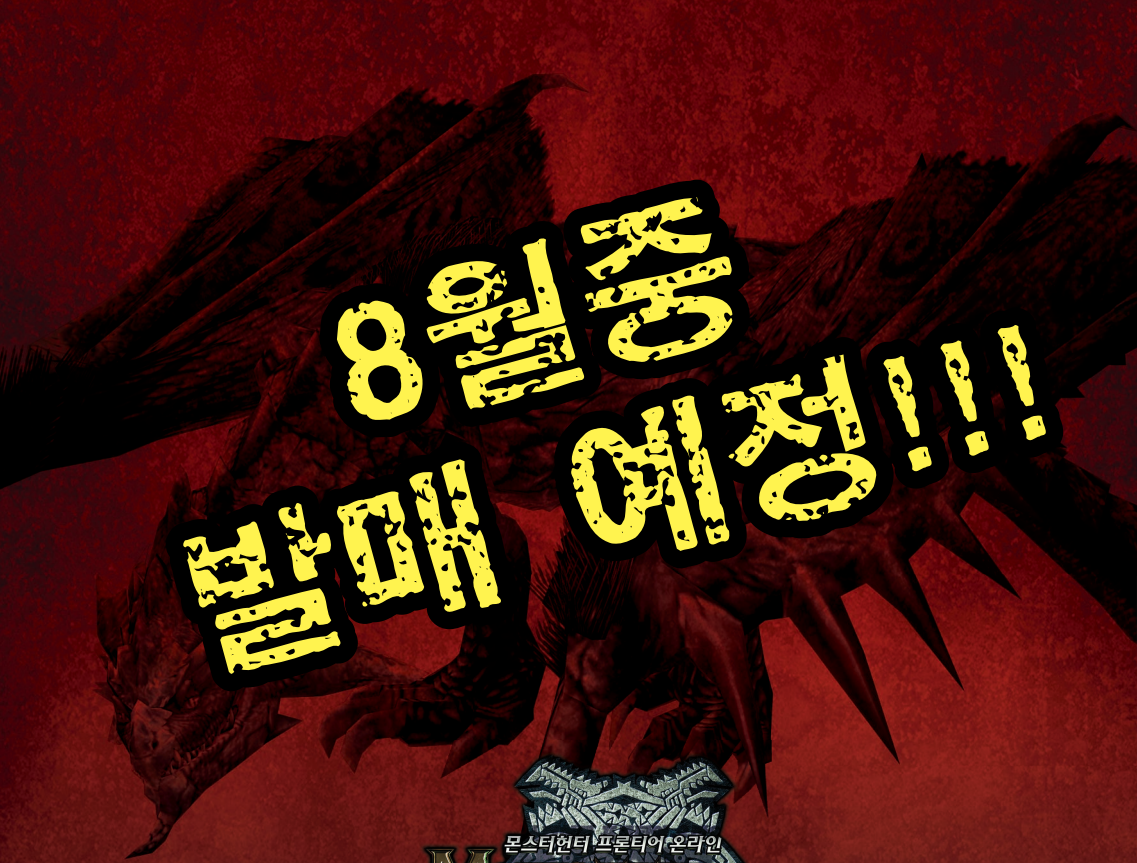
일반적으로 장식품은 방어구 세팅에서 다소 모자란 스킬 포인트 부분을 보충하여, 미발동 상태의 스킬을 띄우거나, 보다 강한 스킬을 띄우는 데 사용한다. 예를 들어 쿡 세트를 갖춰서 입으면 간파1, 공격력UP[소], 채집+1, 방어-20 스킬들이 뜨는데, 여기서 달인주, 괴력주, 채집주, 천수주를 1개씩만 장착해 주면 간파+2, 공격력UP[중], 채집+2로 스킬이 파워업한다. 게다가 마이너스 스킬인 방어-20 역시, 방어주를 1개만 장착해 주면 지울 수 있다. 장식품 몇 개로 인해 스킬 세팅이 대폭 훌륭해지는 것이다. 이러한 예시는 방어구를 조합해서 입을수록 무궁무진하게 늘어나므로, 자신의 취향에 맞게 방어구와 장식품을 조합해서 효율적인 스킬 세팅을 즐겨 보도록 하자.



다 좋은데 마이너스 스킬이 눈에 거슬린다



장식품 하나로 간단하게 해결!



8월중 발매 예정!!!

몬스터헌터 프론티어 온라인

MONSTER HUNTER Frontier

OFFICIAL GUIDE BOOK

G-BOX 가이드 시리즈 01

쾌적한 헌팅 라이프를 위한 최고의 전문 수렵서!

CAPCOM Hangame

© CAPCOM CO., LTD.2007,2008 All Right Reserved. DISTRIBUTED BY NHN Corp.

가격 : 14,000원