
STARFARER FLIGHT ACADEMY · 한국어

STARFARER 통합 파일럿 설명서

비행, 전투, 탐사, 무역과 길드 운영을 순서대로 익히는 학습형 안내서

제작일 · 2026년 10월 7일 · playstarfarer.com

목차

1. 달란트 · 게임 화폐	11. 비행 및 전투 조작
2. 파일럿 면허 · 실전 비행 필수	12. 딥 스페이스 · 기본 진행
3. 레이스 보상	13. 딥 스페이스 현장 규칙
4. 격납고와 상점	14. CSTA 수송선 계약
5. 도색 상점 · 버튼 안내	15. 길드 운영 안내
6. 게임 모드	16. 길드 보급 경제 한눈에 보기
7. 실제 화면으로 보는 메뉴와 조작	17. 은하 진영
8. 랜딩 화면 · 카드별 기능	18. 기체도감 1 / 5
9. 현재 조종석 · 계기판 안내	19. 광물도감 1 / 3
10. 파일럿 진급 · 누적 포인트	

달란트 · 게임 화폐

- 달란트 · 게임 화폐

레이스 순위와 미사일 명중 보상으로 TALENTS를 획득합니다. 상점의 기체 구매와 격납고의 기체 강화에 사용할 수 있습니다.

파일럿 면허 · 실전 비행 필수

- **1 · 훈련 완료**

훈련에는 면허가 필요하지 않습니다. 첫 훈련 비행을 완료하면 면허 준비 지원금이 한 번 지급되어 해당 비행의 총보상이 500 T가 됩니다.

- **2 · 면허 발급 · 500 T**

파일럿 면허 카드에서 면허 발급을 선택하세요. 면허는 실제 시간으로 30일 동안 유효합니다.

- **3 · 내 사진으로 3D 파일럿 다크폴 만들기**

파일럿 면허증의 사진 업로드를 누르고 얼굴이 정면으로 선명하게 나온 사진을 선택하세요. AI가 알아볼 수 있는 얼굴 특징을 유지하여 SF풍 3D 파일럿 초상화를 만들고 면허증과 공개 파일럿 프로필에 반영합니다. 새 사진을 등록하면 면허증의 인물 정보가 변경되므로 수송 계약 전에는 면허를 갱신해야 합니다.

- **4 · 실전 모드 입장**

SORTIE 레이싱, 실전 전투, DEEP SPACE, 무역·호위·해적 계약에는 유효한 면허가 필요합니다.

- **갱신 · 200 T**

면허가 만료되면 200 T로 30일을 갱신할 수 있습니다. 만료되어도 기체, 화물, 광물, 계급, TALENTS는 사라지지 않습니다.

입장이 거절되면 파일럿 면허 카드가 자동으로 강조됩니다. 발급 버튼이 비활성화되어 있다면 먼저 훈련을 완료하세요.

레이스 보상

- **훈련**

1: 20 T · 2: 15 T · 3: 10 T · 4: 5 T

- **온라인**

1: 50 T · 2: 35 T · 3: 25 T · 4: 15 T

- **미사일 명중 보상**

훈련 2 T 명중당 · 온라인 5 T 명중당 · 100 최대 명중 수

5위 이하는 순위 보상이 없습니다. 미사일 명중 보상은 별도로 지급되며, 첫 훈련 면허 지원금은 일반 보상에 추가됩니다. 최종 보상 = 순위 보상 + 유효 미사일 명중 수 × 명중당 보상입니다. 각 레이스 보상은 한 번만 받을 수 있습니다.

격납고와 상점

- **상점**

보유하지 않은 기체를 TALENTS로 구매합니다.

- **내 격납고**

보유 기체를 확인하고 비행할 기체를 선택합니다.

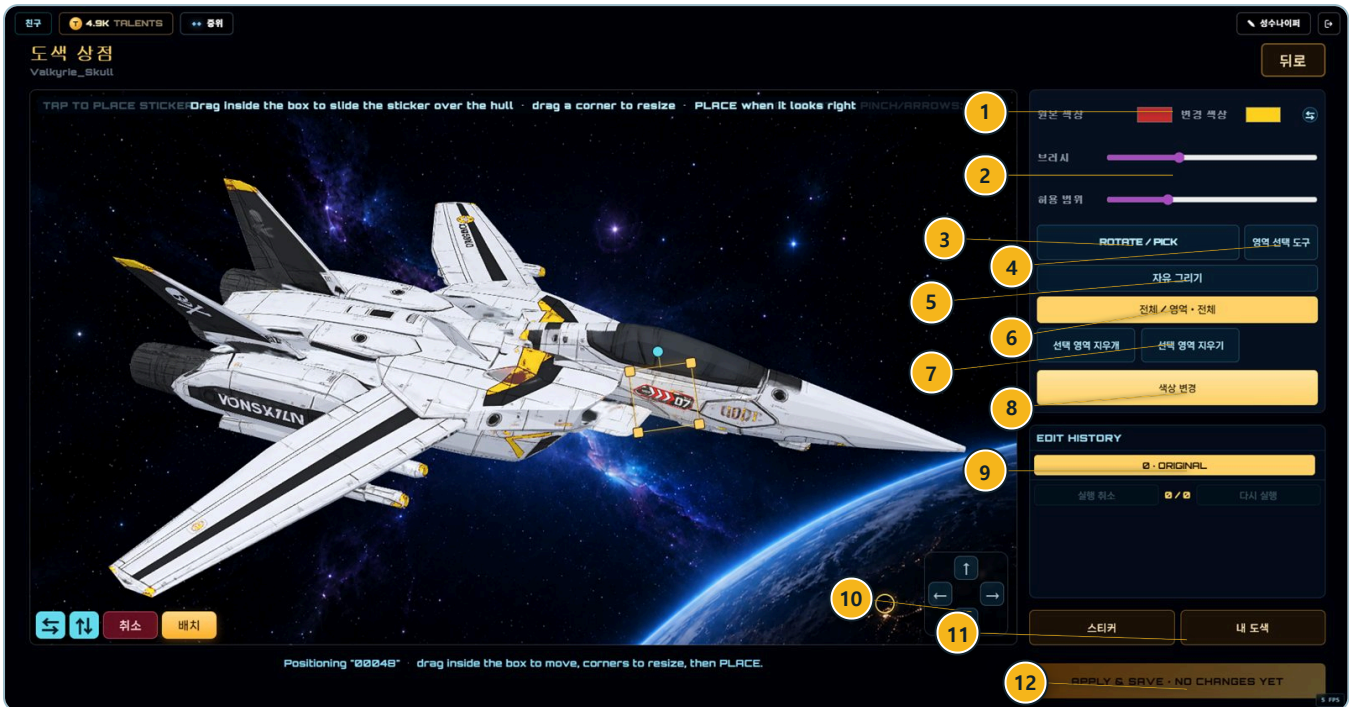
- **기체 강화**

격납고의 기체 능력치를 강화합니다. 능력치 +1마다 20 TALENTS가 필요합니다.

- **도색 상점**

격납고의 강화 버튼 옆에서 열 수 있으며 패널 색상 변경, 자유 그리기, 스티커 배치와 저장 도색 관리를 할 수 있습니다.

도색 상점 · 버튼 안내



- 1 바꿀 선체 색과 새 색을 고릅니다. 교환 버튼은 두 색상을 서로 바꿉니다.
- 2 브러시는 선이나 선택 크기를 조절합니다. 허용 범위를 높이면 원본 색상과 비슷한 음영까지 함께 선택합니다.
- 3 드래그로 기체를 회전하고 선체를 눌러 원본 색상을 선택합니다.
- 4 색을 바꿀 패널에만 선택 마스크를 칠합니다.
- 5 연필, 펜 또는 브러시로 선체 표면에 직접 그립니다.
- 6 색상 변경을 기체 전체에 적용할지 선택한 영역에만 적용할지 정합니다.
- 7 선택 영역의 일부를 지우거나 선택 영역 전체를 초기화합니다.
- 8 현재 색상, 적용 범위와 선택 영역으로 미리보기 편집 단계를 만듭니다. 아직 저장된 것은 아닙니다.
- 9 편집 단계를 직접 고르거나 실행 취소와 다시 실행으로 변경 전후를 비교하고 수정합니다.
- 10 화살표로 화면을 옮기고 +/- 또는 손가락 확대·축소를 사용합니다. 화면 조정은 도색 선택에 영향을 주지 않습니다.
- 11 스티커를 선택해 반전, 이동, 크기 조절 후 배치합니다. 내 도색에서는 저장한 디자인을 불러오거나 관리합니다.
- 12 비용을 확인한 뒤 완성된 디자인을 영구 저장하고 장착합니다. 무료 이용권도 이때 사용됩니다.

게임 모드

- **훈련**

면허 없이 AI와 혼자 연습합니다. 트랙, AI 난이도, 참가 수, 게임 모드를 선택할 수 있으며 보상은 실전보다 적습니다.

- **일반 레이스**

모든 체크포인트를 순서대로 통과해 2바퀴를 완주합니다. 체크포인트를 놓치면 랩이 진행되지 않습니다.

- **역방향 레이스**

같은 코스를 반대 방향으로 2바퀴 주행합니다. 익숙한 트랙도 제동 지점과 공략이 달라집니다.

- **서바이벌 레이스**

선두가 새 랩을 시작할 때마다 최하위 생존자가 탈락합니다. 마지막 생존자가 승리하며 최소 2명이 필요합니다.

- **전투 · 공중전**

아레나에서 타깃 고정, 미사일, 실드를 사용해 교전합니다. 미사일 1회 명중 시 격추되며, 3분 후에는 명중 수로 남은 순위를 정합니다.

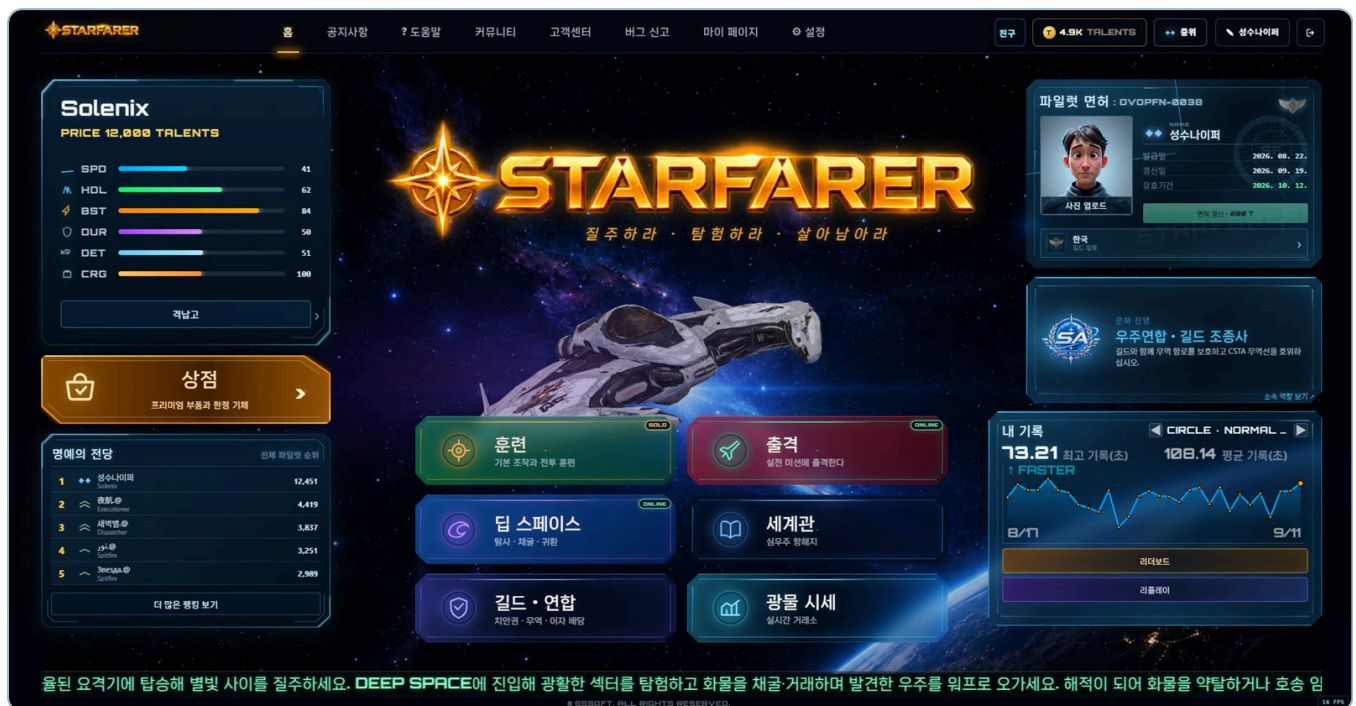
- **실전 출격 · 온라인**

유효한 면허로 실전 방에 입장합니다. 호스트가 규칙과 봇을 정하며 훈련보다 높은 보상을 받습니다.

- **심우주**

섹터 탐사, 광물 채굴과 판매, 발견 우주 간 워프, 해적 전투와 CSTA 수송 계약을 진행합니다. 기체마다 피격 내구도와 화물 손실률이 다르며 연료비와 수리비는 별도로 정산됩니다.

실제 화면으로 보는 메뉴와 조작



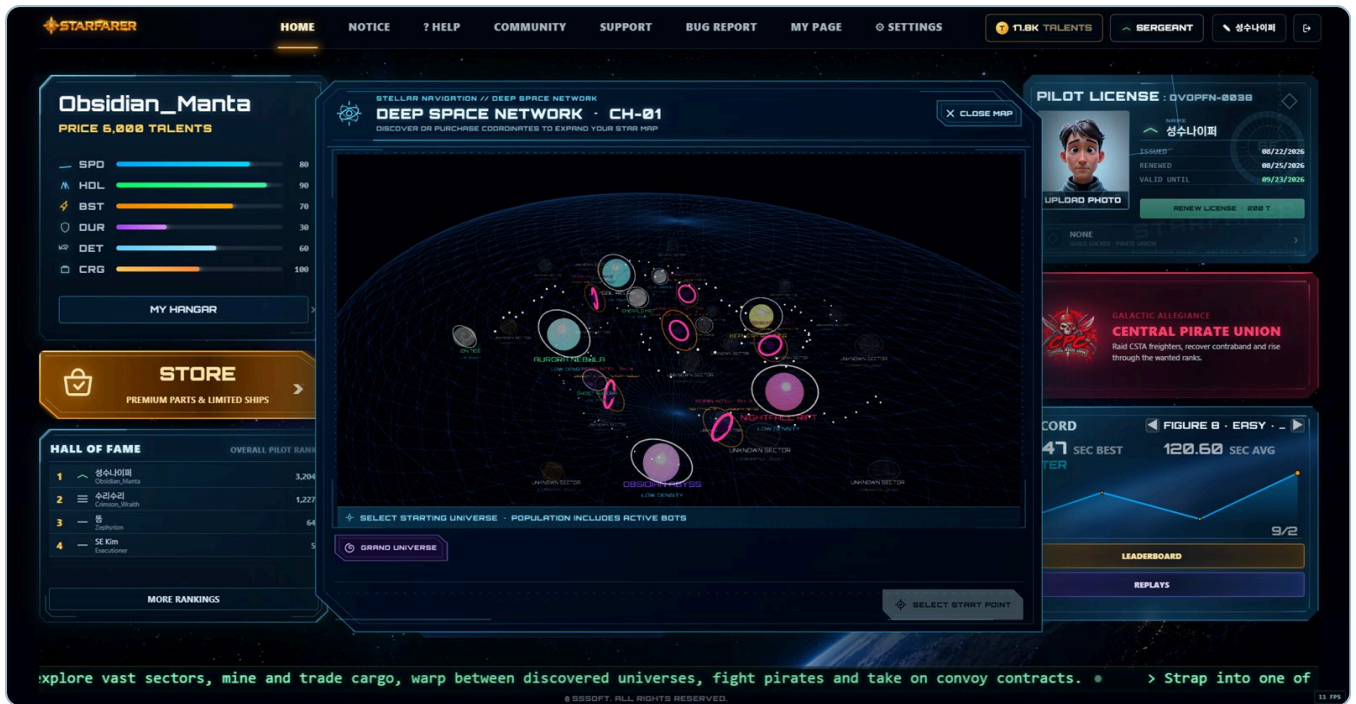
메인 화면

게임 모드, 상점, MY PAGE, 길드 정보와 도움말을 여는 출발점입니다. 필수품은 이 화면의 MY PAGE에서 판매합니다.



격납고와 강화

사용할 기체를 선택하고 선체 상태를 확인하며 강화 또는 도색 상점으로 이동합니다.



성도와 좌표

발견한 섹터를 선택하고 항로를 확인한 뒤 출항합니다. 보관 광물은 더 먼 좌표를 개방하는 데 사용됩니다.

랜딩 화면 · 카드별 기능



- | | |
|---|---|
| <p>1 선택 기체·격납고 — 기체 성능을 보여주며 기체 선택, 강화와 도색으로 이동합니다.</p> <p>3 명예의 전당 — 전체 파일럿 순위를 비교합니다.</p> <p>5 출격 — 유효한 면허로 온라인 레이싱 또는 전투 방에 참가합니다.</p> <p>7 세계관 — 우주 설정, 각 은하와 회수된 항해 기록을 읽습니다.</p> <p>9 광물 시세 — 화물을 팔기 전에 실시간 광물 가격을 확인합니다.</p> <p>11 은하 진영 — 현재 소속을 표시하며 누르면 진영별 역할 안내를 엽니다.</p> | <p>2 상점 — 기체와 한정 상품을 구매합니다.</p> <p>4 훈련 — 면허 없이 AI를 상대로 조작, 레이싱과 전투를 연습합니다.</p> <p>6 딥 스페이스 — 탐사, 채굴, 거래, 전투와 수송 작전을 진행합니다.</p> <p>8 길드·연합 — 길드 가입·창설·운영으로 들어가 치안권, 무역과 배당을 확인합니다.</p> <p>10 파일럿 면허 — 실제 내 사진으로 알아볼 수 있는 SF 풍 3D 파일럿 다크온콜을 만들고 면허를 발급·갱신합니다.</p> <p>12 내 기록 — 개인 기록, 순위와 리플레이를 확인합니다.</p> |
|---|---|

현재 조종석 · 계기판 안내

데스크톱과 큰 가로형 태블릿은 3개 계기판을 사용합니다. 휴대폰과 세로 화면은 조종석 이미지 없이 비행 화면과 터치 조작을 제공합니다. 실제 스크린샷의 1~6번은 아래 설명의 계기 위치를 가리킵니다.



- 1. 왼쪽 패널

섹터·채널, 가장 가까운 신호와 거리, 임무 로그, 화물 적재량을 표시합니다. 노란 줄에는 현재 신호나 경고가 표시됩니다.

- 2. 중앙 패널

속도(km/h), 스로틀, 부스트, 연료·잔여 시간, 기체 내구도와 실드 횡수를 확인합니다. 비행 상태 전용 팝업은 없습니다. 채굴·교역·수리 중에는 해당 작업 카드를 열 수 있습니다.

- 3. 오른쪽 패널

레이다와 CSTA 항로 정보를 분리해서 표시합니다. FROM은 출발지, TO는 도착지입니다. 계약 전에는 접수 가능한 계약 제목이 깜빡이고, 마감 30초 전부터 제목·접수 시간이 빨간색이 됩니다. 계약 후에는 제안 대신 임무 상태를 표시하고, 수행 중인 임무에서만 CONVOY HULL이 나옵니다. 편지 아이콘으로 계약·임무 상세를 엽니다.

- 4. 레이다 · MAP / ALT

기본·확대 레이다 아래 MODE로 같은 모드를 변경합니다. ALT / SUPPLY BASE는 보급소를 중심으로 고도 0으로 잡습니다. 선은 대상과 기준면의 위치를 연결하며 ±고도는 보급소 기준입니다. 가까운 동일 대상은 개수로 묶고, 겹치는 이름표는 옮기거나 숨긴 개수를 안내합니다. 확대하면 표시 공간이 늘어납니다.

- **5. 조준경·기체 자세**

조준경에 피치와 좌우 기울기를 표시합니다. 다른 기체가 나를 조준 고정하면 파란 조준경이 빨간색으로 바뀝니다. 접근 미사일은 중앙 패널의 연료·HULL 영역에서 거리와 접근 표시가 빨강게 깜빡입니다.

- **6. 블랙박스 유리 HUD**

중앙 계기판 위 투명 사각 화면에 실제 게임 소리의 파형과 최근 음량이 흐릅니다. 엔진·효과음과 게임 오디오 믹서를 통과하는 배경음을 표시합니다. 녹음 파일을 저장하거나 마이크를 사용하지 않습니다.

- **암흑우주**

암흑우주에서는 ALT 모드를 사용할 수 없습니다. 항법 신호를 잃으면 이전 섹터를 확인된 목적지처럼 계속 표시하지 않습니다.

- **모바일·세로 화면**

조종석 이미지와 데스크톱 패널을 제거한 단일 비행 화면입니다. 드래그 조종과 부스트·브레이크·실드·고정·추적·미사일·상호작용 터치 버튼을 사용합니다. 채팅은 게임 내 채팅을 이용합니다. 큰 가로형 태블릿은 조종석을 유지할 수 있습니다.

파일럿 진급 · 누적 포인트

계급	필요 누적 포인트
이등병	0
일등병	400
상등병	1,100
병장	2,400
하사	4,500
중사	8,000
상사	13,000
소위	21,000
중위	32,000
대위	48,000
소령	70,000
중령	100,000
대령	140,000
준장	190,000
소장	260,000
중장	360,000
대장	500,000

각 계급까지 필요한 누적 총점이며 진급 때 차감하는 포인트가 아닙니다. 활동 보상과 누적 포인트는 유지됩니다. 기존 파일럿도 같은 기준으로 계급을 계산합니다.

비행 및 전투 조작

ARROWS / DRAG

선회 · 상승·하강

A / BRK

브레이크

D / LOCK

표적 고정

F / FIRE

미사일 발사

C / VIEW

카메라 시점 변경

E / ACTION

채굴 · 거래

SPACE / BST

부스터

A + LEFT/RIGHT

드리프트 터보 · 레이싱

P

고정한 기체 자동 추적

SHIFT / SLD

실드

E + ARROWS

미세 조향 · 회전 감도 감소

미사일은 레이더 범위 안에서만 고정되며 너무 가까우면 작동하지 않습니다. 딥 스페이스 도킹은 속도 12 미만에서 자동이며, E 또는 액션 버튼을 길게 눌러 채굴하거나 화물 거래를 확정합니다.

딥 스페이스 · 기본 진행

- **출항**

DEEP SPACE를 열고 STAR MAP에서 발견한 섹터를 선택한 뒤 연료 보증금 100 T를 예치합니다.

- **채굴**

SIGNAL을 따라가 광물 근처에서 속도 12 미만으로 감속하면 자동 도킹합니다. E 또는 채굴 버튼을 누르세요. HEAT 100 상태가 3초 지속되면 도킹이 풀립니다.

- **판매 또는 보관**

보급소 근처에서 속도 1.5 미만으로 감속하면 자동 도킹합니다. 14초 선체·신원 스캔과 5초 급유가 끝나면 세울을 확인하고, 판매 또는 보관 수량을 선택한 뒤 E를 길게 눌러 확정합니다.

- **CSTA 수송선 계약**

편성 시간에 호위 또는 해적 계약을 수락합니다. 전투는 안전구역이 아닌 지정 구역에서만 진행되고 적기는 워프 경계부터 접근합니다. 자동 비행은 수송선을 따라 비행하며 워프 후에도 가까운 편대 위치에 함께 도착합니다.

- **복귀와 정산**

QUIT으로 채굴량, 판매액, 손실, 비행 시간을 확인합니다. 임무 종료 시 최종 연료비가 정산됩니다.

딥 스페이스 현장 규칙

- **도킹과 스캔**

저속으로 접근하면 기체가 정렬되고 전투 표식이 꺼진 뒤 보급소 스캔을 한 번 진행합니다. 스캔 후 연료 주입과 조종권 복구가 이어지며, 도킹을 해제하면 30초 동안 재도킹할 수 없습니다.

- **거래 TAX**

판매할 화물이 있을 때만 세금 안내가 표시되고, 동의해야 거래창이 열립니다. 치안권 운영 길드원 0%, 다른 우주연합 길드원 5%, 해적·무소속 파일럿 10%가 적용됩니다.

- **격추 잔해 회수**

기체 격추가 확정되면 격추 지점에 고철과 일부 잔존 화물이 생길 수 있습니다. 레이더와 조준경의 잔해 신호를 따라가 통과하면 회수됩니다.

- **광물과 위험도**

광물 10종은 구역과 확률에 따라 생성됩니다. 희귀하고 비싼 광물일수록 더 많은 적대 기체가 접근하지만, 공격은 확률형이라 매번 발생하지는 않습니다. 백금·팔라듐은 단독 채굴 난도가 높고, 암흑물질은 호위를 권장합니다. 반물질은 2인 이상, 양자결정은 길드 규모의 공동 채굴 작전이 적합합니다. 한 명이 채굴하는 동안 동료가 습격 해적을 요격하세요.

- **공정 전투 규칙**

사람과 AI 모두 실제 조준경 안에 표적이 들어와야 발사할 수 있습니다. 유도 미사일의 고정·사거리·최소 작동 거리도 모두에게 동일합니다.

- **광물 시세**

봉은 구간별 시가·고가·저가·종가를 나타냅니다. 보급소 판매액은 해당 구역의 실시간 가격으로 계산한 뒤 적용 TAX를 차감합니다.

CSTA 수송선 계약

- 소형

소형 수송선: 서버에서 확인된 8번째 피격에 파괴됩니다. 목적지까지 호위에 성공하면 기본 200 T를 받습니다. 수송선의 전체 피격이 2회 이하인 채 도착하면 무사고 보너스 100 T가 추가됩니다. 파괴되면 컨테이너 8개가 떨어지며 각 컨테이너에는 50 U의 화물이 들어 있습니다.

- 대형

대형 수송선: 서버에서 확인된 16번째 피격에 파괴됩니다. 목적지까지 호위에 성공하면 기본 350 T를 받습니다. 수송선의 전체 피격이 2회 이하인 채 도착하면 무사고 보너스 150 T가 추가됩니다. 파괴되면 컨테이너 12개가 떨어지며 각 컨테이너에는 60 U의 화물이 들어 있습니다.

- 호위기

수송선 근처에 30초 이상 머물며 도착할 때까지 보호해야 합니다. 피격이 2회 이하이면 무사고 보너스를 받습니다.

- 해적

보증금 100 T를 내고, 수송선을 파괴하면서 본인도 1회 이상 명중해야 합니다. 표의 지급액에는 돌려받는 보증금이 포함됩니다.

- 표적 표시

해적에게는 수송선이 공격 목표로, 호위기에게는 계약 해적이 적으로 표시됩니다. 같은 편끼리는 고정하거나 공격할 수 없습니다.

- 낙하 화물

수송선이 파괴되면 해당 계약에 참가한 해적만 낙하 화물을 회수할 수 있고, 서버에서 먼저 확보한 해적이 가져갑니다. 회수품은 밀수품으로 저장됩니다. 메인 화면의 MY PAGE → 중앙 해적 연합 → 밀수품 전량 판매에서 1 U당 2 T에 판매할 수 있습니다. 호위기는 회수할 수 없습니다.

화물은 잔해 주변에 간격을 두고 흩어집니다. 화물 수 자체가 성능을 떨어뜨리지는 않지만 다른 계약 참가자가 먼저 회수할 수 있습니다.

길드 운영 안내

- **길드 생성 또는 가입**

가입 회원인 중립 파일럿은 2~24자 길드를 만들거나 길드 목록에서 가입할 수 있습니다. 해적 연합을 먼저 탈퇴하고 진영 이동 대기시간이 끝나야 합니다.

- **자유 가입 / 승인제**

자유 가입 길드는 즉시 들어갑니다. 승인제 길드는 가입 신청에 등록되며 길드장이나 장교가 승인 또는 거절합니다.

- **직책과 회원 관리**

길드장은 소개와 색상 수정, 장교 승급·강등, 길드장 위임과 회원 추방을 관리합니다. 장교는 가입 신청을 검토하고 일반 회원을 추방할 수 있습니다.

- **치안권 획득 조건**

길드가 해당 섹터 좌표를 알고 있어야 하며 요구 영향력과 금고의 치안 보증금을 갖춰야 합니다. 치안권 신청은 길드장만 가능합니다.

- **빈 구역 / 경매**

빈 구역은 최소 보증금으로 즉시 획득합니다. 치안이 붕괴된 구역은 24시간 비공개 경매가 열리며 자기 길드 입찰액은 올릴 수만 있습니다.

- **치안 유지와 방어**

해적의 승리는 치안을 3 낮추고 연합 파일럿의 대해적 승리는 1 회복합니다. 치안 0 또는 손실을 50%가 되면 치안권이 붕괴하고 경매로 전환됩니다.

- **치안권 포기**

길드장은 보유 구역의 치안권을 포기할 수 있습니다. 기록된 보증금은 길드 금고로 돌아오고 보유 구역 수가 감소합니다.

- **운영금 수입**

길드원 기부금, 치안권 영지의 광물 거래 TAX, 수송선 무역 성공 시 길드 몫이 금고에 적립됩니다.

- **중앙 일일 이자 배당**

매일 한국시간 00:10에 중앙이 금고 스냅샷의 0.1%를 계산해 최대 1000 T를 생성합니다. 원금은 차감되지 않고 자격 인원에게 1/N로 균등 지급되며 개인별·날짜별 한 번만 지급됩니다.

- **이자 지급 자격**

가입과 참석 추적이 모두 7일 이상이고 이번 달 참석률이 20% 이상이어야 합니다. 참석률은 운영 판단 지표이며 자동 강퇴는 없습니다.

- **영지와 수송선**

영지 노선은 소우주에서 그 소속 대우주로만 연결됩니다. 해당 길드원만 호위할 수 있고 개인 보상은 작지만 성공 시 길드 전체 이익은 더 큼니다.

- **독립 은하 운영**

지도 배치가 같아도 치안권·보급소 재고·세금·시세·경매·수송 정산은 은하별로 완전히 독립됩니다. 다른 은하에서 판매한 광물은 현재 은하 보급소에 합산되지 않으며, 길드는 각 은하의 같은 좌표도 따로 점유해야 합니다. 길드 관리의 은하 탭에서 은하별 소유 지도를 확인할 수 있고, 각 우주에는 고유한 영문 명칭이 지정됩니다.

- **보급소 운영 흐름**

길드 치안권 보급소에서 누구든 광물을 판매하면 출처와 소속에 관계없이 그 보급소 게이지가 오릅니다. 세율은 운영 길드원 0%·다른 우주연합 길드원 5%·해적 및 무소속 10%입니다. 5000 U부터 길드장이 최대 8000 U의 소형 수송선을 예약할 수 있고 초과분은 다음 수송에 남습니다. 출항은 2 분간의 계약 접수 시작보다 최소 10분 먼저 공지됩니다.

- **보급 수송 정산**

길드장이 출항을 누를 때 시세가 확정됩니다. 성공 시 길드는 화물 가치의 10%와 최대 5%의 시세 보너스를 받고, 유효 호위대는 길드 금고에서 빠지지 않는 별도의 5% 계약 보상 풀을 나눕니다. 실패 시 길드는 10%를 부담하며 결과는 한 번만 영수증에 기록됩니다.

- **권한과 안전장치**

모든 길드원과 운영진은 길드 → 보급소 저장량에서 재고·경로·영수증을 확인할 수 있고, 출항 예약은 길드장만 할 수 있습니다. 서버 정산이 금액 변조와 중복 지급을 막습니다.

길드 경제와 참석은 중앙 시스템의 공통 규칙으로 계산되며 아래 수치는 현재 관리자 보상 설정을 반영합니다.

길드 보급 경제 한눈에 보기

- **시세 확정**

길드장이 출항을 누를 때 시세가 확정됩니다. 성공 시 길드는 화물 가치의 10%와 최대 5%의 시세 보너스를 받고, 유효 호위대는 길드 금고에서 빠지지 않는 별도의 5% 계약 보상 풀을 나눕니다. 실패 시 길드는 10%를 부담하며 결과는 한 번만 영수증에 기록됩니다.

- **성공**

10% + 0~5%

- **호위 보상 풀**

5%

- **실패**

-10%

- **호위 모집 시간**

10 min + 2 min

- **영수증과 안전장치**

모든 길드원과 운영진은 길드 → 보급소 저장량에서 재고·경로·영수증을 확인할 수 있고, 출항 예약은 길드장만 할 수 있습니다. 서버 정산이 금액 변조와 중복 지급을 막습니다.

이 PDF의 수치는 배포 시점의 기본 보상 설정입니다. 실시간 관리자 설정은 이후 조정될 수 있습니다.

은하 진영



중립 조종사

진영을 선택하기 전에는 자유롭게 탐사하고 거래하며 공개 호위 임무를 수행할 수 있습니다.



우주연합 · 길드 조종사

길드를 만들거나 가입하면 우주연합 소속이 됩니다. CSTA 항로를 보호하고 길드 영향력을 키우십시오.



중앙 해적 연합

해적은 CSTA 무역선을 약탈하고 밀수품을 회수하며 우주연합 호위 계약을 받을 수 없습니다.

길드와 해적연합에는 동시에 가입할 수 없습니다. 진영을 탈퇴하면 48시간 동안 다른 진영으로 이동할 수 없습니다.



균형형 기본 지급

Executioner

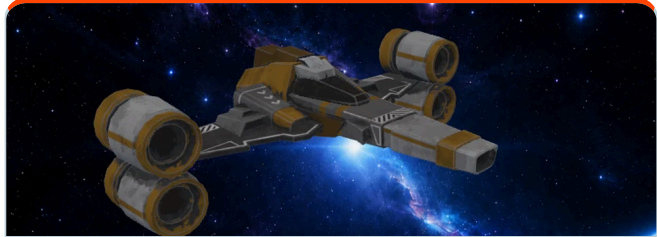
뚜렷한 약점 하나 없이 정밀하게 다듬은 요격기. 일을 끝내기 위해 만들어졌다.

속도		28
조종성		36
부스트		37
내구도		39
탐지		0.50 km

화물 50 U 선체 피격 한계 3

화물 손실률 65%

강화 한도 +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km



균형형 700 T

Spitfire

제자리에서 돌아서고, 코너는 없는 것처럼 파고든다. 각오하고 몰아라.

속도		23
조종성		43
부스트		32
내구도		17
탐지		0.55 km

화물 50 U 선체 피격 한계 1

화물 손실률 75%

강화 한도 +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km



균형형 1,000 T

Dispatcher

예민하기 짝이 없는 골격에 순수한 속도만 감아냈다. 앞을 겨누고 기도하라.

속도		46
조종성		31
부스트		48
내구도		33
탐지		0.56 km

화물 50 U 선체 피격 한계 2

화물 손실률 75%

강화 한도 +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km



균형형 1,500 T

Omen

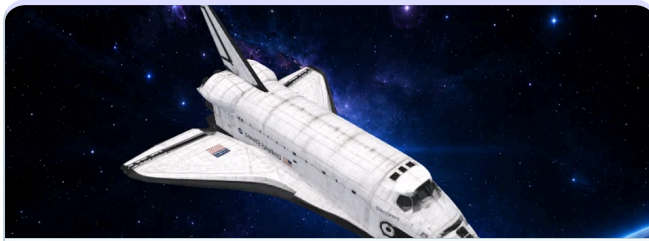
장갑판을 두른 전쟁 기계. 앞지르기가 아니라 버티기 위해 만들어졌다.

속도		39
조종성		54
부스트		39
내구도		28
탐지		0.57 km

화물 100 U 선체 피격 한계 7

화물 손실률 55%

강화 한도 +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km



균형형

2,000 T

Discover

불길을 타고 올라 항공기처럼 활공해 돌아오는, 검증된 궤도 수송기.

속도		30
조종성		30
부스트		30
내구도		20
탐지		0.59 km

화물 100 U

선체 피격 한계 7

화물 손실률 50%

강화 한도 +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km



화물선

2,500 T

Golden Scarab

장갑 겹질 아래 프로토스 전사를 태우고 우주를 미끄러지는 고대의 황금 곤충형 셔틀.

속도		30
조종성		36
부스트		50
내구도		90
탐지		0.60 km

화물 750 U

선체 피격 한계 15

화물 손실률 50%

강화 한도 +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km



화물선

3,000 T

DropShip

적대적인 하늘을 뚫고 전장 한복판에 병력을 내려놓는 군용 강습 수송선.

속도		32
조종성		47
부스트		50
내구도		71
탐지		0.63 km

화물 640 U

선체 피격 한계 14

화물 손실률 45%

강화 한도 +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km



기동 전투기

3,500 T

Wraith

보이지 않게 파고들어 적기를 찢고 반격이 오기 전에 사라지는 초고속 스텔스 전투기.

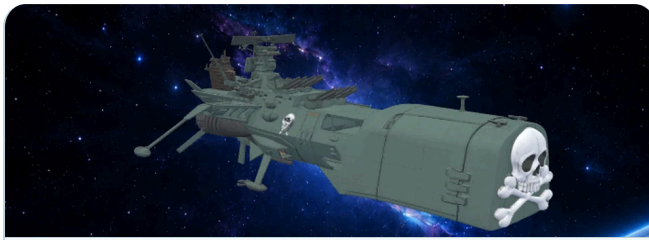
속도		64
조종성		67
부스트		67
내구도		30
탐지		0.66 km

화물 100 U

선체 피격 한계 3

화물 손실률 65%

강화 한도 +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km



화물선

Skull Armada

30,000 T

하루 선장이 돌아왔다. 별들은 한때 두려워했던 그 깃발을 기억한다.

속도		29
조종성		15
부스트		43
내구도		100
탐지		1.32 km

화물 820 U

선체 피격 한계 12

화물 손실률 40%

강화 한도 +50 / +50 / +50 / +10 / +0.30 km



증장갑

Astra

4,000 T

엔진 세 개에 추력만 통째로 묶어냈다. 지평선을 겨누고 손을 떼지 마라.

속도		60
조종성		44
부스트		48
내구도		82
탐지		0.70 km

화물 100 U

선체 피격 한계 8

화물 손실률 55%

강화 한도 +20 / +20 / +20 / +20 / +0.30 km



고속 요격기

Azure

5,000 T

면도날 같은 기체에 새겨 넣은 외과적인 속도. 눈을 깜빡이면 이미 없다.

속도		72
조종성		51
부스트		51
내구도		36
탐지		0.70 km

화물 100 U

선체 피격 한계 3

화물 손실률 60%

강화 한도 +20 / +20 / +20 / +20 / +0.30 km



기동 전투기

Obsidian Manta

6,000 T

우주를 가르며 날지 않는다. 우주를 잘라내며 돈다.

속도		80
조종성		90
부스트		70
내구도		30
탐지		0.70 km

화물 100 U

선체 피격 한계 2

화물 손실률 75%

강화 한도 +25 / +25 / +25 / +25 / +0.30 km



기동 전투기

Velocity X7

온통 날카로운 각과 즉각적인 폭력. 문제를 향해 겨누면 나머지는 알아서 한다.

7,000 T

속도		51
조종성		70
부스트		70
내구도		50
탐지		0.70 km

화물 100 U 선체 피격 한계 4

화물 손실률 60%

강화 한도 +25 / +25 / +25 / +25 / +0.30 km



기동 전투기

Crimson Wraith

싸움을 앞질러 도망치지 않는다. 그대로 뚫고 나간다.

8,000 T

속도		55
조종성		72
부스트		59
내구도		51
탐지		0.70 km

화물 100 U 선체 피격 한계 5

화물 손실률 60%

강화 한도 +25 / +25 / +25 / +25 / +0.30 km



고속 요격기

Zephyrion

승리를 쫓아가지 않는다. 승리보다 먼저 도착한다.

9,000 T

속도		90
조종성		44
부스트		80
내구도		20
탐지		0.70 km

화물 100 U 선체 피격 한계 1

화물 손실률 75%

강화 한도 +25 / +25 / +25 / +25 / +0.30 km



고속 요격기

Starblade Sentinel

별빛을 가르는 칼날처럼 빠르고 정밀하게 타격하는 고성능 요격 전투기.

10,000 T

속도		70
조종성		45
부스트		60
내구도		40
탐지		0.73 km

화물 80 U 선체 피격 한계 3

화물 손실률 55%

강화 한도 +30 / +30 / +30 / +30 / +0.30 km



부스트 특화

12,000 T

Solenix

태양처럼 밝고 먼도날처럼 정갈하다. 크레센티스는 완벽한 제어를 완벽한 속도로 바꾼다.

속도		41
조종성		62
부스트		84
내구도		50
탐지		0.76 km

화물 100 U 선체 피격 한계 5
화물 손실률 60%
강화 한도 +25 / +25 / +25 / +25 / +0.30 km



부스트 특화

15,000 T

White Phantom

칼날처럼 버려낸 침묵. 눈에 들어왔을 땐 이미 지나간 뒤다.

속도		60
조종성		40
부스트		100
내구도		30
탐지		1.00 km

화물 100 U 선체 피격 한계 3
화물 손실률 65%
강화 한도 +25 / +25 / +25 / +25 / +0.30 km



고속 요격기

20,000 T

Valkyrie Skull

우주전을 위해 무장한 칼날 같은 가변 전투기. 제트기의 민첩함과 메카의 화력을 함께 지녔다.

속도		78
조종성		60
부스트		68
내구도		33
탐지		1.00 km

화물 100 U 선체 피격 한계 6
화물 손실률 55%
강화 한도 +30 / +30 / +30 / +30 / +0.30 km



화물선

50,000 T

Geobukseon

거북선에서 영감을 받은 미래형 우주 전함. 위협적인 용머리 선수로 무장했다.

속도		60
조종성		60
부스트		80
내구도		97
탐지		1.20 km

화물 650 U 선체 피격 한계 15
화물 손실률 40%
강화 한도 +30 / +30 / +30 / +30 / +0.30 km

일반

니켈

0.8 T/U



R0

광맥 매장량
48 U

최대 습격대
0

공격 확률
18%

위험 감지 거리
2.2 km

도킹 보호
30 초

단독 안전

일반

철광석

1.0 T/U



R0

광맥 매장량
34 U

최대 습격대
0

공격 확률
18%

위험 감지 거리
2.2 km

도킹 보호
30 초

단독 안전

고급

코발트

1.5 T/U



R1

광맥 매장량
38 U

최대 습격대
1

공격 확률
32%

위험 감지 거리
3.0 km

도킹 보호
15 초

단독 가능

고급

티타늄

2.5 T/U



R1

광맥 매장량
42 U

최대 습격대
1

공격 확률
32%

위험 감지 거리
3.0 km

도킹 보호
15 초

단독 가능

희귀

이리듬

5.0 T/U



R2

광맥 매장량
28 U

최대 습격대
2

공격 확률
46%

위협 감지 거리
3.8 km

도킹 보호
8 초

숙련자 단독·호위 유용

희귀

백금

9.0 T/U



R3

광맥 매장량
20 U

최대 습격대
3

공격 확률
60%

위협 감지 거리
4.6 km

도킹 보호
4 초

호위 권장

희귀

팔라듐

16.0 T/U



R3

광맥 매장량
15 U

최대 습격대
3

공격 확률
60%

위협 감지 거리
4.6 km

도킹 보호
4 초

호위 권장

특수

암흑물질

28.0 T/U



R4

광맥 매장량
14 U

최대 습격대
4

공격 확률
74%

위협 감지 거리
5.4 km

도킹 보호
1.5 초

2인 이상 권장

특수

반물질

50.0 T/U



R4

광맥 매장량

9 U

공격 확률

74%

도킹 보호

1.5 초

최대 습격대

4

위험 감지 거리

5.4 km

2인 이상 권장

특수

양자결정

80.0 T/U



R5

광맥 매장량

5 U

공격 확률

88%

도킹 보호

0 초

최대 습격대

4

위험 감지 거리

6.2 km

길드 공동 작전