

DEAD EXTRACTION

简体中文攻略指南

v1.6 / 2026-10-07

生存、成长与最终撤离实用指南

准备、搜集、撤离

从首次成功撤离到逃离东京的实用指南。内容包括战斗、主要突袭地图、五种合约任务、避难所设施、制作、居民、经济、赌场进度以及结局解锁条件。

适用版本

依据2026-10-07的BOOTH / DLsite有码v1.6实际发布内容编写。此版本无法进入Tokyo Downtown。布局与掉落随机变化。包含剧情与结局剧透；仅说明解锁条件，不展示场景图片。

01 / FIELD GUIDE

东京生存路线

推荐顺序：教程 > 短途街区突袭 > 设施升级与合约 > 实验室1-5层 > 撤离掳客 > ESCAPE TOKYO。夜间突袭是高风险资源路线，无须清空所有敌人。

操作与生存规则	3
街区与夜间突袭	4
实验室1-4层	5
实验室第5层	6
合约：护送、炮艇与狙击	7
合约：直升机与基地突击	8
战斗、装备与恢复	9
避难所设施与升级	10
制作速查	11
居民、建设与防御	12
商人、货币与挖矿	13
赌场进度	14
休息、回想与结局解锁	15
最终逃离东京	16
废弃坦克与IFV战利品	17
背包与发布版使用要点	18
疑难排查与出击清单	19

前三次撤离

第一次先熟悉出口，带物资回来。第二次储备药品、食物、水和备用护甲。第三次保留升级材料，扩充仓库或改善常用生产设施。在带最好的装备进入实验室前，先准备一套便宜的备用装。

操作与生存规则

按键	功能
W / A / S / D	移动；特定任务中控制视角或载具。
鼠标 / 左键	瞄准、射击；无人机阶段标记目标。
Shift / R / G	冲刺 / 换弹 / 手雷。
F / Tab	交互或长按作业 / 突袭背包。
1-0	使用快捷栏物品。
N / U / Q	夜视 / 瞄准模式 / 切换AC-130武器。
B / R / Esc	避难所建造：打开菜单 / 旋转选中物体 / 取消或关闭。拖动物品时R可旋转物品。

默认键位与场景操作

主要操作可在设置中改键。需要长按的修理或情报回收，点一下F不会完成，请按屏幕提示操作。物品快捷栏需单独配置。

普通备用弹药无限，但弹匣打空后仍需换弹。特殊弹药有使用次数限制。普通突袭中死亡或MIA会失去随身物品和装备，备用物资应放在仓库。出击需要压力低于90%。

03 / FIELD GUIDE

街区与夜间突袭

地图	时限 / 普通撤离	主要用途
Tokyo Streets	15分钟；起点对侧出口，停留5秒。	短途搜集物资、熟悉掩体。
Tokyo Downtown	本BOOTH / DLsite版本不可进入。	不列为攻略路线。
Night Raid	15分钟；对侧出口，停留5秒。	高风险装备与贵重战利品。

搜刮前先确定返程

街区适合利用车辆与建筑短距离绕行。搜刮前先确定出口，并预留室内返程时间。找到避难所升级所需的完整Mortar时先保留。夜间废弃车辆战利品请参阅第17页。

夜间生存要点

装备NVG后按N开启。立即离开空袭警告区，在其他敌群赶来前切断Dark Division及精英PMC的视线。南侧房屋从建筑下侧入口标记处接近进入；房屋只是路线选择，并不保证安全。

务必预留充足的赶路时间，室内搜索也会消耗突袭计时。普通撤离需要连续在区域内停留5秒，离开会重置进度。计时归零后以MIA结束。

04 / FIELD GUIDE

实验室1-4层

房间推进循环

清理房间后门会打开。探索宝藏房与商人房，击败本层Boss后走入中央地洞进入下一层。布局会旋转或镜像，应以当前小地图为准，不要死记一张截图。

层	房间 / 撤离	战术重点
1	10个房间；无撤离房。	补给充足再进入，保留Boss周围的移动空间。
2	10个房间；一处随机位置撤离房。	先找到出口，避开高速Boss的冲锋直线。
3	15个房间；有撤离房。	先控制小怪，再对付高耐久目标。
4	18个房间；有撤离房。	保留药品，优先躲避攻击预警。

被动与特殊房间

Boss与商人被动只强化本次突袭，返回避难所后清除。选择适合当前武器与生存需求的效果。犬群房间不适合原地换弹；鼠群适合持续或范围伤害。清理撤离房后，可以直接带走战利品，不必继续挑战下一名Boss。

第1层没有撤离房属于正常设计。第2-4层是中途撤离的主要机会。第5层走独立剧情路线，没有普通撤离房。

05 / FIELD GUIDE

实验室第5层

01 检查起始房间

调查起点发光的INA's Dog Tag，记录剧情发现。它是需要调查的剧情物品，并非室外障碍物。第5层采用相连的12房间固定路线，不使用前几层的旋转布局。

02 在准备房整理装备

进入Boss房前搜索军械柜和补给箱，其中有AP、FMJ、RIP等特殊弹药、手雷和装备。装上兼容弹药，恢复生命后再前进。腾出背包时可舍弃低价值战利品，但应保留治疗储备。

战斗	应对
INA：第一阶段	注意弹幕、手雷与闪避动作，在招式结束后换弹，保留横向退路。
墙体Boss：第二阶段	观察整个场地的尖刺与弹幕，先移动到安全通道再开火。第一阶段结束不代表通关。

03 战后完成交互

击败墙体Boss后，靠近中央INA的遗体并按F。第二阶段未结束前无法回收。完成场景后解锁撤离捐客与逃离路线。把最终Boss的HP打到零并不是最后一步。

固定房间路线（示意图）



06 / FIELD GUIDE

合约：护送、炮艇与狙击

完成奖励

合约	金钱	XP
APC Escort	JPY 5,000	5,000
AC-130 Support	JPY 6,000	5,000
Sniper Overwatch	JPY 7,000	5,000

APC护送

跟随两辆APC和六名友军PMC，撑过伏击。之后在四个维修点分别长按F约2.5秒，按提示到后车补充弹药。完成击杀30名Scav的目标，再按F登上炮塔完成下一轮30名Scav，随后护送车队向东抵达出口。前进前检查当前目标。

AC-130支援

保护路障防线，完成1,500次击杀。WASD移动视角、Q切换武器、左键射击。25mm持续清理散兵，40mm处理中型群体，105mm优先打击威胁路障的大群敌人。观察整条防线，勿为追击远处目标而让路障失守。

狙击掩护

N开启夜视，U进入狙击模式。左侧六名黑甲士兵是友军，开火前识别IR闪光。依次完成巡逻兵流程和36 / 30 / 36的支援目标。暴露后向东撤离并坚守60秒，离开区域会减少进度。配发的狙击装备为临时装备，原装备在出击时移入仓库。

07 / FIELD GUIDE

合约：直升机与基地突击

合约	金钱	XP
Heli Support	JPY 8,000	5,000
Forest Assault	JPY 9,000	10,000

直升机支援：三个阶段

- 1. 在Black Hawk上攻击追逐两辆友军Humvee的敌方车辆，留意来袭RPG预警，射击时调整机体位置。
- 2. 剧情命中会迫使直升机坠落。之后转为步战，坚守坠机点30秒。
- 3. 击败怪物卡车Boss。提前离开冲锋路线，在其动作间隙开火。仅活过坠机并不算完成合约。

森林突击：逐项完成目标

- 1. 无人机侦察时用WASD移动、左键标记迫击炮坐标。完成所需标记后等待炮击。
- 2. 火力支援后推进，清剿基地并击退HUD显示的各波敌人。
- 3. 站在情报标记内，持续按住F直至回收完成。
- 4. 进入C4标记后按F开始安放。进度增长时留在范围内，收到指令后离开爆炸区。
- 5. 击败最终巨兽，完成任务。

训练任务可安全练习操作、战斗、救援和撤离，没有完成奖励。其他合约请遵循各自的目标与撤离规则；普通突袭的5秒撤离不适用于所有任务。

08 / FIELD GUIDE

战斗、装备与恢复

威胁	实战应对
枪火与精英PMC	利用实体掩体切断视线，逐个解决射手；穿甲能力适合重甲目标。
犬、Charger、Jockey	保留横向退路，接触前斜向冲刺，不在死胡同换弹。
Spitter等远程感染体	横向躲弹，迎战大群前先消除远程压力。
自爆敌人与密集群体	远距离引爆，手雷留给密集群体，并避开爆炸范围。

改善整套装备

易操控的步枪或冲锋枪、可用护甲与现成治疗，通常比只有一把强枪更稳定。检查武器及护甲状态、弹匣与兼容配件。AP侧重穿甲，RIP侧重无甲伤害，FMJ提升直接伤害。持久战中留意特殊弹药次数，开下一个房间前先换弹。

生命值不是唯一资源

把药品、食物和水放到方便使用的快捷栏。饥饿、缺水会让好护甲也救不了一局。出击前将压力降至90%以下，连续合约之间注意休息。感染达到剧情阈值前及时处理。受击后的短暂保护不能替代掩体，仍应及时脱离射线。

支援无线电

在允许的区域，支援无线电可请求空中支援、迫击炮、补给或撤离。按提示指定目标，并避开打击标记。实验室不属于支持的室外模式，不要指望靠无线电从地下撤离。

避难所设施与升级

优先改善出击瓶颈

打开对应设施的升级面板。设施从I升至III，II级标示升级时间为30分钟，III级为60分钟；所需材料因设施而异。出售战利品前留好稀有部件，并为产出预留空间。

设施	升级用途
避难所I / II / III	居民上限20 / 30 / 40，升级建筑本体及配套功能。
储藏室	扩大存放战利品和建造材料的空间。
工作台	制作装备，解锁进阶配方。
医疗室 / 厨房	把储备物资加工成药品和餐食。

值得预留的材料

避难所升级使用建筑块、钢筋、线路、电力部件、过滤器与农业物资。III级需要完整Mortar，支援无线电或普通零件不能替代。此版本无法进入市中心，应在可用突袭中收集资源。工作台III的CNC Control Module及Weapon Mod Blueprint、医疗室III的Sterilization Unit、厨房III的Refrigeration Compressor也应保留。

建议优先级：稳定恢复补给 > 储藏空间 > 最常用制作设施 > 避难所II / III。直升机坪在避难所III解锁，建造AH-6前必须先完成机坪。不要把升级储备全部用在装饰家具上。

10 / FIELD GUIDE

制作速查

查看设施显示的配方等级

下表精选实用配方，并非全部目录。物品名保留英文便于辨认，数量为一次制作消耗的材料数。请为成品预留储藏空间。高稀有度成品并不一定要求最高设施等级。

设施 / 等级	成品	材料
医疗室I	IFAK	AI-2 Medkit x2 Bandage x2
医疗室I	Field Surgery Kit	IFAK x2 Saline Bag x1 Antivirus Injector x1
医疗室II	Antiseptic	Sterile Gauze x2 Chemical Solution x1
医疗室III	Antibiotics	Antiseptic x2 Chemical Solution x2 Saline Bag x1
厨房I	Cooked Rice Bowl	Rice Pack x1 Water Bottle x1
厨房I	Comfort Soup	Noodles x1 Soup Base x1 Water Bottle x1
工作台II	x400 flashlight	Circuit Board x1 Battery Pack x1 Plastic Scraps x2
工作台III	AP Ammo	Ammo Crate x1 Gunpowder x3 Steel Plate x1

注意材料等级。Mid-grade与High-grade Firearm Parts用于不同配方，名称相近的机械部件也不一定能互换。根据设施的缺失材料列表规划下一次突袭。

11 / FIELD GUIDE

居民、建设与防御

把幸存者活着带回家

只有救援并成功撤离后才会招募居民。仅找到幸存者或失败离开不会增加居民。保护跟随者并一起撤离，招募还受避难所人口上限限制；普通救援也会提供金钱奖励。部分跟随者可能背叛，护送时不要为无关搜刮拖延。

食物、水与工作

把食物饮料存入居民共享补给池，放在个人装备中的物品并不等于共享储备。监测生命、饥饿、饮水和士气，分配合适工作，并在出战或防御前备好装备。农耕、伐木与搜集有助于经营，但要保留通往工作点、床位和物资的通路。

先留通路，再造围墙

在避难所区域按B打开建造，支持旋转的物体可按R调整，用预览确认有效位置。不要封死所有边缘，要留门和维修通路。居民与玩家均可参与施工。作物成熟需要时间，集雨器在下雨时产水，因此仍需储备。

避难所袭击也是进度的一部分。给守军补给、修复受损建筑并保留后撤位置。战力提升会改变袭击压力，因此防御应与人口同步发展。长时间行动后回家，检查居民需求与社区通知。

12 / FIELD GUIDE

商人、货币与挖矿

有选择地出售

保留下一项设施升级材料、恢复储备和便宜的备用装备。商人委托提供好感及所列奖励，优先接取与下次突袭目标重合的任务。武器、护甲、医疗商人的事件在好感333 / 666 / 1,000时解锁，完成对应事件可获5% / 10% / 20%折扣。

货币兑换路线

兑换 / 设备	当前规则
Physical Ethereum x20	在当铺换取Physical Bitcoin x1。
Ticket out of Tokyo	首次10 Bitcoin，之后1 Bitcoin。出发消耗一张票。
ZTX 6090 / ZTX 6080	每张卡每小时挖矿进度：5 / 3。
Mining Rig I / II / III	显卡容量：15 / 30 / 50。

挖矿是长期补充收入

显卡必须装入矿机，放在仓库里不会挖矿。每1,000进度产出一个Physical Ethereum，并计算离线进度。50张ZTX 6090每小时获得250进度，即每4小时产出一个。混用较慢显卡时速度更低。产出空间满后会阻止继续生产，应及时领取。

当铺兑换是消耗20 Ethereum获得1 Bitcoin，并不表示保证存在反向兑换。两种实体货币和两款ZTX显卡不享受当铺折扣。准备首张船票期间，可一边挖矿，一边搜集Bitcoin并通过合约积累资源。

13 / FIELD GUIDE

赌场进度

债务与小游戏

每次出击为未偿债务增加10%利息并向上取整。债务达到100,000日元后禁止继续借款，新借款也不能使总债务超过该值。出击利息检查中，总债务超过200,000日元才触发债务结局；恰好200,000日元不满足条件。JOB 1-5的现金上限50,000日元是独立条件。

工作必须依次完成

工作	抗拒值	AP	报酬 / 基础压力
SERVING	无阈值	1	180 / +5
JOB 1	< 630	1	240 / +10
JOB 2	< 500	1	320 / +15
JOB 3	< 440	1	420 / +20
JOB 4	< 370	1	560 / +25
JOB 5	< 200	2	760 / +30

额外条件

JOB 1-5要求现金不超过50,000日元，SERVING没有现金上限。必须先完成前序工作。JOB 4消耗仓库中的Okamoto 001 Condom Box；JOB 5在没有保护时可增加13个百分点的怀孕风险。抗拒值严格小于阈值：< 630指629及以下，不包括630。压力增幅可受角色加成影响。

Forbidden Bet：现金低于10日元最低下注额时，在二十一点选择此项，并在该类赌局中连续输六次。获胜或平局会重置连败。最终事件需要2 AP；不足时会在之后的败局重新检查。赌博是可选内容，没有保证盈利的路线。

14 / FIELD GUIDE

休息、回想与结局解锁

查看AP与解锁提示

AP上限为5，每现实时间1分钟恢复1点。SLEEP消耗1 AP并降低30压力。休息区其他行动有各自的物品、AP及抗拒值条件，请查看所选行动的提示。回想可重播已看场景，不会重新获得原奖励或再次承受其游戏惩罚。

以下包含结局剧透

条目	解锁路线
ENDING 1 / 2	在实验室被普通敌人击败，从两种场景中选取一种。
ENDING 3 / 4 / 5 / 6	分别被实验室1 / 2 / 3 / 4层Boss击败。
ENDING 7	感染达到100%后记录待触发事件，再成功撤离返回。
怀孕事件	怀孕风险为100%时，完成五次成功突袭撤离。
商人场景	达到好感阈值并观看对应事件，见第13页。
赌场场景	遵循第14页的工作顺序、Forbidden Bet或债务条件。
逃离东京	完成实验室5层的最终交互，取得船票并完成最终任务。

实验室死亡场景有地点限制：其他地图死亡不满足ENDING 1-6，第5层Boss也没有这些Boss结局。感染与怀孕事件在返回时检查，同时满足时感染优先。回想重播不会推进计数。

15 / FIELD GUIDE

最终逃离东京

01 解锁并购买船票

击败实验室5层Boss的两个阶段并调查INA遗体。在撤离捐客处，用10个Physical Bitcoin换取首张Ticket out of Tokyo。票须在自有背包或仓库中，压力需低于90%。选择ESCAPE TOKYO，出发消耗一张票，不再额外收取Bitcoin入场费。

02 守住防线，完成3,000击杀

与友军Dark Division、固定炮塔和路障共同作战。留意两条接近路线，在自爆敌人抵达防线前消灭它们。安全时使用炮塔，防线被突破或敌人贴近时及时转移。1,200击杀后Boss加入敌潮。达到3,000后，根据目标提示前往最左侧撤离通道并按F。

03 抵达西侧撤离区

与友军沿逃生路线向西推进。进入最终区域后开始30秒生存倒计时，仅在区内时减少；离开会暂停而非重置。船在你离开时仍继续靠岸，但登船仍须完成全部坚守时间。若被迫离区，先清理出可重新进入的空间。

最终场景与制作人员名单后仍可自由探索。首次购买后的补票价格为1个Physical Bitcoin，失败后重试也适用。再挑战前备好恢复物资与备用装，票价降低并不代表失败没有装备损失。



16 / FIELD GUIDE

废弃坦克与IFV战利品

本BOOTH / DLsite版应在夜间突袭中寻找。普通Tokyo Streets不会刷新这些专用残骸。寻找一辆坦克或IFV，切断附近敌人的视线后按F调查货舱。

车辆 / 部件	概率 / 空间
Abandoned Type 10 Tank	坦克货舱6x6。
Type 10 Tank Engine	坦克内10%；物品6x6。
Abandoned IFV	IFV货舱4x9。
30mm Cannon	IFV内10%；物品3x9。

10%指对应车辆的部件抽取概率

并非每次突袭都保证出现引擎。发现坦克后，引擎只抽取一次。未抽到时放置4-7件弹药、食物、药品等军需物资。出现引擎时，一件引擎占满6x6坦克货舱。

先预留空间与撤离路线

引擎需要连续的6x6空位。即使空格总数足够，分散的空位也无法容纳。30mm Cannon需要长条3x9空间，拖动时可按R旋转。回收后优先撤离，不要贪恋额外战斗。

关闭再打开同一货舱不会重新抽取战利品。取空的残骸仍保持空舱。10%不代表保底次数，也不保证十次中必定成功一次。

背包与发布版使用要点

情况	实用操作
查看效果	悬停或右键查看详情，确认效果与装备兼容条件。
整理空间	拖动移动，R键旋转。为大物品预留连续空位。
装备与快捷栏	放入对应装备槽，消耗品放快捷栏；默认用1-0键使用。
确定出口	决定搜刮前先确认实际出口与剩余时间。

庄家余额与资金储备

突袭后庄家余额恢复以300,000日元为上限。玩家的净亏损可以使庄家余额超过该值，因此它不是绝对余额上限。中奖净收益最多按当前庄家余额支付。另行保留制作和船票资金，并查看界面余额。

安装与阅读本指南

完整解压发布ZIP后运行Dead Extraction.exe。不要只移动部分文件或更改媒体文件名。通过目录链接与PDF书签可跳转到所需章节。有码版使用此发布包提供的图片，包括CG。

本书涵盖生存、制作、经济与事件解锁。赌场、实验室5层和最终撤离章节含剧透。请先确认当前目标、缺少材料与操作提示，不要只依赖记忆中的数值。

疑难排查与出击清单

问题	优先检查
实验室1层无出口	击败Boss后下层，普通中途撤离在2-4层。
Boss死后仍无法推进	1-4层走入中央地洞；5层打完第二阶段后在INA遗体处按F。
夜视无法启动	先装备NVG再按N或自设键，仅放仓库无效。
无法制作或升级	检查设施等级、材料准确名称与等级、数量及产出空间。
赌场工作仍锁定	检查前序工作、现金上限、严格抗拒阈值、AP及JOB 4仓库物品。
没有新增居民	与活着的跟随者一起撤离，并检查人口上限。
无法开始最终撤离	完成INA交互，持有船票并将压力降至90%以下。

每次出击前

换弹，检查装备状态及配件，设置药品、食物和水快捷栏，留出贵重战利品空间，确定出口并预留返程时间，存好不可轻易替代的材料。再次出发前检查居民与债务。

v1.6更新：市中心限制、夜间优化、废弃坦克与IFV刷新及部件概率、6x6引擎与货舱、当前赌场债务和庄家资金规则。本书数值适用于此发布版；修改按键后请遵循游戏提示。