



BATTLE SYSTEM

전투 시스템

캐릭터

- 캐릭터는 공격 유형에 따라 근거리, 원거리로 구분된다.
- 사용 무기에 따라서 한손검, 양손검, 스탭, 피스톨, 라이플, 중화기, 글러브, 클로로 나뉜다.
- 캐릭터의 역할 유형에 따라서는 딜러, 탱커, 서포트로 구분된다.
- 그 외에도 캐릭터의 소속으로도 구분될 수 있다.
- 캐릭터의 레벨, 장비, 강화, 콘텐츠 진척도에 따른 등급 등을 고려하여 산출된 캐릭터 전원의 전투력을 인터페이스에서 확인할 수 있도록 한다.

운영

- 최대 4개의 캐릭터로 팀 운영이 가능하다.
- 스토리 모드 경우, 설정으로는 주인공 캐릭터가 극을 진행하지만 진행할 플레이 캐릭터는 따로 선택할 수 있다.
- 편성한 캐릭터를 플레이하지 않더라도 UI를 클릭함으로써
- 노스웨스트 멤버 전원을 한 팀에 넣으면 공격력이 일부 상승하는 식으로, 캐릭터마다 팀에 편성하면 특수 효과를 얻을 수 있는 조합이 존재한다.



BATTLE SYSTEM

스위칭

- 편성한 캐릭터 중 플레이 캐릭터를 교체하는 시스템
- 스위칭한 캐릭터는 스위칭 어택이라는 별도의 일반 공격을 사용하면서 등장한다.
- 스위칭을 연속으로 클릭해 한 번에 모든 팀원 캐릭터가 스위칭을 어택을 하면, 마지막 스위칭 캐릭터는 스위칭 어택 스페셜이라는 평범한 스위칭 공격 보다 강력하고 특별한 이펙트가 동반되는 기술을 사용한다.
- 스위칭 어택 스페셜에 맞은 상대는 넉백되어 뒤로 밀려나며, 쿨타임은 30초다.

스킬

- 캐릭터 별로 가지고 있는 3가지 기술과 전용 한 가지 유틸성 전용 기술. 일반 공격 보다 강력한 공격이나 특수한 효과로 전투를 효율적으로 만드는 기술 들이다.
- 자세한 것은 스킬 문서에서 다룬다.

지상 액션

- 일반공격, 화면을 터치해서 발동하는 가장 일반적인 연속 공격. 무기에 따라서 다르지만 보통 한 번에 3~5회 정도의 공격을 한다. 상대를 공격하면 스킬 게이지가 상승한다.
- 빠르게 움직일 수 있는 이동기로 대시가 존재한다.
- 대시 상태에서 하는 공격인 대시 어택은 보통 일반 공격 보다 강하다.
- 대시 어택은 한 번에 1~2회 공격 가능하다.

BATTLE SYSTEM

공중 액션

- 공중 어택, 일반 공격 도중 이동 방향키를 누르고 있으면 일반 공격 한 세트가 끝나는 순간 상대를 띄우는 효과가 발동한다.
- PVP의 경우 상대의 공중 어택이 발동하려는 경우 추가적인 시각 효과를 넣어서 타이밍을 파악하도록 한다.
- 맞던 도중이라도 타이밍에 맞춰서 회피 버튼을 클릭하면 공중 어택으로 넘어가지 않을 수 있다.
- 공중 콤보, 공중 어택을 성공하여 상대가 공중에 뜨게 되면 캐릭터가 같이 점프하여 공중에서 일반 공격을 시전하는 콤보.
- 이동 방향키를 계속 누르고 있어야 발동되며, 공격 방향과 벗어난 방향키를 누르거나 방향키를 누르지 않을 시 콤보가 풀리고 지상으로 내려온다.
- 일대다 상황에서 공중 액션을 성공하면 하나의 상대에게 집중할 수 있는 장점이 있다.

회피 액션

- 상대의 기술을 일시적으로 피할 수 있는 회피 기술로 사용시에는 0.8초 정도 무적 상태가 되는 기술이다.
- 상대가 공격을 하기 직전, 절묘한 타이밍에 회피하는 저스트 회피를 성공하면 스킬 게이지가 대폭 상승한다.
- 회피는 최대 3번 사용이 가능하고, 한 번 사용한 회피를 충전하는데는 3초의 시간이 필요하다.
- 가장 정확한 타이밍에 회피하는 궁극 회피를 성공하면 스킬 게이지 대폭 상승과 더불어 상대를 1초 그로기 상태로 만든다.