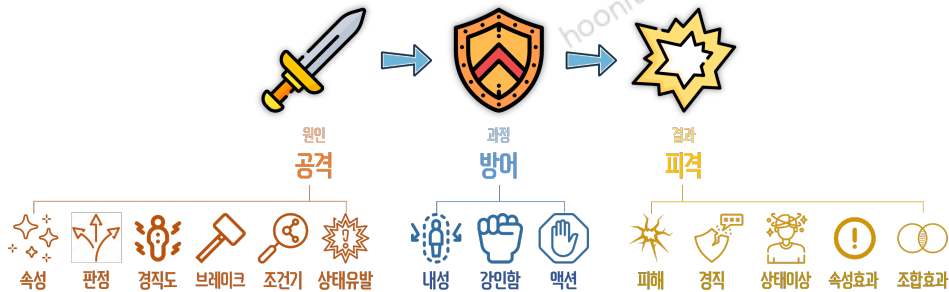


# 전투 메커닉 - 개념

✔ 전투 메커닉 중 전반적인 개념을 설명하는 페이지

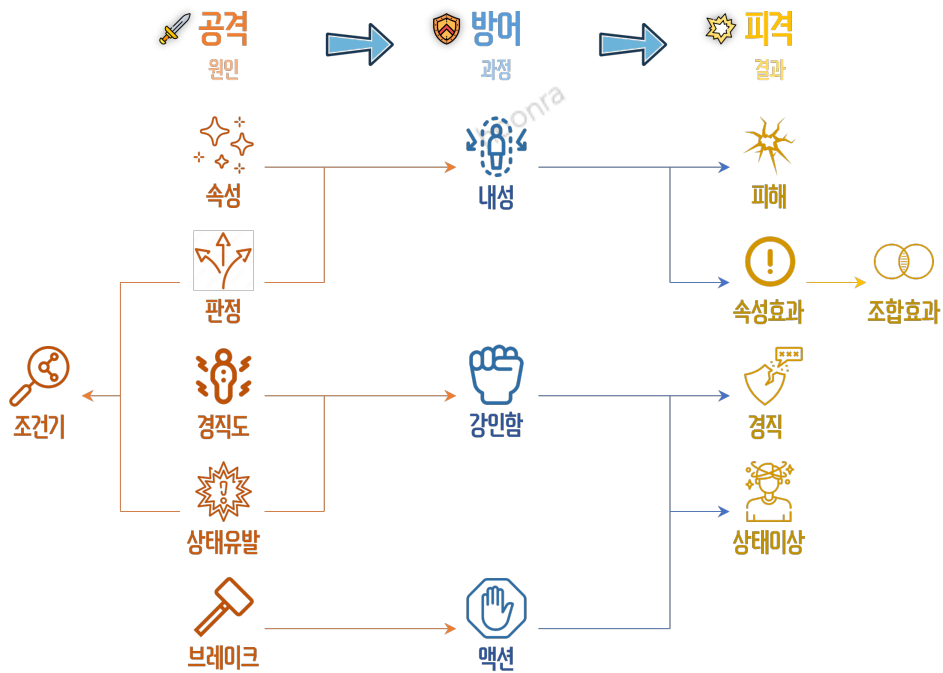
## DW 전투 메커닉 개념

- DW에서 사용하는 전투 메커닉의 개념은 다음과 같다.



### 전투 공방 순서

- DW 모든 전투 공방은 반드시 공격 → 방어 → 피격 순으로 진행된다.
- 다만, 일부 특수한 공격의 경우 방어 과정을 무시하고, 공격 → 피격으로 곧바로 진행될 수 있다. (공격 옵션 요소 - Ignore\_Target\_Defense)
- 또한, DW는 액션 게임이므로, 공격이 적중되지 않은 경우에는 당연히 방어와 피격 과정은 진행되지 않는다.



### 공격 - Attack

- 공격은 대상에게 피격을 일으키기 위한 모든 부정적 행위를 지칭한다.
- 따라서, 공격은 방어 과정을 거쳐 피격된 대상에게 피해와 경직, 상태이상, 속성효과, 조합효과를 유발하며, 방어 과정을 통해 그 결과(result)가 경감(reduce)되거나 취소(cancel)될 수 있다.
- 또한, 앞서 언급했듯 일부 특수한 공격의 경우 방어 과정 자체를 무시(건너 뛰고)한 채, 반드시 피격되는 공격도 존재한다.
  - 이러한 특수한 공격은 대부분 보스 몬스터가 사용할 계획이거나, 스토리 상 특수한 전투에서 사용될 예정이다.
- 공격의 주체는 플레이어블 캐릭터부터 몬스터, 기믹, 특수 지대 등 게임 내 등장하는 모든 액터 오브젝트가 될 수 있다.
- 각 세부 내용은 하기 페이지를 참조한다.

#### 전투 메커닉 - 공격

### 방어 - Defence

- 방어는 자신에게 들어오는 모든 공격 행위의 결과(result)를 경감(reduce)하거나, 취소(cancel)할 수 있는 긍정적 행위와 결과를 지칭한다.
  - 바꿔말하면, 방어를 통해야만 공격의 결과, 즉, 피격의 내용을 줄이거나 취소할 수 있다는 뜻으로, 이로인 결과(효과)를 얻는 행위도 모두 방어 행위로 간주한다.
- 따라서, 방어 자체가 무시되면 그 어떤 결과도 줄이거나 취소할 수 없다.

- 이러한 내용은 **배리어**(생명을 가진 방어막) 효과를 주는 스킬의 행위는 공격이 아닌 방어 행동으로 간주하며, '방어 행동 불가'란 효과가 적용되면 해당 스킬을 사용할 수 없게 된다는 뜻이다.
- 공격과 마찬가지로 방어의 주체는 플레이어블 캐릭터부터 몬스터, 기믹, 특수 지대 등 게임 내 등장하는 모든 액터 오브젝트가 될 수 있다.
- 각 세부 내용은 하기 페이지를 참조한다.

- 전투 메커닉 - 방어

- 피격 - Attacked

- 피격은 공격을 받아 발생하는 모든 해로운 결과들을 지칭한다.
- 피격의 결과에는 크게 생명을 줄이는 피해(HP damage) 계열과 자세를 무너뜨리는 경직(poise damage) 계열로 나뉜다.
- 피격을 받는 주체는 플레이어블 캐릭터와 몬스터, 일부 기믹 등 지정된 액터 오브젝트 대상만이 해당된다.
- 각 세부 내용은 하기 페이지를 참조한다.

- 전투 메커닉 - 피격