**Project: UDP**

**플레이어 캐릭터**

**개요**

본 기획서에서는 플레이어 캐릭터의 배경 컨셉과, 게임 내 특징에 대해 설명한다.

플레이어는 캐릭터의 세 가지 스타일 중 하나를 선택할 수 있으며, 선택한 스타일에 따라 게임 내에서 플레이 가능한 전투 스타일이 달라져 스타일마다 차별화된 재미를 제공한다.

**기본 정보**

|  |  |
| --- | --- |
| **이름** | 에드먼드 캐리어 |
| **나이** | 32세 |
| **인종** | 인간, 백인 |
| **성별** | 남성 |
| **직업** | 군인, 우주 전투기 파일럿 |
| **소속** | 지구 과학 연방 정부 국방부 우주군 제3대대 제1전투편대(캐리어 편대) |
| **직급** | 편대장(소령) |

**배경**

지구 과학 연방 정부 소속 직업 군인인 에드먼드 캐리어는 지구와 정착지 반란군 사이의 전쟁이 발발하자 특유의 뛰어난 조종 실력으로 다양한 전투에서 승리하고, 적에게 큰 피해를 입히는 등 혁혁한 공을 세워, 30대 초반이라는 비교적 어린 나이에도 불구하고 빠르게 진급하여 편대장 직위에 올랐다.

정부에서도 캐리어의 능력을 높이 평가하여, 전투력이 뛰어난 파일럿들을 우선 선발해 캐리어 편대에 편성하였으며, 실력 좋은 지휘관과 전투원으로 구성된 캐리어 편대는 참여하는 전투마다 대승을 거두어 지구인들 사이에선 부와 명예를, 정착지 반란군 사이에선 악명을 떨쳐왔다.

어느 날, 이번에도 별 다른 어려움 없이 승리할 것이라 믿고 출전한 전투에서 캐리어 편대는 예상치 못한 대규모 복병의 공세를 견디지 못하고 궤멸되었으며, 캐리어는 편대 유일의 생존자로서 수많은 적들의 추격을 피해 지구로 복귀해야 한다.

**디자인 – 평상 시 모습**

작전 시간의 대부분을 조종석에 앉아 보내는 파일럿 특성 상, 활동성 보단 기능성을 강조한 디자인의 전투복을 입은, 30대 초반 인간 백인 남성의 모습. 현대 파일럿 복장과 우주 비행사의 복장을 절반씩 혼합한 디자인이다. 다만 플레이어가 이 모습을 볼 기회는 적다.

**디자인 – 함선의 모습**

|  |  |
| --- | --- |
| screenshot | screenshot |

현대 전투기의 모습과 비슷한, 우주 공간에서 활동하는 전투기의 모습. 플레이어는 게임 진행 중에 함선의 모습만 볼 수 있다.

**게임 내 특징**

캐리어는 자신의 함선을 세 가지 중 하나의 스타일로 변형하여 게임을 진행할 수 있다. 게임은 캐리어의 시점에서 진행되며, 플레이어는 캐리어와 동일시되어 함선의 스타일을 선택한 후 게임을 진행한다.

**함선 스타일 – 근거리형**

|  |  |
| --- | --- |
| **무기1** | 최대 8발의 포탄을 발사하는 산탄포. |
| **무기2** | 3초 동안 적중한 적의 방어력을 50% 감소시키는 산탄포. |
| **무기3** | 적중한 적의 위치로 플레이어를 끌어당기는 갈고리탄. |
| **무기4** | 적중한 적에게 달라붙어 2초 후 폭발하여 추가 피해를 주는 산탄포. |

공격적으로 적 함선과 거리를 좁혀 전투하는 스타일. 적에게 빠르게 접근한 후 순간적으로 높은 화력을 쏟아내어 빠르게 처치한다. 함선의 체력과 이동속도가 높은 편이며, 적에게 접근하는 상황에서 높은 기동력을 발휘하도록 돕는 무기와, 거리가 가까울 수록 높은 피해를 입히는 산탄형 무기를 주로 사용한다.

|  |  |
| --- | --- |
| **스킬1** | 3초 동안 적의 공격을 막아내는 보호막을 전개한다. |
| **스킬2** | 5초 동안 적에게 입힌 피해만큼 체력을 회복한다. |

근접해서 싸우는 만큼 상당 시간 동안 적의 공격에 노출되므로, 적의 공격을 방어하고, 체력을 회복할 수 있는 스킬을 보유한다. 이 때 체력 회복 스킬의 경우, 공격적인 플레이에 잘 어울리도록, 일정 시간동안 자신이 입힌 피해만큼 체력을 회복하는 체력 흡수형 스킬을 사용한다.

**함선 스타일 – 중거리형**

|  |  |
| --- | --- |
| **무기1** | 특별한 능력 없이 평범하게 피해를 주는 포탄. 대기시간이 짧다. |
| **무기2** | 적중 시 블랙홀을 생성하여 주변 적들을 끌어당기고, 감속시키는 포탄. |
| **무기3** | 무기2를 통해 생성한 블랙홀을 터트려 광역 피해를 입히는 장치. |
| **무기4** | 무기1에서 사용하는 포탄을 4점사로 4번, 총 16회 발사한다. |

적과 적당한 거리를 유지하며 전투하는 스타일. 단일 대상으로도, 다수 대상으로도 강력한 모습을 보여 다양한 상황에서 적절히 대처할 수 있다. 함선의 체력과 이동속도, 화력이 적당한 편이며, 여러 상황에서 다양하게 활용할 수 있는 무기를 주로 사용한다.

|  |  |
| --- | --- |
| **스킬1** | 최대 체력의 20%만큼 체력을 회복한다. |
| **스킬2** | 5초 동안 이동 속도를 크게 향상시킨다. |

특정 상황에서만 국한되지 않고, 범용적으로 활용할 수 있는 생존 스킬을 지급하여 균형 잡힌 플레이 스타일을 지원한다.

**함선 스타일 – 원거리형**

|  |  |
| --- | --- |
| **무기1** | 짧은 간격으로 두 번 발사하는 2연장 함포. |
| **무기2** | 가까운 적을 추적하여 큰 피해를 입히는 2연장 함포. |
| **무기3** | 주변의 적을 탐지하면 폭발하여 피해를 입히면서 밀어내는 포탄. |
| **무기4** | 2초 동안 에너지를 충전하여 강력한 피해를 입히는 레이저 무기. |

적과 거리를 크게 유지하며 전투하는 스타일. 주로 적의 공격을 막아내기 보다 회피하면서, 꾸준히 높은 화력을 쏟아부어 전투를 진행한다. 함선의 체력과 이동속도가 낮지만, 먼 거리의 적을 타격하기 좋으면서 화력이 높은 무기를 주로 사용한다.

|  |  |
| --- | --- |
| **스킬1** | 함선 주변에 있는 적 포탄의 이동을 멈춘다. |
| **스킬2** | 다음 번에 사용하는 무기의 대기시간을 제거하여 곧바로 충전시킨다. |

거리를 크게 벌려 전투하는 만큼 적의 공격이 도달하는 시간이 길어 회피하기 편한 이점을 가지고 있고, 공격을 회피하며 지속적인 화력으로 압도하는 전투 스타일에 어울려야 하기 때문에, 체력 회복과 같은 강력한 보호 스킬은 지양하고, 컨셉에 맞게 공격 회피를 돕는 스킬을 지급한다.

강력한 지속 화력으로 꾸준히 적을 빠르게 제거하여 생존성을 확보해야 하기 때문에, 상황에 따라 부족할 수도 있는 화력을 보충가능한 스킬을 제공한다.