**Project: UDP**

**플레이어 캐릭터: 원거리형**

본 문서에서는 플레이어가 게임 중 선택할 수 있는 세 가지 스타일 중 하나인 원거리형 스타일의 게임 내 특징에 대해 설명한다.

**주요 플레이 스타일**

원거리형 스타일은 적과 거리를 크게 유지하며 전투하는 스타일로, 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.

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 사용한다.

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

**무기**

원거리형 스타일은 다음과 같은 네 가지 무기를 사용할 수 있다:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1** | **철갑소이탄** | 짧은 간격으로 두 번 발사하는 2연장 함포. |
| **2** | **근접유도탄** | 가까운 적을 추적하여 큰 피해를 입히는 2연장 함포. |
| **3** | **EMP자폭탄** | 주변의 적을 탐지하면 폭발하여 피해를 입히면서 밀어내는 포탄. |
| **4** | **플라즈마 포** | 2초 동안 에너지를 충전하여 강력한 피해를 입히는 레이저 무기. |

각 무기의 최대 사거리에 따로 제한이 있진 않지만, 포탄이 플레이어로부터 300거리 이상 떨어진 경우 게임에서 제거된다.

**무기1 – 철갑소이탄**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **레벨** | **피해량** | **이동속도** | **대기시간** |
| 1 | 6 \* 4 | 75 | 2 |
| 2 | 8 \* 4 | 75 | 2 |
| 3 | 10 \* 4 | 75 | 2 |
| 4 | 12 \* 4 | 75 | 2 |

조준점을 기준으로 x축에서 ±1만큼 떨어진 위치에 서로 평행하게 날아가는 두 개의 포탄을 0.2초 간격으로 두 번 발사하여 총 4발의 포탄을 발사한다.

철갑소이탄에 명중한 적은 4초동안 방어력이 20% 감소한다.

**무기2 – 근접유도탄**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **레벨** | **피해량** | **이동속도** | **대기시간** |
| 1 | 12 \* 2 | 90 | 6 |
| 2 | 16 \* 2 | 90 | 6 |
| 3 | 20 \* 2 | 90 | 6 |
| 4 | 24 \* 2 | 90 | 6 |

조준점을 기준으로 x축에서 ±1만큼 떨어진 위치에 서로 평행하게 날아가는 두 개의 포탄을 발사하여 총 2발의 포탄을 발사한다.

근접유도탄은 날아가는 도중 주변 20거리 이내의 적을 발견하면 해당 적의 위치로 방향을 변경하며, 적을 발견하는 거리는 레벨이 상승함에 따라 4씩 증가하여 최종적으로 4레벨에는 32거리 이내의 적을 발견한다.

**무기3 - EMP자폭탄**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **레벨** | **피해량** | **이동속도** | **대기시간** |
| 1 | 10 | 60 | 12 |
| 2 | 11 | 60 | 11 |
| 3 | 12 | 60 | 10 |
| 4 | 13 | 60 | 9 |

조준점 방향으로 정확하게 날아가는 하나의 포탄을 발사한다.

EMP자폭탄은 날아가는 도중 주변 20거리 이내의 적을 발견하면 폭발하며, 주변 35거리 이내의 적들에게 피해를 주며, 폭발의 중심부로부터 외각 방향으로 밀어낸다. 폭발 범위는 레벨이 상승함에 따라 5씩 증가하여 최종적으로 4레벨에는 50거리 이내의 적들이 폭발에 휘말린다.

적에게 피해를 입히기 보다, 플레이어와 가까운 적을 밀어내어 거리를 벌리는 용도로 사용한다.

**무기4 – 플라즈마 포**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **레벨** | **피해량** | **이동속도** | **대기시간** |
| 1 | 48 | - | 12 |
| 2 | 60 | - | 12 |
| 3 | 72 | - | 12 |
| 4 | 84 | - | 12 |

발사 시 조준 방향을 기억하고, 2초 후 기억한 방향으로 발사되어 접촉하는 모든 적에게 피해를 입히는 레이저 포를 발사한다.

일반적인 포탄과 달리 투사체가 아니고, 접촉하는 모든 적에게 피해를 입혀야 하기 때문에 Ray를 발사하여 부딪힌 대상을 검색하여 피해를 입히거나, BoxCollider 컴포넌트를 가진 직사각형 형태의 오브젝트를 생성하는 방식으로 구현한다.

**스킬**

원거리형 스타일은 다음과 같은 두 가지 스킬을 사용할 수 있다:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Q** | **전자기장** | 함선 주변에 있는 적 포탄의 이동을 멈춘다. |
| **E** | **비상 발전** | 다음 번에 사용하는 무기의 대기시간을 제거하여 곧바로 충전시킨다. |

**스킬1 – 전자기장**

사용 시 씬 내의 적 포탄을 모두 검색한 후, 플레이어 함선 주변 20거리 이내의 포탄만 골라 이동속도를 0으로 만들어 이동을 멈추게 한다. 사용 후 12초가 지나면 스킬을 재사용할 수 있다.

전자기장에 의해 이동이 멈춘 포탄은 시간이 지나도 이동속도를 회복하지 않으며, 플레이어로부터 300거리 이상 떨어져 제거될 때까지 그 자리에 가만히 있는다.

**스킬2 – 비상 발전**

사용 시 플레이어는 비상 발전 상태에 돌입하고, 비상 발전 상태에서 발사하는 첫번째 무기의 대기시간을 즉시 0으로 만들어 제거한다. 이후 비상 발전 상태를 해제한다. 사용 후 (비상 발전 상태에 돌입한 순간으로부터) 12초가 지나면 재사용할 수 있다.

비상 발전을 사용한 후 12초 동안 아무런 무기도 발사하지 않고 있다가, 한 번 더 비상 발전을 사용하더라도 대기시간이 두 번 제거되진 않는다.