**Project : UDP**

**플레이어 캐릭터: 중거리형**

**주요 플레이 스타일**

중거리형 스타일은 적과 거리를 너무 멀지도 그렇다고 해서 너무 가깝지도 않게 유지하며 원거리 캐릭터와 같이 적의 공격을 피하면서 공격하게 됩니다. 하지만 기본적인 공격의 화력이 강하지 않지만 근거리형 보다는 느리고 원거리형 보다는 화력이 약하다.

원거리형 만큼은 아니지만 거리를 벌려서 공격을 하여야 하기 때문에 적이 붙지 못하도록하는 탄환과 그 탄환을 터뜨려 적을 공격하는 형태로 게임이 진행된다. 그리고 스킬은 단순히 적의 공격을 회피하기 쉽게 하거나, 체력이 채우는 스킬만 있다

**무기**

중거리형 스타일은 다음과 같은 네 가지 무기를 사용할 수 있다

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1** | **기본 공격** | 기본 포탄을 공격시 공격당 1발씩 공격 |
| **2** | **다크 메터** | 오른쪽 마우스를 클릭하면 주변의 적을 끌어당기고 슬로우를 주는 공격 |
| **3** | **빨간 버튼** | 다크 메터를 터뜨려 공격 |
| **4** | **연속 공격** | 기본 포탄을 4발 4번 발사하여 공격 |

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

**무기 1 – 기본공격**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **레벨** | **피해량** | **이동속도** | **대기시간** |
| **1** | **25** | **75** | **1** |
| **2** | **35** | **75** | **1** |
| **3** | **40** | **75** | **1** |
| **4** | **50** | **75** | **1** |

조준점이 가리키는 방향으로 날아가는 한 개의 포탄을 1초의 대기시간으로 발사한다.

**무기 2 – 다크 메터**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **레벨** | **피해량** | **이동속도** | **대기시간** |
| 1 | 15 | 30 | 11 |
| 2 | 20 | 30 | 11 |
| 3 | 25 | 30 | 11 |
| 4 | 30 | 30 | 11 |

조준점이 가리키는 방향으로 날아가는 하나의 포탄을 발사한다.

다크 메터는 날아가는 도중 왼쪽 마우스를 클릭하면 가장 가까운 적을 끌어당기고 적의 이동속도를 20%를 감소시키고 피해를 준다.

적이 너무 가까이 오거나 빠르게 1마리의 적의 움직임을 멈추고 싶을 때 사용된다.

무기 3 – 빨간 버튼

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **레벨** | **피해량** | **이동속도** | **대기시간** |
| 1 | 50 | - | 13 |
| 2 | 75 | - | 13 |
| 3 | 90 | - | 13 |
| 4 | 120 | - | 13 |

다크 메터와의 연계된 포탄 다크 메터를 폭파시켜 강한 피해를 준다.

다크 메터가 날아가는 도중 3번 무기를 발동 시키면 다크 메터를 폭파시켜 주변 40거리 이내의 적에게 피해를 준고, 폭발의 중심으로부터 외각 방향으로 밀어낸다. 폭발 피해량은 레벨이 늘수록 늘어난다.

다크 메터로 끌어당긴 적을 마무리 하거나 다크 메터의 위치가 플레이어의 진행 방향이고, 그 진행 방향에 적들이 다수 포진해 있을 경우 그 적들을 산개 시키는 목적으로 사용한다.

무기 4- 연속 공격

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **레벨** | **피해량** | **이동속도** | **대기시간** |
| 1 | **25** | **75** | **8** |
| 2 | **35** | **75** | **8** |
| 3 | **40** | **75** | **8** |
| 4 | **50** | **75** | **8** |

조준점이 가리키는 방향으로 날아가는 4개의 포탄을 4번 발사한다.

연속 공격은 말그대로 기본 포탄을 연속적으로 발사하는 공격이다. 기본 포탄을 주위에 흩뿌리듯 공격하며 다크 메터가 대기시간이고, 적이 너무 가까이 붙었을 경우에 사용하는 것을 의도함.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Q** | **긴급 수리** | 함선의 체력을 100%로 만든다. |
| **E** | **비상 탈출** | 4초동안 함선의 이동속도를 최대속도로 바꾼다. |

스킬