

---

# UEFN Shooting 기본 패러미터

# History

---

2024.02.20 문서 생성

2024.03.05 1차 작성

# 목차

---

01      개요 및 기획의도

---

02      플레이어 기체

---

03      적 기체

---

04      문제점

---

05      각 밸런스

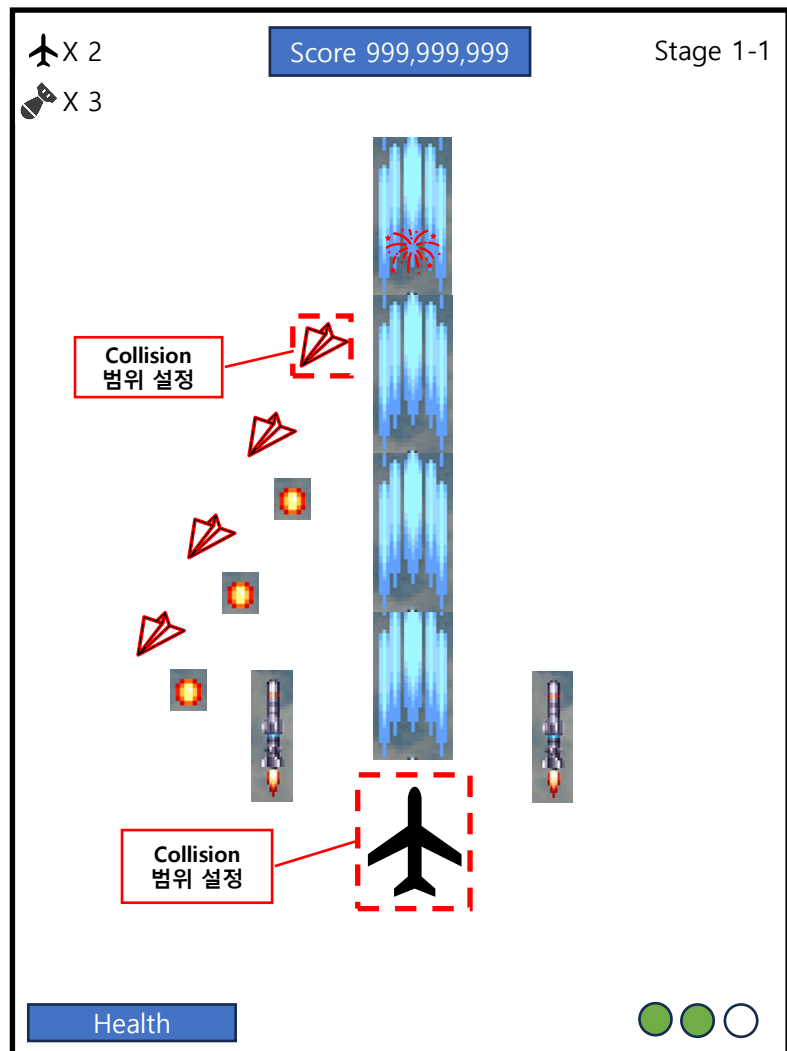
---

# 개요 및 기획의도

---

- 이 문서에서는 UEFN ShootingRun의 기본 패러미터에 대해 서술한다.
- 플레이어 기체 및 적 기체의 기본 패러미터를 정리한다.

# 플레이어 오브젝트



기본적인 게임 디자인

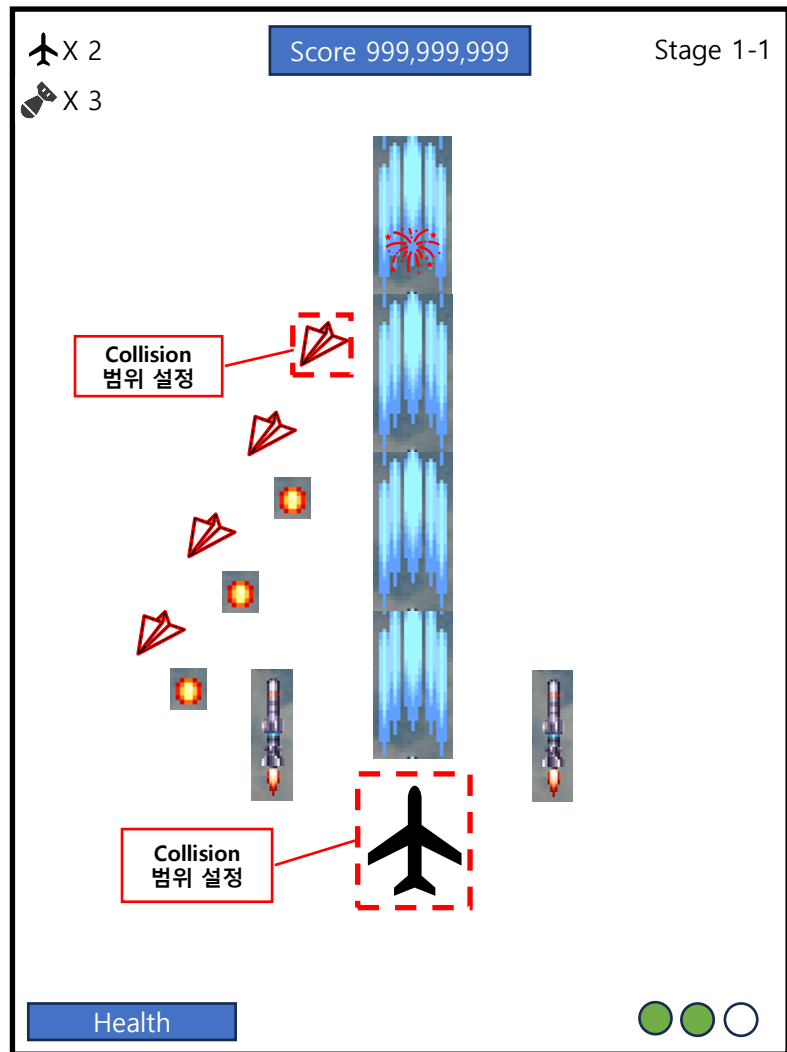
- 플레이어 기체는 다음과 같은 패러미터를 가진다.
- 고유ID (UID)  
플레이어 오브젝트를 식별하는 고유ID이다.
- 이름 (Name)  
플레이어 오브젝트의 이름을 등록한다.
- 충돌체 (Collision)  
플레이어 기체가 피탄 당하는 판정의 크기를 결정한다.
- 이동속도 (MovingSpeed)  
플레이어 기체의 이동속도를 결정한다.
- 체력 (Health)  
플레이어 기체가 버틸 수 있는 데미지를 결정한다.  
하드 모드에서는 0.1로 고정된다.
- 기본무장 (StandardWeapon)  
플레이어 기체에 장착된 기본 무장. 3단계에 걸쳐 강화된다.
- 특수무장 (SpecialWeapon)  
플레이어 기체에 장착된 특수 무장. 2단계에 걸쳐 강화된다.
- 충전무장 (ChargedWeapon)  
플레이어 기체에 장착된 특수 무장을 충전하여 사용하는 무장.  
특수 무장의 충전단계를 따라간다.
- 슈퍼웨폰 (SuperWeapon)  
플레이어 기체에 장착된 슈퍼 웨폰. 별도의 강화 단계가 없다.
- 각 스탯은 #PlayerStat 테이블에 저장한다.
- 각 기체의 무장 데이터는 #Weapon 테이블에서 로드한다.

## 플레이어 기체 데이터 테이블

[illegible]

각 무장의 Enum 클래스 요소는  
이동 및 공격 시스템 문서 참조  
(#Weapon 테이블)

# 적 오브젝트



기본적인 게임 디자인

- 적 오브젝트는 다음과 같은 패러미터를 가진다.
- 고유ID (UID)  
적 오브젝트를 식별하는 고유ID이다.
- 이름 (Name)  
적 오브젝트의 이름을 등록한다.
- 충돌체 (Collision)  
적 오브젝트가 피탄 당하는 판정의 크기를 결정한다.
- 이동속도 (MovingSpeed)  
적 오브젝트의 이동속도를 결정한다.
- 체력 (Health)  
적 오브젝트가 버틸 수 있는 데미지를 결정한다.
- 적 오브젝트 스탯은 #EnemyStat 테이블에 저장한다.
- 적 오브젝트의 투사체 충돌체와 투사체 스펙을 어떤 경로로 저장할지 논의 필요
- 적 오브젝트의 패러미터중 어떤 것을 별도 테이블화 하지 않고 요소화 하는데 있어서의 논의 필요 (레벨 디자인 및 기타 작업의 편의성을 위해)

## 적 기체 데이터 테이블 테이블

[illegible]



---

End of Document

---