**Project: UDP**

**개요**

우주 공간에서 목표 지점을 향해 이동하는 3D 싱글플레이어 TPS 게임입니다. 플레이어는 적대적 NPC와 전투를 하면서, 게임 시작 시 주어지는 무작위 목표 지점을 향해 이동해야 합니다.

마우스와 키보드를 사용하여 조작하는 PC 게임입니다.

**조작**

플레이어는 다음과 같은 방법으로 함선을 조종할 수 있습니다. 함선은 직진 이동만 가능합니다. 함선을 기울여 방향을 조절할 수 있지만, 직접적인 4방향 이동은 지원하지 않습니다.

* **마우스:** 마우스를 움직여서 플레이어의 시점을 조종합니다.
* **M1:** 바라보는 방향으로 주포를 발사합니다.
* **M2:** 누르고 있는 동안 바라보는 방향을 줌 인 합니다.
* **W, S:** 함선을 수직으로 기울여 이동 방향을 조정합니다.
* **A, D:** 함선을 수평으로 기울여 이동 방향을 조정합니다.
* **SPACE:** 누르고 있는 동안 함선의 이동속도를 천천히 가속합니다.
* **SHIFT:** 누르고 있는 동안 함선의 이동속도를 천천히 감속합니다.
* **1, 2, 3, 4:** 다음에 발사할 주포를 선택하거나, 생존에 도움이 되는 스킬을 사용합니다.
* **Q:** 주포, 스킬 선택을 전환합니다.

**전투 요소**

플레이어는 주포와 부포, 스킬을 활용하여 전투를 벌일 수 있습니다.

* **주포:** 플레이어가 바라보는 방향으로 선택한 주포에 맞는 공격을 발사합니다. 한 번 주포를 발사한 후엔 일정 시간동안 재사용할 수 없습니다.
* **부포:** 플레이어가 직접 조종하지 않고, 함선 주변의 적을 자동으로 공격합니다.
* **스킬:** 적을 공격하기 보단 생존에 도움이 되는 스킬입니다.

**능력치**

플레이어 함선은 다음과 같은 특징을 지닙니다.

* **내구도:** 적대적 NPC의 공격을 받으면, 공격의 강도에 따라 일정하게 줄어드는 수치입니다. 이 수치가 1 미만으로 떨어질 경우 플레이어는 패배합니다.
* **연료:** 시간이 흐르거나, 플레이어가 빠른 속도로 이동할 경우 서서히 줄어드는 수치입니다. 이 수치가 1 미만으로 떨어질 경우 플레이어는 패배합니다. 적 파괴 시 일정 확률로 생성되는 아이템을 획득하여 회복할 수 있습니다.
* **공격력:** 플레이어가 입히는 피해량을 결정하는데 사용되는 수치입니다. 공격력이 높을수록 플레이어는 더욱 강한 피해를 입힐 수 있습니다.
* **방어력:** 플레이어가 입는 피해량을 결정하는데 사용되는 수치입니다. 방어력이 높을수록 플레이어가 받는 피해가 감소합니다.
* **이동속도:** 플레이어가 이동하는 속도입니다. 이동속도가 높을수록 연료 소모량이 증가합니다. 플레이어의 이동속도는 최대 이동속도를 넘을 수 없습니다.

**성장**

플레이어가 적을 처치하면 일정량의 부품을 얻습니다. 충분한 양의 부품을 모아서 플레이어의 함선을 레벨 업 할 수 있고, 함선이 레벨 업 하면 플레이어는 새로운 무기 또는 스킬을 해금하고 강화하여 성장할 수 있습니다.

플레이어는 게임 중 원하는 때에 UI를 열어 능력치와 주포, 스킬을 강화할 수 있습니다.

**승리 조건**

플레이어가 생존하여 목표 지점에 무사히 도달한 경우.

**패배 조건**

플레이어가 목표 지점에 도달하기 전에 적대적 NPC의 공격으로 인해 내구도가 1 미만으로 떨어지거나, 연료가 1 미만으로 떨어진 경우.