**Project: UDP**

**개요**

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

**조작**

마우스와 키보드를 사용하여 조작하는 PC 게임이다.

플레이어는 다음과 같은 방법으로 함선을 조종할 수 있다. 함선은 직진 이동만 가능하며, 함선을 기울여 방향을 조절할 수 있지만, 직접적인 4방향 이동은 지원하지 않는다.

* **마우스:** 마우스를 움직여서 플레이어의 주변을 관찰
* **M1:** 바라보는 방향으로 선택한 무기를 발사
* **M2:** 누르고 있는 동안 바라보는 방향을 줌 인
* **W, S:** 함선을 수직으로 기울여 이동 방향을 조정
* **A, D:** 함선을 수평으로 기울여 이동 방향을 조정
* **SPACE:** 누르고 있는 동안 함선의 이동속도를 천천히 가속
* **SHIFT:** 누르고 있는 동안 함선의 이동속도를 천천히 감속
* **1, 2, 3, 4:** 다음에 발사할 무기를 선택
* **Q, E:** 생존에 도움이 되는 스킬을 사용

**전투 요소**

플레이어는 무기와 스킬을 활용하여 전투를 벌일 수 있다.

* **무기:** 플레이어가 바라보는 방향으로 선택한 무기에 맞는 포탄을 발사한다. 한 번 발사한 후엔 일정 시간동안 재사용할 수 없다.
* **스킬:** 적을 공격하기 보단 생존에 도움이 되는 스킬

**능력치**

플레이어 함선은 다음과 같은 특징을 가진다.

* **HP:** 적대적 NPC의 공격을 받으면 공격의 일정하게 줄어드는 수치. 이 수치가 1 미만으로 떨어질 경우 플레이어는 패배한다. 적을 격추하여 경험치를 모으고, 경험치를 모아 레벨 업 하면 HP가 회복된다.
* **연료:** 플레이어가 이동하는 동안 서서히 줄어드는 수치. 이 수치가 1 미만으로 떨어질 경우 플레이어는 패배한다. 적을 격추하면 연료를 회복할 수 있다.
* **이동속도:** 플레이어가 이동하는 속도. 이동속도가 높을수록 연료 소모량이 증가한다. 플레이어의 이동속도는 최대 이동속도를 넘을 수 없다.

**성장**

플레이어가 적을 처치하면 일정량의 경험치를 얻고, 충분한 양의 경험치를 모아서 플레이어의 함선을 레벨 업 할 수 있다.

함선이 레벨 업 할 때마다 무기 포인트를 1점 얻는다. 무기 포인트를 소모하여 원하는 무기를 해금하거나 강화할 수 있고, 하나의 무기는 4단계까지 강화할 수 있습니다.

4레벨, 8레벨에는 스킬 포인트 1점을 함께 얻는다. 스킬 포인트로 스킬을 해금할 수 있고, 스킬은 추가로 강화할 수 없다.

**승리 조건**

플레이어가 생존하여 목표 지점에 무사히 도달한 경우.

**패배 조건**

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