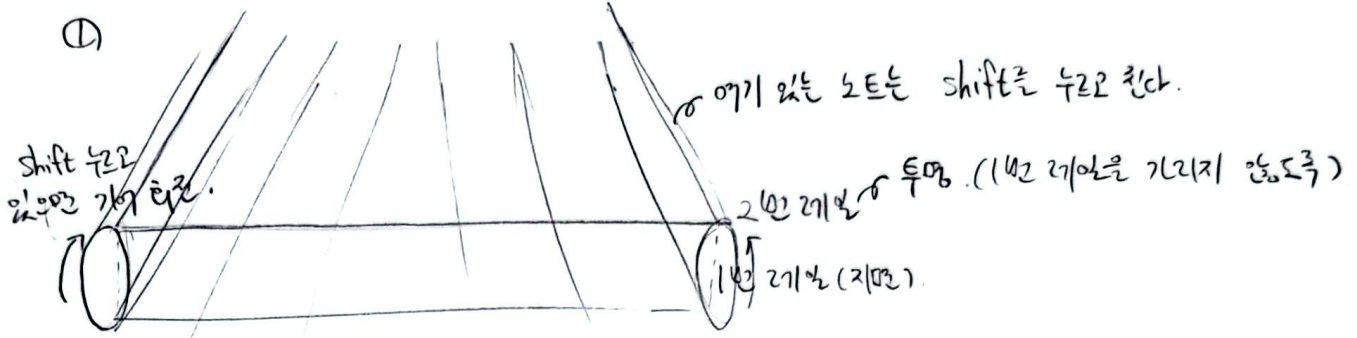


< Shift-Up >.

기본 컨셉: 약간 키보드 때문과 or 상자를 친다는 느낌.



(4기?) 6기?

↳ 일단 시험 제작은 예로 4기 4레인? ...

↳ 너무 많았으면 6기 6레인.

\* 치수만큼씩 느꼈던 불편함.

⑧

: 레인이 조금 더 길었으면... 조금 멀리까지 보여주면 좋았음

~~컨셉~~

화면 구성.

이런게 한 선로는 될까?  
되겠어요? 77

Live 2D  
또는 BGA?

표가 컨셉.

↑

점수는 2부 rating으로.

~~가이드라인~~  
가이드라인은 상각하면  
레이팅도 좀 분해해보고...

or

태고처럼 느리게까지 넣어도  
좋은 듯?

Q.  
그럼 양옆의  
빈 공간은  
어떻게...?

1. UI. - 점수. - 현재 점수. 캐릭터 움직임이...
2. 불완전한 거리? -

rating  
50% 70% 기준.

이상: clear

이하: Fail.

이런 느낌?

