

# 윤뱅게임즈

**막아?막아!**

- 막아막아 그래픽 기획서 -

윤뱅게임즈  
윤병현

## - 목 차 -

<b>Chapter.1 컨셉 및 기본 정보</b>	<b>3</b>
1. 기획서 컨셉(왜 기획서를 쓰는가?)	3
2. 기본정보	3
3. 문서 작성 방향	3
<b>Chapter.2 게임소개</b>	<b>4</b>
1. 게임 시나리오	4
2. 원페이지 게임기획서	5
3. 플로우 차트	6
<b>Chapter.3 제작 요구 사항</b>	<b>14</b>
1. 현재 게임 모습	14
2. 유사게임 및 색상 - 수정 요청사항	14
3. 게임캐릭터- 6종	17
4. 음식 - 40종	25
5. 마법의 식기 - 30종	55
6. 맵- 5종	56
7. 이펙트	62

## Chapter.1 컨셉 및 기본 정보

### 1. 기획서 컨셉(왜 기획서를 쓰는가?)

- 1) 그래픽 디자이너 외주를 위한 그래픽 기획서
- 2) 게임 그래픽의 기본적인 내용 및 세부적인 내용의 기획서

### 2. 기본정보

- 1) 게임장르 : 모바일 캐주얼 탭게임
- 2) 플랫폼 : IOS, 안드로이드
- 3) 그래픽 : 2D형 카툰 그래픽

### 3. 문서 작성 방향

#### 1) 게임 소개

- A. 세계관, 캐릭터, 게임플레이 등 게임의 기본적인 구성 예시

#### 2) 일반 설정 문서

- A. 게임플레이에 관한 기본적인 뼈대 설정

#### 3) 세부 설정 문서

- A. 게임플레이에 관한 구체적인 설명

## Chapter.2 게임소개

### 1. 게임 시나리오



[먹어먹어 컨셉 예시]

- 1) 먹는걸 굉장히 좋아하는 동이 => 알고보니 먹으면 먹을수록 강해지는 **꼬마 히어로**
- 2) 빌런들에 의해 사회적 혼란이 찾아오고 지구의 질서가 흔들어짐
- 3) 플레이어는 동이에게 음식을 먹여 점점 강해지게 하여 **강한 히어로로 키워야하는 스토리**

## 2. 원페이지 게임기획서

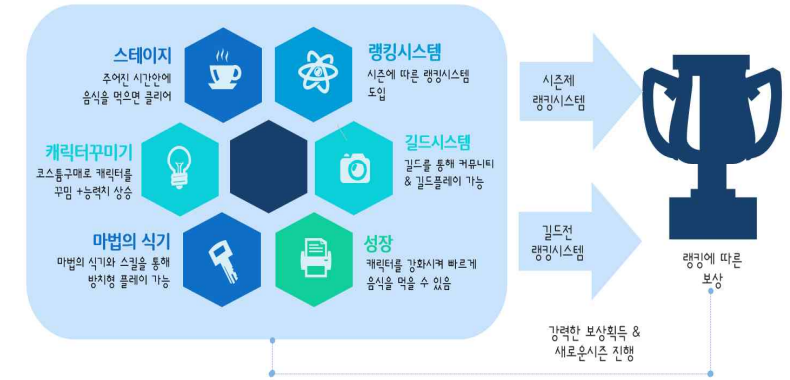
1) 메인메뉴	플레이어가 먹어야할 대상
2) 서브메뉴	색깔에 맞는 접시를 눌러야할 대상(화살표가 가리키고 커졌다 작아졌다 함)
3) 접시	서브메뉴 접시 색깔에 맞는 접시를 클릭(서브메뉴 접시가 초록색일 경우 초록 접시를 클릭)
4) 피버게이지	서브메뉴를 접시 색깔에 맞게 틀리지 않고 먹을 경우 피버게이지가 차오름
5) 슈퍼피버게이지	피버모드 발동시 슈퍼피버모드 게이지가 차오름
6) 스킬버튼	스킬버튼 => 클릭할 시 스킬 발동
7) 메뉴창	레벨&스킬창, 방치형식기창 아이템창, 결제창
8) 상태 정보 UI	타이머, 음식체력, 스테이지 등 다양한 정보 UI

1) 방치형 식기	마법의 식기들이 자동으로 음식을 먹어줌, 총 4종
2) 보너스 식기	서브메뉴 접시 색깔에 맞는 접시를 클릭시 해당 식기가 보너스 데미지를 입힘 총 4종

## 3. 플로우 차트

### GAME FLOW

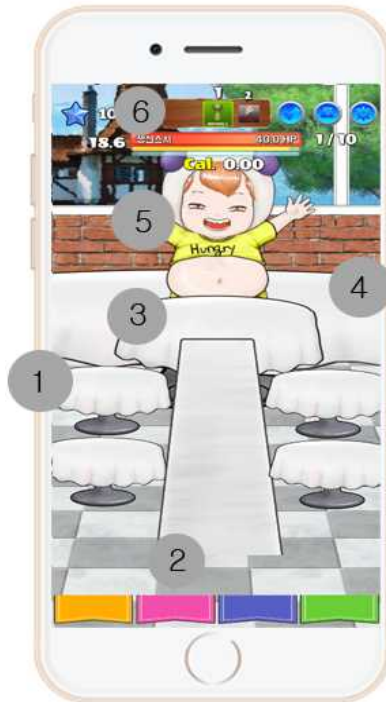


- 1) 스테이지 : 주어진 시간안에 메인음식을 먹으면 클리어
- 2) 마법의 식기
  - A. 방치형 및 보너스 식기로 구분
  - B. 아이템창에서 더 강한 마법의 식기 구입 가능(비즈니스 모델)
- 3) 캐릭터 꾸미기 : 코스튬 의상을 제공하여 캐릭터 꾸미기 가능(비즈니스 모델)
- 4) 성장
  - A. 캐릭터 강화 : 캐릭터를 강화시켜 더 강하게 만들
  - B. 스킬 강화 : 스킬을 강화시켜 더 강한 스킬 제공
  - C. 마법의 식기 강화 : 마법의 식기를 강화시켜 더 강하게 만들
  - D. 아이템구매 : 캐릭터에게 유용한 아이템을 구매하여 더 강하게 만들(비즈니스모델)
- 5) 랭킹시스템
  - A. 더 높은 스테이지 클리어에 따른 랭킹 책정
  - B. 시즌제로 진행되며 시즌이 끝나면 랭킹 초기화
- 6) 보상
  - A. 랭킹에 따른 보상 => 랭킹이 높을수록 더 높은 보상
- 7) 길드 시스템 : 현재 진행되지 않음

## Chapter.3 일반 설정 문서

### 1. 게임 구성

#### 1) 맵 구성



- 1) 접시 식탁 => 4개의 접시 식탁이 있음
- 2) 서버메뉴 식탁 => 기다란 서버메뉴 식탁 존재 위치는 그림참고
- 3) 메인 메뉴 식탁 => 메인메뉴 식탁 존재 위치는 그림 참고
- 4) 접시 쌓기 식탁 => 커다란 접시 쌓기용 식탁 존재 위치는 그림 참고
- 5) 캐릭터 => 캐릭터 존재 위치는 그림 참고
- 6) 상태 UI => 맵 상단에 상태 UI 존재 위치는 그림 참고

### 1) 음식 구성



#### A. 서버메뉴

- (1) 서버메뉴 식탁위에 8개의 서버메뉴가 나옴
- (2) 색깔있는 접시에 서버메뉴가 올려져서 나옴
- (3) 접시 색깔은 총 4종 => 빨강, 노랑, 파랑, 녹색

#### B. 메인메뉴

- (1) 메인메뉴 식탁위에 메인메뉴가 나옴
- (2) 메인메뉴 접시는 하얀색
- (3) 메인메뉴는 2가지로 나뉨 => 스물 스테이지 메뉴, 보스 스테이지 메뉴

#### C. 접시

- (1) 서버메뉴에 맞는 색깔을 클릭하기 위한 접시
- (2) 접시 색깔은 총 4종 => 빨강, 노랑, 파랑, 녹색

## 2) 상태 정보 UI 구성



### A. 타이머

- (1) 남은 시간을 보여주는 타이머 UI
- (2) 주어진 시간에 음식을 먹어야 함
- (2) 스몰스테이지 : 20초 / 보스 스테이지: 30초

### B. 칼로리

- (1) 쌓인 칼로리를 보여주는 UI(타게임의 골드)
- (2) 음식을 먹었을 경우 칼로리가 올라감

### C. 체력바

- (1) 빨간색Bar : 메인메뉴의 체력을 나타내는 Bar
- (2) 노란색Bar : 타이머(남은시간)을 나타내는 Bar
- (3) 파란색Bar : 보너스(추가시간)을 나타내는 Bar 최대 5초의 보너스 시간이 주어짐

### D. 스몰 스테이지

- (1) 총 10개의 스몰스테이지가 있음
- (2) 단계별 난이도는 존재하지않고, 음식만 바뀔 뿐 HP, 타이머(20초)는 똑같음
- (3) 10개의 스몰 스테이지를 클리어하면 보스 스테이지로 넘어감

### E. 메인 스테이지

- (1) 10개의 스몰스테이지를 클리어하고 보스 스테이지를 클리어하면 넘어가는 스테이지
- (2) 일정 스테이지마다 테마가 있으며 일상,중식,한식,양식 등 테마가 바뀜

### F. 별 : 현금결제를 통한 캐쉬골드(타게임의 보석)=>이것을 통해 캐쉬아이템 구매가능

### G. 옵션 : 랭킹, 게임설정을 하는 아이콘

## 2) 게임 요소 구성



### A. 방치형 마법의 식기

- (1) 떠다니는 방치형 마법의 식기
- (2) 총 4종이 있음 => 숟가락, 젓가락, 칼, 포크
- (3) 각 각 데미지, 유저한테 주는 버프(특성)이 다름 => 구입하는 비용도 다름
- (4) 마법의식기 기본 식기 및 몇몇 식기는 지방으로 구입가능
- (5) 캐쉬아이템으로만 구입가능한 마법의식기 존재(비즈니스모델)

### B. 보너스 식기

- (1) 접시 위에 놓인 식기 총 4종이 있음 => 숟가락, 젓가락, 칼, 포크
- (2) 빨간접시 => 숟가락 / 노란접시 => 젓가락 / 파란접시 => 칼 / 초록접시 => 포크
- (3) 접시버튼을 클릭할 때 유저 캐릭터와 같이 음식을 먹어줌  
=> 접시 클릭 시 보너스 데미지 개념
- (4) 각 각 보너스 데미지, 유저한테 주는 버프, 구입하는 비용이 다름
- (5) 보너스 식기는 기본 식기 및 몇가지 식기는 지방으로 구입가능
- (6) 캐쉬아이템으로만 구입가능한 보너스 식기 존재(비즈니스 모델)

### C. 피버게이지

- (1) 필살기 게이지
- (2) 틀리지않고 서브음식을 접시 색깔에 맞게 먹었을 경우 게이지 증가
- (3) 30콤보 달성시 피버모드 발동

### D. 슈퍼 피버 게이지

- (1) 초필살기 게이지
- (2) 피버모드발동시 게이지가 차오름
- (3) 피버모드 5번 발동시 슈퍼 피버 게이지 발동

### E. 스킬 버튼

- (1) 스킬을 사용할 수 있는 버튼
- (2) 총 6가지의 스킬이 존재
- (3) 각 스킬마다 스킬 효과가 다름

### F. 메뉴바

- (1) 레벨 &스킬, 마법의 식기, 아이템구매, 인앱결제 Bar

### G. 스킬 알리미 아이콘

- (1) 스킬 사용시 스킬이 얼마나 지속되는 알려주는 아이콘

### 3) 메뉴바



#### A. 캐릭터 메뉴

- (1) 캐릭터와 관련된 항목을 다루는 시킬 수 있는 메뉴
- (2) 지방을 이용하여 캐릭터의 레벨업과 캐릭터와 관련된 스킬을 배우거나 업그레이드(레벨업) 시킬 수 있음.
- (3) 총 7개의 항목이 있음 => 캐릭터 레벨업 / 스킬 6종

#### B. 마법의식기 메뉴

- (1) 마법의 식기와 관련된 항목을 다루는 메뉴
- (2) 지방을 이용하여 마법의식기 구입 및 업그레이드(레벨업) 시킬 수 있음
- (3) 총 8개의 항목 존재 => 방치형 식기 4종 / 보너스 식기 4종





### C. 아이템 메뉴

- (1) 아이템을 구매할 수 있는 메뉴
- (2) 캐릭터 코스튬과 마법의식기 등 아이템을 구매할 수 있는 메뉴

### D. 별 & 지방 메뉴

- (1) 별(보석), 지방(골드)를 구입하는 메뉴

## Chapter.3 제작요구사항

### 1. 현재 그래픽



- 비전문가가 구현
- 원색적인 파스텔톤
- 비전문가가 구현했기에 그래픽 퀄리티가 떨어짐 => 그래픽 퀄리티 상승 의뢰

### 2. 유사게임 및 색상 - 수정 요청사항

- 스텔톤의 밝고 부드러운 느낌
- 밝고 경쾌한 톤
- 원색을 많이 사용.
- 예시

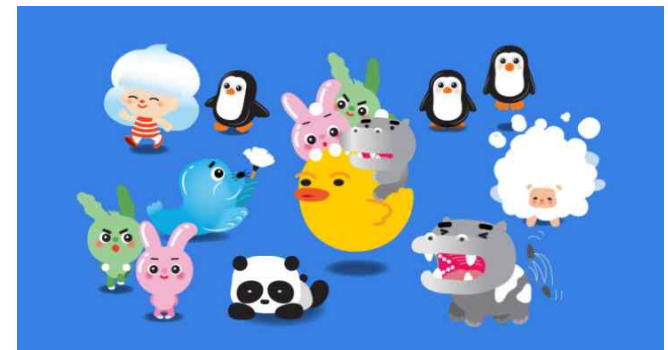
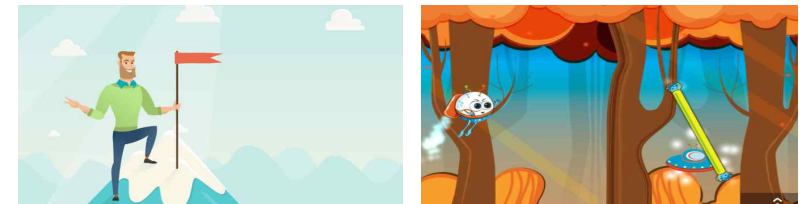
### 1) 표류소녀



### 2) The Devils Closet



### 3) 기타 색감 예시





### 3. 게임캐릭터

#### 1) 현재 캐릭터

##### A. 캐릭터란 ?

(1) 유저가 조작하는 음식을 먹는 주인공

##### 가. 캐릭터 컨셉

	비율	3등신
	머리	대두형, 팬더모자를 쓰고있음
	몸	배가 튀어나온 통통한 체형
	팔, 다리	3등신을 표현하는 짧은 팔과 다리, 통통한 체형.
	얼굴	귀여운 얼굴, 큰 눈과 큰 입을 가졌다.
	발	노란색 캐주얼화를 신고있음
	눈 색깔	갈색
	머리카락	붉은 갈색으로 3갈래로 되어있음

a. 현재 비전문가가 캐릭터 구현

##### 나. 게임 화면

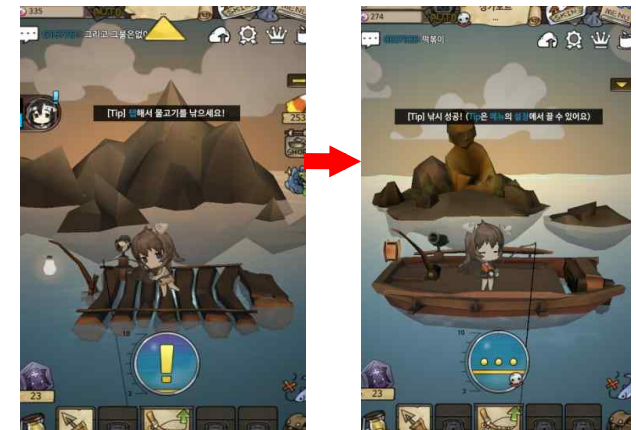


#### 다. 수정 요청 사항

- 비전문가가 구현한 그래픽스타일로 전문적인 그래픽을 요함
- 최대한 캐주얼하고 밝은 이미지
- 원색을 통한 파스텔톤(캐주얼 스럽지 않다면 다른 톤으로)
- 캐릭터 컨셉은 유지
- 예시



[예 : The Devils Closet]



[예 : 표류소녀]

e. 표류소녀와 더 데빌 클로셋 같은 전문적 그래픽 요구

f. 표류소녀와 더 데빌 클로셋의 이미지는 블루하고 어두운 편이지만, 밝고 명량한 2D 카툰 그래픽 요구(현재 구현된 이미지의 색깔과 분위기 요구)

## 2) 의상(코스튬)

### A. 의상은 총 6종이 존재

#### (1) 기본의상



[노란 팬더]

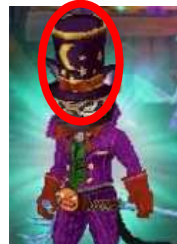
머리	팬더 모자를 쓰고있음 / 색상은 노란색(현재는 하얀색이지만 노란색으로 수정 요구) / 머리카락은 세 갈래로 보임.
옷	노란색 반팔 중간에 Hungry 라는 문구가 새겨짐 배가 반정도 보이는 티
바지	노란색 바지, 동똥한 체형을 부각시키기 위해 타이트한 바지
신발	노란색 캔버스화 발볼 부분은 하얀색.

## (2) 공룡 의상



머리	초록색공룡의 머리를 가지고있음 / 돌리 참고 / 머리카락은 보이지 않음.
옷	배불독이를 강조한 초록색 공룡 옷 / 손에는 손톱이 나 있음
바지	꼬리가 달린 초록색 바지
신발	날카로운 발톱이 달린 공룡 발
특이사항	현재 구현된 공룡옷은 껌맨자국이 있는 빈티지한 의상이지만 깔끔하고 귀여운 옷으로 수정 요구

### (3) 정장 의상



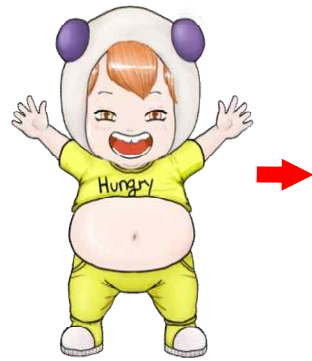
머리	검은색 정장모자를 쓰고 있음.
옷	검은색 정장 자켓과 조끼, 빨간색 넥타이와 가슴부위에 장식품을 달고 있음.
바지	검은색 정장바지
신발	신사 구두를 신고 있음.

### (4) 주방장 의상



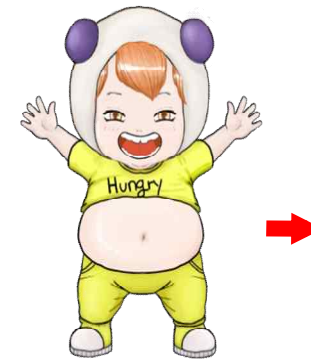
머리	하얀색 긴 빵모자 / 머리카락은 가운데 머리카락만 보임
옷	하얀색 앞치마를 두른채 안에는 하얀색 주방옷을 입고 있음. 목에는 빨간 스카프를 두름.
바지	하얀색 주방 바지.
신발	검은색 큰 주방신발을 신고 있음.

(5) 뱀파이어 의상



머리	하얀색 포머드(올림머리) 머리 구렛나루 쪽은 검은색
옷	하얀색 셔츠에 검은색 정장 자켓을 입고 있음. 검은 넥타이.
바지	하얀 정장 바지
신발	하얀색 구두를 신고 있음.
특이사항	뱀파이어를 강조하기 위해 빨간색 눈동자를 가지고 있음.

(6) 슈퍼맨 의상



머리	가운데 머리가 내려간 포머드 머리
옷	전형적인 파란색 줄줄이 옷 망토를 두르고있고 가슴에 s가 새겨짐
바지	파란색 줄줄이에 검은색 반바지차림
신발	빨간색 장화
특이사항	근육질 슈퍼맨이 아닌 배가 나온 슈퍼맨

## 4. 음식

### 1) 음식이란?

- A. 플레이어가 먹어야할 대상
- B. 음식은 한식, 중식, 일식, 양식 총 4가지 종류로 나뉨
- C. 각 종류별로 10가지 음식제작 요함.
- D. 현재 구현된 음식

#### (1) 한식



#### (2) 중식



#### (3) 일식



#### (4) 양식



## E. 요청사항

### (1) 한식

#### 가. 김밥



- a. 시중에서 누구나 쉽게 살 수 있는 일반 김밥 현재 구현된 김밥은 한덩어리지만 수정된 김밥은 여러개로 이루어져있는 김밥 표현 요함

#### 나. 궁중떡볶이



- a. 한국식 궁중 떡볶이, 쇠고기와 떡, 표고버섯과 홍고추가 들어감

#### 다. 삼계탕



- a. 인삼과 닭한마리가 들어간 큼지막한 삼계탕



라. 불고기



a. 쇠불고기로 위에 대파가 조금 들어간 불고기 표현. 불고기는 여러 덩어리.

마. 갈비찜



a. 갈비찜 위에 양파와 떡과 당근이 올라가져있음, 갈비찜은 딱 한덩이리만 있는게 아니라 7개 이상의 여러 덩어리 표현 요청.

바. 송편



a. 노란색, 분홍색, 하얀색 송편으로 이루어져있으며 솔잎이 올려져있음. 크게 3덩어리 표현 요청.

사. 부침개



a. 파, 부추, 홍고추, 오징어가 들어간 부침개. 크게 한덩어리 표현

아. 약과



a. 동글동글한 꽃모양의 약과, 크게 5덩어리 표현 요구. 4덩어리가 밑에 있고 한덩어리는 위 중앙에 위치

자. 잡채



a. 시금치, 당근, 버섯, 쇠고기, 피망이 들어간 잡채

차. 산적



a. 쇠고기, 파, 송이, 떡, 계란, 맛살이 들어간 산적

(2) 중식

가. 만두



a. 물만두로, 큼지막하게 3덩이 표현

나. 탕수육



a. 탕수육 10덩이 표현. 소스에는 호박, 당근, 파인애플이 들어감

다. 꽃빵



a. 꽃빵 3조각과, 꽃빵에 싸먹을 고추잡채가 있음

라. 깐쇼새우



a. 새우 8덩이가 들어간 깐쇼새우

마. 마파두부



a. 쇠고기와 두부로 이루어진 마파두부, 큼지막하게 7덩이로 구성되어있고, 물기는 없고 양념만 묻혀진 상태로 표현.

바. 양꼬치



- a. 일반적인 구어진 양꼬치, 크게 3덩어리로 구성

사. 쟁반 짜장면



- a. 일반적인 쟁반짜장면, 돼지고기, 양파, 호박, 오징어 등으로 만들어짐

아. 깐풍기



- a. 큰 덩어리로 6~7덩어리 표현

자. 쟁반 짬뽕



- a. 홍합과 각종 짬뽕재료들로 이루어진 쟁반짬뽕

차. 중식 볶음밥



- a. 전형적인 중식 볶음밥, 계란과 다진 야채, 새우가 토팅되어 있음



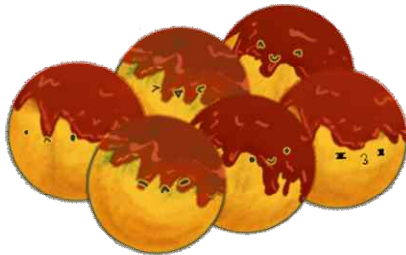
(3) 일식

가. 돈까스



a. 전형적인 돈까스

나. 타코야끼



a. 문어 타코야끼로 여섯덩이로 이루어짐 현재는 소스만 구현되어 있지만 위에 카츠 오부시가 추가됨을 요청.

다. 초밥



a. 여러 가지 초밥중에 한가지 종류의 초밥만 표현

라. 새우튀김



a. 전형적인 기다란 새우튀김, 새우얼굴도 있으며 꼬리도 구현. 3덩어리로 구현되어 있으며 2덩어리는 밑에, 한덩어리는 상단 중앙에 위치

마. 돈부리



a. 접시는 없으며 밥위에 고기가 올려져있는 것으로 표현. 고기는 4~5덩이 밥은 볶음밥처럼 뭉쳐있음.

바. 생선회



a. 여러회 류중 광어회 구현요청, 머리는 구현되지않으며 살점만 6~7덩이 구현

사. 오코노미야끼



- a. 전형적인 오코노미야끼 소스가 뿌려져있고 카츠오부시가 뿌려져있는 오코노미야끼 구현을 요청.

아. 계란말이



- a. 일본식 계란말이로 6덩어리로 나뉘어져있음 파와 당근이 들어감

자. 낫토



- a. 전형적인 낫토, 크게 12덩어리로 구현 조금씩 피라미드식 탑을 쌓는 위치.

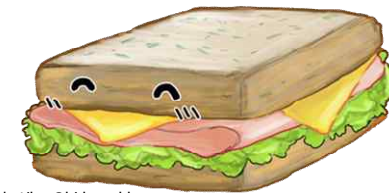
차. 소바



- a. 국물은 표현되지 않으며 면만 표현.

(4) 양식

가. 샌드위치



- a. 사각형 샌드위치 표현

나. 핫도그



- a. 햄과 양상추가 끼여진 햄버거 표현.



다. 케이크



- a. 딸기케이크로 구현. 위에 생크림과 딸기가 놓여짐.

라. 피자



- a. 원형으로 된 피자. 8조각으로 나뉘어져있고 기본 콤비네이션 피자로 구현 요청

마. 햄버거



- a. 불고기버거, 양상추, 토마토, 치즈, 불고기, 양상추 순으로 구성됨.

바. 파스타



- a. 토마토 파스타로 구현.

사. 스테이크



- a. 큰 한 덩어리 스테이크로 구현.

아. 치킨



- a. 후라이드 치킨으로 구현. 다리, 가슴살, 날개살로 이루어져있으며 6조각으로 이루어짐.

## 자. 샐러드



- a. 양상추와 토마토, 소스로 이루어진 샐러드, 양상추 크게 4~5조각 및 토마토 2~3개로 이루어짐.

## 차. 푸딩



- a. 노란색 푸딩으로 구현.

## 5. 마법의 식기

### 1) 마법의 식기란 ?

- A. 방치형으로 자동으로 음식을 먹어주는 식기.




- B. 총 4종류의 마법의 식기류가 있음 각 각 7가지의 식기 구현 요청. (총 28가지)

- (1) 숟가락, 젓가락, 포크, 나이프로 구성

### C. 식기 구현

- (1) 숟가락

#### 가. 흡수저

	이름	흡수저
	색상	황토색
	설명	흙으로 만들어진 것같은 수저. 흡수저를 대표하는 수저.

#### 나. 플라스틱 숟가락

	이름	플라스틱 숟가락
	색상	질은 회색
	설명	플라스틱으로 만들어진 숟가락. 편의점에서 파는 플라스틱 숟가락을 생각하면 됨.

#### 다. 쇠수저

	이름	쇠수저
	색상	회색
	설명	쇠로 만들어진 전형적인 수저. 반짝거림없이 회색으로만 구성. 사진에는 파란색 보석이 박혀있지만 파란색 보석없이 회색으로만 구성.

#### 라. 동수저

	이름	동수저
	색상	동 색
	설명	동으로 만들어진 수저. 반짝거림이 있음.

#### 마. 은수저

	이름	은수저
	색상	은 색
	설명	은으로 만들어진 수저. 반짝거림이 있으며 수저 끝부분에 파란색 보석이 박혀있음. 문양이 새겨져있음.

### 라. 금수저

	이 름	금수저
	색 상	금 색
	설 명	금으로 구성된 수저. 반짝거림이 있으며 수저 끝부분에 빨간색 보석이 박혀져 있음. 문양이 새겨져있음

### 마. 다이아몬드 수저

	이 름	다이아몬드 수저
	색 상	다이아몬드 색상
	설 명	다이아몬드로 만들어진 수저. 반짝거리며 끝부분에 가시같은 4개의 장식이 있음 끝부분에 루비가 박혀져있음.

### (2) 젓가락

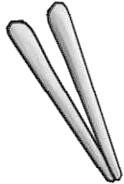
#### 가. 나무 젓가락

	이 름	나무 젓가락
	색 상	갈색
	설 명	평범한 나무젓가락. 편의점에서 쉽게 볼 수 있는 나무 젓가락.

#### 나. 플라스틱 젓가락

	이 름	플라스틱 젓가락
	색 상	연두색
	설 명	귀여운 플라스틱 젓가락 토끼 장식이 있으며 연두색 플라스틱으로 만들어짐.

#### 다. 쇠젓가락

	이름	쇠젓가락
	색상	회색
	설명	쇠로 만들어진 전형적인 젓가락.

#### 라. 돌 젓가락

	이름	돌젓가락
	색상	검은색
	설명	돌로 만들어진 젓가락, 검은색으로 만들어졌고 윤기가 남.

#### 마. 은젓가락

	이름	은젓가락
	색상	은색
	설명	은으로 만들어진 젓가락 반짝반짝 빛이 나며 끝부분에 조그맣게 검은색이 칠해져있음.

#### 바. 금젓가락

	이름	금젓가락
	색상	금색
	설명	금으로 만들어진 젓가락. 반짝반짝 빛이 나며 끝부분에 루비가 박혀져있음.




## 사. 옥 젓가락

	이름	옥 젓가락
	색상	초록빛이 도는 색
	설명	옥으로 만들어진 젓가락 빛이 나며 끝부분은 검은색으로 처리되어있고 4개의 가시 같은 장식이 있음. 루비가 박혀있다.

## (3) 나이프

## 가. 케이크 칼

	이름	케이크 칼
	색상	회색
	설명	플라스틱으로 만들어진 케이크칼 끝부분이 톱처럼 생김

## 나. 쇠 칼

	이름	스테이크 나이프
	색상	회색 및 갈색
	설명	스테이크 나이프로 칼부분은 회색이고 손잡이부분은 목재로 만들어짐.

#### 다. 청동 칼

	이름	청동 나이프
	색상	청동색
	설명	청동으로 만들어진 칼. 전형적인 청동검으로 표현 요청.(옆이 둥근 모양. 손잡이는 쇠로 되어있음.


#### 라. 은 칼

	이름	은 나이프
	색상	은색
	설명	은으로 만들어진 나이프 전체가 은으로 되어있으며 반짝반짝 빛이남. 끝부분에 문양이 있음 문양은 사진 참고

#### 마. 금 칼

	이름	금 나이프
	색상	금색
	설명	금으로 만들어진 나이프. 반짝반짝 빛이남고 끝부분에 루비가 박혀져있고 문양이 있음

#### 바. 미스릴 칼


	이름	미스릴 칼
	색상	푸른빛이 도는 회색
	설명	미스릴로 만들어진 칼. 중세시대 칼과 비슷한 모양으로 요청. 문양이 화려하며 반짝반짝 빛이남

## 바. 장미 칼

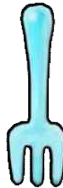
	이 름	장미 칼
	색 상	흰색과 연두색의 조합
	설 명	무엇이든 자르는 장미칼, 반짝반짝 빛나는 효과를 추가하고, 색상은 사진 참고

## (4) 포크

### 가. 플라스틱 포크

	이 름	플라스틱 포크
	색 상	진한 흰색
	설 명	플라스틱으로 만들어진 편의점에서 파는 포크. 현재 구현된건 푸른빛의 포크지만 흰색으로 처리.

### 나. 유리 포크

	이 름	유리 포크
	색 상	푸른색
	설 명	유리로 만들어진 포크. 현재 구현된 포크와 유사하게 구현.

다. 쇠포크

	이름	쇠 포크
	색상	회색
	설명	쇠로 만들어진 전형적인 포크. 음식점에서 많이 애용하는 포크.

라. 사파이어 포크

	이름	사파이어 포크
	색상	파란색
	설명	포크부분이 파란색이며 손잡이 부분은 회색(반대로). 반짝반짝 빛이 나며 문양이 있음 문양은 금 포크 문양 참조

마. 은 포크

	이름	은 포크
	색상	은색
	설명	은으로 만들어진 포크. 반짝반짝 빛이 나며 문양이 있음. 손잡이 부분에 사파이어가 박혀져있다.

바. 금 포크

	이름	금 포크
	색상	금 색
	설명	금으로 만들어진 포크. 반짝반짝 빛이 나며 문양이 있음. 손잡이 부분에 루비가 박혀져있다.

#### 사. 포세이돈 삼지창

	이 름	포세이돈 삼지창
	색 상	갈색과 회색이 섞임
	설 명	포세이돈의 삼지창을 본따 만든 포크. 반짝반짝 빛이 나며 모양은 사진 참고

#### 6. 맵

##### 1). 음식점을 배경으로 만든 맵



- A. 현재 회색 타일 및 빨간색 벽돌 맵으로 임시맵.
- B. 각 테마에 맞는 음식점으로 맵구축
- C. 중식집, 한식집, 일식집, 양식집, 뷔페, 길거리 음식 6가지 맵으로 구성



### (1) 한식집



배경	민속 주막 컨셉 배경(짚으로 만든 집)
바닥	흙바닥
테이블	나무테이블
벽	하얀색

### (2) 중식집



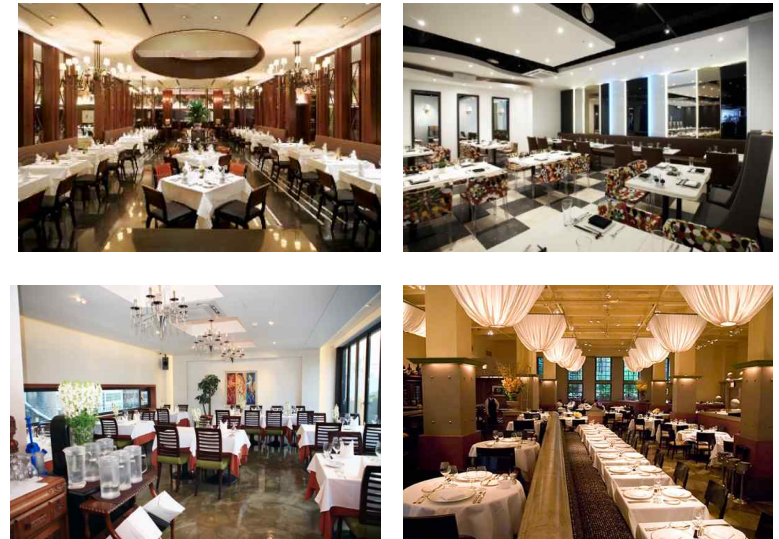
배경	중국 토속집 컨셉의 중국집 / 사진은 어두운 배경이나 밝은 배경 및 연등이 붙여져 있음
바닥	돌로 되어있음
테이블	중국집 돌 테이블
벽	중국식 벽지

### (3) 일식집



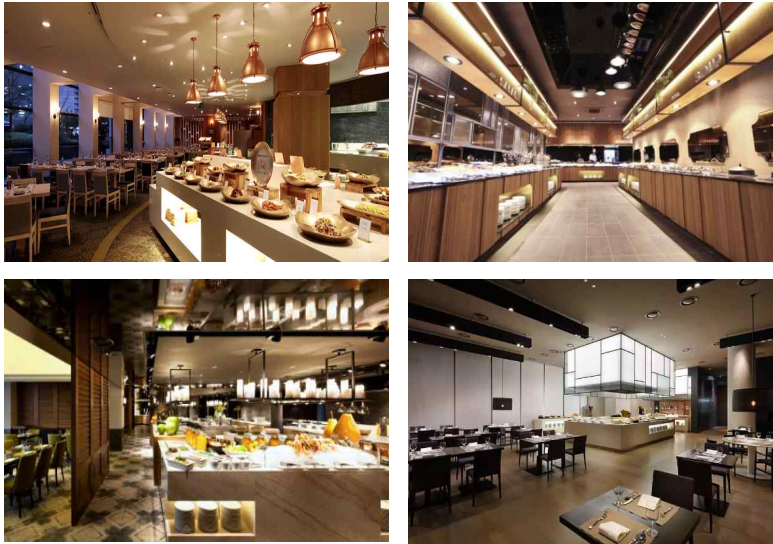
배경	전통 회전초밥집 분위기 / 밝은 형식의 회전초밥집
바닥	나무로 되어있음
테이블	회전초밥테이블
벽	회색빛 나는 하얀 벽

### (4) 양식집



배경	유럽풍 레스토랑 분위기
바닥	돌 타일
테이블	하얀색 천으로 둘러싸인 테이블
벽	하얀색 및 갈색 기둥

## (5) 뷔페



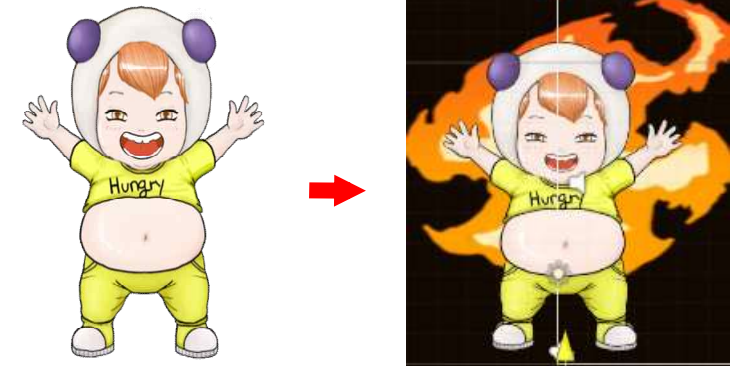
배경	유럽풍 레스토랑 분위기
바닥	돌 타일
테이블	하얀색 천으로 둘러싸인 테이블
벽	하얀색 및 갈색 기둥

## 7. 이팩트

### 1) 스킬이팩트

#### A. 스킬을 사용할 때 이팩트

##### (1) 피버모드



가. 캐릭터 주변에 불꽃이 활활 타오름

##### (2) 큰 숟가락 소환



이팩트는 추후 컨셉을 더 수정한 후 작업