1.UI 리스트

메인화면(내정)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| UI 파일 | 설명 | 비고 |
| TitleBar\_UI.png | 내정화면 상단 bar UI |  |
| Attbuff\_UI.png | 공격력 버프 UI |  |
| Defbuff\_UI.png | 방어력 버프 UI |  |
| Prodbuff\_UI.png | 생산력 버프 UI |  |
| Envi\_UI.png  Gauage01\_UI.png  Gauage02\_UI.png | 성향요소 Ui  +성향이면 Gauage02\_UI.png가 우세하고  -성향이면 Gauage01\_UI.png가 우세하다 |  |
| Floor\_UI.png | 지금 보고 있는 층을 나타내는 UI  양 옆에 화살표로 층을 이동할수있다. |  |
| ItemBg\_UI.png | 자원 현황 백그라운드 상자 UI | ItemBg\_UI+자원\_UI |
| People\_UI.png | 인구수를 나타내는 UI |  |
| Mana\_UI.png | 마나를 나타내는 UI |  |
| Food\_UI.png | 식량을 나타내는 UI |  |
| Menu\_UI.png | 환경설정으로 가는 UI |  |

카드

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| UI 파일 | 설명 | 비고 |
| Cardbackground\_UI.png | 카드 백그라운드 UI |  |
| CardrateDia\_UI.png  CardratePenta\_UI.png  CardrateHexa\_UI.png | 카드 등급을 나타내는 UI | 다이아몬드-초급  오각형-중급  육각형-고급 |
| Cardkind\_UI.png | 카드 종류을 표현하는 UI | 빨간-이벤트 카드  파랑-건물 카드  환경-환경 카드 |
| Cardname\_UI.png | 카드 이름 UI |  |
| Cardexplanation\_UI.png | 카드 설명 UI |  |
| Cardillust.png | 카드 일러스트 장식 UI |  |

주민 (던전 핵)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| UI 파일 | 설명 | 비고 |
| FurnNuclearBackground\_UI.png | 팝업창(던전 핵) 백그라운드 UI |  |
| FurnNuclearName\_UI.png | 이름 UI |  |
| FurnNuclearGender\_UI.png | 성별 UI |  |
| FurnNuclearAge\_UI.png | 나이 UI |  |
| FurnNuclearAtt\_UI.png | 공격력 UI |  |
| FurnNuclearDef\_UI.png | 방어력 UI |  |
| FurnNuclearHp\_UI.png | 체력 UI |  |
| FurnNuclearEuipback\_UI.png | 장비 창 백그라운드 이미지 UI |  |
| FurnNuclearEuip\_UI.png | 장비 UI |  |
| FurnNuclearResi\_UI.png | 주민 모델링 표시하는 장식 UI |  |
| FurnNuclearJob\_UI.png | 직업 표시 UI | 추후에 작업 |
| FurnNuclearArrow01\_UI.png  FurnNuclearArrow01\_UI.png | 주민 앞뒤 이동 화살표 UI |  |
| FurnNuclearList\_UI.png | 주민 리스트 백그라운드 |  |
| FurnNuclearListbar\_UI.png | 주민 리스트 바 |  |
| FurnNuclearList\_Exit.png | 취소 UI |  |

2.이펙트 리스트(추후에 에셋을 열어서 확인)

3.모델링 리스트

던전먼지

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| UI 파일 | 설명 | 비고 |
| Dust.FBX | 기본 모델링 |  |
| Dust\_Att.anim | 공격하는 애니메이션 |  |
| Dust\_underatt.anim | 공격당하는 애니메이션 |  |
| Dust\_Move.anim | 이동하는 애니메이션 |  |

장애물

가구

4.배경음

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 사운드 파일 | 설명 | (우선순위) 비고 |
| BGM\_Battlesecene.wav | 전투화면에서 사용 | ( 2 ) 1분30초 |
| BGM\_Startscene.wav | 시작화면에서 사용 | ( 5 ) 1분 |
| BGM\_Stagescene.wav | 스테이지 화면에서 사용 | ( 4 ) 1분30초 |
| BGM\_Devildealer.wav | 악마상단에서 사용될 음악(카드 뽑는 공간)  -어두운 분위기  -현악기 베이스 | ( 3 ) 1분30초 |
| BGM\_Internalaffir.wav | -내정화면에서 사용될 음악  -동굴에서 듣는 중세시대 음악  -전체적으로 소리가 울리는 형태로  -(딴-다-단-딴-[쉬고]-딴-딴-다다다-딴-[쉬고]-딴-다-단-딴-딴-따란)<-이런 형태의 비트  -영광스러운 느낌 | ( 1 ) 1분30초 |

3.사운드 이펙트(추후에 에셋을 열어서 확인해야 함)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 사운드 파일 | 설명 | (우선순위) 비고 |
| SFX\_ | 턴 종료 |  |
|  |  |  |
|  | 이벤트 발생 |  |
|  | 근거리 공격 |  |
|  | 원거리 공격 |  |
|  | 힐 |  |
|  | 전투 시작 |  |
|  | 전투 종료 |  |