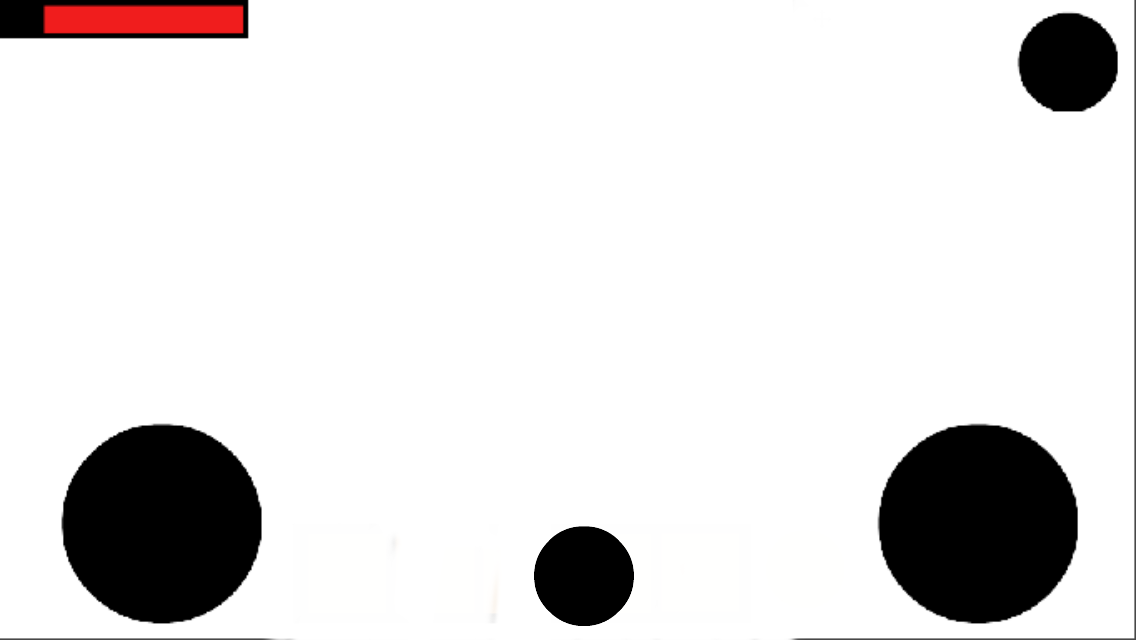
THE DEAD FOREST <UI 기획서>

-화면 배치



재장전

**HP**

가방

1. HP바

-빨간색

-HP 글씨

1. 재장전 버튼

-클릭 시 총알 최대 갯수로 장전

1. 왼쪽 조이스틱

-상하좌우 이동 (실제로는 8방향)   
-바깥의 원부분까지 이동

-더블터치 시 Run , 바깥 원은 노란색.

1. 오른쪽 조이스틱

-캐릭터 방향

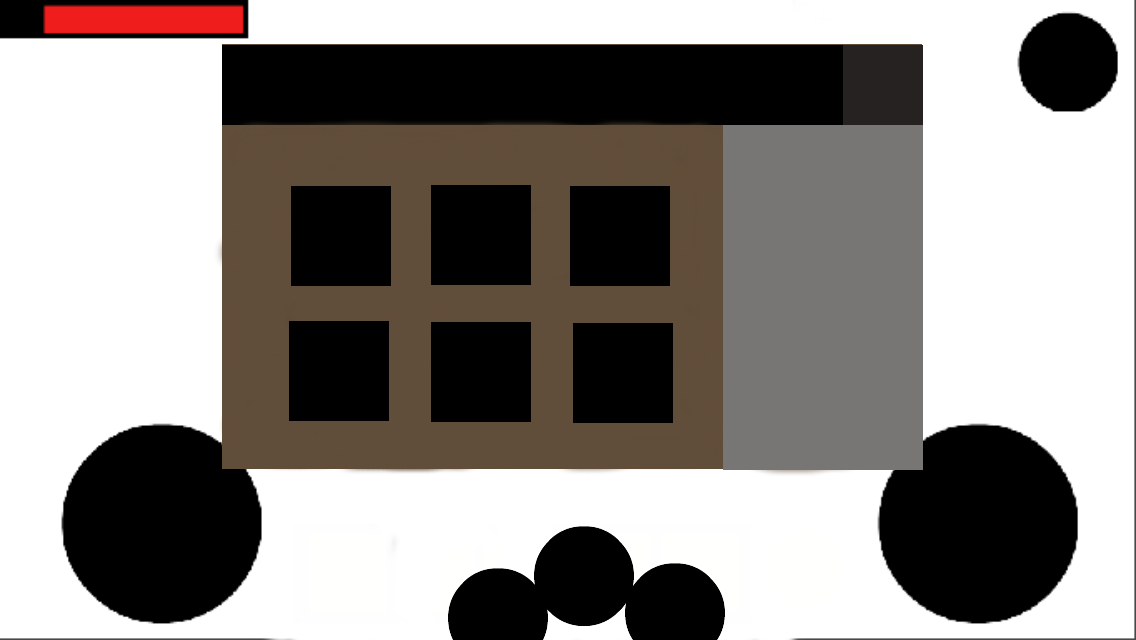
-안의 원은 공격 버튼

-공격하며 방향을 동시에 바꿀 수 있음.

1. 가운데 가방버튼

-인벤토리 창을 확장.

-인벤토리 확장 시 화면



가방

INVENTORY

**X**

재장전

**HP**

1. 인벤토리 (괄호는 이미지 크기 표기)

-팝업 형태(700\*425, 제목이미지포함)

-창에는 제목‘INVENTORY’ (700\*80, X버튼포함)와 닫기‘X’(80\*80) 표기.

-한 행당 3개의 슬롯(100\*100), 총 5행

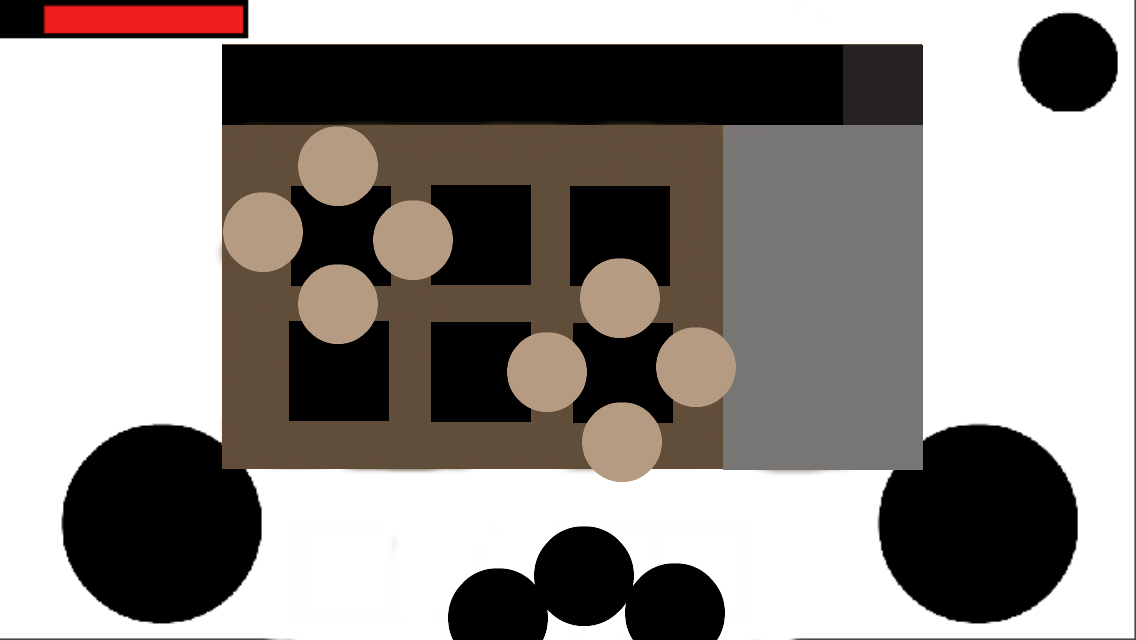
-슬롯은 밀어서 스크롤.

-슬롯교체, 이동은 드래그.

-오른쪽에는 설명창(200\*345), 이름과 한줄설명 표기

-더 많은 기능버튼으로 확장될 가능성 있어 아래쪽에 다이얼처럼 회전.

-슬롯 터치 시 기능 버튼화면



가방

**X**

INVENTORY

재장전

**HP**

****

**✗**

**✔**

****

1. 기능 버튼

-기본적으로 슬롯 모서리에 기능 버튼(80\*80)이 뜸.

-위의 예시로는 시계방향으로 정보, 창닫기, 버리기, 장착 버튼임.

7-1) 무기(총,총알,도끼) 클릭시

-장착, 창닫기,버리기 버튼 순.

-단, 장착시는 장착버튼 대신 해제버튼.

7-2) 소모품(고기,물통,버섯)클릭시

-사용하기,창닫기, 버리기 버튼 순.

7-3) 단서아이템(그림)클릭시

-조사하기,창닫기, 버리기 버튼 순.