1. 게임 설명
   1. 정통RPG?
   2. 논타켓
   3. 3인칭시점
2. 조작
   1. 시점조작 – 마우스
   2. 이동조작 – 키보드
   3. 마우스 왼쪽 – 콤보
   4. 마우스 오른쪽 – 스매쉬
   5. 스페이스 – 점프
   6. 쉬프트 – 구르기
3. 타격/피격
   1. Player
      1. PWEAPON
      2. 무기 충돌체 On Off 방식
      3. 피격 시 구르기만 가능
      4. 공격 중 피격 시 공격동작이 취소됨
   2. 몬스터
      1. MWEAPON
      2. 피격 효과 존재 – 색상변경, 위치 쉐이크
   3. 보스
      1. 피격모션 없음
      2. 피격 시 색상 변경 + 카메라 흔들기
      3. 상태이상 존재 – 그로기 (구현예정)
4. Player
   1. Level 시스템 없음 : 장비로 인한 스탯업
   2. Hp - : 자동 회복 없음
   3. Mp 없음
   4. 스테미너 : 회피, 점프, 전력질주(미구현)에 소모, 미사용시 일정시간 후 자동회복
   5. 기본 데미지 존재
   6. 최종 데미지 = (기본데미지 + 장비 데미지) \* 스킬데미지배율
   7. 각 무기마다 스킬이 다름. 단, 키 조합은 같음
5. 아이템
   1. 장비
   2. 소모품
6. UI
   1. Player 관련
      1. HP Bar
      2. 스테미나 Bar
   2. 인벤토리
      1. 퀵슬롯 - 소모품
      2. 장비 창
   3. 보스 Hp Bar
      1. 보스Scene에서만 출력
      2. 보스이름
      3. 보스 HP
      4. 피격시 피격량 잠시 표시
      5. 보스숫자만큼 Hp bar 존재
7. 던전
   1. 케릭터 사망 시 / 던전 클리어 시 자동귀환
   2. 던전 = 일반구간 + 보스존 : 보스Scene이 따로 존재
   3. 보스방 입장 영상? 존재
   4. 던전 클리어/실패 UI
8. 카메라
   1. 케릭터 이동 시 스프링 효과
   2. 카메라 흔들기
   3. 다른 카메라로 전환
   4. 카메라
9. 보류
   1. 미니맵
   2. 퀘스트