4. 이동화면

4.1. 카메라가 바라보고 있는 방향을 기준으로 wasd로 이동(좌우로 이동할땐 캐릭터가 그쪽방향으 로 돌아서 보고 앞으로 달려감) ***-1 (작업이 다 되어감, 오류 테스트, 마우스 휠로 축소 구현 중)***

4.2. NPC나 아이템 상호작용 ***-3***

4.3. 퀘스트알림이 ***-3***

4.4. 수락가능한 퀘스트가 있을시 캐릭터 머리위에 ! ? 표시 ***-3***

4.5. 스테미나(달리면 소모/ 걷거나 가만히 있으면 찬다) ***-3***

4.6. UI배치 ***-3***

4.6.1. 오른쪽 상단 미니맵(캐릭터/NPC/퀘스트/포탈?/몬스터) 캐릭터의 방향에 따라 같이돔 ***-3***

4.6.2. 오른쪽 중단 퀘스트 알림이 ***-3***

4.6.3. 왼쪽 상단 인벤토리/퀘스트/메뉴 (메뉴속에 저장 / 불러오기 / 설정 / 타이틀로) 불러오 기랑 타이틀로 를 선택했을때 경고메세지 ***-3***

4.6.4. 왼쪽 중단에 파티원들 아이콘 표시(리더캐릭은 조금더 크게) HP표시 ***-3***

4.6.5. 파티원 아이콘에 마우스호버시 리더설정시 받는 파티효과 설명ON ***-3***

4.6.6. 단축키(F1~F3 or 1~3) 누르면 리더 캐릭터 변경 ***-3***

4.7. 몬스터 인카운터 (몬스터 게임오브젝트와 충돌한 방향값에 따라 기습) ***-3***

4.7.1. 어떤몬스터랑 인카운터했는지 전투화면으로 넘어갈때 인자값을 넘겨줘야함 / 기습성공여 부와 함께 , 보스전 인카운터시 경고메시지(도망갈수없음) ***-3***