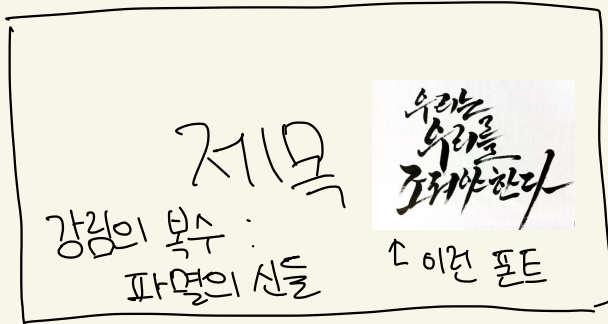


시작화면



안개

시작

설정

종료



마우스 커서를 위에 올려놓을 때  
글씨 빛남

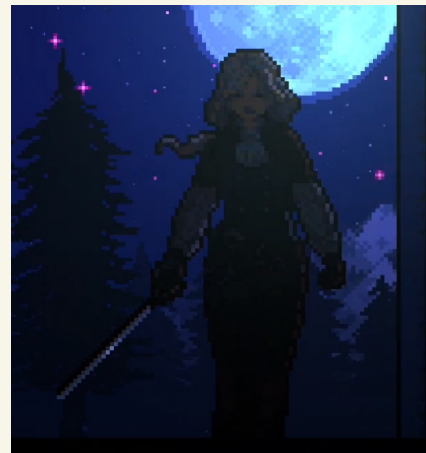




↑  
 ↳ 튜전, 안개 참고  
 사진과 정반대로 아득워야 함.



↑  
 ↳ 이런 색조 강림(주인공)이  
 앞모습을 보이며 서있음.



↑  
 ↳ 강림 서있는  
 자세와 칼 든  
 모습 참고

\* 다 합친 모습 참고

# 강림의 복수 과멸의 신들

시작

설정

종료

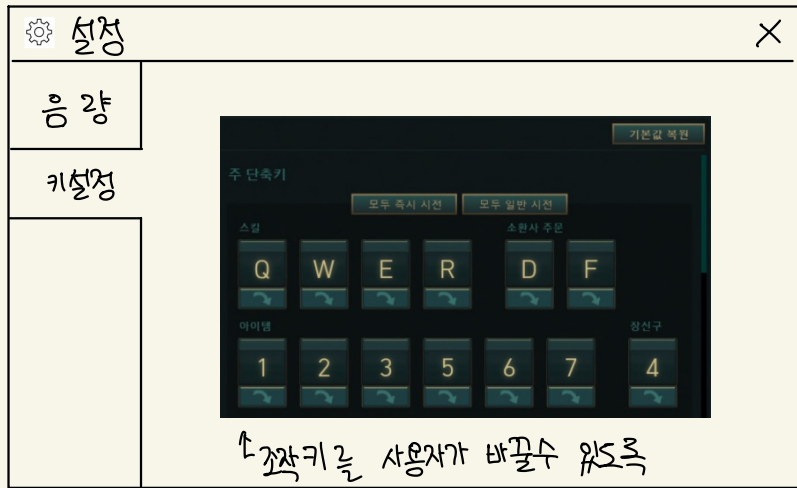


설정을 눌렀을 때

시작화면을 배경으로 하면서 창으로 설정창이 뜬.

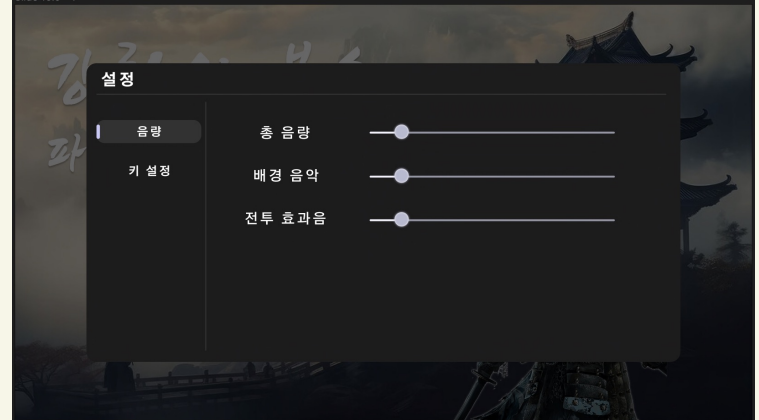
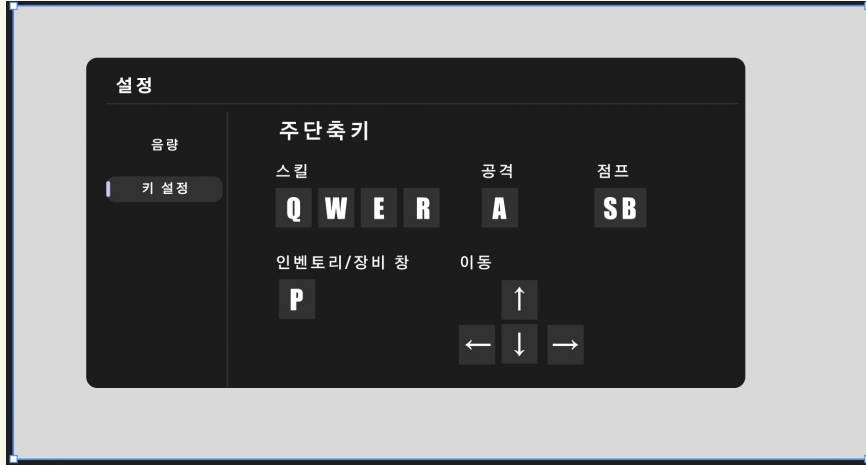


마스터 볼륨 (총 음량) 조절하거나 음소거할 수 있고, 세부적으로 배경음악, 전투효과음 조절할 수 있게.  
'기본값으로 되돌림'도 있게.  
사진 참고

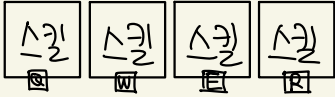


↑ 조작키를 사용자가 바꿀 수 있도록  
'기본값으로 되돌림' 있게

제시)



# 체력바



↑ 표시되지 않은 스킬은 흑백으로 처리되어 있음.

흰 스킬은 쿨 타임이 있고

□ 시계 형식으로 쿨 타임 표시

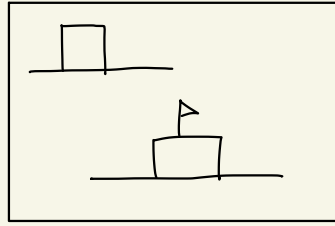


↑ 주무기인 칼  
(x) 나무검, 돌검,  
다이어검...



↑ 필수 있는 방어를  
2개로 제한

○ 500 ← 가져온  
금화



↑ 지도.

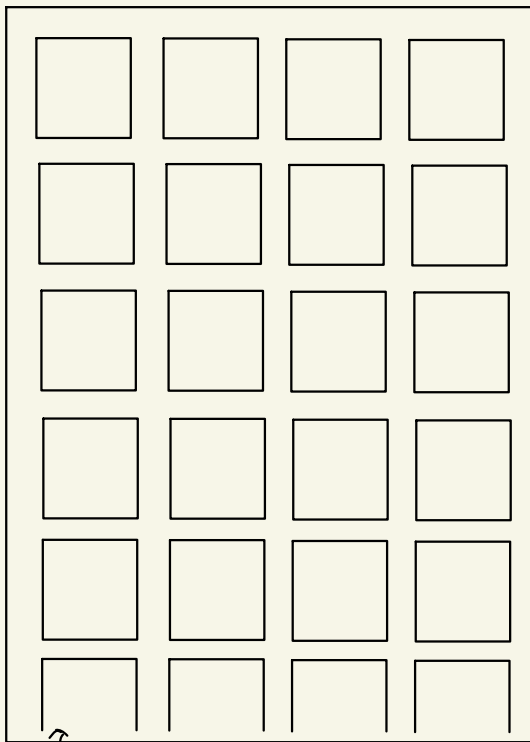
필드에서는 상점, 작은 던전의  
입구만 표시.

던전에서는 내가 지나간 길만  
표시됨.

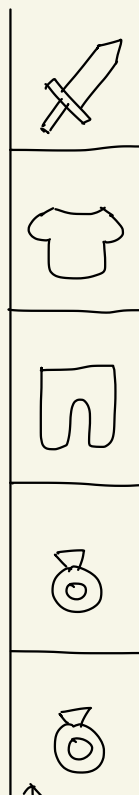
\* 필드, 던전에 있을 때 모두 표시.



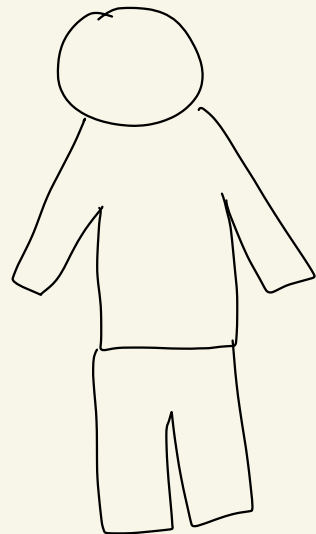
# 인벤토리 및 장비창



인벤토리창 (4x7) / 마우스 클릭 스크롤  
아이템, 무기 총 28개만 지닐 수 있게 제한



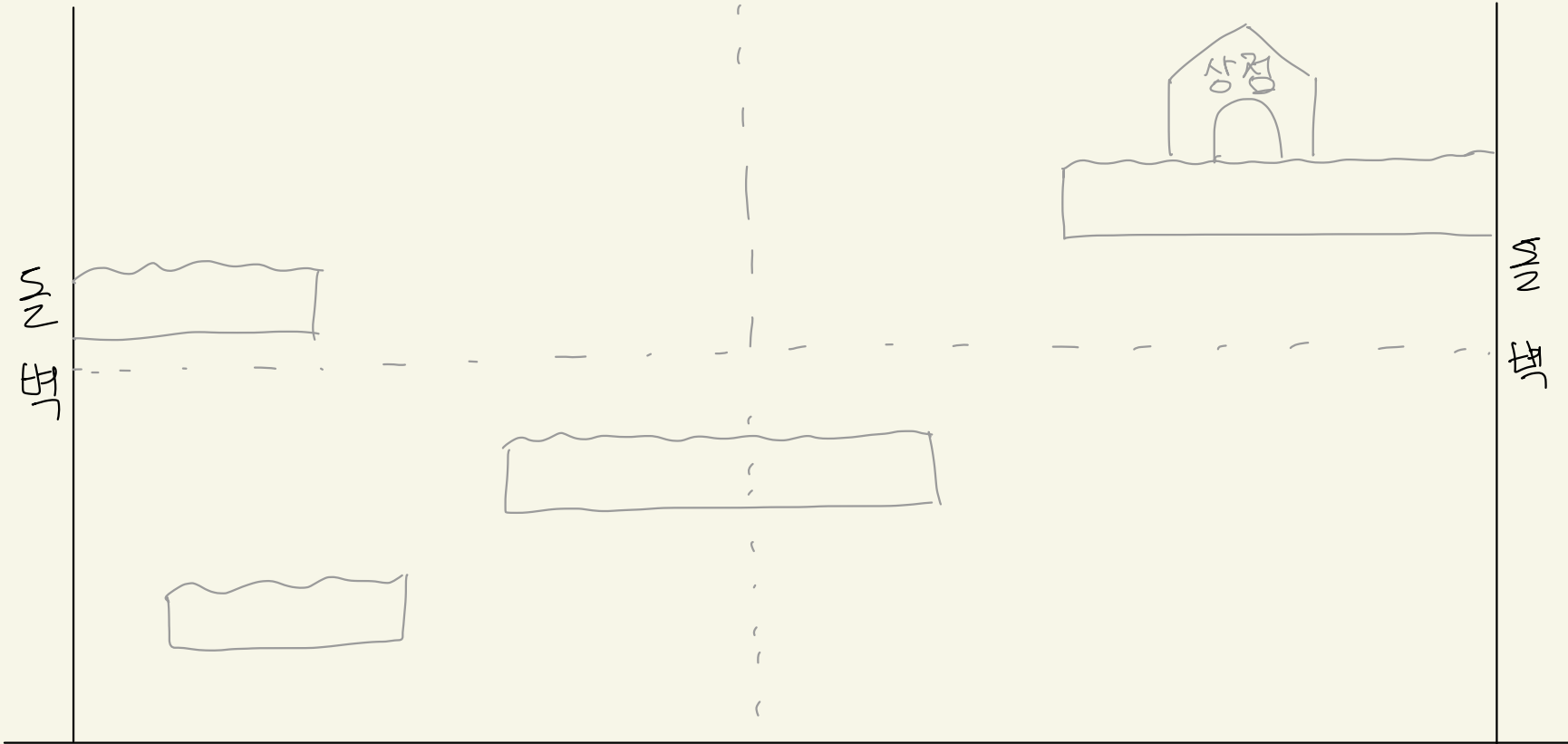
장비창  
장착한 장비의 효과만 나타남



장비 찬 모습이 보임.

# 필드 맵 배경 (디자인)

✧ 각 맵마다 6개씩 만들 예정 ✧



화면 4개 크기

상점. 단전입구 4개 가 있음

\* 돌 벽을 통과하지 못할. 막혀있음.

\* 단전 입구 앞에서 ↓키를 누르면 들어감.

돌 바닥

# 던전 맵 배경 (디자인)

# 청룡

배경 : 벚꽃 은은하게 휘날림

벚꽃나무, 개나리

타일 : 흙, 잔디, 풀

전체적인 색감 : 어두운 청색

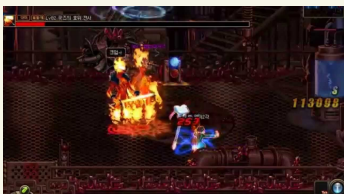


# 주작

불이 활활, 햇불 활활, 용암 콰르르

타일 : 세번째 사진 참고

전체적인 색감 : 어두운 적색



# 백호

배경 : 낙엽이 휘날림

타일 : 첫번째 사진 참고

전체적인 색감 : 어두운 황토색



# 현무

배경 : 눈발이 휘날림

타일 : 눈 쌓인 흙, 얼음 (강이 얼은 것), 얼지 않은 물

전체적인 색감 : 흑색







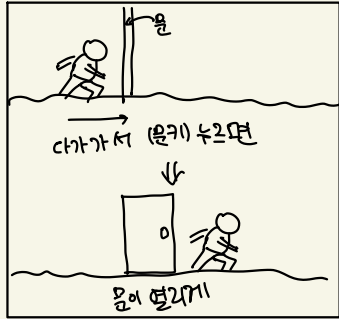
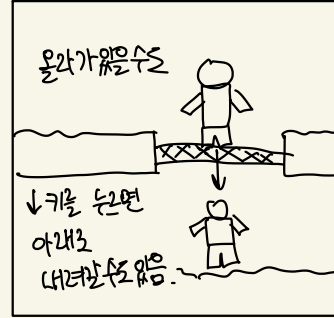
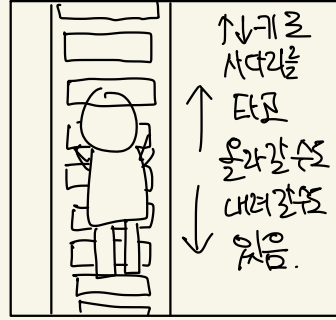
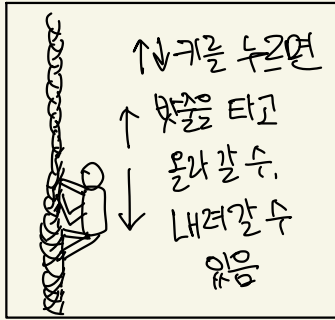
데드셀 영상 참고

세부적인 디자인은 디자인 하실 분과 결정 예정

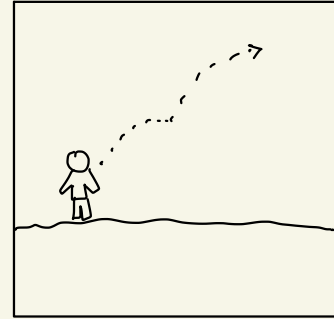
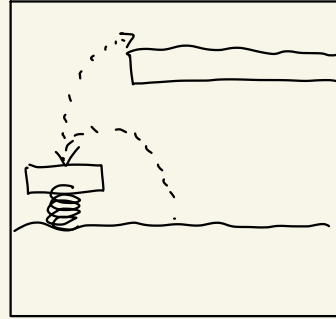


기믹

<기본 기믹> \*모든 던전 맵에서 다 나옴.



일정 시간 후  
다시 닫힘.  
(던전 안에서)



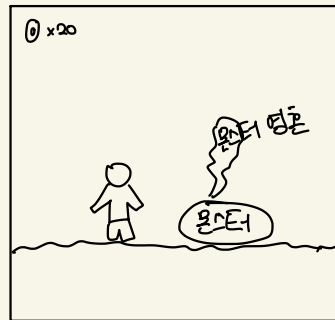
\* 각 단전의 특색을 살린 기믹 추가 예정.

### < 청룡 기믹 > - 봄, 식물, 청색



장프 갈수 있는 거를 덩쿨을 잡고 건널수 있음.  
(덩쿨은 계속 살랑살랑(?)해야함!)  
\*덩쿨 잡는 키

### < 백호 기믹 > - 가을, 금, 백색

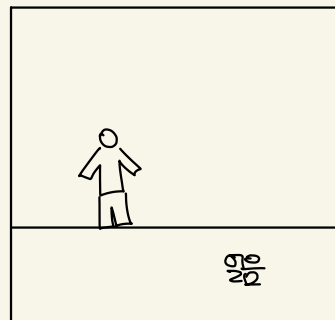


백호 맵 특징 적 처치시 금화 두배

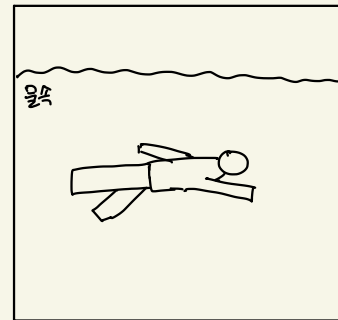
### < 주작 기믹 > - 여름, 불, 적색



### < 현무 기믹 > - 겨울, 물, 흑색



캐릭터가 얼음 타일 위에 있으면 미끄러짐 (움직임 조작성이 둔해짐)  
구현 가능?



캐릭터가 물 속에 있으면 움직임 속도가 감소됨.