1. 타운:
   1. 토탈 플레이 카운트
      1. 실패 포함 총 몇 번을 했는지(중간 종료는 산정 안 함)
      2. 플레이의 중간 종료 시 플레이에 집계 안 됨
   2. 누적 점수: 모든 플레이로 얻은 점수 총합
   3. 누적 콤보:
      1. 곡간 연계를 적용으로 현재 콤보 상태를 보여줌
      2. 콤보는 종료 기준으로 합산
      3. 중간에 곡을 재시작 하는 경우 콤보 상태는 해당 곡 시작과 동일한 상태
   4. 몬스터 누적 킬 수
      1. 킬 수와 콤보는 다른 개념
      2. 곡이 정상 종료된 후 표시되었던 킬 카운트를 모두 합산
2. 곡 선택 부분
   1. 랭크:
      1. 해당 곡의 최고 기록의 랭크
      2. 이지, 노멀, 하드의 랭크를 각각 표시
      3. 조건으로 산정 VS 점수를 기준으로 산정하거나
      4. S A B C F( 3-A킬 카운트 항목 참조)
         1. S: 풀콤보+ 노말킬 1~2개 용인
         2. A: 풀콤보+ 노말킬 몇 개 정도 3~ 5개
         3. B: 미스 10개 이하
         4. C: 완주
         5. F: 플레이 중 HP 모두 소진(강해져서 돌아와라)
   2. 맵: ?
   3. 몬스터 정보
      1. 메인 속성 표시
      2. 속성별 등장 비율 (X5, X2 등으로 표시)
      3. 난이도 별로 다르게 표시 (높은 난이도일수록 골고루 배치)
         1. 스테이지 컨셉을 크게 해치지 않는 범위에서
         2. EX)숲
            1. 이지: 잎X7 / 물X2 / 불X1
            2. 노멀: 잎X6 / 물X2 / 불X2
            3. 하드: 잎X5 / 물X3 / 불X2
3. 인 게임
   1. 킬 기준
      1. 퍼펙트 킬: 잘 죽였다
         1. 마법진 완성+ 순 속성 정확하게 입력
         2. 잎 🡪 불 / 불 🡪 물 / 물 🡪 불 입력 시
         3. 추가점수 100점
      2. 노말 킬: 어쩃든 죽였다
         1. 마법진 완성 + 같은 속성 입력 시
         2. 잎 🡪 잎 / 불 🡪 불 / 물 🡪 물 입력 시
         3. 추가점수 50점
      3. 노 킬: 못 죽였다
         1. 마법진 완성 + 반대 속성 입력 시
         2. 잎 🡪 물 / 불 🡪 잎 / 물 🡪 불 입력 시
         3. 추가점수 없음(킬 카운트에서 제외)
   2. 피버 타임
      1. 발동 조건: 퍼펙트 처리 60개
      2. 지속 시간: 10초
      3. 곡 당 최대 2번으로 조정
      4. 효과: 점수X2(노트 처리 점수 2배, 킬 추가점수 2배)
   3. HP와 적 공격력
      1. 몬스터 데미지: 노트당 10 X 놓친 노트 수
         1. 일반 몬스터: 최대 40
         2. 강한 몬스터: 최대 80
         3. 보스 몬스터: 최대 160
      2. 회피
         1. 노트를 놓친 시점= Miss가 뜬 시점에서 특수 표시와 함께 4와6을 연타
            1. 특수표시: 마법진 그려지는 위치 한 가운데 2개의 전기 이펙트
         2. 연타
            1. 일정 기준 이상 입력 시 회피 성공
      3. HP
         1. 일반 몬스터의 공격을 3번 정도 버틸 수 있는 정도의 HP
         2. 중간 중간 처리시 회복이 되는 몬스터를 배치
4. 전체 논의 위해서 하는 회의
5. 퇴치 했을 때 연출이나 그런 부분을 기획서를 모두 작성을 해야함
   1. UI는 어디까지 들어가고 안 들어가는지 표시도 해 줘야함
   2. 플레이 화면에서 몬스터가 뒤에서 앞으로 접근(후방에 다음 몬스터가 보이나?)
   3. 플밍: 인게임 그래픽스 UI 쪽 들어가는 중(오늘 이내 만드는 게 목표
   4. 리듬게임 노트 계속 느낌이 다를 수 있으니까 계속 플밍하고 소통을 해야함
   5. 노트 담주부터 계속 찍어보고 만은 플레이 테스트 시켜봄(난이도에 대해 감을 못 잡음)
   6. 난이도는 가장 어려움 부분을 찍음
   7. 플레이 테스트하게 솔찍하고 과감하게 줘야함- 돌려 말하면 의미가 없음
      1. 세세한 부분들이 피드백으로 나와야함
   8. 소통이 끊기면 안 됨
      1. 쉬운일이 아님
      2. 다른 사람들이 계속 크로스 체크 해줘야함
   9. 팀
      1. 회사에서는 시작은 확실하니까 몸이 그걸 적응을 해야함

2 4 8배수로 최대한 작성

애니메이션이 얼마 크리에서 시작해서 가까이서 얼마나 작아질 지