**기획**

간지가 제일 중요함

팔이 흐느적거리는 모습이 아닌가?

이펙트나 효과음이 플레이어에게 있어서 전투를 느낄 수 있게 하는가?

진과 진의 사이가 잘 구별이 되는 구조인가?

진을 그릴 때의 위치에 있어 신체를 누구를 기준으로 할 것인가?

아니면 신체와 상관없이 화면 내에서 보이는 만큼?

이펙트가 화면을 가리거나 전투를 방해하지 않는가?

그릴 수 있는 로직의 경로를 UI로 표시해줄 것인가?

만약 그렇다면 마나 부족이나 쿨타임의 들어갈 경우 사용하지 못하는 스킬에 대해 어떻게 표시를 해줄 것인가?

게임이 끝날 때까지 팔을 들고 있어야 할 것 같은데 플레이어의 체력에 한계가 오지 않을 만큼의 시간과 동선을 고려하는가?

AI가 들어가는 소환수는 넣지 말자(소환되서 공격하거나 막아주고 사라지는 식)

같은 스킬 다른 방향 다른 느낌

**레벨**

진을 그리는 시간과 몬스터의 공격 시간, 이동 속도 차이가 얼마나 되는가?

자주 쓰고 간단한 스킬의 획과 크기가 얼마나 되는가?

크고 강렬한 스킬의 획과 크기가 얼마나 되는가?

로직을 끝마치고 스킬이 발동되기 까지의 시간

스킬이 발동해 날아가기까지의 시간

몬스터가 가까이 접근하여 급박할 때 쓸 수 있는 스킬이 있는가?

사용자의 전략을 요구해야 하는 로직의 경우 그걸 판단하는 시간에 어느 정도가 걸릴까?

처음부터 외워 가서 그것만 쓰지는 않을까?

**판정**

얼마 만큼의 시간 내에 그려야 하는가?

범위의 오차를 어디까지 허용할 것인가?

성공 시 뜨는 것

실패 시 뜨는 것

꺾이는 위치에 들어가는 이미지와 선을 이동할 때 들어가는 이미지 판정(효과)

중간 성공 필요없다 마법은 위험하니 성공 뺴고 다 실패