**애니메이션 작업 리스트 기획서**

Project βis

Team. 뭇별: 별무리

기획자 차경환

1. 문서 수정 기록

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **작성기록** | | |
| 작성일자 | 작성내용 | 작성자 |
| 2025.06.05 | 기초 내용 작성 | 차경환 |
| 2025.06.09 | FSM 링크 추가 | 차경환 |

1. 목차

[1. 문서 수정 기록 2](#_Toc200120852)

[2. 목차 3](#_Toc200120853)

[3. 개요 4](#_Toc200120854)

[3.1. 기획 의도 4](#_Toc200120855)

[3.2. 기획 목표 4](#_Toc200120856)

[3.3. 단어 정의 및 설명 4](#_Toc200120857)

[4. FSM 5](#_Toc200120858)

[4.1. 범용 6](#_Toc200120859)

[4.1.1. 대기 6](#_Toc200120860)

[4.1.2. 이동 6](#_Toc200120861)

[4.1.3. 사망 6](#_Toc200120862)

[4.1.4. 피격 7](#_Toc200120863)

[4.1.5. 브레이크 7](#_Toc200120864)

[4.2. 대항 8](#_Toc200120865)

[4.2.1. 대항 시도 8](#_Toc200120866)

[4.2.2. 대항 승리 8](#_Toc200120867)

[4.2.3. 대항 패배 8](#_Toc200120868)

[4.2.4. 대항 무승부 9](#_Toc200120869)

[4.3. 대응 10](#_Toc200120870)

[4.3.1. 대응 시도 10](#_Toc200120871)

[4.3.2. 대응 성공 10](#_Toc200120872)

[4.3.3. 대응 실패 11](#_Toc200120873)

[4.3.4. 대응 무승부 11](#_Toc200120874)

[4.4. 공격 12](#_Toc200120875)

[4.4.1. 공격 12](#_Toc200120876)

1. 개요

본 문서는 Project βis(이하 프로젝트 비스)의 애니메이션 작업 리스트 기획서이다.

* 1. 기획 의도

아트 팀이 캐릭터의 애니메이션 FSM 구조를 명확하게 파악하게 한다.

애니메이션 구조 연결을 명확히하고 스파인 관절이 자연스럽게 이어질 수 있는 아트 설계를 돕는다.

본 기획서는 데모 제작을 위해 제작된 문서이다.

따라서 후속 업데이트와 확장을 언제나 고려해야하고, 후속 업데이트를 염두에 둔 기획이 기재될 수 있다.

따라서, 데모 런칭을 위한, 우선적으로 작업해야될 내용을 제외한 내용은 현 문서 버전에서 글자를 빨간색으로 칠하여 구분할 수 있도록 한다.

* 1. 기획 목표

FSM 구조 설계를 기획한다.

데모 버전에서 구현되지 않을 기획은 빨간색으로 따로 구분한다.

* 1. 단어 정의 및 설명

**범용**이란 FSM 상에서 공격 및 방어의 전후 상태를 카테고리화한 개념이다.

**대항**이란 FSM 상에서 타 캐릭터의 공격을 공격적으로 맞서는 상태를 카테고리화한 개념이다.

**대응**이란 FSM 상에서 타 캐릭터의 공격을 방어적으로 맞서는 상태를 카테고리화한 개념이다.

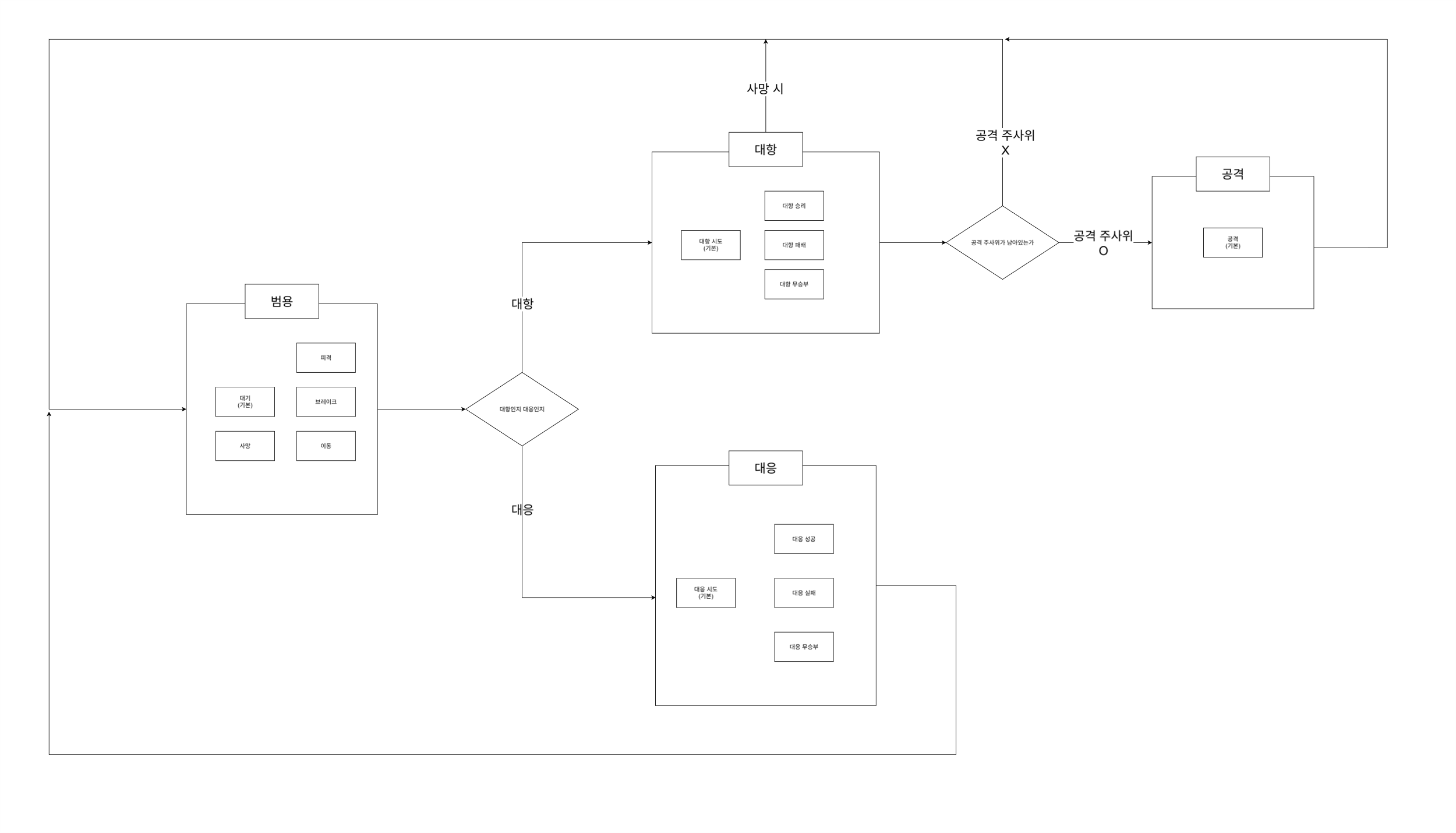
**공격**이란 FSM 상에서 타 캐릭터에게 일방적으로 피해를 주는 상태를 카테고리화한 개념이다.

**세부 상태**란 하나의 상태를 세부적으로 분류한 개념이다.

상태는 여러 개의 세부 상태로 나눠질 수 있다.

1. FSM

유한 상태 머신을 제작하기 위한 다양한 상태를 정의하는 문단이다.



[링크](https://drive.google.com/file/d/1KJ2brOtGZV6on6xduQBfC2Ms-f_wfykd/view?usp=sharing)

캐릭터 상태의 카테고리는 범용, 대항, 대응, 공격으로 나눠진다.

각 카테고리는 상태를 포함하고 있고, 상태는 세부 상태로 나눠질 수 있다.

같은 카테고리 내에서 상태는 조건에 따라 언제든지 다른 상태로 전환할 수 있다.

* 1. 범용
     1. 대기

범용 카테고리의 기본 상태이다.

캐릭터가 기립한 채로 플레이어의 지시를 대기하는, 모든 상태의 Defualt(Idle) 상태이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **세부 상태 이름** | **설명** |
| 만전 대기 | 캐릭터의 체력이 80% 이상일 때 대기 상태이다. |
| 피로 대기 | 캐릭터의 체력이 40% 이상, 80% 미만일 때 대기 상태이다. |
| 위급 대기 | 캐릭터의 체력이 40% 미만일 때 대기 상태이다. |

전환 가능 상태는 이동, 사망, 피격, 브레이크이다.

* + 1. 이동

캐릭터가 플레이어의 행동 선언에 맞춰 기동하는 상태이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **세부 상태 이름** | **설명** |
| 이동 | 캐릭터가 특정 위치로 이동하는 상태이다. |
| 고속 이동 | 캐릭터가 속도 주사위 최대값으로 특정 위치로 이동하는 상태이다. |
| 저속 이동 | 캐릭터가 속도 주사위 최저값으로 위치로 이동하는 상태이다. |

전환 가능 상태는 대항 시도, 대응 시도, 피격, 사망이다.

* + 1. 사망

캐릭터가 체력이 모두 소모되어 사망한 상태이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **세부 상태 이름** | **설명** |
| 피격 사망 | 캐릭터가 공격으로 사망하는 상태이다. |
| 압도 피격 사망 | 한 번의 공격으로 전체 체력이 30%이상 낮아지며 사망하는 상태이다. |
| 상태이상 사망 | 캐릭터가 상태이상으로 사망하는 상태이다. |
| 이동 사망 | 캐릭터가 이동 상태일 때 사망하는 상태이다. |
| 대항 사망 | 캐릭터가 대항 상태일 때 사망하는 상태이다. |
| 대응 사망 | 캐릭터가 대응 상태일 때 사망하는 상태이다. |

전환 가능 상태는 없다.

사망 상태는 FSM의 최종 상태이다.

* + 1. 피격

캐릭터가 공격에 적중당한 상태이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **세부 상태 이름** | **설명** |
| 일반 피격 | 캐릭터가 공격에 맞은 상태이다. |
| 원거리 피격 | 캐릭터가 원거리 공격에 맞은 상태이다. |
| 압도 피격 | 캐릭터가 전체 체력의 30%이상 피해를 받는 상태이다. |

전환 가능 상태는 대기, 이동, 사망, 브레이크이다.

* + 1. 브레이크

캐릭터의 흐트러짐 저항이 모두 소모된 상태이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **세부 상태 이름** | **설명** |
| 브레이크 | 캐릭터가 공격으로 사망하는 상태이다. |

전환 가능 상태는 대기, 피격, 사망이다.

* 1. 대항
     1. 대항 시도

캐릭터가 적 공격에 공격으로 맞대응하기 위해 준비하는 상태이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **세부 상태 이름** | **설명** |
| 근거리 대항 준비 | 캐릭터가 근거리 공격으로 맞대응하려 준비하는 상태이다. |
| 근거리 압도 대항 준비 | 캐릭터가 근거리 공격으로 맞대응하려 준비하고, 주사위 강화가 3이상인 상태이다. |
| 원거리 대항 준비 | 캐릭터가 원거리 공격으로 맞대응하려 준비하는 상태이다. |
| 원거리 압도 대항 준비 | 캐릭터가 원거리 공격으로 맞대응하려 준비하고, 주사위 강화가 3이상인 상태이다. |

전환 가능 상태는 대항 승리, 대항 패배, 대항 무승부이다.

* + 1. 대항 승리

캐릭터가 적 공격에 공격으로 맞대응에 성공한 상태이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **세부 상태 이름** | **설명** |
| 근거리 승리 | 캐릭터가 근거리 공격으로 맞대응 성공한 상태이다. |
| 근거리 압도 승리 | 캐릭터가 근거리 공격으로 맞대응 성공하고, 주사위 값 차이가 캐릭터 공격 주사위의 10% 이상인 상태이다. |
| 원거리 승리 | 캐릭터가 원거리 공격으로 맞대응 성공한 상태이다. |
| 원거리 압도 승리 | 캐릭터가 원거리 공격으로 맞대응 성공하고, 주사위 값 차이가 캐릭터 공격 주사위의 10% 이상인 상태이다. |

전환 가능 상태는 대항 시도, 이동이다.

* + 1. 대항 패배

캐릭터가 적 공격에 공격으로 맞대응에 실패한 상태이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **세부 상태 이름** | **설명** |
| 근거리 패배 | 캐릭터가 근거리 공격으로 맞대응 실패한 상태이다. |
| 근거리 대패배 | 캐릭터가 근거리 공격으로 맞대응 실패하고, 주사위 값 차이가 캐릭터 공격 주사위의 10% 이상인 상태이다. |

전환 가능 상태는 대항 시도, 피격, 이동이다.

* + 1. 대항 무승부

캐릭터가 적 공격에 공격으로 맞대응해 비긴 상태이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **세부 상태 이름** | **설명** |
| 근거리 무승부 | 캐릭터가 근거리 공격으로 맞대응해 비긴 상태이다. |
| 원거리 무승부 | 캐릭터가 원거리 공격으로 맞대응해 비긴 상태이다. |

전환 가능 상태는 대항 시도, 피격, 이동이다.

* 1. 대응
     1. 대응 시도

캐릭터가 적 공격에 방어로 맞대응하기 위해 준비하는 상태이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **세부 상태 이름** | **설명** |
| 일반 방어 준비 | 캐릭터가 방어로 맞대응하려 준비하는 상태이다. |
| 특수 방어 압도 준비 | 캐릭터가 일반 방어로 맞대응하려 준비하고, 주사위 강화가 3이상인 상태이다. |
| 특수 방어 준비 | 캐릭터가 트수 방어로 맞대응하려 준비하는 상태이다. |
| 특수 방어 압도 준비 | 캐릭터가 특수 방어로 맞대응하려 준비하고, 주사위 강화가 3이상인 상태이다. |
| 회피 준비 | 캐릭터가 회피로 맞대응하려 준비하는 상태이다. |
| 회피 압도 준비 | 캐릭터가 회피로 맞대응하려 준비하고, 주사위 강화가 3이상인 상태이다. |

전환 가능 상태는 대응 성공, 특수 방어, 회피이다.

* + 1. 대응 성공

캐릭터가 적 공격에 방어로 맞대응에 성공한 상태이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **세부 상태 이름** | **설명** |
| 일반 방어 성공 | 캐릭터가 방어로 맞대응 성공한 상태이다. |
| 일반 방어 압도 성공 | 캐릭터가 방어로 맞대응 성공하고, 주사위 값 차이가 캐릭터 방어 주사위의 10% 이상인 상태이다. |
| 특수 방어 성공 | 캐릭터가 특수 방어로 맞대응 성공한 상태이다. |
| 특수 방어 압도 성공 | 캐릭터가 특수 방어로 맞대응 성공하고, 주사위 값 차이가 캐릭터 방어 주사위의 10% 이상인 상태이다. |
| 회피 성공 | 캐릭터가 회피로 맞대응 성공한 상태이다. |

전환 가능 상태는 대응 시도, 이동이다.

* + 1. 대응 실패

캐릭터가 적 공격에 방어로 맞대응에 실패한 상태이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **세부 상태 이름** | **설명** |
| 일반 방어 실패 | 캐릭터가 방어로 맞대응 실패한 상태이다. |
| 일반 방어 대실패 | 캐릭터가 방어로 맞대응 실패하고, 주사위 값 차이가 캐릭터 방어 주사위의 10% 이상인 상태이다. |
| 특수 방어 실패 | 캐릭터가 특수 방어로 맞대응 실패한 상태이다. |
| 특수 방어 대실패 | 캐릭터가 특수 방어로 맞대응 실패하고, 주사위 값 차이가 캐릭터 방어 주사위의 10% 이상인 상태이다. |
| 회피 실패 | 캐릭터가 회피로 맞대응 실패한 상태이다. |
| 회피 대실패 | 캐릭터가 회피로 맞대응 실패하고, 주사위 값 차이가 캐릭터 방어 주사위의 10% 이상인 상태이다. |

전환 가능 상태는 대응 시도, 이동, 피격이다.

* + 1. 대응 무승부

캐릭터가 적 공격에 방어로 맞대응해 비긴 상태이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **세부 상태 이름** | **설명** |
| 일반 방어 무승부 | 캐릭터가 방어로 맞대응해 비긴 상태이다. |
| 특수 방어 무승부 | 캐릭터가 특수 방어로 맞대응해 비긴 상태이다. |
| 회피 무승부 | 캐릭터가 회피로 맞대응해 비긴 상태이다. |

전환 가능 상태는 대응 시도, 이동, 피격이다.

* 1. 공격
     1. 공격

캐릭터의 흐트러짐 저항이 모두 소모된 상태이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **세부 상태 이름** | **설명** |
| 공격 1번 | 캐릭터의 ‘남은 공격 코인 개수’%5==1일 때 공격하는 상태이다. |
| 강화 공격 1번 | 캐릭터가 강화받지 않았을 때 기준 최대 공격력을 초과한 주사위가 되고, ‘남은 공격 코인 개수’%5==1일 때 공격하는 상태이다. |
| 공격 2번 | 캐릭터의 ‘남은 공격 코인 개수’%5==2일 때 공격하는 상태이다. |
| 강화 공격 2번 | 캐릭터가 강화받지 않았을 때 기준 최대 공격력을 초과한 주사위가 되고, ‘남은 공격 코인 개수’%5==2일 때 공격하는 상태이다. |
| 공격 3번 | 캐릭터의 ‘남은 공격 코인 개수’%5==3일 때 공격하는 상태이다. |
| 강화 공격 3번 | 캐릭터가 강화받지 않았을 때 기준 최대 공격력을 초과한 주사위가 되고, ‘남은 공격 코인 개수’%5==3일 때 공격하는 상태이다. |
| 공격 4번 | 캐릭터의 ‘남은 공격 코인 개수’%5==4일 때 공격하는 상태이다. |
| 강화 공격 4번 | 캐릭터가 강화받지 않았을 때 기준 최대 공격력을 초과한 주사위가 되고, ‘남은 공격 코인 개수’%5==4일 때 공격하는 상태이다. |
| 공격 5번 | 캐릭터의 ‘남은 공격 코인 개수’%5==0일 때 공격하는 상태이다. |
| 강화 공격 5번 | 캐릭터가 강화받지 않았을 때 기준 최대 공격력을 초과한 주사위가 되고, ‘남은 공격 코인 개수’%5==0일 때 공격하는 상태이다. |
| 상태이상 공격 | 상태이상을 부여하는 스킬을 사용하여 공격하는 상태이다. |
| 원거리 공격 1번 | 캐릭터의 ‘남은 원거리 공격 코인 개수’%5==1일 때 공격하는 상태이다. |
| 강화 원거리 공격 1번 | 캐릭터가 강화받지 않았을 때 기준 최대 공격력을 초과한 주사위가 되고, ‘남은 원거리 공격 코인 개수’%5==1일 때 공격하는 상태이다. |
| 원거리 공격 2번 | 캐릭터의 ‘남은 원거리 공격 코인 개수’%5==2일 때 공격하는 상태이다. |
| 강화 원거리 공격 2번 | 캐릭터가 강화받지 않았을 때 기준 최대 공격력을 초과한 주사위가 되고, ‘남은 원거리 공격 코인 개수’%5==2일 때 공격하는 상태이다. |
| 원거리 공격 3번 | 캐릭터의 ‘남은 원거리 공격 코인 개수’%5==3일 때 공격하는 상태이다. |
| 강화 원거리 공격 3번 | 캐릭터가 강화받지 않았을 때 기준 최대 공격력을 초과한 주사위가 되고, ‘남은 원거리 공격 코인 개수’%5==3일 때 공격하는 상태이다. |
| 원거리 공격 4번 | 캐릭터의 ‘남은 원거리 공격 코인 개수’%5==4일 때 공격하는 상태이다. |
| 강화 원거리 공격 4번 | 캐릭터가 강화받지 않았을 때 기준 최대 공격력을 초과한 주사위가 되고, ‘남은 원거리 공격 코인 개수’%5==4일 때 공격하는 상태이다. |
| 원거리 공격 5번 | 캐릭터의 ‘남은 원거리 공격 코인 개수’%5==0일 때 공격하는 상태이다. |
| 강화 원거리 공격 5번 | 캐릭터가 강화받지 않았을 때 기준 최대 공격력을 초과한 주사위가 되고, ‘남은 원거리 공격 코인 개수’%5==0일 때 공격하는 상태이다. |

전환 가능 상태는 이동, 대기이다.