**애니메이션 컨셉 기획서**

Project βis

Team. 뭇별: 별무리

기획자 차경환

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **작성기록** | | |
| 작성일자 | 작성내용 | 작성자 |
| 2025.06.03 | 기초 내용 작성 | 차경환 |
|  |  |  |

1. 목차

[1. 목차 3](#_Toc199754449)

[2. 개요 4](#_Toc199754450)

[2.1. 기획 의도 4](#_Toc199754451)

[2.2. 기획목표 4](#_Toc199754452)

[2.3. 단어 정의 및 설명 4](#_Toc199754453)

[3. 캐릭터 능력치 5](#_Toc199754454)

[3.1. 1차 능력치 5](#_Toc199754455)

[3.2. 2차 능력치 6](#_Toc199754456)

[4. FSM 7](#_Toc199754457)

[4.1. 대기 7](#_Toc199754458)

[4.2. 이동 7](#_Toc199754459)

[4.3. 공격 7](#_Toc199754460)

[4.4. 방어 7](#_Toc199754461)

[4.5. 반격 7](#_Toc199754462)

[4.6. 흐트러짐 7](#_Toc199754463)

[4.7. 죽음 7](#_Toc199754464)

[4.8. 부활 7](#_Toc199754465)

1. 개요

본 문서는 Project βis의 기획서이다.

* 1. 기획 의도
  2. 기획목표
  3. 단어 정의 및 설명

1. 캐릭터 능력치
   1. 1차 능력치
   2. 2차 능력치
2. FSM

유한 상태 머신을 제작하기 위한 다양한 상태를 정의하는 문단이다.

* 1. 대기
  2. 이동
  3. 공격
  4. 방어
  5. 반격
  6. 흐트러짐
  7. 죽음
  8. 부활