**와이어 FSM 상태 정의**

우리의 설계에 따라 와이어 액션은 크게 3가지 상태로 나눌 수 있습니다.

**1. PlayerWireAimState (조준 상태)**

* **진입 조건:** 지상 또는 공중 상태에서 마우스 우클릭을 누르고 있을 때.
* **주요 로직:**
  + 카메라를 줌인하고 조준점(Reticle) UI를 표시합니다.
  + 매 프레임마다 화면 중앙에서 가장 가깝고 유효한 와이어 포인트를 탐색하여 강조 표시(Highlight)합니다.
  + (선택) 조준 중에는 플레이어의 움직임을 느리게 하거나 제한할 수 있습니다.
* **전환 조건:**
  + 마우스 우클릭을 떼면 → 이전 상태(Idle, Fall 등)로 복귀합니다.
  + 유효한 와이어 포인트가 강조된 상태에서 마우스 좌클릭을 하면 → \*\*PlayerWireLaunchState\*\*로 전환합니다.

**2. PlayerWireLaunchState (발사/준비 상태)**

* **진입 조건:** PlayerWireAimState에서 마우스 좌클릭 시.
* **주요 로직:**
  + 카메라 줌을 원래대로 되돌립니다.
  + 플레이어가 '뒤로 살짝 점프'하는 짧은 준비 동작을 수행합니다.
  + 와이어가 목표 지점을 향해 날아가는 시각 효과(VFX)를 재생합니다.
  + 설계에 명시된 [와이어 대기시간](예: 0.3초) 동안 대기합니다.
* **전환 조건:**
  + [와이어 대기시간]이 끝나면 → \*\*PlayerWireMoveState\*\*로 전환합니다.

**3. PlayerWireMoveState (이동 상태)**

* **진입 조건:** PlayerWireLaunchState에서 전환.
* **주요 로직:**
  + **Enter()**: 상태 진입 시, 카메라 방향으로 첫 대쉬를 '발사'하고, '추가 대쉬 사용 가능' 플래그를 true로 설정합니다.
  + **Update()**:
    - **관성 이동:** 현재 속도를 유지하며 계속 날아갑니다.
    - **궤도 수정(A/D):** A/D 입력에 따라 현재 이동 방향을 좌우로 부드럽게 회전시킵니다.
    - **추가 대쉬(LeftShift):** '추가 대쉬'가 사용 가능하고 Shift 입력이 들어오면, 현재 관성을 무시하고 카메라 방향으로 새로 대쉬한 뒤, 플래그를 false로 바꿉니다.
    - **와이어 길이 체크:** 플레이어와 와이어 포인트 사이의 거리를 계속 확인하여 와이어 최대 길이를 넘어서면, '스윙' 또는 '탈출' 조건을 계산하고 실행합니다.
    - **충돌 감지:** PlayerMotor 등을 통해 벽이나 땅과의 충돌을 감지합니다.
* **전환 조건:**
  + Spacebar 입력 시 (수동 해제) → FallState로 전환합니다.
  + '탈출' 조건 만족 시 → FallState로 전환합니다.
  + 벽 또는 땅과 충돌 시 → FallState로 전환합니다.