

Lista de animações necessárias:

Personagem Principal:

- Idle (Variações)
- Andar/Caminhar
- Correr
- Postura de arma curta (HG, SMG)
- Mirar arma curta
- Mirar arma longa (Shotgun, HMG)
- Postura de arma longa
- Recuo/Gunfire/Atirar de arma curta
- Recuo/Gunfire/Atirar de arma longa
- Morte Dramática (Cair de joelhos, pausa e colapsar no chão)
- Pisar em inimigo caído (Stomp)
- Dano (Receber dano/Staggering)
- Recarga de arma curta
- Recarga de arma longa
- Ataque corpo a corpo x 3 (Faca curta (short range), machado (medium range), cano de ferro (long range))
- Defesa (Por as mãos ou objeto em mãos na frente do rosto para se proteger)
- Andar de Skate (remar o skate)
- Manobra de Skate (ollie)
- Conversar/Gesticular diálogo com as mãos (Imperativo/Questionar/Afirmativo/Negativo)

Zumbi Padrão:

- Idle
- Roaming
- Andar (Variações)
- Atacar (Variações)
- Dano (Pouco Stagger para trás)
- Morte Falsa (Cair no chão)
- Morte Final (Ao ser pisoteado)
- Zumbi comendo cadáver no chão (Variações)
- Levantar-se do chão

Lojista/Civil:

- Idle
- Andar/Roam
- Gesticular agradecimento pela compra.
- Sentado no chão
- Agachado no chão
- Idle (Morrendo escorado em uma parede)

Observações ao animador: A câmera do jogador não se move até a parte frontal do personagem. Podemos usar isso para esconder partes da animação e gambiarras se necessário.

Observação 2: Todos os objetos (armas) estão na conta da Kohisoft e os modelos 3D podem ser baixados caso necessário.