**🎮 게임 개요**

* **장르**: 2D 플랫포머 액션
* **컨셉**: 산나비/카타나 제로 스타일의 스타일리시한 전투
* **무기 시스템**: 3개 중 2개 선택 (Gun, Katana, Sword), 스페이스로 전환
* **공격 조작**: 좌클릭 = 기본 공격, 우클릭 = 특수기(쿨타임 존재)

**🗡 무기별 설계 요약**

| **무기** | **좌클릭 (쿨 없음)** | **우클릭 (쿨 있음)** | **특징** | **단점** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Katana | 빠른 베기 + 패링 | 대시 베기 (짧은 무적) | 공속 빠름, 판정 테크닉 | 낮은 딜 |
| Gun | 기본 사격 (후딜 있음) | Snapshot (순간 고딜) | 견제, 후퇴기 | 후딜 김, 연타 불리 |
| Sword | 내려찍기 (방무, 선딜 김) | 찌르기 or 모으기 강공 | 강한 데미지, 경직 | 선딜/후딜 김, 이동 느림 |

**🎯 전투 리듬 요약**

* **Katana**: 리듬게임처럼 패링-공격 루프가 핵심. 손맛에 집중.
* **Gun**: 한 발 쏘고 무기 전환. Snapshot은 위기 탈출기 or 연계 마무리.
* **Sword**: 타이밍 맞춘 한 방이 중요. 상대 패턴 읽기가 핵심.

**🎬 제작 필요 모션 리스트**

**✅ 공통 캐릭터 모션**

* Idle
* Run
* Jump
* Roll
* 무기 전환 모션 (Belt Sheath, Holster, Back Sheath)

**✅ Katana 관련 모션 (검기 기반, 이펙트 위주 제작)**

* Katana 기본 베기 (좌클) → *공격+패링 판정, 검기 생성 방향 따라 다르게*
* Katana 대시 베기 (우클) → *앞으로 돌진 후 베기, 검기 색/이펙트 분리*

※ 검기 이펙트로 연출 보강. 애니메이션 프레임 수는 적어도 OK.

**✅ Sword 관련 모션 (직접 제작 필수)**

* Sword 내려찍기 (좌클) → *메인 공격, 방무, 선딜/후딜 강조*
* Sword 찌르기 (우클) → *짧은 돌진, 경직 or 기절 효과, 방무 유지*

**✅ Gun 관련 모션 (직접 제작 필수)**

* Gun 기본 사격 (좌클) → *총구 흔들림, 후딜 포함된 리로드 느낌 필수*
* Gun Snapshot (우클) → *순간 사격, 카메라 흔들림, 쿨타임 연출*

**⭐️ 추천: 별도 모션 제작이 필요한 주요 콤보**

(이전 대화 기반 Top 우선순위)

| **콤보** | **이유** |
| --- | --- |
| Katana + Gun | 리듬 콤보, 게임 시그니처가 될 수 있음 |
| Sword(stab) + Gun | 강공 후 견제 연결, 시각적 임팩트 큼 |
| Katana(block) + Gun(snapshot) | 패링 후 반격, 감정선 연출 가능 |
| Roll + Gun(snapshot) | 스타일리시한 회피 반격 |
| Katana + Gun + Katana | 루프형 콤보의 시그니처 |

※ 이들은 별도 모션이 있는 것이 좋음. 시네마틱한 연출 요소까지 넣을 수 있음.

**🔧 추가 고민 / 설계 필요 요소**

**✅ 콤보 구성 방식**

* 조합형(기본 모션 조합 + 이펙트)과 별도 모션 제작을 어디까지 혼합할지
* 연속 입력 타이밍(버퍼링/커맨드 큐) 구현 방식 정리 필요

**✅ 쿨타임 & 후딜 UI**

* 시각적으로 쿨/후딜 타이밍 보여줄 수 있는 방식
* (ex: 손, 무기 옆에 게이지 / 이펙트 잔류)

**✅ 무기 교체 속도**

* 쿨 없는 무기 교체 or 0.2초 정도 텀? 액션 템포와 조화 고려

**🎨 이펙트 디자인 방향**

| **무기** | **방향** | **색상** | **성격** |
| --- | --- | --- | --- |
| Katana | 좌/우 | 푸른/보라 | 날카롭고 빠른 잔상 |
| Sword | 상/하 | 붉은/오렌지 | 무거운 충격파, 파편 |
| Gun | 원형/방사 | 흰색/황색 | 폭발성, 섬광 효과 |