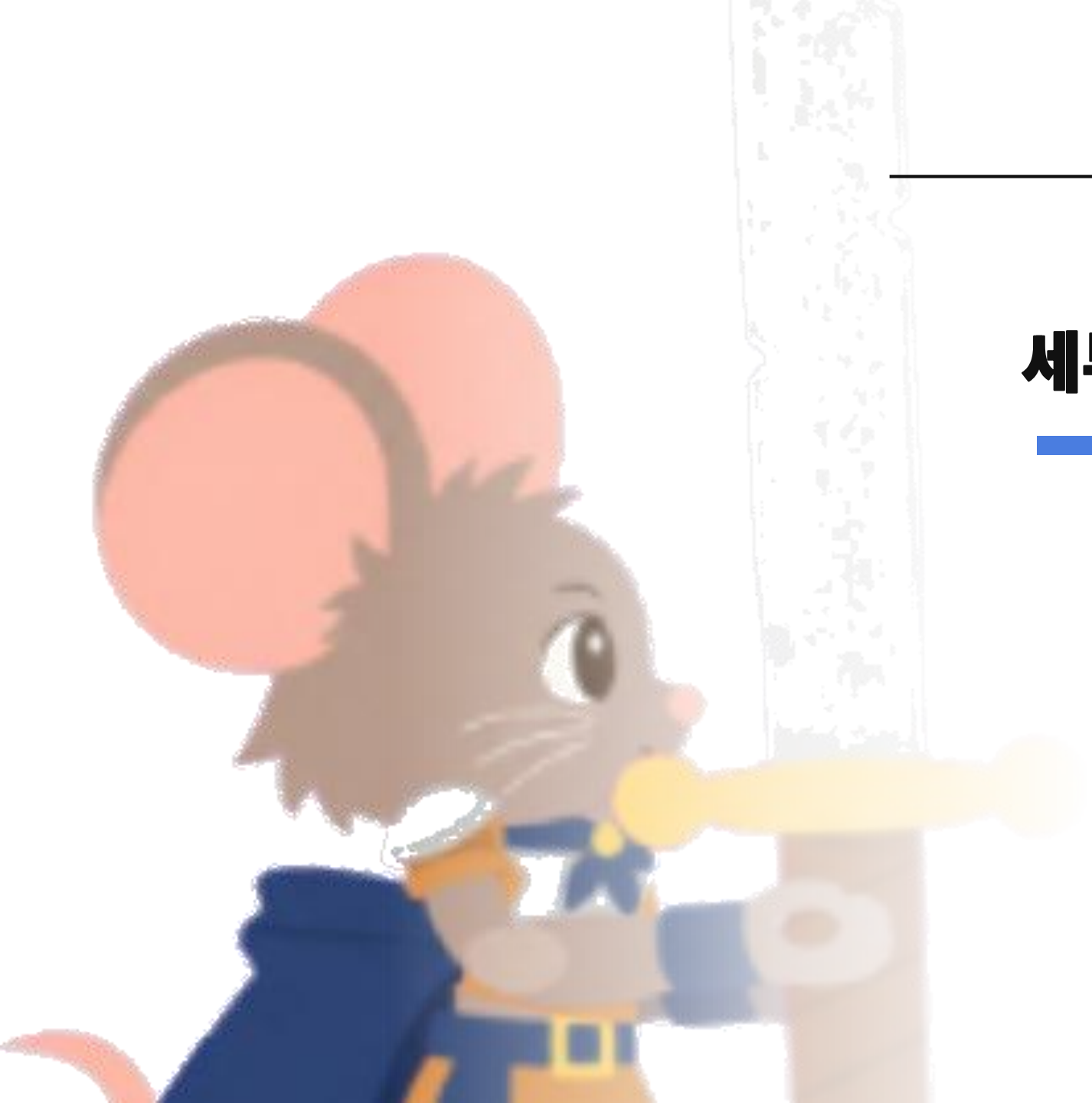

개인 프로젝트

기사쥐

세부 기획서 / 조작, 전투, 모션

입력 규칙 / 모션 목록 / 리깅 / 피해 수치

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20261028	20261029
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 - 5P

1. 착수 시점의 현황

목표 - 6P

1. 이 문서의 목표

핵심 요소 - 7P

1. 모션 원칙 4

모션 - 8P

1. 모션 목록

조작/입력 - 9P

1. 입력 배치

모션 - 10P

1. 특수기 사양

리깅 - 11P

1. 리깅 구조

데이터/밸런스 - 12P

1. 피해/성장 수치

작업 계획 - 13P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

개요

로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-28	박도원	Ver 0.1 작성	메인 기획 확정 직후
2	2026-10-28	박도원	점프 상향/판정 교체 지시	점프 약 152px, 콜라이더 판정
3	2026-10-29	박도원	내려찍기 보정	컨셉 v0.6 변경 이력에 반영
4	2026-10-29	박도원	모션/수치 확정	컨셉 기획서 v0.6 작성
5				
6				

개요

문서 계층



컨셉 → 메인 → 세부 순으로 상위 문서의 결정을 목표로 받아 구체화함.
강조 표시 = 이 문서

현황

착수 시점의 현황

메인의 콤보 수치 초안만 있고 모션 전체와 입력 규칙은 없음.

있는 것

3타 콤보 수치

타별 피해, 히트스톱, 내딛기 초안

의도 모션 설계의 출발점

근거 02_main.json

통그림 방향

무명암 플랫 기사쥐 통그림

의도 리깅의 입력

근거 컨셉 기획서.md 그림 제작

없는 것

입력 규칙

키 배치와 점프/대시 조작 규칙

의도 이 문서에서 정함

근거 기록 없음 [추정]

리그/모션 전체

대기, 이동, 피격, 사망 모션이 없음

의도 콤보 외 상태를 채워야 함

근거 컨셉 기획서.md 모션 목록

체력/성장 수치

체력, 경험치, 피해 공식값이 없음

의도 이 문서에서 초안 수치를 정함

근거 기록 없음 [추정]

목표

이 문서의 목표



메인의 3타 콤보를 조작, 모션, 피해 수치로 완결해, 입력 후 반응까지 끊김 없는 한 세트 액션으로 만듦.

14종	체력 5	Lv 8
기본 모션 (대기~사망)	시작 체력, 피격 후 1초 무적	최대 레벨, 레벨 해금으로 기술 추가

의도 메인이 정한 손맛을 조작 단계에서 잃지 않도록 입력→모션→피해 흐름을 고정함.

근거 컨셉 기획서.md 액션 모션/전투 시스템

핵심 요소

모션 원칙 4

크게 움직임

내딛기 90, 70, 80px의 큰 동작

의도 작은 캐릭터를 크게 보이게 함

근거 컨셉 기획서.md 액션 모션 원칙

버팀으로 무게

휘두름 짧게, 끝 자세 길게

의도 무게감을 시간으로 만듦

근거 레퍼런스 데드 셀

끊김 없는 연결

이동, 베기, 대시가 서로 이어짐

의도 콤보 흐름 유지

근거 컨셉 기획서.md 원페이지

리깅 + 통그림

어려운 자세는 통그림 프레임

의도 자연스러움과 제작량 균형

근거 컨셉 기획서.md 비쥬얼 가이드

모션

모션 목록

기사쥐 모션 14종

이동

기본 이동

- 대기
- 달리기
- 점프, 낙하, 착지
- 이단 점프

회피

간격 조절

- 대시
- 벽 미끄러짐/벽 차기

공격

콤보와 특수기

- 1~3타
- 공중 회전
- 내려찍기
- 충전 돌진

반응

피해/실패

- 피격
- 사망

조작/입력

입력 배치

동작	기본 키	규칙
이동	방향키 좌/우	달리기, 벽 쪽 입력 시 벽 미끄러짐
점프	Z / Space	짧게 누르면 낮은 점프, 공중에서 한 번 더 (이단 점프 보유 시)
공격 1	A / X / J	3타 콤보 순환, 공중에서는 세로 회전
공격 2	F / 우클릭	짧게 = 대시, 길게 = 충전 돌진
내려찍기	공중 ↓ + 공격	Lv2 해금, 입력을 짧게 기억해 수월하게 나감

모션

특수기 사양

기술	동작	해금
공중 회전 베기	살짝 솟아 몸을 공처럼 말고 세로로 한 바퀴, 도는 내내 둘레 판정	처음부터
내려찍기	칼을 들었다 발밑으로 꽂으며 급강하, 착지 시 충격파	Lv2
충전 돌진	길게 눌러 기를 모은 뒤 돌진 베기, 충전량에 비례해 거리/칼빛 확대	Lv3
대시	예비 동작 없이 튀어 나가 끝에 브레이크, 공중 1회	처음부터

리깅

리깅 구조

기사쥐 리그

방식

FK로 각도를 쌓음

- 옆모습 리그
- 정면/뒷모습 리그

부위

관절별 PNG 분리

- 머리, 몸통, 엉덩이
- 팔/다리 2마디
- 칼, 망토, 꼬리

비율

2.2등신 치비

- 큰 머리/짧은 팔다리
- 큰 귀 실루엣 유지

통그림

리깅이 어려운 자세

- 공중 회전
- 사망 컷

데이터/밸런스

피해/성장 수치

항목	초안 수치	이유
기본 피해	1타 9 / 2타 12 / 3타 18 / 공중 회전 8 / 내려찍기 10 / 충전 마무리 20	막타와 특수기가 더 아프게 느껴지도록 차등함
시작 체력	5, 피격 후 1초 무적	몇 번의 실수를 허용하는 탐험 구조
레벨	최대 Lv8, 필요 경험치 12, 30, 55, 85, 120, 165, 220	초반 빠르게, 후반 완만하게 오름
해금	Lv2 내려찍기 / Lv3 충전 돌진 / Lv4/5 체력 +1	성장이 새 동작 체감으로 이어짐

작업 계획

필요한 작업


조작/모션 구현
입력
키/버퍼
키맵
점프 버퍼
모션
14종 자세
공격표
이동 자세
리그
부위/관절
옆/정면
통그림 컷
수치
피해/성장
피해표
경험치표

작업 계획

완수 방안

1 입력과 이동

완료: 달리기, 점프, 대시로 방을 이동

의도 조작이 되어야 모션 검증이 가능함

근거 컨셉 기획서.md 원페이지

2 콤보 3타

완료: 3타 순환과 공중 회전 확인

의도 핵심 재미 확보

근거 02_main.json

3 특수기

완료: 내려찍기/충전 돌진 해금 확인

의도 성장 보상을 체감하게 함

근거 컨셉 기획서.md 전투 시스템

4 피격/사망

완료: 피격 무적과 사망 후 재시작

의도 실패 흐름 완결

근거 컨셉 기획서.md 모션 목록