

DESIGN DOCUMENT

PROJECT : NOAH

Writer by 홍승광. E-mail : niyaaong@retrocat.co.kr

Write Date : 2026#### (first) / 2026#### (last edit) / Ver 1.0

Copyright© 20220701. Retrocat, All rights reserved.

캐릭터 컨셉 문서



나나미

CHARACTER ID : 143

FILE : character_md_14301

ACTION THEME : 메이드 / 투자중독 / 또라이

애니메이션 리스트 ver 1.0

※기존 버전보다 낮을 경우 리스트 업데이트가 안된 경우이오니, 참고하지 마시기 바랍니다.

애니메이션	체크	네이밍	고유	설명	비고
기본 대기	O	ani_md_s_idle	고유	아웃게임에서 대기 동작	무기를 착용하고 있음
최초 등장	O	ani_md_s_enter	상황 별	배틀라운드에서 최초 등장 동작	
이동 (달리기)	O	ani_md_s_walk	-	뛰어서 이동하는 동작	
도착	O	ani_md_s_walk_arrive	-	이동 후 도착하는 동작	
승리	O	ani_md_s_win	고유	승리 동작	
패배	O	ani_md_s_lose	고유	패배 동작	
부상 (사망)	O	ani_md_s_injury1	-	사망 동작	자체 슬로우 연출 없음 / 중파되며 사망 injury2 동작으로 연결
	O	ani_md_s_injury2	-	클라에서 사용하는 투명한 사망 상태	
전투 대기 동작	O	ani_md_b_idle	-	인게임 전투 대기 동작	
피격 동작	O	ani_md_b_hit	-	피격 동작	
중파 동작	O	ani_md_b_hit_break	-	중파 동작	자체 슬로우 연출 있음
캐스팅 동작	O	ani_md_b_cast	-	공통 캐스팅 동작	
약화 상태 시 동작	O	ani_md_b_debuff	-	약화 효과에 걸렸을 때 동작	
회피 시 동작	O	ani_md_b_avoid	-	회피 동작	
근접 공격 전 이동 동작	X	ani_skill_atkmove1_ready	-	도약 동작	
	X	ani_skill_atkmove1_move	-	이동 동작	
	X	ani_skill_atkmove1_finish	-	착지 동작	
근접 공격 후 복귀 동작	X	ani_skill_backmove1_ready	-	복귀 도약 동작	
	X	ani_skill_backmove1_move	-	복귀 이동 동작	
	X	ani_skill_backmove1_finish	-	복귀 착지 동작	
가드 루프 및 피격	X	ani_md_b_guard_loop	-	가드를 하고 있는 루프 동작	
	X	ani_md_b_guard_hit	-	가드 상태에서의 피격 동작	
스킬 차징 동작	O	ani_skill_charge1	-	특정 스킬의 차징 동작	_loop 동작으로 연결
	O	ani_skill_charge1_loop	-	차징 동작에서 연결된 대기(루프) 동작	

기본 애니메이션 – 기본 대기

- 네이밍 : ani_md_s_idle
- 고유 구분 : **캐릭터 컨셉 고유 동작**
- 기준 프레임 : 30f (대기) + 90f (동작) + 120f (딜레이) = 합계 8초 가량
- 루프 여부 : 루프 (뒤에 딜레이 4초 추가)

※ 서있는 기본 동작 (전투 동작 X 아웃게임 대기 동작 O)

※ 기본 규약은 무기를 들고 있는 것이지만, 나나미는 무기를 메고 있는 모습으로 개성 표현



※ 깜짝 놀란 후 우는 표정으로 이어지길 희망합니다.

- MD캐릭터가 서있는 기본적인 동작
 - 아웃게임 편성 등 무기가 표현되는 상황에서의 대기 상태를 표현.
 - 지루한 표정으로 건들거며 대기하다가 → 텔레파이에 서 떡락 차트 확인하고 깜짝 놀란 후 → 슬퍼하는 모습 → 대기 모션으로 복귀 후 딜레이
 - 차트 확인 연출이 너무 자주 반복되지 않도록, 액션 후의 대기 모션에 4~5초 정도 딜레이 적용. 모션 전체 약 8초정도가 적당할 것으로 예상.
 - 시안의 홀로그램 스크린은 캐릭터 시점이 아닌 시청자 배려 시점이라 부자연스러움이 있음. 기존 레퍼런스처럼 캐릭터 시점으로 자연스럽게 살리는 방향도 좋겠음. 아트팀 판단에 맡김



참고 : 텔레파이 스크린 기존 레퍼런스

This sentence is just filler to fill the blank; it has no meaning and is simply written to make the text longer.

MD ANIMATION CONCEPT

기본 애니메이션 – 최초 등장

- 네이밍 : ani_md_s_enter
- 고유 구분 : (상황별)클래스 공통 동작 / 캐릭터 컨셉 고유 동작
- 기준 프레임 : ± 60
- 루프 여부 : 루프 아님

※ 배틀라운드에서 등장하는 모습 (게임 최초 진입 시 사용하는 동작으로, arrive 동작과는 별개의 동작이다)



- 런처를 어깨에 걸어맨 상태로 뛰어들어오며 등장
- 총기 끈 등 작업상 문제되는 걸림돌이 있으면 생략해도 무방: 전투 대기와 같은 무기 파지 모션으로 뛰기
- 뛰면서 어깨 끈을 벗고 양손으로 런처 들기 전환
- 어깨끈 얼렁뚱땅 은근슬쩍 사라지도록 연출
- 공수 절약을 위한다면, 처음부터 무기를 양손에 들고 뛰어들어오도록 연출
- 양발을 모아 미끄러지듯 급정지하며 마무리
- 어색하다 싶으면 아래의 B타입처럼 무난한 모션 고려
- 이후 ani_md_b_idle 동작으로 이어짐 ↓



<마무리 정지동작 B타입>

기본 애니메이션 – 이동 & 도착

- 네이밍 : ani_md_s_walk
 - 고유 구분 : 클래스 공통 동작
 - 기준 프레임 : ± 15
 - 루프 여부 : 루프
- ani_md_s_walk_arrive

클래스 공통 동작

± 30

루프 아님

※ 달리면서 이동하는 동작과 도착하는 동작



ani_md_s_walk

- 기본적인 달리기 동작
- 클래스 공통 모션 – 시안의 총기 파지 포즈와 뛰는 형태가 유라와 다를 수 있는데, 아트팀 판단에 따라 적절히 맞춰 주시면 됩니다.



<런처 클래스 유라 레퍼런스>

ani_md_s_walk

- 기본적인 달리기 동작

ani_md_s_walk_arrive

- ani_md_s_walk 이후 연결되는 동작
- enter 동작의 뒷 부분 잘라서 사용
- 이후 ani_md_b_idle 동작으로 이어짐 ↓

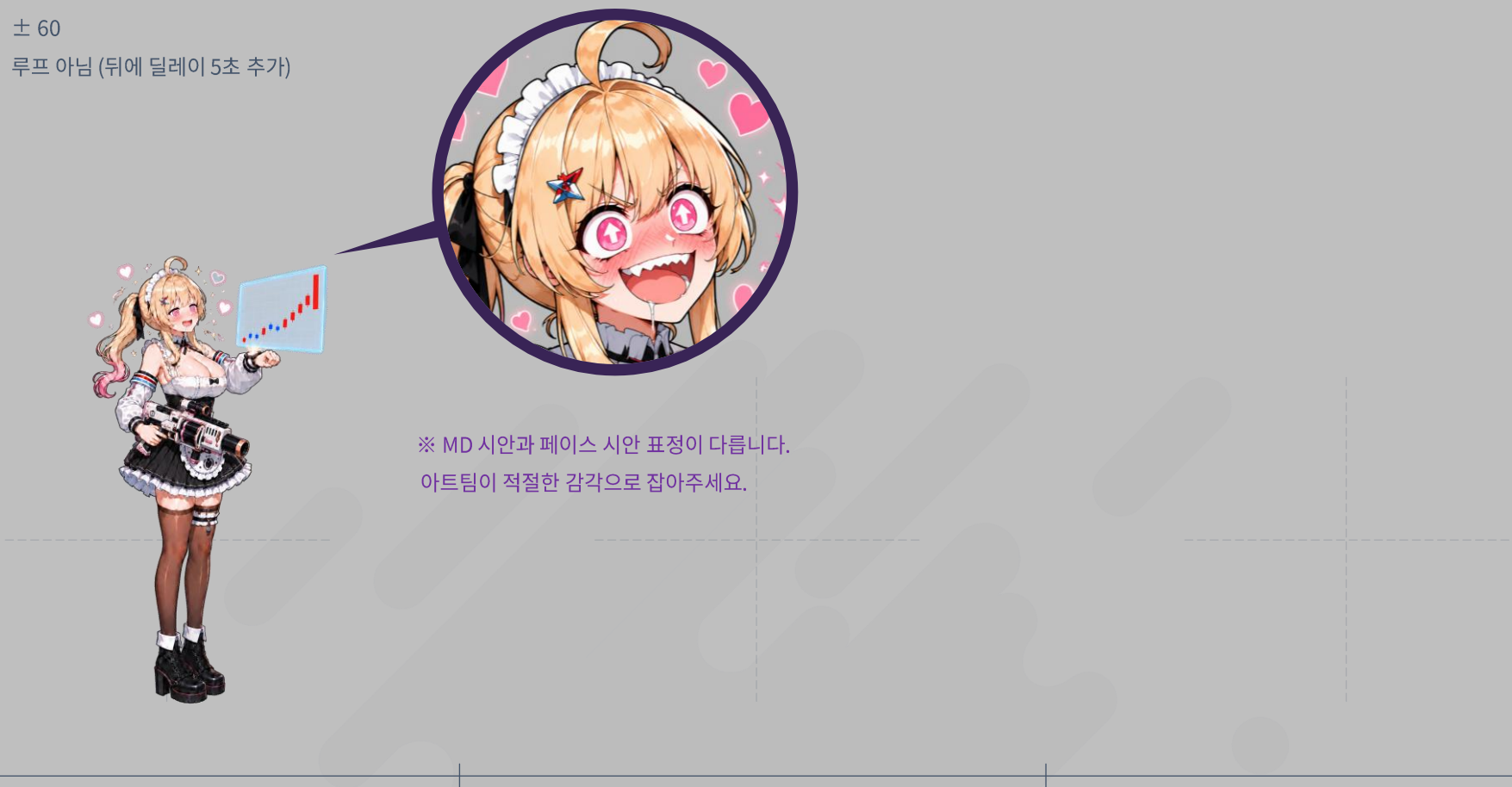


- 단계마다 전진하는 웨이브 모드에서 사용하는 동작
- 주의 사항: 스파인에서 캐릭터 좌표가 이동하면 안됨

기본 애니메이션 - 승리

- 네이밍 : ani_md_s_win
- 고유 구분 : **캐릭터 컨셉 고유 동작**
- 기준 프레임 : ± 60
 - 루프 여부 : 루프 아님 (뒤에 딜레이 5초 추가)

※ 승리한 후 결과 화면에서의 동작



※ MD 시안과 페이스 시안 표정이 다릅니다.
아트팀이 적절한 감각으로 잡아주세요.

- 이겼는데다 주가가 상승하여 뽐가는 연출
- 루프가 성립하기 어려운 모션이므로, 동작 후 마지막 프레임에서 ♥♥♥ 뽐뽐거리는 FX 연출로 5초정도 딜레이 처리

This sentence is just filler to fill the blank; it has no meaning and is simply written to make the text longer.

MD ANIMATION CONCEPT

기본 애니메이션 - 패배

- 네이밍 : ani_md_s_lose
- 고유 구분 : **캐릭터 컨셉 고유 동작**
- 기준 프레임 : ± 60
 - 루프 여부 : 루프 아님 (뒤에 딜레이 5초 추가)

※ 패배한 후 결과 화면에서의 동작



- 패배한 상황에 딱딱한 주가를 상상하며 더블 패닉에 빠지는 모습
- 루프가 성립하기 어려운 모션이므로, 동작 마지막 프레임에서 입에 걸린 영혼이 흔들거리는 연출로 5초 정도 딜레이 처리

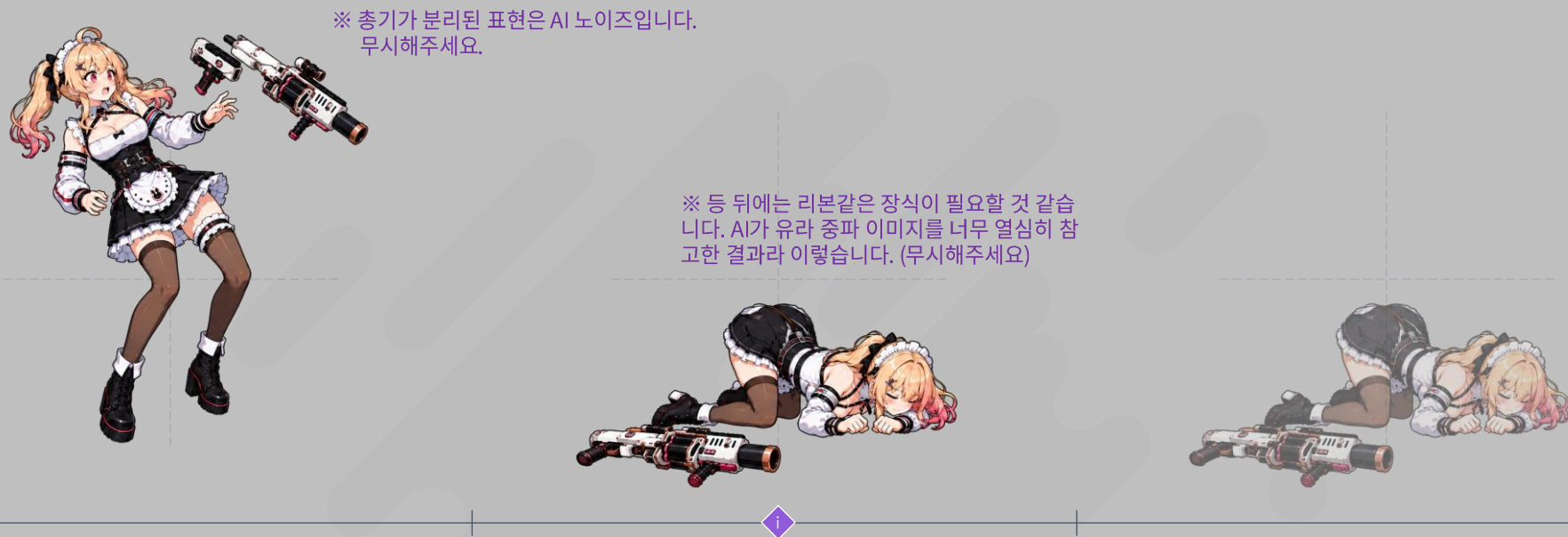
This sentence is just filler to fill the blank; it has no meaning and is simply written to make the text longer.

MD ANIMATION CONCEPT

기본 애니메이션 – 부상 (사망)

- | | |
|--------------------------|------------------|
| • 네이밍 : ani_md_s_injury1 | ani_md_s_injury2 |
| • 고유 구분 : 클래스 공통 동작 | 없음 |
| • 기준 프레임 : ± 100 | 없음 |
| • 루프 여부 : 루프 아님 | 없음 |

※ HP가 소멸되어 쓰러지는 동작



ani_md_s_injury1

- 휘청하며 쓰러지기 시작
- 클래스 공통 모션 – 유라를 AI에 넣어 나온 결과이므로 아트팀 판단에 따라 적절한 어레인지 요망



<런처 클래스 유라 레퍼런스>

ani_md_s_injury1

- 바닥으로 완전히 쓰러짐
- 쓰러진 뒤 injury2 동작으로 연결

쉐이더 기능 관련

- 쓰러지고 난 뒤 쉐이더를 통해 사라지는 연출이 있음
- 스파인  injury 이벤트 값을 통해 실행



<런처 클래스 유라 레퍼런스>

ani_md_s_injury2

- 시스템 참고 사항
 - 캐릭터 사망 시 페이드아웃되며 injury2 상태가 됨
 - Injury2는 캐릭터가 보이지 않는 동작

전투 애니메이션 – 전투 대기

- 네이밍 : ani_md_b_idle
- 고유 구분 : 클래스 공통 동작
- 기준 프레임 : ± 40
- 루프 여부 : 루프

※ 전투를 준비하는 기본 동작



- 전투 중 대기하는 기본 자세
- 클래스 공통 모션 – 유라와 동일한 모션이면 OK



< 런처 클래스 유라 레퍼런스 >

This sentence is just filler to fill the blank; it has no meaning and is simply written to make the text longer.

MD ANIMATION CONCEPT

전투 애니메이션 - 캐스팅

- 네이밍 : ani_md_b_cast
- 고유 구분 : 클래스 공통 동작
- 기준 프레임 : 40 ~ 60
- 루프 여부 : 루프 아님

※ 버프 같은 특정 스킬을 사용할 때 사용하는 공용 동작 (사용하지 않아도 기본적으로 제작한다)

20260422 기록 (핼)

캐스팅 동작은 전적으로 아트팀 의견에 따릅니다.
60프레임 내 간결한 손동작으로 공통화 할 수 있도록 작업하는 방향.
공용 홀로그램 이펙트 역시 애니메이션에 맞추어 제작.



- 원격 디바이스로 배틀기어(장신구)를 컨트롤하는 동작
- 클래스 공통 모션.
1안) 나나미도 유라처럼 핸디 디바이스 사용
2안) 손목 텔레파리로 홀로그램 띄움

- 나나미 공용 캐스팅 2안

이 또한 아트팀 재량 판단 요망



애니메이션 컨셉 참고 (유라버전)

- 배틀기어(장신구)를 핸디 디바이스를 통해 원격으로 컨트롤하는 컨셉. 배틀기어 장착시 추가되는 스킬을 쓸 때 사용됨.
- 모든 클래스가 공통으로 보유하는 모션과 FX 세트지만 클래스 및 캐릭터 설정에 따라 차별화되어도 무방함

< 런처 클래스 유라 레퍼런스 >

전투 애니메이션 - 회피

- 네이밍 : ani_md_b_avoid
- 고유 구분 : 클래스 공통 동작
- 기준 프레임 : ± 30
- 루프 여부 : 루프 아님

※ 적의 공격을 회피하는 동작



- 상반신을 뒤로 살짝 비틀어 피하는 동작
- 살짝 놀라는 표정 (입 모양 참고)
- 피격 이펙트와 비슷한 방향으로 공수 절약 권장



<런처 클래스 유라 레퍼런스>

This sentence is just filler to fill the blank; it has no meaning and is simply written to make the text longer.

MD ANIMATION CONCEPT

전투 애니메이션 – 피격 & 중파

- 네이밍 : ani_md_b_hit
 - 고유 구분 : 클래스 공통 동작
 - 기준 프레임 : ± 20
 - 루프 여부 : 루프 아님
- ani_md_b_hit_break

클래스 공통 동작

40 ~ 50

루프 아님

※ 피격 : 적에게 공격 당할 때 발생하는 움찔 동작

※ 중파 : 기본적으로 피격과 유사한 모션에 옷 터져나가는 연출 추가



- ani_md_b_hit

 - 적에게 공격 당해 움찔하는 동작
- ani_md_b_hit_break

 - 적에게 공격당해 움찔하는 동작 + 의상이 파괴되는 연출

(참고) 중파 후 전투 대기



<런처 클래스 유라 레퍼런스>

<런처 클래스 유라 레퍼런스>

This sentence is just filler to fill the blank; it has no meaning and is simply written to make the text longer.

MD ANIMATION CONCEPT

전투 애니메이션 - 디버프

- 네이밍 : ani_md_b_debuff
- 고유 구분 : 클래스 공통 동작
- 기준 프레임 : ± 50
- 루프 여부 : 루프

※ 스톤, 가스, 혼란과 같은 디버프 효과에 걸렸을 때 동작



- 전투 대기 포즈를 기반으로 머리와 상반신이 좌우로 어지러운 듯 흔들거리는 동작



<런처 클래스 유라 레퍼런스>

This sentence is just filler to fill the blank; it has no meaning and is simply written to make the text longer.

MD ANIMATION CONCEPT

클래스 액티브 1 : 가스탄

- 애니메이션 내용

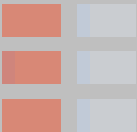
샷타이머 설정

샷포지션 설정
- 발사체/이펙트 내용

엔드타이머 설정

본스킬이펙트 설정

- 네이밍 : ani_skill_gascan
- 고유 구분 : 클래스 공통 동작
- 기준 프레임 : 유라의 런처 클래스 스킬과 완전히 동일
 - 스킬설명 : 적군 1열에 가스탄을 발사해 가스 상태를 부여한다.



스킬 모션 연출 Flow (기 구현 스킬 심플 메모)

1. 총기 적을 향해 조준
2. 손잡이를 당겨 1회 장전
3. 조준자세를 취한 후 3연발 사격

구성 FX (기 구현 스킬 심플 메모)

1. fx_skill_yura_gascan
녹색 빛이 밝게 빛나는 머즐 파이어
2. Pjt_common_gascan_01
가스탄 발사체
3. fx_hit_common_gascan_01
적진에 터지는 가스 폭발 이펙트

- 폭발 FX는 범위 적 1체당 하나씩, 최대 3개 노출



클래스 액티브 2 : 섬광탄

- 애니메이션 내용

발사체/이펙트 내용
- S

E
- 샷타이머 설정

엔드타이머 설정
- 샷포지션 설정

본스킬이펙트 설정

- 네이밍 : ani_skill_flashcan
- 고유 구분 : 클래스 공통 동작
- 기준 프레임 : 유라의 런처 클래스 스킬과 완전히 동일
- 스킬설명 : 적군 1열에 섬광탄을 발사해 혼란 상태를 부여한다.



스킬 모션 연출 Flow (기 구현 스킬 심플 메모)

1. 탄창 교체
2. 총기를 허공을 향해 조준
3. 발동 FX가 발생하며 Fire! (1회)

구성 FX (기 구현 스킬 심플 메모)

1. fx_skill_yura_flashcan
하얀색 섬광에 금빛 가스 이펙트가 섞인 머즐 파이어 + 노란색 발사탄 한세트
2. Pjt_skill_common_flashcan_01
적진에 떨어지는 유탄 + 허공에서 터지는 섬광탄 폭발 이펙트 한세트

- 폭발 FX는 타겟 상공에 1개만 노출
- 명중한 대상에 한하여 범용 피격 FX 노출 (최대 3개)
- 즉발 발사체 타입. 대상 1열 중앙에 떨어지는 스킬



클래스 패시브 1 : 스텐샷

- 애니메이션 내용

발사체/이펙트 내용
- S

E
- 샷타이머 설정

엔드타이머 설정
- 샷포지션 설정

본스킬이펙트 설정

- 네이밍 : ani_skill_stunshot
- 고유 구분 : 클래스 공통 동작
- 기준 프레임 : 유라의 런처 클래스 스킬과 완전히 동일
- 스킬설명 : 적 1체에 고무탄을 발사해 스텐 상태로 만든다.



스킬 모션 연출 Flow (기 구현 스킬 심플 메모)

1. 무릎짜 자세 취하기
2. 1회 장전 동작 (철컹)
3. 잠깐동안 전방 조준자세 유지 후 Fire! (1회. 강한 반동!)

구성 FX (기 구현 스킬 심플 메모)

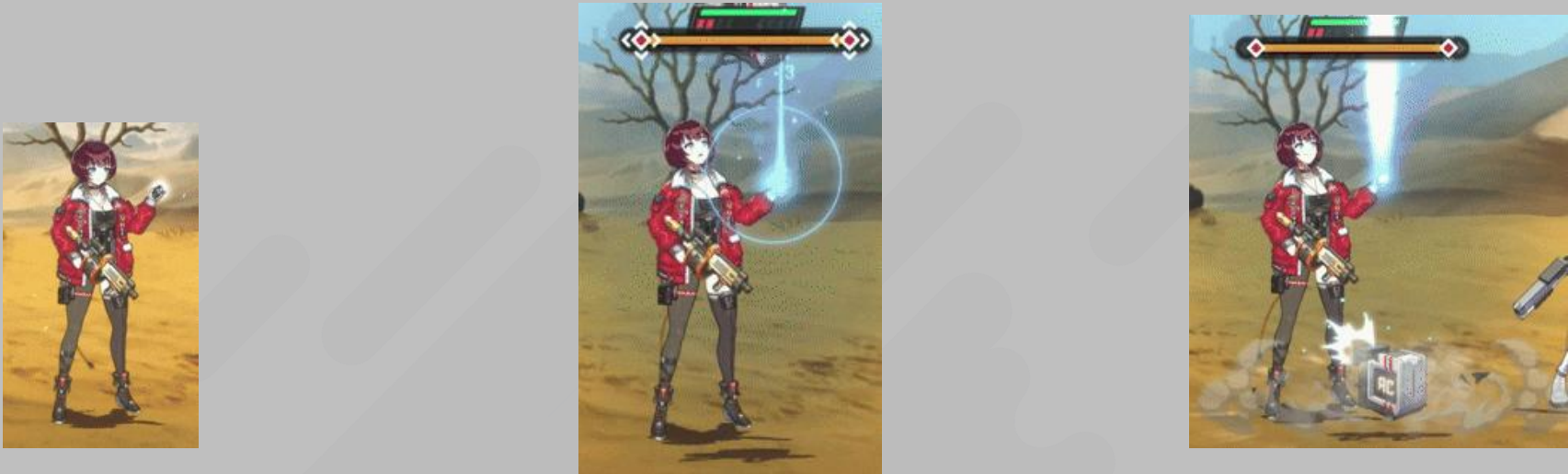
1. fx_skill_yura_stunshot
가스압이 강하게 터지는 머즐 파이어 + 탄성 있는 구체의 특수고무탄 발사
2. fx_hit_common_stunshot_01
고무탄이 적을 타격하고 땅에 떨어지며 튕겨져나감

- 명중한 대상에는 스텐 어펙트 뽕뽕이 발생 (어펙트 기획 참조)



클래스 패시브 2 : 액티브 서플라이

- 네이밍 : ani_skill_activesupply
- 고유 구분 : 클래스 공통 동작
- 기준 프레임 : 유라의 런처 클래스 스킬과 완전히 동일
- 스킬설명 : 자신의 AC가 1 증가한다.



스킬 모션 연출 Flow (기 구현 스킬 심플 메모)

1. 허리춤에서 디바이스 컨트롤러를 꺼냄
2. 컨트롤러에서 빔이 발사되며 지원 드론이 날아옴
3. 드론이 탄환 박스를 드랍하여 AC 공급

구성 FX (기 구현 스킬 심플 메모)

- fx_skill_yura_activesupply
핸디 컨트롤러 비컨 빔을 공중에 쏘아올리면 드론이 AC 박스를 배달. 박스에서 이것저것 드랍되는 연출



고유기 (유니크 액티브) : 올인 블래스트

- 애니메이션 내용

발사체/이펙트 내용
- S

E
- 샷타이머 설정

엔드타이머 설정
- 샷포지션 설정

본스킬이펙트 설정

- 네이밍 : ani_skill_nanami_signature
- 고유 구분 : 캐릭터 컨셉 고유 동작
- 기준 프레임 : ± 60-75 (차징 제외. 카메라 넘어가기 전 까지)
- 스킬설명 : 1턴간 차지 후 폭발형 탄환을 발사하여 적 전체에 물리 피해를 입히고 방어력 감소 디버프를 부여한다.



스킬 모션 연출 Flow

1. 등뒤에서 대형 로켓 탄두를 꺼냄. 약실이 열리면 로켓 탄두를 집어넣음 (개그)
2. 1턴간 차지되는 동안 총구에 에너지가 모여듦
 - 스파인 이펙트: fx_skill_nanami_chargeFX
3. 발동차레가 되면 총구를 높이 치켜올리고
4. 단발 Fire! 하는 순간 반동으로 중심을 잃기 시작. 로켓은 하늘로 날아오름
5. 엉덩방아 찢고, 헤롱거리는 모습 잠깐 보여준 후 적진으로 카메라 이동
6. 적진에 로켓이 낙하하고 대형 폭발을 일으킴

슈팅 연출 FX

- fx_skill_nanami_signature
차지동안 모여든 에너지가 발사 순간 폭발하여 핑크빛 머즐파이어를 그리며 폭발. 로켓탄두가 하늘로 날아감
- 슈팅하는 순간 나나미 반동으로 엉덩방아 찢고 헤롱거림

폭발 연출: 즉발 발사체 타입

- fx_hit_nanami_signature
적진 정 중앙에 로켓포 낙하 → 지면에 닿자마자 핑크빛 대폭발 FX까지 한세트. 전체공격이지만 위력은 낮은 편.
- 주변에 휩쓸리는 적들은 컨셉을 돕는 참고 비주얼 only (게임에서 이렇게 안됨)
- 적 방어력 감소 효과 인디케이터 필요 (체크)



반응기 (유니크 패시브) : 떡상기원

- 애니메이션 내용

발사체/이펙트 내용
- S

E
- 샷타이머 설정

엔드타이머 설정
- 샷포지션 설정

본스킬이펙트 설정

- 네이밍 : ani_skill_nanami_reactive
- 고유 구분 : 캐릭터 컨셉 고유 동작
- 기준 프레임 : ± 90 (시전 & 효과 적용까지 포함)
- 스킬설명 : 아군이 물리 공격을 하기 전, 아군 전체에 물리 공격력 증가 버프를 부여한다.



스킬 모션 연출 Flow

1. 나나미가 하늘로 팔을 뻗치고 검지 손가락을 쪽 펼치는 “가즈아” 동작. 상승 기운 에너지가 나나미 상체를 휘감아 돌며 손가락 끝으로 흐름
2. FX가 손가락 끝에 도착하면 팡 터지고 떡상 차트가 그려지기 시작. 불타는 빨간색 상승차트.
3. 작은 양봉이 세개정도 순차적으로 타타탕 그려진 후, 마지막에 to the moon 불꽃 장대양봉이 화면 끝까지 솟구침
4. 장대양봉과 함께 아군 전원에게 공격력 증가 효과 적용. 전용 FX 노출

발동 연출 FX

- fx_skill_nanami_reactive
나나미의 가즈아 모션에 맞춰 “상승기운” 에너지가 휘감은 후 손가락 끝에서 터지고 → 떡상 차트가 그려지는 연출을 FX 한 세트

효과 적용 연출 FX

- fx_hit_nanami_reactive
모든 아군의 몸에 스킬 효과 발동이펙트가 뿌려짐 (최대 5인)
- 효과 수치는 비교적 낮은 편임을 감안한 FX 디자인 요망
참고 이미지는 좀 썬거 같긴 함 ↓
- 아군 공격력 증가 효과 인디케이터 필요 (체크)

