

크로스파이어 웨이브 모드 역기획서

AOS 기반 PvPvE 공성전 (Reverse Design Document)

문서 개요 및 목적

이 역기획서 (Reverse Design Document)는 (주)스마일게이트의 크로스파이어 웨이브 모드를 심층 분석한 결과물입니다. 취업 준비생 박환호가 콘텐츠 기획 직무 포트폴리오를 위해 제작했으며, 기존 콘텐츠 분석 및 이해 능력을 효과적으로 제시하는 것을 목표로 합니다.

작성일: 2025. 11.

1. 프로젝트 개요 (Project Overview)

클래스 기반 FPS의 슈팅 쾌감과 3라인 AOS의 전략적 성장을 결합하여 베이스 캠프를 파괴하는 PvPvE 공성전 모드.

1.1. 모드명: 웨이브 모드 (Wave Mode)

1.2. 장르: AOS 기반 FPS PvPvE (클래스 기반, 기지 파괴)

1.3. 기획 의도

클래스 기반의 역할 분담과 입체적인 전장 활용을 통해 전략적인 팀 플레이를 유도합니다.

- 성장의 재미: 미니언 및 적 플레이어를 처치하며 캐릭터 레벨을 올리고, 강력한 특수 능력(F스킬)을 해제하며 성장하는 쾌감 제공.
- 전략적 역할 분담: 10가지 이상의 클래스 기반의 명확한 역할 분담을 통해 팀원 간의 협동이 승패에 결정적인 영향을 미치도록 설계.
- 입체적 전장 활용: 높낮이가 명확한 3차원 맵 디자인을 통해 단순한 라인 전투를 넘어선 은엄폐 및 공중 지원 등 전술적 다양성 부여.

1.4. 모드 핵심 컨셉: FPS + AOS의 결합

FPS의 타격감과 AOS의 전략적 성장을 융합하여 새로운 유형의 공성전을 경험하게 합니다.

플레이어는 FPS의 타격감과 조작감을 유지하며, AOS 장르의 레벨링, 타워 파괴, 병사 웨이브 관리를 통해 상대 진영의 본진을 파괴하는 것을 목표로 합니다.

2. 모드 시스템 상세 기획 (Game Systems Flow)

2.1. 모드 선택 단계 (Mode Selection Phase)

로비에서 모드를 선택하고 매칭이 완료되면 자동으로 클래스 선택 화면으로 전환됩니다.

화면 레이아웃 개요: 로비 & 모드 선택 화면

- 위치: 게임 접속 후 메인 로비 화면의 '모드 선택' 섹션 내.
- 표시 정보: '웨이브 모드' 아이콘, 간략한 모드 설명, 현재 참여 가능한 맵 목록.

시작 절차: 플레이어가 '웨이브 모드' 아이콘을 선택하고 '매칭 시작' 버튼을 누르면 매칭이 시작됩니다. 매칭이 완료되면 자동으로 '2.2 클래스 선택 화면'으로 전환됩니다.

2.2. 클래스 선택 단계 (Class Selection Phase)

각 플레이어는 역할에 맞는 클래스(예: 탱커, 딜러, 서포터)를 선택하여 팀 시너지를 구축합니다.

화면 레이아웃 개요: 클래스 선택 화면

- 클래스 나열: 화면 중앙에 각 클래스별 **카드 형태**의 아이콘이 나열됩니다. 카드를 선택하면 클래스 모델링 및 상세 설명(스킬, 무기)이 우측에 표시됩니다.
- 팀원 정보: 화면 상/하단에 아군(블루 팀)과 적군(레드 팀)의 유저 닉네임, 현재 선택한 클래스, 준비 상태가 실시간으로 출력됩니다.

결정 및 시작: 플레이어는 카드를 선택하여 자신의 클래스를 결정합니다. 모든 팀원이 클래스 선택을 완료하거나 **제한 시간이 만료**되면 자동으로 게임이 시작됩니다.

2.2.1. 클래스 종류 및 구성 (핵심 10종)

팀의 전략적 깊이를 위해 10가지 이상의 고유한 역할과 특수 능력(F스킬)을 가진 클래스를 제공합니다.

클래스 (CLASS)	역할 (ROLE)	주요 임무	F스킬 (특수 능력) 상세
저거넛 (Juggernaut)	주력 탱커 / 돌파	최전방에서 피해를 흡수하고 적진 돌파의 선봉장 역할 수행.	강화 방어: 일정 시간 방어력 극대화 및 슈퍼 아머 부여.
실드 (Shield)	방어 / 거점 보호	아군 보호 및 방어선 구축. 이동식 엄폐물 역할 수행.	이동식 방패: 전방에 강력한 투사체 방어막 설치.
블래스터 (Blaster)	건물 파괴 / 포격	중화기를 사용하여 방어 타워, NPC 웨이브, 구조물 파괴에 집중.	고폭 탄두 발사: 광역 폭발 피해 및 건물/타워에 추가 치명타 대미지 적용.
메딕 (Medic)	지원 / 회복	아군 생존력 극대화 및 전선의 라인 유지력 책임.	전술 치료 포트: 설치 후 지속적으로 아군 체력 회복 및 디버프 해제.
팬서 (Panther)	원거리 지원 / 견제	장거리 포격이나 공중 지원을 요청하여 적의 움직임을 제약.	정밀 포격 요청: 지정 위치에 강력한 박격포/미사일 지원 요청.
데몰리션 (Demolition)	폭파 / 라인 푸시	강력한 폭발물로 적 NPC 웨이브 및 1차 방어 시설을 빠르게 파괴.	집중 C4 설치: 일반 C4보다 강력한 폭발력으로 타워와 미니언에 대량 피해.
마크스맨 (Marksman)	장거리 딜러 / 저격	먼 거리에서 적 플레이어에게 치명적인 헤드샷 피해를 입혀 후방 지원.	관통 사격: 잠시 동안 무기에 관통 속성을 부여하여 여러 명의 적에게 대미지 전달.
쇼크 (Shock)	암살 / 교란	은밀하게 적진에 침투하여 핵심 딜러를 암살하고 교란 유발.	전자기 파동: 짧은 거리 순간 이동하며 주변 적에게 전기 충격 및 이동/공격 속도 감소.
헌터 (Hunter)	근접 딜러 / 기동	빠른 기동력을 바탕으로 근접 전투를 수행하며 적의 후방 교란.	돌진 베기: 지정 방향으로 빠르게 돌진하여 경로상의 적에게 근접 피해.
퍼지 (Fuzzy)	탱커/파괴 지원	라인 파괴 및 보급 경쟁 지원. 에너지 실드와 탄도 폭발로 팀 지원.	에너지 실드/볼: (기본) 1회 공격 막는 실드. (Lv.5) 5회 튕기며 폭발하는 에너지 볼 발사.

2.3. 게임 진행 단계 (Game Progression Phase)

플레이어는 NPC 웨이브 관리, 타워 파괴, 오브젝트 점령을 통해 점수를 획득하며 최종 보스전을 준비합니다.

게임 단계 구성

- 웨이브 진행: 맵 전체에 NPC 웨이브가 끊임없이 생성되며, 플레이어는 웨이브 관리, 타워 파괴, 오브젝트 점령을 수행합니다.
- 웨이브 클리어 조건: 각 웨이브는 **특정 타워 파괴**, **전략 오브젝트 점령**, 또는 **제한 시간 내 적 플레이어 킬 달성** 등의 복합적인 목표를 클리어해야 다음 웨이브로 넘어갑니다.
- 최종 웨이브(보스전): 모든 라인의 1차 타워가 파괴되거나 일정 시간이 경과하면, 최종 보스 몬스터가 등장하며 보스 몬스터 처치 시 큰 점수를 얻습니다.

2.3.1. 성장 및 업그레이드 시스템 (In-Game)

NPC 처치로 경험치와 골드를 획득하고, 이를 통해 클래스 레벨 및 영구적인 능력치 보너스를 강화합니다.

구분	메커니즘	상세 내용
레벨링	최대 레벨 20	NPC 처치, 플레이어 킬/어시스트, 오브젝트 파괴로 경험치(XP) 획득. 레벨 업 시 기본 능력치 및 F스킬 성능 강화.
자원	골드 (GP)	NPC 및 적 플레이어 처치 시 획득. 베이스 캠프 상점에서 사용.
강화 시스템	클래스 카드 강화	획득한 골드로 클래스 카드를 강화하여 영구적인 능력치 보너스 획득 (예: 스킬 재사용 대기시간 감소, 이동 속도 증가).
강화 재료	안정제 카드 (Stabilizer)	클래스 카드와 함께 사용될 경우 100% 성공률 보장.

2.3.2. 화면 HUD 레이아웃 설계

레벨, 스킬, 체력 등 개인 정보와 웨이브, 점수 등 전장 핵심 정보를 명확하게 분리하여 표시합니다.

주요 HUD 요소

- **화면 중앙 하단:** 클래스 레벨, F스킬 아이콘(쿨타임 및 강화 상태 표시), 현재 탄약/체력/보호막 게이지.
- **화면 상단 중앙:** 전체 게임 시간, 현재 웨이브 진행도(퍼센트 또는 단계), 양 팀의 누적 점수(스코어).
- **화면 상단 좌/우:** 미니맵(아군, 타워, 오브젝트 위치), 팀원 생존 상태 및 체력 바 간략 표시.
- **화면 중앙 우측:** 획득 골드(GP) 및 경험치(XP) 로그, 중요 이벤트 메시지(예: 타워 파괴, 오브젝트 점령).

2.4. 결과 처리 단계 (Result Processing Phase)

베이스 캠프 파괴 또는 제한 시간 내 누적 점수 우위를 통해 승패가 결정되며, 기여도에 따라 보상이 차등 지급됩니다.

결과 처리 조건 및 승패 결정

- 즉시 승리 조건: 상대 팀의 **베이스 캠프**를 먼저 파괴하는 팀이 즉시 승리하며 결과 화면이 출력됩니다.
- 시간 만료 조건: 정해진 모든 웨이브 및 최종 보스전이 종료된 시점까지 베이스 캠프가 파괴되지 않았다면, **누적 점수가 높은 팀**이 승리합니다.

결과 화면 및 보상

- 레이아웃: 화면 중앙에 "VICTORY" 또는 "DEFEAT" 애니메이션 출력. 양 팀의 K/D/A, 점수, 입힌 대미지, 파괴한 타워 수 등 상세 기록 표시.
- **보상 획득**: 승패 및 개인 기여도에 따라 **경험치(EXP)**, **게임머니(GP)**, 그리고 **클래스 카드(강화 재료)**가 차등 지급됩니다.

종료 후 이동: 결과 확인 후, 플레이어는 '로비로 돌아가기' 버튼을 통해 **메인 로비 화면**으로 복귀합니다.

3. 맵 및 레벨 디자인 (Map & Level Design)

3.1. 맵 구조: 3라인 공성전 구조 (3-Lane Siege)

상, 중, 하 3개 라인과 중립 구역(Jungle)으로 구성된 대칭형 맵이며, 각 라인에는 방어 타워가 배치됩니다.



- 라인 (Lane): NPC 병사들의 주 이동 경로. 각 라인에는 아군/적군의 방어 타워(Tower) 2개와 최종 타워 1개가 배치됨.
- 베이스 캠프: 팀의 최종 방어 시설. 내부에 리스폰 구역과 상점이 위치하며, 최종 타워의 보호를 받습니다.

3.2. 입체적 동선 설계 및 오브젝트

높낮이가 있는 지형과 전략 오브젝트(공중 지원 요청 시설)를 활용하여 전술적 다양성을 확보합니다.

구역	역할 및 전략적 가치	레벨 디자인 원칙
라인	주요 전투 및 공성전 구역	다양한 크기의 엄폐물을 배치하여 단순한 일직선 교전이 아닌, 상황 판단에 따른 경로 선택의 재미 제공.
중립 구역	전략 오브젝트 확보 구역	높낮이 차이(경사로, 2층 통로)가 명확하여 사각지대와 은엄폐를 활용한 게릴라 전투 유도.
전략 오브젝트	공중 지원 요청 시설	점령 시 적 타워에 공중 폭격(Air Strike) 을 요청하여 공성전의 판도를 뒤집을 수 있는 핵심 요소.

3.2.1. 3차원 입체 레이어 정의

맵은 단순한 평면이 아닌, 세 가지 수직 레이어로 구성되어 FPS의 입체적 전투를 극대화합니다.

- 지상 (Ground Layer): NPC 웨이브가 이동하는 주요 공성 경로. 탱커와 딜러 간의 전면 교전이 발생.
- 고지대 (High Layer): 저격수(Marksman)나 포격 지원 클래스(Panther)가 활용하는 은폐/엄폐 지역. 시야 장악 및 장거리 지원에 핵심적 역할.
- 저지대/지하 (Low Layer): 암살자(Shock)가 우회 침투하거나 기습 공격을 시도하는 게릴라 동선.

4. 모드 진행률 및 이벤트 시나리오 (Scenario)

4.1. 모드 진행률

초반 라인전, 중반 오브젝트 전투, 후반 베이스 공략의 3단계로 진행되며 레벨링을 통해 능력이 극대화됩니다.

단계	예상 레벨	주요 플레이 목표
초반	1 ~ 5Lv	클래스 스킬 해제 및 라인전 안정화. NPC 웨이브 관리 및 골드 획득.
6 ~ 15Lv	전략 오브젝트(공중 지원) 확보. 적 플레이어와의 대규모 교전(한 타) 유도 및 1차 방어 타워 파괴.	
후반	16 ~ 20Lv	최종 타워 파괴 후 상대 베이스 캠프 공략 또는 최종 보스 몬스터 처치. 클래스 카드 최종 강화.

4.2. 이벤트 시나리오: AOS 전술 훈련

신규 유저의 AOS 메커니즘 학습을 돕기 위해 클래스 성장, 라인 푸시, 전략 오브젝트 활용을 체험하는 튜토리얼입니다.

이벤트명: 격리 구역 침투 훈련 (Quarantine Zone Infiltration)

신규 유저가 복잡한 AOS 메커니즘을 쉽게 이해하도록 설계된 튜토리얼 성격의 이벤트 시나리오입니다.

1. 클래스 및 성장: 특정 클래스(예: 블래스터)를 선택하고 NPC를 처치하여 레벨 5 달성. (성장 메커니즘 학습)
2. 라인 공략: NPC 병사와 함께 전진하여 1차 방어 타워를 파괴. (라인 푸시 및 타워 공략 학습)
3. 전략 활용: 중립 구역에 접근하여 공중 지원 요청을 성공적으로 실행. (맵 오브젝트의 전략적 가치 학습)
4. 최종 목표: 모든 타워를 파괴하고 적 베이스 캠프를 파괴하여 훈련 완료. (최종 승리 조건 확인)