

# PROJECT VORTEX

## 콘텐츠 기획서

### 격리 구역: 섬멸전 (Quarantine Annihilation)

#### 문서 개요 및 목적

본 문서는 (주)스마일게이트의 온라인 FPS 게임 크로스파이어 IP를 활용하여 '라운드 기반 팀 섬멸전 PvP'라는 신규 콘텐츠 (Project Vortex: 격리 구역: 섬멸전)를 기획한 문서입니다. 본 문서는 콘텐츠 기획 직무에 지원하는 취업 준비생 박환호의 포트폴리오 목적으로, 게임의 트렌드를 분석하고 IP에 적합한 혁신적인 신규 모드를 제안하는 능력을 보여주기 위해 제작되었습니다.

기획자: 박환호

작성일: 2025년 11월 (가정)

# 크로스파이어 신규 모드 콘텐츠 기획서

격리 구역: 섬멸전

## 1. 개요 (INTRODUCTION)

1.1. 모드명: 격리 구역: 섬멸전 (Quarantine Annihilation)

1.2. 레퍼런스: 로블록스 '라이벌즈(Rivals)'

1.3. 장르: 라운드 기반 팀 섬멸전 PvP (Round-based Team Elimination)

### 1.4. 기획 의도

- 높은 긴장감: 라운드당 한 번의 기회만 주어지며, 매 순간 신중한 판단과 긴장감 높은 교전 경험 제공.
- 전략적 깊이: 라운드 상황에 따라 리스크 있는 특수 오브젝트 확보 경쟁 여부를 판단하는 전략적 깊이 제공.
- 입체적인 전투 경험: 높낮이가 명확한 3차원 공간 디자인을 통해 단순한 평면 전투를 넘어선 은엄폐 및 고지대 활용 전투 제공.

## 2. 세계관 및 컨셉 (WORLDVIEW & CONCEPT)

### 2.1. 세계관 적합성

크로스파이어의 '블랙리스트'와 '글로벌 리스크' 간의 비밀 작전 구역인 '**격리된 광산 지역 (Quarantine Mines)**'을 배경으로 설정합니다. 이 지역은 전략적인 가치 대신, 오직 양 팀 특수부대 간의 실전 훈련 및 숙련도 경쟁이 벌어지는 전장입니다.

### 2.2. 모드 진행 컨셉

양 팀은 각 세트(라운드) 시작 시 스폰 지점(Base)에서 시작하며, 상대 팀원 전원을 섬멸하는 것이 해당 세트의 승리 목표입니다. 최종적으로 **목표 라운드 스코어(예: 5라운드 승리)**를 먼저 달성하는 팀이 승리합니다. 세트 중에는 리스폰이 불가능합니다.

### 2.3. 모드 진행률

진행 단계	목표	승리 조건
라운드 진행	상대 팀 섬멸 및 특수 오브젝트 확보 경쟁	제한 시간 내 상대 팀 전원 섬멸 또는 시간 초과 시 생존 인원이 많은 팀 승리
매치 종료	목표 라운드 스코어 달성	목표 라운드 스코어 달성 (예: 5라운드 선취) 시 최종 승리

## 3. 맵 설계 및 동선 (MAP DESIGN & PATHING)

### 3.1. 맵 구성 (3차원 입체 공간 디자인)

구역	역할 및 특징	레벨 디자인 원칙
스폰 구역 (Base)	A팀/B팀의 세트 시작 지점. 세트 시작 시 짧은 무적 시간 부여 (약 3초) 후 해제. 세트 중에는 리스폰 불가.	안전지향 심리 활용. 리스폰 후 즉시 전장으로 진입할 수 있는 통로 연결.
통로 (Passage)	스폰 구역과 전장을 잇는 경로. 2~3개의 복잡한 경로로 설계됨.	위험하지만 빠른 경로 (직선)와 안전하지만 우회하는 경로의 선택지 제공으로 교전을 유도.
핵심 전장 (Combat Zone)	맵 중앙 구역. 핵심 특수 무기 오브젝트가 생성되는 지점. 가장 높은 곳이나 넓은 공터로 설정되어 점령 시 시야 이득 제공.	넓은 공터와 높은 장애물 배치로 대규모 교전을 유도.

### 3.1 맵 구성 개략도 (평면도)

화살표는 주 이동 동선 및 교전 방향을 나타내며, 중앙 구역은 고지대를 의미합니다.



### 3.2. 동선 및 장애물 활용

- 좌회본능/직진경로 활용: 스폰 후 자연스럽게 중앙 전장으로 향하도록 약간의 좌회 또는 직진 구조로 유도.
- 탐험 요소: 주요 통로에 시야를 살짝 가리는 장애물이나 엮폐물을 배치하여 유저가 상황을 판단하며 이동 경로를 선택하는 탐험의 재미 제공.
- 높낮이 활용: 주요 통로 중간에 고지대를 배치하여, 고지대 점령 시 이득을 주되 시야각 패널티를 부여하여 공정성을 유지.

## 4. 콘텐츠 구성 및 오브젝트 (CONTENT & OBJECTS)

### 4.1. 섬멸전 핵심 오브젝트

라운드 기반 모드의 높은 긴장감을 유지하면서도, 위험을 감수하고 획득할 만한 가치를 제공합니다.

종류	역할	설명
특수 무기 상자 (Special Weapon Box)	핵심 전투 오브젝트	맵 중앙 전장에 위치. 라운드 시작 30초 후 생성되며, 획득 시 강력한 특수 무기 제공. 중앙 교전을 유도하는 핵심 요소.
체력 및 탄약 보급 (Supply Crate)	보조 전투 오브젝트	맵 통로 및 외곽에 배치. 획득 시 체력/탄약 즉시 회복. 라운드당 1회만 사용 가능.

### 4.2. 점수 및 보상 시스템

- 라운드 점수: 상대 팀 전원 섬멸 시 1점 획득.
- 보상: 라운드 MVP (최다 킬 또는 최다 어시스트)에게 다음 라운드에서 사용할 수 있는 소모품 (예: 특수 수류탄, 추가 방어구) 구매 기회 제공.

## 5. 이벤트 시나리오 (EVENT SCENARIO)

### 5.1. 튜토리얼 시나리오: 작전 이해 훈련 (OPERATION TRAINING SCENARIO)

이벤트명: 초동 작전 가이드 (First Operation Guide)

본 시나리오는 신규 유저가 섬멸전 모드의 핵심 요소(이동, 전투, 오브젝트, 생존)를 순차적으로 학습할 수 있도록 구성되었습니다.

순서	이벤트 내용	목표 및 학습 내용
1단계	[이동 학습] 안전한 통로(경로 B)를 따라 중앙 핵심 전장으로 이동하세요.	학습 목표: 스폰 지점에서의 이동 동선(안전한 경로) 및 전장의 위치 확인.
2단계	[전투 학습] 중앙 전장에 생성된 특수 무기 상자를 확보하고 적 플레이어 1명 처치.	학습 목표: 핵심 오브젝트(특수 무기)의 위치 및 획득 경쟁, 기본 전투 메커니즘 학습.
3단계	[맵 활용 및 생존] 위험하지만 빠른 경로(경로 A)를 활용하여 다른 구역으로 이동 후 적 플레이어 2명 처치. (본인의 생존에 유의하세요.)	학습 목표: 위험 경로 활용법, 맵의 입체적인 동선 이해 및 '단일 생존'의 중요성 학습.
4단계	[승리 조건] 모든 학습 목표를 완료했습니다. 최종적으로 상대 팀 전원을 섬멸하여 목표 라운드 스코어를 먼저 달성하는 것이 이 모드의 승리 조건임을 확인하고 훈련을 종료합니다.	학습 목표: 최종 목표(팀 섬멸) 확인 및 모드 종료 조건 학습.