

크로스파이어 신규 무기 콘텐츠 기획서

Final Custom (FC) - 숙련도 기반 최종 개조

문서 정체성 및 제작 목적

이 문서는 ㈜스마일게이트의 온라인 FPS 게임 **크로스파이어(CrossFire)**의 신규 무기 콘텐츠 **Final Custom(FC)** 라인업 기획서입니다. FC 시스템 도입을 통해 신규/장기 유저에게 VVIP 무기와 대등한 실전 효율성을 갖는 **노력 기반 최종 보상**이라는 성장 동기를 제공합니다.

※ 본 문서는 콘텐츠 기획 직무에 지원하는 취업 준비생 **박환호**의 포트폴리오 목적으로 제작되었습니다.

1. 개요

1.1. 기획 배경

기존 최상위 무기 포지션의 한계점을 극복하고, 새로운 최종 성취 동기를 부여합니다.

기존 무기 포지션의 한계

최상위 무기(VVIP, S등급)가 **재력과 특권(소유욕)**을 상징하여, 신규/장기 유저들에게 성취감을 주는 성장 동기가 부족했습니다.

새로운 동기 부여

시간과 실력을 투자하여 완성하는 무기라는 완전히 차별화된 새로운 최종 목표를 제시하여 유저 성장을 유도합니다.

FC 콘셉트 도입

클래식 제식 무기(M16, M700)를 기반으로, 플레이어의 손에서 **최종 숙련형(FC)**으로 해금되어 **성취욕(Final Custom)**을 자극하는 최종 커스터마이징 콘텐츠를 제안합니다.

1.2. 목표

시간과 실력 투자를 통한 최종 보상 확보 및 클래식 무기의 가치를 재조명하는 것을 목표로 합니다.

노력 기반 최종 보상 확보

무과금/소액 과금 유저에게 시간 및 실력 투자로 VVIP 무기와 대등한 '실전 효율성'을 확보할 수 있는 **최종 목표**를 제시합니다. (≠과금 의존)

클래식 무기 가치 재조명

M16, M700 등 제식 무기의 가치를 상승시키고, 무기 사용 과정 자체가 **지속적인 성장 동기**가 되도록 유도합니다.

1.3. 초기 추가 무기 목록 및 시스템 정의

속련도 기반 개조 해금 시스템을 도입하여 FC 무기가 VVIP 무기와 대등한 실전 효율성을 갖도록 포지셔닝합니다.

초기 추가 무기 라인업

M16-FC (돌격소총), M700-FC (저격소총) 2종이 초기 라인업으로 추가됩니다.

핵심 목표 요약

FC 무기 라인업 추가의 핵심은 '속련도 기반 개조 해금 시스템'을 도입하는 것입니다. 이 시스템을 통해 FC 무기는 VVIP 무기와 대등한 '실전 효율성'을 갖도록 포지셔닝됩니다.

최종 효과 요약

과금 기반 VVIP 무기 외에 노력으로 획득 가능한 최상위 성취형 무기 라인업(FC)을 제공함으로써, 유저들의 **성장 동기를 강력하게 부여**하고 클래식 무기의 가치를 재조명합니다.

2. FC 등급 핵심 정의 및 포지셔닝

2.1. FC 등급 정의

기본 무기가 전투 경험 데이터를 기반으로 숙련자의 피드백을 반영하여 최종 완성형으로 진화한 형태를 정의합니다.

본질: 숙련도의 결정체

기본 무기(C등급)가 최종 숙련도를 통해 VVIP와 대등한 **실전 효율성**을 갖도록 진화한 형태입니다.

획득 원리: 전투 경험 데이터 기반

재력(VVIP) 대신, 플레이어가 쌓은 **킬 수**, **명중률**, **플레이 시간** 등 실제 전투 데이터를 기반으로 최종 성능까지 성장합니다.

콘셉트: 상업적 요소 배제

비밀 엔지니어 팀이 오직 **실전 데이터**에만 기반하여 제식 총기의 잠재력을 최대로 끌어올려 개발했습니다.

최종 목표: 실력 의존 완성 사양

기본 무기의 **태생적 약점**을 숙련자의 **피드백으로 보강**하여, 오직 **실력에만 의존**하는 완성된 사양을 목표로 합니다.

2.2. FC 최종 개조의 핵심 특징

과금 기반의 VVIP와 노력 기반의 FC 무기가 가진 개념적 차이점과 특징을 비교합니다.

특징	VVIP	Final Custom
핵심 컨셉	재력 기반의 소유욕 (압도적인 스펙과 화려함)	노력 기반의 성취욕 (완벽한 조작 최적화)
획득 방식	과금, 한정판 뽑기, VIP 패스	FC 무기 사용 누적 (킬 수, 랭크 달성)을 통한 개조 성능 해금
위상	시작부터 완성된 형태의 무기	숙련도를 통해 VVIP/S 등급과 대등한 실전 효율성을 갖춘 무기
성능 특징	범용적인 스탯 증가 및 특수 기능 (경험치, GP 부스터 등)	숙련된 플레이어의 조작을 극대화하는 미세 컨트롤 보조 기능에 집중

2.3. FC 등급 포지셔닝

과금 의존도와 노력/실력 의존도 척도를 기준으로 FC 무기의 시장 및 게임 내 포지션을 시각화합니다.



2.4. FC 무기 디자인 컨셉

극한의 실전성과 숙련자의 마모 흔적을 특징으로 하는 FC 무기 라인업의 디자인 콘셉트를 제시합니다.

색상 및 재질

무광 다크 그레이, 카본 재질의 조합. 극한의 실전성을 위한 도색.

조준 장치 (M16-FC)

정밀 가공된 광학/기계식 조준 장치 디테일. 오직 명중률을 위한 개조.



커스텀 흔적

개조 부품 노출, 용접 디테일, 마모 흔적으로 플레이어의 숙련도를 표현.

3. M16 - Final Custom 상세 기획



3.1. M16-FC 최초 스탯 (획득 시점)

M16-FC는 기존 돌격소총보다 소폭 개선된 상태로 지급되며, 이 초기 스탯을 기반으로 최종 성능까지 성장합니다. 아래는 **최종 개조 시 수치가 변하는 항목**의 최초 수치입니다.

- **정확도 (Accuracy):** 96 (최종 98로 성장)
- **반동 (Recoil):** 60 (최종 55로 개선)
- **무게 (Weight):** 46 (최종 42로 경량화)

3.2. M16-FC 최종 성능 개요 및 특징

M16-FC의 최종적으로 완성된 스탯과, 숙련도 기반 개조를 통해 향상된 주요 성능 지표를 설명합니다.



3.3. M16-FC 숙련도 기반 개조 해금 효과

M16-FC가 숙련도 달성을 통해 획득하는 조작성 및 성능 개선 효과를 상세히 설명합니다.

영역	기능 명칭	효과	획득 난이도
조작성	반동 복구 가속 시스템	반동 발생 후 조준선이 원래 위치로 돌아오는 속도(반동 복구 속도)를 12% 증가시킵니다. (연속 사격 효율 향상)	상
성능	인체공학적 그립 최적화	정조준하지 않은 상태(지향 사격)에서의 초기 명중률을 10% 증가시켜 근접전 대처 능력 보완.	중상

3.4. M700-FC 리소스 및 시스템 정의

FC 무기 제작에 필요한 모델, 텍스처, 이펙트 등 리소스 ID와 모션/이펙트 정의 상세 데이터를 포함합니다.

리소스 ID (단계별)	<div>ID: 601001_01 모델: Mo_WP_601001_01 / 텍스처: Te_WP_601001_01 / 애니: Ani_WP_601001_01 / VFX: Vx_WP_601001_02</div> <div>ID: 601001_02 모델: Mo_WP_601001_02 / 텍스처: Te_WP_601001_02 / 애니: Ani_WP_601001_02 / VFX: Vx_WP_601001_02</div> <div>ID: 601001_03 모델: Mo_WP_601001_03 / 텍스처: Te_WP_601001_03 / 애니: Ani_WP_601001_03 / VFX: Vx_WP_601001_02</div>																						
추가 리소스	<div>일러스트 Il_WP_601001_01 ~ 03</div> <div>킬 아이콘 Ki_WP_601001_01 ~ 03</div> <div>획득 연출 Vx_WP_601001_04 (공통 사용)</div>																						
모션 및 이펙트 정의	<table><tr><th>상황</th><th>파일명 (모션/이펙트 ID)</th><th>설명</th></tr><tr><td>획득</td><td>Mo_Get_M16FC</td><td>총기 획득 후 최초 파지 모션. FC 특유의 금속광 이펙트(Vx_FC_Glow_01) 추가.</td></tr><tr><td>대기</td><td>Ani_Idle_M16FC</td><td>일반 대기 모션. (무게 최적화로 흔들림 미세 감소)</td></tr><tr><td>이동</td><td>Ani_Walk_M16FC</td><td>일반 이동 모션.</td></tr><tr><td>달리기</td><td>Ani_Run_M16FC</td><td>일반 달리기 모션.</td></tr><tr><td>발사 시</td><td>Ani_Fire_M16FC</td><td>발사 모션. 강화된 포구 화염(Vx_FC_Muzzle_01) 및 미세한 진동 효과(Sh_FC_Fire_01) 추가.</td></tr><tr><td>재장전 시</td><td>Ani_Reload_M16FC</td><td>재장전 모션. 탄창 삽입 시 앰버색 이펙트(Vx_FC_Reload_02) 및 특유의 사운드(Au_FC_Reload_M16) 추가.</td></tr></table>		상황	파일명 (모션/이펙트 ID)	설명	획득	Mo_Get_M16FC	총기 획득 후 최초 파지 모션. FC 특유의 금속광 이펙트(Vx_FC_Glow_01) 추가.	대기	Ani_Idle_M16FC	일반 대기 모션. (무게 최적화로 흔들림 미세 감소)	이동	Ani_Walk_M16FC	일반 이동 모션.	달리기	Ani_Run_M16FC	일반 달리기 모션.	발사 시	Ani_Fire_M16FC	발사 모션. 강화된 포구 화염(Vx_FC_Muzzle_01) 및 미세한 진동 효과(Sh_FC_Fire_01) 추가.	재장전 시	Ani_Reload_M16FC	재장전 모션. 탄창 삽입 시 앰버색 이펙트(Vx_FC_Reload_02) 및 특유의 사운드(Au_FC_Reload_M16) 추가.
상황	파일명 (모션/이펙트 ID)	설명																					
획득	Mo_Get_M16FC	총기 획득 후 최초 파지 모션. FC 특유의 금속광 이펙트(Vx_FC_Glow_01) 추가.																					
대기	Ani_Idle_M16FC	일반 대기 모션. (무게 최적화로 흔들림 미세 감소)																					
이동	Ani_Walk_M16FC	일반 이동 모션.																					
달리기	Ani_Run_M16FC	일반 달리기 모션.																					
발사 시	Ani_Fire_M16FC	발사 모션. 강화된 포구 화염(Vx_FC_Muzzle_01) 및 미세한 진동 효과(Sh_FC_Fire_01) 추가.																					
재장전 시	Ani_Reload_M16FC	재장전 모션. 탄창 삽입 시 앰버색 이펙트(Vx_FC_Reload_02) 및 특유의 사운드(Au_FC_Reload_M16) 추가.																					
예시 이미지	<div>(3D 모델링 및 인게임 적용 예시 이미지 자리)</div> <div>Animation Preview</div>																						

4. M700 - Final Custom 상세 기획



4.1. M700-FC 최초 스탯 (획득 시점)

M700-FC는 기존 저격소총보다 소폭 개선된 상태로 지급되며, 이 초기 스탯을 기반으로 최종 성능까지 성장합니다. 아래는 **최종 개조 시 수치가 변하는 항목**의 최초 수치입니다.

- **재장전 속도 (Reload):** 2.8s (최종 2.58s로 개선)
- **기동성 (Zoom Speed):** 92% (최종 95%로 개선)

4.2. M700-FC 최종 성능 개요 및 특징

M700-FC의 최종적으로 완성된 스탯과, 숙련도 기반 개조를 통해 향상된 주요 성능 지표를 설명합니다.



4.3. M700-FC 숙련도 기반 개조 해금 효과

M700-FC가 숙련도 달성을 통해 획득하는 볼트 조작 가속 및 조준 안정성 개선 효과를 상세히 설명합니다.

영역	기능 명칭	효과	획득 난이도
조작성	볼트 스피드 부스터	(볼트 조작 애니메이션 속도를 증가시켜) 볼트 조작 속도를 10% 증가 시키고, 전체 재장전 속도를 8% 단축 시켜 연속적인 사격 기회 창출.	상
성능	고정 정밀 줌	줌 해제/무기 전환 시 화면 흔들림(버그성 이슈) 현상을 억제하여, 조준 안정성 및 미세 조작 안정성 증대.	중상

4.4. M700-FC 리소스 및 시스템 정의

FC 무기 제작에 필요한 모델, 텍스처, 이펙트 등 리소스 ID와 모션/이펙트 정의 상세 데이터를 포함합니다.

리소스 ID (단계별)	<div>ID: 601002_01 모델: Mo_WP_601002_01 / 텍스처: Te_WP_601002_01 / 애니: Ani_WP_601002_01 / VFX: Vx_WP_601002_03</div> <div>ID: 601002_02 모델: Mo_WP_601002_02 / 텍스처: Te_WP_601002_02 / 애니: Ani_WP_601002_02 / VFX: Vx_WP_601002_02</div> <div>ID: 601002_03 모델: Mo_WP_601002_03 / 텍스처: Te_WP_601002_03 / 애니: Ani_WP_601002_03 / VFX: Vx_WP_601002_03</div>																						
추가 리소스	<div>일러스트 Il_WP_601002_01 ~ 03</div> <div>킬 아이콘 Ki_WP_601002_01 ~ 03</div> <div>획득 연출 Vx_WP_601002_04 (공통 사용)</div>																						
모션 및 이펙트 정의	<table><tr><th>상황</th><th>파일명 (모션/이펙트 ID)</th><th>설명</th></tr><tr><td>획득</td><td>Mo_Get_M700FC</td><td>총기 획득 후 최초 파지 모션. FC 특유의 금속광 이펙트(Vx_FC_Glow_01) 추가.</td></tr><tr><td>대기</td><td>Ani_Idle_M700FC</td><td>일반 대기 모션. (무게 최적화로 흔들림 미세 감소)</td></tr><tr><td>이동</td><td>Ani_Walk_M700FC</td><td>일반 이동 모션.</td></tr><tr><td>달리기</td><td>Ani_Run_M700FC</td><td>일반 달리기 모션. (FC의 설계로 장전 손잡이 고정 연출)</td></tr><tr><td>발사 시</td><td>Ani_Fire_M700FC</td><td>발사 및 볼트 조작 모션. 강화된 포구 화염(Vx_FC_Muzzle_01) 및 미세한 충격 효과(Sh_FC_Fire_02) 추가.</td></tr><tr><td>재장전 시</td><td>Ani_Reload_M700FC</td><td>재장전 모션. 탄창 삽입 시 앰버색 이펙트(Vx_FC_Reload_02) 및 특유의 사운드(Au_FC_Reload_M700) 추가.</td></tr></table>		상황	파일명 (모션/이펙트 ID)	설명	획득	Mo_Get_M700FC	총기 획득 후 최초 파지 모션. FC 특유의 금속광 이펙트(Vx_FC_Glow_01) 추가.	대기	Ani_Idle_M700FC	일반 대기 모션. (무게 최적화로 흔들림 미세 감소)	이동	Ani_Walk_M700FC	일반 이동 모션.	달리기	Ani_Run_M700FC	일반 달리기 모션. (FC의 설계로 장전 손잡이 고정 연출)	발사 시	Ani_Fire_M700FC	발사 및 볼트 조작 모션. 강화된 포구 화염(Vx_FC_Muzzle_01) 및 미세한 충격 효과(Sh_FC_Fire_02) 추가.	재장전 시	Ani_Reload_M700FC	재장전 모션. 탄창 삽입 시 앰버색 이펙트(Vx_FC_Reload_02) 및 특유의 사운드(Au_FC_Reload_M700) 추가.
상황	파일명 (모션/이펙트 ID)	설명																					
획득	Mo_Get_M700FC	총기 획득 후 최초 파지 모션. FC 특유의 금속광 이펙트(Vx_FC_Glow_01) 추가.																					
대기	Ani_Idle_M700FC	일반 대기 모션. (무게 최적화로 흔들림 미세 감소)																					
이동	Ani_Walk_M700FC	일반 이동 모션.																					
달리기	Ani_Run_M700FC	일반 달리기 모션. (FC의 설계로 장전 손잡이 고정 연출)																					
발사 시	Ani_Fire_M700FC	발사 및 볼트 조작 모션. 강화된 포구 화염(Vx_FC_Muzzle_01) 및 미세한 충격 효과(Sh_FC_Fire_02) 추가.																					
재장전 시	Ani_Reload_M700FC	재장전 모션. 탄창 삽입 시 앰버색 이펙트(Vx_FC_Reload_02) 및 특유의 사운드(Au_FC_Reload_M700) 추가.																					
예시 이미지	<div>(3D 모델링 및 인게임 적용 예시 이미지 자리)</div> <div>Animation Preview</div>																						