

M4A1-A와 TRG-21 역기획서

(Weapon Reverse Planning Document)

문서 정체성 및 작성자

이 문서는 (주)스마일게이트의 온라인 FPS 게임 크로스파이어(CrossFire)의 M4A1-A와 TRG-21을 기반으로 작성된 역기획서입니다.

본 문서는 콘텐츠 기획 직무에 지원하는 취업 준비생 박환호의 포트폴리오 목적으로 제작되었습니다.

1. 개요

두 기본 무기(M4A1-A, TRG-21)의 도입 목적과 시스템 내 역할에 대한 개괄적인 설명입니다.

1.1. 제작 범위 및 무기 목록

이 기획서가 다루는 무기 목록 및 기준점 설정의 목표 범위입니다.

- 범위: 기본 제식 무기 2종 (M4A1-A, TRG-21) 제작 및 밸런스 표준 기준점 확립.
- 대상 무기: AR (M4A1-A, ID: 100001), SR (TRG-21, ID: 100002).

1.2. 핵심 목적 및 포지셔닝

신규 유저 학습 경로에 맞춘 무기 포지셔닝 및 핵심 목표를 정의합니다.

- 목표 유저: 신규/복귀 유저.
- 제공 가치: 가장 균형 잡힌 무기를 통한 게임 환경 및 조작 전 기능 학습 유도.
- 시스템 역할: 유저 숙련 시스템의 핵심 기반.

1.3. 무기 선정 이유

M4A1-A와 TRG-21 두 무기를 기본 무기로 선정한 논리적 근거입니다.

- M4A1-A: 범용적 AR (안정적 명중률/연사력) → 기본 사격 메커니즘 숙달.
- TRG-21: 볼트액션 SR (높은 리스크/리턴) → 정밀 사격 및 포지셔닝 학습.
- 결론: FPS의 핵심 전투 패턴 (근거리/중거리 연사 vs 장거리 정밀)을 모두 경험하게 하는 이상적인 튜토리얼 조합.

2. M4A1-A 도입 배경 및 상세 정의



M4A1-A 핵심 포지셔닝

M4A1-A는 고품질 소음기, 확장된 35발 탄창, 그리고 육군 위장을 지원하는 AR입니다. 모든 특수 작전 요구사항에 완벽한 동반자입니다. 연사 속도가 준수하고 반동 제어가 비교적 쉬워 초보자부터 숙련자까지 다루기 좋은 범용성 높은 무기로 설계합니다.

핵심 역할: AR 라인업의 균형점 및 밸런스 기준

사용자 경험: 안정적인 연사력과 명중률을 갖춘 표준 AR 역할.

2.1. 도입 배경 및 역할

M4A1-A가 AR 라인업에서 수행해야 할 역할과 장단점을 정의합니다.

특징	도입 의도 / 밸런스 설계 목표	포지셔닝
핵심 장점	안정적인 연사력과 명중률. 소음기 장착으로 은밀한 작전 수행 가능. 모든 유저가 익숙하게 사용할 수 있는 표준 AR로서의 역할.	AR 라인업의 균형점. 향후 모든 AR 변형 모델 밸런스 측정의 기준 역할.
핵심 약점	높은 데미지를 가진 AR에 비해 한 방 화력이 부족. 반동 제어 난이도가 매우 낮지는 않아 어느 정도 숙련 필요.	

2.2. M4A1-A 표준 스펙 정의

M4A1-A의 밸런스 기준이 되는 공격력, 명중률 등 상세 스탯을 정의합니다.

※ 주의: 아래 게이지 및 비율 수치는 이미지 자료를 기반으로 표현한 개념적 목표치(0-100%)이며, 실제 게임 엔진 수치와는 다를 수 있습니다. 최종 엔진 밸런스 조정에 따라 변동될 수 있습니다.

스탯 항목	표준 스펙 (비율)	설계 비고
Power	<div style="width: 65%;">65%</div>	AR 표준 대미지 기준. 몸통 3~4발 킬 수준.
Accuracy	<div style="width: 95%;">95%</div>	AR 중 높은 명중률. 정밀 사격 유도.
Speed (연사력/조작 속도)	<div style="width: 60%;">60%</div>	평균적인 연사 속도 및 조작 속도.
Recoil (반동 제어 용이성)	<div style="width: 55%;">55%</div>	낮은 편에 속하며, 초보자 친화적인 제어 난이도.
Weight (기동성)	<div style="width: 40%;">40%</div>	경량화된 무게로 빠른 기동성.
Ammo	35/70	확장된 35발 탄창.
Bullet (탄환)	5.56x45mm NATO	표준 AR 탄환 사용. 관통력/낙차 표준 적용.

2.3. M4A1-A 리소스 상세 규격 (ID: 100001)

M4A1-A 소총의 3D 애셋, UI, 모션, 이펙트 및 사운드에 대한 상세 파일명 및 설명입니다.

구분	상세 내용																							
리소스 ID (단계별)	ID: 100001_01 Mo: Mo_WP_100001_01 / Te: Te_WP_100001_01 / Ani: Ani_WP_AR_01 / VFX/SFX: FX_WP_100001_01 (기본 M4A1-A 소총의 3D, 텍스처, 애니메이션, 이펙트 리소스 번들)																							
추가 리소스	일러스트: Il_WP_100001_01 킬 아이콘: Ki_WP_100001_01 획득 연출: FX_WP_AR_Equip_01 (공통 AR 장착 연출 사용) (인벤토리 이미지, 킬 로그 아이콘 등 UI/UX 관련 리소스 파일명)																							
모션 및 이펙트 정의	<table><thead><tr><th>상황</th><th>파일명 (모션/이펙트 ID)</th><th>설명</th></tr></thead><tbody><tr><td>획득</td><td>Ani_Equip_AR_01</td><td>총기 획득 후 최초 파지 모션. 소음기 장착으로 인한 SFX_Mute_01 효과 추가.</td></tr><tr><td>대기</td><td>Ani_Idle_AR_01</td><td>일반 대기 모션. (기본 AR과 동일)</td></tr><tr><td>이동</td><td>Ani_Walk_AR_01</td><td>일반 이동 모션.</td></tr><tr><td>달리기</td><td>Ani_Sprint_AR_01</td><td>일반 달리기 모션.</td></tr><tr><td>발사 시</td><td>Ani_Fire_AR_01</td><td>발사 모션 및 소음기 이펙트 (Vfx_Mute_01) 적용. 탄피 배출 이펙트 (Vfx_Shell_01) 추가.</td></tr><tr><td>재장전 시</td><td>Ani_Reload_AR_01</td><td>탄창 교체 및 노리쇠 작동 모션.</td></tr></tbody></table>			상황	파일명 (모션/이펙트 ID)	설명	획득	Ani_Equip_AR_01	총기 획득 후 최초 파지 모션. 소음기 장착으로 인한 SFX_Mute_01 효과 추가.	대기	Ani_Idle_AR_01	일반 대기 모션. (기본 AR과 동일)	이동	Ani_Walk_AR_01	일반 이동 모션.	달리기	Ani_Sprint_AR_01	일반 달리기 모션.	발사 시	Ani_Fire_AR_01	발사 모션 및 소음기 이펙트 (Vfx_Mute_01) 적용. 탄피 배출 이펙트 (Vfx_Shell_01) 추가.	재장전 시	Ani_Reload_AR_01	탄창 교체 및 노리쇠 작동 모션.
상황	파일명 (모션/이펙트 ID)	설명																						
획득	Ani_Equip_AR_01	총기 획득 후 최초 파지 모션. 소음기 장착으로 인한 SFX_Mute_01 효과 추가.																						
대기	Ani_Idle_AR_01	일반 대기 모션. (기본 AR과 동일)																						
이동	Ani_Walk_AR_01	일반 이동 모션.																						
달리기	Ani_Sprint_AR_01	일반 달리기 모션.																						
발사 시	Ani_Fire_AR_01	발사 모션 및 소음기 이펙트 (Vfx_Mute_01) 적용. 탄피 배출 이펙트 (Vfx_Shell_01) 추가.																						
재장전 시	Ani_Reload_AR_01	탄창 교체 및 노리쇠 작동 모션.																						
예시 이미지	 <p><i>Animation Preview (M4A1-A)</i></p> <p>(3D 모델링 및 인게임 적용 예시 이미지 자리)</p>																							

3. TRG-21 도입 배경 및 상세 정의



TRG-21 핵심 포지셔닝

TRG-21은 볼트액션 저격소총으로서 AWM 저격소총만큼 파괴적입니다. 높은 한방 데미지로 적을 즉시 제압할 수 있으며, 저격수의 숙련도에 따라 전장을 지배할 수 있는 강력한 무기로 설계합니다.

핵심 역할: SR 라인업의 강력한 한방 데미지 기준점.

사용자 경험: 높은 한방 화력에 기반한 숙련된 저격수 지향 무기.

3.1. 도입 배경 및 역할

TRG-21은 SR 라인업에서 수행해야 할 역할과 장단점을 정의합니다.

특징	도입 의도 / 밸런스 설계 목표	포지셔닝
핵심 장점	매우 높은 한방 데미지. 정확한 사격 시 적을 즉시 무력화. 숙련된 저격수에게 높은 만족감을 제공.	SR 라인업의 강력한 한방 데미지 기준
핵심 약점	볼트액션 특성상 낮은 연사 속도. 높은 반동으로 인해 빠른 후속타의 어려움. 숙련되지 않은 유저에게는 다루기 까다로움.	점. 모든 SR 개조 무기의 밸런스 기준 역할을 수행.

3.2. TRG-21 표준 스펙 정의

TRG-21의 밸런스 기준이 되는 공격력, 명중률 등 상세 스탯을 정의합니다.

※ 주의: 아래 게이지 및 비율 수치는 이미지 자료를 기반으로 표현한 **개념적 목표치(0-100%)**이며, 실제 게임 엔진 수치와는 다를 수 있습니다. 최종 엔진 밸런스 조정에 따라 변동될 수 있습니다.

스탯 항목	표준 스펙 (비율)	설계 비고
Power	<div style="width: 100%;">100%</div>	SR 표준 대미지 수치. AWM에 준하는 높은 파괴력.
Accuracy	<div style="width: 100%;">100%</div>	SR 중 매우 높은 명중률. 정밀 사격에 특화.
Speed (연사력/조작 속도)	<div style="width: 0%;">0%</div>	볼트액션 특성상 낮은 연사 속도.
Recoil (반동 제어 용이성)	<div style="width: 75%;">75%</div>	준수한 반동 제어.
Weight (기동성)	<div style="width: 100%;">100%</div>	보통 무게로 평균적인 기동성.
Ammo	5/30	표준 저격소총 탄창 용량.
Bullet (탄환)	7.62x51mm NATO	고화력 SR 탄환 사용. 강력한 관통력/긴 낙차 적용.

3.3. TRG-21 리소스 상세 규격 (ID: 100002)

TRG-21 저격 소총의 3D 애셋, UI, 모션, 이펙트 및 사운드에 대한 상세 파일명 및 설명입니다.

구분	상세 내용																							
리소스 ID (단계별)	ID: 100002_01 Mo: Mo_WP_100002_01 / Te: Te_WP_100002_01 / Ani: Ani_WP_SR_01 / VFX/SFX: FX_WP_100002_01 (기본 TRG-21 저격소총의 3D, 텍스처, 애니메이션, 이펙트 리소스 번들)																							
추가 리소스	일러스트: Il_WP_100002_01 킬 아이콘: Ki_WP_100002_01 획득 연출: FX_WP_SR_Equip_01 (공통 SR 장착 연출 사용) (인벤토리 이미지, 킬 로그 아이콘 등 UI/UX 관련 리소스 파일명)																							
모션 및 이펙트 정의	<table><thead><tr><th>상황</th><th>파일명 (모션/이펙트 ID)</th><th>설명</th></tr></thead><tbody><tr><td>획득</td><td>Ani_Equip_SR_01</td><td>총기 획득 후 최초 파지 모션. 볼트액션 특성상 노리쇠 당기는 모션 포함.</td></tr><tr><td>대기</td><td>Ani_Idle_SR_01</td><td>일반 대기 모션.</td></tr><tr><td>이동</td><td>Ani_Walk_SR_01</td><td>일반 이동 모션.</td></tr><tr><td>달리기</td><td>Ani_Sprint_SR_01</td><td>일반 달리기 모션.</td></tr><tr><td>발사 시</td><td>Ani_Fire_SR_01</td><td>발사 모션 및 큰 총구 화염 이펙트 (Vfx_Muzzle_02) 적용. 노리쇠 볼트 작동 모션 (Ani_Bolt_01) 발동.</td></tr><tr><td>재장전 시</td><td>Ani_Reload_SR_01</td><td>탄창 교체 모션.</td></tr></tbody></table>			상황	파일명 (모션/이펙트 ID)	설명	획득	Ani_Equip_SR_01	총기 획득 후 최초 파지 모션. 볼트액션 특성상 노리쇠 당기는 모션 포함.	대기	Ani_Idle_SR_01	일반 대기 모션.	이동	Ani_Walk_SR_01	일반 이동 모션.	달리기	Ani_Sprint_SR_01	일반 달리기 모션.	발사 시	Ani_Fire_SR_01	발사 모션 및 큰 총구 화염 이펙트 (Vfx_Muzzle_02) 적용. 노리쇠 볼트 작동 모션 (Ani_Bolt_01) 발동.	재장전 시	Ani_Reload_SR_01	탄창 교체 모션.
상황	파일명 (모션/이펙트 ID)	설명																						
획득	Ani_Equip_SR_01	총기 획득 후 최초 파지 모션. 볼트액션 특성상 노리쇠 당기는 모션 포함.																						
대기	Ani_Idle_SR_01	일반 대기 모션.																						
이동	Ani_Walk_SR_01	일반 이동 모션.																						
달리기	Ani_Sprint_SR_01	일반 달리기 모션.																						
발사 시	Ani_Fire_SR_01	발사 모션 및 큰 총구 화염 이펙트 (Vfx_Muzzle_02) 적용. 노리쇠 볼트 작동 모션 (Ani_Bolt_01) 발동.																						
재장전 시	Ani_Reload_SR_01	탄창 교체 모션.																						
예시 이미지	 <p><i>Animation Preview (TRG-21)</i></p> <p>(3D 모델링 및 인게임 적용 예시 이미지 자리)</p>																							