



# FINAL BLOW [파이널 블로]

## 메인 컨셉 기획서

작성자 : 김민주

최초 작성일 : YYYY.DD.DD

<b>1. 개요</b>	2
1.1. 게임 소개	2
1.2. 세계관	2
1.3. 메인 스토리	2
1.4. 플레이어의 역할	2
<b>2. 게임 플레이</b>	3
2.1. 게임 플레이 특징	3
2.1.1. 게임 흐름	3
2.1.2. 전체 게임 플레이 사이클	3
<b>3. 게임 메카닉스</b>	5
3.1. 개요	5
3.1.1. 상태	5
3.1.2. 동작	5
3.1.3. 버프	5
3.1.4. 상태이상	6
3.2. 컨트롤러	6
<b>4. 캐릭터 컨셉</b>	7
4.1. 개요	7
4.2. 플레이어 캐릭터	7


# 1. 개요

## 1.1. 게임 소개

- 게임의 제목은 Final Blow[파이널 블로]이고, PC 기반의 하이퍼 FPS게임이다.

## 1.2. 세계관

- 게임의 배경은 고대 마법과 미래적인 기술이 결합된 고유한 판타지 세계이다. 수천 년 동안 세상은 고대 신화와 신비로운 마법이 공존하는 공간으로 발전해왔다. 고대 신들이 놓친 혼돈의 유산이 발견되었고, 이로 인해 고대 마법과 현대 기술이 교감하며 새로운 세계가 형성된다.
- 에너지의 기원과 두 국가의 발전 : 게임 세계의 핵심인 '혼돈의 유산'은 에너지가 응축된 특별한 원석으로 이루어져 있다. 이 원석의 이름은 '퓨라너스 원석'이다. 이는 마법 에너지의 기초이며, 게임 세계의 국가들은 퓨라너스 원석을 통해 발전하게 된다. 특히, 두 국가인 **일리온**과 **아리엠**은 서로 다른 접근 방식으로 이 원석을 활용하여 발전하게 된다.
  - 일리온 (Ilion) - 미래 기술의 선두주자 : 일리온은 원석을 현대적이고 미래 기술적인 형태로 활용한다. 이 국가는 원석의 미네랄을 고도로 정제하여 현대 기술과 혼합한 새로운 에너지를 개발한다. 그 결과로 발전한 일리온은 고도로 발달한 과학과 기술을 기반으로 한 선진 도시와 군사력을 보유하게 된다.
  - 아리엠 (Ariem) - 순수한 마법의 영역 : 아리엠은 마법 에너지를 순수한 형태로 유지하며, 이를 마법진과 마법 생태계의 발전에 사용한다. 원석의 마력을 끌어오며, 이를 통해 강력한 마법진과 마법 생물을 조성한다. 아리엠은 신비로운 도시와 마법적인 군대를 보유하고 있으며, 원석의 순수한 마법력을 통해 고유한 문화와 예술을 발전시켜 왔다.

일리온 (Ilion) 국가 컨셉	아리엠 (Ariem) 국가 컨셉
	

## 1.3. 메인 스토리

- 두 국가는 퓨라너스 원석의 고갈로 인해 발생하는 에너지 부족 문제로 갈등이 생긴다. 각자의 발전 방식이 원석의 소모를 가속화하면서, 두 국가는 자원 경쟁과 영토 분쟁으로 이어지는 전쟁의 불씨를 키우게 된다. 평화로웠던 관계가 전쟁의 폭발로 뒤집히면서, 혼돈의 유산의 힘을 통해 벌어지는 대규모 전쟁이 게임의 중심 플롯으로 등장한다.

## 1.4. 플레이어의 역할

- 플레이어는 일리온 혹은 아리엠 국가에서 선발된 특수부대의 일원으로, 혼돈의 유산을 지키며 적을 처치하여 자원을 차지하는 역할을 하게 된다. 팀원과 협력해 각종 전투 및 미션을 수행해 플레이어가 속한 각 국가의 목표를 달성해야 한다.

## 2. 게임 플레이

### 2.1. 게임 플레이 특징

---

- 파이널 블로는 하이퍼 FPS 장르로, 팀 플레이와 전략이 결합된 흥미진진한 1인칭 슈팅 경험을 제공한다. 일반 게임 기준 5명이 팀이 되어 게임을 플레이한다.
- 플레이어는 캐릭터 고정 무기와 패시브 스킬을 이용하여 적을 처치하고, 팀원과 협력하여 게임 내 다양한 임무를 수행해야 한다.
- 혼돈의 유산 지역을 점령하는 쟁탈 전장이 이 게임 플레이어의 주요 배경이다.

#### 2.1.1. 게임 흐름

---

- 게임 시작 시 로비에 입장하고, 팀원이 매칭된다. 캐릭터 선택 화면에서는 고유한 무기와 패시브 스킬을 가진 다양한 캐릭터 중에서 선택이 이루어진다.
- 플레이어는 선택한 캐릭터의 무기를 확인하고, 팀원들과 전략을 수립한다. 각 캐릭터의 특성과 역할에 따라 팀은 공격, 방어, 지원 등의 역할을 분담한다.
- 게임 시작 : 게임은 5명의 플레이어로 구성된 두 팀 간의 매치로 시작된다.
- 각 팀은 일리온 혹은 아리엠 국가의 진영에서 랜덤 스폰하게 된다. (게임을 시작해야 어디 진영인지 알 수 있다)
- 점령지까지 도달하는 과정에서 2개의 barrier를 만난다. 벽에 도달할 때마다 미션/임무가 주어지고, 클리어할 시 벽이 부서져 지나갈 수 있다.
- 적 혹은 레이드 몹 처치 시, 임무 수행 등을 통해 경험치를 얻을 수 있다. 전투에서 얻은 경험치 및 자원을 사용하여 스킬을 업그레이드할 수 있다.
- 게임 중반 쯤, 맵에 레이드 몹이 등장한다. 레이드 몹을 처치하는 팀에게 유리한 버프를 제공한다. (예시 : 리그오브레전드의 바론(내셔널작)과 같은 중립몬스터)
- 게임 후반, 불리한 진영에 어드벤처지를 제공한다. (배틀필드1의 베히모스 참고)
- 목표 지점을 성공적으로 점령한 팀이 승리하며, 전체 매치의 승패는 팀의 협력과 전략에 따라 결정된다.

#### 2.1.2. 전체 게임 플레이 사이클

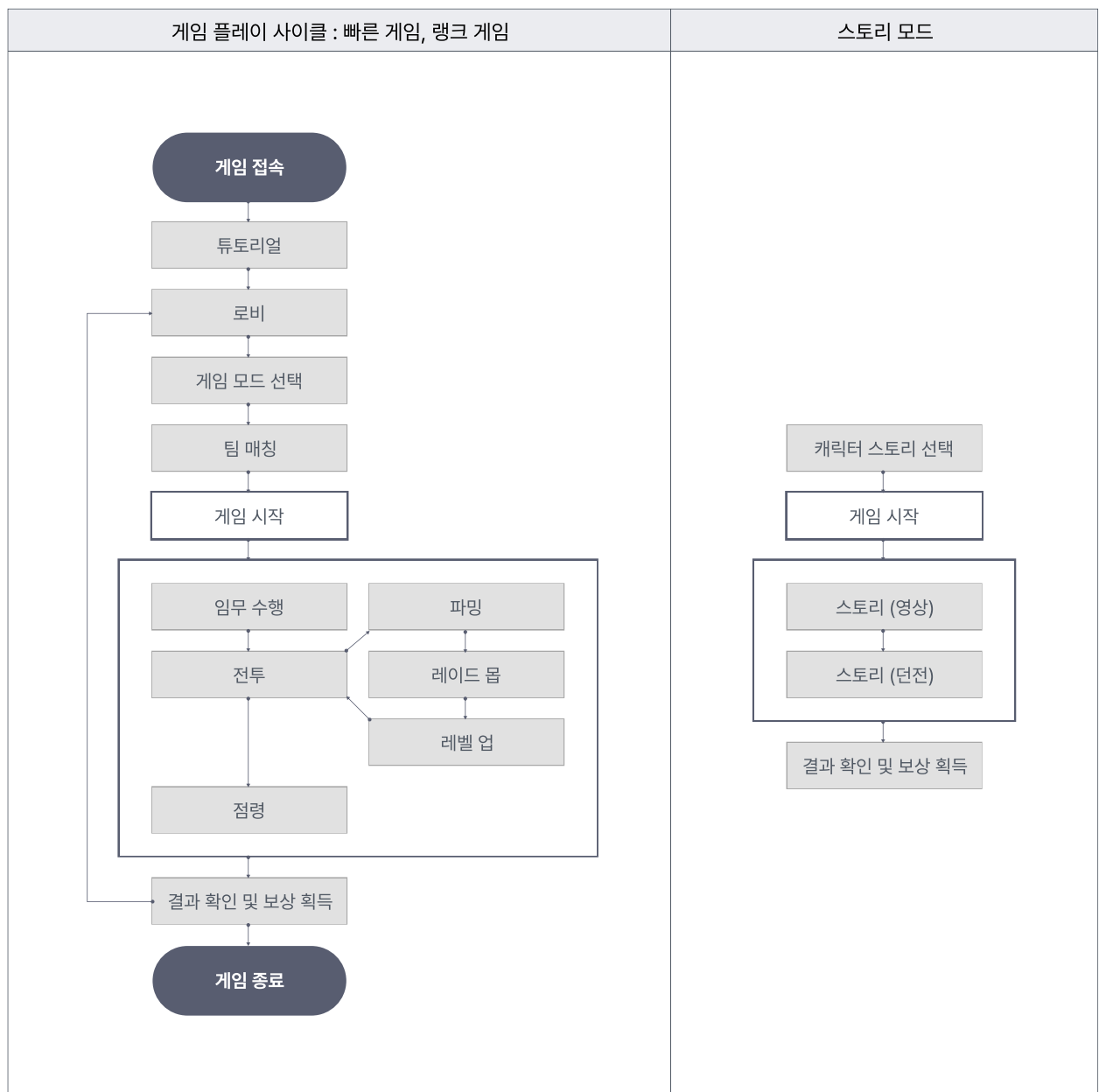
---

- 게임 접속 : 시작 화면에서 게임을 시작할 수 있다.
- 튜토리얼 : 게임에 처음 접속한 플레이어에게 제공된다. 이동, 조작 등의 기본 게임 플레이에 대해 알려주는 튜토리얼 콘텐츠다. (SKIP 가능)
- 로비 : 홈 화면이자 게임을 준비할 수 있는 로비에 입장한다.
- 게임 모드 선택 : 빠른 게임 [QUICK MATCH], 랭크 게임 [RANKED], 스토리 모드 [STORY MODE], 커스텀 모드 [CUSTOM MODE] 중 선택한다.
- 게임 종료 : 게임을 종료한다.
- 빠른 게임 [QUICK MATCH], 랭크 게임 [RANKED]
  - 팀 매칭 : 미리 파티를 맺은 파티원 혹은 랜덤으로 팀이 매칭된다.
  - 게임 시작 : 게임 맵 스타트 지역에 스폰된다.
  - 임무 수행 : 게임에서 임무를 받아 수행하며, 보상으로 경험치, 자원 등을 제공한다.
  - 전투 : 플레이어 캐릭터가 적 플레이어 캐릭터와 대결을 한다.

- 파밍 : 사망한 적 캐릭터/레이드 몹을 통해 자원을 얻는 행위로, 플레이어는 자원 파밍으로 캐릭터를 강화할 수 있다. 자원 근처로 캐릭터가 이동하면 자동으로 자원을 파밍할 수 있다.
- 레이드 몹 : 게임 중반부에 레이드 몹이 등장한다. 레이드 몹을 처치하는 팀에게 유리한 버프를 제공한다.
- 레벨 업 : 플레이어는 경험치를 통해 레벨 업 할 수 있다. 총 10단계의 레벨 업을 할 수 있고, 레벨 업을 하고 강화에 필요한 자원을 통해 스킬을 강화할 수 있다.
- 점령 : 혼돈의 유산 지역을 점령하고 퓨라너스 원석을 얻는 팀이 승리한다.

#### • 스토리 모드 [STORY MODE]

- 캐릭터 스토리 선택 : 파이널블로의 등장하는 각 캐릭터 스토리를 선택한다.
- 게임 시작 : 스토리 모드가 시작한다.
- 스토리 (영상) : 영상으로 각 캐릭터의 스토리를 볼 수 있다. (SKIP 가능)
- 스토리 (던전) : 각 캐릭터의 스토리에 맞는 임무 수행 혹은 전투를 진행한다.
- 결과 확인 및 보상 획득 : 각 캐릭터에 스토리를 모두 클리어할 시 무기를 전설 강화하거나, 스킨을 얻을 수 있는 등 리워드를 받는다.



## 3. 게임 메카닉스

### 3.1. 개요

- 게임 내 캐릭터가 할 수 있는 행동과 상태를 정의한다.
- 상태 효과란 대상에게 이롭거나 해로운 효과가 주어지는 것을 의미한다. (버프, 디버프)

#### 3.1.1. 상태

항목	설명
사망	캐릭터의 HP 수치가 0이 된 상태이다.
부활	캐릭터가 사망한 상태에서 리스폰되어 Idle 상태로 되돌아간 상태이다.
이동	캐릭터가 해당 좌표로 움직인다.
공격	캐릭터가 전투 자세를 취하고 공격한다.
피격	캐릭터가 대상으로부터 공격 당한 상태이다.
파밍	캐릭터가 맵 내 자원을 주워 파밍한다.

#### 3.1.2. 동작

- 게임 내 캐릭터가 할 수 있는 동작을 정의한다.

항목	설명
Idle	캐릭터가 아무 행동도 하지 않을 때의 기본 자세이다.
걷기	캐릭터가 걷는다.
전력 질주	캐릭터가 전속력으로 질주한다.
점프	캐릭터가 특정 높이만큼 위로 점프한다.
앉기	캐릭터가 앉는다. 앉은 상태에서 느린 속도로 이동할 수 있다.
스프린트	캐릭터가 짧은 거리를 전속력으로 질주한다.
조준	캐릭터가 가늠자를 통해 사격한다.

#### 3.1.3. 버프

- 스킬로 대상에게 이로운 효과를 주는 상태 효과이다.

항목	설명
공격력 증가	캐릭터의 공격력이 증가한다.
방어력 증가	캐릭터의 방어력이 증가한다.
공격속도 증가	캐릭터의 공격속도가 증가한다.
이동속도 증가	캐릭터의 이동속도가 증가한다.
회복	캐릭터의 체력이 상승한다.
무적	캐릭터의 무기가 강화된다.
상태이상 면역	상태이상 디버프에 면역인 상태이다.
강화	캐릭터의 무기가 강화된다.

### 3.1.4. 상태이상

- 스킬로 대상의 행동을 방해하는 상태 효과이다.
- '상태이상 면역' 상태의 대상에게는 상태이상 효과가 적용되지 않는다.

항목	설명
기절	기절(Stun)에 걸려 어떤 행동도 불가능하게 만든다.
둔화	캐릭터의 이동속도가 일정 수치만큼 감소한다.
속박	공격은 가능하나 캐릭터의 이동이 불가능한 상태이다.
실명	캐릭터의 기본공격이 빗나가게 만든다.
화상	캐릭터가 화상을 입어 일정 시간 동안 지속적인 피해를 받는다.
감전	캐릭터가 감전되어 일정 시간 동안 지속적인 피해를 받는다.

### 3.2. 컨트롤러

- PC 기반의 게임인 Final Blow는 기본적으로 키보드와 마우스로 컨트롤하며, 옵션에서 자유롭게 변경할 수 있다.



- 이동 및 조작에 대한 값
- 공격 및 스킬에 대한 값

항목	키 값
앞으로 이동	W 키
뒤로 이동	S 키
왼쪽으로 이동	A 키
오른쪽으로 이동	D 키
점프	Space bar
앉기	Left Ctrl
스프린트	Left Shift
상호작용	G 키
인벤토리	I 키
점수판	Tab

항목	키 값
기본 발사 (사격)	Left Mouse
조준	Right Mouse
장전	R 키
근접 공격	F 키
스킬 1	Q 키
스킬 2	E 키
궁극기 스킬	R 키





## 4. 캐릭터 컨셉



### 4.1. 개요



- 파이널 블로에 등장하는 플레이어 캐릭터를 소개한다.
- 세부 내용은 [Character\\_Table.xlsx](#) / [Skill\\_Table.xlsx](#) 데이터 테이블 참조.


### 4.2. 플레이어 캐릭터

헌터 (Hunter)	
	
캐릭터명	헌터 (Hunter)
컨셉	미래의 플라스마 무기를 소지한 저격수. 정밀한 조준과 높은 에너지 탄환으로 적을 정확하게 제압하는 딜러.
무기	플리즈마 저격 소총
마우스 좌클릭	에너지 탄환을 발사한다. (우클릭 : 조준)
패시브 스킬	정밀 사격 (Precision Marksmanship) : 먼 거리에서 조준 시 헌터의 명중률을 향상시키고, 뛰어난 정확도로 적을 격파할 수 있도록 도와준다.
사용 스킬	Q 플라스마 저격 (Plasma Snipe) : 플라스마 에너지로 가득 찬 탄환을 발사하여 적에게 치명적인 피해를 입히는 능력이다.
	E 스텔스 모드 (Stealth Mode) : 일정 시간 동안 투명 상태가 되어 적에게 감춰지면서 이동하고, 초정밀한 저격 포지션을 찾는다.
	R 스나이퍼 레인 (Energy Sniper Rain): 하늘에서 스나이퍼 레인을 소환하여 정확한 타이밍과 목표에 따라 여러 방향으로 강력한 에너지 스나이퍼를 날려 적을 저격한다.






녹스 (Knox)		
		
캐릭터명	녹스 (Knox)	
컨셉	강력한 번개의 힘을 지닌 전술적인 전사. 빠른 이동과 공격을 활용하여 적을 압도한다.	
무기	번개 강탄총	
마우스 좌클릭	전기 탄환을 발사한다.	
패시브 스킬	번개의 민첩성 (Thunder's Agility) : 높은 이동 속도와 순발력을 지닌 번개의 민첩성을 가지고 있다. 적 처치 시 이동 속도가 일시적으로 높아진다.	
사용 스킬	Q 번개의 돌진 (Thunderous Charge) : 빠른 속도로 전진하며 도착 지점에 번개를 날려 적을 기절시킨다.	
	E 천둥의 일격 (Thunderstrike) : 높은 데미지를 가진 번개 공격을 지정한 지점에 발동시켜 범위 내의 적을 공격한다.	
	R 번개 폭발 (Thunderburst) : 자신 주변의 공간에 강력한 번개를 폭발시켜 범위 내의 모든 적에게 대량의 데미지를 입힌다. 범위 내 적에게 번개의 감전 효과를 부여하여 이동 속도를 50% 감소시킨다.	



마틸다 (Matilda)		
		
캐릭터명	마틸다 (Matilda)	
컨셉	군중 속에서 미끼와 트랩을 활용하는 스파이. 적의 정보를 수집하고 교란하는 데 탁월한 능력을 지닌 암살자.	
무기	에너지 검, 총	
마우스 좌클릭	탄환을 발사한다.	
패시브 스킬	미끼 프로젝트 (Decoy Projector) : 적 혹은 팀원의 외형을 모방하여 일시적으로 그들과 똑같은 모습으로 변할 수 있다.	
사용 스킬	Q 에너지 클로킹 블레이드 (Energy Cloaking Blade) : 에너지로 만들어진 특수한 검을 생성하여 적에게 강력한 근접 공격을 발동한다.	
	E 트랩 설치 (Trap Deployment) : 트랩을 설치하여 적의 이동을 제한하고, 트랩에 감지된 적에게 피해를 입힌다. (감지 트랩, 폭발 트랩)	
	R 데이터 감염 (Data Corruption) : 마틸다는 강력한 해킹 능력을 이용하여 적의 시스템을 감염시키고 정보를 조작한다. 궁극기를 발동하면 적의 미니맵이 왜곡되고, 감염된 적의 위치 정보가 아군에게 제공된다.	

아이리스 (Iris)	
 	
캐릭터명	아이리스 (Iris)
컨셉	마법 활과 화살을 사용하여 적을 정밀하게 제압하는 원거리 딜러.
무기	무지개 화살
마우스 좌클릭	화살을 쏜다.
패시브 스킬	무지개 표식 (Rainbow mark) : 명중한 화살은 무지개빛의 그림자 표식을 적에게 남긴다.
사용 스킬	Q 빛나는 화살 (Radiant Arrows) : 화살에 빛을 부여해 적을 명중시킬 경우, 추가 피해를 입히고 일정 시간동안 적을 표식하여 타겟을 추적한다.
	E 무한의 시선 (Eternal Gaze) : 맵 전체에 걸쳐 적들을 식별하는 능력. 팀원들에게 적 위치 정보를 제공함으로써 팀의 전략에 기여한다.
	R 심연의 활 (Abyssal Bow) : 강력한 심연의 활을 소환하여 아이리스의 모든 화살이 강화된다. 궁극기 상태에서 발사되는 화살은 적에게 피해를 입히고 명중한 적은 일정 시간 동안 스톱 상태가 된다. 또한, 팀원들은 명중한 적의 위치를 파악할 수 있다.

플레임 (Flame)	
 	
캐릭터명	플레임 (Flame)
컨셉	불길한 화염과 뜨거운 기운을 지닌 정령. 적에게 화염 공격으로 접근하고 다수의 적에게 효과적으로 공격한다.
무기	화염의 창
마우스 좌클릭	화염 공격을 한다.
패시브 스킬	불꽃의 은총 (Flame's Grace) : 피해를 입을 때마다 일시적으로 불꽃의 은총이 발동되어 주변의 적에게 화상을 일으키고, 플레임은 해당 피해의 일부를 회복한다.
사용 스킬	Q 화염 회오리 (Inferno Whirlwind) : 불길한 에너지로 둘러싸인 회오리를 소환하여 적에게 돌진한다.
	E 화염 갑옷 (Flame Armor) : 일정 시간 동안 화염 갑옷을 생성하여 주변의 적에게 화염 데미지를 입히고, 피해를 감소시킨다.
	R 불타는 폭풍 (Burning Tempest) : 자신을 중심으로 거대한 불타는 폭풍을 일으켜 전방과 주변의 적을 포함한 모든 대상에게 엄청난 불 데미지를 입힌다. 적들이 불길에 감싸진 상태에서 이동 속도를 감소시키는 효과를 부여한다.

루크 (Luke)		
		
캐릭터명	루크 (Luke)	
컨셉	강력한 대검과 갑옷을 가진 중세 기사. 근접 전투 전문으로 적을 가로막고 동료들에게 보호 역할을 수행한다.	
무기	강철 대검	
마우스 좌클릭	대검을 휘두른다.	
패시브 스킬	불굴의 수호 (Indomitable Guard) : 전투 중 자신의 방어력이 증가하며, 주변 아군이 받는 피해에 일부를 대신 흡수한다.	
사용 스킬	Q 섬광의 일격 (Blinding Strike) : 대검을 휘두르며 공격하며, 일정 범위 내의 적을 시선을 가려 공격력을 감소시킨다.	
	E 철벽의 방패 (Ironclad Shield) : 일정 시간동안 주변의 팀원들에게 강력한 방어막을 제공하여 피해를 흡수한다.	
	R 집행의 대검 (Executioner's Blade) : 거대하고 무자비한 대검을 소환하여 적에게 집행의 일격을 가한다. 궁극기를 발동하면 대검은 일정 범위 내의 모든 적에게 초강력한 피해를 입히고, 상대방의 방어력을 일시적으로 무시한다.	

한나 (Hannah)		
		
캐릭터명	한나 (Hannah)	
컨셉	강력한 기술 무기와 전술적 지능을 가진 엔지니어. 로봇 동반자를 통해 전장을 지배하는 것이 특징이다.	
무기	화염의 창	
마우스 좌클릭	화염 공격을 한다.	
패시브 스킬	로봇 동반자 (Robot Companion) : 작은 로봇이 플레이어와 함께 움직이며 적을 추적하고, 추가적인 공격과 방어를 수행한다.	
사용 스킬	Q 레이저 포 레이저 (Laser Barrage) : 레이저 포 레이저에서 강력한 열 에너지를 방출하여 적에게 직선으로 빠르게 이동하는 레이저를 발사하고, 적에게 초당 피해를 입힌다.	
	E 고급 기술 지원 (Advanced Tech Support) : 팀원의 무기에 강화를 부여하여, 일정 시간 동안 고급 기술 무기를 사용할 수 있도록 한다.	
	R 에너지 폭발 (Energy Explosion) : 에너지를 과충전시켜 폭발시키는 스킬을 사용하여 주변의 적들에게 대규모 에너지 피해를 입힌다. 에너지를 모으다가 주변의 에너지를 폭발시켜, 폭발 범위 내의 모든 적에게 강력한 에너지 피해를 가하고 주변을 파괴한다.	

아벨 (Abel)		
		
캐릭터명	아벨 (Abel)	
컨셉	높은 치유 능력과 강력한 지원 스킬을 지닌 힐러 캐릭터. 팀원들을 치유하여 전투의 지속 가능성을 높인다.	
무기	신성한 황금지팡이	
마우스 좌클릭	치유 광선을 발사한다.	
패시브 스킬	신성한 치유의 오라 (Sacred Healing Aura) : 아벨의 주변에 치유의 오라가 생겨, 팀원들이 체력을 점차 회복할 수 있다.	
사용 스킬	Q 천사의 손길 (Angelic Touch) : 대상 팀원에게 치유를 적용하고 일정 시간 동안 추가적인 회복 효과를 부여한다.	
	E 보호의 깃털 (Feather Shield) : 주변의 팀원에게 보호막을 부여하여 받는 피해를 일정 시간 동안 감소시킨다.	
	R 신비로운 결계 (Mystical Barrier) : 신비로운 에너지로 이뤄진 보호 돔을 생성하여 팀원들을 모두 감싸 안전한 지대를 만들어낸다. 적의 공격을 차단하고, 결계 안에서는 생명력이 지속적으로 회복된다.	