

---

# UEFN 스킬 러너(가제) 기본 컨셉

# History

---

2024.02.11 파일 생성

2024.02.12 1차 작성

# 목차

---

01      개요

---

02      UEFN으로 출시된 맵 분석

---

03      게임 컨셉

---

04      서비스 정책

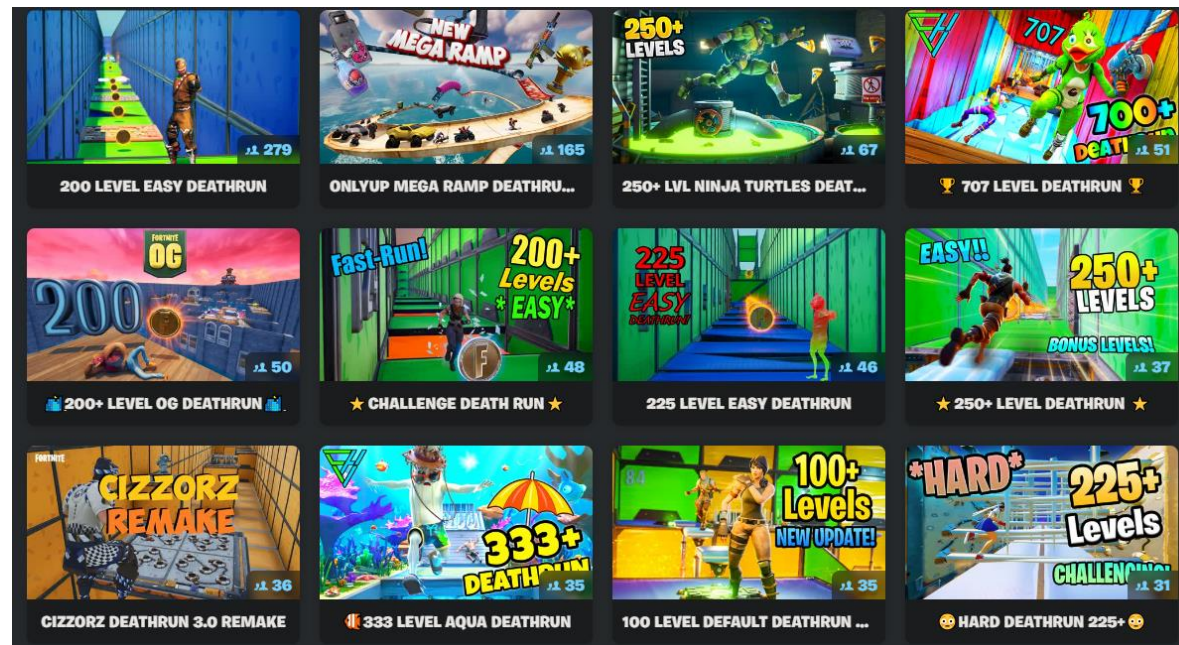
---

# 개요

---

- 이 문서에서는 UEFN을 이용한 스킬 사용 러닝 게임에 대해 설명한다.
- 스킬 사용 러닝 게임의 기본 컨셉에 대해 설명한다.
- 현재 UEFN에 출시된 맵의 종류를 간략하게 분석한다.
- 기본적인 서비스 정책을 설정하고 예측 고객층을 분석한다.

## UEFN으로 출시된 맵 종류 분석



대부분의 러너 맵은 파쿠르와 데스런 형태에 집중되어 있음

- 대부분의 러닝 맵이 소위 '데스런'이라고 불리는 솔로 플레이용 맵에 집중되어 있음.
- 데스런은 다수의 함정을 돌파하는 형태로 디자인 되어 있는 맵
- 여기서는 솔로 플레이가 아닌 멀티 플레이에 집중한 맵을 디자인 해보고자 함
- 아트 리소스를 구하기 어려운 상태라면, UEFN은 간단한 게임을 제작하는데 좋은 선택이 될 수 있음
- 리소스와 UEFN 에디터의 한계로 일정 수준 이상의 복잡도를 가지는 게임은 디자인 하기 어렵기 때문에 기획적으로 적당한 선에서 재단하여 필요한 부분만 남기는 선택과 집중이 필요함

# 게임 컨셉



테일즈 런너



러닝 프레드

- 차량이 아닌 캐릭터가 직접 트랙을 달려서 완주하는 3D 러닝 게임
- 차량이 아닌 캐릭터이기 때문에 점프를 사용할 수 있으며 이를 이용해 통과해야 하는 함정 파트를 삽입한다.
- 레벨의 각 부분마다 다른 마찰계수를 적용하여 캐릭터를 미끄러지게 만들어 속도감을 증대 시키고, 조작 변별력을 준다.
- 각 레벨에는 다양한 함정을 배치하여 마찰계수를 통한 캐릭터의 미끄러짐과 함께 플레이에 재미를 배가시키고자 한다.
- 캐릭터는 트랙을 달리는 도중 스킬을 사용할 수 있다. 개인전과 팀전으로 구성하여 MOBA의 요소를 융합시킨다.
- 스킬은 다양한 종류가 있으며, 공격적이거나 혹은 수비적인 스킬을 보유하고 있다.
- 스킬은 기본적으로 추격에 용이하게 디자인하여, 마지막까지 순위 경쟁을 할 수 있도록 만든다.
- 각 캐릭터는 고정된 1개의 스킬을 가지고 있고 게임 시작시 랜덤한 1개의 스킬을 지급받는다.
- 트랙을 1회 완주하거나, 별도의 조건을 만족하면 랜덤하게 지급받은 스킬이 새로운 스킬로 교체된다. (별도의 조건은 추가 기획 필요)

## 게임 컨셉에 따른 서비스 정책 및 고객층 예측

---

- 기존 UEFN 크리에이터 맵에 없던 디자인의 맵으로 플레이어들의 관심을 유도할 수 있을것으로 예상된다.
- 5개 정도의 레벨을 디자인 한 뒤 로테이션 형태로 레벨을 제공함으로써 F-zero 99와 같이 단순하면서도 반복 플레이를 할 수 있도록 유도하여, 포트나이트의 주 고객층인 청소년들에게 빠른 회전의 게임 플레이를 제공할 수 있을 것으로 예측된다.
- 시즌별로 새로운 레벨을 디자인해서 기존 레벨에 투입하여 레벨 풀을 순환시키고, 스킬은 전체 개수를 유지하면서 필요에 따라 스킬 풀에서 추가와 삭제를 반복하면서 전체 밸런스를 조절한다.
- 차후 UEFN에 새로운 기능이 추가되는 것을 확인한 뒤, 기술적으로 구현 가능한 부분부터 기획에서 디자인한다.
- 추가적인 내용은 차후에 기술

---

End of Document

---