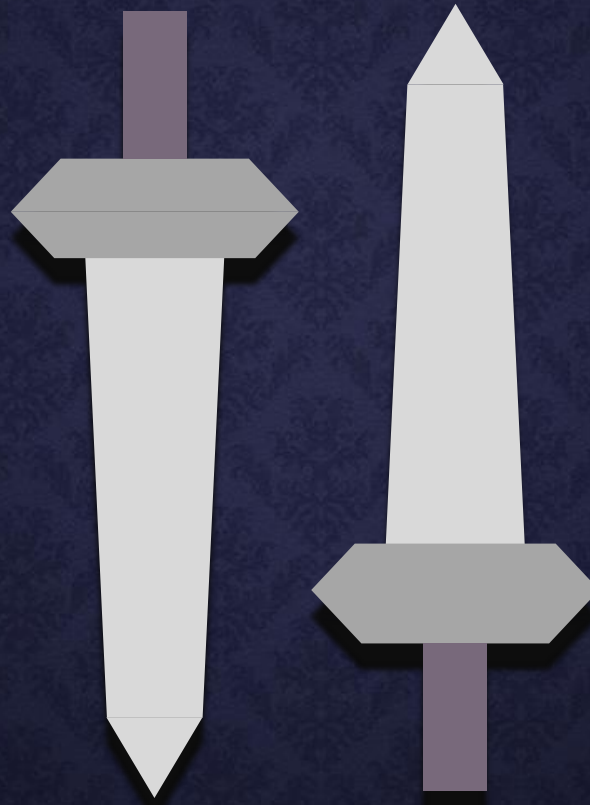


소울라이크  
SOULS-LIKE

---



---

SIMULATOR  
시뮬레이터

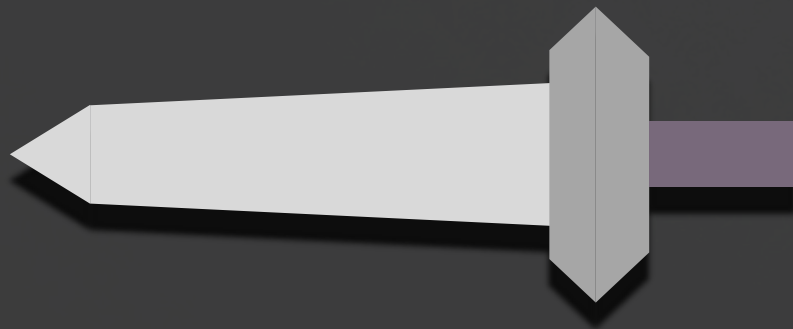
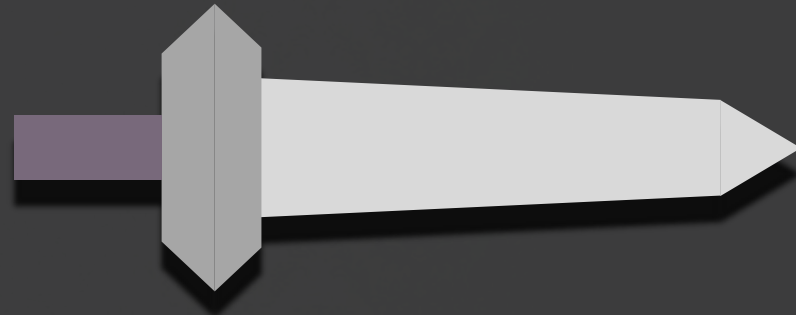
<2017114025 성현석 / 2018182017 송주석 / 2018180040 조승완>



## <목차>

- ★ Chapter 1 | 트렌드 분석 및 결론 | 03 ~ 06p
- ★ Chapter 2 | 게임소개 및 특징 | 07 ~ 15p
- ★ Chapter 3 | 개발 목표 및 개발 환경 | 16 ~ 18p
- ★ Chapter 4 | 개인별 준비 및 개발 일정 | 19 ~ 21p

# CHAPTER <1>



트렌드 분석  
및 결론



# <STEEP 분석>

소울라이크

사회

★ 여러 장르의 게임에서 소울라이크 방식의 전투방식을 채용하는 추세



- (1. 소울라이크 게임 'P의 거짓')
- (2. 오픈월드 어드벤처 게임 '갓 오브 워')

기술

★ 최근 떠오르는 **UMPC**의 컨트롤방식에 소울라이크는 최적화된 게임장르



- (3. 'Valve' 사의 'Steam Deck')
- (4. 'ASUS'사의 ASUS ROG ALLY)

경제

★ 국내외 콘솔 게임 시장 규모의 확대 및 콘솔 게임에서의 소울라이크의 인기



Owner estimations		Owner estimations	
~5.86 M	by Gamalytic	~8.69 M	by PlayTracker
~7.43 M	by SteamSpy	~10.17 M	by Gamalytic
~8.29 M	by VG Insights	~10.36 M	by VG Insights
~10.70 M	by PlayTracker	~37.00 M	by SteamSpy

- (5. 국내 콘솔 게임 시장 규모)
- (6. 다크 소울 3)
- (7. 엘든 링 판매량)

## <목표 비고객 계층 및 분석 결론>

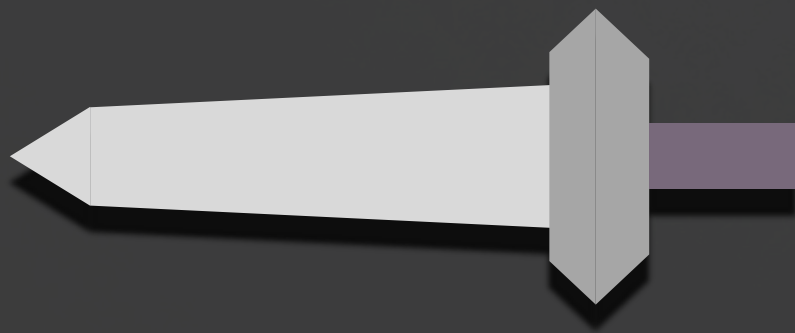
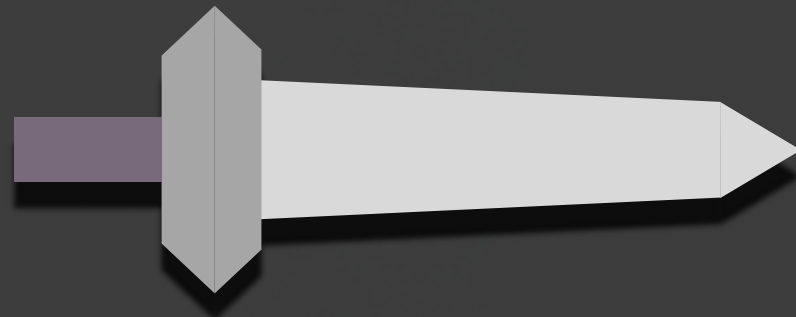
- ★ 1번째 계층 대상 : 액션 롤플레잉 게임이나 액션 어드벤처 게임을 좋아하는 사람들
- ★ 2번째 계층 대상 : 소울라이크 장르의 어렵고 불친절한 특성 때문에 소울라이크 게임들을 꺼려하는 사람들
- ★ 3번째 계층 대상 : 소울라이크에 대해 전혀 관심이 없지만 콘솔 게임을 즐겨하던 사람들

### ▶ 결론

- 국내외 콘솔게임 시장 규모의 확대와 콘솔 게임에서 소울라이크의 인기
- 여러 게임 장르에서 소울라이크 전투 시스템을 채용하는 추세
- 소울라이크 장르만의 불친절함과 불편함이 존재

→ 기존 소울라이크의 불친절함을 제거한, 전투 시스템에 초점을 맞춘 [전투 시뮬레이터] 기획

# CHAPTER <3>



게임 소개  
및 특징



# <게임 소개>

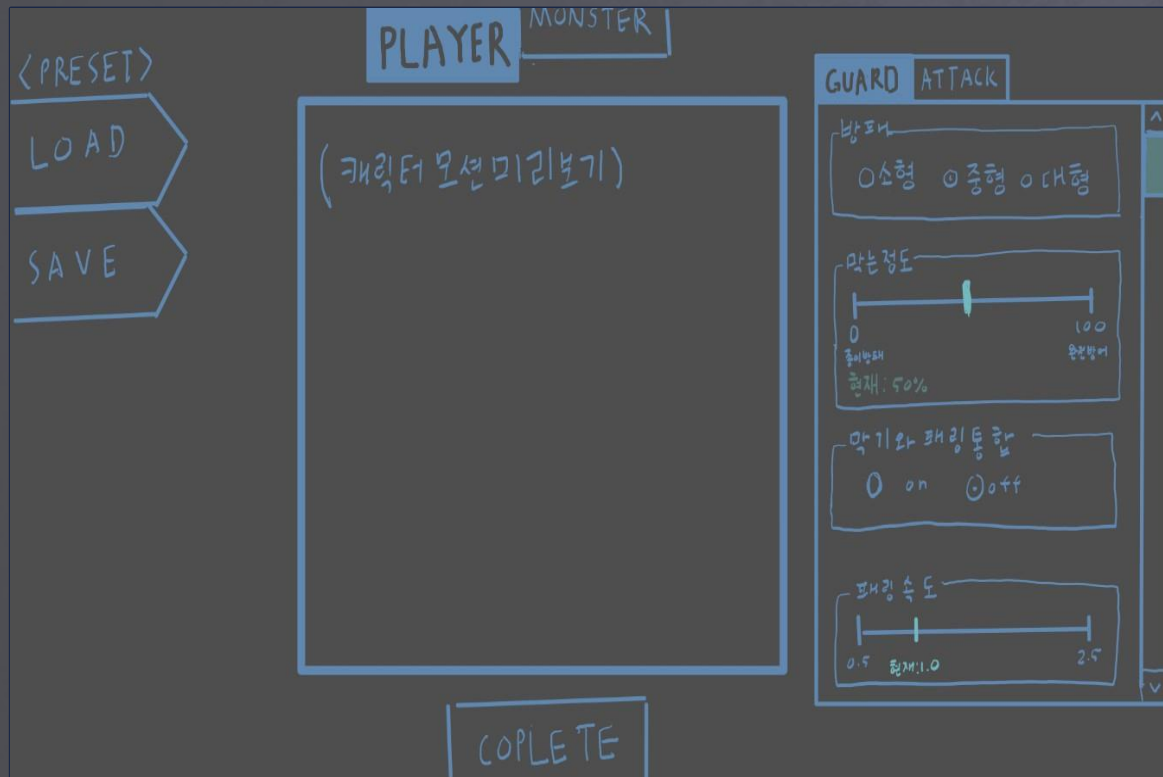


## <소울라이크 전투 시뮬레이터>

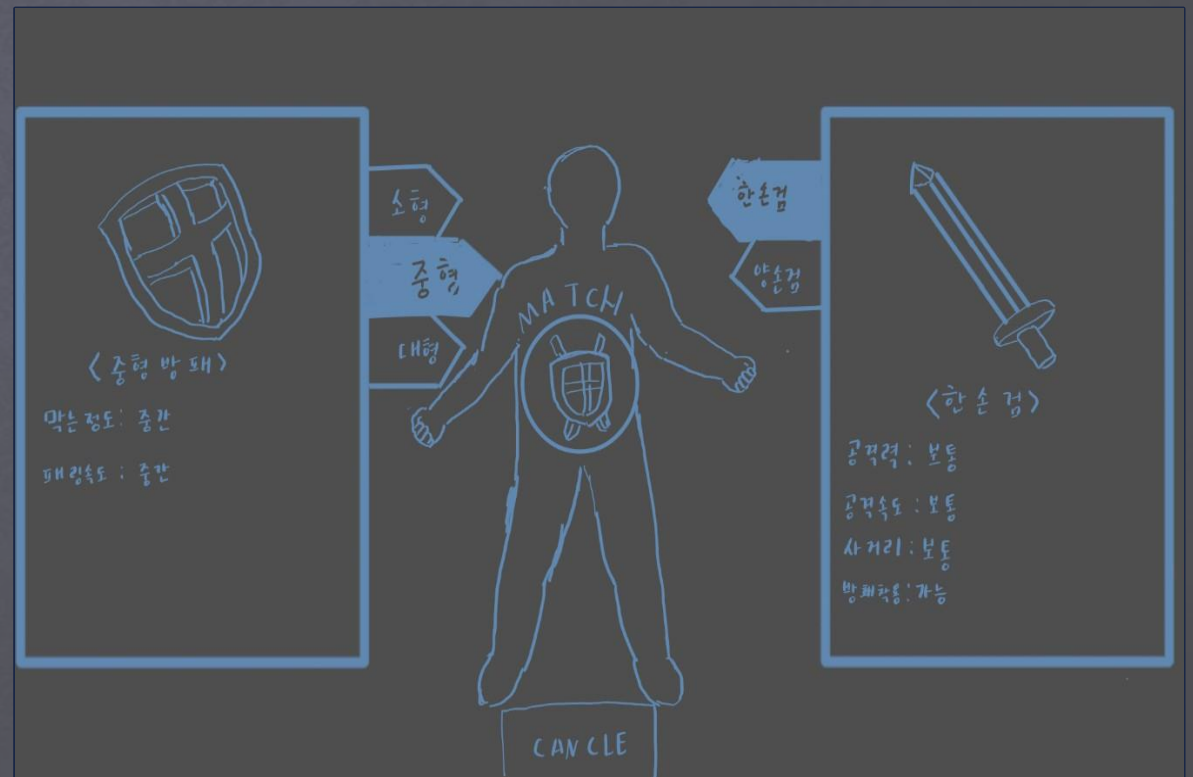
자신의 캐릭터를 설정하고 자신의 적을 입맛대로 만들어 그 적을 무찔러라!

# <게임 소개>

플레이 방식



(싱글플레이 캐릭터 설정)



(멀티플레이 캐릭터 설정)



# <게임 소개>

플레이 방식

**<PRESET>** **PLAYER** **MONSTER**

SAVE LOAD

**<NAME>**

**<SUMMARY>**

**<INFORMATION>**

SAVE

COMPLETE

ACK

중립 0 대립 100

완전방어

아동 모드

Off

포해강 속도

0.5 완제 1.0 2.5

**<PRESET>** **PLAYER** **MONSTER**

LOAD SAVE

NAME	CLASS	AUTHOR	DATE	DOWNLOADS	SUMMARY

**<설명>**

LOAD

COMPLETE

ACK

중립 0 대립 100

완전방어

아동 모드

Off

2.5

프리셋 저장 및 불러오기

# <게임 소개>

플레이 방식



타이밍에 맞게 패링이나 회피를 하여 패턴을 간파해서 적을 무찌르자!

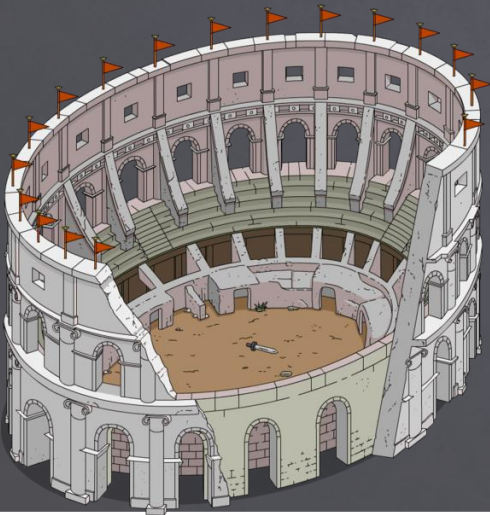


# <게임 특징>

맵 및 캐릭터

## ★ 맵

- 컨셉 및 구조 : 콜로세움 (원형경기장)
- 맵 크기 :  $50 * 50 * 20$  m



## ★ 플레이어 캐릭터

- 키 : 1.8m
- 가로 \* 세로 :  $0.42 * 0.20$  m
- 행동
  - 공격, 회피, 막기, 패링, 점프, 달리기
- 무기
  - 한손검, 양손검
- 방패
  - 소형, 중형, 대형





## <게임 특징>

몬스터

### ★ 소형 (인간형)

- 키 : 2m
- 가로 \* 세로 : 0.52 \* 0.25 m
- 패턴
  - 일반 베기
  - 빠른 베기
  - 찌르기
  - 강한 베기
  - 돌진 베기
  - 확률 패링
  - 확률 회피

### ★ 중형 (야수형)

- 키 : 2m
- 가로 \* 세로 : 0.8 \* 3 m
- 패턴
  - 돌진
  - 회전 공격
  - 강 공격
  - 일반 공격
  - 약 공격
  - 범위 공격

### ★ 대형 (괴수형)

- 키 : 4m
- 가로 \* 세로 : 4 \* 4 m
- 패턴
  - 도약 공격
  - 강 공격
  - 일반 공격
  - 약 공격
  - 범위 공격
  - 원거리 공격

# <게임 특징>

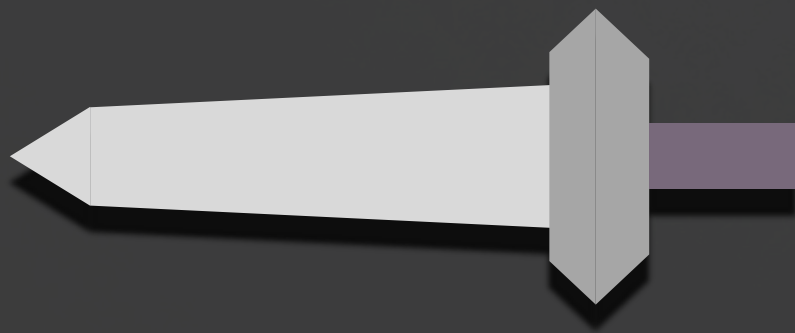
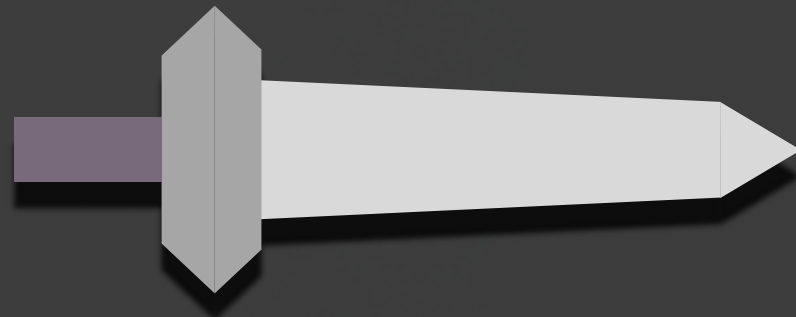
특징



죽은 후 마지막에 들른 화롯불에서 부활 후 지도 없이 다시 길을 찾아가야 되는 불편함 존재

- ★ 다른 소울라이크류 게임과 달리 위와 같은 불편한 요소들 제거해 전투 시스템에만 집중 가능
- ★ 다른 시뮬레이터 시리즈와 달리 직접 캐릭터를 조종하며 플레이

# CHAPTER <3>



개발 목표  
및 개발 환경





## <개발 목표>

- ★ **Git**을 이용한 프로젝트 관리 및 협업 능력 향상
- ★ **DirectX 12**를 사용한 게임제작 능력 향상
- ★ 멀티스레드를 이용한 기본적인 서버 구현 및 데이터베이스 구성
- ★ **Lua** 스크립트를 이용한 오브젝트 동작 구현
- ★ **Git**을 이용한 프로젝트 관리 및 협업 능력 향상

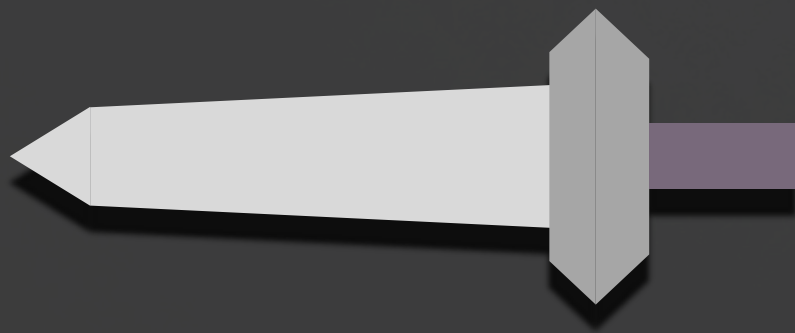
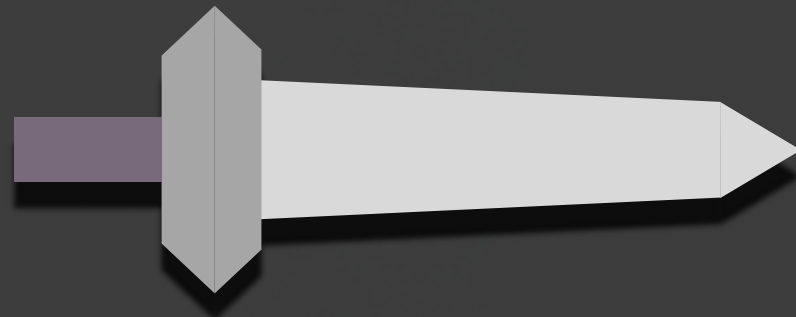


## <개발 환경>

- ★ 운영체제 : **Windows 10**
- ★ IDE : **Visual Studio 2022**
- ★ 개발 언어 : **C++, Lua**
- ★ 그래픽 API : **DirectX 12**
- ★ 3D 그래픽 툴 : **Unity 3D**
- ★ 버전 관리 : **Git, GitHub**

# CHAPTER

## <4>



개인별 준비  
및 개발 일정





## <개인별 준비 현황>

### ★ [성현석]

- 3D 프로그래밍1 수강
- 게임수학 수강
- 자료구조 수강
- C, C++, STL 수강
- 데이터베이스 수강

### ★ [송주석]

- 3D 프로그래밍1 수강
- 게임수학 수강
- 자료구조 수강
- C, C++, STL 수강
- 데이터베이스 수강

### ★ [조승완]

- 게임인터페이스 수강
- 인공지능 수강
- 자료구조 수강
- C, C++, STL 수강
- 데이터베이스 수강

## <역할 분담 및 개발 일정>

이름	기간	시작	종료	자원 이름	1월 2024				2월 2024				3월 2024				4월 2024				5월 2024				6월 2024				7월 2024				8월 2024			
					31	07	14	21	28	04	11	18	25	03	10	17	24	31	07	14	21	28	05	12	19	26	02	09	16	23	30	07	14	21	28	04
📅게임 디자인	105 days?	24. 1. 1 오전 8:00	24. 5. 24 오후 5:00	모두																																
게임 로직	30 days?	24. 4. 15 오전 8:00	24. 5. 24 오후 5:00	성현석																																
게임 프레임워크	40 days?	24. 1. 1 오전 8:00	24. 2. 23 오후 5:00	성현석																																
📅그래픽스	30 days?	24. 4. 15 오전 8:00	24. 5. 24 오후 5:00	모두																																
텍스처링	15 days?	24. 4. 15 오전 8:00	24. 5. 3 오후 5:00	송주석																																
파티클 이펙트	15 days?	24. 5. 6 오전 8:00	24. 5. 24 오후 5:00	송주석																																
그림자 처리	15 days?	24. 4. 15 오전 8:00	24. 5. 3 오후 5:00	조승완																																
조명 처리	15 days?	24. 5. 6 오전 8:00	24. 5. 24 오후 5:00	조승완																																
리소스 수집	23 days?	24. 1. 1 오전 8:00	24. 1. 31 오후 5:00	모두																																
📅플레이어 캐릭터 디자인	105 days?	24. 1. 31 오전 8:00	24. 6. 25 오후 5:00	성현석																																
애니메이션	14 days?	24. 1. 31 오전 8:00	24. 2. 19 오후 5:00	성현석																																
행동 및 조작	30 days?	24. 2. 20 오전 8:00	24. 4. 1 오후 5:00	성현석																																
오브젝트 간 상호작용	10 days?	24. 4. 2 오전 8:00	24. 4. 15 오후 5:00	성현석																																
무기, 방패 추가 구현	22 days?	24. 5. 27 오전 8:00	24. 6. 25 오후 5:00	성현석																																
📅적 캐릭터 디자인	105 days?	24. 1. 31 오전 8:00	24. 6. 25 오후 5:00	송주석;조승완																																
FSM설계	7 days?	24. 1. 31 오전 8:00	24. 2. 8 오후 5:00	송주석;조승완																																
애니메이션	14 days?	24. 2. 9 오전 8:00	24. 2. 28 오후 5:00	송주석;조승완																																
행동 구현	23 days?	24. 2. 29 오전 8:00	24. 4. 1 오후 5:00	조승완																																
오브젝트 간 상호작용	10 days?	24. 4. 2 오전 8:00	24. 4. 15 오후 5:00	조승완																																
적 추가 구현	22 days?	24. 5. 27 오전 8:00	24. 6. 25 오후 5:00	송주석;조승완																																
📅UI/UX	34 days?	24. 2. 28 오전 8:00	24. 4. 15 오후 5:00	송주석																																
UI디자인	18 days?	24. 2. 28 오전 8:00	24. 3. 22 오후 5:00	송주석																																
UI와 캐릭터 조정기능	16 days?	24. 3. 25 오전 8:00	24. 4. 15 오후 5:00	송주석																																
맵 구현	11 days?	24. 4. 1 오전 8:00	24. 4. 15 오후 5:00	송주석																																
📅SERVER	40 days?	24. 1. 1 오전 8:00	24. 2. 23 오후 5:00	모두																																
데이터 베이스 구성	40 days?	24. 1. 1 오전 8:00	24. 2. 23 오후 5:00	송주석																																
멀티 스레드 서버 구현	40 days?	24. 1. 1 오전 8:00	24. 2. 23 오후 5:00	조승완																																
테스트 및 버그 수정	74 days?	24. 4. 15 오전 8:00	24. 7. 25 오후 5:00	모두																																

감사합니다!



# <소울라이크란?>

## ★ 소울라이크란?

- > [프롬 소프트웨어]에서 만든 [데몬즈 소울], [다크 소울] 시리즈에서 파생된 장르
- > 액션 롤 플레이 게임의 하위 장르, 어두운 판타지 세계관과 어려운 난이도가 특징이다.



(1. 데몬즈 소울)



(2. 다크 소울 리마스터)

# <게임 특징>

키 조작

시선 고정 이동 패링 포션



회피 달리기

점프

