종합설계 계획서 발표 시작하겠습니다. 저희가 기획한 게임이름은 ((가제)소울라이크 시뮬레이터) 입니다

목차입니다. 첫번째로 STEEP 분석, 비고객 분석에 대해 얘기하고 그다음으로 연구목적 및 개발환경, 게임소개 및 게임 특징, 기술적 요소, 개인별 준비 현황, 역할 분담 및 개발 일정순으로 발표하겠습니다.

STEEP분석에 대해 얘기하기 전에 먼저 소울라이크에 대해 설명해드리겠습니다. 소울라이크란 게임사 프롬소프트웨어에서 만든 데몬즈 소울, 다크 소울시리즈에서 파생된 단어이고, 액션 롤플레잉 게임의 하위 장르입니다. 어두운 판타지 세계관에서 이야기를 전개하고 몬스터들의 패턴을 익히고 공략해 나가는 높은 난이도를 가진 특징이 있습니다.

사회적 부분입니다. 게임 대작들이 계속해서 출시되고 있고, 오픈월드 어드벤쳐 게임, 액션 게임과 같은 여러 장르의 게임에서 소울라이크 방식의 전투방식을 채용하고 있습니다.

기술적 부분입니다. RTX 4090ti가 곧 출시 예정인 만큼 그래픽카드의 성능이 상당히 좋아졌고 과거 모델인 20라인들로도 최근에 나오는 게임을 즐길 수 있을 만큼 그래픽카드의 성능이 상당히 올라왔고, 이에 따라 그래픽이 중요한 소울라이크는 계속해서 발전해 나갈 것이라 전망하고 있습니다. 최근 떠오르는 스팀덱과 같은 UMPC의 컨트롤방식에 소울라이크는 최적화된 게임장르라고 보고 있습니다. 그 이유는 소울라이크 형식의 게임은 대부분 콘솔 게임으로 나오기 때문에 키보드로 하는 다른 게임들보다 조작이 더 편리합니다.

경제적 부분입니다. 세계 콘솔 시장의 80% 정도를 북미와 유럽이 점유하고 있으며 , 국내에서는 2022 대한민국 게임백서'에 따르면 국내 콘솔 게임 시장 규모는 지난 2017년부터 2021년까지 약 2배가량 증가하였고, 한국콘텐츠진흥원의 ‘2023 게임이용자 실태조사’ 보고서에 따르면 1만명을 대상으로 작년 6월 이후 1년 동안 게임 이용 여부를 조사한 결과 엔데믹 이후로 우상향 중이던 전체적으로 게임시장이 감소하였지만. 반면 콘솔 게임의 이용률은 지난해 13.3%에서 올해 15.1%로 1.8%포인트 늘었습니다. 콘솔게임 중 소울라이크는 스팀 통계에 따르면 50~100만장씩 팔렸으며, 최대 히트작인 '엘든링'은 3000만장 가까이 팔렸고, 최근 출시된 국내 소울라이크 게임인 'P의 거짓'은 판매량이 2023년 10월 17일 기준 100만장을 돌파하였습니다. 이를 통해 소울라이크 게임이 인기가 있을 것으로 판단했습니다.

비고객 분석입니다. 저희는 steep분석을 통해 기존 소울라이크 게임의 비고객에 대해 분석했습니다. 다른 소울라이크 게임들과 달리 불친절한 길 찾기와 같은 요소를 빼고 오로지 전투만을 연습할 수 있다. 1번째 계층은 액션 롤플레잉 게임이나 액션 어드벤쳐 게임을 좋아하는 사람들입니다. 이들에게는 액션 롤플레잉 게임이나 액션 어드벤쳐 게임들에 최근 많이 채용되는 소울라이크 전투시스템이 매력을 이끌 수 있을 것입니다. 2번째 계층은 소울라이크 장르의 어렵고 불친절한 특성 때문에 소울라이크 게임들을 꺼려하는 사람들입니다. 기존의 다른 소울라이크 게임들은 어떤 식으로 게임을 진행해야할지 가이드라인도 없고 길 찾기도 어렵고 연습을 하기 위해선 죽으면 왔던 길을 반복해서 가야하는 등 불편한 요소들이 존재합니다. 3번째 계층은 소울라이크에 대해 전혀 관심이 없지만 콘솔 게임을 즐겨하던 사람들입니다. 이들은 소울라이크 형식의 흐름에 익숙하지 않아 전투에 흥미를 갖기에 힘들 수 있다고 판단했습니다.

결론을 내면, 국내외 콘솔게임 시장 규모의 확대와 콘솔 게임 장르인 소울라이크의 인기몰이, 여러 게임 장르에서 소울라이크 전투 시스템을 채용하는 추세를 통해, 2024년에도 소울라이크 게임이 인기가 있을 것으로 판단했고, 비고객들은 소울라이크 장르만의 불친절함과 불편함 때문에 소울라이크 자체를 꺼리거나, 전투 시스템에 익숙해지는데 어려움을 가졌습니다.

그래서 저희는 기존 소울라이크의 불친절함을 제거한 전투시스템에 초점을 맞춘 전투 시뮬레이터 기획하게 되었습니다.

연구목적과 개발환경은 ppt보기

게임소개입니다. 저희 게임 ((가제)소울라이크 시뮬레이터)는 “자신의 캐릭터를 설정하고 자신의 적을 입맛대로 만들어 그 적을 무찔러라!”라는 컨셉을 가지고 있습니다.

첫번째로 플레이어는 멀티와 싱글중 하나를 선택하여, 캐릭터 설정창으로 가게 됩니다. 캐릭터 설정창에서 싱글플레이에서는 플레이어의 캐릭터의 장비를 설정 막는정도와 패링속도등을 조절하고, 몬스터의 종류와 난이도를 설정하게 되고, 멀티플레이에서는 무기와 장비만 설정하고 다른 유저와 싸우게 됩니다.

위 과정이 어렵거나 귀찮다면 다른 유저가 올린 프리셋이나 내장된 프리셋을 불러와서 바로 플레이할 수 있게 할 예정입니다. 또한 플레이어가 원하는 세팅을 설정한 후 프리셋에 저장할 수 있습니다.

그 후 타이밍에 맞게 패링이나 회피를 하여 패턴을 간파해서 적을 무찌르는 방식입니다.

패링은 격투기나 검투 등에서, 상대의 공격을 자신의 몸이나 무기 등으로 옆으로 쳐 내는 동작을 뜻하며 게임에서는 적의 공격을 쳐내고 그 틈을 타 더 많은 데미지를 줄 수 있습니다. 이 시스템은 소울라이크 전투방식에 핵심이 되는 부분입니다.

게임특징은 PPT보기

기술적 요소 PPT보기

개인별 준비 현황-

역할 분담 및 개발 일정-