종합설계 계획서 발표 시작하겠습니다. 저희가 기획한 게임은 “소울라이크 시뮬레이터” 입니다

목차입니다. 첫번째로 트렌드 분석 및 결론에 대해 얘기하고 그 다음으로 게임소개 및 게임 특징, 개발 목표 및 개발환경, 개인별 준비 및 개발 일정순으로 발표하겠습니다.

트렌드 분석입니다. 이에 앞서 소울라이크에 대해 간략하게 설명 드리겠습니다. 소울라이크란 [프롬 소프트웨어]에서 만든 [데몬즈 소울], [다크 소울] 시리즈에서 파생된 장르로 액션 롤 플레잉 게임의 하위 장르라고 보시면 됩니다. 트렌드 분석으로 돌아가서

사회적 측면에서 분석했을 때 ‘엘든링’, ‘P의 거짓’ 과 같은 소울라이크 게임 대작들이 계속해서 출시되고 있고, 오픈월드 어드벤처 게임, 액션 게임과 같은 여러 장르의 게임에서 소울라이크의 전투방식(패링)을 채용하고 있습니다.

기술적 측면에서는 최근 떠오르는 스팀덱과 같은 UMPC(Ultra-Mobile Personal Computer)의 컨트롤방식에 소울라이크는 최적화된 게임장르라고 보고 있습니다. 그 이유는 소울라이크 장르의 근본이 된 게임들은 콘솔 플랫폼 기반으로 출시하였기 때문에 키보드로 하는 다른 PC게임들보다 UMPC의 조작에 더 최적화 되어있습니다.

경제적 측면에서는 세계 게임 시장의 50% 정도를 점유하고 있는 북미와 유럽에서 가장 인기 있는 게임 플랫폼은 시장의 약 80%를 점유하고 있는 ‘콘솔’이며, ‘2022 대한민국 게임백서'에 따르면 국내 콘솔 게임 시장 규모는 지난 2017년부터 2021년까지 약 2배가량 증가하였고, 콘솔게임 중 하나인 소울라이크류 게임은 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.

그래서 기존 소울라이크 게임의 비고객에 대해 분석했습니다. 1번째 계층은 액션 롤플레잉 게임이나 액션 어드벤처 게임을 좋아하는 사람들입니다. 이들에게는 액션 롤플레잉 게임이나 액션 어드벤처 게임들에 최근 많이 채용되는 소울라이크 전투시스템이 매력을 이끌 수 있을 것입니다. 2번째 계층은 소울라이크 장르의 어렵고 불친절한 특성 때문에 소울라이크 게임들을 꺼려하는 사람들입니다. 소울라이크의 길찾기와 같은 불친절함은 제거하였고 전투의 어려움정도도 조절할 수 있으므로 충분히 가볍게 즐길 수 있을 것입니다. 3번째 계층은 소울라이크에 대해 전혀 관심이 없지만 콘솔 게임을 즐겨하던 사람들입니다. 여러 콘솔 게임 대작들이 소울라이크류 전투시스템에 영향을 많이 받았기 때문에 소울라이크 전투시스템을 체험해볼 좋은 기회를 제공할 것입니다.

결론을 내면, 국내외 콘솔게임 시장 규모의 확대와 콘솔 게임 장르인 소울라이크의 인기몰이, 여러 게임 장르에서 소울라이크 전투 시스템을 채용하는 추세이기 때문에 소울라이크 게임이 인기가 있을 것으로 판단했습니다. 하지만, 소울라이크 장르 특유의 불친절함과 불편함 때문에 소울라이크 자체를 꺼리거나, 전투 시스템에 익숙해지는데 어려움이 있습니다.

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

게임 소개입니다.

저희가 만들 게임을 한마디로 표현하자면 자신의 캐릭터를 설정하고 적도 입맛대로 만들어 그 적을 쓰러뜨리는 게임입니다. 다음은 게임내에서 캐릭터를 설정하는 화면입니다.

설정가능한 것들을 알려드리자면 먼저 플레이어 캐릭터부터 방어 관련해서는 방패의 종류, 체력, 공격을 막았을 때 얼마나 피해를 받는지 나타내는 막는 정도, 막기와 패링 키 통합여부, 패링속도, 회피 판정, 회피 속도와 점프유무 등이 있습니다.

공격 관련해서는 무기의 종류, 공격력, 공격 속도, 이동 속도, 달리기 속도등이 있습니다.

적 캐릭터는 체력, 공격력, 그로기 조건, 공격 패턴 선택, 그 패턴의 공격 속도와 공격 타이밍, 패링 가능 여부, 패턴 사용빈도, 패턴 조건 등이 있습니다.

다음은 멀티 플레이 선택창입니다. 플레이어는 멀티 플레이 하기전에 보시는 거와 같이 방패와 무기를 선택하고 매칭을 잡습니다. 싱글 플레이와 다르게 세부수치들은 무기와 방패별로 고정 되어있습니다.

그리고 저희 게임의 특징 중 하나인 프리 셋 기능인데 보시는 거와 같이 프리 셋을 온라인 상에 저장하거나 자신뿐만 아니라 다른 유저의 프리 셋을 불러오는 것이 가능하게 할 예정입니다.

다음은 저희 게임의 전투시스템의 핵심인 패링과 회피의 예시입니다.

저희는 맵을 콜로세움의 형태로 만들 예정입니다. 일단 저희가 만들 캐릭터의 크기의 맞춰 지름이 80m이고 벽의 높이가 20m인 경기장을 만들 생각입니다.

플레이어 캐릭터는 보시는 거와 같이 성인 남성에 맞춰 사이즈를 설정하였는데 키는 1.8m 가로세로 0.42X0.20m이고 할 수 있는 행동들과 착용가능한 무기 방패들은 다음과 같습니다.

적 캐릭터는 소형은 인간, 중형은 곰, 대형은 용을 생각해서 수치를 설정하였고 각각의 특징들은 보시는 거와 같습니다.

기존 소울라이크 류의 게임들은 죽은 후 마지막에 들른 화톳불에서 부활 후 지도 없이 다시 길을 찾아가야 되는 불편함 존재하는데 저희 게임은 다른 소울라이크 류 게임과 달리 이러한 불편한 점들을 제거하고 전투시스템에만 집중 가능하도록 만들 것입니다. 그리고 다른 시뮬레이터와 달리 직접 캐릭터를 조종하며 플레이 합니다.

개발 목표 및 개발 환경입니다.

이번 프로젝트를 통해 DirectX 12를 사용한 게임 제작 능력을 향상하는 것을 주요 목표로 하고 있습니다. 또한 멀티스레드를 이용한 서버를 구현하여 PVP 기능을 만들고 데이터베이스를 활용하여 프리셋 기능을 넣을 예정입니다. 추가로 Lua 스크립트를 사용하여 오브젝트의 동작을 세부적으로 조정 가능하도록 할 것입니다. Git을 활용하여 프로젝트를 관리하고 협업하는 능력을 향상시키는 것 또한 목표로 하고 있습니다.

개발 환경입니다. Windows 10 운영체제에서 Visual Studio 2022 통합 개발 환경을 사용하며, 개발 언어는 C++과 Lua, 그래픽 API는 DirectX 12를 사용하여 개발을 진행합니다. 3D 그래픽 툴로는 Unity 3D를 활용하며, GitHub로 프로젝트를 관리할 것입니다.

개인별 준비 및 개발 일정입니다.

개인별 준비 현황에서는 공통적으로 프로그래밍을 위해 C와 C++, STL을 수강하였고, 데이터베이스 구성을 위해 자료구조와 데이터베이스를 수강하였습니다. 그 외 각자 3D프로그래밍, 게임수학, 게임 인터페이스, 인공지능 등 프로젝트 개발에 필요한 과목을 다방면으로 수강하였습니다.

역할 분담 및 개발 일정입니다. 1월에는 전원이 리소스를 수집하며 그 외 각자 게임 프레임워크 및 서버 구성 작업을 진행합니다. 2월에는 수집한 리소스를 가지고 애니메이션을 제작하여 3월에는 앞서 제작한 애니메이션으로 행동 및 조작을 제작합니다. 또한 3월에 UI 구성을 시작하여 4월까지 UI 및 맵 구현을 완료합니다. 또한 이 시기에 오브젝트간 상호작용을 제작합니다. 이어서 5월까지 게임 로직 및 텍스쳐링, 파티클 이펙트, 그림자 및 조명 처리를 진행합니다. 여기까지 기본적인 게임 내용을 완성하고 5월 말부터는 적, 무기, 방패 등을 추가로 제작할 것입니다. 테스트 및 버그 수정은 게임 로직 제작이 시작되는 4월 말부터 시작하여 다함께 꾸준히 점검합니다.

--중간평가까지 할 부분 정리

적하나 플레이어 유아이 맵