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 개발, 개인별 준비 및 개발 일정순으로 발표하겠습니다.

트렌드 분석입니다.

‘엘든링’, ‘P의 거짓’ 과 같은 소울라이크 게임 대작들이 계속해서 출시되고 있고, 오픈월드 어드벤처 게임, 액션 게임과 같은 여러 장르의 게임에서 소울라이크 방식(패링)의 전투방식을 채용하고 있습니다.

기술적 측면에서는 최근 떠오르는 스팀덱과 같은 UMPC(Ultra-Mobile Personal Computer)의 컨트롤방식에 소울라이크는 최적화된 게임장르라고 보고 있습니다. 그 이유는 소울라이크 형식의 게임은 대부분 콘솔 게임으로 나오기 때문에 키보드로 하는 다른 게임들보다 조작이 더 편리합니다.

경제적 측면에서는 ‘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. 기존의 다른 소울라이크 게임들은 어떤 식으로 게임을 진행해야 할지 가이드라인도 없고 길 찾기도 어렵고 연습을 하기 위해선 죽으면 왔던 길을 반복해서 가야 하는 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.