



내가 소울라이크를 좋아하는 이유

20250725_오경준

INDEX

01. 기획의 출생 증명

2. 목적

3. 니즈분석

4. 원츠분석

5. 레퍼런스

06. 내가 소울라이크를 좋아하는
이유

7. 향후계획

01. 기획의 출생 증명

판노니아 대학 티보르 구즈비네츠 박사의 논문에 따르면 소울라이크 게임은 2009년 데몬즈 소울 이래로 빠르게 늘어나고 있다. 2012년 단 1종에 불과했던 소울라이크 신작은 2022년 235종, 2023년 277종으로 급등했다. 기존 다크 소울·엘든 링 등 대형 IP를 필두로 소울라이크 장르가 코어 게이머들에게 확고한 팬덤을 형성하는데 성공했고 스트리밍 콘텐츠·공략 커뮤니티가 활발해지면서, 다소 높은 난이도에도 불구하고 점진적으로 유저층이 확장되는 추세이다.

→ 많아지는 소울라이크 게임 속에서 살아남기 위해서는 어떤 시스템들이 요구되는지 확인할 필요가 있다.

출처 : <https://www.gameinsight.co.kr/news/articleView.html?idxno=33041>

02. 목적

대목적 : 사람들이 왜 소울라이크를 좋아하는 지 분석하고 게임리뷰 및 칼럼을 작성한다.

<개별 목적>

1. 소울라이크 게임을 통해 얻은 분석력, 문제 해결 능력, 끈기, 몰입도 등의 역량이 미래의 어떤 분야

(예: 게임 기획, 콘텐츠 분석, 사용자 경험 디자인 등)에 기여할 수 있는지를 암시한다.

2. 아이템 설명, 환경 디자인 등을 통해 유추되는 세계관의 매력을 설명하고, 이러한 방식이 플레이어에게 제공하는 특별한 경험을 강조한다.

03. 니즈 분석

<사람들이 소울라이크를 왜 좋아할까?>

1. 높은 난이도 극복을 통한 성취감

- 소울라이크 게임들은 실패를 전제로 한 전투를 내세울 만큼 난이도가 높다. 플레이어는 여러 번 죽고 재도전하는 과정을 거치며, 한 단계씩 극복해나갔을 때 강렬한 성취감과 자부심을 얻는다.

2. 실패를 통해 학습하는 구조

- 전투 시스템, 보스 패턴, 스탯 빌드 등 게임 내 다양한 요소를 반복 학습하고 익히면서, 실패조차 곧 실력 상승으로 이어진다는 감각을 유저에게 전달한다.
- 죽음 → 학습 → 도전 → 성장이라는 명확한 플레이 사이클을 통해, 클리어에 성공했을 때 단순한 승리 그 이상의 내가 성장해서 해냈다는 자기효능감을 느끼게 한다.

3. 성장 요소를 통한 유연한 선택지

- 다양한 무기와 방어구, 스킬 트리, 능력치 투자 방식 등의 성장 요소들을 제공하여, 자신만의 빌드를 찾는 재미를 준다.
- 어려운 전투를 어떻게 해석하고, 어떤 방법으로 공략하느냐가 플레이어마다 달라질 수 있어, 내가 만든 빌드로 보스를 격파했다는 뿌듯함을 느끼게 된다.

→ 소울라이크 유저들은 일상 생활에서 충족하기 어려운 성취감, 전능감 등을 게임에서 채우고자 한다. 소울라이크 장르는 높은 난이도를 극복하는 성취감과 스스로 강해졌다는 자기효능감, 전능감을 동시에 충족시키는 데 강점이 있다.

04. 원츠 분석

- **메인 타겟 : 소울라이크, 하드코어 난이도에 익숙하며 반복되는 도전과 극복을 선호하는 20~30대 코어 게이머**
 - 무엇을 원하는가?
 - **패턴 학습 & 극복의 쾌감**: 실패를 거듭해 보스나 적 패턴을 익히고, 공략 성공 시 내 손으로 해냈다는 강렬한 성취감
 - **정교한 전투 시스템**: 단순하게 스펙으로 밀어붙이는 것이 아니라, 정교한 패턴 분석과 정확한 타이밍이 승패를 가르는 설계를 원함
 - **자신만의 스타일로 플레이**: 여러 빌드 중 성능 중점적이 아닌 독특한 빌드로 플레이하고 보스를 잡아 남들과 다름을 즐기며 우월감을 느끼길 원함.
- **서브 타겟 : 소울라이크 인기에 유입된 하드코어 난이도에 익숙하지 않지만 RPG 게임을 좋아하는 20 ~ 40대 게이머**
 - 무엇을 원하는가?
 - **성장과 보상의 재미**: 레벨업·장비·스킬 트리 등 RPG적 재미를 통해 점진적인 강해짐을 느끼고 싶어함
 - **유연한 난이도 극복**: 처음부터 극도로 높은 진입장벽을 겪기보다는, 적당한 보정 장치와 체계적인 가이드가 있길 원함
 - **다양한 플레이 스타일**: 개인 성향에 맞춰 빌드·플레이 방식을 바꿀 수 있고, 어설픈 컨트롤이어도 성장 시스템으로 어느 정도는 커버 가능하길 원함

05. 레퍼런스 - 소울 라이크 RPG



엘든
링

총 23M 이상 다운로드
(~2024)
\$1.38B~ 총 글로벌 매출 액
(~2024)



검은신화:오공

스팀 평점 94% 매우
긍정적
\$8M~ 총 글로벌 매출 액
(2016~2024)



P의거짓

스팀 평점 94% 매우
긍정적
\$8M~ 총 글로벌 매출 액
(2016~2024)

공통점:액션 어드벤처 장르/ 글로벌 서비스

현상 분석 - 성공한 게임



<엘든링>


엘든링은 오픈 월드 탐험과 고난이도 전투를 중심으로 한 도전과 성공에 따르는 희열감, 도전의 목적이 되거나 도전을 쉽게 만들어주는 자유로운 성장이란 두 축을 정교하게 맞춰 성공한 게임이다. 플레이어는 방대한 세계를 자유롭게 탐험하며 다양한 자원과 장비를 수집하고, 이를 기반으로 자신만의 빌드를 구성하여 점진적인 성장을 경험한다. 이를 바탕으로 패턴 학습이 요구되는 어려운 전투를 반복적으로 극복함으로써 강한 성취감을 얻게 된다.

→ RPG의 자유도와 성장을 소울라이크 특유의 어려운 전투 시스템과 잘 연결하여, 매니아 유저에게는 깊은 몰입감을, 일반 RPG 팬에게는 성장의 즐거움을 동시에 제공했다. 다양한 보스 설계, 유기적인 전투 시스템, 풍부한 커스터마이징 요소는 엘든링의 성공 요소로 자리잡았다.

[여러 RPG적 요소를 추가한 엘든링은 스팀에서만
1900만장 이상을 파는 등 소울라이크 역대 최고의 성공을 이뤘다.]

현상 분석 - 성공한 게임

<엘든링의 성공 이유>

 추천

지난 2주간 0.0시간 / 기록상 400.0시간 (평가 당시 395.6시간)

★

게시 일시: 2025년 3월 2일 오전 4시 27분


여러분들은 게임에서 무엇을 찾으시나요? 왜 게임을 하십니까? 재미, 감동 그런 당연한거 말고요
숨막힐듯이 어려운 보스에 익숙해지며 승리했을때의 성취감을 원하십니까?

아름답게 그려진 세상을 돌아다니며 일상에서 벗어난 자유를 만끽하시나요?

매력적인 캐릭터들과 뛰어난 멋진 서사들, 그것들을 아우르는 웅장한 이야기를 보고싶나요?

세상에 하나밖에 없는 내 캐릭터를 위해 여러 무기와 장비를 갖추며 탐험하길 원하십니까?

한가지만을 원하는 소박한 사람일수도, 모든걸 원하는 욕심쟁이여도 만족하실겁니다.
고민하지 말고 즐겨보세요

 추천

지난 2주간 0.0시간 / 기록상 28.0시간 (평가 당시 10.9시간)

★

게시 일시: 2024년 4월 26일 오전 12시 36분

처음엔 재밌나 안 재밌나 긴가민가 했는데 무기와 갑옷 등 아이템을 모으는 요소가 매우 맛있고 보스를 잡았을 때의 그 짜릿함은 잊을 수 없습니다. 더 즐겨야겠네요 너무 재밌어요,, 군대 가기 싫어요...

- 처음부터 성장의 폭을 제시하는 태생 시스템

엘든링은 게임 시작 시 플레이어가 태생을 선택하게 함으로써, 초반부터 캐릭터 성장의 방향성과 빌드 구상을 가능하게 만든다. 이는 플레이어가 단순히 전투에 적응하는 것을 넘어서, 성장의 방향성을 선택할 수 있도록 제공함으로써 몰입감을 높인다. 직관적인 정보 제시와 초반 전투 스타일에 직접적인 영향을 주는 구조로, **RPG적 경험의 시작점** 역할을 한다.

- 전회 & 마법 시스템

엘든링은 다양한 전회와 마법/기적 시스템을 통해, 플레이어가 전투 상황에 맞춰 다양한 형태의 전투 행동을 지원한다. 이는 단순히 강한 공격을 넘어서, 타이밍, **FP**와 같은 자원 운용까지 포함한 전략적 선택의 폭을 넓히며, 전투 자체가 스타일리쉬하고 개성 있는 연출로 이어지게 만든다. 전회와 마법은 빌드 다양성을 실질적으로 지탱하며, 플레이어가 자신의 전투 방식을 연출하는 시스템으로 작동한다

- 도전의 목적이 되는 다양한 보상들

엘든링은 전투, 탐험, 수집, 보스 격파 등 플레이 전반에 걸쳐 유의미한 보상을 제공하도록 설계함으로써 유저의 도전 욕구를 지속적으로 자극한다. 희귀 장비, 유니크 무기, 강화 재료, 스토리 해금 등 각종 보상은 단순한 성장 수단이 아니라, 게임 플레이의 명확한 동기와 목적이 된다. 특히 숨겨진 보스나 고난이도 구역에서의 보상은 힘든 만큼 돌아오는 가치라는 하이 리스크-하이 리턴 구조를 완성시킨다.

배경 분석

필터

소울라이크

1637개 일치

태그 또는 옵션 검색

최상위 장르

어드벤처1108

RPG823

캐주얼163

시뮬레이션68

전략51

펼치기

장르

>

하위 장르

소울라이크1637

액 앤 슬래시551

탐험473

메트로베니아341

2D 플랫폼258

칭스크롤214

던전 크롤러182

로그라이트173

3D 플랫폼126

정밀 플랫폼91

스펙터를 파이터91

탄막 슈팅83

3인칭 슈팅69

1인칭 슈팅67

퍼즐 플랫폼56

숫셈업41

로그바니아40

미스터리 던전38

자신이 선택하는 모험35

CRPG34

탑다운 슈팅32

아레나 슈팅24

러너22

몰입형 시뮬레이션22

컬렉터본20

THE FIRST BERSERKER
KHAZAN

퍼스트 버서커: 카잔

소울라이크 고난이도 액 앤 슬래시 액션 RPG 액션 어드벤처

2025년 3월 28일

매우 긍정적 사용자 평가 8,149개

₩ 64,800

ELDEN RING

ELDEN RING

소울라이크 오픈 월드 다크 판타지 RPG 고난이도

2022년 2월 25일

매우 긍정적 사용자 평가 757,354개

₩ 64,800

BLACK MYTH
WUKONG

검은 신화: 오공

신화 액션 RPG 액션 소울라이크 RPG

2024년 8월 20일

압도적으로 긍정적 사용자 평가 829,204개

₩ 64,800

AI LIMIT

AI LIMIT

소울라이크 어주인공 애니메이션 액션 RPG 포스트아포칼립스

2025년 3월 27일

매우 긍정적 사용자 평가 9,244개

₩ 42,500

DEAD CELLS

Dead Cells

어드벤처 액션 로그라이크 픽셀 그래픽 메트로베니아 로그라이크

2018년 8월 7일

압도적으로 긍정적 사용자 평가 141,704개

-50% ₩ 25,800 ₩ 12,900

NIOH 2

Nioh 2 – The Complete Edition

RPG 액션 소울라이크 캐릭터 커스터마이징 고난이도

2021년 2월 5일

매우 긍정적 사용자 평가 30,305개

-50% ₩ 54,800 ₩ 27,400

ELDEN RING SHADOW OF EDRIFT

ELDEN RING - 황금 나무의 그림자

액션 RPG 소울라이크 고난이도 판타지

2024년 6월 21일

대체로 긍정적 사용자 평가 80,332개

₩ 49,800

WINDBLOWN

Windblown

액션 로그라이크 액션 액 앤 슬래시 인디 로그라이크

2024년 10월 25일

매우 긍정적 사용자 평가 7,092개

-20% ₩ 27,800 ₩ 21,600

ELDEN RING NIGHTREIGN

ELDEN RING 밤의 통치자

온라인 협동 소울라이크 싱글 플레이어 멀티플레이어 로그라이크

2025년 5월 30일

예약 구매 ₩ 49,800

갯 오브 워 코리 발록 디렉터, 더 위쳐3: 와일드헌트 데미안 모니어 게임 디자이너 모두 전투 시스템 개발 과정에서 소울라이크 게임으로부터 영감을 얻었다고 밝힌 바 있다. 갯 오브 워의 경우 액앤슬래시 스타일이었던 전투를 북유럽 사가부터 3인칭 솔더뷰 시점으로 전환해 높은 몰입도와 마니아 유저들의 호평을 받았다.

출처 : 게임인사이트(<https://www.gameinsight.co.kr>)

2023년 들어서도 신작이 200종 이상 쏟아지고 있고 , 뚜렷한 개성과 시스템적 완성도를 갖춘 타이틀만이 시장에서 경쟁력을 확보할 수 있다.

→ 즉, 단순히 ‘어렵기만 한’ 소울라이크는 살아남기 힘들며, 성장 시스템, 빌드의 다양성, 개성 있는 전투 설계와 같은 전투와 성장 관련 시스템이 필수 요소로 요구된다.

스팀 소울라이크 게임 현황

06. 내가 소울라이크를 좋아하는 이유



<https://velog.io/@oki26701/%EB%82%B4%EA%B0%80-%EC%86%8C%EC%9A%B8%EB%9D%BC%EC%9D%B4%ED%81%AC%EB%A5%BC-%EC%A2%8B%EC%95%84%ED%95%98%EB%8A%94-%EC%9D%B4%EC%9C%A0>

07. 향후 계획

- 소울라이크 장르는 계속 진화하고 있다. 《엘든 링》 이후로 수많은 개발사들이 자신들만의 색깔을 입힌 소울라이크 작품을 선보이고 있으며, 그 흐름은 앞으로도 멈추지 않을 것이다. 나 역시 이 변화와 도전을 지켜보는 데 그치지 않고, **더 많은 작품을 직접 플레이하고 분석하며, 그 경험을 글로 남길 계획이다.**

단순한 공략이 아니라, **게임 디자인 철학과 플레이 경험, 그리고 서사가 주는 의미를** 중심으로 깊이 있는 리뷰를 작성하고 싶다. 이를 통해, 단순히 즐기는 플레이어를 넘어, **소울라이크를 이해하고 해석하는 전문적인 시각**을 쌓아가려 한다.

감사합니다

