

Soul Dive

내면 세계를 여행하며 진정한 “자신”을 탐구하고 힐링하는
스테이지 형식 3D 오토 글라이딩 게임 콘텐츠



Contents

I

문제 인식

II

솔루션

III

콘텐츠 소개

IV

세부 시나리오

V

전략 계획

VI

팀 소개

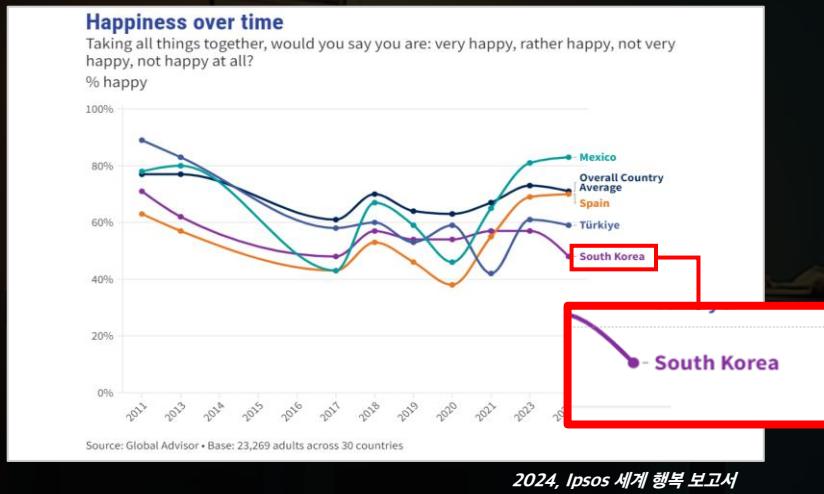
VII

추진 계획

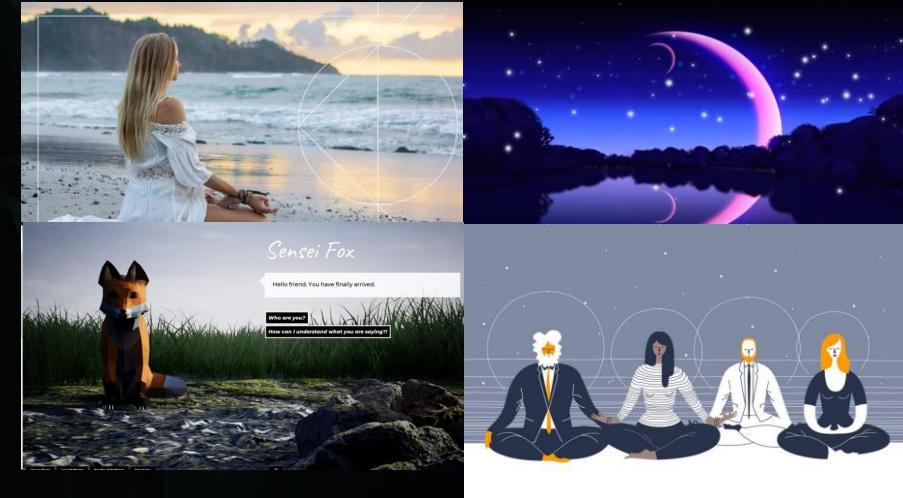
I. 문제 인식

❖ 왜 우리에게 내면을 탐험하는 게임이 필요한가?

정신적 행복 지수가 현저히 낮은 한국인



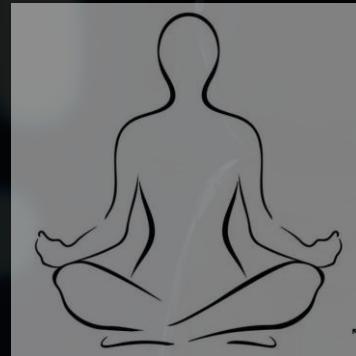
정적인 “명상”만을 다루는 콘텐츠로 명상에 대한 흥미↓



“명상” 을 흥미롭게 접할 수 있는 가능성 게임 콘텐츠

❖ 명상 in the SoulDive

일반적인 명상에 대한 오해



자세, 생각 비우기, 고요함

SoulDive 콘텐츠 내에서의 명상



내면의 해답을 찾는 과정

자각(Why)을 통해 심리적 고통에서 자유로워지기

II. 솔루션

- ❖ 명상의 과정을 게임과 스토리텔링으로 재구성하여 흥미 있게 경험.

명상 = '나를 바라보는 훈련'



정신적 고통을 받는 캐릭터 / 인생과 닮아 있는 자동 진행 장르



생각·감정·관념을 관찰하고 직면하기
'유영하며 경험하고 이해하는 구조'

내면 세계 여정을 떠나는 캐릭터 - 삶에서 겪는 힘든 상황을 통한
공감과 위로 / 명상에 대한 동기부여

SoulDive Demo.ver

START

III. 콘텐츠 소개



“현실과 내면 세계를 오고가며 마음의 긍정적 변화를 보여주는 감성 스토리텔링 게임”

“SoulDive”



Genre



Form



Structure

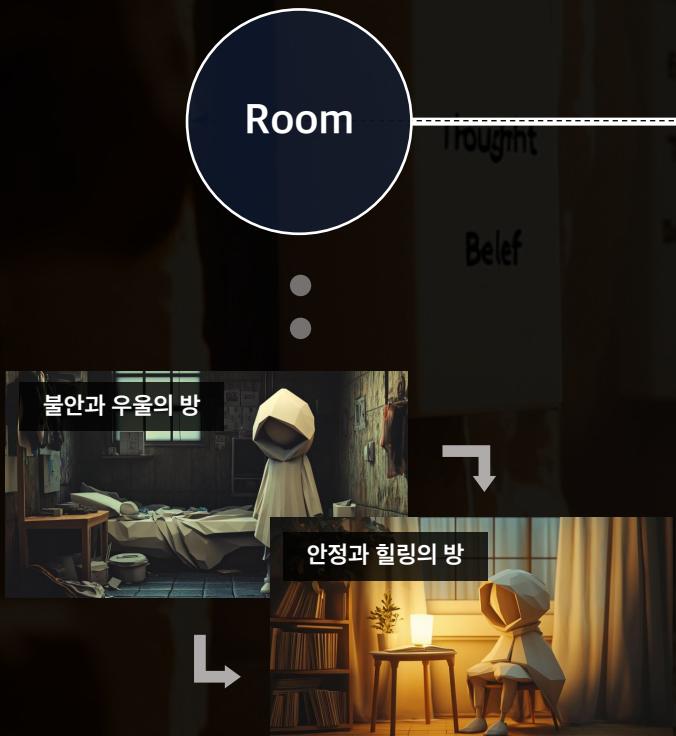
Target

Emotion



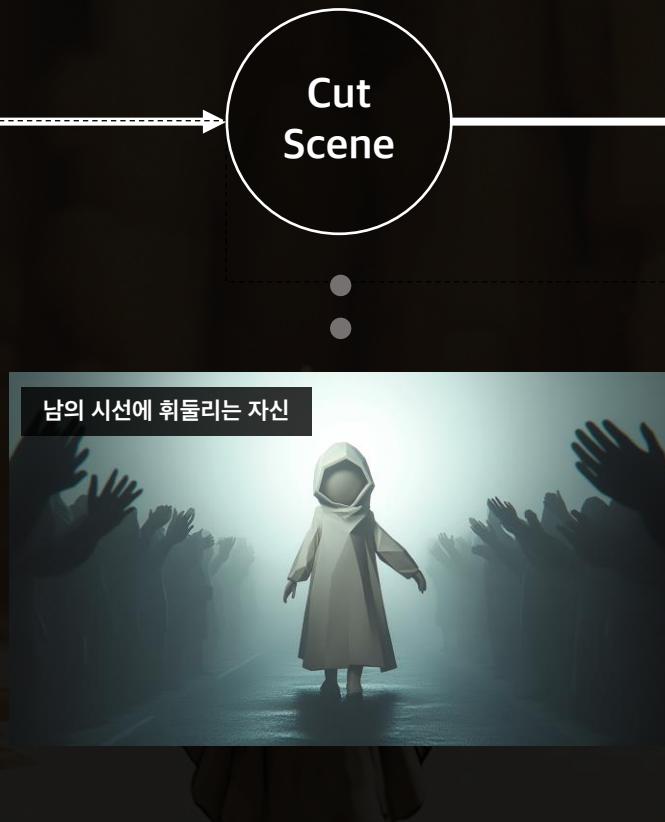
- ✓ 스토리텔링을 통한 힐링 게임을 선호하는 유저
- ✓ 번아웃과 공허감을 느끼는 30대 직장인
- ✓ 콘텐츠를 통해 나에 대해 더 잘 알고 싶은 사람

마음의 상태를 보여주는 “Room”



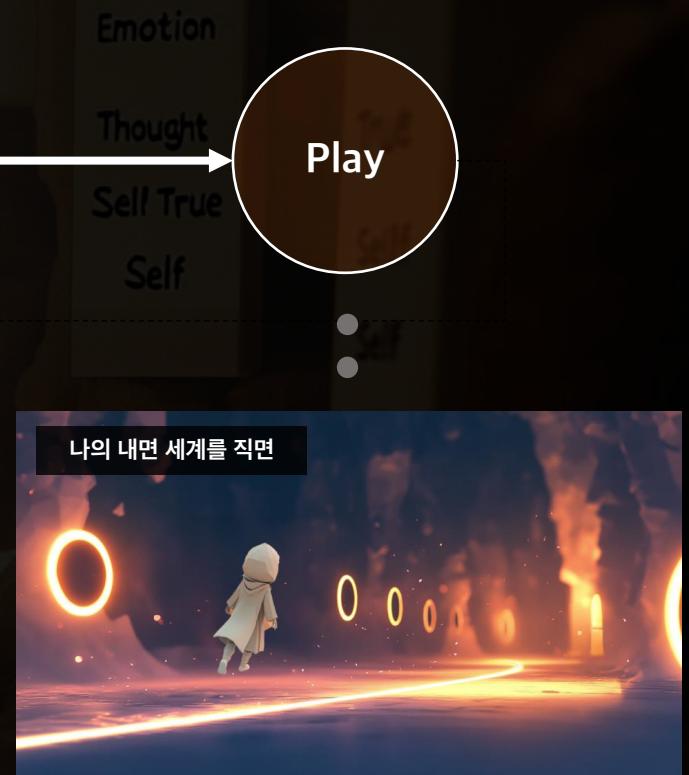
캐릭터의 마음의 상태를
은유적으로 알 수 있는 요소로 활용

서사를 보여주는 “Scene”



캐릭터 서사를 컷신 형태의 영상으로
시나리오 내용과 플레이의 개연성을 제공

탐구의 과정을 보여주는 “Play”



인생을 멈출 수 없는 글라이드로 표현하여
자신을 탐구하는 과정을 플레이하며 경험

IV. 세부 시나리오 / 스토리텔링 구조 / 유저 경험 / 시스템

플레이를 진행할 수록 어둠(정신적 고통)에서 빛(자아 발견)으로 개선되어지는 경험

Start



암울한 방



힘들었던 일상들

Thought
암울한 배경

Belief

Sell True

Thought
개선되는 배경



⋮

⋮

⋮

⋮

⋮

⋮

⋮

R1 → S1 → P1 → R2 → S2 → P2

S1 → P1

R2 → S2

P1 → P2

첫 내면 세계 탐험

밝고 정리된 방

발전된 자아 탐구

두 번째 내면 세계 탐험

End

* 프로젝트 완성 목표

몰입 경험 의도 흐름

몰입

캐릭터 대사와 상황에 따른 공감

게임플레이 학습

새로운 연출과 플레이 변화의 재미

깊어지는 스토리 이입

캐릭터에 대한 공감

상호작용 호기심

컨셉 적용

공간의 긍정적 변화를 통한 성취감

다음 진행에 대한 호기심

Play

로비에서의 상호작용

시작 스토리 전개

첫 게임플레이

변화한 로비 공간의 상호작용

다음 스토리 전개

두 번째 게임 플레이

S 시나리오 컷신 [Scene]

R 주인공 방[Room]

P 내면 세계 [Playing]

A. Interface



B. Key Setting



이동

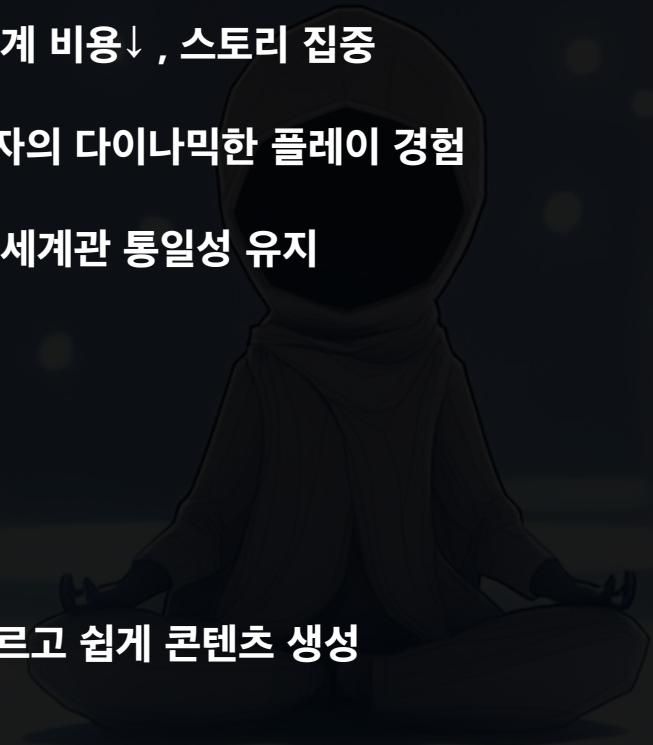
상호작용

V. 전략 계획 / 개발 계획 / 시장 전략

❖ 구현 계획

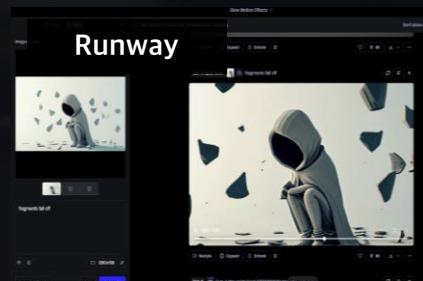
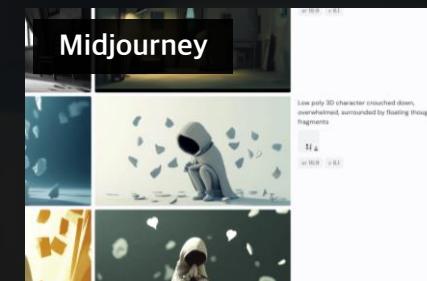
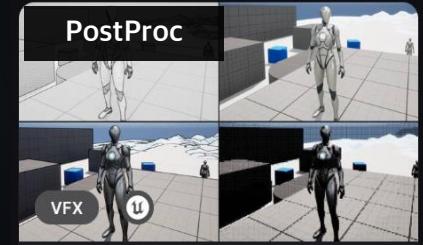
▪ 플레이 시스템 구현

- 선형적 이동 방식 = 맵 설계 비용↓ , 스토리 집중
- 다양한 시점 전환 = 사용자의 다이나믹한 플레이 경험
- 화면의 후보정 = 게임 내 세계관 통일성 유지



▪ 아트 디자인 구현

- 생성형 Ai를 활용하여 빠르고 쉽게 콘텐츠 생성



❖ 타겟 콘텐츠 경쟁 시장 분석

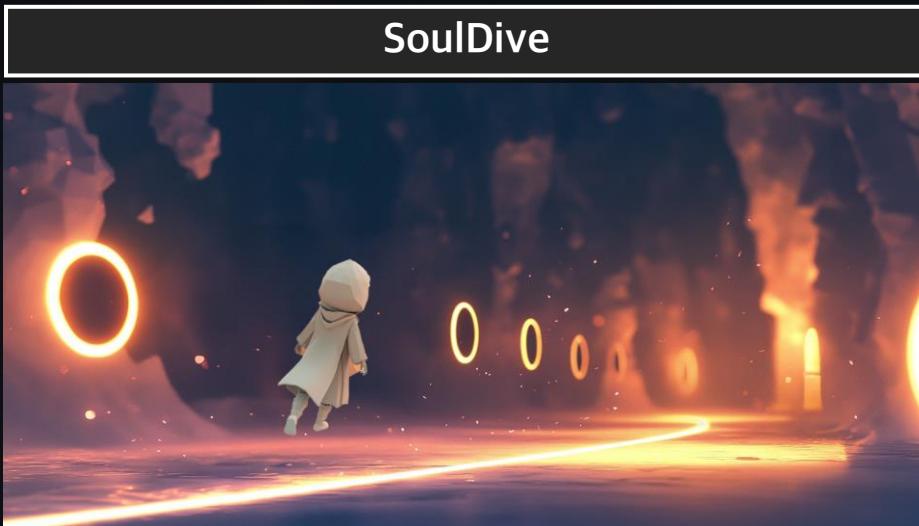


항목	내용
가격	\$14.99
플레이타임	2~3시간
컨셉	거대 차량을 타고 황폐한 세계를 홀로 여행하며 희망을 찾는 게임
시스템	차량 관리, 환경 퍼즐 해결
매출	1316만 달러 / 194억
판매량	50만~100만

항목	내용
가격	\$7.99
플레이타임	1.5~2시간
컨셉	작은 섬을 탐험하며 정상에 오르는 힐링 어드벤처 게임
시스템	자유 탐험, 깃털 수집과 등반
매출	335만 달러 / 49억원
판매량	20만~50만

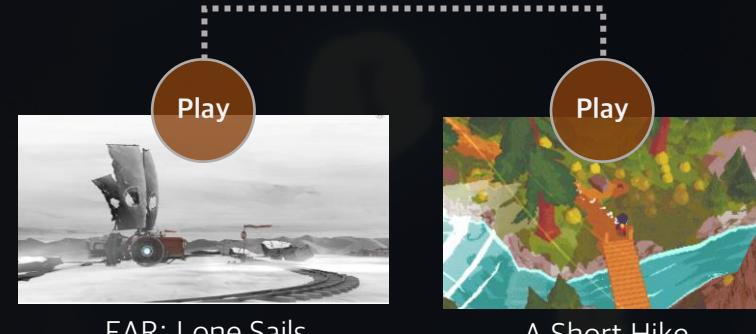
❖ 가격 책정 및 목표

SoulDive

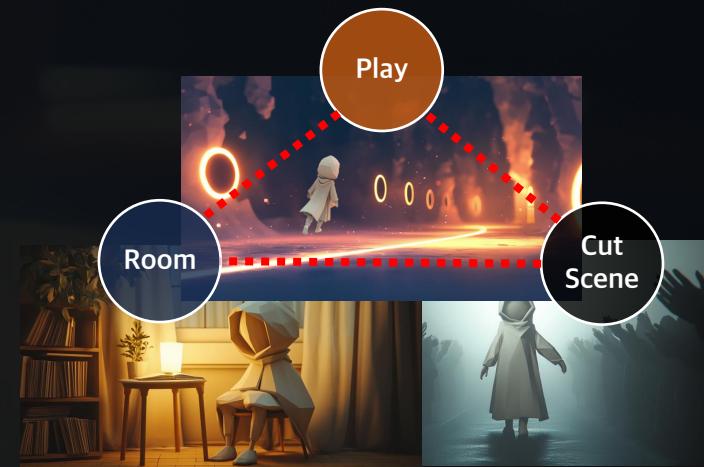


항목	내용
가격 / 목표	6.99\$ / 경쟁 게임 판매량의 50%
플레이타임	1.5~2시간
컨셉	내면 세계를 글라이딩하며 마음의 고통에서 치유하는 게임
시스템	자동 글라이딩, 감정 아이템 수집

단순 이동 시스템에 의한 모험 콘텐츠



모험과 공간 변화의 순환으로 폭넓은 스토리텔링 경험!



VI. 신탐크루 팀 소개



강병민

리더 / 메인 기획자 / 개발 담당

✓ **게임 프로젝트 6회 리딩 및 완성 경험**

- 전체 게임 기획의 방향성과 구조 설정
- 시스템 설계 및 개발, Unreal Engine 구현
- 일정 및 프로젝트 전반 총괄

이수진

콘텐츠 디자이너 / 시나리오 기획 / 비주얼 담당

✓ **영상 지도자 13년 / 패션 디자인 프로모션 운영**

- 컷신 연출 및 내러티브 디자인
- 영상 메시지 및 철학적 서사 구성
- 아트워크 및 로우폴리 감성 비주얼 디자인

VI. 신탐크루 팀 소개

- ◆ (명상에 대한 이해) 운영중인 명상 모임에 함께 참여하여 체험
- (게임에 대한 이해도 높이기) 리듬, 인디 게임 체험



VII. 추진 계획 / 체계 / 로드맵 / 예산

❖ 프로젝트 관리 계획

- 팀 정책은 Notion, 스프린트 개발 기간 예측&추산을 위한 Jira 툴을 활용하여 작업 시간을 기록.

Notion

III. 프로젝트 정책

- 프로젝트 정책 의도

프로젝트 협업 시 다양한 리소스들을 효율적으로 관리하고 불필요한 시간과 노력을 최소화하기 위함.

- 네이밍규칙

네이밍 규칙이란?

파일의 이름을 분류 체계로 나누어 다양한 리소스를 쉽게 찾을 수 있도록 정의한 것.

분류 안에서의 띄어쓰기는 대문자, 분류의 구분은 _로(스네이크 표기법) 표기

	대대분류	대분류	중분류	소분류	넘버링
내용	개발 타입	리소스 기능역할	리소스 이름	리소스 세부	넘버(000)
예시	ABP BP Mesh Skeletal Mesh Cue	Animation Sound Model Rig Texture UI	Soul AttackSound	Idle BackGroundMu sic Walk JumpButton GunFire	001 002 003 004

Jira

신탐크루 ...

요약 타임라인 백로그 보드 캘린더 목록 양식 목표 이슈 </>

백로그 검색 SN +2 에픽 유형

프로토타입(데모제작) 31 3월 – 9 4월 (14개의 이슈)

2차 내부 발표 시 데모 게임플레이와 이를 덧붙이는 발표 PPT 1차 완성

SUAL-3 PPT 수정 및 보완

발표준비

SUAL-8 [Lobby]상호작용

캐릭터

SUAL-14 로비 내 스토리를 알 수 있는 오브젝트 기능 구현

로비

SUAL-1 Comfi Ui 공부

커신

SUAL-2 도입부 혹은 중반 컷신 영상

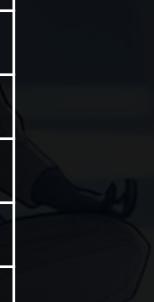
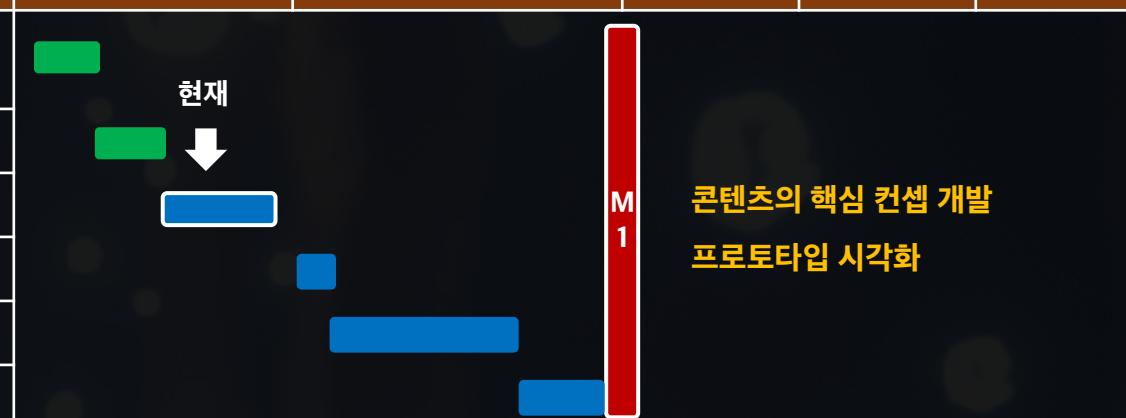
컷신

SUAL-4 캐릭터 자동 이동 기능

캐릭터

VII. 추진 계획 / 체계 / 로드맵 / 예산

기간	주요 업무	세부 내용	4월	5월	6월	7월	8월	담당
4월	기획 고도화	전체 시나리오 정리, 컷신 플로우 구성						이수진
	시스템 설계	게임 플레이 구조, 내면 맵 로직 설계						강병민
	프로토타입 제작	글라이드 이동 구현, 감정 맵 1차 테스트						강병민
5월	컷신 초안 제작	도입부 컷신 콘티화, 컷별 내레이션 구성						이수진
	핵심 시스템 구현	맵 간 이동, 포털 구조 개발, 보상 시스템 구현						강병민
	컷신 비주얼 제작	생성형 AI를 통한 컷 연출						이수진
6월	시네마틱 연출	컷신 시퀀서/이펙트 구현, 조명+사운드 연동						공동
	맵 확장	생각, 관념, 자아, 진아 내면 세계 공간 구현						공동
7월	명상 메시지 작성	Why/What 대사 작성, 진심 메시지 구성						강병민
	내부 테스트	튜토리얼/보상 루프 점검, 피드백 정리						이수진
	연출 업그레이드	감정별 분위기/맵 변화 연출 강화						공동
	안정화	버그 수정, 난이도 조절, 데이터 최적화						공동
8월 ~22일	로고/타이틀 영상	SoulDive 아이덴티티 영상 제작						이수진
	발표 준비	발표 PPT 정리, 트레일러 컷 편집						공동
	데모 시연 구성	플레이 시나리오 설정, 시연용 빌드 구성						공동
	리허설	발표 리허설, Q&A 예상 정리						공동



VII. 추진 계획 / 체계 / 로드맵 / 예산

❖ 프로젝트 지원금 사용 계획

※ 옷을 따로 제작하여 환경에 따라

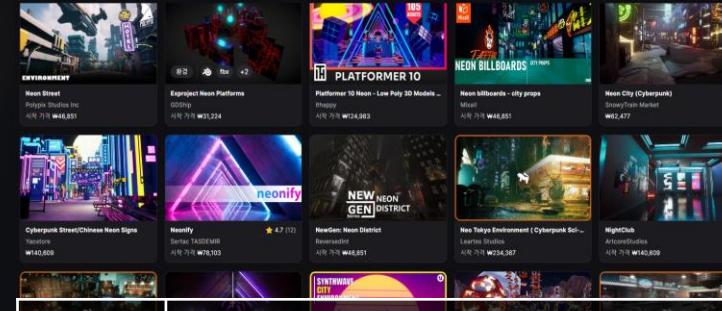
역동적으로 표현하도록 제작

캐릭터 / 외주



예상 가격	항목
250만원	모델링 / 리깅 / 애니메이션

배경 / Asset



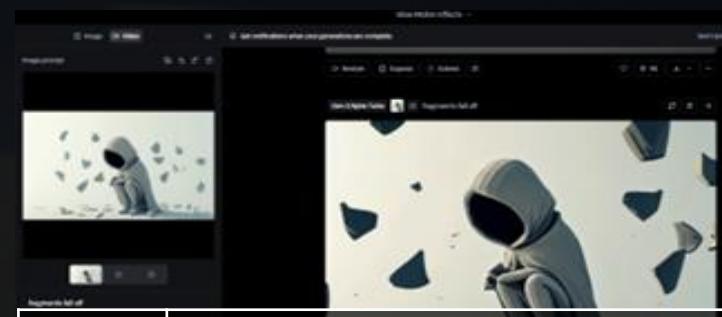
예상 가격	항목
150만원	테마별 환경 에셋 / 화면 후보정 에셋

음악 / 외주

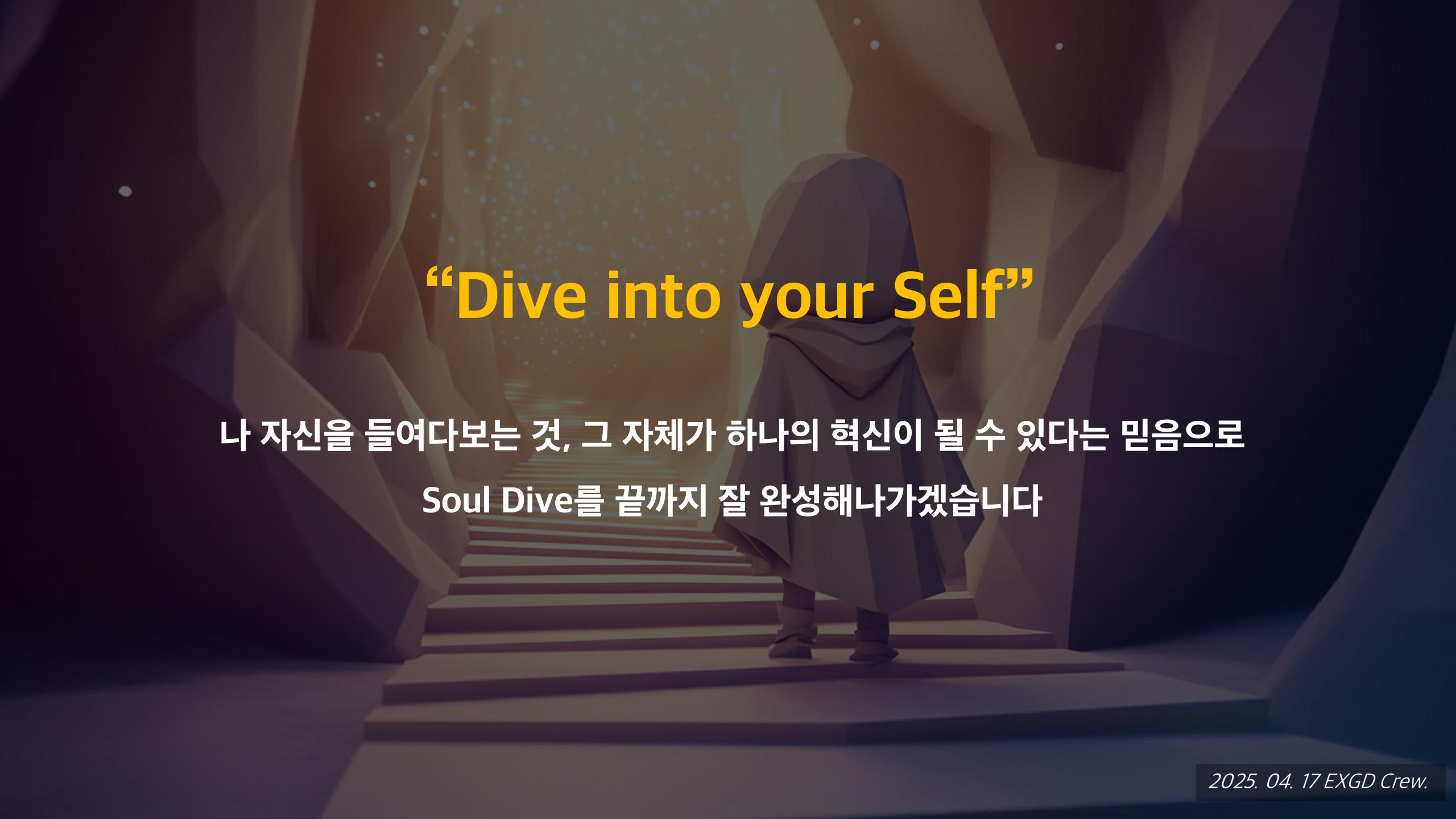


예상 가격	항목
50만원	배경 음악 / 효과음

생성형 AI / 구독



예상 가격	항목
20만원	이미지 / 영상 / 3D 모델

A dark, atmospheric background featuring a person in a long, dark hooded cloak walking away from the viewer up a set of stone stairs. The scene is set in a large, dimly lit hall with high ceilings and walls made of large stones. The lighting is dramatic, coming from the side and behind, creating strong shadows and highlights on the person's back and the steps.

“Dive into your Self”

나 자신을 들여다보는 것, 그 자체가 하나의 혁신이 될 수 있다는 믿음으로
Soul Dive를 끝까지 잘 완성해나가겠습니다