



팀원 모집 계획서

목차

- 모집 인원
- 팀 소개
- 게임 소개
- 마일스톤
- 모집 인원 상세 설명

모집 인원

기획 2명, 아트 1명, 프로그래밍 1명을 모집합니다

팀 소개: 팀원



팀장/디렉터: 이정안

“날아가는 새는 뒤를 돌아보지 않는다. (열심히 하겠습니다.)”



프로그래밍/PM: 정우연

“꿈은 크게 갖는 거 맞죠? 제 꿈은 이 게임 팔아서 300억 벌기”



아트: 서민지

“같이 메이플스토리 하실 분 ? (유니온 9천 제네시스 무기 해방 중)”



사운드: 송기화

“사운드 내 밑으로 차렷”

팀 소개: 목표

목표는 출시

출시까지는 무조건 달려갑니다. 초반 6개월을 이룰 위한 프로세스 작업을 진행하였습니다.

함께 성장하는 문화

개개인의 성장을 우선시하며 피드백을 통해 성장을 위해 노력합니다.

주기적인 친목 활동

솔직하기 위해선 친해질 필요가 있다.

팀 소개: 작업 방식

회의 방식

주 1회 비대면 디스코드 회의

친목 활동

월 1회 친목 활동

비동기식 협업

깃허브를 통해서 작업시간에 코멘트 확인 가능

솔직한 피드백 문화 구축

구축된 협업 프로세스 내에서 솔직한 문화 구축

애자일 프로세스로 진행

1 대 1 미팅, Board로 진행 상황 공유, 마일스톤 설정 등

문서화

모든 내용은 문서를 통해 기록

게임 소개: 개요

이름

GameOver

장르

장르 불문

플랫폼

PC 등

개발

Unity

협업 툴

Github, Google Drive, Discord



잊혀진 게임이 하늘에서 떨어지는 마을이 있다.

어느 날, 한 사람이 뚝 떨어졌다.

게임 소개: 스토리

마을의 리소스 수집 구역에 홀로 떨어진 ‘라플리’..
이를 발견한 주민들은 게임만 떨어지던 하늘에서 사람이 떨어진 것을 보고 의아해 한다.
라플리가 게임인지 사람인지에 대한 논쟁을 하던 도중 라플리가 일어난다.
마을 주민들은 마을에 떨어진 게임은 모두 마을 소유임을 주장한다.

자유로워지기 위해 게임 리소스를 수집하게 된다.
그러던 도중 망가진 리소스(UI)로 문제를 해결하고, 잊혀진 게임에 접속하여 리소스를 가져오는 능력을 발휘하게 된다.

라플리는 이런 능력을 사용하여 마을의 크고 작은 사건들을 해결하게 되는데..

- 마을의 주민들은 오로지 하늘에서 떨어지는 게임을 가지고 자급자족합니다. 그들의 재화이자 자원인 게임이 이 세계관의 핵심입니다.
- 라플리는 과연 사람일까요? 게임일까요? 라플리는 현재 플레이 중인 당신에 의해서 기억되고 있습니다.
- 주민들은 현재 라플리가 마을의 문제를 해결할 수 있는 열쇠라고 생각합니다.
- 잊혀진 게임들이 오는 마을 즉, 게임의 무덤들의 대부분의 게임은 유명 게임들의 모작, 이미테이션 게임입니다.
- 게임은 시간이 지남에 따라 다양한 형태로 분해됩니다.

게임 소개: 키워드

‘잊혀진 게임이 오는 마을’, ‘다양한 UI와 시스템의 결합’, ‘다른 게임으로 접속’

- 잊혀진 게임이 오는 마을

- 사람들에게서 잊혀진 게임이 하늘의 구멍에서 떨어진다. 이 마을로 온 게임은 대부분 잊혀진 게임들로 떨어졌을 당시엔 색과 형태를 가지고 있지만, 시간이 지남에 따라 색을 잃어가고 분해되어 가는 것을 볼 수 있다.

- 다양한 UI와 시스템의 결합

- 이질적인 UI와 메인 장르 결합을 통해 퍼즐을 풀어간다.

- 다른 게임으로 접속

- 플레이어의 특별한 능력으로 이미 잊혀진 게임 속 세상에 들어가 게임을 플레이 한다. 플레이어는 해당 게임 속 세상의 리소스를 가지고 나올 수 있는 능력이 있다.

게임 소개: 특징

게임 장르의 변화

한 가지 장르에 종속된 형태가 아닌 각 챕터별로 다양한 장르를 옮겨가며 순차적으로 게임이 진행 달라지는 장르에 따라 마을의 다양한 해석이 가능해진다.

각 장르의 특징적인 점을 살려서 게임에 자연스럽게 녹여낸다.

Ex (탐류 -> 비주얼 노벨 -> Text -> 3D 1인칭)

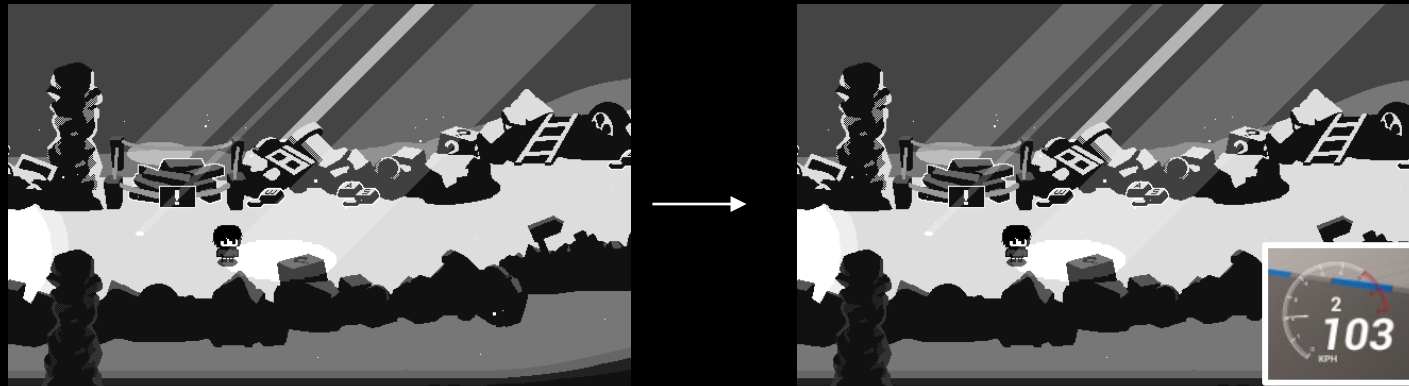
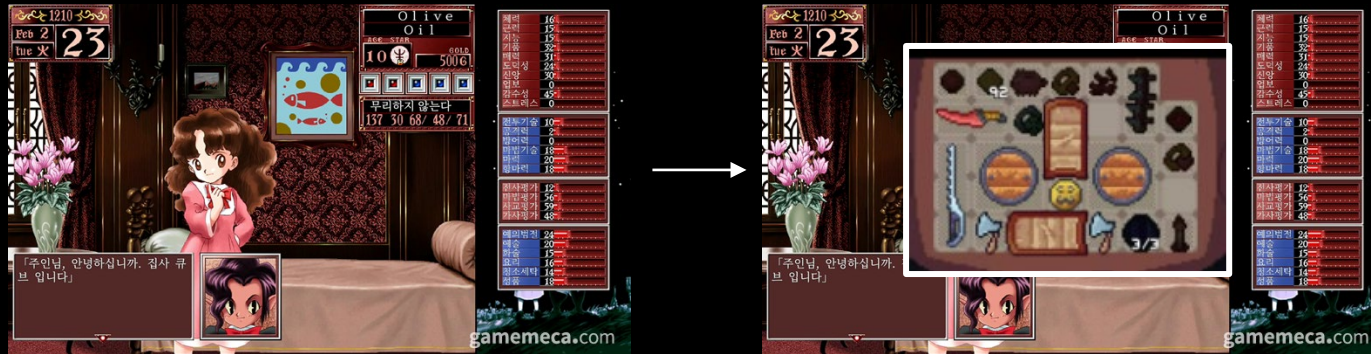


게임 소개: 특징

UI를 통한 퍼즐 풀이

다른 게임의 시스템을 가져와 퍼즐을 풀이

- 비주얼노벨 장르의 게임에서 RPG게임의 인벤토리를 사용해 칸 채우기 퍼즐
- 비주얼노벨의 스테이터스 UI를 활용한 NPC 호감도 기믹
- 다른 게임의 번역 팩을 적용해 NPC와 대화



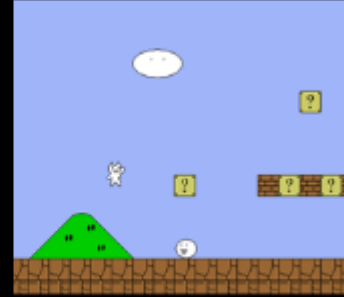
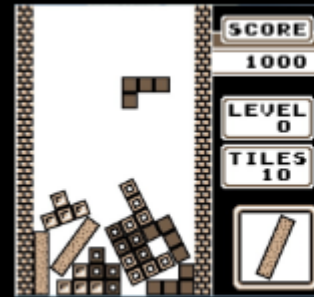
게임 소개: 특징

이미테이션 게임의 플레이

라플리의 특별한 능력으로 해당 게임에 접속하여 리소스를 얻을 수 있다.

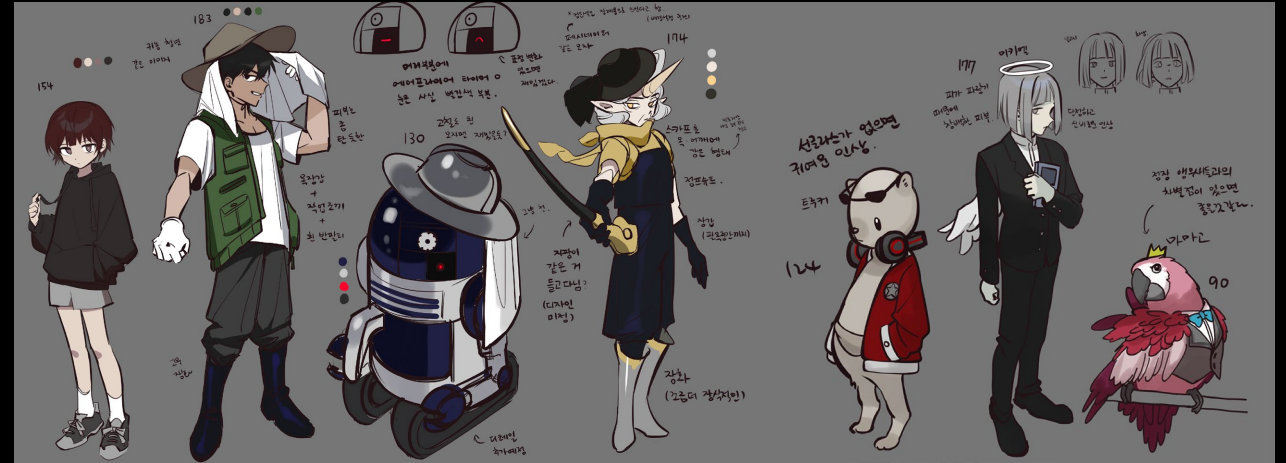
마을의 대부분 게임은 흥행한 게임을 모작으로 만들었다 금방 잊혀진 게임들이기 때문에 병맛 요소가 잔뜩 들어간 게임들이다.

높은 개발비용이 아닌 분리된 모듈로 간단한 미니게임 형태로 제작



게임 소개: 리소스 디자인

원래 ‘라플리’라는 게임이 가진 UI와 장르를 뛰어넘어 다양한 그래픽으로 게임을 진행



게임 소개: 레퍼런스

- ‘이건 게임이 아닙니다.’, ‘언더 테일’과 같은 게임의 경계를 넘나드는 아이디어를 차용
- 이외의 많은 유명 고전 게임들을 레퍼런스로 삼아 인게임 내에서 접속하여 진행
- 획득한 다른 게임의 UI는 해당 게임의 이질적인 디자인으로 구성



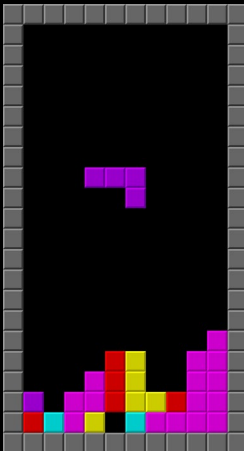
아이디어 참고



그래픽의 변화 참고

UNDERTALE™

게임 분위기, 디자인 참고



참고할 만한 고전 게임들

마일스톤

목표의 세분화

정해진 목표를 세분화하여 작은 단위로 개발을 진행

다양한 지원 사업에 도전

못 먹어도 고! 다양한 실패를 통해 게임을 업그레이드

빠르게 2챕터로 진행

튜토리얼 챕터인 1챕터를 빠르게 마무리하고 2챕터의 새로운 모습을 개발

팀원과 커뮤니케이션활동

적극적인 피드백을 위해 팀원끼리 대면 만남, 공동 작업등 친목활동 도모

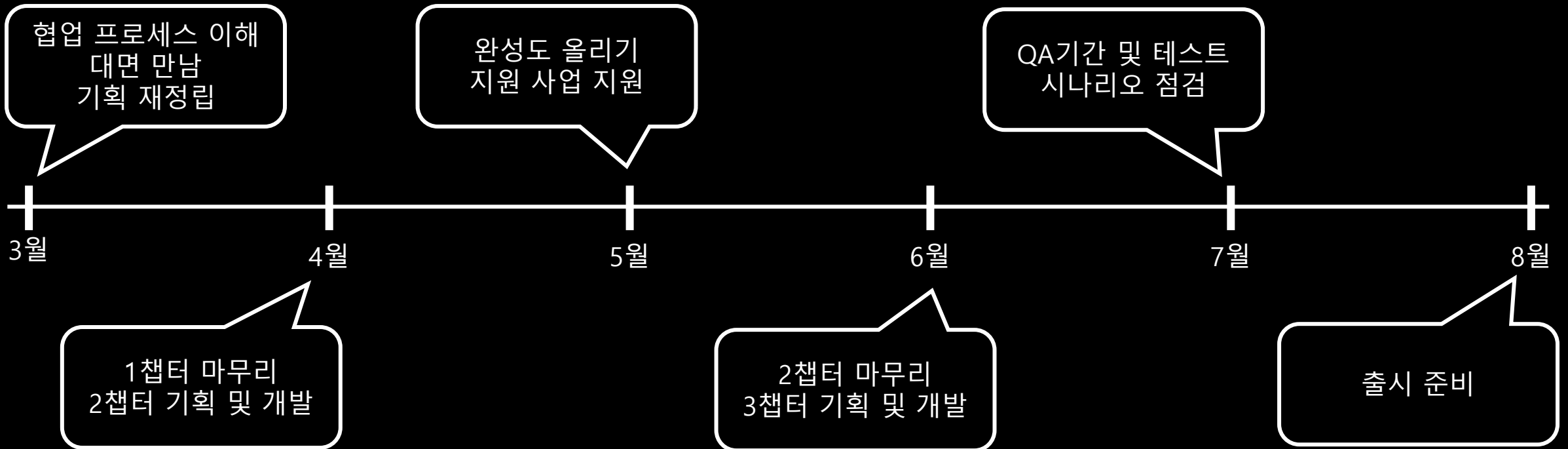
마일스톤: 세부사항

현재 진행도

1챕터의 약 50% 종료, 서버시스템 개발 완료

우선순위

테스트코드, 리팩터링을 중심으로 망가지지 않는 구조로 튜토리얼 챕터인 1챕터를 마무리하고 2챕터 개발



서로의 피드백을 통해 자신의 작업물을 객관적으로 바라볼 수 있습니다.

신이 포크그게미에게 기대하는 것

모집 인원: 상세

공통사항: 솔직한 사람, 게임을 좋아하는 사람

기획 2인

콘텐츠 기획, 시나리오 기획
디렉터, PM이 있기에 온전히 기획 집중 가능
다양한 기믹, 퍼즐에 대한 아이디어, 공상적인 스토리

프로그래밍

더 나은 코드를 짜기 위해 같이 고민하실 분
다양한 게임들에 대해서 개발을 공부하며 진행 가능
이미 구조화된 개발 프로세스에 대해서 체감하며 공부 가능

아트

인게임에 들어갈 2D 그래픽
그레이스케일톤의 공상적인 디자인
자신이 원하는 우선적인 작업을 선택하여 작업 가능