

 **GG STUDIO**



팀장 이정안 commented yesterday • edited ▾

브리치 중간 발표, 2023-12-02 [14:00]




- 팀원 소개
- 게임 소개
- 현재 진행 상황 공유
- 마일스톤 공유
- Q/A

팀원 소개

팀장: 이정안

GameOver의 팀장이자 광대, 그리고 프로그래머
“애자일하게 가봅시다.”

Assigness

-  정우연
-  이정안
-  서민지
-  송기화
-  이동호
-  송세화

Labels

Presentation

Milestone



브리치 중간 발표

메인 프로그래머: 정우연

메인 프로그래머이자, 자칭 방탈출 전문가
“서브 프로그래머 빨리 와”

디자이너: 서민지

디자인의 마술사, 피드백의 퀴텀점프
“피드백 주세요”

디자이너: 송세화

리소스 메이커, 장르 불문 뭐든지 가능
“모든 디자인은 나를 통한다.”

메인 기획: 이동호

팀의 두뇌, 2장짜리 기획서를 100장으로
“너무 쉬운데요. EZ”

사운드 디자이너: 송기화

추상적 사운드 디자이너, 벌써 제작 끝
“이게 사운드야, 자식들아”

게임 소개

이름

GameOver(가명)

게임 소개

여러가지 장르가 결합된 게임으로 다양한 연출과 스토리가 핵심입니다.

장르

장르 불문, 장르 혼합
다양한 장르가 등장할 예정

플랫폼

PC

개발

Unity

개발 인원

현재 6명

협업 툴

Github

시놉시스

하늘에서 게임이 떨어지기 시작했다.

사람들은 그 게임을 축복으로 여기며 풍요로운 마을을 꾸리기 시작했다.
게임에서 흘러나온 요소를 활용해 집을 만들고, 농사를 지으며 삶을 나아갔다.

어느 순간 게임들이 더 자주, 더 많이 떨어지기 시작했다.
서로의 요소들이 뒤섞여, 풍요로운 그들의 삶을 망치기 시작했다.

그런 도중, 한 사람이 하늘에서 똑 떨어졌다.

현재 진행상황 공유

진행상황 공유는 팀원분들이 직접 아래 코멘트로 적어주세요!



fkd10048 self-assigned this 5 days ago



fkd10048 added the **Presentation** label 5 days ago

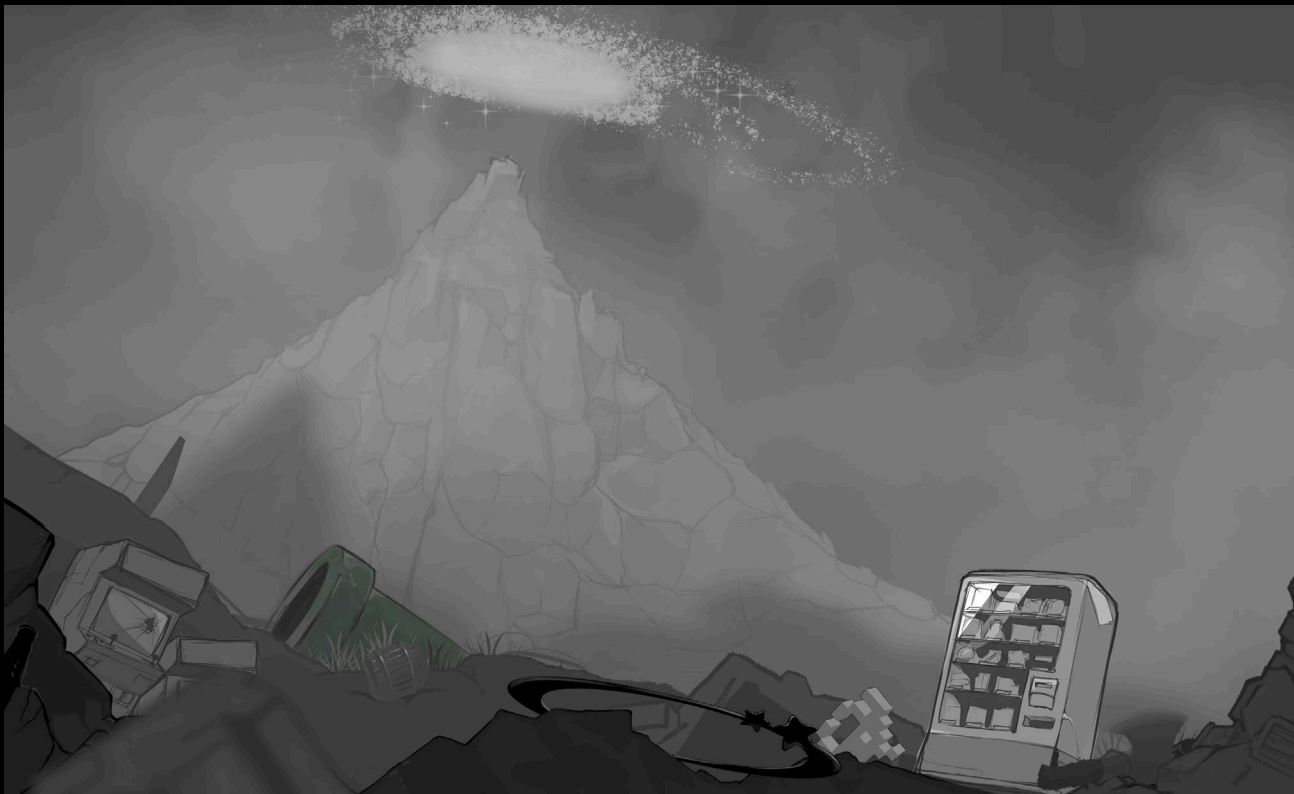


fkdl0048 added this to the 브릿지 중간 발표 milestone yesterday



디자이너 송세화 commented 2 days ago

진행 상황 공유드립니다. 위 시놉시스 세계관 컨셉 디자인, 서브시스템 B 리소스 제작 중입니다



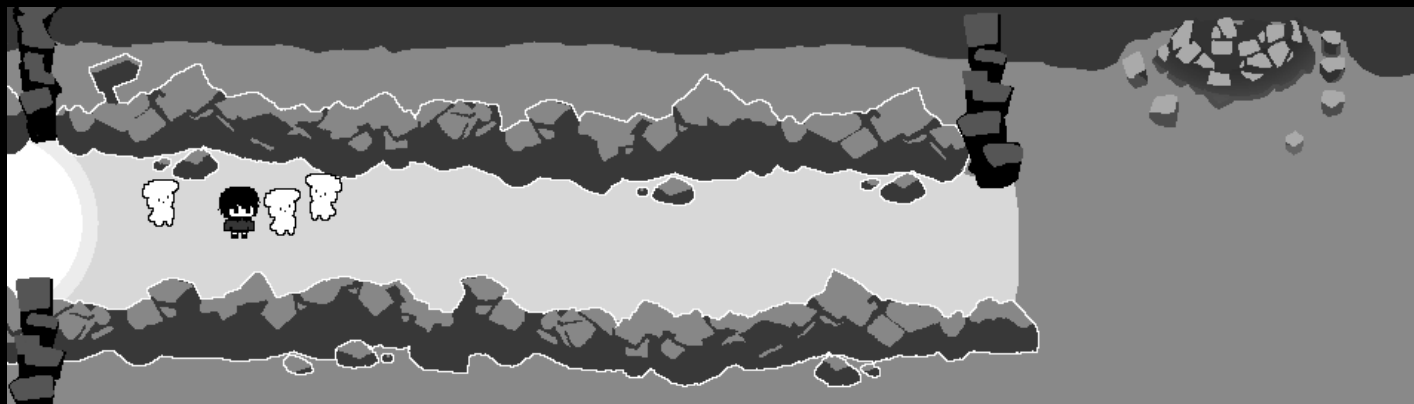
<https://github.com/GG-Studio-990001/GameOver/issues/57>





디자이너 서민지 commented 2 days ago

지금까지 등장인물 컨셉아트, 챕터 1에 해당하는 스타일 프레임 제작했습니다. 피드백 주세요



<https://github.com/GG-Studio-990001/GameOver/issues/143>



메인 기획 이동호 commented yesterday

다 적기에는 너무 많아서 링크로 보시는 게 좋을 것 같습니다. 일단 대략적인 내용이라도 적습니다.

- 총 기획서 작성
- 세계관, 플로우, 핵심 설정
- 등장인물 (주인공, NPC) 1챕터 기준 설정 완료
- 1챕터 세부 기획 중

대략적인 내용은 이렇고, 링크를 통해 작성된 문서를 보시는 게 좋습니다.

<https://github.com/GG-Studio-990001/GameOver/issues/58>



Creator LDH mentioned this yesterday

온라인 비정기 기획 회의, 2023-12-04 [24:00] #172



메인 프로그래머 정우연 commented yesterday

저는 서버시스템인 팩맘을 개발중입니다. ^_^

이번 프로젝트는 좋은 구조를 만들기 위해서 베이스 룰로 정한 테스트 코드와 코드리뷰를 같이 진행하고 있습니다!

팩맘의 경우엔 팩맘 클론 코딩 이후에 동호님이 작성해주신 기획서 토대로 디벨롭 중입니다!

- [\[Pacmom\] Map #137](#)
- [\[Pacmom\] 라플리 구현 #142](#)
- [\[Pacmom\] 팩맘 구현 #162](#)

코드 리뷰도 계속 진행중이고, 테스트 코드는 연습 연습 연습! 입니다 ^_^

<input type="checkbox"/> Feat: UI(MVP) Setting Programming #129 by fkd10048 was merged 3 weeks ago ↩ Version 0.0.7 Top...	1		12
<input type="checkbox"/> Feat: Add Custom Hierarchy Lib Programming #128 by fkd10048 was merged 3 weeks ago ↩ Version 0.0.7 Top...	1		2
<input type="checkbox"/> Feat: Ch01MS, Prototype V1 Programming #113 by fkd10048 was merged 3 weeks ago ↩ Version 0.0.6	3		17
<input type="checkbox"/> Feat: MVP Architecture Setting Programming #110 by fkd10048 was merged last month ↩ Version 0.0.6	1		17
<input type="checkbox"/> Internal system UI Programming #108 by fkd10048 was merged last month • Approved ↩ Version 0.0.6	1		5
<input type="checkbox"/> Feat: Code Assembly Setting Programming #107 by fkd10048 was merged last month ↩ Version 0.0.6	1		5
<input type="checkbox"/> Test: 병합 전 root 위치에 존재하는 스크립트 파일 검사 Programming #105 by fkd10048 was merged last month ↩ Version 0.0.6	1		9



Wooyun730 mentioned this issue yesterday

Ch01 Sub(A) pac-mom #85



사운드 디자이너 송기화 commented yesterday

안녕하세요!

저는 지금까지 기획서 토대로 게임 초기 기획에 도움이 될 만한 컨셉 사운드 제작했습니다!

지금은 동호님이 주신 팩맘 리소스 문서를 토대로 팩맘에 들어갈 리소스 사운드를 제작중입니다!

- [✔ 컨셉 사운드 디자인 #15](#)
- [✔ 컨셉 사운드 디자인_2 #30](#)
- [✔ 팩맘 사운드 리소스 제작 #116](#)

<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/> 1 Open	<input checked="" type="radio"/> 8 Closed	Author	Label	Projects	Milestones	Assignee	Sort
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/>			팩맘 사운드 리소스 제작_2	Sound			5
			#140 by Songkiwa was closed 2 weeks ago	Version 0.0.8 메...				
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/>			팩맘 사운드 리소스 제작	Sound			3
			#116 by Songkiwa was closed 2 weeks ago	Version 0.0.7 Top...				
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/>			컨셉 사운드 디자인_5	Sound			3
			#100 by Songkiwa was closed last month	Version 0.0.6				
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/>			컨셉 사운드 디자인_4	Sound			2
			#71 by Songkiwa was closed on Oct 29	Version 0.0.5				
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/>			컨셉 사운드 디자인_3	Sound			6
			#51 by Songkiwa was closed on Oct 22	Version 0.0.4				
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/>			컨셉 사운드 디자인_2	Sound			5
			#30 by Songkiwa was closed on Oct 15	Version 0.0.3				
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/>			온라인 비정기 사운드 회의, 2023-10-03 [23:00]	Meeting Sound			
			#20 by fkd10048 was closed on Oct 3	Version 0.0.2				
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/>			컨셉 사운드 디자인	Sound			8
			#15 by Songkiwa was closed on Oct 9	Version 0.0.2				



팀장 이정안 commented 8 hours ago

저는 중간발표까지 팀원끼리 발 맞추기에 집중한 것 같습니다!

프로젝트가 나중에 넘어지지 않도록 좋은 개발 프로세스에 대해 고민하고 변화해 나갔습니다.

크게 진행상황 공유, 다음 마일스톤 설정, 회고와 피드백 이 3가지를 뼈대로 진행하고 있습니다.

지금은 많이 변경되어서 2주에 1회 회고, 1달에 1회 인터뷰, WBS작업 방식 등 여러가지 도전 중에 있습니다!

중간 발표까지 잘 따라와준 팀원들에게 정말 감사합니다! (압도적 감사..!)

자세한 사항은 아래 링크를 통해 확인해주시면 됩니다!

<https://github.com/GG-Studio-990001/GameOver/issues/115> (정기 회의)

<https://github.com/orgs/GG-Studio-990001/projects/1> (진행중인 로드맵)

다음은 이어서 다음 마일스톤 공유입니다!

내년 2월까지 1챕터 프로토타입 완성을 목표로 진행합니다.



Github-project-automation

bot

moved this to Done in GameOver Board 6 hours ago



Add a comment

Write

Preview

H

B

I

☰

<>

🔗

☰

☰

☰

📎

@

🗨️

↩️

🗑️

Q/A

📄 Markdown is supported

📎 Paste, drop, or click to add files

🔄 Reopen issue



Comment