

YUJIN GAMES PRESENTS
미연시 제작 워크숍 5TH
2025 하계

2025 하계 미연시 워크숍

sponsored by



STOVE INDIE

가이드북

1. 미연시 워크샵이란?

제한된 기간 동안 “**결말이 완성된 단편 분량의 비주얼노벨**”을 제작하는 대회입니다.

참여자 자신만의 팀을 꾸려 비주얼노벨을 제작하고, 유저 투표를 통해 순위를 매깁니다.

최다 득표자에게 “인기상”, 유진게임즈가 선정한 “작품상” 등 여러 방식을 통해 보상을 획득합니다.

2. 개최 의도

A. 팀 결성의 계기

워크샵이 하나의 계기가 되어 팀이 결성되며,
짧은 단편 제작을 통해 서로의 팀업을 확인하여,
장기적으로 팀원들과 함께 또다른 비주얼노벨 제작을 이뤄가기를 바랍니다.

B. 참신한 시도

대규모 제작을 통한 본편 출시가 아닌,
실험적 테마와 스토리의 소규모 비주얼노벨을 제작합니다.
유저의 반응을 통해 해당 시도를 구체화, 하나의 정규작 출시로 완성하기를
바랍니다.

C. 포트폴리오

게임 업계으로의 취업이 목표인 학생들이 모여
가벼운 단편작의 제작과 출시를 통해 자신의 포트폴리오를 채워가기를 바랍니다.

D. 취미 활동

부담 없는 제작을 통해 자신의 생각을 자유롭게 표현합니다.
유저 반응을 본 뒤, 내용의 확장을 통해 정규작 출시로 이어지기를 바랍니다.

3. 이런 분들께 추천드립니다

A. 비주얼노벨 제작 희망자

워크샵을 계기로 자연스럽게 팀을 결성, 이후로의 장기적 출시를 이어갑니다.

참여와 팀업 확인에 의의를 두며, 과도한 목표 설정을 자제하여 안정적인 제작을 진행합니다.

B. 기존 비주얼노벨 제작 팀

대규모 제작이 어려운, 실험적 작품을 제작합니다.

혹은 해당 내용을 보강하여 새로운 작품으로 이어갑니다.

C. 게임업계 취업 준비생

본인의 포트폴리오를 위한 가벼운 작업을 진행합니다.

출시가 불발되더라도, 해당 내용은 여전히 포트폴리오로 기능합니다.

D. 현업자

2달의 짧다면 짧고 길다면 긴 게임잼에 취미로 참여합니다.

좋은 계기가 되어 건전한 취미활동으로, 자신만의 게임을 제작합니다.

해당 작품의 반응이 좋을 경우, 확장하여 정규작 출시로 이어지는 것도 좋습니다.

4. 초심자를 위한 제작 가이드

A. 팀 모집 단계

평소 알고 지내던 친한 지인과의 참여를 추천드립니다.

사전모집 기간 중 구인구직을 위한 디스코드 채팅방을 운영하니,
해당 채팅방에 참여하여 마음이 맞는 인원을 모집하는 것도 좋습니다.

한번 결성된 팀은 변경되기 어려우니, 2달동안 꾸준히 함께할 수 있는 인원을
찾습니다.

본인과 성격이 잘 맞거나, 서로 양보할 수 있는 사람과 함께합니다.

B. 기획 단계 (1주일)

무엇을 만들지, 어떻게 만들지 논의합니다.

이때 스토리의 기승전결, 캐릭터 디테일, CG의 개수를 확정하는 것을 추천합니다.

해당 기획을 바탕으로 제작을 진행하며, 도중에 수정하지 않는 것을 추천드립니다.
사전에 합의된 분량을 안정적으로 꾸준히 제작하며, 목표를 과하게 잡지 않도록
합니다.

C. 제작 단계 (7주)

기획된 내용을 모두가 동시에 수행합니다.

시나리오 라이터는 스토리를, 일러스트레이터는 일러스트를, ui 디자이너는 ui를
제작합니다.

계획이 잘 맞춰져 있다면 도중에 흔들리지 않고 꾸준히 제작이 가능합니다.

만약 도중에 계획이 바뀐다면, 그 변동폭이 최소한이 되도록 조정하는 것을 추천합니다.

갑작스러운 계획의 확장은 높은 확률로 팀원 간 불화를 일으킬 수 있습니다.

D. 마감 (1주)

지금까지 제작한 내용을 취합하고 정리합니다.

빌드에 오류는 없는지, 내부 구성품의 하자가 없는지 테스트를 진행합니다.

문제가 있을 경우 내용에 따라 수정이 길어질 수 있으니, 여유 있게 마감 일정을 잡습니다.

계획보다 내용이 부족하더라도, 적당히 잘 마무리 짓는 것을 추천드립니다.

촉박한 마감 기한은 과도한 업무와 팀원 간 불화를 일으킬 수 있습니다.

E. 등록 (3일)

각종 상점 페이지의 요소와 그 외 요소들을 완성합니다.

상점 페이지와 빌드는 팀이 자체적으로 등록을 진행합니다.

여유있게 준비하여 팀원 간 불화가 없도록 진행하기를 추천드립니다.

F. 홍보

유저 투표를 통해 순위가 확정되는 만큼, 작품의 홍보가 중요합니다.

개인 SNS 혹은 스토브 커뮤니티 사이트에 제작 근황과 이미지들을 올려주세요.

참여작이 많을수록 작품에 대한 관심도가 분산되며, 정보가 한정적으로 주어집니다.

이 경우 평소 홍보를 활발히 한 팀이 가장 긍정적인 결과를 받을 확률이 높습니다.