게임·콘텐츠
개발 소개서

브랜드와 이야기를
플레이 가능한 경험으로



브랜드와 이야기를 게임으로 구현합니다

Roblox 기반 콘텐츠를 기획하고, 플레이 가능한 결과물로 제작합니다.

01

브랜드 캠페인

제품과 캠페인 메시지를 탐험, 미션, 아바타 경험에 담습니다.

02

IP 팬 콘텐츠

캐릭터와 세계관을 공간과 상호작용으로 확장합니다.

03

교육용 게임

학습 주제를 수집과 탐사, 퀴즈 등의 플레이로 구성합니다.

Samsung Galaxy Store

Catch the Drop! Win the Runway



브랜드를 탐험하는 게임 경험

도시 탐험과 미션, 런웨이 콘텐츠를 제작했습니다.

대행사와 협업해 게임 기획, 맵, 시스템과 UI 제작 및 운영을 지원했습니다.

흔한남매 10주년 팬 게임

IP 콘텐츠 제작 사례



팬이 직접 들어가는 기념일 콘텐츠

IP 공간을 탐험하고 방탈출형 목표를 따라 상호작용하는 게임입니다.

기획과 맵, 시스템, UI를 제작하고 테스트 및 출시 후 개선에 참여했습니다.

꾸그 × 엑소쌤 원소 주기율표

교육 콘텐츠 제작 사례



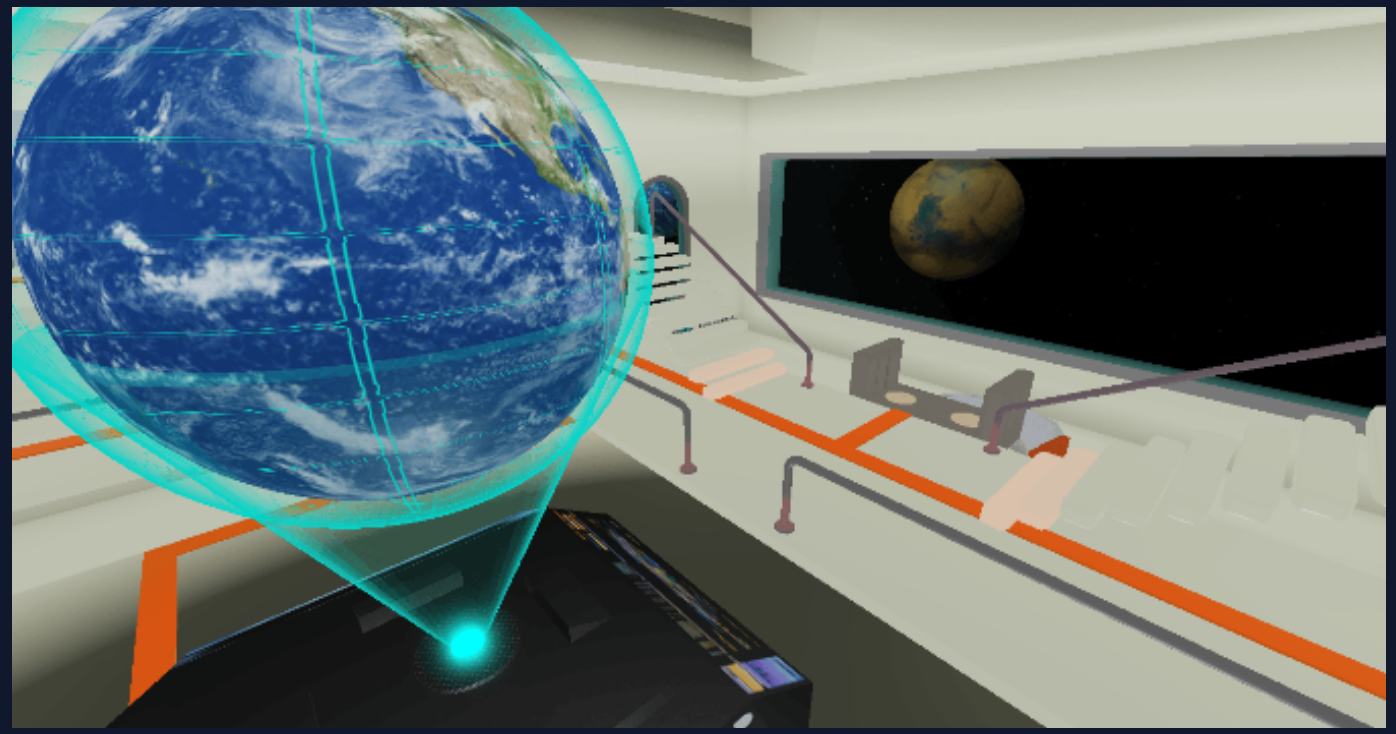
찾고 모으며 배우는 원소 탐험

원소 캐릭터를 탐색하고 수집하며 정보를 확인하는 게임입니다.

공동 기획, 맵과 수집 시스템 제작, QA 및 프로모션 지원을 진행했습니다.

엑소쌤 우주정복 대탐험

교육 콘텐츠 제작 사례



우주 개념을
플레이 규칙으로

중력과 행성 탐사라는 주제를 이동과 점프, 채굴 및 미니게임으로 구성했습니다.

게임 기획, 맵, 시스템, UI와 테스트를 진행했습니다.

STORY RPG

자체 개발 프로젝트 · 개발 중



직접 만드는 게임 세계

마을과 캐릭터, 탐험 및 전투를 포함한 자체 개발 프로젝트입니다.

공간과 캐릭터의 상호작용을 구현하고, 플레이하며 게임 경험을 다듬고 있습니다.

제작 범위와 검토 산출물

프로젝트 목적과 일정에 맞춰 필요한 작업 범위를 정합니다.

기획·사용자 경험	핵심 플레이 구조, 동선, 튜토리얼, 보상 조건을 정리합니다.
공간·게임 시스템	맵과 에셋, 상호작용, 미션, UI를 플레이 가능한 빌드로 구현합니다.
테스트·출시 지원	플레이 테스트와 기기별 점검을 진행하고 출시 준비를 지원합니다.
운영·인계	합의한 업데이트, 운영 기록과 인계 문서를 제공합니다.

프로젝트 진행 방식

초기 시연부터 검수까지, 확인 가능한 결과물을 공유합니다.

01 목표와 범위	대상 이용자, 활용할 IP, 일정과 예산, 필수 기능을 확인합니다.
02 프로토타입	핵심 기능을 먼저 시연하고 플레이 방향을 합의합니다.
03 제작과 테스트	맵·시스템·UI 제작 후 테스트 결과를 반영합니다.
04 출시와 운영	검수 후 공개를 준비하며 운영과 유지보수 범위는 별도로 정합니다.

만들고 싶은 경험을 들려주세요

브랜드 캠페인, IP 팬 콘텐츠, 교육용 게임
대상과 목적, 희망 일정부터 함께 검토합니다.

프로젝트 문의

gshong@metamatekr.com

metamatekr.com/contact