



팀 리밋리스 소개

There's No RiMiT.

 RiMiTLESS

보통의 사람들이 만드는 특별한 결과물

팀 리밋리스는 우리의 프로젝트에 애정을 가지고 열정적으로 작업하는 소규모 개발 팀입니다.
우리는 개발을 통해 성장과 즐거움을 추구합니다.
그 첫 번째 도전으로 『RACETAR』를 개발 중에 있습니다.

There's No RIMiT.

RIMiTLESS

팀의 가치관



의견 존중하기

어떤 의견이라도 그 의견만의 가치가 있다고 생각합니다. 의견 수용을 가장 중요한 가치로 여기고 사용자, 개발팀 모두의 의견을 적극적으로 수용합니다.



즐거움 나누기

우리는 즐거움을 나눕니다. 개발과 플레이 전반의 즐거움을 추구합니다. 즐겁게 만들어진 게임은 사용자 또한 즐겁게 플레이 할 수 있을 것입니다.



프로젝트에 애정 가지기

우리는 우리가 만드는 프로젝트에 애정을 가집니다. 프로젝트를 더 완벽하게 빛내기 위해서는 꾸준한 애정이 수반되어야 합니다.



적극적으로 참여하기

우리는 개개인의 능력보다도 매사 적극적인 모습을 높게 봅니다. 적극적인 소통, 개발, 운영이 있어야 오래도록 사랑 받는 운영이 가능합니다.

팀 구성

2025/06/20 기준, 팀원 개별 프로파일은 공식 홈페이지 참고 바람

- Ch.Seo : 공동대표, 기획 담당
- Rim : 공동대표, UI/UX, 서버 개발, 마케팅 담당
- Hexx_4 : 클라이언트 개발, 서버 개발

팀원 경력

- MAU 18,000명 웹 게임 라이브 서비스 (2024-2025)
- MAU 1,500명 평점 시스템 개발 (2025-2025)
- Discord 인증 챗봇 개발 및 운영 (2021-2024)
- 게임 물리엔진 리버스 엔지니어링 (2023-2025)

협업 환경 소개

모든 작업은 비대면(온라인)으로 이루어지며, 향후 사업자 등록 예정입니다.
게임 상황에 따라서 필요한 경우, 부분 대면 업무 (사무실 등)가 이루어질 수 있습니다.

카테고리	사용 플랫폼
회의/아이디어 공유	Discord
기획서 및 회의록 작성	Notion
UI/UX 디자인	Figma

매주 토요일 9시 디스코드 정기회의 진행
(마이크 사용 강제 X, 관련 동향 확인 및 개발 방향성 협의 목적)



레이스타 기획서

| 빛나는 레이서의 별을 향해서! 레이:

개발 플랫폼

- Steam (Windows 선 출시, macOS)
- (Rim) Steam 말고 STOVE도 ; 스토브의 경우 소규모 게임 개발만 이렇게 되는 경우 PC 크리 플라티나처럼 Steam과 STC

게임의 특징

- 일반적인 레이싱 게임과 달리 낮은 공. 생활 콘텐츠로 캐릭터를 강화

주요 캐릭터

출시 이전에 캐릭터 이름과 스킨 용어 정리: 피격=카트 바나나

트랙 테마 (국내)

타운(Town)

- 도시 변두리에 위치한 중소규모 지역
- 주인공 일행의 고향
- 카트라이더 '빌리지' 테마와 유사한 분위기

궁전(Palace)

- 왕실의 후손 '슈비츠' 가문이 거주하는 곳
- 가문의 명운 유지를 위해 궁 내에 대규모 레이싱 트랙을 설치하여 팀 로열 3남매를 훈련함
- 카트라이더 '신화' 테마와 유사하나, 색배합은 '흰색 + 파랑 + 노랑'으로 되었음

테크노시티 (Techno City)

- 대기업 '델타'가 건설한 과학 기술 중점 대도시
- '팀 델타'의 성장 거점
- '초록 + 노랑'의 색배합, 다소 어두운 분위기

서커스(Circus)

- 트리키가 예전에 활동하던 서커스단을 배경으로 함
- 길이는 짧으나 바퀴수가 많고, 점프트릭 기술이 다수 들어있는 트랙 구성

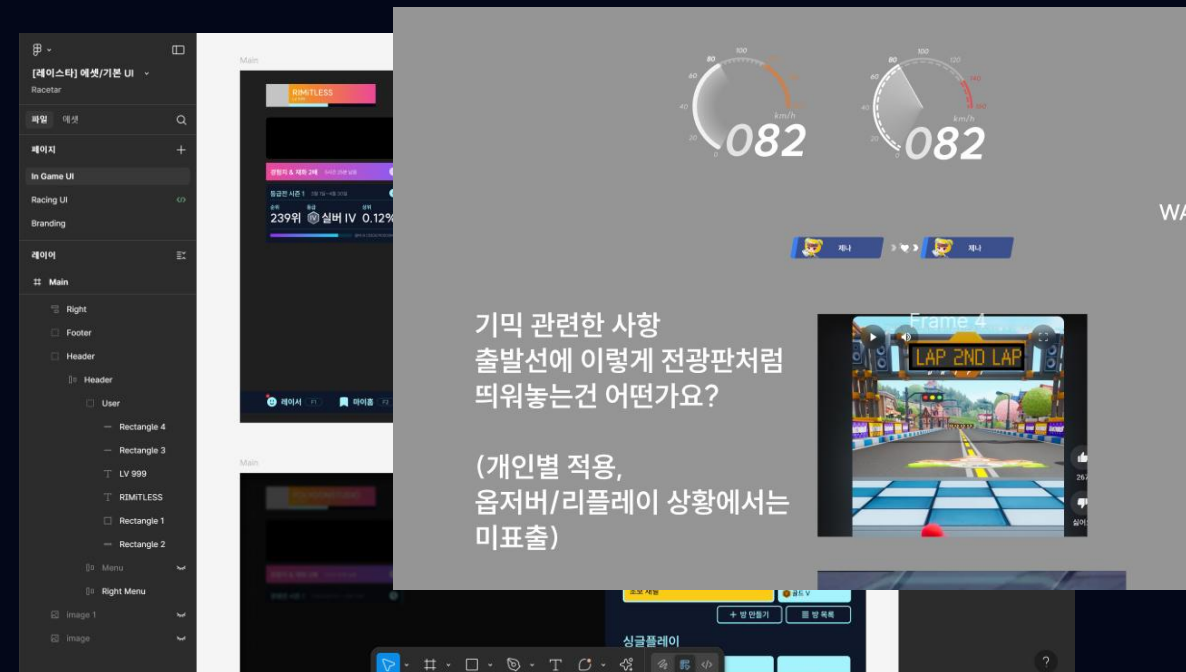
<Notion 협업 예시>

협업 환경 소개

모든 작업은 비대면(온라인)으로 이루어지며, 향후 사업자 등록 예정입니다.
게임 상황에 따라서 필요한 경우, 부분 대면 업무 (사무실 등)가 이루어질 수 있습니다.

카테고리	사용 플랫폼
회의/아이디어 공유	Discord
기획서 및 회의록 작성	Notion
UI/UX 디자인	Figma

매주 토요일 9시 디스코드 정기회의 진행
(마이크 사용 강제 X, 관련 동향 확인 및 개발 방향성 협의 목적)

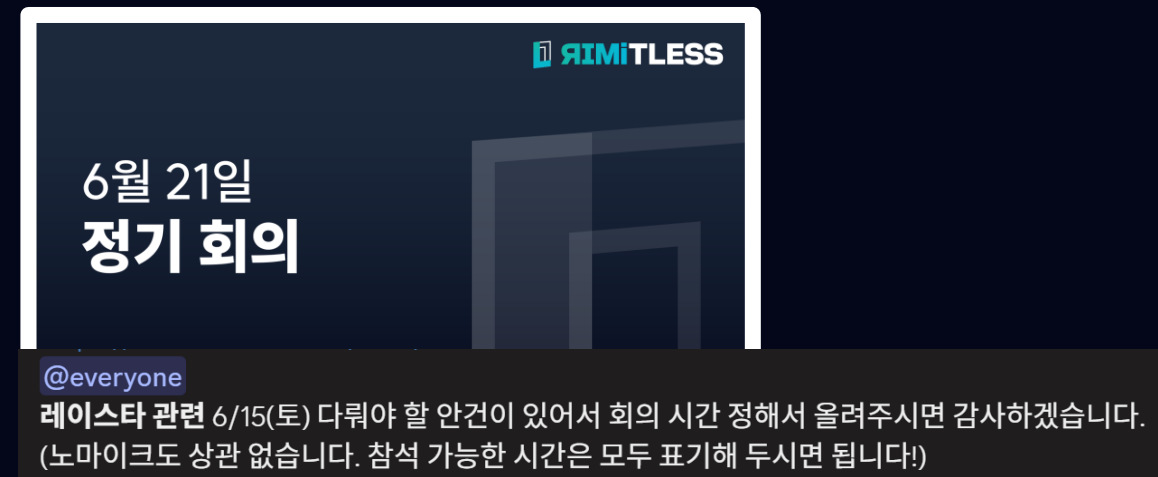


<Figma 협업 예시>

협업 환경 소개

모든 작업은 비대면(온라인)으로 이루어지며, 향후 사업자 등록 예정입니다.
게임 상황에 따라서 필요한 경우, 부분 대면 업무 (사무실 등)가 이루어질 수 있습니다.

카테고리	사용 플랫폼
회의/아이디어 공유	Discord
기획서 및 회의록 작성	Notion
UI/UX 디자인	Figma



매주 토요일 9시 디스코드 정기회의 진행
(마이크 사용 강제 X, 관련 동향 확인 및 개발 방향성 협의 목적)

<Discord 정기 회의 예시>

RACETAR[☆]

프로젝트 소개

게임 소개

『RACETAR』는 레이싱 게임에 미니 게임과 생활 콘텐츠를 접목하고, 의도적으로 낮은 그래픽 (카툰풍 그래픽)을 지향하여 진부하지 않게 만들어, 기존에 레이싱 게임이 어려웠던 분들도 낮은 진입 장벽으로 플레이 할 수 있는 게임입니다.

사용자는 타운에서 다른 사용자를 만나 파티를 결성, 레이싱을 즐길 수 있고, 카페에서 가지고 있는 레시피를 바탕으로 캐릭터에게 식사를 대접하여 친밀도를 높일 수 있습니다.

시나리오와 트랙 빌더를 통해 기존의 매칭 ↔ 레이싱의 틀을 깨고 더욱 다채로운 즐길거리를 제공합니다.

기술 사양

- 엔진: Unity 6
- 타겟 플랫폼: Windows 10/11, SteamOS (정식 출시 시)
- 출시 ESD: STEAM 단일

프로젝트 진행 상황 2025/06/20 기준

✓ COMPLETED

- 게임 전반적인 기획
- 물리엔진 및 멀티플레이어 구현
- UI 및 디자인 시스템 확립

... TO-DO / IN PROGRESS

- 시나리오 (스토리) 작성
- 아트워크 구현
- Steamworks 연동
- 캐릭터, 카트 등 비주얼 요소 제작
- BGM, SFX 등 사운드 요소 제작

2025년 4월 초 개발 착수 ▶ 2028년 정식 출시 목표