

Door Gap Workshop

문틈공방 · 문틈으로 새어 나오는 이야기를, 음악과 게임으로.

문틈공방은 음악과 게임을 하나의 세계관으로 만드는 대한민국의 인디 스튜디오입니다. 2026년 9월 30일에 작업을 시작했고, 첫 프로젝트는 열 곡의 앨범과 같은 세계의 게임입니다.

《문을 열지 마》 — 앨범 + 게임

- 스피드코어 앨범 10곡, 곡마다 문 하나. 곡이 공개될 때마다 문이 하나씩 열립니다.
- 도트 1인칭 리듬 방어 호러 게임. 버튼 하나, 곡 하나가 스테이지 하나.
- 현재: 10곡 완성 · 1스테이지 웹 시제품 완성 · 게임 화면 9개 언어

「읽음 1」 — 같은 세계의 두 번째 게임

- 메신저형 공포 미연시. 잘못 온 문자 한 통이 열 밤의 이야기로 이어집니다.
- 현재: 시험판 「一夜」 (15~20분 목표)의 대본·선택지·엔딩 구현, 그림·소리 연결 중

연구실

- 기억을 따라 집으로 — 2D 횡스크롤 감성 모험 (제작 준비)
- 로봇 합체 리듬 액션 — 3D 저폴리 (핵심 시스템 시험)

일정 (계획 · 목표)

2026.11.06	싱글 1 + 웹 체험판
2026.12.04	싱글 2
2027.01.08	싱글 3 · 「읽음 1」 시험판(목표)
2027.01.15	Steam 상점 페이지
2027.03.05	앨범 10곡 + Steam 데모
2027.06	Steam Next Fest (참가 목표)
2027.10	Steam 정식 출시 (목표)

일정은 계획이며 심사·유통 일정에 따라 바뀔 수 있습니다.

수익 구조

- 앨범·싱글 스트리밍과 음원 판매
- Steam 게임 판매 (확률형 과금 없음)
- 굿즈 (없어도 게임은 전부 플레이 가능)
- 사운드트랙·새 문 팩 같은 확장

함께할 분

- 투자 — 개발 기간과 마케팅
- 퍼블리싱 — Steam 출시와 데모 운영
- 현지화 — 일본어·영어 원어민 검수
- 아트·사운드 협업

현재 상태: 출시된 게임, 매출, 투자 유치는 아직 없습니다. 이 자료는 실제로 있는 것과 현재의 계획만 적었습니다.

Door Gap Workshop

Stories that leak through the gap of a door — as music and games.

Door Gap Workshop is an independent studio in South Korea building music and games as one world. Studio work began on September 30, 2026. Our first project is a ten-track album and games set in the same universe.

“Don’t Open the Door” — album + game

- A ten-track speedcore album, one door per track; each release opens another door.
- A pixel first-person rhythm-defense horror game: one button, one track per stage.
- Today: ten tracks finished · one playable web-prototype stage · interface in nine languages

“Ilgeum 1” — a second game in the same world

- A messenger-style horror visual novel. One wrong-number text turns into ten nights.
- Today: script, choices and endings of the trial episode “Ichiya” (15–20 min goal) are built; art and sound are being connected.

The lab

- Following memories home — 2D side-scrolling adventure (pre-production)
- Robot-combination rhythm action — 3D low-poly (mechanic prototyping)

Schedule (planned · goal)

2026.11.06	Single 1 + web demo
2026.12.04	Single 2
2027.01.08	Single 3 · “Ilgeum 1” trial (goal)
2027.01.15	Steam store page
2027.03.05	Full album + Steam demo
2027.06	Steam Next Fest (aiming to join)
2027.10	Steam launch (goal)

Dates are plans and can move with review and distribution schedules.

How it earns

- Streaming and sales of the album and singles
- Steam sales — no random-reward monetization
- Merchandise — the game is fully playable without it
- Expansions such as a soundtrack and new door packs

Who we are looking for

- Investment — development time and marketing
- Publishing — Steam launch and demo operations
- Localization — native review for Japanese and English
- Art and sound collaborators

Plainly said: there is no released game, revenue or outside funding yet. This sheet lists only what exists today and our current plans.