

기본 스토리 흐름 (추후 변경 가능성 높음)

전제) 주인공 캐릭터 중심 스토리라인 => 마을의 이야기를 중심으로 이어 나가는 스토리.

1. 주인공 캐릭터는 잊혀진 게임들이 나오는 통로에서 떨어져 마을에 입성하게 된다.
2. 게임들의 요소들이 산처럼 쌓인 산에서 '게임심마니'들을 만나 마을에 대한 이야기를 듣게 된다.
3. 그리고 마을 곳곳을 돌아다니며, 마을에 대한 비밀 혹은 진실을 하나씩 깨우치게 된다.
4. 임의 엔딩 :
 - 1) 결국 잊혀진 마을의 개방 (마을 해방 스토리라인)
 - 2) 마을의 화합을 위한 축제 (임의 세력 설정 후 통일)
 - 3) 잊혀진 게임들을 되살려, 마을을 부흥시키기

⇒ 잊혀진 게임들을 살리면서 자연스레 마을에서 움직일 수 있는 범위, 샷컷 등이 생김.

 - 4) 버려진 게임들에게 새로운 목적성을 부여하며, 마을을 GG (게임 무덤)에서 GG (좋은 게임) 마을로 변화시킴
5. 추가 엔딩 및 이스터에그 => 이 게임 또한, 잊혀져 게임들의 무덤으로 들어오게 됨.

⇒ 오랜 미접 발생하거나, 추가 엔딩 부분

~~⇒ 이 게임이 잊혀진 마을로 가게 되면, 잊혀지지 않기 위해 재플레이 해야함 : 뇌절.~~

세계관에 적혀 있는 모든 내용들이 게임 내에 반영이 되지 않습니다.

시간적 배경

타이틀	세부사항	레퍼런스 (기타)
시대	<p>기존 지구의 시대적 상황(ex. 중세, 벨 에포크, 일제강점기 등)을 배경으로 설정하지 않았으나, 다크 판타지 분위기를 연출해야 하므로, 근미래 (22 세기) 기술의 발달이 이루어진 시대지만 그에 따른 빈부격차, 부정적인 면모 등이 강조된 시대.</p> <p>리그 오브 레전드의 필트오버와 자운과 같은 느낌. 좀 더 자운쪽의 색이 더 짙고, 애니메이션 월-E 의 버려진 분위기 또한 가짐.</p>	<p>레퍼런스 리그오브레전드 (자운) 월-E (만화영화) 스트레이(게임)</p>
국가체제	<p>게임 속 주 무대인 마을엔 국가체제의 흔적이 거의 없다. 하지만 넓게 보면 국가인 Gountry(건트리)에 소속된 하나의 마을이며 흔히 노숙자, 하층민, 도시를 떠난 자 등이 모인 마을이다.</p>	
계급제도	<p>형식화된 계급제도는 존재하지 않는다. 다만, 버려진 마을 내 개인이 소유한 오브젝트 (UI, 아이템, 재화)에 따라 무형의 계급이 보이기도 한다.</p>	
인종구성	<p>다른 게임의 NPC 를 모티브삼을 수 있기 때문에 인종구성은 다양하게 사고할 예정.</p>	
언어	<p>기본적으로 플레이어의 언어로 소통이 되지만, 일부 NPC 는 언어팩이 있어야 자유로운 소통이 가능함.</p>	<p>링피트 내 로봇의 언어를 듣게 해주는 치장템</p>
도덕	<p>잊혀진 게임들이 흘러와 산을 형성하고 그 중앙에서 형성된 버려진 마을이기에 NPC 마다 도덕관이 다채롭다. 공동체의식이 강한 사람들이 있는 반면, 물질주의적 욕망이 가득한 사람도 있다.</p>	
종교	<p>어느 하나의 게임을 신처럼 믿는 사람도 있다고 한다.</p>	<p>게임 속 사이버 종교 및 컬트적 요소 참고하기</p>
역사	<p>19XX 년 RPG 마을을 주축으로 하여, 여러 장르의 마을이 협약을 맺어 '건트리'라는 하나의 국가를 선포하였다.</p> <p>그리고 시간이 흘러, 기술이 발전함에 따라 게임의 마을들 또한 다채롭게 변화하였고 이는 국가 전체의 발전으로 이어져 풍요로운 시대가 이어지게 되었다.</p> <p>하지만, 모든 발전에는 양면성이 존재하고 있었다.</p>	

	<p>빈부격차, 차별, 기술의 악용 등 많은 문제가 발생하였고 그중에서 제일 큰 문제는</p> <p>"너무 많은 게임들이 생겨나고 있었다"</p> <p>이는 버려지는 자원들이 많아지게 된 것이고 사람들은 이를 한데 모여 없애기 시작했다.</p> <p>그에 따라 하나둘씩 사람들의 일상에서 게임의 요소 하나하나가 잊혀지게 되었고, 이들은 모두 국가 최하단에 위치한 절벽 아래로 흘러가게끔 만들었다.</p> <p>풍요로운 도시에서 버려지고, 잊혀진 게임들은 모두 GG TOWN 이라고 훗날 불리게 되는 공간에 모이게 되었고 점점 양이 거대해져 하나의 큰 공간을 이루게 되었다.</p> <p>그 공간으로 기존 도시 생활에서 적응하지 못했거나, 차별을 견디지 못했거나, 범죄를 저지르는 등 많은 사람들은 각자의 이유로 GG TOWN 으로 오게 되었다.</p> <p>그들 또한 국가라는 무리에서 잊혀지거나 버려진 존재라서일까?</p> <p>20XX 년 GG TOWN 으로 떨어지는, 게임들의 양이 더욱 많아지기 시작해서 그들의 삶 또한 무너져 내리기 시작했다. 길이 막히거나, 산사태가 일어나는 등 단순 버려진 게임의 양이 많아져서 생기는 문제와 함께 해당 게임들의 요소들이 뒤섞여 마을 주민들의 머리로는 이해가 되지 않는 문제가 발생하기 시작했다.</p> <p>그러던 중, 게임들이 떨어지는 곳에서</p> <p>어느 한 사람이 떨어지게 되었다.</p>	
경제	<p>다양한 재화들이 존재한다. 물물교환 형태로 경제가 이루어지기도 한다. 개인의 관심사, 중요도에 따라 재화의 가치가 달라진다. 상위 도시가 쓰는 화폐가 있지만, 이 마을에서는 가치를 잃은 지 오래되었다.</p> <p>다양한 재화들은, 모티브로 삼을 여러 게임에서의 특징을 활용하여 구성한다.</p> <p>게임의 UI 나 요소 등을 판매하거나 교환하고자 하는 사람들이 나타나며, 사람들은 게임 내 요소를 채집하기 위해 버려진 게임</p>	

	산을 오르기도 한다. 게임 속 다양한 재화 등을 환전하거나, 사용 가능한 형태로 바꿔주는 사람들 또한 존재함.	
문학	버려진 게임들의 스토리라인이 모여 있는 문학집 or 도서관 등이 존재한다.	
미술	그래픽이 다채롭게 변화하는 게임이므로, 미술을 강조하려면 그래픽이 변할 때마다 달라지는 미술품의 느낌을 주어야 하기에 게임 내 직접적으로 강조하기는 어려울 것이라 생각.	
음악	사운드팩 에 따라, 배경음이 달라지거나 이를 활용한 리듬게임 UI 등을 얻을 수 있다.	
건축양식	버려진 게임 내의 요소를 통해 건축물을 만들거나 진흙이나 풀과 같은 자연요소를 활용한다.	
과학	버려진 게임 내의 요소를 활용하기에, 현실에 과학으로 설명하기 힘든 기술적 요소들이 보일 것. 하지만 작품 내에서는 크게 설명하지 않을 것.	
체육	고전 체육 게임을 모티브로, 체육의 형태를 띤 무언가를 사람들은 즐기고 있다.	
놀이문화	게임의 요소들을 활용하여 마을 내 아이들은 자기들만의 놀이 방식을 구축하곤 한다.	
패션	주민들이 직접 만든 옷 / 게임 내 아이템으로 주은 옷 / 누더기 옷 / 누가 버린 옷 등, 현재 마을 배경에 맞게 구성된다.	
기타	-	

공간적 배경

타이틀	세부사항	레퍼런스 (기타)
국가	Gountry(건트리)라는 국가가 존재하지만, 게임 내에선 자세히 설명하지 않을 예정.	
도시	건트리 내에는 다양한 장르의 특색을 지닌 도시들이 존재함. 이런 도시들에 속하지 못하거나, 잊혀짐 혹은 버려진 게임들의 요소들은 모두 게임 내 배경이 되는 마을로 흘러 들어오게 됨.	
마을	GG Town '게임들의 무덤'이라는 이름을 가지고 있는 게임 내 배경이 되는 마을.	나루토, 나뭇잎 마을

주거공간	<p>버려진 게임들이 산을 이루어 마을을 감싸고 있다. 흡사 산의 형태를 띤다. 마을 내 구조는 어떤 게임이 버려지고, 어떤 게임의 UI가 활성이 되는 지에 따라 변하게 된다. 최근 버려지거나, 잊혀지는 게임의 수가 많아져 버려진 게임들로 길이 봉쇄되거나, 마을 주민들이 거주할 공간이 줄어드는 등의 문제가 발생하고 있다.</p> <p>플레이어는 해당 마을을 중심으로 움직이게 된다. 스토리를 이어감에 따라 더 깊숙히 마을에 들어갈 수 있으며, 콘텐츠도 다양해진다.</p> <p>=> 플레이어는 잊혀진 게임들을 조합하여, 새로운 게임들의 형태로 만들어 나가는 행동을 취한다. 이러한 과정들로 인해, 마을의 요소를 헤쳐 나가고 주민들과 마을의 어려움을 해결해주는 역할을 부여 받음.</p>	
	<p>플레이어는 누군가 살다갔던 허름한 텐트에서 지내게 된다. 누가 외상으로 집을 넓혀준다고 말을 하지만, 믿기가 어렵다. [동물의 숲]</p> <p>게임 내 요소 (치장 아이템, 주거 아이템, 기타 아이템) 등을 활용하여 주거 공간이 구성되어 있다. '집'을 주제로 한 게임들의 요소를 잘못 뜯어서 만든 집은 방은 1개인데 화장실만 4개라고 한다.</p>	동물의 숲
	<p>마을 내에 버려진 게임들이 산으로 이루어져 있다. 마을 내에 크게 존재하며, 게임 내 주요 무대가 될 수 있다.</p> <p>해당 산을 오르는 사람들은 대부분 생계를 위한 목적으로 게임 내 요소를 '파밍'하러 간다.</p>	
산		
숲	<p>버려진 게임들의 산 뒤로는 앞뜰린 숲이 존재하고 있다. 어두운 분위기의 숲이며, 어느 잊혀진 게임의 맵이라고 하는데, 기분 나쁜 동물들의 울음소리가 들리곤 한다.</p>	<p>롤 과거 맵 뒤뜰린 숲</p> <p>동물의 숲</p>
강	<p>뒤에서는 버려진 게임들이 모여진 산이 존재하고, 마을 입구 (혹은 마을 앞쪽)에는 버려진 게임들이 물처럼 흐르는 버려진 강이 존재한다. 따로 상대적으로 맑은 물이 흐르는 작은 호수가 존재하고 있지만, 농사기구를 얻었던 어느 마을 주민이 몇 년째 농사를 짓기 위해 애쓰고 있다고 한다.</p>	
호수		<p>목장이야기나 스타듀 밸리와 같은 농사 게임의 레퍼런스 사용</p>
사막	<p>어느 마을 주민은 이 세상 어디에는 검정색과 붉은 색의 사막이 존재한다고 말을 하지만, 아무도 믿지 않고 있다.</p>	

바다	<p>국가 크기로 보면, 건트리 근처에는 큰 바다가 존재하고 있다고 한다. 마을 주민들은 대부분 바다를 본 적 없는 사람들이고, 바다를 보고 싶어하는 사람들도 있다고 한다.</p> <p>아주 큰.. 태항해 시대가 열리지 않을까 하면서,,,</p>	
하늘	가끔 게임들의 요소들이 뒤섞여 마을 내 이상기후가 발현되기도 하지만, 대체로 온화한 기후를 가지고 있다.	
기후		
바람	<p>N 시간을 주기로, 낮과 밤이 바뀌겠지만 게임 내에서는 스토리 챕터별로 고정된 시간대를 보여준다. (게임 내 시스템으로 변경할 수 있음, 턴제 JRPG 장르에서 날씨 변화를 이끄는 기술 {포켓몬스터})</p> <p>Or 마인크래프트의 명령어처럼, 명령어 UI가 나오게 해서 변경 가능</p>	<p>마인크래프트</p> <p>포켓몬스터</p>
기타		

사용할 시스템이나 UI 등을 반영해서 해당 세계관 내의 특징을 어디까지 보여줄 지를 정해야 함.

마을 컨셉에 따른 플레이어 캐릭터의 개연성.

플레이어 캐릭터는 외부에서 떨어져 나온 존재. (게임에서 추가적인 설명이 없음)

그래서 게임 속 UI를 제대로 활성화시켜, 본 게임 시스템 및 UI를 변화시킬 수 있는 능력이 있음.