

표 => 정리 문서 => 시나리오 등으로 차츰 나아가면서 구체화 예정.

※ 구체적인 스토리 작성 시, 해당 스토리가 포함될 시스템 / UI / 그래픽 등을 고려할 것.

기본 스토리 흐름 (추후 변경 가능성 매우 높음)

1. 주인공 캐릭터는 잃어버린 추억의 게임을 찾고자 '게임들의 무덤'이라 불리는 **이 곳을** 방문함. OR 어느 사건으로 인해 잊혀진 게임들이 떠나려오는 통로인 'A'에서 떨어진 주인공.
2. 마을에 있는 여러 NPC, 오브젝트와 상호작용하며 자신의 잃어버린 게임에 대한 단서를 얻고, 마을의 문제도 해결해주며 이야기를 이끈다.
3. 그렇게 주인공은 자신이 잃어버린, 아닌 잊어버렸던 게임을 떠올리게 된다. 하나의 게임이 아닌, 게임들이 모여 있던 하나의 팩. 어릴 때 돌아가신(?) 아버지와 함께 즐겼던, 아버지의 흔적이 남아있는 추억의 팩이었고 해당 팩에 있던 게임들이 마을의 모습으로 보이는 것.
(그래서 돌아가신 아버지 or 어머니 or 누군가의 흔적 및 이스터에그들을 잘 녹여야 하는 스토리텔링)
4. 깨달은 주인공은, 마을에서 빠져나오고, 과거 회상 (엔딩 진행 / 멀티 엔딩 요소 첨부) 진행 (K-신파 ON, 뭐지 신과함께...?)
그래서 마지막 엔딩은 실사 그림체가 되어버림. (게임에서 나온 현실이니...)

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>상위 마을 => 버려진 게임들 => 모여서 만들어진 게임의 무덤(산) => 무리에서 버림받은 사람들이 모여 마을을 형성.</p> <p>이런 느낌의 스토리텔링을 강화해야 함.</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>	

	다양한 재화들은, 모티브로 삼을 여러 게임에서의 특징을 활용하여 구성한다.	
문학	버려진 게임들의 스토리라인이 모여 있는 문학집 or 도서관 등이 존재.	
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	-	
체육	고전 체육 게임을 모티브로...	
놀이문화	-	
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		
도시		
마을	버려진 게임들이 산을 이루어 마을을 감싸고 있다. 흡사 산의 형태를 띈다. 마을 내 구조는 어떤 게임이 버려지고, 어떤 게임의 UI가 활성이 되는 지에 따라 변하게 된다. 플레이어는 해당 마을을 중심으로 움직이게 된다. 스토리를 이어감에 따라 더 깊숙히 마을에 들어갈 수 있으며, 콘텐츠도 다양해진다.	나루토, 나뭇잎 마을
주거공간	플레이어는 누군가 살다갔던 허름한 텐트에서 지내게 된다. 누가 외상으로 집을 넓혀준다고 말을 하지만, 믿기가 어렵다.	동물의 숲

산	마을 내에 버려진 게임들이 산으로 이루어져 있다. 마을 내에 크게 존재하며, 게임 내 주요 무대가 될 수 있다.	물 위의 우리라는 웹툰 속 쓰레기 무덤 (최팔호 과거 거주지)
숲	-	
강		
호수		
사막		
바다		
하늘		
기후		
바람		
기타		

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