

# GIGDC2020 요약기획서

## 1. 게임 간단 소개

### 01. 게임 로그라인 및 게임 개요

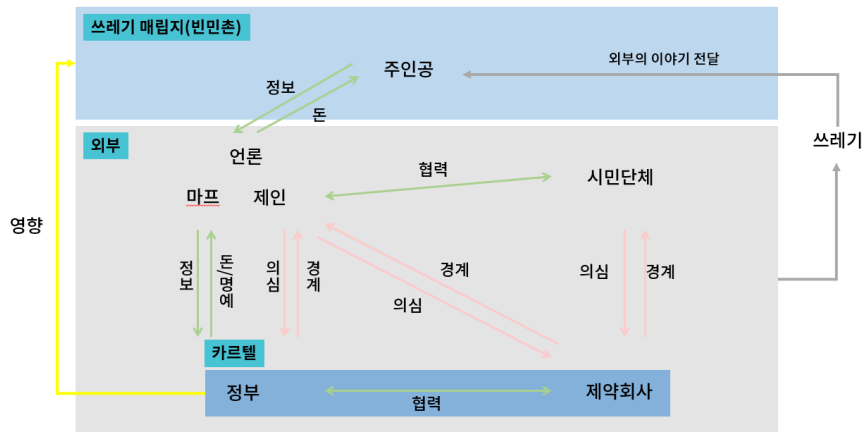
“누군가에게 이미 버려진 것들을 의미하는 쓰레기. 그런 쓰레기에서 들려오는 이야기들이 있다면 어떨까?”  
 쓰레기와 '소통' 할 수 있는 능력을 가진 12살 소녀 '하르'가 돈을 벌며 쓰레기 매립지를 벗어나기 위해 쓰레기의 이야기를 기자에게 기자에게 '전달'해주며 벌어지는 사건을 담은 서바이벌 어드벤처

게임 개요



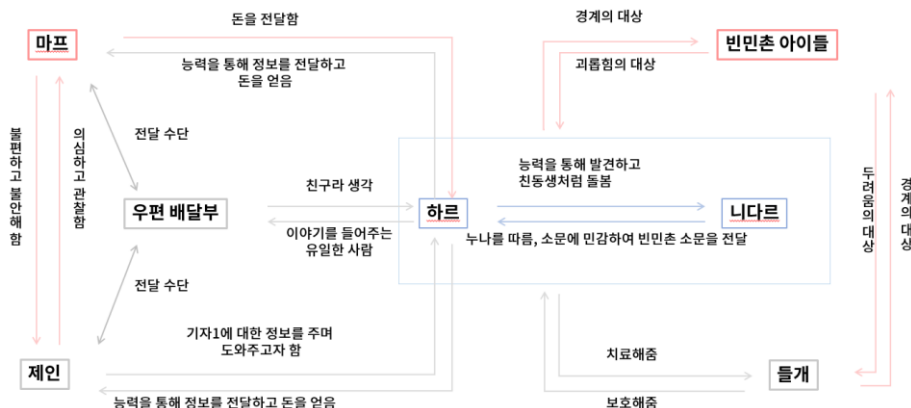
게임 타이틀	Story of garbage		
주제	쓰레기 매립지에서 일어나는 다양한 사건과 그곳을 벗어나기 위한 결정해야 하는 선택지. 자신의 가족과 함께 쓰레기 매립지에서 벗어나 평범한 삶을 살아가고자 하는 한 소녀의 이야기		
목표	쓰레기 매립지에서 생존하며 돈을 모아 동생과 함께 매립지에서 벗어나 새로운 삶을 살아가다		
장르	어드벤처 서바이벌	시점	탐류, 1인칭
플랫폼	PC(STEAM)	타겟	10 ~ 30대 남녀 - 스릴러 장르 선호 사용자

### 02. 세계관



쓰레기와 소통할 수 있는 주인공이 정부와 제약회사로 이루어진 거대한 카르텔과 엮이며 벌어지는 사건들을 경험한다.

### 03. 캐릭터



- 플레이어 캐릭터이자 게임 내 주인공인 '하르'를 중심으로 한 캐릭터 관계도이다. 주인공의 목표인 [쓰레기 매립지에서의 벗어나기]에 관련해 주인공에게 도움을 주는지, 방해하는지, 배신하는지에 따라 조력자, 배신자, 방해자와 같은 관계를 설정했다

## 04. 시나리오

### 1) 시나리오 개요

외부 사건/쓰레기 매립지 사건	쓰레기 + 빈민촌 이야기	인터랙티브 스토리
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 외부의 사건(정부와 제약회사의 카르텔)이 쓰레기 매립지 측, 빈민촌에 영향을 주기 때문에 두개의 사건이 동시 진행된다.</li> <li>- 다만 인게임에서는 쓰레기 매립지내에서의 사건에만 집중한다.</li> <li>- 주인공은 'TV'를 통해서 자신이 보낸 이야기가 어떻게 외부에 전달되는지 확인할 수 있으며 그 외 외부의 정보들을 확인할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 쓰레기는 외부의 사건에 관련된 이야기를 주인공에게 전달해 줌과 동시에 주인공의 능력을 보여주는 역할을 함</li> <li>- 빈민촌의 이야기는 주로 외부 사건과 관련된 소문이 돌면서 시작된다. (외부 사건이 빈민촌에 영향을 미치지 때문)</li> <li>- 쓰레기와는 '소통' 을 통해 이야기를 얻고, 빈민촌에서는 '퀘스트' 및 '대화' 를 통해 이야기를 알아낼 수 있음.</li> <li>- 쓰레기와 빈민촌의 이야기에서 공통점을 발견하여 외부 카르텔에 대해 알아간다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 플레이어는 자신의 선택에 따라 변화하는 이야기를 경험할 수 있다.</li> <li>- 총 12주의 기간 동안 벌어지는 30개의 사건에 분기를 넣어 18개의 엔딩을 볼 수 있다.</li> <li>- 엔딩은 단순히 분기의 선택으로만 결정되는 경우도 있지만, 사람들과의 관계성 및 생존 요소에 따라 결정되기도 한다.</li> <li>- 초기 기자의 연락은 외부의 거대한 카르텔을 알 수 있는 가장 중요한 분기이지만 플레이어가 이를 선택하지 않을 경우 쓰레기장에서 서바이벌 요소만 즐길 수도 있음.(다만 사건은 똑같이 진행 됨.)</li> </ul>

### 2) 시놉시스

“ 누군가에게 이미 버려진 것들을 의미하는 쓰레기. 그런 쓰레기에서 들려오는 이야기들이 있다면 어떨까? ”

태어날 때부터 거대한 쓰레기 매립지에 버려져서 어느 순간부터 쓰레기들과 소통할 수 있게 된 하르. 그러나 능력을 숨기고 다닌다. 능력을 얻고 나서부터 수 많은 목소리에 시달림과 동시에 빈민촌에서 배척당했기 때문이다. 자신의 능력을 인정하고 봐주는 사람은 자신의 동생과 일주일에 한번 오는 우편 배달부 '아칼' 뿐. 그러나 자신의 초능력을 이용해 좋은 쓰레기를 찾는 것을 위안 삼아 하루하루를 힘겹게 생존해 나간다. 지금의 상황은 막막함이 가득하지만 조금씩이라도 돈을 모아 동생과 함께 이 쓰레기 매립지에서 벗어나 평범한 삶을 사는 것이 그녀의 꿈이다. 그러던 어느 날 자신의 능력에 대해 알게 된 한 기자가 그녀에게 쓰레기들의 이야기를 팔라는 제안을 하게 된다.

매일이 막막했던 그녀에게 다가온 기회. 그러나 능력을 밝혔을 때 항상 나쁜 일이 일어났기에 쉽게 받아들이지 못한다.

{ 쓰레기 매립지에서 일어나는 다양한 사건과 그곳을 벗어나기 위한 결정해야 하는 선택지. 자신의 가족과 함께 쓰레기 매립지에서 벗어나 평범한 삶을 살아가고자 하는 한 소녀의 이야기. }

## 05. 기획의도

심각해지는 쓰레기 문제	쓰레기 매립지가 생활 공간인 사람들	게임적 요소
<p>“매년 전세계적으로 21억t 이상의 도시 고형 폐기물 생성”</p> <p>재활용되는 폐기물의 비율은 16%에 불과하고 46%는 다시 쓰이지 못하고 폐기</p> <p>“중국, 유해폐기물에 대한 수입금지 조치”</p> <p>쓰레기의 값은 떨어지고 더 이상 돈의 가치를 내지 못한 쓰레기들이 쌓임 일부는 바다에 버려지고, 일부는 땅에 축적되어 쓰레기 산 생성</p> <p>= 쓰레기의 순환구조, 축적되는 쓰레기</p>	<p>“유일한 생계수단 = 쓰레기”</p> <p>지독한 가난, 불안정한 일자리. 차라리 고정적인 수입을 얻을 수 있는 쓰레기 매립지가 일터가 되어버린 사람들</p> <p>“보호 받지 못하는 사람들”</p> <p>납치, 해충, 강도, 날카로운 쓰레기 등 위험요소 다</p> <p>= 그들의 삶을 재조명</p>	<p>“쓰레기와 소통하는 초능력”</p> <p>독특한 컨셉을 통한 새로운 경험 제시</p> <p>“서바이벌 + 어드벤처”</p> <p>쓰레기 문제와 쓰레기 매립지에서 살아가는 빈민촌 사람들의 삶을 간접적으로 드러냄</p> <p>= 플레이어 흥미 및 재미 유발</p>

## 2. 게임 특징

### 독특한 컨셉

#### 초능력

흔히 생각하는 이상적인 초능력이 아닌  
쓰레기의 이야기가 들리는 초능력

#### 공간적 배경

기존의 서바이벌 배경으로 쓰이지 않았던  
쓰레기장을 배경으로 채택

#### 게임 그래픽

아이소 메트릭 기법을 통하여 2D의 이미지를  
사용하지만 3D 공간으로 인식하게 함.  
낮은 채도, 손그림 느낌으로 쓰레기장의  
분위기를 살림

### 경험의 다양성

#### 인터랙티브 스토리

인터랙티브 요소를 넣어 플레이어의  
선택에 따라 경험할 수 있는 엔딩이 다름

30개의 사건, 53개의 퀘스트, 18개의  
엔딩 요소가 있음

#### 어드벤처와 서바이벌의 결합

빈민촌에서 살아남기 위한 '생존'  
기자에게 이야기를 전달하기 위한 '수집'  
그로 인해 벌어지는 '스토리'  
세가지 요소를 즐길 수 있음.

### 특이한 시스템

#### 이야기 연결

쓰레기 매립장을 돌아다니며 '소통' 하고  
이야기를 '수집'하며 그것들을 '연결'하  
여 새로운 이야기를 만들어 낸다.

복합적인 시스템을 통해 사건을 추리

#### 공중전화, TV

내부의 이야기를 외부에 전달하고  
외부의 이야기를 확인할 수 있다.  
=외부와 쓰레기 매립지의 연결 도구

외부 상황 및 기자의 수상한 점을 드러냄

## 3. 게임 플레이 방식

### 01. 조작방식



Esc = 일시정지

C = 플라로이드 카메라

N = 메모장

마우스 왼쪽 버튼 = 줌, 공격, 발굴, 상호작용

Tab = 지도 열기, 닫기

I = 인벤토리

Q = 퀘스트

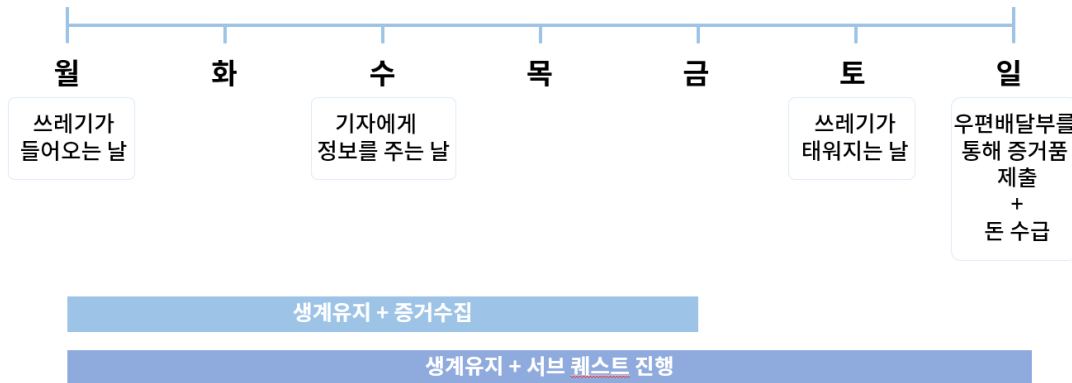
마우스 오른쪽 버튼 = 이야기 수집

W,A,S,D = 이동

Shift = 달리기

마우스 휠 버튼 = 카메라 줌, 인

### 02. 게임 플레이 전체 순환도



- 전체 게임은 일주일의 시간을 기준으로 같은 방식으로 반복 진행된다. 하루는 리얼타임 10분으로 제한 되어 있으며 그 시간을 넘을 시 하루가 강제 종료된다. 일주일을 플레이 할 경우 대략 70분이 흐른다.
- 플레이 방식은 생계유지, 증거수집, 서브 퀘스트 진행, 기자에게 정보 전달, 증거 전달과 같은 시스템을 통해 게임을 플레이 한다.
- 토요일은 쓰레기가 태워지는 날 즉, 증거가 사라지는 날이므로 금요일까지 증거 수집을 완료해야한다.

4. 게임 이미지 ( 예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부 )

01. 캐릭터 컨셉 아트



02. 게임 플레이 예상 화면





## 5. 기타 추가 사항

### 01. 게임 전체 맵

#### 타이틀

#### 인게임

### 02. 업데이트 방향성

#### 01) 분기 구조 추가

- 현재 본 게임은 **스토리 진행이 빠르다**는 약점을 지니고 있다. 인터랙티브 구조로 플레이어의 선택에 따라 경험할 수 있는 스토리의 진행방식이 다르다고 하나 현재는 그 구조의 수가 적고 구조가 등장하는 시점 사이의 간격이 넓다. 따라서 **분기 구조를 세분화** 하여 플레이어에게 긴장감을 유발시켜 게임의 즐거움을 더할 예정이다.

#### 02) 서바이벌 요소

- 서바이벌과 어드벤처의 결합이라고 했으나 **서바이벌 요소가 어드벤처 요소에 비해 부족하다**.  
 - 서바이벌 시스템을 재정비하여 부족한 부분을 수정할 예정이다. 또한 서바이벌 관련 아이템, 도구, 장비의 자세한 설정들을 추가하여 **플레이어가 서바이벌 요소에서도 다양한 콘텐츠를 즐길 수 있도록 할** 예정이다.

#### 03) 추가 콘텐츠

- BGM, 도전과제, 이스터 에그 등 **플레이어가 게임에 더욱 흥미를 가지고 집중할 수 있는 요소들을 추가할** 예정이다.  
 - 싱크홀이 생긴 이유, 사건에 대한 외부의 반응 등 세계관은 구축되어 있으나 보여주지 못한 설정들을 DLC로 넣거나 프리퀄 또는 시퀄의 형식으로 보여줄 예정이다. 현재는 '제인'의 입장에서 **외부의 사건 진행을 보여줄 수 있는 콘텐츠를 생각하고 있다**.