

<서울 2033> 이야기꾼 공모전 가이드

안녕하세요, 반지하게임즈입니다.

이 문서는 <서울 2033> 이야기꾼 공모전에 지원해 주신 여러분께
지원 작품의 포맷, 분량에 대하여 설명 드리기 위해 작성되었습니다.

<서울 2033> 게임을 플레이하며 게임의 컨셉/분위기, 아이템 등에 대해 숙지해 주신 뒤 작품 집필을 시작해 주세요.



가젯과 스테이터스



가젯과 스테이터스

기본 설명

플레이어는 선택지, 가젯 (아이템과 능력치), 스테이터스를 이용하여 스토리를 진행하게 됩니다. 선택지에 따라 보상으로 가젯/스테이터스를 얻을 수도 있고, 페널티로 잃게 될 수도 있습니다.

가젯 - 아이템

게임 진행에 사용되는 아이템으로는 권총, 조립식 저격소총, 방독면, 군복, 전자기 펄스 수류탄, 살충제, 초콜릿, 생고기, 풀떼기, 통기타, 책, 리트리어, 짹짹이 등이 있습니다. '권총x3'과 같이, 보유량이 표기됩니다.

가젯 - 능력

게임 진행에 사용되는 능력으로는 근력, 날렵함, 은신술, 사격술, 요리 실력, 강력한 직감, 전기 기술, 기계공학, 컴퓨터 기술, 게임 실력, 불굴의 투지 등이 있습니다. '근력lv.3'과 같이, 능력치가 표기됩니다.

위의 아이템/능력 목록은 지원자 분들의 이해를 돕기 위해 예시로 나열된 것입니다. 현재 게임 내에서 사용되고 있는 가젯은 다음과 같습니다. <https://namu.wiki/w/%EC%84%9C%EC%9A%B8%202033/%EA%B0%80%EC%A0%AF#toc>
게임 내 사용중인 가젯만을 이용해서 창작을 진행해 주세요.



가젯과 스테이터스

스테이터스

- 스테이터스는 체력, 멘탈, 돈으로 구성되어 있습니다.
- 각각의 최대치는 3입니다.
- 체력이나 멘탈이 0이 될 경우 게임 오버가 됩니다.
(아이템 '의료용 나노머신'을 소비하고 다음 페이지로 넘어가기 가능)
- **체력이나 멘탈을 차감할 경우, 게임이 오버될 수 있음을 명심하고 이야기를 작성하셔야 합니다.**



체력



멘탈



돈



이야기 창작 포맷



이야기 창작 포맷

기본 설명

- 이야기는 PID (프로세스 ID or 프로세스 번호)라는 체계에 따라 진행되며, PID는 0부터 시작된다.
- PID가 반드시 오름차순으로 정렬되어 있을 필요는 없다. '1 - 3 - 2 - 5 - 4'의 경우도 정상적으로 작동한다.

a) PID 번호

각 PID는 '프로세스 번호(PID)::' 로 구분한다.

0:: 당신은 길을 걷다가 낯선 건물을 발견했습니다.

b) 선택지와 간격

선택지 텍스트는 '페이지 번호::' 아래에 엔터를 한 번 입력하고 'PID//선택지 텍스트 ' 로 작성하고 그에 해당하는 PID는 아래에 엔터를 두 번 입력하고 다시 'PID::'로 작성한다.

0:: 당신은 길을 걷다가 낯선 건물을 발견했습니다.

1//건물을 조사한다.

1:: 당신은 주위를 두리번거리며 건물 안으로 진입합니다.



이야기 창작 포맷

c) 복수 선택지

여러가지 선택지가 있어 다양한 프로세스로 뺨어 나가는 경우,
'PID//선택지 텍스트'를 줄 바꿈하여 병기한다.
최대 4개의 선택지까지 사용할 수 있다.

0:: 당신은 길을 걷다가 낯선 건물을 발견했습니다.

1//건물을 조사한다.
2//가던 길을 간다.
3//건물을 폭파한다.

1:: 당신은 주위를 두리번거리며 건물 안으로 진입합니다.

...

이야기 창작 포맷

d) 필요 가젯

선택지 클릭에 필요한 가젯의 경우 'PID//선택지 텍스트'의 슬래쉬(/) 사이에 필요한 가젯을 표시한다.
이 때 필요 가젯이 없을 경우 플레이어는 해당 프로세스로 진입할 수 없다.

0:: 당신은 길을 걷다가 낯선 건물을 발견했습니다.

1/관찰력/건물을 조사한다.

e) 가젯 변화

선택지로 인해 특정 아이템이나 체력, 멘탈, 돈 등의 스테이터스를 얻거나 잃는 경우,
선택지 텍스트 뒤에 '/+예시' 또는 '/-예시' 로 표시한다.

0:: 당신은 길을 걷다가 낯선 건물을 발견했습니다.

1/관찰력/건물을 조사한다./+돈



이야기 창작 포맷

f) 다수의 가젯

한 번에 다수의 가젯, 스테이터스를 지칭할 경우에는 ','(쉼표)로 구분하여 띄어쓰기 없이 쓴다.

0:: 당신은 길을 걷다가 낯선 건물을 발견했습니다.

1/권총,사격술/조사한다./+체력,+멘탈

g) 복수의 단일가젯

한 번에 여러 개의 단일 가젯을 지칭할 경우에는, '*n'(곱셈기호)로 띄어쓰기 없이 표기한다.
아래 예시는 건물 조사에 '관찰력v.2'가 필요하며 진입 시 돈을 2칸 얻는 프로세스이다.

0:: 당신은 길을 걷다가 낯선 건물을 발견했습니다.

1/관찰력*2/조사한다./+돈*2



이야기 창작 포맷

h) 종료 선택지

이야기를 끝내는 선택지는 'F//선택지 텍스트'로 표기한다.

0:: 당신은 길을 걷다가 낯선 건물을 발견했습니다.

1//가던 길을 간다.
2//건물을 조사한다.

1:: 수상한 건물을 신경 쓸 필요는 없죠! 당신은 건물을 지나쳐 걸음을 옮깁니다.

F//다음

2:: 당신은 건물의 내부에 진입합니다. 등 뒤로 식은땀이 흐르기 시작합니다.

...



이야기 창작 포맷

i) IF 조건문

선택지에서, 특정 가젯 조건을 만족시키는 플레이어를 다른 PID로 보내고 싶을 경우는, 선택지 텍스트 이후 두 번째 슬래시 뒤에 (//가젯*수량:해당PID)로 표기한다.

0:: 당신은 길을 걷다가 낯선 건물을 발견했습니다.

1//가던 길을 간다.//우울함:7
2//건물을 조사한다./-체력/관찰력*3:5

설명

*플레이어가 1번을 골랐을 경우, 우울함이 없으면 PID 1로 진행.
플레이어가 1번을 골랐을 경우, 우울함이 있으면 PID 7로 진행.*

*플레이어가 2번을 골랐을 경우, 관찰력이 없으면 PID 2로 진행. (체력이 깎일 것이다.)
플레이어가 2번을 골랐을 경우, 관찰력 lv3인 경우 PID 5로 진행. (체력이 깎이지 않을 것이다.)*



0:: 당신은 길을 걷다가 낯선 건물을 발견했습니다.

1//가던 길을 간다.
2//건물을 조사한다.

1:: 수상한 건물을 신경 쓸 필요는 없죠! 당신은 건물을 지나쳐 걸음을 옮깁니다.

F//다음

2:: 당신은 건물의 내부에 진입합니다. 헉! 복면을 쓴 괴한들이 둘러앉아 돈을 세고 있습니다.

“뭐 하는 놈이냐, 너는?”

그 중 두목으로 보이는 자가 자리에서 일어나 당신을 위협합니다.

대사는 줄바꿈 해주시는 것이 좋습니다.

3/날렵함/재빠르게 도망간다.

4/사격술*2,권총/모두 쏘 버린다./+돈*2

5//길을 잃었습니다./-체력,-돈*2

가젯 요구량 없이도 선택할 수 있는 선택지가 존재해야 합니다.

3:: 당신은 곧바로 그 장소로부터 도망칩니다! 몇 명이 당신을 뒤쫓았지만, 당신의 재빠른 스피드를 따라잡지는 못했죠. 휴! 한숨 돌렸네요!

F//다음

4:: 당신은 행복하는 척 하며, 품 속에서 권총을 재빨리 꺼내 눈에 보이는 모든 적들에게 총알을 박아 넣었습니다! 괴한들은 반응할 틈도 없이 쓰러집니다. 당신은 그들의 돈을 챙겨 건물을 떠납니다.

F//다음

5:: “그럼 맞아야지!”

으악! 괴한들이 몰려와 당신을 때려눕힙니다. 얼마쯤 맞았을까요, 정신이 들었을 때는 이미 괴한들이 모두 사라진 뒤입니다.

...당신이 가진 돈과 함께요! 당신은 슬피 울며 비틀비틀 건물을 떠납니다.

F//다음



E.O.D

감사합니다.

문의 사항이 있을 시 seoul2033_storyteller@gmail.com으로 연락 부탁드립니다.

