



게임북 같은 텍스트 진행

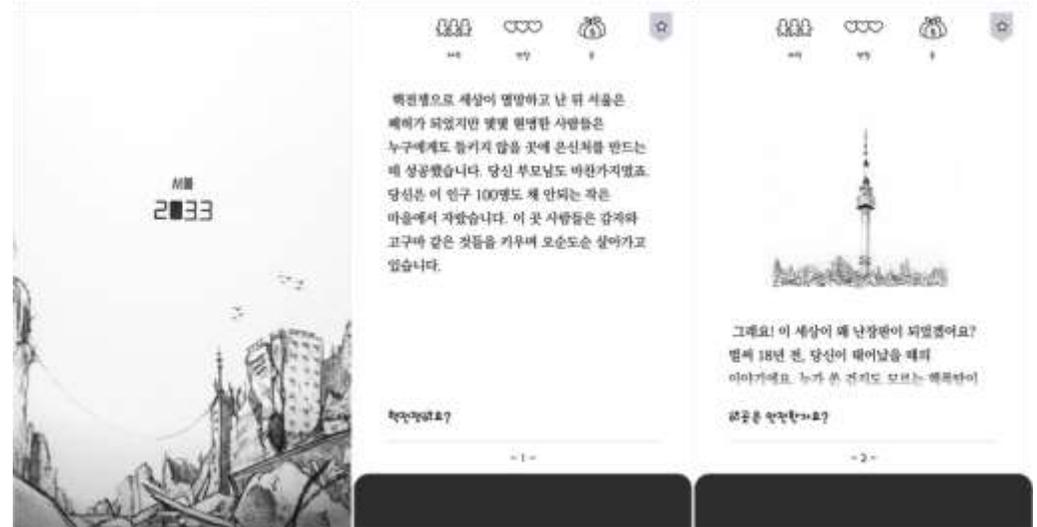
20192511 디지털콘텐츠공학과 박은규

텍스트만으로 상상력을 자극해 진행하는 탈출게임

- 예전에 유행했던 '게임북'과 비슷한 형식으로 이 콘텐츠를 즐기는 이가 선택한 선택지에 따라서 XX페이지로 이동한 후, 그에 따른 결과를 받아들이는 것을 반복하며 결말까지 진행하는 것.
- 몰입할 수 있고 구조상 편하기 때문에 어딘지 알 수 없는 곳을 탈출하는 스토리가 편하다.
- HP나 아이템을 설정해두고, 선택지에 따라 얻거나 잃을 수 있게 설정한다면 조금 복잡해 쳐도 더욱 심도 있고 게임스러운 느낌이 날것이다.

목적

- 유저가 직접 몰입해서 플레이 할 수 있는 텍스트 어드벤처 게임 스타일의 도전.
- TRPG같은 상상력에 기초한 원초적이고 근본적인 본능에 의 호소.
- 그저 글을 읽고 나아가기에, 쉽고 간편하고 인터넷이 없어도 즐길 수 있다.



모바일용으로 나온 텍스트 어드벤처 게임 '서울2033'

구조

- 1페이지에서 시작해서 유저의 선택에 따라 다른 페이지로 넘어가는 것을 [행동] 이라 생각하며, 행동을 반복하며 완결을 맞는 페이지 까지 계속 읽어 나간다.
- 가끔 실패하는 선택지를 골라서 전의 페이지로 돌아가는 일도 있을 것.
- 저번 페이지에서 특정한 행동을 하지 않았다면 진입하지 못하는 (행동하지 못하는) 페이지도 존재할 것. (예: 저번 페이지에서 열쇠를 구하지 않았다면 들어갈 수 없는 철문)
- 결말을 여러가지 준비하면 더 재밋고 여러 번 할 수 있을 것.

설계

- 유저가 몰입할 수 있도록 배경설정과 텍스트를 신경 쓰는 것이 중요.
- 너무 길면 하다가 지쳐서 흥미를 잃기 쉽고, 너무 짧으면 재미를 느낄 수 없을 것. 완급 조절이 중요하다.
- 처음이기도 한 만큼 가장 흥미를 가지고 쉽고 효과적인 테마인 [호러] 와 [탈출]을 목적으로 한다.
- [탈출]의 경우 시작부터 끝까지의 흐름을 대강 정해둘 수 있기에 편리하다고 생각된다.
- 처음 페이지로 돌아가는 일명 [데스 트랩]을 너무 남발하지 않도록 주의.

예상 결과

- 사실...요즘 시대에 이런 기획을 짜면 시대착오적이라는 소리를 듣기 쉬울 거라 생각한다. 게임 콘텐츠 학과에 대학 면접을 보았을 때도 이번과 비슷한 주장을 했으나 긍정적인 피드백은 돌아오지 않았다.
- 한번 하면 쉽게 질리는 특성상 롱 히트하기 어렵고 수익을 내기에도 그닥 좋지 않은 구조이다.
- 그러나 심심풀이로 한가할 때 한번 해볼 수 있는 그런 유희가 될 수 있다면 기쁠 것.

예시

빛이 조금밖에 스며들지 않고 퀴퀴한 냄새가 난다. 눈을 뜬 당신은 어딘지 모를 곳에 갇혀 있었다.

당신은 누구였고 여기는 어디인가?

잘 기억나지 않는 것 투성이지만 일단 여기서 나가야 할 거 같다.

눈 앞에는 빛이 들어오는 왼쪽으로 이어지는 통로와 어두컴컴한 오른쪽으로 이어지는 통로가 보인다. 어디로 가야할까?

왼쪽 통로 이동 -> 8페이지로

오른쪽 통로 이동 - > 9페이지로



왼쪽길로 왔다..

어둡지만 점등을 계속하는 형광등을 따라서 더듬더듬 길을 따라 걸으니 점점 눈이 어둠에 익숙해지는 것 같다.

먼지 냄새와 얼룩진 벽과 바닥을 보면.. 그리 기분 좋은 장소는 아닌거 같은데.. 적어도 전기는 통하고 있으니 버려진 시설은 아니겠지만, 당신 외의 사람이 있기는 할까?

불안에 떨며 계속 나아가는데, 옆에서 계속 보이는 쇠창살로 막힌 문들이 신경 쓰인다.. 혹시 여긴 감옥인 걸까..? 그렇다면 당신은 왜 이런 곳에..?

-10페이지로 이동

오른쪽 길로 왔다

괜히 빛이 나는 곳에 가는건 위험할지도 모른다..
불바다에 뛰어드는 나방이라는 말이 있지 않은가?

더듬더듬 벽을 더듬어가며 계속 길을 나아가다가..
...으악! 갑자기 뒷통수가 얼얼해졌고 바닥이 당신이 눈 앞으로 다가왔다! 당신은 누군가에게 얻어맞고 갑자기 쓰러져 버린 것이다..

누군가의 중얼거림을 들으며 당신은 의식이 혼미해진다..
-처음 페이지로

다행이라고 해야할지 이곳의 구조는 단순한 거 같다.
계속 길을 걸어가는데.....

- 냐옹~ 난데없이 고양이의 울음소리가 들린다.. 대체 왜? -따라 간다면 11페이지로
- 바람이 불어오는 기분이 든다! 아무튼 더 앞으로 전진할까.? - 12페이지로
- 딱 봐도 위험해 보이는 출입금지 테이프로 막혀있는 문이 보인다.. 혹시 저길 먼저 들어가봐야 하는게..? - 13페이지로

이 무슨 일인가!!

- 홀린 듯이 고양이의 목소리를 따라 길을 가다 보니, 점점 시야가 이상 해진다. 분명 지나가기엔 좁은 곳 같은데 생각보다 간단하게 지나갈 수 있고.. 잠깐? 내가 고양이의 '목소리' 라고 했나? '울음소리' 가 아니라?
- "미야옹~ 이제 너도 **우리 동료다옹~~**" 정신을 차렸을 때는 나는 고양이의 모습이 되어 있었다.. 하지만 의외로 귀여우니까 괜찮은 거 아닐까? 앞발을 핥으며 그렇게 생각하는것이다옹. -END-

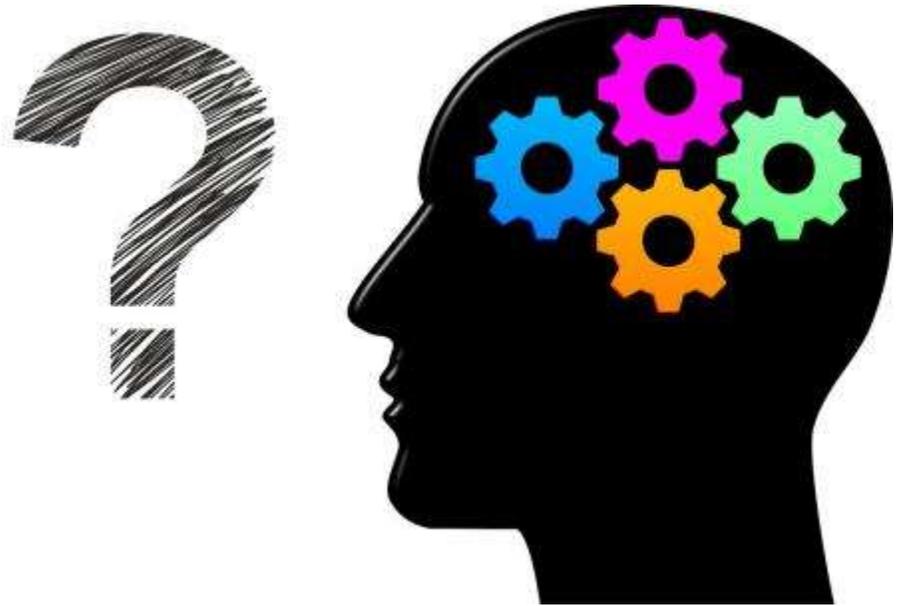


출구다!!

- 빛이 보인다! 바람이 느껴진다! 출입구로 보이는 장소로 달려나갔다!
- 퍼억! 너무 흥분해서 벽에 부딪혔나? 아니다.. 눈 앞에 갑자기 나타난건 사람이다.. 족히 2M는 넘을만큼 근육질에 굳은 손에는 두꺼운 쇠뿔뿔이를 들고 있다..
- “넌 못지나간다!!” 간수 같은 제복을 입은 남성이 휘두르는 뿔뿔이에 맞고, 나는 별 저항도 못하고 쓰러지고 말았다. -END-

테이프를 뜯고 잠긴 문을 억지로 비틀어 열었다.

- 경악했다.. 눈 앞에 보이는건 굉장한 수의 CCTV 카메라 화면 송출되고 있는 모니터... 마치 감시실 같다..
- 어두워서 몰랐지만 이 통로 곳곳 보이지 않은 사각에 카메라가 설치되어 있던 거 같다.
- 책상에 놓인 파일을 무심코 집어서 보게 된다. 어느 인물의 신상 정보가 적혀있는데.. 그래! 기억났다! 이걸 나다! 내 정보다! [132번 도전자. 이번 탈출게임에 도전하게 된 경위는 상금과 여흥을 위해서..] -14페이지로



내 인생은 단순한 심심풀이가 아니야!

- 모든 게 기억났다. 여기는 그저 잘 꾸민 세트장인 것이다. 기억을 일시적으로 잃게 하는 약을 먹게 하고, 아무것도 모르는 도전자가 벌벌 떨며 미지의 공간을 탐험 하는 걸 즐기는 방송이었던 것이다.
- “다들 이런 게 뭐가 재미 있다는거야! 나는 나가 겠어!” 많은 방송도구와 간수로 변장한 출연진까지 때려눕히고서 당신은 세트장을 엉망으로 부수고 빠져나왔다. 그리고 들려오는 박수 소리..
- 당신의 이런 탈출행동 마저도 관객에게겐 의외의 재미였던 모양이다. 그런데 이거 참가비 정도는 챙겨주나? -END-