

제목: SNS 팔로워가 겹치는 워크숍

로그라인

:3시간짜리 게임 워크숍에 참여하게 된 나(플레이어)는 이 워크숍에서 무난한 대화를 하고  
모임원들과 맞팔로우를 해야 한다.

시스템

상호작용 위주의 텍스트 게임

캐릭터 3명과의 상호작용을 기본으로 한다. 캐릭터 2명과 대화 하면 날씨가 바뀌고, 그에  
따라 특정 캐릭터의 특수 대사가 출력될 수 있으나 이는 게임 분기와는 관련 없다.

3시간\*2명과의 대화= 6번의 라운드

라운드가 끝날 때마다 7개의 장소 중 하나를 둘러보며 포토 카드를 찾을 수 있다.

이벤트

겹치는 지인에 대한 이야기-스릴러 추리

나의 포토카드가 발견되는 이야기-긴장감

요소 충족

제작시간 : 20분 ○

예상플레이타임 : 5분 이하 ○

스릴러, 똥줄타는 분위기 ○ 지인은 플레이어의 친구이며 특정 캐릭터 중 하나의 애인이다.

나는 마니악한 오타쿠임을 들리고 싶지 않아 한다.

게임 속 등장 인물 중 모임원의 이름이 한 명 이상 들어가야 한다. (자신 제외) ○

계절이나 날씨에 대한 것이 들어가야 한다. ○

게임 워크숍에 대한 게임이라든지, 메타적인 요소가 들어가야 한다. ○ 워크숍 배경

선택할 때 뭔가를 잃는다, 부숴버렸다는 요소가 들어가야 한다. ○ 시간을 잃는다.

퀴어를 만났을 때 정체성과 섹슈얼리티에 대해 이야기하는 긴장감, 신뢰에 대한 내용이

들어가야 한다. ○ 내 친구의 성별은 고정되어 있지 않다.

생물, 무생물 상관없이 어떤 존재와 우정을 맺는 내용 ○ 대화는 관계를 만든다.

잃어버린 고양이를 찾는게 목표 ○ 나는 '고양이' 속성인 캐릭터 포토카드를 잃어버렸다. 이

카드를 직수입한 한정 카드고, 굉장히 마니악한 일러스트가 그려져 있다. 이것을 들키지

않고 찾아야 한다.