[게임대사\_V1.08\_240216]

<챕터1>

(컷씬 종료 후 게임 시작)

~~b: (두리번 거리며) 못찾겠다 꾀꼬리~! a! 어딨어어?~~

~~a: (부르는 소리를 듣고 숨어있던 이불에서 나온다) 아, 맞다... b랑 숨바꼭질 하고있었지. 숨어있다가 깜박 잠들었나봐.~~

~~나 내방에 있어어!~~

~~b: 알겠어어! 일단 나 올라갈게!~~

~~a: 응! 중간에서 만나자~!~~

(길이 상자로 막혀있는 것을 보고)

~~a: 으음, 길이 막혔잖아? 상자를 밀면서 가야겠는걸?~~

(b의 방)

~~a: 오르골 잃어버린 줄 알았는데, 다행이다... 고마워 b!~~

~~b: 후후, 앞으론 잃어버리지 마!~~

~~a: 응! 그나저나 아까 멋있었어.~~

~~요정이 마법을 부리는 것 같은 느낌? 히히~~

~~어랏, 저게 뭐지? (악보 조각을 발견)~~

~~b: 잘린 오르골 악보인 것 같은데....?~~

~~a: 한번 돌려볼까? (오르골과 악보조각을 결합)~~

(머리속에 문득 생일날의 기억이 떠오른다)

~~a: (대쉬 기능 암시하는 놀이?)~~

~~b:~~

~~아버지: 얘들아~! 아버지표 반반 케이크! 완성이오~~~

~~어서들 오거라~~~

~~아이들: (상기된 표정으로 서로 마주보다가) 네에~!~~

~~(거실로 달려감)~~

(일러스트)

다같이: 생일축하합니다~ 사랑하는 a, b~ 생일축하합니다~

아이들: 하나, 둘! 후~

아버지: 케이크 먹고 선물 풀어보고 있으렴

엄마, 아빠는 설거지 좀 하고 오마~

(일러스트 종료)

b: 초코비행기 출발합니다~ 슈웅~

a: 와앙~ (케이크를 먹으며)

음~ 역시 아빠가 만든 케이크가 제일 좋아!

b: 히히, 맞아!

a: 상자에는 뭐가 들었을까?

b: 어서 열어보자!

a: 응! 하나 둘...!

a: 우와아... 오르골이다!

b: 인형 귀엽다... 엄마, 아빠 감사합니다!

a, 너도 감사하다고 해야지!

a: 앗 맞다! 감사합니다~!

아버지: 허허, 마음에 든다니 다행이구나.

어머니: 참, 이럴 때 보면 b가 한참은 누나같아요.

가끔 아이들만 있을 때도, b가 있어서 안심이라니까요? 호호.

아버지: 워낙 b가 어른스럽잖소. 학교에서도 a를 잘 챙긴다 하더군.

b: ....! (그말을 듣고 기분 좋은 표정을 지으며) 히히, 인형에게 맹세합니다.

앞으로 나 b는 a를 지켜주는 더욱 멋진 누나가 되겠습니다!

a: 뭐어? 고작 3분밖에 차이 안 나는데...

그래도 b라면... 뭐, 인정이야!

아빠: 하하, 오늘의 주인공들~? 이제 사진 찍으러 나가볼까?

아이들: 네~ 좋아요!

(회상 끝)

a: 어라, 갑자기 생일 때 기억이 나타났어.

b: 그러게...? 신기...하다.

a: 음~ 저 때 케이크 진짜 맛있었는데.

b: 맞아. 우리 옷 만들어주신 것도 그렇고, 이번 케이크도 보면

아빤 정말 대단하신 것 같아.

a: 그러니까 말이야. 앗, 이럴 때가 아니지.

우리 얼른 게임이나 하자!

(b의 방에서 미니게임 후)

b: 이번엔 뭐하고 놀지?

a: 음... 방금 생각난건데 피터팬 놀이는 어때?

b: 피터팬 놀이?

a: 환상의 나라에 침입한 괴물을 물리치는 놀이야!

b: 와~ 재밌겠다! 나는 그럼 요정할래!

(나는 시늉을 하며) 자유롭게 날아다닐 수 있잖아~!

a: 히히, 요정은 마법의 도구도 있어야 하니까! 오르골은 b한테 잠시 빌려줄게!

아까처럼 마법으로 괴물을 물리치는거야!

b: (웃으며) 고마워 a. 아끼는 물건일텐데, 소중히 다룰게!

a: 히히, 그럼 나는 피터팬 해야지!

피터팬의 그림자로 괴물을 물리치겠어!

b: 멋지다~! 그럼 모험을 떠나볼...

(갑자기 문밖에서 기괴한 소리가 들리며, 큰 소리와 함께 문이 부서진다.)

<챕터2>

(괴물 등장)

a: 저, 저건 뭐지...??

b: 진짜 괴물이잖아...!

a: 이럴수가... 내가 한 말이 진짜가 되어버다니...

b: 빨리 1층으로 도망가자!

(괴물이 상자를 던져 계단으로 내려가는 길이 막힌다.)

a: 으어, 어, 어떡해...! 길이 막혀버렸잖아

b: 일단 화장실로....!!

(계단을 내려가던 중)

b: 엇, 어어...! (난간을 붙잡았으나, 오르골이 계단 밑으로 굴러떨어지며 소리를 낸다)

a: 헉, b!! (초조한 얼굴) 어쩌지 뒤에 괴물이...!

(괴물이 멈춰있는 모습)

b: 이, 이게 어떻게 된 일이지...?

a: 노래가 들리더니 갑자기 멈췄어...

b: 휴...다행이다. 그렇지만 언제 다시 움직일지 몰라.

어서 다른 곳으로 가자.

a: (중얼) 내 그림자가 더 커지면 괴물을 대신 물리쳐줄 수 있을 것 같은데...

b: 헛, 좋은 생각이다! 손전등 같은게 있으면 그림자가 더 커질거야!

어서 지하실로 내려가보자!

(지하실)

a: (문과 상호작용 시) 문이 잠겨있어.

b: 구멍을 보니 열쇠가 두개 필요한 것 같아.

어서 찾으러 가보자.

(안방에서)

a: 어라, 또 악보가 있잖아?

b: a, 괴물이 언제 또 올지 몰라.

a: 그렇지만... 왠지 돌려봐야 할 것 같은 느낌이 들어.

(악보와 오르골 결합)

아버지: 후... 이번에도 몇명 해고당했다는군.

어머니: 요새 경기가 안 좋긴 한가봐요.

아휴, 그나저나 당신. 옷장에 안 쓰는 옷 좀 버려요.

만들다 만 옷에다, 고쳐입겠다고 자른 옷들이 한두개여야죠.

아버지: 아니 방금까지 회사 갔다온 사람한테, 그게 할 소리요?!

어머니: 그게 아니라, 요즘 당신 많이 달라졌어요.

주에 한번은 꼬박 대청소를 하던 사람이, 점점 안 치우질 않나

다짜고짜 화를 내지 않나...

아버지: 내가 무슨 화를 내었다 그러시오?!

그리고 일 끝나고서 유일한 낙인데

b: 엄마랑 아-

a: (울먹거리는 모습) 엄마랑 아빠랑 싸워...?

이러다가... 같이 안 살면 어떡해...?

b: ...! (어두운 표정으로 입술을 꽉 물었다가 다시 a를 보며)

우리 일단 방에 가자.

(a의 방)

a: (훌쩍)...

b: (어떡하지... 아...!)

(오르골을 가져와 돌린다)

짠, 이러면 좀 괜찮지 않아?

a: (훌쩍) b 말대로 오르골 소리 듣고있으니까, 좀 괜찮아진 것 같아....

고마워 b...

b: 히히, 다행이다.

a: ...b, 너는 어떻게 그렇게 침착한거야?

정말 누나같아.

b: 음, 생일 때 맹세했잖아. 내가 널 지켜줄거라고.

그러니까, 넌 계속 어린아이같이 맑은 모습을 지켰으면 좋겠어.

어른은 내가 할게! 히히

(a가 잠에 들고)

b: (난 누나니까, 동생을 더 잘 챙겨줘야 해.)

(회상 끝)

a: ... 엄마랑 아빠가 싸운 적이 있었나...?

게다가 아빠가 저렇게 화내는 건 처음인데...

뭔가... 무서워.

b: (불안한 표정)...

(주방에서)

b: a... 꼭 오르골을 돌려야겠어?

a: b, 아까부터 내가 모르는 기억들이 떠오르는데, 이상하지 않아?

(오르골과 악보 결합)

아이들: (간식을 몰래 꺼내려는 대사)

<챕터3>

(오르골 돌림)

아버지: ...다녀왔-

당신, 지금 뭐 하고 있는거요?

어머니: (쌓여있는 박스들) 보면 몰라요? 정리중이잖아요.

아버지: 그건 내 물건들이잖소!

어머니: 언제까지 그렇게 지저분하게 있을 거예요?

아버지: 잔소리, 잔소리!

당신은 내가 피곤한 것 보다, 잔소리가 더 먼저요?!

가뜩이나 회사에서 잘리고 심란한데, 이젠 내 물건까지 버리는 것이오??

어머니:

(회상 종료)

a: 어...라...? b가... 죽어.....?

아, 아니야. b는 지금 내 옆에 있는걸?

b: ...(심란한 표정)

a: b, 왜 그렇게 표정이 안 좋아...

이제 괴물도 없다구...!

그런데 왜... 계속 그런 표정으로 나를 보는건데....

b: ...a,

a: 왜... 왜, 왜...!! 가면 갈 수록 다들 변해가는거야??

엄마도... 아빠도...! b 너도...!!

~~날 지켜준다고 약속했으면서...!~~

예전처럼 화목하고 즐거웠던 시간은 이제 볼 수 없게됐어....

~~이럴 거면 이곳에서 영원히 이 시간만을 반복할래....!!~~

(이때 멈춰있던 괘종시계가 울리며, b가 열고있던 문이 닫혀버린다.)

b: ...!

b’: 이번에도 약속을 지키지 못했구나. 한심해라

b: 너는... 누구야...?

b’ :

<기능 대사>

----------

대쉬기능 개연성 생각해보기

- (생일날 기억 회상에서 놀고있을 때 지나가듯 언급?)

- 언젠가 쌍둥이가 한 놀이에서 설정한 발에 붙이면 더욱 빨라지는 특정 물건?

(붙이면 헤르메스의 신발이 된다는 둥)

-마법의 과자, 앨리스물약

~~- 도로시 마법 구두\_뒷굽 탁탁(위치이동이 있다면...?)~~

~~- 경기 말처럼 버튼을 연타하면 빨리달린다(?)~~