[게임스토리 기획서\_V1.13\_240216]

가제: (Segno) melody of reminiscences (Dal Segno)

-> melody of reminiscences (fine)

[1챕터 스토리 플롯]

- 가족끼리 마당에 있는 정원에서 사진을 찍는 모습이 보인다. (a가 들고있던 오르골로 서서히 줌인)

- a는 자신의 방에서, b는 1층 거실에서 시작이 된다. (b가 오르골을 소지하고 있음)

- 숨바꼭질을 하고있었는지 꾀꼬리를 외치는 b의 목소리가 어디선가 들린다.

(이때 b도 꿈 속에 들어왔다는 사실을 망각하고 있었다.)

- a가 방에 있다고 대답한 후, 서로 만나기 위해 a는 복도로, b는 2층으로 향한다.

- 가는 길목에 상자들이 있어, 상자를 밀어내며 나아간다.

- 서로 만나고 b의 방으로 간다.

(b의 방에 있는 인형을 조사한다면 [넌 참 어른스럽구나] 라는 식의 대사가 나온다.)

- 방에서 악보 조각을 발견하고, 생일날의 기억을 떠올린다.

(아이들이 노는 모습과/아버지가 만든 케이크)

- 회상이 끝난 후 생일에 대해 얘기를 나눔.

(현재 입고있는 옷이 예전 생일에 아버지가 만들어주신 옷이란 것을 알게된다.)

- b의 방에서 같이 미니게임을 한다.

- b가 이젠 뭐하고 놀지 묻자, a가 피터팬 놀이를 하는 것이 어떻냐고 한다.

- a는 피터팬 역할, b는 요정의 역할을 맡는다(여기서 그림자 능력과 요정의 날개 능력을 얻음)

- 그렇게 자신들의 역할을 정하던 중, 문 앞에서 기괴한 소리가 들려온다.

[2챕터 스토리 플롯]

- 곧이어 문이 부서지며 괴물이 등장하고, 둘은 괴물을 피해 복도로 나간다.

- 그러나 괴물이 남아있던 상자를 던져, 1층으로 가는 계단이 막힌다.

**-** 하는수 없이 화장실로 도망가서 괴물을 유인 후 다시 복도로 도망친다.

- 괴물이 화장실을 나오기 전 서랍장 속에 숨은 뒤, 그림자로 유인해 상자를 부순다.

- 계단을 내려가던 도중, b가 넘어지며 오르골이 연주된다.

- 그때 따라오던 괴물이 멈춰선 것을 보고 괴물을 멈추게 하는 방법을 알게된다.

- 일단 오르골을 챙긴 후, 괴물과 멀리 떨어진다.

- b가 괴물을 없애려면 어떻게 해야 할까 고민한다.

- a가 자신의 그림자가 더 커지면 좋겠다고 한다.

- 그러자 b가 손전등을 가까이 하면 더 커질 것이라고 말한다.

- 그렇게 손전등을 찾으러 지하실로 간다.

- 지하실은 열쇠가 두개 필요했다.

- 안방에서 부모님이 싸우던 기억이 난다.

- 이때 b가 자신이 a에 꿈속에 들어왔었다는 사실을 자각하게된다.

- a가 기억에 대해 의문을 가지지만 b는 또다시 상처를 줄까봐 사실을 알려주는 것에 대해 머뭇거린다.

- 주방에서 악보를 얻을 때, b가 저지하려고 하는 모습이 약간 드러난다.

- 주방에서 아이들이 혼나는 장면이 나온다.

- 주방과 안방에서 열쇠를 구한 후 지하실로 내려간다.

- 지하실로 쫒아온 괴물을 물리치기 위해, 손전등을 키고 그림자를 커지게 한다.

- 괴물이 바닥에 뚫린 구멍에 빠지고, 둘은 지하실을 빠져나온다.

- 여기서 나온 악보를 챙긴다.

- 악보를 통해, b가 죽은 기억이 되살아난다.

[3챕터 스토리 플롯]

- 기억이 되살아나 충격을 받은 a와, 문을 열고 a를 부르는 b.

- a가 떨리는 목소리로 b에게 자초지종을 묻는다.

- b가 머뭇거리며 답하는 순간, 문이 닫히며 서로 떨어지게 된다. (각각 시점 나뉨)

- 당황한 b의 앞에는 자신과 똑 닮은 형체가 웃으며 서있다. (b의 죄책감)

- 죄책감이 b에게 막말을 한다. (1페이즈?)

- 한편 a도 충격+당황해 하며 어쩔 줄 몰라하는 사이, 집 안이 기괴한 모습으로 변한다.

- 괘종시계가 한번 울리고, 창문이 활짝 열린다.

(+보스전에서 a를 도와줄 것 같은 물체나 몹?이 오히려 나가지 못하게 길을 막는? 느낌도 좋을 것 같다\_a의 의존적인 마음을 이겨내야 한다?)

- a가 보스(저택-트라우마)를 물리치고 b를 도와주러 저택을 나온다.

- 둘이 힘을 합쳐 b의 죄책감을 물리친다.

- 마지막 악보조각을 얻음

- 여기서 사건의 전말(b의 죽음과 관련, 저택에 어떻게 다시 오게되었는지)이 나옴

- a가 저택에서 잠들고, b가 a의 꿈속으로 들어가는 장면이 나오면서 현실로 돌아감.

- a의 방에서 일어난다. (학생의 모습으로 돌아옴)

- 둘은 집을 둘러보며 추억을 회상한다.

- 무덤으로 가서 작별인사를 한다.

- 오르골을 무덤에 놔두고 일어선다.

- 밖에서 a를 찾는 아버지의 목소리가 들려온다.

- a가 대답을 하며 달려가는 모습.

- 오르골 악보에는 fine라는 문구가 적혀있다. (트라우마 끝냄/죄책감에 벗어나도 괜찮다/게임끝 등등)

[과거 회상 스토리]

1. 생일날\_챕터1

- 아이들이 방에서 놀고있다.

- 케이크가 완성되었다는 소리에 거실로 달려간다.

- 반반 케이크와 생일 노래 끝나고 촛불 부는 아이들(그림)

- 부모님이 주방을 치우러 간 사이, 아이들은 선물을 열어본다.

(여기서 오르골과 인형을 받았다)

- 케이크를 먹으면서 b가 a에게 케이크를 입에 넣어줌.

- 부모님은 둘을 보며 쌍둥인데 b가 한참 누나같다고 말함.

- a도 맞장구를 침.

- b가 자신이 그래도 먼저 태어났으니 a를 지켜주겠다고 말함.

- 이후로도 b는 계속 어른스러운 모습을 보이려고 함.

- 이후 가족사진을 찍으러 감

2. 안방\_챕터2

- 쌍둥이가 1층 복도를 지나가다 부모님이 싸우는 소리를 들음.

(회사 일로 예민해진 아버지와 어머니가 충돌, 아이들 기척을 듣고 일단락 함. )

- 울먹거리는 a를 보며, b가 일단 방으로 가자고 함.

- 방에서 b가 오르골을 틀어주며 a를 달래줌.

- a가 b에게 누나같은 모습이 든든하다고 함.

- b는 웃으며 자신은 a의 아이같은 모습이 좋다고 함.

- a가 그럼 나는 평생 아이같이 살겠다고 하며 잠이 듦 .

3. 주방\_챕터2

- 아이들이 냉장고에서 몰래 간식을 꺼내려다 b가 접시를 깨트림.

- 아버지가 일을 마치고 난 후 들어오다가 주방의 아이들을 발견함.

- 회사 일로인해 스트레스를 받던 아버지는 자신도 모르게 아이들에게 화를 냄.

4. b의 죽음\_챕터 2후반/3초반

- 아버지가 b의 이름을 부르며 고함을 지른다.

- a가 소리를 듣고 b의 방으로 옴.

- 아버지가 손을 뻗고있고, b는 창문에서 떨어지는 중

- 이때 괘종소리가 울린다.

- 방으로 들어온 a를 보며, 아버지가 거칠게 얼굴을 손으로 가린다.

5. 사건의 전말

- 아버지가 회사에서 잘리고 난 뒤, 돈문제로 다툼.

- 이후 b가 실수를 하자, 싸운 탓에 기분이 안 좋은 어머니가 b를 방에 가둠.

- 오래 기다려도 문이 안 열리자 b가 창문으로 탈출하려 함.

- 그때 문을 열고 아버지가 들어옴.

- 놀란 b가 뒤를 돌아보려던 순간, 커튼을 밟고 미끄러짐.

- 아버지가 소리치며 b를 붙잡으려 했지만, 결국 떨어짐. (a의 시점으로 보면, 아버지가 b를 떨어트린 것 같은 모양새로 보이는 구도)

- a의 오해

- 그 뒤로 둘은 이혼

- 장면이 바뀌며, 아버지와 a둘이서 새로 이사온 집으로 감.

- a는 b가 죽은 사실을 부정하다가, 결국 뇌에서 스스로 기억을 지움. (해리성 기억상실)

- 기억은 사라졌지만 무의식적으로 b의 말(아이같은 모습이 좋다)에 영향을 받음.

- 아버지랑도 사이 어색.

- 아이같은 모습은 커가면서 변해감.

- 이런 모습이 싫어서 시간이 멈췄으면 함 / 의존적인 모습.

- 현실을 외면하며 살던 중 아버지의 방에서 b와 함께 찍은 사진을 발견함.

- 사진 속 장소로 감.

[추억회상]

-> 그 장소에 가면 간단하게 추억 속 모습이 보였다 사라지는

<화장실>

- 다함께 대청소를 하는 모습

<안방>

- 새로 만든 코트와, 자랑하는 아버지

<주방>

- 아버지와 아이들이 쿠키를 만들고 있는 모습