# 아무것도 보이지 않는 어두운 화면.

[숨이 막혀온다.]

.

.

[아무것도 기억이 나지 않는다. ]

그다음에는 뭐 게임 제목이나 로고가 나오든지 한다.

그 후

#괘종시계 클로즈업.

괘종시계가 1시에는 1번, 2시에는 2번 3시에는 3번 댕 소리를 내며 우는 것을 보여준다.

어느덧 시계가 빠르게 회전하기 시작하고 시계는 정확히 시침 분침 초침까지 12에서 멈추고 시계가 울리기 시작한다.

댕.

괘종시계가 한번 울리고 갑자기 시계 초침이 멈춘다. 시간이 멈췄음을 보여주고 게임 화면으로 전환된다.

#1. 1층 창고방

어두 컴컴한 방안. 주변을 식별하는 것이 쉽지 않다. 거의 모든 것들이 형체만 보이지 육안으로 식별하기 힘든 방. 유일하게 창문 커튼 사이로 희미하게 새어 들어온 달빛은 괘종 시계만 비추고 있다. 맵 안의 주인공도 어두워서 캐릭터의 형태만 보인다.

어두운 방 한가운데에서 목이 매달려 있는 주인공의 모습이 보여진다. 어두워서 잘 보이지 않지만 자살하고 있다. (클로즈업 or 게임 화면, 최대한 형태가 안보이거나 코난 범인 형태로 할 것.)

주인공은 밧줄에 매달린 채로 괴로운 듯 바둥바둥 움직이는 것을 보여준다.

[몸이 마음대로 움직이지 않는다.]

매달려 괴로운 듯 움직이고 있는 상태에서 점차 주인공의 앞에 한 조그마한 아이의 형태가 안개처럼 뿌옇게 보이기 시작한다. 그 아이는 주인공의 몸을 붙잡고 있었다. (아이도 최대한 형태가 안보이거나 코난 범인 형태로, 원래부터 잡고 있는 것처럼 반투명한 상태로 귀신이 스르륵 보이듯이 나와야 함,)

[누구야?]

그리고 어둠속에서 죽어가는 주인공의 눈 앞에 어둠속에서 한 꼬마아이의 형체는 소름끼치게 웃으며 그를 바라보고 있다.

(클로즈업)

[눈 앞이 점점 흐려지고 마치 환상처럼 눈 앞에 사람의 인영이 보이기 시작했다.]

주인공은 목이 매달린 채로 힘겹게 감겨 오는 눈을 감지 않으려고 버틴다.

[저리 가!]

한참동안(오래는 아니고 화면에서 잠깐) 살기 위해 온 몸을 비틀며 몸을 흔들고 있을 때 갑자기 주인공의 몸이 쑥하고 빠져나오듯 허공에 매달려 있는 몸에서 바닥으로 착지한다. (클로즈업)

[어어?]

[몸이 쑥 하고 가라앉는 느낌과 함께 온 몸이 자유로움을 느꼈다.]

영혼의 상태로 빠져 나와버린 주인공을 바라보고 있던 꼬마는 그저 소름 돋게 웃으며 주인공의 방에서 벽을 통과하며 밖으로 사라져 버린다.

주인공은 주변을 두리번 거렸다.

[“뭐, 뭐야?”]

(유저가 조작 가능한 게임화면으로 전환)

(맵을 돌아다니면서 시계와 매달려 있는 주인공의 몸을 확인할 수 있다.)

[놀랍게도 댕 소리를 내던 괘종시계의 초침은 12시에 멈춰 움직이지 않고 있었다.] (클로즈 업).

시계를 확인하면 나오는 말.

[밧줄이 목에 칭칭 감은 채 공중에 매달려있는 내가 보인다.](클로즈업)

주인공의 몸을 확인하면 나오는 말.

(시계와 매달린 주인공을 확인하면)

[시간이 멈춘 것 처럼 이 곳의 모든 것은 멈춰 있다.]

[아무것도 기억나지 않는다.]

[난 무엇을 해야만 하지?]

그 때 방 문이 끼이익 하고 열린다. 유저는 이제 밖으로 나갈 수 있다.

#2 1층 복도.

어두컴컴한 복도. 왼쪽은 2층으로 올라가는 계단. 주인공이 나온 방과 2층 계단까지 똑똑 떨어진핏자국이 이어져 있다. 가운데는 주인공이 방금 나온 방과 옆 방이 하나 더 있다. 오른쪽으로 가면 거실 화장실 부엌 등을 조사 할 수 있다.

[바닥에 핏자국처럼 보이는 자국이 있다. 핏자국은 2층 계단과 연결되어 있다.]

무언가 효과음이 들리고

[1층에서 인기척이 느껴진다.]

유저는 1층을 확인하지 않고 2층으로 올라 가려고 할 시 [1층부터 확인하자.]가 뜬다.

유저는 1층 복도에서 부엌 거실 화징실이 있는 곳으로 이동할 수 있다. 1층 방 옆방처럼 보이는 문 하나가 있다.(나중에 출구로 쓰임.)

#3. 부엌과 거실. 그리고 화장실.

주인공은 오른쪽으로 향하자 펼쳐진 복도의 길이 나온다. 이 사이길에서 이동할수 있는 거실과 부엌의 벽들이 꽉 찬 화면으로 보이는 형태인데 사잇길에서 위 부엌으로 들어갈 수도 있고 바로 아래 거실로 갈 수도 있고 사잇길 쭉 간 다음 화장실도 들어갈 수 있다. 그냥 통로. (맵 디자인 할 때 구조 상의)

유저는 방 하나하나씩 조사하기 시작한다.

#부엌.

유저가 복도에서 부엌으로 들어간다.

[부엌으로 보이는 방에 들어 왔다.]

부엌에는 각종 식기가 깨진 채 바닥에 널부러져 있다. 각종 일회용식품들 용기들이 지저분하게 널려 있다. 각종 술병들도 널려 있다. 냉장고가 있다.

냉장고를 열면 냉장고 빛으로 맵이 조금 밝아진다.

선반을 열면 그릇 하나가 떨어지며 깨진다.

벽에 달력이 붙어 있다. 달력은 201X년 X월 달력이 되어 있고 넘어간 흔적이 없다. X일 까지 칸마다 X가 쳐져 있는 것으로 봐서 X월 X일까지만 체크를 한 듯 하다.

부엌 맵에서 나갈 때 쯤에 유저의 화면에 잠깐 화기애애하게 남자의 형체와 여자의 형체와 아이의 형체가 단란하게 식사하는 장면이 나온다. (잠깐 환상처럼 부엌 풍경이 옛날 기억이 회상되듯 나오는 장면처럼.)

[이 기억은 뭐지?]

#거실.

[거실이다.]

거실에는 가족사진과 액자들이 벽에 많이 붙어 있다. 쇼파, 선반, TV가 있다. 가족사진에는 부부로 보이는 한 남성과 여성이, 그리고 아이 한명이 사이 좋게 있다. 그리고 그 옆으로는 아이들 사진이 있다. (3개? 2개? 개수 미정)

거실 벽에 붙어 있는 시계의 시간을 확인할 수 있다.

선반 위에는 신문이 있다. 신문은 각자 날짜가 다르지만 000시 아이 유괴사건, 000시 아이 유괴사건 벌써 2번째, …. 등등.

\*선반과 액자.\*

액자 사진을 먼저 확인하면 신문을 봤을 때 유괴된 아이의 신문사진과 액자사진이 같다고 확인.

신문을 먼저 보면 액자 사진을 보았을 때 같은 사진이라는 것을 확인.

두개 다 확인하면 아래와 같은 말이 뜬다.

[액자 사진에 있는 아이와 신문에 있는 아이는 동일 인물로 보인다.]

그 때 커튼 뒤로 어떤 사람 형체의 실루엣이 보인다.

유저가 다가가서 확인한다. 커튼 사진이 클로즈업 된다. (클릭하라는 손 모양이 떠도 좋다.)

클릭 시에 커튼이 열리지만 아무것도 없다. 베란다는 놀랍게도 감옥처럼 쇠창살로 이루어져 있다.

# 화장실.

유저는 화장실로 이동한다.

뭔가 깨진 거울과 난장판이 되어 있는 화장실 풍경이 보여진다. 세면대가 있고 그 뒤로 샤워부스(?)처럼 유리막으로 이루어져 있지만 샤워커튼이 가리고 있다.

화장실 샤워 커튼 뒤로 귀신처럼 보이는 사람 실루엣이 스르륵 생긴다.

[으앙! 때리지 마세요! 씻을 게요! 씻을 게요!]

유저가 다가가서 화장실 샤워 커튼을 열어보면 아무것도 없다.

갑자기 밖에서 소리가 들린다.

(부엌에서 느껴지는 아이 울음 소리. 갑자기 깨지는 접시 등 깜짝 놀라는 연출 필요)

[갑자기 밖에서 소리가 들린다.]

화장실을 조사하다가 갑자기 이 말이 뜨면 유저는 화장실 밖으로 나간다.

다시 거실로 가면 다시 닫혀져 있는 커튼 뒤에 사람 실루엣이 또 다시 있다. 유저가 커튼에 다가가서 확인한다. 커튼 사진이 클로즈업 된다.(클릭하라는 손 모양이 떠도 좋다.)

커튼을 열면 아까와는 다르게 귀신이 튀어나온다.

깜짝 놀란것처럼 유저의 캐릭터는 커튼에서 뒤로 물러난다. 게임화면에 귀신 몹이 등장하고 유저를 쫓아다닌다. 유저는 거실 밖으로 나가려고 할테지만 못나가게 막아 둔다.

유저는 결국 뱅뱅 돌겠지만 필연적으로 귀신에게 잡힌다.

귀신에게 거실에서 붙잡히면 귀신은 아무 말도 하지 않는다.

///////////////////////

[너는 누구야?]

귀신이 말을 걸면 유저에게는 선택지가 생긴다.

[기억이 나지 않아서 모른다고 대답한다.] [너는 누구냐고 묻는다.]

너는 누구냐고 묻는다.를 선택하면

[내가 먼저 물어봤어.] 가 나오고 결국 유저는 [기억이 나지 않아서 모른다]고 대답한다.

[기억이 나지 않는 거야? 너도 죽은지 얼마 되지 않았나 보구나? 나는 여기서 죽었어.]

대화의 어떤 선택지를 넣을지는 다같이 고민해보자. 일단 얼추 주고받는 내용은 이렇다.

[너는 누구야?] [누가 너를 죽인 거지? ]

[나는 A야.] [술에 미친 알코올중독자 K. 그가 나를 납치하고 어느 날인가 술에 잔뜩 취해서 홧김에 거실에서 나를 칼로 난자해서 죽였지.]

[지금 내 몸은 밧줄에 목이 매여 있어. 멈춰 버린 시간은 언제 흐를지 모르지만 그 때 어떤 아이가 나를 죽이려고 하고 있었어.]

[아이? 설마,,, 그 아이인가? 낄낄낄!]

귀신은 뜸을 들이다가 말한다.

[이 집의 악령이 아니고선 보통 아이들은 죽은 곳에서 움직이지 못해. 나도 마찬가지로 거실에서 움직이지 못하고. 그런데 내 예감이 맞다면 너는 결국 죽고 말꺼야. 살고 싶은 거니? 호호호호.]

귀신은 몸을 뒤로 돌리고 아무리 말을 걸어도 이제 대답하지 않는다. 아니면 스르륵 사라지는 것도 나쁘지 않다. 이 대화에서는 그저 유저가 이 게임의 배경지식과 목표만 심어주면 된다. 유저가 집의 비밀과 자신의 정체를 궁금에서 찾아야 한다. 정도만 심어주면 된다.

/////////////////////////////////////////////////////////////////////////

유저는 거실 밖으로 나와 복도를 지나 1층복도에 도달하고 2층으로 향한다.

#4. 2층복도.

1층 복도와 유사한 느낌의 배치이다. 2층복도에는 일정 간격마다 방들이 있다.

복도는 얇고 굵은 핏자국들이 가득하다. 마치 왔다갔다거리면서 피를 흘린 듯한 동선을 나타내는것처럼.

[복도에 핏자국들이 가득하다. 마치 피를 흘리면서 움직인 것처럼.]

말이 뜨고 유저는 복도를 돌아다니며 2층에 있는 방을 탐색할 수 있다.

#5 \*\*\* 방.

유저는 아마 일단 가장 가까운 방인 \*\*\*으로 들어가는 시도를 한다.

하지만 들어가려고 문을 클릭하면 클로즈업 되면서 문에 자물쇠가 걸린 채 용접되어 있는 것을 보여준다.

[문에 자물쇠가 걸려 있다. 어딘가에 열쇠가 있을지 모른다].

유저는 열쇠를 찾아야 한다. 포기하고 다른 방을 탐색할 것이다.

#6 엄마 방.

화장대, 커튼, 침대, 선반, 옷장 등등 여성의 방으로 추정되는 방이다.

주인공이 방 안에 들어가면 화장대에 앉아있는 한 긴 머리를 한 여성의 뒷모습이 스르륵 보이기시작한다.

[‘누구지?’]

[저기요. 저기요.]

말이 뜨고 그리고 유저가 그 귀신에게 어느 정도 다가가면

거울에 비치는 것을 보는 것처럼, 거울에 비치는 섬뜩한 미소를 짓고 있는 피투성이의 여인이 (클로즈업)

여인은 양쪽 눈이 없다.

여인 몹은 앞을 볼 수 없어서 더듬거리면서 맵을 돌아다닌다. 유저는 느리게 움직이는 여인을 피하며 방을 조사한다. 선반을 조사하다가 유저는 열쇠를 얻게 된다. 그리고 또 화장대를 조사하다가 아이가 그린 것만 같은 그림을 얻을 수 있다.

유저는 그림을 얻으면 어느 순간이든 그림을 열 수 있다. 그림을 보면 한 꼬마 여자 아이가 귀신처럼 보이는 실루엣 3명과 나란히 손잡고 꽃밭에서 놀고 있는 그림이 그려져 있다.

[여자아이와 귀신으로 보이는 실루엣을 그린 그림이다. 정말 어린아이가 그린 것만 같다.]

아주 어린 아이가 그린 것 같다는 단서가 추가 된다. (혹은 1층으로 갑자기 유저가 내려가서 1층을 다시 수색하는 경우도 있을 텐데 2층에서 아예 내려갈 수 없게 막아두거나 1층으로 자유롭게 내려가게 해둔다면 거실 귀신에게 그림에 대해 물어 볼 수 있는 이벤트를 준비해보기도 하자. 그림은 거실 귀신이 그린 것이 아니지만 자신이 그린 척을 한다던지.)

유저는 열쇠를 얻고 #5방으로 가지만 열쇠가 자물쇠에 맞지 않는다. 이 열쇠는 다른 용도인것만 같다.라는 단서가 추가된다.

[열쇠가 자물쇠에 들어가지 않는다.]

기껏 얻은 열쇠가 맞지 않자 유저는 다시 복도를 걸으며 수색해야 한다. 그리고는 2층 복도 끝으로 가서 3층으로 올라간다. 그런데 3층으로 가는 계단은 자물쇠가 걸린 문으로 막혀져 있다.

유저는 방에서 얻었던 열쇠를 사용하자 문이 열리고 3층으로 올라갈 수 있다.

#7 3층 복도

[어둡다.]

1층 2층 복도와는 다르게 빛이 한줌도 들어오지 않는 것 같다. 입구에 들어서면 맨 앞에 야광 랜턴이 벽에 붙어 있다.

유저는 야광 랜턴을 들고 돌아다닐 수 있다. 복도에 핏자국은 없지만 낡은 것처럼 음산하다.

유저가 복도를 걸으면 야광 랜턴이 비추는 원의 범위가 아니면 아무것도 보이지 않는다.

지금까지 맵 구조와는 다르게 복도에 방이 없고 방의 벽이 없어서 기존의 복도보다 넓은 복도 같다.

복도를 따라 걸으면 아이 귀신이 쓱쓱 하고 나타났다가 어둠속으로 사라진다.

맵 어느 구간에 도달하면 귀신캐릭터가 쓱쓱 사라지지 않고 보이는데 귀신은 랜턴의 범위에 들어가면 빛이 안보이는 곳으로 도망친다.

그러면 귀신을 벽쪽으로 몰아서 못도망치게하면 귀신 캐릭터와 대화할 수 있게 된다.

대략 이런 대화를 나눈다.

[무서워…. 무서워…. 랜턴을 들고 오길래 K인줄 알았어.]

[너는 누구니?]

[나는 B야. 너는 왜 살아있는데 영혼으로 돌아다니고 있니?] 등등등

[나는 내가 누군지 몰라.]

[나는 3층 이곳에서 죽었어. K는 자신의 딸이 병으로 죽고 나를 납치 했어. 2층과 3층은 너도 봐서 알겠지만 절대 밖으로 나갈 수 없게 되어있지.]

….(단서가 추가 된다. 납치한 아이들은 2 3층에서 나가지 못했다.)

[나는 K의 딸이 죽고 나서 처음으로 납치 당했어. 3층에 갇혀 학대를 받다가 죽었지. 그 후에 아마 A를 데려왔을껄? 나는 이곳에서 움직일 수 없어서 A를 본적은 없어.]

등등 B와 유저는 많은 이야기를 나눈다.

[K는 무조건적으로 나쁜 사람은 아니였어. 어느 날은 정말 다정히 대하가도, 어느 날이면 완전 다른 사람이 되어 폭력적으로 행동하고는 했지.]

.

[A를 만났어. 거실에서.] [A를 거실에서??????] (마치 A를 거실에서 볼 수 없다는 듯이)

……

[사실 나쁜거는 K의 부인이 더했지. 그 여자는 미친 여자였어. 내가 죽은 이유도 내가 부인의 눈을 술병으로 찔렀거든. 나는 K의 부인에게 죽었어.]

[A는 정말 어린아이였지. 내가 실명시켜버린 K의부인은 항상 A를 껴안고 있었다고 해. 잠깐만 곁에서 떨어져도 비명을 지르면서 찾았다지.]

얘기가 진행중에 있다가 주인공이

[그런데 너는 이 곳에서 움직이지 못한다면서 도대체 누구에게 A의 이야기를 들은 거니?]

라는 말을 하면

[……………………………… ……. ]

이 대화가 뜨고 B는 당황한듯 아무 말도 하지 않고 고개를 돌린다 (단서 추가).

유저는 3층을 마저 돌다 보면 어느 한 구석에서 열쇠 하나를 득템할 수 있다.

유저는 다시 2층으로 내려간다.

#5 \*\*\*방

유저는 3층에서 구한 열쇠를 2층의 열지 못하던 방에 사용할 수 있다. 자물쇠가 열린다.

문을 열고 들어 간다.

방안으로 들어가면 음산한 방이다. 장롱이 벽에 붙어 있고 어찌 보면 책장이 있고 책상에 책이 많아서 지저분해 보일 수 있지만 약간은 정돈된 분위기다.

맵 중앙에는 거실유령보다 작고 3층 B유령보다도 작은 아이 유령 한명이 울고 있다.

[….? 너는 누구야?]

유저가 말을 걸어도

[……]

…거리는 대사만 뜨면서 아이는 울고만 있는다. 아이는 울기만 하면서 창문을 손으로 가리킨다.(클로즈업)

[창문…?]

유저는 아이가 가리키는 창문쪽으로 다가가 조사한다. 창문을 보다가 갑자기 플래시 동영상으로 2층 엄마방에서 봤던 눈깔없는 귀신이 창문에서 갑자기 확 튀어나온다.

게임화면으로 바뀌면서 유저캐릭터는 !가 뜨면서 제빨리 뒤로 자동으로 이동 되어지고 눈깔귀신은 문으로 이동해서 입구를 막는다.

K의부인이자 눈깔이 없는 눈깔귀신은 소리가 나는쪽으로 따라다니는 컨셉 비슷하다. 앞을 못보는.

게임화면에서는 난이도가 어렵지 않게 유저가 한번 움직이면 귀신도 랜덤으로 한 칸 이동하는 식으로,

유저는 눈깔 귀신을 피하면서 방을 조사한다.

의사의 진단서, 그리고 K의 일기장을 발견한다.

(이걸 다 구해야 밖으로 나가게 할 지는 상의.)

유저는 밖으로 나와서 진단서와 K의 일기장을 읽을 수 있다.

의사의 진단서를 확인하면 이중 인격 판정이 된 진단서라는 것을 확인할 수 있다. 단서가 추가된다.

그리고 K의 일기장을 읽으면 정신이 온전했을 때의 일기 내용을 확인 할 수 있다.

/#월#일 딸이 죽었다. 아내는 하루종일 방에 틀어박혀 운다. 나는 요즘 내가 이상함을 느낀다.

….

…

#월#일

술에 찌들어 살다 보니 시간이 어떻게 흐르는지 모르겠다. 하루는 어느 날 정신을 차리고 보니 내가 아내의 목을 조르고 있었다. …

#월#

정신병 판정을 받았다. 이중인격이라는 판ㄷ..

#월#일

어느 날 정신을 차리고 보니 딸을 닮은 아이를 집으로 납치했다. 그런데 아내가 매우 좋아 한다.

.

.

.

일기장을 다 읽고 나면 캐릭터는

[….. ….. ….. …. ]

침묵을 하는 창이 뜬다.

#3 거실로 이동.

유저는 거실로 이동한다.

자신을 A라고 말했던 귀신이 서 있다.

말을 걸면 이제 캐릭터끼리 대화를 시작한다.

[왜 나한테 거짓말을 했어?]

[… ….. …]

[A는 2층에서 죽었어. 너는 도대체 누구야? 그리고 나는 누구지?]

유저는 여기서 선택지가 나온다. 하지만 무엇을 선택하든 의미는 없다.

[너는 K야?] [너는 K의 딸이야?][위의 귀신들이 거짓말을 한거야?] [나는 도대체 누구야?]

[…. …. ….

알고 싶어? 하지만 굳이 진실을 알 필요가 있을까? ]

A는 말을 하고는 갑자기 지 혼자 복도로 이동한다.

그리고 유저는 A를 따라서 처음 시작했을 때의 1층 복도로 이동한다.

복도로 이동하면 A가 1층 복도 창고방과 옆방 사이에 위치해 있다.

창고방과 옆방은 문이 다 열려 있다.

[선택해.]

A랑 진지하게 이런 저러한 시시콜콜..? 얘기를 주고받다가

어느순간에 A가 말한다.

[정답을 알고 싶다고? 애초에 너는 진실에 대해서 다 잊고 싶어서 다 잊어버린 것은 아닐까? 굳이 방으로 들어가서 너가 생각하는 진실을 확인해야 할까? 너가 알고 있는 진실을 말해봐.]

3가지 결말이 나올 수 있다. 선택지는 2개가 나온다.

[(그냥 A의 설득에 따라서 기억을 잊고 출구로 나간다.)]

[A의 정체와 나의 정체를 맞춘다.]

첫번째 선택 시에 바로 앤딩이 나오고

두번째 A의 정체와 나의 정체를 맞춘다를 선택 시에 정답을 맞추고 못 맞추고로 결말이 갈린다.

[A 너의 정체는 K야. 그리고 나는 K 당신의 딸이였어.] 오답.

[A, 너의 정체는 K의 딸이야. 그리고 나는 K였어.] 정답.

[A. 너의 정체는 A야. B가 사실 K였어. 그리고 나는 K의 딸이야.] 오답.

등등 이러한 선택지로 두번째 선택에서 정답과 오답을 맞추는 것으로 결말이 갈린다.

# A의 설득대로 진실을 확인하지 않고 밖으로 나간다.

유저는 아무것도 기억하지 못한 채로 밧줄에 매달려서 바둥거리고 있는 채 첫장면처럼 눈을 뜬다. 그리고 첫 장면처럼 바둥거리는데 정체를 알 수 없는 아기 귀신이 밧줄을 푸는 것을 도와 준다.

[애초에 너는 나를 도와주려고 했던 거였어?]

[…]

A가 스르르 사라진다.

[나는 누구지?]

라는 말과 함께 달빛이 들어오고 피투성이로 아무것도 알지 못한 채로 멍한 표정으로 앉아 있는

K를 보여주고 게임이 끝난다.

어두운 화면으로 바뀌고 댕 댕 댕 괘종시계가 울리는 소리가 난다.

(진실을 알지 못하지만 살고 끝.)

#추리에서 실패하고 오답을 골랐을 시.

유저는 밧줄에 매달려서 바둥거리고 있는 채 첫장면처럼 눈을 뜬다. 그리고 첫 장면처럼 바둥거리는데 정체를 알 수 없는 아기 귀신이 밧줄을 푸는 것을 도와 준다.

[애초에 너는 나를 도와주려고 했던 거였어?]

[…]

A가 스르르 사라진다.

[나는 누구지?]

라는 말과 함께 달빛이 들어오고 피투성이로 아무것도 알지 못한 채로 멍한 표정으로 앉아 있는

K를 보여준다.

[살인자는…. 나였어? 으아아아아아아아악!]

어두운 화면으로 바뀌고 댕 댕 댕 괘종시계가 울리는 소리가 난다.

(잊고 싶었던 괴로운 기억이 되살아났지만 A가 자살을 말리고 게임은 끝난다.)

#추리에서 성공.

[…….]

유저와 A가 방안으로 들어간다. A와 유저는 어두운 방안에서 목매달고 있는 본체를 마주보고 선다.

어두운 방안에 서서히 달빛이 비쳐진다.

방안은 말라붙은 핏자국이 가득하고 목을 매고 있던 주인공은 중년 남성인 K이다.

K의 옷은 피투성이이다.

[아빠. 이 모든 것이 아빠의 잘못은 아니야. 제발 죽지 마.]

[…….]

주인공은 자조적으로 웃다가 말한다.

[돌이킬 수 없는 죄야.]

[죽을 거야?]

약간의 정적 끝에 [응.]

말이 끝나자 마자 마치 무중력에서 중력이 생긴 것처럼 매달린 채 붕 떠 있던 본체가 이리저리 괴로운 듯 몸을 흔들기 시작한다.

그러나 결국 주인공과 A는 가만히 바라만 보고 있고 게임은 끝.

어두운 화면으로 바뀌고 그리고 그제서야 시간은 흐르듯 댕 댕 괘종시계가 울린다.

(진실을 알고 결국 자살을 선택하는 주인공.) 루트가 없다면 메인 엔딩은 아마 이거일 듯 합니다.

추가의견으로 결말루트가 있다면 단서를 많이 모으지 못해서 조건을 충족하지 못해도 진 엔딩을 못보는 걸로 하는식.?도 괜찮을 듯.