// 플레이 버튼을 누르거나 이어하기를 누를 수 있다.

플레이 버튼을 누르거나 이어하기를 누르면

# 아무것도 보이지 않는 어두운 화면에서 게임이 시작된다.

[숨이 막혀 온다. 그 와중에 고통 때문인지 오히려 정신이 든다.]

.

.

[오랫동안 잠들었다 깬 것처럼 아무것도 기억이 나지 않는다. ]

[혼란스럽다.]

그 다음에는 뭐 게임 제목이나 로고가 나오든지 한다.

그 후

#괘종시계 클로즈업된다.

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 울린다. 게임 화면으로 전환된다.

댕

댕.

#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.

[숨이 막혀 온다. 답답하다. 죽음이 가까워져 온다.]

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

[누군가가 나의 목을 조르고 있다.]

[이것은 산 사람이 아니다.]

그리고 어둠속에서 죽어가는 주인공의 눈 앞에 어둠속에서 한 사람의 형체는 소름끼치게 웃으며 그를 바라보고 있다. (클로즈업)

댕.

[뭐라고?]

댕.

[뭐라 하는 거야?]

[아아. 기억은 나지 않지만 분명 나는 이 사람을 알고 있어.] (일지에 추가 된다.)

///// [죽음이 가까워 지고 나니 이제야 마주할 수 있는 건가?] //////

게임화면에서 주인공은 목이 매달린 채로 힘겹게 감겨 오는 눈을 감지 않으려고 버틴다.(게임화면이니까 그냥 바둥바둥이겠지.)

[답답하다. 죽음을 눈 앞에 두고도 기억해야만 하는 기억이 사라진 것이 더 답답하다.]

[도대체 너는 누구였지?] [도대체 나는 누구였지?] 두 개 글을 반복하면 너 나 너 나 너 나 반복되면서 두개다 보일 꺼 같다.

기존의 대사보다 한참동안 대사가 화면에 머무른다.

검은 화면으로 전환되고 다시 아까 등장했던 시계가 등장.

댕.

댕.

댕 하다가 끊기고.

그러다가 초침이 멈춘다.

다시 게임화면으로 빠르게 전환하고.

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)

[어?]

[몸이 쑥 하고 가라앉는 느낌과 함께 자유로워 졌다.]

[나는 지금 몸에서 나와버린 건가?]

영혼의 상태로 빠져 나와버린 주인공을 바라보고 있던 사람의 형체는 그저 소름 돋게 웃으며 주인공의 방에서 벽을 통과하며 밖으로 사라져 버린다. (게임화면에서는 그냥 맵 밖으로 스르르 문워크하듯이 나가는 거겠지.)

캐릭터는 주변을 두리번거린다.

[….?]

(유저가 조작 가능한 게임화면으로 전환)

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

유저는 구석에서 일지를 주울 수 있다. 일지를 주우면

[일지를 주웠다. 기억이 나지 않으니 침착하게 일지를 이용하여 상황을 정리 하자. I 버튼을 이용하여 내가 가지고 있는 소지품을 확인을 할 수 있다.]

[지금 상황을 일지에 기록했다. Q버튼을 이용하여 일지를 확인 하자.]

[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 것처럼 이 곳의 모든 것은 멈춰 있다.] (일지에 추가된다.)

[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.

[복도 바닥에는 핏자국처럼 보이는 자국들이 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 건너편에 옆방처럼 보이는 문 하나가 있다.(나중에 출구로 쓰임.)

#3. 부엌과 거실. 그리고 화장실.

주인공은 오른쪽으로 향하자 펼쳐진 복도의 길이 나온다. 이 사이길에서 이동할 수 있는 거실과 거실의 건너편인 밖으로 나갈 수 있는 현관이 있다. 현관은 미닫이 문처럼 하나의 문이 더 있는데 자물쇠로 나가는 것을 막아 놓았다.

거실의 옆에는 부엌이 있는데 복도에서 부엌으로 들어갈 수도 있고 옆에 거실과 연결 되어서 갈 수도 있고 사잇길 쭉 간 다음 화장실도 들어갈 수 있다.

유저는 방 하나 하나씩 조사하기 시작한다.

#거실.

[거실이다.]

거실에는 가족사진과 액자들이 벽에 많이 붙어 있다. 쇼파, 선반, TV가 있다. 그리고 한구석에는 빨래더미가 쌓인 행거가 있다.(유저가 몸을 쏙 숨길 수 있다.)

가족사진에는 부부로 보이는 한 수염이 덥수룩한 남성과 여성이, 그리고 아이 한명이 다 같이 서있다. 무표정한 가족사진이다. (일지에 추가 된다.)

그리고 그 옆으로는 아이들 사진이 있다. 큰 가족사진과는 다르게 독사진으로 두명의 여자 아이가 있는데 둘 다 다른 아이들이다. 하나는 꽤나 큰 아이이고 하나는 조금 어린 여자아이지만 둘은 닮았다. (일지에 추가 된다.)

거실 벽에 붙어 있는 시계의 시간을 확인할 수 있다. (12시 00분)

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

리모콘을 주울 수 있다.(위치 아무대나) 거실 맵 안에서 리모콘을 사용할 시

[TV를 트시겠습니까? [예] [아니오] ] , [예] 선택 시 지지직 거리는 시끄러운 노이즈 발생

그리고 갑자기 쿵쾅쿵쾅 발소리가 들리며

[누군가 빠른 속도로 이 곳에 오고 있다! 일단 숨는 것이 좋겠다!]

유저는 거실 맵에서는 빨래 속으로 숨어야 한다. 몽둥이를 든 귀신이 잠깐 맵에 등장하고 사라질 때 까지 유저는 숨어 있어야 한다. 귀신이 나가면 [2층 계단으로 올라가는 소리가 들린다.] 라고 뜬다. (일지 추가)

\*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 나와 있는 실종된 아이는 동일 인물로 보인다.] (일지에 추가된다.)

위의 말이 화면에 나타나면 커튼 뒤로 어떤 사람 형체의 실루엣이 보인다.

유저가 다가가서 확인한다. 커튼 사진이 클로즈업 된다.

[커튼을 여시겠습니까?[ [예] [아니오]

클릭 시에 커튼이 열리지만 아무것도 없다. 베란다는 놀랍게도 감옥처럼 쇠창살로 이루어져 있다. 창살에는 열쇠 하나가 있다. 유저는 열쇠를 획득할 수 있다.

#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.

[!!!!] 가 뜨면서 [누군가 빠른 속도로 이 곳에 오고 있다! 일단 숨는 것이 좋겠다!]

식기선반들 중에 텅 빈 식기 선반에 들어가서 숨을 수 있다.

식탁 위에는 죄와 벌이라는 책이 있다.

[죄와 벌. 어떠한 환경에 의해 영향을 받아 죄를 짓는다면 그것은 그 환경의 잘못일까 아니면 죄를 지은 그 사람의 잘못일까? 그러한 책으로 기억해.]

[환경] 악 +10 [모르겠다] [사람] 악 -10

벽에 달력이 붙어 있다. 달력을 확인하면

달력은 20X2년 X월 달력이 되어 있고 넘어간 흔적이 없다. X일 까지 칸마다 X가 쳐져 있는 것으로 봐서 X월 X일까지만 체크를 한 듯 하다. (일지에 기록된다.)

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.)(클로즈업)

[이 기억은 뭐지?]

# 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 (클로즈업 ) 아기 인형이 하나만 덩그라니 있다. 아기 인형 서있다. 클로즈업 된 화면에서 바로 인형은 넘어진다.

아기 인형은 넘어지면서 소리를 낸다.

[안녕? 안녕? 안녕? 안녕?]

유저는 아이템창에 아기 인형을 가져갈 수 있다.

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.

유저가 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 아무것도 없지 않고 귀신이 서있다. 클로즈업 사진이 자동으로 닫혀지고 게임 화면에서 보면 귀신은 창문 밖으로 나간다.

창문 밖에서 귀신은 손짓한다.(클로즈업)

[귀신이 밖에서 오라는 듯이 손짓하고 있다.]

#현관

유저가 현관에 창문 커튼에서 얻은 열쇠를 쓸 경우 현관을 열 수 있다.

[열쇠를 사용하시겠습니까?] [예] [아니오]

문이 열리고 현관으로 나가면 마당이 나온다. 마당 한 구석에는 삽이 놓여 있다. 유저는 삽을 획득할 수 있다.

사용하면 현관 밖 마당으로 나갈 수 있다. 마당은 빙 울타리가 둘러 쌓여 있다. 그리고 그 밖은 무성한 숲이다. 나가기 무서워지는 느낌. 울타리로 모두 덮여 있어서 유저가 나갈 길은 없다. 마당 한 구석에 아까 보았던 귀신이 서 있다.

귀신에게 말을 걸면

[너는 누구야?]

가 뜨고

[안녕? 안녕? 안녕?]

[갑자기 아기 인형이 운다.] 그리고 [귀신에게 아기인형을 주시겠습니까?] [예] [아니오]

인형을 주면 귀신이 대답한다.

[…안…녕?]

라는 느낌으로 아기인형으로 말을 한다. 그럼 게임캐릭터는 고개를 젓는 움직임을 보인다.

귀신은 [여기… 아래…] 라고 말을 하고 사라진다.

그리고 유저는 삽을 이용하여 그 자리를 팔 수 있다.

그 아래에는 상자가 들어 있다. (클로즈업)

상자에는 편지 2통과 사진과 경찰 뱃지로 보이는 뱃지와 유공 경찰 표창 상장, 스케치북 하나가 있다.

아이템 창에 귀속된다.

편지 하나를 열면

[사랑하는 나의 딸 에나, 지금은 너가 많이 아프더라도 아빠는 나중에 너와 10년 후에 다시 이 마당에 있는 타임캡슐을 확인할 수 있을거라고 믿는 단다. ---- 하나뿐인 우리 딸 에나를 사랑하는 아빠 존이. 20X1년 X월 X일. ]

[어느 아버지가 딸에게 쓴 편지이다. 아버지의 이름은 존이다. 20X1년 X월 X일.] (일지에 추가 된다.)

다른 편지를 열면

[엄마 아빠 사랑해요. 에나.] [삐뚤삐뚤한 글씨가 어린 아이가 쓴 것만 같다.](일지에 추가된다.)

아이템창에서 사진을 열면 사진이 클로즈업되면서 화면에 뜬다.

아까 가족사진과 다르게 수염이 하나도 없고 멀끔한 차림의 남자가 딸과 사진을 찍은 사진이다.(일지에 추가된다.)

경찰벳지를 확인하면

[경찰 벳지인 것 같은 뱃지이다.](일지에 추가된다.)

유공 경찰 표창 상장을 확인하면

범인 검거에 훌륭한 공을 세워

XX-1년 X월X일

스케치북을 확인하면 클로즈업된다.

아이가 그린 것 같은 그림이다. 아빠 엄마 아이가 사이좋게 웃고있는 사진이다. 그런데 아빠그림 뒤에 화난 듯한 아빠 얼굴이 하나 더 달려있다.

[아이가 그린 가족 사진이다. 그런데 아버지 부분에 이상한 부분이 있다.] (일지에 추가)

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 들어서면

[안녕? 안녕? 안녕?]

[어디서 들리는 지 알 수 없는 인형 소리가 이 곳 저 곳에서 울려 퍼진다.]

소리가 들린다.

[복도에 핏자국들이 가득하다. 마치 피를 흘리면서 움직인 것처럼.]

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

[복도 벽에 누군가가 키를 잰 듯한 흔적이 있다. 110.. 115.. 120.. 128 에나.]

복도에는 다양한 액자들이 있다. 어떤 사진을 넣을 지는 조원들과 상의하여 보자.

#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.

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 아이템창에서 어느 순간이든 그림을 열 수 있다. [그림을 보면 엄마, 아빠,그리고 한 꼬마 여자 아이가 귀신처럼 보이는 실루엣 2명과 나란히 손잡고 꽃밭에서 놀고 있는 그림이 그려져 있다. 그런데 그림 아래에 쓰여진 이름은 로라이다.] (일지에 추가)

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

아주 어린 아이가 그린 것 같다는 로라라는 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.

#창고1방

복붙해서 대충 만든 방이다.

창고 같은 느낌이다. 그런데 유저는 여기서 신문을 찾을 수 있다.

신문을 찾을 시 [연쇄살인마 제임스. 결국 경찰이 쏜 총에 사망. XX년 XX일. (에나가 죽기전 날짜.)]

신문에는 제임스의 얼굴이 나온다. 수염이 덥수룩한 사이코얼굴 .

유저는 이 방에서 뒤집어 쓰는 담요를 얻을 수 있다. 이 담요를 사용하면 어디서든 숨을 수 있다. 하지만 완전 어두워져서 귀신이 방에 있는지 없는지 확인 할 수 없다.

이 방에는 피아노와 악보가 있다. 악보를 따라 피아노를 치시겠습니까? [예] [아니오]

예를 누를 시에는 악보를 따라 피아노 곡이 1분정도 쳐진다. 그러다가 또 소리에 반응하는 칼을 든 귀신 발소리가 들린다고 뜨고 침대에 숨을 수 있다. 침대에 숨으면 밖이 보이지 않는다.

피아노 곡은 글루미선데이(이 피아노곡으로 많은 사람들이 듣고 자살했다고 함) GLOOMY SUNDAY

#창고2방

복붙해서 대충 만든 방이다.

방이 굉장히 작다. 라고 느낄 정도의 크기. 그러다 벽 한구석 색깔이 다른 부분을 조사하게 되면 [벽이 왠지 이상하다. 무언가를 이용하여 부수어 보자.] 그리고 삽을 사용하면 벽이 부서지고 그 틈새로 다른 방으로 갈 수 있다. 그리고 그 곳에 가면 시체 3개가 있다.

그중 가장 작은 시체를 조사하게 되면 스케치북으로 어린이 글씨의 [죄책감 가지지 마. 난 괜찮아 아빠. 항상 곁에서 지켜 줄게. ]

#7 3층 복도

[어둡다. 빛이 한 줌도 들어오지 않는 것 같다.]

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.

랜턴을 들면

[안녕? 안녕? 안녕?]

[인형의 소리가 가까이에서 들린다.] 가 뜬다.

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. 다락방이다.

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

복도를 따라 걸으면 아이 귀신이 쓱쓱 하고 나타났다가 어둠속으로 사라진다. 갑자기 튀어나왔다가 빛 때문에 주변으로 못 오는 것 같은 느낌이다. 유저는 벽 쪽에 다가가면 바닥에 일기장과 펜을 찾을 수 있는데 그걸 획득해서 읽을 수 있다. 여기서는 아이템이 아니라 그 자리에서 자동으로 읽게 된다.

[죽일 꺼야… 죽일 꺼야… 죽일 꺼야… 죽일꺼야…]

[섬뜩한 낙서들이 가득하다 일단은 페이지를 좀 더 넘겨보자.]

[오늘은 제임스가 미친 듯 웃으며 신문을 보여 줬다. 내가 실종 된 지 벌써 1달이 지났는데 범인은 오리무중이라는 신문이었다. 그걸 보며 제임스는 “레이나, 아무도 널 찾지 못해. 너도 이제 완전히 우리 가족이 된 거야. 너도 좋지?” 미친 새끼. 악착같이 살아남아서 꼭 죽여버릴꺼야. 너도 그 미친 여자도.]

[다음 페이지를 넘겨보면 낙서가 가득하다. 뭔가 의미모를 낙서들을 보면 점점 미쳐가는 듯한 느낌도 든다.]

[혹시라도 나중에 이 일기장이 발견 된다면 이것은 증거가 되겠죠? 나는 지금 죽어가고 있습니다. 나는 미친 여자의 눈알을 찢어버렸습니다. 이 집안 사람들은 전부 미쳐버렸지만 나도 미쳐가고 있습니다. 지금 손이 멀쩡하다면 아마 나는 자살하지 않을까요.]

[글씨체가 다르다. 한 글자 한 글자 힘들게 쓴 것 같다.]

[존 부디 정신을 차린다면 자수하세요. 아무리 당신이 착한 척 해보아도 제임스이던 당신의 미친 아내이던 진실을 숨긴다면 그들과 다를 바 없습니다.]

여기까지 읽으면 […….] 이 뜨다가

[레이나 라는 여자 아이가 쓴 것 같은 일기장이다.] 라는 단어가 일지에 추가 된다.

[레이나는 납치 된 아이 중 하나 인 것 같다. 일기장에서는 한 여자와 제임스, 그리고 존이라는 사람이 등장한다.] (일지에 추가 된다.)

그 때 일기장을 다 읽고 나면 랜턴이 깜빡깜빡 거린다.

랜턴이 빤짝거리다가 어느 순간 딱 꺼지고

[……?]

다시 게임화면에 불이 들어 오면 아까 다락방 귀신이 게임캐릭터 등 뒤에 있다. 그리고 칼을 든 채 섬뜩하게 주인공 뒤에 서 있는 사진이 클로즈업 된다.

이제 랜턴이 깜빡거리기 시작한다. 빛이 들어올 때는 곁으로 오지 않고 랜턴이 꺼져 완전 어두운 화면이 되면 유저를 쫓아오는 식으로 한다.

귀신을 피해 다니면서 3층 입구로 탈출을 시도한다. 그러다가 입구 쪽에 다다르면 나가는 입구에 아기인형을 든 귀신이 서 있다. 그러면 칼을 든 귀신은 아기인형을 든 귀신을 보고 [!!!!] 가 뜨면서 도망치는데 유저는 여기서 선택지를 선택 할 수 있다.

[안녕? 안녕? 안녕? 안녕?]

[……]

[듣고… 싶은… 말이… 있어]

[…..]

[용서… 받을… 수 없는 … 죄라는 것은 존재할까? 어쩔 수 없는 경우라고 해도.]

[…..]

[너는 용서할 수 없어?]

[예] [아니오]

[모르는 것이 약이라는 말이 있지. 무조건적으로 진실과 마주할 필요는 없어.] (일지에 추가 된다.)

아기인형귀신이 사라지고 그 자리에는 열쇠 하나가 남겨진다.

유저는 열쇠를 챙기고 다시 2층으로 내려간다.

#5 아버지방

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 아기인형귀신보다 작고 3층 귀신보다도 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 존의 일기장을 발견한다.

(이걸 다 구해야 밖으로 나가게 할 지는 상의.)

유저는 밖으로 나와서 진단서와 존의 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.

/

-재앙은 어느 순간부터 찾아 왔다. 제임스가 죽고 나는 후유증을 앓고 아내는 정신적으로 앓는다. 그리고 딸 에나도 갑자기 몸이 아파오기 시작했다.

#월#일

딸이 죽었다. 아내는 하루 종일 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.

이 집의 아버지는 이중인격자다. 자신의 죽은 아이와 닮은 아이를 납치했다. 라는 일지가 추가 된다.

#3 1층 복도로 이동.

유저는 1층 복도로 이동한다.

[안녕? 안녕? 안녕?]

아기인형을 든 귀신이 서 있다.

말을 걸면 이제 캐릭터끼리 대화를 시작한다.

[… ….. …]

유저는 여기서 선택지가 나온다.

//[제임스는 어디 있지?]

제임스 결말을 선택하면 제임스 결말이 나온다.

(제임스 결말 추가 예정. 간단히 서술하면 주인공이 결국 집에 불을 지른다.)

//

[제임스는 어디 있지?]

[이제 끝을 봐야 겠어.] [나는 도대체 누구야?]

나는 도대체 누구야? 결말은 결국 진실을 모르고 깨어나는 결말.

-이제 끝을 봐야겠어. 를 선택하면

[…. …. ….

알고.. 있어? ]

[예] [아니]

[정답을 알고 있다고? 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.

[너의 정체는 존이야. 그리고 나는 존 당신의 딸이였어.] 오답.

[너의 정체는 존의 딸이야. 그리고 나는 존이였어.] 정답.

[너의 정체는 로라야. 3층에 있는 귀신이 존이였어. 그리고 나는 존의 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 첫 장면처럼 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.

[그냥 잊어버려. 진실은. 지금처럼 몰라도 되는걸.]

[머리가 멍해짐과 동시에 지금까지 겪었던 일들이 모두 머리속에서 사라지는 느낌이 들었다.]

[나는 누구지?]

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

K를 보여준다. 거울에 얼굴이 비친다.

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.]

[…….]

[너는 죽어서도 나를 원망하지 않고 언제나 내 곁에 있었구나.]

[아빠의 잘못이 아닌걸. 제임스가… ]

[어찌 됬든 너를 죽인 건 내가 맞잖아.]

주인공은 자조적으로 웃다가 말한다.

[이건 돌이킬 수 없는 죄야.]

[죽을 거야?]

약간의 정적 끝에 [응.]

주인공은 경찰 베지를 목 매달려 있는 시체에 달아 준다.

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.