// 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.

오브젝트

목 매달려있는 사람 오브젝트: [밧줄이 목에 칭칭 감은 채 공중에 매달려있는 내가 보인다.]

괘종시계: [놀랍게도 댕 소리를 내던 괘종시계의 초침은 12시에 멈춰 움직이지 않고 있었다.]

바닥에 떨어진 일지 : [일지를 주웠다. 기억이 나지 않으니 침착하게 일지를 이용하여 상황을 정리 하자. I버튼을 이용하여 내가 가지고 있는 소지품을 확인을 할 수 있다.]

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

아이템

일지

#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.)

오브젝트

현관문 자물쇠

#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.

오브젝트

벽에 붙어 있는 가족 사진

액자사진들 (하나로 묶어서)

쇼파 1, 2

선반 (선반 위 신문)

TV

시계

커튼

빨래더미행거 (숨는곳)

아이템

\*현관 열쇠.

\*리모콘

#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?]

오브젝트

냉장고

식탁 : \*죄와벌 책

열면 접시깨지는 식기선반1

열면 텅 비어서 숨을 수 있는식기선반2 (숨는곳)

식기선반3?

# 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.]

오브젝트

세면대와 깨진 거울

변기

샤워커튼과

샤워실.

애기 인형

아이템

\*아기인형

#현관

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

[열쇠를 사용하시겠습니까?] [예] [아니오]

오브젝트

현관문

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)

플레이어가 어느 정도 마당에서 벗어나서 다시 저택으로 들어가려고 하면

클로즈업 화면이 되면서

저택 전체의 모습이 클로즈업 되면서

[도대체 이곳은 무슨 일이 있었던 걸까… ]

[그걸 알기 위해서는 결국 이 지옥 같은 저택에 들어가야만 하겠지.]

라고 뜨고 1부 끝.

오브젝트

삽

울타리

귀신

땅 파인 자리.

아이템

\*삽 , 아버지 편지, 딸 편지 , 경찰벳지 , 유공 경찰 표창 상장 ,스케치북