\*시메 = 시스템 메세지

*Prologue 0. – 아직은 (DAY-2)*

**해리의 방(3번째 방)**

// 기사 스크립트가 뜬 후 깜박거리는 장면 효과와 함께 해리의 대사가 시작된다.

해리 - 1 (끄응) 으윽… 아침마다 오는 이 두통은 언제쯤 없어지는 거야?

2 그나저나 오늘도 그 예쁜 누나가 오겠지? 언제쯤 오려나…

3 … …

<시메> – 문 너머로 또각또각 거리는 구두소리가 들리더니 문을 여는 소리가 들린다.

해리 – 1 (활짝) 누나다!

// 안나가 들어오는 장면이 나온다.

안나 – (웃음) 해리! 일찍 일어났네~ 잠은 잘 잤어? 오늘 일어났을 때 어디 불편한 건 없었고?

해리 – 음~ 딱히? 오늘은 뭐 해요?

안나 – 음… 어디 보자. (종이를 펄럭이는 소리) 오늘은 딱히 일정이 없어. 그냥 오후 5시쯤 진료한번 받고 끝날 거야.

해리 – 와~ 진짜여? 그러면~ 오늘 좀 이따 나랑 같이 놀면 안 돼?

안나 – 음… 해리. 그게… 오늘 내가 좀 바빠서 그건 좀 어려울 것 같네… 미안해 나중에는 어때?

해리 - …

안나 – (웃음) 정말이야! 해리. 어차피 이번주에 너 상담 일정 있으니까 상담 끝나고 같이 놀자 알았지?

해리 – 응! 약속!

안나 – 당연하지!

<시메> – 안나는 계속해서 울리는 핸드폰을 확인한 뒤 급하게 방을 나갔다.

// 안나가 나가는 장면이 나온다.

안나 – 이따 보자~

해리 – 응~ 잘 가 누나~

<시메> – 안나가 방을 나선 후 통 유리 앞에서 누군가의 시선이 느껴진다.

- 자세히 볼까? ( 예 / 아니오 )

오츠가 해리를 통 유리 너머로 쳐다보고 있는 컷 씬 첨부

\*예 – 자세히 들여다보니 허리까지 내려오는 하얀 긴 머리를 하고 있는 사람이 자신이 시선이 들켰다고 생각했는지 후다닥-. 도망간다.

\*아니오 – 1 자세히 들여보지 않았지만 하얀 머리의 사람이 계속해서 지켜보고 있는 것이 느껴진다.

2 그 형체는 몇 초간 더 지켜보더니 후다닥-. 사라진다.

해리 – 저 녀석 뭐야? (예, 아니오 둘 다 해당)

// 여기서부터 플레이어는 직접 움직임이 가능하다. 방 안의 침대 등 여러 오브젝트를 확인할 수 있고 밖으로 나가는 것 또한 가능하다. <-

**A-1호 복도**

// 밖으로 나갈 시 오츠와 해리는 마주치게 되고 오츠의 머리 위엔 느낌표가 뜨고 복도를 나간다. 플레이어는 남은 4개의 방을 조사할 수 있다.

1번째 방

<시메> – 휴 마이어스 (182).

4번째 방

<시메> – 자겔 프로이트 (733).

5번째 방

<시메> – 휘 (099).

오츠의 방(2번째 방)

<시메> – 오츠 오즈왈드 (002).

// 이 곳에선 인형과 오츠의 일기를 발견 할 수있다.

**핸드아웃 1. 인형**

<시메> - 하얀색 쥐인형이다. 꼬리는 뜯겼는지 조금 사용감이 있어 보인다.

**핸드아웃 2. 오츠의 일기**

해리 – 뭐하는 녀석이지?

**로비**

// 이곳에선 엘리베이터 앞에 서있는 오츠를 발견 할 수 있다. 이외에도 A-2동과 진료실, 상담실로 가는 입구를 발견할 수 있다. 현재로서 갈 수 있는 곳은 A-2동과 진료실 뿐이다.

오츠

// 도망간 오츠는 엘리베이터 앞에 있다. 플레이어는 오츠에게 말을 걸어 스토리를 진행할 수 있다.

해리 – 어! 너!

??? – (깜짝) 으악!

해리 – 1 깜짝아. 왜 소리를 지르고 그래?

2 너 아까 걔지? 변태처럼 밖에서 처다보던 놈.

??? – 1 (당황) 아, 아니! 변태라니! 그게 아니고…

2 …미안

3 (우물쭈물) 그냥 궁금해서 쳐다 본게 다야…

4 기분 나빴으면 미안해…

해리 – 아니 뭐 사과를 받으려고 그런 건 아닌데... 뭘 그렇게 쫄아?

??? – 쪼, 쫄은 거 아니거든?!

해리 – 그으래?

??? – (당황+홍조)

해리 – 그건 그렇고~ 여기 앞에선 뭐해?

??? – 1 아. 마침 잘 됐다! 그게… 나 지금 생활동에 갈 건데 너도 혹시 같이 갈래?

2 강요는 아니고 그냥 제안…

해리 – 생활관?

??? – 응! 너 여기 온지 별로 안됐지? 내가 안내해 줄게. 나는 여기 꽤 지내서 잘 알거든.

해리 – 나쁘지 않지.

??? – (활짝) 저. 정말?! 그럼 같이 갈래?

<시메> – 따라 갈까? ( 예 / 아니오 )

\* 예 – 그래!

??? – 응! 따라와! 내가 소개해 줄게. (기쁘다는 듯 웃는다.)

\* 아니오 – 음~ 지금은 바빠! 나중에~

??? – 으응… 알겠어. 혹시라도 필요하면 다시 찾아와!

// 플레이어는 오츠와의 동행을 선택 할 수 있다. 동행 할 시 다음 스토리가 진행되며 거절할 시 F6층을 더 둘러 볼 수 있다. 다 둘러보고 오츠와 다시 동행할 수 있다.

아니오 후 오츠와의 재 만남

??? – (활짝) 응? 지금 가자고? 좋아!

**A-2호 복도**

// a-1호와 같이 총 5개의 방이 늘어져 있으며 라피스 라줄리의 방을 제외하고 들어 갈 수 있다. 라피스 라줄리의 방을 제외한 4개의 방에 들어가면 a-1호의 남은 3개의 방과 같은 시스템 메시지를 띄운다.

**라피스 라줄리의 방**

// 상담실에서 키를 얻고 와야만 열 수 있다.

<시메> – 문이 잠겨 있다. 실험체 정보에는 라피스 라줄리 (457). 라고 적혀있다.

**진료실**

// 진료실에 들어갈 수 있지만 분리 되어있는 진료실 안 방은 암호로 잠겨있다. 추후 오츠와 동행 시 오츠에게 비밀번호를 알 수 있으며 진료실 위 벽 선반에 있는 핸드아웃1 또한 이 시점에서 발견 할 수 있다.

**엘리베이터 안**

//엘리베이터를 타고 F3층으로 올라가는 동안 해리와 오츠의 대화 씬이 이어진다.

해리 - …

??? - …

해리 – 너.

??? – (화들짝) 으.응?

해리 – 이름이 뭐야?

오츠 – 아! 그러고 보니 내이름을 말 안 했구나. 내 이름은 오츠야! 오츠 오즈왈드.

해리 – 아~ 내 옆방이 너였구나? 그 쥐 인형 있는 방.

오츠 – (당황) 어… 어?! 너 내 방 들어 갔다 왔었어? 너 마음대로 들어가면 어떡해!

해리 – 뭐 어때? 볼 것도 없더만.

오츠 – 1 (이익…) 이익-!

2 그러는 넌! 넌 이름이 뭔데?

해리 – (웃음) 으응~ 해리 페더슨. 해리라고 불러!

오츠 – 1 해리… 해리…

2 (활짝) 좋은 이름이다!

이후 엘리베이터가 도착하며 F3층에 도착한다. / <- 6/30일 까지 (플머)

**F3층 생활관 로비**

// 이 곳에선 다양한 등급의 실험체 7명과 상호작용이 가능하다. 일상대화 느낌이며 여기에 나오는 실험체 5명은 스토리상 그닥 중요하지 않다. 나머지 실험체 2명은 라피스 라줄리와 강 건이다. 또한 연구원 안나와 상호작용이 가능하며 첸과 만날 수 있다.

// 평화시간이 끝나지 않는 생활관에서는 핸드아웃을 얻을 수 없다. 말 그대로 구경과 실험체들과의 상호작용이 끝이다. 스토리진행을 위해 있는 파트.

**로비**

//실험체 1과 2와 만날 수 있다.

실험체 1 – 넌 뭐야? 앞에 방해하지 말고 꺼져

해리 – 음?

오츠 – 너 말 조심해!

실험체 1 – 흥

// 다시 말을 걸면 ‘<시메> - 안 꺼져?’ 를 반복한다.

실험체 2 – 1 아, 안녕하세요?...

2 어… 음… 네.

// 다시 말을 걸면 ‘<시메> - …’ 를 반복한다.

**복도 앞**

// 추후 죽은 라피스 라줄리와의 처음이자 마지막 만남이다.

??? – 처음 보는 얼굴이네. 최근에 들어왔나 봐? 이럴 때 들어오다니 너도 참 운이 없네.

해리 – 안녕! 어떻게 알았어?

오츠 - … .

??? – 그냥… 보면 알지. 처음 들어온 애들은 대부분 두리번거리면서 구경하기 바쁘거든.

해리 – 아하!

오츠 - …. .

??? – 1 음? 흰 머리 꼬맹이도 있군. 드디어 친구가 생겼나 봐?

2 잘 지내봐. 맨날 친구 없다고 혼자 다녔잖아?

오츠 – 1 (발끈) 네, 네가 뭘 알아!

2 그리고 친구가 없는 게 아니라고!

해리 – (빤히) …

??? – 1 아. 미안 너무 우리끼리만 떠들었네.

2 근데… 너 굉장히 기분 나쁜 눈을 가지고 있구나.

해리 – 음?

라피스 라줄리 – 1 아니야. 내가 초면에 실례했어.

2 소개가 늦었네. 내 이름은 라피스 라줄리야. 너랑 같은 처지지.

해리 – 아~ 응!

라피스 라줄리 - … .

해리 – 음?

라피스 라줄리 – 1 너…정말… 특이하구나?

2 보통 상대방이 먼저 이름을 소개하면 본인도 말하지 않아?

해리 – 아! 그렇구나. 내 이름은 해리 페더슨이야. 친하게 지내자?

오츠 – (한숨) … .

라피스 라줄리 – 그래… 해리. 그럼 구경 열심히 하도록 해.

해리 – 응! 라비스. 고마워.

오츠 – 1(한숨) 라피스…

2 그냥 빨리 가자…

해리 – 아! 미안. 라피스! 다음에 또 봐~

라피스 라줄리 - …그래. 꼭 다시 만날 수 있으면 좋겠어.

// 다시 말을 걸면 ‘<시메> - 음?’ 을 반복한다.

**도서관**

// 책에 집중한 실험체 4와 실험체 강 건과 만날 수 있다.

시메 - 책을 읽느라 관심이 없는 듯하다.

// 책장 앞에서 강 건이 책을 고르고 있다. 강 건의 근처로 가면 대화 이벤트가 발생한다.

오츠 – (활짝) 어! 건아!

강 건 – (당황) 오츠! 와,왔냐. //강 건이 깜짝 놀라며 위에 느낌표가 뜬다.

해리 – 나도 안녕?

강 건 - (정색) 넌 뭐야?

오츠 – 내 친구야! 이름은 해리 페더슨. 오늘 친해졌어.

해리 – 맞아~ 친구야. 넌 이름이 뭐야?

강 건 – (쿠궁) 치, 친구라고…? 네 놈이 이 몸 이름을 알아서 뭐하게!

해리 – 응? 오츠가 말하는 거 보면 이름은 건인 것 같은데… 말하기 싫음 어쩔 수 없지.

오츠 – 하하… 미안 건이가 처음 보는 사람한테는 조금 날카롭게 말하는 경향이 있어서…

강 건 – 무슨말이야. 오츠! 저 녀석은 눈 부터가 좀 돌았잖냐. 친구도 가려 사귀라고.

넌 너무 물렁한 구석이 있어.

오츠 – 처음 보는 사람한테 실례야!

강 건 – 1 그치만…

2 야 너.

해리 – 응? 나?

강 건 – 1 아앙?! 그래 네 녀석!! 여기서 야라고 부를 사람이 너 말고 누가 있냐?

2 어쨌든 쓸데없는 짓 하지 말고 처신 잘해라. 내가 지켜볼 테니까.

해리 – 그래~

강 건 – 아 이 새끼 말하는 뽄새 봐라. 진짜?

오츠 – 1 그. 그만해 둘 다.

2 어쨌든 반가웠어 건아. 나중에 또 보자.

강 건 – 응? 벌써 가는 거야?

오츠 – 응 미안 오늘은 해리한테 여기 층을 소개해주기로 해서…

강 건 – 그래. 근데 진짜 조심해라. 저 녀석 눈이 맛탱이가 갔다고.

오츠 – 그런 애 아니라니까…

해리 – (웃음)

강 건 – 아오!!! 저 자식!!! //펄쩍 뛰는 애니메이션

오츠 – 해, 해리야 가자.

// 다시 말을 걸면 ‘<시메> - 말 걸지마!’ 를 반복한다.

**식당**

// 실험체 5~7와 만날 수 있다.

<시메> – 실험체들끼리 중식에 대해 대화하고 있다.

실험체 5 – 오늘 중식은 감자 스프인가… 감자 싫어하는데…

실험체 6 – 그냥 좀 먹어라. 그렇게 가리는 게 많아서 어떡하려고?

실험체 5 – 너나 잘해. 너도 어제 당근 볶음 나왔다고 싫어했잖아.

실험체 6 – 뭐 이자식아?

실험체 7 – 오랜만에 우유네…

해리 – 와 우유다! 오츠, 마실래?

오츠 - … 너나 많이 마셔.

**상담실**

// 상담실 안에선 안나와 처음 보는 검정머리의 연구원이 함께 대화하고 있다. 플레이어는 여기서 첸과 처음 만날 수 있다.

// 안나와 첸이 대화하고 있는 애니메이팅이 나오며 대화 이벤트가 발생한다.

첸 말풍선 – 그렇군요. 알겠습니다. 안나씨.

안나 말풍선 – 응. 고마워.

해리 – 누나!

안나 – 해리구나. 어서 와~ 구경하고 있었구나?

??? – 그럼 전 이만 가보겠습니다.

안나 – 응 조심해서 들어가.

오츠 – 어… 첸 연구원님. 안녕하세요!

첸 – 아, 너구나. 무슨 일 있니?

오츠 – 혹시 전에 여쭤봤던건…

첸 – 아, 내가 지금은 좀 바빠서 말이야. 진료 시간에 말해줘도 될까?

오츠 – 네! 그럼요. 안녕히가세요!

해리 – 뭐야? 누구야?

첸 – (웃음) 그럼 좋은 시간 보내도록 해.

// 첸이 상담실 밖으로 나가는 애니메이팅

안나 – 해리는 모르겠구나. 방금 간 사람은 우리 팀 팀장이야. 이름은 첸 로건이지.

해리 – 아하~… 근데 어디서 만난 적 있는 것 같은데…

안나 – 1 응? 만난 적이 있나? 그럴 지도 모르겠네~

2 오츠도 있구나~ 오츠가 해리한테 소개해주던 중이였나 보네?

오츠 – 아. 네! 맞아요.

안나 – 친구가 생겨서 기쁘겠다. 친구가 생기는 건 항상 기쁜 일이니까.

오츠 – 헤헤…

해리 – 누나 근데 오늘 바쁘다고 하지 않았어요?

안나 – 응 맞아. 이제 다시 올라가 봐야 해. 이 층에 있는 건 다 자유롭게 사용해도 좋으니 오츠랑 같이 다니면서 구경해봐.

해리 – 응! 나중에 또 봐!

오츠 – 네! 안녕히가세요.

// 안나가 상담실 밖으로 나가는 애니메이팅

오츠 – 너… 근데 왜 선생님한테 누나라고 불러?

해리 – 으음~ 그냥?

오츠 – (한숨) … .

// 모든 상호작용이 끝나면 벨이 울리며 실험체들이 방으로 돌아간다. 이에 맞게 해리와 오츠또한 오늘을 마무리하고 각자 방으로 돌아간다. 이때는 간단한 대화 후 화면이 검해졌다가 다시 밝아지며 해리와 오츠가 a-1동 복도 앞으로 텔레포트 한다.

//벨이 울린다

오츠 – 시간이 벌써 다 됐네… 이제 돌아가야 해. 해리. 여기서 자유롭게 돌아다니는 시간은 항상 정해져 있거든. 이 벨이 이제 방으로 돌아가야 한다는 알림이야.

해리 – 그렇구나~ 그래. 돌아가자!

// 화면이 꺼지고 다시 밝아지며 둘은 A-1동 앞으로 텔레포트 되어있다.

오츠 – 그럼 내일 봐!

// 오츠가 방으로 들어가는 애니메이션과 함께 플레이어는 다시 움직일 수 있다. 당연하게

도 자신의 방 외엔 들어갈 수 없다.

**해리의 방(3번째 방)**

// 침대와 상호작용이 가능하다.

<시메> – 잘까? (예/아니오)

// 아니오를 선택할 시 말 그대로 안 잔다. 하지만 다음 스토리를 진행하려면 자야 하기 때문에 구색 맞추기용으로 넣은 것이다. 예를 선택할 시 잠을 청하게 되고 화면이 어두워진다.

*Prologue 1. – 축복, 그 안의 무언가 (DAY-1)*

// 해리의 실험에 대해 간접적으로 알 수 있는 날이다. 또한 정신력 메커니즘을 설명하기 위한 파

트이기도 하다. 안정제를 투여 받을 시 정신력이 복구된다는 사실 또한 알 수 있다.

**해리의 방(3번째 방)**

// 페이드 인이 되며 첸이 해리의 방으로 들어오는 애니메가 나온다.

첸 – 안녕. 페더슨. 오늘은 안나 연구원이 바빠서 내가 왔어.

해리 - (음…표정 or 정색 or 평범)

첸 - 원래부터 페더슨 너의 담당은 나였으니 상관없겠지?

해리 - …

첸 - 마음에 안 드나 보네.

해리 - 응. 내일은 누나가 와?

첸 - 1 그건 장담할 수 없네.

2 그건 그렇고, 네 상태를 알려줬으면 해.

3 지금 숨 쉬는데 불편하거나 아픈 곳은 없나?

해리 - 응. 없어.

첸 - 그래. 그럼 실험에 대한 기억은 계속 없는 건가?

해리 - 음… 그런 것 같네?

첸 - 1 알겠어. 그럼 마지막으로 오늘 일정에 대해 알려줄게. 오후에 네 실험이 하나 있을 예정이야.

2 시간이 되면 데리러 올 테니 대기하도록 해.

3 그럼 잘 쉬고 있어.

// 첸이 나가는 애니메가 나온다.

해리 - 음… 뭔가 싫은데~

// 첸과의 대화 이벤트가 끝나면 해리는 움직일 수 있다. 방을 둘러볼 수 있으며(변한 건 없음) 복도로 나갈 수 있다. 복도로 나가 로비로 나가게 되면 로비 의자에 앉아 있는 오츠를 발견할 수 있다. 여기서 플레이어는 오츠와의 대화 혹은 f6층을 둘러볼 수 있는데 딱히 변한 건 없다. 남은 A동의 실험체들은 이미 생활동(F3)으로 올라갔는지 보이지 않는다는 걸 알 수 있다.

**로비**

// 오츠에게 상호 작용 시 두사람의 대화 이벤트

오츠 - 1 (웃음) 일어났구나! 기다리고 있었어.

2 원래 A-1동은 대부분 안나 선생님이 아침마다 오시는데 오늘은 첸 연구원님이 오셨더라고!

3 근데 해리… 아침부터 기분이 안 좋아 보이는데 무슨 일 있어?

해리 - 오늘 오후에 실험하러 가. 뭔가 싫네~.

오츠 - 오후에? 원래 실험은 항상 늦은 밤에나 진행할 텐데…

해리 - 근데 첸이었던가… 쨌든 그 사람은 뭐하는 사람이야?

오츠 - (웃음) 아! 첸 연구원님은 조금 높은 분이긴 한데 나쁘지 않아. 친절하시고 상냥하시거든!

- 근데 요즘엔 어째서인지 안나 선생님 업무를 몇 개 대신해주고 있는 것 같긴 해. 안나 선생님이 많이 바쁘신 가봐. 내 상담 일정도 미뤄졌거든.

해리 - 그으래?

오츠 - 그러면 오늘은 같이 생활동에 못 가겠네. 뭐하지… 건이도 요즘 들어서 갑자기 도서관에만 있길래 오늘은 혼자 다녀야겠는 걸.

해리 - 너 친구 없어?

오츠 - (발끈) 치, 친구 없는 거 아니거든!

해리 - 아니면 말고~

// 이 시점에서 오츠와의 대화는 종료 되고 연구원이 엘리베이터에서 내려와 해리를 부른다. 플레

이어는 이 시점부터 연구원을 따라 엘베를 타고 실험동(F1)으로 올라가게 된다.

연구원 - 해리 페더슨. 시간이 되었으니 따라오도록.

오츠 - 잘 갔다 와!

// 이 시점부터는 해리가 움직일 수 있으며 연구원에게 상호작용 시 엘리베이터로 들어가는 애

니메가 보인 뒤 페이드 아웃이 된다. 그리고 연구원들의 대화 스크립트가 뜨게 된다. 또한 연구원

의 대사 이후 플레이어는 자유롭게 움직일 수 있긴 하나 연구원이 아닌 다른 방으로 들어가려고

하면 연구원이 재촉 문구(거긴 지금 왜 들어가지?) 를 띄우며 사실상 연구원과 상호작용 외엔 길

이 없다.

연구원 1 – 수면제 투여는 끝났나?

연구원 2 – 예. 방금 투여했습니다.

연구원 1 – 오늘 실험은 어제의 연장선인 거 알지? 조금 복잡 할 테니까 평소 투여량 보다 더 넣었어야 할 거야.

연구원 2 – 예 아까 첸 연구팀장님에게 지시받고 더 투여했습니다. 이대로 진행하면 될까요?

연구원 1 – 실장님은 곧 오실 거다. 오시면 진행하는 걸로 하지.

// 화면이 페이드 인 되며 실험실의 모습이 보인다. 실험실에는 해리가 구속당해 있으며 수면제 투여로 인해 깊이 잠든 것을 확인할 수 있다. 또한 첸이 들어오는 애니메가 나오며 실험 이벤트가 발생한다.

첸 - (스윽 보더니) 준비는 잘 하셨네요.

연구원1 - 예. 아까 404의 ⬛️를 다시 확인해 봤는데 깔끔하게 재생 되어있었습니다.

첸 - 그렇군요. 오늘은 예정대로 ⬛️ ⬛️을 적출해낼 겁니다. 진행 부탁드립니다.

// 화면이 페이드 아웃 되며 실험 컷씬(2) 이 나온다. 이후 나오는 대사는 인게임에서 대사가 나오는 것이 아닌 컷씬 위로 대사가 나오게 된다.

연구원 2 - 적출했습니다. 근데…

연구원 1 - … 약 12초. 그 사이에 다시 재생되었습니다. 다시 적출해 볼까요?

첸 - 1 주요 ⬛️⬛️는 눈으로 확인이 가능할 만큼 빠르게 재생된다는 건가…

2 네 다시 진행하세요. 근데 적출된 ⬛️ ⬛️은 아직 그대로 인가요?

연구원 1 - 아니요. 404 체내의 ⬛️ ⬛️이 재생되자 마자 빠르게 썩어버렸습니다.

연구원 2 - 이건… 축복이군요! 대단한 능력이에요. 보고서 작성이 재밌을 것 같아요.

연구원 1 - 다시 적출해도 똑같습니다. 계속해서 재생과 부패를 반복하고 있습니다.

첸 - 그렇군요. 그럼 한 번 더 진행한 후 오늘 실험은 마무리하도록 합시다.

연구원 1 - 예. 알겠습니다.

// 이후 컷씬 이벤트는 종료되며 페이드 아웃된다. 후에 다시 페이드 인이 되며 실험은 이미 끝나있고 첸 혼자 실험실에서 독백하는 장면이 나온다.

첸 - 1 무한한 재생과 죽지 않는 몸인 건가.

2 …곧 바라시는 ⬛️ ⬛️ ⬛️에 가까워질 수 있겠어.

3 …

// 화면이 페이드 아웃되며 첸의 대사가 뜬다

첸 - 1 절대 죽지 않는 세포과 그런 세포로 이루어진 인간…

- 2 …

- 3 축복이라…

// 화면이 해리의 방에서 페이드 인된다.

해리 - 1 우웩, 우웨에에엑-.

2 허억. 헉 헉.

// 해리의 괴로운 신음이 나온 후 플레이어는 정신력이 차감된 상태의 해리로 자유롭게 플레이가 가능하다. 물론 방을 나갈 순 없다. 방에 있는 책상 위에 안정제가 놓여 있으며 플레이어는 이걸 사용하여 정신력을 다시 채울 수 있다는 것을 알 수 있다.

<시메> - 안정제라고 적혀 있는 약품이 있다. 사용할까? (예/아니오)

\*예 – 약을 투여했다. 곧이어 몸이 진정되는 것을 느낀다.

// 정신력이 올라간 것을 확인 할 수 있다.

\* 아니오 // 계속해서 정신력이 차감된 해리의 상태로 돌아다닌다.

//약을 투여한 해리는 원래 상태로 돌아와 자유롭게 플레이할 수 있다. 하지만 잠을 자는 선택지 외엔 존재하지 않다. 방을 나갈 수 없으며 침대 외엔 진행할 수 있는 길이 없다.

// 침대와 상호작용이 가능하다.

<시메> – 잘까? (예/아니오)

// 아니오를 선택할 시 말 그대로 안 잔다. 하지만 다음 스토리를 진행하려면 자야 하기 때문에 구색 맞추기용으로 넣은 것이다. 예를 선택할 시 잠을 청하게 되고 화면이 어두워진다.

*Prologue 2. –* ⬛️⬛️의 시작 *(D-DAY)*

// 1.2일차와 다르게 해리가 침대에 누운 상태에서 불이 꺼져 있다. 플레이어는 움직일 수 없으며 이벤트가 발생한다

해리 - … .

…… .

// 해리의 침묵대사가 끝나면 연구소 전체가 한번 흔들리더니 빨간 비상벨이 울리기 시작한다.

그와 동시에 해리는 잠에서 깨며 옆방의 오츠 또한 깼는지 해리에게 온다.

// 연구소가 흔들린다

해리 - (깜짝) !

깜짝이야. 뭐야?

// 비상벨이 이때 울린다

해리 - (찡그리며) 으윽, 시끄러워…

오츠 - (다급하게) 해리! (쾅쾅쾅) 해리! (쾅쾅) 일어나야 해!

해리 - 지금 문 우리가 못 열지 않아? 어떻게 나왔어 너?

오츠 - 모르겠어… 연구소가 한번 크게 흔들리더니 보안 장치가 망가졌나봐.

해리 - 음?

// 플레이어는 자유롭게 움직임이 가능하다. 스토리를 진행하려면 결국 복도로 나가는 방법 외엔 없다.

해리 - 대체 무슨 일이야?

오츠 - 나도 모르겠어…

// 비상벨이 이때쯤 꺼진다.

오츠 - 비상벨이… 꺼졌다.

해리 - 그렇네?

오츠 - 너, 너는 무섭지도 않아?! 우리 지금 여기 남겨진 거라고?

해리 - 어쨌든 위험하다고 비상벨도 울려줬고… 보안장치도 풀렸으면 그냥 나가면 되는 거 아니야?

오츠 - 마, 맞는 말이긴 한데…

해리 - 다른 애들은 없네?

오츠 - 응… 애들은 이미 도망갔는지 안보였어.

해리 - 근데 넌 왜 남았어?

오츠 - (쪽팔림) 너, 너가 바보같이 자고 있는데 그냥 버리고 갈 순 없잖아!

해리 - 으응, 그래애?

// 연구소가 한번 더 흔들린다.

오츠 - 으악! 깜짝이야.

해리 - 오… 곧 무너지겠는데?

오츠 - 감상할 때야?! 빨리 나갈 방법을 찾아야 해.

해리 - 그래~

//이후 본격적인 플레이가 시작되며 플레이어는 자유롭게 이동할 수 있고 게임 기획서에 나와있는 대로 게임이 진행된다. 오츠는 해리 뒤를 졸졸 따라다닌다.

*Prologue END.*

*Chapter 0. B5층*