노 아

<대사 + 연출 + 사운드>

표시 X – 상황 설명

‘ ’ - 나의 독백 부분

“ ” - 대사 부분( OO : “대사” 이런 식으로 표현)

1. 인게임에서는 따옴표 표시 없음 , ‘나’ 는 인게임에서 나오지X.

[ ] - 배경

[전체화면]-플레이 화면에서 아이콘들이 사라지고 배경 또는 배경과 대사만 나오는 화면

파란 글씨는 시스템 관련

<시스템>

<CG>

세부 지시 사항은 분홍색

(표정, 자세): 캐릭터 스탠딩

(~스탠딩 : ~ ). ~. // <-여기까지 스탠딩 계속 화면에 나옴.

**<최종 점검된 파일 보는 법>**

**‘아직 완성본이 나오지 않은 배경’**

**‘작업물이 나왔는데 빠졌거나 오타 등 수정 해야할 부분’**

**‘사운드, 효과 추가 부분’**

**# Prologue**

[검은색 전체화면, 중앙에 흰 글씨] <프롤로그>

[소설장면1, 전체화면] 사람 뒤통수를 노리고 있는 한 여성, 한 손에는 칼을 들고 있다.

[소설장면2, 전체화면] 그녀는 남자의 뒤로 다가가..

[소설장면3, 전체화면] 칼을 서서히 들었다 ...-> . 온점 하나로 수정

[검은색 화면, 전체화면] 똑똑 (1. 노크 효과음)4

[‘나’ 의 서재] 나 : “무슨 소리지?”5

[전 화면 위에] 도움말 – 메뉴 탭, 대화창 숨김 버튼, 스킵 버튼에 대한 설명 나오기

똑똑 (1. 노크 효과음)7

[현관문 앞] 다시 한번 문을 두드리는 소리에 나는 쓰고 있던 책을 덮고 일어나 문으로 향했다.0

[문이 열린 장면 + 비 내리는 모습] <1> 빗소리 음악 여기서부터 쭉 이어짐1

<CG1-(1)> (전체화면으로 – 대사창, 아이콘 없이)2

\*\* 주의사항) CG1 –(1)을 풀 화면으로 한번 보여주고 클릭하면 CG1 –(2)로 전환

<CG1 –(2) (전체화면으로 – 대사창, 아이콘 없이)3

\*\* 주의사항) CG1- (2)를 풀 화면으로 한번 보여주고 한번 더 클릭하면 대사

(이름칸 비우기) : “저 좀 도와주세요...” <- CG1 – (2) 화면(일반 배경이랑 똑같이 대사창+아이콘)

(빗소리 사운드 – 여기까지)4

[검은색 화면, 전체화면]으로 변함5

**# 1장**

[검은색 전체화면, 중앙에 흰 글씨] <1장. 만남>6

[나의 집 거실] <2> 장작 타는 사운드 여기서부터 쭉 이어짐7

(아이 스탠딩 : 기본얼굴, 기본팔)

나는 아이를 집안으로 데려온 뒤 따뜻한 우유 한 잔을 주었다.’// 8

(장작 타는 사운드 – 여기까지)8

[CG1] <1> 빗소리 사운드9

처음 아이를 보았을 때 나는 아이의 창백한 얼굴과 불완전한 형체에 놀랐었다.9

아이는 나의 표정을 보고서는 곧이어 다급한 목소리로 자신의 이야기를 쏟아내기 시작했다. (빗소리 사운드 여기까지)10

[ 나의 집 거실 ]

아이의 기억은 부분 부분 비어 있었다.11

아이는 어릴 적부터 고아원에서 자랐고 12

어느 날 답답한 마음에 고아원을 뛰쳐나왔다고 했다.13

그리고 정처 없이 골목을 떠돌던 중 누군가를 따라갔고14

그 사람이 한 집으로 들어가자15

아이는 그 집 앞에서 그 사람을 기다렸다고 한다.16

이것이 아이의 기억의 첫 부분이었다.17

하지만 다음 기억에서 아이는 자신이 좁고 어두운 곳에 갇혀 있었고 18

자신의 몸이 서서히 죽어감을 느꼈다고 한다.19

<[오르골 - 증거1] -> 배경위에 팝업으로 띄우기>20

[오르골, 팝업화면] 죽음 이후 아이에게 남은 건 단편적인 기억들과 21

자신의 것은 분명히 아닌 듯한 작은 오르골 하나뿐이었다. 22

(오르골 팝업 끝 -> 위에 대사 끝나면 팝업 사라짐)

[나의 집 거실] 나는 너무 큰 충격을 받아 아이에게 해줄 말을 찾지 못했다.23

끔찍한 죽음 이후에도 아이의 혼은 평온을 얻지 못하고 계속 마을을 떠돌았다. 24

한참을 떠돌다가 찾은 것이 우리 집이었던 것이다.25

(아이 스탠딩 : 시무룩얼굴, 시무룩팔) 노아 : “저를 볼 수 있는 건 당신밖에 없어요.” 26

“제발 제 죽음의 이유를 밝히는 걸 도와주세요.”27

나는 살짝 겁이 났다.28

‘하지만...’29

‘내가 만약 이 아이를 도와주지 않는다면...’//30

[CG1 화면]‘이 아이는 다시 한번 저 추운 거리에 혼자 내버려지겠지?’31

[검은 화면, 전체화면으로] 결국 나는 이 아이를 도와주기로 마음먹었다.32

[숲 속, 호수가 있는 배경] <3> 숲소리 – 여기서부터 쭉33

이른 아침, 우리는 노아가 살해당한 이후 처음으로 정신을 차린 장소로 떠났다.

(기본얼굴, 기본팔) 노아 : “제가 이 모습으로 깨어난 게... 아마 이쯤이었어요”//34

나 : 이 주변을 한 번 조사해보는게 좋겠어. 35

<탐색> <3> 숲소리 – 계속 끊기지 않고 나오는 중 36

나무 : 주변에서 흔히 볼 수 있는 버드나무다.

호수 : 바닥이 보이지 않지만 꽤 깊어 보인다.

호수 근처 땅 : 호수 근처는 땅이 젖어 있어 지반이 약해 보인다.

(숲소리 사운드 탐색 끝나면 같이 끊김)<!탐색>

<(오브젝트를 모두 탐색하면 다음 대사가 저절로 나옴.)> 탐색에서 다음 대사로 진행될 때 전환 효과로 까매졌다 밝아지기 – 검은 화면에서 밝아지는 효과

주위를 열심히 탐색해 보았지만 크게 단서가 될 만한 것은 찾지 못했다.37

첨벙 (2. 물에 빠지는 효과음)38

?? : “으악...!” 39

그때 호수 쪽에서 짧은 비명소리와 함께 무언가 무거운 게 물에 빠지는 소리가 들렸다.40

(3. 숲에서 발걸음 효과음) -> 동시에 검은 배경 이었다가 다음 배경으로 바뀌는 걸로 41

[숲 속 호수 배경 클로즈업에다가 나뭇가지 오브젝트 추가, 호수 안에 사람 형체]

급박한 배경음악…

소리가 난 곳으로 가보자, 한 소년이 호수에 빠져 허우적대는 모습이 보였다.42

나 : “...조금만 참아! 곧 구해줄게!”43

‘나도 수영을 못해서 물에 뛰어들 수는 없어.’44

‘주변에 도움을 요청할 곳도 없는데...’45

‘빨리 소년이 잡을 수 있을 만큼 튼튼한 걸 찾아야 해!’46

<탐색 - 나뭇가지를 클릭하면 다음 대사로 넘어감>47

나뭇가지 외의 다른 화면 클릭 시 : 이걸로는 현재 상황을 해결할 수 없어…!

나뭇가지 : 그래! 이거면 될 거 같아.

탐색에서 다음 대사로 진행될 때 전환 효과로 까매졌다 밝아지기 – 검은 화면에서 밝아지는 효과 (급박한 음악도 끝 )

[숲 속 호수 배경 클로즈업된 상태에서 나뭇가지 오브젝트 사라짐, 호수 안에 사람 형체]

나 : “이걸 잡아!!” (대사 위치 바뀜)48

소년이 나뭇가지를 잡았고 나는 있는 힘껏 당겼다.49

하지만 나는 소년의 무게까지 버틸 수 있을 정도로 힘이 세지 못했다.50

소년은 계속해서 자꾸 물 속으로 가라앉았다.51

나뭇가지를 잡고 올라왔다 내려갔다를 반복하며 소년은 점점 힘이 빠지고 있는 것처럼 보였다.52

나 : “어떡해...제발...”53

(아이 스탠딩 없음, 대사만) 노아 : “조금만 더 힘내요!! 저도...저도...도울게요!”54

어느새 내 옆에 온 노아가 내 앞에서 나뭇가지를 당기기 시작했다.55

우리는 나뭇가지를 온 힘을 다해 당겼고56

정말 신기하게도 어디서 그런 힘이 났는지 소년을 무사히 물 밖으로 끌어낼 수 있었다.57

소년은 땅에 대자로 뻗어 숨을 가쁘게 내뱉었다.58

[CG2 화면] \*\* 주의사항) CG2를 풀화면으로 한번 보여주고 한번 더 클릭하면 대사

59

이름칸 비움 : “고마워 둘 다” (CG2화면에 대사창 + 메뉴아이콘)60

[검은색 화면, 전체화면]으로 변함 61

**# 2장**

[검은색 전체화면, 중앙에 흰 글씨] <2장. 오래된 별장>0

[숲 속에 버려져 있던 오래된 별장, 불이 타오르는 난로 앞 – 아이 코트만 없음]

우리는 소년이 묵고 있는 별장으로 소년과 동행했다.1

[별장, 불이 타오르는 난로 앞] <2> 장작 타는 사운드 – 대화 내내

(6번 기본표정 기본자세) 이안 : “잠깐 난로 앞에 앉아 있어. 나는 마실 것(을 – 빼기) 좀 가져올게.” //2

나는 잠시 앉아 별장 안을 둘러보았다.3

낡고 꽤 먼지가 쌓여 있는 별장이었다.4

(4번 기본얼굴 고민팔) 이안 : “여기서 계속 살았던 건 아니야.”5

이안은 나와 노아에게 따뜻한 코코아가 담긴 머그컵을 건네주었다.6

이안 : “나는 원래 그레나다 사람인데 제비딱새를 보기 위해 이곳으로 온 거야.”7

나 : “제비딱새?” 8

(9번 웃는표정 기본자세) 이안 : “아 제비딱새는 날씨가 추워지면 헬겐 쪽으로 날아가는데”9

“거리상으로 봤을 때 이 숲에서 쉬어갈 가능성이 매우 높더라고...그래서”10

나 : “그렇구나...그럼 이 별장은...” 11

이안 : “그냥 버려진 별장이야.”12

“원래는 집으로 돌아갈 생각이었는데 운 좋게 묵을 곳이 생겨서 더 있다 가기로 했어.”13

나 : “그렇구나...” 14

(3번 고민얼굴 당혹팔) 이안 : “물에 빠진 것도 제비딱새를 더 가까이에서 보려다가 발을 헛디뎌서...”15

“후...정말 너희 아니었으면 죽을 뻔했어...정말 고마워.”16

이안은 그렇게 말하고는 노아를 바라보았다.17

(4번 기본얼굴 고민팔) 이안: “너도 무슨 사연이 있구나?” //18

(아이 스탠딩 : 기본얼굴, 신난팔) 노아는 화들짝 놀라며 소년을 바라보았다.19

노아 : “왜 저를 보고도 놀라시지 않는 거죠?”20

“그리고 어떻게 저를 볼 수 있는 거죠?”21

“저를 볼 수 있는 건 분명 누나뿐이라고 생각했는데...” //22

(3번 고민얼굴 당혹팔) 이안 : “잠깐 잠깐 진정해.”23

“하나씩 답하자면, 나는 가끔 너 같이 살아 있지 않은 무언가를 보고는 해.”24

“너처럼 말을 걸 수 있고 코코아를 마시는 애는 처음 봤지만” // -> 프로그램 돌려보니까다음 대사부터 나와야 할 노아 스탠딩이 여기부터 나온다. (수정필요)25

(기본얼굴, 시무룩팔) 노아 : “그럼...저 말고도 더 있나요? 그들은 어디에 있죠?”26

“저는 왜 여기에?” // -> 프로그램 돌려보니까 다음 대사부터 나와야 할 소년 스탠딩이 여기부터 나온다. (수정필요)27

(3번 고민얼굴 당혹팔) 이안 : “나도 자세히는 몰라.”28

“늘 희미하게 느낄 수 있을 뿐이야.”29

“그들은 정처 없이 돌아다니고는 사라져.” //30

(시무룩얼굴, 시무룩팔) 노아 : “아...” //31

(3번 고민얼굴 당혹팔) 이안 : “미안해. 나도 더 도와주고 싶지만 정말 아는 건 그것뿐이야.” 32

“나같이 볼 수 있는 사람을 만난 것도 처음이고 말이야.” //33

이틀 동안 이상한 인연이 계속 이어지고 있었다. 34

(장작 타는 사운드 끝)

전환으로 까매졌다 밝아지기 – 살짝 어두워졌다가 밝아지는 효과

[별장 난로 앞 배경– 아이 코트만 없음]

우리는 장작이 타들어가는 소리를 들으며 이야기를 더 나누었다.35

(6번 기본표정 기본자세) 이안 : “나도 도울게.”36

“근데 뭐부터 시작해야 될지는 나도 모르겠다…” //37

나: “음…노아야 네 주머니에 있던 오르골 잠시 볼 수 있을까?”38

[오르골 증거1] -> 배경에 팝업창 띄우기39

[오르골 팝업 창이 나온 상태에서] 노아는 코트 주머니에서 오르골을 조심스럽게 꺼내 바닥에 내려놓았다.40

이안: “이거 작동은 돼?”41

나: “응. 되더라구.”42

이안은 오르골의 덮개를 열어 음악이 흐르도록 놔두었다.43

<4> 오르골 음악소리 – 아래 대사 내내 쭉 이어짐 44

나: 마을에서 이런 물건을 파는 걸 본 적은 없는데…45

이안: 흠…그래? 와…이 오르골 크기는 작지만 엄청 정교하게 만들어진 느낌이다…46

[대사가 끝나면 오르골 팝업이 사라지고 다시 난로 앞 배경] (팝업이 사라지고 오르골 소리 점점 작아짐 -> 노래 끊기는 건 아님)47

이 대화를 끝으로 우리는 한참을 아무 말없이

똑같은 노래구간만을 반복해서 재생하는 오르골을 바라만 보았다. 48

하지만 우리 중 누구도 이 오르골이 이 사건과 어떤 연관이 있는지, 49

사건을 조사하기 위해 어디서부터 시작해야 할 지 뾰족한 수가 떠오르지 않는 눈치였다.

(오르골 소리 여기서 끝!) – 서서히 작아지면서 아예 안들림50

(9번 웃는표정 기본자세) 이안 : “코코아 더 마실래?” //51

이안은 침묵을 깨고 자리에서 일어나며 노아에게서 머그컵을 받았다.52

‘그럼 난 잠시 별장을 둘러볼까?’53

\*\*중요\*\*

여기서부터 탐색할 때 이름창에는 아무것도 없이 비어있는 상태로!

액자 : 유화로~~ 이런 식이 아니라

(비어있음) : 유화로 ~~ 이런식으로

<탐색> 54

[별장 난로 앞 배경, 화면 돌리는 기능은 아직 활성화X, - 아이의 코트 추가]

난로 : 장작이 타는 소리에 마음이 편안해진다.

액자 : 유화로 그려진 그림이 걸려있다.

머그컵 : 다 마신 코코아 잔이다.

노아의 코트 : 노아의 코트가 바닥에 떨어져있다.

(아이의 코트를 클릭하면 다음 대사로 넘어감)

나: “어 노아 코트에 단추 하나가 없네?”55

(1번 고민얼굴 고민팔) 이안 : “어? 어디?”56

나: “왼쪽 소매 봐봐.”57

(4번 기본얼굴 고민팔) 이안 : “어 그렇네. 그래도 장식용 단추라 다행...”58

(1번 고민얼굴 고민팔) 이안은 갑자기 말을 멈추고 노아의 코트를 유심히 보았다.59

“이 단추...” // 60

이안은 갑자기 침대 옆에 위치한 서랍을 열더니 무언가를 가져왔다.61

[화면에 소년이 가져온 단추, 코트 소매 두 개만 클로즈업해서 나옴] -> 이건 팝업 아님

(왼쪽엔 코트 모습, 오른쪽에는 단추 모습)62

위의 단서를 사진처럼 찍는 효과 (사운드 찰칵, 배경 효과) (증거수집) 찰칵 효과음 63

도움말

-수집 팝업 : [단추]가 [사건 일지]에 기록되었습니다.

-도움말 팝업 : 앞으로 찾은 단서는 [메뉴탭]의 [사건 일지]에 기록됩니다.

\*\* 이때 사건 일지를 열어봤을 때 오르골은 이미 1번 단서로 저장된 상태

단추가 2번 단서로 저장됨.

이안 : 이거 같은 거 맞지…?64

도움말 + 노아 코트 제거65

[다시 별장 난로 앞 배경 – 아이의 코트 사라짐]

(2번 고민얼굴 기본자세) 이안 : “아무래도 여기를 더 조사해봐야 할 거 같아.”66

나 : “실례할게.”67

(6번 기본표정 기본자세) 이안 : “응. 신경 쓰지 말고 맘껏 조사해.” //68

우리는 본격적으로 별장을 탐색하기 시작했다.69

<탐색> 70

(배경은 별장 (난로, 주방, 침실) 오른쪽, 왼쪽으로 화면을 옮길 수 있음)

[별장 난로] - 중앙 (아이의 코트는 배경에 없음)

이미 여기는 한 번 조사한 것 같아. 다른 곳을 둘러보자.

(모든 곳 다 저 대사로.)

[별장 주방] - 왼쪽

가스레인지 : 간단한 조리만 가능할 정도로 구비되어 있다. 그마저도 거의 사용이 어려운 상태라 이안은 라이터를 사용한 것 같다.

싱크대 : 물이 나오지 않는다.

컵보드 : 비어 있다.

테이블, 의자 : 특별한 점은 없어 보인다.

[별장 침실] - 오른쪽

캐비닛 : 오래 되어서 그런지 무언가 걸린 듯 열리지 않는다.

침대 옆 서랍 : 서랍은 모두 비어 있다.

(침낭은 침대 위에 놓여있는 것)

침낭 : 이안의 것으로 보인다. 꽤 푹신해 보인다.

침대 프레임 : 세월이 느껴지는 짙은 갈색의 침대 프레임.

그런데 자세히 보니 가로로 살짝 패인 자국이 있다.

마치….

[침대 프레임 긁힌 자국 클로즈업]-> 배경

단서를 사진처럼 찍는 효과 (사운드, 배경 효과) (증거수집) 찰칵 효과음 71

[별장 침실] – 위에 클로즈업 배경에서 단서를 사진처럼 찍은 후 한번 더 클릭하면 별장 침실로 배경이 바뀌고, 그 위에 수집 팝업이 자동으로 뜬다는 말

-수집 팝업: [침대 프레임]이 [사건 일지]에 기록되었습니다.72

(수집 팝업은 팝업 뜬 부분을 클릭하면 바로 사라지고, 혹은 일정 시간이 지나면 저절로 사라짐 – 한 3초 정도) – 수집 팝업 뜬 부분을 클릭하면 바로 사라지는 기능을 넣는 것에 문제가 있으면 3초 정도 뒤에 저절로 사라지는 것만 넣으면 됨

<그냥 참고 사항>

<앞으로 증거 수집 때 순서를

전체 배경 -> 증거 클로즈업 배경 + 대사 -> 찰칵 소리와 함께 단서 찍음 -> 다시 전체 배경으로 돌아와서 수집 팝업 뜸 -> 수집 팝업 저절로 사라짐

이렇게 통일할게.>

<침대 프레임 검사 후, 침대 프레임 수집 팝업이 뜨면 자동진행> (별장 침실 배경 유지)

나 : “혹시 손목에 밧줄 자국 같은 거 있어?”73

(기본얼굴, 신난팔) 노아 : “네? 없을텐데...”//74

노아는 그렇게 말하며 소매를 걷었다.75

[아이의 손목 클로즈업한 배경]-> 이것도 팝업 아님76

노아 : “어? 어째서...” (4. 두둥 충격적 효과음) 76

4.

노아의 손목, 그리고 확인해보니 발목에까지 피부가 밧줄에 쓸린 자국이 꽤 선명히 남아 있었다.77

[별장 침실, (아이 스탠딩 : 시무룩얼굴, 시무룩팔)]

나 : “점점 더 네가 여기 있었다는 게 확실해지는 거 같아...”78

“혹시 더 기억나는 게 있다면 언제든 말해줘.”79

노아 : “네, 알았어요.” //80

[별장 침실] (혼자 고민할 때 배경음악 ~ 독백하는 동안 계속)

‘노아에게는 더 말하지 않았지만 내 생각에 노아는 이 별장에서 살해당했을 가능성이 커...’81

‘범인은 노아를 살해하기 위해 인적이 드문 숲으로 온 거야.’82

‘그러던 중 이 버려진 별장을 발견했고..’83

‘숲은 몰라도 버려진 별장에 누군가가 들어올 리는 없지.’84

‘게다가 노아가 죽은 곳이 좁고 어두운 곳이라고 했었지...’85

‘조금 더 자세히 조사해보자.’86

<탐색>87

[별장 난로 – 아이의 코트 없음]

‘여기에는 노아가 말한 좁고 어두운 곳은 없는 것 같아.’

[별장 주방]

컵보드 : 좁고 어둡긴 해. 하지만 노아가 워낙 체구가 작아서 노아에게는 어깨가 닿을 정도로 좁은 곳은 아닌 거 같아.

[별장 침실]

침대 밑 : 어깨가 닿을 정도로 좁고 어둡긴 하지. 하지만 이 각도에서 누군가를 죽이기는 쉽지 않아’.

나라면 오히려 끄집어내서... 그만하자. (이 부분 빠져있음)

캐비닛 : 아무리 힘을 줘도 열리지 않아... 이안에게 말해볼까.

(캐비닛 선택 시 자동 진행)

[별장 침실 배경, 소년 스탠딩(1번 고민얼굴 고민팔)]

나 : “저기”88

(4번 기본얼굴 고민팔) 이안 : “응? 뭐라도 알아냈어?”89

나 : “(그 - 빼기) 캐비닛을 열어보고 싶은데 안 열려서 말이야. 도와줄 수 있어?”90

이안 : “알았어.” //91

[캐비닛에 가까이 가서 캐비닛의 화면에 거의 가득차게 나오는 배경]

이안 : “녹이 슨 걸까...엄청 뻑뻑하네. 조금만 기다려”92

[캐비닛이 클로즈업 된 상태에서 열린 모습] (5. 끼이익 사운드)93

<기묘한 음악> 쭉 이어서 나옴- 그때 말한 효과음이랑 겹친다는 부분)94

캐비닛 안에서 이상한 냄새가 났다.

나와 이안은 캐비닛 안을 자세히 들여다 보았다.95

나 : “이건...”96

(프롤로그 추리소설과 같은 연출, 1인칭)

[검은색 화면, 전체화면]

노아가 보이지 않자 범인은 별장을 뒤지기 시작했다. (6. 별장 걷는 소리 효과음) 97

[캐비닛 앞 클로즈업 배경(열리기 전)]

그리고 캐비닛 앞에 다다랐을 때 98

[캐비닛 열린 배경]

캐비닛을 열어 (5. 끼이익 소리)99

[캐비닛 열린 배경 + 칼들고 있는 손]100

(불이 깜박깜박 하듯이 검은 화면이 계속 반복해서 나오다가 완전히 검은화면으로 전환)101

(기묘한 음악 여기서 끝)

[검은 화면에서]

망설임 없이 칼을 찔러 넣었다. (7. 칼 소리 – 잔인하다 해서 더 좋은 거 찾으면 바뀔 수 있음..) 102

(검은 화면에서 서서히 밝아짐)

[캐비닛 앞, 칼에 이미 피가 묻어있는 장면]

[별장 침실, 아이 모습] -(아이 스탠딩 : 시무룩얼굴, 시무룩 팔)

노아 : “아”103

“맞아요...저는 여기서 혼자 죽어갔어요” //104

[검은색 화면, 전체화면]으로 변함105

**# 3장**

[검은색 전체화면, 중앙에 흰 글씨] <3장. 조사>

[나의 집 거실]

나 : “어서와, 여기가 거실이고 저기가 주방... 저쪽이 침실이야.”

(3번 고민얼굴 당혹팔) 이안 : “초대해줘서 고마워. 그 별장에서는 하루도 더 묵기

싫었거든.” //

나 : “아니야. 나도 네가 있는 편이 더 안심 돼.”

“그럼 지금부터 저녁 만들테니까 그동안 거실에서 티비라도 보고 있어.”

[조리대에서 칼을 빼고 손 안에 들고 있는 모습]

나는 주방으로 간 뒤 재료 손질을 위해 칼을 뽑아 들었다.5

전환 효과 : 깜박깜박 거리는 효과 + (조명이 깜박깜박 거릴 때 나오는 소리?)6

(조명이 깜박깜박 거리는 것처럼 화면을 어둡고 밝게 하는 거 반복)

(조명이 깜박거리는 것이 한 순간에 멈춤과 동시에 다음 배경으로 전환)

[칼에 들고 있는 손에 피] <- 이거 대사창 없이 전체 화면

[주방 바닥 - 칼 떨어져 있는 모습] <- 바로 다음 배경으로 바뀌는 거 말고 어두워졌다가 다음 배경으로 바뀌도록(8. 칼 떨어지는 효과음)

나 : “방금...뭐였지?”8

살인이 벌어진 캐비닛 앞에 섰을 때처럼 소름끼치면서도 익숙한 기분이 나를 감쌌다.9

그때 거실 쪽에서 이안과 노아의 웃음소리가 들렸고 나는 겨우 그 꺼림칙한 기분에서 벗어날 수 있었다. (여기는 배경 서재 아님)10

[검은 화면]

우리는 저녁을 먹고 잠에 들기 위해 침대에 나란히 누웠다.11

<5> 밤 소리 배경 음악

[전체화면] <CG3> \*\* 주의사항) CG3을 풀화면으로 한번 보여주고 한번 더 클릭하면 대사

나는 나와 이안 사이에 있는 노아를 보자 노아를 정말 도와주고 싶다는 생각이 듦과 동시에 이유 모를 불안감을 느꼈다.(CG3 배경에 대사 나오도록 위치 변경)12

하지만 곤히 잠든 이안과 노아를 보자 다시 마음이 편안해졌고, 나도 이내 잠이 들었다.

(여기서 끝)13

(전환 효과 : 서서히 어두워졌다가 다음 배경으로 바뀜)

[별장 난로 앞 배경]

날이 밝았고 우리는 다시 별장으로 향했다.14

나 : “어제 놓친 게 있을 수도 있으니 더 자세히 둘러보자.”15

(탐색 모드)

\* 찾아야 하는 증거 : 난로 앞 흔들의자에 있는 도서 행사 스티커, 캐비닛 아래 시계, 별장 침실 침대 아래의 하얀 손수건

\* 증거를 찾는 순서는 상관 없음. 세 개를 모두 찾을 시에만 다음 장면으로 자동 진행

\* 찾아야 하는 증거를 제외한 모든 물건을 클릭할 시 : ‘별다른 것을 찾아볼 수 없었다.’

[별장 난로 앞 -> 아이 코트 빼고 다 있음]

난로 앞 흔들의자

: 살펴보기 위해 의자를 건드리자 이안의 담요가 살짝 흘러내렸다. 그리고 드러난 의자 손잡이 부분에 무언가 붙어 있는 걸 볼 수 있었다.!

[화면에 의자에 붙어 있는 스티커를 클로즈업한 상태]

나 : “얼마 전에 내가 참여한 어린이 도서 기부 행사에서 스텝들한테 나눠 준 스티커야. 이게 왜 여기에...”

단서를 사진처럼 찍는 효과(찰칵 사운드, 배경 효과) (증거수집)찰칵 사운드

[별장 난로 앞]

<시스템 : [스티커]가 [사건 일지]에 기록되었습니다>

(팝업 부분을 클릭하면 빠르게 사라지고, 3초 정도 지나면 저절로 사라짐)

[별장 침실] -> 침실에 있는 침대 아래 손수건

: 나무로 된 침대 프레임과 매트리스 사이에 하얀 천이 삐져 나와 있다.(이거 빠진듯?)

[침대 아래에서 나온 손수건 클로즈업한 상태 배경]

나: 이게 뭐지?

하얀 천의 끝을 조심스레 당겨보자 모습을 드러낸 건 작은 손수건이었다.

나: 먼지가 살짝 묻은 거 빼고는 꽤 새것처럼 보여. 이것도 수집해두자.

위의 단서를 사진처럼 찍는 효과 (사운드 찰칵, 배경 효과) (증거수집)찰칵 사운드

[별장 침실]

<시스템 : [하얀 손수건]이 [사건 일지]에 기록되었습니다.>

(팝업 부분을 클릭하면 빠르게 사라지고, 3초 정도 지나면 저절로 사라짐)

[별장 침실] 캐비닛 아래에 있는 시계 (캐비닛 또는 캐비닛 아래 바닥 클릭 시:)

캐비닛을 조사하던 중 발에 무언가 닿는 게 느껴졌다. (9. 발로 차이는 효과음)

[증거인 금이 간 시계를 침실 바닥에서 발견한 배경]

(컨플 ‘증거 – 침실 – 시계 발견’ 첫 번째 그림)

손을 뻗어 캐비닛 아래의 물건을 꺼내보니 고장난 시계가 있었다.

나 : “이건 시계...? 유리에 금이 가 있는 걸 보니 누군가 떨어트렸을 때 고장이 난 것 같아.”

위의 단서를 사진처럼 찍는 효과 (사운드 찰칵, 배경 효과) (증거수집)찰칵 사운드

[별장 침실]

<시스템 : [깨진 시계]가 [사건 일지]에 기록되었습니다.>

(팝업 부분을 클릭하면 빠르게 사라지고, 3초 정도 지나면 저절로 사라짐)

[별장 침실] – 자동 진행 (프로그램 돌려보니까 이 부분이 안나옴)

나는 발견한 시계를 이안과 노아에게 보여줬다.

(2번 기본얼굴 시무룩팔) 노아 : “이 시계.. .제 거예요.”

“고아원에 들어왔을 때부터 제가 가지고 있던 건데...”

나 : “혹시 가지고 다닐 때부터 이런 상태였어?”

노아 : “아니요. 원래는 멀쩡했어요.” //

(1번 고민얼굴 고민팔) 이안 : “그렇다면 떨어트렸을 때 고장났나 보다.” //

(증거 세 개를 모두 찾으면 자동진행)

\*\* 증거를 얻은 뒤에 다시 한번 그 오브젝트를 다시 누르게 되면 (저 증거물 세 개)

대사 : 여기는 이미 탐색을 마친 것 같아.

대사 나오기

[별장 난로 앞 배경] (프로그램 돌려보니까 이 부분이 안나옴)

(6번 기본표정 기본자세) 이안 : “곧 있으면 저녁 시간이야. 충분히 본 거 같으니까 돌아갈까?” //

나 : “그래. 그러자”

[‘나’의 집 거실]

우리는 저녁을 먹고 차를 마시며 오늘 발견한 증거들에 대해 얘기를 나눴다.

나는 증거로 수집해온 손수건과 시계, 그리고 스티커를 주머니에서 조심스럽게 꺼냈다.

(회의 하는 느낌의 배경음악? – 너무 무겁지는 않게- 영우님 의뢰 if 못 구하면 없앰)

[손수건 팝업창으로 띄우기]-> 사건 일지에 저장된 모습 그대로

나: 이 손수건을 침대에서 발견했어. 노아야 혹시 이거 네 꺼야?

노아는 손수건을 유심히 보더니 고개를 저었다.

나: 그렇다면 이 손수건은 범인이 실수로 떨어트린 걸지도 몰라.

이안: 끄트머리에 새 모양 자수가 있네.

나: 새 모양 자수…범인과 관련된 힌트일지도 모르니까 잘 기억해두자.

[깨진 시계 팝업으로 띄우기)] -> 사건 일지에 저장된 모습 그대로

그 다음은 이 시계야.

시계는 4시 11분을 가리키고 있다.

[시계 클로즈업 화면(팝업)에서 다시 ‘나’의 집 거실]

나 : “시계는 바닥에 떨어짐과 동시에 고장이 나면서 멈췄을 거야.”

“그렇다면 범인은 이 시각에 아직 별장에 있었던 거겠지...”

(1번 고민얼굴 고민팔) 이안 : “4시 11분 전후가 범행 시각이라고 봐도 괜찮을까?”

나 : “그렇게 생각해도 될 것 같아.”

“그리고 나 이 스티커에 대해서는 할 얘기가 있어.” //

나는 다이어리에서 사진 하나를 빼왔다.

[‘나’가 가져온 사진 클로즈업, 사진 옆에는 스티커가 놓여있음] -> 팝업 ‘이거 배치 얘기’

나 : “이 스티커는 내가 얼마 전 참여한 행사에서 스텝들이 옷에 붙여야 했던 스티커야.”

“이건 행사 끝나고 찍은 기념사진이고.”

“사진 찍을 때 빠진 사람은 없었어.”

이안 : “이 행사 얼마나 자주 열려?”

나 : “이번이 처음이었어.”

이안 : “다들 왼쪽 가슴에 스티커를 붙이고 있네. 그렇다면 용의자는 6명...”

나 : “아니. 5명이야.”

이안 : “응? 그치만...”

나 : “이 스티커와 사람들이 입고 있는 옷을 봐봐.”

(약간 어두워졌다가 밝아지는 효과 -> 스티커 뒷면으로 돌릴려고)

[나’가 가져온 사진 클로즈업, 스티커는 뒷면을 보이고 있음] -> 팝업

이안 : “아...! 여기 중간에 니트를 입고 있는 사람이라면 스티커에 털실이 조금이라도 묻었겠구나!”

나 : “맞아. 저런 옷이라면 스티커 뒷면이 이렇게 먼지뿐일 리가 없지.”

“그러니까 용의자는 5명이야.”

[클로즈업 배경(팝업)에서 ‘나’의 집 거실]

이안과 노아는 잠시 내가 대단하다는 듯 쳐다봤다.

나 : “별 거 아니야. 음...직업병 같은 거지.”

(7번 웃는얼굴 기본팔) 노아 : “어떤 직업이요?” // -> 노아 스탠딩이 여기부터 나와야 함. (여기서부터 스탠딩 밀려서 나옴) (수정 필요)

나 : “말하기 부끄럽지만 나 추리소설을 쓰고 있어.”

(6번 기본표정 기본자세) 이안 : “작가였구나!” -> 이안 스탠딩이 여기부터 나와야 함. (수정 필요)

“왠지 별장을 탐색할 때마다 예리하다 생각했어. 대단하다!” //

칭찬에 약한 나는 그런 이안의 말을 애써 무시하며 말을 이어나갔다.

나 : “일단 여기 있는 사람들에 대해 내가 아는대로 정리해볼게. 한번 읽어봐.”

(10. 책 넘기는 사운드 전환될 때 사운드)

[사건기록파일 – 용의자 항목에 정리] -> 이 부분에서 나와야 함. 프로그램 돌려보니까 다음 아래 이안 : ‘꽤 자세하네.’ 대사 뒤에 나오더라고 (수정 필요)

저 대사 뒤에 저절로 사건기록파일 화면이 나오도록.

용의자에 대한 정보 정리는 UI 담당에게 전달함

-> 이미 용의자들에 대한 사진을 보여주기 때문에 처음부터 사진, 정보 다 나와있는 걸로(해금 효과X)

사건 기록 파일을 닫으면 다음으로 진행

[‘나’의 집 거실]

(1번 고민얼굴 고민팔) 이안 : “꽤 자세하네.” -> 이안 스탠딩이 여기부터 나와야 함. (수정 필요)

나 : “응. 개인적으로 친분이 있는 사람도 있고. 그렇지 않더라도 우리 마을은 작아서 보통 다 안면이 있는 사이거든.”

이안 : “그건 그나마 다행이네. 모르는 사람한테 이것저것 물어볼 수는 없으니까.”

나 : “그치...그래서 말인데. 내일은 엠버를 먼저 만나러 가볼까 해. 친구...거든.”

(3번 고민얼굴 당혹팔) 이안 : “아... 그게 마음이 편하겠다. 그치?”

나 : “응...”

(6번 기본표정 기본자세) 이안 : “좋아. 얘기해보고 우리한테 전달해줘.”

나 : “그래 알겠어.” //

-> 스탠딩 다시 확인 필요 (위에서부터 쭉 밀린듯?)

(1번 기본얼굴 기본팔 ) -> 스탠딩 다시 확인 필요

나는 조용히 사진을 바라보는 노아의 머리를 조심스럽게 쓰다듬었다.

노아의 (묘한 - 빼기) 긴장이 조금 누그러지는 게 느껴졌다.

[검은 배경]

우리는 어제 밤처럼 나란히 누워 쓸데없는 이야기를 나누다가 하나 둘 잠에 들었다.

**# 4장**

[검은색 화면, 중앙에 흰 글씨] <4장. 알리바이>

[엠버의 집] – 완성!

(평화로운 오후의 배경음악…? 어울리는 거 못찾으면 없앰 – 영우님 의뢰)

나 : 다음날, 나는 친구인 엠버의 집을 방문했다.

(등장) 엠버: “집에 오는 건 오랜만이지? 편하게 둘러봐.” //

오랜만에 놀러온 엠버의 방은 기억과는 살짝 달라져 있었다.

나는 엠버의 말대로 방을 둘러보기 시작했다.

나 : 무엇을 주제로 얘기해볼까?

엠버가 곧 피아노레슨이 있으니까 대화주제를 신중히 고르자.

30분 정도 남아서 3개의 주제에 대해서만 대화할 수 있을 것 같다.

[엠버의 방]

<시스템: 방 안의 물건을 선택하면 이를 주제로 대화가 가능합니다.>

-> 가운데 화면에 팝업으로 나오기. (증거 처음 수집할 때 나온 팝업처럼)

<벽에 붙어 있는 연극 포스터>

(등장) 엠버 : “아 이거? 도서관 행사한 날 집에 같이 못 갔잖아? 그날 본 연극이야.”

“이 포스터 첫 공연 날만 주는 건데 줄 서서 진짜 겨우 받은 거야.”

“연극 정말 최고였어. 남자 주인공이...”//

<벽에 걸려 있는 액자>

(등장) 엠버: “졸업식 날 찍은 사진이야.”

“그렇게 오래되지도 않았는데 저 때의 나는 왜 이렇게 어려보일까?” 머리스타일 때문인가.

나: “나도 가끔 그때 사진들을 보면 그런 생각을 하곤 해.” //

<토끼 인형>

나: “못 보던 인형인데, 네 꺼야?”

(등장) 엠버: “아 이거? 옛날에 내가 가지고 놀던 건데 방 정리하다가 나와서 사촌동생 주려고.” //

<책상>

나: 가지런히 정돈되어 있는 책상이다. 딱히 특별한 점은 없는 것 같다.

<침대>

나: 조금 어질러진 침대다. 특별한 점은 없다.

< 3회 물건 탐색 시 자동 진행, 포스터 탐색 유무에 따라 알리바이 획득 여부가 달라짐. 자동 진행되는 대사는 동일 >

(등장) 엠버: “벌써 시간이 이렇게 됐네. 피아노 레슨 받으러 갈 시간이야. 같이 나갈까?“

나: “그래, 그러자.” //

[거리 배경]

엠버와 짧은 작별인사를 나눈 뒤, 나는 릴리 부인의 꽃집으로 발길을 옮겼다.

꽃집으로 향하던 중 길가에 떨어져 있는 한 포스터가 눈에 띄었다.

[실종된 아데린의 포스터] -> 팝업으로 (11. 포스터 줍는 효과음) 13

나: 가엾어라…엄마 아빠 없이 얼마나 무서울까…하루 빨리 집을 찾았으면 좋겠네.

나는 혹시나 하는 마음에 실종 포스터를 챙긴 뒤, 릴리 부인의 꽃집으로 향했다.14

[릴리의 꽃집 내부] – (12. 종소리 효과음) 15

(등장) 릴리: “어서오세요.”

나: “안녕하세요, 릴리 부인.”

릴리: “어머 우리 구면이죠?. 어서와요.” //

나 : ‘무엇을 주제로 얘기해볼까?’

[릴리의 꽃집 내부]

<시스템: 꽃집 안의 물건을 선택하면 이를 주제로 대화가 가능합니다.>

-> 가운데 화면에 팝업으로 나오기. (증거 처음 수집할 때 나온 팝업처럼)(이거 빠져있음)

<카운터>

나: 평범한 카운터다. 특별한 점은 없다.

<수국 옆의 메리골드>

나 : 노란색 꽃이 아름답게 피어있는 메리골드다.

<선반 위의 로즈마리>

나 : 내가 가장 좋아하는 향이다. 가까이 가니 향긋한 향이 더 강하게 풍겨온다.

<오른쪽 꽃 – 장미>

나 : 붉은색과 분홍색의 장미들이 화려하게 피어있다.

<왼쪽 꽃-보라색 수국>

나: “이건 ‘수국’ 맞죠?”

(등장) 릴리: “네. 맞아요.”

나: “저희 어머니께서 정말 좋아하시는 꽃이에요.”

릴리: “그렇다면 다음에 꽃다발을 만들어 드리셔도 좋을 것 같아요. 분명 기뻐하실 거예요.”

나: “좋은 생각이에요.” //

<카운터 위의 꽃병>

나: “이 꽃의 이름은 뭔가요? 처음 보는 꽃인데 정말 화려하네요.”

(등장) 릴리: “그쵸? 이 꽃 이름은 ‘아네모네’예요.”

“어제 들어온 거라 아직 싱싱해서 더 예쁘죠?” //

<모든 물건 탐색 시, 자동 진행>

<위의 오브젝트 말고 다른 곳을 클릭할 시> (예를 들어 벽이나, 바닥 등등)

나: 특별한 점은 없다.

[릴리의 꽃집 내부 배경]

(릴리 등장) 나: “그 동안 잘 지내셨어요?”

“사실 도서관 행사 날 집에서 키울만한 작은 화분으로 어떤 게 좋을지 물어보고 싶었는데, 너무 피곤한 나머지 곧장 집에 가서 쉬었어요.”

“릴리 부인도 피곤하셨을텐데 그 날도 일하셨나요?”

릴리: “아니요. 저도 그날은 알바생에게 꽃집을 맡기고 쉬었어요.”

“저도 참 체력이 예전 같지가 않아서.…” //

그 후 릴리 부인은 나에게 쉽게 키울 수 있는 화분을 추천해줬고 나는 조금 고민해보겠다고 말한 뒤 집으로 향했다.

[‘나’의 서재]

나는 집에 도착해 노아와 이안에게 오늘 있었던 일을 말해준 뒤 잠에 들었다.

**# 5장**

[검은색 화면, 중앙에 흰 글씨] <5장. 심화>

[아비게일의 집 거실 배경 – 탁자 앞]

다음날 나는 또 다른 용의자인 아비게일 부인과 올리비아 부인을 만나기 위해 아비게일 부인(의 - 삭제) 집에서 열리는 뜨개질 교실에 나갔다.

(엠버와 동일하게 평화로운 배경의 음악, 혹은 아예 없거나)

(아비게일 등장) 아비게일 : “어서와요. 어머니 생신에 맞춰 목도리 뜨는 법을 배우고 싶다고 했죠?”

나 : “네. 일주일 안에 가능할까요?”

아비게일 : “그럼요, 오늘 하루만 배워도 금방 뜰 수 있을 거예요.” //

나는 그들의 자리에서 최대한 가까운 곳에 자리 잡았고,

말할 여유가 생기자마자 자연스럽게 그 날의 이야기를 꺼냈다.

(아비게일 등장) 나 : “그 날 행사 끝나고 급하게 가시느라 이야기도 잘 못 나눴네요. 급한 일 있으셨나 봐요?”

아비게일 : “아, 그 날 어머니 생신이셔서 레스토랑을 예약했었거든요.”

“그런데 레스토랑이 어머니가 사시는 콜밸리 마을에 있다 보니 저녁 시간에 맞춰 가려면 급하게 출발해야 했어요.”

나 : “아 어머니께서 콜밸리 마을에 사시는군요.”

“제 친구도 곧 콜밸리 마을로 이사 가는데 혹시 그 레스토랑 이름 좀 알 수 있을까요?”

“친구 만나는 날 근사한 저녁을 사주고 싶어서요. 워낙 평소에 고생을 많이 하는 애라.”

아비게일 : ’비스트로수작’이에요.

피시 앤 칩스로 유명한 곳이니까 친구랑 꼭 가서 드셔 보세요!”

나 : “피시 앤 칩스라니 벌써 기대되네요.” //

(올리비아 등장) 올리비아 : “후… 피시 앤 칩스라니 얘기만 들어도 군침이 도네.”

“요즘 다이어트 하느라 샐러드만 먹다 보니 다른 음식이 너무 먹고 싶어.”

나 : “와 샐러드만 드신다니 정말 대단하세요.”

“저는 초콜릿이나 케이크 같은 걸 너무 좋아해서 금방 포기하고 말텐데.”

올리비아 : “사실 얼마전에 나도 케이크가 너무 먹고 싶어서 한번 먹었어.”

“아 맞아 그날이었네!”

“도서 행사 끝난 날 평소처럼 윈저드 산책로까지 조깅하고 나서 집으로 돌아가려는데

아니 앞에 새로 생긴 케이크집이 떡하니 있지 뭐니!”

“가뜩이나 도서 행사 끝난 뒤라 피곤하고 당이 떨어지니까 ‘에라 모르겠다’라는 마음으로

가게에 들어가서 가토 쇼콜라를 한 조각 먹었어.

얼마나 달콤하던지!”

나 : “윈저드 산책로에 새로 생긴 케이크집이라… 꼭 한번 가봐야 겠네요!”

올리비아 : 그래서 아가씨는 행사 끝나고 뭘했어?”

(스탠딩 여기도 나와야 하는데 빠져있음)

나 : “네?”

올리비아 : “도서 행사 끝나고 말이야.” “무슨 일 있었던 건 아니지? 행사 끝난 뒤로 아주 혼이 나간 사람 같았어.” //

나 : “아 저는…”

“저는 그냥 너무 피곤해서 집에 도착하자마자 티비를 보다가…”

“...” (기묘한 음악- 배경음악 시작)

(어?…그리고 또 뭘 했었지?)

(기억이 안나…) (흐려지는 효과)

<기억나는 기억의 단편들 - 회상>

[나의 집 거실]

나: 차가운 바람이 느껴져 일어나보니 소파였어.

[문 앞 배경]

나 : 창문으로 보이는 밖은 이미 어두워져 있었고…

[거실 바닥의 + 외투 그림 + 흙투성이 바닥] -> 팝업(작업이 전반적으로 마무리되고 다시 정하기로 한 부분) – 주현아 미안해!

나 : 이상하게도 분명 걸어 뒀던 외투는 바닥에 떨어져 있었고 바닥은 흙투성이었어.

[나의 집 거실]

하지만 이상하다는 생각도 잠시 쏟아지는 졸음에 나는 외투를 옷걸이에 건 뒤

문을 닫고 다시 잠 들었어.

[검은 화면]

나 : 도대체 그 날 무슨 일이 있었던 거지? (음악 끝!)

올리비아 : 아가씨?

[다시 아비게일의 집 배경] (서서히 밝아지는 효과로)

(올리비아 등장) 올리비아 : “그 날처럼 또 혼이 나간 얼굴을 하고 있네.”

“정말 무슨 일 있는 건 아니지?”

나 : “아… 괜찮아요!” 잠시 기억을 더듬느라…”

“그날 티비를 보다가 저녁 시간이 돼서 근처 슈퍼에서 장을 보고 오믈렛을 해먹었어요.”//

그 후 우리는 조금 더 대화를 나누었지만 나는 내내 혼란스러운 마음에 어떤 말에도 집중할 수 없었다.

[거리 배경]

그리고 그들과 헤어지고 거리로 나섰을 때였다.

나 : ‘…머리가…아파….’

[배경이 서서히 어두워진 뒤 검은 화면으로 전환] -> 거리 배경에서 어두워지면서 암전

나는 서둘러 병원으로 가 평소 먹던 약을 처방 받았다. (완전히 검은 화면이 된 후 대사 나옴)

나 : ‘괜찮아…그냥 우연일 거야…’

‘… 좀 쉬면 괜찮아질 거야…’

[버스에서 창가 밖을 내다보는 시점으로 – 산책로 배경]

더 늦으면 노아와 이안이 걱정할 걸 생각해 나는 서둘러 집으로 향하는 버스를 탔다.

버스 안에서 멍하니 창 밖을 바라보던 중 올리비아 부인이 말했던 산책로가 보였다.

[공사 간판 팝업]

나 : ‘공사 중이잖아?”’

‘올리비아 부인께서 분명 그날 여기서 조깅을 했다고 했는데…’

[검은 화면]

나는 늦은 저녁이 되어서야 집에 도착했다.

[‘나’의 집 거실]

(6번 기본표정 기본자세) 이안 : “어서와. 조금 늦었네.”

나 : “응. 얘기가 길어져서.”//

[나’의 서재]

나는 방에 들어가 의자에 가방을 내려놓고 코트를 옷걸이에 걸었다.

(6번 기본표정 기본자세) 이안 : “맞다. 오늘 아침에 부탁한 우유는 사 왔어?”

(2번 고민얼굴 기본자세) 이안 : “…어? 이건 약이잖아.”

나는 뒤에서 들려오는 이안의 말에 놀라 이안을 바라봤다. (13. 심장 두근 효과음)

이안이 내가 의자에 둔 가방을 열어보고 약 봉지를 발견한 것이다.

이안 : “어디 아파?”

나 : “어? 그냥 감기 기운이 좀 있는 거 같아서. 별 거 아니야.”

(이 부분부터 빠져 있음)

나는 이안의 손에 있는 약봉지를 가져가며 그렇게 말했다.

(3번 고민얼굴 당혹팔) 이안은 잠시 의아한 표정을 짓더니 이내 걱정스러운 표정으로 “오늘은 약 먹고 푹 쉬어” 라고 말했다. //

**# 6장**

[검은색 화면, 중앙에 흰 글씨] <6장. 인상착의>

[‘나’의 집 거실]

한참을 뒤척이다 잠든 나는 늦은 아침이 되어서야 몸을 일으켰다.

거실로 나가자 이안과 노아가 아침을 먹고 있었다.

(7번 웃는얼굴 기본팔) 노아 : 어? 누나 일어났어요?

(2번 고민얼굴 기본자세)이안 : 몸은 좀 어때? 더 안 자도 되겠어?

나: 응, 이제 괜찮아. 그보다 어제… //

나는 어제 아비게일 부인과 올리비아 부인을 만난 이야기를 해줬다.

우리는 그들의 알리바이에 대한 더 많은 확인이 필요하다는 결론에 이르렀다.

나: 우선 아비게일 부인께서 어머니 생신을 위해 예약했다던 그 레스토랑에 전화를 해볼까?

(4번 기본얼굴 고민팔)이안 : 응. 괜찮은 생각인 것 같아. 보통 예약 받을 때 어딘가에 기록해두는 편이니까. //

[‘나’의 집 거실]

나는 레스토랑의 전화번호를 찾기 위해 전화부를 뒤적거렸다.

나: (그런데 그 레스토랑 이름이 뭐였지?)

<선택지>

비스로트수작

비스트로수작(정답!)

비스토르수작

[‘나’의 집 거실]

(2번 - 정답 선택 시,)

점원: 여보세요. ‘비스트로수작’입니다. (14. 전화 받는 효과음)

나: 안녕하세요. 제가 물어볼 게 있어서 연락드렸는데요.

혹시 10월 23일에 아비게일이라는 이름으로 예약이 있었나요?

점원: 음 잠시만 기다리세요…

확인해보니 그 날 예약이 있었네요.

나: 아 그렇군요. 감사합니다.

나는 점원이 더 많은 걸 묻기 전에 전화를 끊어버렸다.

(2번 3번 - 오답 선택 시,)

나: 그런 이름의 가게는 없는데… (15. 전화 안받는 효과음)

이안: 거짓말을 한 걸까?

나: 그런 사람으로는 안 보였는데… 좀 더 주시해 봐야 할 거 같아.

----------------------------------------------------------------------------------------------------

(스탠딩 나오는 타이밍 확인)

(1번 고민얼굴 고민팔)이안 : 그럼 이제 올리비아 부인께서 말한 윈저드 산책로로 가볼까? 언제부터 공사 중이었는지 알아봐야 할 거 같아. //

[‘윈저드’ 산책로 입구 앞 – ‘현재 공사중’ 팻말과 함께 길이 막혀있는 모습]

우리는 버스를 타고 윈저드 산책로로 갔다.26

나: 역시 내가 잘못 본 게 아니었어.27

나는 공사 시작 날짜를 알아내기 위해 공사장을 막 나오고 있는 인부에게 다가갔다. 28 ( 16. 인부에게 발걸음 효과음)

나: 저기 일하시는 중에 죄송하지만 잠깐 물어볼 게 있어서요.

인부: 응? 무슨 일이야?

(6번 기본표정 기본자세)이안 : 공사 시작 날짜를 알 수 있을까요? 정확히 말해서는 언제부터 통행이 금지가 되었는지요!

인부: 음…보자… 10월 25일부터였지 아마? //

우리는 잠깐 눈빛을 교환한 뒤 감사하다는 인사와 함께 그 곳을 떠났다.

[거리 배경]

(3번 고민얼굴 당혹팔)이안 : 그럼 이 정도면 된 건가?

나: 음…잠시만…이것만으로는 좀 부족한데…

(6번 기본표정 기본자세)이안 : 흠…일단 점심 시간이기도 하고 뭘 좀 먹으면서 생각해볼까?

뭐 먹고 싶은 거 있어?

(2번 기본얼굴 시무룩팔)노아 : 케이크…

(4번 기본얼굴 고민팔)이안 : 케이크는 밥이 아닌데…흠 그럼 케이크는 디저트로 먹을까?

주변에 케이크집이…

나: 아…맞아! 케이크!

(4번 기본얼굴 고민팔)이안 : 응? 먹고 싶다고?

나: 아니, 올리비아 부인께서 산책 후에 새로 생긴 케이크 집에 갔다고 했어. 거기를 한 번 가보자.

(6번 기본표정 기본자세)이안 : 그래! //

[윈저드 산책로 끝 케이크 가게 내부 모습] (12. 종소리 효과음)

나: 정말 있네, 케이크 집. 그리고 밖의 외형이나 이벤트 간판만 봐도 생긴 지 얼마 안됐다는 걸 알 수 있어.

가게 주인: 어서오세요.

(6번 기본표정 기본자세)이안 : 어떤 걸로 먹을래?

(7번 웃는얼굴 기본팔)노아 : 초코…

(6번 기본표정 기본자세)이안 : 가토 쇼콜라로 하나 주세요. //

가게 주인: 네. 가토 쇼콜라 한 조각으로 드릴게요.

나: 혹시 이 가게 부인 혼자 운영하시나요?

가게 주인: 아뇨. 케이크는 저희 남편이 만들고 저는 카운터를 본답니다.

나: 알바생은 안 쓰시나요?

가게 주인: 아직 가게를 연 지 얼마 안돼서… 바빠지면 쓸 지 모르겠지만 아직은 혼자서도 충분해서요.

나: 그럼 혹시 10월 23일에 나이가 좀 있으신 부인 한 분이 가토 쇼콜라를 사가지 않았나요?

가게 주인: 10월 23일이요? 저번 주 금요일이네요. 나이가 좀 있으신 부인이라…

제가 기억력이 좋긴 하지만 그 말만으로는 대답을 하기가 어렵네요. 외형이나 인상 착의라도 알려주시겠어요?

나: (올리비아 부인이 그때 어떤 옷을 입고 있었지?)

<선택지>

보라색 추리닝

패딩점퍼와 롱스커트

스카프와 블라우스, 바지 (정답!)

(3번 - 정답을 고를 시)

가게 주인: 아 기억나요! 특이한 문양의 스카프가 아주 인상적인 분이셨죠.

그때 가토 쇼콜라를 드시고 너무 행복해하셔서 기분이 좋았어요.

(1번 2번 - 오답 고를 시)

가게 주인: 그런 사람은 온 기억이 없네요.

나: 그렇군요. 감사합니다. 안녕히 계세요.

우리는 그 대화를 끝으로 케이크 집을 나왔다. (12. 종소리 효과음)

[거리 배경]

(1번 고민얼굴 고민팔)이안 : 어떤 확신을 할 수는 없는 상황이네.

나: 그러게. 일단 집으로 가자. //

----------------------------------------------------------------------------------------------

(3번 정답 고른 뒤에 ‘그러게. 일단 집으로 가자.’ 이 문장이 나오는데 이거 빼야함!)

우리는 그 대화를 끝으로 집으로 돌아가 점심을 먹고 디저트로 가토 쇼콜라를 먹었다.

**# 7장**

[검은색 화면, 중앙에 흰 글씨] <7장. 확인>0

[케이트의 교습소 상담실 내부 배경]

(용의자 대화할 때 나온 동일하게 평화로운 배경의 음악, 혹은 아예 없거나)

늦은 저녁, 우리는 케이트의 교습소로 갔다.1

(스탠딩)케이트: 어서와요. 무슨 일로 오셨나요?2

나: 저녁쯤에 수업 받고 싶다고 전화 했었던 사람인데요. 수업 받을 친구는 이 친구예요.

3

(6번 기본표정 기본자세)이안: 안녕하세요.4

(스탠딩)케이트: 아하 그 분이시구나. 그럼 시간을 한 번 맞춰볼까요? 언제 시간 괜찮으세요?4

(6번 기본표정 기본자세)이안: 제가 여러 가지 일들을 해서 바쁜데 혹시 금요일 오후 4시에 가능할까요? 5

(스탠딩)케이트: 잠시만요… 음 아쉽게도 그 시간은 이미 다른 아이가 수업을 듣고 있네요.6

(4번 기본얼굴 고민팔) 이안: 혹시 같이 들을 수는 없나요?

(스탠딩)케이트: 네…그 아이가 너무 어려서요.

아니면 그 아이에게 수업 시간 변경이 가능한 지 한번 물어볼게요. 마침 저기 있어서요.

에밀리! 잠깐 들어와 보겠니?11

에밀리: 네! (17. 에밀리 발소리 효과음)

(스탠딩)케이트: 여기 오빠가 금요일 오후 4시에 수업을 너무 듣고 싶다는데 혹시 바꿔줄 수 있을까?

에밀리: 전 괜찮아요! 엄마한테 물어볼게요!

(스탠딩)케이트: 아이구 착해라. 선생님도 엄마한테 전화 드려 볼게.

에밀리: 네! 오빠 수업 열심히 들어!

(9번 웃는표정 기본자세)이안: 고마워!

(스탠딩)케이트: 그럼 제가 어머님께 전화 드려보고 괜찮다고 하시면 다시 전화 드릴게요.

(9번 웃는표정 기본자세)이안: 감사합니다. //

케이트가 잠시 상담실을 비운 뒤, 우리는 잠시 에밀리와 대화를 나누었다.

(6번 기본표정 기본자세) 이안: 시간 바꾸는 거 괜찮다고 해줘서 고마워. 이거 줄게.

이안은 주머니에서 사탕을 꺼내 에밀리에게 주었다.

에밀리: 사탕이다! 고마워 오빠!

(6번 기본표정 기본자세) 이안: 맛있어?

에밀리: 응!

나: 다행이네. 그런데 혹시 뭐 하나만 물어봐도 될까?

에밀리: 응! 뭔데?

나 : (범행 날짜에도 수업을 했는지 물어봐야 할 것 같아.)

<선택지>

23일 오후 4시 (정답!)

24일 오후 4시

25일 오후 4시

(1번 - 정답을 고를 시 알리바이 획득 성공)

나: 23일 오후 4시에도 수업 했었어?

에밀리는 23일이라는 숫자에 잠시 고민하더니 상담실의 탁상 달력을 보고 고개를 끄덕였다.

에밀리: 응! 나 수업 뺀 적 한 번도 없어!

이안 -> 나 (이안에서 나 대사로 바꿈): 기특하네. 대답 잘해줘서 고마워. 그럼 이제 가 봐야겠다. 다음에 또 보자.

에밀리: 응, 잘 가 오빠. 언니도 안녕! (이 대사 빠져 있음! 왜 빠진거지..ㅠ) //

(2,3번 – 오답을 고를 시 알리바이 획득 실패)

나 : 24일 오후 4시에도 수업 했었어? & 25일 오후 4시에도 수업 했었어?

에밀리는 (24일 or 25일)이라는 숫자에 잠시 고민하더니 상담실의 탁상 달력을 보고 고개를 저었다.

에밀리 : 응? 아니. 그날은 집에서 친구랑 같이 인형놀이 했어!

나 : 아 정말? 재미있었겠네. 대답해줘서 고마워.

그럼 이제 가봐야겠다. 다음에 또 보자.

에밀리 : 응, 잘 가 언니. 오빠도 안녕!

나: 에밀리는 매주 금요일에 수업하는 건 아닌 건가?

그렇다는 건 사건 당일에 케이트는 4시에 수업이 없었다는 건데…

[‘나’의 집 거실]

우리는 교습소를 나와 집에 도착했다.

(1번 고민얼굴 고민팔) 이안: 이제 용의자들을 다 한 번씩 만나본 셈이네. 넌 어떻게 생각해? 누가 가장 의심스러워?

나: 의심스럽다기보다 아직 더 알아보고 싶은 사람이 있어.

우리가 아직 아무것도 확인하지 못한 릴리 부인에 대해 더 알아봐야 할 거 같아. //

우리는 내일의 첫 행선지를 릴리 부인의 꽃집으로 정하고 잠을 청했다.

[검은색 배경에서 릴리 부인의 꽃집 안 배경으로 전환]

날이 밝아 우리는 릴리 부인의 꽃집으로 갔다. (12. 종소리 효과음)

하지만 꽃집 안에 릴리 부인은 없고 늘 함께 일하던 점원으로 보이는 사람뿐이었다.

점원: 어서오세요.

나: 안녕하세요. 혹시 사장님은 오늘 출근 안하시나요?

점원: 사장님은 보통 오후 1시에 출근하세요.

나: 아 그랬군요. 제가 좀 여쭤볼 게 있어서요.

점원: 음…그럼 전화번호를 알려드리는 게 나을 거 같네요.

요즘 사장님이 무슨 일이 있으신지 일을 갑자기 쉬신다고 할 때가 많거든요.

나: 어디가 아프시거나 그런 건가요?

점원: 사실 저도 잘 모르겠어요. 이전에는 이러시는 일이 한번도 없었는데 갑자기 저번 주 금요일부터 자주 그러시더라구요.

나: 그 날 무슨 일이 있었던 걸까요?

점원: 글쎄요…그 날 화분을 받으러 간 뒤부터 어딘가 멍해 보였어요.

그리고는 갑작스럽게 저에게 가게를 혼자 봐 달라고 한 뒤 돌아가셨어요.

나: 그랬군요. 다음에 만나면 무슨 일인지 한 번 물어 봐야겠네요.

우리는 그 대화를 끝으로 꽃집을 나왔다. (12. 종소리 효과음)

(이안 스탠딩이 여기부터 나오는데 수정 필요)

[거리 배경]

(2번 고민얼굴 기본자세) 이안: 하필 딱 범행 날짜부터 달라진 게 아무래도 수상해. 그렇지 않아?

나: …

(2번 고민얼굴 기본자세)이안: 저기?

나: 아 미안, 생각을 좀 하느라…

하지만 이것만으로는 릴리 부인이 범인이라고 단정 지을 수는 없어.

그래서 말인데 별장을 딱 한 번만 더 수색해보는 게 어떨까?

혹시 범인이 별장으로 돌아와서 흔적을 남겼을 수도 있고, 우리가 못 본 증거가 있을 수도 있으니까.

지금은…이 방법밖에 안 떠올라.

(이안 - 6번 기본표정 기본자세) 이안: 어쩔 수 없네. 한 번 더 가보자. (노아 스탠딩이 여기부터 나오는데 수정 필요)

(노아 - 4번 시무룩얼굴 기본팔)별장 얘기에 노아 주위의 공기가 조금 어두워지는 게 느껴졌다.

나는 그런 노아의 손을 조심스럽게 잡았다.

나: 집에 돌아가면 네가 좋아하는 소고기 스튜 만들어 줄게. 우리 조금만 더 힘내자.

노아는 평소처럼 고개를 끄덕였다. //

**# 8장**

[검은색 화면, 중앙에 흰 글씨] <8장. 낭떠러지>

[별장 침실 배경]

다음날 아침 우리는 별장에 도착했다. 사람의 온기가 사라진 별장은 이전보다 더 차갑게 느껴졌다.

우리는 혹시 달라진 점이 없을까 시간을 들여 곳곳을 조사해봤지만 큰 수확을 얻지 못했다.

(1번 고민 얼굴 고민 팔) 이안: “예전에 우리가 떠난 그대로인 거 같아 먼지가 더 쌓인 거 빼고.”

나: 그러게…

(4번 기본얼굴 고민팔) 이안: “시간도 늦었고 오늘은 이만 돌아가자. 꽤 외진 데라 너무 늦게까지 있는 건 위험해.” //

이안은 한 손에는 램프를, 한 손으로는 노아의 손을 잡고 별장을 나섰다. (18. 문 열기 효과음)

[별장 바깥 계단 배경]

나는 무엇을 놓치지는 않았나 곰곰이 생각하며 조금 뒤에서 그들을 따라갔다.

(16. 인부에게 발걸음 효과음)

나: 윽…!

너무 생각에 빠진 채 걸어서 였을까? 나는 별장 앞의 계단에서 발을 헛디뎌 넘어질 뻔하다가 가까스로 팔걸이를 잡고 넘어지는 걸 면할 수 있었다.

앞에서 걷던 이안과 노아가 나의 목소리에 놀라 뒤를 돌아봤다.

(2번 고민얼굴 기본팔) 이안: 괜찮아? 안 넘어졌어? ” //

나: 응…! 미안 발이 미끄러져서…

이안과 노아가 내 쪽으로 다가오자 램프의 빛이 계단을 희미하게 비췄다.

똑바로 일어서기 위해 팔걸이에 몸을 지탱하는 순간 나는 심장이 덜컹 내려앉았다.

(19. 무너지는 소리 효과음)

[계단에 손바닥 자국 나 있는 장면]

<기묘한 음악> 쭉

나의 손과 비슷한 크기이지만 내 것이 아닌 손바닥 자국이 먼지가 짙게 내려앉은 팔걸이 위에 나 있었다.

[별장 바깥 배경]

(2번 고민얼굴 기본팔) 이안: 왜그래? 발목이라도 삐었어?19

거의 내 앞에 다가온 이안을 보고 나는 황급히 몸을 일으켜 문제의 부분을 몸으로 가렸다. //

나: 아무것도 아니야…! 잠깐 놀라서 몸이 얼었나봐…이제 진짜 괜찮아…

(3번 기본얼굴 신난팔)노아가 걱정스러운 표정으로 나를 올려보다가 손을 내밀었다. ” //

나는 그 작은 손을 보다가 애써 웃으며 먼지가 묻지 않은 손으로 노아의 손을 잡고 계단을 마저 내려왔다. <기묘한 음악> 여기까지

시스템 : [손바닥 자국]이 [사건 일지]에 기록되었습니다. 여기서 팝업 띄우고

검은화면으로.

**# 9장**

[검은색 화면, 중앙에 흰 글씨] <9장. 유력한 용의자>0

[열린 캐비닛 앞 칼 들고 있는 장면 -> 흑백 필터] <공포 느낌 음악> 쭉1

[검은화면]

나: 하아…하아…아…2

(너무나도 – 삭제하기) 끔찍한 악몽에 나의 의식은 잠시 꿈과 현실의 경계를 헤맸다.3

어째서? 왜 내가 이런 꿈을? 난…아니야…난 그런 사람이 아니라고…4

그때 머리가 깨지는 듯한 두통이 나를 덮쳐 왔다. (음악 끝)5

더 이상 견딜 수가 없어진 나는 약을 찾기 위해 힘겹게 일어나 서재로 향했다. 6

<배드엔딩/ 노멀과 해피엔딩 분기점>

<여기서부터 배드엔딩 루트>

[나의 서재]

하지만 약은 원래 놓던 자리에 없었다. 8

나는 휘청거리며 온 방을 뒤졌지만 그럼에도 약을 찾을 수 없었다.9

[나의 집 거실] (불길한 음악소리 – 배드엔딩용)

나: 방에 둔 게 아니었나? 하아…기억이 안 나…10

나는 점점 심각해져 가는 증세에 거실로 나갔다.11

거실에는 이안뿐이었다.12

(2번 고민얼굴 기본팔) 이안: 일어났네.13

나는 답할 여유도 없이 약을 찾기 시작했다.

이안: …

나: 약…약이 없어…혹시 봤어?

이안: 약 나한테 있어.

이안이 주머니에서 내 약을 꺼냈다.

나: 하아…다행이다. 그거 좀 빨리…

(1번 고민얼굴 고민팔) 이안: 잦은 기억 상실, 환각 증세, 충동억제가 어렵고 심하면 자아 분열까지…19

익숙한 단어들이다. 하지만 이걸 어떻게 이안이…? (4. 두둥 충격적 효과음)21

(1번 고민얼굴 고민팔) 이안: 왜 숨겼어? 22

나: ...그게…말하려고 했는데……나는…그저……돕고 싶어서… (대사 수정)23

이안: 후... 그럼 도서 행사가 있던 날 넌 뭘했지? 그걸 목격한 사람은?24

평소와 달리 차갑게 날 추궁하는 이안의 말에 나는 할 말을 잃었다.25

나: …26

이안: 미안해. 믿으려고 계속 노력해왔지만 너도 알잖아… 27

정황들이 너에게…안 좋게 돌아가고 있다는 걸. 28

이 사건은 우리가 어떻게 할 수 있는 문제가 아니야…29

경찰(들- 삭제)에게 맡기자. 30

노아는 걱정하지마. 앞으로는 나 혼자 돌볼게…//31

[검은 배경, 흰 글씨 오른쪽 구석 -> <시스템: bad ending. 깨진 신뢰>]

<엔딩에 들어갈 그림 생각하기 (카드 양식?)>32

(한번 더 클릭하면 처음 시작화면으로 돌아감)

<여기서부터 노멀과 해피 엔딩 루트>

[나의 서재]

약을 먹어도 상태는 전혀 나아지지 않았다.

거실에서 달그락거리는 소리가 들리는 걸 보니 노아와 이안은 이미 깬 듯했다.

[나의 집 거실]

나는 가디건을 몸에 걸치고 거실로 나갔다.

(5번 기본얼굴 기본팔) 이안: “잘 잤어? 요즘 몸이 안 좋아 보여서 푹 자라고 안 깨웠어.”

나: 응. 고마워…

이안: “배고프지? 우리는 먼저 먹었어. 스프 해뒀으니까 데워서 먹어.” //

(노아 1번 기본얼굴 기본팔)나는 빤히 바라보는 노아의 시선을 애써 외면하고 주방으로 향했다. //

노아를 보니 자꾸 그 악몽이 떠올랐다.

(불안한 브금) [캐비닛 앞 노아의 모습 + 피 살짝]

(1번 기본얼굴 기본팔) 노아: 누나…? //

[나의 집 거실]

쨍그랑 (20. 쨍그랑 효과음)

나는 바로 뒤에서 들리는 노아의 목소리에 놀라 들고 있던 접시를 놓쳐버렸고 접시는 큰 소리와 함께 바닥에 부딪혀 산산조각이 났다.

깨진 접시와 놀란 노아. 그 모습을 보자 나를 무너지지 않게 잡고 있던 끈이 내 안의 혼란스러움과 불안감의 무게를 견디지 못하고 끊어졌다.

힘이 풀린 나는 바닥에 쓰러지듯 주저 앉았다.

이안: 둘 다 괜찮아?

거실에서 난 소리에 놀란 이안이 서둘러 주방으로 뛰어 왔다.

나: 미안해…나 더 이상은…

(4번 시무룩얼굴 기본팔) 노아: 누나…

(2번 고민얼굴 기본팔)이안 : 아무래도 조금 더 휴식이 필요한 것 같아. 잠시 소파에 앉아서 쉬는 게 좋겠어. //

이안은 주저 앉은 나를 부축해 조심스럽게 소파까지 데려다 준 뒤 산산조각 난 접시 조각들을 치웠다.

(3번 기본얼굴 신난팔)노아 : 제가 새 접시에 수프를 가져 올게요!

(2번 고민얼굴 기본팔) 이안 : 나는 몸을 따뜻하게 할 수 있는 담요라도 (하나- 삭제) 가져올게. 그동안 잠시 소파에 몸을 기대고 있어.

나 : 고마워… 나도 내가 왜 이러는지 모르겠어…

(2번 고민얼굴 기본팔) 이안 : 너무 신경 쓰지 마. 요즘 너무 무리했나 봐.

이안은 나를 걱정하는 눈으로 바라보다 담요를 챙기러 방으로 들어갔다. //

[나의 서재]

(스탠딩 삭제) 이안 : 담요가… 아, 여기 있다.

이안은 담요를 챙기고 방을 나서던 중 문득 떠오른 생각에 잠시 걸음을 멈췄다.

(스탠딩 삭제) 이안 : 얼마 전에 약 봉지 같은 걸 챙겨왔던 것 같은데…

그 약을 찾아서 가져다 줘야겠어. //

<탐색>

<서재와 거실 탐색 가능

서재는 배경을 왼쪽으로 돌릴 수 있는 방향키가 있고, 거실은 배경을 오른쪽으로 돌릴 수 있는 방향키가 있음. >

[나의 서재]

책장 : 책장에는 다양한 책들이 빽빽하게 꽂혀있다.

화분 : 별 다른 것을 찾아 볼 수 없다.

책 : 글을 쓸 때 참고한 것으로 보이는 책들이 놓여있다. (책상 위에 있는 책 말하는 거임)

책상 : 책상 위에는 몇 번이나 고친 흔적이 남아 있는 원고가 놓여있다.

[나의 집 거실]

소파 : 약봉지를 찾지 못하고 담요를 그녀에게 건네던 중, 이안은 소파 좁은 틈 사이에 끼어져 있는 약봉지를 발견했다.

시계 : 고요한 분위기 속에 유난히 시침 소리가 크게 들리는 것 같다.

그릇 장식장 : 그릇이 정갈하게 놓여 있는 장식장이다.

선반 : 평소 잡동사니를 보관해 놓는 곳이다.

(소파를 탐색할 경우, 약 봉지를 찾을 수 있음. 그 뒤로는 자동 진행)

(여기서 한번 시점 전환용으로 화면이 어두워졌다가 나의 집 거실 배경으로 바뀌도록)

(2번 고민얼굴 기본팔)이안 : 찾았다…! 이거 저번에 처방 받은 약 아니야? (새 대사)

약봉지를 손에 든 이안을 보면서 (나는 - 삭제) 나도 모르게 몸이 떨려오기 시작했다. //

(19. 무너지는 소리 효과음)

나 : 아.. 그게 말이지.. 사실은 말이야…

나는 어떤 말을 꺼내야 할지 혼란스러워 말을 쉽게 이어나가지 못했다.

(1번 고민얼굴 고민팔)이안 : 음 아니네? 이건 23일 오후에 받아온 약이잖아. 거의 손도 안댄 것 같고.

예상과 다른 이안의 말에 나는 고개를 들고 이안의 손에 있는 약봉지에 눈을 돌렸다.

나 : 어? 23일…? 내가 그 날 병원에 갔던가?

(1번 고민얼굴 고민팔) 이안 : 여기 봐봐. 약봉지 위에 23일이라고 날짜가 적혀 있잖아.

이전부터 계속 몸이 안 좋았다고 말하지 그랬어.

이안이 건네준 (내 - 삭제) 약봉지 위에는 정확하게 10월 23일이라는 처방 날짜가 기록되어 있었다.

나 : 23일… 내가 그날 병원에 갔던 거라면 나는…

순간 안도감이 느껴지고 몸에 있던 긴장이 풀리면서 몸이 휘청거렸다.

(3번 고민얼굴 당혹팔)이안 : 괜찮아?

(5번 시무룩얼굴 시무룩팔)어느새 내 옆에 와 있던 노아도 나를 걱정스러운 눈빛으로 쳐다보았다.

나 : 응… 정말 괜찮아 덕분에.

(2번 고민얼굴 기본팔)이안 : 요즘 계속 컨디션이 안 좋아 보여서 걱정 많이 했어.

최근에 별장 다녀온 뒤로 더 나빠진 것 같기도 했고. //

나 : 사실 요즘 계속 악몽을 꿨거든… 그것 때문에 계속 잠을 못 자서 많이 피곤했던 것 같아.

노아는 아무 말 없이 내 손을 작은 두 손으로 꼭 잡았다.

그러자 지금까지 느껴온 불안감과 혼란스러움이 모두 사라지는 듯한 기분이 들었다.

그렇게 안도감을 느끼고 복잡했던 생각들이 하나씩 정리되기 시작했다.

**# 10장**

[검은색 화면, 중앙에 흰 글씨] <10장. 실마리>

[나의 서재]

이안이 찾아준 약봉지 덕분에 나는 스스로에 대한 의심을 버릴 수 있었다.

노아와 이안과 함께가 된 날부터 계속해서 날 괴롭혀온 말 못할 나의 내적 갈등들이 사라지면서 나의 상태는 빠른 속도로 호전되었다.

그럼 결국 남은 용의자는 릴리뿐이었다.

[릴리의 꽃집]

나는 걱정스러워하는 이안과 노아를 안심시키고 그들과 함께 릴리의 꽃집으로 향했다.

(12. 종소리 효과음)

다행히 오늘도 꽃집에는 점원 한 명뿐이었다.

점원: 어서오세요. 저번에 오셨던 분이죠?

어쩌죠… 안타깝게도 오늘도 릴리 부인은 출근하시지 않았어요.

나: 괜찮아요. 그냥 저희끼리 잠시 꽃집을 둘러봐도 괜찮을까요?

점원: 그럼요. 필요하신 게 있으시면 불러주세요.

점원은 꽤 바쁜 듯 우리에게 눈길을 주지 않고 빠르게 장부를 정리해 나갔다.

나: 다행히도 점원이 바쁜가봐. 어서 꽃집을 샅샅이 조사해보자.

<탐색> (노멀엔딩과 진엔딩 분기점)

\*\* 메리골드를 두 번 탐색을 해야 증거물품을 얻을 수 있음(1차, 2차 탐색 대사가 달라짐)

\*\* 메리골드를 두 번 누르지 않고 카운터(계산대)를 두 번 누를 시 노멀엔딩

아네모네: 이 꽃에는 푯말이 없는 걸 보니 판매용이 아닌 카운터를 장식하는 용도로 둔 거 같다. 내 기억대로라면 이 꽃의 이름은 아네모네다.

수국 : 보라색 수국이 이전보다 아름답게 활짝 피어 있다.

카운터:

1차) 너무 시간을 끌면 점원의 의심을 살 것 같다. 그가 바쁜 틈을 타 빨리 꽃집을 조사하자.

메리골드

1차 시도) 노란 꽃이 동그랗게 펴 있는 것이 귀여움을 자아낸다.

2차 시도) 화분을 유심히 보니 메리골드의 잎들 사이에 쪽지가 숨겨져 있었다.

로즈마리

옷자락이 살짝 스쳤을 뿐인데도 좋은 향이 나는 것 같다.

장미

가장 인기가 많을 것 같은 붉은색, 분홍색의 장미들이 진열되어 있다.

\*\* 메리골드 2차 탐색 실패 시(카운터 두 번 탐색) -> 노멀엔딩 루트

점원: 저 손님! 화분은 손으로 만지지 말아주시고 식물들이랑 일정 거리 유지해주세요!

한창 탐색을 하던 중, 점원이 하던 일을 마쳤는지 화분들을 가까이에서 조사하던 우리에게 카운터에서 큰 소리로 주의를 주었다.

(3번 고민얼굴 당혹팔) 이안: 아이코 죄송합니다. 향기를 맡으려다 보니... //

이안은 들고 있던 화분을 제자리에 놓으며 점원에게 사과했다.

점원은 카운터를 조사하는 우리가 신경 쓰였는지 작성하던 장부를 덮고 우리를 주시하기 시작했다.

(3번 고민얼굴 당혹팔) 이안: 흠…시선이 느껴지는데…

나: 이거 안되겠는데…이 상태로는 더 조사하기 힘들 거 같아.

(3번 고민얼굴 당혹팔) 이안: 그러게…오늘은 여기까지인가…

나: 그래도 세번째 방문인데 아무것도 안 사가면 의심을 살 거 같으니까 작은 화분이라도 사가자. 가급적 키우기 쉬운 걸로…

(5번 기본얼굴 기본팔) 이안: 그래. 또 나중에 꽃집을 올 빌미를 만들 수도 있고…어떤 게 좋을까?

(1번 기본얼굴 기본팔) 노아는 노란 꽃이 피어 있는 화분을 바라보고 있었다. //

나 : 노아는 이 화분이 마음에 들어?

음… 그런데 어쩌지… 이 꽃은 이미 활짝 핀 상태이기도 하고

요즘 날씨도 추워서 실내에서 키워도 금방 시들텐데…

(5번 기본얼굴 기본팔) 이안: 그럼 이 친구는 어때?

내가 책에서 읽었는데 로즈마리는 잘 죽지 않아서 키우기도 쉽고 겨울에는 실내에 둬도 잘 자란대.

그리고 잠깐 이쪽으로 와볼래 노아야?

(1번 기본얼굴 기본팔) 노아가 로즈마리 화분이 있는 쪽으로 다가갔다.

(5번 기본얼굴 기본팔) 이안: 어때? 꽃은 없지만 이 정도 거리에서도 좋은 향기가 나지?//

노아는 로즈마리의 향이 맘에 들었는지 편안해진 표정으로 고개를 끄덕였다.

(5번 기본얼굴 기본팔) 이안: 허브라서 여러 음식에 넣어도 되고 로즈마리 차는 건강에도 좋아. //

노아는 나를 잠시 뒤돌아보더니 이안에게 손짓해 이안의 귀에 무언가 소곤거렸다.

이안의 입가에 미소가 번졌다.

(8번 웃는얼굴 기본팔) 이안: 노아가 로즈마리가 마음에 든대. 이걸로 할까?

나: 정말? 그럼 이 화분으로 데려가자.//

우리는 점원이 포장해준 화분을 들고 집으로 돌아갔다.

[‘나’의 집 거실] (잔잔한 브금 정도? – 노멀엔딩용)

노아는 피곤했는지 로즈마리 화분에 붙여줄 이름을 생각하다가 소파에서 잠이 들었다.

나는 노아에게 담요를 덮어주고 노아의 머리칼을 부드럽게 쓸어주었다.

(5번 기본얼굴 기본팔) 이안: 노아는 잠들었나 보네. //

나: 티는 별로 안 냈지만 아침부터 내 상태도 안 좋았고 꽃집에서는 범인에 대한 정보가 나올 수도 있으니까 오늘 하루 종일 계속 긴장한 거 같아.

(1번 고민얼굴 고민팔) 이안: 그러게…근데 넌 어떻게 생각해? 이 정도면 꽃집 조사도 충분하지 않았나?//

나: 잘 모르겠어…더 꼼꼼하게 조사할 수 있으면 좋을텐데…

(5번 기본얼굴 기본팔) 이안: 그러면 다음에는 더 꼼꼼히 조사해보자.

노아를 위해서라도 우리 조금만 더 힘내는 거야. //

나: 응. 빨리 사건의 진실이 밝혀졌으면 좋겠어.

우리는 그 대화를 끝으로 잠든 노아를 안고 침실로 들어가 함께 잠에 들었다.

end. < 노멀엔딩 : 아직 밝혀지지 않은 진실>

(엔딩 이미지 생각)

(한번 더 누르면 처음 시작화면으로 가기)

\*\* 메리골드 2차 탐색 성공 시 (진엔딩 루트)

[쪽지 팝업으로 나오기]

증거물품 사진 찍듯이 (찰칵) 효과 + 사운드 (증거수집)찰칵 사운드

시스템 : [비밀쪽지]가 [사건 일지]에 기록되었습니다.

나: 아데린?/ …!/ 아데린이라면…

[실종신고 발견 장면 회색필터 – 과거 거리 앞 배경에서 포스터 팝업 붙어있는 상태]

나 : 얼마 전 실종신고 포스터에서 본 아이야!

[비밀 쪽지 화면 – 팝업]

노아: 아데린이…실종…?

이안: 실종된 아이라고? 근데 이 그림은…

나: 손수건…별장에서 발견한 손수건에 있던 자수랑 똑같이 생겼어.

[팝업이 사라짐 – 꽃집 내부 배경]

그 말을 들은 노아는 갑자기 꽃집 밖으로 뛰어가기 시작했다. (17. 에밀리 발소리 효과음)

나: 노아야!

이안과 나도 서둘러 노아를 따라 꽃집 뒤편으로 향했다.

[검은 화면 전환했다가 꽃집 뒤편 전환]

먼저 달려 나간 노아는 쪽지의 지도가 가리키고 있는 화단 앞에 서 있었다.

이안: 어? 분명히 여기인데 물건이 없어.

쪽지는 우리가 처음 발견한 것 같았는데 그 새 누가 물건을 발견하고 치운 걸까?

나: 예쁜 노래를 선물로 준다니…노래를 선물하는 법이 뭐지? 악보? 악기?

<오르골 음악 소리 시작> 노아: 오르골…오르골이에요…

(오르골 소리가 약간 작아지면서 회상장면으로 서서히 전환)

[그림1] - 아데린 애니메이션이 들어간 거리 배경

노아: 그 날 제가 따라간 건 범인이 아닌 아데린이었어요.

저는 그 아이의 뒷모습을 보고 얼마 전 입양 간 아데린이라는 걸 한 눈에 알아 봤죠.

[그림2] - 화단에 쪼그려 앉아 있는 아데린

노아: 따라 간 아데린은 여기 꽃집 뒤편으로 오고는 갑자기 화단으로 들어갔어요.

그리고 제가 아데린을 부르려던 순간…

[애니메이션 장면(그림2->3->4 합친 파일)]

노아: 창고 문이 열렸고 아데린은 망설임 없이 그 문으로 들어갔어요.

[그림5] - 화단으로 걸어가는 노아

노아: 저는 아쉬운 마음에 화단 쪽으로 걸어 갔고.

[그림 6] - 화단의 오르골

노아: 그리고 화단의 꽃들 사이에서 이 오르골을 발견했어요.

[그림7] - 화단의 오르골을 들고 기다리는 노아

노아: 아데린이 놓고 간 물건이라 여긴 저는 창고 벽에 기대어 아데린이 나오길 기다렸어요.

하지만 나온 건…

[문 열리는 애니메이션]

(소리) [그림8] - 당황스러운 표정의 릴리

(소리) [그림9] - 노아의 하이앵글

[노아의 눈 클로즈업 애니메이션]

[꽃집 뒤편 배경]

로빈이 남긴 쪽지, 로빈이 화단에 숨겨뒀지만 노아의 주머니에서 나온 오르골,

그리고 별장에서 발견된 손수건까지…

우리가 여태까지 모아온 조각들이 하나의 이야기를 구성하기 시작했다.

우리는 이를 사건 일지에 정리해 경찰에게 넘겼다.

(오르골 소리 점점 작아지면서 아예 사라짐)

**# 11장**

[검은색 화면, 중앙에 흰 글씨] <11장. 밝혀진 진실>

[나의 집 거실]

다음 날 아침 우리는 곤히 잠든 노아 옆에 잠시 다녀오겠다는 쪽지를 남기고 경찰과 함께 꽃집으로 향했다.

[릴리의 꽃집 내부] (범인을 만나니까 좀 차가운 브금?)

경찰: 릴리 부인 당신은 묵비권을 행사할 수 있으며…

손목에 수갑이 채워진 릴리는 나를 차갑게 바라보며 말했다.

(스탠딩)릴리: 설마 당신이 탐정놀이를 하고 다닐 거라고는 생각 못했네요.

자신의 끔찍한 범행이 들키고서도 차분한 태도를 유지하는 릴리 부인의 모습은 더 이상 친절한 꽃집 주인이 아닌 두 아이를 잔인하게 살해한 살인마의 모습이었다. //

나는 가끔 나의 소설에 이런 살인마들을 등장시키고는 했지만 그를 조우한 심정은 문장 몇 개로는 서술할 수 없는 그것이었다.

이런 사람 때문에 그 예쁜 아이들이 생을 마감했다는 생각과 순수한 노아의 눈망울이 떠올라 내 안에는 분노 증오 두려움 슬픔 등의 감정들이 뒤섞여 소용돌이쳤다.

나: 왜 그 아이들을 죽였죠? 도대체…왜…

나의 절규에도 릴리 부인은 평온한 표정을 유지하며 입을 열었다.

(스탠딩) 릴리: 당신 같은 사람들은 제 생각 같은 건 말해도 이해 못해요.

아이들은 참 순수하죠? 화분 하나 선물했다고 기뻐서 친구라고 생각하기도 하고…

자기가 죽을 걸 뻔히 알면서 도망칠 수 있는 순간에도 친구를 지키려 하기도 하고…

저는 그래서 아이들이 참 좋아요. //

[흑백으로 별장 침실 배경 & 노아] (노아 시무룩 얼굴 시무룩 팔 클로즈업 상태)

이제서야 모든 것이 이해가 갔다.

노아는 도망칠 수 있었던 순간에도 아데린을 두고 갈 수 없어서

자신의 무게와 비슷한 아데린의 몸을 안간힘을 써 끌고 가다가 함께 캐비닛에 숨는 것밖에 할 수 없었을 것이다.

[손 없는 캐비닛 클로즈업]

나는 이번에는 그 작은 아이가 그 순간 느꼈을 두려움과 절망을 느끼고 있었다.

나는 그 무력감에 다리에 힘이 풀려 주저 앉았다.

[릴리 없이 꽃집 서서히 어두워지기]

주먹을 꽉 지며 우리의 대화를 듣던 이안은 주저 앉는 날 보고는 서둘러 나의 상태를 살폈고 흐릿해지는 시야에 경찰이 릴리 부인을 연행해가는 모습이 보였다.