대사 파일 + 연출

‘ ’ - 나의 독백 부분 혹은 상황 설명

“ ” - 대사 부분( OO : “대사” 이런 식으로 표현) ->

1. 인게임에서는 나의 독백 부분만 ‘ ’ 로 표시하고 나머지는 X 이건 대사 파일에 반영해서 보내주므로 크게 신경 안써도 됨.

[ ] - 배경

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

파란 글씨는 시스템 관련

<시스템: 대사 위치가 아닌 화면 중앙에 나올 말>

<CG>

(사운드)

세부 지시 사항은 분홍색

(표정 -번, 자세 -번): 캐릭터 스탠딩

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

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

**# Prologue**

[검은색 화면] <시스템: 프롤로그> :이걸 그대로 띄우는 건가?

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

[소설장면, 전체화면] ‘그녀는 남자의 뒤로 다가가..’

[소설장면, 전체화면] ‘칼을 서서히 들었다...’

[검은색 화면, 전체화면] ‘똑똑’ (노크 사운드)

[‘나’의 방, 플레이화면] 나 : “무슨 소리지?”

[전화면 위에] 도움말-메뉴탭, 대화창숨김, 스킵버튼에 대한 설명 화살표(도움말1)

‘똑똑’ (노크 사운드)

[현관문 앞]

‘다시 한번 문을 두드리는 소리에 나는 쓰고 있던 책을 덮고 일어나 문으로 향했다.’

(대사를 클릭하면 전체화면으로 전환) <CG1>

[문이 열린 장면] - 아이의 모습 등장(얼굴 위주로)

아이 : “저 좀 도와주세요...”

[검은색 화면, 전체화면]으로 변함

**# 1장**

[검은색 화면] <시스템: 1장>

[ 거실 ]

(아이 스탠딩 : 기본얼굴, 기본팔)‘나는 아이를 집안으로 데려온 뒤 따뜻한 우유 한 잔을 주었다.’/

[CG1 클로즈업] (아이의 형체는 좀 흐릿하도록)

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

‘아이는 나의 표정을 보고선 곧이어 다급한 목소리로 자신의 이야기를 쏟아내기 시작했다.’

[ 거실 ]

‘아이의 기억은 부분 부분 비어 있었다.’

‘아이는 어릴적부터 고아원에서 자랐고 어느 날 답답한 마음에 고아원을 뛰쳐나갔다고 했다.’

‘골목을 떠돌던 중 누군가가 말을 걸었고 내민 손을 잡고 따라갔다고 한다.’

‘하지만 이상하게도 그 다음 기억은 어딘가 좁고 어두운 곳에서 혼자 죽어갔다는 것이다.’

‘나는 너무 충격을 받아 아이에게 해줄 말을 찾지 못했다.’

‘하지만 아이의 상처받은 영혼은 사라지지 못하고 마을을 계속 떠돌았다.’

‘그렇게 계속 떠돌다 우리 집까지 온 것이다.’

[ 거실 ]

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

“제발 제 죽음의 이유를 밝히는 걸 도와주세요.”

‘나는 살짝 겁이 났다.’

‘하지만...’

‘내가 만약 이 아이를 도와주지 않는다면...’//

[CG1 화면]

‘이 아이는 다시 한번 저 추운 거리에 혼자 내버려지겠지?’

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

[숲 속, 호수가 있는 배경]

‘이른 아침, 우리는 아이가 살해당한 이후 처음으로 정신을 차린 장소로 떠났다.’

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

나: ‘이 주변을 한 번 조사해보는게 좋겠어.’

(탐색)

나무 : ‘주변에서 흔히 볼 수 있는 버드나무다.’

‘별다른 흔적은 없다.’

호수 : ‘바닥이 보이지 않지만 꽤 깊어 보인다.’

호수 근처 땅 : ‘호수 근처는 땅이 젖어 있어 지반이 약해 보인다.’

‘너무 가까이 가지 않도록 주의하자’

오브젝트를 모두 탐색하면 다음 대사가 저절로 나옴.

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

(물에 빠지는 사운드)

?? : “으악...!”

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

(자박자박 발걸음 사운드)

[숲 속 호수 배경 클로즈업에다가 나뭇가지 오브젝트 추가]

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

나 : “...조금만 참아! 곧 구해줄게!”

‘나도 수영을 못해서 물에 뛰어들 수는 없어.’

‘주변에 도움을 요청할 곳도 없는데...’

‘빨리 소년이 잡을 수 있을 만큼 튼튼한 걸 찾아야 해!’

(탐색 - 나뭇가지를 클릭하면 다음 대사로 넘어감)

나뭇가지 외의 다른 화면 클릭 시 : ‘이건 적합한 물건은 아닌 것 같아.’

나뭇가지 : ‘그래! 이 정도면 될 거 같아’

나 : “이걸 잡아!!”

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

‘소년이 나뭇가지를 잡았고 나는 있는 힘껏 당겼다.’

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

‘소년은 자꾸 물 속으로 가라앉았다.’

‘나뭇가지를 잡고 올라왔다를 반복하며 점점 힘이 빠지고 있는 것처럼 보였다.’

나 : “어떡해...제발...”

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

‘어느새 내 옆에 온 아이가 내 앞에서 나뭇가지를 당기기 시작했다.’

‘우리는 나뭇가지를 온 힘을 다해 당겼고’

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

‘소년은 땅에 대자로 뻗어 숨을 가쁘게 내뱉었다.’

(2번 표정-3번 자세) 소년 : “고마워 둘 다” //

[검은색 화면, 전체화면]으로 변함

**# 2장** ()

[검은색 화면] <시스템: 2장. >

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

‘우리는 소년이 묵고 있는 별장으로 소년과 동행했다.’

[별장, 불이 타오르는 난로 앞]

(표정, 자세) 소년 : “잠깐 난로 앞에 앉아있어. 나는 마실 것을 좀 가져올게.” //

‘나는 잠시 앉아 별장 안을 둘러보았다.’

‘낡고 꽤 먼지가 쌓여 있는 별장이었다.’

(표정, 자세) 소년 : “여기서 계속 살았던 건 아니야”

‘소년은 나와 아이에게 따뜻한 코코아가 담긴 머그컵을 건네주었다.’ //

(표정, 자세) 소년 : “나는 원래 그레나다 사람인데 제비딱새를 보기 위해 이곳으로 온 거야”

나 : “제비딱새?” //

(표정, 자세) 소년 : “아 제비딱새는 날씨가 추워지면 헬겐 쪽으로 날아가는데”

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

나 : “그렇구나...그럼 이 별장은...” //

(표정 자세) 소년 : “그냥 버려진 별장이야.”

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

나 : “그렇구나...” //

(표정, 자세) 소년 : “물에 빠진 것도 제비딱새를 더 가까이서 보려다가 발을 헛딛어서...”

“후...정말 너희 아니었으면 죽을 뻔했어...정말 고마워.”

‘소년은 그렇게 말하고는 아이를 바라보았다.’ //

(표정, 자세) 소년 : “너도 무슨 사연이 있구나?” //

(아이 스탠딩 : 기본얼굴, 신난팔) ‘아이는 화들짝 놀라며 소년을 바라보았다.’

아이 : “왜 저를 보고도 놀라시지 않는 거죠?”

“그리고 어떻게 저를 볼 수 있는 거죠?”

“저를 볼 수 있는 건 분명 누나뿐이라고 생각했는데...” //

(표정, 자세) 소년 : “잠깐 잠깐 진정해.”

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

“너처럼 말을 걸 수 있고 코코아를 마시는 애는 처음 봤지만” //

(기본얼굴, 시무룩팔) 아이 : “그런...저 말고도 더 있나요? 그들은 어디에 있죠?”

“저는 왜 여기에?” //

(표정, 자세) 소년 : “나도 자세히는 몰라.”

“늘 희미하게 느낄 수 있을 뿐이야.”

“그들은 정처 없이 돌아다니고는 사라져.” //

(시무룩얼굴, 시무룩팔) 아이 : “아...” //

(표정, 자세) 소년 : “미안해. 나도 더 도와주고 싶지만 정말 아는 건 그것뿐이야.” //

(표정, 자세) 소년 : “나같이 볼 수 있는 사람을 만난 것도 처음이고 말이야.” //

‘이틀 동안 이상한 인연이 계속 이어지고 있었다.’

[별장 난로 앞 배경 – 머그컵 추가]

‘우리는 장작이 타들어가는 소리를 들으며 이야기를 더 나누었다.’

(표정, 자세) 소년 : “나도 도울게.”

“근데 나도 뭐부터 시작해야 될지는 모르겠다..” //

‘우리는 아무 말도 하지 않고 잠시 생각했다.’

(표정, 자세) 소년 : “코코아 더 마실래?” //

‘소년은 자리에서 일어나며 아이에게서 머그컵을 받았다.’

‘잠시 둘러볼까?’

(탐색)

[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.’

아이의 코트 : ‘아이의 코트가 바닥에 떨어져있다.’

(아이의 코트를 클릭하면 다음 대사로 넘어감)

나: “어 너 코트 단추 하나가 없네?”

(표정, 자세) 소년: “어? 어디?”

나: “왼쪽 소매 봐봐”

소년: “어 그렇네. 그래도 장식용 단추라 다행...”

‘소년은 갑자기 말을 멈추고 아이의 코트를 유심히 보았다.’

“이 단추...”

‘소년은 갑자기 침대 옆에 위치한 서랍을 열더니 무언가를 테이블로 가져왔다.’

[화면이 소년이 가져온 단추, 코트 소매 두 개만 클로즈업해서 나옴]

(왼쪽엔 코트 모습, 오른쪽에는 단추 모습)

단서를 사진처럼 찍는 효과 (사운드, 배경 효과)

도움말

-수집 팝업: [단추]에 대한 단서를 [사건기록파일]에 수집했습니다.

-도움말 팝업: 앞으로 찾은 단서는 [메뉴탭]의 [사건기록파일]에 수집됩니다. (도움말2)

단서 1 설명 : <소년 : “이거 같은 거 맞지...?”> - 단서 파일에 들어갈 내용

[다시 별장 난로 앞 배경 – 아이의 코트 사라짐]

(표정, 자세) 소년 : “아무래도 여기를 더 조사해봐야 할 거 같아”

나 : “실례할게”

소년 : “응 신경쓰지 말고 맘껏 조사해”

‘우리는 본격적으로 별장을 탐색하기 시작했다.’

(탐색)

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

[별장 난로] - 중앙 (아이의 코트 사라짐)

난로 : ‘이미 여기는 한 번 조사한 것 같아. 다른 곳을 둘러보자.’

모든 곳 다 저 대사로.

[별장 주방] - 왼쪽

문 : ‘일단, 별장 안을 조사해보자.’

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

싱크대 : ‘물이 나오지 않는다.’

컵보드 : ‘비어 있다.’

테이블, 의자 : ‘특별한 점은 없어 보인다.’

[별장 침실] - 오른쪽

캐비넷 : ‘오래 되어서 그런지 무언가 걸린 듯 열리지 않는다.’

침대 옆 서랍 : ‘서랍은 모두 비어 있다.’

(침낭은 침대 위에 놓여있는 것)

침낭 : ‘소년의 것으로 보인다. 꽤 푹신해 보인다.’

침대 헤드 : ‘세월이 느껴지는 짙은 갈색의 침대 헤드.’

‘그런데 자세히 보니 가로로 살짝 패인 자국이 있다.’

‘마치..’.

단서를 사진처럼 찍는 효과 (사운드, 배경 효과)

-수집 팝업: [침대 헤드]에 대한 단서를 [사건기록파일]에 수집했습니다.

<기록 파일에서 나올 설명> -

침대 헤드 : 가로로 쓸린 자국이 있었다. 아이의 손목을 조사해보니 아이를 침대헤드에 묶었을 때 생긴 자국인 것 같다.

(침대 헤드 검사 후, 증거수집, 자동진행)

[별장 침실]

나 : “혹시 손목에 밧줄 자국 같은 거 있어?”

[별장 침실, 아이 등장]

(기본얼굴, 신난팔) 아이 : “네? 없을텐데...”//

‘아이는 그렇게 말하며 소매를 걷었다.’

[아이의 소매 클로즈업한 배경] - 아까 단추랑 아이의 소매 클로즈업한 것처럼

(아이 스탠딩 없음, 대사만) 아이 : “어? 어째서...”

‘아이의 손목, 그리고 확인해보니 발목에까지 피부가 밧줄에 쓸린 자국이 꽤 선명히 남아 있었다.’

[별장 침실, (아이 스탠딩 : 시무룩얼굴, 시무룩팔)]

나 : “점점 더 네가 여기 있었다는 게 확실해지는 거 같아...”

“혹시 더 기억나는 게 있다면 언제든 말해줘”

아이 : “네, 알았어요.” //

[별장 침실]

‘아이에게는 더 말하지 않았지만 내 생각에 아이는 이 별장에서 살해당했을 가능성이 커...’

‘범인은 아이를 살해하기 위해 인적이 드문 숲으로 온 거야.’

‘그러던 중 이 버려진 별장을 발견했고..’

‘숲은 몰라도 버려진 별장에 누군가가 들어올 리는 없지.’

‘게다가 아이가 죽은 곳이 좁고 어두운 곳이라고 했었지...’

‘조금 더 자세히 조사해보자.’

(탐색)

[별장 난로 – 아이의 코트 없음]

‘여기에는 아이가 말한 좁고 어두운 곳은 없는 것 같아’

[별장 주방]

컵보드 : ‘좁고 어둡긴 해. 하지만 아이가 워낙 체구가 작아서 아이에게는 어깨가 닿을 정도

로 좁은 곳은 아닌 거 같아.’

[별장 침실]

침대 밑 : ‘어깨가 닿을 정도로 좁고 어둡긴 하지. 하지만 이 각도에서 누군가를 죽이기는 쉽지 않아’. (한 문장임)

‘나라면 오히려 끄집어내서... 그만하자’

캐비닛 : ‘아무리 힘을 줘도 열리지 않아... 소년에게 말해볼까.’

(캐비닛 선택 시 자동 진행)

[별장 침실 배경, 소년 스탠딩(표정, 자세)]

나 : “저기”

(표정, 자세) 소년 : “응? 뭐라도 알아냈어?”

나 : “그 캐비닛을 열어보고 싶은데 안 열려서 말이야. 도와줄 수 있어?”

소년 : “알았어”

[캐비닛에 가까이 가서 캐비닛의 화면에 거의 가득차게 나오는 배경]

(표정, 자세) 소년 : “녹이 슨 걸까...엄청 뻑뻑하네. 조금만 기다려”

(열리는 소리)

[캐비닛에 클로즈업 된 상태에서 열린 모습]

‘캐비닛 안에서 이상한 냄새가 났다.’

‘나와 소년은 캐비닛 안을 자세히 들여다 보았다.’

나 : “이건...”

(프롤로그 추리소설과 같은 연출, 1인칭)

[검은색 화면, 전체화면]

‘아이가 보이지 않자 범인은 별장을 뒤지기 시작했다 .’

[캐비닛 앞 클로즈업]- 상상이니까 약간 흐릿한 배경 (현실 배경보다 좀 더 연한 색채?),

‘그리고 캐비닛 앞에 다다랐을 때’

[캐비닛 열린 배경]

‘캐비닛을 열어’

[캐비닛 앞, 칼에 이미 피가 묻어있는 장면]

‘망설임 없이 칼을 찔러 넣었다.’

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

아이 : “아”

“맞아요...저는 여기서 혼자 죽어갔어요”

[검은색 화면, 전체화면]으로 변함