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, 자세): 캐릭터 스탠딩

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

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

**# Prologue**

[검은색 화면] <시스템: 프롤로그>

[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] 나 : “무슨 소리지?”

[전 화면 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.’

(5번 기본얼굴 당혹팔)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]

(6번 기본표정 기본자세) 소년 : “잠깐 난로 앞에 앉아있어. 나는 마실 것을 좀 가져올게.” //

‘나는 잠시 앉아 별장 안을 둘러보았다.’

‘낡고 꽤 먼지가 쌓여 있는 별장이었다.’

(4번 기본얼굴 고민팔) 소년 : “여기서 계속 살았던 건 아니야”

‘소년은 나와 아이에게 따뜻한 코코아가 담긴 머그컵을 건네주었다.’

소년 : “나는 원래 그레나다 사람인데 제비딱새를 보기 위해 이곳으로 온 거야”

나 : “제비딱새?”

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

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

나 : “그렇구나...그럼 이 별장은...”

소년 : “그냥 버려진 별장이야.”

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

나 : “그렇구나...”

(3번 고민얼굴 당혹팔) 소년 : “물에 빠진 것도 제비딱새를 더 가까이서 보려다가 발을 헛딛어서...”

“후...정말 너희 아니었으면 죽을 뻔했어...정말 고마워.”

‘소년은 그렇게 말하고는 아이를 바라보았다.’

(4번 기본얼굴 고민팔) 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...” //

(3번 고민얼굴 당혹팔) 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?” //

(3번 고민얼굴 당혹팔) 소년 : “나도 자세히는 몰라.”

“늘 희미하게 느낄 수 있을 뿐이야.”

“그들은 정처 없이 돌아다니고는 사라져.” //

(시무룩얼굴, 시무룩팔) 아이 : “아...” //

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

“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.’

(6번 기본표정 기본자세) 소년 : “나도 도울게.”

“근데 나도 뭐부터 시작해야 될지는 모르겠다..” //

‘우리는 아무 말도 하지 않고 잠시 생각했다.’

(9번 웃는표정 기본자세) 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?”

(1번 고민얼굴 고민팔) 소년: “어? 어디?”

나: “왼쪽 소매 봐봐”

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

(1번 고민얼굴 고민팔) ‘소년은 갑자기 말을 멈추고 아이의 코트를 유심히 보았다.’

“이 단추...” //

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

(테이블로 <- 삭제)

[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]

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

나 : “실례할게”

(6번 기본표정 기본자세) 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)

‘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?”

(기본얼굴, 신난팔) 아이 : “네? 없을텐데...”//

‘아이는 그렇게 말하며 소매를 걷었다.’

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

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’.

‘나라면 오히려 끄집어내서... 그만하자’

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

(캐비닛 선택 시 자동 진행)

[별장 침실 배경, 소년 스탠딩(1번 고민얼굴 고민팔)]

나 : “저기”

(4번 기본얼굴 고민팔) 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]

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 침실, 아이 모습] -(아이 스탠딩 : 시무룩얼굴, 시무룩 팔)

아이 : “아”

“맞아요...저는 여기서 혼자 죽어갔어요”

[검은색 화면, 전체화면]으로 변함

**# 3장**

[검은색 화면] <시스템: 3장>

[거실]

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

(3번 고민얼굴 당혹팔) 소년 : “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.”

나 : ‘나는 주방으로 간 뒤 재료 손질을 위해 칼을 뽑아 들었다.’

[주방에서 칼 든 장면]

[화면이 흑백으로 전환, 전체화면]

1. (전환될 때 효과가 있었으면 좋겠음-> 화면 일그러지면서 전환) – 좀 더 얘기해보겠음…
2. 1인칭 시점으로 살인 당시 피가 묻은 칼을 손에 들고 있는 장면. (전체화면) – 2장 재활용

[주방에서 칼 든 장면]

나 : “방금...뭐였지”

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

‘그때 거실 쪽에서 소년과 아이의 웃음소리가 들렸고 나는 겨우 그 꺼림칙한 기분에서 벗어날 수 있었다.’

[‘나’의 방]

나 : ‘우리는 저녁을 먹고 잠에 들기 위해 침대에 나란히 누웠다’

‘나는 나와 소년 사이에 있는 아이를 보자 아이를 정말 도와주고 싶다는 생각이 듦과 동시에 이유 모를 불안감을 느꼈다.’

[전체화면] <CG2>

(침대에 소년, 아이, 나 셋이서 나란히 누운 장면

아이가 나’와 소년 사이에 누워있는 모습)

‘하지만 곤히 잠든 소년과 아이를 보자 다시 마음이 편안해졌고, 나도 이내 잠이 들었다.’

[별장 난로 앞 배경]

나 : ‘날이 밝았고 우리는 다시 별장으로 향했다.’

“어제 놓친 게 있을 수도 있으니 더 자세히 둘러보자.”

(탐색 모드)

\* 찾아야 하는 증거 : 난로 앞 흔들의자에 있는 도서 행사 스티커, 캐비닛 아래 시계

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

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

난로 앞 흔들의자

: ‘의자에 소년이 나두고 난 담요가 걸쳐져 있다.’

‘소년에게 주기 위해 담요를 들어올리자 의자에 무언가가 붙어 있는 것을 볼 수 있었다.’

[화면에 의자에 붙어 있는 스티커를 클로즈업한 상태]

단서를 사진처럼 찍는 효과(사운드, 배경 효과)

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

<시스템 : ‘스티커’ 가 사건파일에 기록되었습니다.>

캐비닛 아래에 있는 시계

(캐비닛 아래를 클릭하면 별다른 설명 없이 시계 클로즈업 됨)

[증거인 금이 간 시계를 클로즈업한 상태]

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

[별장 침실] – 자동 진행

‘나는 발견한 시계를 소년과 아이에게 보여줬다.’

(2번 기본얼굴 시무룩팔) 아이: “이 시계.. .제꺼에요.”

“고아원에 들어왔을 때부터 제가 가지고 있던 건데...”

나 : “혹시 가지고 다닐 때부터 이런 상태였어?”

아이 : “아니요. 원래는 멀쩡했어요.” //

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

<시스템 : ‘금이 간 시계’ 가 사건파일에 기록되었습니다.>

(증거 두 개를 모두 찾으면 자동진행)

[별장 난로 앞 배경]

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

나 : “그래. 그러자”

[‘나’의 집 거실]

나 : ‘우리는 저녁을 먹고 차를 마시며 오늘 발견한 증거들에 대해 얘기를 나눴다.’

‘나는 증거로 수집해온 시계와 스티커를 주머니에서 조심스럽게 꺼냈다.’

“아마도 사건 당시 어딘가에 걸려서 시계 줄이 끊어진 모양이야. 그때 바닥에 부딪히면서 고장이 난 거지.”

[금이 간 시계 클로즈업(뒤에 거실 배경인 채로)]

-> 사건기록파일에 올라간 사진 배경에 나옴 (배경에 나올 구체적인 크기는 정해줄 예정)

‘시계는 4시 11분을 가리키고 있다.’

[클로즈업 화면에서 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) 소년 : “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(뒤에 거실인채로), 사진 옆에는 스티커가 놓여있음]

나 : “이 스티커는 내가 저번주 금요일에 참여한 행사에서 스텝들이 옷에 붙여야 했던 스티커야.”

“이건 행사 끝나고 찍은 기념사진이고.”

“사진 찍을 때 빠진 사람은 없었어.”

소년 : “이 행사 얼마나 자주 열려?”

나 : “이번이 처음이었어.”

소년 : “다들 오른쪽 가슴에 스티커를 붙이고 있네. 그렇다면 용의자는 6명...”

나 : “아니. 5명이야.”

소년 : “응? 그치만...”

나 : “이 스티커와 사람들이 입고 있는 옷을 봐봐.”

(페이드 아웃 효과)

[나’가 가져온 사진 클로즈업(뒤에 거실인채로), 스티커는 뒷면을 보이고 있음]

소년 : “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 배경에서 ‘나’의 집 거실]

나 : ‘소년과 아이는 잠시 내가 대단하다는 듯 쳐다봤다.’

“별 거 아니야. 음...직업병 같은 거지.”

(7번 웃는얼굴 기본팔) 아이 : “어떤 직업이요?” //

나 : “말하기 부끄럽지만 나 추리소설을 쓰고 있어.”

(6번 기본표정 기본자세) 소년 : “작가였구나!”

“왠지 별장을 탐색할 때마다 예리하다 생각했어. 대단하다!” //

나 : ‘칭찬에 약한 나는 그런 소년의 말을 애써 무시하며 말을 이어나갔다.’

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

또롱! -> 전환될 때 효과나 사운드? (구체적인 것 좀 더 얘기해볼 예정…)

[사건기록파일 – 용의자 항목에 정리]

저 대사 뒤에 저절로 사건기록파일 화면이 나오도록.

용의자에 대한 정보 정리는 추후에 추가할 예정

[‘나’의 집 거실]

(1번 고민얼굴 고민팔) 소년 : “꽤 자세하네.”

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

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

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

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

나 : “응...”

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

나 : “그래 알겠어.” //

‘나는 조용히 사진을 바라보는 아이의 머리를 조심스럽게 쓰다듬었다.’

‘아이의 묘한 긴장이 조금 누그러지는 게 느껴졌다.’

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

#4장

[검은색 화면] <시스템: 4장. >

[엠버의 집]

나 : ‘다음날, 나는 친구인 엠버의 집을 방문했다.’

(등장) 엠버: “ 집에 오는 건 오랜만이지. 편한 데 앉아.” //

나는 엠버를 따라 침대에 앉아 방을 둘러보았다.

나 : ‘무엇을 주제로 얘기해볼까’

[엠버의 방]

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

<벽에 붙어 있는 연극 포스터> (클릭 시, 클로즈업 공연 날짜 10월 23일 기재)

[연극 포스터가 화면 절반이상 클로즈업 된 상태에서]

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 가족 사진이야.”

“그렇게 오래되지도 않았는데 저때의 나는 왜 이렇게 어려보일까?”

나: “나도 가끔 그때 사진들을 보면 그런 생각을 하곤 해.” //

<바닥에 놓여있는 토끼 인형>

나: “못 보던 인형인데, 네 꺼야?”

(등장) 엠버: “아 이거? 옛날에 내가 가지고 놀던 건데

방 정리하다가 나와서 사촌동생 주려고.” //

<벽>

나: ‘딱히 특별한 점은 없는 것 같다.’

<침대>

나: ‘조금 어질러진 침대다. 특별한 점은 없다.’

<모든 물건 탐색 시, 자동 진행>

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

나: “그래, 그러자.” //

[검은 화면]

나 : ‘나는 엠버와 헤어지고 릴리 부인이 일하는 꽃집으로 향했다.’

[릴리의 꽃집 내부]

(등장) 릴리: “어서오세요.”

나: “안녕하세요, 릴리 부인.”

릴리: “어머 우리 구면이죠?. 어서와요.” //

‘무엇을 주제로 얘기해볼까’

[릴리의 꽃집 내부]

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

<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?” //

<꽃-파란 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.” //

<시계>

나: ‘시계다. 특별한 점은 없다.’

<벽>

나: ‘특별한 점은 없다.’

<계산대>

나: ‘평범한 계산대다. 특별한 점은 없다.’

<모든 물건 탐색 시, 자동 진행>

[릴리의 꽃집 내부 배경]

(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...” //

나: ‘그 후 릴리부인은 나에게 쉽게 키울 수 있는 화분을 추천해줬고

나는 조금 고민해보겠다고 말한 뒤 집으로 향했다.’

[‘나’의 방]

나: ‘나는 집에 도착해 아이와 소년에게 오늘 있었던 일을 말해준 뒤 잠에 들었다.’

#5장

[검은색 화면] <시스템: 5장. >

[아비게일의 집 거실 배경 – 탁자 앞]

다음날 나는 또다른 용의자인 아비게일 부인과 올리비아 부인을 만나기 위해 아비게일 부인의 집에서 열리는 뜨개질 클래스에 나갔다.

(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.” //

나 : 나는 아비게일과 올리비아를 만나기 위해 아비게일의 집에서 열리는 뜨개질 모임에 나갔다.

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 콜밸리마을로 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 드셔보세요!”

나 : “피시 앤 칩스라니 벌써 기대되네요.” //

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

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

나 : “와 샐러드만 드신다니 정말 대단하세요.”

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

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

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

아니 앞에 새로 생긴 케이크집이 떡하니 있지 뭐야!”

“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 가봐야겠네요!”

올리비아 : 그래서 아가씨는 행사 끝나고 뭘했어?”

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…”

‘어?…그리고 또 뭘 했었지?’

‘기억이 안나…’

(기억나는 기억의 단편들)

- 회상하는 장면들은 기존의 배경보다 어두운 톤(회색톤)으로

[‘나’의 집 거실 소파에 옷이 널부러져 있음]

나 : ‘잠깐 졸았는지 정신을 차리고 보니 밖이 어두워져 있었어..’

[빨래통 안에 스티커 없고 흙투성이]

나 : ‘방에 들어가려 했는데 옷이 좀 흙투성이어서 빨래통에 넣었고…’

‘흙투성이…?, 내가 잠시 밖을 나갔다 왔던가….?’

‘잘… 기억이 안 나.…’

[다시 아비게일의 집 배경]

(올리비아 등장) 올리비아 : 아가씨?

“그 날처럼 또 혼이 나간 얼굴을 하고 있네.”

“정말 무슨 일 있는 건 아니지?”

나 : “아… 괜찮아요!”

“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 집을 나섰을 때였다.

[거리 배경이 약간 뿌옇게 되고 시야가 흐려짐]

나 : ‘…머리가…아파….’

[배경이 서서히 어두워진 뒤 검은 화면으로 전환]

나는 서둘러 병원으로 가 평소 먹던 약을 처방받았다.

나 : ‘괜찮아…그냥 우연일 거야…’

‘… 좀 쉬면 괜찮아질 거야…’

[버스에서 창가 밖을 내다보는 시점으로 – 산책로 앞에 공사간판이 세워져 있음]

더 늦으면 아이와 소년이 걱정할 걸 생각해 나는 서둘러 집으로 향하는 버스를 탔다.

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

[공사 간판이 눈에 들어오도록 확대]

나 : “공사중이잖아?”

“올리비아 부인께서 분명 그날 여기서 조깅을 했다고 했는데…”

[검은 화면]

나는 늦은 저녁이 되어서야 집에 도착했다.

[‘나’의 집 거실]

(6번 기본표정 기본자세) 소년 : “어서와. 조금 늦었네.”

나 : “응. 얘기가 길어져서.”//

[‘나’의 집 방]

나 : 나는 방에 들어가 의자에 가방을 내려놓고 코트를 옷걸이에 걸었다.

(6번 기본표정 기본자세) 소년 : “맞다. 오늘 아침에 부탁한 우유는 사왔어?”

(2번 고민얼굴 기본자세) 소년 : “…어? 약이잖아.”

나 : 나는 뒤에서 들려오는 소년의 말에 놀라 소년을 바라봤다.

소년 : “어디 아파?”

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

나는 소년의 손에 있는 약봉지를 가져가며 그렇게 말했다.

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