

# Dreamer : Chairli

## 시나리오

## #Scene1. Chairli의 행복(몽상\_다채로운 컬러)

궁전 내부와 동네/1-10레벨

거대한 창문을 통하여 한 침대 위로 빛이 쏟아진다. 궁전 침대에서 깨어난 Chairli는 일어나 궁전 내부와 궁전 주변 길거리를 산책하며 전체적인 동네 탐방을 한다.  
Chairli가 자유롭게 동네를 돌아다니며 퀘스트와 여러 도구들을 얻는 성장의 시간을 가진다.

## #Scene1-1. 아이의 잃어버린 인형

동네(공원)/오전/1-10레벨

Chairli가 햇빛이 짹짹한 동네를 거닐고 있다.

어린이 한 명이 길거리에서 울고 있다. 아이가 가장 아끼던 곰인형을 잃어버렸는지 Chairli에게 도움을 요청한다.

어린이 : (우는 목소리로)애, 내가 가장 사랑하는 곰인형을 찾아줘..부탁이야..

Chairli : (당찬 얼굴 표정과 한 번 크게 짓고, 아이의 냄새를 유심히 맡은 후)알겠어! 내가 너를 위해 곰인형을 찾으러 가볼게!

당찬 표정과 함께 Chairli가 냄새를 맡아 공원 벤치위에 올려져있는 곰인형을 찾아낸다.

Chairli는 곰인형을 들고 어린이에게로 달려간다.

어린이 : (웃음꽃이 만개하여)고마워, 이 은혜 평생 잊지 않을거야!

Chairli : (활짝 웃으며)우린 언젠가 또다시 만날거야!

## #Scene1-2. 할머니의 심부름

동네(이웃집, 시장)/오전/1-10레벨

Chairli의 이웃집 할머니가 시장바구니와 지팡이를 든 채 거리위에서 두리번거리고 있다.

할머니 : (Chairli에게 종이를 보여주며)아이고 다리야... 다리가 아파서 움직일 수가 없네. 너가 이 종이에 쓰여진 물건을 좀 사와주겠니?

Chairli : (할머니의 종이를 바라보며)대파... 계란...알겠어요 할머니!(당찬 목소리로)여기에서 쉬고 계세요. 제가 다녀올게요!

쪽지에는 대파, 계란이 쓰여져있다. Chairli는 시장으로 달려가 물건을 사서 할머니에게 달려온다.

할머니 : (Chairli를 쓰다듬으며)고마워, 덕분에 오늘 저녁을 맛있게 먹을 수 있겠구나! 상으로 계란 한 알을 줄게!

Chairli : (할머니에게 꼬리를 흔들며)별거 아닌걸요~감사해요 할머니.

Chairli는 할머니에게 달걀 한 알을 받고 행복한 표정으로 집에 돌아간다.

### #Scene1-3. 배가 고픈 동물 친구들

동네(유기동물센터)/오전/1-10레벨

비 내리는 길가에 Chairli의 귓가에 뽕뽕대는 소리가 들려온다.

*Chairli : (귀를 쫓긍하며)이게 무슨 소리지?*

그 소리에 이끌려 어딘지 모르는 곳(유기동물센터)으로 걸어가게 되었고, 그곳에선 뜻밖의 동물 친구들을 만나게 된다.

*Chairli : (눈이 커지며)이곳은 어디지...? 무슨일이야 다들..? 왜 다들 슬픈얼굴을 하고있어?*

*토끼 : (슬픈 표정으로)당근이 너무 먹고싶어...*

*원숭이 : (바나나 껍질을 던지며)어떻게 이거 하나만 먹고 살 수가 있냐구! 난 배고파..*

*강아지 : (크게 짖으며)밥 줘! 밥!*

*Chairli : (한 번 크게 짖으며)우선! 내가 너희를 위해 금방 음식을 가져올게. 조금만 기다려!*

Chairli는 이 이야기들을 듣고 비를 뚫고 본인의 집으로 달려가 당근과 바나나, 사료를 품에 안고 뽕뽕대는 소리가 들리는 곳으로 다시 달려간다. 그리곤 동물 친구들에게 음식을 나눠준다.

*토끼 : (눈물을 흘리며)그래..내가 이 주황색을 얼마나 먹고싶었는데..*

*원숭이 : (바나나를 반으로 쪼개며)이름이 Chairli라고 했지? 너 덕분이야. Chairli, 너도 함께 먹자.*

*강아지 : (행복한 표정으로)너는 정말 천사구나! 모든지 할 수 있는 슈퍼맨 같아!*

*Chairli : (활짝 웃은 얼굴로)아니야, 언제든지 도움이 필요하면 말해줘!*

Chairli는 한껏 올라간 어깨로 비를 맞아도 행복한 표정으로 다시 집에 돌아간다.

### #Scene1-4. 바닥에 버려진 쓰레기

궁전 내부/1-10레벨

바깥나들이를 하고 집으로 들어왔는데, Chairli의 코가 찌그려려진다. 어디선가 냄새가 나기 시작했다. 냄새를 따라 도착한 곳(식당, 책방, 침실 등)에는 쓰레기들이 널브러져 있다. 이 쓰레기들을 정리하고 분리하여 버리기 시작한 Chairli다.

*Chairli : (고민하는 표정을 지으며)이건 플라스틱.. 이건 종이...(중얼중얼중얼..)*

모든정리를 완료하고는 뿌듯해진 Chairli의 표정이다.

### #Scene2. 친구를 사귀는 Chairli(몽상\_다채로운 컬러)

이웃부잣집/오전/10레벨 ↑

이웃부잣집에 우연히 들어가게 된 Chairli. 그 집에서 고급 뼈다귀를 먹고 있는 불독(붕구)을 보게된다. 뼈다귀를 맛있게 먹고 있는 붕구를 보며 친해지고 싶어 가까이 근처로 걸어간다.

*Charili : (침을 조금 흘리며 애정의 눈빛보내며)안녕..? 내 이름은 Chairli야. 너 되게 맛있는*

음식을 먹고있구나..?

봉구 : (약간 흠칫하며)같이 먹을래...?

Chairli가 봉구 옆으로 다가간 순간, 고급 뼈다귀를 빼앗기 위해 도베르만 무리들이 어디선가 나타나 봉구를 괴롭히기 시작한다.

도베르만 1 : (비열한 웃음을 지으며)순순히 뼈다귀 내놓으면 이것만 가지고 조용히 물러나주지.

도베르만 2 : (뻔뻔한 표정으로)대신 뼈다귀 우리 머릿수만큼 줘야하는거 알지? 우리 5마리니까 뼈다귀 5개 줘. 없을 때마다 한 대씩이다.

봉구 : (오르렁거리며)지금 내가 2개밖에 없는데 어떻게 너희한테 5개나 줘!

도베르만 1 : 대장, 애가 우리한테 뼈다귀 주기 싫다는데요?

도베르만 대장 : (카리스마 있는 모습으로)다들 저 부잣집 들어가서 휴지, 쓰레기통, 사료 전부 뜯어버려!

도베르만 무리 : 쾅!(넵이라는 의미)

Chairli가 이 광경을 목격하고는 고급 뼈다귀를 도베르만 대장인 강호의 머리에 던진다.

Chairli : (강렬한 음악이 흐르며 크게 짓기 시작한다)너희 무슨 짓이야!

갑자기 맑은 하늘에 번개가 치기 시작하고 도베르만 두 마리는 무서워 그 자리를 피하게 된다. 남은 하나의 고급 뼈다귀를 입에 문 Chairli는 도베르만1과 2에게 휘두르며 큰 타격을 주어 무력화 시킨다.

그러나 강호는 역시 강했고, 한 번의 타격으로는 물러서지 않았다. Chairli도 물러서지 않고 모래를 흩뿌리며 강호의 시야를 차단시키고 뼈다귀 공격을 계속해나갔다. 그러자 강호가 한 발 물러서 이야기 한다.

강호 : (울부짖는 목소리로)다음에 만나게 될 때에는 봐주지 않을 것이다! 각오해!

Chairli : (오르렁거리며 봉구의 옆자리를 사수한다)나도 누군가를 괴롭히는 친구는 봐주지 않아!

도베르만 무리가 떠나가고 Chairli와 봉구가 서로 애뜻하게 바라본다.

봉구 : (뼈다귀를 한 번 바라보며)비록 뼈다귀는 상했지만, Chairli 너라는 사람을 알게 되어 기뻐! 너가 힘들 때나 기쁠 때 언제나 너의 곁에서 함께할게!

Chairli : (기쁨의 춤을 추며)첫 친구를 사귀게 되어 너무 기뻐!고마워!

갑자기 Chairli의 머릿속엔 그림의 일부분이 기억나기 시작했다.

### #Scene3. 놀이터 전투1(몽상\_다채로운 컬러)

놀이터/노을 진 오후/20레벨 ↑

약간의 노을빛이 감도는 놀이터 미끄럼틀 위에 나타난 갑자기 떠돌이 고양이(레오).

레오 : (군침을 흘리며)오늘은 누구의 물건을 뺏어가면 좋을까? 좋아 저 녀석이 좋겠군.

신나는 얼굴로 놀이터에 들어온 Chairli, 미끄럼틀 위에서 레오가 뛰어내려 잽싸게 Chairli의 가방을 낚아채 도망가려한다.

*Chairli : (놀란 표정과 함께 레오를 잡으며)너..너...뭐야!!*

*레오 : (심드렁한 표정을 지으며 달리기 전 자세를 취한다)귀찮게 됐군. 빨리 가야겠군.*

*Chairli : (으르렁거리며 레오의 꼬리를 밟고)어딜 도망가려구!*

*레오 : (날카롭게 손톱을 세우며)손톱으로 할퀴어주겠다!*

열띤 접전 끝에 Chairli가 주머니에 가지고 있던 물을 뿌려 레오를 쫓아내고 레오는 물에 놀라 가지고 있던 소지품은 전부 뒤로한 채 허겁지겁 도망간다.

Chairli는 본인의 가방과 레오의 소지품까지 풍족히 얻고 호기롭게 돌아선다.

그리곤 Chairli의 머릿속에 지난번 그림의 다른 부분이 기억나기 시작했다.

### #Scene3-1. 놀이터 전투2(몽상\_다채로운 컬러)

놀이터/오후/20레벨 ↑

레오와의 놀이터 전투를 마치고 소지품을 얻게 된 Chairli는 집으로 돌아가고자 하는데, 그의 앞에 나타난 도베르만 대장 “강호”. 뼈다귀 사건을 통해 화가 난 강호가 Chairli를 공격한다.

*강호 : (비장함으로)지난번처럼 도망가지 않겠다. 덤벼라!*

*Chairli : (레오의 소지품을 뒤적여 무언가를 찾은 후)찾았다!*

Chairli는 레오의 소지품 속에서 낚시대를 찾아 꺼내 물고 강호를 향해 휘둘렀다. 둘의 흥미진진한 난투가 오고갔다. 그때, 낚시대의 탄성으로 강호의 엉덩이를 강하게 내리쳤다. 강호는 두 눈에 눈물이 고인 채로 Chairli를 바라보았고, 놀이터를 뛰쳐나가버렸다.

어두워진 놀이터를 뒤로하고 Chairli는 의기양양한 모습으로 놀이터를 나선다.

### #Scene4. 동물 사냥꾼(몽상\_다채로운 컬러)

숲속/밤/40레벨 ↑

어두컴컴한 숲속을 산책하는 Chairli, 동물들을 무지막지하게 데려가버리는 사냥꾼을 발견한 Chairli.

*Chairli : (의심 가득한 표정을 지으며)저 사람은 누구지..?대체 이 저녁에 무슨일이 일어나고 있는거야?*

그 순간 Chairli는 봉구마저 사냥꾼에게 잡혀 트럭안에 실리는 상황을 목격한다.

*봉구 : (날 뉘라 인간아!)으—르러렁릉컹컹컹으얼어*

*동물 사냥꾼 : (봉구의 머리를 가격하며)오늘 여기에 동물들이 많구만~ 갖다 팔면 돈 좀 되겠어~ 오늘은 야식은 치킨이다~*

이 광경을 본 Chairli는 화가 난 표정으로 동물 사냥꾼의 뒤를 밟는다.

Chairli는 동물 사냥꾼이 도망가지 못하도록 큰 돌을 던지고, 나무를 흔들기 시작한다. 크게 짓

어 동물 사냥꾼에게 벼락을 날리고 머지않아 동물 사냥꾼이 기절하게 된다. 그 틈을 타 Chairli는 트럭 뒤편을 열어 동물 친구들을 구해준다.

*Chairli : (안도의 한숨을 내쉬며)휴.. 다행이야. 다들 무사했구나.*

*봉구 : (꼬리쿵터를 돌리며)다행이야. 너 덕분에 우리가 살았어. 너가 구해주려 올거라고 난 믿고 있었어!*

기절한 사냥꾼과 트럭을 뒤로한 채 동물 친구들과 유유히 숲속을 빠져나오는 Chairli와 동물 친구들.

또 갑작스레 Chairli의 머릿속엔 그림의 다른 부분이 채워지고 있었다.

## #Scene5. 공포의 파로마(몽상\_다채로운 컬러)

거리 위/아침/50레벨

Chairli가 거리를 거닐고 있을 때 쯤... Chairli의 눈 앞으로 주인이 지나간다. 신난 Chairli는 그 주인의 뒤를 따라 뛰어가기 시작하는데, 하필 Chairli가 가장 무서워하는 비둘기떼가 길을 막아버렸다. Chairli는 비둘기떼로 인해 더 이상 주인의 뒤를 따라갈 수 없게 된다.

*Chairli : (두려움과 슬픔이 가득한 얼굴로)이걸 어쩌지..우리 주인이 저쪽으로 걸어간 것 같은데..*

*비둘기들 : (부리를 치켜들며 날개를 펴리며)여긴 우리 구역이야! 넘볼 생각 하지마!!*

*Chairli : (우울한 얼굴로 다시 돌아간다)이제 어쩌면 좋지...*

이때 갑자기 좋은 아이디어가 생각났는지 봉구네 집으로 달려간다.

*Chairli : (활짝 웃은 얼굴로)아 맞아!! 봉구는 비둘기를 무서워하지 않아!*

급히 봉구의 집으로 달려가 비둘기를 두려워하지 않는 봉구를 데리고 다시 그 길로 접어들었다.

*Chairli : (두려운 목소리로 봉구에게 귓속말)이곳을 지나가고 싶은데..다들 길을 비켜주지 않아...말 걸기 너무 무서워..*

*봉구 : (오르렁거리며)내 친구가 여길 건너고 싶다잖아! 다들 비켜! 이 길 전세냈어?*

*비둘기들 : (웅성거리며)뭐야뭐야..별꼴이야 정말..애들아 우리 다른 곳가서 밥 먹자.*

Chairli는 봉구를 옆에 두고 당당한 모습으로 거리를 헤쳐나간다.

*Chairli : (약간의 미소를 띄며)고마워. 너 덕분이야. 실은 아까 많이 무서웠거든..*

*봉구 : (의기양양한 모습으로)이런일이 있을 땐 언제든 불러줘. 나는 너의 친구잖아.*

길의 끝에 다다랐을때에, 어느샌가 Chairli의 머릿속에 흐릿했던 그림이 일추 완성되어 가고 있었다.

## #Scene6. 반려카페에 가다(몽상\_컬러→흑백 변환)

반려카페 앞/아침/50레벨

비둘기떼를 지나 달려온 그곳엔 반려카페에 들어가는 주인의 모습을 Chairli가 보게 되었다.

*Chairli : (오랜만에 주인의 얼굴을 봐 기쁜 표정을 지으며)주인~주인~~잘...*

*주인 : (Chairli를 보지 못하고) 짹짹아 들어가자~*

*앵무새 : (주인의 말을 따라하며) 짹짹아 들어가자~*

*Chairli : (말을 흐리며) 지냈어..?*

주인이 다른 동물(앵무새)과 함께하고 있는 모습을 발견하곤 갑자기 흐릿했던 그림이 전부 맞춰지고 본인이 처한 현실(유기당한 사실)을 깨닫고 오열하게 된다.

그리곤 Chairli는 몽상에서 깨어난다.

## **#Scene7. 실제 잠에서 깨어버린 Chairli(현실\_흑백→한가지의 컬러가 생겨남)**

쓰레기장 옆 박스 안/저녁/50레벨

차가운 바람이 부는 날, 쓰레기장 옆 박스 안에서 깨어난 Chairli의 모습이 보여진다.

이틀 간 긴 잠을 자고 일어난 Chairli. 아직은 실감이 안 난 듯 힘들어하는 모습이다.

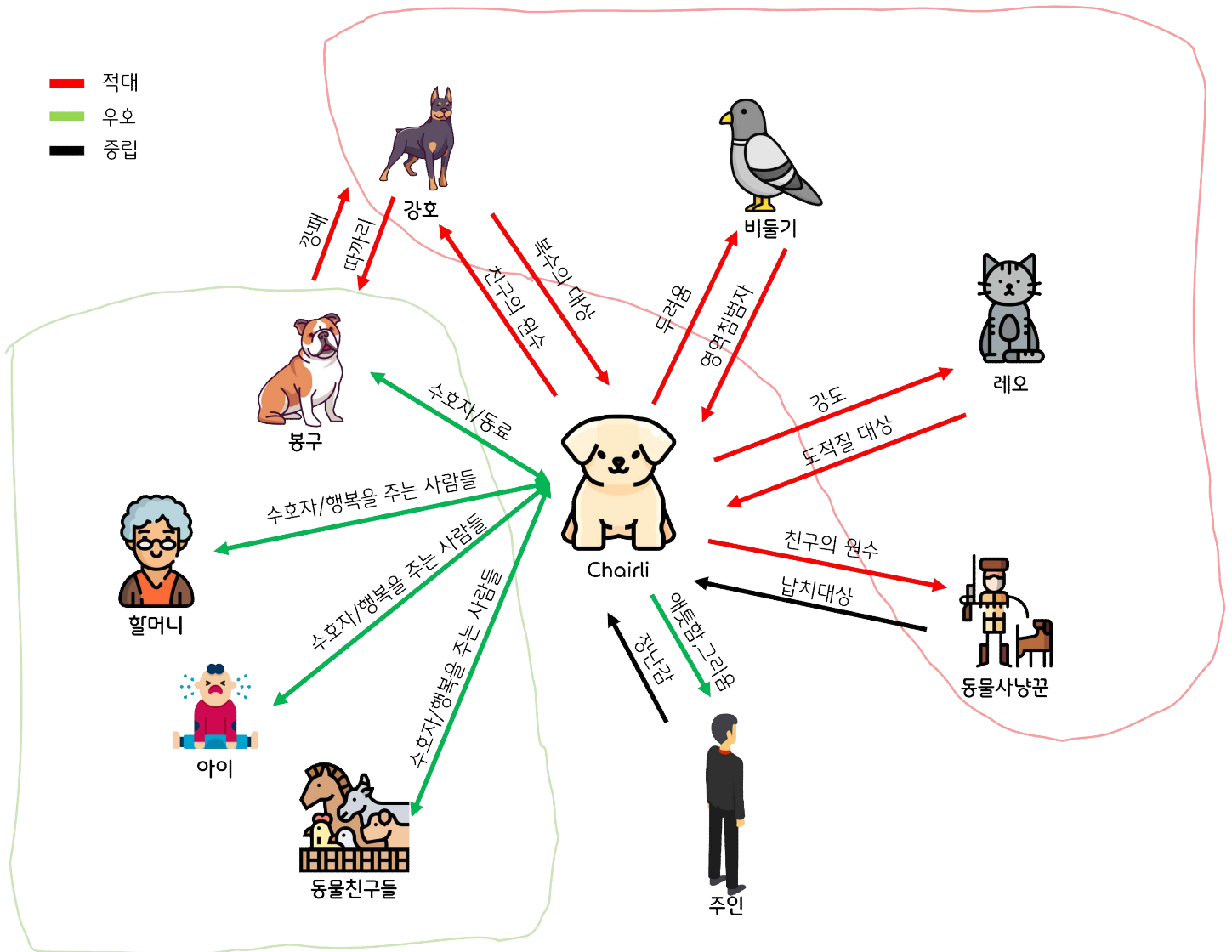
갑자기 어디선가 들리는 목소리.

*??? : (화를 내며)누가 여기에 강아지를 버리고 도망간거야!(애처로운 눈빛으로)이름이 Chairli 니? 우리집으로 가자.. 여기보다는 편안할거야.*

*Chairli : (아직은 불안한 마음이 커 킁킁대지만 안도의 눈물을 흘린다)*

Chairli의 눈에 보이는 전체적인 환경은 흑백이지만 ???의 손길의 살구색으로 빛나고 있었다.

## 〈Dreamer : Chairli 갈등 구조〉



### 부가 설명

- 각 씬 끝마다 전투가 진행되며, 아래의 스토리가 시네마틱 무비로 진행된 후, 곧이어 전투 게임으로 진행된다.
- Chairli 스스로가 동네를 돌아다니며 돈/음식 등 자잘한 퀘스트를 통해 경험치를 쌓고, 엔딩을 향해 달려간다.
- 큰 스토리들은 아래의 형식으로 진행하며 경험치와 아이템을 얻게 된다.
- 유기 동물, 쓰레기 정리 등 사회의 가장 도덕적인 행동들을 게임을 통해 자연스럽게 실천하게 된다.
- 톰과 제리처럼 주인공을 제외하고는 모두가 말을 한다.(첫 번째 작성은 해당 내용처럼 정리해보았고, 두 번째 작성은 주인공도 함께 의인화하여 정리해보았습니다.)
- 큰 스토리가 완료되면 Chairli의 머릿속에 그림 일부분이 떠오르기 시작한다.