## 🎮 게임 기획서: *Six Bullets*

**“6개의 총알로 선택과 생존, 감정을 그리는 시네마틱 액션 어드벤처”**

### 📌 기본 개요

* **장르:** 3인칭 액션 어드벤처 / 느와르 / 선택형 스토리
* **특징:**
  + 제한된 총알
  + 멀티 솔루션 전투
  + 몰입형 스토리
  + 멀티 엔딩 구조
* **플레이 핵심:**
  + 6개의 총알을 누구에게, 무엇에, 언제 사용할지를 선택하며 스토리를 전개

### 🎭 시나리오 개요

* 일반인 주인공이 우연히 총알을 주우며 생기는 일 선택의 기로

### 🔫 게임 시스템

#### 🔹 총기 & 탄환

* 총알은 6발 한정 (게임 전반에 걸쳐 매우 희소)
* **총알의 다양한 용도:**
  + 살상
  + 기계 고장
  + 협박
  + 조명 파괴 등
* 사용 여부에 따라 스토리 경로 및 엔딩 변화

#### 🔹 근접 전투

* **비살상 제압:**
  + 주먹, 잡기, 카운터
  + 은신 제압, 회피
  + 환경 활용 (벽, 유리창 등)
* **스태미너 기반:** 연속 전투 제한 → 리스크/보상 전략 요구

#### 🔹 전투 전략 다양성

* **총 사용:** 빠르고 치명적
* **격투:** 은밀하고 조용, 자원 절약
* **환경 활용:** 조명, 기계 등 창의적 해결 방식

### 🚇 대표 시퀀스: *지하철 탈출 미션*

* **상황:** 적의 포위망 속, 지하철 터널에 도망침
* **선택지 예시:**
  1. 천장 전원 장치를 총으로 쏘아 조명 차단 → 혼란 속 은신 탈출
  2. 정면 돌파 → 총격전, 탄약 소모
* **의도:** 총알을 살상보다 ‘환경 조작’에 활용 → 선택의 무게 강조

### ⭐ 핵심 재미 요소

1. **총알 = 선택의 무게**
2. **멀티 솔루션 플레이**
3. **감정 중심의 서사와 몰입**
4. **비선형 스토리 & 멀티 엔딩**
5. **느와르 미장센** (어두운 배경, 재즈 음악, 침묵과 총성의 대비)

### 🧠 철학 & 발상

* **최종 메시지:** “모든 총알은 선택이었다. 그리고 그 선택은 나를 바꿨다.”
* **발상 계기 영상:** [YouTube 링크](https://www.youtube.com/watch?v=WOWMe_iEZN0)
* **질문에서 출발:** 일상 속에 갑자기 총알 6발이 주어진다면, 당신은 어떤 선택을 할 것인가?
* **총으로 할 수 있는 일:**
  + 사람을 죽이거나 상처 입히는 것
  + 표적 제거, 기계 고장
  + 위협 또는 소리로 교란

### 👥 주요 인물 6인

1. 주인공
2. 조력자
3. 배신자
4. 음모자
5. 추격자
6. 게임을 플레이 하고 있는 당신

| **구간** | **시점** | **플레이 내용** |
| --- | --- | --- |
| 프롤로그~1장 | **사이드뷰** | 플랫포머식 이동, 조력자 따라가기, 첫 총성 테스트 |
| 2장 | **사이드뷰** | 플랫포머식 도망 + 총알 사용 선택 |
| 3장 | **사이드뷰** | 추격전, 조력자 리타이어, 극단적 도망 |
| 4장 (광장씬) | **탑다운 전환** | 광장/대합실에서 음모자 찾기 → 허공 총성 → 대면 |
| 5장~6장 | **(유연하게 선택 가능)** | 다시 사이드뷰로 돌리거나, 중요한 대화는 클로즈업 형태로 구성 가능 |