## **🎯 주인공 설정 (요약)**

* **국적:** 한국인
* **신분:** 평범한 대학생
* **상황:**
  + 평소처럼 학교 생활을 하던 중,
  + **자신의 가방 안**에서 **총기와 총알 6발**을 발견함.
* **초기 행동:**
  + 너무 놀라서 **경찰에 신고하려고** 함.
* **사건 개입:**
  + 경찰서를 향하던 도중 **조력자**를 만나고,
  + 그때부터 사건에 휘말리게 됨.

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## **🧭 조력자 설정 (요약)**

* **정체:** 주인공에게 **의도적으로 접근**한 인물
* **목적:**
  + 주인공이 가진 **총기와 총알 6발**을 활용해
  + **특정 목표 인물(또는 세력)을 제거하려는 계획**을 가짐
* **태도:**
  + 주인공에게 \*\*“같이 가자, 이건 해야 할 일이야”\*\*라고 설득
  + 하지만 강압적이지 않음
* **신념:**
  + 이 일은 단순한 살인이 아니라,
  + **대의를 위한 행동**이라 믿고 있음
  + "우린 세상을 바꾸기 위해 움직이는 거야" 같은 마인드
* **성향:**
  + 나쁜 사람은 아님
  + 도덕적으로 회색지대에 있는 인물
  + 목적을 위해 수단을 정당화함

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## **🦂 배신자 설정 (요약)**

* **정체:**
  + **조력자와 같은 진영**에 속해 있던 인물
  + 처음엔 주인공과 함께 **목표물 제거 작전**을 준비하고 실행함
* **행동:**
  + 작전 브리핑과 실행에 함께 참여하지만
  + **몰래 경찰에 정보를 넘기고**
  + **작전을 고의로 망침**
* **결과:**
  + 작전 중 경찰이 들이닥치고
  + 주인공은 **총기 소지 및 범행 공모 혐의**로 **쫓기는 신세**가 됨
  + 조력자와도 관계가 불신으로 바뀌게 됨
* **성향:**
  + 이중적인 인물
  + 목적은 아직 불분명 (자기 보호? 상위 조직의 명령? 이중스파이?)
  + 플레이어가 “이 사람이 왜 그랬을까”를 계속 생각하게 만드는 인물

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## **🚔 추격자 설정 (요약)**

* **정체:**
  + **경찰**, 또는 총기 사건을 전담하는 강력반 형사
  + 주인공을 **끝까지 추격**하는 인물
* **신념:**
  + **살인과 총기 사용은 절대 용납 안 됨**
  + “법은 모두에게 공정해야 한다”는 **강한 정의감**을 가짐
* **행동:**
  + 주인공이 총기를 소지하고 있다는 사실만으로  
     **위험인물**로 간주하고 검거하려 함
  + 실제로 주인공을 여러 번 **위기 직전까지 몰아붙임**
* **내적 갈등:**
  + 주인공이 본래 **평범한 대학생**이었다는 걸 알게 되면서 혼란
  + “왜 저 애가 이런 일을 겪게 된 거지?”
  + 정의감 vs 연민 사이에서 **내적 균열** 발생

## **🕴 배후 인물 (음모자) 설정 (요약)**

* **정체:**
  + 모든 사건의 **배후**
  + 실제 목표물인 **사업 경쟁자**를 제거하기 위해  
     주인공을 **도구로 조종**한 인물
* **계획:**
  + **총기와 총알 6발을 빼돌려** 주인공의 가방에 넣음
  + 조력자와 배신자까지 동원해 **작전처럼 상황을 연출**
* **목적:**
  + 타겟 제거로 **막대한 이익을 취하려는 사익 목적**
  + 정치적 or 경제적 권력을 가진 인물 (예: 기업가, 고위 인사)
* **주인공을 고른 이유:**
  + 예전 우연히 주인공이 말한  
      
      
     “전 목적이 수단보다 중요하다고 생각해요.”  
     라는 한마디를 **우연히 듣고**,
  + “이 녀석은 손 안 대고 물건 처리할 수 있겠군”이라고 판단
* **성향:**
  + **냉정하고 계산적**
  + 모든 인물을 체스 말처럼 다룸
  + 주인공을 **‘무고한 피해자’가 아닌 ‘자기 책임자’로 포장**하려 함

6의 인물 모든 선택을 했던 유저