## ✅ 프롤로그: “가방 안의 총”

* 배경: 평범한 대학생 김현우의 하루
* 사건: 집에 와서 가방을 여는 순간, 총기와 총알 6발 발견
* 반응: 혼란 + 공포 → 경찰에 신고하려고 나감
* 전환점: 조력자가 접근 → “우연이 아니야. 이건 사명이야.”

## 🔸 제1장: “함께 가자” (조력자)

조력자를 따라가는 플랫포머형 이동 시퀀스.

* 약간의 장애물 넘기, 좁은 골목 통과, 추격자 따돌리기 느낌.
* 플레이어 이동 조작을 통해 기본 시스템을 익히게 함.

**마지막에 어두운 장소(예: 폐공장 안, 버려진 창고 등) 도착.**

* 주인공은 망설이다가 ‘누군가 죽어야 세상이 바뀐다’는 말을 듣고 고민
* 총알 사용 선택: **참여 vs 이탈**
* 결과: 작전에 휘말리며 **돌이킬 수 없는 선택** 시작됨

📌 2. 사건

* 조력자:  
    
    
   "이건 테스트야. 네가 정말 이걸 들 준비가 되어 있는지 봐야 해."  
   "저 앞에 있는 걸 쏴."
* 저 멀리, **사람처럼 생긴 물체**(인형 더미)가 서 있다.  
  + 실루엣만 보면 진짜 사람처럼 보임.
  + 긴장감 최고조.
* **플레이어에게 선택이 주어진다**

| **선택** | **결과** |
| --- | --- |
| **① 허공에 총을 쏜다** | 조력자: "너는 아직 준비가 안 됐다."조력자는 떠나고, 경찰이 들이닥친다.김현우는 체포되어 수사를 받는 **Bad Ending 루트** 진입. |
| **② 사람처럼 보이는 물체를 쏜다** | 인형 더미가 부서진다.조력자: "좋아, 넌 선택할 준비가 됐다."김현우는 조력자의 신뢰를 얻고, **2장 작전 회의로 진행.** |

## 🔸 제2장: “무너진 계획” (배신자)

* 조력자와 함께 본격적으로 목표 설명을 들으러 작전 브리핑 듣는 곳을 향해 감
* 왜 본인이 직접 안하냐고 묻자 너는 나에게 총을 맡기겠냐 물어보고 아니라고 자신이 잘 모르는 사람에게 총기를 넘기는 것보다 선택하는 것이 맞다고 답함
* 배신자가 작전을 브리핑하고 함께 행동함
* 하지만 작전 중 **경찰이 들이닥치고 상황 붕괴**
* 주인공은 도망자 신세가 됨
* 총알 사용 선택: **도망 중의 위협 제거 / 방어**
* **배신자 쏘기(살인자 추격이므로 난이도 상승)/전등 장치 쏴서 암전(몰래 도망)/ 경찰 쏘기(경찰도 총 쏴서 난이도 상승)**

## 🔸 제3장: “법의 이름으로” (추격자)

* 경찰(추격자) 등장, 주인공을 집요하게 추격
* “넌 살인자가 되기 전에 그만둬야 해”
* 주인공은 자신이 점점 극단적인 상황으로 몰리는 걸 자각 + 조력자 리타이어

**주인공을 구하려다가 부상을 입고 사라진다.**

* 김현우가 "혼자 남겨졌다"는 무력감과 죄책감을 크게 느끼게 만들 수 있어.
* 그리고 조력자가 끝까지 "너는 다를 거야" 같은 신뢰를 보내고 퇴장하면, 감정선 폭발 가능.
* 총알 사용 선택: **쏘고 도망칠 것인가 / 항복할 것인가**

## 🔸 제4장: 드러나는 얼굴 (개정 버전)

1. 상황

* **김현우는 복잡한 거리 한복판이나 다수 인원이 모인 공간(예: 광장, 대합실 등)에서 음모자가 여기에서 지켜볼거라고 추측한다.**
* **단서는 있지만, 누가 진짜 배후인지 알 수 없다. (모두 일반인처럼 보임)**

2. 선택

* **플레이어에게 총 사용 선택이 주어진다.**
  + **목표 대상(작전 타겟)에게 바로 총을 쏜다  
     → 작전을 성공시키고 이야기는 끝난다.  
     → 그러나 잘못된 선택일 수 있다 (아직 진짜 배후를 알지 못한 상태)**
  + **허공에 총을 쏜다  
     → 총성이 울려 사람들은 패닉에 빠져 도망친다.  
     → 그런데 그 혼란 속에서도 딱 한 명,  
     *"조용히 김현우를 똑바로 바라보는 사람"* 이 있다.**

3. 진실 접근

* **주인공은 그 사람에게 다가간다.**
* **그 사람은 침착하게 자신이 음모자임을 밝힌다.**
* **음모자는  
    
    
   *"어차피 여기까지 올 수 있었던 건 네 선택 덕분이야."* *"그래, 드디어 만났군."* 하고 말하며, 진짜 대면이 시작된다.**

## 🔸 5장: 진실의 대면 – “누구를 쏠 것인가”

* **음모자와 깊은 대화**
  + 주인공의 과거 발언 회상 (“목적이 수단보다 중요하다”)

| **구분** | **설명** |
| --- | --- |
| 겉으로 제시되는 이유 | 목표물은 부패한 기업인/정치인으로, 대중을 속이고 세상을 망치고 있다. (조력자 설명) |
| 진짜 숨겨진 이유 | 음모자가 그 목표물과 경쟁 관계다. 목표물을 제거하면 음모자가 경제적/정치적 이익을 독점하게 된다. |

* **선택의 순간:**
  + 목표물을 쏠 것인가?
  + 음모자를 쏠 것인가?
  + 아무도 쏘지 않을 것인가?
* 이 선택이 마지막 1발 사용 결정
* 선택에 따라 **6장의 전개가 갈림**

## 🔸 6장: 마지막 한 발(플레이어 자신)

1. 5장 선택 (목표물/음모자/아무도 쏘지 않음) → 결과 연출
2. 남은 총알 1발  
   * 플레이어에게 실제로 아무런 조작도 시키지 않는다.
   * 화면은 완전히 검정색으로 전환된다.
   * 텍스트가 천천히 떠오른다:
3. "당신은 이 한 발을 어떻게 할 것인가?"  
    "이 이야기를 만든 여섯 번째 인물은, 바로 당신이었다."
4. 아무런 선택지도, 버튼도 없다.  
   * 유저는 그저 스스로 '어떻게 할까'를 상상한다.
   * 총을 쏠까? 버릴까? 누굴 향해? 나 자신에게? 아무것도 하지 않을까?
   * 모든 답은 유저 개인의 마음속에만 존재.
5. 모든 것이 조용해진다.
6. 오직 한 가지 소리만 들린다:  
     
    "칙-챠칵." (장전 소리)

바로 크레딧이 올라간다.  
 (음악 없이, 조용히 or 아주 희미한 테마곡만 깔려도 좋다.)

1. 조용히, 천천히 크레딧이 올라간다.