

1장 - 잿빛의 아침

2048년, 인류는 기억을 추출하고 거래할 수 있게 되었다.

기억추출기의 발명 이후, 기억은 상품이 되었고 경험은 화폐가 되었다.

삐－.

삐－.

삐－.

알람이 세 번 울리고 나서야 눈을 떴다.

현실로 돌아오는 느낌이라기보다,

또 다른 기억 속으로 접속하는 감각에 가까웠다.

창문 밖은 잿빛이었다.

이 도시의 아침은 언제나 회색이었다.

문득 생각한다.

2년 전, 그날도 이런 날씨였던가?

기억이 나지 않는다.

아니, 정확히는 흐릿하다.

그날을 떠올리려 할수록 머리가 지끈거려왔다.

[플레이어 선택]

일어나서 창밖을 본다.

방 안을 둘러본다.

방 밖으로 나간다.

■ 선택 1 - 창밖

일어나 창문을 열었다.

회색빛 도시 위로 광고 드론이 떠다닌다.

“기억거래소 - 더욱 완벽한 당신의 삶을 위하여. 지금 예약하세요.”

익숙한 멘트가 반복 재생된다.

익숙함이 곧 피로로 느껴지는 순간이었다.

■ 선택 2 - 방 안

방 안은 어질러져 있었다.

옷가지, 전단지, 인쇄된 실종문.

책상 위에는 낡은 포스터가 몇 장 겹쳐져 있다.

‘실종자: 김성수(52). 마지막 목격 - 2년 전 S시 XX구.’

아버지가 실종되고 1년 동안은 온라인과 커뮤니티에 글을 올렸지만,

그마저 반응이 없자 직접 인쇄물을 만들기 시작했다.

방 안 곳곳에는 ‘아버지를 찾아온 흔적들’이 남아 있었다.

■ 선택 3 - 거실로 나간다

거실 문을 열자, 부엌에서 익숙한 냄새가 났다.

콩나물국의 향,

그리고 어머니의 목소리.

어머니: “너 오늘 출근하는 날 아니니? 지금 일어나도 되는 거야?”

아버지가 사라진 지 2년.

어머니는 이제 절반쯤은 ‘포기’한 것 같았다.

처음엔 그런 어머니가 미웠다.

“산 사람은 살아야 한다”던 그 말이, 잔인하게 들렸었다.

도현: “오늘 휴가 났어요. 아버지 사라지신 지 2년째 되는 날이잖아요.

밥 먹고, 이따 불일 좀 보고 올게요.”

나는 기억거래소에서 일하는 기억추출관이다.

타인의 기억을 정리하며 살아가지만, 정작 내 기억은 구멍 난 서류 같다.

어딘가 빠져 있고, 지워지고, 연결되지 않는다.

아마 부족한 생활비를 메우려 너무 많은 기억을 팔아버린 탓일 것이다.

어머니: “너 또 경찰서 가려는 거 아니지? 거기 들락거리지 말랬잖니.”

도현: “아니예요. 친구 만나고 올게요. 심부름 있으시면 문자 남겨주세요.”

멀어지는 어머니의 음성을 뒤로하고 집을 나섰다.

2장 - 경찰서

S시 경찰서는 집에서 도보로 20분 남짓한 거리.

익숙한 길을 걸으며, 도현은 스스로에게 물었다.

“이번엔 똑같은 대답을 듣겠지.”

그럼에도 발걸음은 멈추지 않았다.

마치 ‘기억의 습관’처럼.

문을 열자, 담당 형사가 피곤한 표정으로 고개를 들었다.

형사: “김도현 씨… 또 오셨네요. 오늘은 무슨 일로?”

도현: “오늘이 어떤 날인지 아십니까?”

형사: “그걸 제가 어떻게 압니까. 오늘도 바쁩니다. 이만 돌아가시죠.”

도현: “아버지가 사라진 지 2년째 되는 날이에요.

선생님들이 ‘기다리라’ 하신 지도 2년째입니다.”

형사: “하… 도현 씨, 하루에 실종신고가 몇 건 접수되는지 아세요?

전국적으로 300건이 넘습니다. 저희도 최선을 다하고 있습니다.”

도현: “이해합니다. 하지만 정말 아무 진전도 없나요? 2년이면…”

형사: “그만하시죠. 창수야, 이 분 밖으로 안내해드려.”

형사의 말투는 냉정했다.

‘이해합니다’라는 말이 허공에 맴돌았다.

형사(작게): “그렇게 급하면 본인이 직접 찾아보시지…”

도현: “뭐라고요?”

형사: “직접 찾아보시라구요!

왜 자꾸 와서 저희를 들들 볶습니까!

가출 아니라고 하셨잖아요. 그럼 주변에 있을지도 모르죠!”

순간 공기가 얼어붙었다.

그때, 옆자리에서 다른 목소리가 들렸다.

창수: “선배, 그만하시죠. 제가 모셔다 드리겠습니다.”

[경찰서 밖]

창수: “너무 신경 쓰지 마세요.

우리도 사건이 넘쳐서 그래요.

인력도, 예산도 없고… 답답한 거죠.”

도현 (속으로): 그의 말은 위로처럼 들리지 않았다.

피곤한 동정, 혹은 책임 회피.

“그런데… 방금 ‘주변에 있을지도 모른다’고 하셨죠?”

창수: “예? 아, 그건… 그냥, 혹시 모른다는 뜻이었어요.

CCTV도 다 뒤졌는데 별건 없었어요.

그래도 혹시 모르죠, 가까운 데 있을지도.”

도현: “그 CCTV 자료… 혹시 제가 볼 수 있을까요?”

창수: “지금 바로는 안 됩니다.

그래도, 음… 제가 복사본 하나 챙겨드릴게요.

도움이 될지도 모르니까요.”

그 말을 남기고 창수는 담배를 물었다.

비에 젖은 연기가 공중에 흩어졌다.

그때, 도현의 눈에는 무언가 스쳤다.

– ‘주변에 있을지도 모른다.’

그 말은 단순한 위로가 아니라,

의미심장한 사실의 암시처럼 들렸다.

[플레이어 로그 요약]

단서 획득: “CCTV 복사본 (창수)”

감정 변수: “불안 +1, 의심 +1”

복선:

“주변에 있다” → 어머니와 본인을 암시

“동료 비리” → 이후 직장 파트 복선으로 이어짐

3장. 단서

집으로 돌아온 주인공은 집을 수색하기로 결심한다.

다음 세 가지 아이템 중 하나를 선택 가능:

서류철 - 아버지가 남긴 취재 메모.

“기억거래소 내부에 부정 데이터 거래 정황 있음.”

손상된 기억카드 - 주인공의 신분으로만 접근 가능한 데이터 서명.

“추출자 : 김도현(본인)”

커피숍 영수증 - 거래소 근처 카페. 날짜는 아버지 실종 전날.

4장 기억거래소 - 지하층, 직원 휴게실.

동료 A: “야, 잘 쉬다 왔냐? 요즘 얼굴이 아주 사람이 아니더라.”

도현: “...그냥 좀 잠을 못 자서.”

동료 B: “하, 진짜 너도 참.

니 아버지 일만 아니었으면... 너도 우리랑 좀 더 큰일 했을 텐데.

에휴, 아니다. 그냥 잊어라.”

[시스템 로그]

감정 변수: “의심 +1”

단서: “동료들의 비리 암시 대사” 획득

그때 무전기가 울린다.

무전: “ID-2437, 김창수 경위가 자료를 전달하러 왔습니다.”

도현은 복도 끝에서 창수를 맞이했다.

그는 낡은 USB를 건넸다.

창수: “여기 CCTV 복사본입니다.

자세히 보시고 무언가 아는게 있으시면 바로 연락주세요. 아참 선배한테는 비밀입니다!

5장. CCTV

다음날, 경찰서에서 복사해 온 주변 CCTV를 집에서 재생한다.

처음엔 평범한 영상.

그러나 프레임 단위로 돌려보던 중, 눈에 익은 회색 SUV가 포착된다.

그 차는 같은 건물 201호 거주자의 차량이다.

차량의 앞 유리에 무언가 반짝이는 것이 보였다,

-블랙박스인가..?

차량의 블랙박스가 찍고 있는 위치는 이 cctv가 비춰주지 못하는 곳이었다.

갑자기 그날의 기억이 흐릿하게 떠오른다.

“이 장면, 어디서 본 적이… 아니, 내가 여기 있었던 건가?”

6장. 블랙박스

주인공은 201호로 향한다.

여기서 플레이어의 선택이 발생한다.

선택 1 : 정중히 부탁한다

“죄송하지만, 제 아버지 실종 사건과 관련이 있을지도 몰라요. 잠시 블랙박스 확인만 부탁드립니다 될까요?”

→ 201호 주민은 경계하다가도 결국 허락.

→ 깨끗한 영상이 확보됨.

선택 2 : 몰래 훔친다

“미안합니다… 하지만 지금은 이 방법뿐이야.”

→ 블랙박스를 훔쳐서 확인.

→ 일부 영상이 손상되어 노이즈 발생, 일부 장면은 왜곡됨.

7장. 영상 속의 인물

블랙박스를 재생한다.

트렁크 옆에 서 있는 사람은 - 어머니였다.

그녀는 캐리어를 힘겹게 끌고 간다.

그리고 그 캐리어의 손잡이엔… 피문은 장갑 자국.

충격에 빠진 주인공은 곧장 어머니를 마주한다.

8장. 어머니와의 대화

대화 선택지 등장 (플레이어의 감정선 조정).

“그날 밤, 엄마 밖에 나갔죠?”

“그 캐리어, 어디 갔어요?”

“아버지를 본 게 마지막이 언제였어요?”

→ 특정 질문(2번 혹은 3번)을 선택하면 어머니의 태도 변화 감지.

눈빛이 흔들리고, 대답이 어색해진다.

“넌… 그걸 어떻게… 봤니?”

이후 ‘어머니 방을 수색할 수 있는 선택지’가 해금된다.

9장. 어머니의 방

방 안에서 발견되는 것들:

정신과 약 봉투 - 주인공이 과거 복용하던 약.

정신감정서 - “기억거래소 직원 김도현, 기억중독 중기.

아버지 살해 이후 극심한 기억 결핍과 왜곡증세. 감정적 둔감, 현실분리.”

기억거래 영수증 - 주인공 본인의 이름으로 발급.

“기억 삭제 항목: 2년 전 7월 18일 밤 사건 관련 기억.”

문서를 보는 순간, 주인공은 극심한 두통에 휩싸인다.

머리가 아파오며 출처를 알 수 없는 고통의 감정이 밀려오게 됨. 분노와 슬픔 등등

10장. 선택 : 진실을 향한 복구

세 가지 선택이 나타난다.

기억 복원 시도 - 야간에 거래소에 몰래 침입해 불법 복구.

경찰에 신고 - 증거와 기억거래 영수증을 제출.

그냥 잊기 - 모든 걸 봉인하고 삶을 이어감.

11장. 복원된 기억

복구를 선택하면, 진실이 드러난다.

주인공은 기억거래소 내부의 불법 기억 거래에 연루되어 있었다.

아버지는 기자로서 그 진실을 취재하던 중, 거래소의 내부 데이터를 손에 넣는다.

아들이 그 일에 관련되어 있음을 알아차리고 자수를 권한다.

격한 실랑이 끝에 - 주인공은 아버지를 우발적으로 살해.

시신을 본 어머니는 충격과 모성애 사이에서 결국 아들을 돕기로 한다.

시체유기는 어머니가,

기억추출 및 삭제는 거래소 직원인 주인공이 직접 수행.

하지만 삭제된 기억의 후유증은 그의 정신을 조금씩 무너뜨린다.

결말 분기 (최종 엔딩 5종)

❶ 진실 수용 엔딩 (자수)

주인공은 기억 복원 후, 모든 진실을 세상에 밝힌다. 박창수 형사에게 알리며.
거래소 내부 부패와 아버지의 죽음까지 모두 폭로하고 스스로 자수.
기억은 복원되었지만, 그로 인해 더는 평온할 수 없다.
“내가 기억한 모든 진실은, 결국 내 죄의 기록이었다.”

라스트 신:

신문 헤드라인 “기억거래소, 내부고발로 붕괴”
→ 주인공의 독방, 하얀 벽에 반사된 모니터 조명.
“기억 복원 완료율 100%” 표시와 함께 페이드아웃.

❷ 은폐 엔딩 (거짓된 생존)

복원 후에도 신고하지 않는다.
거래소는 그를 보호하며, 그는 내부 고위직으로 승진.
하지만 반복되는 악몽 속에서 아버지의 목소리가 들린다.
“넌 결국, 아무것도 배우지 못했구나.”

라스트 신:

새로운 클라이언트에게 기억추출기 헬멧을 씌우는 주인공.
헬멧 안 유리에 비친 자신의 얼굴은 눈동자가 공허하다.

❸ 붕괴 엔딩 (정신 파멸)

기억 복원 도중 오류.
삭제된 기억과 남은 기억이 융합되어 정체성 붕괴.
자신이 아버지인지, 아버지가 자신인지 분간 못함.
“나는 누구의 기억 속에서 살아가는 걸까?”

라스트 신:

거울 속에서 ‘아버지’의 얼굴이 자신에게 미소짓는다.
화면은 노이즈와 함께 끊긴다.

❹ 폭발 엔딩 (정신병 재발)

복원 후, 죄책감과 분노가 한꺼번에 폭발.
조현증, 기억중독이 재발하며 그는 칼을 집어든다.
어머니의 방문 앞에서 중얼거린다.
“엄마... 이제 기억났어.”
→ 화면 암전, 칼 떨어지는 소리.

❺ 거래소 붕괴 엔딩 (해방)

복원한 기억을 바탕으로, 주인공은 거래소의 메인서버를 해킹.
모든 기억 데이터가 공개되고, 세상은 혼란에 빠진다.
“모두의 기억이 진실이라면, 진실은 더 이상 의미가 없다.”

라스트 신:

세계 각지의 사람들의 기억들이 뒤섞여 재생되는 화면.
그 속에서 주인공의 목소리:
“내가 사는 세상은, 내가 만든 기억의 총합이다.”

8장 어머니 대화 → 방 수색 잠금 해제
6~7장 블랙박스 선택 → 영상 확인 후 추가 선택지
5장 CCTV → 3장 집 수색에서 추가 단서 선택지
10장 기억 복원 → 이전 장 선택지 일부 자동 해금

\$mental_state-정신 상태가 낮으면 기억 복원 실패, 봉인 후에도 붕괴 엔딩 가능.
\$self_turned_in-경찰 신고 선택 시 진실 수용/은폐 엔딩 분기.
\$truth_pieces-단서 획득 수. 엔딩 선택 시 대화와 서사에 반영 가능.
\$relationship_mom-엄마와의 관계 상태. 낮으면 서재 수색 후 어머니 관련 대사 감정 변화.
\$suspicion-조사 중 의심 변수. 큰 영향을 주지는 않지만 대사, 선택지 반응에 반영 가능.
\$key1-엄마 방 수색 여부. 참이면 기억추출 영수증/거래내역서 등장.
\$key2-서재 수색 여부. 참이면 정신감정서/약 처방전/기억 제거 동의서 등장.
\$cctv_tracked-CCTV 분석 여부. 추후 선택지 대사와 단서 등장 반영 가능.
\$last_scene-마지막 장면 기록용. 선택지 표시/엔딩 트리거에 활용 가능.

1. 진실 수용 엔딩 (자수)

$truth_pieces \geq 4, mental_state > 50, relationship_mom > 30$

방/서재 둘 다 수색 → 진실 대부분 확보 → 어머니와의 관계 유지 → 기억 복원 선택 후 자수

진실 많음, 정신 안정적, 모친 관계 양호

2. 은폐 엔딩 (거짓된 생존)

$truth_pieces \geq 3, mental_state > 40, relationship_mom < 20$

진실은 알지만 감정적으로 거리두기 → 신고 안함 → “그냥 잊자” 선택

진실 있음, 안정적, 모친 관계 냉랭

3. 붕괴 엔딩 (정신 파멸)

$mental_state < 0, stress > 40$

진실 많거나 혼란, 멘탈 바닥

4. 폭발 엔딩 (정신병 재발)

$mental_state < 30, relationship_mom < 0$

모친과 갈등 심화 → 분노 폭발 → “이제 기억났어” → 사고 발생

모친 관계 최악, 불안정

5. 거래소 붕괴 엔딩 (해방)

$truth_pieces \geq 5, stress < 30$

모든 단서 수집 + 평정 유지 → 기억 복원 후 해킹 시도 선택

죄책감 \$guilt 혹은 적극적 조사 지표로 \$truth_seeking 활용 가능. 다만 너무 많은 변수는 짧은 스토리에 배치가 힘들. 선택지나 item이 더 많아야함.