

THE PAWNSHOP OF
MEMORIES

기억의 전당포

"당신의 가장 소중한 기억, 얼마에
파시겠습니까?"

근미래 디스토피아에서 사람들의 기억을 사고파는
전당포를 운영하며, 각 손님의 숨겨진 이야기와 도
덕적 딜레마에 직면하는 내러티브 경영 시뮬레이

션

Creative Nexus

OUR TEAM

팀 소개

P

박용환

TEAM LEAD /
GAME DESIGNER

게임 기획 및 내러티브 설계
총괄
10년 게임 개발 경력

A

AI + Art
Director

ART / VISUAL

AI 생성 아트 큐레이션 및 후
보정
비주얼 아이덴티티 통일

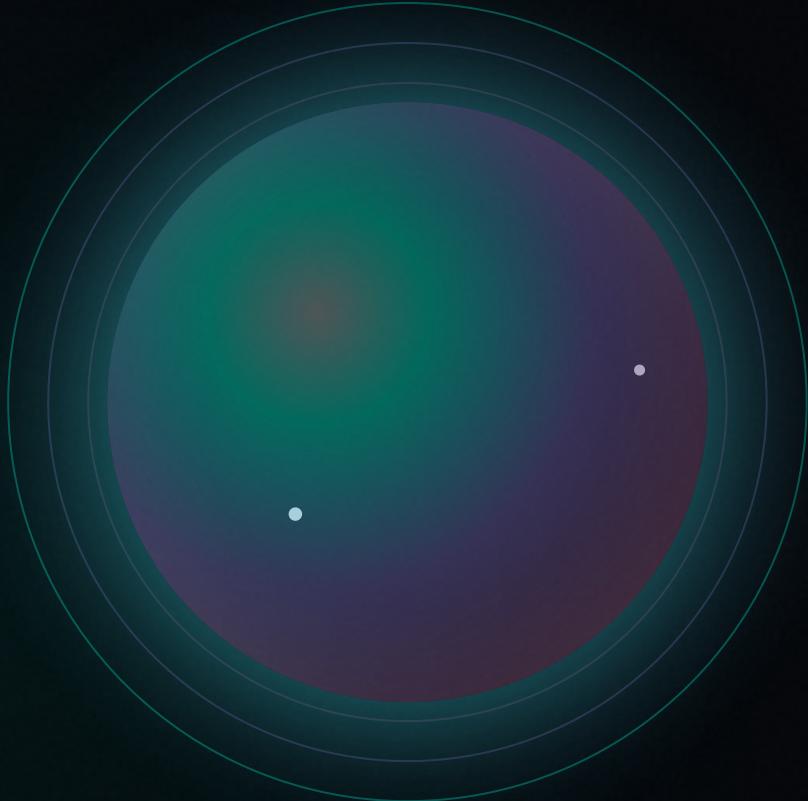
C

o 2 / 13 Claude
Code

NEOWIZ QUEST 2026

CORE CONCEPT

게임 콘셉트



기억을 거래하는 미스터리한 전당포 운영

플레이어는 근미래 세계에서 '기억 전당포'를 운영합니다. 손님들은 각자의 사연을 안고 소중한 기억을 팔러 오고, 당신은 그 기억의 가치를 감정하고 거래 여부를 결정합니다.

NEOWIZ QUEST 2026

세계관 설정



2087년, 서울

기억 추출 기술의 상용화로 사람들의 기억은 하나의 '자산'이 되었습니다. 정부는 범죄 기억의 거래를 금지했지만, 뒷골목에서는 여전히 모든 종류의 기억이 거래됩니다.

기억은 '메모리 오브(Memory Orb)'라 불리는 결정체에 저장되며, 각 기억은 고유한 색상과 파동을 가집니다. 행복한 기억은 따뜻한 황금빛, 슬픈 기억은 푸른빛, 분노의 기억은 붉은빛을 띕니다.



기억의 전당포

당신의 가게, 당신의 규칙

도심 외곽의 좁은 골목, 네온사인 하나 없는 낡은 건물 2층. '기억의 전당포'는 아는 사람만 찾아오는 비밀 거래소입니다.

플레이어 '진우'는 5년 전 이곳을 물려받았지만, 정작 본인의 기억 일부가 사라져 있습니다. 손님들의 기억을 감정하면서, 서서히 자신의 잃어버린 과거도 조각조각 맞춰가게 됩니다.



플레이어 동기: 손님들을 도우면서 자신의 기억을 되찾는다



핵심 메커니즘



기억 감정

기억 구슬 속 파편을 맞추는 퍼즐 미니게임으로 기억의 진실을 파악합니다. 감정 정확도에 따라 추가 정보가 해금됩니다.



심층 대화

손님과의 대화를 통해 기억의 맥락을 파악합니다. 올바른 질문으로 숨겨진 진실을 끌어냅니다.



거래 결정

기억을 매입할지, 거절할지, 조건부로 수정할지 선택합니다. 각 결정은 손님의 미래를 바꿉니다.



평판 관리

선택에 따라 '자비', '정의', '이익' 세 가지 평판이 변화합니다. 평판은 새로운 손님과 엔딩에 영향을 줍니다.



기억 조합

수집한 기억 파편들을 조합해 더 큰 진실을 발견합니다. 주인공의 과거도 이 방식으로 밝혀집니다.



시간 경과

하루에 처리할 수 있는 손님 수가 제한됩니다. 누구를 우선할지 선택이 필요합니다.

기억 감정 시스템



파편을 맞춰
기억을 복원하라

기억 구슬 안에는 무수한 파편이 흩어져 있습니다. 플레이어는 직관과 단서를 활용해 파편을 올바른 위치에 배치합니다.

- ◆ 감정(Emotion)에 따라 파편 색상과 형태가 변화
- ◆ 정확도가 높을수록 기억의 디테일이 선명해짐
- ◆ 숨겨진 파편 발견 시 보너스 스토리 해금
- ◆ 시간 제한 없이 플레이어 페이스로 진행

주요 캐릭터



강진우 (35)

주인공 / 전당포 주인

5년 전 사고로 기억 일부를 잃은 전당포 주인. 무표정하고 과묵하지만, 손님들의 기억 속에서 따뜻함을 느낀다.



민지 (17)

첫 번째 손님

사이버네틱 팔 수술비를 마련하기 위해 어린 시절 행복한 기억을 팔려 왔다. 그 기억 속에는 돌아가신 할머니와의 추억이 담겨 있다.



박 노인 (72)

두 번째 손님

- 치매에 걸린 아내를 위해 자신의 첫사랑 기억을 팔려는 노인. 아내가 기억을 잃어가는 것을 막기 위해 이식하고 싶어한다.

갈등과 선택



정석현 (28)

세 번째 손님 / 도덕적 딜레마

3년 전 저지른 범죄 기억을 팔려는 남자. 그 기억을 팔면 그는 죄책감에서 벗어나지만, 피해자는 영영 진실을 알 수 없게 된다. 당신은 이 거래를 받아들일 것인가?

세 가지 선택

매입

기억을 사들여 그의 죄책감을 덜어준다

거절

거래를 거부하고 그를 돌려보낸다

수정

기억을 변형해 피해자에게 단서를 남긴다

어떤 선택도 완전한 정답이 아닙니다.
당신의 가치관이 게임 속 세계를 형성합니다.

아트 스타일 & 무드



네오누아르

사이버펑크 라이트

무채색 + 청록/마젠타

빗소리와 네온

UNIQUE SELLING POINT

유사 게임 비교



Papers, Please

도덕적 선택 + 반복적 업무

+



Coffee Talk

따뜻한 대화 + 캐릭터 스토리

+



Obra Dinn

기억 탐색 + 추리

DEVELOPMENT TIMELINE

개발 로드맵

PHASE 1

Q1 2026



프로토타입 (현재)

핵심 루프 검증 - 2~3명 손님 시나리오, 기억 감정 미니게임, 선택 분기

PHASE 2

Q2-Q3 2026



버티컬 슬라이스

Chapter 1 완성본 - 10명 손님, 2개 엔딩, 풀 보이스

PHASE 3

Q4 2026



알파 빌드

전체 스토리 구현 - 30명+ 손님, 5개 메인 엔딩, 평판 시스템

PHASE 4

Q1 2027



베타 & 폴리싱

QA, 현지화, Steam 페이지 준비

RELEASE

Q2 2027



Steam 정식 출시

PC 우선 출시, 이후 NEW RELEASE DATE 2026년 6월 출시

AI 활용 명세

1

컨셉 아트 및 캐릭터 일러스트

Midjourney / DALL-E를 활용하여 초안을 생성하고,
아트 디렉터가 후보정 및 스타일 통일 작업 진행

2

기획 문서 초안

LLM(Claude)을 활용하여 세계관 설정 및 캐릭터 배경 스토리 초안을 작성하고, 기획자가 100% 리라이팅

3

코드 보조

Claude Code를 활용하여 Godot 프로토타입 개발 가속화 - 시스템 설계 및 구현 지원