

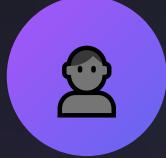
기억의 전

The Pawnshop of Mem

"당신의 가장 소중한 기억, 얼마에 파시겠습니까?
근미래 디스토피아에서 사람들의 기억을 사고파
각 손님의 숨겨진 이야기와 도덕적 딜레마에 직면

Creative Nexus | 크리에이티브

팀 소개



박용환

팀장 / 게임 디자이너

게임 기획 및 내러티브 설계 총괄
10년 게임 개발 경력



AI + 아트 디렉터

아트 / 비주얼

AI 생성 아트 큐레이션 및 후보정
비주얼 아이덴티티 통일

게임 콘셉트

기억을 미스터

플레이어는
사연을 안고
거래 여부를

- ◆ 각 기억 속
- ◆ 거래 결정
- ◆ 도덕적 딜
- ◆ 전당포 경



세계관 설정

2087년

기억 추출

거래를 금지

기억은 '메

파동을 가

립니다.



💡 핵심

기억의 전당

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 메커니



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
로 숨겨진 진실을 끌어냅니다.



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 발견하고
과거도 이 방식으로 밝혀집니다.

기억 감정 시스템

파편을
기억을

기억 구슬 안
를 활용해 파



- ◆ 감정(Emotion)
- ◆ 정확도가 높아짐
- ◆ 숨겨진 패턴 찾기
- ◆ 시간 제한 없음

주요 캐릭터



강진우 (35)

주인공 / 전당포 주인

5년 전 사고로 기억 일부를 잃은 전당포 주인. 무표정하고 과묵하지만, 손님들의 기억 속에서 따뜻함을 느낀다. 왜 자신이 이 일을 시작했는지 기억나지 않는다.



민지 (17)

첫 번째 손님

사이버네틱 팔을 갖고 싶어하는 소녀. 수술비 마련하기 위해 어린 시절 행복한 기억을 팔려 웃는다. 기억 속에는 돌아가신 할머니와의 추억이 담겨 있다.

갈등과 선택



세 가지

- ◆ 매입 - 가
- ◆ 거절 - 가
- ◆ 수정 - 가

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?

어떤 선택
당신의 가치

아트 스타일 &



유사 게임 비교



Papers, Please

도덕적 선택 + 반복적 업무

+



Coffee Talk

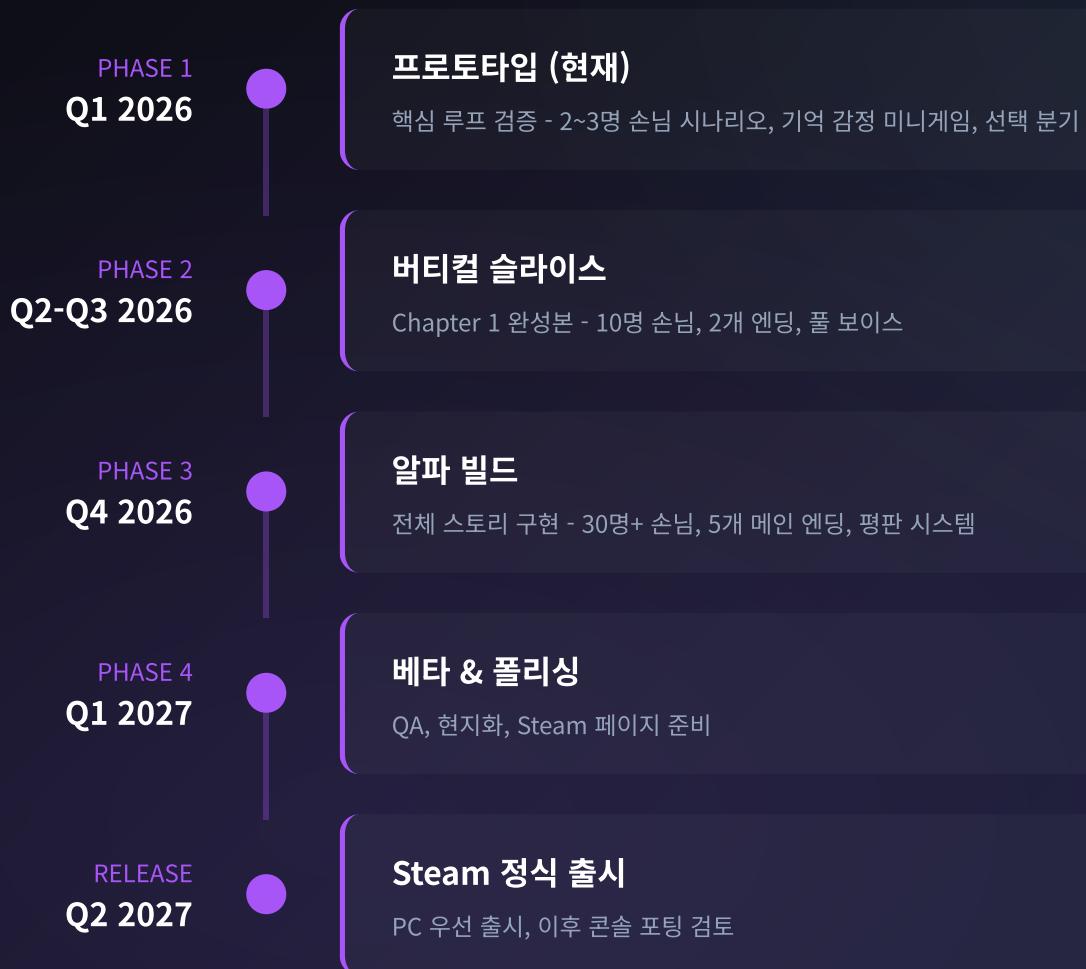
따뜻한 대화 + 캐릭터 스토리

=

기억의 전당포

도덕적 딜레마 × 감정적 내러티브 × 기억 퍼포먼스

개발 로드맵



AI 활용 명사

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

✨ 모든 AI 생성물은 인간 창작자의 검수와 수정을 거쳤으며,
핵심 내러티브와 게임 디자인은 팀의 고유한 창작물입니다.