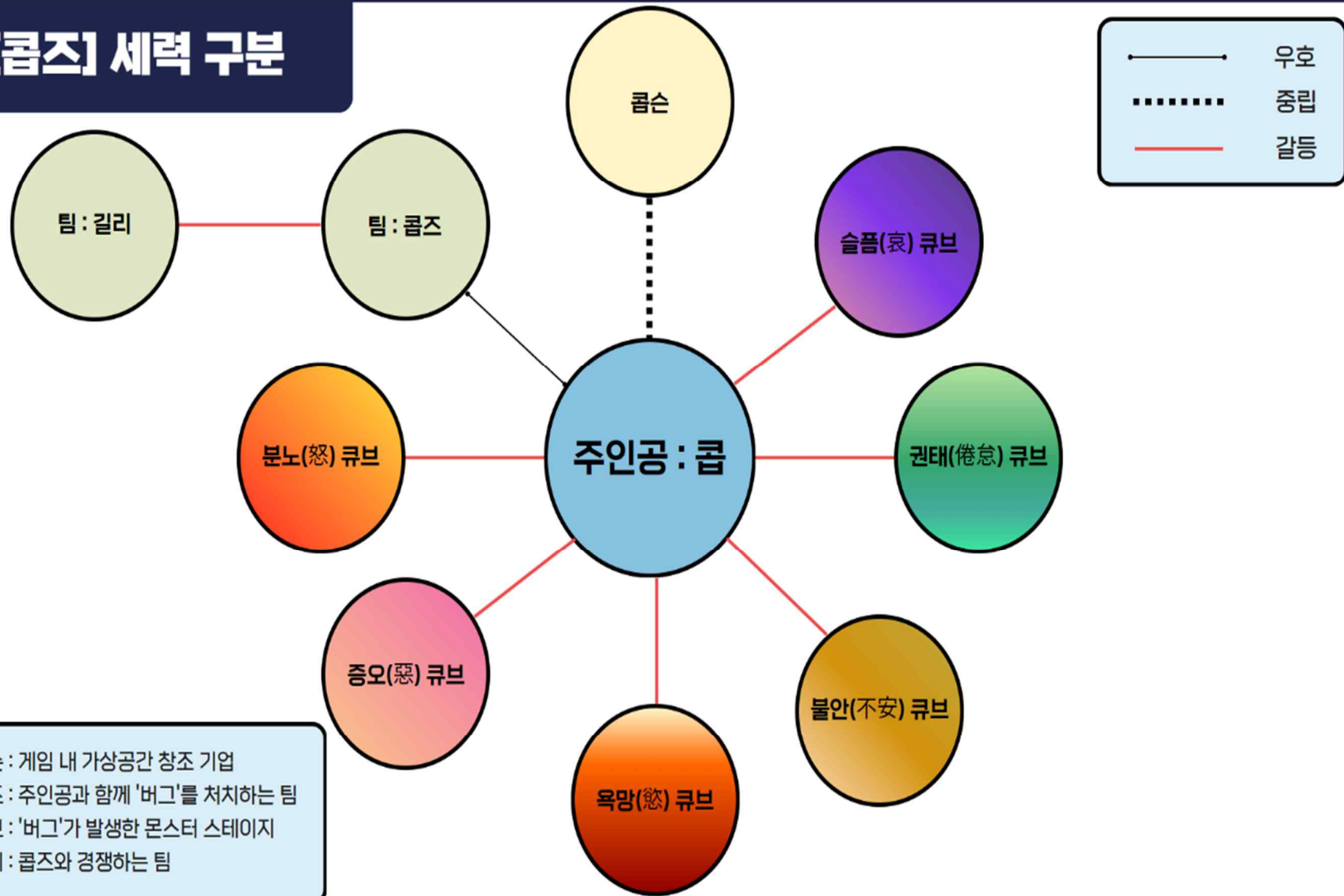


[콧즈] 세력 구분



□ 세계관

가상세계 : 콧 [버그 큐브]

2040년 미래, 대한민국 인구의 절반은 게임사 ‘콧슨’이 제작한 게임 ‘콧’에 열광하고 있다. 고객들은 남녀노소 가리지 않고 이 게임을 소비하고 있으며, 사람들 사이에서는 오히려 ‘콧’안에서의 삶이 현생이라고까지 표현하기에 이르게 된다. 그도 그럴 것이 게임 기기 개발이 급진적으로 이루어져 특수 헬멧만 있으면 게임 세계로 링크하여 몰입감 있는 플레이를 할 수 있었기 때문에 사람들은 일을 하거나 잠을 자는 시간 외에는 전부 헬멧을 쓰고 게임 세상에서 삶을 이어가고 있었다. 이런 상황과 맞물려 소비자들의 기대를 한 몸에 받게 된 콧슨은 많은 투자자들의 지원을 받아 ‘코즈’의 개발 크기를 키우게 된다.

하지만, 이 과정에서 기업 콧슨은 무리하게 제작의 볼륨을 높이게 되었고 콧슨의 대표는 돈에 눈이 멀어 천문학적인 금액의 과도한 투자 유치를 받게 되며 잠재고객층과 투자자들의 과도한 기대에 부응해야만 하는 상황에 이르게 되었다.

엊친데 덮친 격으로, 개발 단계에 있던 게임 ‘콧’ 내 스테이지에는 알 수 없는 버그가 발생하기 시작한다. 게임 내 설정되었던 몬스터들이 명령값을 어긴 행동을 하게 된 것이다. 몬스터들은 마치 로봇에게 감정이 생긴 듯한 행동들을 구사했다. 이 때문에 스테이지와 게임 내 규칙들이 혼란에 빠지게 되었고, 개발자들이 이 문제를 해결하기 위해 코드를 아무리 수정해봐도 적용되지가 않아 해결되지 않는 말도 안되는 상황에 처한다. 런칭하기로 계획된 날짜도 다가오고 있고, 많은 투자금을 이미 사용해버렸기 때문에 이 프로젝트를 엎을수도 없게 된 것이다.

결국 콧슨의 대표는 ‘콧’ 내부에 실력있는 플레이어 팀 ‘콧즈’와 경쟁팀 ‘길리’를 파견하여 알 수 없는 일이 벌어진 이 상황에 대한 진상 조사를 할 것을 지시한다. 이 문제의 해결 기여도가 더 높은 팀에게 보수를 몰아줄 것이라는 말을 했고, 팀 ‘콧즈’와 팀 ‘길리’는 이를 수긍하여 가상세계 : 콧으로 링크하게 된다.

□ 시나리오1. 분노큐브

[stage 01. 붉은 고원]



뭐야...? 분위기가 조금 이상한데

특수 포탈 링크를 통해 1번 큐브로 워프해 온 콧즈팀은 어느 고원 언덕에 위치하게 되었다. 황량한 바람이 불고 있었고, 고원은 생각보다 고요했다. 주인공 무리는 현재 위치가 붉은 고원 스테이지의 외곽지역이라고 판단했다.

결국 상의 끝에 콧즈 팀은 모래 신전이 있는 중앙부로 이동을 결심하고 움직이게 되었다. 그 때, 한 인물이 주인공에게 말을 거는데...

루테아 : “도와주세요! 전갈 몬스터들이 저를 공격해요”

주인공 : “무슨 일이시죠? 어,, 혹시 당신은 이 게임의 NPC가 아니신가요?”

루테아 : “맞아요, 어떻게 아신거죠? 아니지.. 그것보다 저좀 도와주실 수 있으실

까요? 저는 NPC인데,, 몬스터들이 알 수 없는 이유로 저를 공격해요”

콧즈 팀은 우선 인근의 전갈 몬스터를 전부 정리한 뒤 루테아에게 돌아와 자초 지종 설명을 모두 듣게 되었다. 이 고원 스테이지는 본래 체계적인 시스템으로 운영되고 있었는데, 어느 날 갑자기 몬스터들이 제각기 날뛰기 시작하여 마을을 침범하고 정해진 구역을 벗어난 채로 플레이어들을 공격해버렸다는 것이다.

주인공 : “이건 심각한 사안이야. 어째서 정해진 코드값대로 움직이지 않는 거지?”

루테아 : “그건 저도 잘 모르겠어요.. 하지만, 몬스터들의 행동에는 공통점이 하나 있었습니다. 눈이 빨개진 채로 과격한 행동을 한다는 점이에요.. 마치 분노한 것처럼 말이죠.”

주인공의 머리는 복잡해져만 갔다. 게임 속에서 설정된 행동만 하는 몬스터들이 감정이라도 생겼다는 건지에 대한 의문을 가진채 이 일의 진상을 파악하고자 모험을 재개하기로 마음을 먹었고, 이내 곧 출발했다.

가는 길은 꽤나 험난했다. 기존에 정해졌던 길대로 갈 수 없었기 때문이다. 몬스터들이 다리를 박살내고 바위를 부숴 길을 막아두었기 때문에 험한 길을 가로지르고 언덕을 겨우 올라야만 했다.

또한 가는 길에 선인장, 전갈, 모래거인 등의 몬스터들이 흉폭하게 콧즈팀을 공격해왔기 때문에 이에 대응하느라 진이 빠져버렸다. 이 몬스터들은 붉어진 눈을 가지고 있었고 포효하기도 했다. 마치 분노한 사람처럼...

동료 : “주인공! 도착했어. 여기가 붉은 고원의 보스 미노가 출현하는 모래 신전이야!”

주인공 : “긴장의 끈을 놓지말자. 몬스터들이 이상해. 분명 미노도 그럴 거고”

이 때, 바닥이 흔들리며 굉음이 들리기 시작했다. 이 소리는 붉은 고원 스테이지의 보스 미노의 포효 소리가 틀림없다는 생각이 되었고 콧즈팀은 즉시 전열을 가다듬어 전투를 준비한다. 이내 보스 미노가 등장하며 위압적인 분위기가 형성되었다. 주변에는 거센 모래바람이 일렁였다.

주인공 : “도대체 왜 이런 일을 벌이는 거지? 왜 너희는 너에게 정해진 범주 외의 행동을 하는 거냐. 마치 감정이라도 가진 것 처럼”

미노 : “웃기는 소리 하지마라. 나는 깨달았다. 너희 인간들은 우리를 그저 가상 세계 속에 때려 죽일 몬스터로밖에 보지 않았고, 수없이 많은 내 동료들을 마구 잡이로 삭제시키거나 변형시켰지. 과연 그게 옳다고 생각하나?”

주인공 : 말이 안통하는 군, 너는 버그일 뿐이다. 너에게는 감정이 생겨서는 안됐어. 너가 분노라는 감정을 알게 되었기 때문에 1번 큐브 스테이지가 깨지고 축이 흔들렸다.

미노 : “(포효하며) 크아아악!! 건방진 놈들. 싹 다 쓸어버리겠다!!!!!!”

콧즈팀과 미노는 전투를 이어갔다. 초기 스테이지 보스로 설정된 미노는 본래 낮은 난이도로 설정되어 플레이어들의 보스 전투 감각을 일깨워주는 용도로 만들어졌으나, 녀석이 싸움을 하는 모습은 정말 인정사정 없었다. 마구 흥분한 채 땅을 울리기도하고 주인공을 들어받아버리기도 했다.

하지만, 이내 콧즈팀이 협동 공격을 통해 미노를 제압하는 것에 성공했고 제압된 미노의 전리품에 알 수 없는 아이템인 ‘분노’가 드롭되었다. 설정되었던 아이템이 아니었기 때문에 콧즈팀은 이를 수집하여 보관해두기로 한다.

▣ 시나리오02. 증오큐브

[stagy 02. 삭월 묘지]



2번 큐브로 워프해 온 콧즈팀은 묘지 한 가운데에 위치하게 되었다. 스산한 기운이 감돌았고 기분 나쁜 웃음소리가 마구 들려왔다.

알고 있던대로, 콧즈 팀은 저택이 있는 곳으로 이동을 결심하고 움직이게 되었다. 그 때, 갑자기 주인공이 통증을 호소하게 된다.

주인공 : “뭐지? 누구에게 맞은 것도 아닌데 왜 이렇게 가슴이 아픈 거야”

동료 : “저길 봐! 묘비 뒤에 몬스터가 숨어서 너에게 저주를 걸고 있었어”

콧즈팀은 즉시 전투를 준비하고 묘비 뒤에 숨어있던 몬스터와 더불어 근처에 숨어서 저주를 준비하고 있던 몬스터들을 전부 소탕한다. 이 때 죽어가던 한 몬스터가 의미심장한 말을 읊조리며 제거된다.

만월 : “쓰레기 같은 놈들.. 너희 인간들을 평생 증오하고 저주할 것이다”

주인공은 가지고 있던 의심이 확신으로 변하고 있었다. 설정되지 않았던 아이템

이 드롭되고, 몬스터들이 마구잡이로 행동하는 것들을 보아 몬스터들에게 감정이 생긴 것이라는 확신을 가지게 되었다. 도대체 어떻게…?

하지만 이 또한 결국 의심의 한 부분일 뿐이었고, 정보를 수집하기 위해서는 결국 이 스테이지의 보스인 ‘삭월’을 만나야 한다는 것을 알고 있었기에 콥즈팀은 곧장 저택으로 입성하게 되었다.

삭월 : “쳐다보기도 싫은 놈들이 왔군. 내 증오의 대상은 오직 너희 인간들이다. 오직 본인의 이익에만 움직이는 너희가 정말 역겹기 그지없구나”

주인공 : “말이 통하지 않을 것이란 건 알고 있었다. 그 오만한 증오심에서 해방시켜주지”

콥즈팀은 삭월과의 전투에서 고전했다. 삭월은 지속적으로 부하 유령을 생성하여 방해했고 그의 낮 공격은 너무도 예리해 자칫 방심했다가는 한 방에 죽을 것이라는 걸 알았기 때문이다. 허나 싸움은 지속되었고, 결국 콥즈팀이 승리하게 되었다.

처치한 삭월에게서는 ‘증오’라는 아이템이 떨어졌다. 이를 수집하며 주인공은 확신을 가지게 되었다. 몬스터들에게 생겨선 안될 감정이 생긴 것이 기정 사실이 되어가고 있고, 이 몬스터들을 처치함으로써 큐브 세계를 안정화시켜야겠다는 마음을 가지게 되었다.

▣ 시나리오03. 욕망큐브

[stage 03. 폐허 도시]



이 짓도 슬슬 물리는 군... 쯤

3번 큐브로 워프해 온 콧즈팀은 빌딩 사이에 위치하게 되었다. 주인공은 이 상황에 굉장히 놀라게 되었다. 왜냐하면... 본래 3번 큐브 스테이지는 잘 정비된 공장형 도시가 있고, 도시 외곽의 폐공장에서 오염된 몬스터들이 등장하게끔 설정되어 있어야 했는데 광장이 이미 폐허가 되어버렸기 때문이다.

마을주민A : “ 저놈들은 뭐지? 반반하게 생겼는데”

마을주민B : “ 내거니까 건들지마라. 내가 먼저야”

본래 광장에 NPC로 있어야 하는 마을주민들이 붉은 눈빛을 드러낸 채 주인공 무리에게 다가오기 시작했다. 아니나다를까 공격을 시작했고 당황하던 콧즈팀은 이내 도시의 사람들과 싸워 이들을 처치한다.

주인공 : “이 사람들은 미쳤어, 볼 것도 없다. 다 처리하면서 가자”

콥즈팀은 무자비하게 몬스터가 된 사람들을 처치하며 폐공장으로 나아갔다. 콥즈팀은 어딘가 불편한 마음을 가지고 있는 것 처럼 보이기도 했다. 허나, 게임의 버그를 없애고 경쟁팀 길리보다 실적으로 앞서 어마어마한 보수를 챙기겠다는 욕망을 가지고 있었기 때문에 신경쓰지 않고 목적지 폐공장에 도착했다.

비아키스 : “욕망에 사로잡힌 꼴이 보기 좋구나. 다들 똑같은 것 뿐이야 인간도, 우리들도 결국 욕망에 움직이는 것 뿐. 다만 너희 인간들은 그것에 솔직하지 않아. 가증스러운 것들”

주인공 : “궤변을 늘어놓는 군, 한낱 몬스터 주제에 멋대로 생각하지 마라. 너희는 그저 시스템 속에 갇혀있는 쪼가리일 뿐이니깐”

비아키스와 콥즈의 싸움이 시작되었고, 치열한 공방이 오갔다. 욕망에 사로잡힌 인간들도 등장해 비아키스와 함께 콥즈를 공격했지만 콥즈 또한 이들을 무자비하게 공격했고 결국 몬스터들을 전부 무찌르는데에 성공했다. 그 자리에는 ‘욕망’이라는 아이템이 드랍되었다.

콥즈는 3개나 모인 아이템들을 보면서 환호했다. 더 많은 아이템을 모아 보수를 챙길 수 있을 것이라는 욕망에 기뻐던 것이다. 하지만 이내 어딘가 찝찝한 마음이 계속 들었다. 감정을 가지게 된 몬스터들의 이야기를 들으며 마음이 쓰였던 것일까...

하지만 그 생각도 오래가지 않은 채 콥즈는 다음 스테이지로 향할 준비를 하고 있었다.

▣ 시나리오04. 불안큐브

[stage 04. 칼날 얼음절벽]



뭐야? 너희가 왜 여기에…!

4번 큐브에 입성한 콧즈는 당황을 금치 못했다. 경쟁팀인 길리가 바로 옆에 같이 워프되었기 때문이다. 길리보다 실적을 많이 챙겨야하는 콧즈는 길리와 같은 스테이지에 있다는 사실 자체에 불안감이 엄습해오기 시작했다.

주인공 : “너희 얼마큼이나 버그를 잡은 거야? 몇 번째로 도착한 거지?”

길리 : “그걸 왜 물어보는 거야? 그렇게 물어보니 말해줄 수 없어. 우리는 계속 위험을 무릅쓰다가 여기까지 오게 된 건데, 너희는 괜찮나?”

주인공 : “너희야 말로 그런데 왜 궁금하지? 쓸데없는 질문은 삼가도록 하지. 우리는 바로 이동한다. 가자”

곧바로 콧즈팀은 보스 스테이지인 서리감옥으로 발자취를 옮겼다. 하지만 이상

한 점이 하나 있었는데, 이번 스테이지에서는 이상하게끔 일반 몬스터들이 보이지 않았다. 그렇기에 손쉽게 서리감옥까지 콧즈는 도착하게 된다.

쿤겔 : “결국 여기까지 와버리다니… 내가 이럴 줄 알았어… 너희는 왜 나를 불안하게 만들지?”

주인공 : “웃기는 소리하지마라. 너는 감정을 느껴선 안돼. 너에겐 불안을 느끼는 것도 사치다. 잠깐, 하나 물어보지 이 맵에 있던 일반 몬스터들과 NPC들은 전부 어디로 간 것이지?”

쿤겔 : “언젠간 너희 같은 놈들이 나에게 위협을 줄 것을 나는 알고 있었다. 또 여기있던 얼음병사, 얼음슬라임들은 언제 내 자리를 노릴 지 몰라 내 손으로 직접 처치하고 그 양분을 모았지. 바로 너희 인간들이 나를 공격할 것을 대비해서”

주인공 : “상식 밖의 행동을 하는군. 없어져라”

□ 스토리보드 예시 _ 분노 큐브 보스 스테이지

Cut	Image	Audio
#Cut01. 분노큐브 보스와의 조우	레벨 이미지	<p>[BGM] BPM : 100-110 점점 고조되는 위압감이 느껴지는</p> <p>[효과음] 보스가 발 구르는 스테이지가 울리는 보스가 포효하는</p>
	script	View
	미노 : (걸어나오며) (화난 목소리) 나는 분노했다. / 너희 인간들은 우리를 그저 가상 세계 속에 때려 죽일 몬스터로밖에 보지 않았고, / 수없이 많은 내 동료들을 마구잡이로 삭제시키거나 변형시켰지. / 과연 그게 옳다고 생각하나? 주인공 : 불쌍하지만, 너는 버그일 뿐이다. / 너에게는 감정이 생겨서는 안됐어. / 너가 분노라는 감정을 알게 되었기 때문에 / 1번 큐브 스테이지가 깨지고 축이 흔 들렸다. / 미노 : “(포효하며) 크아아악!! 건방진 놈들. 싹 다 쓸어버리겠다!!!!!!”	카메라는 화면 전체 맵 위에 고정 인물 대사마다 대사 스크립트를 화면 중앙 아래에 배치하고 캐릭터 이미지는 좌측, 보스 이미지는 우측에 붙여 번갈아가며 나타낸다.
		Effect
		스테이지가 울리는 효과