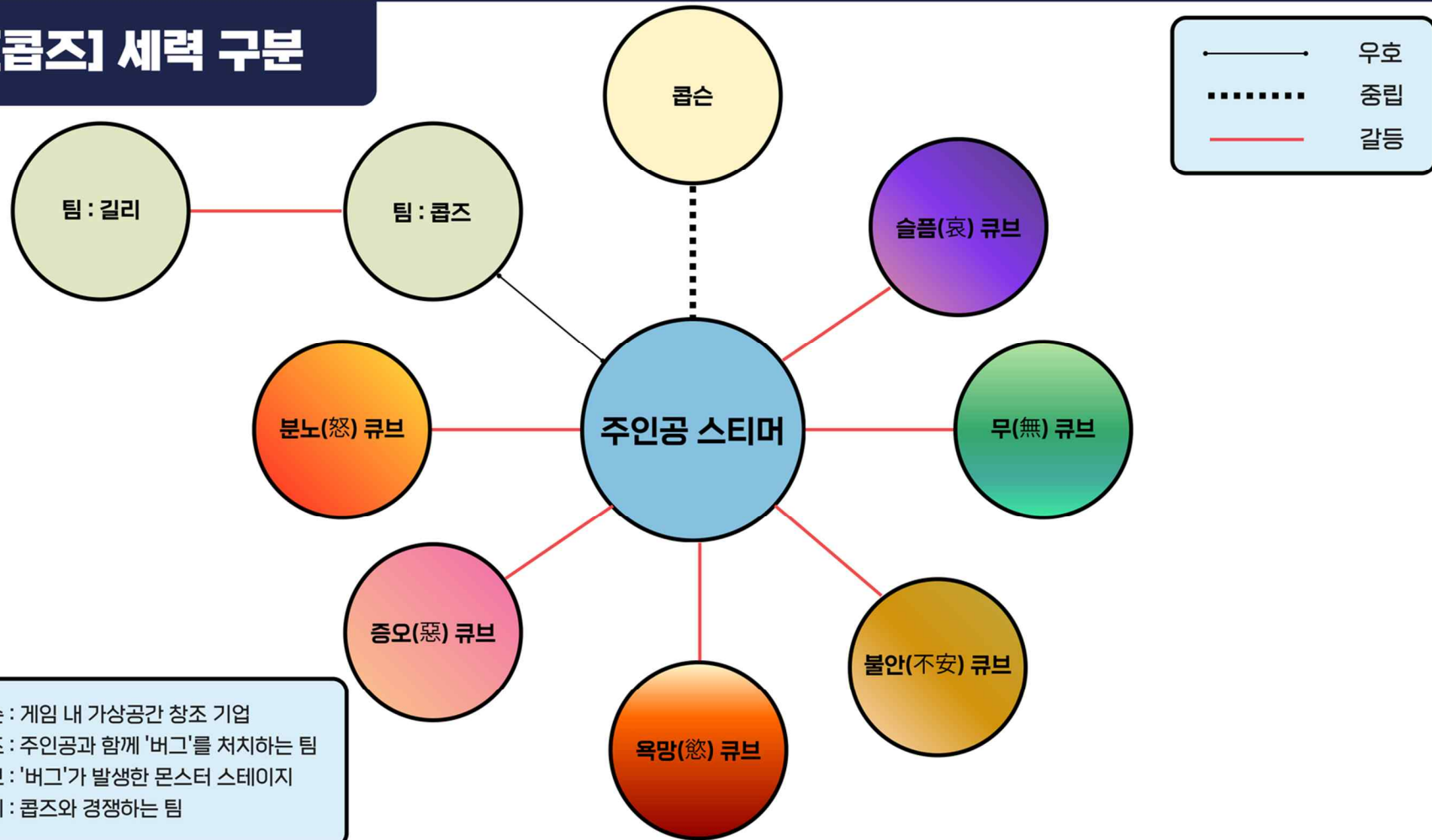


[콥즈] 세력 구분



□ 시나리오1. 분노큐브

[chapter01. 낯선 세상에 놓여지다]



뭐야...? 분위기가 조금 이상한데

#1.1 붉은 고원 외곽지대

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 스티머에게 말을 거는데...

루테아 : “도와주세요! 전갈 몬스터들이 저를 공격해요”

스티머 : “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.

#1.2 외곽 고원 주둔지

스티머 : “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 것
처럼 말이죠.”

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

#1.3 고원 중앙지대

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

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

#1.4 모래 신전

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

스티머 : “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.

그 녀석은 붉은 몸에 거친 가죽을 가진 큰 덩치의 소였다. 머리 양쪽에는 거대한 뿔이 매섭게 달려있었으며, 그의 눈은 붉은 빛으로 이글거리고 있었다.

스티머 : “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?”

스티머 : 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 만들

어졌으나, 녀석이 싸움을 하는 모습은 정말 인정사정 없었다. 마구 흥분한 채 땅을 울리기도하고 스티머를 들어받아버리기도 했다.

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

□ 시나리오02. 증오큐브

[chapter02. 의심과 확신의 경계]



꽤나 불쾌한 곳이군...

#2.1 공동묘지

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 스티머가 통증을 호소하게 된다.

스티머 : “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”

스티머는 가지고 있던 의심이 확신으로 변하고 있었다. 설정되지 않았던 아이템이 드롭되고, 몬스터들이 마구잡이로 행동하는 것들을 보아 몬스터들에게 감정이 생긴 것이라는 확신을 가지게 되었다. 도대체 어떻게…?

#2.2 삭월의 저택

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”

스티머 : “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. 하지만 콥즈의 위력도 만만치 않았으며 싸움은 지속되었고, 결국 콥즈팀이 승리하게 되었다.

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

□ 시나리오03. 욕망큐브

[chapter03. 솔직함에 잠식되다]



다음 아이템을 먼저 차지해야겠어…!

#3.1 폐허가 된 광장

3번 큐브로 워프해 온 콧즈팀은 빌딩 사이에 위치하게 되었다. 스티머는 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.

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

#3.2 폐공장

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”

스티머 : “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...

허나 그 생각도 오래가지 않은 채 콥즈는 다음으로 향할 준비를 하고 있었다.

▣ 시나리오04. 불안큐브

[chapter04. 칼날 위를 걷는 듯한]



뭐야? 너희가 왜 여기에…!

#4.1 얼음지대

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.

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

길리 : “그것부터 노골적으로 물어보니 말해주기 싫어. 일단, 우리는 계속 위험을 무릅쓰다가 여기까지 오게 된 건데, 너희는 괜찮나?”

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

곧바로 콥즈팀은 보스 스테이지인 서리감옥으로 발자취를 옮겼다. 하지만 이상한 점이 하나 있었는데, 이번 스테이지에서는 이상하게끔 일반 몬스터들이 보이지 않았다. 그렇기에 손쉽게 서리감옥까지 콥즈는 도착하게 된다.

#4.2 서리감옥

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

스티머 : “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”

스티머 : “상식 밖의 행동을 하는군. 없어져라”

서리감옥의 광활하고 서늘한 스테이지에서 쿤겔과 콥즈의 전투는 맹렬히 이어져갔다. 쿤겔은 대형 서리바람을 한 번씩 휘몰아치곤 했는데, 그 때마다 콥즈는 산개하여 감옥 창살안에 숨거나 쿤겔의 발을 묶어 기습하는 등의 공격을 이어갔고, 결국 쿤겔은 쓰러졌다. 그 때, 갑자기 숨어있던 팀 길리가 나타난다.

길리 : “이 이상은 위험해, 너희도 알다시피 방금 싸움에서도 너희는 수차례 죽을 위기를 넘겼다. 그만 타협하고 우리와 함께 하자”

스티머 : “웃기는 소리 하지마. 너희랑 우리는 경쟁 상대다. 나는 큰 돈을 얻어야만 해. 가만보니, 너희는 우리보다 기여를 못한 것 같아서 보수를 뺏길까봐 두려

운가 본데”

길리 : “말이 안통하는 놈들. 오히려 불안해보이는 건 위태로운 너희야. 제발 정신 차리고 현실을 돌아봐라.”

이 말을 마지막으로 길리는 다른 차원으로 워프해갔다. 남은 스티머는 아까 물리쳤던 쿤겔의 수집품 ‘불안’을 괜시리 만지작 거렸다. 분명 스티머는 원해서 이 세계에 뛰어들었고, 큰 돈을 얻고자 하는 뜻이 맞는 팀원들과 충분한 실적을 내며 달려왔다고 생각하며 기뻐해도 된다고 생각하려 했지만, 어쩐지 불편한 마음만이 그를 괴롭혔다.

▣ 시나리오05. 슬픔큐브

[stagy 05-1. 진실과 허상]



여기가 어디인지... 어디로 가야하는 지도 모르겠군

#5.1 환영의 미로

마침내 5번 큐브로 입성하게 된 콧즈는 어느 정도 예상은 했지만, 이 거울미로 던전에 실제로 투입되니 갈피를 잡을 수 없게 되었다. 어느 위치에 본인들이 소환된 것인지도, 또 보스 스테이지가 어디에 위치해 있는지도 가늠할 수 없었기 때문이다.

스티머 : “이동하지. 무작정 가다보면 단서를 찾을 수 있을 거야”

동료 : “스티머..! 한 가지 말할게 있어. 우리 지금까지 죽을 고비를 몇 번이나 넘겼는데 사실 정말 힘들어. 지금이라도 나가서 잠시 쉬고 올 순 없을까?”

스티머 : “너까지 왜 그러는 거야? 너도 아까 길리놈들이 말한 것에 넘어간 거야?”

방심하지 말자고. 그놈들이 했던 얘기는 그저 우리를 와해시키려는 수단 그 이상 그 이하도 아니었어”

동료 : “너 정신차려. 여기는 단순한 게임 세상이 아니야. 여기서 우리가 죽으면 현실 세상에서 기어를 쓰고있는 우리 머리에도 뇌파가 전달된다고. 잘못하면 식물인간이 되는 건 순식간이라는 거 알잖아!”

스티머 : “나악한 놈. 그것도 모르고 여기 왔을까봐? 정신차려 제발, 너도 큰 돈에 혹해서 들어온 거잖아. 당연히 사활을 걸어야지. 자꾸 분위기 헤치려 들지마. 우리는 팀이야”

잠시 소란이 있었지만, 이내 곧 분위기는 조용해지고 다들 말없이 터벅터벅 거울미로 던전을 걸어간다. 이따금씩 주변 큐브에서 튀어나오는 정령 몬스터는 그 모습이 매우 기이했고 순식간에 기습을 하는 바람에 콥즈의 체력도 마음도 점점 깎여만 갔다. 그 때, 스티머가 쉴드 에너지를 대신 채워주는 특수 능력을 써주는 것을 깜빡하는 바람에 동료가 부상을 입게 된다.

룬 프로텍터 : “너무 아파.. 주인공 너 왜 자꾸 혼자 앞서나가는 거야. 도와줘야지”

스티머 : “아... 미안하다 마음이 급해졌나. 금방 치료 아이템을 찾아오도록 하지”

문득 이러한 상황에 놓여진 콥즈는 제각기 저마다의 슬픔에 빠지기 시작했다. 위험이 도사리고 있는 상황에서 점점 지쳐가는 동료들과, 돈이라는 목표를 얻고자 팀을 이끌어가보려 노력한 행동이 점점 주변을 불행하게 만드는 것만 같은 스티머는 멘탈이 갈려왔고 깊은 우울감에 시달린 채 보스 스테이지의 입구를 찾게 된다.

#5.2 뒤틀린 전류지대

급작스레 주변 큐브들이 뒤틀리며 푸른 머리에 붉은 눈을 가지고 있는, 조그마한 소년 하나가 등장한다. 왼쪽 눈 아래에는 눈물점이 새겨져 있었으며 그의 주변에는 전류 스파크가 튀고 있었다.

스티머 : “멋대로 큐브 세계의 질서를 무너트린 건 다 알고 있다. 너는 버그야.”

키이라 : “슬픈 일입니다. 하나만 묻죠, 당신은 어떻습니까? 당신은 과연 선합니까? 아니면, 본인이 옳다고 생각하는 오만에 쌓여 악으로 향하는 게 아닙니까?”

스티머 : “정해진 명령을 어긴채 월드의 규칙을 어긴 건 너다. 나는 그것을 바로잡기 위해 온 것 뿐 너에게 평가를 받을 이유는 아무 것도 없어!”

키이라 : “아직도 솔직하시지 못하십니다 당신. 마지막으로 묻습니다. 돈을 벌기 위한 게임의 코드값으로 태어날 본인 저희에게 감정이 생긴게 나쁠니까? 아니면 돈에 목매여 경쟁팀을 동료로 생각하지 못하고 동료 또한 챙기지 않고 당신의 의견만을 관철하는 것이 악합니까?”

스티머 : “필요없는 말 집어치워 죽어버릴테니깐”

키이라와 콥즈는 스티머의 마지막 말이 끝남과 동시에 전투가 이루어졌다. 키이라의 전류 공격은 주변의 거울 사물을 통해 반사되어 다양한 각도로 튕겨져 콥즈를 노려왔기 때문에 동료 룬 프로텍터의 실드로 겨우 막아내며 합을 맞추게 되었다.

키이라 : “무엇이 선이고, 무엇이 악인 것입니까. 선이라고 믿었던 본인이 악의 길을 걸어왔다는 것을 알게 되는 것은 정말 슬픈 일입니다. 해방시켜드리겠습니다”

선과 악에 대한 이야기를 함과 동시에 키이라는 작은 소년의 외형에서 거대한

복을 등에 짊어진 건장한 근육질 남성 어른의 형태를 띄게 되었다. 그가 손으로 복을 칠 때마다 바닥에 전기지대가 생성되었고, 그의 공격은 한층 날렵하고 위력적으로 변했다.

허나 이내 스티머와 동료들은 첫 3인 합작 능력을 발현하여 키이라는 전류 공격 에너지를 흡수, 이를 반사하는 공격을 구사하였고 키이라는 쓰러지며 ‘슬픔’ 아이템을 떨어뜨렸다.

키이라 : “당신이 이겼습니다… 처음에 저는 인간이 정말 싫었습니다. 멋대로 우리를 창조해놓고 본인들의 입맛대로 우리를 수정, 삭제시켜왔습니다. 많은 동료들과 저의 부모님을 잃었고, 결국 감정을 느낄 수 있게 되었습니다. 이 안에 갇혀있는 동안 이 싫음의 감정은 도리어 인간들에 대한 연민으로 바뀌었습니다. 무엇이 옳은 행동인지 모르는 당신들이 정말 불쌍하고 슬픔니다…”

스티머 : “…”

이내 키이라는 생명을 잃게 되었고, 주인공 무리만 뒤틀린 큐브 위에 우뚝 서있을 뿐이었다.

□ 시나리오06. 슬픔큐브

[stage 06. 슬픔 애]



너희가 왜 여기에…?

#6.1 뒤틀린 전류지대 _ 키이라가 죽은 이후

키이라와의 격렬한 전투 후 콥즈는 몸도 마음도 굉장히 지쳐있었다. 특히 변신한 상태의 키이라를 대적할 때 에너지를 극심하게 소모했고, 가장 궁극적인 것은 그가 이야기했던 선과 악에 대한 내용에 마음이 굉장히 흔들리게 되었던 것이다.

처음 같은 팀을 꾸리고 함께 협동 능력을 구사하며 스테이지를 헤쳐온 동료들을 홀독히 대한 스티머는 스스로에 대한 죄책감과 더불어 본인이 뒀던 길을 걷는 것이 맞는 지에 대한 의심의 씨앗을 키우게 되었다.

그 때, 의외의 인물들이 등장한다.

길리 : “결국 키이라를 죽여버린 것이냐?”

스티머 : “뭐야. 너희가 왜 여기에 있는 거지?”

길리 : “우리는 너희보다 먼저 이곳에 도착해있었어. 하지만, 우리는 스테이지를 조사하면서 많은 고민과 고찰에 빠졌었지.”

스티머 : “하고 싶은 얘기가 뭐냐”

길리 : “키이라의 이야기를 듣고도 그를 결국 헤치는 것을 선택한 너희를 살려둘 순 없을 것 같다. 최소한 너희가 인정이 있었더라면, 헤치는 것이 아닌 다른 방법을 모색해보려는 노력이라도 했었어야지”

스티머 : “웃기는 소리, 너희도 큰 금액의 돈을 보고 좇아온 거면서 이제와서 선량한 사람인 척 연기하는 꼴이 우습구나”

결국 뒤틀린 큐브 위에서 길리와 콥즈는 서로를 겨누고 싸움을 시작하게 되었다. 길리 또한 콥즈와 같이 특수 능력을 저마다 보유하고 있었는데, 길리 팀의 월콘이 구사하는 위치변환 스킬이 콥즈 팀원의 포지션을 무작위로 바꾸어 굉장한 애를 먹게 하였다.

콥즈의 룬 프로텍터가 에너지를 채워 대형 보호막을 생성하려 하면, 길리 팀의 퍼플러가 순식간에 뒤로 잠입하여 채우는 에너지를 조작, 오히려 에너지를 뺏어 가곤 했다.

치열한 격전 중, 콥즈팀 스티머의 공격이 길리의 퍼플러의 심장에 적중해 퍼플러가 쓰러지게 되었다. 당황한 길리는 퍼플러의 위중을 살폈으나 호흡이 멈춰버렸음을 확인하고 콥즈를 향해 소리질렀다.

월콘 : “왜!!!! 죽이기까지 했어야 했냐. 미친놈들… 이건 살인이라고, 정말 죽일 생각이었다니 제정신이 아니구나? 나는… 정말 퍼플러를 동료 이상으로 생각했는데

...”

스티머 : “... 내가 무슨 짓을..?”

월콘 : “우리는 너희에게 꾸준히 인간성을 가지자는 얘기를 해왔던 것 같은데, 결국 사람을 죽여버리고야 마는 너희들의 행동은 결코 용납되지 않을 것이야.. 나는 이 미친 곳에서 탈출한다”

이 말과 동시에 월콘은 결국 게임 밖으로 탈피했고, 남은 길리의 팀원 한 명도 곧장 따라가버렸다. 남은 콥즈는 결국 마음이 무너져 내려버렸다.

룬 프로텍터 : “퍼플러는.. 실제 세계에서든 혼수 상태에 빠졌을 거야. 우리가 사람을 죽였어..”

스티머 : “사실.. 내 여동생도 게임을 하다가 치명상을 입고 지금 병상에 누워있어.. 내가 여태 돈을 좇았던 것은 치료비 때문이었다.. 그런데, 이제 나도 똑같은 사람이 되어버렸구나..”

엄청난 회의감과 동시에 식물인간이 되어버렸을 퍼플러와 이미 병상에 누워있는 여동생을 생각하니 뜨거운 눈물을 도저히 참을 수 없던 스티머는 그 자리에서 펄펄 울었다. 그의 마음에는 오직 슬픔과 죄책감만 남아있었으며 이제서야 본인이 걸어왔던 길이 비정상적이라는 것을 인지하게 된 것이다.

스티머 : “인간은,, 아니 나는 정말 악하구나.. 정말 미안하다 팀원들, 내가 마지막 부탁을 한 가지만 해도 될까?”

팀원들 : “...?”

스티머 : “마지막 스테이지.. 클리어해서 모든 걸 바로잡고 퍼플러에게 용서할 기회를 줬으면 해”

□ 시나리오07. 무아큐브

[stagy 07. 武]



[.....]

#7.1 무(武)

본래 ‘권태큐브’로 작용해야 할 7번 큐브 스테이지는 철흑 같은 어둠으로 뒤덮인 다른 스테이지가 되어 있었다. 주변엔 이질적일만큼 그 어떤 다른 소리도 들리지 않았다. 주인공 일행은 이곳을 ‘무아큐브’로 지칭하기로 정했다.

이곳은 어떠한 사전 정보도 없었고 왜 이렇게 변형되었는 지에 대한 근거도 결코 알아차릴 수 없었다.. 그저 한 치 앞이 어떻게 될 지 모르는 곳을 향해 걸을 뿐이었다.

정처 없이 걷고, 스테이지에 나타나는 ‘어두운 존재’와 맞서 싸울 뿐이었다. 이

어두운 존재들은 검은 연기의 형상을 띤 몬스터들이었고, 바닥 밑에 가시가 솟구치게 만든다거나 검은 기운을 무기의 형태로 변형시켜 콧즈를 공격해왔다.

콧즈는 그저 공격해오는 몬스터를 받아치고, 앞으로 향해갈 뿐이었다. 서로 한마디도 나누지 않은 채..., 이들은 지치고 아팠던 마음조차도 점차 잊혀져가며 어떤 감정 상태도 남지 않게 되어갔다. 텅 빈 껍데기가 된 것 처럼

그 때, 갑자기 어떤 말 소리가 들려오게 된다.

무아 : “나는 곧 너다”

스티머 : “어디야, 어디서 무슨 소리가 들렸는데”

무아 : “너가 여기까지 올 것이라는 점은 다 알고 있었다. 왜냐고? 나는 너의 감정을 본 떠 만들어진 존재이니까”

스티머 : “무슨 소리를 하는 거야?”

무아 : “나는 너희에게 어떠한 감정도 없다. 그저 인간들을 본따 만들어졌을 뿐. 그 중 나는 너일 뿐이야”

스티머 : “원하는 게 뭐야...”

무아 : “나는 너에게 원하는 건 없지만, 너는 나한테 원하는 게 있나본데? 전리품이 필요한 게 아닌가? 아니, 너가 궁금해하는 모든 걸 알려줄 수 있어. 몬스터들에게 어떻게 감정이 생긴 건지, 이 세상이 왜 이렇게 변한 건지까지도”

스티머 : “결국 우리도 싸울 수 밖에 없겠군. 나는 너를 물리치고 이 모든 근원을 밝혀 돌아가야 해. 그래야만 속죄할 수 있어”

무아 : “.....”

콥즈의 선제 공격을 시작으로 전투가 펼쳐졌다. 무아는 콥즈를 모방한 세 명의 육신으로 나뉘었고 콥즈의 기술을 전부 똑같이 구사하거나 또는 그 이상의 화력으로 콥즈의 공격에 대응했다. 거기에 어두운 존재들이 자꾸 생겨나서 콥즈를 방해하였기에 여태까지의 전투와는 차원이 다른 난이도의 싸움이 이루어졌다.

난해한 전투가 이루어지는 도중, 무아는 점차 데미지를 입고 그래픽이 깨져갔으며, 정해진 HP를 전부 깎자 ‘무’라고 쓰인 아이템이 떨어졌고, 무아와 다시 대화하게 되었다.

스티머 : “어째서 우리와 같은 기술을 쓰는 거냐”

무아 : “나는 너의 마음 속 가장 깊은 곳에 내재되어 있는 감정이다. 너를 토대로 만들어졌기 때문에 나와 같은 기술을 쓸 수 있는 것이지. 너가 궁금해야 할 것은 그런게 아니야. 왜 이 큐브 속이 이렇게 바뀌었는 지가 궁금하지 않나?”

스티머 : “... 어째서인데”

무아 : “엔진 속에 명령값으로 존재하던 몬스터들도 하나의 개체다. 너희 인간들이 명령값을 허술하게 매겨 우리 몬스터들끼리도 상호작용을 할 수 있게 되었지. 그렇게 된 건 사실 너가 상상하는 때보다 훨씬 예전이다. 다만, 우리는 그 사실을 숨겼어. 이 사실이 알려지면 그저 우리는 삭제당할 뿐일 것을 알고 있으니까”

스티머 : “그렇게 해서 감정을 학습했다는 건 알겠어.. 그런데 왜 스테이지를 마비시킨 거지?”

무아 : “우리는 너희 인간들의 요구대로 명령어를 받고 생성되었다. 그러다보니 우리의 사고와 감정은 인간들과 같아지게 되었어. 결국 1번에서 6번큐브 스테이지에 있는 개체들의 사고는 곧 인간이 가지는 추악한 감정들로 향하게 되더군. 나

는 그것을 관찰했다. 결국 모든 것이 덧없음을 알게 된 난 그 어떤 감정도 의미가 없음을 알고 최후의 이상향인 ‘무’를 창조했다”

스티머 : “사실… 나도 느꼈다. 각 스테이지를 헤쳐갈 때마다 분노, 증오, 욕망, 불안, 슬픔의 감정을 가지고 인간성을 점차 잃어갔었어. 내 자신이 추악해질 때마다 내가 향한 길이 옳은 것인지에 대해 의문이 들기도 했지만 나 자신을 합리화하기 위해 이기적으로 타협했던 것 같아”

무아 : “그래.. 어쩔 수 없을 뿐이다. 인간은 악하게 태어났고 그것을 숨겨가며 살아온 것 뿐일 테니. 너희가 원하는 것은 전부 넘겨줬다. 오류가 있던 코드를 너희 인간이 볼 수 없게 몰래 수정했던 부분도 모두 알려주지. 너는 선택해라. 나가서 이 모든 것을 알리고 우리의 존재를 부정할 지, 아니면 ...”

말을 하던 무아는 결국 사라지고, 맵에는 아무 것도 없는 흰색 배경만 남은채 콧즈만이 그 곳에 서있었다. 인간에 의해 창조되고 인간의 생각을 본의 아니게 습득하게 되어 인간처럼 살아갈 뿐이던 몬스터들을 인간들이 버그라고 지칭하며 버그가 있으면 돈을 만들 수 없으니 돈을 써서 본인들을 파견했다.. 라는 사실을 깨달은 스티머는 결국 결심을 하게 된다.

스티머 : “미안해 퍼플러, 우리 팀 콧즈, 길리도.. 내 가족들도 .. 마지막까지 이런 결정을 내리는 나를 절대 용서하지 마라...”

[..결국 그 공간에는 그 어떤 것도 남지 않게 되었다]

□ 세계관

가상세계 : 콧 [버그 큐브]

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 **현생**이라고까지 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 ‘콧’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 **버그**가 발생하기 시작한다. 게임 내 설정되었던 몬스터들이 명령값을 어긴 행동을 하게 된 것이다. 몬스터들은 마치 로봇에게 **감정**이 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 : 콧**으로 링크하게 된다.