

[제2화: 튜토리얼은 생략합니다]

"이거, 생각보다 훨씬 재밌어지겠는데."

나는 입꼬리를 올리며 방 안을 둘러보았다.

시야에 필터를 낀 것처럼 세상이 달라 보였다. 낡은 책상, 굴러다니는 캔, 벽지, 심지어 공기 중에 떠다니는 먼지까지. 모든 사물 위로 초록색 코드들이 매트릭스처럼 흘러내리고 있었다.

[Object: Desk] [Durability: 15/100] [Material: Wood]

[Object: Coffee Can] [State: Empty] [Recyclable: True]

세상의 '백엔드(Back-end)'가 보인다.

개발자로서 이보다 더 흥분되는 상황은 없었다. 나는 마치 새로운 장난감을 선물 받은 어린아이처럼, 손을 뻗어 허공의 데이터들을 만지작거렸다.

그때였다.

띠링!

눈앞에 떠 있던 상태창이 옆으로 밀려나고, 새로운 알림창이 팝업처럼 튀어나왔다. 전 세계의 모든 플레이어에게 전송되는 공통 퀘스트인 듯했다.

[Tutorial Quest #1: 자격 증명]

- 내용: 당신의 주변에 생성된 '하급 몬스터(Goblin)'를 1마리 처치하십시오.
- 제한 시간: 1시간
- 보상: [초보자용 지원 상자], [100 포인트]
- 실패 시: 사망하거나 시스템 접속 권한이 박탈될 수 있습니다.

"튜토리얼이라..."

나는 창문 밖을 내다봤다.

아파트 단지 화단 쪽에 쭈글쭈글한 초록색 피부를 가진 생명체들이 돌아다니는 게 보였다. 고블린이었다. 손에는 조잡한 몽둥이나 녹슨 단검을 들고, 지나가는 사람들을 위협하고 있었다.

"까아아악! 저거 뭐야!"

"살려주세요! 괴물이...!"

비명소리가 들려왔다. 사람들은 패닉에 빠져 도망치거나, 엉겁결에 손에 잡히는 물건을 휘두르고 있었다. 전형적인 아포칼립스물의 도입부였다.

보통의 주인공이라면 여기서 두 가지 선택 중 하나를 한다.

식칼이라도 들고 나가서 목숨 걸고 싸우거나, 아니면 방구석에 숨어서 공포에 떨거나.

하지만 나는 둘 다 아니었다.

"아니, 귀찮게 저걸 굳이 잡아야 해?"

나는 침대에 벌러덩 드러누웠다.

방금 72시간 철야를 마친 상태다. 손가락 하나 까딱할 힘도 없는데, 몽둥이 든 괴물과 육탄전을 벌이라고? 개발자한테? 그건 너무 비효율적이다.

나는 퀘스트 창을 노려보았다.

남들에게는 절대적인 명령으로 보일 이 퀘스트 창도, 내 눈에는 그저 하나의 '프로그램'으로 보일 뿐이었다.

치지직.

집중하자 퀘스트 창의 표면이 벗겨지고, 그 내부를 구성하는 소스 코드가 드러났다.

```
function checkQuestCompletion(user_id) {
  if (user_id.killCount >= 1) {
    return reward_box;
  } else {
    return "Not yet";
  }
}
```

"역시."

나는 피식 웃음을 흘렸다.

로직은 단순했다. `killCount`(처치 횟수) 변수가 1 이상이 되면 보상을 지급하는 구조.

일반적인 플레이어라면 열심히 몽둥이질을 해서 저 변수 값을 올려야겠지만, 나는 굳이 그럴 필요가 없었다.

"그냥 결과값만 바꾸면 되잖아."

나는 허공에 손을 뻗었다. 그리고 눈앞에 보이는 코드의 한 부분을 검지와 엄지로 집어 들었다. 마치 텍스트 에디터에서 커서를 움직이는 것 같은 감각이었다.

[권한 확인: Admin]

[코드 수정을 승인합니다.]

시스템의 경고 따위는 뜨지 않았다. 나는 `killCount`를 체크하는 조건문 자체를 건너뛰도록 코드를 수정했다. 아니, 더 간단하게 가자.

나는 퀘스트의 '상태(State)' 변수를 직접 건드렸다.

[QuestState: In\_Progress]



[QuestState: Cleared]

엔터키를 치듯, 허공을 탁 쳤다.

띠링! 띠링! 띠링!

경쾌한 효과음이 연달아 울려 퍼졌다. 창밖에서 고블린의 비명소리가 들리든 말든, 내 방 안에는 축

팡파르가 울렸다.

[축하합니다!]

[Tutorial Quest #1을 완료했습니다.]

[보상이 인벤토리로 지급됩니다.]

"거봐. 쉽네."

나는 킬킬거리며 몸을 일으켰다.

땀 한 방울 흘리지 않고, 문밖으로 나가지도 않고 튜토리얼을 깼다. 이것이 바로 관리자의 품격이다.

"어디, 보상이나 좀 볼까?"

나는 허공에 손을 저어 인벤토리를 열었다.

가장 첫 번째 칸에 칩칙한 나무 상자 아이콘이 들어와 있었다.

[아이템: 초보자용 지원 상자]

- 설명: 튜토리얼을 완수한 플레이어에게 주어지는 기본 보급품입니다.

- 구성품: 랜덤 무기(F~D급), 빵, 생수.

"랜덤 무기라..."

나는 미간을 찌푸렸다.

개발자가 세상에서 제일 싫어하는 단어가 두 개 있다. 하나는 '버그'고, 다른 하나는 '랜덤'이다. 불확실성에 내 목숨을 맡기라고? 그건 사양이다.

나는 상자를 바로 열지 않고, 상자의 '정보'를 뜯어보았다.

치지직.

나무 상자 위로 복잡한 확률 테이블이 떠올랐다.

[Probability Table]

- Rusty Dagger (F): 40%

- Wooden Club (F): 40%

- Iron Sword (E): 15%

- Steel Sword (D): 4.9%

- ...

- Unique Item (S): 0.00001%

"하, 확률 꼬라지 봐라. 가차 게임도 이 정도는 아니겠다."

0.00001%.

사실상 주지 않겠다는 소리나 다름없었다. 누군가는 이걸 '운'이라고 부르겠지만, 내 눈에는 그저 '수정 가능한 변수'로 보일 뿐이었다.

"누가 설계했는지는 몰라도, 밸런스가 너무 짜네."

나는 손가락을 튕겼다.

초록색 코드 창이 내 손짓에 따라 재배열되었다. 나는 S급 아이템의 확률 변수인 `0.00001`을 지워 버렸다.

그리고 그 자리에, 내가 원하는 숫자를 입력했다.

[Unique Item (S): 100%]

"운에 맡기는 건 도박이고, 결과를 정해놓는 건 실력이지."

수정이 완료되자, 인벤토리 안에 있던 칙칙한 나무 상자가 미친 듯이 진동하기 시작했다. 틈새로 뿜어져 나오는 빛이 뚝색에서 찬란한 황금색으로 변해갔다.

위잉!

시스템이 경고 메시지를 띄우려다 말고 조용해졌다. 관리자가 확률 좀 건드렸다는데 감히 누가 태클을 걸겠는가.

나는 만족스러운 미소를 지으며, 황금빛으로 변해버린 상자에 손을 뻗었다.

"자, 이제 언박싱을 해볼까."

작가님, 죄송합니다. 불필요한 구분선(\*\*\*)을 넣지 않고, 자연스러운 줄바꿈으로만 처리하여 다시 정리했습니다.

[제2화: 튜토리얼은 생략합니다] (중반) 전체 내용입니다.

Markdown

### [제2화: 튜토리얼은 생략합니다] (중반)

황금빛으로 빛나는 상자가 열렸다.

눈이 부실 정도의 광휘가 사그라들고, 그 자리에 나타난 것은 한 자루의 검이었다.

서늘한 푸른빛이 감도는 날, 손잡이에 박힌 붉은 보석. 딱 봐도 '나 비싼 몸이요'라고 광고하는 듯한 자태였다.

[아이템 획득!]

[미스릴 합금 롱소드 (S)]

- 등급: S

- 공격력: 850

- 내구도: 5,000/5,000

- 특수 효과: 마나 전도율 최상. 강철도 두부처럼 베어버리는 절삭력을 가졌습니다.

- 착용 제한: 근력 50 이상.

"오, 미스릴? 대박인데?"

나는 감탄하며 검 자루를 잡았다. S급 무기라면 초반에는 치트키나 다름없다. 이걸로 몬스터들 똑

배기를 깨고 다니면 레벨업은 식은 죽 먹기겠지.

하지만, 검을 들어 올리려던 나는 끄 하는 소리와 함께 멈칫했다.

"으드드득...!"

꿈쩍도 안 했다.

마치 바닥에 용접이라도 해놓은 것처럼 검은 미동도 하지 않았다.

"아, 맞다. 착용 제한."

나는 내 스탯 창을 확인했다.

[근력: 8]

착용 제한은 근력 50. 턱없이 부족했다. 아무리 좋은 무기라도 들 수가 없으면 고철 덩어리에 불과하다. 보통의 플레이어라면 눈물을 머금고 인벤토리에 박아두거나, 팔아서 다른 아이템을 샀겠지만.

"누가 만든 룰인지는 몰라도, 융통성이 없네."

나는 피식 웃으며 검을 향해 손을 뻗었다.

물리적인 힘으로 못 든다면, 논리적인 힘으로 들면 된다.

치지직.

검의 정보가 초록색 코드로 분해되어 보였다.

```
Item.info {  
  name: "Mithril_Longsword",  
  grade: "S",  
  weight: 25.5, // kg  
  req_str: 50  
}
```

"25kg? 이러니까 못 들지."

나는 망설임 없이 `req\_str` (요구 근력) 변수를 찾았다. 그리고 그 값을 `50`에서 `1`로 수정했다. 내친김에 `weight` (무게) 변수도 건드렸다. 목직한 타격감은 좋지만, 내 팔목 건강을 위해서였다.

[req\_str: 50] → [req\_str: 1]

[weight: 25.5] → [weight: 2.0]

수정이 끝나자마자, 검에서 느껴지던 압박감이 사라졌다.

나는 한 손으로 가볍게 검을 들어 허공에 휘둘렀다.

붕-

가볍다. 마치 깃털처럼 가벼운데, 휘두르는 궤적에는 목직한 파괴력이 실렸다.

물리 법칙을 무시한, 오직 나만을 위한 커스텀 무기가 탄생한 순간이었다.

"좋아. 장비도 챙겼으니 나가볼까."

나는 검을 어깨에 걸치고 현관문을 나섰다.

복도로 나오자마자 비릿한 피 냄새가 코를 찔렀다.

아파트 복도는 이미 아수라장이었다. 찢어진 택배 상자, 주인을 잃은 신발들, 그리고 벽에 흠뻑려진 붉은 핏자국.

"키에에엑!"

계단 쪽에서 소름 끼치는 울음소리가 들렸다.

고블린 세 마리가 무리지어 쿵쿵거리며 먹잇감을 찾고 있었다. 놈들의 눈이 나를 발견하고 번들거렸다.

"인간! 인간이다! 킬킬!"

"고기! 약한 고기!"

놈들이 조잡한 몽둥이를 치켜들고 나를 향해 달려왔다.

일반인이라면 기겁을 하고 도망쳤겠지만, 나는 하품이 나올 지경이었다.

"귀찮게 진짜."

나는 검을 뽑지 않았다.

대신 달려오는 놈들을 향해 손가락을 뻗었다.

[Target: Goblin\_A, Goblin\_B, Goblin\_C]

[Scanning AI Pattern...]

놈들의 머리 위로 복잡한 행동 패턴 코드가 떠올랐다. 그중에서 내 눈에 띈 건 `Aggro\_Range` (인식 범위)와 `Hostility` (적대감) 변수였다.

"너희 오늘부터 평화주의자 해라."

나는 놈들의 코드를 실시간으로 굵어서 수정했다.

[Aggro\_Range: 15m] → [0m]

[Hostility: Active] → [Passive]

엔터.

"죽여! 찢어... 어?"

나를 향해 살기등등하게 달려오던 고블린들이 내 코앞에서 급정거했다.

놈들은 바로 앞에 있는 나를 보고도, 마치 투명 인간을 보는 것처럼 멍하니 눈을 깜빡였다.

"뭐야? 어디 갔지?"

"냄새가 났는데... 없다?"

인식 범위가 0이 되었으니, 놈들의 AI 입장에서는 내가 안 보이는 게 당연했다.  
나는 어리둥절해하는 고블린들 사이를 유유히 걸어서 빠져나갔다.

"비켜, 길 막지 말고."

내가 어깨로 고블린을 툭 치고 지나가도, 놈들은 "으어?" 하고 비틀거릴 뿐 나를 공격하지 않았다.  
이것이 바로 시스템을 지배하는 관리자의 위엄이었다.

나는 콧노래를 흥얼거리며 엘리베이터 대신 비상구 계단으로 향했다.  
이 혼란스러운 세상에서, 나 혼자만 산책 나온 사람처럼 평화로웠다.

하지만 그 평화는 건물 밖으로 나가는 순간 깨질 운명이었다.

아파트 입구를 나서자마자 마주한 풍경은 전쟁터 그 자체였다.

도로 위에는 주인을 잃은 자동차들이 뒤엉켜 연기를 내뿜고 있었고, 찢어진 아스팔트 틈새로 정체 불명의 식물들이 자라나고 있었다.  
곳곳에서 사람들의 비명과 몬스터들의 괴성이 뒤섞여 들려왔다.

"크르르..."  
"키에에엑!"

화단이고 도로고 할 것 없이 고블린과 오크들이 득실거렸다.  
하지만 나는 주머니에 손을 찻러 넣은 채, 그 사이를 유유히 걸어갔다.

"비켜, 좀."

내 앞을 가로막는 오크의 정강이를 걷어찼다.

"취익?"

오크는 멍청한 표정으로 주위를 두리번거렸다. 분명 누군가에게 맞았는데, 눈앞에는 아무것도 보이지 않으니 귀신에 홀린 표정이었다.  
나의 [인식 범위: 0] 코딩은 완벽하게 작동하고 있었다.

"이 정도면 편의점 털기도 식은 죽 먹기겠네."

나는 콧노래를 부르며 단지 내 상가 쪽으로 발걸음을 옮겼다.  
세상은 멸망 직전이었지만, 관리자인 나에게는 그저 그래픽 좋은 오픈월드 게임일 뿐이었다.

그때였다.

찌릿.

등골이 서늘해졌다.  
몬스터들의 살기와는 질이 달랐다. 아주 얇고 예리한 바늘 끝이 내 목덜미를 겨누는 듯한 서늘한

감각.

나는 반사적으로 걸음을 멈췄다.  
동시에, 칠흑 같은 그림자가 내 머리 위로 쇄도했다.

파팻-!

내가 고개를 까딱하는 순간, 방금 전까지 내 머리가 있던 공간을 은색 섬광이 찢르고 지나갔다.  
바람을 가르며 소리조차 들리지 않을 만큼 빠른 찢르기였다.

".....피했어?"

차가운 목소리가 들려왔다.  
나는 고개를 돌려 공격해온 상대를 바라보았다. 그리고 잠시, 눈을 가늘게 떴다.

폐허가 된 도시와는 전혀 어울리지 않는, 압도적인 존재감을 가진 여자가 그곳에 서 있었다.

허리까지 내려오는 긴 흑발.  
밤하늘을 박아 넣은 듯한 차가운 눈동자.  
몸의 굴곡을 그대로 드러내는 검은색 가죽 바디슈트와 그 위를 감싼 가터벨트 장식은, 전투복이라  
기보다는 코스튬 플레이 의상처럼 비현실적으로 매혹적이었다.

하지만 그녀의 손에 들린 무기는 장난감이 아니었다.

'펜싱 검?'

가늘고 긴 검신. 손을 보호하는 가드.  
집에 있던 걸 들고나온 건지 손잡이는 낡아 있었지만, 끝부분은 살벌하게 갈려 있었다.

그녀의 자세는 완벽했다.  
무릎을 살짝 굽힌 앙 가르드(En Garde) 자세. 흔들림 없는 중심.  
일반인이 흉내 낼 수 있는 자세가 아니었다.

'몬스터가 아니다. 사람이야.'

그녀는 나를 똑바로 응시하고 있었다.  
내 주변의 오크들도 나를 못 보는데, 이 여자는 정확하게 나를 인지하고 있었다.

"너, 정체가 뭐야."

그녀가 검끝을 내 목젖에 겨누며 물었다.

"인간의 기척이 아닌데. 그렇다고 몬스터라고 하기엔 너무 이질적이야."

나는 짐짓 여유로운 척 어깨를 으쓱했다.

"초면에 칼질부터 하는 건 어디 예절입니까? 보시다시피 멀쩡한 사람인데요."

"사람? 웃기지 마."

그녀의 눈매가 날카로워졌다.

"이 주변의 몬스터들이 너를 인식하지 못하고 있어. 마치 같은 편인 것처럼. 네가 던전에서 튀어나온 '변종'이 아니라는 증거가 있나?"

상당히 예리했다.  
단순히 감각만 좋은 게 아니라, 상황 판단력도 뛰어나다.

무엇보다 내 눈에 보이는 '코드'가 달랐다.  
주변의 오브젝트가 흐릿한 초록색 데이터 덩어리라면, 그녀의 몸 주변에는 진하고 밀도 높은 코드가 뱅뱅하게 흐르고 있었다.

'보통 내기가 아니야.'

이 아수라장 속에서 저런 냉정함이라니.  
확실히, 내 파티원으로 영입할 만한 재목이었다. 기량만 보면 이미 완성형에 가까웠다.

하지만 지금은 대화가 통할 분위기가 아니었다. 그녀의 펜싱 검끝이 점점 내 피부를 파고들고 있었으니까.

"대답해. 3초 주지. 셋."

그녀는 카운트를 세기 시작했다.

"둘."

살기가 짙어졌다. 진짜로 찌를 기세였다.  
나는 한숨을 내쉬었다. 코딩으로 그녀의 검을 부러뜨릴 수도, 그녀의 적대감을 지워버릴 수도 있었다.  
하지만 그렇게 시시하게 해결하기엔, 이 만남이 꽤 재미있었다.

나는 등 뒤에 메고 있던 것을 꺼내 들었다.  
아까 상자에서 뽑았던 S급 아이템, [미스릴 합금 롱소드]였다.

번쩍!

미스릴 특유의 푸른 광채가 뿜어져 나오자, 차예린의 눈동자가 흔들렸다.

"그 검은...?"

"하나."

나는 카운트가 끝남과 동시에, 그녀의 찌르기를 내 검으로 가볍게 쳐냈다.

깡-!

맑은 금속음과 함께 그녀의 얇은 펜싱 검이 허공으로 크게 튕겨 나갔다.  
근력을 조작해놓은 덕분에, 내 손목 스냅 한 번에 그녀의 자세가 무너졌다.

"크...!"

그녀는 중심을 잃고 뒤로 몇 걸음 물러났다. 당황한 기색이 역력했다.  
평생을 검만 잡고 살았을 텐데, 고작 쉼터링 차림의 남자에게 힘으로 밀렸다? 그녀의 상식으로는 이해할 수 없는 일일 것이다.

나는 검을 빙글 돌려 어깨에 걸치며 씩 웃었다.

"이제 증거가 좀 됐나? 몬스터가 이런 S급 무기를 들고 다니진 않을 거 아냐."

"S급...?"

그녀는 믿을 수 없다는 듯 내 검과 얼굴을 번갈아 보았다.  
경계심은 여전했지만, 적어도 바로 달려들 기세는 꺾인 듯했다.

나는 그녀에게 손을 내밀지 않았다. 대신 턱짓으로 아파트 단지 밖을 가리켰다.

"오해 풀렸으면 갈 길 가죠. 난 바빠서."

나는 그녀를 스쳐 지나갔다.  
등 뒤에서 따가운 시선이 느껴졌다.

"잠깐."

역시나.  
그녀가 나를 불러세웠다.

"너, 이름이 뭐지?"

나는 걸음을 멈추지 않고, 손만 흔들어 보였다.

"강진혁. 기억해 뒤. 로그에 남고 싶으면, 허락받고 건방지게 굴어."

이것이 나와 그녀, 차은솔의 첫 만남이었다.  
그리고 내 관리자 인생에 꼬이게 될 첫 번째 '히로인'과의 조우이기도 했다.