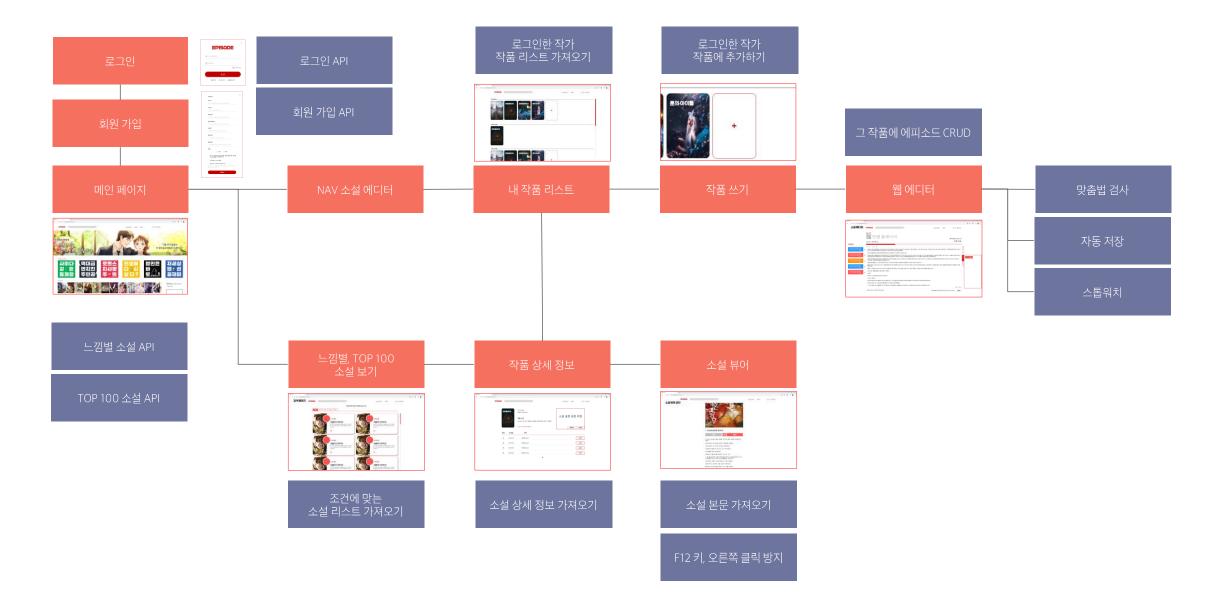
<u>1차 MVP 목표</u>

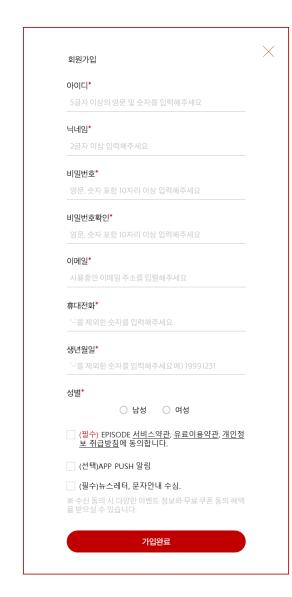


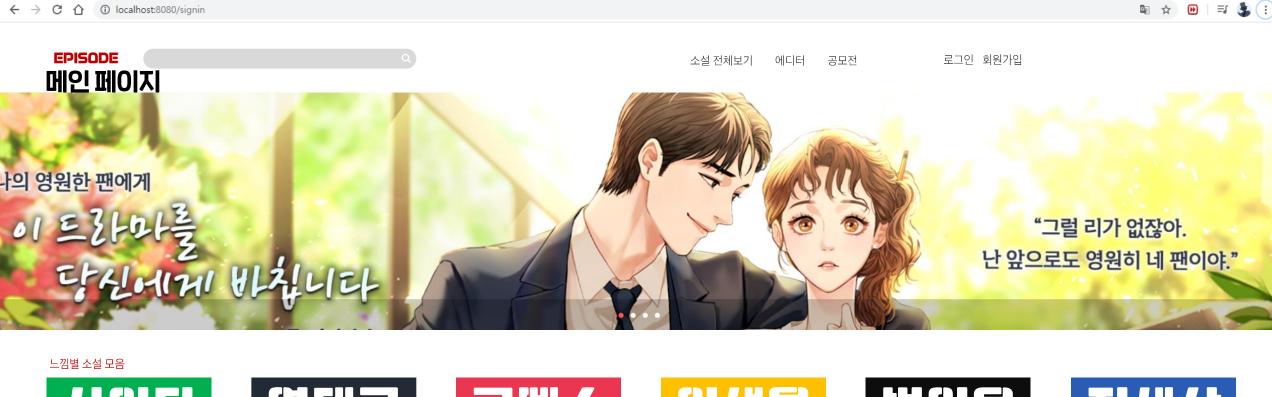
와이어 프레임 로그인



02-2

와이어 프레임 회원가입

















TOP 100



















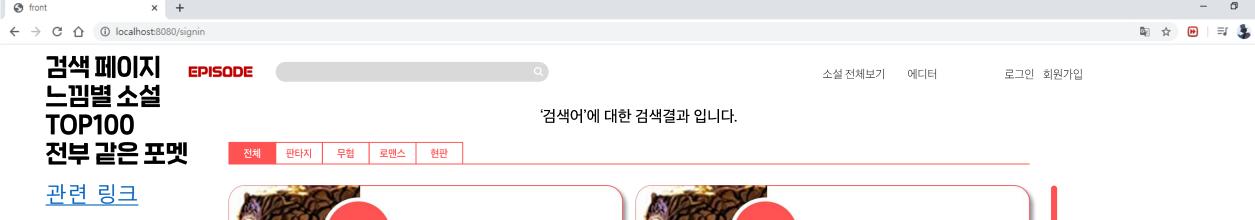


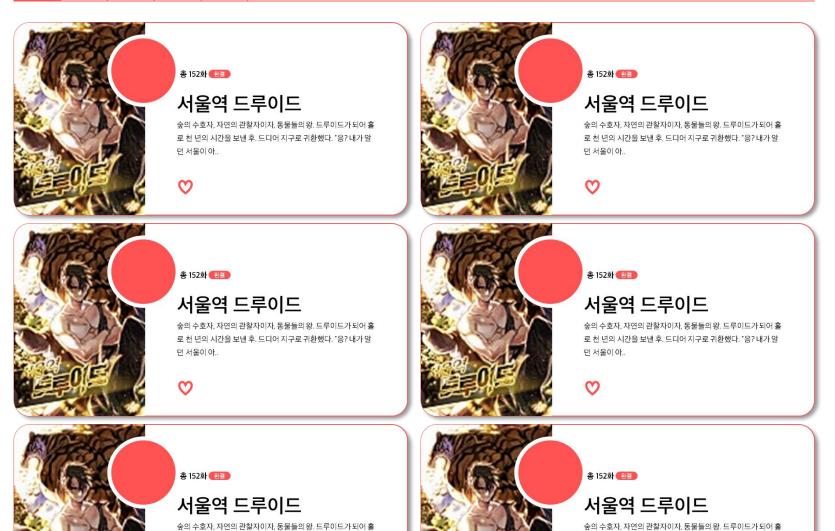




검색 순위(2020.05.08 오전 10시 10분 기준)

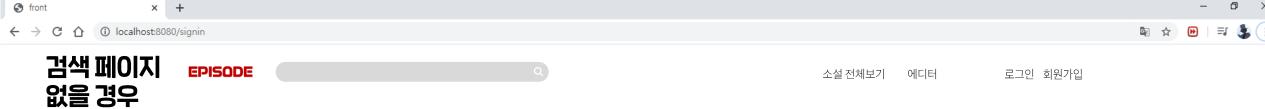
1. 로맨스 소설





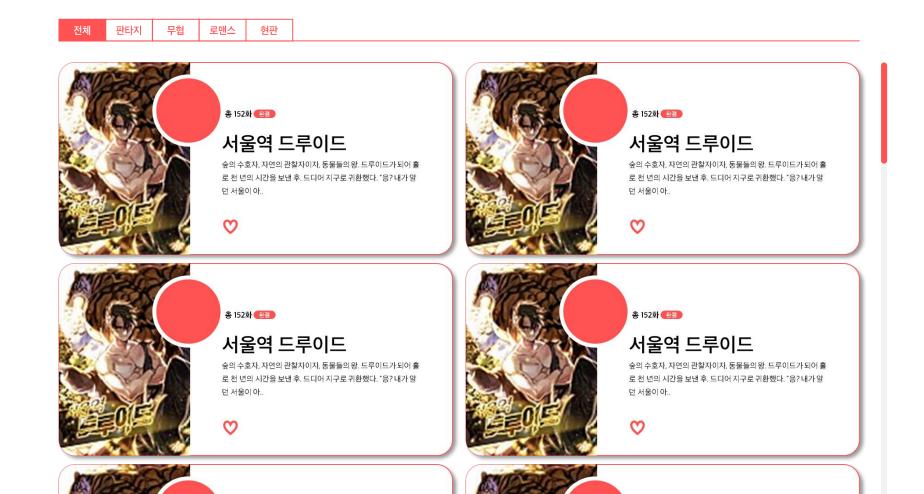
로 천 년의 시간을 보낸 후. 드디어 지구로 귀환했다. "응? 내가 알

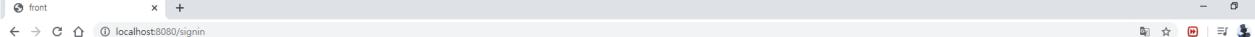
로 천 년의 시간을 보낸 후. 드디어 지구로 귀환했다. "응? 내가 알



'검색어'에 대한 검색결과가 없습니다.

이런 소설은 어떤가요?





EPISODE 소설 전체보기 에디터 로그인 회원가입

소설 상세 페이지 - 독자



작가 | 김소설 생성일 | 2020.05.01

작품 소개

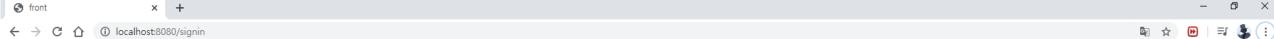
어느날 지구의 시간이 멈추었고 사람들은 이를 리셋이라 부르기 시작했다…

#리셋 #시스템 #헌터 #플레이어

♡ 좋아요

회차	작성일	제목	
1호	2020.05.01	빌어먹을 스승 (1)	보기
2화	2020.05.02	빌어먹을 스승 (1)	보기
3화	2020.05.03	빌어먹을 스승 (1)	보기
4호	2020.05.04	빌어먹을 스승 (2)	보기





EPISODE

소설 뷰어 상단

← → C ↑ (i) localhost:8080/signin

관련 링크



1. 국민망겜 최종장 업데이트



다음화

소설 전체보기 에디터

로그인 회원가입

전 국민이 알 정도로 흥한 게임을 국민 게임, 망한 게임을 국민망겜이라 부른다.

대한민국에는 국민 게임은 없어도 국민망겜은 존재했다.

지금으로부터 약 10년 전, 한 게임이 공개되었다.

모바일RPG '플레이어 마이스터 고교', 약칭 '플마고'.

이계 충돌로 인해 격변한 현대.

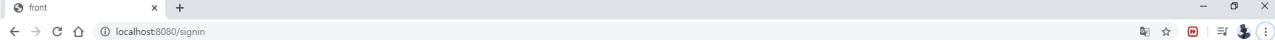
이능을 지닌 플레이어를 양성하는 마이스터 고교.

그 학교를 배경으로 다양한 캐릭터를 조작하여 스토리를 진행하거나 퀘 스트를 클리어하는 내용의 모바일 롤플레잉 게임이었다.

오픈 전부터 화제가 되었던 플마고의 시작은 창대했다.

게임계 역사상 최고액의 개발 비용과 마케팅 비용.

음원 차트 강자로 이름난 실력파 가수가 부른 오프닝곡.



EPISODE

소설 뷰어 하단

← → C ♠ (i) localhost:8080/signin

소설 전체보기 에디터 로그인 회원가입

'인생 게임을 찾았다!'

사전 등록자 300만 중 하나였던 나는 그렇게 생각했다.

플마고의 서비스 개시 날짜는 수능이 끝난 다음 날.

마침 수능이 끝나 한가해진 나는 300만의 유저와 함께 서비스 첫날부터 달렸다.

그러나 플마고는 수많은 게이머들의 인생망겜이 되었다.

캐릭터, 스킬, 아이템 가릴 것 없이 엉망인 게임 밸런스.

매일 늘어나기만 할 뿐 고쳐지지 않는 버그.

하라고 만든 건지 기분이 개 같아지라고 만든 건지 알 수 없는 조작 난 이도.

오토 기능 따윈 없는 과도한 반복 노가다 요소에 적은 보상.

'다른 플레이어에게 도움 요청하기' 커맨드를 제외하면 싱글 플레이뿐, 부재한 멀티 요소.

스토어에는 별점 테러가 이어졌고, 댓글에는 하차 선언과 쌍욕이 넘쳐 났다.

하지만 콘크리트처럼 굳어 있는 팬들은 버텼다.

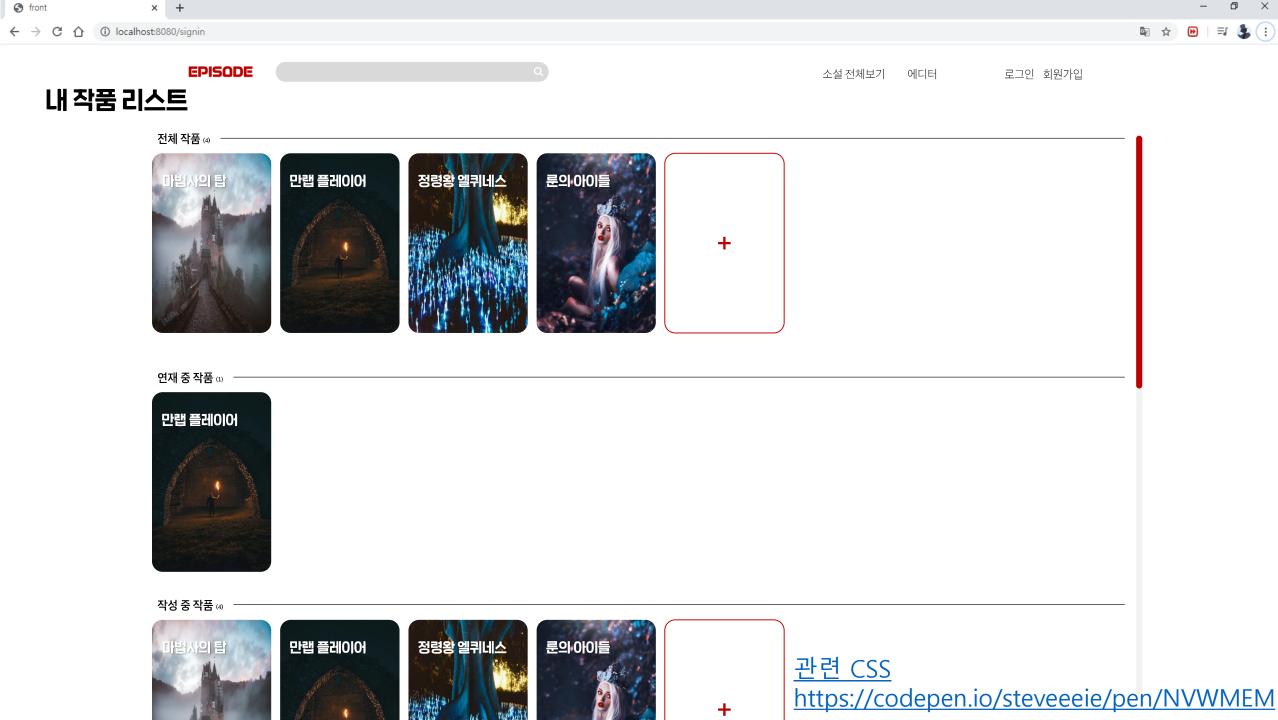
단점이 넘쳤지만 이 게임에 장점도 존재하긴 했다.

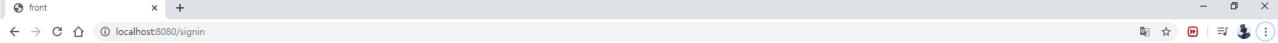
미려한 고퀄리티 일러스트.

일러스트에 가깝게 구현된 캐릭터 렌더링과 인게임 그래픽.



다음화



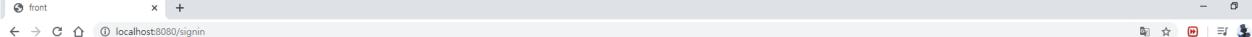


EPISODE

소설 전체보기 에디터 로그인 회원가입

소설 기본 생성 - 작가





EPISODE 소설 전체보기 에디터 로그인 회원가입

소설 상세 페이지 - 작가



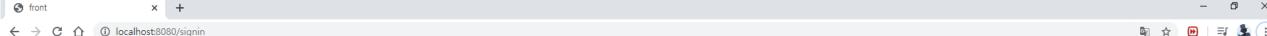
작가 | 김소설 생성일 | 2020.05.01

작품 소개

어느날 지구의 시간이 멈추었고 사람들은 이를 리셋이라 부르기 시작했다…

#리셋 #시스템 #헌터 #플레이어

회차	작성일	제목	
1호	2020.05.01	빌어먹을 스승 (1)	수정하기
2호	2020.05.02	빌어먹을 스승 (1)	수정하기
3호	2020.05.03	빌어먹을 스승 (1)	수정하기
4호	2020.05.04	빌어먹을 스승 (2)	수정하기



소설에디터 EPISODE

소설 전체보기 에디터

로그인 회원가입

🔯 마감까지 남은 시간



만렙플레이어

Episode 1. 빌어먹을 스승 27분 27초

타임라인





그래서 사람들은 편의상 '잃어버린 문명'을 제외하고서 지금을 DC 2016년이라고 표기하고 있다.

른다. 다만 추정하기로, 현재의 기술 수준은 과거 2010년대 후반 수준으로 판명되었다

'잃어버린 문명' 자체를 부정하는 사람은 없었다. 증거가 뚜렷하게 남아있었으니까. 그 증거는 바로 시스템 '제우스'였다. 이 제우스를 누가 어디서 어떻게 만들었는지는 밝혀지지 않았다. 다만 이 '제우스'는 서울 여의도에 위치한 커 다란 돔 안에 있다고 알려져 있다. 과거, 한국의 국회의사당이 있던 그 자리다. 그 자리는 커다란 돔에 둘러싸여 있으며 그 누구의 발길도 허락하지 않는다고 알려져 있다.

저 돔이 어떤 물질로 구성되어 있는지, 어떻게 하면 저 돔 안으로 들어갈 수 있는지도 모른다. 내부가 어떻게 생겼는지도 알 수 없다. 다만, 제우스는 실재하고 있는 '잃어버린 문명의 잔재'이며 그 잔재는 기록이 다시 시작된 지난 200년 동안, 가상현실게임 올림푸스를 운영하고 있다.

가상현실게임 올림푸스는 단순히 게임이 아니었다. DC 2016년 현대 문명의 주춧돌이 바로 올림푸스라고 해도 과언이 아니었으니까.

올림푸스에서는 석유도 구할 수 있다. 더 정확히 말하자면 석유의 역할을 대신하는 '몬스터 스톤'이지만, 어쨌거나 그걸 구해서 현실로 전송할 수 있다. 올림푸스의 물건을 현실로. 인류는 이를 통해 발전해왔고 이걸 올림푸스 혁명 이라 부른다.

올림푸스는 현실을 유지하는 하나의 수단이었으며 올림푸스를 지배하는 자가 곧 현실을 지배하는 자가 되었다. 올림푸스의 산물이 이 현대사회를 이끌어갔으니까.

그래서 모든 사람들이 올림푸스를 지배하고 싶어했다.

n Intel®

한주혁도 그 중 한 명이었다. 불과 10년 전까지는.

'저 미친 스승새끼...!'

한주혁의 현재나이 26세. 올림푸스에서 첫 걸음을 내딛는 시기가 보통 6살이다. 통상적으로 6살부터 올림푸스에 진입하게 되며 아카데미에 입학하게 된다.

6살 때, 한주혁은 어느 미친놈에게 납치를 당했다. 그 미친놈이 이렇게 말했었다.

- 드디어 재능을 가진 아이를 찾았구나. 이런 재능을 가진 아이를 찾다니. 클클클! 천하의 무골이로고! 내 너를 세상에서 가장 강한 사내로 만들어 주겠다!

1,537 / 5000

Ep 0. 프롤로그

Episode 태그 | #사이다 #시작 #스승

(자동 저장됨) 마지막 저장 시간 2020.05.07 오후 1시 57분 27초

저장하