1. **테마**

작가가 작품을 통해 사람들에게 이야기하고 싶은 그 무엇.

**‘수학’이 ‘마법’이 된 세계, 마을을 몬스터의 침공으로부터 지켜라.**

1. **프롤로그**

작품에 대한 의도와 주제.

책으로만 보던 판타지 세계에 떨어졌다.

그런데 판타지 세계 주민들이 나를 ‘수학자’라며 떠받들기 바쁘다?!

내가 그렇게 싫어하던 ‘수학’이 여기에선 ‘마법’이라고?

땡! 땡! 땡! 쳐들어오는 몬스터를 막기 위해 눈앞에 떠오르는 수학 문제를 풀었다.

나를 지키기 위해, 이 마을을 지키기 위해…

1. **배경 스토리**

유저가 게임을 진행하기 전까지의 상황을 설명하는 이야기.

주인공의 운명을 변화시키는 핵심 사건과 계기.

유저가 게임을 실행해서 플레이하기 직전의 상황.

유저가 게임을 플레이하는 일종의 원인과 이유 제시.

**Serious 대륙**

여태껏 많은 제국과 나라, 종족들이 스러지고 다시 생겨나도 변하지 않는 ‘**도그마**’(절대진리)가 하나 존재한다.

**‘수학자를 “추앙”하라’**

대륙에는 가끔 엄청난 이능을 펼치는 자들이 나타났으며, 그들 자신을 스스로 ‘수학자’라 일컬었다. 그들에게 작은 도움조차 받지 않은 대륙인은 없었으니, 가장 높다 이르는 제국의 황제부터 가장 낮다 이르는 빈민굴의 빈자까지 그들에게 갚지 못할 은의를 느끼고 있다.

최후의 ‘수학자’ ? ? ? 가 실종된 지 벌써 100년.

나라마다 ‘수학자’와 그 유산을 찾기 위한 조직인 “디파이”가 생겨나 전 대륙을 샅샅이 훑고 있다.

한편, ‘삼키는 땅’과 ‘흐르는 힘’ 제국 사이, ‘암네 산맥’에 존재하는 아주 작은 화전민 마을에 주인공이 등장하는데…

1. **캐릭터 설정**
2. **모험 지역 소개**