世界观：

Lozric洛兹里克大陆分为五大区域，月精灵所在的世界之树Tree of the World，兽人所在的燃烧之地The Buring Land, 人类所在的艾菲比亚王国Ifubia Kingdom， 龙族所在的梦境The Dream Land以及亡灵所在的暗影地区The Shadow Region. 每一块地区都有一个统领被称作为王The Lord， 统领洛兹里克的无上之王被称为大霸王The Archlord。每次等大霸王退位的时候，新的霸王将于五个王中选出来新王。

故事线：

Prologue

Inputname 出生为人类艾菲比亚王国边境的一名弃婴，被骑士马尔法Marfa在光明教堂Cathedral of Light收留带大。Inputname 从小就有特殊的天赋，可以听到所谓的“万物之声”。一天，inputname和日常一样进入城市购买食材以及参与骑士训练，回家的途中听到了万物之声别往前走的警告，但是他还是回到了教堂，并发现所有教堂里被收养的孩子全给杀死了，以及倒在地上奄奄一息的马尔法。Inputname赶紧上前询问马尔法，但是马尔法喉咙已经给割断，只给了主角一个十字架，后面写着信仰。此时一个蒙面白衣人一瞬而过，唯一能看清的就只有一堆精灵的耳朵。

第一章

为了搞清楚发生了什么，主角决定先前往艾菲比亚王城询问精灵的信息。

第一地图，西部森林Eastside Forest

郊区森林设定为有完全敌对生物史莱姆和蛇，中立敌对生物野猪，以及中立生物野兔。湖可以钓鱼，设定有回流鳟75%以及红鳟25%。地图包括不可进入区域森林隐者。道路通往教堂，草场，森林洞穴，哈德曼森林Hartman Timberland(为纪念第一个人类霸王Hartman the Lightbringer)。

第二地图，草场GrassLand

进入地图草场，有牛 马 羊，被有一个栅栏围起来的区域饲养，并有一个牌子写着私人区域，请勿入内。如果玩家想进入，需要在农场主视野之外进入，如果在视野外击杀了3只以上的动物农场主将变为敌对并追杀玩家。如果直接去和农场主对话，他会问玩家发生了什么，并直接送玩家去王城。地图链接西部森林以及森林南部Northside forest。

第三地图，南部森林Northside Forest

如果玩家选择自行继续走向王城，将进入次地图，地图里有大量的敌对史莱姆以及地洞，地洞里为第一个boss级别怪物史莱姆王。进入前史莱姆区域前会有牌子警告玩家。森林左侧为瀑布湖泊，周围有一些可以采集的草药。继续往下走将进入王城。

第三地图，第一子地图，史莱姆王战斗场Slime Boss Arena

当王家点击南部森林右上角的洞穴event，将tp至此地图，此地图可以选择使用绳索道具出去或者打败首领出去。如果下来的时候没有绳索将只能往前进入boss arena。开门后进入战斗场。

Boss 史莱姆王 Magic Circle Arena Door

进入后史莱姆王将开始攻击玩家，如果玩家死亡将重置状态。入口将自动关闭。

史莱姆王 2000hp 0 mana 攻击力50，全0抗性

血量为80-100%为绿色基础技能近战攻击，优先度9，攻击力计算为1\*攻击力。

60-80%hp 变为蓝色，追加远距离冰锥攻击，优先度7，近战优先度变为7，并召唤2只只会近战的绿色史莱姆 200hp，攻击力10，如果15秒内未被杀死，史莱姆王将回复10%生命。如果两只都没被杀死，史莱姆王恢复生命外将进入下一种颜色。

40-60%hp 变为黄色，追加自身周围沙暴，优先度5，碰到的玩家将持续造成0.1\*攻击力的伤害，持续5秒。并召唤两只蓝色史莱姆200hp，攻击力10，追加冰锥技能，优先度7，如果15秒内未被杀死，史莱姆王将回复10%生命。如果两只都没被杀死，史莱姆王恢复生命外将进入下一种颜色。

0-40%hp变为红色，追加范围性火焰伤害，优先度5，碰到玩家将造成0.1\*攻击力伤害，可和沙暴叠加。并召唤两只黄色色史莱姆200hp，攻击力10，追加沙暴技能，优先度5，如果15秒内未被杀死，史莱姆王将回复10%生命。如果两只都没杀死，将被重新召唤。

史莱姆王击败200exp，500金钱，必然掉落史莱姆领主的外壳Shell of Slime Lord，彩色液体Rainbow Jelly。概率30%掉落史莱姆王的皇冠Crown of Slime Lord.

后面的石柱将提供主线信息。