**[세계관 컨셉]**

* 에고는 나이가 들수록 빨리 소모되고 늦게 회복된다.
* 이 균형을 못 맞추면 소멸한다.
* 에고는 던전에서만 얻을 수 있다. 따라서 위험을 무릅쓰고 던전을 탐험하는 모험가가 많다.
* 돈이 많은 이들은 모험가들에게 에르고를 사서 자신의 에고를 채운다.

**[게임의 목표]**

* 스토리 엔딩 이전: 복수를 위한 마을 키우기
* 스토리 엔딩 이후: 아빠의 유언을 따라 백성들을 지켜줄 수 있는 강한 나라를 세움. 점점 영토를 넓혀가고, 새로운 인물, 더 강한 몬스터들을 만남.

**[반복 플레이]**

* 무기 커스텀: 스토리 엔딩 이후 해금, 무기에 룬을 장착할 수 있는 칸이 생김. 룬마다 다른 효과, 유저가 원하는 방향으로 아이템을 성장시킬 수 있음.
* 일반 던전: 던전의 몬스터들이 더 강해짐, 층이 더 생김.
* 심연 던전: 강한 몬스터들이 랜덤으로 등장. (무한 모드, 스토리 엔딩 이후 메인 컨텐츠)
* 마을 침공: 늘어난 영토만큼 여러 곳에서 몬스터가 침공 (주간 컨텐츠)
* 왕국 경영: 인구가 늘어나면서 마을 경영보다 더 복잡하고 힘든 일들이 생김.   
  Ex) 하수도 처리, 식량 재배, 병사 훈련 등등

**[간단 스토리]**

여러 종족이 존재하지만 종족간의 차별이 있는 이세계.

차별 없이 여러 종족들을 자신의 왕국에 받아주는 OOO왕이 있었다. (주인공 아빠)

어느 날 난폭해진 몬스터들이 던전에서 쏟아져 나옴.

몬스터들은 마을과 사람들을 공격했고 세계는 멸망 직전이 됐다.

이때 용사와 용사 동료들이 나타나 몬스터를 막고 던전으로 돌려보냈다.

용사와 동료들은 명성과 힘에 취한 나머지 막무가내로 행동함.

몇몇 우월주의자들이 OOO왕에게 누명을 씌움. (여러 종족들을 제물로 바치기 위해 받아들인 척을 했다., 뒤에서 노예로 쓰는 등 종족 차별을 더 심하게 했다. 등)

누명은 퍼져 사실로 받아들여 졌음. 하지만 OOO왕에게 구원받은 이들은 열심히 변호를 했지만 소리 소문 없이 사라졌음. (우월주의자들의 짓)

용사와 동료들은 지들의 힘을 과시할 겸 나름의 질서를 세운다는 명목으로 왕국을 멸망시킴.

왕국의 왕자였던 주인공은 가까스로 도망쳤지만 용사에 의해 왕국, 가족. 백성들을 모두 잃음.

용사가 완전 범죄를 위해 주인공을 찾아 다님. 하지만 찾지 못함.

주인공은 왕이 죽기 전 알려줬던 장소로 가니 어떤 던전 앞에 작은 마을이 하나 있음.

작은 마을에 숨어서 힘을 기름.

20년이 지날 무렵, 마을에 왕의 옛 친구(가이드 NPC)가 도착하고 그에게 여러 기술들을 배움.

**(--------------------------------------------------게임 플레이---------------------------------------------)**

오랜 평화로 용사와 동료들은 약해졌음. 주인공은 던전을 돌며 강해졌고

결국 복수에 성공함.

**(--------------------------------------------------스토리 엔딩---------------------------------------------)**

하지만 마음이 편치 않음. 이미 죽은 사람은 돌아오지 못하고 용사가 없으면 던전에서 몬스터가 쏟아져 나오면 막을 사람이 없음.

OOO왕에게 배운 말들이 떠오름. OOO왕의 의지를 이어받아 차별을 없애고 몬스터들에 대항할 수 있는 강한 나라를 세우기로 다짐함. 주변부터 마을을 키우기로 함.

**(--------------------------------------------------반복 플레이---------------------------------------------)**