캐릭터

* 다양한 무기를 사용? ex) 엘든링, 몬헌
  + 장점: 사용해 보고 싶은 무기가 있다면 획득 후 바로 사용할 수 있다.
  + 단점: 모션, 이펙트가 무기에 종속되어 있어 캐릭터 자체의 특징을 살리기 힘들다.
  + 우리 게임은 부캐들을 키워서 계정의 체급을 높이는 게임이 아니다. 캐릭터의 특징을 제대로 경험하기 위해서는 다른 캐릭터도 키워봐야 한다.
  + 하나의 데이터 슬롯에 저장된 캐릭터로 엔딩까지 보는 것이 메인인 게임에서 여러 캐릭터의 다양한 특징이 중요한가?
* 다양한 클래스 선택? Ex) 로아, 던파
  + 장점: 캐릭터 별 특징이 다양하다.
  + 단점: 키우고 싶은 캐릭터가 있을 때 처음부터 키우는 지루한 과정을 거쳐야 한다. 캐릭터의 특징을 제대로 경험하려면 여러 캐릭터를 키워야 하는데 이 게임은 여러 캐릭터를 키우는 게임이 아니다.
* 다양한 무기 사용
* 인간
* 에르고 획득 방법
  + 도축(죽였을 때 고정된 양의 에르고 획득)
  + 추출(죽였을 때 확률적으로 다른 양의 에르고 획득)
  + 정제(1차 가공 시 손실율 감소, 획득량 증가)
  + 강탈(공격 적중 마다 소량의 에고를 빼앗음)
  + 거래(더 높은 가격에 판매 가능)

무기

근/원

-