

ELLIUMA

Project_EL
CHAPTER1 ~ CHAPTER2

안창신
최현규
박현준
조태형

목차

1. 게임개요

- 게임 소개
- 게임 특징
- 게임 장르
- 플랫폼

2. 게임 플레이

- 던전
- 파티
- 퀘스트
- 성장

3. 세계관 & 스토리

- 세계관
- 스토리

4. 캐릭터

- 플레이어 캐릭터
- 캐릭터별 1차전직
- 캐릭터의 스킬

5. 아이템

- 장비
- 소모품
- 기타

6. 몬스터와 NPC

- 몬스터
- NPC

7. 레벨 디자인

- 던전
- 마을

8. UI디자인 & 컨트롤

- UI
- 컨트롤

게임 개요

[목차](#)

1. 게임 소개

- ‘ELLIUMA’에서 플레이어는 ‘아라드바드 혁명군’이 되어 ‘발크베임’의 폭정에 맞서 싸우며 자유를 쟁취해 나가야 한다.
스토리에 따른 던전을 클리어 해 나가며 레벨업을 통해 더 강한 장비와 스킬을 습득하여 발크베임의 지도자들을 쓰러뜨려 영원한 겨울을 끝내는 것이 목표이다.

2. 게임 특징

- 1) 독특한 세계관 : 판타지와 스팀펑크가 결합된 매력적인 세계관으로 플레이어는 중세풍의 판타지를 넘어 스팀펑크의 매력을 확인할 수 있다.
- 2) 화려한 액션 : 탑뷰 시점의 플레이로 넓은 공간을 활용한 액션을 선보인다.
화려한 캐릭터의 액션으로 플레이의 쾌감을 증폭한다.

3. 게임 장르

- 1) 장르 : 액션 MORPG
마을과 던전을 오가는 MORPG 장르를 채택, 플레이어가 나아가야 할 방향을 명확히 제시해주며 스토리의 몰입도 상승효과 기대.
또한 각 던전의 개성을 확실히 하여 플레이의 다채로움을 제공하고자 한다.
- 2) 카메라 뷰 : 탑뷰
액션성의 강화를 위해 탑뷰 카메라 시점 설정.
넓은 시야로 화려한 액션을 한눈에 담음과 동시에 온라인에서 실행되는 게임 정보를 직관적으로 파악.

4. 플랫폼

- 플랫폼 : 온라인 PC
- 장르적인 특성을 가장 잘 부각시킬 수 있는 온라인 PC 플랫폼으로 설정.

1. 던전

- 엘리우마는 마을과 던전이 구분되어 있다. 각 던전의 보스 몬스터를 제거하는 것을 목표로 한다. 플레이어는 주어진 스킬과 소모품을 통해 던전을 나아가며 마지막 보스에게 도달하면 된다.
- 레벨이 올라감에 따라 참여할 수 있는 던전이 해금된다.
- 단, 던전에서 모든 파티원이 일정 횟수 HP가 0가 되면 던전은 클리어하지 못하며 던전 클리어 시 얻는 재화를 얻지 못하게 된다.
- 던전은 스토리 던전과 일반 던전으로 구분된다. 스토리 던전은 일반 던전에 비해 난이도가 낮으며 캐릭터당 1회 진행이 가능하다. 일반 던전은 스토리 던전에 비해 난이도가 높으며 여러번 진행이 가능하다.
- 던전에서 경험치 및 아이템을 수급할 수 있으며 강화나 거래를 위한 재화도 얻을 수 있다.

2. 파티

- 마을에서 파티를 모집해 던전에 참여할 수 있다. 동일한 목표를 가진 플레이어끼리 파티를 형성해 던전에 도전할 수 있으며 개인으로 파티를 형성하는 것도 가능하다. 플레이어들은 각 캐릭터의 개성을 적절히 조합하여 던전 클리어 방법에 다양한 도전을 할 수 있다.
- 일반 던전의 경우 최대 4인까지 파티를 형성할 수 있다.
- 8인 던전 및 레이드는 4인 이상의 파티를 구성 할 수 있다.

3. 쿼스트

- 플레이어는 아라드바드 혁명군 소속으로서 '혁명군'에 타이틀에 맞게 자유를 위한 쿼스트들을 받게된다.
- 쿼스트 클리어 시 던전 및 스토리 진행에 필요한 아이템이나 경험치 등을 얻을 수 있다.
- 주로 NPC를 통해 쿼스트를 수락 및 수행을 할 수 있다.

4. 성장

- 플레이어의 경험치가 누적되면 레벨업이 되며 사용할 수 있는 스킬이 늘어나게된다. 스킬 포인트를 분배해 자신의 플레이 성향에 따라 스킬을 사용할 수 있다.
- 캐릭터의 성장과 더불어 플레이어는 자신이 가지게된 장비의 강화를 통해 성장을 할 수 있게된다.

세계관 & 스토리

[목차](#)

1. 세계관

파트	창세기
본문	<p>무한한 우주의 어둠 속에서, 차가운 침묵이 흐르던 곳.</p> <p>얼음의 별들은 멀리 빛나고, 생명의 숨결은 아직 깨어나지 않은 채였다.</p> <p>그러나 모든 창조의 시작은 빛과 함께였고, 그 빛은 아우로라였다.</p> <p>우주의 한가운데, 시작은 작은 빛이었지만 그 빛은 주위의 어둠을 밀어내며, 점점 더 밝은 빛으로 타올랐다.</p> <p>그 빛은 차가운 우주를 밝히기 시작했고, 그것이 바로 아우로라의 첫 번째 숨결이었다.</p> <p>아우로라는 자신의 빛을 펼치며, 우주의 어둠 속에 색채를 불어넣었다.</p> <p>무지개빛이 바래는 춤을 추었다. 이 춤은 차가운 생명의 씨앗을 흩날렸고, 하나의 얼음별에 생명의 씨앗이 달게 되었다.</p> <p>아우로라는 그 별을 유심히 바라보았다.</p> <p>자라난 쪽은 그 앞으로 얼음별을 감쌌다.</p> <p>잎의 따스함은 영겁의 세월동안 얼어붙어있던 얼음을 녹이기 시작했다. 이후로 얼음은 녹아 바다가 되고, 잎은 대지가 되었다.</p> <p>아우로라는 얼음이 녹은 행성에 아름다움을 느꼈다.</p> <p>차가운 잠에서 깨어날 것만 행성의 태동에 아우로라는 두 번째 숨결을 불어넣었다.</p> <p>아우로라의 탄생의 기운을 담은 두 번째 숨결은 생명의 씨앗과 만나 생명체들을 탄생시켰다.</p> <p>이 생명체들은 아우로라의 자녀들이었으며, 그들은 새로운 세계의 첫 걸음을 내딛었다.</p> <p>아우로라의 자녀들은 자신들만의 세계를 만들기 시작했다.</p> <p>그들은 아우로라가 그랬듯 빈 세상을 빛과 색채로 가득 찬 대지를 채워나갔다.</p> <p>물이 흐르는 강을 만들고, 숲과 산, 바다와 평원이 만들었다. 아우로라는 그 모든 것을 사랑으로 바라보았다. 아우로라의 숨결이 달은 행성은, 그녀의 힘이 세상 모든 것에 스며들어 있었다.</p> <p>아우로라의 자녀들은 그 숨결을 사용하여 놀라운 일들을 만들어냈다. 그러나, 그것은 기적도, 축복도 아니었다.</p> <p>그들은 아우로라의 씨앗, 그리고 어둠의 얼음에서 태어난 이들이었다.</p>

PROJECT_EL

	<p>아우로라를 닮아 무언가를 탄생시키기도 하였지만, 마음 한켠에 있는 어둠 또한 그들의 본질과도 같았다.</p> <p>빛과 어둠, 탄생과 파괴, 삶과 죽음의 순환이 반복되었다. 그 또한 아우로라는 모든 것을 사랑으로 바라보았다.</p> <p>아우로라는 행성에 세번째 숨결을 불어넣었다. 그러나 그녀의 숨결은 더이상 예전의 숨결이 아니었다. 그녀는 약해졌고, 죽어갔다.</p> <p>결국 가장 마지막 숨결을 불어낸 순간 아우로라 또한 그 역할을 다하였다. 마지막 숨결에서 탄생한 아우로라의 자식들에게 아우로라의 힘은 없었다. 그러나 그들 또한 그녀의 자식. 무언가를 만들고 탄생시키기 위해 두 손을 들었다.</p> <p>아우로라의 후손들은 자신들의 행성에 이름을 붙였다. “아우로라” 자신들을 탄생시킨 어머니이자, 어둠을 밝힌 빛이자, 절망 끝에 찾아올 희망.</p>
추가 설명	아우로라 : 그리스 로마 신화에서 새벽의 신, 새벽은 어둠을 몰아내고 아침을 맞이하는 시기를 의미.
의도	플레이어가 어둠을 몰아내는 신의 사자라는 의미를 부여하기 위해 작명 아우로라의 창세기는 겨울이 물러나고 봄이 돌아오는, 그리고 다시 어둠이 올려오는 사계절의 의미를 내포.

파트	연대기 - 엘리우마 대륙을 중심으로
본문	<p>아우로라의 바람은 얼어붙은 대지를 훨쓸었다.</p> <p>그 결과, 숲 속에 살던 야생의 동물들이 마법의 영향을 받아 마물로 변했다.</p> <p>특히 눈덮인 숲에서는 거대한 눈사람과 같은 얼음 곰이 주민들을 위협했다.</p> <p>얼음 황무지의 얼어붙은 땅 밑에서는 마법에 감염된 얼음 마물이 일어났다.</p> <p>주민들은 살아남기 위해, 삶의 터전을 지키기 위해 냉혹한 겨울의 마법 생물들과 맞서야 했다. 얼음 괴물들과의 전투에 훌싸였다.</p> <p>마물들과의 싸움에서 생존한 이들은 생존을 위해 거점, 즉 마을이라는 개념을 세워 방어시설을 갖추었다. 그리고 토지, 물, 광물, 식량 등 필요한 자원을 얻기 위해 다른 땅으로 침략활동을 시작했다.</p> <p>이는 각 부족들간의 의견차이로 인한 갈등이 전쟁으로 이어진다.</p>

PROJECT_EL

	<p>일부 대륙에서 마력을 다를 수 있는 극 소수의 초기 마법사들이 등장하며, 이 전쟁의 승기는 그들이 가져가게 된다.</p> <p>마법사들이 자신们的 마력에 대해 적응하면서 더 큰 힘과 부를 갖기 위해 서로 협력하여 연구를 시작하고, 마법사들은 힘을 모아 세력을 키워나가며 신분층이 생기기 시작한다.</p> <p>피지배층은 마법을 사용할 수 없지만, 대신 기계력을 개발하여 마법을 대체하고자 하고, 이들은 새로운 발명품과 기술을 개발하여 마법사들의 통제에서 벗어나려고 한다.</p> <p>그로 인해 마법사들에게 스팀의 기술이 피해를 줄 수 있다는 것을 알게 되지만 마법사들은 과학 발전을 하지 못하게 막고, 몇몇 사람들은 그들 몰래 숨어서 냉병기를 발전하며 힘을 키워나간다.</p> <p>지배층 사이에서도, 피지배층 사이에서도 각 지형별, 지역별로 국가, 마을 등 집단이 자리잡고, 마력별로 암묵적인 신분이 생긴다. 일반인들은 마법사들이 정해놓은 법에 달지 않는 선에서 발전을 일으키려고 하지만 어느정도 한계점에 도달해 있고 마법사들 사이에서 발로르라는 인물이 등장하고, 그의 힘과 마력은 다른 마법사들과는 달랐다.</p> <p>대륙 내에서 발로르의 힘에 따라 마력의 크기가 달랐고 제일 강인한 마력의 기류가 도는 지역에 발로르는 ‘발크베임’이라는 국가를 만들며 모든 이들을 통제하였다.</p> <p>강력한 마력의 기류를 이용해 발크베임의 마법은 급속도로 발전하기 시작했다.</p> <p>발로르는 엘리우마대륙을 지배하기 시작한다.</p> <p>위치상으로 발크베임과 먼 곳에 위치한 마을들은 자신들이 최대로 발전 할 수 있을 대로 발전을 하며 지냈고 그들의 과학기술이 널리 퍼져 우리들은 그것을 스팀펑크 시대라고 부른다. 발로르는 자신을 과시하고 있었다. 스팀펑크정도로는 자신을 잡을 수 없을 것이라고 자만했다. 하지만 그들이 힘을 기르는 것을 두려워하기도 하여 더 이상의 발전을 막기 시작하고, 자신의 부하들과 함께 마력이 깃든 마물들을 세뇌시켜 조종하기도, 새로 만들어내기도 하며 세상을 지배해 나갔다.</p> <p>발로르의 지배하에 발로르를 반대하는 마법사들도 나타나고, 온전히 마법사들을 따르는 집단들도 나타나며 발로르를 적대하는 마력없는 피지배층들의 억울함과 함께 엘리우마의 눈은 하염없이 쓸여갔다.</p>
추가 설명	각 네이밍은 켈트 신화에서 영감을 얻음. 발로르(발크베임)가 예언에 의해 루(플레이어)에게 죽음을 당하게 되는 것을 모티프.
의도	마력을 지닌 ‘발크베임’이 아우로라 대륙을 지배할 수 있었는지에 대한 설명. 스팀 평크 세계관이 올 수 있었던 계기 설명.

PROJECT_EL

파트	혁명의 시작
본문	<p>지방 귀족의 집사였던 리베르, 그는 아내를 잃고 유일한 가족인 딸 '엘리'와 함께 귀족의 집에서 살고 있었다. 비록 차별받는 삶이었지만 그는 하나뿐인 딸을 위해 참고 견뎌냈다.</p> <p>어느날, 귀족의 아들이 신분차이를 핑계로 엘리를 겁탈하려하고 엘리가 반항하자 귀족의 아들은 엘리를 살해한다. 그 현장에 도착한 리베르는 분노에 훨씬여 그 자리에서 귀족의 아들을 살해하고 만다. 리베르는 체포되며 사형을 선고받게 되지만 삶의 의미를 잊은 리베르는 죽음만을 기다린다. 리베르는 감옥에서 어떤 이들을 만나게 된다.</p> <p>자신과 비슷한 처지의 사람들. 그들의 이야기를 들으며 리베르는 발크베임에 대한 분노와 원망이 극에 달하게 된다.</p> <p>그리고, 감옥에 새로운 한 과학자와 이야기를 나누게 된다.</p> <p>마력을 저해시킬 수 있는 방법과 마력없는 자들이 마력을 다룰 수 있는 법을 연구한 과학자와의 대화에서 '발크베임'을 무너뜨릴 수 있는 가능성은 보게된다.</p> <p>리베르는 감옥의 이들을 회유한다. 복수라는 이름아래, 수감자들의 의견이 굳혀지고 그들은 탈옥을 감행한다. 탈옥에 성공한 이들은 영지를 점령하는데 성공한다. 리베르는 자신의 딸을 죽인 귀족들의 목을 들며 혁명의 시작을 알렸다. 작은 영지를 시작으로 혁명은 시작되었다.</p> <p>아라드바드. 자유를 위해 나가야하는 아라드바드 혁명군의 갑작스러운 공세는 발크베임을 당황시켰다. 하나 강인한 마법의 힘이 아라드바드를 다시 궁지에 몰리게하는 것은 시간문제였다.</p> <p>희망의 불씨가 점차 꺼져가는 시점, 스팀 훌로우라는 한 작은 마을에서 봄을 알리는 듯한 바람이 불기 시작했다.</p>
추가 설명	<p>자유를 의미하는 리베르가 혁명을 일으킨 이유와 혁명이 어느정도 성공할 수 있는 기반을 설명하고자 하였다.</p> <p>아라드바드는 '자유와 혁명'의 아라드, 강인한 힘과 용감함을 상징하는 '바드'를 합쳐 네이밍했다.</p>
의도	<p>혁명이 시작하게 된 계기로 플레이어가 직접적으로 플레이를 시작하게되는 시점의 세계관 스토리이다. 오랜시간 지배한 발크베임에 분노한 리베르가 혁명군을 만들어 내며, 플레이어가 직접적으로 소속하게되는 아라드바드 혁명군의 기원을 명확히 하도록 설정하였다.</p> <p>이를 통해 빌런의 악행과 주인공의 진영이 대립하게된 이유를 명시하고자 하였다.</p>

2. 스토리

- 각각의 이유로 아라드바드에 합류하게된 캐릭터들은 발크베임의 왕인 발로르를 처치하는 것을 목표로 아라드바드 혁명군에 합류하게 된다.

PROJECT_EL

- '플레이어'는 아라드바드 혁명군으로서 발크베임에 대항하게 되며, 고통 받는 사람들을 구해주는 것과 발로르의 폭정을 끝내는 것을 목표로 한다.

파트	챕터 1.
요점	<p>모험에 나선 플레이어가 폭군 블라디모어의 영지, 스팀홀로우를 점령하는 이야기. 레벨구간 1~10.</p>
본문	<p>등장 NPC :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 알버트 : 아라드바드 혁명군 스팀 홀로우 중대장 - 피오라 : 아라드바드 혁명군 스팀 홀로우 병장 <p>소규모 혁명군의 위기 해결. (튜토리얼 - 플레이 방법 익히기)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 혁명군의 위기 : 귀족들의 눈을 피해 오염된 숲에서 보급품을 옮기던 혁명군들은 숲의 오염된 마물들에게 피해를 받아 보급품을 지키기 위한 전투원들은 중독되어 전투가 불가능한 상황 - 초반 플레이어를 캐릭터의 시네마틱스토리가 보여진 이후 길을 잃고 방황하던 플레이어는 오염된 숲에서 혁명군을 마주하고 위기에 처한 혁명군을 도와주게 됨 - 플레이어는 혁명군을 도와주는 과정에서 기존 일반 공격이 통하지 않는 강력한 보스몬스터(슬라임은 일반적인 타격으로는 죽일 수 없음)를 마주하고 자신의 마력 또는 힘에 눈을 뜸 - 플레이어의 힘을 본 혁명군 중 한명인 피오라는 그에게 함께 마을까지 가줄 수 있느냐며 일시적인 동행 - 맵 배경 : 오염된 숲 (낮인지 밤인지 알수 없는 어두운 느낌, 나무들은 죽은 고목 느낌, 생명이 살 수 없는 분위기) - 등장 몬스터 : 뱀, 거미, 땅桌子上의 개 - 보스 몬스터 : 슬라임 - 전투에 대한 기본 튜토리얼 진행. - 클리어 후 플레이어는 첫 마을, '스팀 홀로우'에 진입. - 피오라는 감사 인사를 전하며 자신들의 중대장 알버트를 만날 것을 제안. - 마을을 돌아다니며 마을에서 향유할 수 있는 콘텐츠 튜토리얼 진행. <p>인사 (메인 쿼스트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 피오라의 안내로 스팀 홀로우 지역 혁명군의 중대장 '알버트'를 만나러 감. - 알버트 중대장은 플레이어를 환영하며 감사인사를 전함.

PROJECT_EL

- 갈 곳이 없는 플레이어에게 잠시 머물 것을 권함.
- 플레이어는 이에 수락하면서 현 상황에 대해 물어봄.
- 알버트는 스팀 훌로우가 영주 '블라디모어'의 지배를 받는 마을이었던 것을 말해줌.
- 현재 혁명군이 스팀 훌로우를 점령했지만 여전히 영주의 압박을 받는 중이라 설명.
- 알버트 중대장은 자신들을 도와줄 수 있는지 물어보고 플레이어는 이를 수락.
- 알버트는 다시한번 감사인사를 건내며 준비가 되면 말을 걸어달라 함.

보급 확보 (메인 퀘스트 - 스펙업의 과정)

- 마을에서 정비를 마친 플레이어는 혁명군 알버트 중대장에게 말을 검..
- 알버트는 혁명군의 무기들이 올 예정이었으나 감감무소식임을 말해줌..
- 오염된 숲에 돌아가 무기를 가져올 예정이었던 혁명군들을 찾는 걸 부탁.
- 도와주는 대가로 일부 무기를 나눠 줄 것을 약속 받고 오염된 숲으로 향함
- 숲의 중간에서 큰 부상을 입은채 엎드린 혁명군을 발견.
- 간신히 살아있는 혁명군은 '무언가'에 당해 보급 수송차가 오염된 숲 깊은 곳에 있다는 사실을 알림.
- 플레이어는 혁명군 중대장에게 부상당한 혁명군의 치료를 맡기고 훌로 오염된 숲 깊은 곳으로 향함

- 맵이름 : 오염된 숲의 안쪽
- 맵배경 : 오염된 숲과 비슷한 느낌..
- 등장 몬스터 : 뱀, 거미, 떠돌이 개, 광견.
- 보스 몬스터 : 실버팽
- 퀘스트 클리어 후 알버트 중대장에게 대화.
- 플레이어에게 무기를 지급하며 강화 등의 콘텐츠 튜토리얼.

위협 제거(메인 퀘스트)

- 플레이어가 다시 혁명군 중대장이 말을 검.
- 감사 인사를 나누고 플레이어가 '실버팽'을 만났다는 사실을 듣게됨.
- 중대장은 '실버팽'은 발크베임에 인위적으로 늑대를 개조된 생명체임을 알려줌.
- 조사에 의하면 마을 주변에 몬스터 무리가 갑작스레 늘어난 정황을 파악.
- 중대장은 플레이어에게 몬스터 제거와 함께 몬스터가 늘어난 이유에 대해 조사해줄 것을 요청
- 플레이어는 '오염된 숲 깊은 곳.'으로 향함.

- 맵이름 : 오염된 숲 깊은 곳.

PROJECT_EL

- 맵배경 : 오염된 숲에 비해 더 어두운, 완전한 밤의 느낌.
- 등장 몬스터 : 뱀, 독사.
- 보스 몬스터 : - 레드 바실리스크, 블루 바실리스크.
- 플레이어는 퀘스트 아이템 ‘빛바랜 핏빛 마석’을 드랍.

거미줄(메인 퀘스트)

- 플레이어가 알버트에게 말을 걸며 빛바랜 핏빛 마석을 보여줌.
- 핏빛 마석을 본 알버트는 몬스터가 늘어난 이유가 영주, ‘블라디모어’가 직접 나선 것임을 깨달음.
- 그리고 핏빛 마석에 대한 설명을 해줌,
- 핏빛 마석은 마력의 결정체인 ‘마석’에 블라디모어의 마력을 더함으로써 신체의 능력이 비정상적으로 강해지는 마석이지만 정신이 이상해지는 부작용이 심해 사용이 금지되었음. 또한 이 마석을 만들기 위해서 필요한 것은 마력과 인간의 피.
- 알버트는 다시 핏빛 마석이 나타난 것은 영주가 아마도 일반 시민을 제물로 사용할 것이라 예상.
- 이를 막기위해 우선은 마석의 출처를 알아야 한다며 거미굴을 알려줌.
- 거미굴은 마석이 있다는 소문이 있는 동굴이지만 거미가 점령해 아무도 출입을 하지 않음.
- 알버트는 그곳에 누군가 다녀간 흔적이 있는지 조사할 것을 부탁함.

- 맵이름 : 거미굴.
- 맵배경 : 어둡고 축축한 동굴
- 등장 몬스터 : 거미, 독거미, 폭발거미.
- 보스 몬스터 : - 아라크네.
- 보스방에 들어서자 거대한 마석들이 보이고 아라크네의 등에 핏빛 마석이 박혀있는 것이 보임.
- 아라크네를 처치하면 시네마틱

시네마틱

- 갑작스럽게 뒤에서 매직 미사일이 날아오고 플레이어가 재빠르게 받아침.
- 의문의 마법사와 플레이어가 대치. 하나 의문의 마법사에게 패배.
- 캐릭터는 쓰러지기 직전.
- 의문의 마법사는 플레이어를 비웃으며 거대한 마법을 연성하고 수많은 매직 미사일이 플레이어를 향함.
- 그때 의문의 마법사의 매직 미사일들과 부딪히는 수많은 매직 미사일이 나타남.
- 저 멀리에서 흰 옷을 입은 백마법사를 보며 캐릭터는 기절.

PROJECT_EL

- 이후 마을에서 숙소에서 눈을 뜨고, 밖이 소란스러움을 알게됨.

수호. (메인 케스트 - 주인공이 업적을 쌓아가는 과정)

- 숙소 밖으로 나가자 분주한 혁명군의 모습이 보임.
- 피오라가 플레이어에게 달려오며 자초지종을 설명함.
- 거미굴 앞에서 기다리던 피오라는 거미굴에서 나온 백마법사로부터 플레이어를 이어받음.
- 피오라는 플레이어를 마을에 데려와 치료함.
- 그 사이 블라디모어의 군대가 스팀 훌로우를 공격했음..
- 대화를 나누던 피오라와 플레이어에게 알버트가 달려와 후퇴할 것을 지시.
- 플레이어는 도망치는 마을 주민들과 부상당한 혁명군을 보며 싸울 것을 다짐.

- 맵 배경 : 스팀 훌로우 마을 초입.
- 등장 몬스터 : 블라디모어 경비원
- 보스 몬스터 : 블라디모어 경비대장

시네마틱 - 전직 스토리.

- 플레이어가 경비대장을 쓰러뜨리자 매직 미사일이 날아옴.
- 플레이어는 간신히 이를 피함.
- 저 멀리 거미굴에서 만났던 마법사를 보게됨.
- 알버트가 저 마법사가 블라디모어라고 설명함.
- 플레이어는 달려들지만 한방에 제압.
- 쓰러지는 플레이어는 자신의 약함에 대해서 고뇌.
- 블라디모어는 혁명군을 조롱.
- 알버트 무리마저 쓰러뜨린 마법사는 플레이어를 향해 매직 미사일을 겨냥.
- 발사하는 순간 피오라가 몸을 던져 플레이어 대신 맞음.
- 그 순간 플레이어는 분노와 함께 새로운 스킬들을 사용.
- 당황한 블라디모어, 그리고 아라드바드의 증원이 도착한 것을 알고 몸을 숨김.
- 플레이어는 피오라에게 세상을 구해달란 유언을 듣게됨.

시작. (메인 케스트)

- 알버트에게 말을 걸면 알버트가 피오라를 추모함.
- 그리고 도착한 아라드바드의 증원과 함께 블라디모어 성으로 향할 것을 알려줌.
- 플레이어에게 함께 할 것인지 물어보고 플레이어는 수락.
- 알버트는 고맙다며 ‘임시 혁명군’의 칭호를 부여.
- 피오라의 묘지 앞에서 그녀를 추모하는 플레이어를 보여줌

PROJECT_EL

	<ul style="list-style-type: none"> - 챕터 1 종료
의도	플레이어가 플레이 방법과 세계관에 대한 대략적인 이해가 가능토록 설정.
추가 예정	<p>서브 퀘스트.</p> <p>피오라 비중.</p> <p>각 퀘스트 및 던전의 권장 레벨 설정.</p>

	<p style="text-align: center;">챕터 2.</p>
요점	블라디모어를 제압하고 정식 혁명군으로 인정 받는 이야기. 레벨구간 10 ~ 25
본문	<p>등장 NPC :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 알버트 - 세레나. : 엘리우마 대륙의 평화 수호 기사단, ‘에테리얼’의 상급기사. <p>성향길 (메인 퀘스트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 알버트에게 말을 걸면 준비가 끝났는지 물어봄. - 알버트는 블라디 모어 성으로 가기 위한 길을 뚫어야 한다는 것을 알려줌. - 그러나 성으로 가는 주요 도로는 블라디모어 경비대가 지키고 있음. - 알버트는 아라드바드 혁명군이 경비대가 시선을 끄는동안 플레이어가 샷길을 확보해줄 것을 부탁함. - 단, 샷길에는 몬스터들이 있음을 경고. - 플레이어는 훌로 샷길을 향하게 됨. <p>맵 배경 : 스팀홀로우 샷길</p> <ul style="list-style-type: none"> - 등장 몬스터 : 거미, 늑대, 독사와 같은 야생 몬스터. - 보스 몬스터 : 블라디모어 수문장. - 샷길을 확보한 플레이어는 두번째 마을 ‘블라디모어 성 외곽’에 도착 - 임시 거점의 형태로 속소, 작전본부, 대장간 등의 간단한 시설만. - 스팀 홀로우에서 포탈을 통해 지역 이동 가능 - 보스방 전까지는 오염된 숲과 같은 숲의 이미지. - 마지막 보스방은 블라디모어 성의 작은 문 앞 <p>전쟁의 시작. (메인 퀘스트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 알버트에게 말을 걸면 알버트가 플레이어의 안부를 묻고 다음 작전을 설명함. - 블라디모어 성의 정문을 뚫는 것.

PROJECT_EL

- 맵 배경 : 블라디모어 성 정문,
- 등장 몬스터 : 블리디모어 경비병.
- 보스 몬스터 : 핏빛 마석에 개조된 몬스터. (스팀펑크 + 괴물의 형태)
- 성 내부로 보이는 마을 디자인은 스팀펑크 + 판타지.

야간 인질 구출 작전. (메인 퀘스트)

- 알버트는 플레이어에게 블라디모어가 미처 도망치지 못한 성 주변 주민들을 인질로 잡고 있다는 정보를 알려줌.
- 인질이 있는 곳은 블라디모어 성 제 4 구역의 한 회관.
- 맵 배경 : 블라디모어 성 제 4구역,
- 등장 몬스터 : 블라디모어 경비병. 핏빛 마석에 개조된 몬스터
- 보스 몬스터 1 : 경비대장
- 경비대장 처치 시 시네마틱이 재생.
- 경비대장이 인질은 이미 핏빛 마석의 제물로 사용하기 위해 모두 죽였으며, 거짓 정보를 흘린 사실을 알려줌.
- 스팀펑크 와이번이 회관 문을 부수고 등장하며 회관 앞 광장에서 전투,
- 보스 몬스터 2 : 스팀펑크 와이번(스팀펑크의 형태)
- 성 내부로 보이는 마을 디자인은 스팀펑크 + 판타지.

중앙 무기고 점령. (메인 퀘스트)

- 플레이어에게 소식을 들은 알버트는 극대노.
- 전쟁의 필승을 위해서는 중앙 무기고를 점령이 필수 인 것을 말함.
- 무기고 점령을 통해 새로운 무기를 확보하는 것과 동시에 적의 전세를 깨기 위한 조치
- 맵 배경 : 블라디모어 성 중앙 무기고.
- 등장 몬스터 : 블라디모어 경비병. 핏빛 마석에 개조된 인간.
- 보스 몬스터 : 블라디 키메라 (다양한 몬스터가 뒤섞인 형태)

보급로 차단. (메인 퀘스트)

- 알버트는 무기고 점령 후 전세가 아라드바드 혁명군 쪽으로 기울고 있음을 알려줌.
- 곧, 혁명군 한명이 달려와 블라디모어 성에서 바로 동쪽에 있는 블라디모어 중앙역에 발크베임의 증원과 보급이 도착했다는 사실을 알림.
- 플레이어는 곧장 블라디모어 중앙역으로 가게됨.

PROJECT_EL

- 맵 배경 : 블라디모어 중앙역.
- 등장 몬스터 : 마법기사, 핏빛 마석에 개조된 몬스터.
- 보스몬스터 : 본국 조사관

본성 진입 (메인 퀘스트)

- 알버트는 보급이 충분하여 성이 어느정도 제압된 상태이기에 본성에 진입하라고 함.
 - 본성의 진입로까지는 혁명군이 뚫을테니 플레이어는 성에 진입하라고 함.
 - 시네마틱) 알버트가 혁명군을 모아 연설을 함.
 - 알버트는 준비가 되면 말을 걸라고 함.
-
- 맵 배경 : 블라디모어 성 내부
 - 등장 몬스터 : 마법기사, 핏빛 마석에 개조된 몬스터.
 - 보스몬스터 : 수문장 - 불안정한 히스마

영주 : 블라디모어 (8인 던전) (주간 횟수 한정 던전) (메인 퀘스트)

- 블라디모어 성 상층의 문을 열자 블라디모어가 기다리고 있음.
 - 마력 없는 자는 마법사의 노예가 되는 것이 자연의 법칙이라 설명하며 조롱.
 - 위대한 발크베임이 세계를 지배하는 것이 이상의 세계라 설명.
 - 플레이어가 블라디모어를 공격하자 블라디모어가 피로 녹아내리며 자신있으면 자신이 있는 곳까지 와보라고 함.
-
- 맵 배경 : 블라디모어 성 상층
 - 등장 몬스터 : 핏빛 마석에 잠식된 하인, 메이드, 몬스터
 - 중간 보스 몬스터 1 : 네피림 - 반쪽의 천사
 - 중간 보스 몬스터 2 : 히스마 - 불투명한 모고스.
 - 중간 보스 몬스터 둘의 이마에 핏빛 마석이 박혀있음.
-
- 영주의 방 진입시 시네마틱
 - 중앙의 영주 주변에는 둑여있는 인질들이 보임.
 - 블라디모어가 손짓하자 둑여있는 인질들에게서 피가 나오며 블라디모어의 몸에 맴돈다.
 - 블라디모어는 다시 혁명군을 무시하며 전투 진행.
-
- 메인 보스몬스터 : 피의 마법사 - 블라디모어.
 - 중간 몬스터 2마리를 모두 끼치하면 메인 보스로 진행.
 - 레이드의 형식을 띠며 플레이어에게 레이드의 개념을 익히게 하는 것이 목표.
 - 블라디모어의 방은 원형. 공격방식은 주변의 인질들에게 피를 뿐아내며 마법을 부림.

PROJECT_EL

	<ul style="list-style-type: none"> - 인질들의 비명소리로 블라디모어의 잔虐함 강조. - 블라디모어 처치 시 시네마틱. - 피를 토하는 블라디모어가 마지막으로 주변 인질들의 피를 모두 뽑아내려 함. - 그 사이 알버트도 영주의 방에 도착. - 붉은 마법진이 빛나며 미친 듯이 웃는 블라디모어. - 플레이어와 알버트는 당황하고, 마법진이 터지려는 순간, 환영검이 블라디모어의 머리를 관통함. - 환영검이 날아온 방향으로 고개를 들자 공중에서 검을 밟고 서있는 남자가 사뿐히 착지. - 알버트는 겁에 질려하며 남자가 '제 7군주' 중 한명인 '아르토스(Artos)'임을 말함. - 아르토스는 블라디모어가 세련되지 못했다며 비웃음. - 그리고 혁명도 아름답지 못하다며 수많은 환영검을 소환. - 압도적인 마법에 알버트와 플레이어가 당황하지만, 그들의 앞에 예전 플레이어를 구해준 백마법사가 등장. - 아르토스는 백마법사의 얼굴을 확인하고는 비아냥거리며 오늘은 이만 물러간다고 함. - 아르토스가 사라지고 백마법사가 뒤를 돌며 시네마틱은 끝. <p>발야. (메인 케스트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 백마법사와 알버트, 그리고 플레이어가 작전 본부에 있음. - 백마법사는 자신이 평화 수호단 '에테리얼'의 기사, 세레나 임을 밝힘. - 에테리얼은 옛 발크베임의 시민이었지만, 발크베임의 잔虐함에 등을 돌린 이들이 만들어낸 기사단. - 그리고 발크베임의 움직임이 수상해진 것과 그것으로 인해 세레나 본인이 파견됨을 알려줌. - 알버트는 감사함을 표함. 그리고 플레이어에게 덕분에 많은 이들이 블라디모어의 폭정에서 해방되었음에 감사함. - 블라디모어 성의 이름을 희망의 시작이라는 뜻의 '스피스 이니티움'으로 바꾸며 - 이곳이 차별받는 이들의 희망이 될 거라 알림. - 플레이어에게 '정식 혁명군'의 칭호를 줌과 동시에 '해방의 영웅'이라는 칭호를 수여함. - 챕터 2 종료 <p>'발야' 케스트 수행 이후로 블라디모어 성은 '스피스 이니티움'으로 변경. 거대 도시 마을로 변경됨.</p>
의도	<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터에겐 진정한 의미의 혁명군으로서 인정받기 위한 과정. - 플레이어에겐 스토리의 목표를 명확하게 전달. - 발크베임의 세력에서 자유를 되찾아가는 과정을 보여줌으로서 RPG 게임 장르의 몰입도

PROJECT_EL

	상승. - 정식 혁명군'이라는 칭호와 함께, 혁명군으로서의 앞으로의 방향성 제시.
추가 예정	각 퀘스트의 권장 레벨 설정.

- 현재 진행은 챕터 2까지의 기준으로 설정.
- 이후의 스토리는 업데이트에 따라 추가 예정.
- 챕터 3는 위기에 빠진 아라드바드 혁명기지를 도우려 가는 플레이어의 이야기.

시나리오

- ▶ 엘리우마 챕터1 시나리오.pdf
- ▶ 엘리우마 챕터2 시나리오.pdf

스토리보드

- ▶ 엘리우마 챕터1 스토리 보드.pdf
- ▶ 엘리우마 챕터2 스토리 보드.pdf

관련 문서

- ▶ 엘리우마 세계관_논플레이어블.pdf
- ▶ 엘리우마 스토리_플레이어블.pdf

캐릭터

[목차](#)

PROJECT_EL

1. 플레이어 캐릭터



아엘 : 프림투르 대륙에서 온 얼음의 엘프

주요 스텟	DEX(민첩)	공격력	★★★★★☆
전투 타입	딜러	방어력	★★★★★☆
공격 타입	마법	공격 범위	★★★★★☆
사용 무기	활	공격 속도	★★★★★☆
데미지 타입	고정	이동 속도	★★★★★☆

'프림투르'라는 대륙, 엘리우마 대륙의 남쪽에 위치한 대륙이다. 혹한의 날씨 때문일까, 그곳에서 탄생한 아엘 종족은 어렸을 때부터 얼음과 눈의 마법을 능숙하게 다루는 모습을 보였다.

태어날때부터 그들을 감싸는 얼음과 눈은 그들을 혹한의 환경에 적응하게 했다.

차가운 눈과 같은 피부와 멀리서도 소리를 들을 긴 귀는 그들의 상징이 되었다.

혹한의 환경이었지만 그들은 평화를 유지하며 살아갔다.

프림투르 대륙의 평화는 오래가지 못했다. 프림투르 지역의 곳곳에 발크베임의 마물들이 나타나기 시작했다.

너머의 대륙, 엘리우마의 패권국. 발크베임은 프림투르의 대륙을 넘보기 시작했다. 처음에는 막아낼 수 있었지만 점차 강해지는 발크베임의 군세에 난항을 겪고 있었다.

결국 아엘족의 우두머리인 '에리안'은 발크베임의 영향력을 저지하기 위해 혁명군을 도울 아엘을 모집한다.

선뜻 손을 들지 않는 아엘 중 단 한명의 아엘만이 손을 들어올렸다. 마법사의 마법에 아비를 잃고, 마물의 발톱에 어미를 잊은 아엘.

그의 눈에 망설임은 보이지 않는 듯 했다.

바다를 건너 엘리우마에 도착한 아엘은 발크베임을 향해 한발자국 걸어나갔다.

PROJECT_EL



네피림 : 발크베임의 실험에 살아남은 실험체

주요 스탯	MP(마나)	공격력	★★★★☆☆
전투 타입	딜러	방어력	★★★★☆☆
공격 타입	마법	공격 범위	★★★★☆☆
사용 무기	장검	공격 속도	★★★★☆☆
데미지 타입	고정	이동 속도	★★★★☆☆

발크베임은 엘리우마 대륙을 지배하는 데 성공했다. 그렇지만 그들은 마력의 선택을 받았다. 그 인구는 타 대륙을 모두 지배할 정도는 되지 못했다.

드넓은 대륙을 모두 지배하기 위해 마법사들은 계획했다.

자신들보다 몸집이 작지만, 힘을 기르면 자신들에게 위협이 될 만한 존재인 ‘네피림’ 자신들의 실험체로, 종으로 삼아 타 대륙까지 지배를 하기 위해.

‘네피림 프로젝트’는 그렇게 시작되었다.

마력이 없는 인간에게 마력을 강제로 집어넣는 프로젝트, 발크베임은 곧장 엘리우마의 네피림을 모두 잡아들였다.

프로젝트는 예상외의 실패를 반복했다.

마력의 과부화를 견디지 못한 실험체들은 곧장 고통에 비명질렀다.

그렇게 수백, 수천의 실험체가 사망했다. 하지만 발크베임은 멈추지 않았다.

강제로 끌려온 이들은 의문도 모른채 실험체가 되어 죽어나갔다.

시간이 얼마나 지났을까. 수많은 시체위에 한명의 실험체가 서있었다.

그의 몸에서 빛나는 마력은 마치 천사와 같았다. 그러나 그들은 몰랐다 천사의 안에 악마가 깃들어 있다는 것을.

‘네피림’은 증오와 분노로 실험실의 모든 이들을 죽였다. 그리고 다짐했다. 언젠가 자신을 이렇게 만든 발크베임에게 복수할 것이라고

PROJECT_EL



히스마 : 원치않았던 용과의 융합을 하게된 실험체

주요 스탯	STR(힘)	공격력	★★★★★☆
전투 타입	딜러	방어력	★★★★★☆
공격 타입	풀리	공격 범위	★☆☆☆☆☆
사용 무기	주먹	공격 속도	★☆☆☆☆☆
데미지 타입	고정	이동 속도	★★☆☆☆☆

용마법을 쓸 수 있는 마법사는 발크베임에 '카즈마' 단 하나였다.

그 마법사는 실험을 좋아해 이런저런 실험을 하였고, 히스마는 그 실험체의 처음이자 마지막 성공한 실험체였다.

히스마의 몸 안에 용을 주입시키는 실험에 성공한 카즈마는 기뻐했다.

카즈마는 실험이 끝난 후에도 히스마를 몸 안의 힘에 익숙해지게 만들고 싶었다.

히스마는 어떤 행동도 하지 못하는 자신을 원망하며 속으로만 생각했다.

카즈마를 죽이고 싶다고.

그때, 다른 구역 쪽에서 실험에 성공 한 듯 환호성이 들렸다. 하지만 그 환호성도 잠시, 그 곳에서는

연구마법사들의 비명소리가 들리기 시작했고, 히스마는 무슨 일인지 모르지만 자신도 죽는구나 체념했다.

아니, 누군가 죽여줬으면 했다.

실험실을 박살 낸 것은 다름아닌 '네피림'이었다.

네피림은 히스마를 보며 같이 탈출하자고 말을 건넸다. 히스마가 주저할 때 네피림은 그를 무작정 들고 실험실을 떠났다. 연구실의 상황을 알고 지원을 온 상급 마법사는 절벽에서 히스마를 데리고 도망치고 있는 네피림을 공격했고, 네피림은 그 때문에 히스마를 손에서 놓치고 말았다.

히스마는 절벽에서 떨어지던 중 자신의 알 수 없는 용마법으로 인해 날개가 돌아나 날갯짓을 하게 되고, 자신과 떨어진 네피림을 볼 겨를 없이 조절 할 수 없는 날개에 의해 끌려가게 된다.

네피림은 히스마에게 어떤 말을 소리쳤다.

네피림의 발크베임을 향한 증오 역시 히스마도 똑같이 느끼며 복수를 짐하며 용의 날개로 인해 하염없이 날아가던 그는 힘이 다해 어떤 숲에 쓰러진다. 그 때까지만 해도 알지 못했다.

히스마는 이 세계에서 용마법을 쓸 수 있는 게 본인 혼자라는 것을.

자신이 발크베임 상대로 얼마나 영향력을 펼칠지를.

PROJECT_EL



인간 : 차별에 가족을 잃은, 복수에 눈을 뜬 인간.

주요 스텟	LUK(행운)	공격력	★★★★★☆
전투 타입	딜러	방어력	★★★★★☆
공격 타입	마법	공격 범위	★★★★★☆
사용 무기	마력 건	공격 속도	★★★★★☆
데미지 타입	고정	이동 속도	★★★★★☆

'마덴'이라는 마을에서 태어난 한 소년은 어렸을 때부터 자신의 형 '루민'과 둘이 살았다.

루민은 동생을 지키겠다는 책임감과, 혁명군으로써 마을 사람들에게 끊임없이 도움을 주려고 하는 정의감을 가졌고, 그 소년은 루민의 영향을 많이 받으며 자랐다.

다른 이들이 인간들이 태생부터 마력을 쓸 수 없어 나약한 종족이라고 한탄하며 마법사들에게 복종하며 살았지만 루민은 그러지 않았다.

혁명군이 되기 전부터 마법사들에게 몸과 정신을 고통과 억압받아도, 그는 할 수 있는 것은 다 해보는게 지금의 이각박한 삶을 이겨낼 것이라 믿으며 살았다.

몇년 뒤, 루민은 혁명군이 되어 주변 사람들에게 희망을 주며 살고 있었고 여러마을에서도 다 아는 영웅이 되었다. 동생은 그의 형을 우러러보며 자신도 형과 같은, 사람들에게 긍정의 영향력을 주는 영웅이 될거라는 꿈을 키우며 자랐다.

평화롭던 어느 날, 혁명군의 임무로 인해 3일간 마을을 떠나게 된 루민은 마을 입구에서 동생과 주민들의 배웅을 받으며 임무를 나갔다.

자신의 동생에게 자기가 없는 동안 마을을 잘 부탁한다고. 그 소년은 겨우 3일밖에 안된다며 걱정하지 말고 잘 다녀오라 인사한다. 그게 소년이 형을 본 마지막 모습이자 마지막 대화였다.

한 소년은 여행을 떠날 채비를 마쳤다. 소년의 표정은 밝았다. 그의 표정에는 자신의 형처럼 선한 영향력을 주는 사람이 되겠다는, 혁명군이 되어 영웅이 되겠다는 강한 다짐이 있기 때문이에.

PROJECT_EL



드워프 : 내추태크의 기계 공학자.

주요 스텟	STR(힘)	공격력	★★★★☆☆
전투 타입	서포터	방어력	★★★★☆☆
공격 타입	마법	공격 범위	★★★★☆☆
사용 무기	망치	공격 속도	★★☆☆☆☆
데미지 타입	퍼센트	이동 속도	★★☆☆☆☆

지도상으로 엘리우마 대륙의 왼쪽에 위치한 '내추태크'라는 아주 큰 섬에서 살고 있는 드워프 종족은 자연과 조화를 이루며 살아간다. 태생적으로 다른 종족들에 비해 머리가 뛰어난 종족인 드워프들은 평화를 중시했다. 엘리우마에 혁명이 막 일어났을 때, 그 곳에 있던 드워프들 몇몇이 우연히 인간들의 기계를 보게 되었고 섬으로 돌아와 그것을 연구하며 자신들의 마력에 동기화 시키려는 등 기계에 대해 흥미를 보였다. 혁명군은 자신들이 불리한 전세를 돌리기 위해 드워프들에게 도움을 요청하고, 드워프들은 고민에 빠진다. 드워프들에게 도움의 손길을 내민 건 인간들 뿐이 아니었다.

발크베임도 드워프들의 힘을 높게 평가 하여 자신들을 도와 엘리우마를 정복하면 드워프들에게 만족 할 전리품을 주겠다고 했기 때문.

시간이 지나 발크베임이 자신들의 섬에도 침범해 영향을 펼치면 곤란한 드워프들은 손을 잡고 지원을 해주는 척 자신들이 연구하고 남은 기계의 샘플들을 발크베임에 건네며 도움을 주고, 발크베임이 쉽게 엘리우마를 정복을 하지 못하도록 인간들에게는 무엇을 해줘야 할지 고민을 하였다.

드워프들은 한 드워프의 말에 놀란다. 그 드워프는 자신이 파견을 가서 도움을 주겠다고 말했다. 그녀는 드워프들 사이에서도 비범한 지능을 가진 인재이기 때문에 드워프들은 그녀라면 도움을 줄 수 있겠지하며 그녀를 믿고 파견시키게 된다. 그녀는 타 대륙으로 넘어간다면 새로운 것들을 보고 더 많은 지식을 얻겠지 라고 생각했지만, 그녀의 생각처럼 쉽게 되지 않았다.

마을에 도착하기도 전에 어린 아이인줄 알았던 그녀를 마물들이 공격해왔고, 갑작스런 공격에 당황하여 큰 위기에 처해 있던 때 한 남자가 나타나 그녀를 구해준다.

드워프를 구해준 그 남자는 드워프를 마을로 데려다 주고 자신을 혁명군이라고 전하며 떠나가 버린다.

혁명군의 한 사내와 있던 시간은 짧았지만, 많은 것을 떠올리게 된 드워프는 자신을 반성한다. 눈이 쌓인 엘리우마의 한 작은 마을을 나온 그녀는 발을 한발짝 내딛는다. 커다란 발자국을 남기며.

PROJECT_EL

2. 캐릭터별 1차 전직

아엘 1차 전직 : 마전사



주요 스탯	MP(마나)	공격력	★★★★☆☆
전투 타입	딜러	방어력	★★★★☆☆
공격 타입	마법	공격 범위	★☆☆☆☆☆
사용 무기	투창	공격 속도	★★★★☆☆
데미지 타입	고정	이동 속도	★★★★☆☆
		속성	얼음

아엘 1차 전직 : 소서리스



주요 스탯	INT(지능)	공격력	★★★★☆☆
전투 타입	딜러	방어력	★★★★☆☆
공격 타입	마법	공격 범위	★★★★☆☆
사용 무기	스태프	공격 속도	★★☆☆☆☆
데미지 타입	퍼센트	이동 속도	★★★★☆☆
		속성	얼음

PROJECT_EL

히스마 1차 전직 : 바칼



주요 스탯	STR(힘)	공격력	★★★★★☆
전투 타입	탱커	방어력	★★★★★☆
공격 타입	물리	공격 범위	★★★★★☆
사용 무기	도끼	공격 속도	★★★★★☆
데미지 타입	고정	이동 속도	★★★★★☆
		속성	불

네피림 1차 전직 : 버서커



주요 스탯	STR(힘)	공격력	★★★★★☆
전투 타입	딜러	방어력	★★★★★☆
공격 타입	물리	공격 범위	★★★★★☆
사용 무기	낫	공격 속도	★★★★★☆
데미지 타입	고정	이동 속도	★★★★★☆
		속성	불

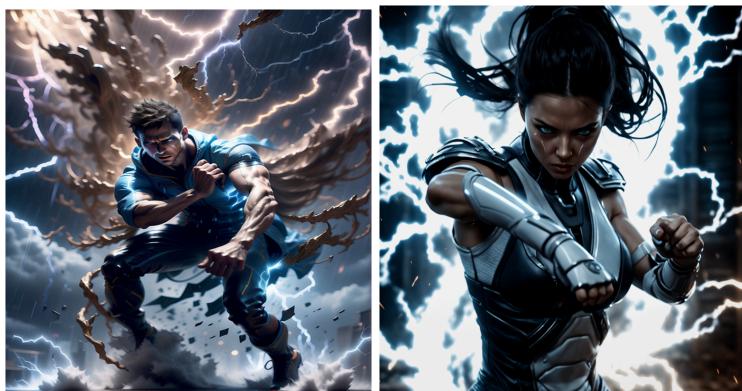
PROJECT_EL

인간 1차 전직 : 헌터



주요 스탯	DEX(민첩)	공격력	★★★★★☆
전투 타입	딜러	방어력	★★★★☆☆
공격 타입	룰리	공격 범위	★★★★★☆
사용 무기	마력 총	공격 속도	★★★★★☆
데미지 타입	퍼센트	이동 속도	★★★★☆☆
		속성	전기

인간 1차 전직 : 브레이커



주요 스탯	STR(힘)	공격력	★★★★★☆
전투 타입	딜러	방어력	★★★★☆☆
공격 타입	룰리	공격 범위	★★★★★☆
사용 무기	건틀릿	공격 속도	★★★★★☆
데미지 타입	고정	이동 속도	★★★★☆☆
		속성	전기

PROJECT_EL

드워프 1차 전직 : 산도



주요 스탯	INT(지능)	공격력	★★★☆☆☆
전투 타입	서포터	방어력	★★★★☆☆
공격 타입	마력	공격 범위	★★★★☆☆
사용 무기	기계 망치	공격 속도	★★★★☆☆
데미지 타입	퍼센트	이동 속도	★★★★☆☆
		속성	X

관련 문서

- 엘리우마 캐릭터별 백스토리.pdf
- 엘리우마 캐릭터 원화(ai)및 설명.pdf
- 엘리우마 캐릭터 최종본.pdf

3. 캐릭터의 스킬

캐릭터별 스킬은 아래 문서 참조.

- 엘리우마 스킬.pdf
- 엘리우마 캐릭터 별 스킬 구상.pdf

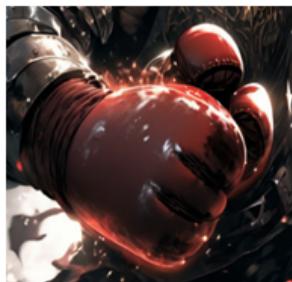
아이템

[목차](#)

1. 장비

- 무기 : 캐릭터마다 적용하는 무기가 다르며 그에 따른 능력치도 다르게 나타난다.

노비스 캐릭터 무기

레벨	분류	무기 이미지	옵션	이름	노말 옵션+	레어 옵션+
1	1. 활		노말	영웅의활	물리/마법 공격력 증가 + 100 치명타 확률 증가 +5%	
			레어	X		
			유니크(예정)	X		
	2. 주먹		노말	영웅의주먹	물리/마법 공격력 증가 + 100 치명타 확률 증가 +5%	
			레어	X		
			유니크(예정)	X		

PROJECT_EL

	3. 장검		노말 레어 유니크(예정)	영웅의 장검 X X	물리/마법 공격력 증가 + 100 치명타 확률 증가 +5%	
	4. 총		노말 레어 유니크(예정)	영웅의 총 X X	물리/마법 공격력 증가 + 100 치명타 확률 증가 +5%	
	5. 망치		노말 레어 유니크(예정)	영웅의 망치 X X	물리/마법 공격력 증가 + 100 치명타 확률 증가 +5%	
5	6. 활		노말 레어 유니크(예정)	초원의 활 강철궁 X	물리/마법 공격력 증가 + 100 치명타 확률 증가 +5%	

PROJECT_EL

	7. 주먹		노말 레어 유니크(예정)	글러브 찢어진 글러브 X	물리/마법 공격력 증가 + 100 치명타 확률 증가 +5%	
	8. 장검		노말 레어 유니크(예정)	심판의 검 검은 강철검 X	물리/마법 공격력 증가 + 100 치명타 확률 증가 +5%	
	9. 총		노말 레어 유니크(예정)	소형 권총 심연의 총 X	물리/마법 공격력 증가 + 100 치명타 확률 증가 +5%	
	10. 망치		노말 레어 유니크(예정)	작은 망치 대형 망치 X	물리/마법 공격력 증가 + 100 치명타 확률 증가 +5%	

PROJECT_EL

전직 후 캐릭터 무기

레벨	분류	무기 이미지	옵션	이름	노말 옵션+	레어 옵션+
10	11. 창		노말	철갑창	물리/마법 공격력 증가 + 100 치명타 확률 증가 +5%	
			레어	X		
			유니크(예정)	X		
12. 스태 프	12. 스태 프		노말	신성한 지팡이	물리/마법 공격력 증가 + 100 치명타 확률 증가 +5%	
			레어	X		
			유니크(예정)	X		
13. 도끼	13. 도끼		노말	신비한 도끼	물리/마법 공격력 증가 + 100 치명타 확률 증가 +5%	
			레어	X		
			유니크(예정)	X		

PROJECT_EL

14. 낫		노말	생명의 낫	물리/마법 공격력 증가 + 100 치명타 확률 증가 +5%	
		레어	X		
		유니크(예정)	X		
15. 총		노말	고속 총알총	물리/마법 공격력 증가 + 100 치명타 확률 증가 +5%	
		레어	X		
		유니크(예정)	X		
16. 건틀 릿		노말	미각의 건틀릿	물리/마법 공격력 증가 + 100 치명타 확률 증가 +5%	
		레어	X		
		유니크(예정)	X		
17. 기계 망치		노말	엔지니어의 망치	물리/마법 공격력 증가 + 100 치명타 확률 증가 +5%	
		레어	X		
		유니크(예정)	X		

PROJECT_EL

- 방어구 : 방어구는 공통으로 적용하나, 인게임 적용의 모습은 다르게 나타나도록 한다.

전직 전 캐릭터 방어구

레벨	분류	방어구 이미지	옵션	이름	노말 옵션+	레어 옵션+
1	1. 모자		노말	모험가의 투구	물리/마법 방어력 +50	
			레어	X		
			유니크(예정)	X		
	2. 상의		노말	모험가의 갑옷	물리/마법 방어력 +100	
			레어	X		
			유니크(예정)	X		
	3. 하의		노말	모험가의 바지	물리/마법 방어력 +50	
			레어	X		
			유니크(예정)	X		

PROJECT_EL

	4. 신발		노말 레어 유니크(예정)	모험가의 부츠 X X	물리/마법 방어력 +50	
--	----------	---	-----------------------------	---------------------------	---------------	--

전직 후 캐릭터 방어구

레벨	분류	방어구 이미지	옵션	이름	노말 옵션+	레어 옵션+
10	5. 모자		노말	강철 투구	물리/마법 방어력 +50	
			레어	X		
			유니크(예정)	X		
	6. 상의		노말	강철 갑옷	물리/마법 방어력 +100	
			레어	X		
			유니크(예정)	X		
	7. 하의		노말	강철 바지	물리/마법 방어력 +50	
			레어	X		
			유니크(예정)	X		

PROJECT_EL

	8. 신발		노말	강철 부츠	물리/마법 방어력 +50	
			레어	X		
			유니크(예정)	X		

레벨	분류	방어구 이미지	옵션	이름	노말 옵션+	레어 옵션+
15	9. 모자		노말	마법사의 모자	물리/마법 방어력 +50	
			레어	화염 마녀의 모자	물리/마법 방어력 +100	공격 속도 증가 +1%
			유니크(예정)	X		
	10. 상의		노말	가죽 튜닉	물리/마법 방어력 +100	
			레어	천사의 갑옷	물리/마법 방어력 +200	속성 저항 +10
			유니크(예정)	X		

PROJECT_EL

11. 하의		노말	금속 바지	물리/마법 방어력 +50	
		레어	암흑 바지	물리/마법 방어력 +100	올스텟 증가+5
		유니크(예정)	X		
12. 신발		노말	전사의 장화	물리/마법 방어력 +50	
		레어	어둠 부츠	물리/마법 방어력 +100	이동속도 증가 +10% 점프력 증가 +5%
		유니크(예정)	X		

전직후 캐릭터 방어구

레벨	분류	방어구 이미지	옵션	이름	노말 옵션+레어옵션	유니크 옵션
20	13. 모자		노말	X		
			레어	대마법사의 모자	물리/마법 방어력 +100	공격 속도 증가 +1%
			유니크(예정)	황금 드래곤 투구	물리/마법 방어력 +200	공격속도 증가 +5% 주 스텟 증가 +10
14. 상의			노말	X		
			레어	요술사의 의복	물리/마법 방어력 +200	속성 저항 +10
			유니크(예정)	신성한 갑옷	물리/마법 방어력 +400	속성 저항 +20 주 스텟 증가 +20

PROJECT_EL

15. 하의		노말	X		
		레어	영웅의 바지	물리/마법 방어력 +100	올스텟 증가+5
		유니크(예정)	신비한 팬츠	물리/마법 방어력 +200	올 스탯 증가 +10 주 스탯 증가 +10
16. 신발		노말	X		
		레어	번개부츠	물리/마법 방어력 +100	이동속도 증가 +10% 점프력 증가 +5%
		유니크(예정)	천사의 장화	물리/마법 방어력 +200	이동속도 증가 +20% 점프력 증가 +10% 주 스탯 증가 +10

- 악세서리 : 악세서리도 공통으로 착용하나 착용 모습은 보이지 않는다.

전직전 캐릭터 악세서리

레벨	분류	악세서리 이미지	옵션	이름	노말 옵션+	레어 옵션+
1	1. 목걸이		노말	모험가의 목걸이	물리/마법 피해 감소 +50	
			레어	X		

PROJECT_EL

		유니크(예정)	X		
2. 귀걸이		노말	모험가의 귀걸이	데미지 증가 +50	
		레어	X		
		유니크(예정)	X		
3. 반지		노말	모험가의 반지	공격력 증가 +50	
		레어	X		
		유니크(예정)	X		

전직 후 캐릭터 악세서리

레벨	분류	악세서리 이미지	옵션	이름	노말 옵션+	레어 옵션+
10	4. 목걸이		노말	영원한 목걸이	물리/마법 피해 감소 +50	
			레어	X		
			유니크(예정)	X		

PROJECT_EL

	5. 귀걸이		노말 레어 유니크(예정)	영원한 귀걸이 X X	데미지 증가 +50	
	6. 반지		노말 레어 유니크(예정)	영원한 반지 X X	공격력 증가 +50	

PROJECT_EL

레벨	분류	악세서리 이미지	옵션	이름	노말 옵션+	레어 옵션+
15	7. 목걸이		노말	영적인 목걸이	물리/마법 피해 감소 +50	
			레어	빛나는 목걸이	물리/마법 피해 감소 +100 속성 데미지 증가 +1%	
			유니크(예정)	X		
	8. 귀걸이		노말	영적인 귀걸이	데미지 증가 +50	
			레어	빛나는 귀걸이	데미지 증가 +100 HP 자동 회복 증가 +1%	
			유니크(예정)	X		
	9. 반지		노말	영적인 반지	공격력 증가 +50	
			레어	빛나는 반지	공격력 증가 +100 MP 자동 회복 증가 +1%	
			유니크(예정)	X		

관련문서

- 엘리우마 아이템-무기.pdf
- 엘리우마 아이템-방어구.pdf
- 엘리우마 아이템-악세서리.pdf

PROJECT_EL

2. 소모품

- 모든 캐릭터가 공통으로 사용할 수 있는 소모성 아이템
- 각 소모성 아이템은 축적이 가능하나 던전별 사용 개수는 정해져 있다.
- HP 및 MP 회복을 포함한 전투에 도움이 되는 효과를 부여한다.

관련문서

■ 엘리우마 아이템-소모품.pdf

3. 기타

인게임 무기 강화 이펙트(예시)

0강	1강	2강	3강	4강	5강	6강	7강	8강	9강	10강
강화확률	100%	95%	90%	80%	70%	50%	25%	20%	10%	5%
실패확률	0%	5%	10%	20%	30%	50%	75%	80%	90%	95%
파괴확률	0%	0%	1%	3%	5%	7%	9%	10%	12%	15%

7강 이후 이펙트 출시예정 / 방어구와 악세서리 강화 이펙트 출시 미정



무기와 장비는 강화가 가능하며 무기의 경우 강화시 강화 이펙트가 적용된다.

PROJECT_EL

인게임 품질작 색 및 능력치(예시)

하 옵션 (품질 0~30)



빨강(0~19)



노랑 (20~40)

중 옵션 (품질 30~70)



초록 (40~70)

상 옵션 (품질 70~90)



블루 (70~90)

최상급 옵션 (품질 90이상)



핑크 (90~99)

end 옵션 예정 (품질 100)



장비 별 품질이 존재하며 같은 이름이나 레어도의 장비여도 품질에 따라 옵션 다르게 적용된다.

각 품질은 업그레이드가 가능하다.

재료 아이템은 케스트를 완료하거나 강화를 하기위한 재료로 케스트 및 던전에서 획득할 수 있다.

- 케스트 완료를 위한 전용아이템이 따로 존재하기도 한다.

관련문서

■ 엘리우마 캐릭터 장비 착용, 강화 이펙트 및 품질 예시.pdf

구분	장비 드롭	품질 업그레이드
품질 90 이상 확률	0.86%	0.86%
품질 80 이상 확률	1.89%	1.89%
품질 70이상 확률	3.27%	3.27%
품질 60이상 확률	6.17%	6.17%
품질 50이상 확률	12.85%	12.85%
품질 40이상 확률	23.30%	23.30%
품질 30이상 확률	37.53%	37.53%
품질 20이상 확률	55.54%	55.54%
품질 10이상 확률	77.10%	77.10%

품질 업그레이드 성공/실패시 나오는 이펙트

성공

실패



몬스터와 NPC

[목차](#)

몬스터

- 몬스터는 일반 몬스터와 보스 몬스터로 구분된다.
- 던전 진입 시 각 방에 있는 몬스터들을 전부 제거하면 다음 방으로 넘어갈 수 있다.
- 단, 일부 특수한 던전들의 경우 바로 보스로 진입할 수도 있다.
- 보스 몬스터를 처치하면 던전은 클리어되며 그 전에 캐릭터가 사망하면 던전은 실패로 끝난다.
- 각각의 몬스터는 재료아이템과 장비를 일정 확률로 떨어뜨리며 플레이어에게 경험치를 제공한다.
- 몬스터들의 능력치는 각 던전별로 다르게 구성되며 캐릭터가 성장함에 따라 권장던전의 수치를 맞춰놓는다.
- 던전에서 한번 죽은 몬스터는 다시 부활하지 않는다.
- 플레이어의 스토리 진행에 따라 다양한 몬스터들을 등장시킨다.
- 엘리우마에서 몬스터는 주로 발크베임에서 만들어낸 마물이나 발크베임 진영의 군대이다.
- 차후 업데이트에 따라 발크베임 외에도 다양한 소속의 몬스터들을 만들어낼 예정이다.
- 엘리우마의 몬스터들은 판타지 배경에 맞는 거대한 짐승형 몬스터들도 있지만 스팀펑크와 결합된 형태의 몬스터도 존재한다.
- 스토리 진행에 따라 발크베임의 마법사들도 몬스터로 출현한다.

관련문서

 [엘리우마 몬스터.pdf](#)

NPC

- NPC는 기본적으로 마을에 배치되어 있으며, 스토리 진행시 던전 내에도 배치될 수 있다.
- 각각의 NPC는 대화를 하거나 퀘스트, 상점등의 시스템을 제공한다.
- NPC 선택시 대화와 퀘스트를 선택할 수 있으며 상점 및 기타 서비스를 제공하는 NPC의 경우 선택지가 1개 증가한다.
- NPC와의 대화는 기본적으로 텍스트 박스를 이용하여 플레이어의 선택에 따라 스킵 혹은 빠르게 넘어갈 수 있다.
- 단, 컷신의 경우에는 빠르게 넘어가는 것은 불가하며 스킵은 가능하다.
- NPC는 기본적으로 정해진 위치에 서있으나 퀘스트에 따라 위치가 조금씩 달라질 수 있다.

레벨 디자인

[목차](#)

던전

- 엘리우마의 가장 핵심이 되는 레벨 디자인.
- 보스 몬스터를 처치하는 것을 목표로 일반 몬스터를 처리해 나간다.
- 엘리우마는 선형적인 레벨 디자인 구조이다.
- 캐릭터의 시작, 튜토리얼을 통해 게임 플레이의 방식을 이해하도록 한다.
- 이후 메인 퀘스트를 통해 플레이어가 게임 내의 다양한 스토리 및 시스템들을 배워나갈 수 있도록 한다.
- 메인 퀘스트 완료 이후에는 메인 퀘스트에서 진행했던 던전들을 일반 던전으로서 자유롭게 진행할 수 있다.
- 메인 퀘스트 이후 서브 퀘스트 및 장비의 획득을 목표하도록 드랍 테이블 및 경험치 테이블을 각 던전에 설정해 플레이어가 콘텐츠를 이어 나갈 수 있도록 한다.
- 일반 던전과 퀘스트 던전 이후에는 8인 던전 및 레이드 던전을 제작, 플레이어에게 지속적인 콘텐츠 제공을 한다.

관련문서

 엘리우마 레벨디자인.pdf

마을

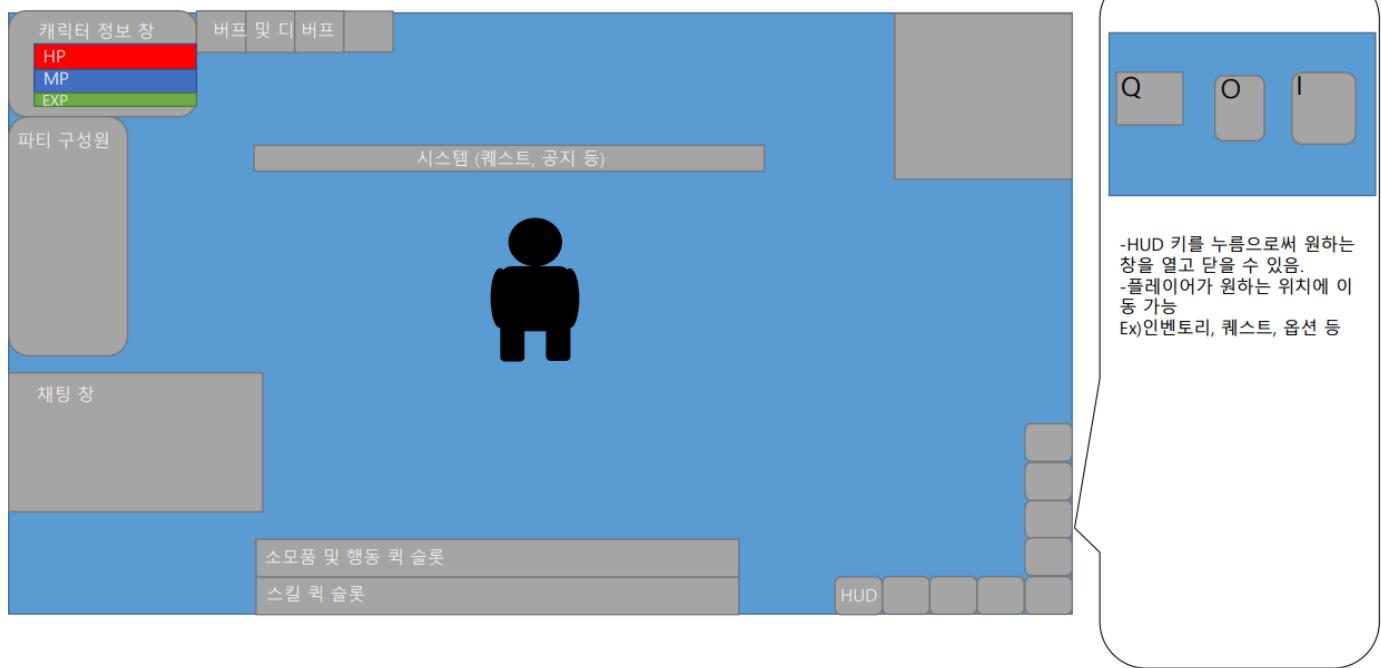
- 플레이어가 던전과 버금가게 오래 있는 장소.
- 마을의 레벨 디자인은 편의성을 목표로 한다.
- 단, 엘리우마의 세계관과 스토리의 개연성을 해치지 않는 선을 유지하도록 한다.
- 각 NPC는 마을 곳곳에 배치하도록 한다.
- 단, 가능 (ex.상점 및 퀘스트)이 있는 NPC의 경우 플레이어의 주된 콘텐츠인 던전의 이동 경로에 배치해 편의성을 제공한다.
- 그렇지 못할 경우 직관적으로 확인 할 수 있는 정보를 맵이나 미니맵을 통해 제공한다,
- 마을에 NPC들에게는 이름장을 배치해 플레이어에게 혼동이 없도록 한다.

관련문서

 엘리우마 레벨 디자인-마을.pdf

UI

엘리우마 플레이 화면 Ui



PROJECT_EL

인게임 인벤토리 UX/UI



인게임 스테이터스 UX/UI

캐릭터 STAT 1		상세스탯 12	
브네임	2	스탯 공격력	13
직업	3	물리 공격력	14
HP	4	마법 공격력	15
MP	5	방어력	16
ABILITY POINT		데미지	17
	0	공격속도	18
STR	7	크리티컬 확률	19
DEX	8	이동속도	20
INT	9	21	
LUK	10		
11		자세히보기	

인게임 플레이중 UX/UI

- 캐릭터의 플레이 중 HP UI
- 캐릭터의 플레이 직업 UI
- 캐릭터의 플레이 중 MP UI

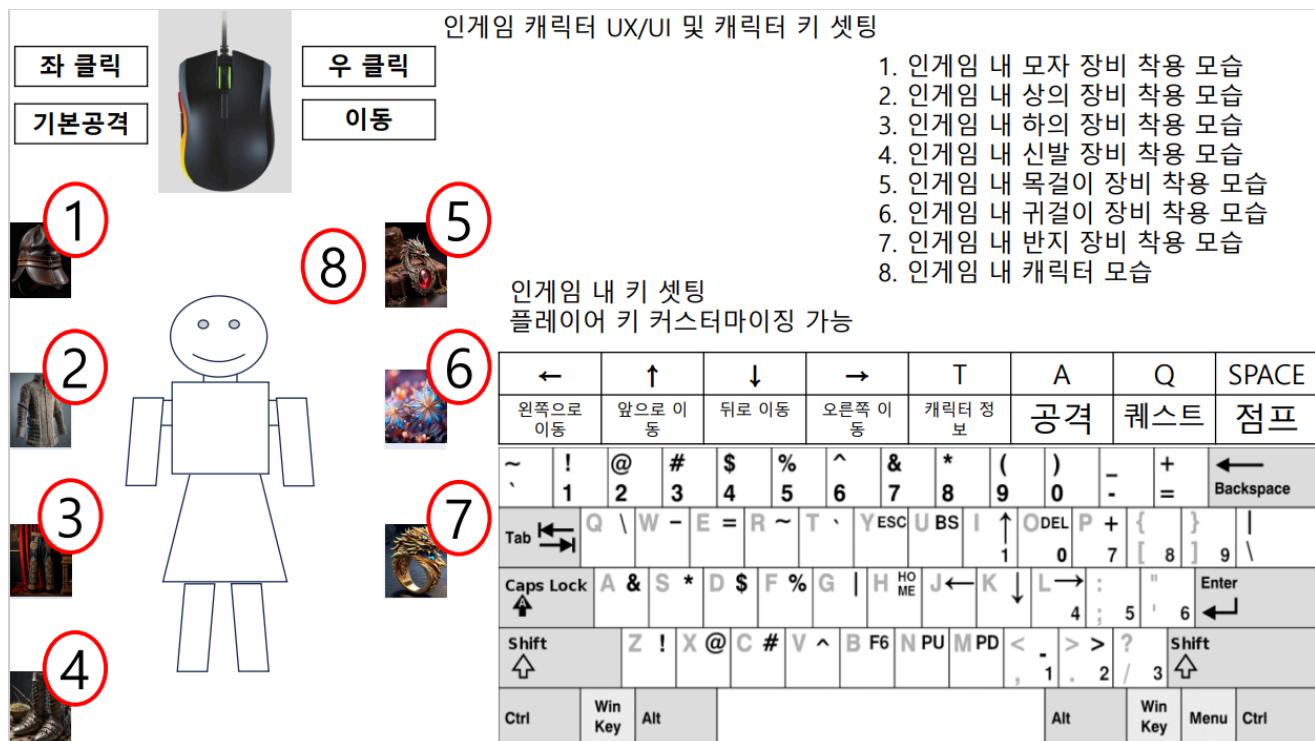


- 엘리우마의 카메라뷰는 탑뷰로 캐릭터를 중앙에 배치한다.
- UI는 화면의 테두리로 배치하여 캐릭터 주변에 큰 영향을 주지 않도록 한다.
- 캐릭터의 움직임과 몬스터의 공격과도 같은 전투 데이터가 UI에 방해되지 않도록 한다.
- 타사 게임들을 통해 축적된 UX를 크게 벗어나지 않는 UI를 형성해 플레이에 불편함이 없도록 한다.
- 플레이어가 최대한 직관적으로 빠르게 정보를 읽을 수 있도록 한다.

PROJECT_EL

- 전체적인 UI디자인은 판타지와 스팀펑크의 느낌이 나도록 디자인한다.
- 일부 UI는 플레이어가 마우스를 이용해 원하는 화면 공간에 배치할 수 있도록 한다.

컨트롤



- 엘리우마는 마우스와 키보드의 사용을 전제로 한다.
- 마우스를 통해 이동과 일반공격이 가능하며 키보드를 통해 스킬 사용 및 UI를 활성화 할 수 있다.
- 기본적인 키 세팅이 주어지거나 플레이어 개개인의 UX를 고려하여 키 커스마이징이 가능도록 한다.

관련문서

- 엘리우마 인 게임 UI 설정.pdf
- 엘리우마 인게임 캐릭터 및 인벤토리 창고, 캐릭터 스테이터스 ui,ux.pdf
- 엘리우마 캐릭터 장비 착용, 강화 이펙트 및 품질 예시.pdf