

# 엘리우마 레벨 디자인

## 기본 아이콘 설명

	캐릭터 스폰 위치
	다음 맵으로 넘어 갈 수 있는 포탈
	보스 맵으로 넘어 갈 수 있는 포탈
	이동을 방해하는 오브젝트
	맵 배경을 구성하는 요소

## 기본 아이콘 설명

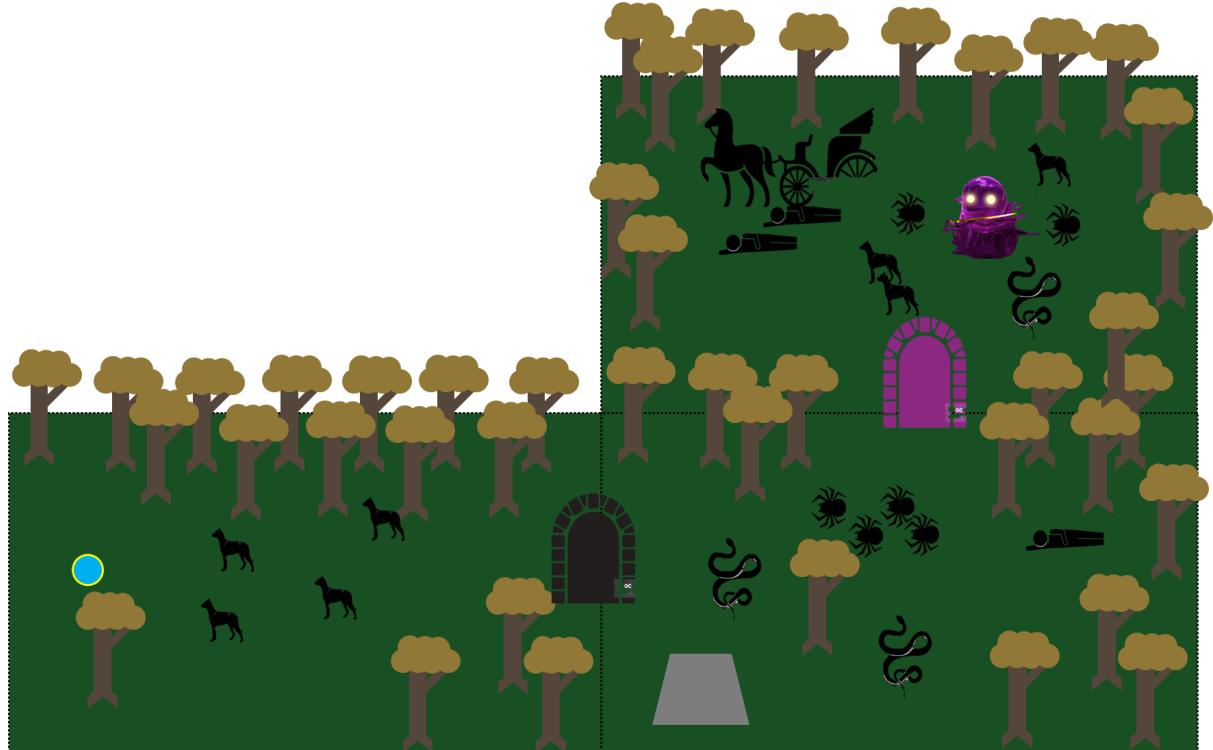
타입	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	캐릭터 최소
	30x20x150
	캐릭터 최대
	60x30x190
	맵
	3840x2160x1000
	카메라 (한 화면에 보여질 크기)
	1920x1080

# 챕터 1



# 오염된 숲 : 튜토리얼

## 1. 컨셉

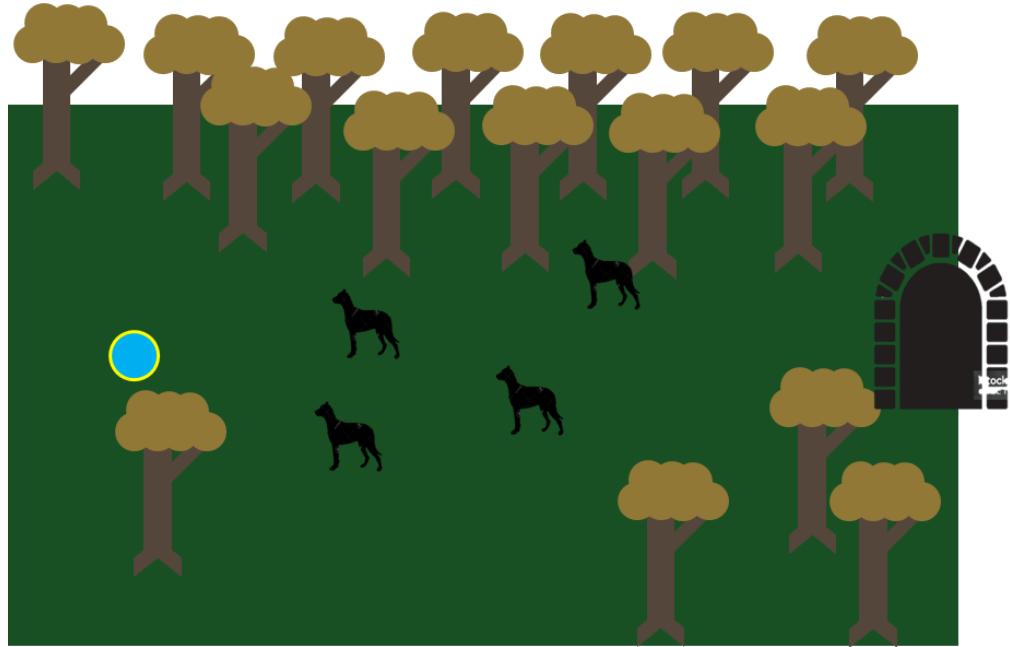


- 스토리 : 초반 플레이어를 캐릭터의 시네마틱스토리가 보여진 이후 길을 잃고 방황하던 플레이어는 들려오는 비명 소리에 발걸음을 옮기게 됨
- 배경 : 오염되어 나무나 바닥의 잔디등이 어두운 느낌의 숲
- 목표 : 게임 스토리, 기본 조작 및 규칙 학습

## 2. 개요

- 스테이지 이름 : 오염된 숲
- 입장 방식 : 게임을 처음 시작하는 유저(또는 캐릭터)
- 적정 레벨 : 1
- 던전 구성 : 2개의 일반 맵과 하나의 보스 맵으로 구성
- 던전 클리어 조건 : 보스방에서 보스를 처치 (메뉴를 통해 튜토리얼을 스킵하고 마을로 바로 갈 수 있음)

### 1. 시작지점



- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	떠돌이 개	3	30x120x50
	장비를 반드시 드랍하는 떠돌이 개 (튜토리얼 전용)	1	30x120x50

- 목표 : 기본 전투 및 장비 작용, 맵 이동 방식 학습

## 2. 2번째 맵



- 등장 몬스터 :

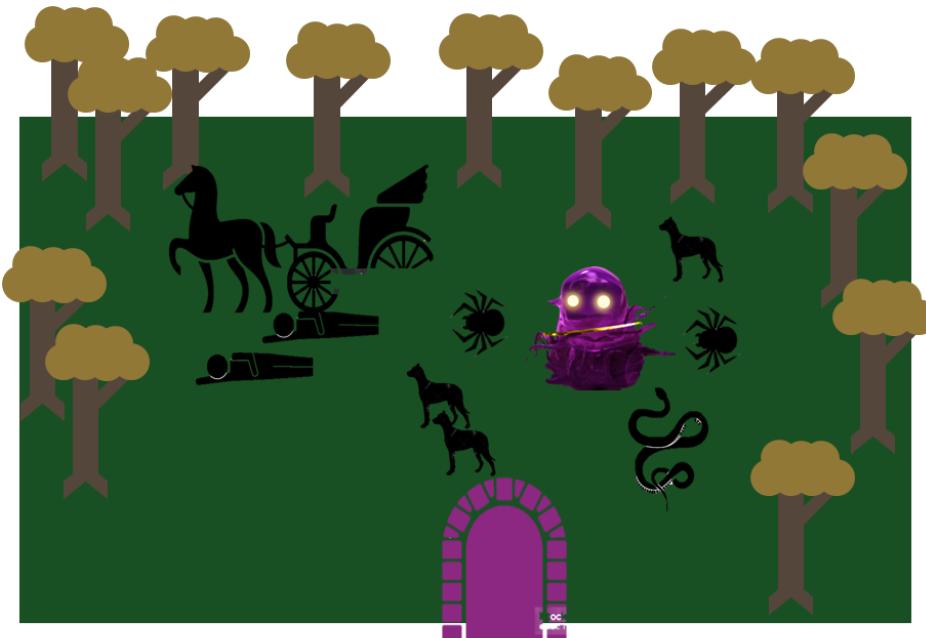
몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	거미	4	30x30x30
	뱀	2	30x120x30

- 등장 NPC :

NPC이미지	NPC이름
	쓰러진 '아라드바르' 혁명군 전투원

- 개요 : 2번째 맵에 입장시 쓰러진 '아라드바르' 혁명군 전투원을 발견하고 훈잣말 또는 생각을 하는 텍스트 UI생성 -> 몬스터와 전투 -> 몬스터를 모두 처치 -> 쓰러진 '아라드바르' 혁명군과 대화 텍스트 UI생성 -> 쓰러진 '아라드바르' 혁명군에게 포션을 받음
- 목표 : 소모품(포션) 사용, 보스 맵 입장

### 3. 보스 맵



- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	슬라임	1	120x120x150
	떠돌이 개	3	30x120x50
	거미	2	30x30x30
	벌	1	30x120x30

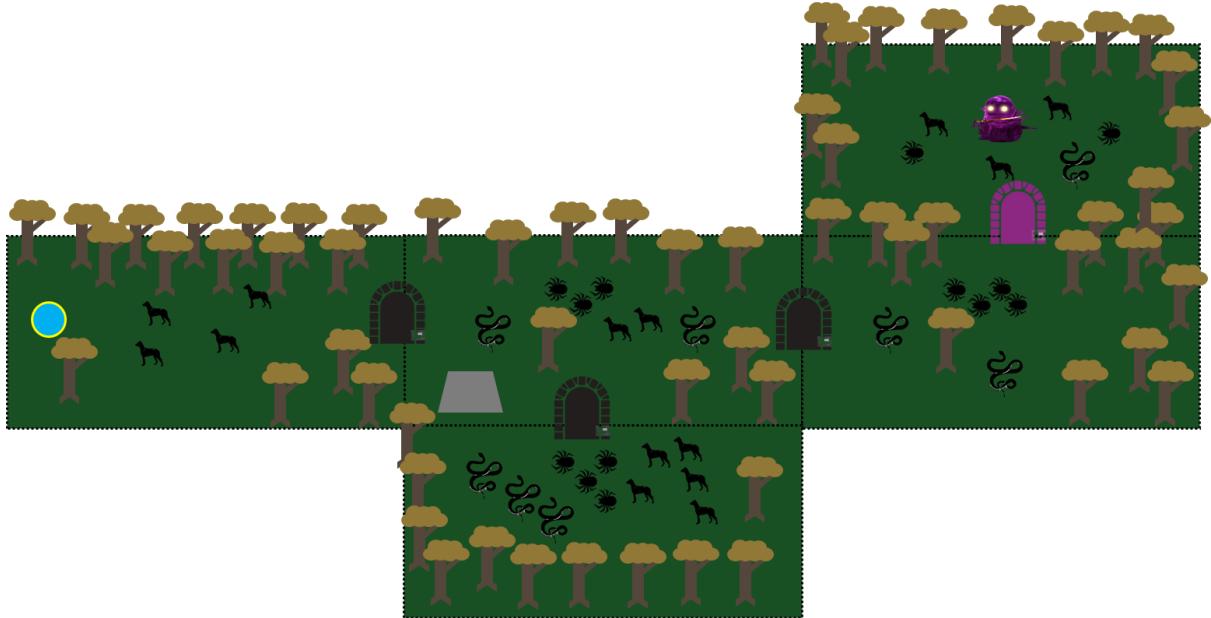
- 등장 NPC :

NPC이미지	NPC이름
	쓰러진 '아라드바르' 혁명군

- 목표 : 던전 클리어 (보스 처치)

# 오염된 숲

## 1. 컨셉 :

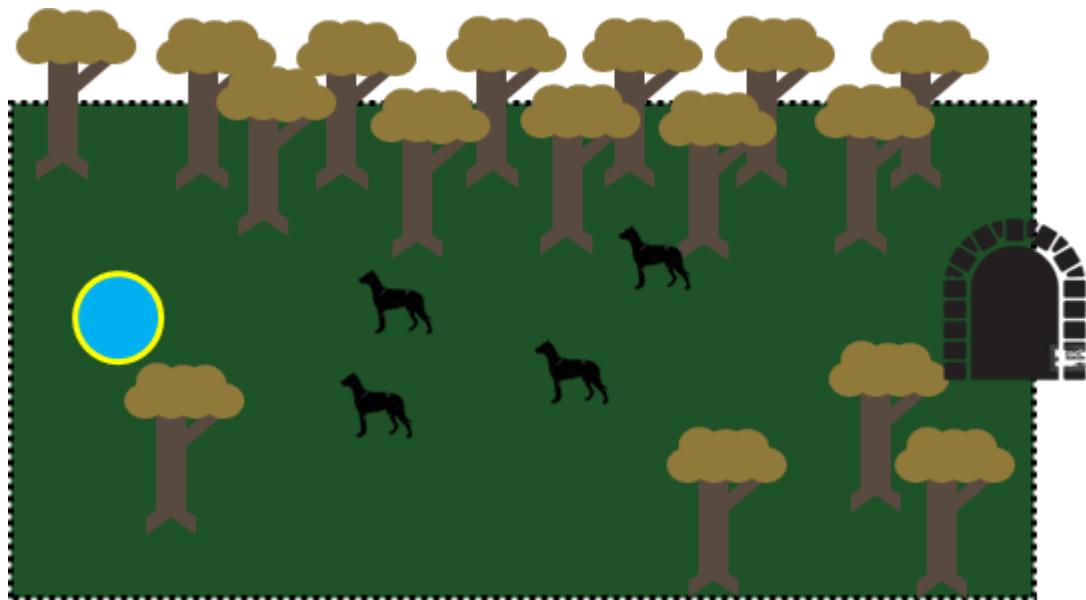


- 배경 : 오염되어 나무나 바닥의 잔디등이 어두운 느낌의 숲

## 2. 개요

- 스테이지 이름 : 오염된 숲
- 입장 방식 : 마을에서 “오염된 숲” 던전을 선택 후 입장
- 적정 레벨 : 1~2
- 던전 구성 : 4개의 일반 맵과 하나의 보스 맵으로 구성
- 던전 클리어 조건 : 보스방에서 보스를 처치

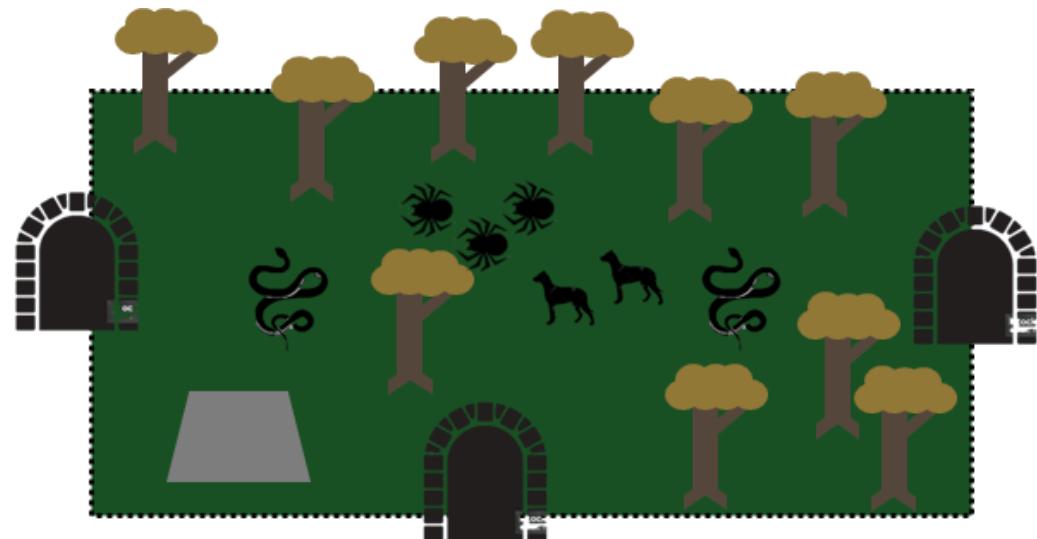
### 1. 시작지점



- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	떠돌이 개	4	30x120x50

## 2. 2번째 맵

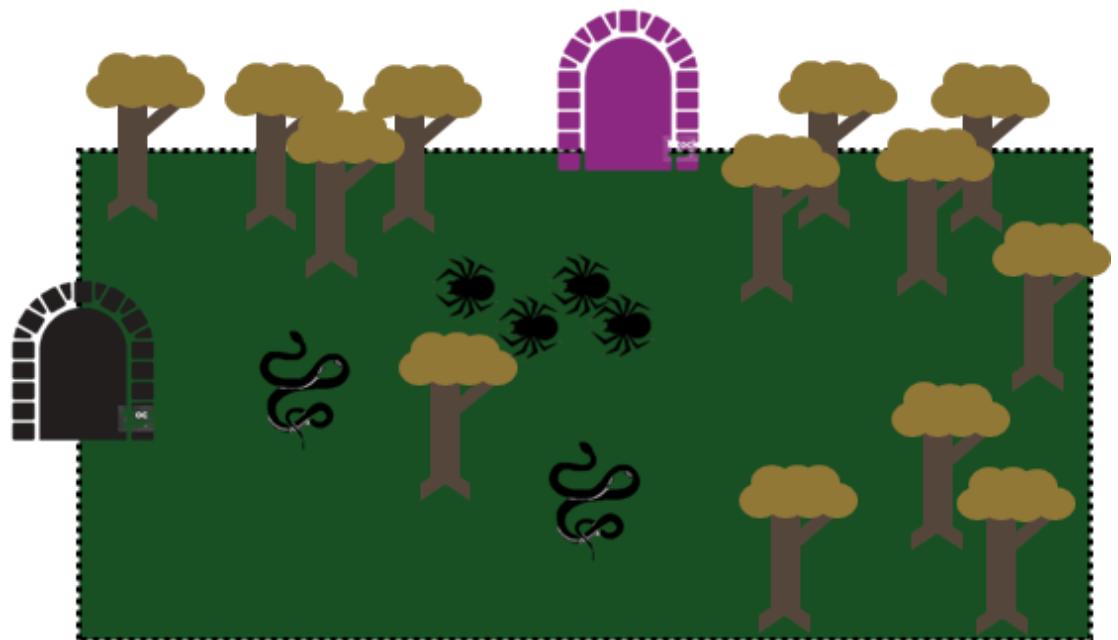


- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	떠돌이 개	2	30x120x50

	거미	3	30x30x30
	뱀	2	30x120x30

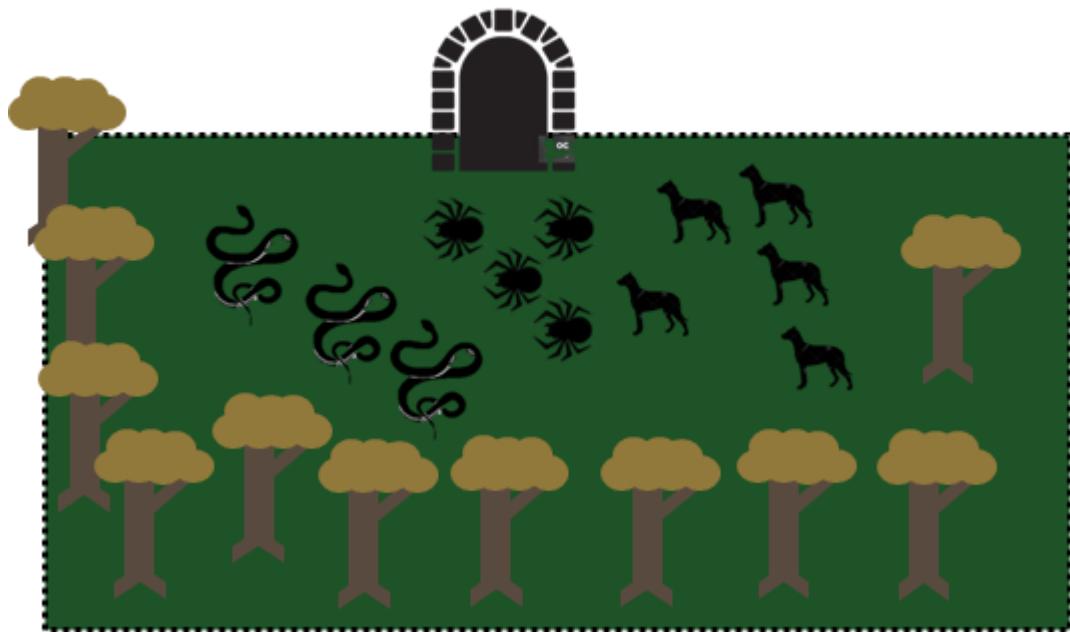
### 3. 3번째 맵



- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	거미	3	30x30x30
	뱀	2	30x120x30

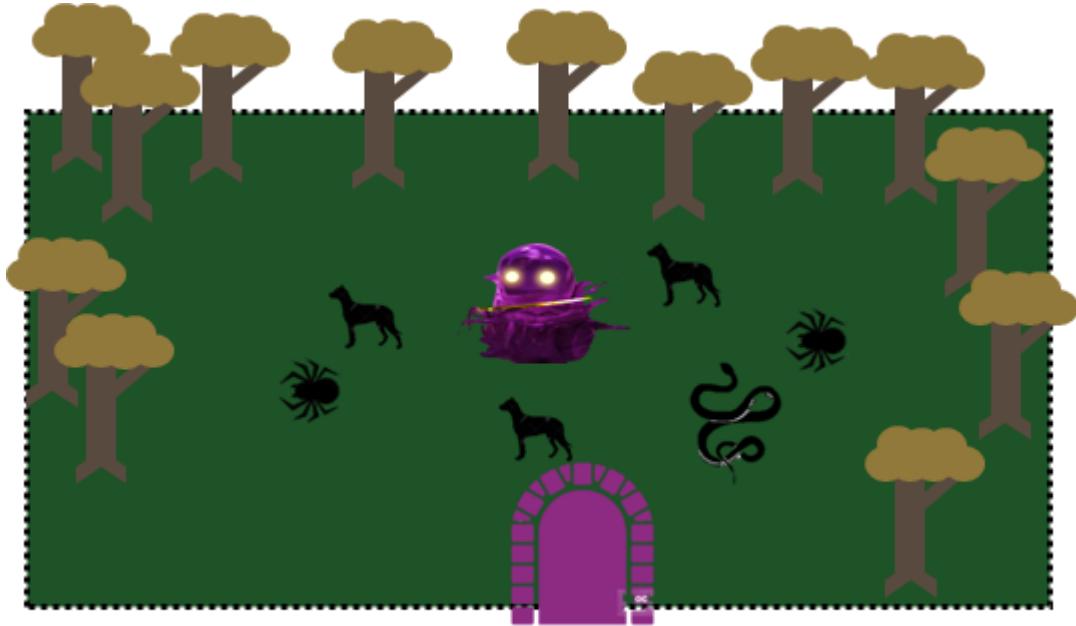
### 4. 4번째 맵



- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	떠돌이 개	5	30x120x50
	거미	4	30x30x30
	뱀	3	30x120x30

### 3. 보스 맵



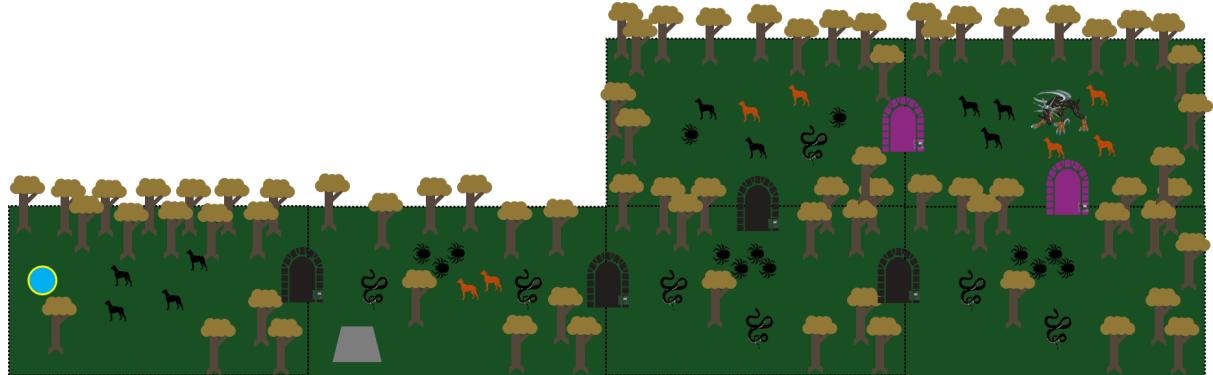
- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	슬라임	1	120x120x150
	떠돌이 개	3	30x120x50
	거미	2	30x30x30
	뱀	1	30x120x30

- 목표 : 던전 클리어 (보스 처치)

## 오염된 숲 안쪽

### 1. 컨셉 :

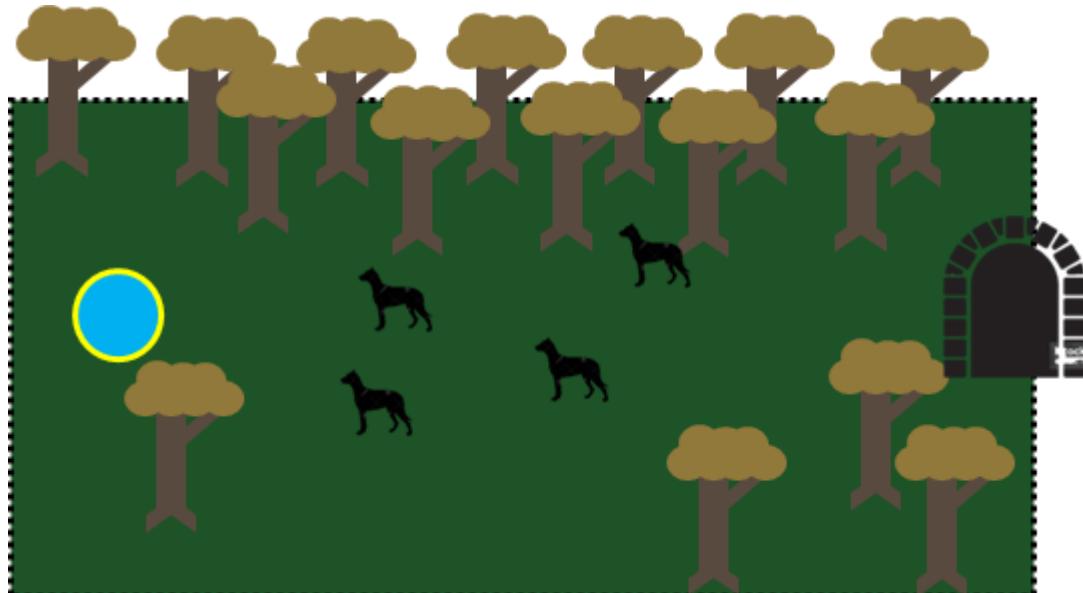


- 배경 : 오염되어 나무나 바닥의 잔디등이 어두운 느낌의 숲 (오염된 숲과 비슷한 느낌)

### 2. 개요

- 스테이지 이름 : 오염된 숲 안쪽
- 입장 방식 : 마을에서 “오염된 숲 안쪽” 던전을 선택 후 입장
- 적정 레벨 : 3~5
- 던전 구성 : 5개의 일반 맵과 하나의 보스 맵으로 구성
- 던전 클리어 조건 : 보스방에서 보스를 처치
- 

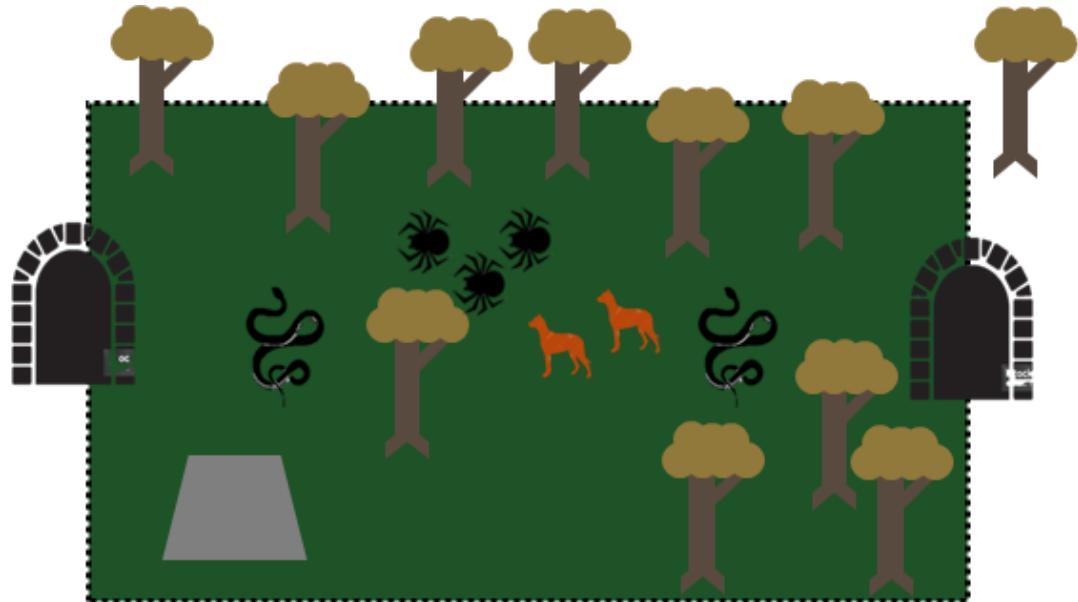
#### 1. 시작지점



- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	떠돌이 개	4	30x120x50

2. 2번째 맵

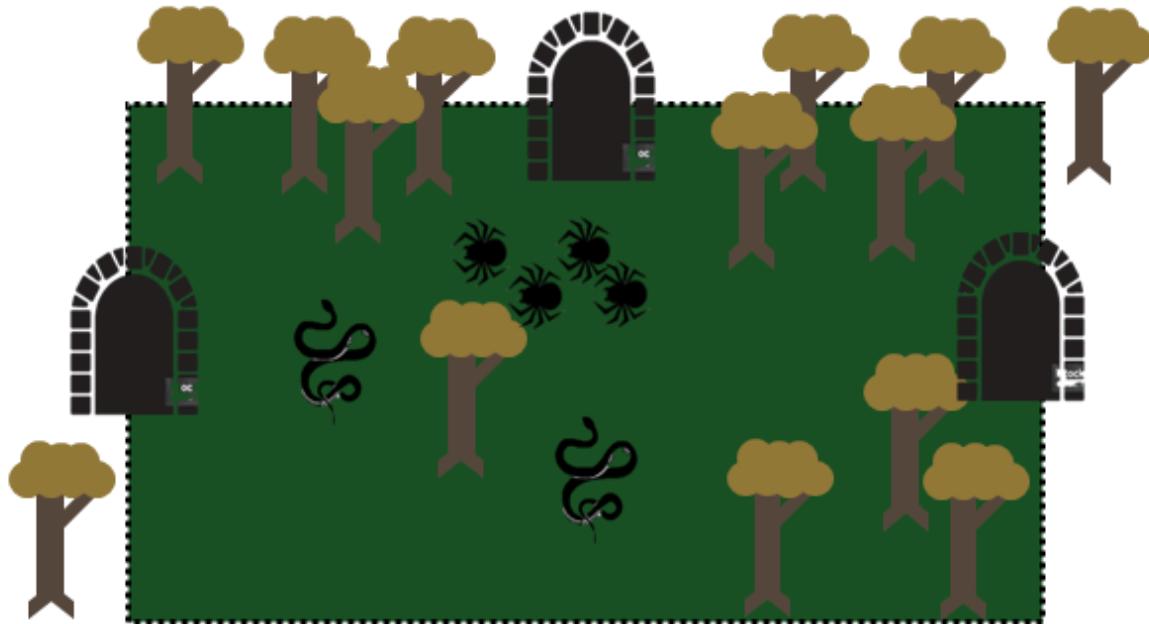


- 등장 몬스터 :

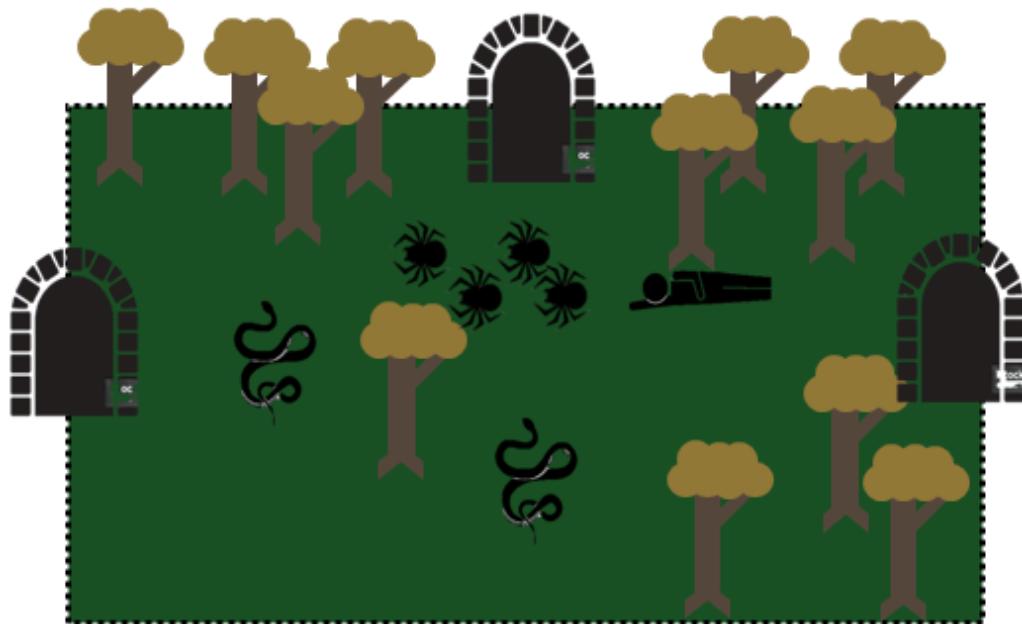
몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	광견	2	30x120x50
	거미	3	30x30x30
	뱀	2	30x120x30

3. 3번째 맵

기본 :



퀘스트 진행중 :



- 등장 몬스터 :

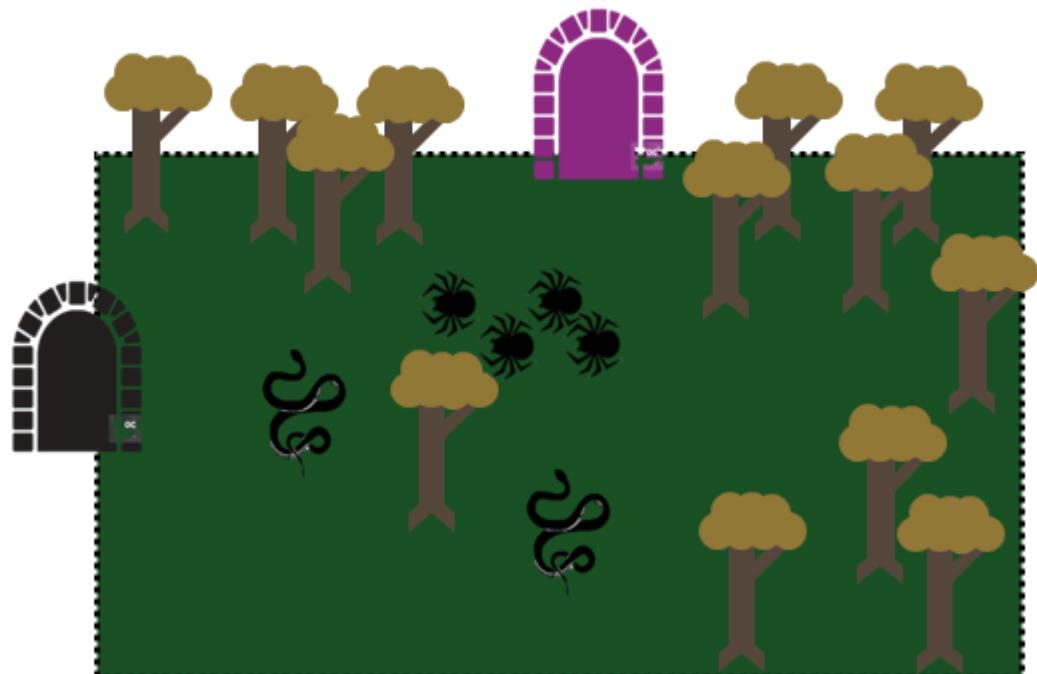
몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )

	거미	4	30x30x30
	뱀	2	30x120x30

퀘스트 진행중 :

NPC이미지	NPC이름
	쓰러진 '아라드바르' 혁명군

#### 4. 4번째 맵

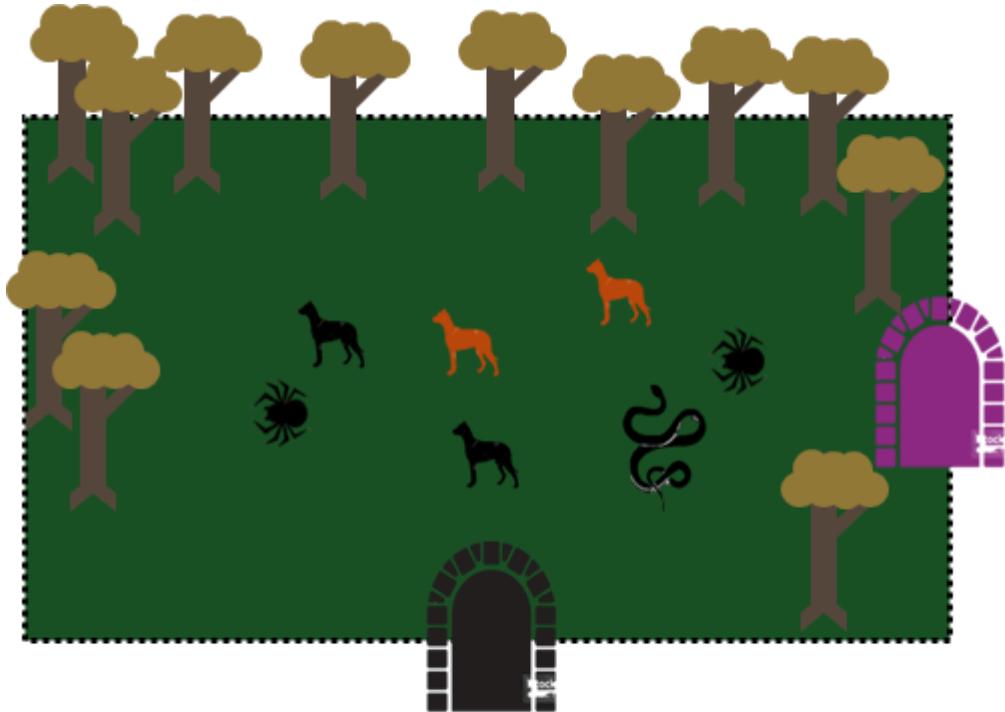


- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	거미	4	30x30x30

	bam	2	30x120x30
---	-----	---	-----------

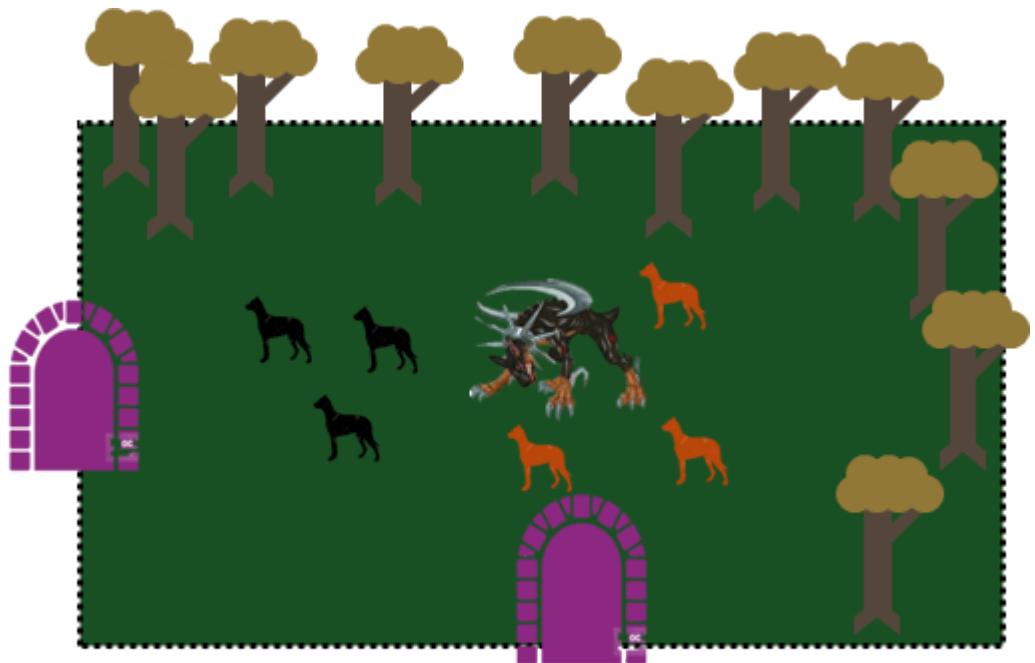
5. 5번째 맵



- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	떠돌이 개	2	30x120x50
	광견	2	30x120x50
	거미	2	30x30x30
	bam	1	30x120x30

6. 보스 맵



- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	실버 팽	3	90x150x100
	떠돌이 개	3	30x120x50
	광견	3	30x120x50

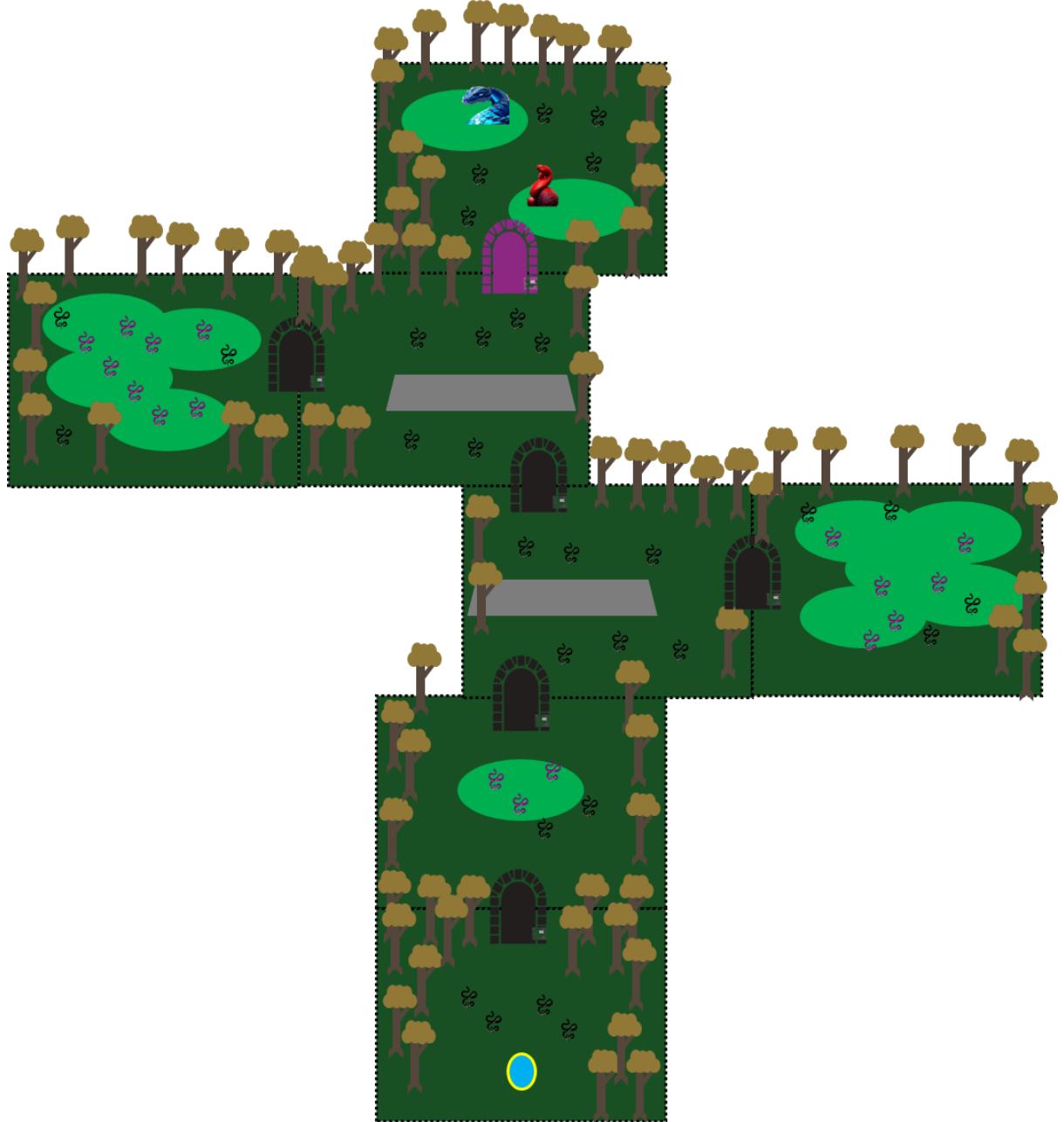
- 목표 : 던전 클리어 (보스 처치)

오염된 숲 깊은 곳

아이콘 설명 :

	들어가면 이동속도가 감소되는 늄지
---	--------------------

### 1. 컨셉 :



- 배경 : 오염된 숲에 비해 더 어두운, 완전한 밤의 느낌.

### 2. 개요

- 스테이지 이름 : 오염된 숲 깊은 곳
- 입장 방식 : 마을에서 “오염된 숲 깊은 곳” 던전을 선택 후 입장

- 적정 레벨 : 5~7
- 던전 구성 : 6개의 일반 맵과 하나의 보스 맵으로 구성
- 던전 클리어 조건 : 보스방에서 보스를 처치

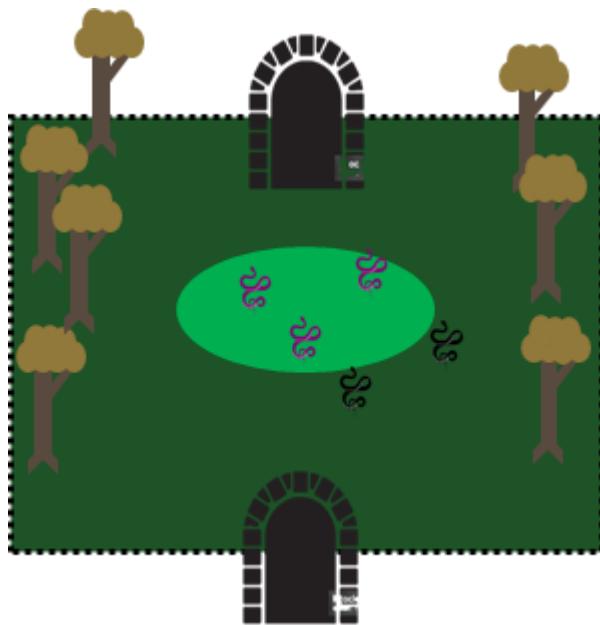
### 1. 시작지점



### - 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	뱀	4	30x120x30

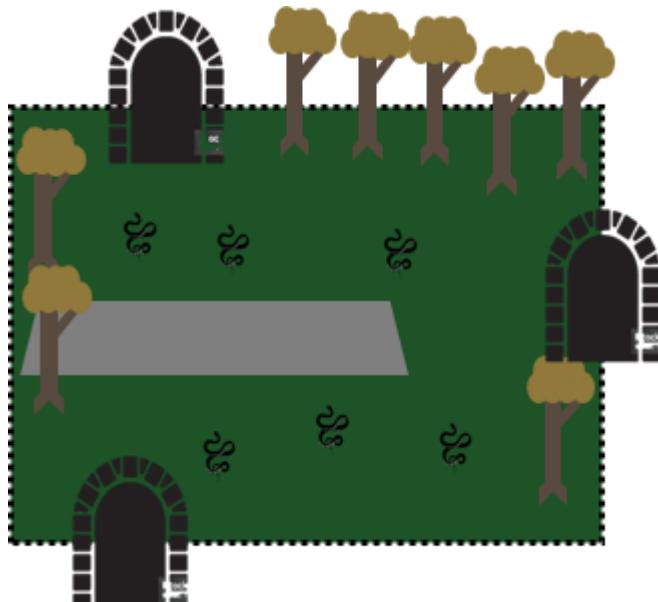
### 2. 2번째 맵



- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	bam	2	30x120x30
	독사	3	30x120x30

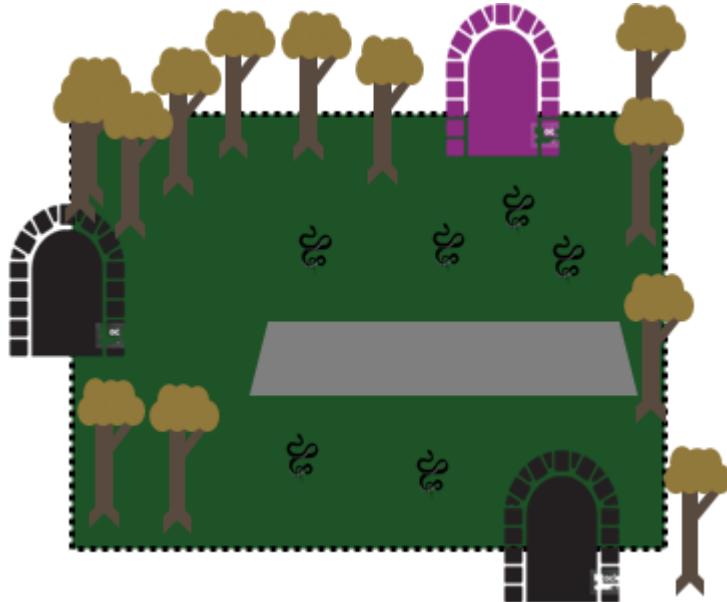
3. 3번째 맵



- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	뱀	6	30x120x30

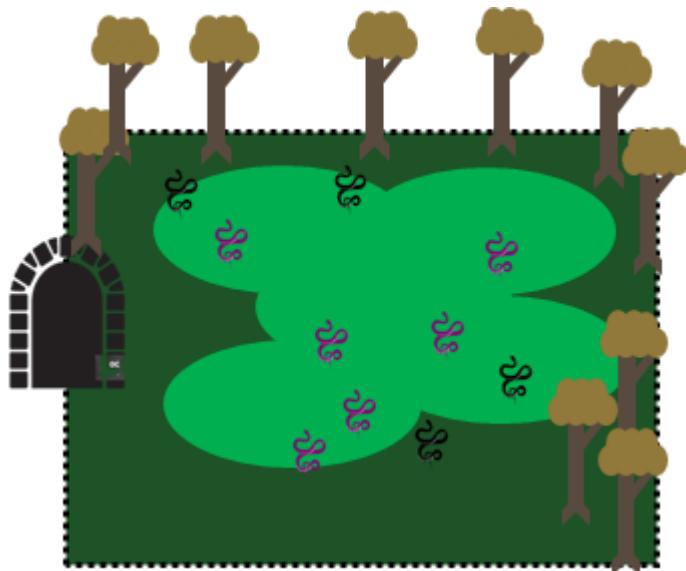
4. 4번째 맵



- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	뱀	6	30x120x30

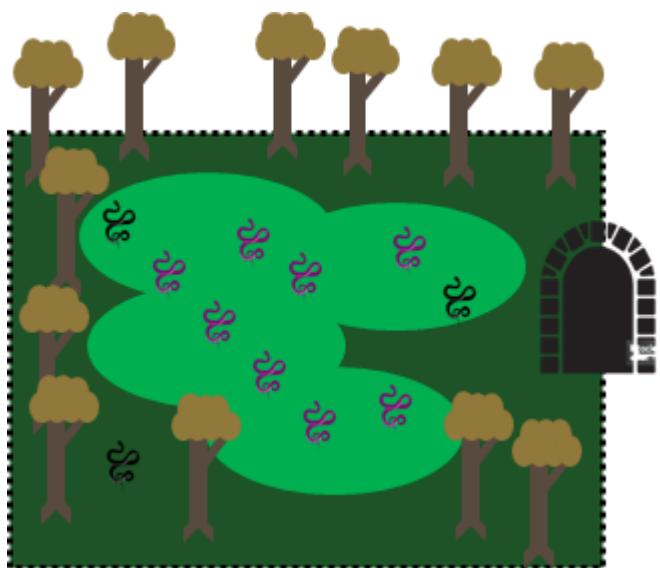
5. 5번째 맵



- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	벌	3	30x120x30
	독사	6	30x120x30

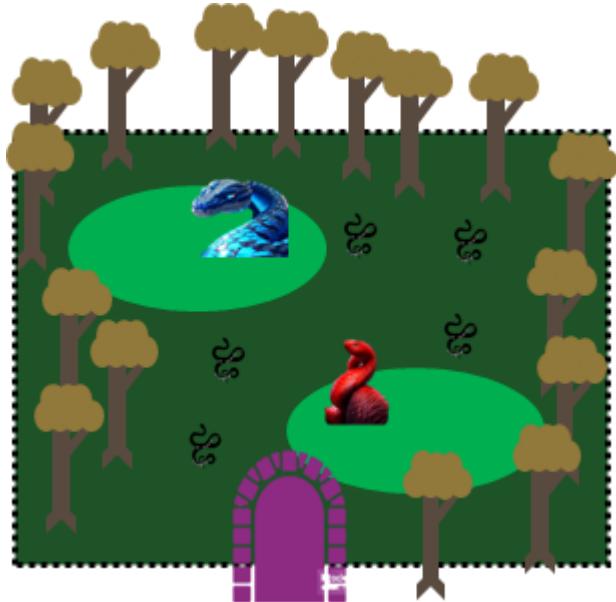
6. 6번째 맵



- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	벌	3	30x120x30
	독사	8	30x120x30

7. 보스 맵



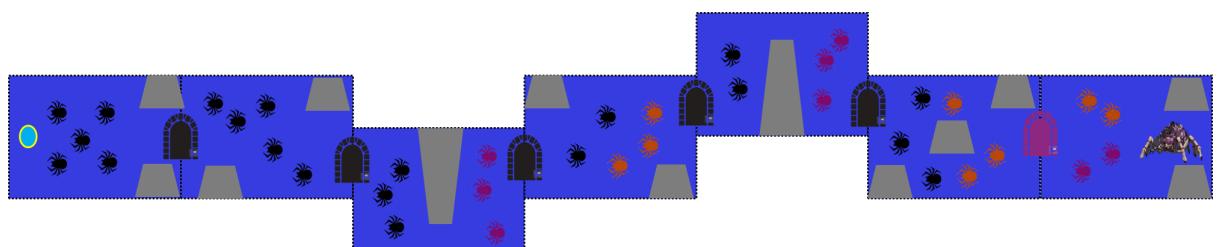
- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	블루 바실리스크	1	50x200x100
	레드 바실리스크	1	30x200x100
	독사	5	30x120x30

- 목표 : 던전 클리어 (모든 보스 처치)

## 거미굴

1. 컨셉 :

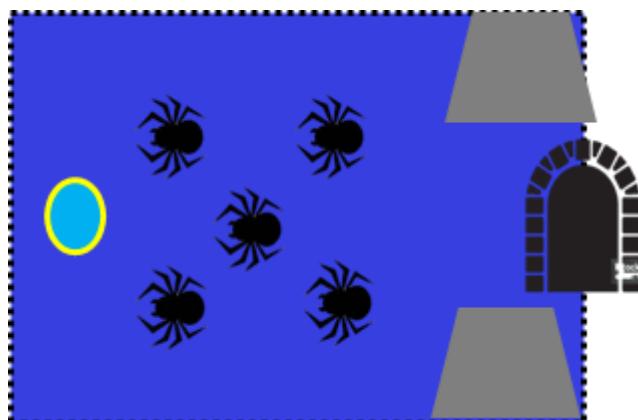


- 배경 : 어두운 동굴 느낌

## 2. 개요

- 스테이지 이름 : 거미굴
- 입장 방식 : 마을에서 "거미굴" 던전을 선택 후 입장
- 적정 레벨 : 7~9
- 던전 구성 : 6개의 일반 맵과 하나의 보스 맵으로 구성
- 던전 클리어 조건 : 보스방에서 보스를 처치

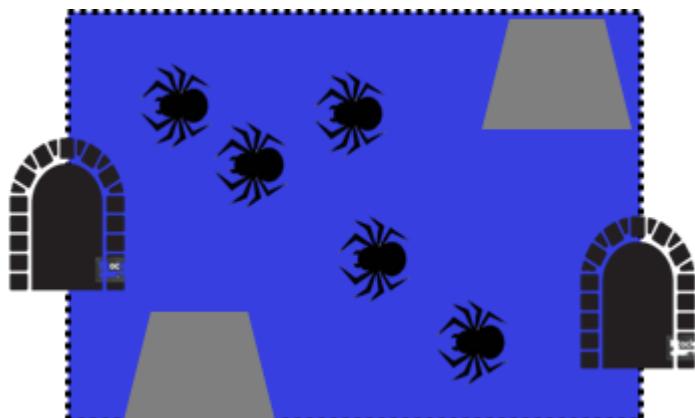
### 1. 시작지점



#### - 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	거미	5	30x30x30

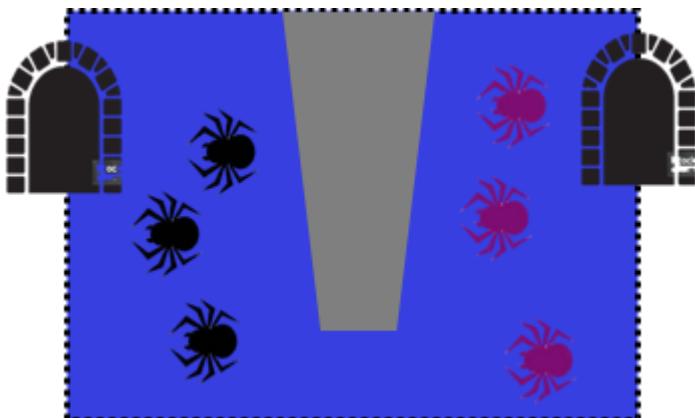
### 2. 2번째 맵



- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	거미	5	30x30x30

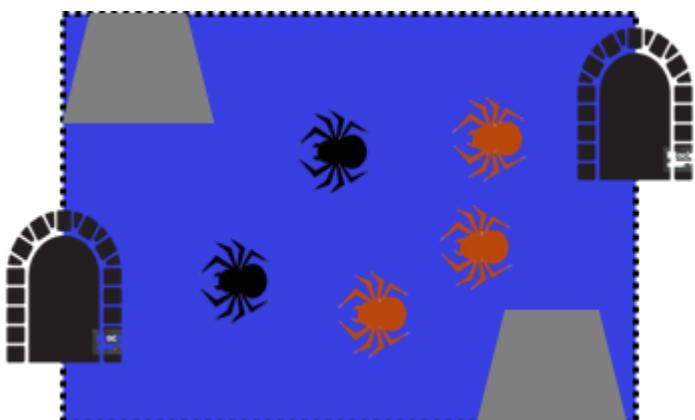
3. 3번째 맵



- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	거미	3	30x30x30
	독거미	3	40x40x40

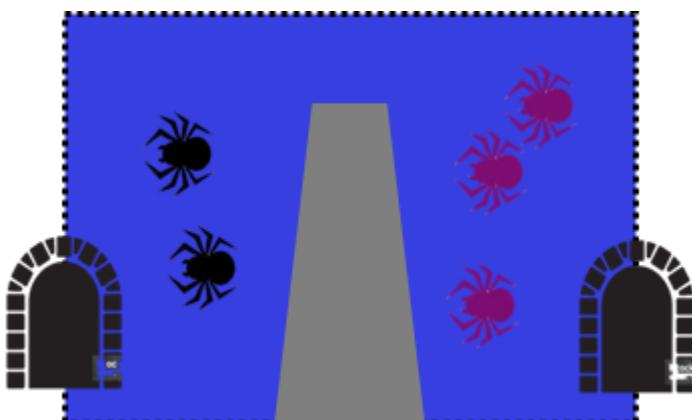
4. 4번째 맵



- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	거미	2	30x30x30
	폭발거미	3	40x45x40

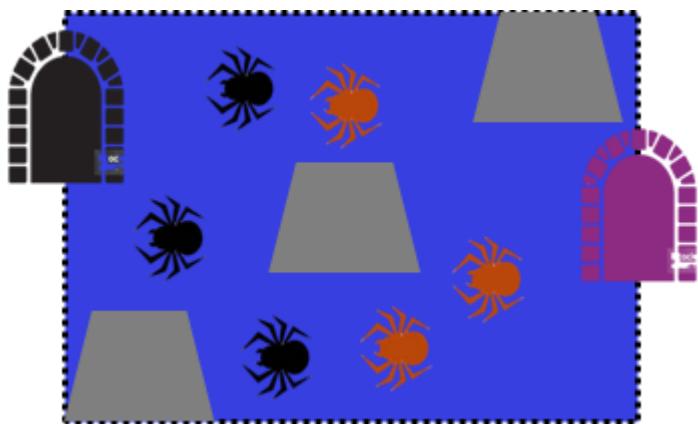
### 5. 5번째 맵



- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	거미	2	30x30x30
	폭발거미	3	40x40x40

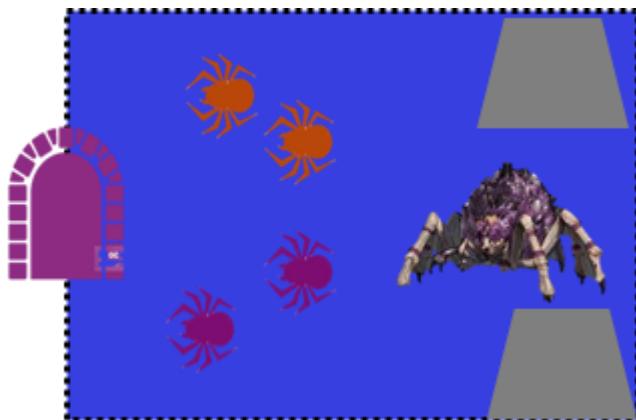
### 6. 6번째 맵



- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	거미	3	30x30x30
	폭발거미	3	40x45x40

7. 보스 맵



- 등장 몬스터 :

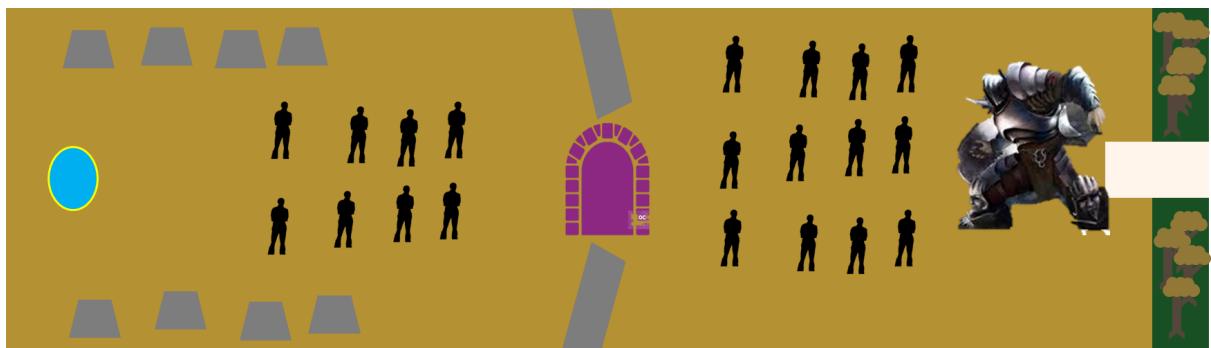
몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )

	아라크네	1	140x140x140
	독거미	3	40x40x40
	폭발거미	3	40x45x40

- 목표 : 던전 클리어 (보스 처치)

## 스팀 훌로우 초입

### 1. 컨셉 :



- 배경 : 마을 초입, 판자로 지어진 불안한 느낌의 집들과 상반되는 느낌의 거대하고 단단한 느낌의 성벽, 성벽 밖은 오염된 숲과 상반 되는 느낌의 깔끔하고 반듯하게 잘 닦인 대로

### 2. 개요

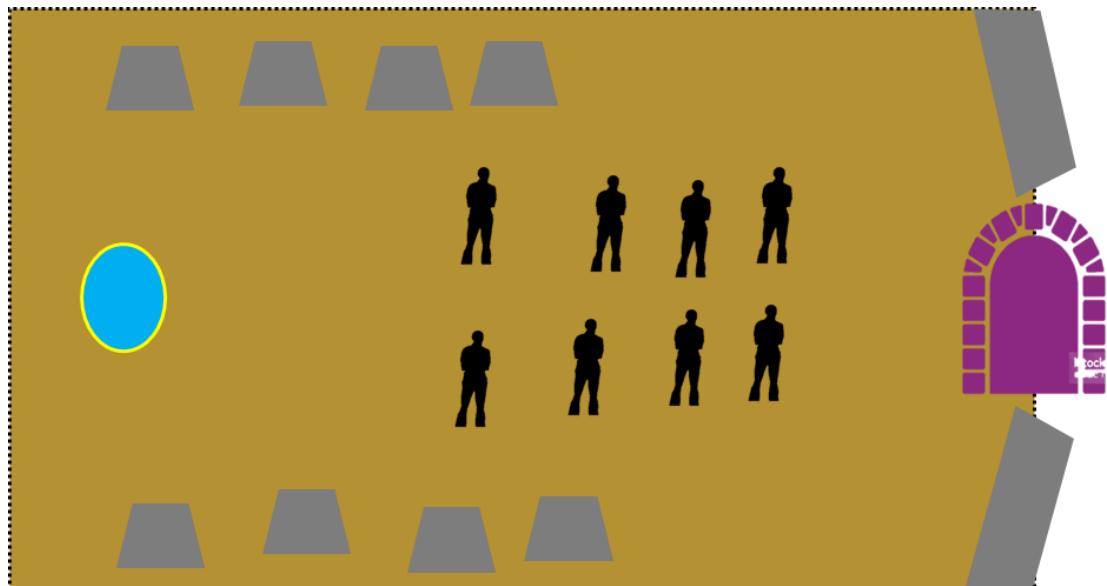
- 스테이지 이름 : 스팀 훌로우 초입
- 입장 방식 : 메인 쿼스트 진행 중 마을에서 "스팀 훌로우 입구" 던전을 선택 후 입장

## 메인 채스트 진행 중 던전 입장 화면



- 적정 레벨 : 10
- 던전 구성 1개의 일반 맵과 하나의 보스 맵으로 구성
- 던전 클리어 조건 : 보스방에서 보스를 처치

### 1. 시작지점

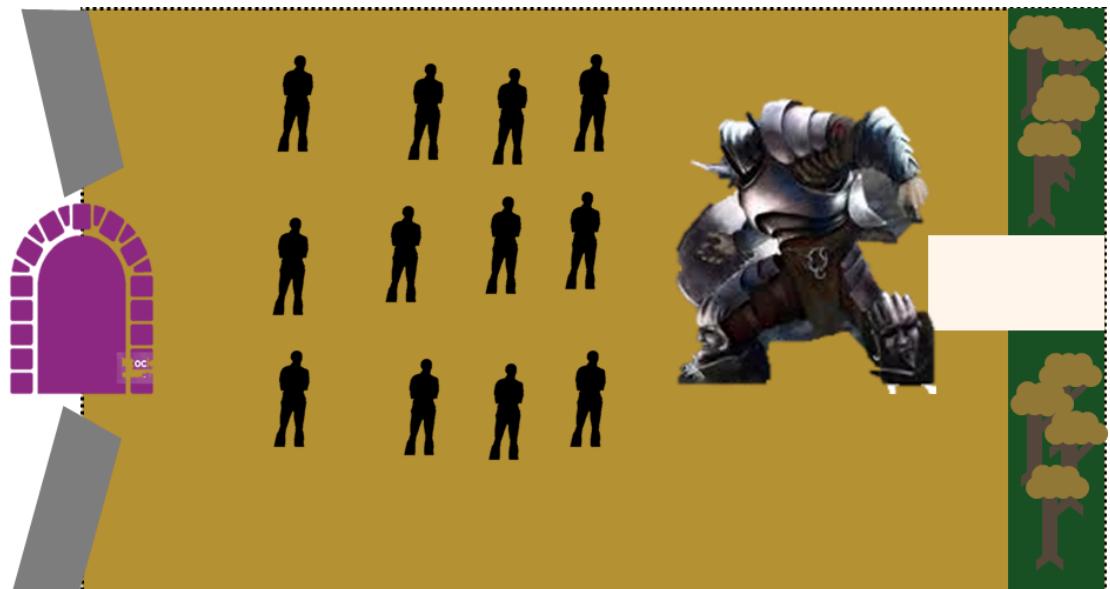


- 등장 몬스터:

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )

	블라디모어 경비원	8	50x30x175
--	-----------	---	-----------

2. 2번째 맵



- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	몬스터 수	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	블라디모어 경비대장	1	60x30x190
	블라디모어 경비원	12	50x30x175

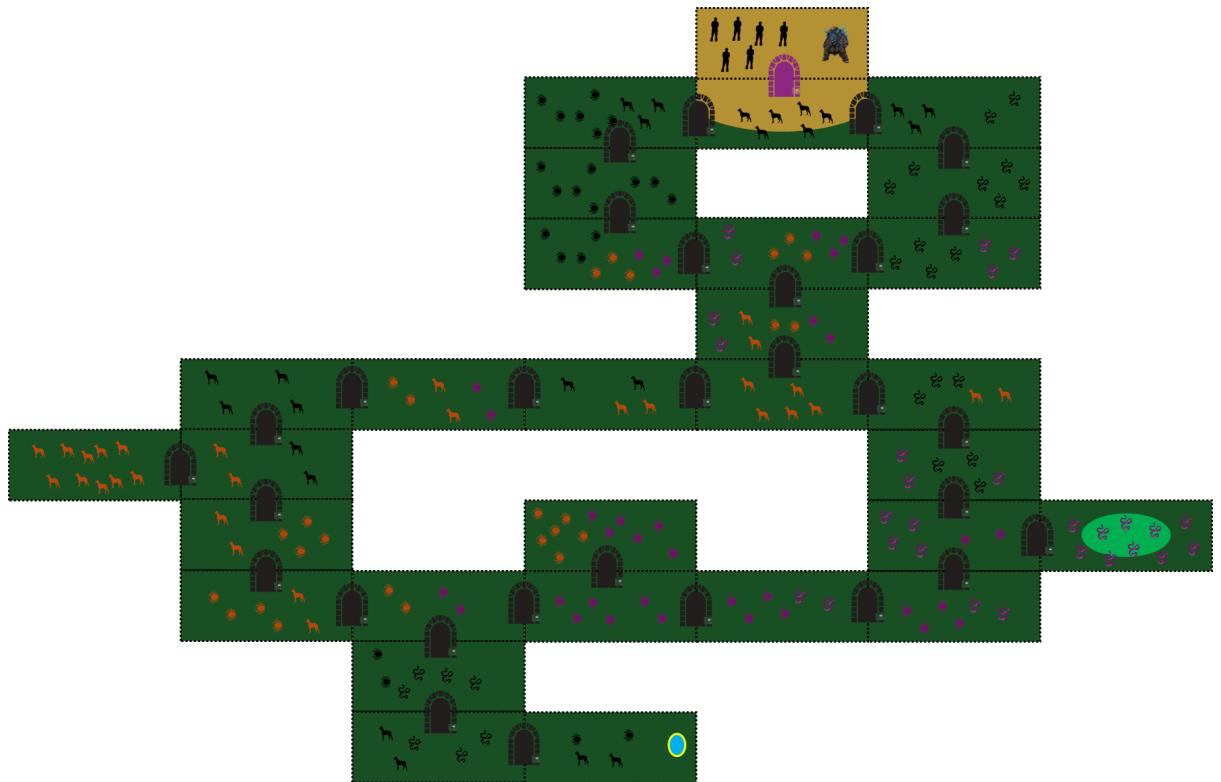
- 목표 : 던전 클리어 (보스 처치)

## 챕터 2



# 스팀 터로우 샷길

## 1. 컨셉



- 배경 : 오염되어 나무나 바닥의 잔디등이 어두운 느낌의 숲, 보스방 근처는 도시로 진입하는 느낌

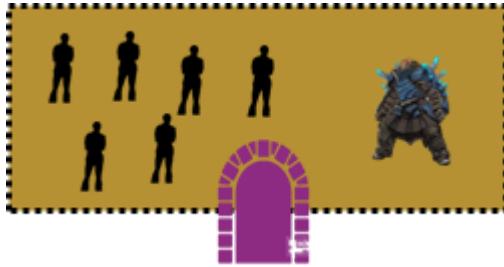
## 2. 개요

- 스테이지 이름 : 스팀 터로우 샷길
- 입장 방식 : 마을에서 ”스팀 터로우 샷길“ 던전을 선택 후 입장
- 적정 레벨 : 10~13
- 던전 구성 29개의 일반 맵과 하나의 보스 맵으로 구성
- 던전 클리어 조건 : 보스방에서 보스를 처치
- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
---------	--------	---

	블라디모어 수문장	60x30x190
	블라디모어 경비원	50x30x175
	떠돌이 개	30x120x50
	거미	30x30x30
	뱀	30x120x30
	광견	30x120x50
	독사	30x120x30
	독거미	40x40x40
	폭발거미	40x45x40

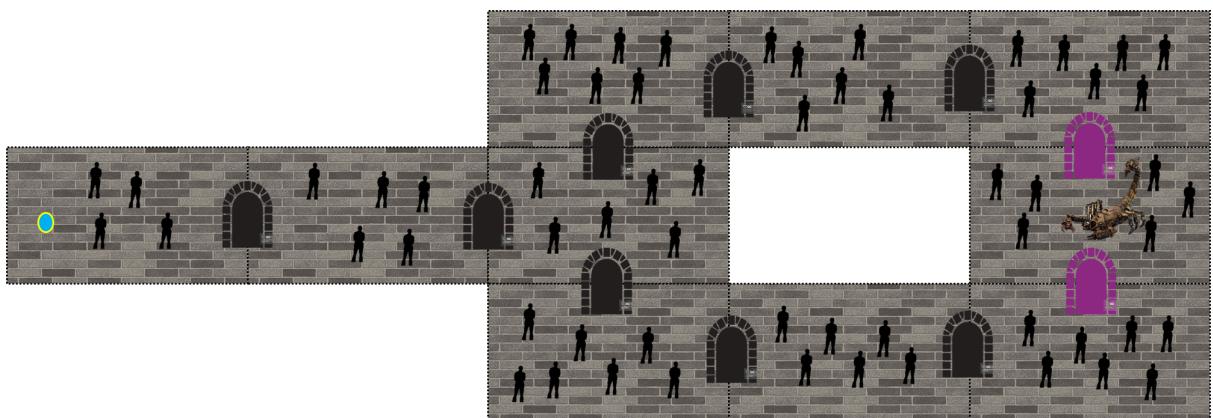
### 3. 보스방



- 목표 : 던전 클리어 (보스 처치)

## 블라디모어 성 정문

### 1. 컨셉



- 배경 : 성내부 중세분위게이 발달된 스팀펑크 문명의 이야기가 엿보임

### 2. 개요

- 스테이지 이름 : 블라디모어 성 정문
- 입장 방식 : 마을에서 ”블라디모어 성 정문“ 던전을 선택 후 입장
- 적정 레벨 : 12~15
- 던전 구성 9개의 일반 맵과 하나의 보스 맵으로 구성
- 던전 클리어 조건 : 보스방에서 보스를 처치
- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	스팀피온	170x270x210

	블라디모어 경비원	50x30x175
---	-----------	-----------

### 3. 보스방

- 목표 : 던전 클리어 (보스 처치)

## 블라디모어 성 제 4 구역

### 1. 컨셉



- 배경 : 성내부 중세분위게이 발달된 스팀펑크 문명의 이야기가 엿보임

### 2. 개요

- 스테이지 이름 : 블라디모어 성 제 4구역
- 입장 방식 : 마을에서 ”블라디모어 성 제 4구역“ 던전을 선택 후 입장
- 적정 레벨 : 14~17
- 던전 구성 9개의 일반 맵과 하나의 보스 맵으로 구성
- 던전 클리어 조건 : 보스방에서 보스를 처치
- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
---------	--------	---

	블라디모어 경비대장	170x270x210
	스티마우그	170x270x210
	스팀독	40x125x55
	스타이더	50x50x50
	스티네이크	40x150x40

### 3. 보스방

- 목표 : 던전 클리어 (보스 처치)
- 개요 : 보스 “블라디모어 경비대장”을 처치하면 “스티마우그”가 등장하는 2페이지가 존재 2페이지 “스티마우그”까지 처치해야 보스처치(던전 클리어)

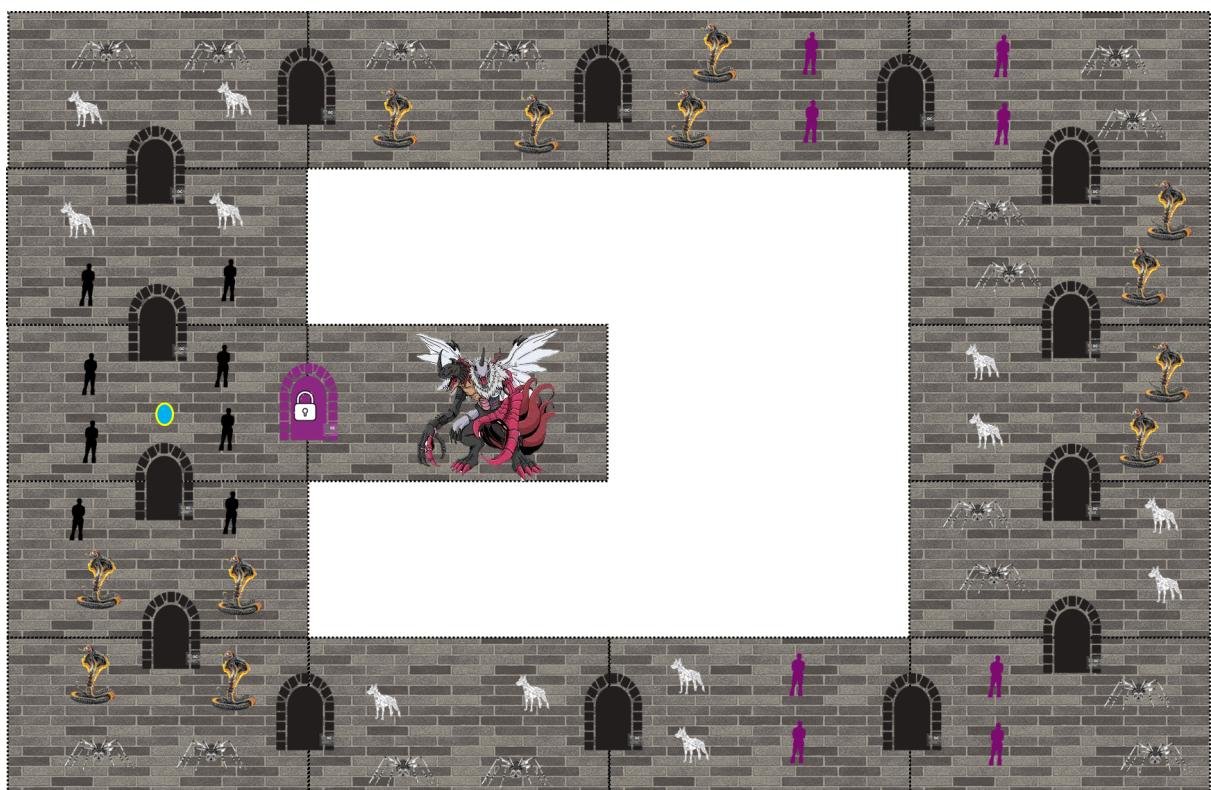
블라디모어 성 중앙 무기고

아이콘 설명



특정한 조건을 만족하기 전까지 들어 갈 수 없는 방

### 1. 컨셉



- 배경 : 성내부 중세분위게이 발달된 스팀펑크 문명의 이야기가 엿보임

### 2. 개요

- 스테이지 이름 : 블라디모어 성 중앙 무기고
- 입장 방식 : 마을에서 ”블라디모어 성 중앙 무기고“ 던전을 선택 후 입장
- 적정 레벨 : 16~20
- 던전 구성 14개의 일반 맵과 하나의 보스 맵으로 구성
- 던전 클리어 조건 : 보스방에서 보스를 처치
- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
---------	--------	---

	블라디키 메라	170x270x210
	블라디모어 경비병	50x30x175
	개조된 실험체	50x30x180
	스팀독	40x125x55
	스타이더	50x50x50
	스티네이크	40x150x40

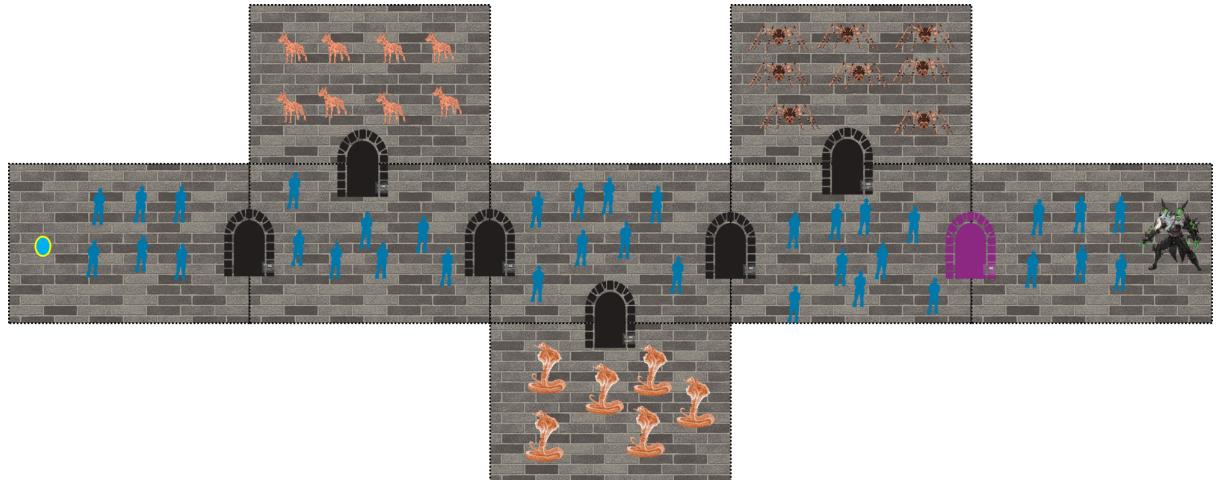
- 개요 : 일반 맵을 모두 클리어 해야 보스방에 진입 가능

### 3. 보스방

- 목표 : 던전 클리어 (보스 처치)

# 블라디모어 성 중앙 역

## 1. 컨셉



- 배경 : 성내부 중세분위게이 발달된 스팀펑크 문명의 이야기가 엿보임

## 2. 개요

- 스테이지 이름 : 블라디모어 성 중앙 역
- 입장 방식 : 마을에서 "블라디모어 성 중앙 역" 던전을 선택 후 입장
- 적정 레벨 : 17~20
- 던전 구성 9개의 일반 맵과 하나의 보스 맵으로 구성
- 던전 클리어 조건 : 보스방에서 보스를 처치
- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	본국 조사관	50x30x175
	마법기사	50x30x175
	블라디독	40x125x55

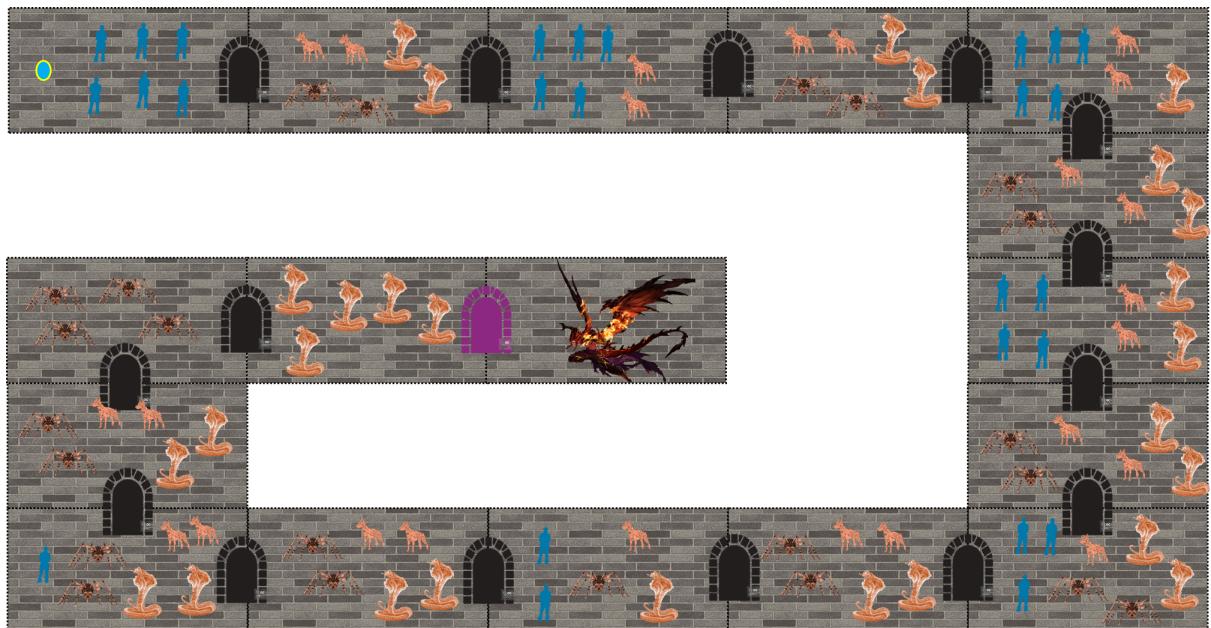
블라디스파이더	50x50x50
블라디스네이크	40x150x40

### 3. 보스방

- 목표 : 던전 클리어 (보스 처치)

## 블라디모어 성 내부

### 1. 컨셉



- 배경 : 성내부 중세분위게이 발달된 스팀펑크 문명의 이야기가 엿보임

### 2. 개요

- 스테이지 이름 : 블라디모어 성 내부
- 입장 방식 : 마을에서 "블라디모어 성 내부" 던전을 선택 후 입장
- 적정 레벨 : 18~20
- 던전 구성 9개의 일반 맵과 하나의 보스 맵으로 구성
- 던전 클리어 조건 : 보스방에서 보스를 처치

- 등장 몬스터 :

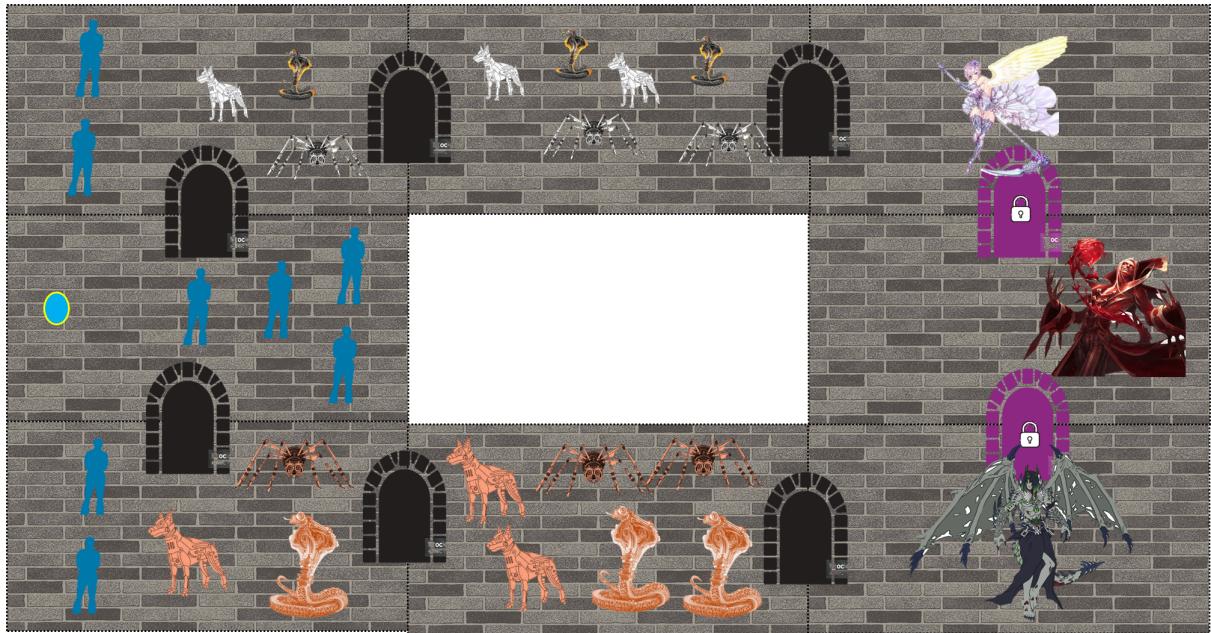
몬스터 이미지	몬스터 이름	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
	불안정한 히스마	210x100x235
	마법기사	50x30x175
	블라디독	40x125x55
	블라디스파이더	50x50x50
	블라디스네이크	40x150x40

3. 보스방

- 목표 : 던전 클리어 (보스 처치)

# 블라디모어 성 상층

## 1. 컨셉



- 배경 : 성내부 중세분위게이 발달된 스팀펑크 문명의 이야기가 엿보임

## 2. 개요

- 스테이지 이름 : 블라디모어 성 상층
- 입장 방식 : 마을에서 "블라디모어 성 상층" 던전을 선택 후 입장

- 메인 챕터 진행 중 던전 입장 화면



- 적정 레벨 : 20
- 던전 구성 5개의 일반 맵, 두개의 중간보스 맵과 하나의 보스 맵으로 구성
- 던전 클리어 조건 : 보스방에서 보스를 처치
- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
A detailed portrait of a red-skinned, horned Blood Mage with a long white beard and a dark robe.	피의 마법사 - 블라디모어	210x100x235

	반쪽의 천사(중간 보스)	210x100x235
	불투명한 모고스(중간 보스)	210x100x235
	마법기사	50x30x175
	블라디독	40x125x55
	블라디스파이더	50x50x50
	블라디스네이크	40x150x40
	스팀독	40x125x55
	스타이더	50x50x50

	스티네이크	40x150x40
--	-------	-----------

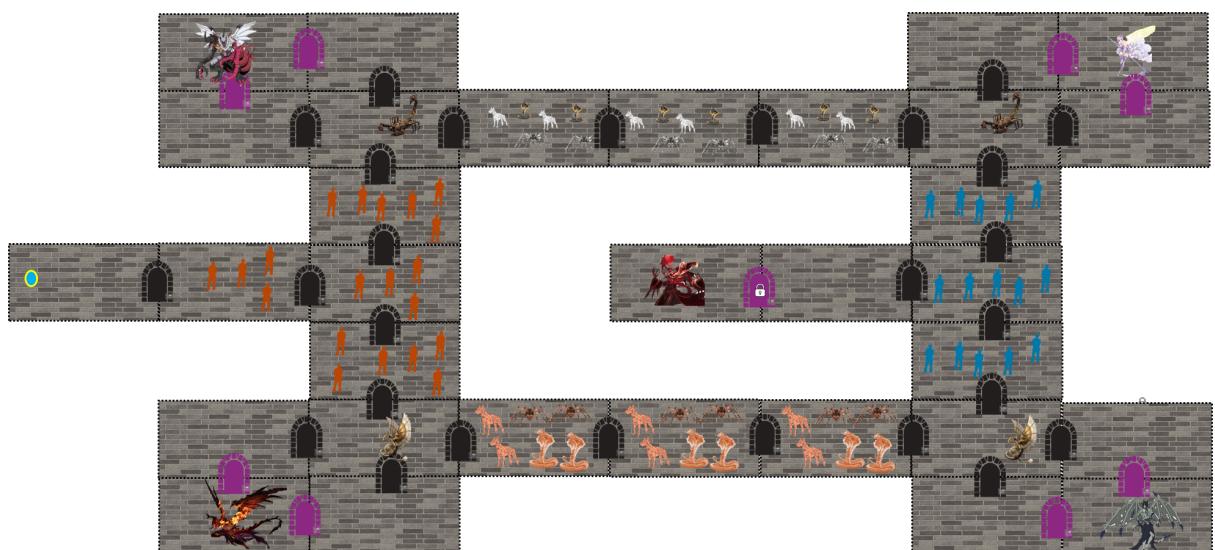
- 개요 : 두 마리의 중간보스(네임드)를 모두 처치 해야 보스방에 진입 가능

### 3. 보스방

- 목표 : 던전 클리어 (보스 처치)

## 블라디모어 성 (8인 컨텐츠)

### 4. 컨셉

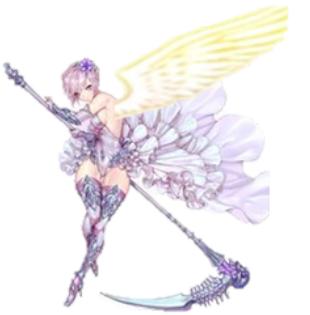


- 배경 : 성내부 중세분위게이 발달된 스팀펑크 문명의 이야기가 엿보임

### 5. 개요

- 스테이지 이름 : 블라디모어 성
- 입장 방식 : 마을에서 "블라디모어 성" 주간던전을 선택 후 입장
- 적정 레벨 : 20
- 던전 구성 23개의 일반 맵, 4개의 중간보스 맵, 4개의 보스 맵과 하나의 메인 보스 맵으로 구성
- 던전 클리어 조건 : 메인보스방에서 보스를 처치
- 등장 몬스터 :

몬스터 이미지	몬스터 이름	사이즈 cm <sup>3</sup> ( Width x Depth x Height )
---------	--------	---

	피의 마법사 - 블라디모어 (메인 보스)	210x100x235
	반쪽의 천사(보스)	210x100x235
	불투명한 모고스(보스)	210x100x235
	불안정한 히스마(보스)	210x100x235
	블라디 키메라(보스)	170x270x210

	스티마우그(중간 보스)	170x270x210
	스팀피온(중간 보스)	170x270x210
	마법기사	50x30x175
	개조된 실험체	50x30x180
	블라디독	40x125x55
	블라디스파이더	50x50x50
	블라디스네이크	40x150x40
	스팀독	40x125x55

	스타이더	50x50x50
	스티네이크	40x150x40

- 개요 : 네 마리의 보스를 모두 처치 해야 메인보스방에 진입 가능

## 6. 보스방

- 목표 : 던전 클리어 (메인보스 처치)