

# ELLIUMA

---

Project\_EL GDD

안창신  
최현규  
박현준  
조대형

## 1. [게임개요](#)

- 게임 소개
- 게임 특징
- 게임 장르
- 플랫폼

## 2. [게임 플레이](#)

- 던전
- 파티
- 퀘스트
- 성장

## 3. [세계관 & 스토리](#)

- 세계관
- 스토리

## 4. [캐릭터](#)

- 플레이어 종족 & 백스토리
- 캐릭터의 속성
- 캐릭터의 행동

## 5. [아이템](#)

- 장비
- 소모품
- 기타

## 6. [몬스터와 NPC](#)

- 몬스터
- NPC

## 7. [레벨 디자인](#)

- 던전
- 마을

## 8. [UI디자인 & 컨트롤](#)

- UI
- 컨트롤

# 게임 개요

---

## 1. 게임 소개

- 'ELLIUMA'에서 플레이어는 '아라드바드 혁명군'이 되어 '발크베임'의 폭정에 맞서 싸우며 자유를 쟁취해 나가야한다.  
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 : 탐류 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 나아가야할 방향을 명확히 제시해주며 스토리의 몰입도 상승효과 기대.  
또한 각 던전의 개성을 확실히 하여 플레이의 다채로움을 제공하고자 한다.
- 2) 카메라 뷰 : 탐류  
액션성의 강화를 위해 탐류 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 PC플랫폼으로 설정.

# 게임 플레이

---

## 1.던전

- 엘리우마는 마을과 던전이 구분되어있다. 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 0**가 되면 던전은 클리어하지 못하며 던전 클리어시 얻는 재화를 얻지 못하게된다.
- 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.퀘스트

- 플레이어는 아라드바드 혁명군 소속으로서 '혁명군'에 타이틀에 맞게 자유를 위한 퀘스트들을 받게된다.
- 퀘스트 클리어 시 던전 및 스토리 진행에 필요한 아이템이나 경험치등을 얻을 수 있다.
- 주로 **NPC**를 통해 퀘스트를 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

---

## 1. 세계관

- 태초의 신인 아우로라에 의해 만들어진 마법의 세계. 여신의 이름을 딴 행성 아우로라가 생겨났다.
- 아우로라의 세계에서는 전쟁이 끊이지 않았고, 마법을 다룰 수 있는 마법사들의 중요성은 커져만 갔다.
- 허나 마법사들의 수는 압도적으로 적었고, 마법을 다룰 수 없는 평범한 자들은 마법이 아닌 과학을 발전시키기 시작하였다.
- 과학 기술은 날로 발전해 '스팀펍크'의 시대를 이룩하게 된다.
- 한편 아우로라 내의 엘리우마 대륙. 그곳에는 강인한 마력 기류를 기반으로 한 마법국가 '발크베임'은 강인한 마법을 지속적으로 발전시켜나갔다.
- 발크베임의 왕, 발로르는 엘리우마 대륙을 지배할 생각으로 전쟁을 일으켰다.
- 강인한 마법앞에 엘리우마 대륙은 순식간에 발크베임에 손에 넘어가버린다.
- 발로르는 마법사들이 지배하는 세계를 만들고자 하였고 이 사상은 마력에 따라 신분이 나뉘는 사회로 바뀌게된다.
- 언젠가 과학으로서 마법이 무너질 것을 두려워한 발로르는 과학의 발전을 더디게 하였다.
- 그리고 마법사가 아닌 이들을 잔인하게, 악독하게 차별했다.
- 스팀펍크를 저해하기 위해 날씨 또한 바뀌버리니 엘리우마 대륙에서 봄은 더이상 찾아오지 않았다.
- 엘리우마 대륙의 서쪽. 아라드바드 혁명군이 나타났다.
- 차별에서 벗어나기위해, 자유를 위해 총과 검을 든 이들이 혁명을 시작해 나갔다.

## 2. 스토리

- 각각의 이유로 아라드바드에 합류하게된 캐릭터들은 발크베임의 왕인 발로르를 처치하는 것을 목표로 아라드바드 혁명군에 합류하게 된다.
- '플레이어'는 아라드바드 혁명군으로서 발크베임에 대항하게 되며, 고통 받는 사람들을 구해주는 것과 발로르의 폭정을 끝내는 것을 목표로 한다.
- 허나 플레이어는 발크베임 외에도 아우로라 곳곳에서 일어나는 다양한 갈등을 해결해나가야 한다.

# 캐릭터

---

## 1. 플레이어 종족 & 백스토리

- 1) 아엘 : 프림투르 대륙에서 온 얼음의 엘프  
발크베임의 침공에 부모를 잃은 엘프로 아라드바드 혁명군을 돕기 위해 엘리우마 대륙으로 넘어온다.
- 2) 네피림 : 발크베임의 실험에 살아남은 실험체  
발크베임의 실험체로 마력없는 평범한 인간이었지만 마력을 강제로 주입당하는 실험을 당하게 된다. 온갖 고문에 다른 실험체는 모두 사망했지만 단 하나의 실험체만이 실험에 성공하고, 연구실을 도망치게 된다.
- 3) 히스마 : 원치 않았던 용과의 융합을 하게 된 실험체  
네피림과 마찬가지로 실험으로 탄생한 실험체. 강력한 용과의 융합을 억지로 실행해 성공한 유일한 개체.
- 4) 인간 : 차별에 가족을 잃은, 복수에 눈을 뜬 인간.  
발크베임인들에게 수많은 차별을 겪었지만 무국히 살아가던 인간. 정의로운 형을 존경하며 살았지만, 형은 결국 혁명에 가담해 목숨을 잃게 된다. 인간은 여행을 떠난다. 형의 뒤를 따라, 자유롭게 정의롭게 살기 위해.
- 5) 드워프 : 내추테크의 기계 공학자.  
엘리우마 대륙 옆에 위치한 내추테크 대륙. 그곳은 기계 문명을 꽃피운 드워프들의 대륙이었다. 그 중 한 드워프는 아라드바드 혁명군에게 도움을 받게 되고, 자신을 도와준 은혜를 갚기 위해 모험을 떠난다.

## 2.캐릭터의 속성

- 1) 캐릭터들은 각기 다른 무기를 착용하며 고유의 스킬을 사용한다.
- 2) 전직에 따라 무기가 달라지며 사용할 수 있는 스킬도 늘어나게 된다.
- 3) 공격력, 방어력, 공격속도 등의 능력치가 캐릭터마다 다르게 나타난다.
- 4) 캐릭터의 능력치는 착용하는 장비에 따라 증가할 수 있다.

## 3.캐릭터의 행동

- 1) 캐릭터는 던전과 마을에서의 행동에 차이가 있다.
- 2) 기본적으로 마을에서는 전투를 실행할 수 없으며 던전에서만 전투를 실행할 수 있다.
- 3) 던전에 들어가면 일반 공격과 스킬의 사용이 가능해진다.
- 4) 마을에서는 상호작용이 가능하며 대화나 콘텐츠 이용 등을 할 수 있다.

## 아이템

---

### 1.장비

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

	기본	1차전직
아엘	활	창, 스태프
네피림	장검	낫
히스마	주먹	도끼
인간	마력 총	마력 건, 건틀릿
드워프	망치	기계망치

- 방어구 : 방어구는 공통으로 착용하나, 인게임 착용의 모습은 다르게 나타나도록 한다.
- 악세서리 : 악세서리도 공통으로 착용하나 착용 모습은 보이지 않는다.

### 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.

### 3.기타

- 재료 아이템은 퀘스트를 완료하거나 강화를 하기위한 재료로 퀘스트 및 던전에서 획득할 수 있다.
- 퀘스트 완료를 위한 전용아이템이 따로 존재하기도 한다.

아이템은 퀘스트, 던전, 경매장에서 획득할 수 있다.

아이템에는 레어도가 존재하며 레어도가 높을 수록 얻기 힘들지만 강한 효과를 제공한다.

무기와 장비는 강화가 가능하다.

무기의 경우 강화시 강화 이펙트가 적용된다.

# 몬스터와 NPC

---

## 1. 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 스팀펍크와 결합된 형태의 몬스터도 존재한다.
- 스토리 진행에 따라 발크베임의 마법사들도 몬스터로 출현한다.

## 2. 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 이용하며 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

---

## 1.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.

## 2.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, 기능 (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 이름창을 배치해 플레이어에게 혼동이 없도록 한다.

# UI디자인 & 컨트롤

## 1.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.
- 전체적인 UI디자인은 판타지와 스팀펑크의 느낌이 나도록 디자인한다.
- 일부 UI는 플레이어가 마우스를 이용해 원하는 화면 공간에 배치할 수 있도록 한다.

## 2.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 주어지나 플레이어 개개인 의 UX를 고려하여 키 커스마이징이 가능토록 한다.