

# 엘리우마 세계관

파트	창세기
본문	<p>무한한 우주의 어둠 속에서, 차가운 침묵이 흐르던 곳. 얼음의 별들은 멀리 빛나고, 생명의 숨결은 아직 깨어나지 않은 채였다. 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. 그 빛은 차가운 우주를 밝히기 시작했고, 그것이 바로 아우로라의 첫 번째 숨결이었다. 아우로라는 자신의 빛을 펼치며, 우주의 어둠 속에 색채를 불어넣었다. 무지개빛이 바라는 춤을 추었다. 이 춤은 차가운 생명의 씨앗을 흩날렸고, 하나의 얼음별에 생명의 씨앗이 달게 되었다. 아우로라는 그 별을 유심히 바라보았다. 자라난 싹은 그 앞으로 얼음별을 감쌌다. 잎의 따스함은 영겁의 세월동안 얼어붙어있던 얼음을 녹이기 시작했다. 이윽고 얼음은 녹아 바다가 되고, 앞은 대지가 되었다.</p> <p>아우로라는 얼음이 녹은 행성에 아름다움을 느꼈다. 차가운 잠에서 깨어날 것만 행성의 태동에 아우로라는 두 번째 숨결을 불어넣었다. 아우로라의 탄생의 기운을 담은 두번째 숨결은 생명의 씨앗과 만나 생명체들을 탄생시켰다. 이 생명체들은 아우로라의 자녀들이었으며, 그들은 새로운 세계의 첫 걸음을 내딛었다. 아우로라의 자녀들은 자신들만의 세계를 만들기 시작했다. 그들은 아우로라가 그랬듯 빈 세상을 빛과 색채로 가득 찬 대지를 채워나갔다. 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. 아우로라의 자녀들은 그 숨결을 사용하여 놀라운 일들을 만들어냈다. 허나, 그것은 기적도, 축복도 아니었다. 그들은 아우로라의 씨앗, 그리고 어둠의 얼음에서 태어난 이들이었다. 아우로라를 닮아 무언가를 탄생시키기도 하였지만, 마음 한켠에 있는 어둠 또한 그들의 본질과도 같았다. 빛과 어둠, 탄생과 파괴, 삶과 죽음의 순환이 반복되었다. 그 또한 아우로라는 모든 것을 사랑으로 바라보았다.</p> <p>아우로라는 행성에 세번째 숨결을 불어넣었다. 허나 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. 허나 그들 또한 그녀의 자식. 무언가를 만들고 탄생시키기위해 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	<p>아우로라 : 로마 신화에서 새벽의 신, 새벽은 어둠을 몰아내고 아침을 맞이하는 시기를 의미.</p>
의도	<p>플레이어가 어둠을 몰아내는 신의 사자라는 의미를 부여하기 위해 작명 아우로라의 창세기는 겨울이 물러나고 봄이 돌아오는, 그리고 다시 어둠이 물려오는</p>

	사계절의 의미를 내포.
추가 예정	

파트	연대기 - 엘리우마 대륙을 중심으로
본문	<p>찬바람은 아우로라의 마력에 의해 얼어붙은 대지를 휩쓸었다. 그 결과, 숲 속에 살던 야생의 동물들이 마법의 영향을 받아 마물로 변했다. 특히 눈덮인 숲에서는 거대한 눈사람과 같은 얼음 공이 주민들을 위협했다. 얼음 황무지의 얼어붙은 땅 밑에서는 마법에 감염된 얼음 마물이 일어났다. 주민들은 살아남기 위해, 삶의 터전을 지키기 위해 냉혹한 겨울의 마법 생물들과 맞서야 했다. 얼음 괴물들과의 전투에 휩싸였다.</p> <p>마물들과의 싸움에서 생존한 이들은 생존을 위해 거점, 즉 마을이라는 개념을 세워 방어시설을 갖추며 토지, 물, 광물, 식량 등 필요한 자원을 얻기 위해 다른 땅으로 침략활동을 시작하고, 각 부족들간의 의견차이로 인한 갈등이 전쟁으로 이어진다. 일부 대륙에서 마력을 다룰 수 있는 극 소수의 초기 마법사들이 등장하며, 이 전쟁의 승기는 그들이 가져가게 된다.</p> <p>마법사들이 자신들의 마력에 대해 적응하면서 더 큰 힘과 부를 갖기 위해 서로 협력하여 연구를 시작하고, 마법사들은 힘을 모아 세력을 키워나가며 신분층이 생기기 시작한다. 피지배층은 마법을 사용할 수 없지만, 대신 기계력을 개발하여 마법을 대체하고자 하고, 이들은 새로운 발명품과 기술을 개발하여 마법사들의 통제에서 벗어나려고 합니다. 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 닿지 않는 선에서 발전을 일으키려고 하지만 어느정도 한계점에 도달해 있고 마법사들 사이에서 발로르라는 인물이 등장하고, 그의 힘과 마력은 다른 마법사들과는 달랐다. 발로르는 엘리우마대륙을 지배하기 시작한다. 대륙 내에서 발로르의 힘에 따라 마력의 크기가 달랐고 제일 강인한 마력의 기류가 도는 지역에 발로르는 ‘발크베임’이라는 국가를 만들며 모든 이들을 통제하였다.</p> <p>위치상으로 발크베임과 먼 곳에 위치한 마을들은 자신들이 최대로 발전 할 수 있을 대로 발전을 하며 지냈고 그들의 과학기술이 널리 퍼져 우리들은 그것을 스팀펄크 시대라고 부른다. 발로르는 자신을 과시하고 있었다. 스팀펄크정도로는 자신을 잡을 수 없을 것이라고 자만했다. 하지만 그 들이 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 쌓여갔다.</p>
추가 설명	<p>각 네이밍은 켈트 신화 에서 영감을 얻음.</p> <p>발로르(발크베임)가 예언에 의해 루(플레이어)에게 죽음을 당하게 되는 것을 모티프.</p>
의도	<p>마력을 지닌 ‘발크베임’이 아우로라 대륙을 지배할 수 있었는지에 대한 설명.</p> <p>스팀 펄크 세계관이 올 수 있었던 계기 설명.</p>

추가 예정	
-------	--

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. 어느날, 귀족의 아들이 신분차이를 핑계로 엘리를 겁탈하려하고 엘리가 반항하자 귀족의 아들은 엘리를 살해한다. 그 현장에 도착한 리베르는 분노에 휩싸여 그 자리에서 귀족의 아들을 살해하고 만다. 리베르는 체포되며 사형을 선고받게 되지만 삶의 의미를 잃은 리베르는 죽음만을 기다린다. 리베르는 감옥에서 어떤 이들을 만나게 된다. 자신과 비슷한 처지의 사람들. 그들의 이야기를 들으며 리베르는 발크베임에 대한 분노와 원망이 극에 달하게 된다.</p> <p><u>그리고, 감옥에 새로운 한 과학자와 이야기를 나누게 된다.</u>  <u>마력을 저해시킬 수 있는 방법과 마력없는 자들이 마력을 다룰 수 있는 법을 연구한 과학자와의 대화에서 '발크베임'을 무너뜨릴 수 있는 가능성을 보게된다.</u></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>그리고 한 작은 마을...</p>
추가 설명	
의도	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 혁명이 시작하게 된 계기로 플레이어가 직접적으로 플레이를 시작하게되는 시점의 세계관 스토리.</li> <li>- 빌런의 악행과 주인공의 진영이 대립하게된 이유를 명시.</li> </ul>
추가 예정	