

로스트아크 항해 콘텐츠 기획

이동하던 바다를 다시 플레이 공간으로



선박과 선원



해양 활동



알데바란 탐험



주간 콘텐츠

정재균

게임 콘텐츠 기획 포트폴리오

✉ kyun081130@gmail.com

항해는 선박을 준비하고, 바다에서 활동하며 성장하는 수평 콘텐츠



선박과 선원 준비

선박과 내성을 선택하고
출항을 준비



선박 강화



선원구성



위험 해역 대응

선박과 내성을 선택하고
출항을 준비



수초



폭풍우



한파



해양 활동

항해 협동, 보물지도
난파선, 선박기술 등



항해 협동



보물지도



수중탐사



보상과 성장

주화, 선원, 모험물
선박 성장으로 이어짐



주화



선원



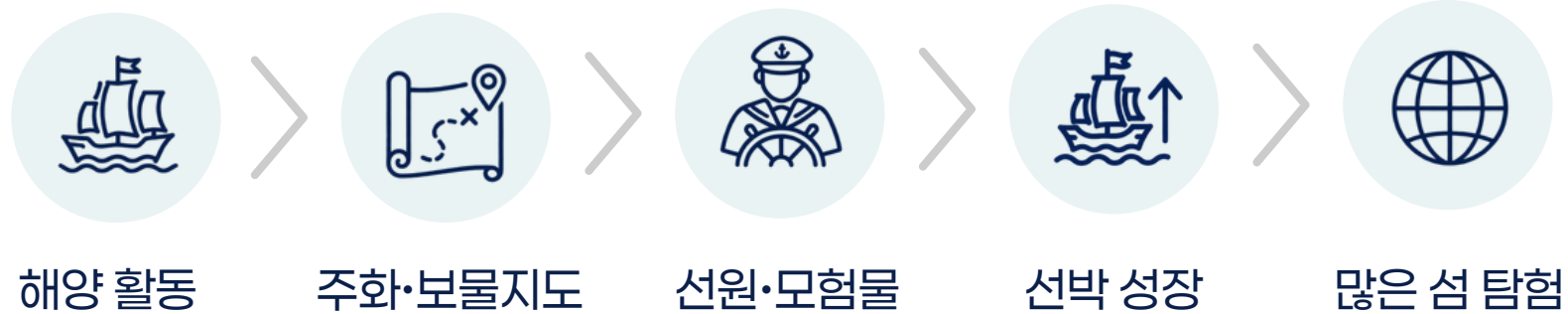
모험물



선박 성장

현재 항해 콘텐츠는 해양 활동을 직접 해야 할 이유가 줄었음

예전 흐름



바다에서 행동을 하면 다음 보상과 성장이 이어졌음

지금의 항해 콘텐츠 체감



직접 바다에 가지 않아도 목표를 빠르게 달성 가능함

아크라시아 투어 이후 항해 콘텐츠를 즐길 새로운 이유가 부족

항해 최근 동향

2026년 신규 선박 루미나스, 모험물 추가
해양 활동의 핵심루프를 바꾸는 최신
신규 콘텐츠는 출시되지 않음
현재 주로 에스토크, 아스트레이만 사용
정기선 편의성 패치로 항해 시간 단축
주간 보석 구매를 위한 항구 앞 방문
주간 모험섬을 위해 섬 방문

진입·내실 부담 완화



아크라시아 투어

방대한 해양 콘텐츠를 더 쉽게
경험할 수 있도록 한 장치

그 이후의 빈자리



새로운 반복 콘텐츠 부족



위험 해역을 활용한
플레이 부족



선박별 경험 차별화 부족

지금의 바다는 플레이 공간보다 통과 구간에 가까움



항구 출항



목적지 설정



자동 항해



섬 도착



고정적인 선박 선택

에스토크 아스트레이만 사용
다른 선박을 꺼낼 이유가 약함



바다의 역할 축소

바다 위에서 발생하는 일 이 적음
유저의 목표가 빠르게 도착하기로
바뀌었음

다른 게임과 항해 콘텐츠 비교

	아키에이지	검은사막	로스트아크
바다에 나가는 이유	무역, 약탈, 보스	고수익 생활 콘텐츠	모험섬, 섬의마음, 보물 인양
리스크	약탈 및 해적의 위협(PvP)	막대한 초기 투자 비용 사고 위험성, 피로도	항해 중 위험 해역을 통과
리턴	압도적인 무역 차익 (금화 및 재화)	고가 장비 재료 획득	추가적인 이득은 없음
항해 고유 시스템	무역품 시세 변동 시스템	미니맵 X, 위치확인 불가	모험섬과 섬 탐험
긴장요소	플레이어와 시스템	무역, 해왕류 사냥	현재 긴장 요소 없음

핵심비교 다른 게임은 **바다 위에서** 선택과 보상이 발생 함 ↔ 로스트아크는 **목적지에 도착해야** 본격적인 플레이 시작

항해가 단순한 이동이 되지 않게 개선



숙제처럼 부담스럽지 않게

숙제로 느껴지지 않고
장기적으로 확장 가능한 콘텐츠



선박을 역할로 구분

전투형, 쾌속형, 내성형 등
다양한 배를 의미 있게 개선



해양 활동을 목적으로

바다를 지나가는 과정이 단순한
이동이 되지않게 하기



자유로운 역할

전투,조사 등 자신이 기여하고
싶은 방식으로 자유롭게 참여
가능하게

대항해 : 알데바란 전선

황혼 세력과 대립하는 바다, 전투·구조·보급·조사를 수행하는 주간 해양 콘텐츠

세이크리아의 황혼 세력의 개입으로 기존 바다와 알데바란 바다에 이상현상이 발생하고, 실마엘 혈석과 개조 실험의 영향으로 해상 괴물과 특수 해역이 출현한다.

플레이어는 세이크리아와 얽힌 전선을 따라 황혼 함대 요격, 난파 선박 구조, 보급품 운송, 지역 조사에 참여하여 주간 기여도를 쌓을 수 있다.

기존 바다



황혼 함대
추적 및 전투



구조·수리·보급



전선 기여도 확보

알데바란 바다



특수 지역 조사



해상 괴물
토벌



스토리형 섬
공략



황혼 세력의
목적 추적

기존 바다에서 할 일

프로키온, 기에나의 바다를 위협하는 황혼 세력의 함대들이 바다 곳곳에 모습을 드러냈다.
모험가들은 배를 타고 바다에서 적 세력을 저지하고 아군을 지원하며 전장의 흐름을 바꿔야한다.

전투, 구조, 보급 등 다양한 방식으로 전선에 참여 가능하며,
각자의 행동이 누적되어 전장의 승리로 이어진다

황혼 함대 요격



주요 항로에 출현하는 황혼
함대를 추적하고 격파



수송선



전투함



실험선

위험해역 작전



기존 위험해역에서 실험중인 선박이나
보급선을 추격하고 파괴한다.
높은 내성을 가진 배가 유리하다



실험 저지



보급 저지



내성

선박 구조 / 수리



전투중 난파된 아군 선박을
그 자리에서 구조하고 수리하여
전선으로 복귀시킨다



구조



수리

보급품 운송



위험 해역을 돌파하여
보급품을 운반



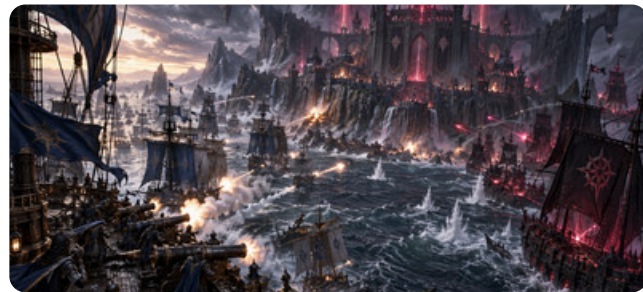
보급품 운송

알데바란 바다에서 할 일

알데바란 바다는 황혼 세력의 실험 흔적과 실마엘 혈석 오염이 가장 짙게 남은 상위 스토리와 이상현상의 무대이다.
변화 무쌍한 해역과 강력한 해양 생물, 그리고 곳곳에 남겨진 황혼 세력의 목적을 파헤치는 것이 핵심이다

특수 현상과 고위험 해역을 탐험하고, 괴물에 맞서고, 황혼 함대와 격돌하며 콘텐츠를 진행한다

황혼 세력 거점·함대 공략



알데바란에 진입한 뒤 황혼 세력의 거점, 실험선, 주요 함대와 교전

모험가들은 자연스럽게 협동하여 함대와 전투하고 거점을 파괴

혈석의 만 - 해상 괴물토벌



오염되거나 개조된 해양 생물이나 황혼의 실험체가 바다에 출현

선박을 위협하는 해양 생물들 지역형 보스와의 전투

붉은 심연 - 이상현상 지역



실마엘 혈석 오염으로 인해 이상현상이 발생하는 지역으로 알데바란 곳곳에 펼쳐져 있음

위험지역보다 높은 내성을 요구 순간이동, 공간 왜곡 등이 일어남

스토리, 사건 추적



실종된 조사단 흔적, 탈취된 성물 황혼의 실험 흔적을 추적하여 세이크리아의 진실에 다가간다

원주민 부락에서 현지 정보 확보 실험시설 발견, 탈취된 성물 회수, 이상현상 원인 추적

해상 전투와 선박 역할

항상 빠른 배가 정답이 아니라, 각 선박의 역할을 명확하게 부여

함포 조작



1. 위치 조작

마우스로
위치를 잡는다

2. 함포 발사

움직임을 예측하는
판단이 중요

3. 적 함선 격파

회피, 사격으로 대응

선박 역할

쾌속형



빠른 이동
내성, 전투력 약함

전투형



함대전 강함
느린 이동속도

내성 / 보급형



위험 해역 돌파 강함
범용성 높음

구조 / 수리형



기동성과 높은 내성
매우 약한 전투력

주간 기여도와 보상

기여도 획득 방식



혼 함대 격파
해상 괴물 토벌
거점 공격 참여



난파 선박 구조
긴급 수리
구조 요청



보급품 운송
해역 통과 지원



정보 회수
이상 현상 조사
스토리 진행

보상 구조

공통 보상



명예 보상



기간제 버프



항해 등급 시스템

전투·구조·보급·조사로 기여도 획득
누적 기여도에 따라 전선 등급 상승
등급별 주간 보상 + 항해 효과 획득



전선 항해자



전선 정찰자



항해 감시자



항해 추적자



알데바란의 수호자