

리스항구 : 월드 리프트

기존 필드를 재구성한 로그라이트 탐험 콘텐츠



기존 맵 재활용

이용률이 낮은 기존 필드를
하나의 층으로 재구성



지형 지식 활용

익숙한 지형의 특징으로
위험도를 파악하여 탐험



낮은 학습 부담

신규 유저는 검증된 필드를
매번 다른 조합으로 탐험

정재균

게임 콘텐츠 기획 포트폴리오

✉ kyun081130@gmail.com

메이플스토리의 캐릭터 성장 루프



핵심 분석

메소, 재료 획득 주요 보스는 약 40종 (루타비스, 군단장, 최상위 보스)
스펙업 → 보스 공략이라는 명확한 성장동기



현재 필드 맵의 역할

01



성장 공간

사냥을 통해 경험치, 메소
아이템을 얻고 이벤트를 진행

02



상위 콘텐츠

캐릭터 레벨에 따라 새로운 지역으로
이동하여 새로운 보스, 맵을 해금

03



메이플 IP 경험

지형, BGM, NPC, 분위기를
통해 메이플 월드를 경험



200레벨 이전 필드는 어떻게 소비되는가?



핵심 요약

성장 지원과 고효율 동선으로 필드는 빠르게 통과하는 공간으로 사용된다

왜 필드의 가치가 효율 중심인가



보상 구조

처치한 몬스터의 수는
더 높은 보상으로 연결



더 많이 잡는 행동이
효율적인 선택이 됨



맵 가치 판단

맵의 가치는 사냥터의
효율성으로 비교 됨



효율 낮은 맵은
선호 하지않음



공간 변화 부족

다른 맵에 들어가도
구조가 크게 바뀌지 않음



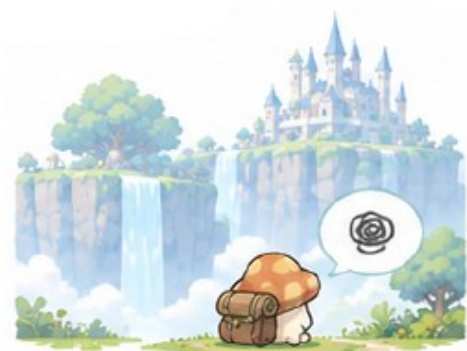
탐색보다 설치 스킬의
효율성을 선호

현재 필드 경험에서 개선하고 싶은 점



탐험 동기 부족

새로운 길을 확인하고 맵의 숨겨진 장소를 확인하는 행동보다 반복 전투가 직접적인 성과로 이어짐



재방문 가치 약화

지형과 분위기가 좋아도 경험치와 드롭률이 저하되는 필드는 재방문 이유가 약해짐



매력적인 맵의 저활용

이용률이 낮지만 매력적인 맵들이 많고, 특히 옛날 맵은 탐험 위주로 디자인 되었고 현재에도 인기있는 소재

핵심 요약

저활용 맵을 활용하여 탐험 동기를 부여하는 콘텐츠를 제안

플레이어는 어떤 맵을 기억할까?

메이플스토리 인벤, 레딧에서 조사한 결과

기억하는 지역



빅토리아 아일랜드

헤네시스 · 리스항구 · 슬리피우드
밝고 시원한 분위기, 초기 모험의 기억,
위험한 주변 지역과의 대비



오시리아 대륙

오르비스 · 엘나스 · 탑
하늘길과 탑을 오르내리는 이동경험
설원 특유의 분위기



현재 메이플

리버스 시티
배경을 지나가는 열차처럼 강한 연출은
좋지만 탐험하는 느낌의 맵은 사라짐

기억하는 이유



탐험

길을 찾고 숨겨진 장소를
발견하는 경험



위험

강한 몬스터와
필드 탐색 긴장감



우연성

예상치 못한 만남과
사건이 남는 모험



분위기 · 연출

BGM, 날씨, 지형, 배경
연출이 남긴 인상

“Sleepy Dungeon IV and V And 3-Way Road Split. Maps used to be HUGE!”

“Forest of Golems, felt like a pro when I could finally grind in that map”

“Good ol sleepywood. It was the hangout for my gang of friends. All the “secret” routes too it”

“니은숲, 덩점 워점 없을시절엔 못 올라갈곳이라 모험느낌나고 기묘하고 그랬는데 지금가면 또 그때처럼 크게 느껴지진 않을거같네요”

콘텐츠로 재구성

조사에서 확인한 경험



탐험

길을 찾고 숨겨진 장소를 발견하는 경험



위험

강한 몬스터와 필드 탐색 긴장감



우연성

예상치 못한 만남과 사건이 남는 모험



분위기

지역마다 뚜렷한 정서와 배경 연출



탐험 콘텐츠로 재구성

콘텐츠 설계



탐험

메이플의 시점 구조를 '탐험의 긴장감'으로 전환



위험

심도가 깊어질수록 강한 적, 리스크 증가



우연성

플레이어 흔적, 지역 순서, 아이템이 매 판 변화



분위기

새로운 추억을 만들 수 있는 공간 제공

리스항구 : WORLD RIFT

기존 필드를 이용한 재구성한 로그라이트 탐험 콘텐츠

왜 리스항구에서 시작하는가?

한동안 갈 일이 없던 리스항구에서, 조사 요청이 도착한다
여러 지역을 거치며 성장한 플레이어에게, 리스항구는 어느새 다시 방문할 일이 적어진 곳이다. 그러던 어느 날, 항구 아래에 생긴 균열을 조사해 달라는 요청이 도착한다.

균열 안에는 메이플 월드의 여러 지역이 뒤섞여 있고, 깊이 내려갈수록 더 강한 몬스터와 낯선 위험이 기다린다. 플레이어는 그 안을 탐험하기 위해 리스항구로 돌아온다.



시작의 상징성

리스항구는 메이플 월드에 처음 발을 들이던 장소



조사 요청

쌓아 온 경험을 가지고 균열을 조사하러 돌아오다

플레이 형식

Solo, 10~15min, 로그라이트 구조, 휴식처 저장 재개 가능

기존 맵 재활용

플레이어는 익숙한 필드를 내려가며 탐색·전투·성장을 반복

하강형 탐험

하단이 잘 보이지 않는 화면을 이용해 탐험의 긴장감으로 설계

매판 다른 구성

지역 순서, 몬스터, 포탈 위치 등 매판 달라짐
같은 필드도 매번 다른 우선순위와 공략 방식이 생김
균열에서 경험치를 올리고 능력 선택하여 사냥, 탐색, 보스 등 플레이 스타일에 맞는 빌드를 짜서 던전을 공략



핵심 플레이 구조



하강 방식의 탐험 구조

메이플의 시점 구조를 '탐험의 긴장감'으로 전환



왜 아래로 내려가는가

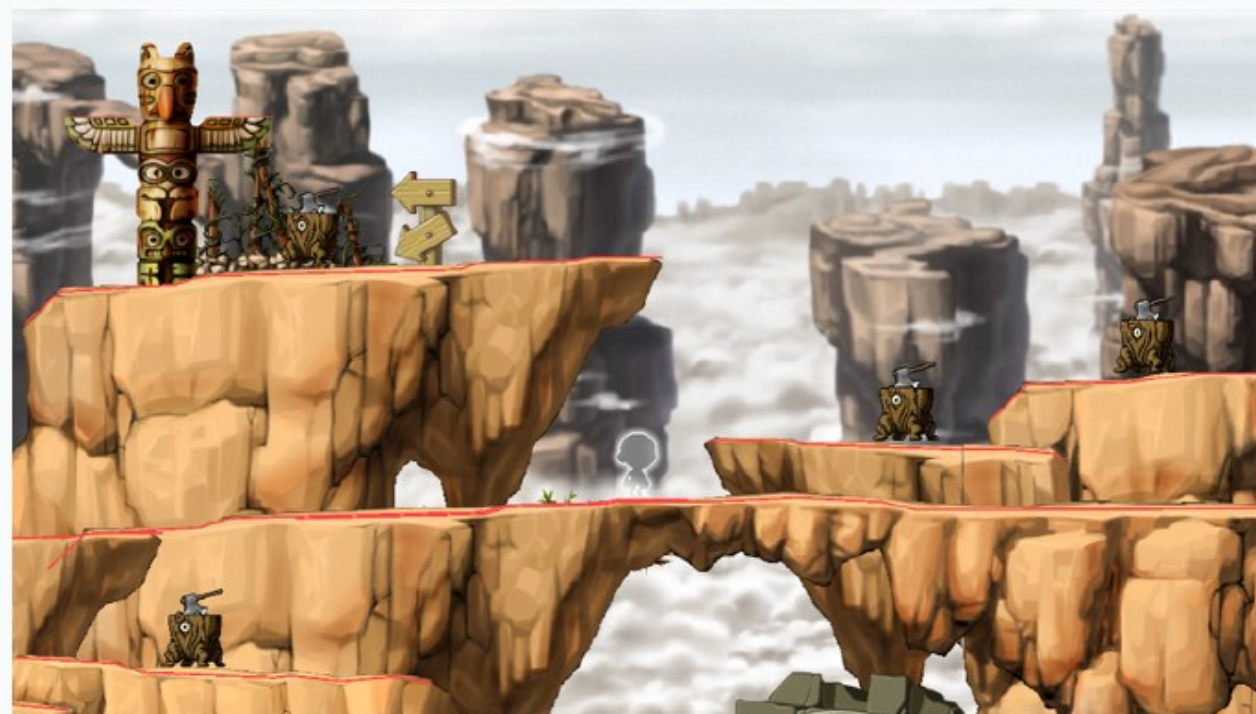
메이플의 화면은 상단 정보는 많이 보이지만, 하단 정보는 직접 내려가기 전까지 제한된다. 이를 이용해 자연스러운 긴장감을 형성



지형 지식의 가치

익숙한 유저는 맵 구조를 기억하여 더 자신있게 내려가고 처음 보는 유저는 천천히 내려가며 조심스럽게 탐험 유도
플레이어의 사전 지식에 따라 다른 긴장감을 형성

메이플 시점 구조 비교



하단의 위험
확인 불가



위험과 성장 빌드 선택

콘텐츠 전용 성장 방식



몬스터 처치

일반 몬스터
처치로 성장



보스 처치

필드보스, 보스
처치로 성장



발견

보물, 비밀, 숨겨진
요소 발견



지역 진행

탐험 목표 달성
다음 층 진행

콘텐츠 전용 레벨

레벨을 올리고, 카드를 선택하여 강화하고
빌드에 따라 점수를 얻는 행동이 달라짐



능력 카드를 선택

대표적인 빌드 소개



사냥형

다수기 / 범위강화

몬스터 밀집 구역을
빠르게 정리해 점수
를 얻는 빌드



보스형

단일 화력 / 생존력

높은 생존력과 강력한
단일 공격으로 필드보스
도전에 유리한 빌드



탐색형

기동성 / 정보 확보

보물, 숨겨진 요소를
발견하고 포탈을 먼저
찾아 이후 사냥·보스
행동의 선택지를 넓힘

세 가지 방향을 제시하지만 강화 선택에 따라서 취향에 맞는 빌드 구성 가능

모험의 우연성

조사에서 확인한 경험



다른 플레이어의 잔상

같은 공간을 지나간 다른 모험가의 움직임을 볼 수 있고, 이를 통해 위험 인지 가능



혼자가 아닌 모험

다른 플레이어의 흔적과 휴식처의 만남이
솔로 플레이 속에도 살아있는 세계를 경험

플레이 우연성



지역 순서



몬스터 구성



발견물



카드 조합

플레이 콘셉트 이미지



휴식 공간과 새로운 기억

휴식 공간의 역할

저장과 재개

현재 진행 상태를 저장하고
이후 이어서 도전 가능

마을 이벤트

행복한 마을의 트리 장식, 코크타운의
병뚜껑 수집처럼 작은 이벤트 진행

실제 플레이어 조우

던전에서는 잔상만 보이지만, 휴식
공간에서 다른 모험가를 실제로 만남

재정비

마을에서 정보를 수집하고 상인에게
필요한 아이템을 구매

과거의 지역들을 단순 전시가 아니라, 새로운 기억을 쌓는 공간으로 설정



리스항구 : WORLD RIFT

메이플스토리에는 이미 좋은 지형과 분위기를 가진 필드가 많이 남아 있습니다.

WORLD RIFT는 새로운 맵을 계속 만들어내기보다, 이용률이 낮아진 기존 필드에
탐험·위험·우연성이라는 새로운 규칙을 더해 다시 플레이할 이유를 만드는 제안입니다.
과거의 맵을 통해 새로운 이야기가 시작되는 공간이 되기를 의도했습니다

정재균

게임 콘텐츠 기획 포트폴리오

✉ kyun081130@gmail.com