

# 스테이블 포레스트 콘텐츠 창작 기획서

Ko Min Seong

Email : [hyo3375alstj@naver.com](mailto:hyo3375alstj@naver.com)  
H.P : 010-2551-0255

2024년 10월 기준 최신 버전 클라이언트 1.2.395(5) 업데이트를 기준으로 작성된 문서입니다.

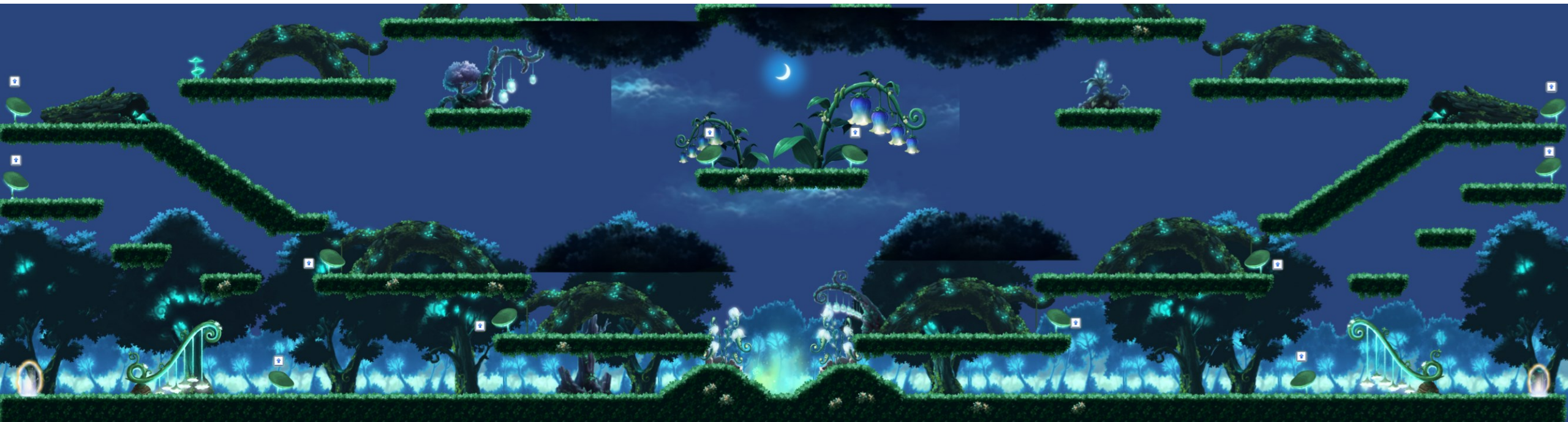




# 기획 배경 및 의도

스테이블 포레스트 콘텐츠를 기획하게 된 배경 및 기획 의도를 설명한다





주간 콘텐츠 : 스피릿 세이버의 맵 일부(상하 70% 범위)

## 직업에 따른 이동기의 유불리함

- 비교적 빠른 시간 내에 자유적인 이동이 가능한 점프 기반의 이동기와는 달리 텔레포트 기반의 이동기는 좁은 이동 거리와 이동 경직 등 이동에 불편함이 잦다.
- 넓은 맵을 빠르게 뛰어다녀야 하는 콘텐츠인 스피릿 세이버의 특성 상 텔레포트 기반의 이동기는 플레이에 많은 제약을 받게 된다.
- 이는 직업의 고유 특성으로 인해 생긴 부정적인 경험이며, 컨트롤과는 상관없는 구조적 문제이다.





아르카나 : 정령의 나무가 있는 곳 (스토리 Ver)



아르카나 스토리 퀘스트 '다시 무리로' 中

## ‘오염된 숲’을 정화하는 아르카나 지역의 스토리와 컨셉을 보충

- ‘타나’의 등장으로 인해 아르카나의 정령들과 숲이 오염되어 대적자가 이를 해결하는 것이 아르카나 지역의 메인 스토리이다.
- 기존 콘텐츠 ‘스피릿 세이비어’는 돌의 정령을 구하는 컨셉으로 오염된 숲과 정령을 정화하는 아르카나 지역의 메인 스토리와 컨셉과는 일치하지 않는 부분이 있다.
- 오염된 정령들을 정화하는 컨셉의 콘텐츠를 통해 아르카나 지역 스토리의 핵심이었던 ‘오염된 숲을 정화’하는 컨셉을 좀 더 강화하고자 한다.

스테이블 포레스트



필드 전투



미니 게임



보스 전투

## 다양한 전투 환경으로 지루하지 않은 콘텐츠 경험 유도

- 콘텐츠 ‘스피릿 세이비어’의 전투 환경을 각각 다른 세 가지로 구성해 하나의 콘텐츠를 플레이하면서도 **지루하지 않은 콘텐츠 경험**을 유도한다.

- 1) 필드 전투 라운드를 통해 빠른 전투 경험과, 다수의 몬스터를 처치함으로써 얻을 수 있는 액션감을 유도한다.
- 2) 미니게임 라운드를 통해 전투 중간의 긴장감 완화 효과를 유발하도록 하며 단순한 전투 흐름에서 벗어나 사용자가 다양한 방식으로 콘텐츠를 즐길 수 있으며, 게임 플레이의 리듬을 조절하도록 한다.
- 3) 보스 전투 라운드를 통해 짧은 시간 내에 핵심 전투 경험을 제공하고 유저의 전투 센스를 통해 콘텐츠를 클리어 할 수 있도록 유도한다.





# 콘텐츠 기획

---

스테이블 포레스트의 상세 내용을 기획한다

### 콘텐츠 개요

1) ‘스테이블 포레스트’는 기존 아르카나 지역의 주간 콘텐츠인 ‘스피릿 세이비어’를 대체하는 콘텐츠

2) 기존 주간 콘텐츠인 ‘스피릿 세이비어’를 대체하는 만큼 **이전 콘텐츠의 정보 일부를 계승함**

3) 계승되는 콘텐츠 정보는 다음과 같다.

- 플레이 가능 조건 : 아르카나 스토리 퀘스트를 모두 완료한 레벨 225 이상의 캐릭터(선행 퀘스트 : 조화를 되찾은 숲)
- 최대 플레이 가능 인원 : 1명
- 입장 제한 : 주당 최대 3회(월요일 자정 초기화)
- 임무 보상 :

1.  아케인 심볼 : 아르카나 교환권 15개(교환 불가, 소비아이템)

2. EXP(경험치) : 847,484,010(즉시 완료 시 미적용 / 월드 당 주간 최대 3회 획득 가능)



아르카나에서의 사건이 끝난 어느 날, 의문의 인물이 대적자에게 말을 걸어온다.

그녀는 자신을 레지스탕스 소속 배틀메이지 팀의 연구 요원이며, 이름은 리안이라고 소개한다.

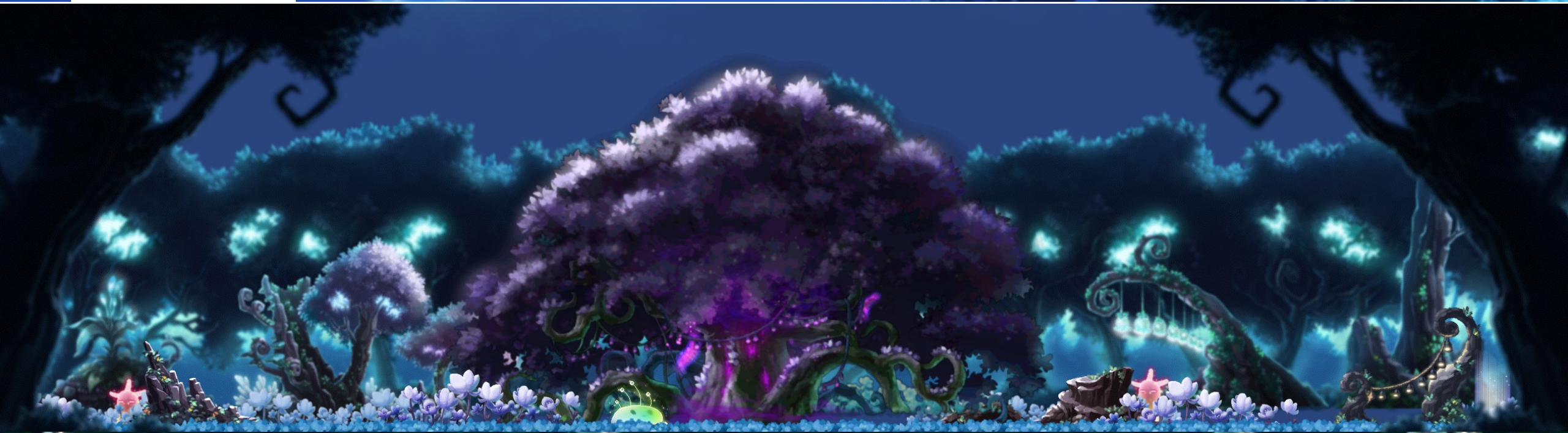
리안은 메이플 연합에서 자신을 파견했으며,  
최근 아르카나의 숲과 정령들이 오염된 원인을 조사하라는 명령을 받았다고 한다.

조사 과정에서 정령들과 숲이 오염된 원인을 ‘알 수 없는 접촉으로 인해 생긴 에르다의 오염’이라고 추측,  
에르다의 오염으로 인해 오염된 정령들이 다른 정령들을 오염시킬 수 있다는 사실을 파악했다고 한다.

이에 리안은 대적자에게 자신이 개발한 오염도 측정기를 건네며  
오염된 정령들을 통해 오염도 측정기를 활성화하고, 이를 통해 오염이 진행 중인 정령들을 찾아 오염된 에르다를 제거하면 정화할 수 있다고 한다.

이러한 방법을 통해 숲의 오염도 막을 수 있음을 파악한 대적자는  
오염도 측정기를 통해 오염이 진행 중인 정령들을 찾기 시작한다.





아르카나 : 정령의 나무가 있는 곳 (스토리 Ver)

## Concept

1) 아르카나 지역의 숲과 정령들이 알 수 없는 이유로 오염된 에르다로 인해 오염되는 것을 막기 위해 연합의 요청을 받은 대적자가 정령들을 정화하는 콘텐츠

➤ 배경을 아르카나 지역으로 설정

2) 오염된 정령들을 처치하며 리안에게서 받은 오염도 측정기를 활성화, 이를 통해 오염이 진행 중인 정령들을 정화한다.

3) 이후 정령들을 오염시키려는 오염된 에르다의 매개체를 빠른 시간 내에 처치해 숲과 정령들의 오염을 예방한다.

➤ 각 라운드 별로 다른 설정 착안. 설정에 따른 콘텐츠 방식 또한 다르게 세팅한다.

### 진행 단계

### 보상 획득





# 콘텐츠 기획

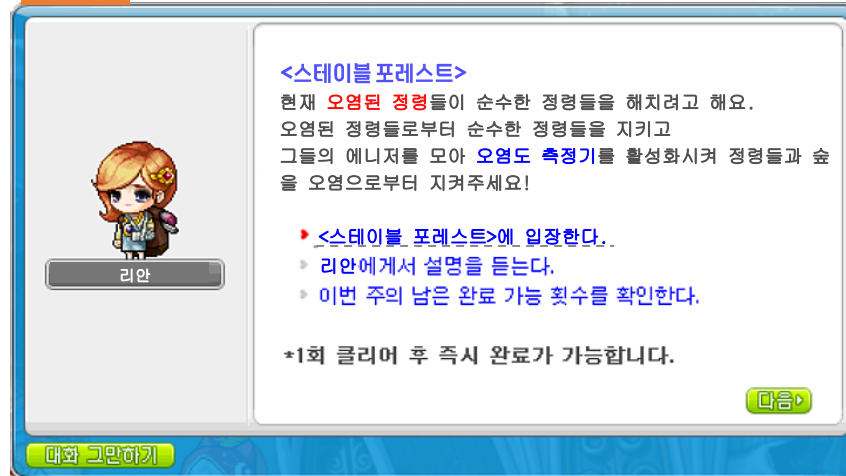
## 콘텐츠 플로우 상세

### 스테이블 포레스트 진행 단계

콘텐츠 입장

라운드 1

예시



예시



### 콘텐츠 입장 단계

- 콘텐츠 입장 시 5초를 카운트 하며 카운트 이후 몬스터가 스폰되며 콘텐츠가 시작됨
- 모든 웨이브는 남은 시간 내 미 클리어 시 **FAIL** 처리되며 퇴장 맵으로 이동, **보상 미 지급 및 완료 가능 회수 미 차감**

시작 전 버프 사용 등  
준비 시간 확보

+

콘텐츠에 대한 다양한  
도전 기회 제공

### 라운드 1 진행 단계

- 라운드 1은 남은 시간 내 오염된 정령 몬스터를 처치해 이후 라운드에 사용하게 될 오염도 측정기의 게이지를 올려 측정기를 활성화 시켜야 함
- **\*오염도 측정기가 활성화 될 경우 라운드 1 몬스터가 사라지며 다음 라운드 진행**

### 스테이블 포레스트 진행 단계

#### 라운드 2



#### 라운드 2 진행 단계

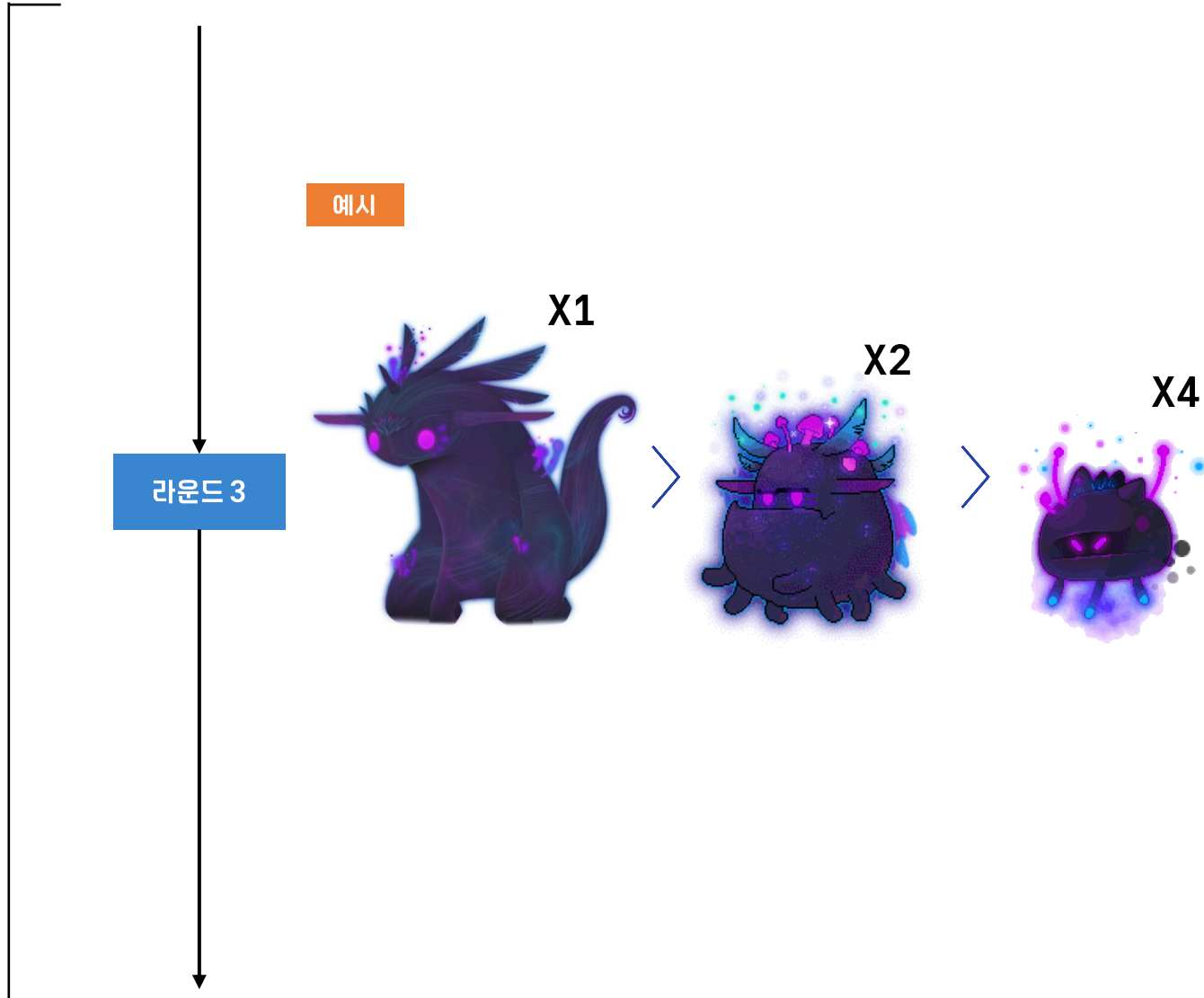
- 라운드 2는 제한시간 내 건강한 정령들 속 오염이 일부 진행된 정령을 찾아 정화하는 콘텐츠
- 라운드 1에서 충전한 오염도 측정기를 활성화시키며, 활성화 된 **제한 시간 동안 오염이 일부 진행된 정령을 알려주는 힌트 제공**
- 오염된 정령에 붙어있는 오염된 에르다를 기본 공격을 통해 제거
- 오염되지 않은 정령 공격 시 오염도 측정기 활성화 시간 감소
- 오염도 측정기 활성화 시간 동안 오염된 정령 정화 시 다음 라운드 진행
- 제한 시간 내 오염된 정령 정화 실패 시 라운드 1 반복

#### 기획 의도

직업의 성능과 관계없는 미니게임 적 요소를 삽입함으로써 직업 성능의 유불리함에  
구매 받지 않고 **순발력**과 같은 **개인의 역량으로 플레이** 할 수 있도록 유도함



### 스테이블 포레스트 진행 단계



### 라운드 3 진행 단계

- 라운드 3는 제한시간 내 분열하는 보스 몬스터 처치
- 시작 시 첫 번째 보스 몬스터가 출현하며 클리어마다 동일한 HP를 가진 분열된 몬스터가 2배수로 맵의 랜덤 위치에 나타남(최대 3번)
- 분열된 보스 몬스터 중 한 마리라도 일정 시간 내 잡지 못할 경우 보스 몬스터 추가 증식. 단, 증식되는 보스 몬스터는 최대 마리 수 제한
- 모든 보스 몬스터를 처치하면 콘텐츠 클리어**

### 기획 의도

라운드 2가 미니게임적 요소를 가진다면, 최종 라운드인 라운드 3에선 **전투적인 요소를 삽입해 콘텐츠의 즐길 요소를 확장**하고자 함. 또한 보스 몬스터가 증식하는 패턴을 통해 빠른 시간 내에 보스를 잡아야 하는 요소를 삽입함으로써 **유저의 보스 컨트롤 실력과 순발력으로 콘텐츠를 플레이** 할 수 있도록 유도함



# 감사합니다

---

스테이블 포레스트 콘텐츠 창작 기획서