



마비노기  
모바일

# 만남과 모험의 세상

마비노기 모바일

마비노기 모바일  
북쪽 폐허 던전 살펴보기

박민지 포트폴리오

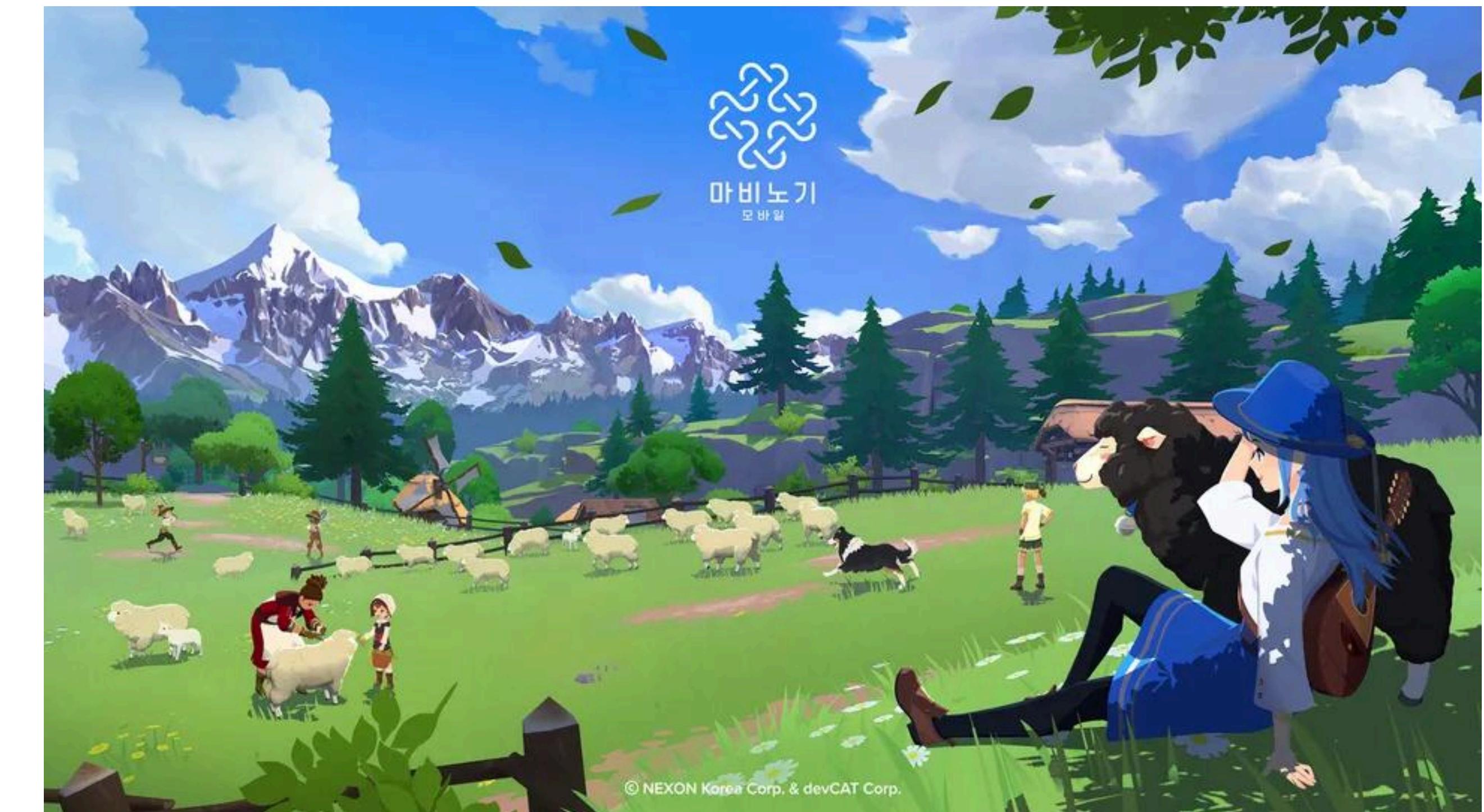
parmji2111@gmail.com

GRAND LAUNCHING

## 마비노기 모바일

또 다른 에린의 세계에서, 당신만의 만남과 모험이 시작된다!

게임명	마비노기 모바일
장르	MMORPG
개발	데브캣
유통	넥슨
출시일	2025. 03. 27.
개발 엔진	Unity
플랫폼	Android, iOS, Windows



## \* 핵심 게임 요소

### 스토리



- 마비노기 특유의 서정적인 세계관
- PC판의 NPC, 캐릭터 계승

### 전투



- 어시스턴트 기능을 활용, 편리한 자동전투

### 커스터마이징



- 외형, 복장, 헤어스타일 등 세밀한 커스텀
- PC판을 계승한 독특한 염색 시스템

# 게임 소개

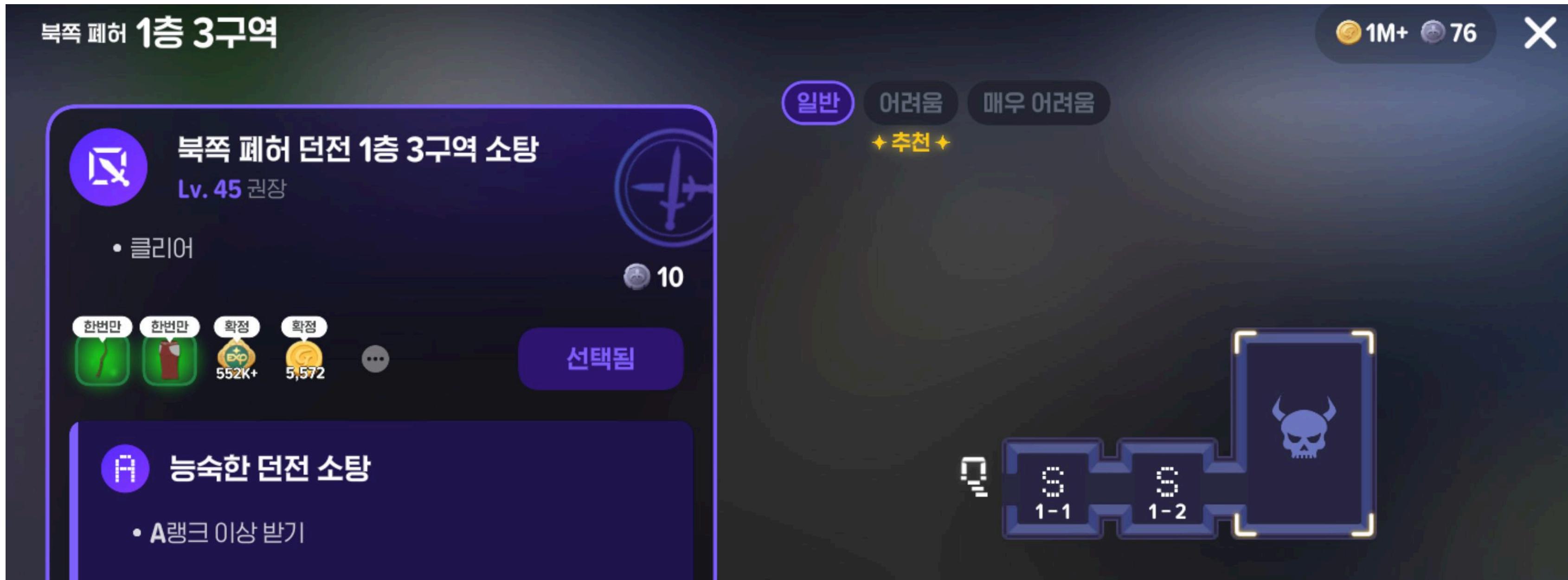
게임 소개 북쪽 폐허 던전 기타



마비노기 모바일은 자동 이동과 자동 전투를 지원하는 게임으로, 사실 레벨 디자인에 크게 공을 들일 필요가 없는 모바일 MMORPG 장르이다. 하지만 그렇다 하더라도 던전 부분에서는 플레이 템포를 조절하기 위해 레벨 제작에 신경을 쓴 부분이 몇몇 보이기도 했다.

따라서 본 문서는 마비노기 모바일의 던전 중 **북쪽 폐허 던전의 1층 1, 2, 3구역의 플레이 템포**에 대해 간단히 살펴보고자 한다.

이 던전을 조우한 이후 가게 되는 남쪽 폐허 던전을 비롯한 다른 던전에서도 북쪽 폐허 던전과 유사한 템포 구성을 몇몇 발견할 수 있었기 때문에, 게임 초반 조우하게 되는 북쪽 폐허 던전 1층을 분석 대상으로 삼게 되었다.



북쪽 폐허 던전은 스토리 진행 도중 조우하게 되는 전전으로,

1층 1, 2, 3구역으로 구분된 단순한 던전이다.

해당 던전은 가벼운 전투와 통로 이동의 단순한 구성이 여러번 반복되는 1구역과,

짧은 통로 이동 후 하나의 공간에서 수차례의 전투가 반복되는 2구역,

분수대와 캠프파이어가 존재해 1-2구역에서의 전투를 환기한 뒤 통로에서의 잡몹 전투 후 보스전이 진행되는 3구역으로 구분된다.

# 북쪽 폐허 - 1층 1구역

게임 소개 북쪽 폐허 던전 기타



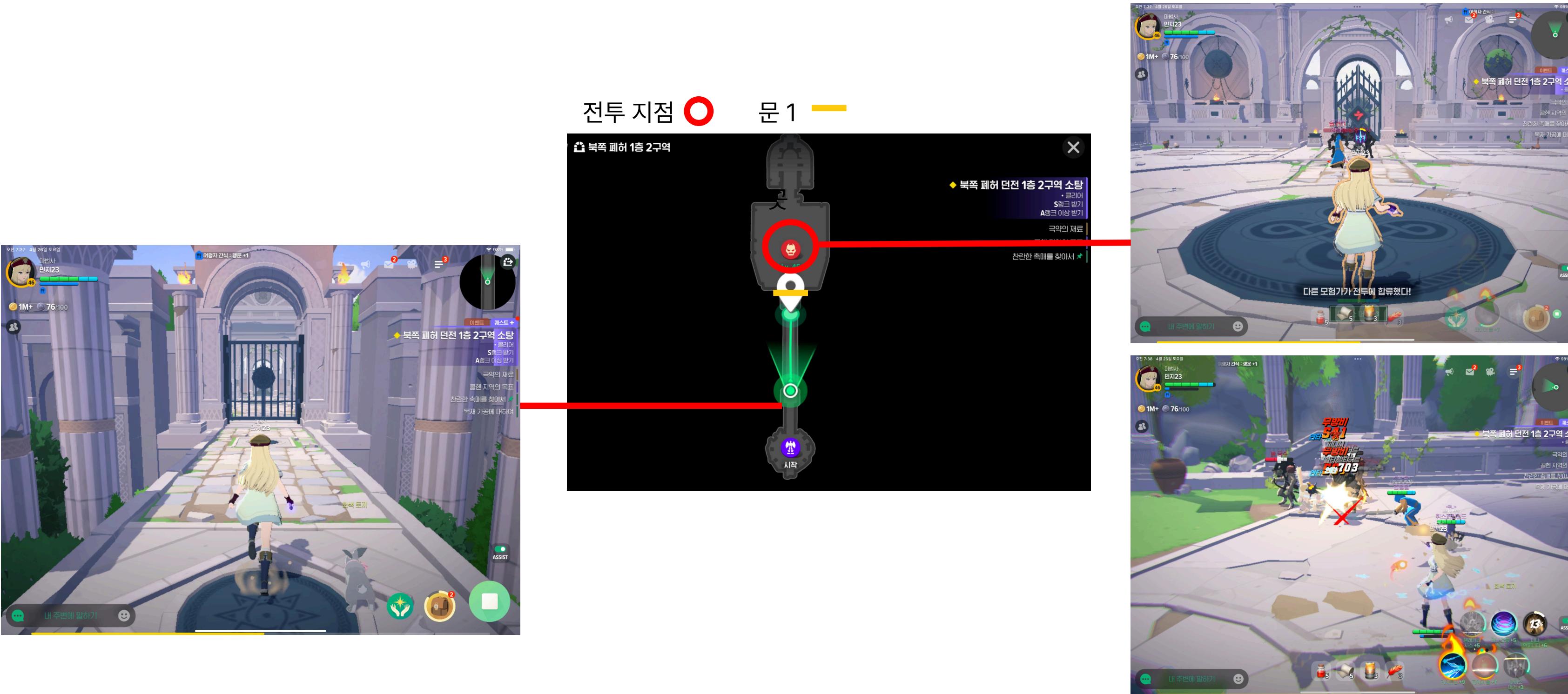
먼저 1층 1구역은 전장과 통로 구분이 잣고 명확하다.

상호작용해야 열 수 있는 문을 6곳에 배치해 전투공간과 통로(휴식공간)를 명확히 구분하였으며,  
이 탓에 플레이어는 전투-통로-전투-통로-전투-통로-전투라는 적절한 휴식과 가벼운 전투를 반복하게 된다.

이는 던전에 처음 진입하였을 때 플레이어가 해당 던전의 플레이에 천천히 적응할 수 있게,  
플레이 템포가 급격히 빨라지지 않도록 하기 위함이라 추측된다.

# 북쪽 폐허 - 1층 2구역

게임 소개 북쪽 폐허 던전 기타



이후 이어지는 1층 2구역은 통로가 짧고, 입장 후 거의 바로 전투가 이어진다.

이는 1층 1구역에서 이미 잖은 전투와 통로를 반복한 플레이어의 피로감을 덜기 위한 의도로 추측된다.

한편 전투에 진입하면 넓은 전투 공간에서, 여러 페이즈에 걸쳐 잡몹들이 플레이어를 둘러싼 방향에서 나타나는데,

이는 1구역과는 다른 전투 경험을 제공하기 위한 방식을 채택함과 동시에

짧은 동선에서 필연적으로 기인하는 짧은 플레이타임을 페이즈의 구분으로 보완하고자 한 의도로 보인다.

# 북쪽 폐허 - 1층 3구역

게임 소개 북쪽 폐허 던전 기타



3구역에서는 레벨의 고저차가 나타나기 시작하고, 플레이어가 낮은 위치에서 높은 위치를 점유한 몬스터와 전투하게 된다.

이는 1-2층의 전투와는 다른 경험을 제시함은 물론, 플레이어를 불리한 입장에 두어 1-2층보다 어려워진 난도의 구역임을 암시하려는 의도로 보인다.

또한 직선으로 구획된 통로와 전장만이 존재했던 기존 레벨과 달리 곡선형 통로에서의 전투가 직후 빠른 템포로 이어지는데,

빠른 템포의 전투를 여러 차례 경험한 뒤 캠프파이어에서 부활 지점을 설정하고, 이후에는 위로 상승하는 긴 통로가 이어진다.

직전의 전투와는 달리 긴 통로를 통해 플레이어를 위로 상승시키고, 아치형으로 프레임된 구획을 여러 차례 지나게 함으로써

이후의 보스전에 대한 긴장감을 고조시키려는 의도로 추측된다.

# 그 외 흥미로웠던 (사소한) 레벨디자인

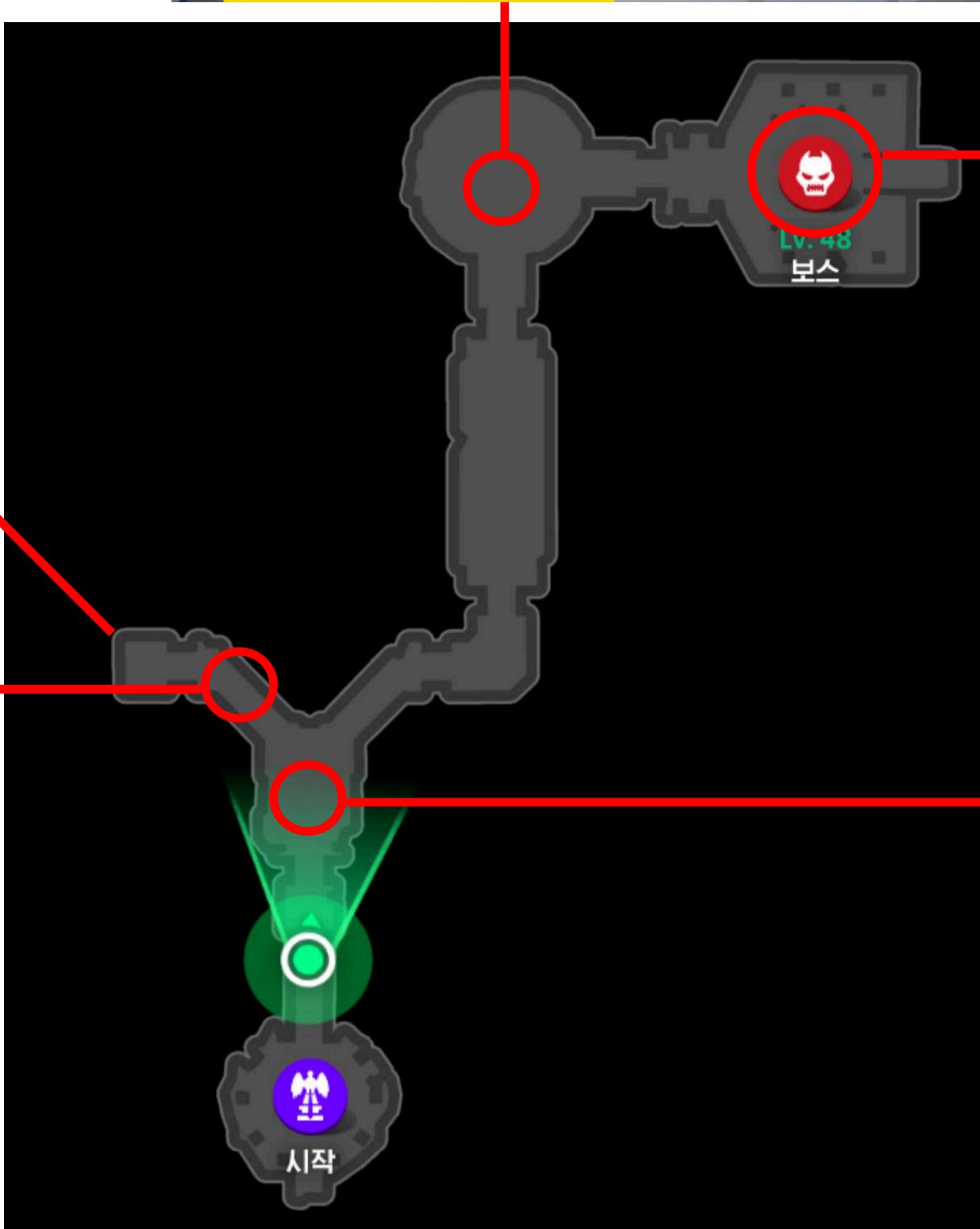
게임 소개 북쪽 폐허 던전 기타



북쪽 폐허 2층 3구역의 제단이 대표적인 예시인데,  
위와 같은 기둥이 배치된 보스전 장소의 경우  
안쪽으로 향할수록 기둥이 배치된 길이가 점점 짧아져  
안쪽으로 쓸리는 듯한 몰입감을 제공한다.

# 그 외 아쉬웠던 (사소한) 레벨디자인

게임 소개 북쪽 폐허 던전 기타



'북쪽 폐허 놀의 소굴' 전장의 특이한 점은 입장 후 구분되는 두 가지의 갈림길이다.

일반적으로 자동전투 및 이동을 지원하지 않는 게임의 경우라면,  
이렇게 막힌 갈림길이 있을 때 시각적인 유도를 통해 플레이어에게 올바른 방향을 제시하곤 한다.

하지만 마비노기 모바일의 경우 그런 점이 전혀 없었고, 두 공간은 완전히 대칭을 이루는 구조로 어떠한 유도도 찾아볼 수 없었으며,  
막힌 길에 가보았을 때 던전에 종종 놓여있던 나무통이라도 있는 게 아닐까 기대했지만 정말 텅 비어있는 공간만 남아있었다.

물론 자동 이동 시스템을 켠 대부분의 유저가 나무통이 있다고 원쪽 길로 유도되면 안 되기 때문에  
보상이 없는 건 어찌 보면 당연한 결과이고, 대부분의 플레이어는 원쪽으로 이동하지도 않겠지만,

그렇더라도 레벨을 제작할 때 보다 명확히 '이동할 필요가 없는 부분이다'라고 인지시켰더라면  
'여기 뭐가 있나?'하고 가보는 유저의 아쉬움이 줄어들어 더 좋지 않았을까 하는 아쉬움이 남았다.  
이는 '북쪽 폐허 놀의 소굴'뿐 아니라, '북쪽 폐허 2층 2구역' 등의 던전에서도 반복되는 부분이기도 하다.

# 그 외 아쉬웠던 (사소한) 레벨디자인

게임 소개 북쪽 폐허 던전 기타



필드 보스 '페리'를 토벌하는 '늑대의 숲 절규가 시작되는 곳' 지역에는  
위와 같이 거대한 돌로 만들어진 프레이밍 구역이 있어,  
전투 중 이곳에서 뭔가 튀어나오거나 하는 기믹이 있다든지, 해당 프레임을 이용한 의도가 있을 거라 추측했는데  
그런 점이 전혀 없어서 아쉬웠다.  
다른 의도가 있었을지 스터디 때 같이 논의해봐도 재밌을 것 같아요