**-WAY : Weapon And You 프로젝트-**

컨텐츠 및 재화 순환 구조 정리

1. 게임 컨텐츠 순환 구조

마왕이 퇴치되기 전까지의 메인 시나리오 컨텐츠의 순환 구조는 아래와 같다.

**메인 시나리오 컨텐츠의 순환 구조**

메인 시나리오를 진행하여 새로운 캠프장 진입

→ 새로운 캠프장에서 메인, 서브, 일일 퀘스트 수락

→ 퀘스트의 수행을 위해 새로운 필드에서 몬스터 사냥 또는 퀘스트 진행

→ 몬스터를 사냥 또는 퀘스트를 진행하여 마석의 조각을 획득 및 퀘스트 달성 및 캐릭터 레벨업

→ 캠프장으로 복귀하여 퀘스트 완료 및 마석의 조각을 이용하여 장비 구매 또는 마석 변환을 통해 캐릭터 스펙업 및 무기 레벨업

→ 스펙업을 통해 새로운 메인 시나리오를 진행하여 새로운 캠프장 진입 …

1. 게임 재화 순환 구조
   1. 몬스터를 사냥하여 얻을 수 있는 마석의 조각
   2. 마석의 조각을 가공하여 무기의 경험치를 높이는 마석을 만들 수 있다.

‘마석’ 자원의 순환 구조

1. 획득한 마석을 사용하여 무기의 경험치를 상승
2. 레벨업을 통해 강해진 무기로 몬스터 사냥, 더 많은 마석을 획득

‘마석의 조각’ 자원의 순환 구조

1. 마석의 조각을 이용하여 NPC와 아이템 거래 등 재화로 사용
2. 그 과정에서 얻은 결과물로 몬스터 사냥, 더 많은 마석의 조각을 획득