**[메월드 Next] 업데이트 로드맵**

**(지원용)**

|  |
| --- |
| * [메월드 Next] 지원 시 필수로 제출하셔야 하는 업데이트 로드맵입니다. * [메월드 Next] 참가 월드의 기본 정보와 월별 업데이트 계획을 기재해 주세요. * 작성하시는 업데이트 로드맵은 월드의 성장 가능성을 평가하는데 참고 자료로 활용될 예정입니다. * 프로그램 지원 대상자로 선발 시, 제출하신 업데이트 로드맵을 토대로 매달 [월간 업데이트 계획서]를 제출하고 업데이트를 진행하셔야 하므로, 현실적인 개발 여력을 고려하여 신중히 작성 부탁드립니다. |

**[기본 정보]**

메월드 Next에 지원하시는 크리에이터와 지원 월드 기본 정보를 기재해 주세요.

|  |  |
| --- | --- |
| **크리에이터 닉네임** | ***웡키*** |
| **크리에이터 넥슨 ID** | ***danhoh4@gmail.com*** |
| **지원하는 월드명** | ***메이플 월드 디펜스*** |
| **지원하는 월드 ID** | **https://maplestoryworlds.nexon.com/ko/play/0bb1da87e1e7435ab4fc6586b8bf9218/** |

**[업데이트 로드맵]**

메월드 Next에 참여하여 개발 지원받고자 하는 월드의 업데이트 로드맵을 **자유 형식**으로 작성해 주세요.

|  |
| --- |
| **필수 포함 내용**   1. **핵심 콘텐츠 또는 기능** 2. **관련 이미지나 설명** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **일정**  **(매달 1일~ 말일)** | **구분** | **상세 내용** |
| M+0 | 1) 핵심 콘텐츠 또는 기능 | *신규 스테이지 추가* |
| 2) 관련 이미지나 설명 | *신규 스테이지 추가*  *스테이지 설명: 새로운 적과 보스를 추가하여 플레이어들의 도전을 유지합니다. 이 스테이지는 플레이어들이 새로운 적과 보스를 물리치고 스테이지를 클리어하는 것을 목표로 합니다.*  *스테이지 특징: 기존 스테이지와는 다른 환경과 적을 제공하여 플레이어들의 게임 플레이를 다양화합니다. 새로운 적과 보스, 그리고 다양한 장애물과 함정으로 구성되어 있습니다.*  *스테이지 목표: 플레이어들이 새로운 적과 보스를 물리치고 스테이지를 클리어하는 것을 목표로 합니다.*  *스테이지 구성: 새로운 적과 보스, 그리고 다양한 장애물과 함정으로 구성되어 있습니다.*  *스테이지의 난이도: 중간 정도의 난이도로 설정되어 있습니다.*  *스테이지의 보상: 스테이지를 클리어하면 새로운 아이템과 경험치를 획득할 수 있습니다.*  *신규 테마 추가*  *테마 설명: 새로운 배경과 효과를 추가하여 플레이어들의 게임 플레이를 다양화합니다. 이 테마는 플레이어들이 새로운 배경과 효과를 경험하고 게임 플레이를 즐기는 것을 목표로 합니다.*  *테마 특징: 기존 테마와는 다른 분위기와 효과를 제공하여 플레이어들의 게임 플레이를 다양화합니다. 새로운 배경과 효과, 그리고 다양한 그래픽과 사운드 효과로 구성되어 있습니다.*  *테마 목표: 플레이어들이 새로운 배경과 효과를 경험하고 게임 플레이를 즐기는 것을 목표로 합니다.*  *테마 구성: 새로운 배경과 효과, 그리고 다양한 그래픽과 사운드 효과로 구성되어 있습니다.*  *테마의 특징: 새로운 배경과 효과를 제공하여 플레이어들의 게임 플레이를 다양화합니다.*  *테마의 보상: 테마를 적용하면 새로운 아이템과 경험치를 획득할 수 있습니다.*  *UI/UX 개선*  *개선 내용: 메뉴와 인터페이스를 단순화하여 플레이어들의 접근성을 향상합니다. 이 개선은 플레이어들이 쉽게 게임을 플레이하고 즐길 수 있도록 하는 것을 목표로 합니다.*  *개선 특징: 플레이어들의 게임 플레이를 원활하게 하기 위해 메뉴와 인터페이스를 단순화하고 직관적으로 개선합니다. 메뉴와 인터페이스의 단순화, 그리고 다양한 그래픽과 사운드 효과의 최적화로 구성되어 있습니다.*  *개선 목표: 플레이어들이 쉽게 게임을 플레이하고 즐길 수 있도록 하는 것을 목표로 합니다.*  *개선 구성: 메뉴와 인터페이스의 단순화, 그리고 다양한 그래픽과 사운드 효과의 최적화로 구성되어 있습니다.*  *개선의 특징: 플레이어들의 게임 플레이를 원활하게 하기 위해 메뉴와 인터페이스를 단순화하고 직관적으로 개선합니다.*  *개선의 보상: 개선을 적용하면 새로운 아이템과 경험치를 획득할 수 있습니다.*  *버그 수정*  *수정 내용: 버그 수정 내용을 기재합니다. 이 수정은 플레이어들이 안정적으로 게임을 플레이하고 즐길 수 있도록 하는 것을 목표로 합니다.*  *수정 특징: 플레이어들의 안정적인 게임 플레이를 보장하기 위해 버그를 수정하고 게임의 안정성을 향상합니다. 버그 수정, 그리고 게임의 안정성과 성능의 향상으로 구성되어 있습니다.*  *수정 목표: 플레이어들이 안정적으로 게임을 플레이하고 즐길 수 있도록 하는 것을 목표로 합니다.*  *수정 구성: 버그 수정, 그리고 게임의 안정성과 성능의 향상으로 구성되어 있습니다.*  *수정의 특징: 플레이어들의 안정적인 게임 플레이를 보장하기 위해 버그를 수정하고 게임의 안정성을 향상합니다.*  *수정의 보상: 수정을 적용하면 새로운 아이템과 경험치를 획득할 수 있습니다.* |
| M+1 | 1) 핵심 콘텐츠 또는 기능 | 신규 영웅 추가 |
| 2) 관련 이미지나 설명 | 신규 영웅 추가  영웅 설명: 새로운 스킬과 능력을 추가하여 플레이어들의 전략을 다양화합니다. 이 영웅은 플레이어들이 새로운 스킬과 능력을 경험하고 게임 플레이를 즐기는 것을 목표로 합니다.  영웅 특징: 기존 영웅과는 다른 스킬과 능력을 제공하여 플레이어들의 전략을 다양화합니다. 새로운 스킬과 능력, 그리고 다양한 그래픽과 사운드 효과로 구성되어 있습니다.  영웅 목표: 플레이어들이 새로운 스킬과 능력을 경험하고 게임 플레이를 즐기는 것을 목표로 합니다.  영웅 구성: 새로운 스킬과 능력, 그리고 다양한 그래픽과 사운드 효과로 구성되어 있습니다.  영웅의 특징: 새로운 스킬과 능력을 제공하여 플레이어들의 전략을 다양화합니다.  영웅의 보상: 영웅을 획득하면 새로운 아이템과 경험치를 획득할 수 있습니다.  신규 시너지 스킬 추가  스킬 설명: 새로운 효과를 추가하여 플레이어들의 전략을 다양화합니다. 이 스킬은 플레이어들이 새로운 효과를 경험하고 게임 플레이를 즐기는 것을 목표로 합니다.  스킬 특징: 기존 스킬과는 다른 효과를 제공하여 플레이어들의 전략을 다양화합니다. 새로운 효과, 그리고 다양한 그래픽과 사운드 효과로 구성되어 있습니다.  스킬 목표: 플레이어들이 새로운 효과를 경험하고 게임 플레이를 즐기는 것을 목표로 합니다.  스킬 구성: 새로운 효과, 그리고 다양한 그래픽과 사운드 효과로 구성되어 있습니다.  스킬의 특징: 새로운 효과를 제공하여 플레이어들의 전략을 다양화합니다.  스킬의 보상: 스킬을 획득하면 새로운 아이템과 경험치를 획득할 수 있습니다.  밸런스 조정  조정 내용: 난이도 조정 내용을 기재합니다. 이 조정은 플레이어들이 도전을 유지하고 게임 플레이를 즐기는 것을 목표로 합니다.  조정 특징: 플레이어들의 도전을 유지하기 위해 게임의 난이도를 조절하고 밸런스를 맞춥니다. 난이도 조정, 그리고 게임의 밸런스와 성능의 향상으로 구성되어 있습니다.  조정 목표: 플레이어들이 도전을 유지하고 게임 플레이를 즐기는 것을 목표로 합니다.  조정 구성: 난이도 조정, 그리고 게임의 밸런스와 성능의 향상으로 구성되어 있습니다.  조정의 특징: 플레이어들의 도전을 유지하기 위해 게임의 난이도를 조절하고 밸런스를 맞춥니다.  조정의 보상: 조정을 적용하면 새로운 아이템과 경험치를 획득할 수 있습니다.  성능 개선  개선 내용: 성능 개선 내용을 기재합니다. 이 개선은 플레이어들이 원활하게 게임을 플레이하고 즐길 수 있도록 하는 것을 목표로 합니다.  개선 특징: 플레이어들의 게임 플레이를 원활하게 하기 위해 성능을 개선하고 최적화합니다. 성능 개선, 그리고 게임의 성능과 안정성의 향상으로 구성되어 있습니다.  개선 목표: 플레이어들이 원활하게 게임을 플레이하고 즐길 수 있도록 하는 것을 목표로 합니다.  개선 구성: 성능 개선, 그리고 게임의 성능과 안정성의 향상으로 구성되어 있습니다.  개선의 특징: 플레이어들의 게임 플레이를 원활하게 하기 위해 성능을 개선하고 최적화합니다.  개선의 보상: 개선을 적용하면 새로운 아이템과 경험치를 획득할 수 있습니다. |
| M+2 | 1) 핵심 콘텐츠 또는 기능 | 신규 게임 모드 추가 |
| 2) 관련 이미지나 설명 | 신규 게임 모드 추가  모드 설명: 새로운 규칙과 목표를 추가하여 플레이어들의 게임 플레이를 다양화합니다. 이 모드는 플레이어들이 새로운 규칙과 목표를 경험하고 게임 플레이를 즐기는 것을 목표로 합니다.  모드 특징: 기존 게임 모드와는 다른 규칙과 목표를 제공하여 플레이어들의 게임 플레이를 다양화합니다. 새로운 규칙과 목표, 그리고 다양한 그래픽과 사운드 효과로 구성되어 있습니다.  모드 목표: 플레이어들이 새로운 규칙과 목표를 경험하고 게임 플레이를 즐기는 것을 목표로 합니다.  모드 구성: 새로운 규칙과 목표, 그리고 다양한 그래픽과 사운드 효과로 구성되어 있습니다.  모드의 특징: 새로운 규칙과 목표를 제공하여 플레이어들의 게임 플레이를 다양화합니다.  모드의 보상: 모드를 플레이하면 새로운 아이템과 경험치를 획득할 수 있습니다.  신규 아이템 추가  아이템 설명: 새로운 효과를 추가하여 플레이어들의 전략을 다양화합니다. 이 아이템은 플레이어들이 새로운 효과를 경험하고 게임 플레이를 즐기는 것을 목표로 합니다.  아이템 특징: 기존 아이템과는 다른 효과를 제공하여 플레이어들의 전략을 다양화합니다. 새로운 효과, 그리고 다양한 그래픽과 사운드 효과로 구성되어 있습니다.  아이템 목표: 플레이어들이 새로운 효과를 경험하고 게임 플레이를 즐기는 것을 목표로 합니다.  아이템 구성: 새로운 효과, 그리고 다양한 그래픽과 사운드 효과로 구성되어 있습니다.  아이템의 특징: 새로운 효과를 제공하여 플레이어들의 전략을 다양화합니다.  아이템의 보상: 아이템을 획득하면 새로운 아이템과 경험치를 획득할 수 있습니다.  미래 업데이트 준비  준비 내용: 미래 업데이트 준비 내용을 기재합니다. 이 준비는 플레이어들이 지속적인 게임 플레이를 즐길 수 있도록 하는 것을 목표로 합니다.  준비 특징: 플레이어들이 지속적인 게임 플레이를 즐길 수 있도록 미래 업데이트를 준비하고 있습니다. 미래 업데이트 준비, 그리고 게임의 지속적인 성장으로 구성되어 있습니다.  준비 목표: 플레이어들이 지속적인 게임 플레이를 즐길 수 있도록 하는 것을 목표로 합니다.  준비 구성: 미래 업데이트 준비, 그리고 게임의 지속적인 성장으로 구성되어 있습니다.  준비의 특징: 플레이어들이 지속적인 게임 플레이를 즐길 수 있도록 미래 업데이트를 준비하고 있습니다.  준비의 보상: 준비를 완료하면 새로운 아이템과 경험치를 획득할 수 있습니다. |
| M+3 | 1) 핵심 콘텐츠 또는 기능 | 신규 시즌 시작 |
| 2) 관련 이미지나 설명 | 신규 시즌 시작  시즌 설명: 새로운 시즌을 시작하여 플레이어들의 게임 플레이를 새롭게 합니다. 이 시즌은 플레이어들이 새로운 목표와 도전을 경험하고 게임 플레이를 즐기는 것을 목표로 합니다.  시즌 특징: 새로운 시즌을 시작하여 플레이어들의 게임 플레이를 새롭게 합니다. 새로운 목표와 도전, 그리고 다양한 그래픽과 사운드 효과로 구성되어 있습니다.  시즌 목표: 플레이어들이 새로운 목표와 도전을 경험하고 게임 플레이를 즐기는 것을 목표로 합니다.  시즌 구성: 새로운 목표와 도전, 그리고 다양한 그래픽과 사운드 효과로 구성되어 있습니다.  시즌의 특징: 새로운 시즌을 시작하여 플레이어들의 게임 플레이를 새롭게 합니다.  시즌의 보상: 시즌을 완료하면 새로운 아이템과 경험치를 획득할 수 있습니다.  신규 이벤트 추가  이벤트 설명: 새로운 이벤트를 추가하여 플레이어들의 게임 플레이를 다양화합니다. 이 이벤트는 플레이어들이 새로운 규칙과 목표를 경험하고 게임 플레이를 즐기는 것을 목표로 합니다.  이벤트 특징: 새로운 이벤트를 추가하여 플레이어들의 게임 플레이를 다양화합니다. 새로운 규칙과 목표, 그리고 다양한 그래픽과 사운드 효과로 구성되어 있습니다.  이벤트 목표: 플레이어들이 새로운 규칙과 목표를 경험하고 게임 플레이를 즐기는 것을 목표로 합니다.  이벤트 구성: 새로운 규칙과 목표, 그리고 다양한 그래픽과 사운드 효과로 구성되어 있습니다.  이벤트의 특징: 새로운 이벤트를 추가하여 플레이어들의 게임 플레이를 다양화합니다.  이벤트의 보상: 이벤트를 완료하면 새로운 아이템과 경험치를 획득할 수 있습니다.  게임 안정성 개선  개선 내용: 게임 안정성 개선 내용을 기재합니다. 이 개선은 플레이어들이 원활하게 게임을 플레이하고 즐길 수 있도록 하는 것을 목표로 합니다.  개선 특징: 플레이어들의 게임 플레이를 원활하게 하기 위해 게임 안정성을 개선하고 최적화합니다. 게임 안정성 개선, 그리고 게임의 성능과 안정성의 향상으로 구성되어 있습니다.  개선 목표: 플레이어들이 원활하게 게임을 플레이하고 즐길 수 있도록 하는 것을 목표로 합니다.  개선 구성: 게임 안정성 개선, 그리고 게임의 성능과 안정성의 향상으로 구성되어 있습니다.  개선의 특징: 플레이어들의 게임 플레이를 원활하게 하기 위해 게임 안정성을 개선하고 최적화합니다.  개선의 보상: 개선을 적용하면 새로운 아이템과 경험치를 획득할 수 있습니다. |
| M+4 | 1) 핵심 콘텐츠 또는 기능 | 신규 캐릭터 추가 |
| 2) 관련 이미지나 설명 | 신규 캐릭터 추가  캐릭터 설명: 새로운 캐릭터를 추가하여 플레이어들의 게임 플레이를 다양화합니다. 이 캐릭터는 플레이어들이 새로운 능력과 스킬을 경험하고 게임 플레이를 즐기는 것을 목표로 합니다.  캐릭터 특징: 새로운 캐릭터를 추가하여 플레이어들의 게임 플레이를 다양화합니다. 새로운 능력과 스킬, 그리고 다양한 그래픽과 사운드 효과로 구성되어 있습니다.  캐릭터 목표: 플레이어들이 새로운 능력과 스킬을 경험하고 게임 플레이를 즐기는 것을 목표로 합니다.  캐릭터 구성: 새로운 능력과 스킬, 그리고 다양한 그래픽과 사운드 효과로 구성되어 있습니다.  캐릭터의 특징: 새로운 캐릭터를 추가하여 플레이어들의 게임 플레이를 다양화합니다.  캐릭터의 보상: 캐릭터를 획득하면 새로운 아이템과 경험치를 획득할 수 있습니다.  신규 퀘스트 추가  퀘스트 설명: 새로운 퀘스트를 추가하여 플레이어들의 게임 플레이를 다양화합니다. 이 퀘스트는 플레이어들이 새로운 도전과 목표를 경험하고 게임 플레이를 즐기는 것을 목표로 합니다.  퀘스트 특징: 새로운 퀘스트를 추가하여 플레이어들의 게임 플레이를 다양화합니다. 새로운 도전과 목표, 그리고 다양한 그래픽과 사운드 효과로 구성되어 있습니다.  퀘스트 목표: 플레이어들이 새로운 도전과 목표를 경험하고 게임 플레이를 즐기는 것을 목표로 합니다.  퀘스트 구성: 새로운 도전과 목표, 그리고 다양한 그래픽과 사운드 효과로 구성되어 있습니다.  퀘스트의 특징: 새로운 퀘스트를 추가하여 플레이어들의 게임 플레이를 다양화합니다.  퀘스트의 보상: 퀘스트를 완료하면 새로운 아이템과 경험치를 획득할 수 있습니다.  게임 밸런스 조정  조정 내용: 게임 밸런스를 조정하여 플레이어들의 게임 플레이를 공정하게 합니다. 이 조정은 플레이어들이 게임을 즐겁게 플레이할 수 있도록 하는 것을 목표로 합니다.  조정 특징: 플레이어들의 게임 플레이를 공정하게 하기 위해 게임 밸런스를 조정하고 최적화합니다. 게임 밸런스 조정, 그리고 게임의 공정성과 균형으로 구성되어 있습니다.  조정 목표: 플레이어들이 게임을 즐겁게 플레이할 수 있도록 하는 것을 목표로 합니다.  조정 구성: 게임 밸런스 조정, 그리고 게임의 공정성과 균형으로 구성되어 있습니다.  조정의 특징: 플레이어들의 게임 플레이를 공정하게 하기 위해 게임 밸런스를 조정하고 최적화합니다.  조정의 보상: 조정을 적용하면 새로운 아이템과 경험치를 획득할 수 있습니다. |
| M+5 | 1) 핵심 콘텐츠 또는 기능 | 신규 던전 추가 |
| 2) 관련 이미지나 설명 | 신규 던전 추가  던전 설명: 새로운 던전을 추가하여 플레이어들의 게임 플레이를 다양화합니다. 이 던전은 플레이어들이 새로운 도전과 목표를 경험하고 게임 플레이를 즐기는 것을 목표로 합니다.  던전 특징: 새로운 던전을 추가하여 플레이어들의 게임 플레이를 다양화합니다. 새로운 도전과 목표, 그리고 다양한 그래픽과 사운드 효과로 구성되어 있습니다.  던전 목표: 플레이어들이 새로운 도전과 목표를 경험하고 게임 플레이를 즐기는 것을 목표로 합니다.  던전 구성: 새로운 도전과 목표, 그리고 다양한 그래픽과 사운드 효과로 구성되어 있습니다.  던전의 특징: 새로운 던전을 추가하여 플레이어들의 게임 플레이를 다양화합니다.  던전의 보상: 던전을 완료하면 새로운 아이템과 경험치를 획득할 수 있습니다.  신규 아이템 추가  아이템 설명: 새로운 아이템을 추가하여 플레이어들의 게임 플레이를 다양화합니다. 이 아이템은 플레이어들이 새로운 능력과 스킬을 경험하고 게임 플레이를 즐기는 것을 목표로 합니다.  아이템 특징: 새로운 아이템을 추가하여 플레이어들의 게임 플레이를 다양화합니다. 새로운 능력과 스킬, 그리고 다양한 그래픽과 사운드 효과로 구성되어 있습니다.  아이템 목표: 플레이어들이 새로운 능력과 스킬을 경험하고 게임 플레이를 즐기는 것을 목표로 합니다.  아이템 구성: 새로운 능력과 스킬, 그리고 다양한 그래픽과 사운드 효과로 구성되어 있습니다.  아이템의 특징: 새로운 아이템을 추가하여 플레이어들의 게임 플레이를 다양화합니다.  아이템의 보상: 아이템을 획득하면 새로운 경험치를 획득할 수 있습니다.  게임 최적화  최적화 내용: 게임을 최적화하여 플레이어들의 게임 플레이를 원활하게 합니다. 이 최적화는 플레이어들이 게임을 즐겁게 플레이할 수 있도록 하는 것을 목표로 합니다.  최적화 특징: 플레이어들의 게임 플레이를 원활하게 하기 위해 게임을 최적화하고 최적화합니다. 게임 최적화, 그리고 게임의 성능과 안정성의 향상으로 구성되어 있습니다.  최적화 목표: 플레이어들이 게임을 즐겁게 플레이할 수 있도록 하는 것을 목표로 합니다.  최적화 구성: 게임 최적화, 그리고 게임의 성능과 안정성의 향상으로 구성되어 있습니다.  최적화의 특징: 플레이어들의 게임 플레이를 원활하게 하기 위해 게임을 최적화하고 최적화합니다.  최적화의 보상: 최적화를 적용하면 새로운 아이템과 경험치를 획득할 수 있습니다. |