# 메이플스토리 신규 지역 보상 및 이벤트 보상 기획

# 플레이 방식 변화

#### 플레이 방식 변화

추기

- 대륙 간 이동에 많은 시간이 소요
- 신 대륙을 탐험하여 정보를 얻는 것이 하나의 컨텐츠
- 직업 고유 스킬, 라이딩을 통한 이동 및 파티 사냥

현재

- 길라잡이를 통하여 대륙간 빠른 이동 가능
- 빠른 이동을 통한 보다 효율적인 육성
- 더블 점프 혹은 텔레포트를 활용한 이동 및 개인 사냥

#### 済 사냥터 변화

초기

- 주변 마을 컨셉에 따른 특이한 지형 (에오스 탑, 폐광 등)
- 속성, 맵 구조, 직업 특징에 따른 사냥터 구분

현재

- 효율적인 사냥을 위한 일자 맵
- 200이후 포스 레벨에 따른 사냥터 구분

#### 밸런스 패치의 관점 변화

직업의 초반이 없이 후반만 남은 상황



게임 플레이의 핵심



4차 주력기가

밸런스 패치 관점

컨텐츠 경험에 대한 밸런스

직업만의 고유 스킬이 없어짐



타수, 퍼뎀, 범위, 쿨타임 등이 핵심 차별점

직업별 차이 감소

# 패치에 대한 기대 변화



#### → 신규 맵과 이벤트에 대한 반응

고 레벨 사냥터 해소 새로운 보스에 대한 도전

저 레벨 유저가 즐기기 어려운 패치

> 고 레벨 유저가 성장하는 패치

### 신 대륙

고 레벨

사냥터

새로운 보스

심볼 성장

# 이벤트 맵

포토존

**BGM** 

무과금 성장 기회 포토존으로 활용

무과금 유저의 성장 기회

저 레벨 유저가 즐기는 패치

고 레벨 유저가 얻을 것이 없는 패치

#### ★ 스토리 진행의 반응

스토리 진행이 신규 맵에서 진행

상위 유저 외에 스토리를 즐기기 어려움

대부분의 유저의 플레이 경험은 그대로

○ 신규 유입의 경우 **높은 진입 장벽** 

새로운 스토리에 관심을 가지기 어려움

#### 🧦 패치의 관점 변화

스토리에 대한 기대



이벤트 상품에 대한 기대



미니게임 등의 이벤트 및 컨텐츠 기대 스토리를 위한 육성의 피로도 감소 패치 관점

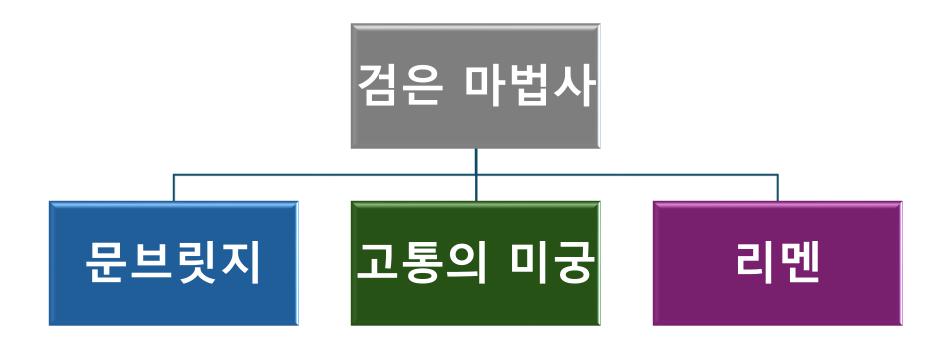
새로운 컨텐츠의 퀄리티



육성 피로도 감소 + 장비 성장 가능성

## 다양한 유저 층이 함께 즐겼던 이벤트

#### ★ 신규 맵과 이벤트의 연결 사례



새로운 업데이트를 고 레벨 유저들만 즐길 수 있는 것이 아닌 쇼케이스를 보고 유입된 유저들도 체험하며 메인 스토리를 볼 수 있었던 이벤트

기존 유저의 친구가 유입된 친구와 함께 플레이 할 수 있기에 격차가 존재하는 경우에도 파티 플레이의 재미를 제공

# 신규 맵에서 이벤트 진행 시보상 구상

#### 이벤트 기간 스토리 보상 기대 효과



이미지 예시

- 기간제 소울 버프를 활용한 사냥터 선택지 증가
- 이벤트 종료 시 분해하여 영구 소울 강화 재료 획득



- 기간제 소울을 활용하여 신규 지역 사냥
- 높은 지역의 사냥으로 성장 속도 가속 기대
- 스토리 패치를 즉각적으로 컨텐츠로 활용

#### 스토리 보상 구상 (이벤트 종료 후 정식 보상)



- 소울에 해당하는 지역에서 사냥 시 몬스터 방어막 제거
- 잠재능력 같은 고유 버프 획득 (경험치, 드랍율, 대미지 등)
- 일일 퀘스트 보상으로 버프 강화
- 주간 퀘스트 보상 선택 (버프 룰렛, 버프 강화)
- 강화 시 메소 소모

- 이전의 소울이 다음 지역 소울로 계승
- 버프 등급 한 단계 하락 및 무작위 부여

- 필요 없어진 소울은 컬랙션 수집
- 소울 버프 업그레이드 or 몬스터 컬랙션 같은 보상

두 방법 중 1개의 방법 선택