월묘의 까막산 천문대(가제)

목차

1. 개요 2

1) 기획 의도 2
2) 콘텐츠 소개 7

2. 배경 8

3. 콘텐츠 설명 12

1) 출석 이벤트 12
2) 보스 이벤트 14
3) 사냥 이벤트 16
4) 신규 사냥 이벤트 17

4. 기대 효과 20

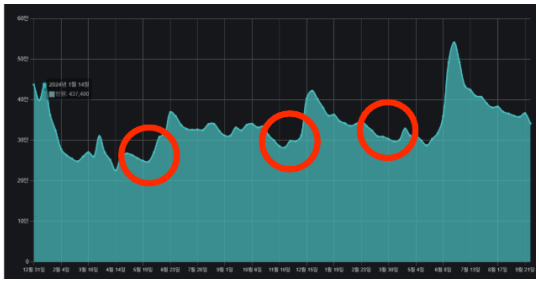
1. 개요

1) 기획 의도

『여름 대형 업데이트 이후에 유입을 잡아둘 방법이 필요하다!』

- **여름의 빠른 성장(하이퍼버닝, 버닝 비욘드, 코인샵, 챌린저스 월드) 이후 유저들의 성장속도 저하**

-> 유저들이 게임에 흥미를 잃어 이탈하게 될 가능성이 높아진다. 이는 유저 수 그래프를 통해서도 확인이 가능한 부분이다.



← 유저 수가 줄어드는 지점

(여름과 겨울 사이의 붉은 원)

- **유입이 유지되고, 복귀 유저가 돌아올 이유를 제공해야 한다.**

-> 메이플'스토리'에 관심을 가지게 하는 동시에, 성장 체감이 일정 수준 유지될 수 있게 하는 것을 목표로 한다.

『그렇다면 어떻게 유저들을 붙잡아두며, 유입 또한 끌어들일 것인가?』

- 두 가지의 방법이 있다.

1. **추억을 되살릴 수 있는 콘텐츠를 만든다.**

   -> 메이프릴 아일랜드(20주년 이벤트), 차원의 탑, 기억 속의 한 페이지 모두 과거의 향수를 불러일으키며 이는 완전히 새로운 것이 아닌, 기존의 메이플스토리 에셋을 일부 활용한 좋은 예시로 좋은 평가를 받았었다. 또한 과거의 스토리를 다시 한 번 상기시켜주며, 메이플'스토리'의 세계관에 한층 몰입하게 만든다.

2. **유입된 유저가 여름에 겪었던 성장 체감을 일정 수준 유지할 수 있도록 경험치 콘텐츠를 추가한다.**

   -> 성장이 정체되지 않도록 경험치 관련 재화를 지급하도록 한다. 이 때, 꾸준히 접속을 한 유저에게 더욱 많은 혜택을 누적 구성하는 것으로 접속률을 높이고, 자연스레 겨울 대형 업데이트까지 흥미를 이어갈 수 있도록 만드는 것을 목표로 한다.

결론적으로

1. **추억을 상기시킬 수 있는 스토리 및 콘텐츠**

   -> 현재 메이플스토리의 주 연령층은 20대, 이들의 **학창 시절에 생긴 콘텐츠**를 다시 한 번 가져와서 추억을 되살리는 것을 목표로 한다.

2. **추억은 상기시키되 이어질 미래의 스토리도 관심을 가질 수 있게 한다.**

   -> 그란디스 사가가 진행중이지만 레벨로 지역이 막혀 스토리를 볼 수 없는 유저들은 고레벨 구간의 스토리에 대하여 전혀 알지 못하는 상황이다. 이를 보강하기 위하여 차원의 도서관(세피로트의 정원사), 티르노그 이벤트, 새벽별 연회 등으로 새로운 인물들을 지속적으로 노출을 시키고 있다.

   결론적으로 이번 이벤트에서도 **짧게나마 사도를 노출시켜** 자연스럽게 흥미를 가지게 만들도록 한다.

3. **레벨링 관련 재화를 꾸준한 인게임 플레이를 통하여 얻을 수 있게 한다.**

   -> 유저의 **인게임 접속 시간을 늘리는 것을 목표**로 하기 위함.

4. **꾸준한 인게임 플레이 시 보상이 누적되는 것을 가시적으로 확인할 수 있게 하며, 누적하는 행위 자체를 목표로 잡을 수 있게 만든다.**

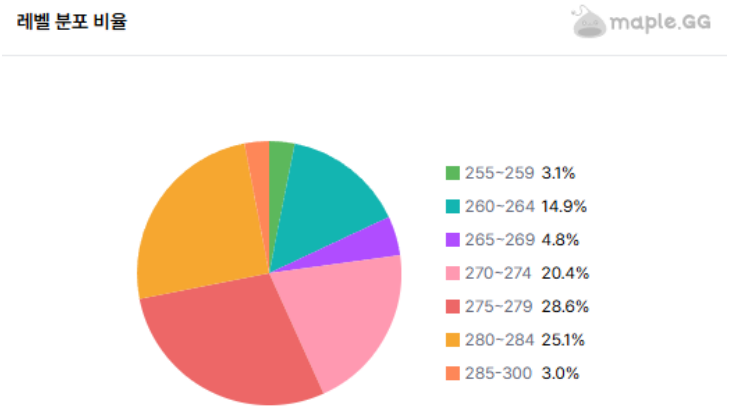
『경험치 재화를 지급하는 것이 급격한 평균 스펙 상승을 불러오는 것은 아닌가?』

- **성장의 비약 등의 일회성으로 다량의 경험치를 지급하는 재화가 아닌, 사냥을 통한 일일퀘스트의 형식으로 지급**

  -> 유저의 접속 시간을 늘리고, 꾸준히 수행한 유저만이 유의미한 스펙 상승을 겪을 수 있도록 설계. 그러나 이벤트 전과 비교했을 때, 하루에 얻는 경험치량의 증가는 눈에 보일 수 있도록 설계함으로서, **이벤트에 꾸준히 참여하지 않는 것을 손해로 느끼게끔 설계**한다.

- **275 이상, 280이상, 285이상의 유저가 다음 지역으로 진출하는 데 있어 유의미한 경험치 지급**

-> 챌린저스 서버 기준 평균 레벨이 270~280이며 위의 유저들이 다음 지역으로 진출하는 것을 돕는 것은 결국 사냥, 또는 새로운 스토리 및 보스 격파를 위한 아이템 구매로 이어지게 된다. 메이플스토리에서 **레벨은 입장권의 개념**이지 결국 스펙업은 개개인의 몫이기에, 평균적인 레벨 상승이 된다면 이는 **스펙업을 위한 인게임 내 경제 활성화로 이어져 긍정적인 영향**을 미치게 된다.



↑ 렌 직업의 레벨 분포 비율표(270~285까지의 비율이 4분의 3을 차지) ↑

『그렇다면 어느 정도의 경험치를 유저들에게 지급할 것인가?』

• 275레벨 유저 (다음 지역 도달까지)

-> 한 주 <에픽던전(4배 기준 21.58%) + 그란디스 일일퀘스트(5.6%) + 익스트림 몬스터파크(6.5%)> = 33.7%

일일 경험치 400퍼 기준 사냥 경험치 <30분 1.45% + 30분(15퍼 경험치 추가) 1.5% + 부스터 5개(1.5%)>

<이벤트 기간(8주) 동안 약 5레벨 상승 가능>

• 280레벨 유저 (다음 지역 도달까지 절반)

-> 한 주 <에픽던전(4배 기준 11.52%) + 그란디스 일일퀘스트(2.6%) + 익스트림 몬스터파크(2.4%)> = 16.6%

일일 경험치 400퍼 기준 사냥 경험치 <30분 0.6% + 30분(15퍼 경험치 추가) 0.62% + 부스터 5개(0.65%)>

<이벤트 기간 동안 약 2.4레벨 상승 가능>

• 285레벨 유저 (1레벨 상승)

-> 한 주 <에픽던전(4배 기준 4.6%) + 그란디스 일일퀘스트(0.17%) + 익스트림 몬스터파크(0.8%)> = 6.6%

일일 경험치 400퍼 기준 사냥 경험치 <30분 0.24% + 30분(15퍼 경험치 추가) 0.245% + 부스터 5개(0.25%)>

<이벤트 기간 동안 약 1레벨 상승 가능>

신규 이벤트를 통하여 유저들에게 평균 1 시간의 사냥을 권장하도록 한다. 이 때, 이벤트로 평소에 습득하던 경험치의 약 1.5 배(1 시간 기준)를 획득할 수 있게 한다.

『너무 많은 양의 경험치를 주게 되는 것이 아닌가?』

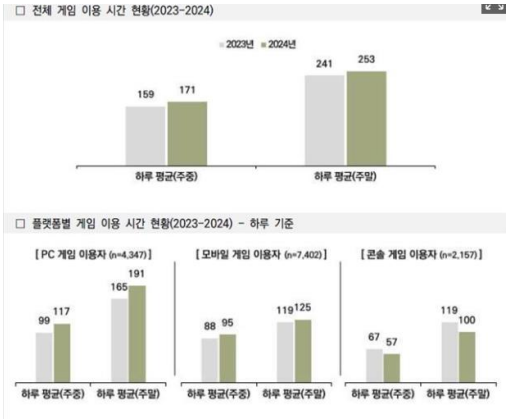
<부스터 및 경험치 상승으로 얻는 경험치량 전체의 약 **15 퍼**>

기존 대비 **사냥 한정 1.5 배의 효율**(1 시간 사냥 기준)이나 전체적인 상승폭으로 보면 미미하다.

요점은 **유저가 1 시간씩 사냥을 하지 않으면 손해를 보는 느낌을 주어** 사냥을 통한 경험치 상승량을 느낄 수 있도록 하는 것이다.

『왜 한시간인가?』

<한국 콘텐츠 진흥원 2023~2024 자료>



• pc 게임 이용자의 평균 주중 게임 이용 시간은 100 분 언저리이다. 이를 메이플스토리로 치환할시, 보스와 같은 콘텐츠는 주말에 이용한다고 가정, 하루 일일퀘스트 제외 **약 60 분 정도를 게임 내에서 소비**한다고 사료된다.

사냥을 적게 하는 유저에게는 게임 내에서 주 콘텐츠인 사냥을 하도록 유도하여 **게임 내 체류 시간을 늘리며**, 사냥 유저에게는 사냥 경험치가 1.5 배 향상하는 경험을 통하여 **유의미한 이벤트 체감**이 가능하도록 한다.

2) 콘텐츠 소개

『가을 이벤트 - 월묘의 까막산 천문대(가제)』

1. **출석 이벤트 : 2달(8주)동안의 이벤트, 일간 출석, 주간 출석, 5*5의 빙고 출석으로 이루어져 있다.**
2. **사냥 이벤트 : 일일 사냥 이벤트**
3. **보스 이벤트 : 상급 코인샵에 초월 성장의 비약, 에픽 던전 초기화권 도입. 이벤트 기간 내 각 5개, 8개 구매 가능하며 이를 통해 스펙 상승을 장려함.**
4. **신규 사냥 이벤트 : '도깨비불을 모아줘'**

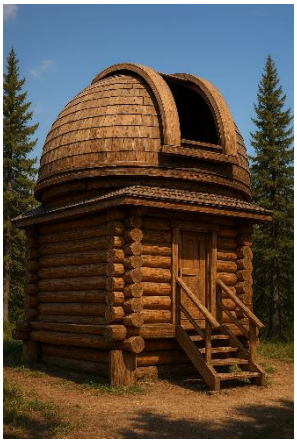
   - 천문대의 전력 확보를 위하여 도깨비불을 모으는 컨셉의 신규 사냥 이벤트

   - 일일 수집량이 전체 수집으로 누적되게 하여 누적하는 행위 자체를 목표로 삼게 만든다.

★ 스토리 ★

22년만에 메이플 월드에 최초로 뜨는 슈퍼문을 보러오세요!





아기 월묘를 기억하시나요? 달을 궁금해하던 아기 월묘가 어느덧 꿈을 이뤄 아랫마을에 천문대를 세워 당신을 초대했어요. 하지만 슈퍼문을 보기 위해서는 천문대를 가동해야 할 텐데... 문제가 생겨버렸다고 하네요.

월묘를 도와줄 사람은 여러분 뿐이에요!

2. 배경

- 2015년에 출시한 아랫마을을 배경으로 한다.

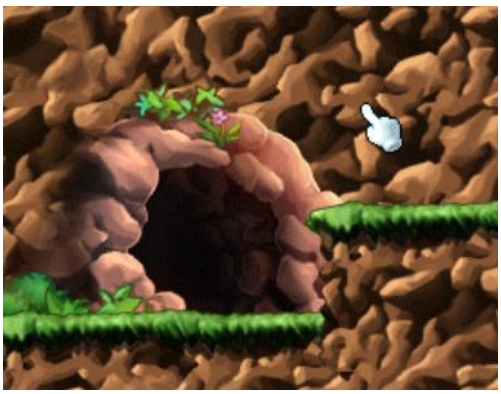
-> 현재 개편된 유니온 육성 루트에서 아랫마을은 제외되어 있다. 그러나 유저들의 평균 나이(26살 – 2022년 7000일 기념 방송에서 전 디렉터의 언급)를 고려해보면 학창 시절 메이플스토리를 플레이한 경험이 존재한다면 한 번쯤은 탐험해본 지역이기에 추억을 되살리기 좋다.



-> 아랫마을 퀘스트는 유니온 육성 구간 퀘스트에 포함되지 않음에도 불구하고, 달성 비율이 여타 필수 퀘스트(상기된 에스페라 등)와 큰 차이를 보이지 않고 있다. 이는 다수의 유저가 아랫마을에 흥미 자체는 가지고 있거나, 방문해본 적이 있다는 사실을 보여준다.

『배경 및 컨셉아트』





도입부에서 플레이어는 월묘를 따라 아랫마을에 있는 땅굴에 들어가게 되며, 이를 통하여 천문대로 진입하게 된다.



천문대 내부(레퍼런스)

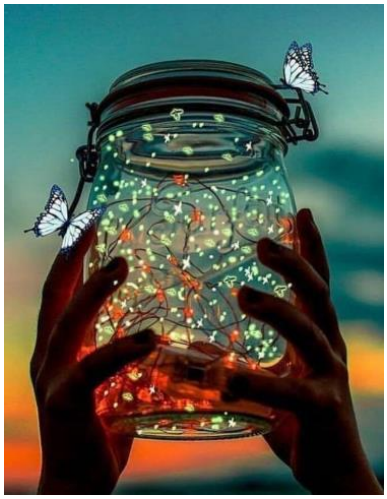


천문대 천장(레퍼런스)



천문대 컨셉아트(예시)

땅굴 속으로 들어가면 계수나무 내부에 도착하게 된다. 계수나무 천문대내부는 좌측과 같은 나무로 이루어져 있으며, 천장은 중앙처럼 뚫려 있어 달을 관측할 수 있는 형태로 되어있다.





천문대 내부 중앙에는 거대한 토끼모양 병이 존재하며, 이 곳에 도깨비불을 모아서 천문대에 전력을 공급하게 된다. 이는 이벤트 기간 내 신규 사냥 이벤트의 진행도와 연동된다.











- **아랫마을 npc들로 이벤트 npc를 구성하고, 이들의 복장은 개량한복으로 한다.**

-> **추석 이벤트의 느낌**을 줄 수 있다.

-> **세월이 흘러도 추구하는 가치는 같다는 것**을 내포하고 있다.

- **또한 이벤트 스토리 내에서 아랫마을 스토리의 후일담을 일부 풀어 과거의 향수를 불러일으킨다.**

ex) 현대 사회에서 쌀을 먹는 인구가 줄어들게 되어 돈을 벌기 위해 천문대에 취직을 하게 된 흥부와 놀부



- **메인 이벤트 npc는 (구)아기 월묘이자 현재는 자란 청년 월묘이다.**
- **월묘는 자신의 꿈을 이뤄 천문대를 개장하게 되었지만, 전력 문제가 생기게 된다. 유저가 이를 도와 결국 슈퍼문을 보게된다는 전개**

-> 과거 플레이어의 어린 시절 같이 어렸었던 아기 월묘를 다시 보며 **향수**를 느낄 수 있고, 자라서 꿈을 이룬 모습을 보며 **대리만족** 또한 느낄 수 있다.





달은 주차가 지남에 따라서 점점 보름달에 가까워지다 슈퍼문이 된다.

후반부에는 사도(280레벨 진입 시 만날 수 있는 레이나, 이미르)들도 정체를 숨기고 슈퍼문을 보기 위해 천문대를 방문하는 스토리를 삽입하여, 자연스레 **280 구간 이상의 스토리와 사도들에 대한 관심도를 높인다**.

3. 콘텐츠 설명

1) 출석 이벤트





- **이벤트 기간은 총 8주이며, 일주일에 5번씩 총 40번의 출석을 하게 된다.**
- **기존과 동일한 형식의 출석 이벤트에 더해, 새롭게 빙고 이벤트를 추가하고자 한다.**

『출석 빙고 UI』



번호	
1	칸을 눌러서 선택하기
2	보상 칸을 눌러서 보상 받기
3	빙고를 달성할 시 반짝이는 이펙트와 함께 줄이 채워짐
4	랜덤으로 빙고 칸이 선택됨
5	25회 뽑기 이후 개방되는 칸 선택
6	25회 뽑기 이후 선택한 칸들을 리셋함

- 4와 5는 25회 뽑기 이후에 개방된다 -

- 출석 시마다 **빙고 칸 랜덤 뽑기**를 추가로 하게 되며 이에 따라 빙고칸을 채워가게 된다.
- 빙고 칸을 다 채울 시 이미 채웠던 칸을 추가로 채울 수 있으며 해당 칸의 보상을 재수령할 수 있다. 이는 재지정이 가능하지만, 보상 중복 수령은 불가능하다. 추가되는 칸은 15칸으로 총 25+15= 40일의 뽑기 기회가 있으며 중

복으로 채우는 칸은 원하는 칸을 채울 수 있다.

- **모든 칸을 채운 후 히든 미션**으로 특정 칸 15개를 추가로 채울 시, **<너와 같이 밝은 달>** 칭호를 지급한다. 이는 핑아일체, 개화월영과 같은 영구제 칭호로 유입 유저에게 <Infinite flame>을 대신할 칭호로, 기존 유저에게는 새로운 부캐에게 줄 수 있는 칭호의 의미를 가진다.

  -> 유입 유저는 스펙적인 변동이 크게 없으며(기존 칭호 대체), 기존 유저가 부캐에게 줄 시, 유니온 챔피언 하드 진힐라를 10분정도에 잡는 스펙(7000만) 기준 2.2퍼의 최종뎀 상승을 하게 된다. 이는 다음 보스에 도달하기에는 미미하지만, 유저에게 출석 동기부여를 줄 수 있다.

『출석 빙고 히든미션』



- 히든 미션 조건을 달성하면 머리 위에 전구가 생기며, 이벤트 맵 내 청년 월묘를 찾아가면 유저는 월묘의 꿈속으로 들어가 **과거의 이벤트맵**으로 이동하게 된다.
- 과거의 아기 월묘와 대화하게 된 플레이어는, 미래에 천문대를 세우는 청년 월묘의 이야기를 들려주게 되고 다시 현실로 돌아오게 된다.
- 이후 청년 월묘에게 다시 말을 걸면, '그 때 너가 들려준 이야기가 날 꿈꾸게 했어. 너야말로 날 이끌어준 달이야.' 라는 말과 함께 **'너와 같이 밝은 달'(월드 내 교환 가능)칭호**를 받게 된다.

2) 보스 이벤트



- 기존과 동일한 형식의 보스 이벤트로 퇴치한 보스의 난이도에 따라 차등적인 보상을 제공한다.
- 높은 보스일수록 평소에 얻지 못하는 차별화된 보상을 주도록 하여, 상위 보스에 대한 도전 욕구를 높이는 것을 목표로 한다.

『보스 코인샵』



1. 상급 코인샵에 초월 성장의 비약 도입.

- 이벤트 기간 내 1주에 1번, 총 5개까지 구매 가능하며 이를 통해 유니온 챔피언 캐릭터 육성을 장려함.

- 가격은 15 상급 코인으로, 노말 칼로스 이상 격파 후 초월 성장의 비약만 구매 시 기간 내 전부 얻을 수 있게 한다. 이는 일정 스펙 이상의 유저로 하여금 주마다 부캐의 성장 체감을 높이며, 하위 스펙의 유저에게는 스펙업을 할 동기를 부여할 수 있다.

2. 상급 코인샵에 에픽 던전 초기화 티켓 도입.

- 이벤트 기간 내 1주에 1번, 총 8개까지 구매 가능. 과거 여제 클리어횟수 초기화 티켓과 같이 구매 후 사용하면 선택한 에픽던전 클리어횟수가 1회 줄어들게 된다.

- 가격은 20 상급 코인으로, 익스트림 스우 이상 격파 시 매주 구매할 수 있도록 한다. 이를 통하여 주마다 메이플 포인트를 추가로 사용하게 하며, 동시에 상위 스펙 유저에게 성장 체감을 주도록 한다.

3) 사냥 이벤트



- 기존과 동일한 형식의 사냥 이벤트로 몬스터 퇴치 후 다량의 경험치를 얻게 된다. (캐릭 당 각 30회)
- 레벨 범위 몬스터 +- 20 기준 250마리 퇴치 당 한 번 발동으로 구성한다. 이는 유저가 30분 사냥으로 전부 채울 수 있는 양이 되기 위함이다.
- 초반 30분 사냥은 상기된 이벤트로, 추가적인 30분 사냥은 신규 이벤트로 즐길 수 있도록 구성한다. 이를 통해 후술할 신규 사냥 이벤트와 시너지를 이룰 수 있도록 한다.



- 이벤트 스킬 발동 시 하늘에서 별똥별이 떨어지는 이펙트가 나오며 몬스터들을 퇴치하게 된다.
- 신규 사냥 이벤트의 진척도에 따라서 하늘에서 떨어지는 별똥별의 이펙트가 달라지게 된다. (초반엔 조금, 후반에는 다수)

4) 신규 사냥 이벤트

『도깨비불을 모아줘』

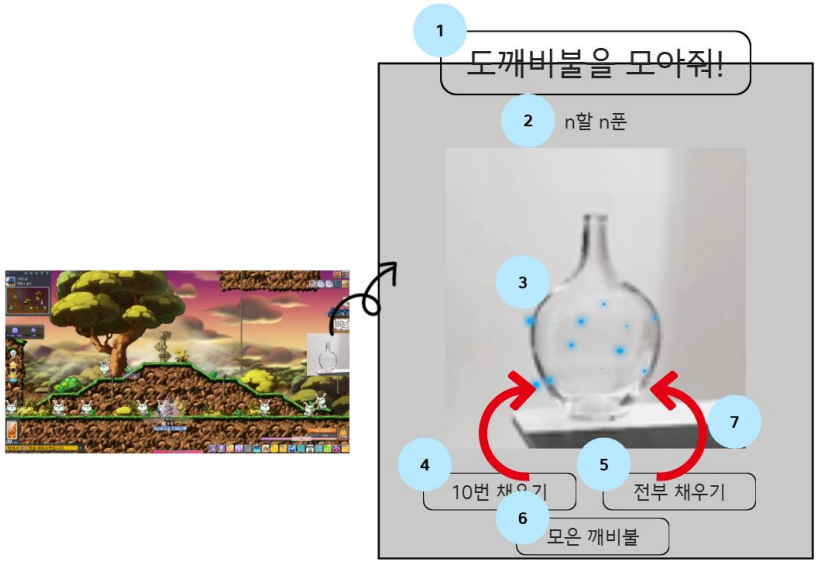


- 천문대의 전력 확보를 위하여 도깨비불을 모으는 이벤트이다.
- 일간 목표, 이벤트 기간 내 목표 두 가지로 이루어진다.
- 사냥을 할 시, 유저는 일정 확률로 떨어지는 도깨비불을 수집하여 호리병에 채워넣게 된다. 이는 전용 UI를 통하여 이루어진다.

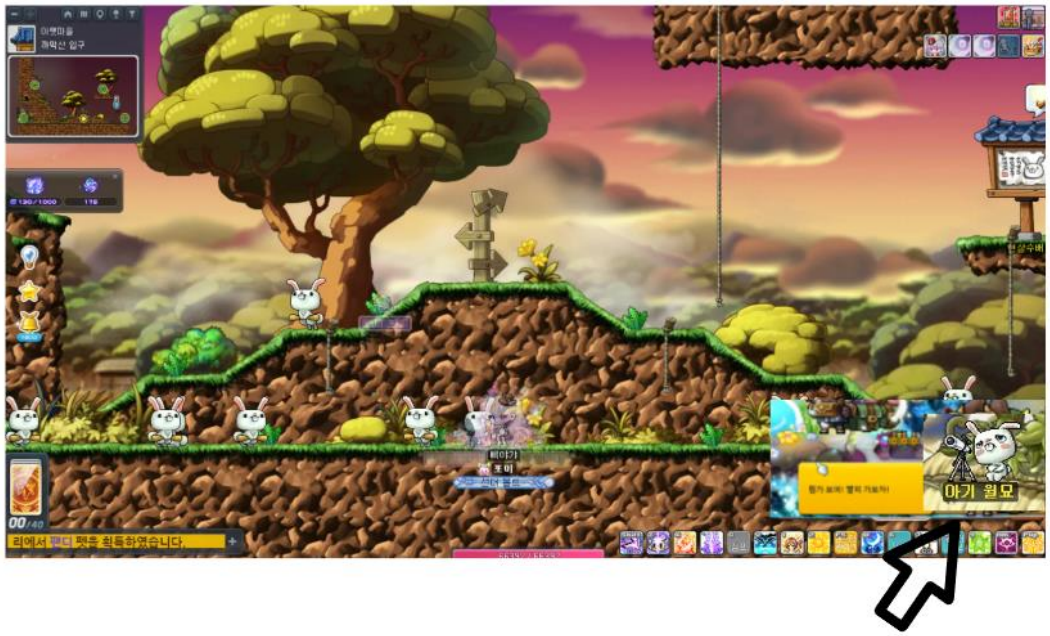


- 과거 헌티드맨션의 인형 만들기 퀘스트처럼, 도깨비불을 채웠을 시 25, 50, 75, 100개마다 작은 호리병 UI의 변화가 일어나게 만든다.
- 매일의 호리병을 다 채운 후, 천문대의 거대 토끼 호리병에 도깨비불을 1회 채울 수 있다. 이는 총 30번 가능하며, 총 30일을 다 채울 시 호리병 의자가 다 채워지며 디자인이 변경되게 된다.

『작은 호리병 UI』



번호	
1	이벤트 명칭 표시
2	현재 채운 도깨비불 양 표시 (최대 10할 아랫마을 느낌)
3	호리병이 채워진 %에 따라서 외형이 변화함(1~4단계)
4	10번 채우기
5	지금까지 모은 깨비불 전부 채우기
6	깨비불 보유 현황
7	깨비불 채우기 버튼을 눌렀을 시 별무리 이펙트와 함께 호리병으로 깨비불이 들어가게 된다



- **전부 모을 시, 우측 하단에 청년 월묘가 등장하며, 천문대의 거대 토끼 호리병에 도깨비불을 채우고, 달빛 부스터를 받아가라는 메시지가 등장한다.**

『거대 호리병 UI』



번호	
1	이벤트 명칭 표시
2	현재 채운 도깨비불 양 표시 (최대 10할 아랫마을 느낌)
3	호리병이 채워진 %에 따라서 외형이 변화함(25, 50, 75, 100%)
4	경험치 획득량 증가 버프 적용중 표시
5	찬란한 달빛 부스터(영겁의 황금 태엽) 호리병 외형이 변할 때마다, 기간 내 총 4회 획득 가능
6	달빛 부스터(일반 부스터) 작은 호리병을 전부 다 채울 시마다, 일일 5회 수령 가능
7	호리병 의자 수령

- **30분 사냥 시 채워질 수 있도록 드랍률을 설정한다. (약 100마리 당 도깨비불 한 개)** 

-> 도깨비불이 전부 채워질 시, 계정 당 '**달빛 부스터'(현 일반 부스터) 5개**와 **15%의 경험치 획득량 증가 버프**를 당일 한정 캐릭터에게 부여한다. 

- **거대 토끼 호리병 UI에 30일동안(일일 1회, 이벤트 기간 시작 시부터 기간 내 30일 선택) 도깨비불을 채워서 완성시키면, 호리병 의자의 외형이 변경된다. 또한 거대 토끼 호리병이 25퍼 채워질 때 마다 '찬란한 달빛 부스터'(영겁의 황금 태엽)를 지급한다(이벤트 기간 내 총 4개).**

4. 기대 효과

1) 과거의 추억을 상기시키는 것으로 올드 유저들에게는 **향수**를, 유입 유저에게는 **기존 콘텐츠를 새롭게 소개**하며, 과거의 향수를 따라 **신규 유저 또한 유입이 될 가능성**이 생긴다.

2) 신규 사냥 이벤트를 통하여 **유저의 유의미한 플레이 시간 증가 및 지속적인 접속**을 기대할 수 있다. 또한 신규 이벤트의 깨비불을 채워넣는 행위 및 누적치를 가시적으로 볼 수 있게 하는 것으로 유저들이 **성취감과 목표 의식**을 느낄 수 있게 한다.

3) 상위 코인샵 물품 추가 및 레벨링 보조를 통하여 겨울 업데이트 전 유저들의 평균 레벨을 상승시킴과 동시에 스펙업 욕구를 끌어올린다. 이를 통해 겨울 업데이트까지 유저들을 지속적으로 잔류시킬 원동력이 확보된다.