RESEARCH DOSSIER / MAPLESTORY

2026 WINTER SHOWCASE

SELECTION

역대 쇼케이스 티저·패치 정책·메인 스토리의 교차 분석



보고서의 핵심 논제

김창섭 디렉터 체제의 쇼케이스는 시즌의 핵심 방향을 제목과 영상 연출로 선행 제시해 왔다. SELECTION 은 이용자 참여형 선택이라는 확인된 의미 외에, 신규 캐릭터 및 기존 고레벨 캐릭터에 대한 성장 선택권 확대를 예고할 가능성이 있다.

작성 기준일 2026 년 11 월 13 일 | 쇼케이스 예정일: 2026 년 12 월 12 일

자료 범위 사용자 제공 7 개 티저·11 월 12 일 MAPLE NOW 영상, 넥슨 공식 패치노트 및 행사 페이지, 커뮤니티 예측

EXECUTIVE SUMMARY

요약 및 결론

본 보고서는 SELECTION 의 시각적 요소가 특정 겨울 업데이트를 암시하는지 검토하고, 역대 쇼케이스 및 기존 패치의 실제 방향성을 기반으로 향후 발표를 예측한다. 영상에서 직접 확인된 사실과 미공개 콘텐츠에 대한 예측을 분리했으며, 예측의 적중 기준도 사전에 설정하였다.

최우선 예측

겨울 성장 지원이 신규·복귀 캐릭터 육성과 기존 고레벨 캐릭터 성장의 두 축으로 운영되며, 경험치·보상·성장 경로의 선택권 또는 연계 방식이 확대될 가능성이 가장 설득력 있다.

핵심 판단

구분	판단	근거 수준
공식적으로 확인	쇼케이스 및 직업 추천 AWARDS 에서 이용자 투표·참여 운영	높음
강한 경향성	버닝·챌린저스와 기존 캐릭터 성장 지원을 병행	높음
핵심 가설	성장 경로 간 선택권·경험치·보상 연계 확대	중간
서사 가설	미션 울티마의 '선별'과 대적자의 '선택' 대비	중간 이하
시각적 암호	첫 E 의 지그재그와 끊어진 O 가 특정 게임 문양	낮음

주요 결론

김창섭 체제의 쇼케이스 제목은 특정 신규 코어의 정밀한 암호보다 업데이트 전체의 콘셉트·운영 방향을 표현한 사례가 우세하다.

SELECTION 의 첫 번째 E 는 의도적으로 변형되었으나, NEXT 에서도 E 를 추상화한 선례가 있어 독립적 증거로는 부족하다.

11 월 12 일 공식 이벤트와 테스트월드 변경은 성장·재화 생산·보스 편의성의 동시 개선을 보여준다. 다만 11 월 테스트월드 내용은 아직 본 서버 확정 사항이 아니다.

서사상 '대규모 선별'은 공식 퀘스트에 존재하지만, SELECTION 의 영문 제목이 해당 사건을 의도적으로 지칭한다는 직접적 증거는 없다.

목차

01 자료·분석 방법
02 역대 쇼케이스 비교
03 티저 연출의 반복 규칙
04 SELECTION 로고·영상 정밀 분석
05 김창섭 체제의 성장·경제·보스 정책
06 11 월 MAPLE NOW 및 공식 예고
07 제른 다르모어 서사·인벤 가설
08 시나리오·검증 기준·최종 전망
09 참고자료·분석의 한계

PART 01

분석 목적과 방법

영상의 복선과 실제 패치 정책을 구별하기 위한 검증 절차를 설정하였다.

1.1 분석 대상

시각 자료는 사용자 제공 MP4 7 종(DREAMER/루시드 드림 페스타, MILESTONE, NEXT, ASSEMBLE, CROWN, OVERDRIVE, SELECTION)을 중심으로 하였으며, 2026 년 11 월 12 일 MAPLE NOW 녹화본의 주요 화면과 공식 업데이트 기록을 보조 자료로 활용하였다.

역대 티저는 각 영상의 대표 장면, 제목이 완성되는 구간, 로고의 최종 형태와 색채 변화를 직접 추출해 비교하였다. 다만 모든 영상의 모든 프레임을 개별적으로 수작업 판독하거나 라이브 전체 음성을 정확히 전사한 것은 아니므로, 본 보고서에서 특정 발언의 축어적 인용은 피하였다.

1.2 검증 수준의 구분

등급	정의	활용
**A	확정 사실**	넥슨의 공식 발표·업데이트 기록, 원본 영상에 직접 나타나는 장면	예측의 전제
**B	강한 경향**	여러 시즌에 반복되거나 실제 기능으로 구현된 방향	중기 전망
**C	근거 있는 가설**	콘셉트와 패치 방향이 합치하나 확정되지 않은 내용	예측 후보
**D	미확인 복선**	형태 유사성·사후적 연상에 머무는 해석	참고용

1.3 분석 상의 주요 오류 가능성

사후적 해석: 실제 패치 결과를 안 뒤 어떤 상징에도 의미를 부여하는 오류.

선택 편향: 영상에 여러 숫자가 나타났는데 가설에 맞는 숫자만 골라 쓰는 오류.

혼동 위험: '티저가 의도한 상징'과 '그 상징을 활용해 예상한 콘텐츠'를 같은 확신도로 판단하는 오류.

시점 차이: 테스트월드에서 예고된 변경을 본 서버 확정·시행 사실로 표현하는 오류.

보고서의 판단 규칙

예측의 신뢰도는 로고의 인상적 유사성보다 공식 발표, 선행 패치의 실제 구현, 동일한 문제가 반복되는 정도를 우선으로 평가한다.

PART 02

김창섭 체제의 여섯 쇼케이스

표제어의 의미와 실제 업데이트 방향은 상당히 연관되지만 개별 신규 콘텐츠의 암호를 직접 제공하지는 않았다.

시기·쇼케이스	티저에서 읽히는 주제	실제 발표의 대표 방향
2023 겨울 DREAMER	루시드·꿈·시계·축제	6 차 이후 성장 확장, 유니온 아티팩트 등
2024 여름 MILESTONE	다양한 캐릭터·계단형 구조	아란·은월 개편, 림보 등 로드맵
2024 겨울 NEXT	빛의 상승·다음 단계	3·4 번째 마스터리 코어, 유니온 챔피언
2025 여름 ASSEMBLE	조각의 집결	렌, 어센트, 신규 보스·성장 콘텐츠
2025 겨울 CROWN	금빛·왕관·정점	솔 헤카테·아스트라, 상위 보스 확장
2026 여름 OVERDRIVE	광선·가속·스펙트럼	레테·신규 스킬 코어·전투 효율 개선

2.1 확인되는 일관성

NEXT 는 현재 성장 체계를 완성한 다음 목표를, CROWN 은 고스펙 캐릭터의 정점과 성취를, OVERDRIVE 는 레벨업 및 전투 전개의 가속을 강조한다. 명칭과 실제 공개 결과의 큰 방향은 일치하며, 이러한 대응은 SELECTION 의 주제를 해석하는 데 유효한 선례가 된다.

2.2 다만 특정 콘텐츠를 직접 맞힌 사례는 제한적

NEXT 의 상승하는 빛으로 마스터리 코어의 정확한 개수를 예측하거나, CROWN 의 별 장식만으로 개별 보스 이름을 특정하기는 어렵다. 이는 '콘셉트 복선'과 '콘텐츠 암호'의 구분을 요구한다.

2.3 DREAMER 영상의 분류상 주의

사용자 제공 DREAMER 영상은 루시드 드림 페스타의 행사 성격이 강하다. 따라서 뒤의 정규 대형 업데이트 브랜드 티저 다섯 편과는 비교 대상의 성격이 일부 다르며, 분석에서 동일한 해상도의 증거로 취급하지 않았다.

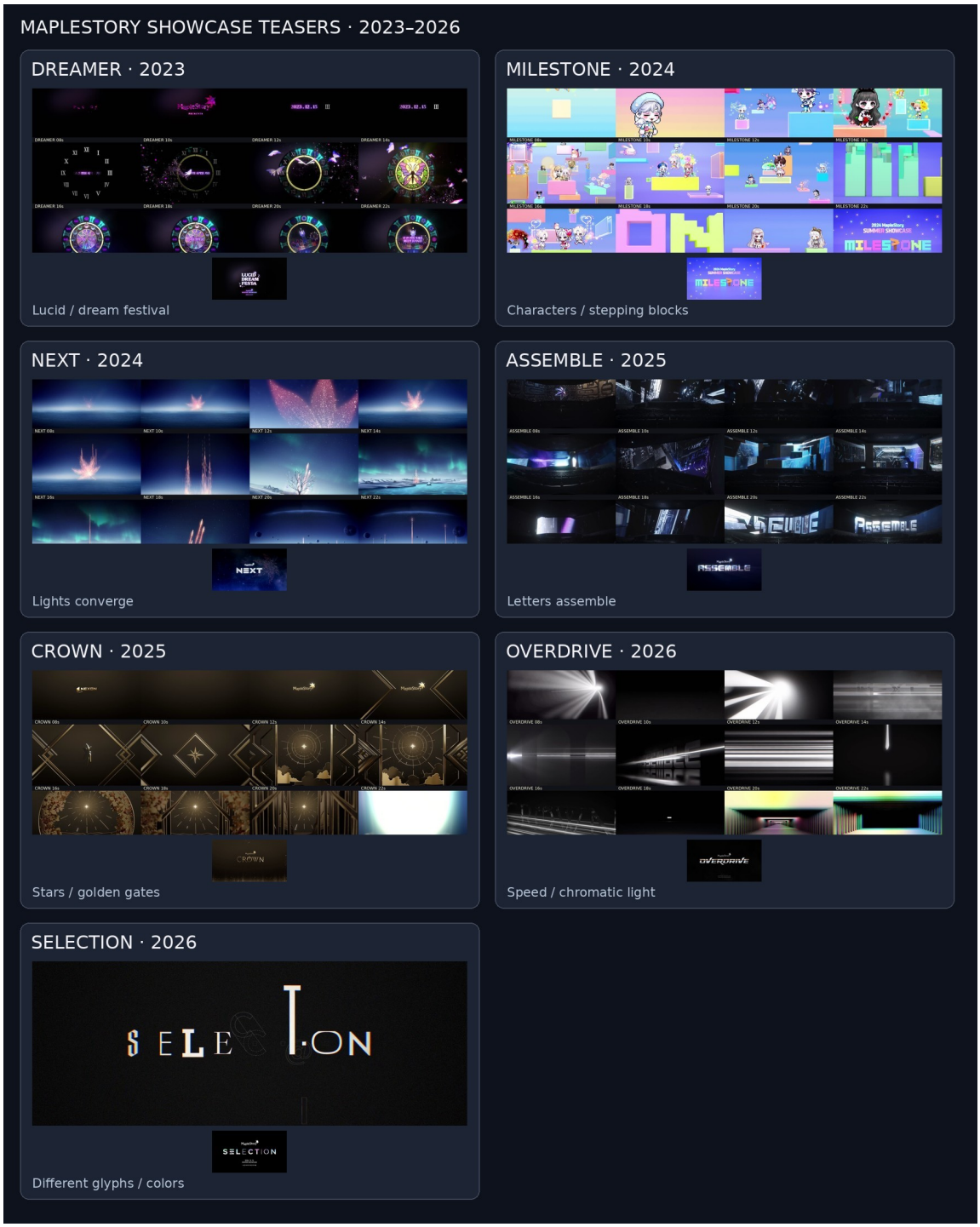


그림 1. DREAMER 부터 SELECTION 까지 일곱 티저의 대표 장면 및 로고 비교. 원본: 사용자 제공 MP4.

시각적으로 가장 뚜렷한 차이는 SELECTION 이 여러 서체를 마지막까지 통일하지 않는다는 점이다. MILESTONE·OVERDRIVE 는 색상 변화의 선례를, NEXT 는 E 의 추상화 선례를, ASSEMBLE 은 글자 조립 연출의 선례를 제공한다.

PART 03

티저 연출에서 반복된 규칙

SELECTION 의 특징을 식별하려면 독창적인 요소와 기존에 반복된 브랜드 연출을 분리해야 한다.

3.1 반복되는 시각적 문법

연출	선행 사례	SELECTION 과의 관계
흩어진 조각의 결합	ASSEMBLE	문자·기호의 집결 자체는 신규 암호라 보기 어려움
다색 그라데이션	MILESTONE, OVERDRIVE	색채 변화만으로 신규 속성·코어를 특정하기 어려움
E 의 형태 변형	NEXT	일반적인 E 의 일부 획을 제거하는 디자인 전례 존재
상징적 공간 이동	NEXT, CROWN	패치 전체의 성장 방향을 압축하는 표현으로 기능
서체 다양성의 최종 유지	SELECTION 에서 특히 두드러짐	이번 쇼케이스의 독자적 의미 후보

3.2 '의미가 있다'와 '암호가 있다'의 차이

여섯 티저 중 복수 사례에서 제목의 의미가 실제 발표와 일치한다. 그러나 NEW AGE 의 G→6 과 같이 글자의 특정 변형이 신규 시스템을 지칭한다는 사실이 제작진 설명으로 확인된 사례를 김창섭 체제의 원본 6 편에서 추가로 검증하지는 못하였다. 따라서 SELECTION 의 E 를 특정 숫자라고 단정하기보다 영상 전체의 구조와 함께 평가해야 한다.

3.3 SELECTION 의 주요 차별점

최종 로고에 첫 번째 E 와 두 번째 E 가 서로 다른 형태로 남는다.

O 의 원형은 일부가 끊어진 채 유지된다.

문자 각각이 다양한 서체와 색을 가지며 결과적으로 하나의 단어를 구성한다.

이러한 시각적 다양성은 '모두를 위한 선택'이라는 메시지와 충돌하지 않는다.

중간 결론

SELECTION 의 로고가 특정 신규 코어를 직접 예고한다는 가설보다는, 서로 다른 경로가 공존하도록 한다는 방향성 가설이 현재 확인 가능한 증거를 더 많이 설명한다.

PART 04

SELECTION 영상·로고 정밀 분석

첫 E 의 지그재그, 끊어진 O, 최종 색상 변화는 의도된 시각 요소이나 각각의 게임 내 대응 대상은 미확인 상태다.



그림 2. SELECTION 티저의 시각적 흐름. 원본 1080p 영상에서 대표 프레임 추출.

4.1 장면의 배열과 강조 지점

영상 초반은 어두운 화면과 작은 조각으로 시작하고, 중반에는 문자와 숫자가 분리되거나 확대된다. 약 44 초 무렵에는 '모두를 위한 선택의 순간으로'라는 문구가 나타난다. 후반에는 여러 서체의 문자가 하나의 SELECTION 으로 조립되며 57 초 이후 최종 다색 로고로 수렴한다.

4.2 숫자 노출의 평가

영상 후반의 흩어진 요소에는 5 뿐 아니라 6·7·9 등 복수의 숫자가 확인된다. 특정 가설에 유리한 숫자만 선택하는 방식은 예측의 신뢰도를 떨어뜨린다. 현재는 특정 숫자의 반복·강조가 하나의 게임 시스템과 유일하게 대응된다는 규칙이 확인되지 않았다.



그림 3. 일반 E 에서 최종 지그재그 E 로 전환하는 장면과 최종 색상 표현.



그림 4. NEXT 의 추상적 E 와 SELECTION 의 변형된 첫 번째 E 비교.

4.3 첫 번째 E — 관찰과 해석의 분리

첫 번째 E 에는 일반 E 의 세로획이 남아 있지 않고, 세 획이 사선 연결처럼 보이는 기호가 도입된다. 두 번째 E 는 비교적 통상적인 형태로 남는다. 이는 의도적인 그래픽 차별화라는 점에서 관찰 가능하지만, 기호가 Σ(시그마), Ξ(크시), 숫자 3 또는 특정 HEXA 시스템과 동일하다는 근거는 없다.

4.4 끊어진 O 와 다색 그라데이션

O 의 끊어진 원형은 '경계의 단절'이라는 서사적 해석과 어울릴 수 있으나, 동일한 문양을 사용하는 특정 사도·지역·장비가 확인된 것은 아니다. 청록·보라·분홍 계열의 그라데이션 역시 직업·속성별 일대일 색상 대응을 확정하지 못하였다.

PART 05

성장·경제·보스 정책의 변화

'선택권 확대' 가설은 로고 자체보다 과거에 구현된 육성 정책에서 강한 간접 근거를 얻는다.

5.1 신규 육성과 기존 캐릭터 육성의 병행

정책 축	확인 가능한 선행 시스템	겨울에 열릴 수 있는 방향
신규·복귀	하이퍼 버닝, 챌린저스 월드	신규 시즌, 직업 선택·초기 육성 지원
기존 캐릭터	퍼스널 버닝, 모멘텀 패스	본캐 중심 고레벨 성장 보상
연계 육성	챌린저스 EXP 듀오	경험치·보상 분배의 선택권
상위 성장	HEXA, 에픽 던전, 보스 보상	고레벨 구간의 추가 목표

해석의 핵심은 상반된 두 육성 경로를 모두 실제 서비스에서 지원했다는 점이다. 이러한 선례는 신규 캐릭터를 반드시 하나 더 만드는 방식만이 성장 이벤트의 유일한 정답은 아니라는 사실을 보여준다.

5.2 11 월 테스트월드의 결정석 개편

항목	변경 전	11 월 12 일 테섭 변경안
주간 강렬한 힘의 결정 판매 한도	월드당 90 개	메이플 ID 당 90 개
챌린저스·스페셜 월드	별도 운영	일반 월드와 별도 합산 유지

해당 변경안은 동일 메이플 ID 의 복수 월드 활용에 따른 재화 생산을 제한하는 방향이지만, 챌린저스 월드 자체에 대한 별도 산정은 유지한다. 따라서 '부캐 육성 전면 억제'보다 재화 생산 관리와 시즌 육성 지원의 동시 추진으로 보는 편이 정확하다. [S3]

5.3 왜 이 정책이 SELECTION 과 연결되는가

기존 고레벨 유저에게는 추가 챌린저스 캐릭터 육성의 기회비용이 존재한다. 개발진이 그 비용을 줄이기 위해 기존 본캐와 신규 캐릭터 간 경험치를 연계하거나, 기존 캐릭터를 직접 지원하는 정책을 도입한 점은 향후 '선택의 유연성'이 확대될 수 있다는 가설을 뒷받침한다.

검증해야 할 핵심 차이

"성장 경로가 병행 제공된다"와 "경로 사이의 보상을 직접 선택·배분하는 신규 시스템이 도입된다"는 서로 다른 주장이다. 전자는 선례가 강하지만 후자는 추가 증거가 필요하다.

PART 06

11 월 MAPLE NOW 와 겨울 사전 이벤트

공식적으로 확인되는 SELECTION 의 가장 직접적인 의미는 이용자 참여·투표다.

6.1 행사·이벤트에서 확인되는 사실

공식 자료	확인 내용
SELECTION 행사 페이지 [S1]	2026 년 12 월 12 일, 일산 킨텍스 제 2 전시장 9A 홀 행사 예정
직업 추천 AWARDS [S2]	"이번 겨울 뭐 키우지?" 280 레벨 이상 유저의 직업 추천 영상 제출 및 투표 운영
11 월 MAPLE NOW 녹화본 [V8]	쇼케이스 참여·선택, 겨울 행사 관련 안내를 주요 화면에서 확인
1.2.208 테스트월드 [S3]	윈터 카운트다운, 보스 UI 및 파티 준비, 결정석·메소 페널티 개편 등

직업 추천 AWARDS 는 겨울 신규·복귀 유저의 직업 선택을 지원하는 공식 행사이다. 이 자체로 SELECTION 의 제목에 실제 운영상의 의미가 존재함을 보여준다. 다만 이 사실만으로 신규 '선택형 성장 시스템' 출시를 확정할 수는 없다. [S1][S2]

6.2 테스트월드 개편의 정책적 함의

보스 모집·파티 준비·클리어 조건: 파티 도전 과정과 이용 편의성 개선.

전투분석·HEXA 관련 초기화 지원: 전투·성장 설정 관리의 편의성 보완.

강렬한 힘의 결정과 필드 메소: 반복 플레이에서 발생하는 재화 생산에 대한 관리 강화.

윈터 카운트다운: 12 월 17 일 이후의 후속 시즌과 보상 연계 일정 마련.

이 변경안은 겨울 시즌을 위한 환경 정비와 양립한다. 다만 각 항목이 신규 보스·신규 HEXA 의 존재를 직접 보증하지는 않으므로, 후속 패치의 선행 조건으로만 해석해서는 안 된다. [S3]

6.3 방송 발언의 사용 범위

녹화 영상의 주요 화면과 공식 릴리즈를 대조했으나 1 시간 54 분 분량의 한국어 음성 전체를 정확히 전사하지는 않았다. 따라서 인용 부호를 사용한 구체적 발언의 재현이나 미공개 의도의 단정은 본문에서 의도적으로 제외하였다.

PART 07

미션 울티마 서사와 커뮤니티 가설

SELECTION 이 '선택'과 '선별'의 이중 의미를 갖는다는 가설은 흥미롭지만 공식 확인 사항은 아니다.

7.1 공식 서사의 연결점

2026 년 7 월 공식 업데이트에는 [미션 울티마] '대규모 선별' 퀘스트가 실제로 포함되어 있다. 제른 다르모어와 사도를 둘러싼 갈등 속에서 대규모 선별·테라스톤·생명의 낙인 등이 주요 소재로 등장한다. 이는 SELECTION 이라는 영문 표제와 의미상 연결 가능한 명확한 스토리 요소다. [S4]

7.2 해석 가능한 이중 구도

세계관 내부	쇼케이스 메시지
제른 다르모어의 기준에 따른 선별	이용자 또는 대적자의 자율적인 선택
생존·질서에 관한 강제적 구분	"모두를 위한 선택의 순간으로"라는 포괄적 표현
선별 이후의 갈등	미래의 경로를 결정하는 후속 이야기

이 대비가 제작진의 의도라면 현실의 유저 참여와 게임 속 대적자의 선택이라는 두 층위에서 같은 제목이 기능한다. 그러나 한국어 '선별'의 게임 내 영어 공식 표기와 쇼케이스 'SELECTION'이 동일한 작품 내부 용어라고 확인된 것은 아니다. 따라서 의미의 일치와 직접적 복선을 구분해야 한다.

7.3 인벤의 성장 선택형 가설

2026 년 11 월 12 일 메이플 인벤에서는 챌린저스의 효용이 낮아진 기존 유저에게 본섭 중심 육성 경로를 제공할 것이라는 추측이 제시되었다. 이 가설은 단순한 로고 해석보다 이용자의 실제 기회비용 및 결정석 개편을 근거로 삼는 점에서 참고 가치가 있다. 다만 원문은 커뮤니티 의견으로, 제작진의 발표 또는 확인된 개발 계획은 아니다. [C1]

7.4 반대 해석도 충분히 가능

"선택"이라는 명칭은 공식 사전행사의 투표만으로도 설명될 수 있다. 사도의 서와 관련 콘텐츠 정리는 과거 이벤트 스토리의 영구 보존이라는 기능적 이유만으로도 충분하다. 겨울에 미션 울티마 후속 서사가 발표되더라도, 그것이 로고의 첫 E·O 와 직접 연결되는지는 별도의 증거가 필요하다.

서사 결론

미션 울티마 후속 스토리의 등장은 가능한 전망이나, 로고가 제른 다르모어의 계획을 암시한다는 주장은 미확인 상태다. 서사적 후보로 유지하되 핵심 예측의 주된 근거로 삼지 않는다.

PART 08

핵심 가설 비교 및 최종 예측

어떤 설명이 가장 많은 증거를 충족하며 어떤 발표에서 반증될 수 있는지를 평가하였다.

8.1 경쟁하는 네 가지 설명

가설	지지 근거	주요 반론	판단
**H1	유저 투표 행사**	공식 행사·직업 추천 AWARDS 가 직접 확인됨	게임 내부 시스템까지 설명하지는 않음	확인
**H2	성장 선택권 확대**	EXP 듀오·퍼스널 버닝·버닝 시즌 선례	투표 행사만으로 제목의 의미를 설명 가능	중간
**H3	'선별' 후속 서사**	미션 울티마에 동일한 의미의 핵심 사건	제작진 의도나 신규 서사 일정 미확인	중간 이하
**H4	E·O 의 시스템 암호**	의도적 형태 변형, 로고에 끝까지 유지	NEXT 에도 E 변형, 정확한 대응 문양 미확인	낮음

8.2 콘텐츠별 전망

예측 항목	판단	직접적인 이유
하이퍼 버닝 계열 육성 지원	매우 유력	겨울 성장 시즌의 반복 선례 및 직업 추천 AWARDS
챌린저스 월드 후속 시즌	유력	정규 시즌 운영과 기존 유입 정책
기존 고레벨 본캐 성장 지원	유력	퍼스널 버닝·모멘텀·EXP 듀오의 선례
성장 보상·경로 선택 기능	가능성 있음	SELECTION 콘셉트에 적합하지만 신규 기능 확정 근거 없음
신규 상위 보스 또는 도전 목표	유력	대형 업데이트의 전투 콘텐츠 확장 경향
신규 HEXA 성장 요소	가능성 있음	기존 6 차 체계의 지속 확장. 티저의 E=3 논리는 약함
미션 울티마 후속 이야기	가능성 있음	대규모 선별 이후 서사 확장 여지
300 레벨 상한 해제·7 차 전직	낮음	현재 공식 예고·특정 로고 암호 확인 불가

8.3 가장 설명력 높은 단일 시나리오

중심 시나리오

2026 년 겨울에는 신규·복귀 유저를 위한 버닝/챌린저스 시즌과 기존 고레벨 캐릭터 성장 지원이 병행된다. 이용자의 목표에 따라 보상·경험치·성장 경로의 선택 또는 연계가 확대되며, 시즌 후반에는 보스와 전투 성장의 새로운 목표를 배치한다.

이 시나리오가 상대적으로 강한 이유는 제목의 해석뿐 아니라 공식 이벤트, 실제 구현된 성장 정책, 경제 개편, 역대 쇼케이스의 구성 방식까지 동시에 설명하기 때문이다. 반면 신규 선택 기능의 정확한 명칭·조건·개발 여부를 특정하지는 못한다.

8.4 쇼케이스 결과에 따른 검증 기준

12 월 12 일 발표 내용	이번 예측의 판정
온라인 투표만 존재하며 성장 지원 선택 기능 없음	행사 콘셉트는 확인, 핵심 성장 선택 가설은 미적중
챌린저스와 기존 캐릭터 지원이 모두 있으나 연결 기능 없음	성장 병행 예상은 적중, 선택 구조는 부분 적중
경험치·성장 자원의 배분 또는 보상 선택 신규 기능	H2 의 직접적인 강한 지지
미션 울티마에서 '선별'과 대적자의 선택이 직접 연결	H3 의 강한 지지
첫 E 와 완전히 일치하는 신규 시스템 명칭·문양 발표	H4 의 강한 지지
신규 보스만 출시되고 티저 연결을 확인할 수 없음	보스 콘텐츠 예상만 적중, 복선 주장은 유보

8.5 발표 전 판단의 한계

콘셉트와 부합하는 콘텐츠가 발표되었다고 특정 로고 요소의 의도까지 증명되는 것은 아니다.

김창섭 체제의 쇼케이스 주제들은 다의적이므로, 지나치게 포괄적인 표현만으로 적중 여부를 결정해서는 안 된다.

성장 이벤트의 명칭·레벨 제한·보상 및 보스 출시 시점은 공식 발표 이전에 확정할 수 없다.

8.6 결론

가장 신뢰할 수 있는 분석 결과는 SELECTION 의 다층적인 의미다. 공식 행사에서의 선택은 이미 확인되며, 게임 내부에서의 성장 선택권 확대는 기존 패치 정책과 가장 잘 연결되는 예측이다. 제른 다르모어의 선별을 포함한 스토리 가설은 별도의 보조 가설로 유지할 필요가 있다.

반면 첫 E 의 지그재그, 끊어진 O, 색상을 신규 HEXA·7 차 전직 등 구체적인 시스템에 일대일 대응시키는 해석은 현재 증거가 부족하다. 따라서 본 보고서는 로고의 형태보다 시즌 전체의 정책 방향을 예측의 우선 기준으로 채택한다.

PART 09

참고자료 및 분석상 주의

공식 자료와 커뮤니티 의견, 사용자 제공 영상을 구분하여 기록하였다.

9.1 공식 확인 자료

[S1] 넥슨 메이플스토리, 2026 WINTER SHOWCASE SELECTION 행사 안내 ↗

[S2] 넥슨 메이플스토리, 2026 직업 추천 AWARDS 안내 ↗

[S3] 넥슨 메이플스토리 테스트월드, 클라이언트 1.2.208 릴리즈(2026.11.12) ↗

[S4] 넥슨 메이플스토리, 클라이언트 1.2.417 업데이트(미션 울티마 챕터 2) ↗

[S5] 넥슨 메이플스토리, 2026 년 11 월 진행 이벤트 목록 ↗

[S6] 넥슨 메이플스토리, NEXT 신규 마스터리 코어 관련 공식 행사 ↗

9.2 커뮤니티 분석 자료

[C1] 메이플 인벤, 2026 년 11 월 SELECTION 성장 선택 가설 ↗

커뮤니티 글의 본문은 제작 과정에서 접근 제약으로 재검증되지 않았다. 본 보고서는 이전 대화에서 확인된 가설의 요지만 보수적으로 반영했으며, 해당 자료를 사실의 1 차 근거로 사용하지 않았다.

9.3 사용자 제공 영상 및 도판

[V1~V6] 드리머.mp4 / 마일스톤.mp4 / 넥스트.mp4 / 어셈블.mp4 / 크라운.mp4 / 오버드라이브.mp4

[V7] 2026 WINTER SHOWCASE SELECTION 티저(1080p, 약 63 초)

[V8] 2026.11.12 MAPLE NOW 김창섭 디렉터 방송 녹화본(480p, 약 1 시간 54 분)

그림 1~4 는 본 보고서 작성을 위해 사용자 제공 영상에서 추출·편집한 프레임이다. 원본 영상의 저작권은 각 권리자에게 귀속된다.

9.4 자료의 범위와 남은 검증 과제

MAPLE NOW 의 전체 음성 전사·발언별 정확한 타임코드 대조는 수행하지 않았다.

티저는 주요 구간·문자 변형·완성 로고를 중심으로 분석했으며, 모든 프레임의 수작업 판독 완료를 의미하지 않는다.

게임 내부의 모든 문양과 티저 E/O 를 전수 대조하지는 않았다. 특정 문양이 공개되면 그 시점에 다시 평가해야 한다.

이 보고서의 예측은 2026 년 11 월 13 일 당시 공개 정보에 한정되며, 12 월 12 일 이후 공개되는 내용을 반영하지 않는다.

최종 요약

현 단계에서 가장 근거가 강한 분석은 “이용자 참여형 SELECTION”이라는 공식 방향과, “신규·기존 캐릭터 성장 선택의 유연화”라는 정책적 예측이다. 로고의 E/O 가 특정 신규 시스템을 암시한다는 정보는 확인되지 않았다.