

1. 보스 리워드를 왜 개선해야 하는가?

현재 메이플 보스 리워드를 개선해야 하는 이유에는 많은 이유들이 있지만 가장 크게 세 가지가 있다고 볼 수 있는데

첫 번째 개개인 유저 간 편차가 심각하다.

두 번째 진입 난이도가 상당히 쉬운 중하위권의 보스의 보상이 상당히 좋은 편에 속하며 진입 난이도가 매우 어려운 상위권 보스의 보상이 난이도에 비해 상당히 안 좋은 편에 속한다.

첫 번째 이유인 개개인 유저 간 편차가 많이 심하다는 것은 간단한 예시로 쉽게 확인할 수 있다.

A 와 B 그리고 C 유저가 있다고 가정하고

A 유저와 B 유저는 소위 말하는 모든 상위 주간 보스를 솔로 클리어가 가능한 유저라 가정

C 유저는 A, B 에 비해 한 급 낮은 상위 주간 보스 파티 격파 플레이 유저라고 가정⁽¹⁾

	A유저	B유저	C유저
주간 결정석 수익	782,100,000	782,100,000	425,987,500
주간 수상한 에디셔널 큐브 수익	182,070,000	182,070,000	60,690,000
주간 보스 드랍 아이템 판매 수익	0	1,319,999,999	9,640,444,444
합계	964,170,000	2,284,169,999	10,127,121,944

위 표를 보면⁽²⁾ C 유저는 A 와 B 유저에 비해 한 급 낮은 유저에 비함에도 불구하고 수익이 비약적으로 높은 경우가 간혹 실제로 존재한다.

물론 세 유저의 운이 모두 동일한 상황에서는 유저 수준에 정비례하여 보스 수익이 $A=B > C$ 가 성립하겠지만 보스 드랍 아이템 수익 정도는 운에 따라 많이 달라지기 때문에 위 표와 같은 상황이 현재 인게임 안에서 심심치 않게 일어날 수 있는 일이다.

이렇게 편차가 심하여 최상위권 유저의 수익이 중~상위권 유저의 수익보다 낮은 경우가 운에 따라 갈리는 경우가 자주 일어날 경우에는 최상위권 유저의 상대적 박탈감으로 인한 의욕 저하, 중~상위권 유저의 스펙업 욕구 상실 등의 문제가 일어날 수 있다.

이러한 편차의 문제는 상위 보스를 잡는 유저들의 보상의 평균치를 적절히 조정함과 동시에 최상위권의 유저의 최소 보상을 조정해 줘야 함을 시사한다.

두 번째 이유로, 진입 난이도가 상당히 쉬운 중하위권의 보스의 보상이 상당히 좋은 편에 속하며 진입 난이도가 매우 어려운 상위권 보스의 보상이 난이도에 비해 상당히 안 좋은 편에 속한다는 문제가 있다.

현재 메이플스토리의 중하위권의 보스라 함은 유저들의 의견이 다르지만 크게 하드 힐라 ~ 이지 루시드 정도로 볼 수 있다³⁾

이러한 중하위권의 보스는 현재 최상위권 보스 파티 격파 진입 조건에 비해 매우 낮은 진입 조건을 가지고 있다.

물론 RPG 게임의 특성상 최상위 상위 보스가 존재하면 당연히 상위 보스에 올라오기 전에 거쳐야 할 계단으로 중하위 최하위 보스가 존재해야 함은 당연한 사실이다.

그러나 이러한 것이 문제가 되는 이유는 현재 메이플스토리의 보스들은 최상위 보스와 중하위권 보스의 보상의 최소치가 필요한 진입 조건의 아주 높은 난이도 차이 치고는 적은 차이를 보여주고 있기 때문이다.

이러한 문제점으로 인해 발생하는 현상은 가장 대표적으로 유저들의 주차현상이라고 할 수 있다.

주차 현상이란 첫 번째 문제에서 다룬 스펙업 욕구 상실과 결을 같이 하는데 주차 현상이라 함은 중~하위권 유저들이 상위 보스의 보상과 상위권에 진입하는 난이도를 저울질하여 수지 타산이 맞지 않다 라는 판단을 하며 스펙업을 포기하고 현상 유지를 선택하며 생기는 현상이다.

이러한 주차 현상은 현재 게임 내부에서도 심심치 않게 선택하는 유저들을 자주 만나 볼 수 있으며 이러한 주차 플레이를 선택하는 유저들이 점점 많아질 경우에는 게임이 동결되는 큰 악영향으로 이어질 수 있다.

2. 어떻게 개선해야 하는가?

현재 보스 리워드로 인해 발생하는 문제를 간단히 요약하면 2 가지인데

상위 보스에 들어가는 난이도에 비해 미비하다 생각되는 보상으로 인해 생기는 주차 현상, 보스 보상에 대한 개개인들의 극단적인 편차로 볼 수 있다.

현재 메이플스토리의 보스 리워드 개개인 편차는 물욕 아이템의 존재로 인해 어쩔 수 없이 있을 수밖에 없는데 이러한 점으로 볼 때 상위권 보스 리워드의 최대치 보상은 충분하다고 생각할 수 있다. 그러니 극단적인 편차를 줄이기 위해서는 상위권 보스의 최소치 보상을 상향하게 되면 어느정도 완화할 수 있다고 생각한다.

그러나 단순히 상위 보스의 최소치 보상을 상향하기 위해 보스에서 수급 되는 메소의 절대적인 양을 늘리거나 환생의 불꽃 같은것을 추가하고 1인 보스 격파 때 경험치를 준다 하더라도 근본적인 해결책이라 생각되진 않는다.

그렇기에 보스 리워드뿐만 아니라 넓게 보면 메소 인플레이션과 캐릭터 육성까지 유기적으로 연결하여 긍정적인 면을 이끌어 볼 수 있는 시스템을 하나 건의해보고 싶다.

3. 어떤 시스템이 추가로 필요한가?

컬렉션 시스템 추가를 건의하고 싶은데 컬렉션 시스템은 현재 메이플스토리도 부분적으로 채용하고 있으며 외부적으로는 넥슨의 모바일 게임에도 있는 시스템이며 대부분의 모바일 게임들이 큰 틀에서 채용하고 있는 시스템인 “컬렉션” 시스템의 확장이다.

생각해 본 세부적인 새로운 컬렉션 구조는 장비 컬렉션이다.



위의 이미지는 예시로 만들어본 이미지이며 참고만 해주길 바란다.

메이플스토리에서 존재하는 강화시스템을 장비 컬렉션에 접목을 하였는데 하나의 장비 컬렉션 세트가 존재하면 그 장비 컬렉션의 효과를 받기 위해 사용한 장비아이템의 스타포스 강화수치에 따라 차별적인 효과를 얻도록 추가 요소를 두었다.

4. 스타포스 장비 컬렉션 도입 후 예상되는 장단점과 세부적인 제안

장점은 스타포스 장비 컬렉션을 도입하게 되면 더 높은 스펙을 항상 바라보던 사람들에게 추가적인 경쟁 거리를 제공함과 동시에 게임 내 방대하게 풀린 장비 아이템의 소모처를 만들고 극한을 위해서는 스타포스 22 성 장비를 소모하게 됨으로써 스타포스 22 성을 달성하기 위해 소모되는 메소로 인해 메소 인플레이션 문제도 긍정적인 기여를 하는 것을 기대함과 동시에 파괴되며 소모되고 컬렉션에 소모되는 장비로 인해 현재는 전혀 가치가 없다고 볼 수 있는 앵슬랩스 무기와 다른 여러 아이템의 효용성을 생성시키며 후술할 보스 드랍 구조 개선까지 같이 도입될 경우 하위권, 상위권 유저 가릴 것 없이 게임에서 물욕 아이템을 얻어보는 기회를 부여받으며 비단 앵슬랩스 무기 같은 아이템이 아니더라도 가치가 어느 정도 있는 다른 장비의 가치도 올라가면서 보스에서 장비 드랍이 이루어지는 상위권 보스의 보상 평균 수익 증대라는 긍정적인 효과를 기대해 볼 수 있음

단점으로는 여러 가지가 있는데 가장 먼저 생각되는 단점은 현재 메이플스토리의 진입장벽이 적지 않은 편인데 이러한 시스템을 도입하게 되면 더욱더 신규로 유입되는 유저와 지속적으로 게임을 해온 기존 유저 사이의 간극이 더 벌어진다 라는 걱정을 피할 수가 없을 것인데 이 걱정을 최소화하기 위해서는 게임 내부에서 어느 정도 위치(ex LV275)에 도달한 사람들에게 해금이 되거나 새로운 지역에 도달할 때 마다 새로운 지역의 컬렉션이 해금되는 시스템으로 추가를 하면 이러한 걱정을 최소화할 수 있다.

그리고 스펙 인플레이션이 심화된다는 얘기도 나올 것이라 예상해 볼 수 있는데 이러한 점은 길드 시스템을 개편하면서 노블레스 스킬의 의존도를 줄이고 새로운 스펙 상승의 요소로 메시지를 주거나 모든 컬렉션을 22 성으로 완료를 한다 해도 스펙 상승폭을 낮게 잡으면 된다고 생각한다. 상위권 유저를 위한 시스템만큼 가성비도 어느정도 안 좋다 라는 것은 유저들이 충분히 이해 할 것이라 예상한다.

또 다른 단점으로는 스타포스 강화의 극단적인 편차 때문에 직접 스타포스 강화를 이용하는 유저가 매우 적은 상황에서 스타포스 강화 수치마다 차이를 둔 컬렉션 시스템이 도입되면 스타포스 강화에 부정적인 경험을 겪은 유저들의 반발이 있을 수밖에 없다고 생각된다. 이러한 걱정을 해결하기 위해 보스 리워드에 스타포스 와 관련된 리워드를 추가하면서 간헐적으로 '메소'를 극단적으로 사용하지 않아도 해결할 수 있다는 메시지를 주면 반발의 정도가 어느 정도 줄어들 것이라 예상해 볼 수 있다.

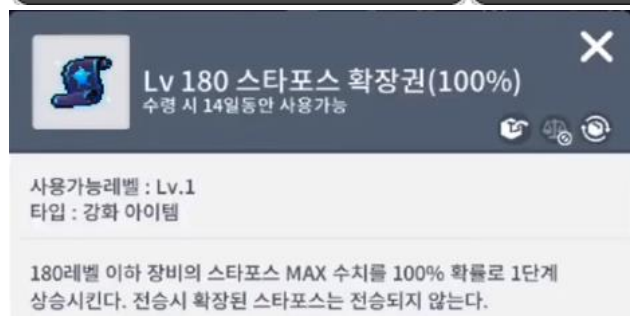
현재 메이플 보스 리워드 개선은 기본적으로 파티 보스와 솔로 보스의 보상의 차이를 두어야 할 필요가 있는데 이러한 것을 생각해 볼 때 가장 긍정적인 효과를 많이 가져올 수 있다고 생각한 방안은

하드 난이도의 보스를 혼자서 잡게 될 경우 나오는 완제 아이템에 정해진 확률에 따라 스타포스 강화가 랜덤하게 적용되어 드랍 되는 방안이다.

이런 새로운 드랍 방식은 하위권, 상위권 유저 가릴 것 없이 물욕 아이템을 얻는 기회인데 상위권 유저는 하드 스우~ 이상의 보스를 혼자서 잡으면 그곳에서 나오는 장비에 스타포스가 적용되는 것이고 하위권 유저는 하드 반 레온, 카오스 자쿰, 하드 힐라 등에서 나오는 장비가 스타포스가 높게 적용된 아이템을 얻으면 그 고 강화 아이템 컬렉션을 하기위해 필요한 사람에게 판매하여 예전 구조에서 얻지 못하던 새로운 수익이 생기게 되는 것이기 때문이다.

물론 모든 건 예시일 뿐이며 실제로 스타포스 드랍을 적용한다 하면 어디부터 어디까지 어느 아이템까지 그리고 최대로 몇 성까지 적용해야 할까? 라는 것은 더 생각을 많이 해보고 긍정과 부정의 효과를 예상하며 저울질하며 범위를 지정해야 한다고 생각한다.

물론 장비 아이템에 스타포스 강화가 적용되어서 나오는 것 자체가 아니다 싶으면 일정 이상의 보스에서 스타포스 강화권을 드랍 하여 획득한 사람이 원하는 곳에 사용하는 방식도 생각해 볼 수 있고 보스 드랍 아이템에 적용되어서 나오는 스타포스는 아래 왼쪽 이미지처럼 다른 색의 별을 가지고 있고 저 상태로는 강화를 사용할 수 없으며 노란색별로 치환하기 위해 별도의 주문서 등이나 아래 오른쪽 이미지처럼 별에 잠금이 있고 확장권 같은 것을 이벤트 코인샵이나 후술할 상시 코인샵 같은 곳에서 구해서 해금을 하거나 이러한 특수 주문서 자체를 상위권 보스에서 나오는 물욕아이템으로 두는 등 여러가지 방식을 생각해 볼 수 있으며 실제로 메이플스토리 M 에는 메이플스토리 동일한 구조는 아니지만 확장권이 존재를 한다.



그리고 보스 리워드 뿐만 아니라 아래 이미지처럼 높은 레벨 지역만의 컬렉션을 추가한 후 그 지역 일반 몬스터가 완성된 장비를 드랍 혹은 핵심 재료를 드랍 후 제작을 통해 컬렉션용 장비를 얻는 방식을 도입하게 되면 자연스럽게 사냥 할 때 획득 되는 리워드가 늘어나면서 메리트가 추가 되기도 할 것이다.

↑

그란디스 세트 >

↓

그란디스 세트

세르니움











현재 컬렉션 옵션

1세트 효과

세르니움 지역 일반 몬스터 추가 데미지 3%

2세트 효과

세르니움 지역 일반 몬스터 추가 데미지 7%

3세트 효과

불타는 세르니움











1세트 효과

불타는 세르니움 지역 일반 몬스터 추가 데미지 3%

2세트 효과

불타는 세르니움 지역 일반 몬스터 추가 데미지 7%

3세트 효과

아르크스











1세트 효과 : 그란디스 지역 몬스터 처치 시

아이템 드롭률 3% 증가

2세트 효과 : 그란디스 지역 몬스터 처치 시

아이템 드롭률 7% 증가

5. 상시 보스 코인샵의 필요성

물론 상기한 장비 컬렉션, 보스 드랍 아이템의 스타포스 강화 적용 만으로 보스 리워드 문제가 일정 부분은 해결되나 모든 부분이 해결된다고는 생각되진 않는다.

메소 인플레이션 문제를 조정할 때 한번 언급된 카오스 벨룸 라인의 결정석 수급 메소를 조정한다고 예상할 수가 있는데 엄청 많은 캐릭터를 투자 대비 보상이 좋은 카오스 벨룸 급에 올려놓고 많은 양의 메소를 생산하는 몇몇 유저의 기형적인 게임 방식 때문이 아니더라도 시대가 많이 지난 만큼 들어가는 난이도에 비해 보상이 많다고 생각되어서 조정을 할 수 있다 생각한다.

하위 보스의 절대적인 메소의 양을 조정할 때 많은 유저에게 하위권 유저의 사다리를 걷어차는거 아니냐라는 부정적인 평가는 피할 수가 없다. 그렇기에 조정과 동시에 상시 보스 코인샵이 등장을 하면 사다리 걷어차기 라는 의견을 상시 보스 코인샵으로 반박할 수 있을 것이다.

단 상시 보스 코인샵을 도입한다고 할 때 하위권, 상위권 보스에 따라 코인을 분리할 필요는 있으며, 하위권 유저가 게임을 하면서 가장 많이 메소를 쓰는 곳은 대표적으로 아케인 심볼 강화에 가장 많이 쓰이는데 결정석의 절대적인 메소 수급량을 조정하고 상시 보스 코인샵을 도입하는 것인 만큼 하위권 보스를 잡고 얻는 코인으로 일정 기간마다 아케인 심볼 무료 강화권이나, 코인샵에서 구입 가능한 메소 획득량 증가 쿠폰 등을 메인 보상으로 가져갈 수 있게 하면 어떤 면에서는 기존보다 더 하위권 유저가 위로 올라가기 쉽다고 느껴질 수도 있다고 생각한다.

상위권 보스를 위한 코인샵은 현재 한시적으로도 게임에 도입되어 있다. 그렇기에 꼭 상시로 도입할 필요는 없으나 만약 상시로 도입을 할 경우 그리고 그 코인샵 물건이 매력적일 경우 현재 위시 코인 먹자가 활발히 운영되듯이 상시로 코인 먹자가 운영될 것인데 이러한 구도가 형성되면 코인 먹자 파티를 운영하는 것과 혼자 보스를 잡아서 스타포스 된 장비를 노리는 방식 중 상위권 유저 개개인이 생각하기에 더 괜찮다 생각이 되는 방향으로 자신의 보스 격파 방향을 양자택일을 할 수도 있을 것이다.

(1) 하드 스우 , 데미안 , 루시드 , 월 2 인격파

하드 듀켈 , 진힐라 , 카오스 더스크 3 인격파 로 가정

(2) 모든 아이템의 가격은 크로아 서버 6 월 1 일 경매장 가격으로 책정

A 유저는 드랍아이템 X

B 유저는 드랍아이템 : 아케인세이드 스탭프, 아케인세이드 시프케이프

C 유저는 드랍아이템 : 루즈 컨트롤 머신마크(/2) , 아케인세이드 아쳐글러브(/3)

(3) 하드 힐라 , 카오스 핑크빈 , 노멀 시그너스 , 카오스 자쿰 , 카오스 3 루타비스 , 하드매그너스 , 카오스 벨룸, 카오스 파풀라투스, 노멀 스우 , 노멀 데미안 , 이지 루시드