

호크아이 대대적인 개편안을 요구한다

호크아이는 수 차례 밸런스 패치를 받았음에도 여전히 타 직업군에 비해 스킬 사용 측면에서 여러 문제점을 갖고 있다. 이번 밸런스 패치로 개선을 기대했지만 여전히 부실한 성능과 근본적인 문제 해결이 되지 않아 큰 실망과 분노를 느낄 수 밖에 없다.

밸런스패치는 직업에 대한 이해도가 높은 상태에서 진행하여야하고, 그 직업을 즐기는 여러 유저들에게 결과가 보편적으로 동의할만한 것이어야 한다. 실제로 호크아이 유저들은 노후화된 스킬 사용구조가 언젠간 고쳐질 것이라는 믿음 하에 몇 년간 자본을 들였으며, 이번 패치는 우리 호크아이 유저들에게 무엇보다 예민한 사안이었으므로 더욱 큰 좌절감을 안기고 있다.

패치에 대한 호크아이유저들의 상실감과 분노는 우리 유저들이 개편안을 어떻게 생각하고 있는지 단편적으로 보여주고 있다. 근본적인 구조에 대한 이해 없이 적용한 밸런스패치는 수 많은 호크아이 유저들의 의욕을 꺾는 개선안일 뿐이며, 새로운 스킬에 대한 여러 운용방안이 있다고 해도 비판을 피할 수 없다. 이는 “정성이 헛되지 않길 바란다”는 로스트아크 RPG가 추구하는 게임 운영방식과도 맞지 않다. 이번 호크아이 직업 관련 논란이 더 원활한 소통을 가져오고 더 나은 직업군이 되는 계기가 되길 바란다.

근본적인 구조 개편과 동시에 타 직업군과의 정상적인 밸런스를 위해

우리는 다음과 같이 요구한다.

하나, 더 이상 우리 호크아이들 유저들의 상실감과 분노를 무시하지 마라.

하나, 초근접전이 강제되는 스킬 사용에 실질적이고 근본적인 구조개선안을 제시하라.

하나, 이번 패치 내역에 대해 개선안을 마련하는 데 적극적으로 임하라.