

홀리나이트 클래스에 대한 탄원서

서문

스마일게이트RPG 개발진에게

저희는 귀사의 게임 서비스 '로스트아크'에서 홀리나이트 클래스를 사용하는 소비자층입니다. 저희는 귀사의 홀리나이트라는 캐릭터의 서비스 및 운영방침에 대한 불만을 표출하고, 개선 요구를 표현하고자 이 글을 쓰게 되었습니다.

저희가 건의하고자 하는 문제는 바로 다음과 같습니다.

1. 홀리나이트 클래스의 불안정한 설계 및 컨셉
2. 홀리나이트의 모순적인 설계로 인하여 제한되는 콘텐츠, 타유저로부터의 고립, 미래의 불안성
3. 홀리나이트와 서포터에 대하여 로스트아크 스마일게이트 개발진의 발언과 행동의 불일치

과거에도 LOSTARK 고객 센터라던가 귀사 홈페이지의 자유 게시판, 직업 게시판을 통해서 해당 문제에 대한 피드백과 소통을 시도하였었고, 제 3의 커뮤니티 사이트를 통해서도 저희의 불만과 불편함을 전하고자 여러차례 시도하였습니다.

그러나 여러 차례의 시도에도 불구하고 저희가 받은 답변은 만족스럽지 않았으며, 해당 문제에 대한 대응이 부족하고, 소통이 부족하다고 판단되어 매우 실망스러웠습니다. 이에 따라 저희는 좀 더 적극적인 소통을 위하여 해당 탄원서와 함께 귀사를 방문하게 되었습니다.

저희는 이 문제로 인하여 다른 소비자들과 동등한 위치인 같은 유저임에도 불구하고 같은 시간과 돈을 소비했음에도 불구하고 제대로 된 콘텐츠를 즐기지도 못하였으며, 같은 소비자들에게도 홀대받아 매우 불만족스러운 서비스를 받았음을 지적합니다.

이에 따라 저희 소비자 일동의 요구사항은 다음과 같습니다.

1. 현재 스마일게이트 개발진의 홀리나이트의 하이브리드 컨셉에 대한 입장 표명
2. 사용율이 매우 낮고 성능상에 문제가 있어 소외된 서포터의 딜 직업 각인에 대한 입장 표명
3. 밸런스팀의 비밀주의의 포기 및 각 클래스 직업각인별 컨셉과 개발방향의 잦은 소통

이 문제가 해결되기를 바라며, 이에 관련되어 귀사가 주장하였던 과거 발언과 약속들을 첨부하고, 이러한 발언들이 지켜지지 않았음을 보여주는 관련 문서들을 첨부하였습니다. 또한, 이 탄원서를 제출하는데 함께한 저희 소비자들의 제안과 피드백을 진지하게 고찰해주시길 바랍니다.

저희 소비자 일동은 귀사와 이 문제에 대하여 만족스러운 해결책에 같이 도달할 수 있기를 바랍니다.

감사합니다.

2023년 10월 14일
홀리나이트 심판자 각인 사용자 사코빈
및 소비자 일동

1. 홀리나이트 클래스의 불완전한 설계 및 컨셉

02. 신실한 빛의 수호자, 홀리나이트



홀리나이트는 전사 클래스에 걸맞은 전투 능력과 함께 아군을 서포트할 수 있는 신성력을 가지고 있어, 다양한 콘텐츠와 상황에서 전략적으로 자신의 포지션을 정할 수 있는 클래스입니다.

Figure 1. 홀리나이트 첫 소개 문구: 검과 신앙, 전투능력과 아군의 서포트 모두를 강조합니다.[1]

홀리나이트는 2019.11.06, 리샤의 편지로 처음 로스트 아크에 소개된 클래스입니다. 소개됐을때부터 검과 신앙으로 전사 클래스에 걸맞은 전투 능력과 함께 아군을 서포트할 수 있는 신성력을 가지고 있다면서 홍보가 되었습니다.

Figure 1에서의 소개된 이미지와 소개 문구로 인하여 많은 소비자들은 홀리나이트를 딜러와 서포터를 오갈 수 있는 하이브리드 클래스로 인식하게 되었습니다. 또한 이러한 매력에 이끌려 해당 클래스를 선택하게 된 소비자들이 많습니다. 이러한 하이브리드 클래스에 대한 선호로 해당 클래스를 선택한 소비자들 중 아직까지도 오랜 기간 로스트아크라는 게임 서비스를 이용하는 장기 고객들이 많으며, 신규 소비자 중에서도 검과 신앙을 이용한다는 설명을 듣고 두 가지 역할 군 모두를 원활히 수행하는 것을 기대하며 홀리나이트를 선택하는 경우 또한 있습니다.

또한 이는 이러한 문구가 소개된 국내 소비자들에게 한정된 경우가 아닙니다.



r/lostarkgame • Posted by u/[deleted] 2 years ago



864



DPS Paladin is NOT viable at endgame, do not make this mistake as it will be guaranteed to worsen your experience

Discussion

This is no secret, and yet a good chunk of people believe they will not have issues finding groups.

Now lemme tell you, I am fairly active on Twitch and every single streamer I watched said that DPS Paladins are not wanted, nor tolerated, at endgame. Keep in mind that this is coming from really experienced players who have thousands of hours into the game and have done every raid dozens of times

The only exception is if you have a guild with people you know and you told them that you are gonna main DPS Pal from the beginning and they will accept you in their group and dont mind that you do crap damage.

In all other cases, do not make a DPS Pal since there is not a single reason why anyone would take you over any other DPS since any true DPS class will outperform you easily

Edit: I see some triggered DPS Pals already in the comments. You do you, play a DPS Pal if you want, if it suits your money's worth. Don't come here and complain about getting kicked from every party though later in the game, because you will inevitably reach that point.

536 Comments Share Save ...

Figure 2. 북미 로스트아크 서비스 전 Lostark 레딧에서 딜홀리나이트(DPS Paladin)을 경고하는 글[2]

Figure 2에서 확인할 수 있듯이, 실제로 아마존 스튜디오 휘하에 북미 로스트아크 서비스가 시작되었을 때 많은 북미 소비자들 또한 이 캐릭터를 기존의 통념을 가지고, 아군의 서포트 능력과 함께 전투능력을 가지고 있다고 오해하였습니다. 이에 따라 사전정보를 알고 있던 많은 타 소비자들은 이러한 통념을 깨는 발언을 통해 주의를 주어야 했으며, 그럼에도 불구하고 많은 소비자들이 통칭 DPS Paladin을 키울려고 노력했고, 저희 한국 소비자들이 겪은 피해를 똑같이 입어야 했습니다.

실제로 개발 초기에는 확실히 스마일게이트 개발진도 이러한 하이브리드 클래스의 개발방향이 정해진 듯, 홀리나이트 클래스의 첫 소개문구에서도, 그리고 이후의 개발자 코멘트에서 종종 홀리나이트의 전사와 지원가를 오가는 컨셉에 대해서 언급했습니다.

그러나 이러한 컨셉과 다르게 홀리나이트의 “전장의 선봉”에 대한 컨셉, 그리고 검을 이용한 “심판자” 직업각인은 점점 노후화되어갔고, 자잘한 수치 변경에도 불구하고 로스트아크 내에서 가장 기피받는 빌드와 컨셉 중 하나가 되었습니다.

이후의 자료들은 이러한 컨셉과 설계를 단적으로 보여주는 시각 자료입니다.

굳건한 신앙의 힘, '신앙' 게이지

홀리나이트는 적을 공격하거나 전투 상태가 되면 '신앙' 게이지를 획득할 수 있습니다.

이 신앙 게이지는 홀리나이트의 아이덴티티로, 모두 충전되면 바야흐로 전투의 양상에 따른 선택이 필요합니다.

'신성의 오라'로 파티원을 강화시켜 줄 것인지, '신의 집행자'가 되어 자신을 강화시킬 것인지 고려해 보시기 바랍니다.



Figure 3. 홀리나이트 첫 아이덴티티 소개 문구[1]

IDENTITY

신앙게이지 홀리나이트는 전투 중 획득 가능한 신앙게이지를 이용하여 자신의 검을 강화하거나 파티원의 전투 능력을 증가시킬 수 있습니다. 신의 집행자 스킬을 사용할 경우 신앙의 힘을 자신의 검에 집중시켜 검을 이용한 모든 공격 사거리와 피해량을 증가시킬 수 있으며, 신성의 오라 스킬을 사용할 경우에는 자기 주변에 오라를 펼쳐 자신을 제외한 파티원들의 전투 능력을 증가시킬 수 있습니다.

아이덴티티 신앙게이지 대표무기 한손검

Figure 4. 홀리나이트 공식 홈페이지 아이덴티티 소개 문구[3]

2. 홀리나이트의 모순적인 설계로 인하여 제한되는 콘텐츠, 타유저로부터의 고립, 미래의 불안성

그러나 이러한 컨셉과 다르게 홀리나이트 클래스의 ‘하이브리드’ 컨셉과 설계는 매우 부실합니다. 홀리나이트는 아이덴티티인 신앙 게이지를 획득하고, ‘선택’을 통하여 자신의 검을 강화하거나, 파티원을 지원하는 컨셉입니다. 하지만 이러한 선택을 강제하는 덕분에 스킬의 설계가 매우 비정상적인 구조가 되어버렸습니다.

● 딜러를 선택하는 경우:



Figure 5. 딜러를 선택한 홀리나이트의 아이덴티티 획득 과정

홀리나이트는 딜러의 능력을 온전히 발휘하려면 신의 집행자 아이덴티티를 켜야합니다. 그러나 홀리나이트는 구조상 아이덴티티 게이지를 완전히 채워야지만 아이덴티티를 사용할 수 있고, 아이덴티티 게이지를 채우려면 신성 스킬을 사용해야만 합니다. 또한 파티의 발목을 붙잡지 않기 위해서는 또 별개의 신성스킬을 추가로 사용해야만 합니다. 다른 딜러와 달리 상시로 유지되지 않는 시너지는 타 딜러들에게 부담감을 안겨주며 서포터와 겹치는 시너지로 인하여 몇 없는 서포터의 즐거움과 존재감도 박탈하여 기피감을 조성합니다.

그 결과 딜러의 능력을 발휘하기 위해 자신의 딜러의 능력을 포기해야하는 모순적인 구조가 되었습니다. 스스로의 구조에 모순을 두고 있는 만큼 굉장히 약하며, 타 유저들에게 기피되어 왔습니다. 배틀아이템의 존재로 인하여 유틸적인 능력이 크게 주목 받지 못하고, 거의 모든 딜러가 오로지 딜 능력과 딜 관련 시너지로만 평가받는 로스트아크에서는 이는 매우 치명적인 단점입니다.

● 서포터를 선택하는 경우:

홀리나이트는 서포터의 능력은 여러차례의 개선을 통해 현재에 와서는 매우 뛰어난 직업 중 하나입니다. 그러나 고질적으로 홀리나이트는 타 서포터랑 매우 다른 특이한 구조를 가지고 있기도 합니다. 선택을 강요하는 컨셉 덕분에 서포팅 관련 효과들이 몇몇 스킬에 모두 집중되어 버렸으며, 직접적인 지원 능력이 아닌 보조적인 지원 능력에 해당되는 개인의 생존, 무력과 파괴는 모두 징벌 스킬에 존재하는 꼴이 되었습니다.

홀리나이트가 서포터의 능력을 최대한 발휘하려면 신성의 오라 아이덴티티를 켜야합니다. 따라서 많은 신성 스킬을 채용하면서 이러한 효과를 자주자주 발휘할 수 있어 높은 성능을 발휘하였습니다. 그러나 최근 들어 점점 개인의 생존에 피격면역이 중요해지고, 무력과 파괴 능력 또한 서포터에게 요구되기 시작하면서 서서히 딜레마에 빠지게 되고 있습니다.

이제 점점 필수화되고 있는 보조적인 능력이 전부 징벌 스킬에 있다보니, 서포터의 요구치가 점점 높아질수록 딜홀리나이트와 마찬가지로 스스로 모순에 빠지기 시작하고 있습니다.

당장은 높은 성능으로 선호를 받더라도, 저러한 보조적인 능력이 필수가 되기 시작한다면 홀리나이트의 서포터 능력은 오히려 점점 떨어지기 시작하는 불안함을 내포하고 있습니다.

이렇게 서로 섞이지 못하는 두가지 종류의 스킬과 컨셉이 충돌하면서 홀리나이트는 자체적으로 커다란 모순을 지니고 있으며, 이를 해결하기 위해 두 스킬의 괴리감을 어느정도 완화가 필요합니다. 또는 아예 서로에 대한 의존도를 없앴으로써 완전히 분리해야 합니다.

이 아래는 어디까지나 개발진의 참고를 위한 소비자의 제안안입니다.

● **딜러를 선택하는 경우:**

- 아이덴티티 수급에 있어 신성 스킬에 대한 의존도를 줄이거나 없앤다.
 - ‘심판자’ 각인 채용 후 ‘신의 집행자’ 아이덴티티 발동시 아이덴티티의 상시 유지 **or**
 - ‘심판자’ 각인의 2레벨, 3레벨에 징벌 스킬의 아이덴티티 수급 능력 대폭 상향 **or**
 - 기존 아이덴티티를 분리하여 ‘집행자’ 아이덴티티를 기준으로 수급량과 능력의 전면적인 수정
- 파티원에게 기피받지 않기 위해 징벌하고만 관련된 상시 시너지의 추가
 - ‘징벌 스킬’에 서포터와 겹치지 않고, 딜러만이 쓸 수 있는 시너지 트포의 추가 **or**
 - ‘신의 집행자’ 아이덴티티 상시 유지가 가능할 경우, ‘신의 집행자’에 상시 시너지 효과 추가

● **서포터를 선택하는 경우:**

- 개인 생존 능력과 관련된 효과를 신성스킬에 추가한다.
- 징벌 스킬에만 집중되어 있는 보조적인 능력을 신성스킬에도 추가한다.

물론 홀리나이트의 이러한 모든 불완전한 설계와 컨셉의 개선에 가장 필수적인 것은 스마일게이트 개발진의 의지에 달려있습니다.

그러나 단순히 홀리나이트 소비자로서 뿐만 아니라, 로스트아크 소비자로서도 각 클래스의 밸런스에 대한 개선 방향과 의도는 타게임과 비교해서도, 로스트아크는 매우 알기 힘들고 신뢰하기가 어렵습니다.

스마일게이트 개발진은 소통을 강조하지만, 밸런스과 관련해서는 비밀주의를 고수하면서도 스스로의 말을 반복하는 모습을 보이기 때문입니다.

3. 홀리나이트와 서포터에 대하여 로스트아크 스마일게이트 개발진의 발언과 행동의 불일치

개발자 코멘트

홀리나이트는 스킬트리 및 운용에 따라 전사와 서포터를 오가는 클래스로 기획되었으나 패치가 거듭됨에 따라 홀리나이트에 기대하는 각 역할에서의 성능보다는 조금 부족한 지표를 보이고 있습니다. 이에 스킬 운용에 불편함이 있던 일부 스킬을 개선하였으며, 전사로서의 능력을 강화시키고 서포터로서의 안정성을 높여 파티원에게 보다 기여할 수 있게끔 조정하였습니다.

Figure 5. 2021년 4월 14일 클래스 밸런스 패치의 홀리나이트 개발자 코멘트[4]

개발자 코멘트

홀리나이트는 파티 콘텐츠에서 우수한 서포팅 능력을 발휘하고 있습니다. 다만, 징벌 스킬의 서로 다른 헤드 어택 및 백어택 설정으로 인해 전투 포지셔닝에 어려움을 겪고 있어, 해당 부분에 대한 조정을 진행하였습니다.

딜 세팅을 한 홀리나이트의 경우 피해량이 낮은 수준에 머물러 있는 관계로 '심판자' 각인과 징벌 스킬의 피해량을 상향하였습니다.

Figure 6. 2022년 4월 27일 클래스 밸런스 패치의 홀리나이트 개발자 코멘트[5]

개발자 코멘트

홀리나이트는 지난 밸런스 패치로 일부 스킬의 공격 방향을 변경하며 무력화 능력이 다소 낮아진 모습을 보이고 있어 일부 징벌 스킬의 무력화 수치를 상향 조정하였습니다.

또한, '심판자' 각인을 채용한 홀리나이트의 피해량을 가능한 범위 내에서 최대한 상향 조정하였습니다.

Figure 7. 2023년 1월 18일 클래스 밸런스 패치의 홀리나이트 개발자 코멘트[6]

앞서 보여드렸던 Figure 1, 3, 4 그리고 스킬의 설계는 홀리나이트가 명백히 선택과 하이브리드를 기반으로 설계된 클래스라는 것을 보여줍니다. 또한 이러한 개발 방향은 Figure 5, 6을 통하여 시즌2 이후에도 스마일게이트 개발진 내에서 이러한 컨셉이 여전히 유효했다는 것을 알 수 있습니다.

그러나 2023년을 기점으로 스마일게이트 개발진 내에서 이러한 방향성이 바뀌었는지 Figure 7의 개발자 코멘트에서 나타나듯이 “ ‘심판자’ 각인을 채용한 홀리나이트의 피해량을 가능한 범위 내에서 최대한 상향 조정하였습니다” 라고 하는 소극적인 형태의 코멘트를 주기 시작합니다.

첫째, 눈에 띄게 튀어나온 지표가 있다면 특정 클래스만이라도 포커싱하여 정규 밸런스 패치 이전에 응급대처를 하겠습니다.

둘째, 지속적인 밸런스 패치에도 오랫동안 하위권에서 방치되는 캐릭터가 있다면 의도적으로라도 강제적인 상향 작업을 진행하겠습니다.

셋째, 그럼에도 단기적으로 해결할 수 없는 구조적 문제가 있다면 이는 장기적인 관점에서라도 계획을 가지고 정리해 나가도록 하겠습니다.

여러분들이 소중하게 키우시는 캐릭터 하나하나에 들인 정성이 결코 의미 없는 일이 되지 않도록 계속해서 최선을 다하겠습니다.

Figure 5. 2021년 4월 14일 클래스 밸런스 패치 서문 중 일부[4]

그럼에도 불구하고 많은 홀리나이트 소비자들은 과거 패치 내역, 그리고 과거 개발자 코멘트를 통하여 계속 기달렸었습니다. 로스트아크는 약속을 하였고, 낭만을 지키겠다고 했었기 때문입니다.

또한 매 밸런스 패치는 어떠한 사전 안내가 없었기 때문에 매번 될지도 모른다는 기대감이 있었습니다.

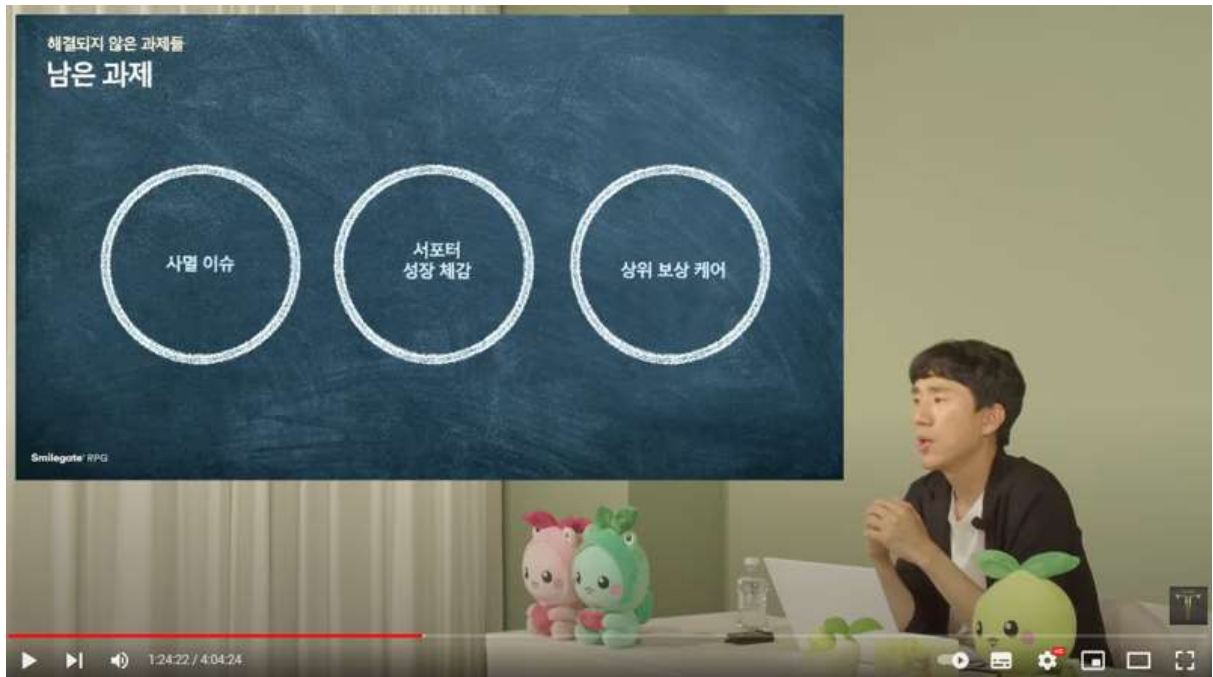


Figure 7. 2023년 8월 25일 로스트아크 On Air [7]
 “딜세팅이 상향된다고 하더라도 딜러가 될 순 없어요. 서포터가.”

이후 2023년 8월 25일 19:00 로스트아크 On Air에서 금강선 임시 디렉터의 유명한 발언이 나옵니다.
 “딜세팅 상향? 딜세팅이 상향된다고 하더라도 딜러가 될 순 없어요. 서포터가.”

이는 단순히 홀리나이트 소비자 뿐만 아니라 많은 서포터 소비자들에게도 매우 충격적인 발언이었습니다. 그 동안 했던 수많은 약속들, 평등에 대한 발언들에 사실상 서포터 소비자들은 전혀 해당이 안된다는 걸 의미할 수도 있는 중대한 의미였습니다.

하물며 사실상 다른 클래스들은 응당 즐기는 콘텐츠를 훨씬 제한된 수준에서 즐기는 서포터에게, 사실상 2개 뿐인 직업 각인 중 하나를 신경쓰지 않는다는 발언에서 왜 그러한 결론에 도달하였는지, 어찌하여 서포터 직업군들이 그러한 희생을 하는지 자세한 설명도 없이 넘어갔습니다.

저희가 들었던 설명은 오로지 “서포터가 가지고 있는 파이를 생각해야한다”는 설명 뿐이었습니다만, 이는 실질적으로는 서포터의 서포터 직각에는 정말 중요한 내용이지만, 왜 직각 하나가 방치되어야하는지에 대한 해답은 전혀 되지 않았습니다.

또한 과거의 발언에서도 여러번 하위권에 오래 머무르는 직업이나 직업 각인은 개선을 해준다고 했었으나 이러한 모든 서비스와 편의성은 서포터 유저에게 전혀 해당사항이 없다는 것으로 받아들여 질 수 있는 중대한 문제입니다.

같은 소비자 내에서도 특정 소비자는 서비스에서 일부 배제되고 있다는 뜻이 됩니다.

Figure 8, 9, 10을 통해 저희는 개발진들이 파티 선호도와 게임 서비스 내 각 소비자간의 인식이 서비스 이용에 얼마나 많은 영향을 미치는지 이해하고 있다고 생각합니다. 그런 그럼에도 불구하고 그 많은 발언과 약속들이 특정 소비자에게는 전혀 해당되지 않았던 채 진행되고 있었는지 궁금합니다.

서포터의 딜직각은 단순히 딜이 약해서가 아니라 사실상 다른 소비자들에게 불리함을 안겨주고 있어 같은 서비스를 이용하고 있음에도 기피받으며, 콘텐츠 이용이 훨씬 제한되도록 설계한 것이 정말 개발자의 의도가 맞는지 궁금합니다.

이러한 의도가 옳다면, 어째서 그러한 결정을 내리게 되었는지, 또한 왜 서포터 소비자들은 서비스 내에서 여러 부분 배제되어야 하는지 상세한 설명을 부탁드립니다.
혹은 이러한 상황이 의도와 다르다면, 이후 어떠한 방법으로 개선할 계획인지 상세하고 구체적인 답변을 각각의 클래스들에게 설명하여 소비자들이 납득할 수 있도록 안내해 줄 수 있었으면 감사하겠습니다.

밸런스 패치는 항상 어려운 과제입니다. 저희가 교차검증해야 하는 클래스도 계속해서 증가하고 있어 시간적 부담도 많아진 것이 사실이지만 모든 클래스가 모험가 여러분들께서 많은 시간을 들여서 애정을 가지고 키우시는 소중한 클래스라는 점을 기억하고 더욱 책임감 있게 이 부분을 다뤄 나가도록 하겠습니다.

여러분들의 많은 조언을 소중하게 받아 더욱 발전하는 로스트아크가 되도록 노력하겠습니다.

Figure 8. 2021년 3월 31일 공지사항 중 일부[8]

파티 선호도

최근 파티 선호도에도 변화가 있었습니다. 상위 엔드 콘텐츠에서 파티 거절율이 높은 클래스는 생명력과 방어력 계수, 순간 무력화가 낮은 클래스들이라는 공통점이 있습니다.

단순히 피해량 뿐만 아니라 생존력과 공략 수행을 위한 유틸성도 중요해진 현재의 상위 엔드 콘텐츠 환경에서는 클래스 특징에 따른 능력 격차로 인해 공략 수행 난이도에 차이가 생기고 있기 때문이라고 판단됩니다.

이에 PVE, PVP 콘텐츠의 생명력과 방어력 계수를 분리하고, PVE 콘텐츠에서 생명력과 방어력 계수가 너무 낮아 생존에 어려움을 겪고 있는 클래스들을 상향 조정하였습니다.

또한 순간 무력화 및 카운터 어택에 대해서도 성능이 좋은 클래스 수준까지는 미치지 못하더라도 각 클래스의 특징과 개성을 해치지 않는 범위 내에서 콘텐츠 공략에 지나치게 어려움이 있는 클래스들 위주로 약간의 조정을 진행하였습니다.

직업 각인

사용율이 매우 낮거나 성능상에 문제가 있어 소외된 직업 각인들에 대한 개선을 진행하였습니다.
각 직업 각인별 특성에 맞춰 성능을 조정하거나, 컨셉 자체가 문제인 경우에는 아예 다른 각인으로 리뉴얼하였습니다.

Figure 8. 2021년 9월 29일 클래스 밸런스 패치 서문 중 일부[9]

올해는 계속해서 밸런스에 대해 적극적으로 고민, 개선해나갈 계획입니다.

저희가 장기적으로 계획하고 있던 밸런스의 변화에 있어서 첫 번째 스텝인 만큼 좀 더 부족한 부분을 개선, 보완해서 보다 빠르고 만족스러운 밸런스 패치를 진행할 수 있도록 계속해서 노력해 나가겠습니다.

밸런스 패치와 관련된 자세한 사항은 아래 내용을 확인해주시기 바랍니다.

Figure 9. 2022년 4월 27일 클래스 밸런스 패치 서문 중 일부[4]

개발자 코멘트

상아탑 출시 이후 각 클래스의 엔드 콘텐츠 지표에도 여러가지 변경점들이 발생하였습니다. 저희는 이러한 지표의 변화를 면밀히 분석하며 단기적인 지표의 변동이 안정화 될 때까지 기다릴 필요가 있었고 지표의 변화가 어느 정도 안정화된 시점에 맞춰 이번 밸런스 패치를 진행하게 되었습니다.

이렇게 전투 환경이 변화하며 과도한 성능을 보이거나 성능이 떨어져 있는 클래스에 대해서는 클래스간에 벌어진 밸런스 간극을 다시 한번 좁히는 조정을 진행하였습니다.

이번 밸런스 패치에서도 변화가 필요하다고 생각되는 일부 클래스를 선정하여 집중 개선을 진행하였고 지난 클래스 개선 이후 부족한 부분이 발견된 클래스에 대해서는 추가 조정을 진행하였습니다.

Figure 10. 2023년 5월 17일 클래스 밸런스 패치 서문[10]

이 아래는 해당 상황의 개선을 염두에 두고 개발진의 참고를 위한 소비자의 제안안입니다

- **홀리나이트 하이브리드 컨셉 폐기 및 향후 밸런스 패치 소통:**
 - 클래스 내의 컨셉의 폐기와 같은 중대한 방향 전환이 존재한다면 차후 빠르게 안내할 것
 - 컨셉의 폐기 같은 큰 결정에는 기존의 소비자들이 납득할만한 설명과 차후 계획을 안내할 것
 - 각 클래스 별 목표 방향과 컨셉, 리워크와 같은 장기적인 목표는 각각 안내할 것
- **서포터 직업군의 딜 직업각인의 배제가 스마일게이트 개발진의 의도일 경우:**
 - 각 서포터 직업군에게 새로운 특징의 서포터 직업 각인의 추가
 - 서포터의 여러 콘텐츠 배제에 대한 향후 계획을 최대한 빠르고 자주 안내 해줄 것
- **서포터 직업군의 딜 직업각인의 배제가 스마일게이트 개발진의 의도가 아니었을 경우:**
 - 같은 파티의 딜러들에게 피로도나 부담감을 주지 않도록, 상시 시너지의 추가
 - 같은 파티의 서포터들의 즐거움과 존재감을 지우지 않도록, 별개의 자체적인 시너지의 추가
- **서포터 직업군에게 그 어떠한 변화도 주기 힘든 경우:**
 - 차후 미래의 소비자들에게 오해가 생기지 않도록 해당 직업각인에 따로 경고 문구의 추가
 - 밸런스 패치 내에서 딜러와 서포터의 밸런스 패치 언급을 분리해서 할 것을 요구

로스트아크는 언제나 낭만을 모토로 삼았었습니다.
인연과 소통, 그리고 추억으로 쌓아올리는 낭만을 꿈꾸었습니다.
그러나 이러한 낭만에서 배제되는 소비자들이 존재했습니다.

이게 정말 로스트아크가 바라는 낭만이라면 이는 게임을 하는 소비자를 위한 낭만이 아니라 게임 서비스하는 회사가 스스로 편하기 위해 하는 낭만으로 밖에 전달이 안됩니다.
Role Playing Game(RPG)에서 캐릭터 판타지 만큼 중요한 낭만은 없기 때문입니다.
3차 각성도 다가오는 만큼 캐릭터 컨셉과 개발방향 만큼은 밸런스팀의 비밀주의는 더 이상 없어야합니다.

결론 및 요약

저희 홀리나이트 클래스를 사용하는 소비자층은

1. 홀리나이트 클래스의 불완전한 설계 및 컨셉
2. 홀리나이트의 모순적인 설계로 인하여 제한되는 콘텐츠, 타유저로부터의 고립, 미래의 불안성
3. 홀리나이트와 서포터에 대하여 로스트아크 스마일게이트 개발진의 발언과 행동의 불일치

으로 인하여 생긴 문제의 해결을 위해 다음과 같은 요구 및 개선사항을 전달 드립니다.

- **현재 스마일게이트 개발진의 홀리나이트의 하이브리드 컨셉에 대한 입장 표명**
 - **딜러 ‘심판자’ 빌드의 경우:**
 - 아이덴티티 수급에 있어 신성 스킬에 대한 의존도를 줄이거나 없앤다
 - 파티원에게 기피받지 않기 위해 징벌하고만 관련된 상시 시너지의 추가
 - **서포터 ‘축복의 오라’ 빌드의 경우:**
 - 개인 생존 능력과 관련된 효과를 신성스킬에 추가한다.
 - 징벌 스킬에만 집중되어 있는 보조적인 능력을 신성스킬에도 추가한다.
- **사용율이 매우 낮고 성능상에 문제가 있어 소외된 서포터의 딜 직업 각인에 대한 입장 표명**
 - 서포터 직업군의 딜 직업각인의 배제가 스마일게이트 개발진의 의도인지 표명
 - 각 의도에 따른 이에 대한 개선 안내 및 차후 대책의 추가
- **밸런스팀의 비밀주의의 포기 및 각 클래스 직업각인별 컨셉과 개발방향의 잦은 소통**

비록 저희가 귀사가 제공하는 서비스에 대해 일부 문제점을 지적했지만, 저희는 스마일게이트 RPG와 소비자 사이에 오랫동안 건전한 관계가 유지될 수 있다고 믿습니다. 해당 문제에 대하여 서로의 관점을 인정하고 함께 협력하여 최선의 해결책을 찾음으로써 양측 모두에게 윈윈(win-win) 상황을 만들 수 있기를 바랍니다.

저희 소비자는 결코 스마일게이트 RPG와 대립하거나, 귀사의 노력을 폄하하고자 해당 탄원서를 제출하는게 아님을 강조하며, 부디 스마일게이트 RPG가 저희의 피드백을 진지하게 고려하고 차후 더욱 더 좋은 서비스 개선을 위해 협력할 수 있기를 바랍니다.

저희 소비자 일동은 귀사와 이 문제에 대하여 만족스러운 해결책에 같이 도달할 수 있기를 바랍니다.

감사합니다.

2023년 10월 14일
홀리나이트 심판자 각인 사용자 사코빈
및 소비자 일동

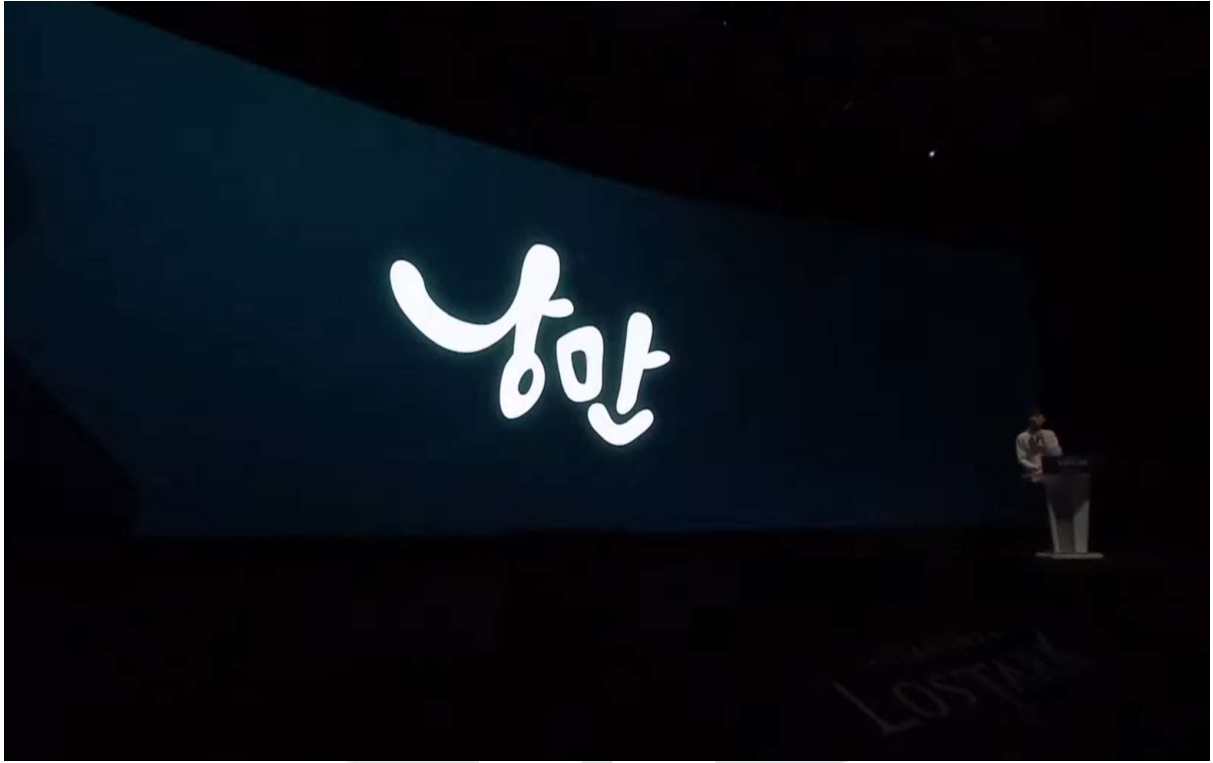


Figure 11. LOA ON WINTER - 2021 로스트아크 대축제 중 일부^[11]



Reference

- [1] 한겨울을 뜨겁게 달궂게 페이튼과 홀리나이트를 소개합니다! (2019.11.06)
<https://lostark.game.onstove.com/News/GMNote/Views/1189>
- [2] DPS Paladin is NOT viable at endgame, do not make this mistake as it will be guaranteed to worsen your experience (2022.02.05)
https://www.reddit.com/r/lostarkgame/comments/skku8z/dps_paladin_is_not_viable_at_endgame_do_not_make/
- [3] 홀리나이트 - 빛의 수호자여, 신의 이름으로 세상을 심판하라! (2019.12.04)
<https://lostark.game.onstove.com/Class?detail=holyknight>
- [4] 공지 4월 14일(수) 업데이트 내역 안내 (2021.04.14)
<https://lostark.game.onstove.com/News/Notice/Views/1409?>
- [5] 공지 4월 27일(수) 업데이트 내역 안내 (내용추가) (2022.04.27)
<https://lostark.game.onstove.com/News/Notice/Views/1935>
- [6] 공지 1월 18일(수) 업데이트 내역 안내 (내용추가) (2023.01.18)
<https://lostark.game.onstove.com/News/Notice/Views/2263>
- [7] 2023년 8월 25일 로스트아크 On Air 1:34:24 (2023.08.25)
<https://www.youtube.com/live/qXM4KQzFWjw?si=fMlkCUMnBJh2qUA9&t=5664>
- [8] 공지 3월 31일(수) 업데이트 내역 안내 (내용 수정) (2021.03.31)
<https://lostark.game.onstove.com/News/Notice/Views/1388>
- [9] 공지 9월 29일(수) 업데이트 내역 안내 (9/30 내용 추가) (2021.09.29)
<https://lostark.game.onstove.com/News/Notice/Views/1662>
- [10] 공지 5월 17일(수) 업데이트 내역 안내 (내용추가) (2023.05.17)
<https://lostark.game.onstove.com/News/Notice/Views/2405>
- [11] [공식Live] LOA ON WINTER - 2021 로스트아크 대축제
<https://www.youtube.com/live/TL39Vh3hPto?si=iGX9Df7y8SALXCnN&t=15550>