



★ MapleStory ★

모멘터리 강화 시스템

재화 순환 불건전성 해소 및 메소 소모처 신설 제안

게임서비스 운영 개선 제안서

목 차



01

현황 분석

메이플스토리 메소 경제 문제

02

모멘터리 강화 제안

새로운 메소 소모처 설계

03

시스템 상세 설계

강화 범위 · 비용 · 주문서

04

보완 및 밸런싱

반발 최소화 · 거래 제한 설계

05

기대 효과 및 결론

유저 리텐션 · 경제 건전성



메이플스토리 메소 경제의 구조적 문제

메소 공급 과잉

- 작업장 기반 메소 대량 생산
- 현금 거래 등 게임 외부 경제로 유출
- 인플레이션 → 신규·복귀 유저 진입장벽 상승
- 정직한 플레이 유저의 상대적 박탈감

메소 소비처 부족

- 스타포스 외 메소 소모처 한정적
- 유저의 완제품 아이템 구매 증가
- 누적 메소가 시장에 계속 잔존
- 공급-소비 불균형 심화

→ **결론 : 메소를 지속적으로 소모시키는 '건전한 소비처'가 필요하다.**



새로운 메소 소모처: 모멘터리 강화

모멘터리(Momentary) 강화란?

주문서 강화가 완료된 장비에 적용하는 추가 강화 시스템. 메이플랜드·메이플 플래닛의 클래식 주문서 방식을 현대화하여, 고스펙 장비일 수록 메소 소모가 커지는 설계로 자연스러운 메소 흡수를 유도합니다.



기존 강화 완료 후 적용

스타포스·주문서 강화 완료

장비에만 적용

→ 기존 시스템과 충돌 없음



전용 주문서 신규 출시

보스 드랍 or

NPC 메소 구매

→ 메소 직접 소모 유도



클래식 주문서 강화 방식 차용

메이플랜드 방식 재현

→ 복귀·레거시 유저 친숙도 향상



강화 범위 · 비용 구조 설계

강화 범위 설계

+1 ~ +10 (저점)

스타포스 10성 수준

+11 ~ +15 (중간)

안정 구간

+16 ~ +18 (고점)

스타포스 18성 수준

피로도 최소화: 저점 ↑ · 고점 ↓
실패해도 덜 아프고, 성공 격차도 제한

비용 산정 기준

장비 레벨 기반

Lv.150 이하 / 160 / 200 / 250 구간별 차등 적용

스타포스 수치 기반

현재 스타포스가 높을수록 추가 비용 부과

두 요소 결합

고스펙 장비 = 고비용 → 자연스러운 메소 흡수

기준 비용 벤치마크

스타포스 20성 도전 비용과 유사한 수준으로 설정



반발 최소화 · 거래 제한 설계

⚠️ 예상 유저 반발

- 새 강화 시스템 피로도 호소
- "또 과금 유도냐"는 여론
- 기존 장비 가치 하락 우려
- 강화 격차 확대 불안감



✅ 설계적 보완책

- **경매장 출품 시 강화 수치 초기화**
→ 심볼 강화와 동일: 개인 귀속 소모형
- 저점 높게 설계 → 강제성 없는 선택지
- 과금 없이 순수 메소 소모로 운영



심볼 강화와의 유사성

심볼 강화: 메소 소모 · 교환 불가 · 개인 귀속 → 메소 소비처로서 건전하게 작동
모멘터리 강화: 동일 메커니즘을 장비에 적용 → 거래 시 초기화로 외부 유출 차단



재화 균형 회복 및 유저 리텐션 향상



메소 공급-소비 균형

지속적 메소 소모처 확보
인플레이션 압력 완화



중·장기 성장 동기 부여

새로운 목표 계층 형성
라이트~하드코어 유저 모두 참여



작업장 영향력 축소

메소 가치 안정화
정직한 플레이 유저 보호



레거시 유저 복귀 유도

클래식 메이플식 강화 향수 자극
메이플랜드 이탈 유저 환기



CONCLUSION

모멘터리 강화: 메소를 흡수하고 유저를 붙잡는 선순환 설계

1 주문서 강화 완료 장비에 적용 → 기존 시스템 충돌 없는 추가 레이어

2 경매장 출품 시 초기화 → 메소는 개인 소모, 외부 유출 차단

3 저점 높게 · 고점 낮게 → 강요 없이 자발적으로 참여하는 구조

게임 경제의 건전성은 운영 설계에서 시작됩니다.

모멘터리 강화는 유저 이탈 없이 메소를 흡수하는 지속 가능한 운영 솔루션입니다.