

★ maplestory ★

# 모멘터리 강화 시스템

경제 선순환 구조 확립 및 상위 콘텐츠 진입 교두보 마련을 위한 신규 시스템 제안

01 현황 분석

02 강화 개요

03 상세 설계

04 보완·벨런싱

05 행사 비교

06 기대 효과

07 결론

게임서비스 운영 개선 제안서

## 메이플스토리 메소 경제의 구조적 문제

### 메소 공급 과잉

작업장 기반 메소 대량 생산

현금 거래 등 외부 경제로 유출

인플레이션 → 신규·복귀 유저 진입장벽

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/스타포스 강화 완료 장비에 추가하는 귀속형 강화 시스템.  
고스펙 장비일수록 메소 소모가 커지는 설계로 자연스러운 메소 흡수를 유도합니다.



### 기존 강화 완료 후 적용

- 스타포스·주문서 완료 장비에만 적용
- 기존 시스템과 충돌 없는 추가 레이어



### 전용 주문서 신규 출시

- 세칼카(세렌, 칼로스, 카링) 이상 보스 드랍 전용 주문서
- 메소 직접 소모 유도



### 클래식 주문서 방식 차용

- 메이플랜드(舊 메이플스토리) 방식 재현
- 복귀·레거시 유저 친숙도 향상

# 강화 범위 · 비용 구조 설계

## 강화 범위 설계

1단계 강화      저점 (스타포스 10성급)

2단계 강화      안정 구간 (중간)

최종 강화      고점 (18성급)

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

## 비용 구조 설계

장비 등급	강화 비용 (최대)
카루타 (160제 이하)	주문서만 소비 (무료)
아케인 (200제)	약 10~15억 메소
에테르넬 (250제)	스타포스 20성 수준



벤치마크: 에테르넬 최종 비용 = 스타포스 20성 수준으로 설계  
→ 고스펙 유저 자발적 메소 소모 유도

방어구 등 특정 부위부터 단계적 개방 — 밸런스 붕괴 방지

## 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 소모로만 운영
- 전체적인 장비 스펙의 한계점 상승  
→ 준엔드급 장비 가치 보존 가능 ex) 카루타, 아케인 장비

### 심볼 강화와의 유사성:

심볼 강화(메소 소모·교환 불가·개인 귀속)와 동일 메커니즘을 장비에 적용 → 거래 시 초기화로 외부 유출 차단

## Hexa 스킬(HEXA)과의 상호 보완성

### Hexa 스킬 (HEXA)

솔 에르다 조각 기반 강화

주요 파밍처: 사냥터(반복 사냥)

작업장 수익원 가능성 존재

역할: 스킬 효율 극대화

 **작업장 친화 가능성**

### 모멘터리 강화

세칼카 이상 보스 드랍 주문서 + 메소

주요 파밍처: 상위 보스 클리어

작업장 침투 구조적 불가

역할: 기본 체급(베이스 스탯) 강화

 **작업장 배제 설계**

**시너지: Hexa 스킬이 '스킬 효율'을 높인다면,  
모멘터리는 '기본 체급'을 높여 서로 보조적인 역할 수행**

## 재화 균형 회복 및 유저 리텐션 향상

### 메소 공급-소비 균형

- 지속적 메소 소모처 확보
- 인플레이션 압력 완화

### 작업장 영향력 축소

- 메소 가치 안정화
- 정직한 플레이 유저 보호

### 중·장기 성장 동기 부여

- 새로운 목표 계층 형성
- 라이트~하드코어 유저 모두 참여

### 레거시 유저 복귀 유도

- 클래식 메이플 강화 방식의 향수 자극
- 기존 장비(카루타·아케인 등) 수명 연장  
→ 아이템 가치 유지 및 신규 유저 진입장벽 완화

## 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

**유저의 노력(보스)과 재화(메소)가 가치 있는 스펙업으로 이어지는 선순환 구조 완성**

본 기획안은 유저 데이터 기반 아이디어를 생성형 AI(Claude)와 유저 커뮤니티 의견을 조사·활용하여 구조화·시각화, 업무 효율을 극대화하였습니다.