



엘소드 개선안

2023

엘소드 TF팀

여는말

안녕하십니까? 2023 엘소드 유저TF입니다.

TF에서는 지난 5/23 오프라인 인터뷰 이후, 한 달여 동안 이번 개선안을 준비하였습니다.
들어가기 전 아래 내용을 꼭 읽어주시면 감사하겠습니다.

1. 본 개선안은 2021년 개선안에 이미 포함된 내용을 **제외**하고 만들어졌습니다.

대부분의 항목이 2021년 안과 연계되어 있으므로, 두 안을 반드시 함께 확인해 주세요.

2021년 개선안: [☰ 2021년 엘소드 개선안](#) [☰ 2021년 개선안 미반영분 리스트](#)

2. 통일성을 위하여 문서의 큰 틀은 2021년 개선안을 그대로 따랐습니다.

항목의 순서나 나열 방법이 중요도를 의미하지 않으니 열람에 참고 부탁드립니다.

개요의 제목 또는 목차의 페이지 번호 [링크](#)를 통해 각 챕터로 이동하실 수 있습니다.

3. 본 개선안에서는 개별 캐릭터 밸런스와 연관될 수 있는 내용은 최대한 배제하였습니다.

엘소드의 전반적인 개선을 바란 개선안의 의도가 희석되지 않고 모든 분께 공평히 전달되도록
개별 캐릭터의 상/하향과 관계된 내용은 다루지 않았습니다.

엘소드 유저분들께서 게임에서 매일 마주하는 불편을 파악하고 해소하는 데에
이 오랜 작업이 조금이라도 보탬이 되길 바랍니다.

감사합니다.

2023년 7월

엘소드 유저TF 드림

목차

1. 운영 / 소통 / 홈페이지 ([p. 4](#))
2. 경제 · 거래 시스템 ([p. 8](#))
3. 유료 콘텐츠 ([p. 13](#))
4. 던전 ([p. 17](#))
5. 레이드 ([p. 23](#))
6. 스펙 및 플레이 ([p. 32](#))
7. PVP ([p. 38](#))
8. 길드 ([p. 41](#))
9. UI / UX / 편의성 ([p. 43](#))
10. 코디 / 캐릭터 ([p. 47](#))
11. 콘텐츠 ([p. 50](#))

1. 운영 / 소통 / 홈페이지

1. 버그신고

(1) 버그신고 게시판 개선

2021 간담회에서 건의를 통해 도입되었던 버그 현황 알림판, 버그 신고 포상제는 현재 실질적인 효용 없이 건의한 개선 의도에 반하여 운영되고 있습니다.

- 버그 현황 알림판

알림판 도입의 목적은 게임 내 버그들을 개발사, 운영사 측에서 인지하고 있는지, 유저들의 버그 리포트가 정상적으로 전달되었는지, 진행상황이 어떻게 되는지를 명확하게 공지함으로써 유저들의 불편을 줄이고 기약 없는 기다림이 없도록 하기 위함입니다.

그러나 현재 현황판은 제보 건수와 유효율만을 표시합니다. 어떤 버그가 존재하는지, 무슨 버그를 확인했는지 알 방법이 전혀 없고, 따라서 공지된 숫자가 유의한지도 알기 어렵습니다. 건의했던 버그 현황은 악용 가능성을 이유로 기재되지 않고 있습니다.

‘악용 가능성’을 깜깜이식 운영을 합리화하는 근거로 사용해서는 안 됩니다. 타 게임에서는 버그 목록과 현황을 적극적으로 공지하는 사례가 많습니다. 악용 가능성이 높은 사례와 그렇지 않은 사례를 구분해 개별적으로 공개 여부를 충분히 검토해주시기 바랍니다.

- 버그 신고 포상제

유저 시점에서 ‘유의미한 제보’의 기준은 대단히 불명확합니다. 내 제보가 ‘무의미하다’고 분류된 것은 아닌지, 어떤 기준으로 수렴과 포상이 진행되고 있는지 알기 어렵습니다. 이마저도 작년 9월 이후로 진행 중인지의 여부가 불투명합니다.

게임 전체적으로 이뤄지는 수시 제보 이외에도, 주요 업데이트 시 집중 제보를 받는 제도의 활성화가 필요합니다. 그러나 프워나움 외곽 업데이트 초창기 이후로는 해당 제도를 활용한 사례가 없습니다. 운영팀 측에서의 적극적인 재활성화를 요청합니다.

2. 가이드 및 게임 정보

(2) 레이드별 가이드(공략법) 추가 및 접근성 강화

홈페이지 내 가이드 메뉴에 레이드 관련 가이드가 별도로 존재하지 않습니다.(레이드 시스템이 아닌 던전별 공략법)

바니미르 레이드, 프워나움 레이드의 경우 운영팀에서 공략을 작성해준 바 있지만, 스펙업 가이드에 작게 링크되어 있거나, 공략게시판에 작성되어 있어 접근성이 떨어집니다. 많은 신규 유저들이 아직까지 공식 홈페이지 가이드의 존재를 모르고 외부 커뮤니티, 유튜브 등을 통해서만 공략법을 습득하고 있습니다. 필요한 가이드를 쉽게 찾아볼 수 있도록 콘텐츠별로 카테고리화하고, 인게임에서도 접근할 수 있도록 링크하는 등의 개선이 필요합니다. 심연 레이드의 경우 현재 최종 콘텐츠여서 공식 공략을 작성하기 어려울 수 있으나, 마찬가지로 추후에도 작성을 희망합니다.

(3) 공략게시판 활성화

공식 홈페이지 공략게시판은 게임을 처음 시작하는 유저가 가장 먼저 찾아보게 되는 메뉴입니다. 그러나 현재는 활성화 빈도가 매우 낮고, 게시판의 목적과 다르게 공략이 아닌 질문 글이 주로 등록되고 있습니다. 실질적인 게임 정보나 공략은 대부분 비공식 커뮤니티인 디시인사이드 갤러리에서 공유되고 있습니다.

주기적인 공략 이벤트 진행과 추천수에 따른 홈페이지 메인 노출 등, 공식 홈페이지의 공략게시판 활성화를 위한 충분한 노력이 필요합니다.

3. 소통

(4) 6/1 [모험가님께서 보내주신 Q&A](#) 에 대한 성의 있는 답변 요구

지난 6월 1일에 공개된 Q&A는 사측에서 소통의 수단으로 제시한 자리였지만, 대다수 유저들에게는 되려 극도의 실망감만을 안겼습니다.

Q&A에 제시되는 질문들은 유저들 스스로 느끼고 있는 불편점과 개선점이 대부분입니다. 따라서 효과적인 소통이 되려면 유저가 직접 제시한 건의사항에 기계적으로만 가부를 답하기보다, 질문의 의도를 충분히 파악하고 공감하며, 추가적인 해결 방법을 모색하는 과정이 필요합니다. 그러나 6/1 Q&A에서는 이런 고민이 전혀 보여지지 않았습니다. 다수 유저들이 무성의하다고 평가하는 것은 이러한 이유 때문입니다.

이제 적극적인 소통을 시작하겠다고 약속하신 만큼 이 부분을 충분히 반성하고, 차후에는 보다 내실 있는 답변을 보여주셨으면 합니다.

4. 이벤트

(5) 해외 서버 버그 피해 보상 미지급 관련

최근 한국 서버에서 크게 이슈되었던 버그들은 가이아 서버 경험치 문제를 제외하면 해외 서버에서도 동일하게 발생했습니다.

하지만 해외 서버에서는 루시엘 관련 경험치와 ED 보상만 지급되었을 뿐, [마법의 옷장 티켓 등](#) 한국 서버에서의 주요 보상 아이템이 일체 지급되지 않았습니다.

한국 서버와 해외 서버에서 동일하게 발생한 문제에 관해서는 해외 서버에서도 형평성 있는 보상이 이루어져야 합니다. 동일한 보상을 지급할 수 없을 경우, 납득할 수 있는 보상 및 충분한 안내가 있어야 한다고 생각합니다.

(6) 분기별 대형 이벤트 추가, 새로운 형식의 이벤트 추가

엘소드는 수년간 시기별로 동일한 형식의 이벤트가 고착화되어 있습니다. 반면 정해진 시기에 유의한 보상을 획득할 수 있는 이벤트가 거의 없습니다.

추석, 설날에 진행되는 강화 · 보물찾기 · 플러스알파, 방학 시즌에 즈음한 점핑 성격의 이벤트, 연휴나 공휴일 때 실시되는 배탕, 공존의 축제 정도가 주요 연간 이벤트의 전부입니다. 이외의 이벤트들도 ~캐릭터와 ~플레이, 스킬 또는 포션 사용, 적정 레벨 던전 플레이 등과 같이 조건이 정형화되어 있으며 큰 틀에서 벗어나지 않습니다.

근년에 진행된 대부분의 이벤트에서 조건과 보상을 유저들이 예측할 수 있었고, 보상 수준도 충분하지 않았습니다. 이벤트 보상에는 참여에 투자되는 코스트(시간, 노력)가 충분히 고려되어야 하나, 최근 빈출된 보상들을 고려했을 때 그렇지 못했다는 의견입니다.(예컨대 테네브로스의 기운 400개는 20재련 기준 재련 9회, 재련 게이지의 불과 2.5%입니다.)

매력적인 이벤트의 부재는 그렇잖아도 반복적 요소가 많은 게임을 더 루즈해지게 만듭니다. 최소한 주기별 대형 이벤트만이라도 새로운 형식 및 스토리의 도입을 건의합니다.(ex. '뽀루의 여름 휴가', '벨더 아카데미 여름 축제') 타 게임과 같이 여름/겨울방학 기간에 공존의 축제와 유사한 규모의 이벤트를 진행하는 것도 충분히 도입해봄직합니다.

(7) '특정 캐릭터, 전직(본인 외 파티 구성원)과 적정 레벨 던전 플레이' 이벤트 조건 개선

4라인 이벤트부터 시작해 현재 소울메이트 이벤트까지 지나칠 정도로

'특정 캐릭터 혹은 전직(본인 외 파티 구성원)과 적정 레벨 던전 플레이'가 많아 유저들이 해당 캐릭터를 구인하느라 많은 시간을 소비하고 있습니다.

이벤트 진행 방법의 다양성 때문이라면 해당 퀘스트 조건에 '특정 캐릭터, 전직으로 적정 레벨 던전 플레이' 조건도 포함시켜, 둘 중 하나만 만족하더라도 퀘스트를 완료할 수 있도록 개선해주었으면 합니다.

(8) [루리엘], [아리엘], [코보] 이벤트 아이템 개선

- [아리엘], [코보] 아이템은 가급적 [루리엘]로 지급

동일 아이템임에도 서로 분리되어 있어 아이템을 정리할 때 불편함이 큼니다.

- 구 [코보] 아이템 [루리엘]로 통일

이벤트 아이템 명칭이 세분화되기 이전의 [코보] 아이템들이 [루리엘]로 변경되지 않은 채 계속 [코보]로 존재하고 있어 [루리엘], [아리엘], [코보]의 명칭 구분이 어렵습니다.

- 인벤토리 정렬 시 각 아이템이 함께 정렬되도록 변경

동종 아이템임에도 정렬 시 [루리엘], [아리엘] 등 구분에 따라 다른 위치에 놓여있는 경우가 있습니다. 나란히 함께 정렬되도록 해 주세요.

(9) 오프라인 이벤트 행사 활성화

코로나19 유행 전에는 엘소드 콜라보 카페, 엘소드 샵, 엘스타 홀로그램 콘서트, 방탈출 카페, 천생엘분 등 유저들을 위한 오프라인 이벤트 행사가 있었습니다. 코로나로 인한 제한이 대부분 해제된 만큼 다시 다양한 오프라인 이벤트를 만나볼 기회가 있으면 합니다.

당부이지만, 사건사고를 수습하기 위한 자리가 아닌, 다수의 유저가 모여 운영진과 소통하고 웃을 수 있는 자리를 원합니다.

5. 확률

(10) 확률검증 시스템 추가(넥슨나우)

2021년 메이플스토리 확률조작 논란 이후 넥슨에서는 게임별 확률검증 시스템을 도입하겠다고 밝혔으나, 2023년 현재까지 메이플스토리에만 도입이 완료되었습니다. 엘소드 역시 확률 의존성이 매우 큰 게임인 만큼 동일 시스템의 도입을 강력히 건의합니다.

(<https://now.nexon.com/service/maplestory>)

2. 경제 · 거래 시스템

1. ED 수급 문제

(11) 전체적인 ED 수급량 및 소모량 리밸런싱

지난 2020년 이후 몇 차례 ED수급량과 관련된 리밸런싱이 있었으나, 매년 지나치게 극단적이어서 유저들이 플레이 환경에서 느끼는 어려움을 충분히 해소해주지 못했습니다.

- 2020년 작업장 문제로 멈춰버린 태양의 기억 등 던전의 ED보상 대폭 하향,
게임 내 ED수급이 매우 어려워짐

- 2021년 간담회 이후 ED수급 문제를 해결하고자 에픽퀘스트 ED보상 대폭 상향,
소위 '에픽먹버(먹고 버림)'라 불리는 플레이 패턴 및 작업장 횡행

- 2022년 상기의 문제로 에픽퀘스트 ED보상 대폭 하향 및 EP샵 대체, 다시 ED수급이 어려워짐

현재는 ED 수급이 매우 어렵다는 의견이 중론이고, 2021년 간담회 이전과 마찬가지로 현금거래 없이 통상적인 게임 플레이를 진행하기가 거의 불가능한 수준입니다. 이를 적절히 밸런싱하기 위해서는 단순히 수급이 많다, 적다의 문제로 접근해서는 안 되며, 실질적으로 플레이에 필요한 ED소모량과 수급처를 올바른 방식으로 고려하여 부담을 완화할 적극적인 조치를 시행해야 합니다. 지금 극심한 ED소모의 주 원인은 마력 부여, 재련 및 각인 수수료 등입니다. 거래 수수료도 하향조정을 원하는 목소리가 많습니다. 정석적인 RPG 게임이라면 각 스펙업 단계마다 필요한 투자의 규모도, 재화 파밍 컨텐츠도 달라야 하나, 엘소드의 경우 모든 단계에서 다량의 ED와 재화를 소모하는 반면 수급처는 비밀 던전(오염) 하나로 고정되어 있다시피 합니다.

(해당 내용은 유관 항목에 추가 서술)

따라서 현 시점에서의 수요와 공급을 다각적으로 확인하고, 각 요소를 충분히 개선함으로써 전체적인 경제 밸런스를 재조정해주시기 바랍니다. 강화, 주간미션, 이외 ED를 소모하거나 지급하는 각 컨텐츠의 난이도 및 보상에 대한 통괄적인 고려가 필요합니다. 예컨대 ED수급이 부족하다고 성급하게 공급만을 늘려 감당할 수 없는 수준의 인플레이션이 오면, 대다수의 유저는 강화의 부적 등 주요 스펙업에 필요한 비용을 감당하기조차 어렵게 됩니다.

밸런싱 작업 특성상 단번에 적절한 선을 찾기는 어려울 수 있습니다. 다만 처음의 예시처럼 한쪽을 개선한다며 다른 극단으로 치달는 일이 없도록, 이 문제에 대한 지속적이고 주기적인 관심을 강력하게 요청합니다.

※ 2021년, 2023년 개선안 모두 본 항목과 연결된 내용이 많으므로 꼼꼼한 확인 부탁드립니다.

2. 게시판

(12) 거래소 판매자 닉네임 검색 추가

판매자가 특정 아바타 종류를 팔 때, 혹은 어뷰징 여부 확인과 같이 판매자 닉네임 검색이 반드시 필요한 상황이 있으나, 게시판 개편 이후로 해당 기능이 삭제되어 매우 불편합니다.

(13) 거래시스템 어뷰징 문제(협사)

21년도 이후로 준사기(유사물품 등록 비매너) 단속이 꾸준히 이루어지고 있는 점, 리오더를 통해 아이템 재공급을 진행한 점은 긍정적입니다.

다만 소수 이용자의 사재기성 판구매 등 어뷰징 행위가 계속 이어지고 있는 부분에 대해서는 개선이 필요합니다.(거래소 판매자검색 기능 삭제와 상통)

운영규정상 어뷰징 이용자에 대한 제재 근거는 이미 마련되었으므로, 이를 준용하여 수년째 지속적으로 심각한 수준의 어뷰징 행위를 하고 있는 이용자를 강력히 제재해줄 것을 건의합니다.

(14) 게시판 상세검색 개선

현재 상세검색에서는 랜덤 감정옵션만 검색되는 상황으로, 상세검색이 가장 필요한 테네브로스 장비의 그림자 옵션은 해당 기능으로 검색되지 않습니다. 원하는 옵션을 검색하려면 상세검색이 아닌 메인 창의 아이템 효과를 이용해야 합니다. 장비 검색 등에 효율적으로 활용하기에는 기능이 많이 미비한 상황입니다.

더불어 큰 문제로 추가효과 검색의 자동완성이 제대로 표시되지 않습니다. 현재 게시판에 등록되어 있는 매물에 한해서만 자동완성 검색이 가능해 물량이 없는 옵션은 검색조차 불가능하고, 자동완성 표시 옵션이 실제로는 해당 아이템에 부여 불가능한 효과인 경우도 있습니다. (추가옵션 또는 소켓) 현재 엘소드에는 여러 효과가 있는 아이템이 많으므로(테네브로스 등), 옵션 선택 검색을 드롭다운 형태로도 구현해주면 어떨까 합니다.

(15) 게시판 내 물품등록(가격변경) 관련 제한

거래시스템 어뷰징 유저들의 대표적인 수법 중 하나로, 의도적으로 일부 물품의 가격을 낮춰 다른 유저들이 해당 가격 이하로 올리게 유도한 뒤 사재기하고, 자신의 물품이 가장 상단에 위치하도록 실시간으로 대응하여 타 유저들로 하여금 정상적인 판매조차 불가능하도록 방해하는 경우가 있습니다.

이에 대한 보완책으로 제시하는 내용으로, 정량적인 등록횟수 제한이 아니더라도 가능하다면 이에 대응하는 알고리즘이 있었으면 합니다.

(16) 게시판 아이템 재등록 시 획득한 아이템 칸에 획득 마크가 뜨지 않도록 개선

(17) 판매 종료한 게시판 아이템 일괄 재등록 기능 추가

(18) 시세 표시 방법 및 메커니즘 일부 개선

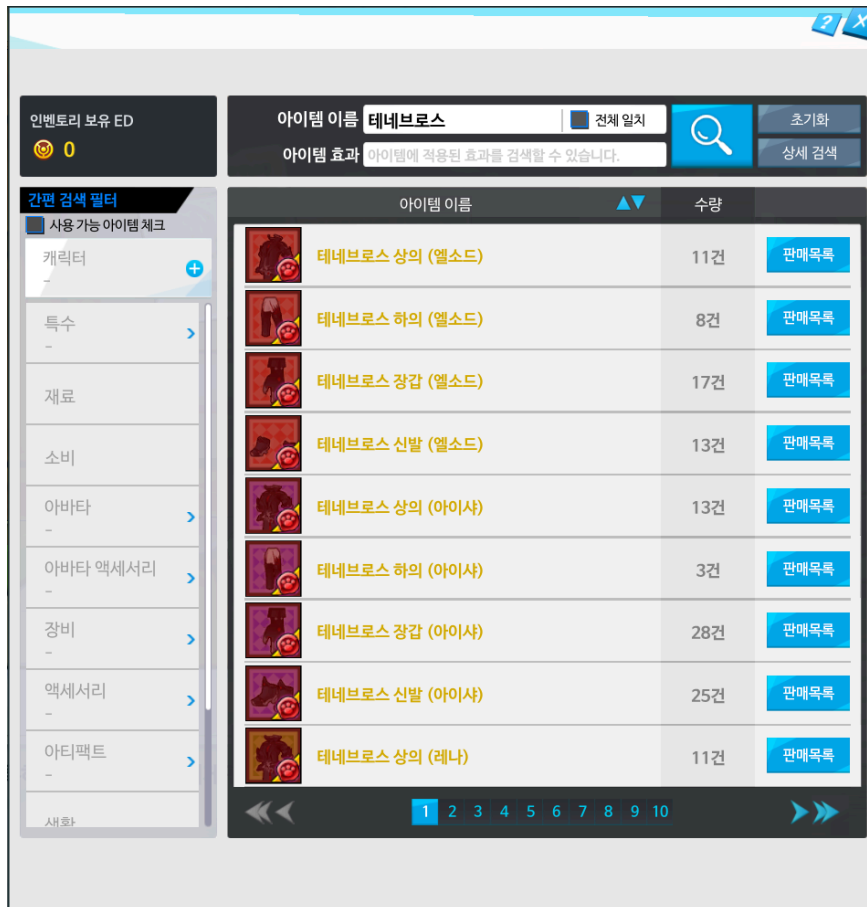
아바타 등은 아이템 거래횟수가 매우 적은 경우(n개월 내 수 회 정도) 가 있으나 시세 그래프에서 이 부분이 직관적으로 파악되지 않습니다. 거래횟수가 없는 기간도 평균 계산에 일부 산입되는 것으로 추정되는데 이를 개선하였으면 합니다.

시세 표시 시, 극단적인 거래내역을 제외할 수 있도록 단순 평균 이외에도 중간값 또는 최대/최솟값을 제외한 평균값을 함께 제공하였으면 합니다. 아울러 현재 게시판에 등록되지 않은 아이템도 시세를 검색할 수 있어야 합니다. 단순 거래 건수만 표시하기보다, 해당 아이템의 지난 거래 기록을 상세하게(ex. #월 #일 N ed) 볼 수 있도록 제공하면 혹시 모를 어뷰징 방지에도 도움이 될 것입니다.

(19) 각 카테고리에 속한 전체 아이템 목록을 볼 수 있는 기본 창 추가

현재는 카테고리 검색을 클릭하면 해당 카테고리에 속한 모든 아이템이 별도 분류 없이 그대로 출력됩니다. 또 현재 등록된 물품이 0건인 아이템은 따로 시세정보를 볼 방법이 없습니다.

검색 시 참고할 수 있도록 검색결과를 'OO아이템(##건)' 리스트 형태로 통괄적으로 볼 수 있는 화면이 추가되면 어떨까 하는 아이디어입니다.



(20) 세트 판매 관련 기능 제공

많은 유저들이 건의했으나, 상반기 게시판 개선에서는 구현이 어려워 빠진 내용입니다. 이는 장기적으로라도 고려해주었으면 좋겠습니다. 세트 판매 자체의 구현이 어렵다면, 세트에 속한 아이탬의 경우 다른 파츠 추가검색 연계가 가능하도록 UI를 제공하는 방법이 있습니다.

(A물품 검색 → A물품과 세트인 다른 물품 목록을 참고 탭 형태로 표시)

(21) 구매제안 기능 제공

많은 유저들이 건의했으나, 상반기 게시판 개선에서는 구현이 어려워 빠진 내용입니다. 마찬가지로 장기적으로라도 고려해주었으면 좋겠습니다. 외부 커뮤니티 또는 고가의 나소드 메가폰을 통해서만 구매제안이 이뤄질 수 있다는 부분이 주된 문제점입니다.

게시판 판매 탭과 유사한 수준의 구매기능 구현이 어렵더라도, 별도의 거래제안 탭을 만들어주었으면 합니다.

(22) 게시판 물품 등록을 계정 단위로 변경

판매하는 물품이 많거나, 다수 캐릭터로 물품을 등록하는 경우 관리가 어렵고, 부캐릭터를 이용한 어뷰징 문제도 있습니다.

물품등록 기능을 계정 단위로 변경하고, 판매자명 검색에 계정 대표 캐릭터명을 사용하는 것을 제한합니다. 단, 계정 단위로 조정 시 물품등록 갯수 상향은 필요합니다.

(23) 게시판 판매 내역에서 이용 내역으로 확대

현재 엘소드 게시판은 판매 내역만 볼 수 있는데, 이 부분을 전체/구입내역/판매내역으로 확대하여 확인할 수 있도록 만들어주었으면 합니다.

(24) 게시판 검색 시 표시되는 아이탬 정렬 알고리즘을 게시판 개편 이전으로 롤백 또는 개선

게시판 개편 이전에는 카테고리별로 아이탬이 정렬되었으나, 현재는 무조건 출시 순으로만 나열되어 있어 목록을 둘러보기가 매우 불편합니다.

예컨대 아바타 카테고리는 원래 레어 - 일반 - 한 벌 아바타 순으로 정렬되었지만 현재는 섞여 있습니다. 커스텀 카테고리도 커스텀 아이, 앞기 모션, 대기 모션이 모두 섞여 있습니다. 이전처럼 세부 카테고리별로도 구분되도록, 정렬방식을 롤백하거나 개선할 필요가 있다고 생각합니다.

3. 공식 홈페이지 거래게시판

(25) 공식 홈페이지 거래게시판 개선

21년도 이후 알림 기능 추가 등 다수의 개선이 이뤄지고, 운영에 의지를 보이고 있는 점을 매우 긍정적으로 평가합니다.

다만 현재 거래게시판은 템플릿 및 기능상으로 다수의 물품을 한번에 거래하는 등의 유저 니즈에는 아직 다소 친화적이지 못한 부분이 있습니다. 지속적인 추가 개선이 필요합니다.

(26) 글 제목 이외에도 내용, 날짜 등의 검색자 추가

게시글 제목 검색만으로는 제목 글자수의 한계가 있어 원하는 매물을 찾기 매우 어렵습니다. 거래게시판 활성화를 위해서는 가장 우선적으로 개선해야 할 부분 중 하나입니다.

(27) 등록된 게시글 자동삭제 개선

등록된 게시글은 15일(추정)이 지나면 자동삭제되는데, 지난 거래내역도 유저 간 거래에는 중요한 요소 중 하나입니다. 자동삭제보다는 별도의 탭으로 옮겨 보관하는 방법을 제안합니다.

(28) 목적이 불분명한 [GM답변] 카테고리 삭제

GM공지 등으로 변경하여 거래 관련 안내, 팁 등을 등록하는 소통공간으로 활용하는 것도 좋아 보입니다.

(29) 공식 홈페이지와 인게임 거래소를 연동하여 물품등록 및 알림 기능을 제공

개발 코스트가 많이 필요한 부분이기도 하나 강력한 편의기능이 됩니다.

4. 기타

(30) 현금거래 관련 문제

현금거래를 공식적으로 제한하고 있음에도 다수 유저들이 현금거래에 의존하는 것은 결국 인게임 경제 밸런싱 문제가 직접적인 원인입니다.

현금거래 및 작업장을 제약하고자 거래시스템에 지나친 제약을 거는 방향보다는, 인게임 전반적으로 현금거래 없이도 불편 없이 플레이가 가능하도록 장기적으로 게임 내 재화소모량 및 거래의존도를 낮추는 방향이 바람직합니다.

(31) 연습대전 내 어뷰징 행위 단속

유저 수 감소로 줄어든 측면이 있으나, 연습대전은 여전히 작업장(핵) 프로그램 배포 또는 관련 행위, 사재기 및 현금화, 거래시스템 악용 행위 등 어뷰징 문제의 온상입니다. 연습대전 메뉴 악용행위에 대한 충분한 모니터링 및 단속을 요청합니다. 특히 실시간 대응의 필요성이 큼니다.

3. 유료 콘텐츠

1. 강화

상시로 강화할 수 있게 개편된 지 2년 가까이 지났지만, 강화 시스템 그 자체는 정가제 시스템 등의 확실한 개편이 없어 아직도 지나칠 정도로 운적인 요소에 의존합니다. +11 강화가 사실상 강제되는 상황인데, 확률과 기댓값은 명목일 뿐, +11 강화에 100만원 이상, +12 강화에 500~1000만원 가량을 지출하고도 실패했다는 유저들을 드물지 않게 찾아볼 수 있습니다. 유저들은 최소한 자신이 쓰는 돈이 가치 있길 바라지만, 많은 경우 강화 시도는 하락, 혹은 눈물 어린 원상복구로 끝납니다.

주간 퀘스트로 강화 보조재가 지급되기는 하나 일정 기간이 지나면 삭제되고, 명절 이벤트 때 지급되는 강화 보조재 수량은 이전보다 대폭 줄어들어, 체감되는 강화 난이도는 사실상 별달리 완화되지 않았습니다.

지난 개선안에서도 이미 여러 차례 언급되었던 것처럼, 강화 시스템의 전반적인 개선이 필요합니다. (아래 각 항목은 2021년 개선안을 반드시 함께 참조해주세요.)

(32) 주간 퀘스트 '[강화] 축복의 기운' 퀘스트 개선

- 퀘스트 보상 아이템인 축복받은 플루오르 스톤 5개 / 축복받은 복원의 주문서 1개를 선택 보상에서 전체 수령으로 개선
- 약 4개월 주기로 삭제되는 '[강화] 축복의 기운' 퀘스트 보상 삭제 주기 개선
(영구제 변경 또는 삭제 주기 연장)

(33) 행운 강화 장비 이벤트 주기 단축(분기별 실시)

(34) 연휴 특별 패키지 판매

(어린이날, 크리스마스, 신년 패키지에 강화 보조재 패키지 추가)

(35) 행운 강화 장비 이벤트로 지급하는 강화 보조재 개수 상향

(36) 강화 이벤트 기간에 판매되는 축복받은 플루오르 스톤 패키지에 포함된 [코보] 엘의 해머 영구제로 변경

2. 엘리오스 패스

시즌패스는 꾸준한 게임 플레이를 유도하기 위한 시스템으로, 상징적인 보상 이외에도 모든 유저층이 만족할 수 있는 보상이 주어져야 하나, 현재 보상들은 특정 유저층에게는 불필요하거나 프리미엄 패스 가격과 비교해 메리트가 적습니다.

(37) 초중급자용 / 상급자용으로 패스 보상 목록 구분

프리미엄 패스 상품 유형을 구분해 출시하거나, 단계별로 원하는 보상을 선택할 수 있도록 변경

(38) 선택형 한정 커스텀/엑세서리 보상은 거래 가능하도록 변경

(39) 선택형 한정 보상을 선택 수량이 아닌 전체 수량으로 변경

엘리오스 패스와 같은 형태의 상품은 기본적으로 저렴한 가격, 다른 콘텐츠에서 얻을 수 없는 독특한 보상을 활용해 최대한 많은 유저의 구매를 유도합니다. 그러나 엘소드에서 주어진 보상, 특히 최신 패스의 보상(ex. 가웃가웃 엘 수색대)은 BM에서 의도되어야 할 수준의 메리트가 있다고 보기 어려웠습니다. 일반던전 드랍 엑세서리를 캐릭터에 맞게 컬러만 수정한 수준으로, 그마저도 하나만 선택해야 하며, 나머지 캐릭터는 아예 획득할 수 없다는 점이 유저들의 불만을 샀습니다.

(40) 일일 퀘스트 중 '온천 또는 집결지 입장하기' 완료 조건 변경 및 개선

집결지 버프를 받을 수 있는 마그멜리아도 입장 조건에 포함해주거나 다른 시스템을 활용하여 조건을 변경해주었으면 합니다.

(41) 시즌 종료 후 재시작 주기 감소

패스 기간 동안 받을 수 있는 던전 보상 횟수 증가 효과는 플레이에 크리티컬한 요소 중 하나입니다. 그러나 현재로서는 다음 패스 출시 전까지의 공백이 너무 길어 해당 기간 플레이에 다소간 지장이 있다는 의견이 많습니다.

(42) 패스 보상 미수령 상태로 시즌이 종료되는 경우, 마지막 접속 캐릭터 우편함으로 보상 지급

(43) 시즌 패스 종료 임박 시, 접속 종료 전 미수령 보상 알림창 표시(7일 전부터)

3. 리오더

(44) 해외에서만 출시된 신규 캐릭터 아바타 패키지 판매

해외 서버에서만 출시되었던 아바타의 판매를 건의했지만 현재까지 반영되지 않았습니다. 리오더샵을 통해 재판매될 때는 함께 판매가 이루어졌으면 합니다. 예컨대 청~애드 마린룩, 아라~애드 고딕핑크는 작년 마린룩, 고딕핑크 리오더에서도 제외되어 아쉬움이 있습니다.

(45) 리오더 패키지로 판매되는 아바타의 모델링, 텍스처 리워크

구 아바타들의 개성적인 디자인을 다시 볼 수 있는 것은 좋지만, 최근 아바타와 비교해 구식의 모델링이거나 손, 발크기가 월등히 차이나는 등 퀄리티 측면에서 아쉬움이 있습니다. 이전에 진행했던 레어 아바타 모델링 개선처럼, 리오더로 재판매되는 아바타들도 기존 아바타 이미지를 해치지 않는 선에서 어느 정도 리워크를 거쳐 판매되었으면 합니다.

4. 헤어샵(염색)

코디에서 중요한 역할을 하리라 예상했으나 많은 부분에서 기대에 미치지 못했던 시스템입니다. 타 게임의 염색 시스템에 비해 지나친 과금 유도로 피로감과 불편이 큰 만큼 완화가 필요합니다.

(46) 염색 정가제(천장) 시스템 도입

지나치게 운에 의존하는 시스템인 만큼 최소한의 천장이 필요합니다.

(47) 염색 결과 선택유지 옵션 도입(기존 색상 vs 새 색상 중 선택)

여러 번 염색을 진행할 때 새 결과물이 마음에 들지 않는 경우, 기존에 염색되었던 색상을 유지(킵)할 수 있도록 개선해 주십시오. 현재는 변경의 리스크가 너무 큼니다.

(48) 지정 염색 기능 추가(전용 아이템 또는 팔레트 n개 사용)

(49) 특정 색을 포함한 한정판매 팔레트의 상시 판매 또는 주기적인 재판매

수요가 높은 색상 팔레트의 한정 판매로 인해 사재기 등의 문제가 발생하고 있습니다.

5. 캐시샵

(50) 캐시샵에서 펫, 소환수 미리보기 시 확대, 돌려보기가 가능하도록 개선

(51) 구매한 아바타의 인벤토리 이동 시 소켓 일괄 설정 추가

(52) 아바타, 커스텀 인벤토리로 이동 시 다른 캐릭터의 아이템도 가져올 수 있게 개선

공용은행 이용이 가능한 아이템임에도 타 캐릭터 이동 자체를 막는 것은 불편함이 있습니다. 오구매 방지가 목적이라면 경고창 확인 후 이동하도록 하는 식의 개선이 가능합니다.

(53) 전직 변경권 가격 인하 또는 구성품 추가

마스터 클래스 추가 이후로 가격 부담이 과도하게 증가했습니다. 가격을 완화하거나, 전직에 따른 기간제 프로모션 아바타 지급 외에도 도움이 되는 구성품을 추가해주었으면 합니다.

(54) EP샵에서 판매 중인 아이템의 경우 EP샵에서도 구매 가능하다는 알림 표시

(55) 랜덤 감정 옵션 물리/마법 변경권 출시

주 공격력 종류가 다른 전직으로 직업을 변경할 때 리스크가 매우 큽니다.

4. 던전

1. 시스템

(56) 솔로 플레이(1인 전용) 던전 업데이트

엘소드에서 일반 던전의 난이도는 기본적으로 4인 파티에 맞춰져 있고, 무기를 얻기 위한 레이드는 4~8인을 요구하는 등 거의 무조건적인 파티 플레이가 필요합니다. 하지만 엘소드를 플레이하는 유저가 과거와 달리 많지 않기 때문에, 특정 시간대를 제외하면 파티원을 구하기조차 힘든 경우가 다반사입니다.

물론 RPG 게임인 만큼 파티플레이에 중심을 두어야 하는 것은 맞습니다. 그러나 특정 시간대를 제외하면 플레이가 불가능한 현상은 분명 개선이 필요합니다. 던전 입장인원 기준 난이도 조정, 1인 전용 던전 업데이트 등 적정 수준에서의 개선이 필요합니다.

(단, 애드의 에너지 융합 이론 출시 당시처럼 솔로 플레이 던전이 강제적인 콘텐츠가 되지는 않았으면 합니다. 파티 플레이가 어려운 유저들을 위한 하나의 선택지로 두어 주세요.)

(57) 계정 최초로 바니미르 던전 진입 시 환경 디버프, 적응력 가이드 팝업

신규 유저들이 해당 시스템에 대해 알기 어려운 만큼 접근성 좋은 가이드가 필요합니다.

(58) 바니미르 던전 입장 제한 조건 3차 전직 달성으로 변경

(59) 환경 디버프가 있는 던전 입장 UI에 환경 디버프, 권장 적응력 수치 표기

수호자들의 숲

적정 레벨 던전입니다.

마계에 도착해 처음 마주한 것은 다크엘프들이 지키고 있는 울창한 숲이었다.

환경 디버프	10
적정인원	1~4
적정 입장 레벨	99
적정 적응력	5
제한 전투력	130,000

보상 아이템

일일 특별 보상 획득 가능 횟수 1/1

바로 시작 파티 찾기

던전 신청 (F8)

권장 적응력은 제한 요소보다는 권장 수치로 적용하고, 해당 던전의 환경 디버프 수치를 감안해 적절한 수치를 산정하여 함께 표기해주었으면 합니다.

(60) 소인의 비약 개선

스킬 범위를 늘리기 위해 거인화 물약, 투지의 물약을 사용하는 시점에서 소인화로 인한 범위 감소는 큰 패널티로 작용합니다. 반면 현재 던전 메타는 포션을 통한 MP회복이 주를 이루기 때문에 소인의 비약 효과인 자연 MP회복량 증가는 필요성이 매우 낮습니다. 소인의 비약을 삭제하거나, 강제 소인화 효과를 제거하는 형태의 개선이 필요합니다. 덧붙여서 자연 MP회복량 증가보다는 스킬이나 포션 쿨타임 감소와 같이 실질적으로 효용이 있는 효과로 변경되길 희망합니다.

(61) 육성에 필요한 성장형 무기 보급

PC방 장비와 유사한 성장형 장비를 제공하여 초기 엘리시온까지 원활하게 플레이가 가능하도록 하고, 이후 비밀 던전 아이템으로 자연스러운 교체를 유도하면 좋겠습니다.

에픽 퀘스트에서 지급되는 장비는 현재로서는 큰 특색이 없고, 처음 시작하는 유저들은 특히나 초월 전직 진입 구간에서 다소간 어려움을 겪을 수 있습니다.

2. 재화 수급

(62) 중~고스펙용 파밍 던전 출시

고질적인 문제로, ED와 같은 주요 재화 수급 던전이 저스펙 구간에 몰려 있어 불만이 많습니다. 스펙 수준에 관계없이 특정 던전만을 반복적으로 플레이해야 한다는 점, 턱없이 적은 수급량 등으로 중~고스펙 유저들의 피로도가 높습니다.

2021년 간담회에서도 해당 내용이 건의되었으나, 이후 추가된 프뤼나움 외곽 지역 던전도 현재로서는 제 기능을 하지 못하고 있습니다. 고정적인 양의 재화를 안정적으로 수급할 수 있는 적정 수준의 던전 추가가 필요합니다.

3. 리고모르

(63) 트로쉬의 동지 몬스터 기본 등장으로 변경

이전에 인식범위 개선이 있었지만 여전히 몬스터 인식이 이뤄지지 않거나, 타임스탑의 영향으로 지연되는 등 불편함이 있습니다.

현재 트로쉬의 동지는 공명도 100~300대의 초중반 유저들이 스펙업 목적으로 거쳐가는 구간입니다. 반복 플레이가 요구되는 중간 컨텐츠인 만큼 피로감을 발생시키는 기믹을 완화할 필요성이 있습니다.

(64) 아이스레이트 폐공장 맵 구조 개선

라인맵 방식으로 인해 길을 잃기 쉬운 구조로 되어 있습니다. 포탈로 구간을 이동할 수 있도록 개선되었으면 합니다.

(65) 거신의 침소 입장 가능 시간 삭제, '파르만의 봉우리'와 같은 방식으로 변경

신들의 황혼 칭호는 많은 시간과 비용을 필요로 합니다. 그러나 황혼이 더는 필수가 아니게 된 현 시점에서는 유저 수 감소로 매칭, 파티 모집 등에서 적지 않은 애로사항이 따릅니다. 플레이 방식 변화에 따른 적절한 개선이 필요합니다.

파르만의 봉우리처럼 일일 5회 무료 입장 이후 열쇠로 추가 입장이 가능하게 변경되었으면 합니다.

4. 마스터로드

(66) 마스터로드 포스 드랍률 증가 게이지 추가

마스터로드 지역 던전 플레이 시 일정 확률로 고유 포스, 액세서리, 아티팩트 장비 등을 획득할 수 있습니다. 그러나 고유 포스는 체감 획득 확률이 매우 낮고, 일반 포스와는 교환 방식도 달라 유니크 등급의 포스를 획득하기 위해서는 과할 정도의 반복 플레이를 감수해야 합니다. 획득 방식의 완화를 건의합니다.

(67) 인정의 증표로 교환 가능한 아이템 목록 추가

마스터로드 지역 던전에서 획득 가능한 인정의 징표 아이템은 현재 전용 액세서리 제작 이외의 사용처가 없습니다. 아티팩트 장비, 잠재능력 주문서, 아티팩트 레벨 경험치 메달 등 해당 구간의 유저가 유용하게 사용할 수 있는 아이템 위주로 교환 목록이 추가되었으면 합니다.

(68) 아티팩트 장비 획득 개선

아티팩트 장비는 플레이에서 중요도가 높은 아이템임에도 불구하고 체감 획득 확률이 매우 낮습니다. 전체적으로 획득 확률을 높이는 쪽으로 개선이 필요합니다. 아울러 흔들리는 권속의 고뇌, 풀려나는 기억의 매듭 던전은 획득 가능한 부위가 아티팩트 링 하나이므로 이에 따른 확률 상향을 건의합니다.

5. 프뤼나움~프뤼나움 외곽

(69) 휘창연석 아이템을 장비 정제기(엘리아노드)와 베티(마그멜리아)에게도 교환 가능하도록 개선

현재 아셀라와 바실리를 통해 교환할 수 있으나, 실질적인 사용처는 위의 두 NPC이기 때문에 번거로움이 있습니다. 교환처를 추가해 편의성을 개선했으면 합니다.

(70) 플레가스의 시선 갈림길 왼쪽(노란색) 방 개선

몬스터가 리젠되는 특성으로 클리어타임만 느껴지는 문제점이 있습니다. 리젠 시간 및 몹 수 감소, 또는 시간 비례 보상 추가 등 개선이 필요합니다.

(71) 플레가스의 시선의 이시칸이 흡입하거나, 밀어내는/당기는 스킬에 영향을 받도록 개선

(ex. 블랙홀 판정을 보유한 스킬류, 몰아치는 돌풍 포스 등)

(72) 플레가스의 시선 2번째 갈림길 포탈 이동 후, 점프로 유리벽에 접근 시 인식이 되지 않아 다음

스테이지로 이동되지 않는 문제 수정

(73) 플레가스의 미궁 1페이지 보스 착지 후 고정 전까지 슈퍼아머로 변경

일부 강경직 스킬 사용으로 인해 추적 및 착지가 늦어지거나 착지 이후에도 고정이 늦어지는 문제 개선이 필요합니다.

(74) 플레가스의 미궁 2페이지 게이지 100을 채운 후 재생되는 컷신이 강경직 스킬로 정지되는 문제 개선

(75) 플레가스의 미궁 일일 특별 보상 획득 개선

일정 시간마다 열리는 거대보스 던전의 특성과 상징성을 고려하여 매 입장 가능 시간마다 특별 보상 횟수도 초기화했으면 합니다.(일 최대 6회)

6. 티르노그

(76) 테네브로스 조각 활용처 증대 또는 드랍 테이블에서의 비중 축소

테네브로스 조각 아이템은 티르노그 던전에서 일정 확률로, 테네브로스 장비를 분해하면 확정적으로 얻을 수 있습니다. 그러나 아이템의 쓰임새도 거의 없고, 장비를 분해하는 과정에서 쌀이기만 해 유저 입장에서 던전에서의 획득 필요성을 느끼기 어렵습니다. 따라서 티르노그 던전 드랍 테이블에서 삭제하거나, 관련 제조, 교환 목록을 늘리는 방식으로의 개선을 희망합니다.

(77) 마그멜리아 마을 개선

- 열차 탑승 방식 변경(ex. Z키 탑승)
- 폭죽 효과음 개선

(78) 트리키 하우스 랜덤 롤렛 중 3번째 스테이지(원형 스테이지) 개선

- 넓은 맵 크기 축소
- 트리키 하우스 원형 스테이지 2층에 있는 몬스터가 1층으로 뛰어내리는 부분 개선

(79) 트리키 하우스 보스 방 입장 시 왼쪽에 위치한 플레이어가 오른쪽을 보도록 개선

왼쪽 플레이어가 보스가 있는 방향의 반대쪽을 보고 있어 스킬 시전에 불편함을 느낍니다.

(80) 트리키 하우스 '미스터 햇' 디버프(아군 공격 가능) 개선

- 디버프에 걸릴 시 이전에 시전한 스킬들은 해당 디버프의 영향을 받지 않도록 개선
ex. 디버프를 받지 않을 때 호라리를 시전한 뒤 아군이 팀킬 영역 디버프를 받으면, 호라리가 다른 영역으로 취급받아 아군을 공격합니다.

(81) 퍼핏 극장 '퍼핏 마스터' 디버프 중 위로! 왼쪽으로! 오른쪽으로! 명령을 대시로도 수행할 수 있도록 개선

(ex. 위로!: 일반 · 대시 점프, 왼/오른쪽으로! : 일반 · 대시 이동)

명령 디버프의 자세한 조건이 설명되지 않아 미숙련 유저들은 이유도 모른 채 사망하는 경우가 많습니다. 개선 또는, 명령에 대한 자세한 설명이 필요합니다.

(82) 광란의 콘서트 스포트라이트 개선

현재의 스포트라이트는 인클로드와 에리롯드가 리젠될 때마다 랜덤으로 생성되어 이를 찾는 데 시간이 소모됩니다.

에리롯드, 인클로드와 가까운 곳에서 스포트라이트가 나타나게끔 하거나, 좀더 쉬운 구분이 가능하도록 스포트라이트 자체의 명시성을 높이고, 미니맵에 위치를 표시하는 등의 개선이 필요합니다.

(83) 광란의 콘서트 디버프 20중첩으로 발생하는 구속 패턴(키보드 입력) 개선

구속 패턴 진행 중에 보스 스테이지로 넘어가는 경우, 간헐적으로 해당 패턴 파훼도 불가하고(방향키 입력 불가) 구속 상태도 그대로 유지되어 강제로 사망하게 되는 버그가 있습니다.

(84) 그림자의 성 4번째 스테이지 다음으로 진입하는 포탈 발판에서 미끄러지는 문제 개선

(85) 그림자의 성 중간 보스(란) 페이지에서 일어나는 부활 버그 개선

중간보스의 체력이 45줄 이하일 시 발동되는 패턴에 파티원이 한 명이라도 사망하면 추가 스테이지에 진입하는 기막이 있습니다. 그러나 부활 옵션을 사용하는 경우, 실제로는 생존해 있는데도 비정상적인 사망 판정이 이뤄지고 추가 스테이지에 강제로 진입하는 버그가 존재합니다. (부활 패시브, 시간의 문장, 이클립스 계열 칭호 등 부활 관련 옵션 적용 오류)

(86) 그림자의 성 가고일 석상 편의성 개선

가고일 석상을 동작시킬 때 맵에 불꽃 모양으로 표시해주거나, 파란색 가고일을 2개 다 동작시켰을 경우는 시스템 메시지로 알려주면 좋겠습니다.

(87) 그림자의 성 가고일 석상 디버프 1회성으로 변경

가고일 석상이 활성화된 경우 받게 되는 디버프 중 몬스터 소환은 1회성이지만, 몬스터 강화, 노화는 석상을 비활성화한 후에도 다시 활성 상태로 변경이 가능해 의도치 않게 진행을 방해하거나 디버프가 유지된 상태로 던전을 플레이해야 하는 불편함이 있습니다. 모든 가고일 석상 디버프를 1회성으로 변경함으로써 진행에서의 불편을 줄였으면 합니다.

7. 특수 던전

(88) 뒤틀린 시공 - 파르만의 봉우리 (드라바키) 던전 재도전 기능 추가

뒤틀린 시공 - 파르만의 봉우리(드라바키)는 일일 5회까지 무료 입장이 가능한 던전이지만, 재도전이 불가하여 클리어 뒤 매번 나가서 다시 시작해야 하는 불편함이 있습니다.

(89) 사념이 깃든 공간 개선

신규 유저들에게 필요한 액세서리를 획득할 수 있는 던전이지만, 일일 입장 제한이 있어 획득까지 꽤 긴 시간이 필요합니다. 무제한 플레이로 금전적 이득을 볼 수 있는 컨텐츠가 아니므로, 가능하다면 다음 성장구간으로 빠르게 진입할 수 있도록 입장 횟수 제한을 삭제하거나, 사념 액세서리 제조 재료를 줄이면 좋겠습니다.

5. 레이드

1. 레이드 공통

(90) 회수권 아이템이 인벤토리에서 겹쳐지도록 개선



(91) 레이드 패턴의 가시성 개선

디버프 상태 또는 지형지물과 색상이 겹치거나, 이펙트에 가려져 특정 패턴의 가시성이 떨어지는 문제가 있습니다. 특히 심연 레이드 중 근원의 산실 3페이지 '심연의 왕'에서 발판 문양 패턴의 색상 차이 확인이 상당히 어렵습니다. 색각 이상이 있는 유저들은 OS나 그래픽카드에서 지원하는 색상 필터를 별도로 적용해야 합니다.

21년 개선안에서 색상으로 구분하는 컨텐츠 개선을 건의했고, 2021년 간담회 때는 색약모드 지원을 검토하겠다는 답변도 받았지만 아직 개선된 부분이 없습니다. 색각 이상은 인구의 약 6~8%에서 나타나는 흔한 증상인 만큼 개발 과정에서도 충분한 고려가 있었으면 좋겠습니다.

(92) 캐릭터 유도형 스킬/텔레포트 사용 시 던전의 지형, 패턴으로 인해 갇히거나 죽는 문제 개선



위 사진자료는 플레가스의 미궁 1페이지지만, 해당 버그가 가장 많이 발생하는 곳은 바니미르 도전모드 1-3 재앙의 홍염, 프뤼나움 도전모드 1-2 하드론입니다.

2. 바니미르 레이드

(93) 홍염의 흔적 회수권 주간 사용 횟수 제한 삭제 또는 대폭 증가

초반 성장구간에서 사용되는 무기와 액세서리인 만큼 획득 시간 단축의 필요성이 절실합니다. 여름 업데이트에서 예고된 드랍률, 게이지 완화 이외에도 보상 횟수의 상향을 건의합니다.

3. 프뤼나움 레이드

프뤼나움 레이드는 출시된 지 3년이 다 되어가는, 이제는 다음 콘텐츠로 진입하기 전 거쳐가는 중간 단계의 레이드입니다.(공식에서도 올 여름 업데이트 공지에서 이러한 내용을 언급한 바 있습니다.) 따라서 중간 단계에서의 시간 단축을 위한 완화가 필요합니다.

(94) 혼백의 흔적 회수 주간 퀘스트 추가

2018년 바니미르 레이드 출시 이후 21년 2월 홍염의 흔적 회수 주간 퀘스트가 추가되었던 것처럼, 2020년에 출시된 프뤼나움 레이드 또한 현 시점에서 혼백의 흔적 회수 주간 퀘스트가 추가될 필요가 있습니다.

(95) 혼백의 잔영 무기 성장 퀘스트 개선

성장 퀘스트 조건의 책정 기준과 목적은 여러 가지가 있겠으나, 콘텐츠 소모 속도 조절이 주목적이라고 생각합니다. 2년 전 한 차례 완화가 되었으나, 현 시점에서도 여전히 부담이 적잖은 구간인 만큼 추가적인 완화를 요청합니다.

4. 심연 레이드

(96) 심연의 기운 정화 보상 큐브 획득 방식 개선

현재는 정화율 100%인 상태로 근원의 산실 던전을 클리어하면 보상 큐브가 드랍됩니다. 이 방식 때문에 0%부터 꾸준히 올클리어하여 100%를 달성해도 보상 획득에 1주를 더 기다려야 하는 불편이 생깁니다. 뿐만 아니라, 정화율이 부족한 경우, 혹은 부활 기회를 모두 소모한 경우는 중도퇴장 후 다시 클리어를 진행해야만 하는 문제점이 있습니다.

따라서 정화율 및 진행률 100% 달성 이후에는 보상 정보 창을 통해 확정적으로 큐브를 획득할 수 있도록 개선했으면 합니다.

(97) 심연의 마력석 페이지별 확정 드랍

이전 레이드에서는 마력석, 각인석이 페이지별로 확정 드랍되었고, 클리어 후 주간 보상 큐브를 통해서도 추가로 획득할 수 있었습니다. 그러나 심연 레이드에서는 확률 드랍으로 변경되었고, 보상 정보 창을 통한 추가 획득도 불가해 수요 대비 공급이 많이 부족합니다. 심연의 마력석을 획득 가능한 거대보스 콘텐츠가 예정되어 있기는 하나, 심연의 마력석인 만큼 심연 레이드 자체에서의 획득 기회 역시 충분해야 합니다.

(98) 심핵의 조각, 심핵 교환 보상 추가

심핵은 무기 성장에 사용되는 중요한 아이템이지만 성장이 완료되면 그 필요가 사라집니다. 현재 톨팁에는 베틀을 통해 '다양한 보상'으로 교환할 수 있다고 표기되어 있으나, 실제로 교환 가능한 아이템은 고대 화석 환약 단 1종뿐입니다. 포션, 심연의 마력석 등 보다 다종다양한 보상으로 실제로 교환 가능했으면 합니다.

덧붙여 심핵 교환을 진행하다 무기 성장에 필요한 수량을 포함해 보유 중인 양을 모두 교환해버리는 실수가 잦다고 합니다. 교환방식을 변경하거나 교환 전 별도의 확인 창이 출력되었으면 좋겠다는 의견입니다.

(99) 매몰된 성전 2페이지 심연 추종자의 점프 후 착지 패턴에서 파티원이 1층에 있음에도 2층에 착지하는 문제 개선

(100) 피어난 광물지대 1페이지 궁극기(레이저) 회피 구역 범위 증가

캐릭터 크기, 모션 등에 따라서 구역 내에 위치해 있음에도 간혹 피격되는 문제가 있습니다.

(101) 피어난 광물지대 1, 2페이지 지옥 패턴에서 파티원이 모여 있음에도 데미지를 받는 문제 개선

(102) 악몽의 보금자리 퀵슬롯 아이템 사용 시 착란 디버프 스택 감소량 증가

착란 디버프 때문에 가열기 시즌 버프의 의존도가 높고, 포션 낭비 등 부담과 피로감이 큼니다. 특히 연타 공격으로 단번에 여러 스택이 중첩되는 경우가 많아 완화를 요청합니다.

(103) 근원의 산실 3페이지 불안정한 힘 방출 패턴이 동기화 문제로 처리되지 않는 문제 개선

(104) 근원의 산실 3페이지 심연의 수정 위치가 동기화 문제로 호스트와 다르게 보이는 문제 개선

5. 도전모드 공통

(105) 지나치게 높은 방어력 문제

현재 도전모드 던전들의 평균 방어력은 96%로, '초고스펙 유저들을 위한 던전'이라는 명목 하에 유례없이 높은 방어력 수치가 설정되었습니다. 기형적으로 높은 방어력 수치 때문에 방어력 무시 스킬들이 필수로 요구되고 있고, 방어력 감소 시너지, 디버프 해제 시너지의 유무처럼 스펙이 아닌 캐릭터간의 성능 격차가 구인에 더 큰 영향을 미치고 있습니다. 이를 보유하지 못한 캐릭터는 도전모드 입문과 참여에서 치명적인 페널티를 받는 상황입니다.

캐릭터별 격차를 해소하기 위해서라도 방어력 수치를 적정 선으로 조정해주실 것을 요청합니다.

(106) 보상 목록 개선

고스펙 유저들을 위한 선택적 컨텐츠인 것을 감안하더라도, 들어가는 노력, 요구하는 스펙과 재화에 비해 보상의 질이 지나치게 낮습니다. 특히 도전모드 보상의 핵심인 포스(월 세이브 유, 스피릿 챌린저)는 정작 정가 시스템이 존재하지 않습니다.

도전모드 클리어 시 획득 가능한 보상을 개선하고, 도전모드 포스 획득 또한 단순 드랍에만 의존하지 않는 방식으로 변경하였으면 합니다.

(107) 8인 던전 프레임 드랍 문제

8인 입장인 도전모드 레이드 던전의 성능 최적화가 부족해 PC 사양에 따라 심각한 프레임 드랍 현상이 일어나고 있습니다. 원활한 플레이를 위한 최적화 및 개선이 필요합니다.

(108) 특정 캐릭터를 요구하는 패턴 완화

높은 커맨드 공격력을 요구하는 패턴(ex. 구속구, 철흑의 기운) 대처와 상시 디버프 제거가 가능한 캐릭터(ex. 업화)는 현 도전모드 던전 구조상 필수적인 시너지로 취급되고 있습니다.

이러한 패턴들은 파티 조합의 다양성에 제약을 거는 요소이며, 이로 인해 발생하는 캐릭터간 격차와 구인의 어려움으로 다수 유저들이 심각한 피로감을 느끼고 있습니다.

특정 능력 및 시너지를 요구하는 패턴들을 조정 및 완화하여 직업간 격차를 해소하는 조치가 반드시 필요합니다.

(109) 도전모드 격주 진행으로 보상 획득 기간이 늘어난 문제

프뤼나움 도전모드가 추가된 이후, 도전모드 레이드는 바니미르와 프뤼나움을 격주로 돌아가면서 입장 가능하게 변경되었습니다.

하지만 이 때문에 각 도전모드 던전의 클리어 보상(검붉은 홍염의 기운, 멸렬하는 흰백의 기운)도 격주로 획득하게 되어, 바니미르 도전모드만 존재하던 시기에 비해 보상 획득이 2배로 늦어지게 되었습니다.

보상 교환 주기를 일부러 늦추려고 설계한 것이 아니라면, 클리어 보상의 양을 2배로 조정해줄 것을 요청합니다.

6. 바니미르 도전모드

(110) [홍염의 영혼] 궁극기(회오리)를 맵 밖에 소환하는 문제 수정

(111) [홍염의 영혼] 패턴을 시전 중에 취소하고 재시전하는 문제 수정

(112) [홍염의 영혼] 반대 파티와 합 맞춰 파훼해야 할 궁극기가 반대 파티에 나오지 않는 문제 수정

(113) [홍염의 영혼] A파티가 전투 중인데 B파티가 클리어로 판정되어 보스가 무적이 되는 문제 수정

(114) [재앙의 홍염] 궁극기(바람구슬) 패턴이 블랙홀 스킬에 영향받는 문제 수정

(115) [재앙의 홍염] 궁극기를 발동할 때 추가피해 옵션으로 사망 시 패턴이 유지되는 문제 수정

(116) [철혹의 주시자] 검은 기운의 가시성 개선



(117) [철혹의 주시자] 그로기 때 피해감소량 및 방어력이 비정상적으로 증가하는 문제 수정

(118) [철혹의 주시자] 검은 기운의 방어력 조정

(119) [고요한 주시자] 응집 패턴의 가시성 개선

현재 해당 패턴은 낮은 가시성과 뒤늦게 들어오는 공격 판정 때문에 타이밍에 맞춰 점프로 정상 파훼하기가 어려워, 공중 커맨드로 체공 상태를 유지하거나 고시문 및 부활 칭호를 이용하여 파훼 중입니다. 정상적인 플레이를 위해서는 개선이 필요합니다.

(120) [붉은 눈] 검은 가시의 피격 판정을 “보스 공격만”으로 수정(프레임 드랍의 원인)

(121) [붉은 눈] 석화 패턴의 지속 시간 단축

(122) 증오하는 자 불과 어둠의 서사 패턴(날개 패턴) 버그 개선

현재 핏빛 분노가 소환되지 않는 버그가 있어, 모든 유저가 공중에서 버티는 방법으로만 클리어하고 있습니다. 정상적인 패턴 파훼가 가능하도록 버그 수정이 필요합니다.

(123) 증오하는 자 불꽃의 기운 패턴 버그 개선

간혹 보스를 정상적으로 타격했으나 안전 지대 8개가 모두 나오지 않는 버그가 있습니다. 버그로 억울하게 사망하는 상황이 나오지 않게끔 수정을 요청합니다.

(124) [고독한 자(마족)] 궁극기 시전시 캐릭터 소형화(캐릭터의 크기가 증가되면 100% 피격됨)

(125) [고독한 자(마족)] 레이저 등장간격 증가 및 발사 횟수 감소

(126) [고독한 자(불)] 궁극기 용오름 시전속도 재조정(기동력 차이로 파훼하기 힘든 캐릭터 존재)

(127) [고독한자(불), 고독한 자(마족)] 땅이 뚫리는 버그 수정

(128) [고독한 자(불)] 3단 베기 사용 시 가시 생성 버그 수정

(129) [검붉은 홍염의 마인] 작은 주시자 주시 레이저 발사 시간 감소

(130) [검붉은 홍염의 마인] 마계의 불꽃 버프 지속시간 증가 및 생성 주기 상향

(131) [검붉은 홍염의 마인] 구속 레이저의 파훼 공간 완화

(132) [검붉은 홍염의 마인] 땅이 뚫리는 버그 수정

(133) [검붉은 홍염의 마인] '그로기' 패턴 추가

(134) [검붉은 홍염의 마인] 마계의 불꽃 버프 지속시간 종료 시 1스택씩 감소로 변경

(135) [검붉은 홍염의 마인] 가시 다중 소환 패턴 중 작은 고요한 주시자가 공격하지 않도록 변경

(136) [검붉은 홍염의 마인] 구속 패턴 중 작은 주시자가 공격하지 않도록 변경

(137) [검붉은 홍염의 마인] 가시 소환(독도 패턴) 주기가 다른 패턴에 밀리는 문제

현재 해당 패턴은 분신 베기, 구속 레이저 등의 패턴이 나오면 등장시점이 뒤로 밀리는 문제가 있습니다. 패턴 등장시점을 미리 예측하고 대비해야 하는 도전모드 특성상, 이러한 오류는 플레이 피로도를 불필요하게 높이므로 수정이 필요합니다.

7. 프뤼나움 도전모드

(138) (공통) 연타 공격의 체력 비례 데미지 수치 재조정

(139) (공통) 패턴 시전 시 다른 패턴과 겹치지 않게끔 수정

(140) [하드론의 분신(마법사)] 1층 전체 바닥에 뿌리는 마법진 폭발 범위가 지나치게 넓어 2, 3층 발판에도 미치는 문제 수정

(141) [하드론의 분신(마법사)] 발판 찾기 패턴과 보스의 기본 공격이 겹치는 문제 수정

(142) [하드론의 분신(전사)] 궁극기(맵 밖으로 이동) 시전 후 그로기가 너무 짧아 유저가 도착하면 그로기가 끝나 있는 현상 개선

(143) [하드론의 분신(전사)] 한 명이 일반 공격으로 보스를 밀어내는 패턴 시전 시, 추가 타격 공격에 다시 뒤로 밀리는 현상 수정

(144) [하드론] 블랙홀 판정이 포함된 일반 패턴들의 체력 비례 데미지 완화

사용에 쿨타임이 없는 일반 공격 패턴으로 설정된 데 비해, 체력 비례 데미지와 블랙홀 판정으로 굉장히 위협적인 패턴입니다. 모든 공격이 체력 비례다 보니 첫 번째 피격에서만 약 90%의 HP가 감소되고, 두 번째 피격부터는 블랙홀 판정 때문에 첫 타격 허용 뒤 이어지는 타격에 무력하게 사망하는 경우가 대부분입니다.

특히 채널링 스킬을 보유한 직업군에게 해당 패턴은 치명적이며, 해당 패턴 때문에 주력기가 봉인되는 직업군도 다수 존재합니다.

블랙홀 판정이 있는 일반 패턴들의 체력 비례 데미지 수치와 판정을 완화하여 정상적인 플레이가 가능하도록 개선되었으면 합니다.

(145) [하드론] 1명 타겟팅 후 뒤로 이동해 깃털을 뿌리는 패턴 데미지 완화

시전 시간은 지나치게 빠른 데 비해 데미지가 지나치게 강력한 패턴입니다. 미리 대비를 하고 있더라도 피하기 쉽지 않은 패턴으로, 시전시간과 데미지 둘 중 적어도 하나는 완화할 필요가 있다는 의견입니다.

(146) [하드론] 1층 궁극기 완화

회오리를 타고 2층으로 올라가야 하는 해당 패턴의 기막과, 데미지 감소 및 슈퍼아머 효과를 위해 사용하는 돌사과의 효과가 서로 상충합니다. 공중 기동이 가능한 캐릭터가 아니라면 2층으로 이동하는 데 애로사항이 발생합니다.

(147) [하드론] 2층 궁극기 완화

해당 패턴은 맵 밖으로 밀어내는 바람 효과와 피격 시 혼란 디버프가 맞물려 진행되는데, 파훼 실패 시 보스가 회복하는 HP의 양이 지나치게 많습니다.

대다수의 캐릭터가 숙련도와는 무관하게 해당 패턴을 버티기조차 어렵다는 점을 감안해 어느 정도 조정이 필요하다고 생각합니다.

(148) [하드론] 200줄 구속구 패턴 시전 시 보스가 잠시 정지하도록 개선

(149) [하드론] 잔상 돌진(인스크) 잔상 개수 감소

8명을 모두 타겟으로 하는 패턴의 경우 잔상이 생기는 수가 너무 많아 피하기가 매우 힘든 상황입니다 잔상 개수를 감소하여 어느정도 피할수 있게 바뀌어야한다고 생각합니다.

(150) [하드론] 패턴의 시전 속도 감소

패턴의 시전 속도를 감소 시켜 유저가 보고 반응하여 피할 수 있도록 개선이 필요합니다.

(151) [폭주하는 베르드] 외부 공간 혼의 구슬 지속시간 증가 & 타격 시 타이머가 돌아가게끔 수정

구슬의 지속시간이 너무 짧아 한 개를 파괴하면 다른 한 개는 시간 부족으로 놓치게 됩니다.

(152) [폭주하는 베르드] 외부 공간 혼의 구슬 섭취 패턴의 낙하 속도 완화

(153) [폭주하는 베르드] 내부 공간 혼의 구슬 낙하가 생존한 파티원의 수만큼만 나오게끔 변경

(154) [폭주하는 베르드] 강인, 강렬, 초월 스킬 전체 봉인 시에는 혼의 구슬 생성 패턴이 나오지 않게끔 개선

(155) [멀렬하는 자] 구속구 패턴 시전 시 보스가 잠시 정지하도록 개선

(156) [멀렬하는 자] 텔레포트 주기 감소

(157) [멀렬하는 자] 흑백 링크 가시성 개선

6. 스펙 및 플레이

1. 스킬, 포스

(158) 게임 플레이에 영향을 주는 이스터에그 패시브 설명 표기

초심자들 기준에선 설명을 듣지 않는 이상 정확한 효과를 알기 어렵습니다. 게임 플레이에 영향을 주는 패시브에서는 가급적 이스터에그 요소를 제거해주었으면 합니다.

ex. 코드 안티테제 - 따스했던 여왕님, 트윈즈 피카로 - 장난의 왕, 트윈즈 피카로 시너지 - 장난의 왕

(159) [포스] 갈취 스킬이 캔슬되는 현상 개선

(주로 레이드에서) 갈취 사용 시 호스트 문제로 캔슬되는 현상이 종종 있습니다.

ex. △ 심연 레이드 근원의 산실 3페이지에서 심연의 수정이 작아졌다 다시 커지거나 혹은 갈취 효과가 아예 적용되지 않는 현상 △ 레이드 패턴 중 구속구 및 가시에 갈취가 적용되지 않는 현상 △ 프뤼나움 도전모드에서 하이반의 시한폭탄 장치에 갈취가 적용되지 않는 현상 등

(160) 포스 추출기 가격 하향 및 사용방식 개선

수십 가지가 넘는 포스 스킬 창을 쾌적하게 관리하기 위해 종종 포스 스킬 자체를 추출해야 할 때가 있습니다. 그러나 스킬 하나를 추출할 때마다 500만 ED가 소모되고, 매번 카밀라에게 따로 포스 추출기를 구입해야 하는 불편함이 있습니다.

(161) 포스 인벤토리 개편 요청

- 조건별 인벤토리 자체의 분리 요청(ex. 종류별, 스킬 분류별, 등급별 등)

이전에 한 차례 포스 인벤토리 확장이 진행된 바 있긴 하나, 여전히 공간이 부족합니다.

2. 아티팩트

(162) 마스터 아티팩트 성장 요구 경험치량 감소, 혹은 2~3레벨에도 일정 세트 옵션 효과를 받을 수 있도록 변경

아티팩트 정령석 옵션이 부여된 장비는 색에 따라 각기 다른 세트 옵션을 가지고 있습니다.
세트 옵션의 경우 해당 장비를 장착한 마스터 아티팩트의 단계가 4단계 이상인 경우에만 활성화 됩니다.

마스터 아티팩트 전용 장비의 세트 옵션 효과를 받으려면 아티팩트의 레벨이 4레벨이 되어야 합니다. 하지만 던전 플레이 시 획득하는 경험치량이 적고, 공명도 등과는 달리 경험치 획득량 증가 옵션이 미비해 4레벨 달성까지의 시간이 오래 걸립니다. 이러한 점을 고려하여 레벨이 낮더라도 일정한 효과를 받을 수 있도록 조정을 요청합니다.

ex. 2레벨 - 2세트 효과, 3레벨 - 3세트 효과 및 잠재능력 개방, 4레벨 - 5세트 효과 및 포스 패시브 칸 추가

(163) 아티팩트 썬기, 아티팩트 정령석 조각 및 파편 공용은행 가능으로 변경

아티팩트 액세서리에 옵션을 부여하는 용도로 사용되는 썬기, 정령석 조각 및 파편은 공용은행 이동이 불가능합니다. 이 때문에 파편이 인벤토리를 다량 차지하는데도 정작 옵션 부여는 할 수 없는 상황이 발생합니다. 아티팩트 썬기는 무제한으로 거래가 가능함에도 공용은행 이동이 불가능한 모순점도 있습니다.

아티팩트 관련은 스펙업 부담이 큰 시스템인 만큼 각 아이템을 공용은행으로 옮겨 쓸 수 있도록 개선해주었으면 합니다.

(164) 정령석 파편으로 정령석 제조 시 파편 소모량을 늘리더라도 색깔을 지정할 수 있도록 개선

(ex. 정령석 파편 1000개로 황색 정령석 하나 제조 가능)

3. 테네브로스 장비

(165) 테네브로스 장비 공용화

테네브로스 장비는 기존에 출시된 영웅 던전/엘리아노드/홍예항마 장비와 달리 캐릭터 단위로 사용이 한정되어 있습니다. 반면 장비를 맞추는 데 필요한 비용은 기존의 다른 장비보다 큰 편이고, 그마저도 다캐릭터를 육성하는 경우엔 캐릭터마다 따로 맞추어야 합니다.

이번에 예고되었다 철회된 신규 장비가 추후 출시되면, 일정 부분 개선이 있다 할지언정 캐릭터 단위 제한이라는 근본적인 문제 때문에 이전 홍예항마 장비와는 다르게 사용처를 잃어버릴 가능성이 높습니다.

유저가 힘들여 맞춘 장비를 최대한 사용할 수 있도록, 추후 장비가 교체되더라도 한순간에 가치를 잃어버리지 않도록 테네브로스 장비를 캐릭터 단위에서 공용으로 변경해주시기 바랍니다.

(166) 타스마의 기운으로 그림자 옵션 감정 주문서를 제조할 수 있도록 개선

(167) 그림자 감정 주문서 수급 개선

테네브로스 장비 파츠, 또는 장비 분해 시 얻는 테네브로스의 조각으로 그림자 옵션 감정 주문서를 교환할 수 있도록 개선을 요청합니다.

(168) 그림자 옵션 저장 기능 추가

- 최초 그림자 옵션 추출/부여와는 별개로, 현재 테네브로스 장비에 부여된 그림자 옵션을 해당 장비 또는 계정에 영구적으로 저장(귀속)하여, 필요에 따라 저장해둔 그림자 옵션끼리 교체할 수 있게 하는 기능 추가.(저장한 옵션 부여 시 기존에 부여되어 있는 옵션이 저장됨)

공용은행을 통해 같은 캐릭터끼리 장비 공유가 가능하지만, 실질적으로는 전직 특성에 따라 그림자 옵션을 교체해야 합니다. 같은 장비를 그림자 옵션만 다르게 여러 개 만들어야 하는 디메리트를 해결하기 위한 개선책입니다.

(169) 재련 이전권 사용 시 테네브로스 장비가 봉인 불가 상태로 변경되는 점 개선

재련 이전 시에는 기본적으로 유료 아이템인 재련 이전권을 사용하고, 재련 수치도 하향 조정됩니다. 하나의 방어구에 재련을 진행하는 데에 적지 않은 시간과 재화가 소모되는 점을 고려하면, 이전을 위해 별도 비용과 수치적 페널티를 감당하는데도 봉인 불가라는 불이익까지 받는 것은 지나치다는 의견이 많습니다.

(170) 전투력 비례 파티 버프 옵션 개선

해당 옵션을 착용한 캐릭터가 장비, 칭호, 스킬 세팅 등을 변경할 때마다 파티 버프가 갱신되는 문제가 존재합니다. 이 때문에 중요 타이밍에 옵션이 적용되지 않는 불편함이 큼니다. 다른 능력치, 버프 옵션들은 장착과 동시에 적용되는 만큼, 해당 옵션만 초 단위로 갱신될 필요성은 낮다고 생각합니다. 전투력 연산이 오래 걸리는 이유도 아니라고 보입니다.

가능하다면 버프 갱신 주기를 즉각 갱신(0초)으로 조정하거나, 혹은 다른 옵션들처럼 고정된 수치로 변경해주시기 바랍니다. 해당 옵션을 사용하는 대부분의 유저가 최대 상한을 초과하는 전투력을 갖기 때문에 현재의 전투력 비례는 대부분의 상황에서 별 의미가 없습니다.

(171) 옵션 추출 시 소모되는 마법의 결정 수량 감소

(172) 흥예항마, 테네브로스 장비 특정 스킬 데미지 증가 옵션 최초 설정 시 재화 소모 무료화

특정 재련 단계에 도달하여 옵션을 개방했음에도 재화를 추가로 소모해야 사용할 수 있는 문제가 있습니다. 최초 설정 시에는 재화가 소모되지 않도록 했으면 합니다.

(173) 테네브로스 장비의 15·18·21재련 옵션 개선

흥예항마에서 테네브로스 장비로 재련 이전 시 흥예항마 21재련 → 테네브로스 15재련으로 변경됩니다. 이때 테네브로스 장비의 옵션은 적응력이 아닌 물리, 마법 공격력 2%입니다. 적응력 부족으로 오히려 이전 전과 비교해 실질적인 스펙이 하락하는 문제가 발생합니다.

4. 엘 수색대 컬렉션 / 시너지

(174) 라인마다 불균등하게 분포하는 시너지의 재분배

어떤 시너지는 각 라인에 골고루 분포되어 있는 반면, 어떤 시너지는 특정 라인에만 지나치게 몰려 있습니다. 이 부분에서의 개선을 요청드립니다.

ex. 왜곡된 시선(4라인만 존재), 나소드 연구(4라인 X), 주먹다짐(3, 4라인 X) 등

(175) '원초적 움직임'(엘소드, 엘리시스, 레이븐 한정 2단 점프) 시너지 개선

2단 점프와 같이 캐릭터의 유틸리티(기동성)에 해당하는 부분을 시너지라는 콘텐츠로 한정해 공급하게 하는 것은 부적절합니다. 기본적으로 해당 유틸을 보유하고 있는 캐릭터와 비교했을 때 시너지 구성 등에서 페널티를 받고, 특정 커맨드의 유무에 따라 라인별로도 격차를 가집니다. 기동성 문제로 특정 콘텐츠 진입(ex. 도전모드) 자체에 어려움을 겪는 경우도 있습니다. 유저들에게 상당한 박탈감을 느끼게 하는 요소인 만큼 개선을 강력히 건의합니다.

(176) 캐릭터별 컬렉션 등록 효과 개별 ON/OFF 기능 추가

현재는 시너지 시스템 때문에 모든 캐릭터 컬렉션을 완료할 것이 권장되고 있습니다. 그러나 특정 콘텐츠나, 캐릭터 패시브 조건에서 일부 컬렉션 효과가 외려 악영향을 미치는 경우가 존재합니다. 컬렉션 효과 ON/OFF 기능을 추가하여 이 문제를 해결했으면 합니다.

5. 스탯

(177) 상세 스탯창에서 누락된 옵션 표기 추가

(피해량의 n% 만큼 3초간 추가 지속 피해, 소비 아이템 쿨타임 감소 등)

6. 능력치 부여(마법석 인챈트, 속성 인챈트, 마력부여, 각인 등)

(178) 시공간의 축복받은 주문서 감정 시 1줄씩 감정 가능한 방식 추가

시공간의 축복받은 주문서를 사용하면 무조건 모든 옵션이 랜덤으로 재부여되기 때문에, 모든 줄에 원하는 옵션이 등장할 때까지 많게는 수천 장의 주문서를 기약 없이 사용해야 합니다.

타 게임에서는 하나의 옵션을 유지하면서 다른 옵션을 재감정할 수 있도록 하는 경우가 많습니다. 이와 같이 1줄씩 선택 부여가 가능하도록 감정 방식을 추가하여, 옵션 부여 과정에서 발생하는 피로감을 완화했으면 합니다.

(179) 마력 부여, 재련, 각인 수수료 하향

유저의 스펙업에서 마력 부여, 재련, 각인은 필수불가결한 요소입니다. 하지만 수수료로 소모되는 ED 양이 공급에 비해 매우 높으며, 여름 업데이트로 하향이 예고되었지만 여전히 부담이 큰 상황입니다. 특히 게임에 처음 진입하는 유저들을 위해 추가 개선이 절실한 부분임을 염두해주셨으면 합니다. (다음 항목과 연결)

(180) 등급별 강화, 마력부여, 재련, 각인 수수료 차등화

직전 항목과 연결되는 사항으로, 현재 출시로부터 5년이 지난 단죄의 불꽃 - 마인의 무기와, 마지막으로 출시된 심연의 침전 - 암귀의 무기는 강화, 마력 부여, 각인 수수료가 같거나 거의 비슷합니다. 마찬가지로 흥예항마 장비와 테네브로스 장비의 재련 수수료도 동일합니다.

각 스펙업에 요구되는 수수료들은 엔드 스펙 유저에게도 부담이 될 수준으로, 첫 스펙업 단계에 막 진입하는 초보 유저들에게는 더욱더 큰 장벽이 되고 있습니다. RPG에서 성장계단은 중요한 요소인 만큼, 스펙업 비용도 단계에 따라 차근차근 상승하도록 하위 장비에 소모되는 수수료 및 재화를 적극적으로 재조정해주시길 바랍니다.

(181) 마력 부여 및 각인 자동화

유저가 자동 부여를 수백 번씩 수동으로 클릭하게 되면 다소 피곤하기도 하고, 원하는 옵션이 등장했는데도 실수로 다시 변경을 눌러버리는 경우도 흔합니다. 마력석/각인석 수량과 원하는

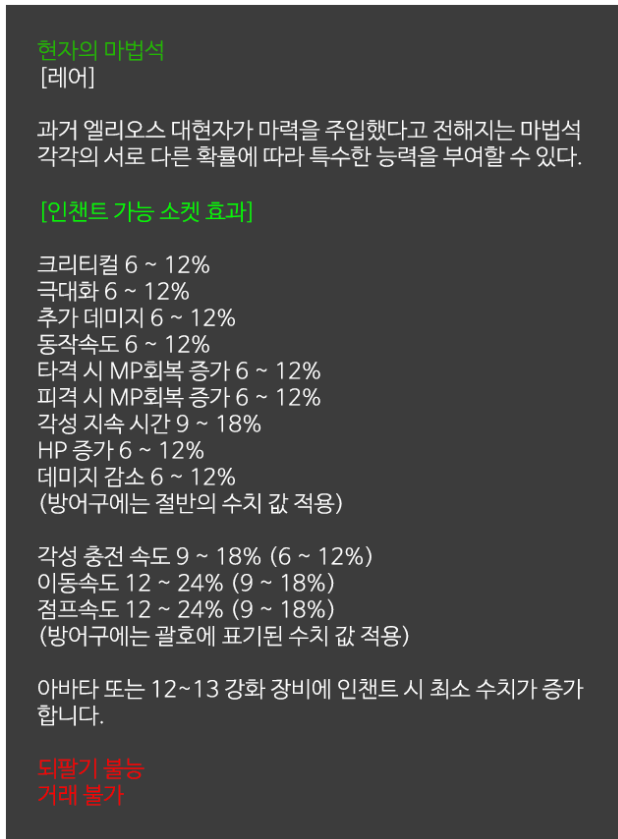
옵션을 설정하여, 해당 옵션이 등장할 때까지 자동으로 마력 부여나 각인을 진행할 수 있으면 좋겠다는 아이디어입니다.

(ex. 설정 창에서 마법 공격력 +n% 설정시 해당 옵션이 나올 때까지 자동으로 마력 부여 및 각인 진행 / 설정한 수량의 아이템을 모두 사용하기 전에 해당 옵션이 등장하거나, 수수료로 지불할 ED가 모자라게 되는 경우 중지)

(182) 현자의 마법석 툴팁 개선

방어구에는 절반의 수치 값 적용으로 표기되어 있지만 일부 옵션은 다르게 적용됩니다.

더불어 아바타 및 +12~13강화 장비에서 증가하는 최소치가 툴팁에 구체적으로 표기되어 있지 않습니다. 해당 부분 보강이 필요합니다.



(183) 능력치 부여 적용 전 확인 메시지로 전투력 변동 표시

새로운 소켓을 부여할 때나, 특정 마력 부여, 각인, 축복받은 시공간의 주문서를 사용할 때 전투력이 얼마나 변동하는지 표시되어 있지 않아 기존 정보 창 스크린샷을 따로 보관해야만 차이를 확인할 수 있습니다.

7. 포션, 영약

(184) 적응의 영약 지속 시간 개선(20분 ▶ 30분)

기존 영약류와 집결지, 엘 하우스 버프류 등은 지속시간이 30분으로 통일되어 있는데, 적응의 영약만 지속 시간이 20분이어서 제때 맞추어 사용하기에 상당한 불편함이 있습니다.

8. EP샵

(185) EP 계정 공유

엘리아노드까지 EP 보상이 적어, 캐릭터별로 반드시 필요한 컬렉션 북과 캐릭터 확장 슬롯 등을 구매하면 이외의 아이템을 구매하기가 실질적으로 어렵습니다.

(186) EP 수급처 추가

과도한 ED 인플레이션 방지를 위해 생긴 EP 시스템 때문에 오히려 보유하고 있던 ED마저도 소모해야 하는 경우가 있습니다. 에픽 퀘스트로도 EP 수급은 가능하나, 어디까지나 일회성 수급처이기에 에픽 퀘스트를 제외한 다른 EP 수급처의 추가가 필요합니다.

(187) EP로 구매할 수 있는 [루리엘] 등급 아이템 추가

(188) EP샵에서 판매하는 [코보] 아이템류 [루리엘] 로 변경

기간제 아이템이 아니므로 적절한 표기로 변경해주세요.

(189) EP샵에서 판매되는 [루리엘] 마나 에릭실을 일반 마나 에릭실로 변경

마나 에릭실은 본래 거래가 불가능한 아이템으로, 별도의 [루리엘] 구분이 필요하지 않습니다. 인벤토리 슬롯의 안정을 위해 불필요한 구분은 제거해주시면 좋겠습니다.

7. PVP

1. 대전

※ 아래 모든 개선안은 **던전과 분리**하여 적용한다는 전제 하에 작성된 내용입니다. 이 점 필히 유념하시고 검토 부탁드립니다.

(190) 회피기의 통일화(ex. 클로저스 긴급 탈출)

캐릭터별로 회피기 성능의 편차가 커 밸런스에 부정적인 영향을 준다는 의견이 많습니다.

(191) 속성 발동 확률의 내부 쿨타임 추가

상대방의 속성 저항 감소, 속성 발동 확률 증가 옵션의 천장 시스템이 존재하지 않아 행동 제약 및 마나번 속성의 능력이 지나친 효율을 보이고 있습니다.

(192) 대전 플레이 시 피시방 프리미엄 버프 미적용으로 변경

(193) [적을 날리거나 띄우는 공격에서의 중력값 재보정](#)

구분	내용
다운수치	<ul style="list-style-type: none">- 다운수치가 초기화 되는 시점이 변경됩니다. 다운수치가 최대치일 때 쓰러졌다가 일어나는 시점에 초기화 됩니다.- 적을 날리거나 쓰러뜨리는 타격은 다운수치를 낮추게 됩니다. 위로 띄우는 공격은 변경사항이 없습니다.- 다운수치가 최대치가 되면 중력값을 크게 받도록 수정됩니다.- 띄우는 공격을 반복했을 때 발생하는 중력값 보정은 삭제됩니다.- 띄우는 공격에 다운수치가 없던 커맨드에 다운수치가 추가됩니다.- 공중에서 쓰러뜨리거나 날려버리는 커맨드에 다운수치 감소 기능이 추가됩니다. 예전처럼 공중에서 다운공격을 한 뒤 캐치를 할 경우 다운수치는 초기화 되지 않지만 일정량 감소하는 효과를 볼 수 있습니다.

현재 대전에서는 날리거나 띄우는 공격에 다운수치가 낮아 추가 커맨드 없이 해당 공격만 반복하는 경우가 많습니다. 더불어 콤보에 강제(강제 세우기)를 넣는다면 0에 수렴하는 다운수치를 보여줍니다.

(194) 대련용 포스 추가

포스는 다양한 전략을 펼칠 수 있어 현재 대전에서 필수적으로 요구되는 시스템입니다. 다만 PvP는 최대한 PvE 의존도를 배제하고 형평성을 맞추는 것이 중요합니다. 대전 콘텐츠의 진입장벽을 완화하고자 하는 방향으로 개선해주세요.

- NPC 글레이브에게서 제조하는 포스 한정으로 제조 가능
- AP로 획득 및 제조 가능
- 대전 전용 옵션 추가

(195) 슈퍼아머의 가시성 개선

슈퍼아머와 비슷한 색상 계열의 각성 커스텀을 사용할 경우에는 이펙트가 잘 보이지 않고, 특히 색약을 갖고 있는 유저분들께는 더더욱 구분이 어렵습니다. 긴박한 상황에서도 빠르게 차이를 구분할 수 있도록 가시성 개선이 필요합니다.



(196) PvP와 PvE의 패시브 효과 분리

PvE에서 적용되게 의도한 패시브 효과가 PvP에서도 그대로 적용되어 문제를 야기하고 있습니다. 따라서 단순히 수치적인 변경에 그치지 말고, 각 모드에 적합하도록 패시브 효과를 분리하여 적용할 필요성이 있습니다.

(197) 하이퍼 액티브 스킬에 대응하는 회피기 사용방식 평준화

하이퍼 액티브 스킬마다 블랙홀 유무, 파워스텐이 풀리는 시점이 다릅니다. 이로 인해 회피기의 사용 가능 여부가 달라지거나 사용 타이밍이 달라집니다.

(198) 스킬 범위 및 중첩 스킬 평준화

지나치게 넓은 판정을 보유한 스킬이나, 다인전에서 지나친 효율을 보이는 중첩 판정의 스킬에 대해서는 대전 한정으로 보정이 필요합니다.

(199) 비매너 유저 강력 처벌

(200) 불법 프로그램 사용 단속 및 모니터링 강화

불법 프로그램 사용 유저들이 최고 랭크인 스타랭크를 달성하는 모습이 자주 보입니다. 반복적으로 불법 프로그램을 사용하는 유저에 대한 강도 높은 조사와 대응이 필요합니다.

(201) 전 캐릭터 피격·낙하 시 밀려나는 거리, 속도 및 피격 판정 평준화

캐릭터마다 피격당할 때 밀려나는 거리와 피격 판정이 달라 상대방의 캐릭터가 무엇인지에 따라 콤보 난이도가 달라집니다.

아울러 낙하 구간에서 캐릭터가 넘어질 때도 캐릭터마다 밀려나는 거리와 낙하 속도가 달라, 다시 잡히는 캐릭터가 있는가 하면 너무 빨리 떨어져 잡히지 않는 캐릭터도 있습니다.

이러한 세부적인 차이를 다시 확인하고 재설정해주시길 희망합니다.

(202) 발화, 잔류하는 엘의 의지 발동과 동시에 타임스탑이 걸리면 중첩으로 발동되는 문제 수정

(203) 동기화, 지연 시간으로 발생하는 문제 개선

시전자가 피격과 동시에 스킬, 포스 등(ex. 추적하는 사념)을 사용할 경우, 시전자의 화면에서는 이펙트가 생성되지 않는 반면 상대방의 화면에는 이펙트나 발사체가 생성되고 피격되는 경우가 간혹 있습니다. 이 경우 스킬 쿨타임도 적용되지 않아 재사용 가능한 문제가 생깁니다.

좌표 조준, 유도형 스킬에 주로 발생하는 문제입니다.

(204) 경사면 지형에서 전투 시 캐릭터가 아래로 떨어지는 현상 수정



캐릭터가 경사면 지형(주로 경사가 시작되는 부분)에서 앞으로 전진하는 커맨드 및 스킬 시전 시 지형을 뚫고 밑으로 떨어지는 문제가 있습니다.

(205) 지형 끝에서 스킬 및 발사체 커맨드를 캔슬시키면 나중에 특정 행동을 취했을 때 뒤늦게 발사되는 문제 수정

(206) 2:2, 3:3 매칭시 비슷한 랭크의 유저와 매칭되도록 수정

현재 랭크가 2단계 이상 차이나는 유저끼리 매칭이 잡히는 일이 빈번합니다. 본인에게도 파티원에게도 큰 부담이 되는 부분이므로, 비슷한 실력의 유저들끼리 매칭되도록 매칭 폭 수정이 필요합니다.

(207) 테네브로스 장비 장착 상태에서 연습대전 방 입장 가능하게 변경

단순 관전 등의 목적임에도 테네브로스 장비 착용 상태에서 입장이 불가능한 불편이 있습니다. 테네브로스 장비를 착용한 상태에서 연습대전 방 입장, 관전이 가능을 가능케 하고, 대전 게임 시작만 불가하도록 하였으면 좋겠습니다.

8. 길드

1. 시스템

(208) 길드 가입 최대 인원 상향조정

(209) 주간 명예 포인트 획득 상한치 삭제

길드 레벨업에는 굉장히 많은 포인트가 요구됩니다. 플레이 상황에 따라 5000 이상을 모아도 최대 획득량이 고정되는 점이 길드 기여에 불합리한 요소로 작용합니다.

2. 길드 토벌대

(210) 토벌 참가 기준 캐릭터 단위로 변경

참가 기준이 계정 단위로 변경된 후로 중소 규모 길드는 토벌대 진행이 사실상 불가능합니다. 개편 전 토벌대보다 진행도를 올리기가 월등히 어려워졌고, 이로 인해 클리어는 물론 보상 면에서도 많은 페널티를 받고 있습니다. 준수한 스펙의 부캐릭터를 가지고 있는 유저들도 원래 길드에서 토벌대에 참여할 수 없어 원치 않게 다른 길드를 찾아다니거나 추가 주화 수급을 포기합니다. 불합리한 상황을 개선해주시길 요청합니다.

(211) 토벌대 참여인원 랭킹별 보상 개선

(212) 길드 토벌대 클리어 보상 추가

개편한 현 시점의 토벌대도 최초 클리어 보상만 존재합니다. 최초 클리어가 아니더라도 클리어 시 전용 칭호, 커스텀 등 참여동기 부여를 위한 매력적인 보상이 필요합니다.

(213) 길드 토벌대 기간, 길드 주화 보상량 조정

토벌대 개편 후 높아진 난이도에 비해 기간이 너무 짧습니다. 반면 토벌대의 주 보상인 길드 주화 수급은 기존과 비교했을 때 몹시 어려워졌습니다. 기간을 기존과 같이 한 달로 늘리고, 길드 주화 보상을 대폭 상향해달라는 의견이 많습니다.

탐욕 가호는 토벌대 전용 보상으로 개편 전에는 매월 1개의 길드가 획득할 수 있었지만, 개편 이후에는 난이도가 높아져 획득한 길드가 단 하나도 없습니다. Q&A에서 다른 획득 방법 추가를 질문했지만, 문제점에 대한 인식이 공유되지 않은 듯 길드 토벌대 고유 보상이라 다른 방법은 고려하고 있지 않다고 했습니다. 그렇다면 최소한 적정한 난이도로 획득은 가능해야 할 것입니다.

(214) 토벌대 참여 중인 길드원 표시

개편 후 토벌대 시스템은 단순히 참여 인원이 몇 명인지만 표기해 길드원 중 누가 참여 중인지를 정확히 알 수 없습니다. 길드 창의 길드원 목록과 토벌대 UI에서 현재 참여 중인 인원을 확인 가능하도록 개선해주었으면 합니다.

3. 길드 버프

(215) 휘장 가호 버프 아이콘 추가

가호 버프가 제대로 적용되고 있는지를 버프 창에서 확인할 수 있는 직관적인 시스템이 필요합니다.(휘장을 꽂아야 가호 버프를 받을 수 있다고 혼동하는 유저들도 종종 있습니다.)

(216) 다양한 길드 버프 추가

현재 길드 버프는 던전 또는 전문직업 경험치, 휴식 버프만 존재합니다. 인게임 콘텐츠가 다양해진 만큼, 길드 콘텐츠의 난이도를 높이지 않는 선에서 다양한 종류의 유용한 버프가 추가되길 바랍니다.

(217) 축복의 분수 옵션 범위 축소 조정

단계별로 들어가는 주화의 개수가 증가하지만,(1단계 10개~5단계 30개) 각 단계별로 옵션의 종류도, 수치의 범위도 많아 매주 지나치게 많은 주화가 소모됩니다. 길드 버프에서까지 확실적인 요소를, 심지어 매주 챙겨야 하는 유저들의 피로도가 심각한 수준입니다. 옵션 개수나 범위를 조절해 주세요.

(218) 축복의 분수 단계별 요구 주화 개수 감소

(219) 축복의 분수 지속시간 증가

직전 항목들에서 언급되었듯, 축복의 분수에는 대형 길드도 감당하기 어려운 양의 길드 주화가 매주 소모됩니다. 효과 대비 소모 속도가 도저히 적정하다고 말할 수 없는 수준입니다. 유저들의 피로도를 고려하여 적용 주기를 늘리는 등의 적극적인 개편이 반드시 필요합니다.

4. 길드 아지트

(220) 각 아지트 스킨의 컨셉에 맞도록 류, 창고, 우편함, 농장 등 NPC 디자인을 함께 변경

5. 길드 농장

(221) 길드 작물 퀘스트 3회에서 1회로 단축 및 길드원 물주기 삭제

성장 시간이 긴 작물을 심는 경우 밭이 3개 있지 않으면 퀘스트 달성이 쉽지 않습니다. 또 성장이 완료된 작물은 물주기가 불가능합니다. 길드원이 적은 중소 규모 길드에서도 수행할 수 있도록 퀘스트가 개선되길 희망합니다.

(222) 비료 구매 시 필요한 주화 개수 하향

(223) 길드 작물 퀘스트 보상으로 비료 추가

9. UI / UX / 편의성

1. 캐릭터 선택

(224) 캐릭터 선택창이 캐릭터 최근 접속 순서대로 정렬되지 않는 문제 개선

캐릭터간 접속 간격(시간)이 매우 짧은 경우 정렬이 꼬여 마지막에 접속한 캐릭터가 더 아래에 있는 문제가 발생합니다. 최근 접속 순서대로 정확하게 정렬되도록 개선이 필요합니다.

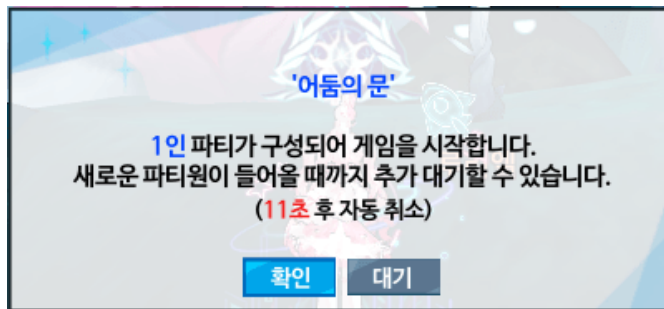
2. 키보드 설정

(225) 키보드 설정에서 고정되어 있는 고정 키 변경

근원의 산실, 바니미르 도전모드에서만 사용하는 F4키를 포함해, 고정 키 사용에서 불편을 호소하는 유저들이 많습니다. 키 위치상 손이 잘 미치지 않거나, 키보드 고장 또는 OS의 문제로 특정 키 사용이 아예 불가능한 경우 등.

3. 전투

(226) 던전 매칭 확인 창 개선 요청



마을, 길드 아지트 등의 지역에서 움직이는 도중 매칭이 잡히면 방향키 때문에 움직인 커서가 확인과 취소 중 어느 칸에 위치해 있는지 확인하기가 어렵습니다. 명시성을 강화하는 방향으로 개선을 희망합니다.

(227) 보스 체력 게이지에 버프 / 디버프 표시 추가



현재 보스의 디버프 표시는 보스 위쪽에만 떠 있어 대개 육안으로 구분해야 합니다. 보스 HP바 오른쪽 아래에 관련 아이콘을 넣어 상태 확인을 보다 쉽게 할 수 있도록 개선해주었으면 합니다.

(228) 파티리스트 모집 시 장비, 강화단계, 공명도 등 제한조건 기능 추가

특정한 목적(레이드, 칭호 등)으로 파티를 모집할 때는 일정 기준 이상의 스펙을 보유한 유저만을 모집하고자 하는 경우가 많습니다. 그러나 스펙에 맞지 않는 유저를 하나하나 거절하기는 파티장도, 파티원도, 지원자도 모두 번거롭게 마련입니다. 이러한 상황을 예방할 수 있도록 파티 모집 시 장비, 강화 단계, 공명도 등의 제한조건을 설정하는 기능을 추가했으면 합니다..

(229) 파티리스트에서 파티장이 파티 지원을 거절한 경우, 지원자에게 거절 알림 출력 및 중복지원 소거 처리

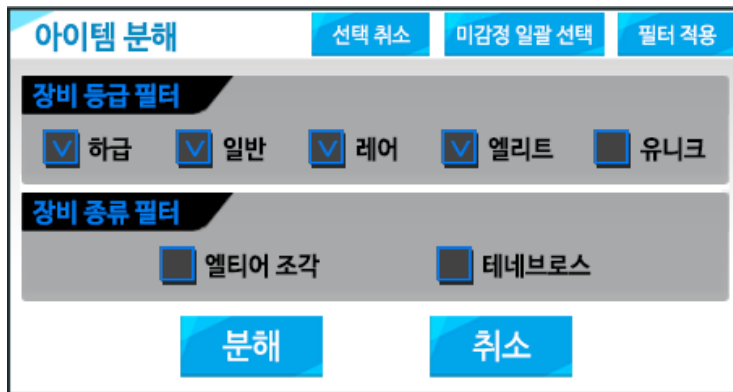
파티리스트 지원이 거절된 것인지, 혹은 아직 수락되지 않은 것인지 알 방법이 없어 많은 불편과 오해를 낳곤 합니다. 파티 지원이 거절되었다면 지원자가 알 수 있도록, 그리고 반복 지원 시에도 단회 지원(알림)으로 처리되도록 개선을 요청합니다. 지원자 입장에서도 거절 여부를 확인할 수 있어 마냥 기다리거나 재지원을 시도하지 않아도 되고, 파티장 입장에서도 이미 거절한 인물의 중복지원을 다시 처리하지 않아도 됩니다.

4. 인벤토리, 아이템

(230) 최대 아이템 보유 및 중첩 개수 증가(음식, 음료, 재료 등)

(231) 아이템 분해 가능한 장비의 최대 개수 상향

(232) 아이템 분해 장비 UI의 필터에 엘티어 조각, 테네브로스 장비 추가 및 미감정 일괄분해 추가

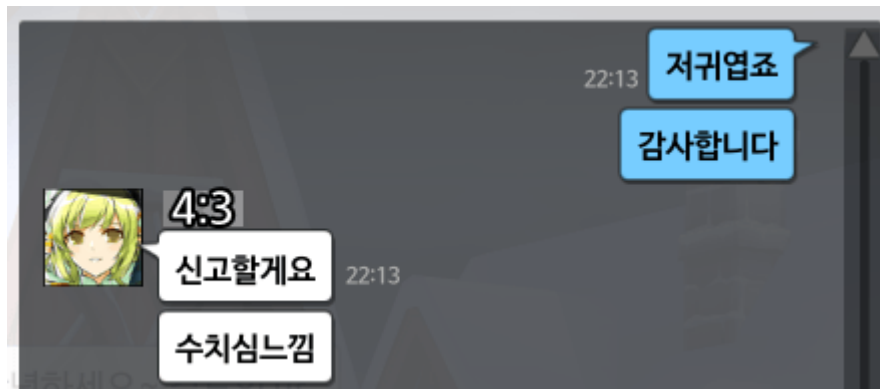


5. 메신저(커뮤니티)

(233) 계정 단위의 대화가 불가능한 부분 개선

캐릭터 선택 창으로 돌아가면 대화창이 사라지고, 다른 캐릭터로 접속하면 오프라인 표시가 되는 등 이전보다 연락이 불편해졌습니다. 타 게임과 달리 엘소드는 다캐릭터 육성이 필수적이므로, 커뮤니티 기능이 캐릭터 단위로만 적용되면 여러 문제가 야기될 수밖에 없습니다. 최대한 빠르게 대책을 검토하여 방안을 강구해주었으면 합니다.

(234) 대화창의 말풍선 내 여백 및 대화 상대의 초상화가 해상도 비율에 따라 올바르게 정렬되지 않거나 늘어지는 문제 수정



(235) 대화창 글자 크기 조절 기능 추가

(236) 친구 창의 살펴보기 기능을 현 위치 창처럼 돋보기 아이콘으로 변경

(237) 친구 메모 기능 도입

- 친구별 메모 기능을 도입하여 닉네임 변경 등이 이뤄지더라도 쉽게 식별 가능하도록 개선

(238) 채팅 창에서 이모티콘 사용 허용(기본 이모티콘을 제외하면 캐시샵에서 구매 시 사용가능)

(239) 인연 창에서 기념 큐브(커플/결혼, 파트너/소울메이트) 수령 가능 요일 및 전용 퀘스트 적용 기간 표시



- 퀘스트, 버프 기간 만료 시 배너 삭제

6. 기타

(240) 12강 성공 시 강화 알림 창 변경

연속적인 클릭으로 강화를 진행하다, 12강을 성공하고도 무의식적으로 강화 버튼을 눌러 11강으로 하락하는 경우가 종종 있습니다. 12강에 성공했을 때 5초 정도의 대기시간이 필요한 알림창(ex. 개인거래 확인창)을 출력해 이 문제를 방지하면 좋겠습니다.

(241) 이벤트 종료 전 미수령 보상이 있는 경우 인게임에서 경고 메시지 출력

현재는 공식 홈페이지를 통해 종료 이벤트와 삭제 대상 아이템을 안내하고 있으나 접근성이 다소 좋지 않습니다. 특히 우편함이나 이벤트 UI에서 보상을 수령하도록 되어 있는 경우, 부주의로 인한 미수령이 적지 않습니다. 이러한 부분도 인게임 팝업에서 확인할 수 있었으면 합니다.

10. 코디 / 캐릭터

1. 아바타

(242) 최근 헤어의 기장, 상/하의 뒷모습이나 장식이 배경 그래픽 옵션 변경 시 정상적으로 보이지 않는 문제 개선

최근 아바타들의 뒷모습이나 장식이 배경 그래픽으로 편입되어 있는지, 그래픽 옵션을 중 이하로 적용 시 후면에서는 보이거나 정면에서는 사라지는 문제가 있습니다.

(243) 아바타 디자인 및 모델링 중복사용으로 특정 캐릭터 체형이 기본 설정과 어긋나게 변경되는 문제 개선(ex. 루, 이브)

(244) 겉으로 보이지 않는 부분의 모델링이 미구현된 아바타 개선



(ex. 벨더학원 지정교복 치마: 상퇴부 모델링 결손)

겉으로 잘 드러나지 않는다고 하여 아바타 안쪽 부분이 아예 미구현된 사례가 많습니다. 스크린샷 모드에서 다른 각도로 촬영할 때는 물론 일상적인 움직임(코트나 치마류 펄럭임 등) 에서도 미구현된 부분이 눈에 들어옵니다. 캐시샵으로 판매되는 아바타들인 만큼 완성도와 성의 측면에서 불만을 표하는 유저가 많습니다.

(245) 헤어 색에 맞게 눈썹 색도 바뀌도록 개선

(눈썹 색은 현재는 아이 커스텀의 일부입니다. 자연스러운 코디를 위한 개선 제안사항입니다.)

2. 헤어샵(염색)

(246) 같은 색상이지만 헤어에 따라서 실제 색이 다른 문제 수정



(247) 마법의 옷장으로 등록된 헤어도 염색 가능하도록 개선

이미 옷장 티켓으로 외형을 등록해 쓰고 있던 헤어를, 염색을 위해 다시 아이템으로 구해야만 하는 불합리함을 유저 시점에서 생각해주었으면 합니다.

(248) 마법의 옷장 내 헤어 염색 미리보기 기능 추가

마법의 옷장에서 희망하는 룩을 매치할 때, 옷장에서 헤어 염색을 미리볼 수 있으면 좋겠다는 의견이 있습니다.

(249) 투톤 염색 헤어 아바타의 파트별 염색 위치를 캐시샵에서 미리 확인할 수 있도록 개선

최근 예로, 엘리오스 태권도장 아바타의 헤어는 투톤 염색이 가능했지만, 다수 유저의 예상과는 달리 브릿지는 염색이 불가능하고 그라데이션 형태로 염색파트가 구분되었습니다. 소비자의 권익 측면에서 아바타를 구매하기 전 염색 부위를 미리 알 수 있도록 개선을 희망합니다.

(250) 그라데이션 염색 기능 추가

(251) 모든 염색약 팔레트에 캐릭터 고유 머리색 추가

3. 마법의 옷장

(252) 마법의 옷장 티켓을 다른 파츠 티켓으로도 교환 가능하게 변경

ex. [무기, 헤어, 상의, 하의], [장갑, 신발] 각 그룹 내 교환

사용하지 않는 옷장 티켓이 인벤토리를 차지한다는 의견이 있습니다. 교환이 불가하다면 다른 예로 2016년 초 마법의 옷장 코인을 사용하여 개수별로 파츠를 교환할 수 있었던 [옷장 티켓 이벤트](#)를 참조 바랍니다.

4. 커스텀

(253) 같은 캐릭터끼리는 등록된 커스텀을 공유하도록 변경

(254) 2차 전직 퀵 보이스 추가

현재 기본 전직, 1차 전직, 3차 전직 퀵 보이스만 존재합니다.

(255) 퀵 보이스를 사용할 때 채팅창에 퀵 보이스 종류 표시(칭찬·감사·사과·수고)



퀵 보이스는 기본적으로 파티원 간 빠른 의사 전달을 위해 존재합니다. 그러나 콘셉트라고는 해도 원래의 의도와 상당히 벗어나 내용만으로는 직관적으로 알아듣기 어려운 보이스가 많습니다. 전직의 종류와 수가 많아지면서 퀵 보이스의 수도 모두 암기하기 어려울 정도로 많아졌습니다. 의도치 않게 비매너 유저로 오해받을까 불안해하는 상황이 자주 발생하므로 개선이 필요합니다.

5. 캐릭터

(256) 개연성이 부족하거나 내용이 빈약한 일부 4라인 캐릭터 스토리 보강

ex. 개연성 부족(레버넌트, 아드레스티아 외) / 내용 빈약(디우스 아에르 외) 등

(257) 어색한 캐릭터 일러스트 수정

비정상적인 인체 비율, 어색한 자세 등이 눈에 띄는 일러스트들이 다수 존재합니다. 이전에 2차 초월 일러스트 등을 수정했던 사례처럼 현재 일러스트들도 수정해주었으면 합니다.

ex. 로드 아조트, 오버마인드 등

11. 콘텐츠 및 게임 환경

1. 칭호

(258) 칭호 카운트 증가 효과 관련 개선

해당 효과 발동으로 칭호 카운트를 추가로 획득했을 때에는 칭호 창을 열어보지 않더라도 알 수 있게 이펙트를 추가해주었으면 합니다. .

(ex. 승리 모션 시 캐릭터 위로 칭호의 잔상이 뜨는 식)

(259) 거대보스 칭호 카운트 하향 (신들의 황혼, 플레가스를 봉인한 자)

거대보스 던전은 특정 시간에만 오픈되고, 입장권을 구매하여 추가 입장하는 방식이어서 일반 칭호에 비해 많은 시간과 비용이 소모됩니다. 신들의 황혼 칭호의 경우, 콘텐츠가 누적됨에 따라 중간 칭호의 성격을 띠게 되어, 조건이 한 차례 완화되었다고는 해도 획득에 어려움을 느끼는 유저가 많습니다. 플레가스를 봉인한 자 칭호는 700판에 달하는 플레이를 요구하므로, 이 역시 거대보스의 특수성 때문에 부담을 느끼는 유저가 많습니다. 따라서 획득 조건을 어느 정도 완화할 필요성이 있습니다.

2. 전문직업

(260) 전문직업 전용 칭호 아이템 교환 가능 (진정한 보물, 궁극의 진리)

전문직업 전용 칭호 아이템은 여러 번 획득할 수 있지만, 공용은행 이동 불가로 2번째 획득부터는 사실상 쓸모없는 아이템이 됩니다. 중복 획득한 칭호 아이템을 다른 전문직업 관련 아이템으로 교환할 수 있었으면 합니다.

(261) 연금술사 아이템 제조에 사용되는 재료 수량 완화

주요 재료인 엘릭서 수급량이 적어, 거인의 돌사과를 비롯해 던전에서 필수로 소모하는 연금술사 제조 아이템들의 가격이 플레이에 큰 부담을 주고 있습니다. 아이템 제조에 필요한 재료 개수를 완화해 주세요.

(262) 엘릭서 수급 관련 문제 개선

직전 항목과 결을 같이하는 내용입니다. 엘릭서는 융합 사과류, 영약 및 비약류, 농축된 엘의 정수 등 자주 사용되는 소모품류의 제작에 꼭 필요합니다. 그러나 높은 수요에 비해 수급량이 현저히 낮아 가격이 계속 높아지고 있습니다. 엘릭서의 수급량을 늘리고 사용량을 완화하는 등 다면적인 개선이 필요합니다.

(263) 엘 플라스크 사용 시, 직전 사용 재료 자동장착 기능 추가

엘 플라스크는 5개의 재료를 하나하나 우클릭해 배치하고 제조하는 방식입니다. 많게는 수백 번 이상씩 대량 제조를 진행하게 되는 콘텐츠 특성상, 자동장착 및 일괄제조와 같은 편의기능이 꼭 필요합니다. (일괄제조 기능은 2021년 개선안 참조)

3. 퀘스트

1) 일일/주간 퀘스트

(264) 조건을 충족한 일일/주간 퀘스트를 마을, 섬터, 길드 아지트 등 비전투 지역 입장 시 자동으로 완료하는 기능 추가(ON/OFF 설정 가능)

잊어버리는 등의 이유로 퀘스트 완료를 하지 않고 다음날(혹은 다음 주) 로 넘어가 손해를 보게 되는 경우가 흔합니다.

(265) 티르노그 주간 퀘스트 추가

테네브로스 장비 재련 과정에서 소모되는 테네브로스의 기운 개수가 많아 주간 퀘스트로 추가 수급처가 확보되면 좋겠습니다.

2) 전직 및 스킬 퀘스트

(266) 3차 전직 퀘스트를 에픽 퀘스트에 맞춰 자연스럽게 진행하도록 개선

엘리아노드 에픽 퀘스트와 별개의 동선을 따라가 신규 유저의 경우 준비 및 진행에 다소 어려움을 겪습니다. 아울러 3차 전직 퀘스트는 스토리를 진행하면서 성장하는 콘셉트인데, 3차 전직 튜토리얼 연출은 잊힌 엘리안의 성소이지만 정작 퀘스트는 1/2단계가 엘리안의 성소, 5단계가 엘리아노드 방어전이라 위화감이 있습니다.

(267) 마스터 클래스 전직 퀘스트 난이도 완화

현재 마스터 클래스 전직 퀘스트는 리고모르 지역 던전 25판, 마스터로드 던전 16판으로 구성되어 있습니다. 컬렉션 시스템 등장으로 전 캐릭터를 마스터 클래스까지 반필수적으로 육성해야 하는 상황에서, 퀘스트 구성이 많은 피로를 유발하고 있습니다. 부담 없이 진행할 수 있는 수준으로의 완화가 필요합니다.

(268) 최강의 길 퀘스트(2차 전직 하이퍼 액티브 퀘스트) 동선을 에픽 퀘스트에 맞춰 개선

라비, 노아를 제외한 기존 캐릭터들의 2차 하이퍼 액티브 스킬은 육성구간 레벨에서 획득해야 하는데, 퀘스트 동선이 에픽퀘스트와 다르고 여러 판 추가적인 던전 플레이가 필요해 획득 과정에서 피로감을 느끼는 경우가 많습니다. 라비, 노아와 같은 수준으로 동선을 일치시키고 플레이타임을 줄이는 개선이 필요합니다.

(269) 궁극의 힘 퀘스트(3차 전직 하이퍼 액티브 퀘스트) 조건 완화

궁극의 힘 퀘스트는 지금까지 한 번도 조건이 완화된 적이 없는 퀘스트입니다. 마스터 클래스 전직 퀘스트보다 더 많은 시간이 소모되는 경우도 있고, 에픽 퀘스트와의 동선도 맞지 않아 3차 전직을 한 이후에도 계속 엘리야노드 던전을 돌아야 하는데, 이러한 부분이 극심한 피로를 부릅니다. 당장의 스펙에 비해 난이도가 높은 영웅 던전을 플레이해야 하는 것도 쉽지 않습니다. 전체적인 플레이 판수를 줄이고, 바니미르 에픽 퀘스트와 동선을 일치시키거나 [뽀선생의 두 번째 성장 가이드] 2, 3교시의 보상으로 바꾸는 등 부담을 줄이는 개선이 필요합니다.

3) 기타

(270) 주간 미션 보상 ED 상황

ED 수급 부족에 대한 불만도 많은 상황이고, 유저들이 통상적인 플레이로 소모하는 양에 비해 주간 미션으로 획득 가능한 ED가 현저히 적습니다. 특히 다캐릭터를 육성할수록 ED 보상 부족의 체감이 큼니다. 주간 미션 보상을 상향하여 최소한 현금거래에 의존하지 않더라도 정상적인 플레이가 가능하도록 개선이 필요합니다.

(271) 퀘스트 창 렉 현상 감소

퀘스트 창 에피소드를 여럿 펼침 상태로 둘 경우 퀘스트 창을 열었을 때 과도한 렉이 발생합니다. 에피소드를 닫으면 되는 문제이기는 하나, 미처 닫지 못한 경우 또는 실수로 퀘스트 창을 연 경우 과도한 렉을 유발해 던전 플레이에 지장이 생깁니다.

4. 소환수(펫, 탈 것)

(272) 펫, 탈것 즐겨찾기 기능 추가

많은 유저들이 십수 마리 이상의 펫, 탈것을 보유하고 있습니다. 캐릭터 선택 창의 즐겨찾기와 유사한 기능을 소환수 창에도 추가하여, 주로 사용하는 펫이나 탈것을 찾기 쉽도록 했으면 좋겠습니다.

(273) 펫 먹이, 소화제 아이템 툴팁에 성장 포인트 증가량 및 소화시간 표기

(274) 지형에 따라 펫이 주인을 따라오지 않고 점프만 하는 문제 수정

지형이 복잡한 좁은 맵 안에서 이동하다 보면 펫이 캐릭터를 적극적으로 따라오지 않고 특정 발판에서 왔다 갔다 하거나, 발판에 올라서지 못하고 점프 동작만 무한 반복하는 문제가 발생합니다. (펫 스킬 사용 불가)



5. 엘 하우스

(275) 장판류 가구가 바닥에 밀착하지 못하는 버그 개선

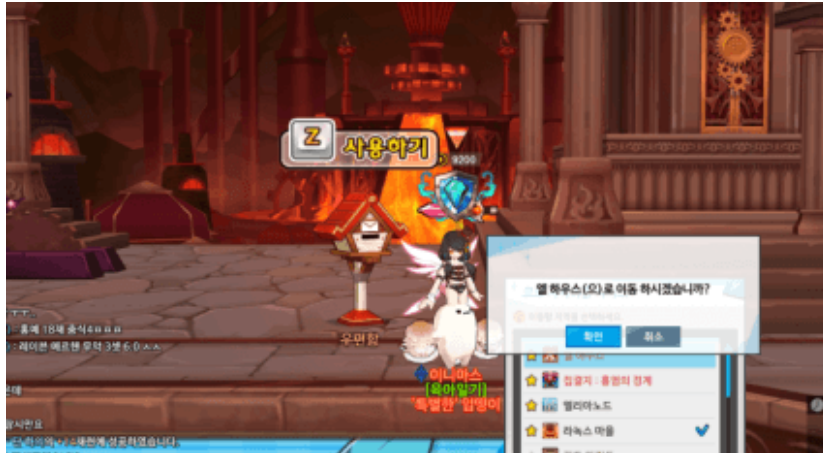


(276) 엘 하우스 뮤직 플레이어 BGM이 도중에 끊기고 다른 BGM으로 전환되는 버그 개선

(277) 엘 하우스 프리셋 추가

엘 하우스 시즌 버프를 받기 위해서는 해당 시즌 가구들을 배치해야 하는데, 디자인상으로 이전 시즌 가구들과 통일성이 전혀 없습니다. 엘 하우스 자체의 본질이라 할 수 있는 꾸미기가 사실상 불가능합니다. 차라리 시즌 버프용 배치와 구분을 둘 수 있는 꾸미기용 프리셋이 있으면 좋겠다는 아이디어입니다.

(278) 엘 하우스에 다른 유저가 방문할 때 카메라 시점이 다른 유저로 고정되고 캐릭터가 서로 겹쳐져 움직이는 현상 개선



(279) 가구 선택(마우스 클릭) 범위가 겹쳐져 보이는 경우 원하는 가구를 선택하기 어려운 문제 개선



가구 클릭 범위가 3D가 아닌 평면 사각형 박스처럼 되어, 맨 앞에 있는 가구를 제외하고는 클릭하기 어려운 문제가 있습니다. 마을에서 겹친 캐릭터를 우클릭할 때처럼 선택 메뉴가 보이도록 하고, 커서가 위치한 가구에 외곽선 표시를 함께 추가하면 좋겠습니다.

(280) 엘 하우스 근성도 회복에 원하는 수치를 지정할 수 있도록 변경

무조건 최대 기준으로 회복되기 때문에 사용에 불편함이 있습니다.

(281) 타인의 엘 하우스 입장 편의성 개선

- 친구, 길드 창 목록에서 바로 입장할 수 있는 기능 추가
- 공개 엘 하우스는 닉네임 입력으로 입장할 수 있는 기능 추가

(282) 엘 하우스에서 2인 커스텀을 사용하면 같이 앉기가 불가능한 문제 수정

(283) 엘 하우스 음악 플레이어 BGM 목록 갱신

현재 인게임에 존재하는 BGM 수에 비해 선택 가능한 BGM이 적습니다. 예컨대 마그멜리아는 출시된 지 1년 반이 넘었으나 아직까지 BGM이 추가되지 않고 있습니다. 엘소드에는 뛰어난 오리지널 음악이 많은데, 대부분이 사용되지 않고 방치 중이라 아쉬운 점이 큼니다.

엘리아노드 이전 필드/던전과 삭제된 지역의 음악, 그리고 캐릭터 테마곡이나 엘스타 음반 등도 엘 하우스에서 활용할 수 있도록 추가해주었으면 합니다.(타 게임의 BGM 플레이어, 주크박스 같은 느낌)

(284) 음악 스트리밍권 삭제 / 음악 재생 관련 가구 설치 시 무제한 이용으로 변경

(285) 엘 하우스 방명록 개선

- 방명록 표시 개수 확장(현재 50개)
- 새 방명록이 작성되면 방명록 아이콘에 알림 표시(느낌표) 추가

6. 펫 대전, 엘라이더

(286) 펫 대전, 엘라이더 콘텐츠 개편

나온 지 1년 가까이 된 신규 콘텐츠임에도 불구하고 내용이 빈약하여 사장된 콘텐츠가 되어가고 있습니다. 인터뷰에서도 개선을 시도해볼 예정이라고 답변주셨지만, 마찬가지로 전체적인 유저의 니즈를 고려하여 충분한 개선과 내실화가 이루어졌으면 좋겠다는 의견을 다시 한 번 전달합니다.

7. 낚시

(287) 접속을 유지해야만 낚시를 진행할 수 있는 현행 방식에서, 생활 근성도를 선납하여 접속 종료 중에도 낚시 진행이 가능한 방식으로 개선(펫 원정대 참조)

- 낚시 진행 중인 캐릭터는 낚시를 취소하거나 종료하기 전까지 던전 및 대전 등의 콘텐츠 플레이가 불가능하도록 적용

(288) 낚시 종료 예상 시간(생활 근성도가 모두 소모되는 시간) 표시

(289) 낚시 중 캐시샵에 진입하면 낚시가 종료되는 부분 개선

(290) 낚시 중 게시판(거래소) 확인이 가능하도록 개선

8. 온천

(291) 온천 달걀 가격 또는 옵션 조정

온천 달걀은 마나 에릭실을 대신하는 좋은 MP회복 소비 아이템이었으나, 마나 에릭실의 EP삼 추가 이후로는 오로지 업적 용도의 아이템이 되었습니다. EP삼에 에릭실이 있는지 모르거나, 가격 비교 없이 달걀을 구매하는 유저들도 존재합니다. 마나 에릭실과 비슷한 수준으로 가격을 조정하거나, 유저들이 자주 사용하는 다른 유용한 옵션으로 교체해주었으면 합니다.

9. 외부 콘텐츠

(292) 엘소드 카카오톡 이모티콘 출시(영구제)

본래 게임 관련 이모티콘은 카카오톡 정책상 브랜드 이모티콘(홍보성)으로 분류되어 기간제 무료 배포만 가능했습니다. 그러나 최근 넥슨 게임인 메이플스토리 와 블루 아카이브에서 이러한 한계를 극복하고 게임 캐릭터를 활용한 영구제 이모티콘을 직접 출시한 바 있습니다. 엘소드도 가능하다면 동일하게 출시했으면 합니다.

10. 게임 환경

(293) DirectX 11 API 업그레이드

현재 사용되고 있는 DX9 API는 매우 오래된 API로 현재 PC의 성능을 제대로 활용하지 못합니다. 21년에 진행된 64-bit 업데이트와 추가 최적화로 성능은 이전보다 나아졌지만, 시간이 지날수록 신규 업데이트에 따른 성능 하락이 발생하고, 이를 극복하지 못하는 DX9 API의 근본적인 한계로 렉 문제가 심화하고 있습니다. 로스트아크, 클로저스 등의 온라인게임에서 DX9에서 DX11로 전환 후 성능이 크게 향상된 사례처럼, 엘소드도 DX11 업그레이드를 통해 성능 개선을 꾀할 수 있길 바랍니다.

(294) 마우스의 보고율(폴링 레이트)이 높은 상태에서 인벤토리, 마법의 옷장을 열면 마우스가 움직일 때마다 프레임 저하가 일어나는 현상 개선

(295) 닉네임 길이 제한 완화

캐릭터명 6자 제한은 낡은 시스템 중 하나로, 개성을 표현하기에는 너무 짧습니다. 최근에 출시되는 게임들은 대부분 12자 이상 긴 닉네임을 지원합니다. 너무 길 경우에는 다른 불편이 생길 수 있는 만큼 적당한 수준으로 완화하되, byte가 아닌 글자수를 기준으로 했으면 합니다. (한/영 글자수 통일)

(296) 불건전한 캐릭터명 및 길드명 조치

불건전한 닉네임을 신고해도 제대로 조치가 이뤄지지 않거나, 조치가 진행된 후에도 같은 혹은 유사한 닉네임으로 새로 나타나는 경우가 많습니다. 대부분 유저의 신고로만 조치되는 현 단속방식 때문에 불쾌감을 주는 닉네임을 만나기도 매우 쉽습니다. 불건전한 닉네임 생성을 사전에 적절히 필터링하고 차단할 수 있도록 시스템적인 개선이 필요합니다.