



마비노기 모바일 게임 분석서

김보근



목차

| 01 |

게임 소개



| 02 |

분석 및 제안



| 03 |

결론



게임정보



게임명	마비노기 모바일
개발	데브캣
출시일	2025년 3월 27일
플랫폼	PC,모바일(Android/iOS)
장르	MMORPG
엔진	유니티
매출 순위	9위

10월30일 기준 매출순위

마비노기 모바일은...



20년이 넘는 마비노기 IP를 계승해
친근하고 익숙한 느낌의 게임으로
자리 잡았다.



PVP와 같은 경쟁 콘텐츠가 없고
협동 중심의 PVE 콘텐츠와
소셜 네트워크 콘텐츠를
메인으로 하고 있다.



주기마다 장비를 초기화하고
레벨과 아이템 단계를 확장해 나가는
시즌제로 운영하고 있다.

플레이 루프



새로운 시즌 주요 변경점

마비노기 모바일은 출시 6개월만에 시즌 변경 및 소프트 리셋을 감행했고 앞으로도 시즌제 운영을 할 것을 선언했다.



신규 던전, 레이드 추가
룬, 보석 시스템 확장



이미 엔드급에 도달한 유저들에게 새로운 동기부여 제공
동결된 거래소 활성화



변신 시스템,
신규 장신구룬 추가



새로운 전투방식의 변화 및 유저들의 활발한 연구 활성화



룬 보석 시스템 확장으로
인한 소프트리셋



격차해소로 인한 신규/복귀 유저 유입 극대화

분석 및 제안

새로운 시즌의 방향성 고착화된 시스템의 문제점과 개선방안



| 성장의 핵심요소 룬과 파밍시스템

룬의 중요성, 시즌 0 룬과 파밍시스템의 문제점
그에 따라 시즌 1의 개선된 시스템과 아직까지 남아있는 문제점,
그리고 그에 따른 개선 방안

| 고착화된 던전 및 전투 시스템

지루하고 단조로운 전투 시스템을 재미있고 조작감 있게 개선

핵심 요약

| 전투력 시스템

전투력은 유저의 성장 정도를 정확하게 나타내고 있지 못하지만
참고지표를 떠나 유저들의 절대지표가 되었다.
유저의 성장 정도를 정확하게 나타내는 다른 지표의 추가 혹은
시스템 자체의 개선이 필요

| 리니지 라이크가 아닌 마비노기M만의 특징

리니지라이크를 따라하지 않은 마비노기M만의 BM 구조와
계속되는 유저 감소의 영향, 그 이유와 그에 따른 방안



Rune

성장에 가장 핵심이라고 할 수 있는 파밍 요소

★★★★★★
장신구 룬: 잿더미+
전설 장신구 전용 룬

룬의 등급과 성능으로
아이템의 가치가 결정된다

추가 체력 +756
하위 능력치
하위 능력치
유일 화염술사 액티브 스킬: 5

추가 능력치와 유일 옵션제공
-> 추가 능력치는
각인 재설정으로 변환 가능

화염술사의 **익스플로전** 스킬을 **크로스
파이어**로 교체한다.
주변의 불길을 곧장 폭발시키지 않고,
화염구의 형태로 응축하여 타겟을 향해
발사한다.

클래스별로 고유의 장신구
룬을 가지며 전투스타일을
다양화시킨다.

Problem

시즌0 룬 시스템의 문제

다양한 룬 시스템의 문제들은
컨텐츠 소모 속도를 가속화해
컨텐츠 출시 속도가
따라잡지 못했고
다음 시즌을 앞당겼다.



문제점 1

밸런스

상하관계가 뚜렷할 정도로
나타나는 룬들 간의 밸런스 차이로 세팅
획일화, 유저 간의 격차감 심화



문제점 2

정가시스템

어비스에서 재료를 모아
가장 강력한 룬과 교환 가능

다른 파밍 콘텐츠의 필요성과
파밍에서 오는 재미가 사라짐

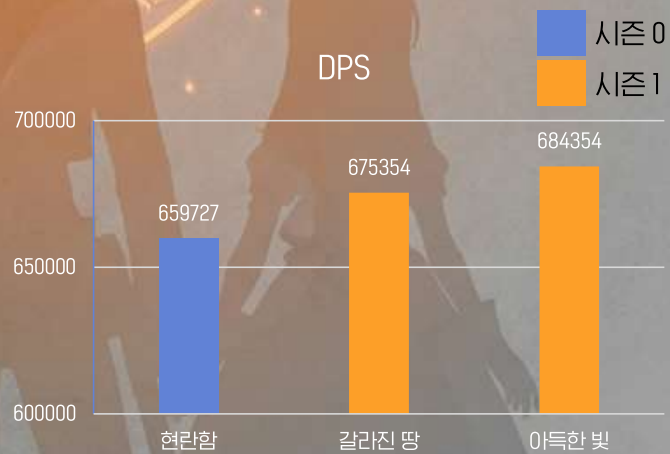


문제점 3

컨텐츠의 지속성

더 이상 콘텐츠를 플레이하는
이유가 사라짐

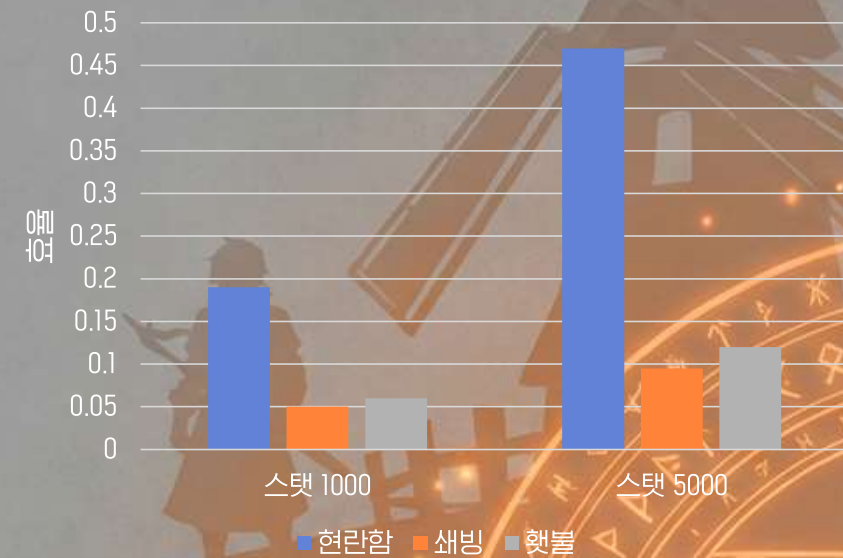
시즌 0 망가진 밸런스



▲ 전 시즌 현란함 룬과 이번 시즌 전설 룬들과의 비교
뚜렷한 차이가 나지 않을 정도로
엄청난 성능을 자랑했다.



스탯 별 룬 효율



▲ 시즌 0 룬들의 효율을 비교하는 그래프
현란함이 제일 높은 지표를 가지며
스펙이 올라갈수록 더 높은 효율을 보이는 것을
알 수 있음

Solution

시즌1 룬 변경점

꾸준한 파밍과 성장

시즌1에서는 성장과 파밍의 재미에 중점을 두었고
최대한 룬들간의 밸런스를 맞추기 위해 여러 시도를 하였다.
그로 인해 파밍의 난이도가 쉬워지는 것에 대비해 다양한 방법으로
파밍의 고점을 높였다.



신화 룬

가벼운 마음

치명타 +70 연타강화 +70 콤보 강화 +70



룬 워드

정가시스템 삭제

정가시스템의 삭제로 룬 수집/승급의 필요성을 증가시키고
관련 아이템들[던전 입장권, 승급재료]의 수요증가와
파밍에서 오는 재미를 늘린다.

기억각인, 룬 워드

자유롭게 룬을 바꿀 수 있는 기억각인 시스템과
룬을 수집해 도감을 채움으로써 추가효과를
얻을 수 있는 룬 워드 시스템은
자유로운 룬세팅을 가능하게 하고
수집욕구와 파밍기간을 늘린다.

신화 룬 및 파밍콘텐츠 추가

드랍 확률은 매우 낮지만 강력한 신화 룬의 추가와
미스틱 던전의 추가는 파밍에서 오는 도파민과
자연스럽게 콘텐츠를 계속 플레이해야 하는 이유를 제공한다.

룬 시너지

서로 시너지 효과를 내는 룬 옵션이 추가되어
파밍의 고점을 확장한다.

신규 콘텐츠에 따른 신규 룬 추가

신규 콘텐츠의 보상으로 신규 룬을 추가해
콘텐츠를 돌아야하는 이유를 만들고
파밍의 졸업기간을 늘린다.

그 결과

활발한 콘텐츠 참여와 파밍에서 오는
스트레스가 비교적 줄어들고
파밍의 기대치가 높아졌다.



하지만

밸런스 격차해소와 함께 룬들의 컨셉이
비슷해 지고 아직 까지도 성능이 크게 뒤떨어
지는 룬들이 있다. [1대 다수, 피해 흡혈 등]

유일

추가단 적중 시, 체력이 386 회복된다. (재사용 대기시간: 1초)
추가단 확률이 10% 증가한다.

그래서

쓰임새 없는 룬들을 위한 콘텐츠 추가
혹은 쓰임새가 있으며 개성 있는 룬들의
추가가 필요하다고 생각한다.

유일

적에게 피해를 받으면 10초 동안 방어력이 0.5% 증가하고, 체력을 총 0.4% 회복한다. 해당 효과는 최대 10회까지 중첩된다.

개선 제안

주마다 콘텐츠(생존, 디펜스, 보스전 등)
가 달라지는 로테이션 룰을 적용 시키고
기록 갱신 시스템을 넣어
명예보상 추가

1회성 콘텐츠를 재활용함과 동시에
생존이나 1대 다수에 어울리는
기존에 쓰임새 없던 룰들을
새롭게 활용가능



기존 콘텐츠 망령의 탑 개편



[피의 계약]
스킬사용시 일반자원대신에 HP를 소모하는 대신에
데미지증가와 쿨타임 감소효과,피해흡혈 효과를 받는다.

HP가 일정수치 이하일때는 기존의 자원을 그대로 사용하지만
효과를 받지 못한다.



[조심]
스킬을 사용할 수 없다.
기본공격의 속도와 위력이 크게 증가한다.

새로운 컨셉의 룰으로 전투플레이의 변화

전투 및 던전 시스템



너무 단조로운 전투 방식

타겟팅 위주의 공격 스킬과 장판을 보고
피할 뿐인 회피 방식으로 인해
컨트롤의 재미가 반감되며 긴장감 X



무분별한 어시스트 모드 플레이 방관

엔드 콘텐츠에서도 자동 플레이가 가능해 자동 플레이
를 사용하지 않는 유저들은 손해를 보는 구조가 된다.
스펙이 높지 않은 파티의 경우 자동 플레이를 하는 유
저가 많을 시 클리어를 못할 가능성이 높아진다.



의미 없는 난이도 구분

몬스터들의 HP와 공격력의 수치만 증가했을뿐
똑같은 패턴을 가진 난이도의 설계로 인해
재미 반감, 유저들의 지루함 증가

모바일 게임인 만큼 쉽고 간단한 전투방식만 고려해 나온 결과.. 그래서

수치 증가만이 아닌 어려운 난이도만의 특징을 추가한다.

- ◆ 몬스터들의 공격속도 증가
- ◆ 높은 난이도만의 특수한 패턴 추가
- ◆ 워닝 사인(위험 장판)을 보여주지 않기

손맛을 주는 새로운 전투 시스템 추가

- ◆ 회피기 추가
 - 대쉬, 기상기 등을 추가해 몬스터의 공격에 맞춰 사용하면 공격 회피
- ◆ 가드 및 패링 시스템 추가
 - 기존의 분노, 카운터 시스템을 조금 더 직관적이고 조작감있게 개선
- ◆ 던전 특수기 추가
 - 던전 특징에 맞춰 전략적으로 활용할 수 있는 특별한 스킬

엔드 콘텐츠에서의 어시스트 모드 금지

- ◆ 일일 콘텐츠에서는 자동 플레이가 필요할 수 있지만 주간 엔드 콘텐츠에서까지 자동 플레이가 필요하다고 생각되지는 않는다.
- ◆ 또한 어시스트 모드를 전면 금지하기 보다 콘텐츠의 권장 전투력보다 어느정도 높다면 어시스트 모드를 활성화할 수 있게 하는 방안이 있다.



팔라딘 변신 시스템의 아쉬운 활용

문제점

새로운 시즌의 부제가 빛의 신화 팔라딘인 만큼 팔라딘 변신 시스템이 커다란 변화를 가져다 주는 것 같았지만..

- 단순한 외형변경, 능력치 증가 뿐인 무색 무취의 시스템
- 실제로 유저들 사이에선 체력회복, 무적기용으로 밖에 쓰이지 않고 완전히 쓰이지 않는 경우도 허다하다.



아이덴티티 추가

변신 상태에서 사용할 수 있는 팔라딘만의 특수 스킬 추가

변신 능력 추가

단순한 능력치 증가뿐 만이 아닌 이동기강화, 브레이크저항 등 유틸리티 능력을 증가시키고 쿨타임 감소 능력을 주어 컨트롤의 재미를 늘리고 변신 시스템의 의존도를 올릴수 있음

전투력 시스템

캐릭터의 파밍 정도에 따라 강함을 나타내는 지표



뺑투력 [허수뿐인 전투력]

실제 딜 상승과는 상관없는 생존력, 유틸리티 등도 전투력에 포함
+클래스마다 필요한 옵션들이 다른데 이와 상관없이 똑같이 계산

-> 같은 전투력을 가진 유저끼리도 현저한 DPS 차이 발생

또한 각인 재설정, 인챈트 증폭, 스킬 개조, 보석 세공과 같은

스펙업 방법들은 비용이 꽤 들면서도 DPS 증가에 큰 영향을 끼치지만

전투력 상승과는 큰 관련이 없다.

문제점

던전과 레이드는 권장 전투력이 설정되어 있고 매칭 시스템은
전투력을 기준으로 매칭을 잡아 주기 때문에 유저들에게 전투력은
참고 지표가 아닌 중요한 핵심 지표로 자리잡고 있다

또한 다른 사람의 세팅을 볼 수 없어 전투력에만 의존할 수 밖에
없기 때문에 구인/구직과 유저들간의 신뢰에 대한 문제가 발생한다.
(비슷한 전투력의 파티원들을 모집했지만 던전 클리어 지연 및 실패)

부가적인 스펙업의 필요성 X

-> 전투력이 오르지 않는 스펙업은 굳이 해야 할 필요성을 못 느끼는
문제가 발생한다.

게임사에게도 유저들에게도 아쉬운 시스템

01

클래스에 적합한 능력치 지표 추가 혹은 전투력 개선

[딜러의 경우 순수 DPS에 영향을 주는 능력치만, 힐러,탱커의 경우 유틸리티 능력을 포함해 전투력 계산]

+

02

다른 사람의 세팅을 볼 수 있는 기능 추가

+

03

모든 성장 방식이 전투력이 증가하게끔 시스템 개편



자연스럽게 성장의 명분을 제공하여 유저들의 성장 욕구를 증가시키면서
유저들은 원활한 파티 모집을 통해 쾌적한 플레이를 즐길 수 있게 됨.

전형적인 리니지 라이크 형태의 모바일 MMORPG 속 마비노기 M의 선택



매출 고 순위 모바일 MMORPG (리니지 라이크)

- ✓ PK기반의 PVP, RvR 같은 경쟁 콘텐츠를 주력 콘텐츠로 삼으며 자동전투와 과금 중심의 캐릭터 성장
- ✓ 한정적인 유저층
- ✓ PUR ↓ ARPPU ↑ [고래 유저 多]



마비노기 모바일

- ✓ PVE 중심의 협동 콘텐츠를 메인으로 하며 PK기반의 경쟁 콘텐츠 X
- ✓ 다양한 유저층
- ✓ PUR ↑ ARPPU ↓ [소과금 유저 多]

마비노기 M이 리니지 라이크에 지지 않는 이유

마비노기 모바일만의 감성과 독자적인 그래픽



1. 다양한 유저층 확보(Z세대, 여성 유저등)

최대한 많은 유저들을 기반으로 멤버십, 패스, 패키지 위주 판매
-> 유저 수에 매우 의존적

2. 소셜 네트워크 콘텐츠 활성화

유저들간의 교류를 증가시켜 패션, 펫 등 외형아이템의 수요 증가

캠프파이어, 악기연주, 마이홈 시스템 등

3. 다양한 유저층들을 위한 콘텐츠 세분화

- 가장 낮은 난이도의 엔드 콘텐츠는 높지 않은 레벨로 누구나 즐길 수 있게 설계
- 이후 더 높은 난이도를 출시해 성장의 이유와 도전을 원하는 유저들을 위한 콘텐츠를 제공
- 최상위 유저들에게는 기록 갱신 콘텐츠를 도입해 명예 보상을 줌으로써 꾸준한 성장의 동기를 제공

하지만 계속 감소하는 유저 수, 마비노기 모바일의 전망은 ?

마비노기 M 유저 수 변화 추이



성장의 허망함

확률에 의한
스트레스

무너진 신뢰

이탈 이유 *why?*

- 시즌 리셋에 대한 공포
- 현재 전투력 시스템에 대한 문제
- 클래스 밸런스 [기록 갱신 파티]
- 룬 정가 시스템 삭제
- 전설 외형 아이템 천장 시스템 X
- 웨카 경매장 사태
- 헬리오도르 계승 문제

선택적 과금과 낮은 ARPPU의 마비노기 M -> 유저의 이탈은 굉장히 치명적 그에 따른 대응방안

마비노기 M은 가능한 한 많은 유저를 확보하고 외형 아이템과 구독형 BM 위주로 판매해 안정적인 매출을 가져왔기에 유저의 이탈은 리니지 라이크 게임들에 비해 더 큰 문제로 번지기 쉽다.

예측가능한 로드맵

- RPG의 핵심 -> 성장
- 언젠가 자신의 노력(시간과 돈)이 모두 사라진다는 것은 매우 큰 스트레스가 될 수 있음.
- 시즌 1 공개와 같이 갑작스런 발표가 아닌 어느 정도 예측가능한 로드맵 공개 필요
- 기존의 가치를 어느정도 보존해주는 식의 소프트 리셋 필요

천장 시스템

- 확률형 아이템의 천장시스템이 없어 극악의 운을 가진 유저들은 매우 큰 스트레스를 받을 수 있음
- 대표적으로 전설 패션, 펫 아이템 뽑기에는 매우 큰 비용이 발생하는 데다가 돈을 쓰고도 뽑지 못할 수도 있다는 두려움 발생
- 오히려 천장시스템은 확률형 아이템은 거부감을 줄이고 진입장벽을 낮추어 확률형 시스템의 이용률 증가를 기대할 수 있음

직업 밸런스

- 기록 갱신 콘텐츠의 경우 최대한 던전을 빨리 깨야하는 경쟁형 콘텐츠이기 때문에 직업의 성능이 우선시 되어 인식이 좋지 않은 직업들은 파티모집에 불리함을 겪게 되고 성장동기를 잃게 될 수 있음.
- 타임 어택 목적에 맞게 유틸리티 능력을 가진 직업들의 데미지 능력치 보정 필요
- 꾸준한 지표 수집과 모니터링을 기반으로 적절한 피드백이 이루어질 수 있어야 함

Conclusion

종합 결론

마비노기 M의 시즌제 선택은 성급한 것 같았지만 게임의 수명을 늘리기 위한 최선의 판단.
하지만 시즌 조기 종료를 반복해 유저들의 신뢰를 떨어뜨리지 않기 위해서는 시즌을 이끌 수 있는 원동력이 매우 중요할 것
앞서 설명한 문제점들을 개선하고 꾸준한 소통을 통해 신뢰 회복 필요
경쟁만이 앞서는 MMORPG 시장 속 감성과 낭만을 강조하는 마비노기 모바일은 충분한 잠재력과 가능성이 있음.

꾸준한 성장을 하기 위한 동기 부여

- 꾸준한 엔드 콘텐츠 업데이트
- 기록갱신과 같은 최상위 경쟁 콘텐츠
- 전투력 시스템

컨텐츠를 플레이 하는 이유 제공

- 파밍기간은 길지만 확실한 성장체감과 도파민을 주는 파밍 시스템 설계
- 고착화되고 지루한 전투 시스템 탈피, 컨트롤의 재미 추구