

[include(틀:상위 문서, top1=마비노기)]

[include(틀:사건사고)]

[include(틀:마비노기)]

[목차]

== 개요 ==

마비노기와 관련된 각종 사건 사고들에 대해 정리하는 문서. 이 문서에 등재되지 않은 사건 사고들을 알아보고 싶다면 각종 팬사이트들을 둘러보고 유추 정리해야 한다.

== 별도의 문서가 있는 사건 사고 ==

- \* 가드캣 사건
- \* 성 벽돌 사건
- \* 크루메나 사건
- \* 마비노기 귀신 사건
- \* 길드가입 몬스터 사건
- \* 마비노기 직업화 반대 운동
- \* 마비노기 96시간 점검
- \* 마비노기 이메일 로그인 대란
- \* 판타지러너즈 for Kakao 마비노기 쿠폰 복사 사건
- \* 넥슨 마비노기 트럭시위

== 별도의 문서가 없는 사건 사고 ==

=== 2000년대 ===

==== 동물원 버그 사건 ====

2006년 이리아 패치와 함께 탐험 레벨과 탐험 경험치가 추가되었다. AP를 추가로 수급할 수 있는 탐험 레벨은 매우 제한적인 방법으로만 환생이 가능하던 유저들에게 각광받게 되었다. 그 때 베이스 캠프 바깥에서 몬스터를 끌고와서 특정 위치에 가둬놓고 무한대로 스케치할 수 있는 버그성 플레이가 밝혀지자 수많은 유저들이 이를 통해 탐험레벨을 빠르게 올렸다. 이 때 몬스터를 가둬놓은 게 마치 동물원같다고 해서 이 버그를 동물원 버그라고 불렀다.

버그를 용인하거나 더 적극적으로 활용하는 사람들과 편법과 버그를 악용한 플레이를 비판하며 더 나아가 가둬놓은 몬스터를 잡아서 더 이상 스케치하지 못하게 막는 경우도 생겼다. 버그에 긍정적이던 사람들은 이러한 유저들을 테러범으로 몰며 해당 유저가 가입한 길드까지 맹비난을 하며 공격해왔다. 동물원 버그와 관련된 논란은 결국 심각하게 과열되어 서로 맹렬하게 싸웠다.

결국 일주일만에 데브캣이 스케치 액션을 패치하여 스케치에 쿨타임이 생기고 하나의 몬스터를 단 한번만 스케치할 수 있도록 변경하면서 버그가 막혀버렸고 논란 역시 빠르게 조용해졌다.

해당 사건에 대해서 연재만화가 바부그러가 영화 John Q의 예고편을 패러디해서 만든 플래시가 마비노기 유저들 사이에서는 유명하다. <http://blog.naver.com/iggler/120026024725>링크 또한 10년 뒤에 벌어진 아크 리치 사냥 논란과도 유사한 점이 있는데 이번에는 아크 리치 스케치나 사냥이나 둘 다 시스템상으로 공인된 콘텐츠이기에 추후의 패치가 어떻게 될 지는 두고 볼 문제다.

==== 연재만화 동인 행사 홍보 논란과 연재만화가 대거 탈퇴 사건 ====

초창기 마비노기의 연재만화 게시판은 게임의 인기와 함께 수많은 연재만화가들이 대단히 많은 활동량과 연재만화가 올라왔다. 당시 연재만화가들은 코믹월드 등지에서 자신들의 마비노기 관련 팬픽션 만화들을 부스를 열어 판매하거나 회지를 내는 등 동인 활동 역시 겸하고 있었다. 그 와중

에 일부 연재만화가들은 동인 행사에서 판매되는 자신의 동인지 혹은 회지를 연재만화 내에 홍보하기도 했고, 개중에는 양이나 질이 매우 떨어지는 연재만화를 올리고 자신의 부스를 홍보하는 광고글을 올려 논란이 되었고 비난까지 받기도 했다. 나중엔 아예 코믹월드 시기가 다가올때만 홍보만화를 올리기도 하였다. 실질적으로 연재만화를 보던 유저들이 폭발하게된 진짜 이유. 자신의 사적이익을 위해 홍보용으로 전략해버린것을 비난하였다.

당시 연재만화는 웹툰 시장이 존재하지 않던 시기였던 만큼 친목질의 영향이 매우 강해 빠들의 쉴드로 쉬쉬 하는 분위기였으나 참다못한 유저가 코믹월드가 다가오면 만화를 올리는척 자신의 부스를 홍보하는 행태를 비난하는 댓글을 달자 빠들의 분위기에 위축되어있던 사람들의 울분이 폭발하고 동참하기 시작하면서 두 패로 나뉘어서 댓글란은 전쟁터가 되었다.

이런 상황 속에서 2007년 1월에 연재만화가 '도바'[\* 대원씨아이에서 TRUMP!를 출간하고 네이버 웹툰에서 부토를 연재한 만화가 정현주다.]가 코믹월드 출전 광고 관련 비난에 오랫동안 심하게 시달리다가 결국 연재를 접게 되었다. 당시 도바가 연재작가중 동인활동에 대한 영향력이 매우 커서 도바와 관계가 있던 연재작가들이 대거 빠져나가는 사태로 번졌다.

도바를 비롯한 연재작가의 변명 중 하나로 "원고를 입고하고 코믹월드가 열리는 그 사이의 기간 외에 연재 만화를 그릴 형편이 되지 않는다, 연재만화에 정해진 질과 양 같은 것은 없으며 연재만화 역시 의무적인 것이 아니다며 어쩔 수 없는 사정이 있다"고 하는데 이는 스스로 의무와 책임을 저버린 아마추어라고 인정하는 셈이다. 그렇기에 이런 변명은 연재만화 게시판에 있기에 부적절한 성의 없는 땀땀 만화와 그 목적이 자신들이 이익을 내는 동인행사와 관련된 광고와 홍보라는 점을 들어 연재만화가로서의 자격과 불성실함, 그리고 도를 넘어서 지나친 영리 추구라는 비판으로 논파가 쉽게 되었다.

사실 악플이 달리기 이전에 친목질이 극에 달해서 한때 홍보 용도로만 쓴다고 동료 작가가 비판하자, 패거리를 만들고 있던 도바를 비롯한 관계자들에게 몰매를 맞던 일이 있었다. 그리고 이런 사태가 몇 달 동안 계속되자 결국 도바의 연재작가를 내려 놓는 것으로 동인활동을 겸하던 연재작가 다수가 떠나는 결과로 마무리 되었다.

무료화가 진행되고 웹툰 시장이 활성화된 이후엔 연재작가의 활동에 대한 보상이 없어지고 새로운 연재작가의 발굴도 이루어지지 않아 조금씩 쇠퇴되고 있었기에 뒤늦게 마비노기 연재만화에 대해 알던 사람들은 무보수에 홍보 좀 했다고 문제 삼은거라 생각할 수 있겠지만 당시 연재만화가로 당선이 되면 "적게는 정액제나 넥슨캐시, 많게는 타블렛까지 주는 상황"이다보니 완전한 무보수가 아니었던 점을 상기할 필요가 있다. 애초에 연재만화 코너 등재는 일정 수의 추천이나 댓글이라는 조건에 팬아트 게시판에서 운영진이 임의로 연재만화가를 뽑아서 자리를 만들어주던 상황이었는데 선술한 친목질 패거리가 고의로 밀어줘서 당선시키는일도 여럿 있었을 정도로 선정 기준에 대해서도 문제가 많았다.

==== 승휴 사건 ====

2009년 5월에 하프 서버에서 플레이하던 어느 여성 유저의 게임상 남편이었던 '승휴'가 여성유저의 계정에 있던 아이템을 빼돌리고 다른 유저와 외도를 하자 피해를 입은 여성이 자살한 사건 ([http://mabinogi.gameabout.com/bbs/view.ga?id=66&row\\_no=162832](http://mabinogi.gameabout.com/bbs/view.ga?id=66&row_no=162832))마어밧에 올라온 관련 글.

피해자인 여성 유저 D는 캐나다에서 한국 마비노기를 플레이하던 중 승휴를 마비노기에서 만나 게임상으로 결혼을 하는 등 랜선연애친분을 쌓고 있었다. 하지만 승휴는 다른 마비노기 유저에게 거액의 숲(마비노기에서 수표의 줄임말)을 먹튀하고 D의 계정을 자신의 부계정으로 해킹하여 아

이템을 빼돌린 사기꾼이었으며, 심지어 D와 게임에서 결혼을 한 후 다른 여성 유저와 외도를 하고 D와 의도적으로 연락을 하지 않고 개인적으로 필요하다며 현찰도 요구하기까지 했다. 그러던 중 승휴의 막장짓에 질린 D가 자살하자[\* D는 앞서 언급했듯 해외 유학 중으로, 정황상 우울증 증세도 있었던 것으로 보이며, 커뮤니티성이 강한 마비노기에서 많은 위안을 얻었던 듯 하나 승휴의 바람기 때문에 마음고생이 심했던 걸로 추정된다.] 승휴는 파렴치하게도 D의 계정을 털어 아이템을 빼돌려 팔았다.

결국 D의 지인이 하프 서버 게시판에 승휴의 악행을 폭로했고(링크된 원문 삭제됨), <https://www.mk.co.kr/news/society/view/2009/06/311389/> 기사화까지 되었다. 사건이 폭로되면서 유저들의 비난을 받은 승휴는 잠적했으며, <http://mabinogi.nexon.com/C3/post.asp?id=A0X5575194999X5575194X9X11> 이후 닉변을 하고 플레이했다는 제보가 있었다.

#### ==== GM 연주회 밤스티드 테러사건 ====

2009년의 마비노기엔 밤스티드 테러라는 버그를 이용한 테러방법이 있었다. 밤스티드는 아크 리치라고 하는 몬스터가 소환하는 자폭하는 말인데, 유저가 다크 나이트로 변신해서 '컨트롤 오브 다크니스'라는 스킬을 사용하면 밤스티드를 테이밍(길들이기)을 할 수 있었다. 문제는 이 밤스티드가 마을까지 따라 올 수 있는 치명적인 버그가 있었고, 유저가 밤스티드를 테이밍하고 대륙 이동을 통해 마을까지 온 다음 다른 유저에게 PvP를 걸어 자폭을 해버리면 인근 유저 모두가 데미지를 입는다. 데미지도 장난이 아닌지라 웬만한 유저는 1~2방이면 사망할 정도. 이 버그는 인터넷을 통해 빠르게 확산됐고 마을에는 모의 테러가 빙발쳐서 유저의 불편함이 이만저만이 아니었다.

이 버그는 2008년 10월에 처음 알려졌고 여기에 피해를 입은 유저들이 버그 리포트를 통해 운영자에게 버그 해결을 요구했지만, 매번 GM들은 '확인중인 사항이다', '해당 부서에 보고했지만 확인에 다소 시일이 걸릴 수 있다'라고만 답변할 뿐 실질적인 해결은 전혀 이루어지지 않았다. 심지어는 <http://mabinogi.nexon.com/C3/post.asp?id=A0X97523999X97523X15X11> 공식 홈페이지에 연재되는 만화에서 직간접적으로 언급[\* 그린 사람은 계란계란.]을 했음에도 불구하고 버그에 대한 해결은 전혀 이루어지지 않았다. 버그가 최초로 공개된것으로 알려진 2008년 10월부터 7개월이 지난 뒤 이 만화가 공식홈페이지에 업로드 된 2009년 5월까지도 여전히 버그가 고쳐지지 않은 것이다.

파일:마비노기 밤스티드 테러사건.jpg

이러한 와중에 2009년 6월 18일 마비노기 루트 서버에서 GM(게임 운영자)들의 연주회가 개최된다. 그리고 한 유저가 '지엠은 무적인가요?'라는 멘트를 날린 후 밤스티드를 GM 연주회 한가운데서 폭파시킨다. 이 테러로 연주를 하던 GM과 그것을 구경하던 유저가 대량의 피해를 입게 되었다.[\* 일부는 사망하진 않고 데들리 상태가 되었다. 테러에 동원된 밤스티드는 한마리가 전부이며 플레이어는 반피 이상일 때 절대 한방에 죽지 않기 때문.] 장장 8개월동안 질질 끌려온 이 버그는 테러가 일어난지 일주일도 안되는 2009년 6월 24일에 열한 번째 제너레이션 패치를 통해 해결되었고, 이 사건을 계기로 데브캣 스튜디오는 '직접 당해봐야 소 잃고 외양간 고치기'외양간을 고치는 데브캣'이라는 별명을 얻었다.

#### === 마비노기/사건 사고/2010년대|2010년대 ===

[include(틀:상세 내용, 문서명=마비노기/사건 사고/2010년대)]

#### === 2020년대 ===

##### ==== 케모노프렌즈 콜라보 펫 사태 ====

2020년 5월 7일에 기존 해외서버에서 이미 선보인 바 있던 케모노 프렌즈와의 콜라보가 이루어

졌다. 콜라보 이벤트와 더불어 키트를 선보였는데, 신규 키트템 외에도 마일리지 보너스 개념으로, 키트 하나를 깔 때마다 "금빛 코인"을 일정 개수 얻을 수 있고, 이 금빛 코인을 각종 뷰티쿠폰과 자파리 버스 펫 등의 아이템으로 교환할 수 있었다.

그러나 문제는 패치 당일, 서버 오픈 1시간만에 일어났다. 원래 공지에는 금빛 코인이 키트 하나당 5개가 나온다고 명시되어 있었는데, 그것이 "오류"였으며 원래는 키트를 까면 1개가 나오는 것이 맞다고 공지했다. 문제는 자파리 버스 펫의 가격이었는데, 요구하는 코인 갯수는 300개. 1200원짜리 키트를 300개, 36만원어치를 까야 한다는 말이 나온다. 이것으로 유저들은 이 말도 안되는 과금 정책에 1차적으로 불만을 표출하였다. 누가 펫 하나를 얻기 위해 36만원을 지르겠는가?[\* 참고로 기존 해외 서버에서는 자파리 버스 펫을 2만원에 팔았다. 후에 마비노기 운영진은 해외와 국내의 선호하는 아이템의 가치가 다르기에 가격 책정도 다르다고 말했는데, 말이 좋아서 그렇지 결국 내수차별이고 한국서버 유저를 호구로 본다는 소리나 다름이 없다.] 이 말도 안되는 가격 책정에 사람들은 어이가 없어 했는데, 이 사태는 이것으로 끝날 것이라고 생각했지만 2차적인 문제가 또 터졌다.

36만원짜리 펫에 대한 불만이 높아지자, 자파리 버스 펫의 가격 책정이 "오류"였으며, 오픈 한 시간 만에 300코인에서 60코인으로 줄인다는 것이었다. 이것으로 유저들은 2차적으로, 그것도 더 크게 폭발하였는데, 이미 펫을 얻기 위해 300개의 키트를 깬 사람이 많다는 것이었다. 물론 코인 240개를 환불해 준다고는 하나, 그저 펫만 노린 사람들에게는 코인 240개 따위는 전혀 필요없는 물건이었기 때문에 사태는 건잡을 수 없게 되었다. 사실 상 사기나 다름 없는 행위이기 때문이다.

이후 해준다는 환불 처리 역시 가관인데, 현금으로 돌려주는 것이 아닌 "넥스캐시"로 환불해준다고 한다. 결국 자기들은 손해를 하나도 보지 않겠다는 심보이며, 이마저도 아이템이 일부라도 없으면 환불해주지 않는다고 한다. 5월 7일 동시기에 올라온 '웅팀장의 참교육' 프로젝트가 당연히 해야 할 편의성 개선을 대단한 것이라도 한다는 양[\* 분명 언젠가 패치해야 할 것들이긴 했는데, 일주일 전부터 참교육을 한답시고 영상까지 만들어서 홍보하던 것에 비하면 실제 유저가 원하던 것들과는 하늘과 땅만큼의 차이가 있었다.] 팀장 박웅석의 얼굴을 메인 화면에 들이밀며 불쾌감을 준 것과 시너지를 일으켜, 박웅석 사퇴에 대한 여론이 높아지는 중이다.

이후 이 사건에 대한 기사가 올라왔으나, 마비노기의 입장은 "소수에 불과한 유저들이 떼를 쓰고 있다. 규칙대로 한 것이므로 문제는 없다"는 후안무치한 태도를 보이고 있다. <http://4th.kr/View.aspx?No=839385>링크

==== 정령 캠프파이어 무한 파밍 사건 ====

6월 4일자 패치로 특정 조건을 만족하면 캠프파이어에 소각한 유저들 중 한 명에게 상위 장비 재료를 지급하는 패치를 했다. 문제는 업데이트 하자마자 한 명이 아니라 참여자들에게 제한 없이 반복적으로 무한 지급을 한 버그가 일어났다는 것이다.

==== 아이템 삭제 복사 사건 ====

2021년 7월 29일 패치를 통해 가방과 관련된 편의성 기능을 추가했다. 마비노기에선 가방이란 아이템을 사용해 인벤토리 칸을 더 넓게 사용 할 수 있는데, 다만 여러개의 가방을 사용할 경우 아 아이템을 주웠을때, 가방의 위치가 아닌 획득한 순서대로 우선 순위가 정해지게 되기 때문에, 유저들은 그 동안 일일이 수작업으로 하는 번거로움을 겪어야 했다. 이번 패치는 이런 불편함을 없애주는 패치였는데 여기서 문제가 발생하게 된다. 패치가 적용된 후, 해당 기능을 사용한 유저들 사이에서 특정 가방이 순서 설정에서 누락 되거나 아예 가방에 들어있던 아이템이 온데간데 없이 사라지는 사고가 터지게 된것이다.

운영진 측에선 긴급점검을 통해 해당 문제를 잡으려고 했으나 결국 못 잡았고 해당 패치를 롤백하게 된다. 그 후 피해를 입은 유저들에겐 아이템을 복구 해주겠다고도 밝혔다. 그런데 이 복구 받은 아이템에서도 소동이 일어나게 되고 사태는 커지게 된다. 바로 복구로 받은 아이템들이 원래 있던 아이템이 아닌 전혀 다른 종류의 아이템인 것이었다. 심지어 캐릭터당 한번 밖에 받을 수 없는 아이템을 사라지지도 않았는데 다시 복구 해준다거나 일부 유저들은 고가의 아이템이 복사 되기도 했다는 등의 이야기가 오가고 있었다.

이후 운영진들은 7월 31일에 해당 문제를 인지하고 있으며 잘못 복구된 아이템들을 회수할 것이라고 하며 8월 2일엔 디렉터 본인이 직접 등판해 이번 사건에 대해 상세하게 설명 해주기도 했다. 디렉터가 밝히기를 이번 문제는 가방의 편의성 기능을 제작하는 과정에서 로직에 오류가 발생해 또다른 로직과 충돌하며 가방 내의 아이템들을 삭제 시켜 버린 사건이었다.

사실 이번 문제는 테스트 서버에서 검증을 마치고 넘어왔다면 이렇게까지 될 문제는 아니었다. 하지만 마비노기 측에선 이번 패치를 다른 편의성 패치들과 동일 선상에 놓았고 테스트 서버를 거치지 않고 바로 패치 적용해 문제가 발생했기에 이로 인해 피해를 입게 한 점에 대해 사과했다. 또한 잘못된 복구 아이템 지급에 대해서는 정식 서버에서 지속적으로 발생할 오류가 아니고 데이터를 통해 파악한 결과, 시장 경제나 아이템 시세에 크게 영향을 끼치는 케이스가 없었으며 서버를 롤백할 만큼 중대한 문제는 아니라고 밝혔다. 그리고 잘못 복구된 아이템은 8월 2일에 83%인 41364개의 아이템들을 회수하였다.

#### ==== 스페셜 가발 논란 ====

'엘라스틱 블림 박스' 키트에서 스페셜 가발이라는, 기존에 출시했던 헤어에 움직임을 적용한 가발을 키트로 내놓은 것이 시초가 되어 전반적인 운영 상의 문제들이 겹쳐 터진 사건.[\* 기존의 가발과 다르게 움직이는 가발이 따로 존재하긴 했으나, 아주 옛날에 출시했고 인기도 그다지 없어 점차 잊혀져 가고 있었다. 참고로 이 움직이는 가발은 GIF와 애니메이션 같은 효과가 적용된 것이며, 물리엔진이 아니기 때문에 날기 모션 등에서 배를 뚫기도 한다.]

이 사건을 이해하기 위해서는 먼저 마비노기의 과금 구조를 이해할 필요가 있다. 마비노기의 키트는 1회당 1200개시라는 적지 않은 가격에도 불구하고 S등급 아이템이 나올 확률이 약 3%로 심각하게 낮은 편이다. 그런데 키트가 출시될수록 계속 S등급의 확률이 낮아지고 있던 상황이었다. S등급 중에서도 같은 폴리곤을 공유하는 아이템이지만 모션이 있나 없나에 따라 스페셜과 노 스페셜로 나뉘는 아이템이 있고,[\* 마비노기는 몇 년 전까지만 해도 기존 키트에 대부분 모션이 기본으로 붙어있었다. 그런데 언젠가부터 스페셜 의상과 스페셜이 아닌 의상을 따로 분리해 출시하기 시작한 것이다. 게다가 최근 패치로 스페셜 옷 한정으로 모션을 선택할 수 있게 되어 스페셜 옷들의 가격이 미친듯이 치솟았다.] 개별 배출 확률도 거의 차이가 나지 않아 낮은 확률을 뚫었는데도 하나는 빵, 하나는 대박인 결과가 나오기 때문에 대체 왜 이런 식으로 내냐는 원성이 자자했다. 거기다 S등급 리스트에 올라와 있는 대부분의 아이템은 S등급임에도 아무런 가치가 없는, 단순히 자리만 채우기 위한 흔히 "킷똥"이라 불리는 쓸모 없는 아이템들이었다.

즉, 정말로 가치 있는 아이템을 얻기 위해서는 "0.012%"의 확률을 뚫어야 하는 것이다. 이런 식으로 기존 키트에 "스페셜"이라는 이름의 유저를 기만하는 확률 놀음에, 약속했던 개선이라는 것이 기존의 아이템을 고치는 것이 아니라 대놓고 새로운 아이템을 사라는 식으로 유도했다.[\* 헤어 모델링 이전에도 손가락 모델링을 개편하겠다는 공약을 했었는데 문제는 이걸 손가락 장갑 등 아이템을 출시하는걸로 떼웠다는 것이다.] 거기에 의상을 세트 판매하는 쇼핑백을 최근들어 거의 출시하지 않는 점, 해외 서버에서 "이벤트로 뿌리거나 쇼핑백으로 판매한 의상들도 확률성 키트로 바꿔 낸 점" 등 노골적으로 현실유도를 했기에 큰 비판을 받았다. 이 상황에서 넥슨 마비노기 트럭시위가 발생했고, 이 때문에 열린 밀레시안 간담회에서도 썩 만족스럽지 못한 답변들로 비판을

받았었다. 그래도 점진적으로 지적된 부분을 수정하고 [https://mabinogi.nexon.com/page/event/2021/0318\\_list/index.aspl](https://mabinogi.nexon.com/page/event/2021/0318_list/index.aspl)건의사항과 답변을 정리한 사이트를 만드는 등 업데이트를 통해 개선함으로써 점차 납득하는 유저도 있었다.

그런데 그 와중 간담회에 머리 모양과 손 모양을 개편한다고 말했으면서, 정작 개편은 커녕 또 키트로 이런 가발을 내놓아 여론이 크게 악화된 것이다. 건의 사이트에서는 12월 중으로 키트 천장 시스템을 도입하겠다고 했는데, 천장 시스템 이전에 노골적으로 이런 걸 출시했으니 돈 땡겨먹냐는 비아냥도 나왔다.[\* 심지어 그 12월 중이라는 것도, 상반기 중에 예정되어있던 사안이었으나 하반기 중에서도 가장 늦는 12월로 미룬 것이다.] 안그래도 낮던 S급 확률이 스페셜 가발이 추가되면서 더 낮아진 것은 덤.

더군다나 마비노기는 헤어 파츠에 가발을 쓰면 머리 장신구를 포기해야 했기에, 가발을 기존 헤어 스타일로 적용할 수 있는 '뷰티 쿠폰'까지 출시했음에도, 이번에 나온 "스페셜 가발"은 뷰티 쿠폰으로 얻을 수 있었던 헤어들을 업그레이드하여 내놓은 것이기에 기존에 뷰티 쿠폰을 얻기 위해 현질한 유저들을 기만한 것이다. 이와 같은 문제점들이 겹쳐 결국 홈페이지 내 자유게시판을 포함해 마도카<https://cafe.naver.com/mabinogidsg/679632l#>, 트위터[https://twitter.com/search?q=%EB%A7%88%EB%B9%84%EB%85%B8%EA%B8%B0%20%ED%82%A4%ED%8A%B8&src=typed\\_query&f=topl#](https://twitter.com/search?q=%EB%A7%88%EB%B9%84%EB%85%B8%EA%B8%B0%20%ED%82%A4%ED%8A%B8&src=typed_query&f=topl#)에서는 불만이 폭주했다.[\* 거기에 구 헤어, 최초 캐릭터 생성 시 선택할 수 있는 기본헤어를 리뉴얼 했음에도 npc들에게만 적용했다는 것이 알려져 부정적인 반응이 늘었다.<https://twitter.com/NOV419/status/1445829394312822784?t=YbsjDysbTznnFWgcYMLjPg&s=19l#>]

이렇게 여론이 급속도로 악화되자 민경훈 디렉터는 공지를 통해 사과하며 앞으로 새로 제작되는 가발은 모두 찰랑이는 모션을 적용할 것이며 콘텐츠나 이벤트를 통해서도 얻을 수 있도록 하겠다고 발표했다.[https://mabinogi.nexon.com/page/news/notice\\_view.asp?id=4889379l#](https://mabinogi.nexon.com/page/news/notice_view.asp?id=4889379l#)

그러나 내용에 있던 "6개월 간 노력한 결과", "기존의 10배에 달하는 개발 일정" 운운으로 오히려 여론에는 기름이 부어졌는데, 바로 직전에 간담회에서 논의된 내용이 어떻게 개선될지 알려주는 '밀레시안 건의사항 알림판'에서는 "여력이 모자라 약속한 기간 내에 보여드릴 수 없게 되었다"며 수많은 문제들을 내년 언젠가로 미뤄버렸기에 "이런 걸 미루고 개발하고 있던게 고작 스페셜 가발이나?"는 식으로 유저들의 반응을 더욱 흥흥하게 만들었다.

그러자 [https://mabinogi.nexon.com/page/news/notice\\_view.asp?id=4889379l](https://mabinogi.nexon.com/page/news/notice_view.asp?id=4889379l) 추가 공지로 헤어 개발에 쓴 여력과 콘텐츠, 업데이트, 버그 수정 등에 쓴 여력은 별개라며 해명을 내놓았으나, 여전히 "다음 키트부터 더 잘 하겠다"는 내용임은 변함이 없어 여론이 사그라들 기미는 커녕 오히려 엘소드 등의 게임에서 먼저 유저들이 행동했듯 <https://twitter.com/search?q=%23%EB%A7%88%EB%B9%84%EB%85%B8%EA%B8%B0%20%EC%9B%90%EC%B1%8C%EB%A6%B0%EC%A7%80>마비노기 0원 챌린지 등으로 점점 불길이 커져가는 모양새다.

==== 이중가차 통수 사태 ====

마비노기는 22년에 간담회를 비롯하여 굉장히 적극적인 행보를 이어가고 있었다. 특히 온갖 커뮤니티에 누가 봐도 직원, 혹은 알바가 작성한 것으로 보이는 마비노기 개편 찬양성 게시물들이 올라오고, 이 글이 추천을 받고 추천 게시물에 올라가는 등 대내외로 마케팅에도 큰 공을 들이고 있는 상황이었다.

그런데 정작 7월 14일 업데이트로 이 노력을 작살내버렸다. 마일리지로 살 수 있는 마일리지 시즌 2 스페셜 박스에 종결템을 넣어놓은 것이 밝혀졌기 때문이다. 마일리지 박스라는 이름에서 알 수

있듯, 다른 유료재화를 구매해서 마일리지를 얻은 후 박스를 구매해야 하는 "이중가차"이며, 상자 하나를 얻으려면 현금으로 대략 3만원 정도를 써야 한다. 그리고 해당 장비가 상자에서 나올 확률은 0.01%. 즉 획득 기댓값이 무려 3억원이다.

가차도 아닌 이중가차로 아이템을 추가한 것도 문제였지만 더 큰 문제가 두 가지 있었는데 하나는 해당 장비가 "인게임 파밍으로는 무슨 짓을 해서라도 얻을 수 없다"는 것이고, 나머지 하나는 바로 전 간담회에서 "디렉터가 자기 입으로 가차로만 얻을 수 있는 신규 스펙업 요소는 더 이상 만들지 않겠다"고 공언했다는 것이다.

결국 그나마 남은 온갖 커뮤니티가 불타오르자 디렉터가 당일 급하게 공지를 올려서 사과를 했다. [https://m.mabinogi.nexon.com/m/news/notice\\_view.asp?id=48899971#](https://m.mabinogi.nexon.com/m/news/notice_view.asp?id=48899971#) 하지만 사과 문에서도 본인이 바로 전에 한 약속을 어긴 이유가 "말레시안 여러분께서 개발팀에 전달해주고 계셨던 니즈"를 "좀 더 빠르게 선보여드리고자 하는 마음이 앞서 부족한 선택을 한 점"이라고 밝히며, 마치 '내가 돈 벌려고 한게 아니라 유저들 본인이 원해서 낸거고 고작 실수 정도이다'는 환상의 화법을 선보이는 등 전혀 바뀔 기색이 보이지 않는다는 평이 많다. 온갖 커뮤니티들 역시 '좀 더 빠르게 선보여드리고자 하는 마음 = 안 낸다고 하던 스펙업 유료 아이템을 이중가차로 출시?'라며 참 공교로운 실수라고 디스하는 반응이 넘쳤다. 하물며 다른 것도 아니고 바로 전 간담회에서 한 발언을 송두리째 부정하고 유저들의 뒤통수를 치려한 만큼, 더 한 일도 언제든지 일어날 수 있다.

#### ==== 교역 물물교환 패치 ====

2021년에 대교역시대 패치로 교역 시스템을 대대적으로 손을 보면서 교역에 시즌제와 랭킹제가 도입되었고, 기존에 존재했었던 수정노기의 진화판인 물물교환 시스템이 추가되었다. 물물교환은 각종 생활스킬로 제작한 생활품들을 교환해 일반교역 보다 더 큰 수익을 얻을 수 있다. 다만 큰 수익이 나오기 때문에 교환가능한 주간수량이 정해져 있다. 생활스킬로 제작해야되기 때문에 노가다성이 심하지만 모든 주간수량을 채우고 보증서를 사용하면 주당 1000만골드가 벌리게 되면서 유저들 사이에서 드디어 키트와 던전 보상 상자깡 이외에 랜덤성 없이 노력 대비 괜찮은 수익을 얻을 수 있는 제대로된 콘텐츠로 평가 받았다.

초창기에는 물물교환의 총수량을 너무 적게 설정해둔 탓에 대부분의 유저들이 물량이 풀릴때까지 24시간 내내 물물교환 NPC앞에서 오토마우스를 돌려야 할 정도로 문제가 많았으나 이후 해당 사태를 인지했는지 물물교환의 총수량을 늘리면서 해소되었다. 하루만 미친듯이 투자해서 재료를 수급해두면 주당 1000만골드가 벌리기 때문에 유저들에게 필수 주간 퀘스트급으로 콘텐츠 인지도가 상승했다.

하지만 2022년 7월 28일 패치로 물물교환의 주간수량이 반토막 나고 일반 교역품의 수익이 상승했다. 이 패치를 무려 시즌2에서 시즌3로 변경될때 진행한 것이 아닌 "변경되기 바로 직전에" 패치해버렸다. 문제는 이 패치로 인해 물물교환만으로도 충분히 어렵지 않게 챌린저 달성이 가능했으나 물물교환 횟수가 토막 나는 바람에 점수도 반토막이 나고 말았다. 또한 일반교역의 수익성이 높아지는 바람에 물물교환을 포기하고 일반교역으로 몰리는 현상까지 발생하면서 24시간 전지역의 모든 교역품의 재고가 바닥나는 사태가 발생하면서 위에 언급된 오토마우스 사태가 재발되고 말았다.[\* 유저들의 증언에 따르면 다중 클라이언트가 막히면서 작업장 아이디들이 교역으로 뛰어 들었다고 한다.] 이로인해 물물교환이 열리는 실버5까지 등급을 올리는 것조차 불가능에 가까워졌다.

유저들이 물물교환 몇번으로 챌린저를 달성해 저널과 챌린저 보상을 받고, 주당 수백만 골드를 버는 용도로만 교역을 이용하고 있기 때문에 이러한 현상을 줄이고자 일반교역품을 상향하고 물물교환을 하향하는 패치를 했을 가능성이 높다. 또한 다른 캐릭터들로도 교역이 가능했기 때문에 재

료만 많다면 얼마든지 시간을 투자해 던전을 가지 않고도 매주 수천만원을 벌 수 있었던지라 풀리는 골드랑이 어마어마 했었기에 하향조치를 한것으로 보인다.

시즌 두카트로 구매할 수 있는 상품이 한정적이고 그마저도 상자깡을 해야하는 불합리한 점과 매 시즌마다 초기화되는 불편한 시스템까지 겹치면서 그동안 유저들이 쌓아왔던 교역에 대한 불만이 터져나오는 계기가 되었다.[\* 심지어 시즌3의 경우는 신규 추가 아이템이 전혀 없으면서도 옷본마저 삭제해버리면서 더더욱 교역 보상이 줄었다.]

==== 키트 확률조작 논란 ====

2022년 7월에 출시된 갯잇뷰티에서, S 등급의 확률은 5.085%이지만 실제 내용물들의 개별 공시 확률을 합산해보면 5.103%가 나온다.[https://m.dcinside.com/board/game\\_mabinogi1/5368712?page=3&recommend=1l#](https://m.dcinside.com/board/game_mabinogi1/5368712?page=3&recommend=1l#)

확률상은 분명 유저에게 유리해보이지만 일단 실제 확률과 공시 확률이 다르다는 것은 바꿔말해 "인게임에서 보이는 확률이 실제 확률과 다르다"는 뜻이다. 즉, 언제든지 게임사에서 티 안나게 유저 몰래 확률을 건드려도 유저는 알지 못하는 상황이다.

이 확률은 정황상 소수점 넷째자리에서 반올림 한 것으로 보이는데, 바꿔말하면 0.0006%의 획득 확률을 가진 아이템을 0.001%라고 표기한다는 것으로 이런 아이템들이 쌓이면 전체 확률이 부풀려져 보인다는 문제가 있다. 반면 같은 게임의 다른 곳에서는 다섯 째 자리 반올림을 쓰고 있는 경우도 있어, 일관성도 없고 확률의 신뢰성도 낮은 상황이다.

이후 다른 유저가 계산한 결과 이 확률 오류는 전체 확률 100%에서 단순히 A+B+C 등급의 아이템 확률 합산을 뺀 것을 S 등급 확률로 고지해놓은 게 드러났다.[https://m.dcinside.com/board/game\\_mabinogi1/5369184?page=3&recommend=1l#](https://m.dcinside.com/board/game_mabinogi1/5369184?page=3&recommend=1l#)

==== 지적장애 여성유저에 대한 성착취 사건 ====

[https://m.oheadline.com/articles/Y3AoHtnkF\\_i8h1IRMo2YYg==l](https://m.oheadline.com/articles/Y3AoHtnkF_i8h1IRMo2YYg==l)"몸 사진 찍어 보내"...지적장애 여성 속여 성착취한 유부남

2022년 12월에 류트 서버에서 플레이하는 모 여성유저가 기혼 남성유저에게 성착취[\* 기사 및 <https://m.cafe.naver.com/ca-fe/web/cafes/11029649/articles/749220?menuld=346&query=%EA%B0%80%EC%8A%A4%EB%9D%BC%EC%9D%B4%ED%8C%85>원글에 따르면 남성유저가 여성유저에게 야한 사진과 동영상을 찍어서 보내라고 했고, 늦으면 협박으로 가스라이팅했다고 하며, 피해자는 지적장애 3급이라 남성의 의도를 처음엔 눈치채지 못했으나 정모 후 본색을 드러냈다고 카페에 증언했다.]와 금전 요구[\* 원글에 따르면 남성유저는 자기 명의의 통장이 없어서 키트를 사거나 할 때 아내 명의의 통장을 빌려썼고, 그 때마다 여성유저에게 돈을 요구했다.]를 당했다며 마비노기 도서관 카페에 글을 올린 뒤 경찰과 장애인 권익 옹호기관에 신고한 사건. 사건 발생 직후 가해자 남성유저는 소속길드에서 제명된 뒤 잠적했고, 깬 등 외부로 원글 스샷이 퍼지자 피해자의 지인들이 피해자 닉을 가려달라고 호소했다.

==== 던전 보상 중복 취득 버그 악용 폭로 ====

<https://arca.live/b/mabi/85791030l>정리글

2023년 9월 8일 한 유튜버가 방송에서 이를 폭로하면서 일련의 사태가 시작되었다. 올라 상위 던전 공통으로 희귀한 확률로 드랍되는 붕괴된 마력의 정수(이하 붕마정)라는 아이템이 알비 상급 하드 던전에서 비정상적으로 풀리기 시작했으며 이와 함께 알케믹 스틱어의 불 + 바람 조합의 스킬로 보스 몬스터를 처치할 경우 아이템을 2번 드랍 하는 버그로 인해 미티어로이드 인첸트나 나



이트 브링어 샤프 슈터와 같은 종결급 아이템[\* 현금으로 치면 "'100만원'"은 우습게 넘는 수준의 아이템들이다.]을 남들보다 더 높은 확률로 얻을 수 있다는 버그또한 커뮤니티에 공론화 되게 된 것이다.

상자를 여러개 까면 봉마정이 나올 확률이 증가했다는 제보가 지난 8월 부터 있었고, 어느 주장에 따르면 이것이 이미 23년 2월 경 부터 악용되기 시작했다고 말하는등<https://arca.live/b/mabi/857955661#> 얼마나 이 문제가 방치되고 악용되고 있었는지 알 수 없어진 상태가 되버렸다. 일각에서는 봉마정의 경매장 거래량이 갑자기 늘어난 것이 악용의 시작, 시세가 추락되기 시작한 것이 본격적인 악용으로 인한 공급이 과잉되어 시세가 떨어지기 시작한 것으로 보고 있다.<https://arca.live/b/mabi/858034741#>

논란 직전, 테스트 서버에서 등장한 페러시우스 무기군과 상향된 크롬 바스 무기군에 대한 논란[\* 테섭 첫 등장 기준 크롬 바스 무기군의 상향이 옆그레이드 수준이라는 비판이 지배적이다. 심지어 일부 무기는 상향이 되지도 않았으며 이때문에 일부 무기는 페러 무기군이 비비거나 덜적인 면에서 더 뛰어난 경우도 생겼다. 혹자는 무기로 밸런스 패치를 하지 말란 것을 성능 자체로 하지 말라고 해석한게 아니냐는 의견을 내기도 했다.]과 더불어 예고했던 연대기 미션의 구상 문제[\* 연대기 미션의 난이도 자체를 블로니의 성장일기를 이제 막개고 블로니 무기로 콘텐츠를 도전할 유저를 기준으로 잡았는데 연대기 미션 내 적들의 스펙이나 기믹은 테호 두인 어려움 수준이다. 보상도 세공 1랭크 켈틱 시리즈 중 하나로 이미 받았으면 이를 반납해야 다른 켈틱 무기를 고를 수 있다.]등으로 안그래도 유저들의 여론이 나쁜 상황에서 이와 같은 사태가 터져버려 유저들의 민심은 추락하고 있는 실정이다. 일부에서는 23년 여름 프리시즌 테마는 아르바이트에 빚대어 알상하 알바를 독려하는 거였냐[\* 실제로 알상하 파티에 들어가는 것을 조건으로 골드를 주는 일명 알상하 알바 파티가 성행해오고 있었다.]는 비꼬는 의견도 있다.

논란이 터지자 게임은 긴급 점검에 들어갔는데 이미 테스트 서버 당시 이미 신고가 들어갔다 씹혔던 버그에 대해서 "'9월 7일"'에 발생한 문제라고 해 빈축을 샀다. 이게 사실이라 해도 치명적인 버그를 하루씩이나 방치한 것이 되며 이미 한달 이전에 보고가 되었던 버그가 원래는 없었던 것 처럼 꾸밀려고 하는 것이기 때문이다. 사실상 마비노기 판 메이플스토리/사건 사고/2010년대 #s-11.2|파폴라투스 무한 소환 버그 사태, 메이플스토리 핵 공론화 사건이나 다름이 없는 셈.[\* 치명적일 수 있는 버그가 이미 보고된 상태에서 운영진이 의도적으로 무시하고, 이를 악용해 폭리를 취한 사람이 등장하고 이것이 뒤늦게 폭로되어 논란이 커지자 부랴부랴 작업에 들어갔다는 점에서 대동소이하다.] 하필 던전 리파인드 패치 당시 유저 문의를 통해서 확률 상으로 1인 플레이가 4인 플레이 보다 이득이라는[\* 정확하게는 보상 상자가 하나든 여러개든 봉마정은 상자 전체를 통틀어서 하나만 나올 수 있다는 요지의 답변이었다.] 한 답변이 있었기에 운영진에 대한 신뢰가 무너져버려버린 것이다.

마침 판타지 파티와 프리시즌으로 게임 분위기가 한껏 물이 올라 류트 서버의 채널들이 연이여 꺾참이 될 정도로 유입이 많은 상황에 게임 평판에 매우 치명적으로 작용할 사태가 터졌다는 것에 대해서 우려하는 목소리가 높다.

이후 9월 9일 오후 6시 12분 민경훈 디렉터 이름으로 사과문이 올라왔다.[https://mabinogi.nexon.com/page/news/notice\\_view.asp?id=48909421#](https://mabinogi.nexon.com/page/news/notice_view.asp?id=48909421#) 확인된 최초의 버그 악용 시기는 23년 4월 부터이며 버그 발생 원인 및 점검이 계속 연장된 이유, 문제 탐지가 어려웠던 이유, 사후 조치등 의외로 군더더기 없는 사과문이었어서 여론이 어느정도 누그러졌다. 하지만 1차로 제재당한 악용자가 42명 뿐이라는 점[\* 이 인원이 알상하 알바팟에 참가했던 전원이라면 10파티 안밖만이 악용했다는 점인데 그렇게 되면 봉마정이 경매장에 엄청나게 많은 수량이 풀린 이유가 설명이 되지 않는다. 추가로 제재를 가하겠다고 하지만 반대로 말하면 제재되지 않은 관련자들

이 템과 골드를 털고 손절할 기회를 주는 것이나 다름이 없다.], 버그 리포트를 받고 조치를 취했으면 진작에 막을 수 있던 것을 무시한 점, 그리고 정상플레이 유저들의 규모를 생각하면 어떻게 보상을 줄것인지 등등 사과문만 정석에 불과하지 결국 무엇 하나 해결된 사항이 없다며 생각없이 서버를 열었다는 비판도 존재하며 6개월 정지도 쌀먹의 규모나 게임의 업데이트 속도를 생각하면 지나치게 약하다는 평가도 있으며 위에서 언급된 알케믹 스팅어 버그는 왜 언급조차 없냐는 의견도 있다.

다만 96시간 서버 점검이 23년에도 밈으로 취급될 정도로 장기간 점검을 하는 것에 대해 부정적으로 생각하는 유저도 엄연히 존재할 뿐더러[\* 거기다가 문제가 터지고 점검이 들어간 날이 하필 토요일이다. 직장인등 주말 밖에 시간이 나지 않은 인원은 이런 황금 같은 주말 플레이를 긴급 점검을 이유로 날라갈 수 있다는 점이 치명적이다.] 뿔피리로 대놓고 홍보하는등 정황증거가 확실한 인원이 저정도 되지 악용 파티에 참가한 인원이 정말로 이 버그를 알고 돌았다고 단언할 수도 없다. 거기다가 다클플이 막힌 뒤로 주기적으로 다클플 기승을 부리고 있다보니 42명 중에서 다클플을 통해서 혼자서 이를 돈 인원이 있을 가능성도 무시할 수 없다.

#### ==== PROCEED STEP UP 논란 =====

2023년 9월 21일 패치로 등장한 PROCEED STEP UP 에서 적용된 여러 요소들로 인해서 프리시즌이 끝나면 재미털기 시즌이 시작된다는 마비노기의 징크스가 다시금 되풀이되어 버렸다고 평가되고 있다. 주요 내용마다 나오는 비판점은 다음과 같다.

##### \* 테흐 두인 미션 주간 제한 추가

원래는 주로 통행증을 통해서 돌았던 매우 어려움 미션, 보통 미션이 삭제되고 쉬움, 어려움으로 통합된 뒤에 통행증이 필요 없는 콘텐츠가 되었는데 문제는 여기서 갑자기 주간 보상 획득 제한이 같이 나왔다는 것이다. 특성의 재화인 브리 결정은 물론, 중간 무기라고 광고했던 신규 무기군의 재료 마저 사실상 물량 조절을 할 것이라는 점에서 사실상 이거 때문에 여론이 나락이 떨어졌다고 봐야할 정도로 평가가 최악이다.

가장 큰 문제는 브리 결정의 주 수요층이 후발주자들이라는 것과 주간 보상 제한, 그리고 후술할 리노베이션 적용으로 인해 유입들이 일명 통슬[\* 그리고 기존의 통행증은 미션 별로 추가 보상을 받을 수 있는 형태로 변경되었는데 이게 기간제한을 넣은데다가 "주간마다 5회씩만 쓸 수 있다"는 개악 조건을 같이 넣어놔서 통행증을 쟁여놔던 유저들을 대놓고 엇먹여버렸다.]이라 불리는 고인물 버스를 탈 수 있을 기회가 거진 날아간 대다가 운영진이 직접 "중간 다리 무기"라고 했던 신규 무기군이 풀리는 것을 경계한다는 모순적인 행보를 보임으로써 사실상 유입/라이트 유저들의 몽라 이후 콘텐츠의 접근을 차단하려 든다는 주장까지 나왔을 정도로 험악하다. 무기를 이유로 주간 제한을 걸거라면 적어도 글렌, 크롬 처럼 재화를 통한 보상 교환 시스템을 갖추어야하는데 그것도 도입하지 않았다는 점에서 얼마나 생각없이 도입했는지 알 수 있는 부분이다.

##### \* 연대기 미션

테스트 서버 당시 "이제 막 추억담을 깨고 다음 콘텐츠를 도전할 유저분들"이 대상인 주제에 난이도가 지나치게 높다는 문제점이 나와 말이 많았고 결국 본 서버에 오면서 크게 너프되어 어느정도 준비만 한다면 그래도 깰 수 있는 미션이지만 문제는 이렇게 미션을 통해서 얻을 만한 요소가 뉴비고 고인물이고 별로 없다는 점이다. 뉴비 입장에서선 당장 필요한 켈틱을 대여해준다는 점은 좋지만 정작 난이도는 적어도 궁정 스태프(켈틱 스태프)가 있어야 수월하게 클리어가 가능하고 그렇게 준 켈틱 무기는 한번에 하나씩만 쓸 수 있고 기본 사항은 키트에서 나오는 것에 인챈트가 빠지고 세공 1랭크 0줄일 뿐인데다가 이를 보관할 전용 보관함은 꽤 부담이 큰 보관 수수료와 확장 비용을 요구한다. 거기에 거래도 불가능하므로 미래를 바라본다면 이걸로 직작을 시도한다는건[\* 물론 다른 게임에서도 이런식으로 아이템 강화를 체험하는 용도로 이벤트 장비를 주는 경우도 많지만, 마비노기는 직접 강화해서 마련하는 것을 전혀 권장하지 않는 게임이다.] 전혀 좋은 선택은 아

니다. 그나마 나은 점은 특별 개조가 실패해도 켈틱 잔재를 통해 복구가 일반 무기 대비 아주 싸게 가능하다는 정도와 보관함을 통해 부캐릭터에게 무기를 전달할 수 있다 정도 뿐이다.

고인물 입장에서 보면 대여 켈틱은 쓸 이유가 전혀없고, 결국 켈틱 잔재를 제외한 나머지를 봐야 하는데 왜인지 초보자 세공 도구가 판당 10몇개 가량이 나와서 대량의 초세공 수급 용도로는 돌 수는 있다. 그외에 일부 인첸트 스크롤과 보호의 힘이 깃든 보석인데 전자는 나오는 스크롤 중에 함께 추가된 켈틱 무기가 있어 어느정도 수요가 있는 편이며 후자는 같은 패치가 제작이 가능해진 보호이 개조석 재료로 쓰인다. 이러한 것들이 필요 없거나 돈벌이로써 가치가 없다고 느낀다 한들 쓸데없이 주간 제한이 걸려있어 숙제 콘텐츠가 되었다는게 중론이다.

업데이트 중에서 가장 평가가 좋지만 결국 상대적인 평가에 불과하며 결국 이도저도 아닌 유입들의 정착을 도와야겠지만 그렇다고 초보자들의 상황을 파악하지는 않은 그런 운영진의 행태를 보여준 콘텐츠라는게 중론이다. 그렇다고 연대기 나 연출의 퀄리티가 좋냐고 하기도 애매한 수준이다.

#### \* 신규 무기/나이트브링어 상향

살인적인 제작 비용에 비해 그렇게 엄청나게 좋다고 보기에는 매우 애매한 위치에 있었던 크롬 바스 무기군을 상향한다고 공표는 했으나 정작 그렇게 공개된 상향안들은 또다른 신규 무기군인 페러시우스 무기군과 엇 비슷하거나 심지어 여전히 켈틱에 비벼진다고[\* 엄연히 따지자면 보스 몬스터에게 최대 체력의 5% 라는 딜캡으로 인해서 발생하는 딜로스 때문에 벌어지는 일이다. 마비 노기의 저열한 레벨 디자인이 낳은 부작용인 것] 할 정도로 영 좋지 못한데다가 방패, 마도서와 같이 상향을 피해간 경우도 있는등 최종 무기라는 타이틀을 운영진이 전혀 이해하지 못한게 아니냐는 비판을 받고 있으며 혹자는 트럭 시위로 인한 간담회에서 나왔던 "무기로 재능 밸런스를 맞추지 말라"라는 요구에 대한 화답을 이렇게 한게 아니냐는 의혹도 제기했을 정도다. 결국 크롬바스 무기군을 소유한 사람들은 분통을 터트리고, 그렇지 않은 유저들은 저걸 만들 이유가 1도 없다고 평가하기에 이르고 있다.

이는 같이 추가된 페러시우스 무기군도 마찬가지인 상황인데 테호 두인의 주간 보상 제한과 역시나 애매한 성능으로 인해서 결국 누구를 위해 추가한 무기군인지 모르겠다는 것이 중론이며 여전히 많은 유저들에게는 켈틱/디바인 무기군이 최종 무기 취급 받았다.

#### \* 상위 던전들의 던전 리노베이션 적용

올라 하드 상급 던전등지에서 적용되었던 던전 리노베이션 패치[\* 간략하게 설명하자면 던전 보상 상자에서 S급이 걸릴 확률이 상자 개별에서 전체 상자로 확대되는 패치로 상자가 여러개있고, 연 상자에서 S급에 속하는 아이템이 나온다고 정해지면 나머지 상자에서는 S급 아이템이 나오지 않게 되는 방식이다.]가 이 업데이트로 글렌 베르나[\* 이쪽은 S급이 두 상자까지 나올 수 있다. 두 팀으로 찢어져야하는 던전의 특징에 따른 설정으로 보인다.], 테호 두인, 크롬 바스에서도 적용되었는데 사실상 파티풀을 권장하는 던전들에 까지 이걸 적용해 파티 인원을 줄이거나 솔풀을 권장하는 형태가 되어 역시 비판적인 의견이 많은 상황이다.

9월 25일 이에 대한 해명 공지가 올라왔다.[https://mabinogi.nexon.com/page/news/notice\\_view.asp?id=4890985I#](https://mabinogi.nexon.com/page/news/notice_view.asp?id=4890985I#) 이후 동년 10월 12일 오후 7시 생방송을 켜서 이와 관련된 이야기를 진행했다.<https://www.youtube.com/watch?v=8P8-NYUqUIgl#> 문제가 발생한 원인과 사후 대책에 대해서 이야기함과 동시에 크롬 바스와 글렌 베르나의 리파인드 시스템을 폐지하겠다고 선언했으며 테호 두인의 보상 제한에 대해서도 완화를 하겠다고 하는등 사실상 유저들의 비판을 수용하는 모습을 보였다.[\* 그리고 이 과정에서 보상 관련 코드를 일부 공개했는데 데브캣 측에서 만든 코드의 엄청난 부실하고 보상마다 개별로 코딩이 되어있는 수준이라 어쩔 수 없이 이를 바꿔야해 테이블화 시키고 있었다고 언급했다. 사실상 엔진 교체 작업을 하는 이유가 또 다 시 나온 셈.]

==== 2023년 남성혐오 표현 연쇄 파동 분쟁 ====

스튜디오 뿌리 사태에 따라 마비노기 유저들도 관련 사항이 없나 뒤져보다 로나 리사크를 비롯한 각종 캐릭터들의 일러스트/설정화에서 해당 손 동작이 포함되었다는 주장이 나왔다. <https://arca.live/b/mabi/925073411#1> <https://arca.live/b/mabi/924278421#2> [\* 다만 로나 리사크 일러스트의 경우 단순히 태업이전 리소스를 재탕했기 때문이라는 분석이 나왔다. <https://arca.live/b/mabi/925339301#1>] 실제로 과거 치프 아트 디렉터가 페미니즘 논란이 있었던 사례가 있었기에 의심되는 작업물이 없을 수 없다는 게 주장측의 의견이지만, 생각보다 이슈화되지도 않고 있다. 이는 마비노기가 파판 14 이전에 여초 게임의 총본산이라 불렸던 만큼 여전히 여성 유저 비중이 높고, 그 덕분에 페미 유저들도 많기 때문에 관련 내용을 이슈화시키려 해도 쉬쉬하고 넘기려는 분위기가 강하기 때문이라고 추정된다.

이러한 상황을 23년 12월 프리시즌 쇼케이스[\* 쇼케이스 자체도 누가 기획했는가 싶을 정도로 바로 직전 쇼케이스와 비교해봐도 저열했다. 무슨 생각으로 겨울이 다 된 때에 저녁 야외 방송을 계획했는지, MC로 나온 성승헌이 지속적으로 춤다고 꿈을 줬다. 또, 추운 탓에 업데이트에 대해서 제대로 전달되지도 못한 건 둘째 치고, 쇼케이스 보상으로 그렇게 쓸모 있다 평가되지 않는 꺼양을 준다고 하자 분위기가 험악해졌고 성승헌이 이를 언급하자 추후 순간 회복에 도움이 되는 고래도 주겠다고 급하게 불을 켜줄 정도. 참고로 쿠폰 아이템의 테마가 하필 무지개라서 LBGT 테마냐고 비판받고 있다.]로도 쇠신되지 못한 데다가 논란에 대해 침묵한다는 소식이 퍼지자 남초 측에서는 진즉에 페미혐이라서 저럴 줄 알았다는 반응이 나왔으며, 반대로 트페미를 필두로 한 페미 진영에서는 이에 대해 혐오 발언을 알삼으며 입문 분위기를 형성시켰다. <https://arca.live/b/mabi/9295505571#>

쇼케이스 날 북미 마비노기에 업로드된 민경훈 디렉터의 인터뷰 영상<https://arca.live/b/mabi/929888991#>도 논란을 일으키기에는 충분했는데, 인터뷰 자체만 보면 이터니티 프로젝트를 통해 힐링 게임으로 거듭나게 하고 싶다는, 2022 판타지 파티에서 이터니티 프로젝트를 공개했을 때와 비슷한 내용 뿐이라 뭐가 문제인가 싶겠지만, 기억해야 하는 것은 마비노기는 현재 쌓여 있는 문제점들로 인해서 그 어느 콘텐츠로도 힐링을 할 수 있을 만한 요소가 없고 힐링 게임을 지향하는 게임이 정작 주요 판매 수익이 전투와 스펙업에 집중하는 유저들로 부터 나오고 있다는 것이다.[\* 의장 키트를 거론하는 경우도 있지만 이걸 뺀 상위 인기 캐시 아이템들은 정교한 세공 도구, 전용 해제 포션, 인챈트 보호 포션 등 전부 장비와 관련된 아이템이고, 그 다음이 각종 패키지, 그리고 그 다음이 프리미엄 멤버십일 정도로 스펙업에 대한 수요가 마비노기도 어느 MMORPG와 다르지 않다.] 그런 마당에 2022년 겨울 프리시즌으로 등장한 글렌 베르나는 크롬 바스와 다를 바 없는 억까 기믹의 반복이고, 테호 두인 무기 추가는 분명 중간 다리 역할이라 했으면서 주간 보상 제한을 걸고 재화를 통한 보상 교환 시스템을 마련하지 않아 인챈트, 개조가 안 된 상위 네임작이 억단위로 거래되고 있고, 23년 겨울 쇼케이스 바로 직전에 시행된 재능 레노베이션은 3개월 간 사기 논란 속에 장기간 있던 마법사를 저격하다시피한 수준으로 패치하고[\* 당장 다크 메이지가 문제가 된 부분은 켈트볼을 위시로 한 볼트 조합 마법인데, 정작 그 당시엔 볼조에 밀려 있던 중급 마법이 뜬금없이 같이 맞고 모든 재능의 생존기인 마나 실드를 저격해 플레이어들의 생존력을 약화시켰다. 회피가 어려운데 맞지 말아야 하는 걸 억지로 파훼하기 위해 쓰던 디펜스는 아예 쓰레기로 만들어버렸다. 근접 전투/랜스의 버프도 있었지만 그나마 숨통을 붙여준 수준이고 사실상 패치의 메인은 마법과 생존기에 대한 저격 너프나 다름이 없는 셈. 그런 주제에 리노베이션 공개 특설 페이지를 "마치 근접/랜스 재능 중점 패치"인것 마냥 꾸민 것도 악질적인 부분[https://mabinogi.nexon.com/page/event/2023/1116\\_renovation/index.aspl#](https://mabinogi.nexon.com/page/event/2023/1116_renovation/index.aspl#)], 이렇듯 연속된 실망스런 패치에 신뢰도가 깨진 상태에서 유저와의 소통도 거부하고 있으면서 그저 여전히 이터니티 프로젝트에만 기대고 있는 모습은 사실상 연속된 병크에 지친 유저들의 입장에는 또다시 실망을 안겨줄 수밖에 없게 된다. 참고로 여기서 전 디렉터인 박웅석과 비교해서 그래도 편의성 패치는 잘했지 않았냐 할 수 있는데, 반대로 말하면 민경훈은 편의성 패치"만" 잘한 상태고 그 외 콘텐츠

츠 추가 및 개편에서는 거진 반쪽짜리거나 유저 기만성 패치 위주로 진행했다는 걸 기억해야 한다. 당장 앞서 나열된 내용들 전부 민경훈 체제에서, 이터니티 프로젝트 전후로 나온 것들이다.

이 사태에 대해 그나마 이야기되고 있는[\* 마비노기 도서관 카페는 한국의 젠더 분쟁이 본격화 된 이후로 젠더 분쟁이 끊이지 않아 아예 거론 자체를 금지시켰으며, 북미 인터뷰 영상에 대한 비판 글이 올라오자 지나친 확대 해석이라는 눈 가리고 아웅한대수많은 비판 댓글 끝에 결국 삭제되었다.] 마비노기 블로니 채널에서는 사실상 민경훈이 파판14와 같은[\* 파이널 판타지 14 메갈리아 분쟁]게임 내 젠더 갈등이 촉발되자 기계적인 중립만을 취한, 일부는 메갈 편을 들었다 생각할 조치를 취한 방식. 내부적으로는 메갈 유저들을 그래도 제재를 때리며 관리하려 하긴 했으나 결국 애매한 스탠스였던 건 사실인지라, 그 결과 유저들의 이탈 및 글로벌 서버 정착, 그리고 외부에서의 메갈 게임이라는 인식이 지금까지도 박힌 상태가 되어버렸다. 이렇듯 젠더 분쟁에 대해서 기계적 중립을 취하는 것은 전혀 좋은 방식이 아니라는 선례로 남아있다.] 대처를 하려 한다며 맹렬히 비판했으며, 2023년 게임계 혐오행위 반대 기부 릴레이가 유행하게 되자 여기에 가세해 항의 차원에서 기부하고 인증하기 시작했다. <https://arca.live/b/mabi/930314351#> <https://arca.live/b/mabi?category=%EA%B8%B0%EB%B6%80I#> 그런 와중에 기부 반대 및 방해를 종용했던 X(구 트위터) 유저가 마비노기 유저였고 에토광에 혐오 반대 기부글을 쓴 유저와 내부의 적같은 길드였다는게 드러나는 일도 있었다.[\* 해당 유저는 황급히 X계정을 비공개했고 길드를 탈퇴한 뒤에 닉네임을 변경했지만, 이런 사태에 독이 오른 마비노기 유저들을 비롯한 기부 릴레이 참여자들의 분노를 샀으며, 거기다가 기부글 도용도 확인되어서 마비노기 갤러리와 블로니 채널에서 집요하게 추적하는 등 엄청난 분노를 샀다. 그리고 마비노기 도서관 카페|마도카에서는 해당 사실이 발각되면서 재가입불가 강제탈퇴 되었다. 닉네임 변경 건도 마겔과 블로니채에서 추적결과 확인된 사항이다. 하지만 서버 이동 이후의 행방이 끊겼으며 현재는 X계정을 삭제했다.]

그리고 마비노기 팀은 기이하게 조용한 와중에 공식 홈페이지에서 이 사태와 관련된 내용이 언급되는 것을 삭제하며 검열하려 드는 것으로 보인다. 2023년 12월 5일 오후 8시 30분 경, 제일 많은 참여율을 보이며 메인 불판이 된 기부 관련 에토광 글이 갑자기 비공개 됐는데, 에토광 페이지의 권한 설정에 문제가 있었는지 비공개 되었던 에토광 글을 블로니 채널에서 임의로 살려냈다. 그리고 해당 원리를 알아낸 유저가 말하길, 실제로 "마비노기 팀이 삭제한게 맞다"고 한다. <https://arca.live/b/mabi/932947831#> 그러나 마비노기 팀에 의해 다시 비공개 됐고, 이를 다시 유저가 살리는 상황이 반복되고 있는 실정이다.[\* 2차 비공개: 2023년 12월 6일 오전 2시 31분, 3차 비공개: 같은 날 오전 2시 47분, 4차 비공개: 같은 날 오전 2시 54분. 이후 8번째 까지 비공개와 임의공개가 반복되고 있다.] 그리고 이 말은 현재 마비노기의 보안 취약점이 거진 노출된 상태라는 소리이며 어떤 유저는 해킹도 가능할 정도로 보안이 매우 취약한 상황에서 문의를 넣었음에도 답변을 한 적 없었다고 한다.

그리고 해당 사태에 대한 입장을 묻는 "'넥슨 프라임 유저'"[\* 넥슨의 VIP급 유저들 중에서도 최상위권의 유저들로, 사실상 넥슨에 최소 수천만 원을 박았다고 해도 과언이 아니다. 때문에 마비노기가 넥슨에 대한 프라임 유저들의 신뢰를 깨버리게 아니냐는 의견도 있다. 더군다나 프라임 유저들은 프라임 전속 상담사들까지 배정될 정도로 넥슨 본사에서 직접 관리를 하기 때문에 이게 사실이라면 마비노기의 문제가 아니라 넥슨 전체의 문제라고 봐도 무방하다.]들의 문의를 의도적으로 무시했다는 사실이 드러나 욕을 더 쳐먹고 있다. 참고로 다른 문의들은 답변이 오고 있으며 이 문의들만 의도적으로 무시하는 것으로 확인된다.

그러다 2023년 12월 6일 오후 2시 22분 경에서야, 민경훈 디렉터가 [https://mabinogi.nexon.com/page/news/notice\\_view.asp?id=4891121](https://mabinogi.nexon.com/page/news/notice_view.asp?id=4891121)공지를 올렸다. 블로니 채널의 반응을 보면 타 게임에 비해 많이 늦었다는 말이 많이 나왔지만, 이제서라도 입장표명을 했다는 것에 다행이라는 말도 나오긴 하고 있다. 이후 프라임 문의를 했던 사람들도 답변이 날아왔

다. 하지만 당한 게 많은데다, 에린 토론 광장의 글을 삭제한 것에 대한 이야기나 프라임 유저의 문의를 무시하다 늦게한 것에 대한 답변이 없다보니[\* 거기다가 지적되었던 의심 작업물에 대한 답변 역시 없는 상태이다. 테일즈위버, 엘소드도 해당 내용을 포함 시킨 상태기 때문에 여러모로 상황에 휩쓸려서인지 진심인지는 미지수인 상태] 여전히 추후 행보에 대해 의문점을 가진 이들이 많으며, X를 주축으로 한 페미 세력은 해당 공지에 대해 불쾌감을 표하며 난리를 쳤다.[\* 참고로 엘소드에서 공지가 올라왔을 적에도 마찬가지로 X를 중심으로 불쾌하다는 소리가 나온 바 있다.]

이후 민경훈 디렉터보다 치프 아티스트가 더 근속 경력이 높다는게 밝혀지면서 내부서열 문제 때문에 늦었다고 보는 유저들도 있다. [https://arca.live/b/mabi/93364392l#https://gall.dcinside.com/game\\_mabinogi1/6687118l#](https://arca.live/b/mabi/93364392l#https://gall.dcinside.com/game_mabinogi1/6687118l#) 디렉터는 이 문제를 막기 위해서 근속 경력이 가장 높은 직원을 위주로 선정하는게 보통이고 해당 치프 아티스트는 이 분쟁을 대수롭게 여기지 않았거나 페미축이기에 논란을 묻으려했다는 해석이 가능해지기 때문이다. 그리고 민경훈의 공지 이후로도 해당 에토광 글은 삭제하면서[\* 공식적인 사유는 게임 관련 글이 아니라서라고 한다.] 이에 대해서 부정적으로 적은 다른 에토광글은 그대로 남기는 등 기존의 행보[\* 의도는 두가지로 해석될 수 있다. 해당 기부글을 더이상 올리지 말라는 것이거나 아니면 불판이 된 글만 급하게 지우면서 다른 상대적으로 묻힌 글들은 보지 못했거나 그냥 귀찮아서 안 찾아보거나]를 바꾸지 않은 상태기 때문에 블로니 채널에서는 아직 갈길이 멀었다는데에 의견을 모으고 있다.

이후 한 유저가 총대를 매고 마지막으로 이번 사태및 대응으로 발생한 문제점들에 에토광글을 작성했으나<https://arca.live/b/mabi/93590435l#> 마비노기 팀은 이마저도 삭제해버리면서 <https://arca.live/b/mabi/93762735l#> 블로니 채널도 이건에 대해서는 반쯤 손을 뉘버렸다. 이후 에토광 삭제건으로 한 문의에 대한 답변을 보면 아예 이런 이슈 자체가 거론 되는 것에 큰 부담을 느끼는 것으로 보인다.<https://arca.live/b/mabi/94106141l#>

이러한 대응은 물론, 프리시즌 업데이트 자체의 퀄리티 문제가 합쳐지면서 사실상 이터니티로 한번 날아오른 뒤 지속적으로 추락하는 마당에 역대 최악의 겨울 프리시즌을 보여주고 말았다. 이에 대한 자세한 상황은 마비노기/홍망성쇠이 문서를 참고할 것

[include(틀:문서 가져옴, this=문단, title=2023년 남성혐오 표현 연쇄 파동, version=291, paragraph=3.1.4)]  
[각주]분류:마비노기/사건 사고