



ASAC 빅데이터 분석가
4기 오현진

나홀로 DA 프로젝트

메이플스토리 육성 컨텐츠 방향 제안
(캐릭터 레벨 데이터를 바탕으로)





목차

Part
01



Motivation

주제 & 선정 동기 소개

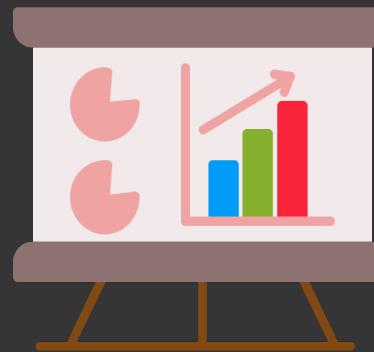
Part
02



Data Info.

데이터 소개

Part
03



Analysis

데이터 분석

Part
04



Solution

해결 방안 제안



Part
01

Motivation

주제 & 선정 동기 소개



보스 처치 후 획득한 재화로
캐릭터 성장에 재투자 가능

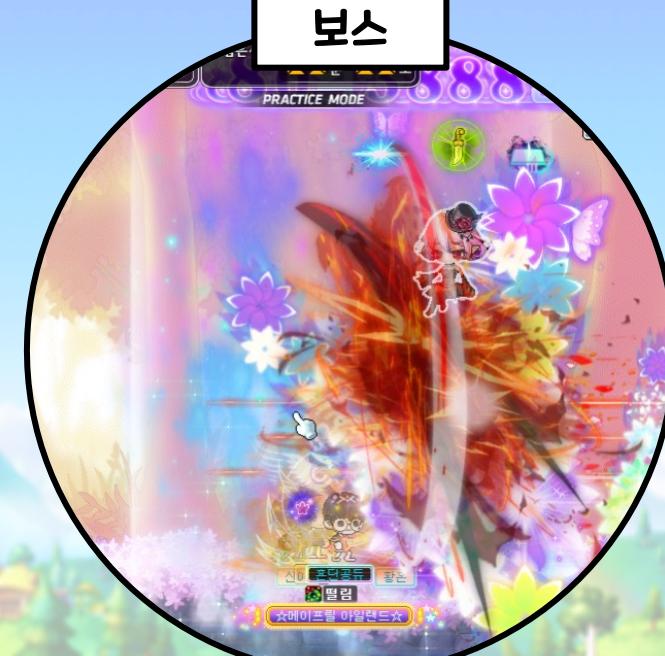
사냥



컨텐츠



보스



레벨업을 통한 컨텐츠 해금

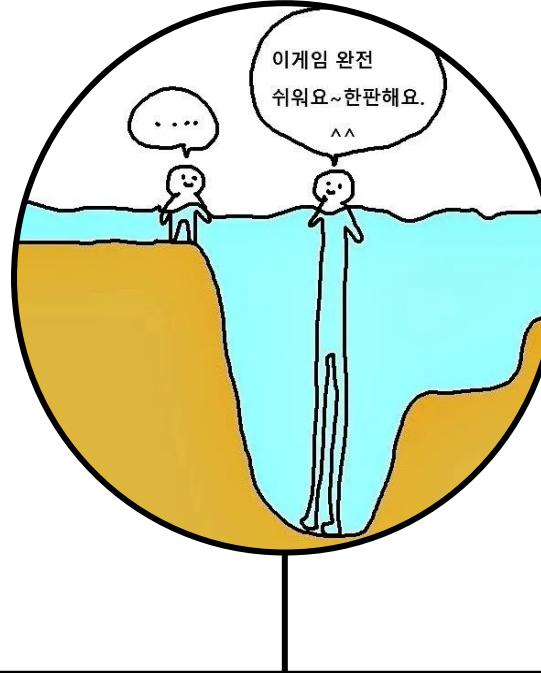
컨텐츠를 통한 경험치 획득

성장을 바탕으로
더 높은 난이도의 보스 격파

사냥을 통한 경험치 & 재화 획득



메이플스토리의 주된 레벨업 경로인
‘사냥’ 컨텐츠는 오랜 시간동안
많은 몬스터를 처치해야 효과가 좋다.



게임을 플레이하는 유저들이
특정 레벨에서 성장을 멈추는
일명 ‘주차’ 현상을 자주 목격했다.



메이플스토리 육성 시스템에
피로감을 느낀 유저들의
비정상적인 플레이가 염려된다.

홈 > 메이플스토리

메이플스토리 "한 달간 5천 계정 매크로 단속"... 처벌 강화될까?

한지훈 기자 | 입력 2023.12.18 16:49 | 댓글 1

하루 4시간씩 A씨 명의의 '메이플 스토리' 게임 캐릭터 레벨을 올리도록 강요한 것

오늘 처음으로 재획해봤는데



레킹볼



메뉴비 재획비빨고 메획60퍼로 재획해봤는데 이거 지겨우면 큰일난 건가여?

진짜 너무 지겨운뎅,, 245레벨 입니다

듀레기 2023.07.23 16:35

애니드라마유튜브보면서 하면 금방가요

Endr1ck 2023.07.23 16:36

하루 1시간씩만해서 천천히 오래하셈ㅇㅇ

지직지직 2023.07.23 16:37

274인데 재획 안지루한적 한번도 없었음

독립영양생물00 2023.07.23 16:48

30분재획 이 없던 시절은 진짜 2시간동안 인생마비 되는거에 혼타와서 접었는데

30분재획비는 진짜 신이내린 불꽃 같은 존재다

혜지 2023.07.23 17:21

저는 재획 시적할때마다 한숨 푹 쉬고 해요

심각(세르니움 매크로 특징

유니온 2000이하다 (o)

직업이 아델이다 (o)

길드가 무조건 있다 (o)

270~280이상이다 (o)

세르니움 아르크스 심볼밖에없다 패널티만 맞춤 (o)

동작이 일정하다 특히 로프 커넥트만 봐도 보인다 (o)

요약

3년동안 버그템으로 계정돌이해서 그래프 60% ? 보스결정식 방치한 강원기 디렉터

현재 세르니움 매크로 판을 치는데 방치하는 김창섭 디렉터

국내 PC MMORPG 게임의 이용자 감소 현상에 대한 연구

윤 준^{*}, 이종원[○]

^{*}청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨,

[○]청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

e-mail: dbswns0601@gmail.com^{*}, jw@ck.ac.kr[○]

2.2 국내 PC MMORPG의 유저 감소 원인

① 획일화된 콘텐츠

한국식 MMORPG의 특징 중 하나는 바로 사냥 콘텐츠를 너무 부각시킨다는 것이다. 왜 사냥 콘텐츠를 부각시키는지에 대한 이유를 게임사 측면으로 알아볼 필요가 있다. 게임사가 사냥 콘텐츠 중심의 개발을 하는 이유는 개발에 소모되는 자원을 많이 줄일 수 있다는 장점이 있기 때문이다. 특히 다양한 스토리, 퀘스트, 생활 콘텐츠 등과 같은 다양한 분야를 게임의 주 콘텐츠로 삼는 것보다 사냥이라는 하나의 주제를 주 콘텐츠로 삼는 것이 개발 측에서는 훨씬 편하다는 것이다.

✓ 연구 내용

해당 논문에서는 한국형 MMORPG의 유저 감소에 관해 다루고 있습니다.

한국형 MMORPG는 사냥 콘텐츠를 지나치게 부각시키고 있으며, 이는 유저들의 지루함을 증폭시켜 게임에서 이탈하게 한다고 제시합니다.

MMORPG : 대규모 다중 사용자 온라인 롤플레잉 게임
(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)



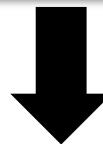
References

* 윤 준, 이종원. (2023). 국내 PC MMORPG 게임의 이용자 감소 현상에 대한 연구. 한국컴퓨터정보학회 하계학술대회 논문집, 31(2).

✓ 연구 내용

동일한 간격의 4개 기간을 대상으로
기간 내 레벨업 횟수와 이탈률을 비교한
현직 QA의 분석 또한 찾을 수 있었습니다.

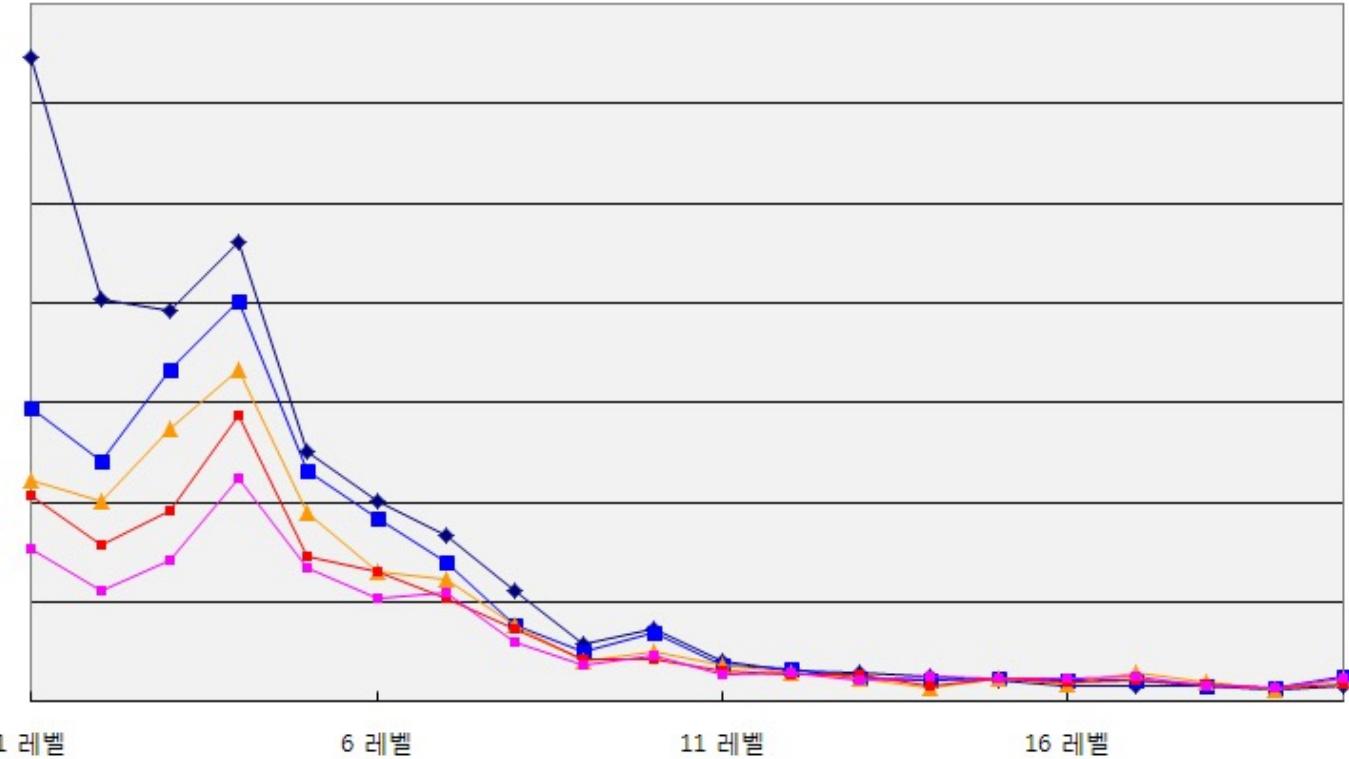
모든 기간에서 4회 이하로 레벨업 한 경우
이탈률이 높게 형성되는 것을 확인했습니다.



레벨업 나이도 \propto 이탈률

👉 레벨업 나이도를 낮출 필요가 있어보인다!

기간별 이탈율 변화



References

메이플스토리 육성 컨텐츠 방향 제안

- 캐릭터 레벨 데이터를 바탕으로 -



✓ 주제 설명

메이플스토리 캐릭터 레벨 분포에 대한 분석을 바탕으로 어떤 레벨 구간에서 정체가 발생하고 있는지 파악하고, 이러한 정체구간을 해소하기 위해서 어떤 방향으로 육성에 관한 기준 컨텐츠를 조정하거나, 신규 컨텐츠를 출시하는게 좋을지 분석했습니다.

✓ 데이터 수집 경로

닉네임 & 레벨 데이터

메이플스토리 홈페이지 월드 랭킹 페이지에서 python의 bs4 라이브러리를 이용한 Web Crawling 기법을 통해 수집했습니다.

경험치 & 어센틱포스 데이터

메이플스토리에서 해당 데이터를 제공하지 않아서, 나무위키 문서에서 Web Crawling 기법을 통해 수집하여 가공 및 전처리했습니다.



Part
02

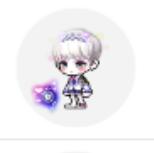
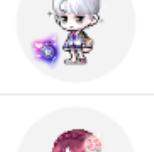
Data Info.

데이터 소개



캐릭터 레벨 & 닉네임 데이터

From. 메이플스토리 홈페이지 월드랭킹

| 순위 | 캐릭터 정보 | 레벨 | 경험치 | 인기도 | 길드 |
|----|---|--------|---------------------|--------|----------|
| 1 |  오지환 프렌즈 월드 / 키니시스 | Lv.296 | 132,126,755,375,426 | 28,664 | 자상 |
| 2 |  단송 기사단 / 원드브레이커 | Lv.295 | 459,296,084,846,848 | 3,067 | 불연 |
| 3 |  솔삼 미법사 / 비숍 | Lv.294 | 316,853,952,008,688 | 1,463 | 생글 |
| 4 |  초코티 판팀 / 팬텀 | Lv.294 | 272,512,036,374,890 | 32,132 | 봄봄 |
| 5 |  승준 판팀 / 팬텀 | Lv.294 | 232,172,209,706,904 | 477 | SiniSter |
| 6 |  보마노랑이 궁수 / 보우마스터 | Lv.294 | 170,303,559,379,177 | 55,957 | 달치즈 |

✓ 데이터 설명

메이플스토리 홈페이지의 월드랭킹 탭에서
python의 bs4 라이브러리를 이용한
Web Crawling 기법으로 데이터를 수집했습니다.

서버별로 캐릭터 레벨과 닉네임 정보를 수집하였습니다.

✓ 데이터 수집 대상

일반 월드 전체(버닝월드 제외)를 대상으로
 데이터 수집을 진행하였습니다.

데이터 범위는 260LV 이상의 캐릭터들로
 제한하여 수집하였습니다.

* 수집 제외 대상 서버

버닝 월드 : 이벤트 기간에만 오픈되는 특수한 월드
리부트 월드 : 유저 간 거래가 완전히 제한된 월드로,
 일반 월드와는 육성 과정에 차이가 있어 제외했습니다.

레벨 구간별 필요 경험치 데이터

From. namuwiki

| 레벨 구간 | 필요 경험치 | 전 구간 대비 증가율 | 누적 경험치 | 누적 경험치 비율 |
|-----------|------------------------------------|-------------|--------------------|-----------|
| 260 → 261 | 1,731,919,984,062 ^[9] | 200% | 10,882,478,434,008 | 0.128% |
| 261 → 262 | 1,749,239,183,902 | 1% | 12,631,717,617,910 | 0.148% |
| 262 → 263 | 1,766,731,575,741 | 1% | 14,398,449,193,651 | 0.169% |
| 263 → 264 | 1,784,398,891,498 | 1% | 16,182,848,085,149 | 0.190% |
| 264 → 265 | 1,802,242,880,412 | 1% | 17,985,090,965,561 | 0.211% |
| 265 → 266 | 2,342,915,744,535 | 30% | 20,328,006,710,096 | 0.239% |
| 266 → 267 | 2,366,344,901,980 | 1% | 22,694,351,612,076 | 0.267% |
| 267 → 268 | 2,390,008,350,999 | 1% | 25,084,359,963,075 | 0.295% |
| 268 → 269 | 2,413,908,434,508 | 1% | 27,498,268,397,583 | 0.323% |
| 269 → 270 | 2,438,047,518,853 | 1% | 29,936,315,916,436 | 0.352% |
| 270 → 271 | 5,412,465,491,853 | 122% | 35,348,781,408,289 | 0.415% |
| 271 → 272 | 5,466,590,146,771 | 1% | 40,815,371,555,060 | 0.479% |
| 272 → 273 | 5,521,256,048,238 | 1% | 46,336,627,603,298 | 0.544% |
| 273 → 274 | 5,576,468,608,720 | 1% | 51,913,096,212,018 | 0.610% |
| 274 → 275 | 5,632,233,294,807 | 1% | 57,545,329,506,825 | 0.676% |
| 275 → 276 | 11,377,111,255,510 ^[10] | 102% | 68,922,440,762,335 | 0.810% |

✓ 데이터 설명

메이플스토리 레벨 구간별 필요 경험치에 관해서는 공식적으로 제공된 데이터가 존재하지 않습니다.

이에 불가피하게, 직접 인게임에서 확인한 정보를 바탕으로 작성된 나무위키 문서를 참고했습니다.

✓ 데이터 수집 대상

260LV 이상 레벨 구간을 대상으로

필요 경험치량, 전 구간 대비 증가율을
Web Crawling 기법으로 수집했습니다.

* 수집 목적

정체된 레벨 구간의 원인 분석에 사용할 수 있습니다.

장착 심볼 정보 데이터

From. NEXON Open API

Character 캐릭터 정보 조회

GET /maplestory/v1/id | 캐릭터 식별자(ocid) 조회

GET /maplestory/v1/character/basic | 기본 정보 조회

GET /maplestory/v1/character/popularity | 인기도 정보 조회

GET /maplestory/v1/character/stat | 종합 능력치 정보 조회

GET /maplestory/v1/character/hyper-stat | 하이퍼스탯 정보 조회

GET /maplestory/v1/character/propensity | 성향 정보 조회

GET /maplestory/v1/character/ability | 어빌리티 정보 조회

GET /maplestory/v1/character/item-equipment | 장착 장비 정보 조회 (캐시 장비 제외)

GET /maplestory/v1/character/cashitem-equipment | 장착 캐시 장비 정보 조회

GET /maplestory/v1/character/symbol-equipment | 장착 심볼 정보 조회

✓ 데이터 설명

2023년 12월 22일 NEXON Open API 사이트에서
메이플스토리 Open API 추가 컨텐츠를 오픈했습니다.

이에 캐릭터 식별자(ocid)를 바탕으로
다양한 정보를 조회할 수 있게 되었습니다.

✓ 데이터 수집 방법

앞서 수집된 닉네임들을 바탕으로 Open API를 통해
캐릭터 식별자(ocid)를 조회합니다.

조회된 식별자를 바탕으로 다시 한 번 Open API로
장착 심볼 정보를 조회해 어센틱 포스 수치를 확인합니다.

* 수집 목적

캐릭터 레벨 그룹별로
평균 어센틱 포스 레벨을 파악할 수 있습니다.

어센틱 포스 데이터

From. namuwiki

| 레벨 | AUT | 스탯 증가량 | | | 필요 성장치 | 필요 메소 | | |
|----|-----|--------|------|-------|--------|---------------|---------------|---------------|
| | | 일반 | 제논 | 데몬어벤져 | | 누적 성장치 | 세르니움 | 아르크스 |
| 1 | 10 | 500 | 240 | 10500 | 29 | 36,500,000 | 41,700,000 | 46,900,000 |
| | | | | | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | 20 | 700 | 336 | 14700 | 76 | 91,200,000 | 104,800,000 | 118,500,000 |
| | | | | | 29 | 36,500,000 | 41,700,000 | 46,900,000 |
| 3 | 30 | 900 | 432 | 18900 | 141 | 160,700,000 | 186,100,000 | 211,500,000 |
| | | | | | 105 | 127,700,000 | 146,500,000 | 165,400,000 |
| 4 | 40 | 1100 | 528 | 23100 | 224 | 241,900,000 | 282,200,000 | 322,500,000 |
| | | | | | 246 | 288,400,000 | 332,600,000 | 376,900,000 |
| 5 | 50 | 1300 | 624 | 27300 | 325 | 331,500,000 | 390,000,000 | 448,500,000 |
| | | | | | 470 | 530,300,000 | 614,800,000 | 699,400,000 |
| 6 | 60 | 1500 | 720 | 31500 | 444 | 426,200,000 | 506,100,000 | 586,000,000 |
| | | | | | 795 | 861,800,000 | 1,004,800,000 | 1,147,900,000 |
| 7 | 70 | 1700 | 816 | 35700 | 581 | 522,900,000 | 627,400,000 | 732,000,000 |
| | | | | | 1,239 | 1,288,000,000 | 1,510,900,000 | 1,733,900,000 |
| 8 | 80 | 1900 | 912 | 39900 | 736 | 618,200,000 | 750,700,000 | 883,200,000 |
| | | | | | 1,820 | 1,810,900,000 | 2,138,300,000 | 2,465,900,000 |
| 9 | 90 | 2100 | 1008 | 44100 | 909 | 709,000,000 | 872,600,000 | 1,036,200,000 |
| | | | | | 2,556 | 2,429,100,000 | 2,889,000,000 | 3,349,100,000 |

✓ 데이터 설명

메이플스토리 어센틱 포스 수치에 관해서는 공식적으로 제공된 데이터가 존재하지 않습니다.

이에 불가피하게, 직접 인게임에서 확인한 정보를 바탕으로 작성된 나무위키 문서를 참고했습니다.

✓ 데이터 수집 대상

260LV 이상 레벨 구간을 대상으로

필요 성장치, 필요 메소를
Web Crawling 기법으로 수집했습니다.

* 수집 목적

어센틱 포스 성장 나이도 분석에 사용할 수 있습니다.

사냥터 포스 시스템 데이터

From. Official Homepage

| 어센틱포스 격차 (캐릭터 어센틱포스 - 필드 어센틱포스 요구치) | 주는 피해 비율 | 받는 피해 비율 |
|--|----------|----------|
| -95 이하 | 5% | |
| -90 | 10% | |
| -80 | 20% | 200% |
| -70 | 30% | |
| -60 | 40% | |
| -50 | 50% | |
| -40 | 60% | |
| -30 | 70% | 150% |
| -20 | 80% | |
| -10 | 90% | |
| 0 | 100% | |
| 10 | 105% | |
| 20 | 110% | |
| 30 | 115% | |
| 40 | 120% | |
| 50 이상 | 125% | 100% |

✓ 데이터 설명

메이플스토리의 260LV 이상 몬스터 사냥터에는 어센틱 포스 시스템이 적용됩니다.

캐릭터의 어센틱 포스 수치에 따라 사냥터의 몬스터에게 입하는 피해량이 달라집니다.

✓ 데이터 수집 방법

해당 데이터는 최초에 나무위키 문서에서 Web Crawling 기법으로 수집했습니다.

이후 메이플스토리 공식 홈페이지에서 해당 데이터를 발견하여, 이상 없음을 체크했습니다.

* 수집 목적

유저들의 어센틱 포스 레벨에 따른 사냥 난이도를 확인할 수 있습니다.

메이플스토리 레벨은
1부터 300LV까지 다양한데,
왜 260LV 이상의 데이터만
뽑아서 사용했는지?





방학 시즌마다 '하이퍼버닝' 이벤트로
신규 유입되는 유저들이 260LV까지
손쉽게 육성할 수 있게 되었다.



메이플스토리에 7년만에 추가된
신규 전직 클래스인 '6차 전직'의
요구 레벨이 260LV으로 책정되었다.



현재 메이플스토리의 메인 스토리가
진행되는 무대인 '그란디스' 지역은
260LV부터 입장할 수 있다.

260LV



방학을 맞이하여 하이퍼버닝 이벤트를 계기로
메이플스토리에 유입된 신규 & 복귀 유저들이
260LV을 달성한 이후로도 막힘 없이 성장하며
이탈하지 않고 재미있게 게임을 즐길 수 있으면
좋을 것 같다는 생각에서 기준을 선정했습니다.

280LV ▲



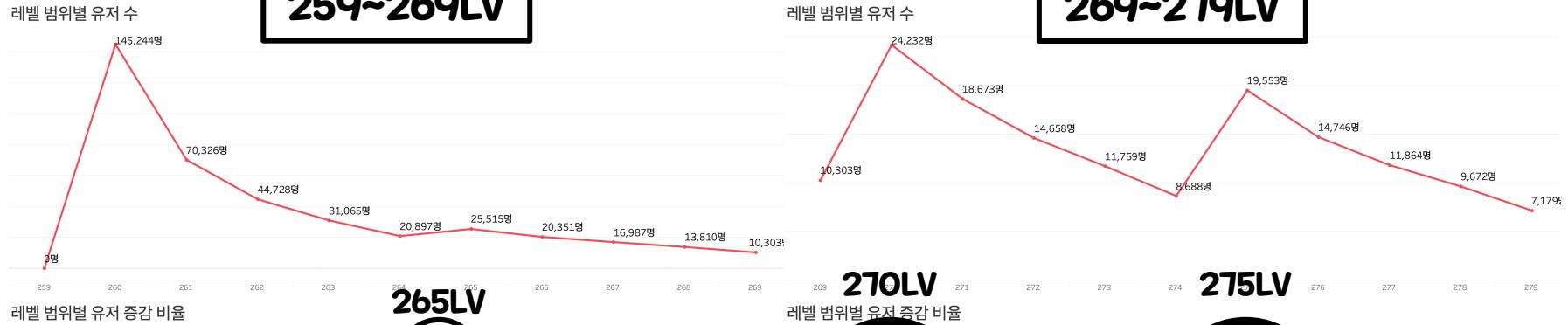
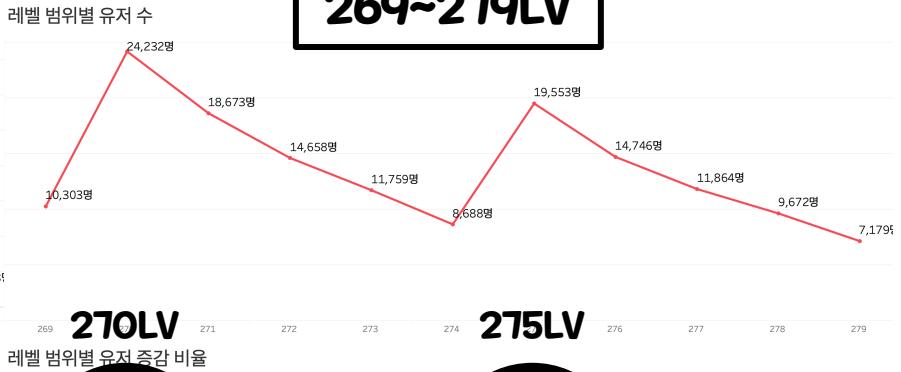


Part
03

Analysis

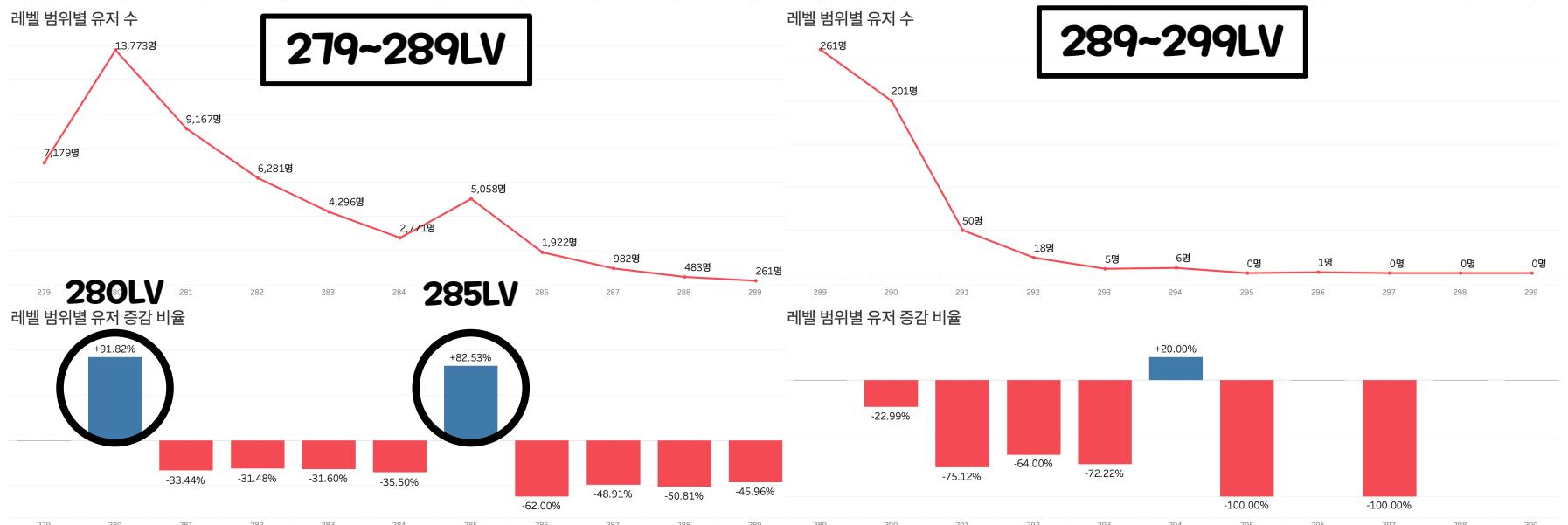
데이터 분석



**✓ Data****269~279LV****✓ Insight**

260레벨 이상 달성한 유저 중
절반에 가까운 수가
260레벨에 머물러 있습니다.

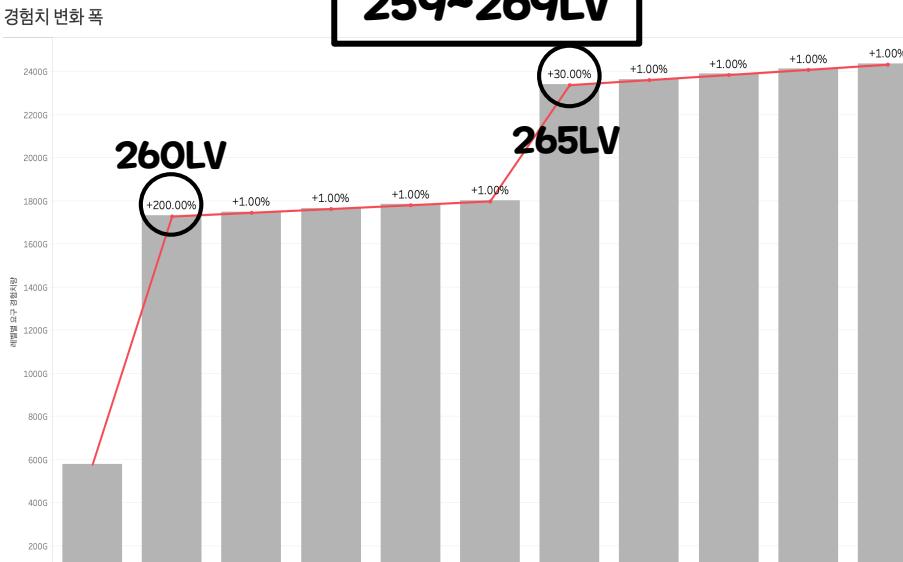
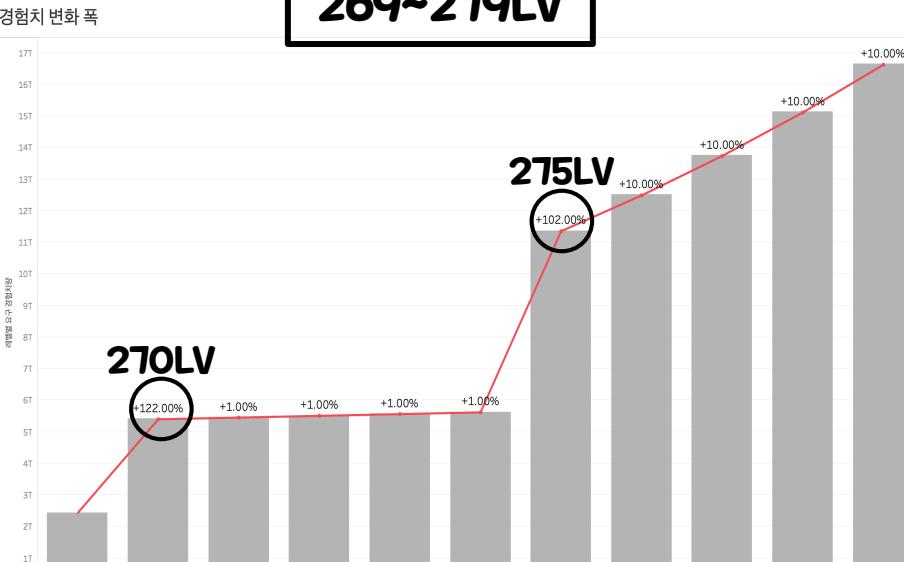
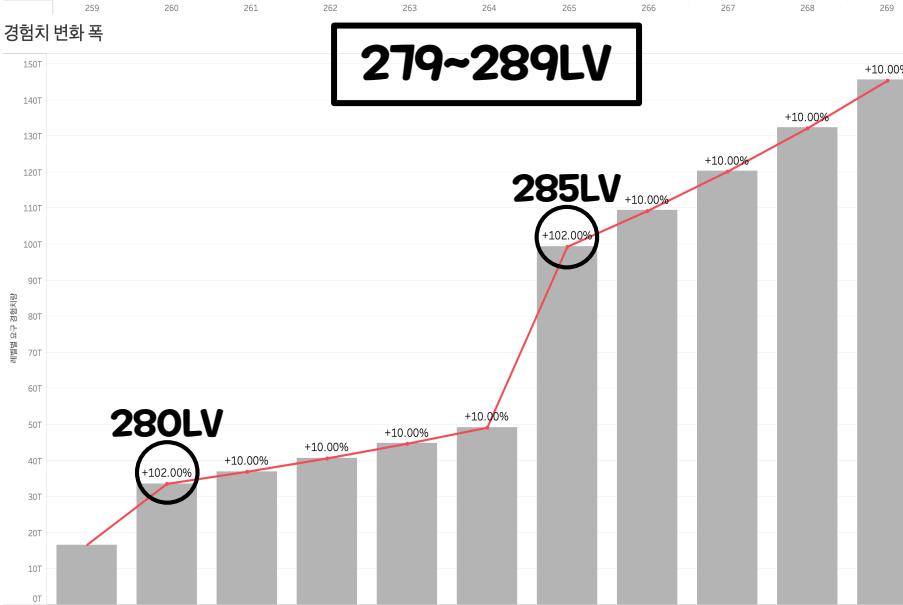
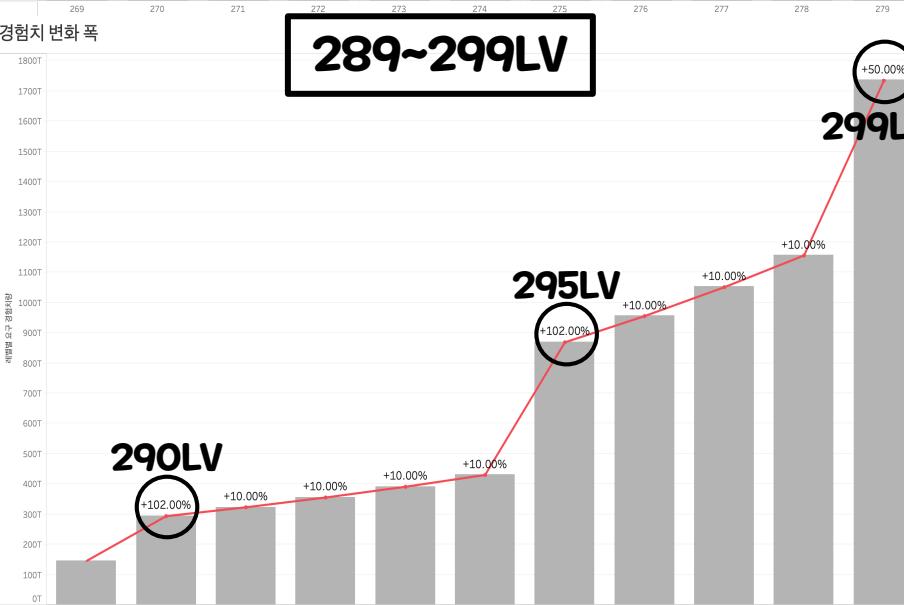
260레벨을 달성한 후 의욕을
잃어버리고 게임을 쉬거나,
다른 캐릭터 육성에 눈길을
돌리는 것으로 볼 수 있습니다.



260레벨 이후 대부분의
구간에서 정체없이
레벨당 유저수가 감소하지만,
5레벨 단위에선 반대로
정체구간이 형성되어 있습니다.

해당 레벨을 달성하고는
'주차'한 후 육성을 멈추는
모습을 확인할 수 있습니다.

✓ Data

259~269LV**269~279LV****279~289LV****289~299LV**

✓ Insight

5레벨 구간마다 정체구간이 형성된 이유를 확인하기 위해,

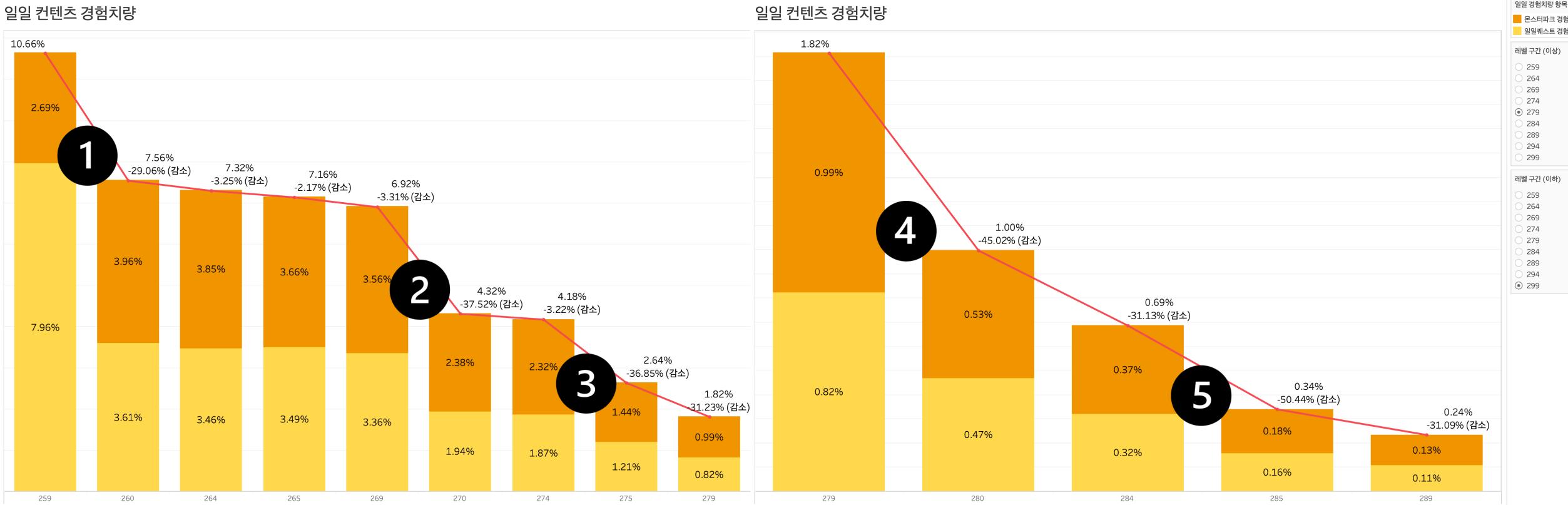
각 레벨별로 레벨업에 필요한 요구 경험치량을 확인했습니다.

260레벨에선 259레벨보다 3배 많은 경험치를 요구합니다.

5레벨 구간을 제외하고서는 1% 부터 10%까지 고르게 요구 경험치량이 증가하지만,

5레벨 구간에서는 30%부터 100%까지, 최대 2배 많은 경험치를 레벨업에 요구합니다.

✓ Data

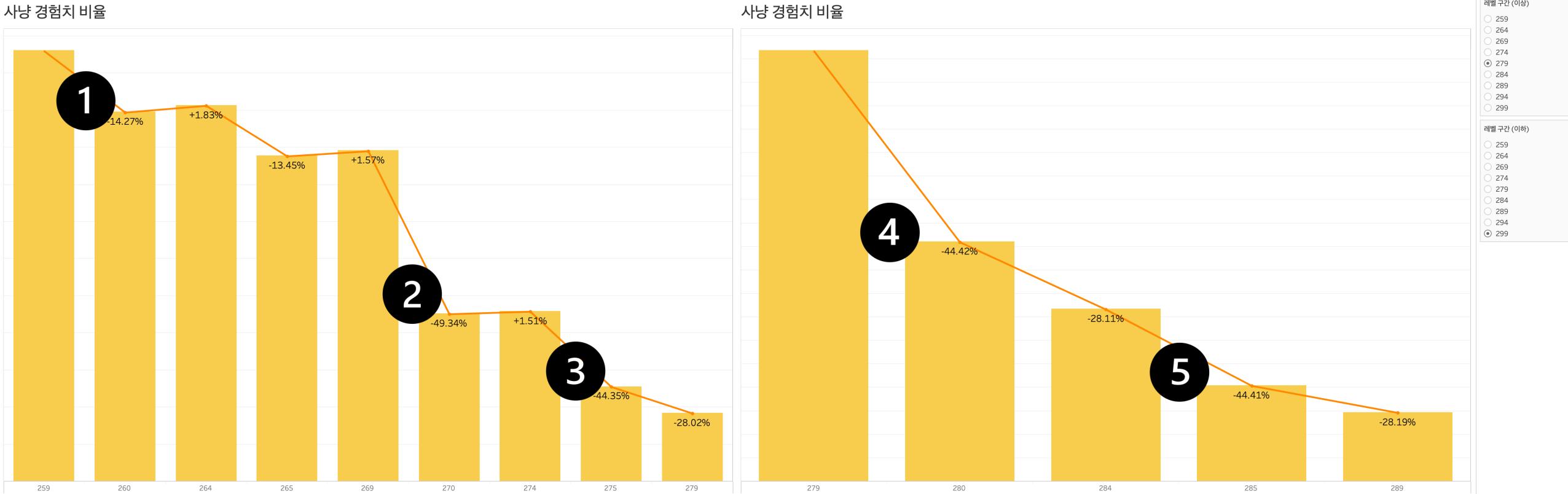


✓ Insight

매일 경험치를 제공하는 컨텐츠는 기본적으로 5레벨 단위로 해금되는 지역별 ‘일일퀘스트’들과, ‘몬스터파크’가 있습니다.

이를 클리어하여 획득하는 경험치 비율은 270레벨 까지는 10레벨 구간에서, 이후로는 5레벨 구간에서 크게 줄어드는 경향을 띕니다. 그 외 레벨 구간에서는 경험치 비율이 고르게 감소하는 모습을 보이고 있습니다.

✓ Data



✓ Insight

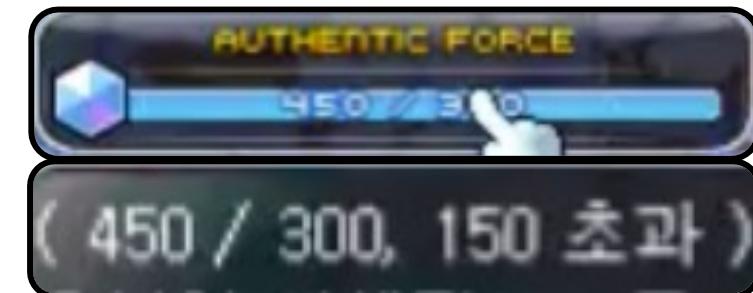
‘사냥’ 컨텐츠 경험치 비율은 몬스터 1만마리를 처치했을 경우를 기준으로 잡았습니다.

0~4레벨 구간은 획득 경험치 비율이 소폭 증가하는 반면 (단, 275레벨 이후로는 해당 구간마저 획득 경험치 비율 감소) 5레벨 구간에서 크게 감소하며, 10레벨 구간에서는 그 감소 폭이 훨씬 큰 형태를 띕니다.

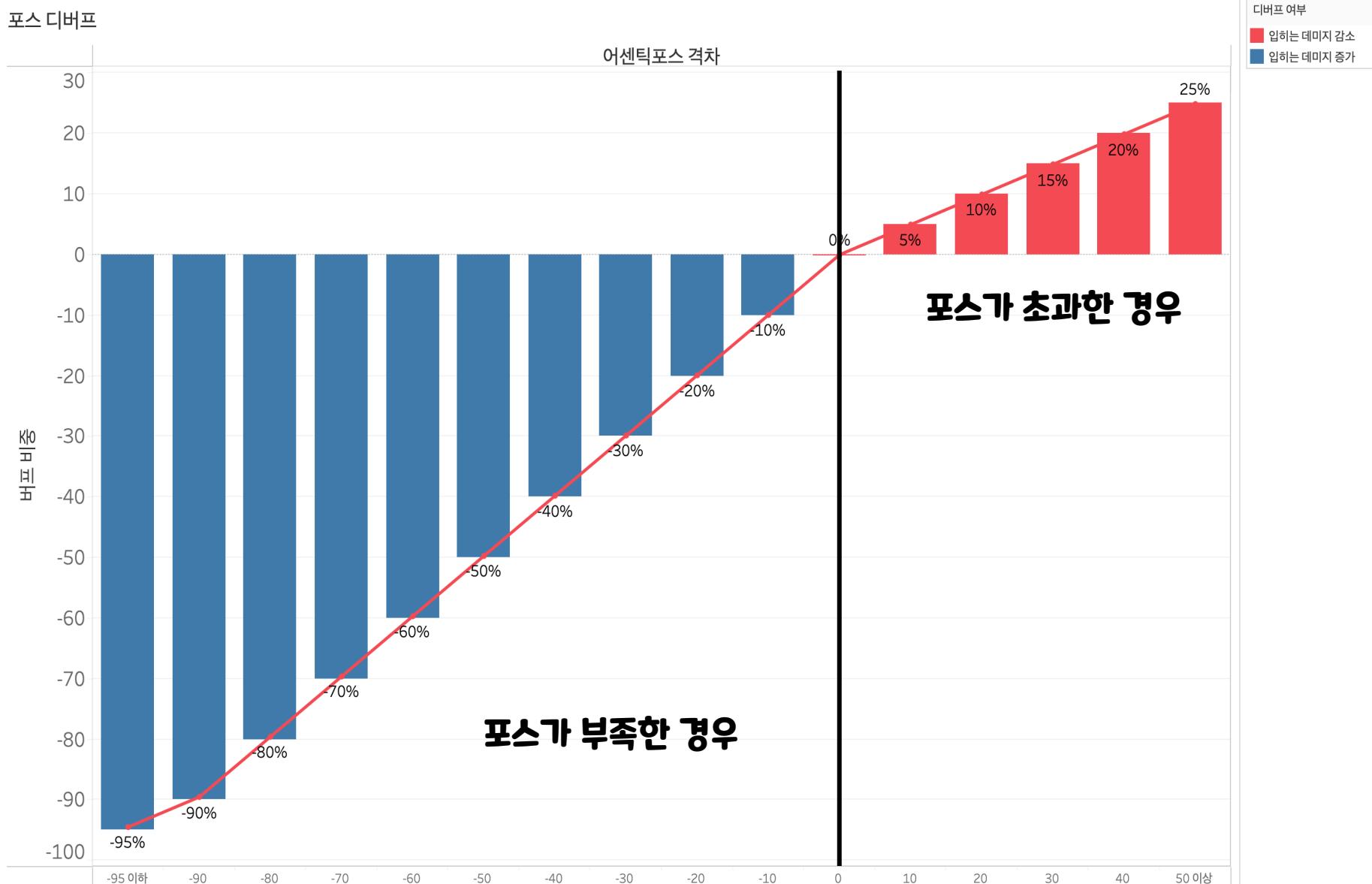
어센틱 포스가
부족한 경우



어센틱 포스가
초과한 경우



✓ Data



✓ Insight

메이플스토리의 260LV 이상 유저들은 어센틱 포스 사냥터를 이용하여 사냥 컨텐츠를 진행할 수 있습니다.

어센틱 포스 사냥터 지역에는 사냥터의 요구 포스와 캐릭터의 포스에 따른 데미지 수치 변화가 있습니다.

캐릭터의 포스가 더 낮다면, 유저가 사냥터의 몬스터에게 입하는 데미지는 감소합니다. 더 높은 경우는 그 반대입니다.

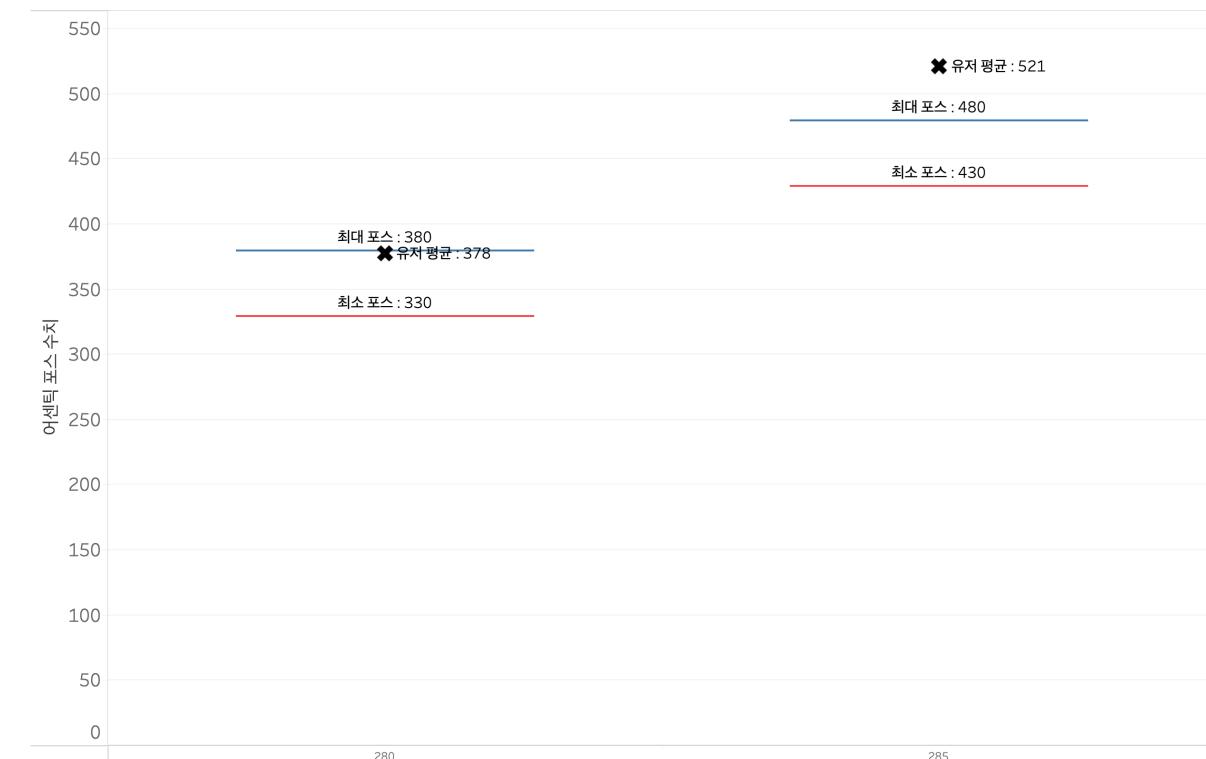
최대 버프인 25%를 받지 않고 사냥을 진행하는 것은, 캐릭터의 전투력이 매우 높지 않다면 어려운 일입니다.

✓ Data

포스 비교(V.1.7)



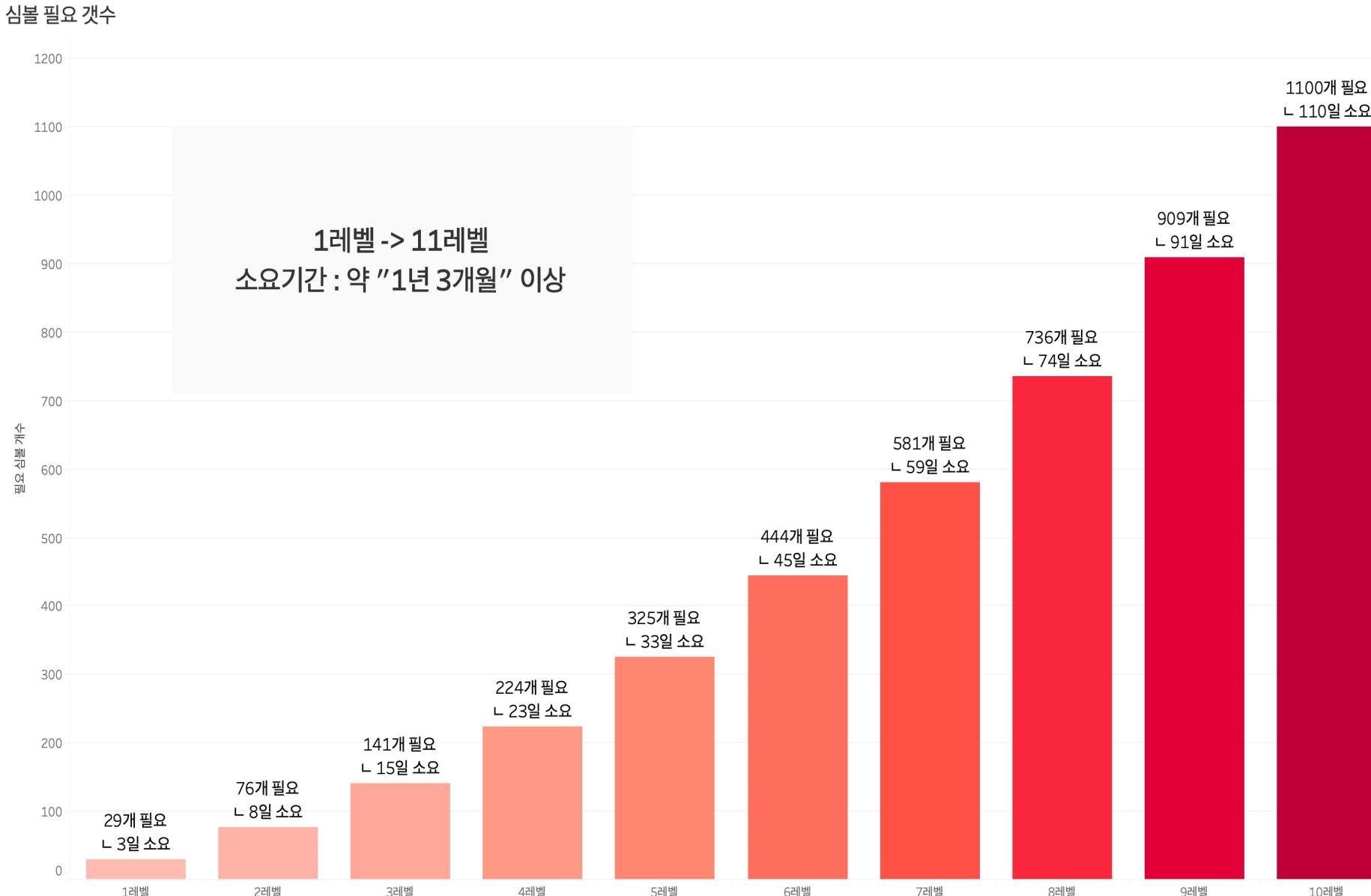
포스 비교(V.1.7)



✓ Insight

260레벨 유저들의 표본은 최소 포스도 충족하지 못했으며, 285레벨 유저들의 표본만 최대 포스를 충족한 것으로 드러났습니다. 따라서 260 ~ 275레벨 유저들은 평균적으로 사냥조차 힘들게 진행하고 있는 것으로 보입니다. OpenAPI의 특성상, 하루에 1천회를 기준으로 데이터 조회가 제한되어있어, 데이터 표본이 크지 않아 조금 더 정밀한 검증이 필요한 부분이라고 생각됩니다.

✓ Data



✓ Insight

5레벨 단위로 지역을 해금하면 새로운 종류의 '어센틱 심볼'을 획득하게 됩니다.

기본적으로 획득 가능한 심볼은 한 종류(20개)를 제외하면 매일 종류별로 10개입니다.

어센틱 심볼은 현재 11레벨까지 성장 가능합니다.

매일 심볼을 10개씩 받으면, 11레벨을 달성하기까지 총 461일이 소요됩니다.

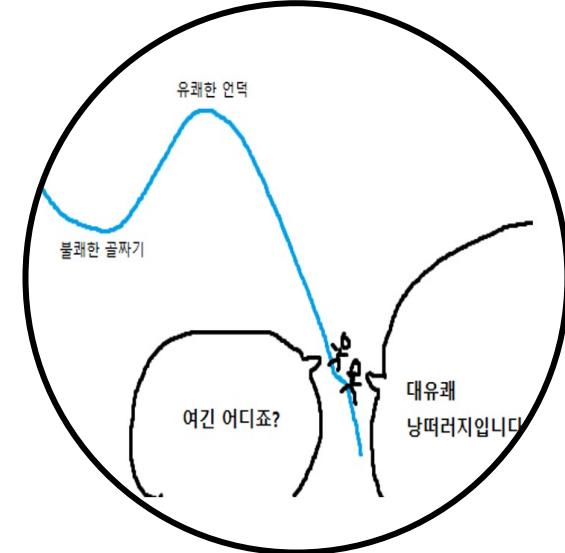
사냥과 이벤트로 추가 획득이 가능한 부분입니다만, 획득 조건이 있거나 추가적으로 재화가 소비되는 상황입니다.



하이퍼버닝으로 260 달성 후
비교도 안되게 늘어난 경험치량과
그에 반해 줄어든 기본 경험치에 좌절



5레벨 단위로 해금되는
신규 지역에 도달하기 위해
0~4레벨 구간에선 꾸준히 성장



그러나 매 5레벨 구간마다
크게 늘어나는 요구 경험치량과
더 크게 줄어드는 기본 경험치에 지침

👉 이러한 사항들은 매 5레벨마다 유저 수 정체 구간이 형성되어 있으며,
특히 260레벨에 유저가 가장 많이 정체되어 있는 이유로 볼 수 있습니다.



캐릭터의 어센틱 포스와
사냥터 요구 포스에 따라
몬스터에게 가하는 피해량이 달라짐



표본 확인 결과,
각 레벨 구간의 유저들이 평균적으로
최대 데미지 버프를 받지 못함



유저들은 '사냥'마저 결국 포기하고
줄어드는 컨텐츠 경험치만 받으며
레벨업에서 손을 떼버리게 됨

👉 이러한 사항들은 캐릭터 레벨을 추가적으로 올리는데 있어 거의 유일한 수단인
'사냥' 컨텐츠마저 유저들이 힘들어하는 이유 중 하나로 볼 수 있습니다.



Part
04

Solution

해결 방안 제안



사냥이 메인인데 😞 노잼이고 경험치 통은 정신나가게 많네

경험치통에 쓸로디드 6번 고정으로 경험치만 얻게한다든지

경험치 통 좀 줄여 😊.

이 😞 들 요즘 하나부터 열까지 다 괘씸하네 경험치통 지금의 10분의 1 수준으로 너프하던지

이미 난 285 찍었지만 280부터 285까지의 😞 난 경험치

경험치통 😞 커서 저거라도 울며 겨자먹기로 빨아야됨 ㅅㅂ

경험치통 😞 인데 양 쳐넣어라

올라가는 레벨마다 경험치통은 비하급수적으로 높지 근데 이벤트로 주는 경구는 한정적이지 누가 사냥함 돈이 남아.

280짜리 캐릭이야 경험치통 안 보고 양 재획하니까.. 경치통 보면서 사냥하니까 😞 안 오르는거 같네 ㅋㅋ

○○ 진짜 경험치통 😞 없네

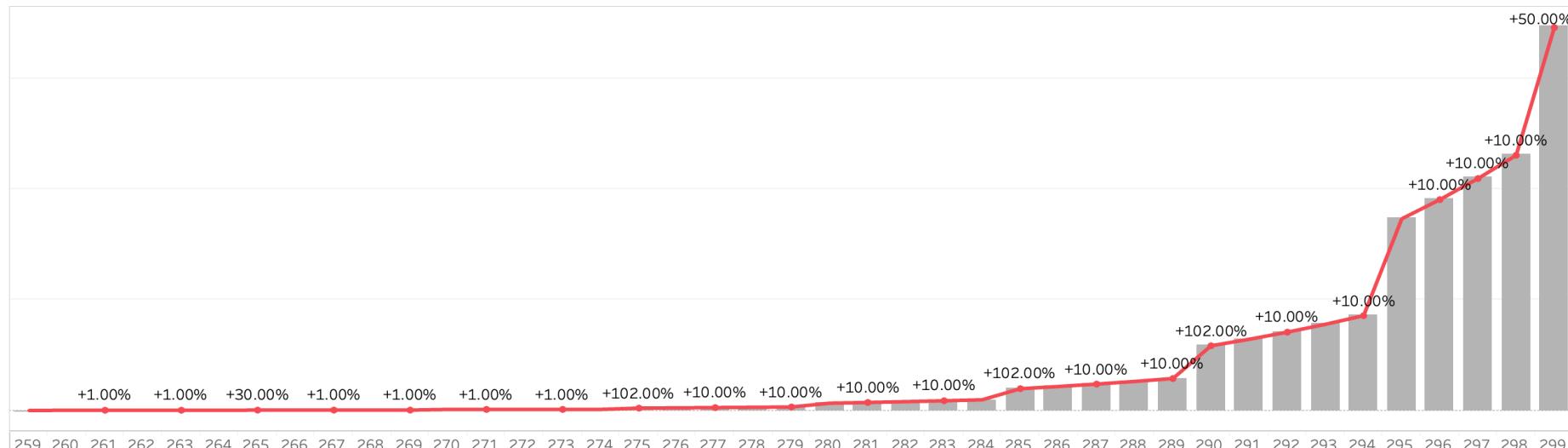
실제로 경험치에 관한 엄청난 양의 비난 여론을 쉽게 확인할 수 있었습니다.

특히 익명 커뮤니티 특성상 비속어가 난무하기도 합니다.

현재 경험치량에 대한 유저들의 반응이 매우 좋지 않은 것으로 볼 수 있습니다.

✓ Suggestion

경험치 변화 폭



완화 경험치 예시

$$\text{경험치 증가 비율}(r) = \left(\frac{\text{LV 299 경험치량}}{\text{LV 259 경험치량}} \right)^{\frac{1}{40}}$$

$$\text{일반항}(a_n) = a * r^{n-1} = 1.22\text{배}$$



✓ How?

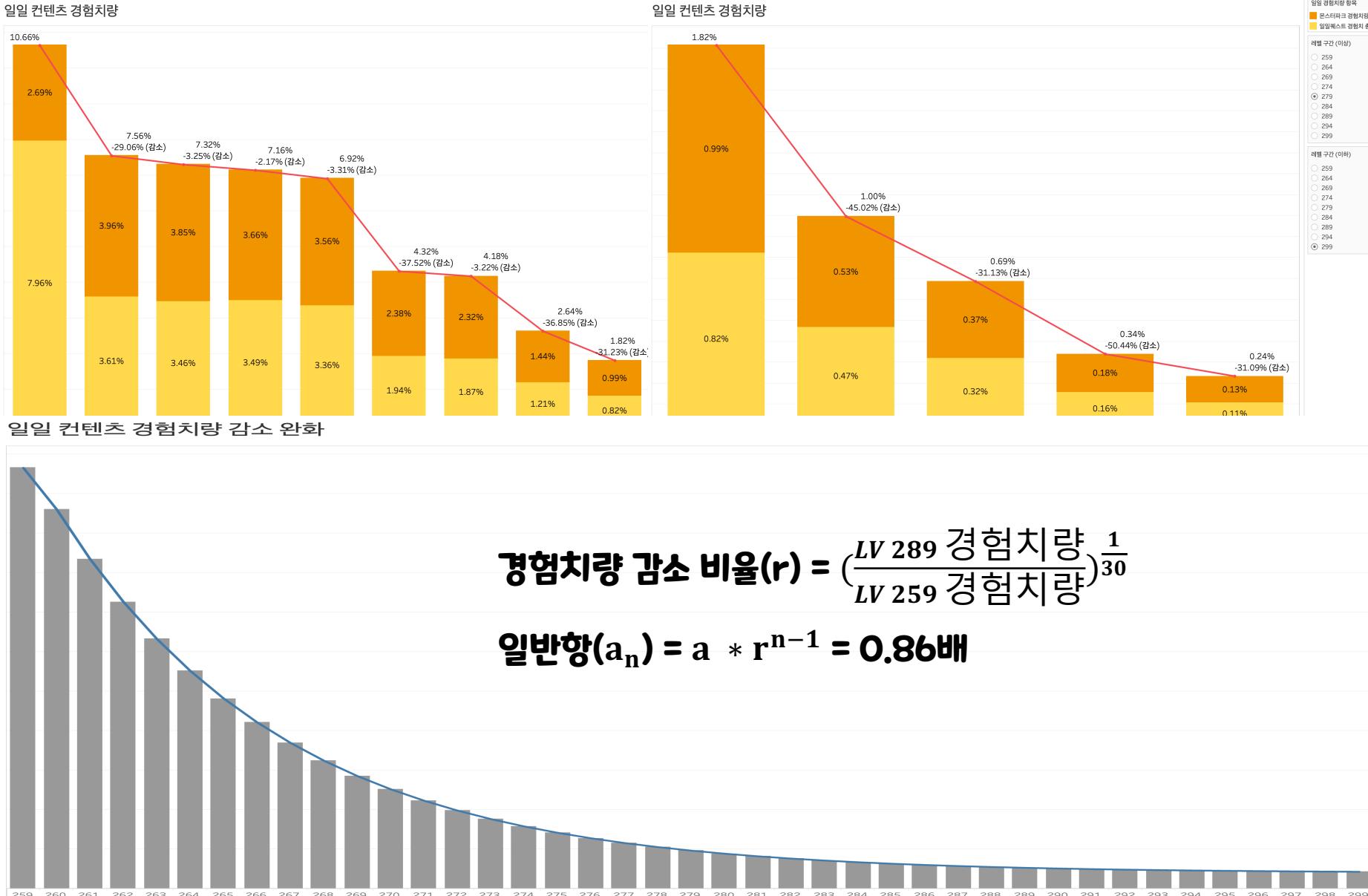
299레벨에서 레벨업에 필요한 경험치는 그대로 두고, 구간별로 경험치가 일정하게 증가하는 등비수열 형태의 그래프를 제안해봤습니다.

✓ Expected Outcomes

5단위의 레벨을 달성하는 순간 큰 폭으로 늘어나는 경험치를 전체적으로 서서히 증가시켜, 유저들이 경험치 폭 변화에 너무 큰 부담을 느끼지 않는 걸 의도한 개선안입니다.

이는 유저들의 ‘주차’ 문화를 해소하는데 조금이나마 도움이 될 것으로 기대됩니다.

✓ Suggestion



✓ How?

289레벨에서 획득하는 컨텐츠 경험치는 그대로 두고, 구간별로 경험치량이 일정하게 감소하는 등비수열 형태의 그래프를 제안해봤습니다.

✓ Expected Outcomes

특정 구간에서 급감하는 경험치 비율을 마찬가지로 등비수열 형태로 감소시켜,

모든 레벨의 유저들이 컨텐츠 경험치 획득 비율의 급감을 경험하지 않는 것을 의도한 개선안입니다.

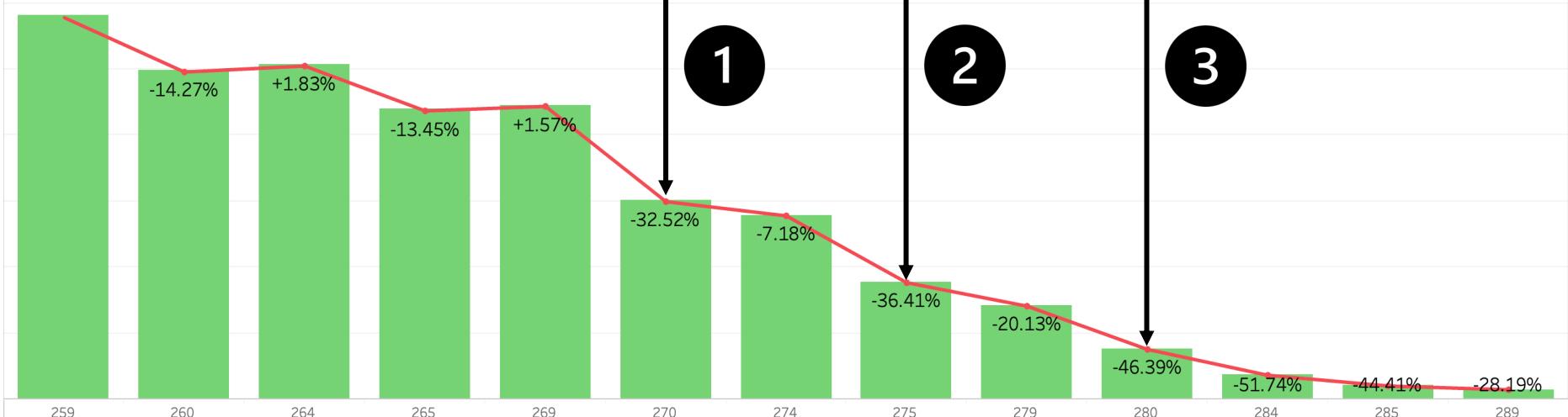
유저들의 꾸준한 성장 체감을 돋는 것이 기대됩니다.

✓ Suggestion

사냥 경험치 비율



사냥 경험치 비율 완화



✓ How?

경험치 감소 간극이 급격한 270LV 부터 280LV 까지의 사냥 경험치 비율에 수치를 조금 더해줌으로써 간극을 좁히도록 하였습니다.

✓ Expected Outcomes

270LV을 달성한 이후 유저들의 사냥 경험치가 전보다 확연히 줄어들었다는 생각이 들지 않도록 하여,

유저들이 포기하지 않고 꾸준히 사냥을 통한 성장을 이어나갈 수 있도록 돋는 것이 기대됩니다.

어센틱심볼 소요기간 좀 줄어야되지 않냐

뭔 취업준비도 아니고 2년 넘게 써야 하냐

심지어 저게 서류심사임

해방 기간도 긴 건 맞는데
어센틱 오르는 기간은
그거보다 더 길다는 거...

어센틱포스 만렙 기간은 봐도봐도 어이업네

세르니움이나 호텔은 최근에서야 늘려줬으니까 그나마 줄었는데

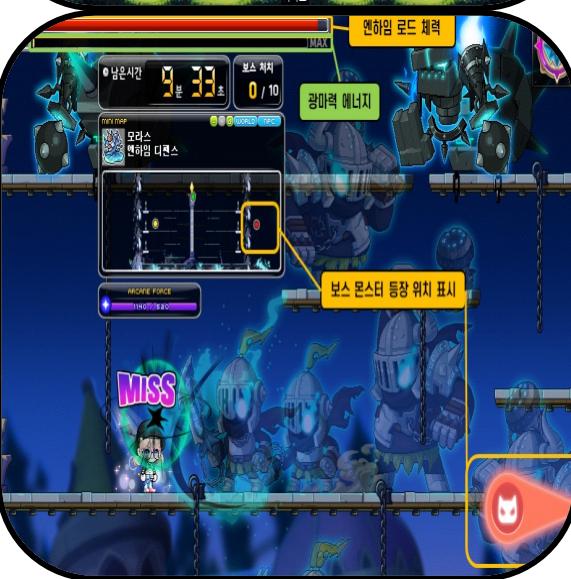
오디움처럼 매일 5개씩 일퀘하면 코인샵 고려해도 2년에 가까운 시간을 써야 만렙을 찍음

운영진 본인들이 어센틱심볼 만렙기간으로 업데이트 속도에 스스로 상한선 걸어두는게 너무 안일함

어센틱 심볼에 관한 여론 또한 유저들 사이에서 좋지 않습니다.

과거 심볼을 5개씩 지급하던 시절에 비하면 10개로 완화되었지만,
여전히 1년 3개월이라는 기간은 유저들에게 너무 깁니다.

✓ Suggestion



✓ How?

260레벨 미만 구간의 심볼인
'아케인 심볼'은 주간 컨텐츠로
매주 45개씩 획득 가능합니다.

260레벨 이상 구간의 심볼인
'어센틱 심볼'도 동일하게
주간 컨텐츠를 추가하는
방안을 제안해봤습니다.

✓ Expected Outcomes

이벤트 기간을 제외하고도
유저들이 꾸준하게 게임을
플레이하도록 의도했습니다.

경험치 보상도 조금 추가하면,
유저들의 성장에 큰 도움이
될 것으로 기대됩니다.

■ 레벨업 필요 경험치 조정

- 220 ~ 259 레벨 구간 누적 레벨업에 필요한 경험치 요구량이 감소됩니다.
 - 220 ~ 224 레벨 : 약 19% 감소
 - 225 ~ 234 레벨 : 약 14% 감소
 - 235 ~ 244 레벨 : 약 8% 감소
 - 245 ~ 259 레벨 : 약 3% 감소

■ 레벨업 필요 경험치 조정

- 210 ~ 299 레벨 구간 레벨업에 필요한 경험치 요구량이 감소됩니다.
 - o 210 ~ 219 레벨 : 약 19% 감소
 - o 220 ~ 229 레벨 : 약 21% 감소
 - o 230 ~ 239 레벨 : 약 35% 감소
 - o 240 ~ 249 레벨 : 약 50% 감소
 - o 250 ~ 259 레벨 : 약 55% 감소

■ 아케인리버 스페셜 컨텐츠 개선

- 아케인리버 스페셜 컨텐츠가 주간 컨텐츠로 변경되며, 일주일에 3회까지 플레이 가능하게 변경됩니다.
 - 참여 횟수는 컨텐츠를 완료할 때 누적되며, 매주 월요일 오전 0시에 초기화됩니다.
- 아케인리버 지역의 소멸의 여로, 츄츄 아일랜드, 레헬른, 아르카나, 모라스, 에스페라 스페셜 컨텐츠를 클리어하면, 지역에 맞는 ‘아케인 심볼 교환권 15개’와 ‘경험치 보상’을 지급합니다.
 - 소멸의 여로, 츄츄 아일랜드, 레헬른 스페셜 컨텐츠의 경험치 보상이 조정됩니다.
 - 아르카나, 모라스, 에스페라 스페셜 컨텐츠의 경험치 보상이 추가됩니다.

GAMETOC

난해한 메이플 6차 전직 방정식 풀어낸 원기형



■ 누구나 6차 전직 가능케 한 파격적 레벨 압축



경험치감소는 신의한수

다 옛날에 메이플 해봐서

사냥 노가다라는 인식이 강했을텐데

경험치감소로 업이 쉬워지면서 재미가 생김

경험치 패치없었으면

260하이퍼했어도 유입들 200찍고 접었을듯

유니온도 많이 올리기 쉬워지긴 하겠다

260까지 경험치 감소가 생각보다 크긴 할 듯

일퀘말고 렙업안하는데 정치완화해서 개꿀ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ



poking

대원기

베스트 댓글

나희주 (2023-06-13 17:47:51)



대원기

베스트 댓글

벌레이드 (2023-06-13 17:46:56)

원기형 요즘 웰케 호감작해?? 결혼할래?

- 2023년 6월 15일 NEW AGE 업데이트 패치로 200 ~ 260 구간의 경험치가 50% 가량(약 9조 6326억) 감소

9조 6326억
지리긴 지린다

260까지는 애네들이 이걸 해주겠냐? 싶었던 수준까지 크게 완화
재획 없이도 렙업 팍팍 되게 사냥 외의 경험치 컨텐츠 크게 버프

으아닛 (2023-06-12 04:17:38)

260 개쉽게 찍긴하겠네 ㄷㄷ

그사이트하니 (2023-06-13 18:20:21)

수치가 좀 아쉽긴 하지만 지금까지 초반부 레벨업 계속 완화해줬던것처럼 이번을 시작으로 계속 개선되길 바랍니다

아케인리버 패치로 심볼업 개꿀임

지금 여로+리버스 해서 18개 얻는데

여로부터 에페까지 20개로 통합했고 주간퀘도 45개나 줘서 기존 여로 췄츄는 잔뜩줘서 그나마 빨랐고 이후인 레헬 알카정

심볼만렙하면 13200이라는 주스텟 먹고들가고 사냥터 포빵 여기서 17성 12~18퍼 템 둘둘만해도 3만 강 찍을듯
부캐들이 심볼업+새로운 보스 도전 각 보인다

아케인 스페셜컨텐츠 주간퀘화한거 진짜맘에드네



kyrre



후루데리카 2022.12.1



데구리 2022.12.25 22:17

45개 한방에 들어오는거 ㄹㅇ 피로도 확 줄었음 ㅋㅋ

아케인리버 컨텐츠 주간화는 간패치가 맞는것 같다

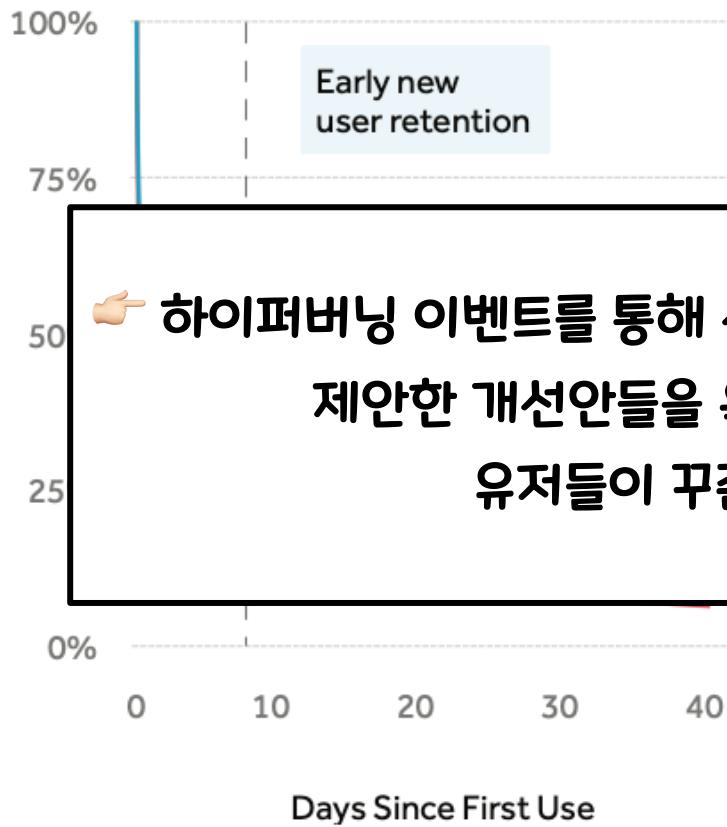


페리트도

✓ Retention Curve

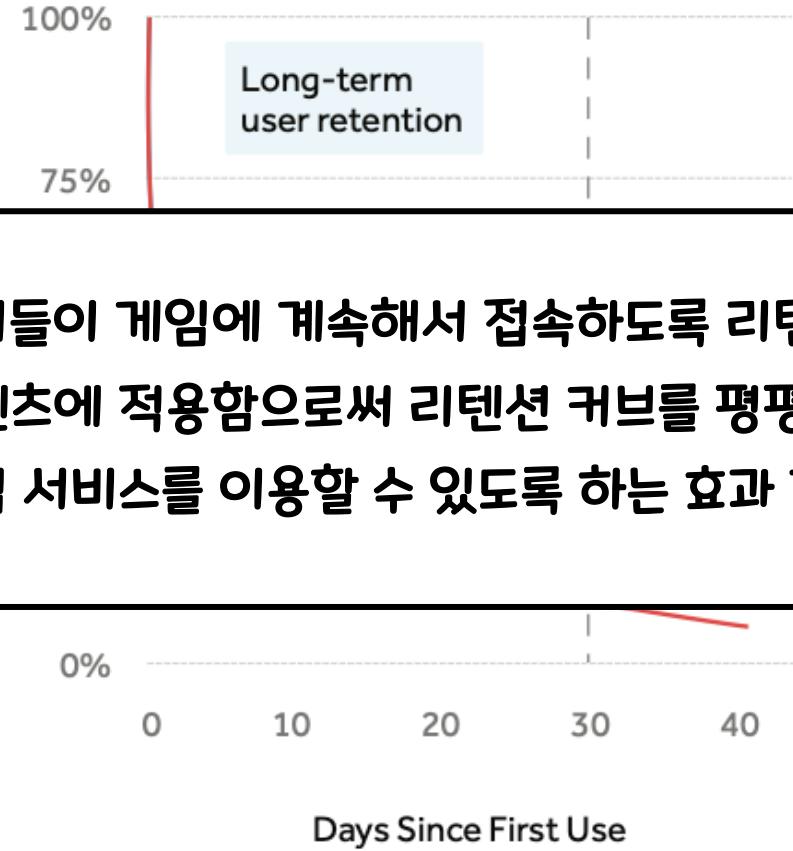
Shift the Curve Up

Percentage of Users Returning



Flattening the Curve

turning



✓ Information

글로벌 프로덕트 앤리티кс
솔루션 기업 **Amplitude**에서
제안한 그래프

리텐션 : 시간이 지날수록
품으로
한 수치
올리기

👉 하이퍼버닝 이벤트를 통해 신규 유저들이 게임에 계속해서 접속하도록 리텐션 커브를 높여뒀다면,
제안한 개선안들을 육성 컨텐츠에 적용함으로써 리텐션 커브를 평평하게 만들어
유저들이 꾸준히 게임 서비스를 이용할 수 있도록 하는 효과 기대!

2. 리텐션 커브 평평하게 하기
👉 개선사항 적용

References



감사합니다

Thank you!

