



호동서버 - 너무신난다

봉항서버 - 노는아이

Mail : kbs4674@naver.com

Blog [Naver] <http://blog.naver.com/kbs4674>

Blog [Tistory] <http://languidday.tistory.com/>

Wish the User opinions..

- 컨텐츠 -

- 현재 환상의섬, 일본, 중국 등의 컨텐츠는 거의 죽어나간 상태입니다. 죽은 컨텐츠를 더욱 좋은 무기의 획득, 돈벌이, 보스를 더욱 상향시켜 더 좋은 아이템 획득, 몬스터에 대한 경험치 상승 등을 통해 컨텐츠를 다시 살려볼 생각은 없습니까?
그리고 환상의섬의 먹염-음식바치기 퀘스트의 보상을 좀 더 상향시켰으면 좋겠습니다. 옛날에는 이게 주된 돈벌이였는데 보상이 하향되면서 망한케이스가 되어버렸습니다.



- 서버, 전서버 랭킹 순위권에 따라서 보상을 지급해줬으면 좋겠습니다. 랭킹 순위권에 들었다지만 메리트가 없어서 뭔가 허전하네요.. [구라쟁이술사@호동]
- 공격스킬(필살건곤, 필살검기, 건곤데나잇 등)이 일반 사람들에게도 쓸 수 있게 했으면 좋겠습니다. 옛날의 '선필'을 다시한번 즐겨보고 싶습니다. [바람서치 - 주몽@서방아]

- 지금 바람의나라를 하는사람들은 옛날부터 해오던 추억 때문에 지금까지 바람의나라를 즐겨하는 사람이 많습니다. 옛 향수가 생각나게 하는 이벤트, 혹은 옛날에 진행했던 이벤트(감사의꽃 이벤트, 시약패키지 이벤트) 등을 다시 진행해줬으면 좋겠습니다.



◦ 바람연대기 2부는 언제 나오나요??

1부가 나온지 몇 년이 지났는데도 불구하고 2부가 만나오고 있습니다. [검風 - 요리왕사룡 님]

◦ 돈벌이 수단 퀘스트가 생겼으면 좋겠습니다. 돈을 벌 수 있는 수단이 대부분 경쟁률이 심한 '아이템 얻기'와 같은 종류입니다. 무한 퀘스트 진행 형식으로, 돈이나 가치가 있는 아이템을 얻을 수 있었으면 좋겠습니다.

- 시스템 / 운영 -

◦ 서버에 사람이 줄어들면서 이른바 농촌서버에는 사람이 거의 없습니다.

사람이 별로 없는 서버끼리 서버를 통합시킬 계획 있나요?

(시스템적으로 서버통합이 가능한가요?)

◦ 유저들이 핵, 매크로 때문에 사냥 등에 매우 큰 불편함을 갖고있다고 합니다.

이는 옛날부터 외쳐온 건의이기도 하고요. 최근 불법 프로그램 개발자에게 고발을

신청했다 하는데 고발진행이 어디까지 이루어진 상황입니까?

또, 핵, 매크로 유저에 대해 처벌을 강화 시킬 계획이 있습니까?

그리고 매크로 단속을 더욱 자주 해줬으면 합니다.

원즈핵의 진실 : <http://jul.im/bgh>

◦ 몇 달 전, 바람의나라 넥슨 전화상담 서비스를 그만한걸로 압니다.

왜 그만됐습니까? 혹시 이 서비스를 부활시킬 계획이 있나요?

◦ 요즘 바람의나라 이벤트를 보면 가릉빈가날개옷, 글작가망또 등과같은 옛 향수를 불러일으키는 아이템을 이벤트로 많이 퍼주고 있는 듯 한데 특별한 이유라도 있나요?

◦ 게임 내 사소한 오류(무한장에서 색깔검색할 시 색상출력이 기존과 다르게 이상하게 나온다는 점, 연노랑/황금빛망또 색상출력이 이상하게 된다는 점) 수정좀 부탁드립니다.

[바람서치 - 끼룩이 님]

◦ 퀘스트창 리뉴얼이 필요합니다.

현재 진행중인거 확인하기도 힘들고 현재 퀘스트창은 그냥 무용지물입니다.

[바람서치 - S도루s 님]

◦ 바람의나라에 전서버 통합으로 이루어지는 '시장' 시스템을 도입할 계획 있나요?

◦ '명예 운영진' 제도를 도입했으면 좋겠습니다.

명예 운영진은 게임을 즐기는 유저 중 매년 소수의 유저를 선발하여 게임에 필요한 패치를 운영진과 같이 상의를 하는 제도가 있고, 유저들의 의견을 전해주는 역할의 운영진이 생겼으면 좋겠습니다. [바람서치 - 끼룩이]

- 문파 -

◦ 문파에 '문주' 말고도 '부문주' 등과 같은 지위체계가 존재했으면 좋겠습니다.

지금은 임의로 바람의나라 유저들끼리 정하고있긴 하지만 지위체계 시스템이 존재했으면 좋겠습니다. [겜風 - 농약 님]

◦ 문파레벨 도입 시스템이 추가되었으면 좋겠습니다.

문파레벨이 오를 때 레벨에 해당하는 보상품도 주고요. 레벨을 올리는 방법은 공성전, 최강문파승자전, 마당쇠, 일일용전, 천명, 낙랑, 구묘우치, 사신단, 대련 등 문파원이 즐길 수 있는 콘텐츠를 이용할 때 마다 적용되었으면 좋겠습니다. [겜風 - 요리왕사롱 님]

- 사냥 / 직업 / 스킬 -

◦ 현재 4차 이상 직업들이 휴식경험치를 키고 사냥하면 금방 차는 풀경(풀경험치) 때문에 많은 어려움에 시달리고 있습니다.

다시 영혼사NPC를 찾아다니며 사냥을 하자니 시간소비가 너무 심하고, 십억경을 사기에는 캐시소비가 너무 큼니다. 풀경험치 제한을 늘려줬으면 합니다.

[겜風 - 서글복 님]

⇒ 유저분들의 의견을 들으면서 바람의나라 시스템 상 경험치가 2^{32} 가 최대치 경험치란 사실을 알게되었습니다. 시스템적으로 구조를 바꾸기 힘들더라도 다른 방법을 모색해서 유저들을 좀 더 편하게 사냥을 할 수 있는 방법을 모색해서 내놓았으면 합니다.

(예 : 필요경험치에 따른 체마비율 조정 [겜風 - 대박찬스 님의 의견])



- 천인직업이 생긴지 2년이 되어가는데도 불구하고 ‘창조’ 업데이트가 아직도 이루어지지 않고 있습니다. 언제 업데이트를 할 예정인가요? [검風 - 쿡해 님]
참고사이트 : <http://jul.im/bgg>



- 천인 가문무기를 추가해줬으면 좋겠습니다.. 그리고 가문작 할 때 마치가 무조건 1씩 오르는 버그도 있는데 이 버그도 수정해줬으면 좋겠습니다. [검風 - 비천은원 님]

- 천인의 기술연마는 언제 완성되나요? [바람서치 - 르젤 님]

- 현재 기술연마로 인해 각 직업별 특성이 사라지고 있습니다. 서로 중복되는 마법은 지우고 각 직업만의 특성이 살려졌으면 좋겠습니다. [바람서치 - 끼룩이 님]

- 직업의 밸런스좀 다시한번 맞춰주세요.

(1)예전부터 말이 많았던 직업 밸런스의 문제입니다.

예를 들어 궁사 데미지의 경우입니다. 풀템에 다가 기술을 쓰니 데미지가 말도 안되는 수치입니다. 데미지가 억 단위입니다. [메튜벨라미@해명]

참고 : <http://jul.im/bhr>

(2)도적캐릭터가 무한장에서는 제일 강해도, 사냥할 때는 타 직업에 비해 사냥이 약합니다. 사냥에 대해 좀 더 개선해줬으면 합니다. [콜라맛사이다@연]

- 구미호의 위협스킬을 하향시켜줬으면 좋겠습니다. (쿨타임 증가 등)

(전사의 영풍진격 같은 경우는 대상을 탭으로 지정해서 공격해야 하나, 구미호의 위협스킬은 대상지정을 하지 않아도 설사 도적이 은신을 쓰고 있어도 무용지물이라 함. / 한마디로 전사의 영풍진격 격하, 도적의 은신 무용지물) [화이틴@연]

◦ 지금 현재 바람의나라 캐릭터 육성 난이도가 너무 쉬워졌는데 대폭 상향했으면 좋겠습니다.
캐릭터를 너무 쉽게 키우다보니 뭔가 즐기는 맛이 부족합니다. [바람서치 - 끼룩이 님]

- 퀘스트 -

◦ 끈옷 등과 같은 희귀아이템 재 판매 계획이 있나요?

◦ 옛 콘텐츠 때 나왔던 퀘스트와 그에 따른 보상품의 상향을 해주세요.

퀘스트를 깨는 것을 좋아하는 사람인 저는 퀘스트를 깬 때 만큼은 좋은데 보상이 바람의나라 시대의 흐름에 맞지 않게 능력치도 안좋고, 그렇다고 보상이 비싼것도 아닌 경우도 좀 있어요..

(예 : 용궁의 정화의방패 퀘스트)

퀘스트의 보상아이템의 능력치 상향이 이루어졌으면 좋겠습니다. [주말관람@연]

◦ 바람의나라도 메이플스토리처럼 직업마다 캐릭터 스토리가 생겼으면 좋겠습니다.

[바람서치 - 끼룩이 님]

- 기타 제안 / 건의 -

◦ 대여 기능 추가(메이플의 PC방 대여 서비스와 비슷한 개념)

지금 무자본 유저들이 게임을 접는 이유가 초상, 십억경 등 캐시 콘텐츠를 이용하지 못하는 이유도 있지만 아이템(혹은 돈)이 없는게 가장 크다고 생각합니다. 그래서 사냥할 때 격차도 크게 벌어지는 상황이 벌어지기도 합니다.. 이런 유저들을 위해 1~2시간제 대여무기가 있었으면 좋겠습니다.

[켄風 - 요리왕사룡 님]

◦ 기존에 있던 것은 놔두고, 새로운 것을 만들어 내는 패치를 했으면 좋겠습니다.

(새로운 던전, 새로운 무기, 새로운 몬스터 ...)

지금까지 운영진들의 패치 실패 사례는 대부분 기존의 것을 변경함으로 인해 발생했습니다.

이에대해 한마디 부탁드립니다. [바람서치 - 끼룩이 님]

◦ 용무기 9류중 많이 풀어주세요.

9류가 전서버에 거의 풀리지 않은상태에서 10류가 나와버려가지고 손상이 되어버린 무기가 많습니다. 9류의 확률을 높여주시면 감사하겠습니다. [태길@연]

◦ 금전 최대 소지량, 주모에게 금전 맡기기 최대량 증가/물건 맡길 수 있는 개수가 증가되었으면 좋겠습니다. [검風 - 슬픈운명 님]

◦ 대련시 대련하는사람이 소환강신으로 몬스터를 소환하면 대련을 안하는 다른사람은 해당 몬스터를 마법으로 때릴 수 없더군요 그래서 문제되는게 일부로 대련하고 몬스터를 몽땅 소환하고 그걸로 길막해서 악용한다는 점입니다.

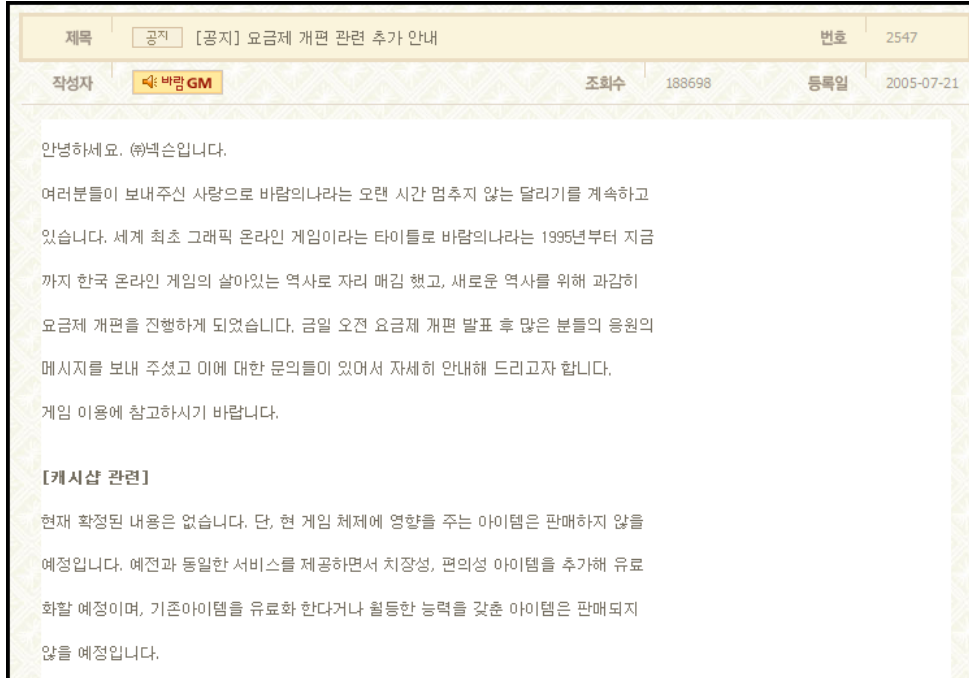
대련시 새로운 맵으로 이동되서 대련맵을 만들던가 아니면 소환강신을 못쓰게 하는것좀 했으면 합니다. [검風 - 슬픈운명 님]

◦ 주택가에 보면 방치되어있는 집, 영토가 존재합니다.

1개월이 지나도록 주인이 집에 들어가지 않을 경우 자동철거되는 시스템이 있을텐데 적용이 안되고 있고요.. 잠수타는 땅이 제거되었으면 좋겠습니다. [검風 - 희이 님]

◦ 처음 바람의나라 캐시 출시 당시, 유저들에게 게임에 영향에 끼치지 않는 방향으로 캐시출시가 된다고 했는데도 불구하고 지금 게임에 있어 캐시아이템들이 많은 영향을 끼치고 있습니다. (이동수단이 축지령서나 초상령비령으로 대체, 멋진도깨비피리 등으로 풀려난 아이템으로 인해 아이템 가격 폭락, 가치 하락 등.)

이제 돌이킬 수 없지만, 이 부분에 대해 생각좀 해주셨으면 합니다. [검風 - 포두당 님]



[참고] 공지사항 : <http://baram.nexon.com/notice/2547/1/>

[참고] 바람의나라 히스토리 : <http://blog.naver.com/cks15963/130152764701>

◦ 한정아이템 관련 이벤트(사랑의귀걸이 등)를 줄였으면 좋겠습니다.

한정아이템의 기존의 아이템에 비해 월등한 능력치, 가치성으로 인해 신규 유저들의 진입장벽이 어렵습니다. [놀아요@연]

◦ 라이트 유저들을 위한 캐시 시간제 도입 제안.

라이트유저들은 기간제 아이템을 사면 다 활용도 못합니다.

캐릭터가 접속 했을 때만 캐시아이템의 시간이 소모되어 사용될 수 있었으면 좋겠습니다.

대표적으로 사냥에 많이 쓰이는 축지령서, 초상령비령, 경험치변환비령 등입니다.

[놀아요@연]

◦ 레인보우 과의 계약이 끝났나요!?

레인보우 이벤트를 부활시켰으면 합니다!! [검風 - 나는건재하다 님]