

## 주요 지표 및 뉴스

2021. 9. 30

## 엔씨소프트 036570

## ‘리니지 W’ 2nd 쇼케이스 ANSWER

## 인터넷/게임

Analyst 김동희

02. 6454-4869

donghee.kim@meritz.co.kr

## &lt;‘리니지W’ 글로벌 오픈&gt;

2021.11.04. 00시(UTC/GMT+9) 출시 예정

그림1 ‘리니지W’ 11월 4일 글로벌 출시



자료: 엔씨소프트, 메리츠증권 리서치센터

## Q. 리니지W는 TL프로젝트에서 파생된 게임인가?

A. 사실무근임. 리니지W의 기원은 2017년도 리니지M 출시 준비가 완료되던 무렵에 리니지2M과 함께 세팅되었던 프로젝트임. 리니지2M과 리니지W는 각각 독립된 개발팀으로 당시 두 팀 모두 저희 산하에 있던 개발팀이었음. 출시 시기는 리니지2M이 먼저 준비가 되고, 리니지W는 좀 더 숙성해서 글로벌 시장을 목표로 준비한다는 계획 하에 진행됨

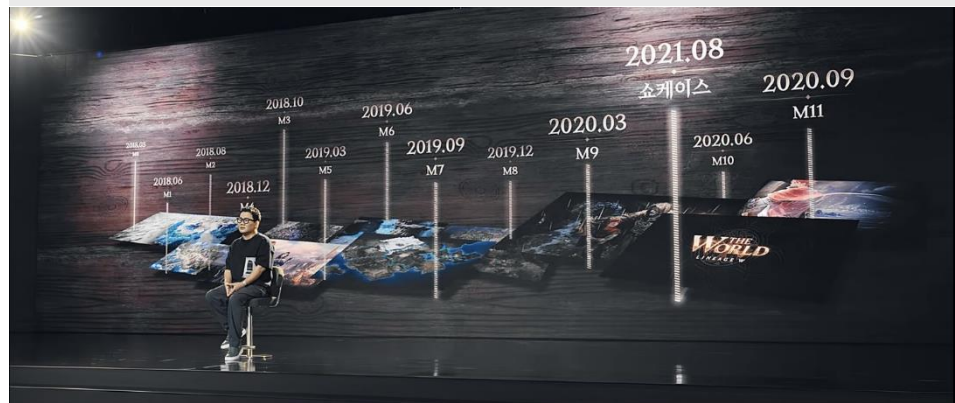
이후, 리니지2M을 먼저 출시, 리니지W는 4년간의 개발과정을 거쳐 이제 출시를 앞두게 됨. **출시시기 또한 21년 말을 목표로 하였고 때문에, 대외적인 환경이나 여러 이슈로 인해 급하게 출시된 게임은 아님.** 프로젝트TL, 리니지 이터널 리소스를 받아서 개발했다는 소문 또한 사실이 아님. 프로젝트TL 역시 별도의 개발조직이 현재도 존재하며, 론칭을 목표로 열심히 개발 중에 있음

그림2 리니지 UNIT 구조



자료: 엔씨소프트, 메리츠증권 리서치센터

그림3 '리니지W' 프로젝트 진행과정



자료: 엔씨소프트, 메리츠증권 리서치센터

Q. 유저가 처음부터 서버에서 다른 국가의 유저를 만날 수 있는지?  
국가전은 어떻게 진행되나?

A. 지금의 리니지나 리니지M과 똑같은데, 유저들만 다양한 국가로 확장되었다고 생각하면 됨. 게임 시작부터 서버단에서 다양한 국가의 유저들과 함께 플레이가 가능하며, 혈맹을 만들고 전투를 할 수 있음. 한국인만 모여있는 혈맹을 만든다거나, 한국, 일본, 대만, 싱가포르 등 여러 국가를 다국적으로 묶어서 혈원이 있는 혈맹을 만드는 것 모두 유저들의 선택이자 자유임. 국가전이라는 콘텐츠가 따로 존재하는 것은 아님. 유저들의 선택에 따라서 다른 국가의 혈맹과 전투, 공성전 진행 가능함  
다만, 아무래도 혈맹을 만들 때 같은 국가의 사람들끼리 구성하는 경우가 많을 것이기 때문에 자연스럽게 국가전 형태의 대립구조로 되지 않을까 생각

Q. 글로벌 원빌드로 전세계 동시 론칭한다면 공성시간과 같은 시차는 어떻게 극복할 것인가?

A. 가장 리니지다움을 유지하는 방식으로 진행. 권역을 나누어서 실시간 전투가 가능한 시간대별로 국가들을 묶어서 서비스 할 예정. 1권역은 한국, 대만, 일본 그리고 대부분의 동남아시아 국가들과 아랍, 러시아를 포함하여 가장 먼저 서비스 시작 예정. 북미, 유럽, 남미와 같은 국가를 2권역으로 묶어서 서비스를 제공할 예정. 다만, 진출 과정에서 국가 변동 있을 수 있고, 2권역 이후 3권역 추가될 수 있음  
**현재 1,000만 사전 예약자 달성.** 집계를 보면, 한국이 가장 높지만 글로벌 국가들

의 비중 또한 상당히 높은 비중 차지. 글로벌 국가들이 아직 '사전예약' 문화에 익숙하지 않다는 점을 감안했을 때, 매우 고무적인 일

**Q. 글로벌 원빌드라면 단일 서버를 말하는지?**

- A. **원빌드라고 해서 서버의 구조가 달라지는 것은 아니며, 여러 개의 서버가 존재**, 서버들을 월드 단위로 묶어서 서비스하는 방식은 리니지M, 리니지2M과 동일. 국가별로 서버가 따로 있는 것은 아니며, 국가나 지역 상관없이 동일한 환경에서 게임 진행 가능. 실시간 글로벌 서비스 중 렉이나 핑 같은 부분에 대한 문제는 없음. 어느 국가에서 접속을 하든, 어떤 콘텐츠를 즐기든 쾌적한 환경에서 플레이할 수 있도록 기술적인 준비는 되어 있음

**리니지W는 기존 리니지 서비스와 다르게 서버보다는 월드를 베이스로한 서비스 제공될 예정.** 리니지W는 하나의 월드 내에 12개의 서버가 존재하며, 캐릭터명도 월드 단위로 선점. 향후 전개될 월드 단위의 콘텐츠 및 서비스 운영을 위함, 자세한 내용은 론칭 이후에 공개 예정

**Q. 기존 리니지 시리즈에서 계승되는 부분과 달라지는 부분은 무엇인가?**

- A. 리니지W는 리니지 그 자체임. **게임의 근간을 이루는 대부분의 콘텐츠들이 기존 리니지 계승함.** 성장과 경제 그리고 전투를 이루는 근본적인 축은 리니지와 거의 동일함. 다만, 성장 과정에서 몰입감을 제공하기 위해, **스토리 연출을 글로벌 눈높이에 맞추어 대폭 강화함.** 전투의 경우에는 정보습득에 대한 허들을 낮추면서, 초반 전투 텐션을 강하게 가져가고, 라인과 중립 누구나 상관없이 치열한 전투 구도를 만드는데 초점. 스토리에 대한 부분은 전반적인 게임 플레이의 흐름을 이끌고 가는 뼈대와 같은 역할로 설계되어 있음. 스토리를 관람하고 수집하는 것 또한 기존 리니지에서 느낄 수 없었던 색다른 재미될 것

**Q. 초반 클래스는 어떻게 시작하는지?**

- A. **군주, 기사, 마법사, 요정 4개의 클래스 선택 가능함.** 론칭 이후 클래스 전투 구도의 변화가 필요한 시점에, 추가 클래스(다크엘프) 나올 수 있음. 최초 4개의 클래스 시작하는 만큼, 각 클래스 스킬 또한 복잡하지 않고, 모든 스킬들을 심플하게 설계하고자 함(클래식한 스킬 체계). 리니지에서 가장 사랑받았던 고유의 스킬 체계를 중심으로 전투밸런스를 잡았다고 이해해주기를 바램

**Q. 콘텐츠의 양은 어떻게 확보가 되고 있고 초반엔 어디까지 공개가 되는지?**

- A. 초반 콘텐츠 부족을 느끼지 않도록 많은 준비를 하고 있음. 전투와 성장에 관련된 것들 뿐만 아니라, 커뮤니티 콘텐츠도 최신 사양에 맞춰 업그레이드된 모습으로 만날 수 있도록 준비 중. 주사위 게임, 세금마차 호송 미션, 텔레포트 보물찾기, 수렵 이벤트 등 다양한 콘텐츠 즐겨주기를 바램

**Q. 모바일이나 PC의 경우 시스템 최소 사양이 어떻게 되는지?**

- A. 글로벌 서비스를 목표로 하고 있기 때문에, 최적화를 통해서 최대한 많은 PC와 모바일 기기를 지원할 계획. 플렉서블 폰(폴더블 폰)이라고 하는 최신 스마트폰 경우에도 다양한 해상도 및 디스플레이 설정을 게임 내에서 활용할 수 있도록 개발이 완전히 완료된 상태. 새롭게 출시된 갤럭시Z 플립3, 갤럭시Z폴드3와 같은 디바이스의 특성을 활용하여 리니지W를 색다르게 즐길 수 있음. 갤럭시 뿐만 아니라 아이폰과 같은 다른 모바일 기기들에도 최적화가 잘 되어 있음

**Q. 변신/마법인형 시스템과 BM은 존재하는지?**

- A. **변신과 마법인형 시스템은 리니지를 상징하는 핵심 콘텐츠이며 전작과 유사한 형태로 시스템과 BM이 제공될 예정.** 다만, 획득 루트가 인게임 상점에만 머물러있다는 부분이 가장 큰 문제였으나, **게임 플레이 과정에서 획득할 수 있는 루트를 대거 확대함.** 수많은 시도에도 불구하고 변신과 마법인형을 획득하기 못하는 경우에도 상실감을 케어하기 위한 다양한 장치들도 준비되어 있음

**Q. 출시 시기에 변신/마법인형 외에 어떤 BM들이 존재하는지?  
룸티스나 스넵퍼도 등장하는지?**

- A. **변신, 마법인형 제외한 다른 메인 BM은 전혀 기획하고 있지 않음.** 패키지의 경우에도 변신, 마법인형, 일부 소모품에 부담없이 접근할 수 있도록 다양한 형태의 할인을 제공하는 정도로만 구성. 액세서리 BM은 '이반'이나 '변반'과 같은 게임 내에서 보스 쟁탈을 통해 획득하여야만 하는 액세서리를 착용하기 위한 슬롯만을 남기고, BM액세서리 슬롯은 존재하지 않을 예정

**Q. 아인하사드의 축복 시스템이나 용옥과 같은 월정액 상품이 존재하는지?**

- A. **존재하지 않음.** 아인 시스템과 용옥 같은 월정액 상품은 매출적인 측면도 있지만, 무분별한 작업장의 난립을 견제하기 위한 목적도 함께 가지고 있는 시스템임. 그 과정에서 라이트 유저들이 게임 내에서 당연히 누려야 하는 혜택을 누리지 못하는 역차별이 발생한 것도 사실임. 리니지W에서는 초창기 리니지의 느낌 그대로, 과금 여부와 상관없이 모든 유저분들께 동일한 성장의 재미와 득템의 재미를 돌려드리고자 함. **서비스 종료 시점까지 아인하사드의 축복과 유사한 시스템 또는 이에 준하는 어떠한 콘텐츠도 내놓지 않을 것을 약속함.** 아인하사드 시스템이 사라지게 되면서 발생할 수 있는 여러 문제점들, 특히 작업장의 무분별한 아이템 파밍과 같은 부분들도 해결할 수 있도록 준비 중임

**Q. 기존 리니지 시리즈에 있었던 문양, 수호성, 정령각인 같은 시스템들을 W에서도 차용할 계획이 있는지?**

- A. 리니지W의 서비스가 종료하는 날까지 문양, 수호성, 정령각인 시스템은 나오지 않을거라 약속함

Q. 거래방식은 거래소를 이용하는지? 리니지W에서도 개인거래는 존재하지 않는가?

A. **론칭과 동시에 개인거래와 거래소 방식 모두를 동시에 지원할 예정.** 개인거래 시스템 또한 아인하사드 축복과 마찬가지로 모바일이라는 환경에 넘어와서 작업장의 증가와 수익을 견제하고 유저들의 소중한 아이템의 가치를 보존하기 위해 썼던 교육지책의 일환이었음. 이 과정에서 여러 유저분들이 겪는 불편함과 거래를 위한 추가적인 비용 지출에 대한 부담이 작업장 견제로 인한 이익보다 커지고 있다는 것을 인지함. 따라서, 불편함을 요구하는 형태의 운영은 다신 하지 않을 것임. **리니지W는 개인거래를 통해 원하는 아이템을 맞교환하거나 실시간으로 사고팔 수 있도록 하고, 거래소 시스템은 모바일 환경에 맞게 개인거래를 상호 보완할 수 있는 형태로 선보일 것임.** 개인거래 수수료에 대한 부분은 아무리 높은 고가치의 아이템을 교환한다 하더라도, 수수료 때문에 망설여지지 않도록 부담을 대폭 낮춤. 개인거래의 경우에는 가치가 높은 아이템들 위주로 지원하고, 나머지 아이템들은 거래소를 통해 자유롭게 거래하는 형식으로 서비스할 예정

(자료: 엔씨소프트)

## Compliance Notice

본 조사분석자료는 제3자에게 사전 제공된 사실이 없습니다. 당사는 자료작성일 현재 본 조사분석자료에 언급된 종목의 지분을 1% 이상 보유하고 있지 않습니다. 본 자료를 작성한 애널리스트는 자료작성일 현재 해당 종목과 재산적 이해관계가 없습니다. 본 자료에 게재된 내용은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 신의 성실하게 작성되었음을 확인합니다.

본 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 본 자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다. 본 자료를 이용하시는 분은 본 자료와 관련한 투자의 최종 결정은 자신의 판단으로 하시기 바랍니다. 따라서 어떠한 경우에도 본 자료는 투자 결과와 관련한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다. 본 조사분석자료는 당사 고객에 한하여 배포되는 자료로 당사의 허락 없이 복사, 대여, 배포 될 수 없습니다.