

엔씨소프트 036570

‘리니지 2M’ 미디어 간담회 ‘The Next Chronicle’

인터넷/게임

Analyst **김동희**
02. 6454-4869
donghee.kim@meritz.co.kr

- 1차업데이트 설명회 후 100일만의 ‘리니지2M’ 콘텐츠 설명 간담회
- 따라올 수 없는 기술력과 변하지 않는 가치를 지키기 위한 노력

1) PC 그래픽 독자 노선 채택

- PC 전용 기술 도입을 통해 PC에서는 모바일과 또 다른 경험제공

2) 4k 를 넘어 8k 해상도&144hz 고주사율 지원으로 최상의 시너지 지원

3) 모든 디바이스에서 ‘리니지2M’ 플레이 가능한 PURPLE

- 스트리밍&플레이: 모바일에서 원격으로 플레이가능
- 퍼플ON: 퍼플 설치 기기에서 실행중인 게임 동시확인 및 스트리밍 가능
- 모바일에서 원격으로 실행가능, 모바일 퍼플에서 직접 컨트롤 할 수 있음
- 캐릭터가 갑작스럽게 공격받으면 퍼플앱 게임알림이 알려주는 기능
- 퍼플ON 기기등록으로 안전하게 기기 보안

4) 크로니클 설명

(1) 크로니클II: 베오라의 유적

- 혈맹간의 연합으로 월드 내 유저들이 모이는 ‘베오라의 유적’ 공개

(2) 크로니클III: 풍요의 시대

- 아텐영지, 오만의 탑, 공성전 등 ‘리니지2M’ 성격에 맞게 발전
- 11월 27일 기초성장부터 시작해서 속성성장까지 완전해진 전투 준비
- ‘상아의 탑’을 시작으로 2020년 상반기 ‘크로니클II(‘20.4.29)’, ‘크로니클III(‘20.6)’까지 심화된 성장과 규모 있는 전투 완성
- 수많은 클래스와 계열의 조합이 어우러지는 것이 ‘리니지2’ IP의 완성
- ‘크로니클’을 통해 원작 32개의 클래스가 6개의 새로운 전투스타일로 재해석, 간결하고 완벽한 전투체계 완성
- 새로 나올 계열은 단순한 원작 클래스 재현이 아닌 고유한 리메이크 예정. 단일/광역을 오가는 전투클래스

크로니클II: 베오라의 유적 ('20.4.29)

- 10개의 서로 다른 서버가 하나에서 모이는 월드 서버 콘텐츠
- 개인/혈맹/서버가 모이는 콘텐츠를 기대. 혈맹의 수준을 알 수 있음
- 총 5개 지역으로 구성. 지역마다 레벨, 속성이 달라 모두가 즐길 수 있음
- 유적 중앙에 '셀리호든의 봉인터'는 베오라의 핵심 전투 지역
- 셀리호든 보스 처치시 강력한 보상과 능력을 자랑. 전체알림으로 혈맹의 명예를 높일 수 있음
- 셀리호든의 보스 AI는 2개의 페이지로 구성. 전장전체를 화염으로 뒤엎고, 2번째 페이지는 빠르게 공략하는 타임어택의 재미
- 셀리호든을 처치한 혈맹은 4대 제단 독점, 전설장갑/벨트/목걸이/레시피 등 최상급 장비 획득, 추후 공성전에서 활용 가능한 소환석

크로니클III: 풍요의 시대 ('20.6)

- '크로니클III'로 '리니지2M' 완성할 예정. 최대 영지인 아덴영지 공개예정
- 사냥터는 최상위 유저만 가는게 아니라 모든 유저들이 즐길 수 있도록 디자인
- 현재 일부 클래스만 가능한 몰이사냥이 확대될 예정
- 특징
 - 1) 거울의 숲: 일부 몬스터들이 자기복제 되는 사냥터. 다른 MMORPG에서 잘 쓰지 않는 방식. 몰아서 처치하는 것이 레벨업의 지름길
 - 2) 화염의 늪: 최고 레벨 사냥터로, 던전 못진 않은 보상획득 가능. 다이너스티 새로운 시리즈 장비, 새로운 전설 등급 아이템 배치. 새로운 콘텐츠에서 활용될 아이템도 매핑
 - 3) 거인의 동굴: 제2의 크루마탑. 소외 받았던 거인시리즈와 비밀 밝혀질 것
 - 4) 오만의 탑: 엔드컨텐츠로 월드 내 모든 서버의 인원들이 격돌. RVR전과 유사한 재미. 최고의 보상 제공 예정. 최강의 보스 바이옴 등장. 바이옴을 상대하기 위해 많은 서버 힘을 합쳐야함
 - 5) 공성전: 혈맹, 혈맹 스킬, 와이번 순차적으로 공개 예정

유저 보상

- 2020.4.29: 새로운 크로니클 반지, 신규복귀유저들을 위한 보상
- 2020.5.6: 2차 서버이전 예정. 1차때보다 많은 기회 제공
- 2020.4.29: TJ 얼리버드 쿠폰2장(최대 전설클래스, 전설아가시온 획득) 제공

Q&A

Q 월드 서버 등장으로 혈맹에서 달라지는 점?

A ▪ 기존 혈맹으로써 담지 못한 커뮤니티. 동맹/연맹 시스템 추가. 채팅시스템 개선

Q 베오라의 유적도 최상위권 유저를 위한 콘텐츠 아닌가? 라이트유저를 위한 영웅템은?

A ▪ 베오라의 유적 사냥 자체가 운이 아닌 시간과 노력으로 획득할 수 있는 영웅템 획득가능

Q 일부서버의 경우 압도적인 힘차이로 구도가 고착되는 경우가 많은데 해소 방안?

A ▪ 도전적으로 전투 밸런스 조정 및 클래스 케어 진행 목표
▪ 약자가 강자에게 대응 가능한 전투 개발 개선 예정

Q 불법프로그램 이용자(BOT)가 제재 양보다 많은데 대응 계획?

A ▪ 제재중이며 공감. 기존계정 제재와 달리 메인보드 밴 등 개선된 운영정책 고려

Q 전설 등급 클래스 아이템 등 풀리는 속도가 빠르는데 곧 신화등급도 풀리는 것인인지?

A ▪ 신화등급은 인게임 콘텐츠 보상에서 제한적으로 획득할 수 있도록 출발할 예정
▪ 바이옴 최초 보상 등 다양한 형태의 콘텐츠로부터 공급될 예정

Q 혈맹이 부담스러운데 소규모 인원들이 즐기는 콘텐츠 계획은?

A ▪ 소규모 인원들이 함께 했을 때 큰 보상을 획득할 수 있는 파티형 던전 기획중
▪ 올림피아드 콘텐츠 기획중. 환경과 상황에 따라 스펙을 초월한 보상 획득 가능

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.