엔씨 ‘ 리니지M ’, 사전생성 접수 반나절 만에 24개 서버 포화

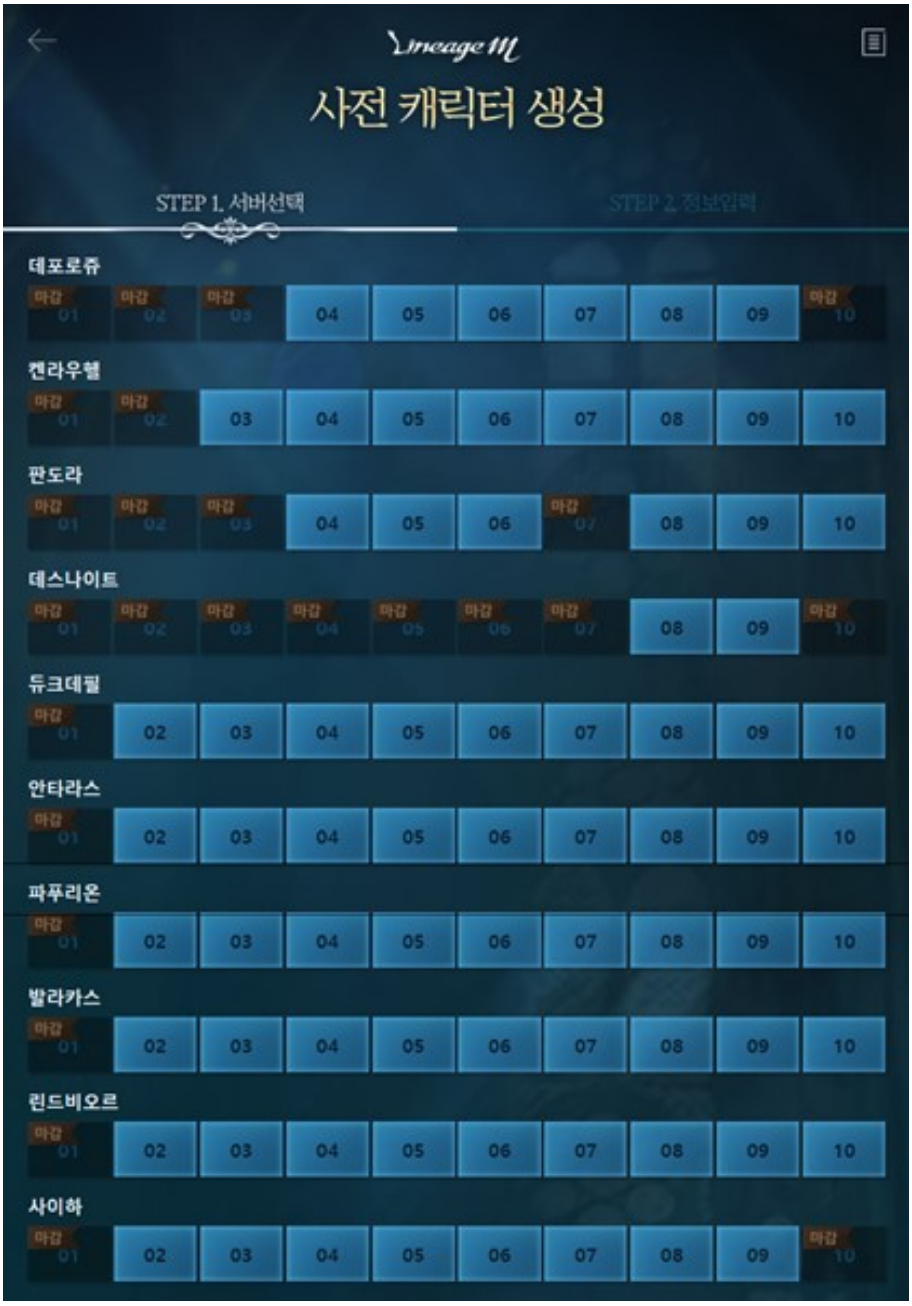
서삼광 /2017-05-17 15:09:28

리니지M’의 사전 캐릭터 생성과 혈맹 생성에 많은 이용자의 참여가 이어지고 있다.

지난 16일 자정부터 시작된 엔씨소프트의 ‘리니지M’ 사전 캐릭터 생성은 다음날인 17일 오후 1시 30분까지 약 13시간 동안 진행된 시점까지 24개 서버가 마감됐다.

엔씨소프트가 캐릭터 사전생성을 원하는 이용자를 위해 준비한 서버는 총 100개다. 서버는 △데포로쥬 △켄라우헬 △판도라 △데스나이트 △듀크데필 △안타라스 △파푸리온 △발라카스 △린드비오르 △사이하 등으로, 원작 ‘리니지’의 캐릭터와 몬스터의 이름을 사용했다. 각 서버는 각각 10개의 하위 서버가 존재한다.

이 중 데스나이트 서버는 서버 10개 중 7개가 마감될 정도로 인기다. 이는 캐릭터의 인기가 반영된 결과로 보인다. 이밖에 ‘데포로쥬’와 ‘판도라’는 4개 서버가 마감됐으며, 나머지 서버는 1~2개 서버가 마감됐다.

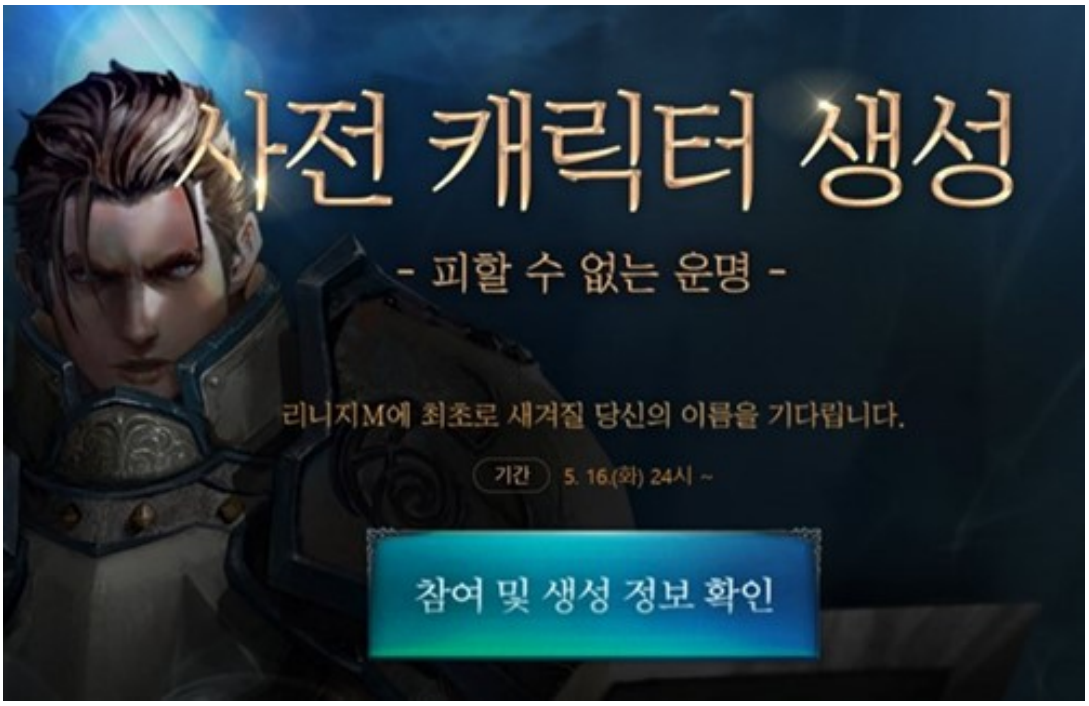


▲사진출처=리니지M 공식 홈페이지 갈무리

엔씨소프트 측은 지금까지 참가한 이용자의 수 등을 집계 중이며, 차후 공개할 것이라고 말을 아꼈다. 하지만 △지난 16일 기자간담회에서 사전예약자 수가 400만 명을 돌파했다고 공식 발표한 점 △전체 서버의 24%에 달하는 서버가 마감됐다는 점 △마감되지 않은 서버에도 캐릭터를 생성한 사람들도 존재한다는 점 △사전예약자 모집 8시간 만에 100만 고지를 넘어선 점을 고려했을 때, 공식 발표된 사전예약자 수 400만의 24%인 100만개 이상의 캐릭터가 생성됐을 것으로 추정된다.

엔씨소프트 관계자는 “사전캐릭터 생성은 원활히 진행되고 있다. ‘리니지M’ 관련 앱 ‘M톡’에 대한 관심도 높다”며 “캐릭터 생성 수치 공개 여부는 정해진 바 없다”고 말했다.

한편 엔씨소프트는 지난 16일 기자 간담회를 통해 ‘리니지M’의 세부정보 일부를 공개했으며, 원작 온라인의 기조를 유지하며 모바일게임에 맞춘 새로운 시스템 등을 도입했다고 밝혔다. 이어 이용자 집단인 ‘혈맹(길드)’의 중요도가 높으며, 최종 콘텐츠(엔드 콘텐츠)는 혈맹간 전투인 ‘공성전’이 될 것이라고 소개했다.



http://www.betanews.net