

붉은사막, 출시 첫날 200만장 돌파… 흥행 속 ‘완성도 과제’

스팀 최고 동시접속자 약 24만명
그래픽·전투·오픈월드 구성 호평
필어비스, 피드백 반영한 개선 예고

필어비스의 신작 ‘붉은사막’이 출시 직후 강한 흥행세를 보이고 있다.

22일 게임업계에 따르면 붉은사막은 출시 첫날 전 세계 200만장 판매를 기록하며 글로벌 시장의 높은 관심을 입증했다.

다만, 필어비스 측은 붉은사막의 초반 흥행이 성공적이지만 조작감과 시스템 완성도를 둘러싼 평가는 엇갈리는 만큼, 회사가 예고한 빠른 개선 작업이 장기 흥행의 분수령이 될 것으로 보고 있다.

붉은사막은 지난 20일 글로벌 시장에서 정식 출시된 오픈월드 액션 어드벤처 게임이다. 필어비스가 장기간 개발한 대형 신작으로, 회색갈기 용병단의 클리프가 파이널 대륙을 무대로 동료들과 모험을 펼치는 서사를 담았다.

검은사막과 같은 세계관의 대륙을 공유하지만 별도 작품으로 기획됐으며, 광활한 오픈월드와 강한 액션성, 높은 수준의 그래픽 구현을 앞세워 출시 전



필어비스 붉은사막 출시 첫날 200만장 판매 대표이미지

/필어비스

부터 국내 게임업계 대표 기대작으로 꼽혀 왔다.

붉은사막의 출발은 강렬했다. 필어비스는 지난 20일 오후 공식 사회관계망서비스를 통해 붉은사막이 전 세계적으로 200만장 이상 판매됐다고 집계했다. 회사는 팬들과 커뮤니티, 게임 세계관인 파이널에 함께해 준 이용자에게 감사의 편지를 전하며, 커뮤니티에서 공유된 다양한 피드백에 귀 기울이고 빠르게 개선해 앞으로의 여정을 더 즐겁게 만들겠다고 했다.

출시 직후 스팀 최고 동시접속자 수

역시 약 24만명을 기록하며 글로벌 이용자 유입이 빠르게 이뤄지는 모습이다.

붉은사막은 스팀뿐 아니라 플레이스테이션5, 엑스박스 시리즈, 애플 맥, 에픽게임즈 스토어 등 다양한 플랫폼으로 동시 출시했다. 모바일 중심 흥행 공식에 익숙한 국내 게임업계에서 콘솔과 PC 기반 글로벌 시장을 정면으로 겨냥한 작품이라는 점에서 상징성이 크다는 평가가 나온다. 출시 첫날 200만장 판매 역시 국내 게임 산업에서 이례적인 기록으로 받아들여진다.

게임에 대한 반응은 기대와 과제가

함께 나온다. 이용자들은 방대한 오픈월드 구성과 전투 연출, 시각적 완성도에는 긍정적인 평가를 내놓고 있다.

반면 일부에서는 조작 체계가 다소 복잡하고, 시스템이 충분히 정제되지 않았다는 지적도 제기된다. 화려한 액션과 높은 자유도를 구현했지만 이를 실제 플레이 경험으로 매끄럽게 연결하는 과정에서는 보완이 필요하다는 뜻이다.

필어비스도 이런 반응을 빠르게 수용하는 모습이다. 회사는 조작법을 비롯한 플레이 경험 전반을 개선하겠다는 방침을 밝혔다. 초반 판매 성과에 안주

하기보다 이용자 체감 품질을 끌어올리는 데 집중하겠다는 의미로 읽힌다.

대형 오픈월드 액션 게임은 출시 초반 평판이 이후 흥행 흐름을 좌우하는 경우가 많은 만큼, 조작감과 편의성 개선 속도가 성패를 가를 핵심 변수로 떠오른다.

붉은사막의 성과는 필어비스에도 적지 않은 의미를 갖는다. 그동안 필어비스는 검은사막 IP 중심의 성과를 이어왔는데, 붉은사막이 신규 흥행 IP로 안착하면 수익 구조 다변화와 글로벌 브랜드 확장에 힘을 받을 수 있다. 국내 게임사가 글로벌 AAA급 콘솔·PC 패키지 시장에서 어느 정도 경쟁력을 확보할 수 있는지 보여주는 시험대라는 점에서도 시장의 관심이 쏠린다.

업계 관계자는 “붉은사막은 국내 게임사가 글로벌 콘솔·PC 시장에서 통할 수 있는지를 가늠할 상징적인 작품”이라며 “첫날 판매 성적은 기대에 부합했지만 장기 흥행 여부는 이용자들이 지적인 조작감과 편의성 문제를 얼마나 빠르게 보완하느냐에 달렸다”고 말했다.

/최빛나 기자

vitna@metroseoul.co.kr



metro

SKT, 광화문 트래픽 2배에도 안정적 운영

AI 네트워크 시스템 ‘A-One’ 첫 적용
과부하 되던 자동 자원 재배치 수행

SK텔레콤은 21일 서울 광화문 일대에서 열린 대형 K팝 공연에서 인공지능(AI) 기반 네트워크 운영을 통해 통신 서비스를 안정적으로 제공했다고 22일 밝혔다.

공연 전후 3시간(오후 7시~10시) 동안 해당 지역의 모바일 데이터 사용량은 총 12.15TB로 집계됐다. 이는 직전 주말 같은 시간대(5.87TB) 대비 약 2배 수준이다.

이날 트래픽은 광화문광장, 청계광장, 서울광장 일대에 집중됐으며, 도심 밀집 환경 특성상 네트워크 부하가 크게 증가한 것으로 나타났다.

이용자 분석 결과 20대가 전체 데이터 사용량의 30%로 가장 높은 비중을 차지했으며, 이어 30대 24%, 40대 22%, 50대 이상 18%, 10대 6% 순으로 집계됐다. 성별로는 남성은 다운로드, 여성은 업로드 비중이 상대적으로 높아



서울 광화문 일대에서 통신 상황을 점검 중인 SKT 직원들의 모습.

/SKT

콘텐츠 소비 방식 차이도 확인됐다. 외국인 이용자 수 역시 직전 주말 대비 약 23% 증가했다.

SK텔레콤은 이번 행사에서 AI 기반 네트워크 운영 시스템 ‘A-One’을 처음 적용했다. 해당 시스템은 트래픽을 5분 단위, 50m 단위로 실시간 분석해 과부하 발생 시 트래픽 분산과 자원 재배치를 자동으로 수행한다.

이와 함께 임시 기지국 등 추가 설비

를 구축해 네트워크 용량을 확대하고, 외국인 로밍 이용자 증가에 대비한 사전 대응도 진행했다. 행사 당일에는 SK텔레콤과 관계사 인력 약 200명이 현장 대응에 투입됐다.

SK텔레콤은 이번 사례를 통해 초고밀집 환경에서도 AI 기반 네트워크 운영의 실효성을 확인했다고 설명했다.

/김서현 기자 seoh@

LGU+, 자율네트워크로 통신 안정성 확보

광화문서 실시간 트래픽 자동 분산

LG유플러스는 서울 광화문광장에서 열린 대규모 공연 현장에서 자율네트워크 기반 대응 체계를 통해 통신 서비스를 안정적으로 제공했다고 22일 밝혔다.

행사 당일 광화문광장과 세종대로, 서울시청 일대 접속 단말 수는 공연이 시작된 오후 8시 기준 직전 주말 대비 약 두 배 증가한 것으로 나타났다.

회사는 행사에 앞서 이동기지와 임시 중계기 등을 배치하고 기존 기지국 용량 점검과 사전 최적화 작업을 진행했다.

특히 자율네트워크 기술을 적용해 트래픽을 실시간으로 관리했다. 특정 기지국에 트래픽이 집중되면 출력과 연결 유지 시간 등 운영 파라미터를 자동 조정해 인근 기지국으로 분산하는 방식이다.

이를 통해 과부하 구간을 빠르게 제



광화문광장 인근에 설치된 LG유플러스의 이동기국.

/LG유플러스

어하고 네트워크 혼잡과 품질 저하를 최소화했다고 회사는 설명했다.

현장 인력과 상황실도 동시에 운영됐다. 현장에서는 설비 상태를 점검하고, 마국 네트워크 상황실에서는 트래픽을 실시간 모니터링하며 대응했다.

LG유플러스는 대규모 집객 환경에서 자율네트워크 기반 사전 예측과 실시간 제어의 효과를 확인했다고 밝혔다.

/김서현 기자

마이크로소프트, 윈도11 안정성·품질 손질

내부 테스트·검증 절차 강화

마이크로소프트(MS)가 최근 수년간 지적된 ‘윈도11’의 안정성과 업데이트 품질 문제를 대대적으로 개선하겠다고 밝혔다. 회사는 22일 공식 블로그를 통해 향후 윈도 개발의 최우선 과제를 ‘품질’에 두겠다고 공개했다.

이번 방침은 윈도11 업데이트 이후

부팅 불가와 시스템 정지, 앱 충돌, 로그인 오류, 저장장치 접근 불가 등 각종 문제가 반복된 데 따른 대응으로 풀이된다. 특히 올해 들어서도 블루투스나 GPU 오류, 로그인 문제 등이 이어지면서 운영체제 신뢰도에 대한 우려가 커진 상황이다.

마이크로소프트는 업데이트 오류와 예기치 않은 재부팅, 설치 실패를 줄이

기 위해 내부 테스트와 검증 절차를 강화하고, 단계적 배포와 실시간 피드백 수집 체계도 확대하겠다고 밝혔다. 이 사용자가 업데이트 설치 시점을 보다 직접적으로 선택할 수 있도록 제어권도 넓힌다는 방침이다.

성능 개선도 함께 추진한다. 마이크로소프트는 메모리 8GB 환경에서도 메모리 사용량을 줄여 저사양 기기의 앱 실행 속도와 응답성을 높이고 체감 성능을 개선하겠다고 설명했다.

/최빛나 기자

KT, AI 논문 148건 중 49건 학회 등재

실전형 AI 경쟁력 강화

KT가 인공지능(AI) 연구 성과를 실제 서비스에 적용하며 기술과 사업을 연결하는 실전형 AI 경쟁력을 강화하고 있다. 단순한 연구 성과 축적을 넘어 주요 AI 모델과 플랫폼에 반영했다.

22일 KT에 따르면 회사는 지난 5년간 AI 분야 논문을 총 148건 발표했다. 이 가운데 49건은 글로벌 최고 수준으로 평가받는 CVPR, EMNLP 등 학회에 등재됐다.

특히 KT는 서울대, 카이스트, 고려

대 등 주요 대학과 공동연구센터를 구성하고, 각 대학 전문 연구 역량과 KT 기술·사업 경험을 결합한 공동 연구를 수행 중이다. 글로벌 수준의 기술 확보를 위한 마이크로소프트 리서치와의 협력도 지속하고 있다.

이 과정에서 KT는 단순한 기술 교류를 넘어 연구 기획 단계부터 성과 검증, 사업 적용 가능성까지 함께 고려하는 협력 체계를 구축했다. 이를 통해 연구 결과를 실제 서비스와 사업으로 이어가는 구조다.

/김서현 기자