

‘픽앤고’ 함께라면 LCK 재미 두 배 CBT 6주만에 25만명… ‘재미있다’ 평가 94.6%

‘리그오브레전드(LoL) 챔피언스 코리아(LCK)’ 경기를 보면서 예측 게임도 즐길 수 있는 서비스가 인기다.

아레나캐스트는 ‘픽앤고’의 비공개테스트(CBT) 서비스가 LCK 경기 적용 6주 만에 총 유저 25만 명을 돌파했다고 최근 밝혔다. 일일 평균 체증자도 1만 명을 넘어섰다.

픽앤고는 LCK 경기를 보면서 특정 팀과 선수의 성과를 전략적으로 배치해 참여 유저들끼리 실시간 경쟁하는 인터랙티브 스트리밍 게임이다. 픽앤고 게임에 참여해 경기를 시청한 유저 시청 평균시간은 약 90분 정도다. 경기만 본 일반유저의 평균 시청시간(약 45분)보다 약 2배 정도 길다. 게임이 좀 더 재미있게 경기를 시청하는데 도움이 된 것으로 분석된다.

게임 참여 유저 2000명을 대상으로 한 설문조사에서도 ‘재미있다’는 평가가 94.6%로 많았다. 5점 평균 척도에서도 4.23의 높은 평가를 얻었다. ‘다시 픽앤고를 이용할 것’이라고 대답한 유저도 94.3%에 달했다.

아레나캐스트는 올해 하반기 확장된 개인 랭킹 관리와 강화된 보상 및 도네이션 시스템, 친구들끼리 경쟁을 즐길 수 있는 초대방 등을 갖춘 정식 서비스를 제공할 계획이다.

김명근 기자

스마일게이트 ‘로스트아크’ 아트 공모전 개최



스마일게이트RPG는 다중접속속역할수행게임(MMORPG) ‘로스트아크’의 ‘아트 공모전’을 개최한다. 총 상금 5000만 원 규모로 열리는 이번 공모전은 아바타, 탈것&펫, 자유 분야 3개 부문에서 진행된다. 자유 분야는 팬아트나 제작 영상, 모형 등 관련 창작물이라면 무엇이든 제출 가능하다. 로스트아크 계정을 보유한 이용자라면 누구나 참여할 수 있다. 24일부터 4월 7일 정기 점검까지 접수된 작품 중 내부 심사를 거쳐 본선 진출작을 결정한다. 대상을 비롯한 최종 수상작은 이용자들의 본선 투표를 통해 선정된다.

컴투스 ‘게임문학상 수상작품집’ 발간



컴투스는 ‘컴투스 글로벌 게임문학상 2020’의 수상작품집(사진)을 발간했다. 컴투스는 2018년부터 국내 유일 게임 스토리 공모전인 ‘컴투스 글로벌 게임문학상’을 개최하고 있다. 지난 해 열린 공모전에는 ‘원천 스토리’, ‘스토리게임 시나리오’ 2개 부문에서 총 350여 편이 응모됐다. 이후 총 3차에 걸친 심사를 통해 대상 및 각 부문별 최우수상, 우수상 등 총 5개의 수상작을 선정했다. 컴투스는 공모전에서 대상을 수상한 작가에게 2000만 원의 상금을 전달했다.

김명근 기자의 게임월드 | ‘게임업계 기준’ 넥슨의 파격 행보



넥슨이 업계에서 처음으로 유료 확률형 아이템을 모두 공개하는 파격적인 결정을 하면서 소비자들의 신뢰를 회복할 수 있을지 관심이 모아진다. 또 이런 변화가 업계 전반에 대대적 변화를 몰고 올지도 주목된다. 사진은 넥슨 판교사옥.

아이템 확률 전면 공개… “유저 눈높이 맞출 것”

넥슨이 게임업계 최초로 유료 확률형 아이템을 모두 공개하기로 했다. 캡슐형 아이템은 물론 유료 강화 및 합성 정보도 모두 공개 대상이다. 이는 업계의 자율규제를 크게 넘어서는 수준으로, 시장에 미치는 파급력이 작지 않을 것으로 보인다. 넥슨이 이번 조치를 시작으로 소비자들의 신뢰를 회복할 수 있을지 관심이 모아진다. 또 넥슨의 이런 행보가 업계 전반으로 확산할지도 주목된다.

● 강화 및 합성 정보까지 공개
넥슨은 캡슐형 아이템과 유료 강화·합성 정보까지 전면 공개하겠다고 최근 밝혔다. 아울러 이를 검증할 수 있는 모니터링 시스템도 도입하기로 했다. 넥슨은 5일 인기 게임 ‘메이플스토리’의 확률을 우선적으로 공개했다. 이후 현재 서비스 중인 모든 게임의 유료 아이템 확률을 공개해 나갈 계획이다. 또 향후 서비스할 신작게임에도 동일한 기준을 적용하기로 했다.

‘무작위’나 ‘랜덤’ 등 유저들을 혼란스럽게 했던 용어 사용도 피하기로 했다. 확률과 관련된 용어를 사용하는 경우 연관된 확률표 등을 추가 제공해 논란이 없도록 하겠다는 설명이다.

유저가 검증하는 확률 실시간 모니터링 시스템도 도입하기로 했다. 확률 내역을 유저들이 쉽게 확인할 수 있도록 하고, 정상적으로 작동하지 않는 요소가 발견될 경우 빠르게 조치하는 시스템을 만든다는 설명이다. 모니터링 시스템은 연내 적용을 목표로 하고 있다.

이정현 넥슨 대표는 “이용자들이 게임을 대하는 눈높이가 달라지고 있는데, 이 같은 변화를 인식하지 못하고 제자리에 머물러 있던 것이 분명하다. 반성한다”



넥슨코리아 이정현 대표

‘메이플스토리’부터 전 게임 확대 올해 확률 모니터링 시스템 도입 업계 아이템 투명화 분위기 확산

며 “이번 결정을 계기로 넥슨이 우리 사회에서 사람받는 회사로의 진정한 성장이 이뤄질지 진심으로 기원한다. 경영진부터 앞장서서 노력하겠다”고 말했다.

● “업계 전반으로 확산할 것”

이번 사태는 지난달 넥슨이 메이플스토리를 업데이트하면서 아이템에 부여된 추가 옵션을 ‘동일한 확률’로 수정한다고 공지하면서 불거졌다. 이용자들은 “지금까지 동일 확률이 적용되지 않고 있었던 것이냐”며 거세게 비판했다. 일부 유저들은 넥슨 본사 앞에서 ‘트러시위’를 벌이기도 했다. 소비자들의 비판은 다른 업체의 게임으로까지 빠르게 확산됐다. 정치권에서도 확률형 아이템 확률 표시의 무효 등을 담은 게임법 개정안을 내놓는 등 입법도 추진 중이다.

업계 1위 넥슨이 유료 아이템 확률을 전면 공개하기로 하면서 이제 그 외 다른 게임사들이 동참할지에 관심이 모아진다. 이와 관련해 넥슨과 함께 업계 선두 업체인 엔씨소프트와 넷마블은 “이용자의 의견을 듣고 검토하겠다”는 입장이다. 업계는 다른 게임사들도 넥슨의 행보에 합류할 가능성이 큰 것으로 보고 있다.

업계의 한 관계자는 “업계 전체가 이번 넥슨의 행보를 유심히 보고 있다”며 “넥슨의 조치가 결국 업계의 기준이 될 수 있기 때문이다”고 말했다.

김명근 기자 dionys@donga.com

▶ 확률형 아이템이란?

확률형 아이템이란 무기 등 아이템을 뽑기 방식으로 판매하는 것을 말한다. 무작위로 주어지기 때문에 게이머는 사전에 어떤 아이템을 얻을지 알 수 없다. 게임의 재미를 높여주는 요소이기도 하지만, 일부는 지나치게 낮은 확률로 종종 사형성 문제가 불거지기도 한다.

크래프톤 ‘배그: 뉴스테이트’ 예약 500만 돌파

배틀그라운드 기반 모바일 게임

크래프톤은 펍지스튜디오가 제작 중인 모바일게임 ‘배틀그라운드: 뉴스테이트’가 사전예약 500만을 돌파했다고 밝혔다. 구글 플레이 단일 마켓에서 일주일 만에 별도의 마케팅 활동 없이 달성한 기록이다. 뉴스테이트는 펍지스튜디오가 2017년 출

시해 누적 판매 7000만 장을 기록하며 배틀로얄 장르를 개척한 ‘플레이어언노운스 배틀그라운드’를 기반으로 직접 개발한 모바일게임이다.

배틀그라운드의 정교하고 현실감있는 플레이와 다양한 환경을 모바일에 최적화한 것이 특징이다. 펍지스튜디오 기술력과 개발 역량을 기반으로 최첨단 렌더링 기술, 글



배틀그라운드: 뉴스테이트

로벌 일루미네이션(전역 조명)을 적용해 모바일의 한계를 뛰어넘는 수준의 그래픽을 성공적으로 구현했다는 설명이다. 게임은

연내 출시 예정이다. 펍지스튜디오는 출시 전 알파테스트로 유저 의견을 적극 수렴해 게임의 완성도를 높일 계획이다. 앱스토어 사전예약도 받는다.

김창한 크래프톤 대표는 “뉴스테이트가 크래프톤의 기업 비전인 ‘제작의 명가’ 실현에 기여하는 한편 배틀그라운드 지적재산권(IP)의 가치를 높이고 확장하는 데 중요한 역할을 해줄 것을 기대한다”고 말했다.

김명근 기자 편집 | 김대건 기자 bong82@donga.com

뇌가 색시해지는 하루 두뇌게임

강주현의 퍼즐월드

WWW.경품광고퀴즈.kr WWW.매직스도쿠.kr

위 정사각형 안에는 1~9까지의 숫자가 나열되어 있습니다. 이 숫자들을 사용해 가로, 세로, 대각선 방향은 물론 작은 정사각형 안에도 1~9까지의 숫자가 골고루 들어가도록 해 보세요.

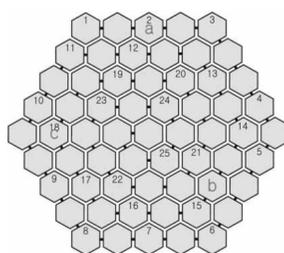
■ 스토쿠문제

	9		6		4		5	
5		7		1		8		6
	4			7			3	
1								5
	5	6				2	8	
4								7
	1			4			2	
2		4		8		5		3
	8		2		6		9	

■ 스토쿠정답

1	6	9	5	2	1	8	7	4
8	2	7	1	9	5	1	6	
2	1	8	9	8	6	2	7	
7	9	2	1	6	2	9	5	8
9	9	6	8	2	7	8	1	
6	8	1	8	2	5	2	7	9
9	7	8	2	1	6	2	8	9
2	9	2	7	8	9	1	6	8
7	2	1	6	9	2	1	9	8
2	6	8	7	1	9	5	2	7
1	9	9	8	8	2	7	6	2
8	2	1	9	6	7	8	9	9
8	8	6	2	2	5	9	1	7
9	9	7	8	1	2	2	6	
8	7	9	2	2	6	8	9	1
6	1	2	9	7	8	2	8	9
9	8	2	1	9	8	7	6	2

■ 낱말문제



01. 들놀이하는 모임. 02. 지나간 일을 생각하며 하는 이야기. 03. 놀라운 일이 있어도 보통 때와 같이 태연함. 04. 약물을 담는 탕기. 05. 기술을 근본적으로 새롭게 하는 일. 06. 조선 시대에 백성이 억울한 일을

하소연할 때 치게 하던 북. 07. 높은 전압에 쓰이는 전깃줄. 08. 사막에서도 잘 자라는 잎이 가시로 변한 식물. 09. 장물을 전문적으로 매매하는 사람의 속칭. 10. 특별히 살이 찌도록 기르는 소. 11. 자기가 남보다 뛰어나다고 자처하는 느낌. 12. 대단히 고맙게 여기는 모양. 13. 지구를 본 떠 만든 작은 모형. 14. 뜻한 바를 이루어 만족한 마음이 얼굴에 나타난 모양. “오기오양” 15. 물고기를 길러 번식시키는 곳. 16. 많은 사람이 줄을 지어 길게 늘어선 모양을 이르는 말. 17. 본디부터 지니고 있는 그대로의 상태. 18. 조선 순조 때 정약용이 지은 계몽 도서. 19. 경주의 옛 이름. 20. 옷을 죄다 벗은 알몸뚱이. 21. 달리 변통할 도리가 없음. 22. 이

로움과 해로움이 서로 엇비슷함. 23. 격식을 갖추어 밥상 하나를 차려 도록 만든 한 벌의 그릇. 24. 맞춘이 아닌, 미리 만들어 놓고 파는 구두. 25. 화근이 될 만한 일이 아닐건.

■ 낱말정답

단어 이어가기: 낱말을 쓴 다음 a~c칸을 이어 놓으면 꽃 이름이 됩니다.

