

## “올해는 오프라인 개최 목표” 지스타 전시회 준비 본격화

국내 최대 게임전시회 ‘지스타’가 오프라인 개최를 목표로 전시회 준비를 본격화한다.

지스타조직위원회는 방문객과 참가사 모두 안심하고 참여할 수 있는 전시회를 만들기 위해 방역과 안전을 최우선 목표로 본격적인 행사준비에 돌입했다고 최근 밝혔다. 지스타가 열리는 11월의 거리두기 단계를 선별리 예측하지 않고 현재의 사회적 거리두기 4단계의 방역수칙을 적용해 준비 과정의 불확실성을 최대한 배제한다는 방침이다.

이에 따라 시설면적 6m<sup>2</sup>당 1명의 관람객 수용 및 해당 기준에 따른 내부 체류인원 수 통제, 부스 내 상주인력의 행사 시작일 기준 3일 이내 PCR(유전자증폭) 검사 의무화 또는 백신 접종여부 확인 등 강화된 수칙이 모두 적용된다.

방역 활동은 야외광장부터 시작된다. 부산 벡스코 제1전시장에 진입하는 야외광장 3면 전체를 통제하고 3면의 출입구에서 티켓 확인, 발열체크, 전자출입명부(또는 안심포)를 진행한다. 또 제1전시장 출입 시 다시 한 번 발열체크와 함께 개인 소독을 진행하고, 전시장 출입구에서 최종적으로 바코딩 태깅 후 내부 체류인원 관리 시스템에 따라 입장하는 구조를 따른다. 모든 참가 부스별로도 전자출입명부를 도입할 예정이다.

한편 지스타 참가사 신청은 24일까지 공식 홈페이지를 통해 진행한다.

## 웹젠 ‘뮤 아크엔젤2’ 9일 스토어 출시



웹젠은 모바일 다중접속역할수행게임(MMORPG) ‘뮤 아크엔젤2’(사진)를 9일 구글 플레이와 앱스토어에 출시한다. 뮤 아크엔젤2는 ‘뮤 아크엔젤’의 정식 후속작이다. ‘뮤’ 시리즈를 대표하는 캐릭터 흑기사, 흑마법사, 요정을 동시에 조작하며 전투에 임하는 집단 육성 시스템이 핵심 특징이다.

캐릭터 종족 조합도 가능하며 캐릭터마다 보유한 다양한 특성과 조합하면 50여 가지가 넘는 자신만의 군단을 꾸릴 수 있다. 웹젠은 뮤 아크엔젤2의 집단 육성 시스템으로 기존 모바일 MMORPG에서 느낄 수 없는 특별한 경험을 전달한다는 계획이다. 특히 50여 가지 캐릭터 조합과 집단 전투로 게임 이용자들에게 가장 인기가 많은 사냥(PVE) 콘텐츠와 이용자 간 대결(PVP) 콘텐츠를 더 다양한 방법으로 즐길 수 있다.

웹젠은 뮤 아크엔젤 시리즈가 가진 빠른 캐릭터 성장, 사냥을 통해 아이템을 획득하는 ‘파밍’ 시스템을 더 효율적으로 개선해 모바일 MMORPG가 가진 본연 재미에 집중했다고 설명했다.

편집 | 김대진 기자 bong82@donga.com

## 김명근 기자의 게임월드 | 펠어비스 ‘도깨비’·넥슨 ‘프로젝트 MOD’...



펠어비스가 제작 중인 메타버스 게임 ‘도깨비’ 스크린샷과 넷마블의 자회사인 메타버스엔터테인먼트, 넥슨의 콘텐츠 메이킹 플랫폼 ‘프로젝트 MOD’ 로고(왼쪽부터 시계방향).

사진제공 | 펠어비스·넷마블·넥슨



PROJECT  
**MOD**

## 게임업계 ‘메타버스’ 잡아라!

(3차원 가상 세계)

‘도깨비’ 獨 게임전시회서 큰 관심 ‘MOD’ 유저가 직접 콘텐츠 메이킹 넷마블 ‘메타버스엔터’ 설립 나서 컴투스도 위지웍스튜디오 인수해

한국 게임업계가 ‘메타버스’ 사업에 속도를 더하고 있다. 메타버스는 아바타를 이용해 다양한 소셜 활동을 하는 3차원 가상 세계를 말한다. 게임업계는 메타버스 소재의 새로운 게임을 개발하는 한편 관련 기업을 인수하는 등 전략적 투자도 늘리고 있다.

### ●펠어비스 ‘도깨비’에 관심 집중

펠어비스는 최근 독일에서 열린 게임 전시회 ‘게임스컴’에서 신작 ‘도깨비’를 공개했다. 개막행사에서도 실제 플레이 장면으로 구현한 트레일러 영상을 선보여 관심을 모았다. 이 게임은 주인공이 도깨비를 찾아 떠나는 모험을 독특한 세계관으로 풀어낸 ‘오픈월드 액션 어드벤처’ 장르다. 가상 세계에서 현실의 느

낌을 받을 수 있도록 메타버스 요소를 반영한 것이 특징이다.

펠어비스는 이 게임을 콘솔과 PC 플랫폼에서 즐길 수 있도록 개발하고 있다. 유저는 이야기를 진행하며 다양한 도깨비를 만나고 수집할 수 있다. 이 과정에서 특별 이벤트도 발생한다.

김대일 총괄 프로듀서는 “온 가족이 할 수 있는 게임으로 도깨비들과 함께 모험을 하는 게임을 만들자는 생각으로 개발을 시작하게 됐다”며 “오픈월드 액션 어드벤처 특징을 잘 조화한다면 색다른 게임이 나오지 않을까 생각했다”고 말했다.

넥슨이 최근 신작 발표회에서 선보인 ‘프로젝트 MOD’도 메타버스를 지향하고 있다. 인기 게임 ‘메이플스토리’의 그래픽 자산으로 유저들이 상상했던 세상을 직접 구현하며 창의적인 재미를 만들 수 있는 콘텐츠 메이킹 플랫폼이다. 가상 세계를 넘어 현실과 연동된 공간이 만들어지는 메타버스 생태계를 조성한다는 것이 넥슨의 목표다.

한빛소프트도 인기 게임 ‘오디션’의 지

적재산권(IP)을 활용한 메타버스 플랫폼 ‘오디션 라이프’를 준비 중이다.

### ●넷마블은 메타버스 자회사 설립

관련 투자도 늘리고 있다. 넷마블은 개발 자회사 넷마블에프앤씨가 지분 100%를 출자해 ‘메타버스엔터테인먼트’를 설립했다고 최근 밝혔다. 메타버스엔터테인먼트는 가상현실 플랫폼 개발 및 버추얼 아이돌 매니지먼트 등 게임과 연계된 메타버스 콘텐츠 제작과 서비스 사업을 진행해 나갈 계획이다.

서우원 메타버스엔터테인먼트 대표는 “게임과 연계한 메타 아이돌, 메타 월드 등의 콘텐츠로 새로운 메타버스 세계를 창출하기 위해 설립했다”며 “앞으로 다양한 플랫폼과 콘텐츠를 순차적으로 공개할 예정이며, 글로벌 메타버스 엔터테인먼트 기업으로 성장해 나갈 수 있도록 하겠다”고 말했다.

컴투스는 위지웍스튜디오의 경영권을 인수했다. 최근 1607억 원을 투자해 위지웍의 보통주 1127만 주를 사들였다. 지난 3월 획득한 500만 주(450억 원)를 포

함해 총 38.11%의 지분을 확보했다.

위지웍은 세계 최고 수준의 컴퓨터그래픽 및 시각특수효과(CG·VFX) 기술을 갖추고 있다. 넷마블의 ‘승리호’를 비롯해 국내외의 다양한 영화, 드라마 등을 만들어온 콘텐츠 제작사다. 특히 최근 성장한 자회사 엔피는 메타버스와 연계하는 높은 수준의 확장현실(XR) 콘텐츠 제작 역량을 갖추고 있다. 위지웍은 증강현실(AR)과 가상현실(VR), XR 등을 결합해 메타버스 프로젝트를 적극 추진할 계획이다.

위메이드는 자회사 위메이드트리를 통해 메타스케일에 투자를 단행했다. 메타스케일은 카카오의 최고 IP책임자(CIP)를 역임한 권승호 대표가 설립한 스타트업으로, IT 개발자를 포함해 카카오펀드 브랜드 사업을 담당했던 핵심 인력을 주축으로 하고 있다.

스토리 기반 커뮤니케이션이 가능한 3차원 가상 세계인 메타버스 개념을 도입해 내년 초를 목표로 새로운 형태의 메타버스 서비스를 준비 중이다.

김명근 기자 dionys@donga.com

## 한중일 ‘LoL·배그·클래시 로얄’ 최강자 가린다

한중일 e스포츠 대회 10~12일 개최 한국, 이지훈 총감독 포함 40명 출전

문화체육관광부 ESEA Esports Championships East Asia Seoul 2021 가 주최하고 한중일 e스포츠 대회 조직위원회가 주관하는 ‘2021 한중일 e스포츠 대회’가 10일부터 12일까지

서울 송파 올림픽공원 핸드볼 경기장 및 온라인에서 열린다. 이번 대회는 3국 정부가 주도하는 첫 e스포츠 국가대항전이다.

대회는 국내와 중국, 일본 현지 코로나 19 상황에 맞춰 오프라인 및 비대면 방식으로 진행된다. 한국 대표선수들은 올림픽공원 내 핸드볼 경기장에 마련된 무대에서 경기에 임한다. 중국과 일본 대표선수들은

각각 스튜디오와 온라인으로 접속해 경기를 치른다.

종목은 ‘리그오브레전드’, ‘플레이어언노운스 배틀그라운드’, ‘클래시 로얄’, ‘PES 2021’이며, 시범종목은 ‘던전앤파이터’다.

한국에선 이지훈 총감독을 포함한 40명의 대표팀이 참가한다. 야외행사도 진행될 예정이던 게임문화축제 역시 온라인으로 즐길 수 있는 비대면 문화축제로 변경됐다. 대회의 한국어 중계 및 문화축제는 네이버 게임 e스포츠를 통해 공개될 예정이다.

한편 한중일 e스포츠 대회는 e스포츠 국가대표 시스템을 구축함으로써 풀뿌리부터 프로를 잇는 e스포츠 생태계를 형성하고, 한중일 간 우호를 증진하며 나이가 e스포츠 산업의 글로벌 주도권을 확보하고자 기획됐다. 대회는 3국이 매년 순환해 지속 개최할 예정이다.

이번 대회는 당초 지난해 11월 개최될 계획이었으나, 전 세계적으로 코로나19 상황이 심각해짐에 따라 올해로 순연됐다.

김명근 기자 dionys@donga.com

## 뇌가 색사해지는 하루 두뇌게임

### 강주현의 퍼즐월드

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.

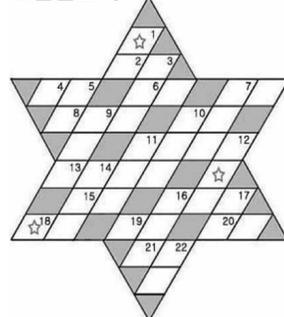
#### ■ 스토쿠문제

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

#### ■ 스토쿠정답

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

#### ■ 낱말문제



#### ■ 가로열쇠

02. 느리고 무더짐. 04. 지나치게 뜨거워짐. 06. 앞으로의 어떻게 할 것인지 미리 정해둠. 07. 가는 것이 휘어지며 흔들리는 모양. 08. 아무런

사고가 없음. 10. 천연자원을 유용하게 만들. 11. 혼자 힘으로 집안을 일으키고 재산을 모음. 13. 몸이나 손발 따위를 움직임. 15. 말의 사육, 번식 따위에 관한 행정. 16. 틀림없이 꼭. 18. 기계를 제대로 작동하도록 손질함. 19. 용기가 솟아나도록 북돋워 줌. 20. 나중에 더 보탬. 21. 생선을 소금에 절여서 만든 반찬감.

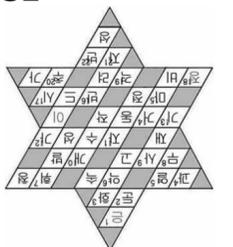
#### ■ 세로열쇠

01. 세상일을 피해 숨음. 03. 분쟁이 일어날 위험이 많은 지역의 비유. 05. 어린 무. 07. 보통 온도에서 액체가 기체로 되어 날아 흩어지는 성질. 09. 물건을 필요 이상으로 많이 사두는 일. 10. 엉뚱하고 쓸데없는 말과 행동을 낚잡아 이르는 말. 11. 내연

기관 모터를 추진기로 사용하는 보트. 12. 관광을 안내하는 사람. 14. 수레와 말을 타는 비용이라는 뜻. 16. 배우자를 비유적으로 이르는 말. 17. 지하자원을 탐사하기 위해 땅속 깊이 구멍을 파는 일. 22. 자신의 언행에 대해 잘못이 없는지 돌아켜 봄.

#### ■ 낱말정답

단어 이어가기: 낱말을 모두 풀 다음 ☆ 칸을 이어놓으면 여러분이 잘 아시는 스타 이름이 됩니다.



WWW.경품광고퀴즈.kr WWW.매직스도쿠.kr