

엔씨소프트 '리니지W' 양대마켓 매출 1위 달성



엔씨소프트의 신작 멀티플랫폼 다중접속역할수행게임(MMORPG) '리니지W'(사진)가 양대마켓 매출 1위를 달성했다. 앱스토어에선 출시 당일 1위를 차지했고, 구글플레이에선 이를 만인 6일 1위에 올랐다. 엔씨소프트에 따르면 리니지W는 출시 첫날 역대 엔씨 게임 중 최대 일 매출 기록도 같이 치렀다. 엔씨소프트는 "국가 간 경쟁구도를 메인으로 하는 리니지W의 글로벌 원발드 서비스가 이용자들에게 긍정적 반응을 얻고 있다"며 "2022년에는 북미, 유럽, 남미 등으로 출시 지역을 확대해 나갈 계획이다"고 말했다. 지난 4일 글로벌 12개 국가에 동시 출시한 리니지W는 PC MMORPG '리니지'의 정통성을 계승해 월드와이드를 콘셉트로 개발한 글로벌 신작이다. 글로벌 원발드 서비스, 풀 3D 기반의 퀴터뷰, 실시간 인공지능(AI) 번역 기능 등이 특징이다. 콘솔 기기를 통한 PC, 모바일과의 크로스 플레이 서비스도 준비 중이다. 한편, 엔씨소프트는 '리니지W'에 신규 월드 '데스나이트'를 추가 오픈했다.

컴투스 'SWC 2021 월드 파이널' 13일 개최



컴투스는 '서머너즈 워: 천공의 아레나'의 최강자를 가리는 글로벌 e스포츠 대회 '서머너즈 워 월드 아레나 챔피언십(SWC) 2021' 월드 파이널을 13일 오후 2시 개최한다. 아시아퍼시픽 지역에선 한국의 SECONDBABY와 JACK-를 비롯해 DILIGENT와 TARS, 미주 지역에서는 BIG V, MADREAMDY, 유럽에서는 PINKROID, ISMOO 등 8명의 선수가 참여해 마지막 승부를 가린다. 컴투스는 e스포츠팬들의 기대감과 관심 재미를 높이는 승부 예측 이벤트도 진행한다. 13일 오후 1시 30분까지 서머너즈 워 게임 내 이벤트 페이지를 통해 각 경기별 승부를 예측하면 각 라운드별 결과에 따라 신비의 소환서 등 아이템을 선물로 제공한다.

넷마블에프앤씨, 시각특수효과 연구소 내년 준공

넷마블은 자회사 넷마블에프앤씨가 시각특수효과(VFX) 연구소를 설립한다고 8일 밝혔다. 넷마블에프앤씨가 추진하고 있는 메타버스 사업의 일환으로, 연구소는 광명역 도보 5분 거리에 위치하며 2022년 상반기 준공 예정이다. VFX 연구소는 단일 모션캡처 시설로는 국내 최대 규모이며, 모션캡처와 크로마키, 전신 스캐닝 등 메타휴먼 제작 및 메타버스 구현이 가능한 제작 공간과 최신 장비 시설들로 채워진다. 넷마블에프앤씨는 자회사 메타버스엔터테인먼트를 설립해 가상현실 플랫폼 개발과 버추얼 아이돌 매니지먼트 등 게임과 연계된 메타버스 콘텐츠 제작과 서비스 사업 계획을 알렸으며, 최근 카카오엔터테인먼트와 함께 메타버스 사업 공동 진출을 위한 파트너십을 체결한 바 있다.

편집 | 김대건 기자 bong82@donga.com

덕후에 의한 덕후를 위한 '찐 서브컬처 게임'

넥슨은 자회사 넷게임즈가 개발한 서브컬처 게임 '블루 아카이브'를 9일 한국을 비롯해 북미, 대만, 태국 등 237개국에 정식 출시한다. 이 게임은 국내 서브컬처 게임 유저들 사이에서 이른바 '성덕(성공한 덕후)' 개발자로 잘 알려진 김용하 PD와 그가 이끄는 MX스튜디오가 개발해 화제를 모으고 있다. 소위 '덕력'이 높은 이들이 모여 개발한 게임으로 입소문이 나면서, 사전등록 시작 10일 만에 100만 명의 유저를 끌어 모으는 등 흥행 청신호를 켜다.



넥슨이 9일 글로벌 출시하는 서브컬처 게임 '블루 아카이브'의 케이팝 스퀘어 광고 영상. 사진제공 | 넥슨

학원물+밀리터리 판타지 세계관 상호작용·3D 전투로 몰입도 높여 한국·북미 등 237개국 정식 출시 서브컬처 본산 일본서 인기 증명

●'찐 서브컬처' 게임 표방

서브컬처 장르 팬들이 이 게임을 기다리는 가장 큰 이유는 단연 게임의 세계관에 있다. 블루 아카이브는 지금까지 국내 게임 시장에서는 보기 힘들었던 청춘 학원물에 밀리터리 판타지를 결합한 소위 '찐 서브컬처 게임'을 표방하고 있다. '서브컬처 게임'은 주로 일본 애니메이션풍 그래픽과 미소녀 캐릭터를 내세운 게임을 일컫는다.

블루 아카이브는 수천 개의 학원이 모여 연방을 구성하고 있는 초거대 도시 '키보토스'에서 다양한 사건, 사고들을 해결해 나가는 수집형 역할수행게임(RPG)이다. 청량하고 밝은 분위기 속 일상생활에서 매력적인 소녀들과의 우정, 사랑, 감동과 함께 풀3D 전투와 밀리터리 액션 요소를 경험할 수 있다.

플레이어는 게임 내에서 선생님이 돼 각 학교 학생들을 이끌고 다양한 학원 도시의 문제들을 함께 해결해 나가게 된다. 그 가운데 학생들과의 관계를 유지

하는 것 또한 게임에 집중할 만한 요소다. 유저가 일방적으로 이끌어가는 것이 아닌 스토리와 모모톡(메신저)을 통해 직접 대담을 선택하고, 캐릭터가 그에 맞는 대답을 함으로써 플레이어-캐릭터 간 지속적인 상호작용을 할 수 있다.

이는 게임 속 플레이어와 현실 속 플레이어의 벽을 허물어 마치 하나인 것처럼 착각하게끔 만든다. 탄탄한 캐릭터성과 스토리는 이런 요소를 몰입도로 바꿔 극대화시킨다.

●일본서도 흥행

이런 게임의 재미는 서브컬처 게임의 본산이라 불리는 일본에서 먼저 알아봤다. 2월 일본에 먼저 론칭된 블루 아카이브는 출시 직후 양대 마켓 인기 1위에 올랐고, 구글플레이 기준 최고 매출 4위, 앱스토어 기준 최고 매출 8위에 진입하는 등 현지 유저들에게 큰 인기를 끌었



뒷심 약했던 담원 기아, 롤드컵 2연속 우승 실패

중국팀 EDG와의 결승전 2대3 패배 EDG 한국인 선수 이예찬 MVP 수상

'리그오브레전드(LoL) 월드 챔피언십'(롤드컵) 2연패에 도전했던 담원 기아가 어렵게 준우승에 머물렀다. 담원 기아는 6일 아이슬란드 레이카비크에 위치한 뢰이가르달 스포츠홀 실내 스포츠 경기장에서 열린 '2021 롤드컵' 결승에서 중국(LPL)의 에드워드 게이밍(EDG)에 2대 3으로 패했다.

1세트에서 난조를 보이며 EDG에 완패한 담원 기아는 2세트와 3세트를 연이어 가져오며 역전에 성공했다. 하지만 EDG의 집중력을 넘어서지 못했다. 4세트에서 EDG의 숨 막히는 운영에 패한 담원 기아는 5세트에서도 드래곤을 연이어 내주고 내쳐 남작까지 허용하면서 무너졌다.

EDG는 LPL팀으로는 처음으로 한국(LCK) 팀을 롤드컵 결승에서 만나 꺾었다. 20



담원 기아 선수들

13년 로얄 네버 기브업은 SK텔레콤 T1 K에, 2014년 스타혼 로얄 클럼은 삼성 갤럭시 화이트에, 2020년 쉰닝 게이밍은 담원 게이밍에 패한 바 있다. EDG는 이런 징크

스를 극복하고 챔피언에 올랐다. 2014년 창단한 EDG가 8년 만에 롤드컵에서 우승할 수 있었던 것은 한국 용병들의 활약이 컸다. 미드 라이너 '스카웃' 이예찬과 원거리 딜러 '바이퍼' 박도현이 주축 선수로 활약하고 있다. 이예찬의 경우 이번 롤드컵 MVP를 수상하기도 했다.

반면 T1에 이어 역대 두 번째로 2연속 롤드컵 우승을 노렸던 담원 기아는 준우승에 만족해야 했다. 다만 LCK는 출전했던 4팀 모두 8강에 진출했고, 4강에도 3팀이 오르는 등 다른 리그에 비해 월등한 기량을 과시했다.

김명근 기자

뇌가 색시해지는 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.

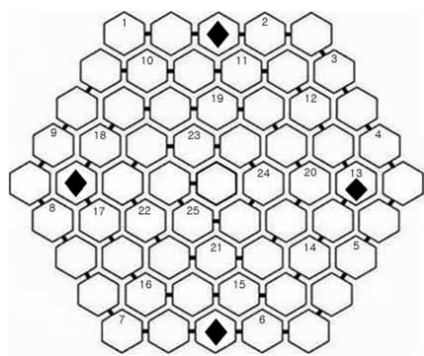
■ 스도쿠문제

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

■ 스도쿠정답

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

■ 낱말문제



■ 열쇠

01.산간 지대의 깊숙하고 궁벽한 곳. 02.학습이나 지능 발달이 더딘 아동. 03.부정의 뜻을 나타내는 말. 04.남의 눈을 피해 한밤중에 도망함. 'ㅇ반ㅇ주' 05.천하를 두루 다니며 구경함. 06.하루하루 겨우 살아가는

사람. 07.재물의 힘으로 출세함. "ㅇ재발ㅇ" 08.조선 태종 때부터 대궐 문루에 달아 백성이 원통한 일을 하소연할 때 치게 하던 북. 09.소리의 높고 낮음과 길고 짧음. 10.교본이 매우 두터운 책. 'ㅇ금ㅇ' 11.가량있어 흩어지며 떨어지는 모양. 12.돈을 모을 줄만 아는 인색한 사람의 낮춤말. 13.많은 경험에서 나오는 익숙한 맛이나 멋. 14.예상이 닿지 않는 앞일의 샘속. 15.한 단체나 기관의 가장 중요한 자리에 있는 사람들. 16.보호자의 결을 떠나 일정한 거주지 없이 떠돌아다니는 아이. 17.아주머니를 친숙하게 일컫는 말. 18.맨 처음으로 물건을 파는 일. 19.사실 그대로 고함. 20.발전의 속도가 느리고 규모가 높을 정도로 빨리 이루어

어짐. 21.머리를 길게 기른 무리들. 22.밭이 도리어 위에 있다는 뜻. 23.어지간히 많은 수. 24.강이나 냇물 등의 물이 흘러나오는 근원이 되는 곳. 25.온갖 종이를 파는 가게.

■ 낱말정답

단어 이어가기: 낱말을 모두 풀 다음 ◆칸을 이어놓으면 꽃 이름이 됩니다.

