스마일게이트 엔터테인먼트가 내년 2월 10일 출시하는 일인칭슈팅(FPS) 콘솔 게임 '크로스파이어X' 대표 이미지.
사진제공 | 스마일게이트

FPS 차세대 콘솔 게임 '크로스파이어X' 스마일게이트, 내년 2월 글로벌 출시

일인칭슈팅(FPS) 콘솔 대작 '크로스파이어X'가 내년 2월 출격한다.

스마일게이트 엔터테인먼트는 게임 시상식 '더 게임 어워즈 (TGA)2021'에서 "2022년 2월 10일 크로스파이어X를 엑스박스 시리즈X와 S, 엑스박스 원을 통해 글로벌 전 지역에 동시 출시한다"고 발표했다.

크로스파이어X는 스마일게이트가 자사 메가 히트작인 '크로스파이어'의 지적재산권(IP)을 기반으로 최초 선보이는 차세대 콘솔 게임이다. 언리얼4엔진을 사용한 고품질 그래픽을 바탕으로 호쾌한 타격감을 살려낸 것이 특징이다. 또 크로스파이어의 세계관을 바탕으로 새롭게 구축한 싱글 캠페인, 원작의 개발 노하우를 바탕으로 만들어진 멀티 플레이 콘텐츠, 독자적인 캐릭터 성장 시스템 '택티컬 그로스 시스템'을 비롯해 크로스파이어X만의 신규 콘텐츠 등을 구현했다.

크로스파이어의 세계관이 스토리와 캐릭터를 통해 처음 구체화되는 싱글 캠페인은 핀란드의 개발 명가 '레메디 엔터테인먼트'가 맡아 완성도를 높였다. 레메디 엔터테인먼트는 '맥스 페인 시리즈', '엘런 웨이크 시리즈'를 통해 뛰어난 연출과 몰입감 높은 스토리텔링 능력을 입증한 만큼 시너지를 낼 것으로 기대된다.

한편, 최근 공개된 2분 분량의 트레일러 영상에는 가상의 글로벌 군사 기업 '글로벌 리스크'와 '블랙 리스트'가 대립하는 크로스파이어의 세계관을 바탕으로 영화를 방불케 하는 시네마틱 전투 장면이 담겼다. 김명근 기자

라인게임즈 액션 RPG '언디셈버' 내달 13일 모바일·PC 국내 출시

라인게임즈는 니즈게임즈가 개발한 액션 역할수행게임(RPG) '언디셈버'를 내년 1월 13일 국내에 정식 출시한다고 밝혔다. 모바일과 PC 멀티플랫폼으로 서비스되며, 각 플랫폼 간 '크로스 플레이'를 지원하는 것이 특징이다. 라인게임즈는 국내 출시를 시작으로 내년 초 서비스 범위를 글로벌로 확대할 예정이다.

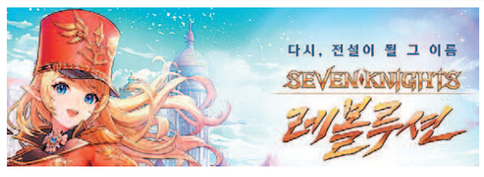
구인영 니즈게임즈 대표는 "'언디셈버'는 오직 재미를 전달하기 위한 핵심 가치를 담기 위해 개발 과정에서 수많은 고민과 유저들의 소중한 의견이 더해져 탄생한 게임이다"며 "단 한 번을 플레이 하더라도 기대감을 안고 재미있게 플레이하실 수 있도록 최선을 다하겠다"고 말했다.

편집 | 한민규 기자 stopspe@donga.com

김명근 기자의 게임월드 | "숨고르기 끝났다" 기지개 켜는 넷마블

신작 게임 쏟아내고 신사업 확장 잰걸음

'세븐나이츠 레볼루션' 사전예약
내년 상반기 기대작 줄줄이 출시
미래 먹거리 '메타버스엔터' 설립
국내 최대 VFX 연구소 내년 준공



최근 사전예약을 시작한 기대작 '세븐나이츠 레볼루션'(왼쪽), 내년 상반기 준공 예정인 메타버스 VFX 연구소.
사진제공 | 넷마블

서비스 중인 인기 게임들의 해외 진출에 집중하면서 잠시 숨고르기를 해 온 넷마블이 다시 기지개를 켠다. 넷마블은 최근 기대작 '세븐나이츠 레볼루션'의 사전등록을 시작하는 등 신작 출시를 위한 행보를 본격화했다. 아울러 요즘 주목받고 있는 '메타버스'를 중심으로 한 새로운 사업 확장에도 잰걸음을 하고 있다.

●내년 상반기 'BTS드림' 등 출시

넷마블은 모바일게임 세븐나이츠 레볼루션의 사전등록을 8일 시작했다. 자회사 넷마블넥서스가 개발한 세븐나이츠 레볼루션은 넷마블의 대표 지적재산권(IP)인 '세븐나이츠'를 확장시킨 다중접속역할수행게임(MMORPG)이다. 2019년 지스타에 출품돼 유저들의 눈도장을 받은 작품이다.

게임은 세븐나이츠 영웅들이 사라진 뒤 혼돈의 세상을 구원하기 위해 설립된 기사단의 이야기를 다룬다. 세븐나이츠 특유의 화려한 연출과 그래픽에 다양한 무기 사용과 영웅변신 등 차별화된 게임성과 재미를 담았다.

여러 이용자들이 함께 성장하고 경쟁하면서 즐거운 모험을 경험할 수 있는 것도 강점이다.

넷마블은 게임에 대한 주목도를 높이기 위해 세븐나이츠 레볼루션을 기반으로 한 애니메이션 '세븐나이츠 레볼루션 영웅의 계승자'를 최근 방영하기도 했다.

넷마블은 세븐나이츠 레볼루션을 포함한 다양한 신작 게임을 연이어 선보일 예정이다. 내년 상반기 중 출시를 계획하고 있는 게임은 'BTS드림:타이니탄 하우스'와 '머지 쿵야 아일랜드' 등이 있다.

●메타버스 사업 적극 추진

넷마블은 새로운 먹을거리 확보에도 공을 들이고 있다. 특히 젊은 층의 새로운 놀이터로 각광받고 있는 '메타버스' 사업을 적극 추진하고 있어 관심을 모은다.

넷마블의 자회사 넷마블에프앤씨는 8월 지분 100%를 출자해 자회사 메타버스엔터테인먼트를 설립했다. 가상현실 플랫폼 개발과 버추얼 아이돌 매니지먼트 등 게임과 연계된 메타버스 콘텐츠 제작과 서비스 사업을 진행한다는 계획이다.

메타버스엔터테인먼트는 이와 관련해 카카오엔터테인먼트와 메타휴먼 기술 및 엔터테인먼트 시너지를 위한 전략적 파트너십도 구축했다. 카카오엔터테인먼트는 유상증자를 통한 제3자 배정 방식으로 메타버스엔터테인먼트의 신규 발행 주식 8만 주를 인수했다. 메타버스엔터테인먼트의 메타휴먼 기술과 카카오엔터테인먼트의 엔터테인먼트 역량, 노하우를 더해 시너지를 낸다는 방침이다.

또 글로벌 시장을 타깃으로 한 버추얼 아이돌 사업 및 메타버스 콘텐츠 개발에도 속도를 낼 방침이다. 캐릭터 개발을 진행 중인 메타버스엔터테인먼트는 독자적 세계관과 개성 가득한 캐릭터들로 구성된 아이돌 그룹을 내년 중 선보일 예정이다.

인프라 구축에도 나섰다. 넷마블에프앤씨가 광명역 인근에 메타버스 VFX(시각특수효과) 연구소를 설립할 예정이다. 2022년 상반기 준공이 목표다. VFX 연구소는 단일 모션캡처시설로는 국내 최대 규모다. 모션캡처와 크로마키, 전신 스캐닝 등 메타휴먼 제작과 메타버스 구현이 가능한 제작 공간, 최신 장비 시설들로 채워지게 된다.

김명근 기자 dionys@donga.com

담원 기아 'LoL 케스파컵' 2년 연속 우승

프레딧 브리온 상대 3-1 승리
'타나토스' 박승규 결승 MVP

'리그오브레전드(LoL) 케스파컵'에서 2년 연속 우승을 달성한 담원 기아 선수와 코칭 스태프.
사진제공 | 한국e스포츠협회

담원 기아가 '리그오브레전드(LoL) 케스파컵'에서 2년 연속 우승을 달성했다.

담원 기아는 12일 울산 문수체육관에서 열린 '2021 LoL 케스파컵 울산' 결승에서 프레딧 브리온을 3 대 1로 꺾고 우승을 차지했다. 담원 기아에는 상금 1000만 원이 수여됐다. 결승 MVP에 선정된 'Thanatos' 박승규는 "팀원들이 잘 해주었기 때문에 우승할 수 있었다고 생각한다. 아직 팀원들과 맞춰가는 단계인 만큼 더욱 발전하는 선수가 되겠다. 앞으로도 많은 응원 부탁드린다"고 말했다.

이번 LoL 케스파컵 울산은 대만, 중국, 필리핀 팀들이 참가하며 국제 대회로 변화를 꾀했다. 특히, 중국 웨이보게이밍유스는 공격적 플레이로 4강까지 진출하는 저력을 보여주기도 했다. 대회는 한국e스포츠협회, 울산광역시, 울산정보산업진흥원이 공동 주최하고 켈미, 제닉스크리에이티브, 에이수스, 아이컴브랜드, 동아오츠카가 후원했다.

김명근 기자

넥슨 '던파' IP 활용 대전 격투게임 'DNF DUEL' PS 버전 베타 테스트

넥슨은 인기 PC온라인게임 '던전앤파이터' 지적재산권(IP)을 활용한 대전 격투게임 'DNF DUEL'의 플레이스테이션 버전 오픈 베타 테스트를 18일부터 20일까지 국내를 포함해 북미, 유럽, 일본, 아시아 등 글로벌 지역에서 진행한다.

DNF DUEL은 네오플과 유명 격투게임 시리즈 '길티기어', '블레이블루' 등을 제작한 격투게임의 명가 아크시스템웍스가 공동 개발 중인 게임이다.

던전앤파이터 캐릭터를 고품질 그래픽으로 재해석한 멀티플랫폼 게임이다. 언리얼엔진4를 사용해 그래픽 퀄리티를 높였다.

뇌가 섹시해지는 하루 두뇌게임

강주현의 퍼즐월드

플레이 스토어 - 경품광고퀴즈, 날마다운세, 매직스도쿠

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

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

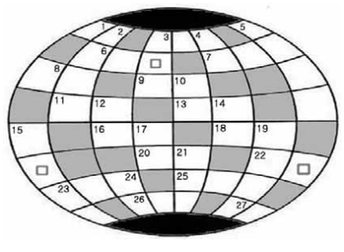
		5		9		7		
4	9		8		6		1	3
			4		7			
7		2		6				4
		3				6		
1				3		9		5
			5		2			
6	3		9		8		5	2
		9		4		1		

■ 스도쿠정답

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

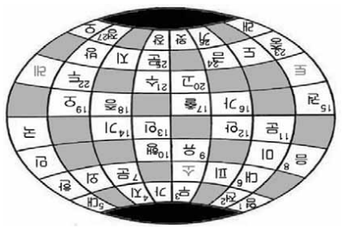
5	2	9	6	4	3	1	8	7
6	3	1	9	7	8	4	5	2
8	7	4	5	1	2	3	6	9
1	6	8	7	3	4	9	2	5
9	4	3	2	8	5	6	7	1
7	5	2	1	6	9	8	3	4
3	1	6	4	5	7	2	9	8
4	9	7	8	2	6	5	1	3
2	8	5	3	9	1	7	4	6

■낱말문제



■가로 열쇠 01.소금을 만들기 위하여 바닷물을 끌어 들여 논처럼 만든 곳. 03.신문사에서, 무료로 배포하는 신문. 06.철교나 터널 등에서 열차의 통과를 기다리도록 만들어 놓은 곳. 07.그 일에 전문가가 아닌 사람. 직접 관계가 없는 사람. 08.사물의 내용이나 속뜻을 깊이 새기어 맛봄. 09.전염병이 널리 퍼짐. 11.웃어른께 안부를 여쭘. 13.어떤 대상에 쏠리는 많은 사람들의 관심이나 호감. 16.가정을 버리고 집에서 뛰쳐 나옴. 18.몹시 미워함. 20.바둑·장기·무예 등에서 수가 높음. 또는 그 사람. 22.농사꾼들이 농번기에 협력하기 위하여 이룬 모임. 23.부동산 거래 등에서, 계약금과 잔금 사이에 내입금(內入金)으로 주고받는 돈. 25.문설주 사이의 문 밑에 마루보다 조금 높게 가로 댄 나무. 26.기와의 낱장. 27.낮 열두 시.

■세로 열쇠 02.이제까지 들은 적이 없음. 03.가진 것이 없음. 04.손가락 끝마디 안쪽에 있는 피부의 무늬. 또는 그것이 어떤 물건에 남긴 흔적. 05.우리나라의 국호. 10.길 가는 사람. 12.특수 정보 기관이 비밀 유지를 위하여 이용하는 일반 가옥. 14.물품을 보내어 증정함. 15.한 번 패했다가 세력을 회복해서 다시 쳐들어옴. 17.생산자가 생산품을 시장에 냄. 19.몹시 방정맞은 언행. 21.궁궐문이나 성문(城門)을 지키던 무관직. 24.신앙이나 관습으로, 꺼리어 피함.

■낱말정답

단어 이어가기: 낱말을 모두 푼 다음 □칸을 이어놓으면 나라 이름이 됩니다.