페이커의 T1 막을자 누구냐 LCK 스플릿 싹쓸이 진기록

2022 LCK 스프링 18전 전승…"우승 도전"

T1이 스플릿 전승이라는 대기록을 썼다.

T1은 16일부터 20일까지 열린 '리그오브레전드(LoL) 챔피언스 코리아'(LCK) 스프링 9주차에서 리브 샌드박스와 DRX를 연파하면서 18전 전승을 달성했다.

2015년 LCK가 정규 리그를 더블 라운드 로빈으로 치른 뒤 상위 팀들이 플레이오프에 진출해 우승자를 가리는 방식을 도입한 이래 정규 리그를 모두 승리한 팀은 없었다. 2015년 LCK 서머에서 SK텔레콤 T1이 기록한 17승 1패가 역대 최고 승률로 한 스플릿을 마무리한 사례였다. 2022 LCK 스프링에서 T1이 18전 전승으로 스플릿을 싹쓸이하면서 새로운 기록을 세웠다.

T1 '페이커' 이상혁은 "정규 리그를 전승으로 마무리했고 누구도 도달하지 못한 기록이기에 의미가 크다"면서도 "대회 방식상 플레이오프가 더 중요하기에 남은 경기에서도 방심하지 않고 우승을 향해 도전하겠다"고 각오를 다졌다. 한편, 6강 플레이오프 티켓 중 남은 두 장은 프레딧 브리온과 광동 프릭스가 차지했다. 플레이오프는 23일부터 치러진다. 김명근 기자

엔씨, ESG 리스크 낮음 등급…안정성 인정

엔씨소프트는 서스테이널리틱스가 발표한 'ESG 리스크 평가'에서 12.2점으로 '낮음(Low) Risk 등급'을 받았다고 21일 밝혔다. 평가기관 분류 기준 글로벌 소프트웨어 및 서비스 산업군에서 상위 1%에 해당하는 점수다. 12.2점은 조사에 포함된 국내 플랫폼·게임 기업 중 가장 낮은 점수이며, 글로벌 게임 기업 53개 중에는 미국의 EA에 이어 두 번째로 낮다. ESG 리스크 등급은 ESG 리스크가 기업 재무가치에 미치는 영향을 측정하는 것으로, 낮은 점수일수록 기업의 ESG 리스크가 낮음을 의미한다. 서스테이널리틱스는 ESG 주요 요소 중 엔씨의 개인정보 보호 및 정보보안, 인적자원 개발 영역의 관리 능력 등을 높게 평가했다.

넷마블, 유니티 코리아와 메타버스 파트너십

넷마블은 자회사 넷마블에프앤씨가 유니티 코리아와 '게임 콘텐츠 및 메타버스 플랫폼 사업에 대한 전략적 파트너십'을 체결했다고 21일 밝혔다. 양사는 메타버스 월드 구현에 필요한 기술협력을 진행한다. 넷마블에프앤씨가 개발 중인 메타버스 월드는 블록체인 기술을 기반으로 게임, 디지털 휴먼, 엔터테인먼트, 콘텐츠, 커머스 등을 아우르는 플랫폼이다. 넷마블에프앤씨는 메타버스 월드 개발을 주도하며, 유니티 엔진·기술을 적용한 다양한 프로젝트를 선보인다. 유니티는 메타버스에 필요한 기술 지원과 자문을 제공하고, 메타버스 전문 인력 육성을 위한 교육을 담당한다.

편집 | 김대건 기자 bong82@donga.com

김명근 기자의 게임월드 | 넥슨 초대형 신작 '던전앤파이터 모바일' 24일 출격

'던전앤파이터'(이하 던파)가 모바일로 새로운 신화에 도전한다. 네오플의 액션 개발 노하우를 집약한 '던파 모바일'이 24일 출시된다. 글로벌 흥행작 '던파'의 지적재산권(IP)을 활용한 모바일게임으로, 넥슨의 올해 최고 기대작이다. '오징어게임'과 '기생충', 'BTS' 등 글로벌 시장에서 K-콘텐츠에 대한 인기가 뜨거운 가운데, 영화나 음악 산업보다 2배 이상 큰 규모를 자랑하는 한류의 원조 K-게임 대표 주자가 또 한번 새로운 기록을 써내려 갈지 관심이 모아진다.

글로벌 누적 이용자 수가 8억5000만 명에 달하는 흥행작 '던전앤파이터' IP를 활용한 넥슨의 모바일게임 최고 기대작 '던전앤파이터 모바일' 대표 이미지. 사진제공 | 넥슨

모바일로 '액션 쾌감'…21조원 흥행 잇는다

〈'던파' 누적매출〉

글로벌 누적 이용자 8억5000만명
원조 K-게임 한류 이끈 대표주자
던파 모바일, 원작 액션 재현 온힘
"수동 전투 손맛 위해 최적화 심혈"

원작 '던전앤파이터'가 세운 기록(왼쪽), 서울 강남구 초대형 전광판에 실린 '던전앤파이터 모바일' 옥외광고. 사진제공 | 넥슨

●원조 한류 게임 IP 기반

2005년 8월 이색적인 게임 하나가 등장한다. 바로 '던파'다. 당시 인기를 끌던 3D가 아닌 2D 도트 그래픽과 횡스크롤 방식을 전면에 내세웠고, 오락실에서 즐기던 아케이드 게임의 조작 방식을 온라인에 성공적으로 구현했다. '액션 쾌감'이라는 개발 모토에 맞춰 각종 콤보 액션이 가능한 짜릿한 손맛을 제공하며 입소문을 탔다.

게임은 출시 후 1년 만에 회원 수 100만 명, 동시 접속자 수 5만 명을 기록했고, 2007년엔 누적 회원 500만 명, 동시 접속자 수 15만 명을 기록하는 성장세를 이어갔다. 2008년 중국에 진출한 던파는 서비스 한 달 만에 중국 온라인게임 1위에 올랐다.

2009년 말에는 국산 게임 중 최초로 한국·중국·일본 3개국 동시 접속자 수 200만 명이라는 경이로운 기록을 세우며 연매출 1000억 원을 돌파했다. 이용자 의견을 고스란히 반영한 대형 업데이트가 장기 흥행의 원동력이 됐다.

유저들과의 스킨십도 성공 요인이다. 네오플은 2007년 12월 국내 게임 중 가장 큰 규모의 오프라인 행사 '던파 페스티벌'을 열었다. 별도 초대장 없이 선착순으로 진행된 첫 행사에 3만 명이 넘는 인파가 몰렸고, 티켓 판매 직후 단 5초 만에 5000석이 매진되기도 했다. 이후 매년 열리는 이 행사에선 e스포츠대회를 선보이거나 대형 업데이트 정보를 최초로 소개하며 큰 호응을 얻고 있다.

●던파 누적 이용자 8억5000만 팬덤

현재 던파는 글로벌 누적 이용자 수 8억5000만 명에 달하는 거대한 팬덤을 구축하며 액션 장르 독보적 1위를 유지하고 있다. 국내 PC방 통계서비스 더로그에 따르면 2016년 8월부터 현재까지 PC방 액션 장르 1위를 기록하며 입지를 굳혔다. 특히 던파가 기록한 누적 매출 180억 달러(약 21조 원)는 블록버스터 영화 '스타워즈' 모든 시리즈의 극장 수입을 합친 것보다 수십억 달러 더 많은 수준이다.

던파는 특히 중국에서 인기가 높다. 게임 한류 열풍을 이끈 대표 국산 IP로, 중국 동시 접속자 수 500만 명을 기록하며 폭발적 인기를 얻었다. 네오플은 2016년 중국 유통사 텐센트와 계약을 갱신하는 과정에서 계약 기간을 무려 10년으로 체결하며 업계를 또 한번 놀라게 했다. 2018년에는 유의미한 글로벌 성과에 힘입어 제55회 무역의 날 '수출 10억불탑' 정부포상을 받기도 했다.

넥슨은 던파 개발사 네오플을 2008년 3800억 원이라는 거금을 주고 인수했다. 던파의 폭발적 흥행에 힘입어 네오플은 한국 게임사 중 처음으로 영업이익 1조 원을 넘었다. 2017년 사업보고서에 따르면 네오플은 매출 1조1495억 원, 영업이익 1조637억 원을 기록했다. 영업이익률은 무려 92.53%다.

●"고유의 손맛 극대화"

이번에 출시하는 던파 모바일은 빠르고 호쾌한 원작 고유의 액션성을 모바일 플랫폼에 담았다. 각 던전을 돌며 몬스터를 공략하는 전투와 유저 간 대전(PvP)도 수동 전투를 기반으로 한다. 수동 전투의 재미를 극대화하기 위해 조작 방식에도 공을 들였다. 윤명진 총괄 디렉터는 "좋은 게임을 만들어 모험가들과 오랜 기간 함께하고 싶은 만큼 '손맛'을 위해 30번 이상 조이스틱을 개선할 정도로 심혈을 기울였다"며 "여러 돌발 상황에서도 플레이가 끊기지 않고 다시 연결돼 이어할 수 있도록 클라이언트 최적화에 힘썼다"고 강조했다.

넥슨은 지난해 두 차례 사내 테스트를 통해 게임성과 시장 경쟁력을 파악했다. 결과는 고무적이었다. 테스트 종료 후 임직원들은 "게임의 완성도가 매우 뛰어나다", "수동 전투 기반의 액션성을 제대로 구현했다" 등 긍정적 반응을 쏟아냈다. 이용자 테스트에서도 좋은 평가를 받았다. 지난해 12월 20일 6시간 동안 한정적으로 열린 게릴라 테스트에서는 서버 오픈 직후 수십만 명의 사용자가 동시에 몰리면서 30분 가까이 대기열이 발생했다. 자체 설문조사에 따르면 참가자들은 수동 전투, 2D 도트 그래픽, 편리한 스킬 사용, 주점난투 등에 공통적으로 긍정적 평가를 내렸다.

한편, 넥슨은 2020년 제주도에 본사를 둔 네오플의 던파 모바일 개발팀을 서울 역삼동 사무실로 이전하며 유관부서 간 협업을 강화했다. 또 게임 기획, 프로그래밍, 그래픽, 기술 지원, 멀티미디어 등 다양한 직군의 인재를 영입하면서 개발에 속도를 냈다. 출시를 앞둔 최근에는 서울 강남구 초대형 전광판에 옥외 광고를 내보내는 등 마케팅에도 공을 들이고 있다. 김명근 기자 dionys@donga.com

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

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

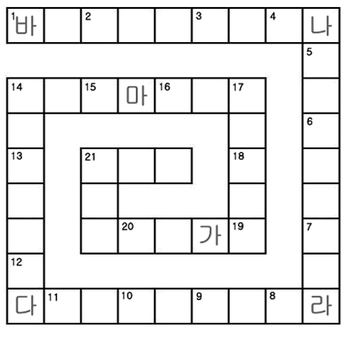
	9			7			1	
6	8			4			7	9
		4	5		9	3		
		1				5		
8	5						9	7
		7				1		
		6	2		7	9		
7	2			5			6	3
	1			9			5	

■ 스도쿠정답

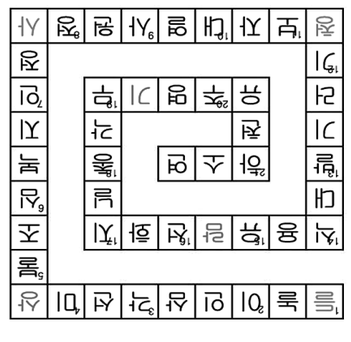
3	9	2	8	7	6	4	1	5
6	8	5	3	4	1	2	7	9
1	7	4	5	2	9	3	8	6
9	6	1	7	3	8	5	2	4
8	5	3	4	1	2	6	9	7
2	4	7	9	6	5	1	3	8
5	3	6	2	8	7	9	4	1
7	2	9	1	5	4	8	6	3
4	1	8	6	9	3	7	5	2

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

■낱말문제



01.들에 나가 노는 놀이. 02.두 사람이 서로 맞닿은 쪽의 발목을 묶어 세 발처럼 하여 함께 뛰는 경기. 03.주로 여자의 다리에서 느끼는 아름다움. 04.아닌 게 아니라 과연. 05.불이 나지 않도록 마음을 씀. 06.마음 놓고 부리거나 일을 맡길 수 있는 사람. 07.인정과 사정을 아울러 이르는 말. 08.정원의 꽃밭이나 수목을 가꾸는 일을 직업으로 하는 사람. 09.연병장 가장자리 중앙에 사람이 올라갈 수 있도록 높이 만든 단. 10.대학가에서 내붙이거나 걸어 두는 큰 글씨로 쓴 글. 11.청력이 약하여 잘 들리지 아니하는 것을 보강하는 기구. 12.거문고, 가야금 따위의 줄을 고르는 기구. 13.일정한 편제를 갖추어 조직된 단체가 만들어져 그 활동을 시작하는 공식적인 모임. 14.음식을 만드는 데 사용하는 기름. 15.구경하는 손님을 태우고 다니는 배. 16.닥나무로 만들어 두껍고 질긴 종이의 하나. 17.보거나 들은 것을 잊지 아니하고 오래 지니는 재주. 18.무청째로 김치를 담그는, 뿌리가 잔 무. 19.주주의 이름이 주권에 기재되어 있지 않은 주식. 20.천하를 두루 돌아다니며 구경함. 21.억울한 일이나 잘못된 일

■낱말정답

단어 이어가기: 낱말을 모두 푼 다음 가~마칸을 이어놓으면 드라마·영화 제목이 됩니다.