

게임

14 2022년 4월 19일 화요일 스포츠동아



향저우AG LoL 대표 평가전 예비 10인 22~23일에 격돌

광주이스포츠경기장서 진행

'2022 향저우 아시안게임' 리그오브레전드(LoL) 종목 한국 대표 평가전이 열린다.

한국e스포츠협회는 LoL 국가대표 선발을 위해 예비 명단 선수들이 참여하는 평가전을 22일과 23일 양일간 광주광역시 동구 광주이스포츠경기장에서 진행한다. 협회는 지난 11일 LoL 종목에 국가대표로 출전할 예비명단 10인을 공개했다. 예비명단에는 '기인' 김기인(광동프릭스), '제우스' 최우재(T1), '캐니언' 김건부(담원기아), '오너' 문현준(T1), '페이커' 이상혁(T1), '초비' 정지훈(제지), '데프트' 김혁규(DRX), '구마유시' 이민형(T1), '케리아' 류민석(T1), '베릴' 조건희(DRX)가 이름을 올렸다. 아시안게임 경기력향상위원회 산하 LoL 소위원회는 각종 데이터를 기반으로 후보군을 추렸다. 평가항목은 크게 개인기량과 팀워크, 국제무대 경험으로 구성됐으며, 최근 4년간 국내외 대회 성적과 개인 수상 실적 등을 활용했다. 예비명단 선수들은 소집훈련과 해외 팀을 상대로 전력을 시험하는 공개 평가전을 통해 개인 기량과 팀 조화, 훈련 태도 등을 추가로 테스트하게 된다. 소위원회가 이 결과를 종합적으로 검토해 최종 6인을 확정한다.

한편, e스포츠 국가대표 명단은 5월 초 결정되며, 공식 이의신청기간을 거친 뒤 대한체육회 승인을 받아 최종 확정된다.

김명근 기자

NHN빅마켓, 美 마케팅 기업 GG콘텐츠와 업무협약

NHN빅마켓은 글로벌 인플루언서 마케팅 기업 GG콘텐츠와 업무협약(MOU)을 체결했다. GG콘텐츠는 미국 실리콘밸리에 위치한 기업으로, 인플루언서 및 소셜미디어 마케팅에 특화된 강점을 가졌다. NHN빅마켓은 GG콘텐츠가 보유한 글로벌 인플루언서 마케팅 역량을 활용해 NHN빅마켓 게임을 글로벌 시장에 브랜딩하기 위한 다양한 마케팅 활동을 전개하게 된다. 현재 라이브 중인 게임 및 출시 준비 중인 P&E 게임 라인업에 인플루언서 마케팅을 적극 활용한다는 계획이다. 김상호 NHN빅마켓 대표는 "이번 협약을 계기로 글로벌 게임 이용자들이 소셜미디어를 통해 NHN빅마켓의 게임을 자연스럽게 접하고, 인플루언서를 따라 재미있게 플레이할 수 있게 되기를 바란다"고 말했다.

김명근 기자의 게임월드 | 넷마블·컴투스 등 블록체인 게임 본격화

'P&E 게임' 생태계를 선점하라!

〈플레이하면서 돈버는 게임〉

넷마블, 블록체인 기반 '골든브로스' 사전판매 컴투스, C2X 플랫폼 첫번째로 '백년전쟁' 합류 네오위즈·위메이드도 P&E 게임 출시 가속도

국내 주요 게임사들이 '블록체인'과 'P&E(플레이하면서 돈버는) 게임' 사업을 본격화 하고 있다. 넷마블과 컴투스 등이 블록체인 생태계를 구축하는 한편, 이를 적용한 게임 출시를 서두르고 있다. 국내에선 관련 규제로 인해 아직 '반쪽짜리' 서비스에 불과하지만, 글로벌 시장에선 큰 주목을 받는 분야여서 시장 선점을 위한 행보가 빨라지고 있다.

●넷마블, '골든 브로스' 얼리 액세스

넷마블이 28일부터 얼리 액세스(사전판매)로 선보이는 캐주얼 슈팅 게임 '골든 브로스'도 그 중 하나다. 자회사인 넷마블에프앤씨가 개발한 골든 브로스는 블록체인 기술 기반 캐주얼 슈팅 게임이다. 올해 초 인수한 아이팀게임즈의 블록체인 플랫폼 '큐브'를 적용할 것으로 보인다.

넷마블은 자체 블록체인 생태계도 구축했다. 지난달 서비스를 시작한 'MBX'는 '클레이튼' 메인넷 기반의 블록체인 생태계다. 넷마블에서 개발 또는 서비스 중인 게임에 블록체인 기술을 접목해 게임의 재미를 강화하고, 이용자 참여와 합리적 보상이 제공되는 선순환 생태계를 구축하는 데 중점을 뒀다.

넷마블은 생태계 내 기축 통화로 활용되는 'MBX'(토큰)의 유통도 시작했다. 지갑으로는 'MBX 월렛'이 활용된다. 넷마블은 'A3: 스틸얼라이브 글로벌'에 블록체인 기반 콘텐츠 업데이트를 단행했다. 향후 '제2의 나라 글로벌', '몬스터 길들이기 아레나', '모두의 마블: 메타월드' 등 블록체인 기반 게임을 선보이며 생태계를 확장해나갈 예정이다.

●컴투스 '백년전쟁', C2X 합류

컴투스는 실시간 전략게임 '서머너즈 워: 백년전쟁'으로 글로벌 P&E 시장 공략에 나선다. 블록체인 게임 플랫폼 'C2X' 생태계에 합류하는 첫 번째 게임이다. 컴투스 그룹이 주도하는 C2X 플랫폼은 지난 2월 초 백서 발행을 시작으로 본격 출범했다. 이후 C2X 토큰을 발행하고, 글로벌 거래소인 FTX와 후호비 등에 상장도 했다.

C2X 플랫폼의 첫 주자가 된 백년전쟁은 3월 블록체인 시스템 도입을 위한 신규 성장 콘텐츠와 재화 등을



넷마블이 28일 얼리 액세스로 선보이는 블록체인 기술 기반 캐주얼 슈팅 게임 '골든 브로스'(위), 컴투스 그룹의 블록체인 게임 플랫폼 'C2X' 생태계에 합류하는 첫 게임 '서머너즈 워: 백년전쟁'.

게임 내에 업데이트했다. C2X 플랫폼 탑재로 한국 등 일부 국가를 제외한 글로벌 지역에서는 앱마켓에서 내려받는 별도의 전자 지갑 'C2X 스테이션'을 통해 웹 3.0 경제 시스템을 경험할 수 있다.

컴투스 그룹은 백년전쟁을 시작으로 '서머너즈 워: 크로니클', '크로메틱스: APK 레이드', '거삼M 징비록', '월드 오브 제노니아', '게임빌프로야구' 등 다양한 장르의 게임을 C2X 플랫폼에 탑재할 예정이다.

이 외에 게임사들도 관련 게임 출시에 속도를 내고 있다. 네오위즈는 P&E 게임 '크립트 폴트 임팩트'의 사전예약을 받고 있다. 네오위즈가 클레이튼 메인넷을 기반으로 개발한 블록체인 '네오핀'을 적용해 4월 중 정식 출시한다. '위믹스' 플랫폼으로 이 시장을 선도하고 있는 위메이드는 최근 파트너로 카카오게임즈가 합류했으며, 위메이드 역시 카카오게임즈의 블록체인 생태계 '보라'에 참여하기로 했다.

dionys@donga.com

"게임을 건전하게 즐기는 게임선용군, 10년간 꾸준히 증가"

한국콘텐츠진흥원 '게임 과몰입 실태조사' 발간

게임을 건전하게 즐기는 청소년들이 지속적으로 늘고 있다는 조사결과가 나왔다.

한국콘텐츠진흥원은 이같은 내용을 담은 '2021 게임 과몰입 실태조사' 보고서를 발간했다. 전국 초등 저학년(1~3학년) 및 청소년(초4~6학년, 중·고등학교)을 대상으로 게임 이용 특성과 게임 행동 유형을 분석한 결과

다. 조사는 전국 청소년 학생 10만 명, 초등 저학년 학생 및 학부모 2만 명을 대상으로 했다.

조사에 따르면 전체 청소년 중 게임 사용자는 80.9%, 비사용자군은 19.1%로 나타났다. 2021년 청소년의 게임행동 유형을 분석한 결과 게임을 건전하게 즐기는 게임선용군은 24.1%, 일반사용자군은 53.3%로 조사됐다. 반면 게임을 과도하게 이용하거나 스스로를 통제하지 못하는 게임 과몰입군은 0.5%, 게임 과몰입 위험군은 3.0%로 나타

났다. 게임선용군은 전년(20.6%) 대비 3.5%포인트 증가했다. 또 2012년 조사(5.4%)부터 지난 10년간 꾸준히 상승한 것으로 나타났다. 게임선용군은 도전적 성취, 사회적 상호작용 등 긍정적 목적으로 게임을 건전하게 이용하는 집단을 의미한다. 반면 과도한 시간을 소비하는 등 게임을 문제적으로 이용하는 게임 과몰입군은 0.3%에서 0.5%로, 게임 과몰입 위험군은 1.6%에서 3.0%로 소폭 증가했다.

콘진원은 2022년 조사부터 게임 선용과 문제적 게임 이용을 분류해 더 정교하게 게임 이용 특성을 측정할 수 있는 신규척도를 도입해 조사를 수행할 계획이다.

김명근 기자

편집 | 김대건 기자 bong82@donga.com

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.

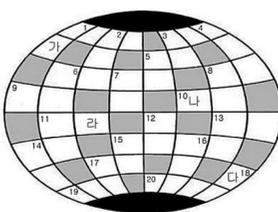
■ 스도쿠문제

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

■ 스도쿠정답

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

■ 낱말문제



■가로 열쇠 01.말과 행동이 뜻뜻하고 정당함. 03.컴퓨터로 연결되는 통신 조직망. 05.집이나 근무지 따위에서 밖으로 잠시 나감. 06.모든 사람의 의견이 같음. 08.본디 사들일 때의 값. 09.안부를 묻거나 공경하여 예를 표함. 10.조용하고 쓸쓸함. 11.어떤 일이 벌어진 형편이나 국면. 13.갑자

기 터져 나오는 웃음. 14.생각하는 바가 서로 통함. 15.서로 뜻이 맞지 않아 이리저리 저러니 시비를 따지는 모양. 17.논의의 중심이 되는 문제. 19.말을 타고 하는 싸움을 본뜬 놀이. 20.앞으로 잘될 희망이 있음.

■세로 열쇠 01.가면극·인형극·줄타기·판소리 따위를 하던 직업적 예능인을 이르러 말. 02.버스나 열차가 정지하여 여객·화물을 싣고 내릴 수 있도록 정해진 곳. 03.다른 근무지로 옮겨 감. 04.고향을 그리워하며 부르는 노래. 05.분수에 넘게 사치함. 06.모든 일이 뜻대로 잘됨. 07.길을 함께 가는 사람들의 무리. 08.뱃집을 진 채 몸을 굽혀 머리를 땅에 박으라는 구령. 또는 그 구령에 따라 행하는 동작. 12.나이가 적을 짐. 14.갑자기

플레이 스토어 - 경품광고퀴즈, 날마다운세, 매직스도쿠

세차게 쏟아지다가 곧 그치는 비. 15.주로 화장용으로 쓰는, 얇고 부드러운 질 좋은 종이. 16.우리나라 고유의 전통 무예를 바탕으로 한 운동. 17.장소나 주소 따위를 다른 데로 옮김. 18.답답하고 딱하여 안타까움.

■ 낱말정답

단어 이어가기: 낱말을 모두 풀 다음 가~라 칸을 이어붙여 나라 이름이 됩니다.

