



권혁주·박준수, 하스스톤 AG 국제 선발전 1·2위

2022 항저우 아시안게임 하스스톤 종목 국가대표 윤곽이 나왔다. 22일과 24일 열린 국가대표 선수 선발전에서 권혁주(사진 오른쪽)와 박준수(왼쪽)가 하스스톤 국가대표 후보 자격을 최종 획득했다. 결승에선 정원의 은총을 이용한 25 피해 콤보를 구사해 3 대 1로 승부를 마무리한 권혁주가 우승을 차지했다. 두 후보 선수는 아시안 게임 경기력향상위원회와 한국e스포츠협회의 승인을 거쳐 최종 국가대표로 확정된다. 또 올해 열리는 네 번째 마스터즈 투어 출전권도 제공된다.



넥슨 '프로젝트D' 29일 온라인 쇼케이스

넥슨은 29일 자회사 넥슨게임즈가 개발 중인 PC 슈팅 게임 '프로젝트D'(사진)의 온라인 쇼케이스 'D-DAY'를 개최한다. 오후 6시부터 7시 30분까지 공식 유튜브, 트위치 채널에서 실시간 방송으로 진행한다. 스팀 테스트 일정과 신규 무기, 밸런싱 작업 등 개발현황을 발표한다. 쇼케이스 종료 후부터 5월2일까지 4월 정기 테스트도 실시한다. 별도 신청 절차 없이 누구나 참여할 수 있다. 한편, 프로젝트D는 실시간 변하는 전투 환경에서 개성 있는 9명의 요원을 조합해 5 대 5로 나누어 싸우는 3인칭 슈팅 게임이다.

스마일게이트 퓨처랩, 인디게임 창작 공모전



스마일게이트 퓨처랩은 인디게임 창작 공모전 '2022 인디고'를 5월 22일까지 연다. 잠재력을 갖춘 초기 인디게임 창작팀을 발굴하고, 인디게임 선후배 간 기부 및 강연을 통한 커뮤니티 구축을 목적으로 한다. 아직 사업자 등록을 하지 않고, 플랫폼에 출시되지 않은 인디 게임을 개발하는 창작자라면 누구나 지원 가능하다. 총상금은 1200만 원 규모이며, 선발된 모든 팀은 퓨처랩에서 진행되는 청년 창작지원 프로그램 스마일게이트멤버십 14기 인터뷰 기회가 제공될 예정이다.

'한한령' 넘은 검은사막, 중국 유저 잡아라!



26일 중국 서비스에 나서는 펠어비스의 '검은사막 모바일' 대표 이미지.

사진제공 | 펠어비스

QQ 등 40여 개 플랫폼서 서비스 신규 클래스 등 현지 콘텐츠 추가 인기 가수 치웨이 앞세워 마케팅 중 올해 가장 기대되는 게임 선정

인기 게임 '검은사막 모바일'이 중국에서 서비스를 시작한다. 이른바 '한한령' 이후 중국에서 판호(서비스 허가)를 받은 게임이 현지 서비스에 나서는 만큼 그 성과에 관심이 모아진다. 펠어비스는 검은사막 모바일의 중국 공개 테스트(OBT)를 26일 시작한다. 서비스는 텐센트와 아이드림스카이가 공동으로 맡았다. 안드로이드와 iOS를 모두 지원하며, QQ 및 위챗 등 40여 개 플랫폼에서 플레이할 수 있다.

●글로벌 시장서 인기

검은사막 모바일은 PC 원작 '검은사막'을 모바일로 재해석한 다중접속역할수행게임(MMORPG)이다. 2018년 2월 국내 시장에 출시해 앱스토어 매출 1위, 구글플레이 매출 2위를 기록했다. 자체 게임엔진으로 만든 수준 높은 그래픽과 액션성을 극대화한 타격감, 커스터마이징 등 높은 게임성을 인정받아 2018년 대한민국 게임대상 6관왕에 오르기도 했다. 해외에서의 성과도 좋다. 2018년 8월 대만과 홍콩, 마카오를 시작으로 해외 시장 공략에 나섰으며, 이후 2019년 2월 일본, 같은 해 12월 글로벌 출시까지 마쳤다. 글로벌 누적 다운로드 수는 3600만을 넘었다. 그리고 이번에 세계 최대 시장 중 하나인 중국에 진출한다. 최서원 검은사막 모바일 중국 총괄 디

렉터는 "중국 서비스를 위해 퍼블리셔와 긴밀히 협업하며 현지화 작업에 많은 시간과 노력을 쏟았다"며 "안정적인 운영을 기반으로 이용자들이 만족할 수 있는 게임 서비스를 제공해 나가겠다"고 말했다.

●현지 콘텐츠 강화

검은사막 모바일의 중국 시장 진출은 한국 게임업계에서도 의미가 남다르다. 중국 정부는 2017년부터 한국 게임에 판호를 내주지 않았다. 고고도미사일방어체계(사드) 배치에 대한 보복조치 성격이 강했다. 그러다가 2020년 12월 컴퓨터의 '서머너즈워'가 3년 9개월 만에 처음 판호를 받았고, 지난해 6월 검은사막 모바일이 이어졌다. 한한령 이후 판호를 받은 한국 게임은 3~4개에 불과하다. 이

번 검은사막 모바일 출시에 더 큰 관심이 모아지는 이유다.

펠어비스는 이번 OBT에 앞서 중국 현지에서 맞는 콘텐츠와 서비스를 위해 총 3차례의 테스트와 비공개 베타 테스트(OBT)를 진행했다. 중국 시장에 맞춘 신규 클래스와 반려동물 등 현지화 콘텐츠도 강화했다. 이용자들은 검은사막 모바일 특유의 액션성과 자유로운 커스터마이징 시스템, 고품질 그래픽에 높은 기대감을 보이고 있다.

중국 게임 전문 사이트 '17173' 이용자가 선정한 게임플레이어 어워드 '올해 가장 기대되는 게임'으로도 선정됐다. 펠어비스는 중국 서비스 공식 홍보대사로 인기 영화배우 겸 가수인 '치웨이'를 선정하는 등 마케팅도 강화해 왔다.

김명근 기자 dionys@donga.com

LCK 스프링 결승, 전세계 517만명 동시에 봤다

LCK 역대 최고 시청 기록 거둬 정규리그 내내 균등한 지표 유지



T1의 전승 우승으로 막을 내린 '2022 리그오브레전드(LoL) 챔피언스 코리아(LCK) 스프링'이 출범 이후 사상 최고의 성과를 냈다. LCK에 따르면 이번 스프링은 결승 뿐 아니라 정규 리그 시청 지표에서 역대 최고 시청 기록을 거뒀다. 가장 많은 시청자가 본 경기 2일 경기도 고양 킨텍스에서 열린 T1과 젠지의 결승이다. 2년 반 만에 오프라인으로 치러진

이번 결승은 국내외 시청자들의 큰 관심을 모으며 최고 동시 접속자수(PCU) 517만 명을 기록했다. 기존 기록은 2021년 담원기아와 T1 간 LCK 서머 결승으로, 350만 명이었다. LCK 스프링 한 경기 평균 PCU는 89만 명으로, 직전 서머보다 25%, 1년 전 스프링보다 42% 늘었다. 하루 평균 순시청자수(UV)와 분당 평균 시청자수(AMA) 역시 각각 400만 명, 41만5000명으로 새 기록을 썼다. UV는 2021 서머보다 11%, AMA는 24% 증가했다. 결승 PCU 517만 명 중 한국에서 본 시청자수는 105만 명으로 20%를 차지했다.



2022 LCK 스프링 결승전 현장. 사진제공 | LCK

나머지 80%는 모두 해외 시청자였는데, 그 중 중국어 비중이 66%(340만)로 가장 높았다. 해외 평균 PCU도 지난 해 서머 44만3000에서 이번 스프링 51만7000으로 상승했다. 스프링 시즌 내내 균등한 시청 지표를 유지했다는 사실도 의미가 있다. 과거에는

개막 직후 관심도가 서서히 떨어지다가 플레이오프 때 증가하는 경향을 보였다. 하지만 이번 스프링에서는 강팀 간의 빅매치와 중위권 팀들의 혼전 등이 이목을 끌면서 정규 리그 내내 안정적 시청 지표가 형성되다가 플레이오프에서 다시 한번 폭발적으로 늘어나는 곡선을 그렸다는 것이 LCK 측 설명이다.

이정훈 LCK 사무총장은 "LCK 스프링 마지막 날까지 우승을 위해 전력투구한 10개 팀들과 경기를 보면서 함께 울고 웃어준 팬들 덕분에 2022 LCK 스프링 시청 지표가 최고의 성과를 냈다"며 "지금의 성과에 만족하지 않고 더 나은 콘텐츠와 서비스를 만들어내기 위해 노력하는 LCK가 되겠다"고 말했다.

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.

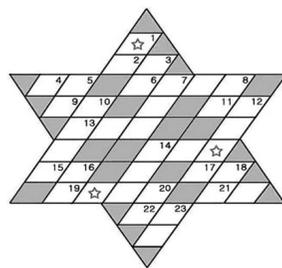
■ 스토쿠문제

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

■ 스토쿠정답

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

■ 낱말문제

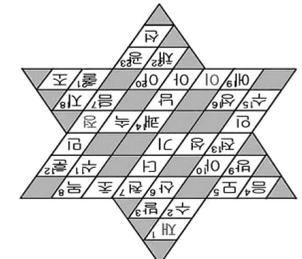


■가로 열쇠 02. 신변 가까이에서 여러 가지 시중을 돌. 04. 나쁜 목적으로 몰래 흉악한 일을 꾸미. 06. 산 내·풀·나무라는 뜻. 09. 곡식을 찧거나 뿜는 기구. 11. 뛰어난 공로. 13. 형세나 세력 따위가 한창 왕성한 시기.

14. 속도가 매우 빠른 작은 배. 15. 직의 공격이나 침략을 막기 위하여 성을 지킴. 17. 그늘진 곳. 19. 인간의 지능이 가지는 인식, 판단, 추론, 학습, 해결 기능을 갖춘 컴퓨터 시스템. 21. 낚시질하러 떠남. 22. 창문을 내어 햇빛을 비롯한 광선을 받아 들임. ■세로 열쇠 01. 재물이 생기거나 좋은 일이 있을 운수. 03. 정열·열분·감정을 행동으로 나타내 밖으로 흘러지게 함. 05. 본뜨거나 본받음. 07. 천대를 받는 사람이나 물건. 08. 나무로 집을 짓거나 가구·기구를 만드는 사람. 10. 자기 눈에 물을 끌어 단다는 뜻으로, 자기만 이롭게 함. 12. 1443년에 세종이 창제한 우리나라 글자를 이르는 말. 14. 성격·행동이 시원스럽고 쾌활한 남자. 16. 기운이 영하일 때

■ 낱말정답

단어 이어가기: 낱말을 모두 풀 다음 ☆ 칸을 이어놓으면 스타의 이름이 됩니다.



플레이 스토어 - 경품광고퀴즈, 날마다운세, 매직스도쿠