

우마무스메 2위·미르M 6위·디아 이모탈 8위
모바일게임 초대형 신작들 매출 10위권 안착

최근 출시된 모바일게임 신작들이 출시 초 순항하고 있다. 이달 론칭된 ‘우마무스메 프리티 더비’, ‘미르M’, ‘디아블로 이모탈’ 등이 모두 매출 10위권에 안착했다. 카오게임즈의 우마무스메는 27일 오후 3시 기준 구글플레이 매출 순위에서 2위를 차지했다. 실존하는 경주마의 이름을 이어받은 캐릭터를 육성하고, 레이스에서 승리하기 위해 경쟁하는 게임이다. 특히 육성 시뮬레이션 장르로, ‘오딘’과 ‘리니지W’ 등 경쟁한 다중접속역할수행게임(MMORPG)을 제쳤다는 점에서 눈길을 끈다. 위메이드의 미르M도 매출 6위에 랭크되며 순위 싸움에 가세했다. 인기 PC온라인게임 ‘미르의 전설2’에 현대적 해석을 더한 신작이다. 8방향 그리드 전투는 물론 탄탄한 세계관과 스토리, 독특한 성장 시스템 ‘만다라’ 등이 특징이다. 블리자드엔터테인먼트의 대작 게임 ‘디아블로 이모탈’은 매출 8위에 이름을 올렸다. 초기 단계부터 모바일용으로 기획한 블리자드의 첫 게임이면서, 디아블로 시리즈 중 첫 다중접속(MMO) 게임으로 전 세계적으로 주목받고 있다.

엔씨 지속가능경영보고서 ‘ESG 플레이북’ 발간



엔씨소프트는 지속가능경영보고서 ‘ESG 플레이북 2021’을 27일 발간했다. 디지털 버전으로 제작된 보고서는 게임 기업 특징을 살려 전술집(플레이북) 콘셉트로 디자인했다. ▲올바른 즐거움 ▲디지털 책임 ▲사회 질적 도약을 ESG 경영활동의 핵심가치로 규정하고 주요 활동들을 소개했다. 올바른 즐거움에서는 콘텐츠 내 혐오와 차별을 예방하고 문화적 다양성을 포용할 수 있도록 하는 활동을 담았다. 디지털 책임에서는 글로벌 수준의 정보보안 및 개인정보 보호 체계를 구축해 안전하게 콘텐츠를 즐길 수 있도록 하는 노력을 다뤘다. 사회 질적 도약에서는 친환경 경영, 미래세대, 지역사회 등을 담았다. 한편 엔씨는 2021년 국내 게임사 최초로 ESG경영위원회를 신설했다.

삼성, 세계 최초 240Hz 4K 게이밍 모니터 출시



삼성전자는 세계 최초로 4K 해상도와 240Hz 고주사율을 동시에 지원하는 커브드 게이밍 모니터 ‘오디세이 네오 G8’(G85NB)을 27일 국내 시장에 출시했다. 32인치 크기에 4K 해상도(3840×2160)와 1000R 곡률 커브드 디자인, ‘퀀텀 미니 LED’를 적용했다. 특히 GTG 기준 1ms(0.001초)의 빠른 응답속도와 240Hz의 높은 주사율을 갖춰 가전 박람회 CES 2022에서 게이밍 부문 ‘최고혁신상’을 수상한 바 있다. GTG는 응답속도를 측정하는 기준 중 하나로 밝은 회색에서 어두운 회색으로 넘어가는 시간을 측정하는 방식이다. 국내 출고가 기준 150만 원이다.

편집 | 김대건 기자 bong82@donga.com

‘71조원’ 콘솔시장 문 두드린다

〈2020년 글로벌 시장 규모〉

국내 게임업계가 하반기 콘솔(가정용 게임기) 시장 공략을 본격화 한다. 주요 게임사들은 PC와 콘솔에서 함께 즐길 수 있는 게임의 출시를 잇달아 준비하고 있다. 콘솔은 국내에선 점유율이 작지만 해외, 특히 서구권 시장에선 주류 게임 플랫폼 중 하나로 꼽힌다. 게임사들은 신작을 통해 플랫폼을 다변화하고, 해외 시장 공략에도 적극 나선다는 전략이다.

점유율 26.6%...모바일 이어 2위
오늘 ‘DNF 듀얼’ 스팀·플스 포문
크래프톤 ‘칼리스토...’ 12월 출시
‘카트’·‘TL’도 PC·콘솔용 선보여

●‘TL’, ‘칼리스토 프로토콜’ 등 연내 출시

넥슨은 PC와 콘솔용 게임 ‘DNF 듀얼’을 28일 출시하면서 포문을 연다. 글로벌 PC게임 유통 플랫폼 ‘스팀’은 물론 콘솔 기기인 플레이스테이션용으로도 판매된다. 인기 게임 ‘던전앤파이터’의 지적재산권(IP)을 활용한 대전 격투 게임으로, ‘길티기어’, ‘블레이블루’ 등으로 유명한 일본 아크시시스템웍스와 네오플이 공동 개발해 화제를 모으고 있다. 넥슨은 니트로 스튜디오에서 PC와 콘솔기반으로 제작 중인 ‘카트라이더: 드리프트’도 연내 선보일 예정이다. 최근엔 이 게임을 모바일로도 서비스한다고 발표했다. 넥슨은 이 외에도 ‘프로젝트 매그넘’ 등을 콘솔을 포함한 멀티플랫폼으로 준비하고 있다.

엔씨소프트는 차세대 다중접속역할수행게임(MMORPG) ‘TL’을 PC와 콘솔로 선보인다. 연내 출시가 목표다. TL은 주로 콘솔 및 어드벤처 게임에 등장하는 도구와 연줄 기법을 활용했다. 영화 같은 연출, 전리품을 상해해 조사하며 단서를 찾는 모습, 다양한 미션 등이 눈에 띈다.



PC와 콘솔로 선보이는 크래프톤의 ‘칼리스토 프로토콜’, 엔씨소프트의 ‘TL’, 넥슨의 ‘카트라이더: 드리프트’(위부터 시계 방향).

사진제공 | 크래프톤·엔씨소프트·넥슨

●글로벌 콘솔 시장 규모 71조

국내 게임사들이 콘솔 공략에 나서는 이유는 모바일에 편중된 구조에서 벗어나 플랫폼을 다변화하고, 해외 시장 진출을 하기 위해서다.

‘2021 대한민국 게임백서’에 따르면 2020년 국내 게임산업 매출은 18조8855억 원인데, 그 중 모바일게임이 57.4%(10조8311억 원)를 차지했다. 이어 PC게임이 26.0%(4조9012억 원)로 2위를 기록했다. 콘솔게임은 5.8%(1조925억 원)에 그쳤다. 다만, 콘솔게임의 성장률은

57.3%로, 모바일게임(39.9%)과 함께 전체 게임시장 성장을 견인했다.

해외로 눈을 돌려보면 콘솔은 더 매력적이다. 2020년 전 세계 콘솔게임 시장 규모는 14.6% 성장한 558억 달러(약 71조 원)에 이른다. 전체 게임 시장에서의 점유율은 26.6%로, 모바일게임(893억 달러)에 이어 두 번째로 크다. 세계 시장에서 한국의 콘솔 게임 비중은 아직 1.7%에 그치고 있지만 2019년 0.3%p, 2020년 0.4%p 증가하며 점유율을 조금씩 높이고 있다.

김명근 기자 dionys@donga.com

T1, 7년만에 ‘LCK 최다 24연승’ 신기록 경신

LCK 서머 2주차 리브·담원 격파
‘4전 전승’ 젠지·DRX와 공동 1위



T1이 ‘리그오브레전드(LoL)’ 챔피언스 코리아(LCK) 최다 연승 기록을 갈아 치웠다. 정규리그와 플레이오프를 포함해 24경기를 연달아 승리하면서 신기록의 주인공이 됐다.

T1은 22일부터 26일까지 서울 종로구 라시온을 톨파크에 위치한 LCK 아레나에서 열린 ‘2022 LCK’ 서머 2주차에서 리브 샌드박스와 담원 기아를 연파하면서 24연승을 달성했다.

T1은 앞선 스프링 정규 리그에서 18전 전승을 기록했고, 플레이오프 2라운드에서 광동 프릭스를, 결승전에서 젠지를 꺾으면서 LCK 사상 유례가 없던 스플릿 전승 우승을 차지했다. 또 서머 1주차에서도 2연



24연승 신기록을 달성한 T1 선수단. 사진제공 | LCK

승을 거두며 신기록 달성에 한발 더 다가섰다. 기존 기록은 T1의 전신인 SK텔레콤 T1이 2015년 스프링 정규 리그 7연승을 시작으로, 플레이오프와 결승전을 거쳐 서머

개막 이후 14연승을 이어가며 만들어 낸 23연승이었다.

23일 리브 샌드박스를 상대로 2 대 0으로 승리를 거둔 T1은 SK텔레콤 T1의 23연승과 어깨를 나란히 했고, 25일 담원 기아와의 대결에서 후반 집중력을 살리면서 또 다시 2 대 0으로 승리하며 24연승의 주인공이 됐다. 최다 연승 기록을 7년 만에 갈아 치운 T1은 서머 순위 경쟁에서도 공동 1위로 치고 나갔다.

한편, 젠지와 DRX도 서머 개막 이후 4전 전승을 이어가면서 T1과 함께 공동 1위에 올랐다.

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

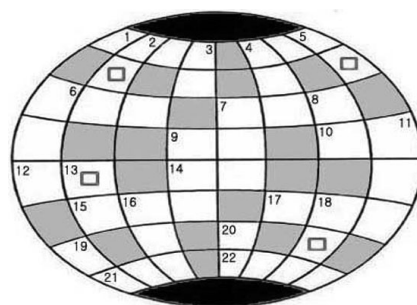
		6		7		3		
	7		2		1		8	
2				8				7
	6			2				7
7		2	1		8	5		6
	1			4			3	
9				1				5
	5		8		4		2	
		8		5		7		

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

■ 스도쿠정답

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

■ 낱말문제



■가로 열쇠

01.바둑·장기에서, 한 번 둔 수는 무르지 아니함. “일○불○” 03.만 번 죽기를 무릅쓰고, 온갖 어려움을 무릅쓰고, “○만○” 06.자기보다 나이가 많은 사람. 07.도배하는 데 쓰는 종이. 09.흙, 결점. 10.송전이 한때 그친. 12.대기의 온도. 14.군대·철도·선박

에서 신호로 쓰는 작은 기. 15.어려움과 쉬움의 정도. 17.높은 지대. 21.집에서 빛은 술. 22.눈같이 흰 색깔과 아름다운 얼굴. “○부○용”

■세로 열쇠

02.싸움 따위로 뒤범벅이 되고 끔찍스럽게 야단이 난 곳. 또는 그런 상태. 03.구멍이를 파고 잡초·낙엽 따위를 넣어 색힌 거름. 두엄. 04.온갖 수단 방법으로 제 이익만 꾀하는 사람이나 무리. 05.급성 호흡기 증후군(急性呼吸器症候群). ‘SARS’ 06.병충해 방제 등으로 소독약을 살포하는 기계의 한 가지. 07.질그릇·오지그릇·사기그릇 따위의 총칭. 08.이것이 라고 가리켜 정함. 09.빗물이나 집, 공장, 등에서 쓰고 버리는 더러운 물

이 흘러가도록 만든 설비. 11.멀리 바라볼 수 있도록 높이 만든 대. 13.날씨가 따뜻함. 16.귀باه술. 18.붓 대신 손가락 끝으로 그린 그림. 19.벗짚·밀짚·갈대 등으로 지붕을 인 집. 20.갑자기 많이 내리는 눈.

■낱말정답

단어 이어가기: 낱말을 모두 단 문 다음 칸을 이어놓으면 나라 이름이 됩니다.

