

2026/03/30

작성자 : 유다인 (게임소프트웨어전공 2학년)

## HUNTER: THE RECKONING DEATHWISH

# REVEAL TRAILER

▲ '헌터: 더 레코닝 - 데스위치' 트레일러 이미지 [사진= Xbox 공식 유튜브 채널]

**‘로보캅’ 제작사 테이온의 차기작,  
‘헌터: 더 레코닝’ 1차 트레일러 공개**



▲ '헌터: 더 레코닝 - 데스위치' 배경 이미지 [사진= 스팀 상점 페이지]

‘로보캅: 로그 시티’로 액션 게임의 싹을 강자가 된 테이온이 차기작으로 ‘헌터: 더 레코닝 - 데스위치’를 선택했다. 지난 27일 공개된 트레일러에서는 현대의 괴물 사냥꾼이 뉴욕 시티 사이에서 괴물들을 물리치는 모습이 담겨 눈길을 끌었다.

뉴욕 도시를 무대로 늑대인간, 구울, 뱀파이어 등 전설 속 괴물들과 플레이어가 대립하는 1인칭 액션 RPG다. 단순한 외형 변경을 넘어, 플레이어 자신만의 정체성을 설계할 수 있는 시스템이 눈에 띈다. 성별과 체형, 세부적인 외형 조정은 물론, 전투의 방법과 타인과의 상호작용 방식까지 직접 결정할 수 있는 선택권이 주어진다. 메인 퀘스트 도중 발생하는 분기점은 플레이어에게 동료와의 유대감은 물론 앞으로의 게임 양상이 어떻게 달라질 것인지에 대한 고민을 안겨준다.

자신이 알지 못했던 세계의 진실을 깨닫게 된 플레이어는 결국 자기 자신이 괴물을 죽일 것인지, 혹은 사냥 당할 것인지에 대한 양자택일에 도달하게 된다.

‘헌터: 더 레코닝 - 데스위치’는 2027년 3분기 PC와 차세대 콘솔(PS5, Xbox 시리즈 X|S)로 출시를 확정 지었다. 탄탄한 고층 능력을 증명해 온 테이온이 그려낼 뉴욕의 밤은 어떤 모습일지 유저들의 기대감이 모이고 있다. 다만, 국내 유저들의 최대 관심사인 한국어 지원 여부는 아직 베일에 싸여 있어 향후 추가 발표가 주목된다.

**1인 개발사의 도전, 공포 어드벤처  
게임 ‘도스믹’ 2026년 하반기 출시**



▲ '도스믹' 유튜브 썸네일 이미지 [사진= 유튜브 썸네일 이미지]

최근 두 주인공 사이의 관계성이 이야기에 반영되어 있는 공포 어드벤처 장르가 주목을 받는 한편, ‘도스믹’은 미스터리하고 기괴한 분위기 속의 소년 주인공이 감당하기 어려운 괴물들로부터 도망치며 실종된 소녀를 찾는 게임이다.

귀여운 주인공의 외형과는 다르게 게임 속 분위기는 일시 일관 몽환적인 동시에 기묘한 분위기를 풍기며 진행된다. 초반에는 자신이 상대하지 못하는 압도적인 존재들 앞에서 무력감을 보이지만, 점차 성장하며 괴물들을 어떤 방식으로 상대하게 될 지가 게임의 핵심 요소이다.

이 게임에서 특히 주목 받아야 할 점은 연출이다. 대사과 텍스트 없이도 스토리가 어떻게 흘러가는지 플레이어에게 전달하려는 기획자의 의도는 치밀한 설계가 필요한 부분이다. 화면 속 환경과 연출을 어떤 카메라 시점으로 보여주는가에 따라 플레이어가 느끼는 체험은 다르다.

개발자 ‘블랙치즈’는 10년간 게임 업계 아웃소싱 총괄로 활동 후, 1인 개발에 도전하여 ‘영화처럼 오래 기억되는 게임’을 만드는 것을 목표로 삼고 있다. 현재 스팀에서 체험판을 통해 유저들의 피드백을 받고 있는 ‘도스믹’은 자신이 지향하는 스토리가 반영되기를 원하는 창작자의 마음으로 2026년 하반기에 정식 출시를 앞두고 있다.

**넥슨, 오버워치 국내 퍼블리싱 계약  
체결... 연내 서비스 이관 목표**



▲ 넥슨과 블리자드 엔터테인먼트 계약 체결 [사진 = 오버워치 공식 홈페이지]

블리자드의 대표 FPS ‘오버워치’가 PC 버전의 국내 서비스권을 넥슨으로 이관한다는 놀라운 소식을 전했다.

넥슨과 블리자드 엔터테인먼트가 한국 PC방 오버워치의 국내 퍼블리싱 담당 계약을 체결했다. 이는 넥슨이 한국 PC방 유저들의 지역 퍼블리싱과 라이브 서비스 운영을 담당하는 구조로, 이는 향후 국내 PC 버전 서비스의 방향성이 달라질 수 있는 중대한 영향력을 펼칠 것으로 전망된다.

넥슨이 퍼블리싱을 맡게 된 배경에는 ‘오버워치’라는 게임 브랜드가 한국시장에 주고 있는 큰 영향력과, 넥슨의 라이브 서비스의 운영 노하우가 결정적인 핵심 이유일 가능성이 크다. 특히 한국을 한정해 서비스를 전환했다는 것은 현지화 전략에 한계점을 느끼는 동시에 국내 한정 온\*오프라인 이벤트 확대에 힘을 실어주려는 전략일 가능성이 있다.

하지만 넥슨이 간과해서는 안되는 부분은 따로 있다. 스팀(Steam)이라는 대체 플랫폼이 있는 상황에서 일부 사용자는 넥슨 계정 대신 스팀을 선택할 가능성이 존재한다. 또한 오버워치 국내 서비스가 이전된 상황에 따라, 블리자드 코리아의 역할이 축소될 수 있다는 전망 또한 면밀하게 서비스 안정을 위해 관리해야 되는 부분이다.

넥슨과 손잡고 새롭게 출발할 오버워치가 과연 유저들의 신뢰를 얻고 국내 PC방 점유율의 새로운 강자로 등극할 것인지 업계가 주목하고 있다.