

2026/04/03

작성자 : 채재성 (게임소프트웨어전공 2학년)



▲ '포켓몬 챔피언스' 메인 이미지. [사진=포켓몬 챔피언스 공식 홈페이지]

기존 턴제 전투의 부활, '포켓몬 챔피언스' 4월 8일 출시



▲ '포켓몬 챔피언스' 트레이너 썸네일 이미지. [사진=포켓몬 공식 유튜브 채널]

세계적인 팬덤을 보유한 포켓몬 시리즈의 새로운 외전, '포켓몬 챔피언스'가 오는 4월 8일 닌텐도 스위치 2를 통해 정식 출시된다.

'포켓몬 레전드 Z-A'는 트레이너와 포켓몬이 실시간으로 상호작용을 하는 액션 배틀 방식을 도입하며 새로운 변화를 시도했었다. 이러한 시도는 시리즈에 신선함을 주었다는 평가를 받았으나, 기존 턴제 배틀의 전략성을 선호하는 유저들에게는 아쉬움을 남기기도 했다. '포켓몬 챔피언스'는 기존의 턴제 배틀에 더불어 포켓몬 시리즈의 핵심 기믹 중 하나인 '메가진화'까지 사용할 수 있고, 추후에 'Z기술'이나 '테라스탈' 같은 다른 작품의 기믹들 역시 추가될 가능성이 있어 많은 기대를 받고 있다.

실전 배틀용 포켓몬 육성에 막대한 시간과 노력을 소모해야 했던 본가 시리즈와 달리, 능력치와 기술, 특성 등을 자유롭게 변경할 수 있는 'VP 트레이닝 시스템'과 포켓몬을 간편하게 동료로 만들 수 있는 '스카우트 시스템'까지 더해지며, 번거로운 준비 과정 없이 배틀 본연의 재미에 집중할 수 있도록 설계됐다. 그리고 Pokemon Home과도 연동이 되어 다른 작품에서 육성한 포켓몬 역시 사용할 수 있다.

올해 6월에는 모바일 버전도 출시돼 스마트폰에서도 게임을 플레이할 수 있어 게임을 즐기기 위한 문턱이 대폭 낮아져 많은 유저들을 확보할 것으로 예상된다.

닌텐도 스위치 2 품귀현상의 원인, '포코피아'의 꺼지지 않는 열풍



▲ '포켓몬 포코피아' 소개 영상 썸네일 이미지. [사진=포켓몬 공식 유튜브 채널]

지난 3월 5일에 출시되어 선풍적인 인기를 끈 게임인 '포켓몬 포코피아'로 인해 닌텐도 스위치 2 품귀현상이 벌어지고 있다. 닌텐도의 보도자료에 따르면 '포켓몬 포코피아'는 출시 4일 만에 220만장 이상 판매 되었다고 한다. 현재까지도 그 인기는 이어지고 있으며, 이는 '동물의 숲'이 인기를 끌며 '닌텐도 스위치 대란'이 일어났을 때와 유사하다.

'포켓몬 포코피아'는 다른 포켓몬으로 변신할 수 있는 능력을 가진 '메타몽'이라는 포켓몬이 주인공이 되어 인간이 없어서 황폐해진 마을을 포켓몬들과 함께 꾸미는 게임이다. 출시 이전부터 '동물의 숲' 포켓몬스터 버전으로 팬덤 사이에서 불리며 큰 관심을 끌었다.

풀이나 바위 같은 환경 오브젝트를 일정 개수 이상 배치해 서식지를 만들면 포켓몬이 나타난다. 이렇게 만난 포켓몬과 친구가 되면 힘을 합쳐 함께 집을 지을 수도 있다. 각자의 개성을 담아 꾸민 공간을 공유하며 다른 유저와 교류할 수 있다는 점이 큰 호응을 얻고 있다.

일본어 버전에서는 포켓몬마다 다양한 연령대와 사회적 배경을 반영한 개성 있는 말투를 사용한다는 점이 화제다. 이러한 입체적인 캐릭터성 덕분에 유저들 사이에서 활발한 2차 창작으로 이어지며 큰 인기를 끌고 있다.

'포켓몬 포코피아'의 흥행은 당분간 이어질 전망이다. 닌텐도 스위치 2를 대표하는 인기 작품으로 자리매김할 것으로 보인다.

AI 시대 인재 육성을 위한 '2026 콘텐츠 창의인재동반사업' 시작



▲ '2026 콘텐츠 창의인재동반사업' 모집 공고 이미지. [사진=한국인공지능게임협회 홈페이지]

Claude Code와 Gemini 등 생성형 AI 기술의 등장으로 과거보다 적은 인력으로도 단기간 내에 고도화된 개발 프로세스를 진행할 수 있는 환경이 조성되었다. 이에 따라 게임 업계는 이러한 AI 기술을 실제 개발 파이프라인에 도입하여 생산성을 극대화하는 방안을 적극적으로 모색하고 있다. 특히 2025년을 기점으로 게임 기업들의 인재 채용 기준이 변화하고 있다. 단순히 전통적인 개발 역량만을 보유한 인력보다, AI 기술을 능숙하게 다루어 업무 효율을 높일 수 있는 개발자에 대한 수요가 급격히 증가했다. 이러한 산업적 요구에 발맞춰 AI 실무 활용 능력을 배양하기 위한 전문 교육 과정의 중요도가 높아지고 있다.

이렇게 AI 기술 활용에 대한 교육의 필요성이 높아진 현 시점에서 '한국인공지능게임협회'는 '한국콘텐츠진흥원', '서강대학교 산학협력단'과 함께 '2026 콘텐츠 창의인재동반사업'을 실시했다. '2026 콘텐츠 창의인재동반사업'은 19세~34세 사이의 청년 개발자를 대상으로 하여 네오플, 컴투스, 유니티 코리아 등의 현업에서 재직 중인 개발자 및 산업 전문가에게 멘토링을 받으며 게임 개발 과정에서의 AI 기술 활용 노하우를 중점적으로 배울 수 있다. 이외에도 월 150만원 정도의 창작 지원금을 지원 받을 수 있으며, 기관별 자체 강의나 워크숍도 지원 받을 수 있다.

모집기간은 4월 1일 부터 4월 15일 오전 11시까지 이다. 이외의 자세한 사항은 '한국인공지능게임협회'의 홈페이지에서 찾아볼 수 있다.