

2026/04/06

작성자 : 광태웅 (게임소프트웨어전공 1학년)



▲ '스타크래프트 II: 자유의 날개' 유튜브 썸네일. [사진=스타크래프트 공식 유튜브 썸네일]

‘스타크래프트’ 슈팅 게임, 블리자드 핵심 인력 채용 박차



▲ 블리자드 공식 채용 사이트에 게시된 공지. [사진=블리자드 공식 채용 사이트]

블리자드가 자사의 대표 IP인 ‘스타크래프트’를 바탕으로 AAA 오픈 월드 슈팅 게임을 개발한다는 정황이 여럿 포착되는 중이다.

블리자드는 지난 4월 1일 채용 사이트를 통해 미공개 신작을 위한 혁신 부문 수석 디자이너 채용 공고를 게시했다. 가장 눈길을 끄는 지점은 단연코 언리얼 엔진에 대한 내용이었다.

현재에 이르기까지 블리자드는 ‘오버워치’를 비롯해 자사 게임들에 자체 엔진을 고집해왔다. 하지만 이번 신작에서 이례적으로 언리얼 엔진의 사용 가능성이 제기된다. 이는 개발 속도를 가속함과 동시에 차세대 기기에 걸맞은 그래픽을 구현하려는 의도로 해석된다.

그러나 미공개 신작인 만큼 게임에 대한 자세한 내용은 전해지지 않았다. 다만 블룸버그의 기자 제이슨 슈라이더의 저서 ‘플레이 나이스’에 따르면 파 크라이 시리즈의 총괄이었던 댄 헤이가 이 프로젝트에 핵심 인력으로서 참여하고 있는 것을 보인다.

이 미공개 신작이 실제로 3인칭 슈팅 게임으로 개발된다면, 2002년 발표된 이후 무산된 ‘스타크래프트: 고스트’의 숙원을 풀 수 있는 기회이기도 하다.

업계 전문가들은 오는 9월 개최 예정인 ‘블리즈콘 2026’에서 이 프로젝트가 가장 큰 화두로 떠오를 것으로 추측하고 있다. 또한 2028년에는 스타크래프트 프랜차이즈가 30주년을 맞이하는 만큼 이목이 더 크게 집중되는 중이다.

‘컨트롤: 레조넌트’ 두 번째 개발 일지 영상 공개



▲ ‘레메디’ 공식 유튜브 썸네일. [사진=레메디 공식 유튜브 채널]

‘앨런 웨이크’와 ‘컨트롤’의 개발사 레메디 엔터테인먼트가 지난 4월 3일, ‘컨트롤: 레조넌트’의 두 번째 개발 일지 영상을 공개했다.

전작 ‘컨트롤’이 일부 아쉬움이 거론되었던 만큼 이번 후속작, ‘컨트롤: 레조넌트’에서는 보다 발전된 게임 경험을 제공할 예정이다. 이번 영상에서는 전투와 관련된 상세한 소개가 이루어졌다.

다양한 형태의 무기와 초능력, 한층 더 깊어진 시스템은 게임의 밀도를 크게 높인다. 반복적이고 제한적인 공간 활용, 적을 모두 처치해야만 진행할 수 있는 등 전작의 불편했던 점을 개선하여 플레이어가 자발적으로 전투에 참여하도록 유도할 것으로 보인다. 또한 적 구성에서도 변화가 발생했다. 히스와 곰팡이는 형태와 역할 등에서 차별성을 가지며 전작보다 복잡한 형태로 진화할 것으로 보인다.

무엇보다 가장 중요한 변화는 ‘변종’이다. ‘변종’은 하나의 무기에 고정되지 않고 계속해 다양한 형태로 변화한다. 게임을 진행하며 새로운 전투 방식을 발견하고, 이에 따라 무기도 진화하는 형식이다. 이는 플레이어로 하여금 상황에 맞는 전략과 반응속도를 요구해 게임의 재미를 한층 더 심화할 것으로 보인다.

레메디 엔터테인먼트의 전작, ‘앨런 웨이크 2’가 평단과 유저층 모두의 호평을 받은 만큼 이번 ‘컨트롤: 레조넌트’에도 유저들이 거는 기대가 크다.

‘AI가 GTA6 만들 수 없다’던 테이크투, 실제로 AI팀 구조조정



▲ 테이크투 인터랙티브 자사 로고. [사진=테이크투 인터랙티브 공식 사이트]

현재 ‘GTA VI’의 출시 준비에 열을 올리는 중인 테이크투 인터랙티브가 AI 전담팀에 대대적인 감원을 단행했다.

지난 4월 2일, 테이크투 AI 총괄 루크 디컨은 자신의 링크드인 페이지를 통해 ‘자신과 내 팀의 시간이 끝났다’며 퇴직 사실을 알렸다. 이는 젤닉 CEO가 2월 실적 발표에서 AI를 적극 수용하고 있다는 입장을 밝힌지 두 달도 채 지나지 않은 결정이었기에 상당한 관심이 쏠리는 중이다.

디컨 전 총괄은 2022년 테이크투의 징가 인수와 함께 테이크투 소속이 되어 2025년 전체 AI 총괄로 임명되었다. 젤닉 CEO는 이렇듯 AI 도입에 긍정적인 입장을 보여왔다. 하지만 동시에 AI의 한계를 강조하는 발언 역시 이어왔다. 이렇듯 그의 경계적인 시선이 이번 결정에 영향을 미쳤을 가능성도 제기된다.

특히 최근 게임 업계 전반에서 인력을 AI로 대체하고 있기에 이번 결정은 다소 이례적으로 다가온다. 다수의 기업들이 관련 조직을 확대하는 흐름과는 달리, 테이크투는 오히려 해당 조직의 인력을 감축하는 결정을 내렸기 때문이다.

이에 대해 일각에서는 비용 절감이나 조직 재편의 일환이라는 해석과 함께, AI 기술이 실제 개발 과정에서 기대만큼의 효율을 입증하지 못했을 가능성 또한 일부 제기되고 있다. 다만 아직까지 테이크투의 공식적인 입장이 밝혀지지 않은 만큼, 이번 감원의 정확한 배경과 이유를 속단하기는 어렵다.