

2026/04/24

작성자: 나호인 (게임소프트웨어전공 1학년)



▲ 게임 프래그마타의 인게임 플레이 화면[사진 = PRAGMATA 홈페이지]

캡콤의 신규 IP ‘프래그마타’ 정식 출시, 글로벌 시장 강타



▲ ‘PRAGMATA’의 공식 이미지[사진 = PRAGMATA 홈페이지]

캡콤이 선보이는 신작 SF 액션 어드벤처 타이틀 '프래그마타(PRAGMATA)'가 지난 4월 17일 정식 출시되며 전 세계 게이머들의 이목을 집중시키고 있다. 수차례 출시 연기로 우려를 자아냈으나, 공개된 결과물은 캡콤의 RE 엔진을 활용하여 차세대 기기의 성능을 한계까지 끌어올린 압도적인 그래픽을 선보였으며, 인류가 사라진 달 표면을 배경으로 펼쳐지는 깊이 깊고 몰입감 넘치는 서사를 통해 유저와 평단의 호평을 동시에 이끌어냈다.

이번 작품은 폭주한 시가 지배하는 달 기지를 배경으로, 조사원 '휴'와 신비로운 안드로이드 소녀 '다이애나'의 탈출기를 다룬다. 특히 단순히 쓰는 재미를 넘어, 적을 해킹해 무력화시킨 뒤 공격해야 하는 '실시간 해킹 시스템'은 전략적 재미를 극대화했다는 평가다. 또한 무중력 상태를 활용한 수직적 레벨 디자인과 다이애나와의 협동 퍼즐 요소는 기존 SF 게임들과 차별화된 신선함을 제공한다.

현재 스팀에서 '압도적으로 긍정적' 평가를 유지 중인 프래그마타는 출시 일주일 만에 주요 지역 판매 차트 상위권을 휩쓸며 캡콤의 새로운 효자 IP로 자리매김했다. 유저들은 "기다림이 아깝지 않은 차세대 그래픽의 정점"이라며 찬사를 보내고 있다. 캡콤은 오는 6월 신규 무기와 회복 아이템을 제공하는 '다이애나 아미보' 출시를 통해 흥행 열기를 이어갈 계획이다.

넷마블 ‘몬길: 스타 다이브’, 글로벌 동시 출시 후 차트 점령



▲ ‘MONKIL: STARDIVE’의 공식 이미지[사진 = 몬길: STAR DIVE의 공식 홈페이지]

넷마블의 초대형 신작 '몬길: STAR DIVE'가 지난 4월 15일, 전 세계 170여 개국에 동시 출시되며 화려한 데뷔를 마쳤다. 국내 모바일 RPG의 시대를 열었던 원작의 감성을 계승하면서도, 언리얼 엔진 5를 활용한 고품질 그래픽과 콘솔급 액션 연출을 선보이며 출시 일주일 만에 글로벌 주요 국가 앱스토어 인기 순위 1위를 휩쓸었다.

이번 신작은 주인공 '베르나'와 '클라우드'가 신비한 동반자 '아옹이'와 함께 펼치는 모험을 다룬다. 특히 3인 파티 기반의 '실시간 태그 전투 시스템'은 캐릭터 교체 시 발생하는 강력한 연계기와 그로기 상태에서의 폭발적인 딜링 성능으로 유저들에게 짜릿한 손맛을 선사하고 있다. 또한, 한국의 전통 건축 양식과 설화를 현대적으로 재해석한 신규 지역 '수라'는 사또와 보부상 등 독특한 NPC들과 도깨비 보스 '두역시니' 같은 한국적 콘텐츠를 전 세계에 알리며 글로벌 유저들 사이에서 신선하다는 극찬을 이끌어냈다.

최근 넷마블은 출시 일주일 만에 두 차례의 개발자 노트를 공개하며 유저 소통에도 박차를 가하고 있다. 특히 PC 환경에서 유저들의 요청이 많았던 '자동 이동' 기능을 즉시 도입하기로 결정했으며, 핵심 장비인 '몬스터링'의 파밍 피로도를 낮추기 위해 옵션 획득 난이도를 조정하는 등 발 빠른 피드백 반영으로 호평을 얻고 있다. 이러한 유저 중심의 운영과 탄탄한 게임성이 맞물려, 몬길은 단순한 추억 소환을 넘어 차세대 글로벌 액션 RPG로서의 입지를 확고히 다지는 중이다.

넥슨-아이언메이스 5년 공방 마침표... 4월 30일 대법원 선고



▲ 회사 아이언메이스의 게임 '다크앤더카'의 시즌 9 트레일러 이미지 [사진 = 다크앤더카 공식 홈페이지]

넥슨의 'P3 프로젝트' 무단 유출 의혹으로 시작된 아이언메이스와의 법정 공방이 5년째 이어지는 가운데, 최근 수원지방법원에서 내린 인사 조치 위법 판결이 소송의 새로운 국면을 만들고 있다.

지난 4월 16일, 법원은 넥슨이 과거 P3 프로젝트팀원들에게 내린 1년 9개월간의 대기발령이 남녀고용평등법 및 인사권 남용에 해당하여 위법하다고 판결했다. 아이언메이스 측은 "개발자의 퇴사 동기가 부정할 목적이 아닌, 경영진의 불합리한 인사 조치 때문이었다."라고 주장하며 이번 판결을 대법원 상고심의 핵심 근거로 제출했다.

과거 아이언메이스는 2025년 1월에 있었던 1심 선고에서 넥슨 측의 저작권 침해 주장이 받아들여지지 않았으며 오히려 영업비밀 침해가 인정되어 85억의 배상 판결이 있었으며 양측 다 항소하였다. 같은 해 12월에 2심 선고에서도 저작권 침해는 인정되지 않았으며, 영업비밀 침해의 범위가 넓어졌으나 그럼에도 배상액은 57억으로 감소하였다. 그럼에도 양측 다 상고를 택하였다.

오는 4월 30일로 예정된 대법원의 최종 선고가 국내 게임 저작권과 영업비밀보호 가이드라인의 중대한 분수령이 될 전망이다. 미출시 프로젝트의 리소스와 아이디어가 어디까지 보호받을 수 있는지에 대한 사법부의 최종 기준이 마련될 것이며, 개발자의 이직 과정에서 발생하는 갈등과 기업의 인사권 행사가 어느 정도의 정당성을 가져야 하는지에 대한 선례가 될 것이다.