



▲ '원신' 2026 4월 24일 방송 일러스트. [사진=HoYoverse 원신 공식 홈페이지]

원신, 후반부 스토리 진입 시사... 스네즈나야 관련 설정 공개



▲ 4월 24일 진행된 '원신 | 비하인드 스토리'의 한 장면. [사진=원신 공식 채널 캡처]

호요버스의 대표작 '원신'이 최근 온라인 방송을 통해 향후 스토리 전개와 세계관 방향성을 공개했다. 이번 방송은 '스네즈나야를 향해, 그리고 미래를 향해'라는 주제로 진행됐으며, 게임의 핵심 서사와 관련된 내용이 중심을 이뤘다.

개발진은 이번 발표에서 향후 스토리 전개가 본격적인 후반부 단계로 접어들 것임을 시사했다. 특히 일곱 국가 중 마지막 지역으로 꼽히는 '스네즈나야'와 관련된 설정이 강조되며, 주요 세력과 인물 간의 갈등 구조가 더욱 심화될 것으로 보인다.

또한 현재까지 이어져 온 여행자의 여정이 점차 결말을 향해 나아가고 있음을 암시했다. 이에 따라 기존 지역에서 쌓아온 서사와 복선들이 향해 업데이트에서 본격적으로 회수될 가능성이 제기된다.

이번 방송에서는 구체적인 업데이트 일정이나 세부 콘텐츠보다는, 세계관 확장 스토리 방향성에 초점을 맞춘 설명이 이루어졌다. 개발진은 장기적인 관점에서 게임의 완성도를 높이고, 이용자들에게 보다 몰입감 있는 경험을 제공하겠다는 계획을 밝혔다.

업계에서는 이번 발표를 통해 '원신'이 단순한 콘텐츠 추가를 넘어, 장기 서사의 마무리 단계에 진입하고 있다는 점에서 의미가 크다는 평가가 나오고 있다.

FC 온라인, 8주년 맞아 'Korea Heroes Debut CLASS' 공개... 기념 이벤트 진행



▲ 4월 22일 진행된 'FC 온라인 8주년'의 한 장면. [사진=FC 온라인 공식 채널 캡처]

넥슨이 서비스 중인 FC온라인이 8주년을 맞아 신규 클래스 'Korea Heroes Debut CLASS'를 선보이고 다양한 기념 이벤트를 진행한다.

이번 업데이트의 핵심은 한국 축구를 대표하는 선수들을 중심으로 구성된 신규 클래스 추가다. 'Korea Heroes Debut CLASS'는 선수들의 데뷔 시점을 기반으로 능력치를 반영한 것이 특징으로, 기존 클래스와 차별화된 구성으로 이용자들의 선택 폭을 넓힌다.

넥슨은 이와 함께 8주년 기념 이벤트를 통해 이용자 보상을 강화했다. 접속 및 플레이 조건에 따라 선수 카드와 게임 재화를 지급하는 이벤트가 마련됐으며, 특정 미션을 달성할 경우 추가 보상을 획득할 수 있도록 구성됐다. 이를 통해 기존 이용자 유지와 복귀 이용자 유입을 동시에 노린다는 전략이다.

게임 내 콘텐츠 개선도 병행된다. 일부 보상 체계와 시스템이 조정되며, 이용자 편의성을 높이기 위한 업데이트가 적용될 예정이다. 특히 선수단 구성과 성장 과정에서의 효율성을 개선하는 방향으로 변화가 이루어진다.

넥슨은 이번 업데이트를 통해 장기 서비스 게임으로서의 안정성을 유지하는 동시에, 신규 콘텐츠를 신선한 플레이 경험을 제공하겠다는 계획이다. 업계에서는 FC온라인이 지속적인 이벤트와 클래스 업데이트를 통해 이용자 기반을 유지하고 있다는 점에 주목하고 있다.

마이크로소프트, Xbox 전략 재검토... 독점 중심 정책 변화 가능성



▲ Xbox wallpapers의 Xbox Games Showcase 2026. [사진=Xbox 공식 사이트]

마이크로소프트가 자사 게임 사업 전략을 재검토하며 플랫폼 운영 방향에 변화가 감지되고 있다. 특히 Xbox 브랜드의 핵심 정책으로 여겨졌던 멀티플랫폼 전략에 수정 가능성이 제기되면서 업계의 관심이 집중되고 있다.

기존 마이크로소프트는 자사 게임을 다양한 플랫폼에 출시하는 방식으로 이용자 접점을 확대해 왔다. 그러나 최근 내부적으로 주요 타이틀의 플랫폼 독점 여부를 다시 검토하는 움직임이 나타난 것으로 알려졌다. 이는 경쟁 플랫폼과의 차별성을 강화하기 위한 전략적 선택으로 해석된다.

이러한 변화는 Xbox 생태계 전반에도 영향을 줄 수 있다. 특히 구독형 서비스인 Xbox game pass의 가치 역시 독점 콘텐츠 확보 여부에 따라 크게 달라질 수 있기 때문이다. 독점 타이틀이 늘어날 경우 플랫폼 경쟁력은 강화되지만, 반대로 이용자 접근성은 제한될 수 있다는 점에서 전략적 균형이 요구된다.

업계에서는 이번 움직임을 수익 구조 개선과 연결해 보고 있다. 멀티 플랫폼 전략은 이용자 기반 확대에는 유리하지만, 장기적으로는 플랫폼 차별성이 약화될 수 있다는 지적이 지속적으로 제기돼 왔다. 이에 따라 독점 콘텐츠를 통해 자사 플랫폼의 경쟁력을 높이려는 방향 전환이 이루어질 가능성이 있다는 분석이다.

전문가들은 이번 전략 변화가 향후 Xbox 플랫폼 경쟁력에 중요한 변수로 작용할 것으로 보고 있다.