



일할 시간이군요

GAME NEWS



게임 소식은 바람을 타고

쿠니미츠, 철권8 시즌3로 돌아오다



▲ [사진= 반다이남코 엔터테인먼트 코리아 공식 채널 유튜브]



▲ [사진= 반다이남코 엔터테인먼트 코리아 공식 채널 유튜브]

반다이남코는 지난 5월 3일, EVO 재팬 2026의 대미를 장식하는 자리에서 쿠니미츠의 게임플레이 트레일러를 공개했다.

쿠니미츠는 철권7에서 선보인 세련된 비주얼과 화려한 기술 연출은 팬들 사이에서 큰 반향을 일으켰고, 그 기대는 고스란히 8편으로 이어졌다.

게임플레이 트레일러에서 쿠니미츠는 인술을 화려하게 펼쳐 보였다. 쿠나이 투척부터 잔상을 남기는 고속 이동기까지, 전작의 움직임 유지를 유지하면서도 철권8의 핵심 시스템인 '히트'와 '파워 크래시'를 녹여낸 기술들이 눈길을 끈다.

출시 초반의 열기는 시스템 논란과 밸런스 이슈로 상당 부분 식었고, 하라다가츠히로 전 총괄 프로듀서의 퇴사 소식까지 더해지면서 시리즈의 방향성에 대한 우려도 커지고 있다. 이런 상황에서 쿠니미츠, 밥, 로저 주니어 등 이른바 '근본 캐릭터'들을 시즌3 라인업으로 내세운 것은 분명 의도된 선택이다. 익숙한 얼굴들로 흔들린 신뢰를 되찾겠다는 것이다.

쿠니미츠의 얼리 액세스는 5월 28일, 일반 출시는 6월 2일로 예정되어 있다.



업계 소식

펄어비스, 붉은사막 흥행 "매출 3000억 돌파 확실"



▲ [사진= 펄어비스 공식 홈페이지]



▲ [사진= 펄어비스 공식 홈페이지]

오늘(5월 12일) 2026년 1분기 잠정 실적을 공시하는 펄어비스에 시장의 눈이 쏠렸다. 펄어비스 역대 최대 실적이었던 2019년 2분기 매출 1,523억 원, 영업이익 569억원보다 2배 이상 높은 수준으로, 수년간 이어온 영업적 자에서 마침내 흑자로 전환되는 분기가 될 전망이다.

이 모든 반전의 이유는 3월 20일 글로벌 출시된 《붉은사막》이다. 붉은사막은 출시 첫날 200만 장을 판매한 데 이어 12일 만에 400만 장, 26일 만에 500만 장을 달성했으며, 이는 한국 콘솔 게임 역사상 가장 빠른 판매 속도다.

흥행 성적표는 우수하지만, 중요한 것은 이 속도를 얼마나 유지할 수 있느냐다. 증권가에서는 붉은사막의 연간 판매량 전망을 상향 조정하는 분위기지만 패키지 게임은 출시 초반 판매 비중이 높은 만큼, 2분기 이후 판매 속도 유지 여부가 주목된다.



그 게임이 알고 싶다.

Titanfall 2, FPS 캠페인의 교과서



▲ [사진= Titanfall2 스팀 홈페이지]



▲ [사진= Titanfall2 스팀 홈페이지]

타이탄폴2의 싱글플레이어 캠페인은 6~7시간이라는 짧은 분량, 상업적으로는 실패에 가까웠던 판매 성적에도 불구하고, FPS 캠페인의 교과서로 회자된다. 흥미로운 점은, 사람들이 "몸으로 익혀졌다"는 표현을 한다는 것이다. 이는 뇌과학적으로 보면 비유가 아닌 실제로 그런 설계라는 것을 알 수 있다. 인간의 감각(sensation), 인식(perception), 지각(cognition), 모터 컨트롤(motor control)로 이어지는 설계 때문이다.

파일럿 이동 시스템(더블 점프, 벽타기, 슬라이드, 그래플링)은 모든 동작이 속도 보존을 전제로 설계됐다. 레벨 디자이너들은 여기에 감각 입력 단계의 시각 신호까지 일관되게 심어두었다. 노란색 컨테이너, 푸른 광선은 시각(감각), 여기를 디딜 수 있다는 인식, 동선 판단(지각), 점프-벽타기 입력(모터 컨트롤)을 유도한다. 이는 캐릭터가 의도대로 움직이며 다시 시각·청각으로 돌아오는 피드백, 이 루프를 끊김 없이 돌리기 위함이다. 따라서 플레이어가 파일럿을 조종한다고 느끼지 않고 파일럿이 된다고 느낄 수 밖에 없는 것이다.

이렇게 재미는 우연히 만들어지는 것이 아니라, 인간의 뇌가 어떻게 감각을 받아들이고, 어떻게 신체를 인식하는지에 대한 개념들을 플레이어의 손끝으로 옮겨 앉게 만드는 것으로 설계된다는 것을 알 수 있다.