



GAME NEWS

블루아카이브 4.5주년 대규모 업데이트, 합일의 하늘 공개!



▲ 블루아카이브 메인스토리 데카그라마톤편 제3장 합일의 하늘 Part2
PV 영상 썸네일 .[이미지=블루아카이브 공식 유튜브 채널]

데카그라마톤편 제3장 합일의 하늘 공개!

넥슨 게임즈의 대표작인 블루아카이브가 지난 27일 대규모 업데이트를 실시했다. 가장 주목할 부분은 단연코, 메인 스토리인 데카그라마톤편의 제3장인 합일의 하늘과 새로 출시되는 신규 캐릭터들이다.

데카그라마톤편은 공개 초부터 아리스, 히마리 등의 인기 캐릭터와 더불어 최종장에서 아리스를 위해 희생하며 안타까움을 자아냈던 케이의 재등장으로 많은 관심을 받았다.

합일의 하늘부터 본격적인 스토리가 전개되며, 아리스와 케이의 활약과 더불어 본편의 보스인 말쿠트의 서사에 대해 많은 기대를 받고 있다.

블루아카이브 4.5주년 대규모 업데이트, 합일의 하늘 공개!



▲ 신규 캐릭터 공개 리스트 스크린 샷.[이미지=블루아카이브 공식 홈페이지]

신규 캐릭터 공개!

이번 합일의 하늘에 등장하는 캐릭터들 역시 같이 공개됐다. 기존 학생들의 무장 모습과 이번에 새롭게 몸을 얻게 된 케이의 공개로 많은 관심을 받았다.

특히, 이번에 공개된 캐릭터들의 메모리얼 스토리와 전투 승리 후 볼 수 있는 캐릭터들 간의 합동 모션 역시 큰 호평을 받고있다.

또한, 스토리와 함께 공개된 강철 대륙 공략전의 로비에서는 캐릭터들 간의 상호작용과 일상의 모습을 볼 수 있으며 캐릭터들의 매력을 다방면으로 느낄 수 있다.

선과 악의 경계, Red Dead Redemption 2



▲ Red Dead Redemption 2 메인 이미지.
[이미지= Red Dead Redemption 2 공식 스팀 상점 페이지]

피로 물든 속죄, Red Dead Redemption

오픈월드 게임하면 GTA(Grand Theft Auto) 시리즈와 함께 항상 언급되는 Rockstar Games의 대표작 중 하나인 Red Dead Redemption 2 를 소개해보겠다.

게임의 배경은 서부시대 갱단의 몰락기로, 최강의 총잡이로 평가되지만 바뀌어 가는 시대와 파멸로 치닫는 갱단의 상황 속에서 자신의 삶을 돌아보며 고뇌하는 주인공 아서 모건의 이야기를 다룬다.

게임을 플레이하는 내내 플레이어의 행동은 선행 혹은 악행으로 평가 받으며 이는 플레이 방향성에 큰 영향을 끼친다.

선과 악의 경계, Red Dead Redemption 2



▲ Red Dead Redemption 2 PV 영상 이미지.
[사진= Red Dead Redemption 2 공식 스팀 상점 페이지]

명예에 따라 달라지는 플레이 리듬

필자가 생각하는 Red Dead Redemption 2의 중요한 점은 명예를 기준으로 플레이어의 성향을 분류하고, 플레이 리듬을 조절한다는 것이다.

Red Dead Redemption 2의 명예도는 플레이어의 행동 성향을 읽어내고, 그에 맞는 플레이 경험을 되돌려주는 장치다. 선행을 반복한 플레이어에게는 관계와 보답 중심의 경험을, 범죄를 반복한 플레이어에게는 수배와 추격, 전투 중심의 경험을 제공하면서 같은 월드라도 플레이 방식에 따라 리듬을 만들게 한다.

한국콘텐츠진흥원, 비트서밋 펀치 참가 해외 진출 도전



▲ 한국 공동관 현장 이미지.[이미지=한국콘텐츠진흥원 공식 보도자료]

국내 인디 게임의 해외 진출 기반 확대 도전

한국콘텐츠진흥원은 슈퍼웨이브 스튜디오, 스튜디오 브라키오, 오디세이어, 팀 테트라포트 등 10종의 국내 우수 인디 게임사를 선발하여 한국 공동관의 형태로 참가하였다.

공식 보도자료에 따르면, 이번 참가의 목적은 한국의 인디 게임과 해외 이용자와의 접점을 확대하는 것이라고 전했다.

이를 위해 한국 콘텐츠 진흥원은 부스의 운영 규모를 작년 대비 2배로 늘리고, 스탬프 행사와 게임 피드백 프로그램을 운영해 현장 참여도를 높였다고 한다.

한국콘텐츠진흥원, 비트서밋 펀치 참가 해외 진출 도전



▲공식 무대 프로그램 현장 이미지.
[이미지=한국콘텐츠진흥원 공식 보도자료]

국내 개발사와 현지 퍼블리셔와의 교류

한국콘텐츠진흥원은 행사 개막 전날인 5월 21일 사전 교류 행사도 개최하였다.

행사에는 한국 공동관 참가사와 현지 퍼블리셔 및 바이어들이 참가하여 게임 특징과 개발사들의 개발 방향과 특징을 소개하고, 교류하는 자리를 가졌다.

또한, 행사 기간 동안 비즈니스 연결 플랫폼을 활용해 참가사와 바이어 간 상담을 지원했다.

한국콘텐츠진흥원 게임신기술본부 김성준 본부장은 앞으로도 한국 인디 게임의 글로벌 진출을 위한 지속적인 지원을 약속했다.