

엔터메이트 ‘루디엘’ 5월 말 출시… 론칭과 함께 총력전 돌입

서삼광 / 2017-05-10 12:28:18

엔터메이트가 ‘루디엘’을 오는 5월 말 출시하겠다고 밝혔다. 선이 굵은 작품인 만큼 흥행을 위한 ‘총력전’도 불사하겠다는 계획이다.

엔터메이트는 10일 서울 강남구 청담씨네시티에서 신작 모바일게임 ‘루디엘’의 기자간담회를 열고 게임소개와 사업목표, 향후 일정 등을 공개했다.

‘루디엘’은 레이드몹이 개발한 모바일 액션RPG로, 오는 5월 말 출시가 예정됐다. 주요 콘텐츠는 △천족 - 마족 대립구조 △거대 보스 레이드 △캐릭터 커스터마이징 △개인요새와 요새전 △이용자 간 대결(PVP) △영웅계약 등이다.

스케일이 다른 모바일 ACTION RPG
대작 게임이 줄 수 있는 모든 재미를 담다

- PC온라인 급 고품질 그래픽 (3D 월드, 캐릭터/배경 디자인)
- 수집형 RPG를 기본으로 한 액션과 MMO기반의 모바일 게임
- 요새전/PVP/이벤트 던전/무한의 탑 등 각 콘텐츠의 일도 있는 표현과 변화

직업과 영웅
자신만의 새로운 직업 플레이를 만들어 낸다!

- 1차원적 성장이 아닌, 직업의 획득/전직으로 직업 조합이 가능
- 전사, 도적, 사제, 모험가, 궁사 5가지의 직업 존재
- 전통적인 MMORPG의 탱커, 딜러, 힐러의 역할 수행

요새, 요새전
오직 루디엘에서만! 차별화된 요새 전투!

- 유저 플레이 성향에 따라 요새 성장, 커스터마이징 가능
- 액션성, 전략성의 재미를 모두 느낄 수 있는 요새전

레이드몹 지용찬 대표는 속적인 플레이가 가능한 PC온라인게임의 경험을 모바일로 옮기는데 주력했다고 '루디엘'을 소개했다.

직업은 5개의 기본 직업과 5개의 상위 직업 등 총 10개로 나뉜다. 각 캐릭터는 탱커 - 딜러 - 힐러의 역할을 수행하며, 몬스터와 전투 뿐 아니라 종족분쟁과 같은 진영간 대결(RVR)에서도 유지된다.

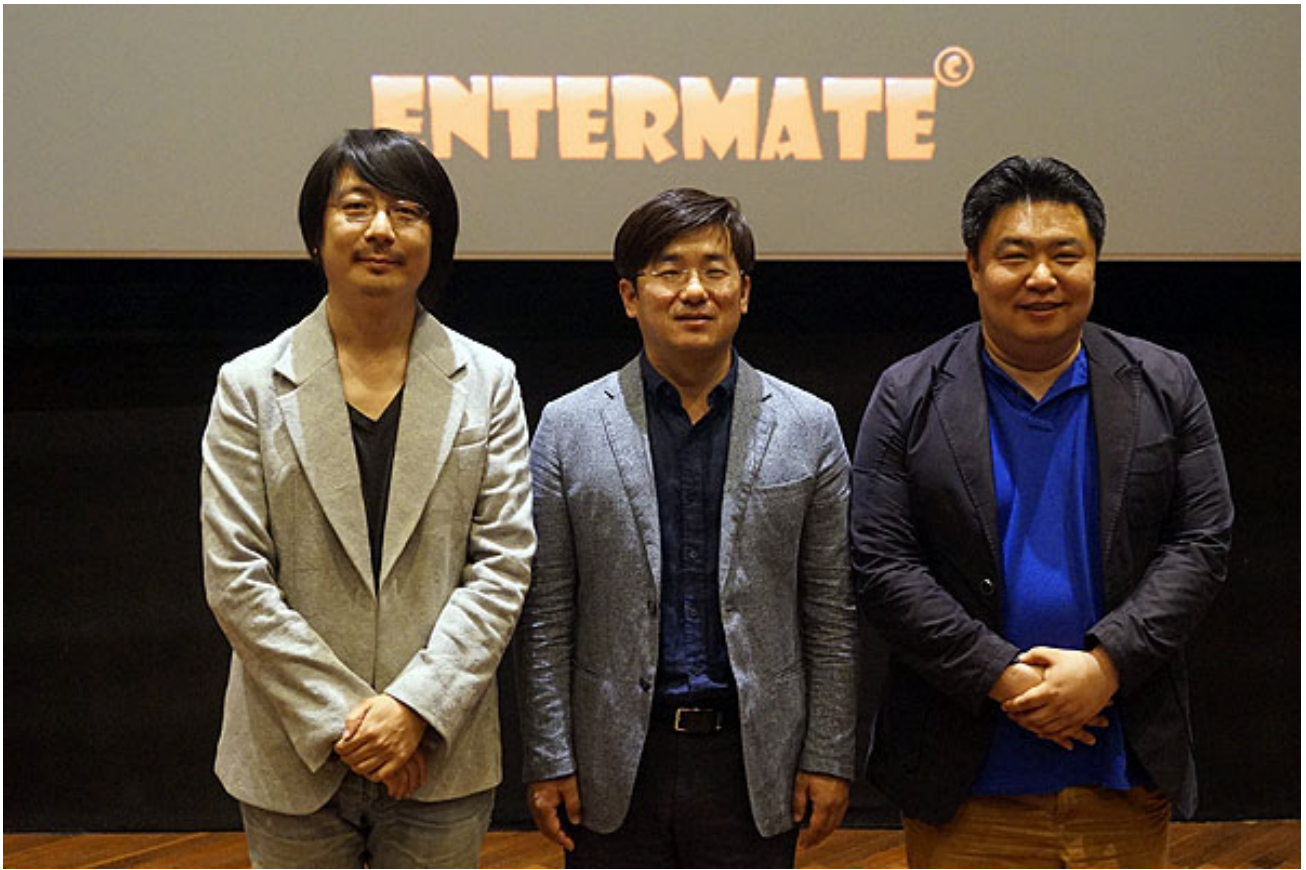
지 대표는 "다른 모바일게임보다 많은 콘텐츠를 담는데 주력했다. 이용자는 PC온라인게임을 즐기던 경험을 모바일에서 즐길 수 있을 것"이라고 말했다.



퍼블리셔인 엔터메이트는 "루디엘" 흥행을 위해 총력전을 선언했다. 가용한 자원을 총동원해 게임을 띄우겠다는 것. 작품을 품기 위해 3년여의 시간을 공들인 만큼 사활을 걸겠다는 각오다.

엔터메이트 이태현 대표는 "루디엘"을 시작으로 10여종의 제품을 국내외 시장에 내놓겠다고 하며 "탁월한 재미가 있는 게임을 정성스럽게 서비스 하는 회사가 되겠다"고 말했다.

다음은 질의응답 세션을 간추린 내용이다.



▲왼쪽부터 레이드몹 지용찬 대표, 엔터메이트 이태현 대표, 차지훈 이사

- ‘데바’ ‘어비스’ 등 타사의 작품에 사용된 고유명사를 사용했다.지용찬 대표 “기존 게임이 아니라 TRPG를 할 때부터 사용했던 설정이다.”차지훈 이사 “일반적으로 사용되는 세계관에서 차용한 용어라 법적인 분쟁은 없을 것으로 예상한다.”

- 민감한 용어를 바꾸는 것도 가능했을 텐데.차지훈 이사 “게임 자체가 완전히 다른 게임이고, 이용자가 빨리 익숙해지도록 보편화된 용어를 사용했다. 새로운 조어를 사용하면 장애물이 될 것이라고 판단했다.”

- 정시 출시 버전 스펙은.지용찬 대표 “기존 모바일게임의 콘텐츠는 대부분 즐길 수 있을 거다. 각 콘텐츠에서 즐길 수 있는 디테일을 살리는데 주력했다. 성장과 이벤트를 위한 지역, 무한의 탑 등을 즐길 수 있다.”

- 종족소개에 용족이 포함됐다. 천족 - 마족 - 용족 3개의 진형으로 나뉘어 RVR을 하게 되는 것인가.지용찬 대표 “용족은 천족과 마족이 세운 문명을 파괴하는 역할이다. NPC 지역이다. 단, 용족 캐릭터를 용병으로 영입할 수 있다. 게임의 큰 틀을 깨지 않는 형태에서 이용자를 돕는 캐릭터가 될 것이다.”