스마일게이트, ‘ 마블 아레나 ’ 캐릭터 보이스 - 신규 맵 등 콘텐츠 강화 예고

서삼광 /2017-08-09 18:00:30

스마일게이트엔터테인먼트는 9일 판교 스마일게이트캠퍼스에서 ‘마블 엔드 타임 아레나(이하 마블 아레나)’ 간담회를 열고 향후 업데이트 계획과 서비스 전략 일부를 공개했다.

회사 측은 발표에 앞서 이용자 피드백을 우선 반영하는 것을 최우선 전략으로 삼았으며, 올해 말까지 장기 플랜으로 게임을 가다듬어 나갈 예정이라고 강조했다.

먼저 이용자 피드백을 반영해 게임 속 캐릭터의 매력을 배가할 보이스를 추가한다. 성우의 연기와 보이스의 적합성은 마블의 데이비스 리스 작가가 감수를 담당했다. 예를 들어 낮에는 변호사지만 밤에는 악을 처단하는 ‘데어데블’은 분노에 찬 보이스가 적용되며, 세계관 최강의 마법사인 ‘닥터 스트레인지’는 ‘에인션트 원’이란 점을 강조한 중저음의 중후한 목소리를 사용하는 식이다.

몰입감을 위해 카툰 느낌의 이펙트도 추가한다. 공개된 자료에는 ‘BOOM’ ‘WHAMMMM’등 마치 미국 만화를 보는 듯한 이펙트 효과로 원작의 느낌이 강화됐다.

마블 IP의 강점인 수 많은 영웅의 업데이트 계획도 일부 언급됐다. 회사 측은 이를 활용한 300여종의 영웅 및 스킨 제작을 고려 중이라고 강조했다. 이용자가 좋아하는 영웅을 선택할 수 있도록 업데이트 주기를 짧게 가져간다고 덧붙였다.

마블 유니버스는 코믹과 애니메이션, 시네마틱 등으로 나뉜다. 향후 업데이트 될 캐릭터는 각 유니버스 버전별로 캐릭터 스킨이 추가 된다. 영웅과 스킨은 대중의 관심이 높은 마블 시네마틱 유니버스에 등장하는 영웅과 스킨을 먼저 출시할 것으로 보인다.

게임으로서의 재미도 강화하기 위해 △새로운 콘셉트 전투맵 △e스포츠 지원 △커뮤니티 강화 등 콘텐츠와 게임 외적인 요소를 구축하는데도 박차를 가한다.

먼저 신규 맵은 ‘토르: 라그나로크’의 설정을 차용한 ‘콜로세움’이 출시 대기 중이다. 이 맵은 원형으로 구성됐으며 좌우상하 대칭으로 장애물과 엄폐물이 있어 끊임없는 전략 전투를 마치 대전액션 게임처럼 즐길 수 있다.

그래픽 퀄리티와 영웅의 디테일을 살리는 비주얼 강화 패치도 적용된다. 장기 서비스를 목적으로 한 작품이니 만큼, 먼저 출시된 영웅들의 비주얼을 신규 영웅과 같은 수준으로 높이는 작업을 지속 추진한다.

MOBA의 특징을 살린 e스포츠는 이용자와 소통을 위한 소규모 커뮤니티 대회를 시작으로 기반을 다질 계획이며, 이용자 참여를 독려하기 위해 개인방송가(스트리머)를 지원하는 작업도 시작할 예정이다. 이외에 △공정한 PvP △매칭 시스템 개선 △건전한 플레이어 지원 △채팅 채널 추가 △길드 시스템 등을 전투 콘텐츠 업데이트도 예고했다.

아래는 현장에서 콘텐츠 발표 후 진행된 주요 질의응답을 정리한 것이다.

▲스마일게이트엔터테인먼트 PK스튜디오 최용범 디렉터

Q : 랭크 게임의 도입 예정 시기는.매칭 문제에 대해 인지하고 있고 이 부분을 해소한 뒤에 진행할 예정이다. 관련 콘텐츠는 90% 이상 만들어져 있고 지금이라도 업데이트할 수 있지만 콘텐츠의 방향성을 보여드린 뒤 업데이트할 예정이다. 랭크용 맵도 물론 준비되어있다.

Q : 마블 세계관이 복잡하게 얽혀있는데 유닛간의 특별 대사 같은 상호작용도 구현되나.이 부분은 아직 없다. 성우 녹음을 하며 필요성을 느끼고 있는 중이며 그 부분이 보이스로 될지 장치로 될지는 생각 중이다.

Q : 서비스 기간 동안의 성적에 만족하나.만족할만한 수치는 아니라고 생각한다. 업데이트 계획을 최대한 빨리 적용하면 지금 부족한 부분이 개선되고 성과로 이어질 수 있을 것이다.

Q : 영웅간 밸런스의 내부 평가는.제(발표자)가 QA 17년 경력을 가지고 있고 밸런스를 중요하게 생각하는 사람 중 하나다. 경험과 노하우로 지금보다 나아질 수 있도록 할 것이다. 그리고 코어와 라이트 유저 모두 만족할 수 있도록 할 것이다.

http://www.betanews.net