



'트란티몽투옹'의 가을 피크닉

제법 선선해진 날씨가 얼굴을 간지럽히네요.
뜰판에서 뛰노는 아이들의 눈동자에도 기쁨이 가득합니다.
생각할수록 참 멋진 세상 아닐까요.

한국은 그 만큼 아름다운 멋을 지닌, 축복받은 나라예요.
무언가 거창한 계획을 세우지 않아도, 많은 고민을 하지 않아도
어디론가 훌쩍 떠나 늦가을 정취를 만끽할 수 있으니 이 얼마나 행복해요.
참 여유로운 세상이 바로 코 앞에 있어요.

그림 엽서 같은 풍경이 도처에 깔려 있는 이 계절,
우리는 잠시도 놓칠 수 없는 감성을 자유롭게 공유합니다.
저마다 꿈을 펼쳐보는 시기, 지금이 바로 그때입니다.
게임빌컴투스뉴스와 함께 10월의 소확행을 느껴 보세요.

GAMEVIL COM2US NEWS

GAMEVIL[®] COM2US

VOL.137
2018.10

e스포츠로 거듭난 'MLB 퍼펙트 이닝 2018'

스페셜, 컴투스 사내 아이디어 공모

베트남서 온 특별한 그녀, 트란티몽투옹

똥똥 뛰는 복수극, '탈리온'

마케팅 컨택트, 'SWC 2018'

이집트 여인들, 춤과 발레의 만남 오리엔탈 댄스

Jobs&Gates, 데이터 분석가 편

혼밥 특집, 혼자라서 괜찮아

'버디 크러시' CBT 체험기



what a wonderful world

게임빌컴투스뉴스^{***}

GAMEVIL-COM2US MONTHLY MAGAZINE / WWW.GAMEVIL.COM WWW.COM2US.COM



TALION

클루 찾고 입사지원하자!

게임빌·컴투스 공개채용

2018.09.24 월 ~10.14 일



다양한 활동으로 클루를 찾아주세요!

3개 이상의 클루를 모으고 서류전형 가산점의 기회를 획득

채용 설명회	채용 상담	모의 면접	SNS공유	오픈카톡방	잡인사이드

입사지원 및 문의

모집부서 (신입/경력)
사업/제작/플랫폼개발 전 부문

전형절차
서류전형 > 실무직면접 > 임원면접 > 최종합격
* 직무에 따라 서류 합격 후 일기테스트 혹은 피레 푸어 예정

지원 자격
신입 : 2019년 2월 8일 졸업예정자 및 기 졸업자
경력 : 1년 이상 경력자

지원 방법
<http://recruit.withhive.com>
카카오로 게임빌채용 : 컴투스채용 : 게임빌컴투스플랫폼채용
페이스북 : 게임빌 · 컴투스공개채용
@gamevil.com2us.2018

리쿠르팅 행사

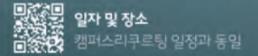
[In Campus]
회사설명회/채용상담
(일일 현장 참석 가능)

직무별 런처설명회/모의면접
(사전 신청자만 참여 가능)

신청방법
www.recruiting-withhive.co.kr

신청기간
2018.09.24(월)~10.11(목)
* 대상자로 선정 시 신청일 전날 개별 연락 예정

일자 및 장소
10/10(수) 17:00 게임 프로그래밍/게임기획/게임아트
10/11(목) 17:00 게임사업/게임마케팅/사업개발
10/12(금) 17:00 게임 플랫폼



캠퍼스 리쿠르팅 일정

[Out Campus]
잡인사이드 * 2개 회사 중 1곳의 채용 박람회 리쿠르팅
신청방법 jobs@dermodis.co.kr
신청기간 2018.09.12(수)~09.27(목)
참가자 발표일 10.02(화)
일자 및 장소 10.05(금) 오후 3시 청량리 상상점

오픈톡 상담회 (직무별 최대 50명/오픈 후 선착순 입장)
10/10(수) 17:00 게임 프로그래밍/게임기획/게임아트
10/11(목) 17:00 게임사업/게임마케팅/사업개발
10/12(금) 17:00 게임 플랫폼

참석특전

참가자 전원 액세서리+문구류 세트 및 10만원 상당의 게임쿠폰 증정
직무별 런처설명회·인원 상담의 식사권 추가 증정
회사설명회/모의면접·스타벅스 카드 추가 증정
회사설명회 참석자 대상으로 40만원 상당의 경품 추첨

Global Mobile Game No. 1 'GAMEVIL-COM2US'

2018. 10. OCTOBER

Global Mobile Game Leader 'GAMEVIL-COM2US'

게임빌·컴투스는 국내 모바일게임 산업을 초창기부터 이끌어 온 게임사입니다.
우수한 개발력과 오랜 기간 쌓아온 글로벌 노하우를 바탕으로 이제는 세계 시장을 이끄는
모바일게임 리더가 되었습니다.

양사는 '손 안의 행복'을 시작으로 전 세계에 한국을 알리는 기쁨을 넘어 모바일게임 산업의
미래를 만들기 위해 끊임없이 노력하고 있습니다.

특히 '놈', '붕어빵타이쿤', '게임빌 프로야구', '미니게임천국' 등 엄지족들을 열광시켰던
히트 시리즈 브랜드는 물론 '서머너즈 워', '별이되어라!', '컴투스프로야구', '크리티카: 천상의 기사단',
'냥시의 신', 'MLB 퍼펙트 이닝' 등 다양한 장르의 창작력 돋보이는 스테디셀러들을
서비스하고 있습니다.

미국, 일본, 독일, 대만, 태국 등 10여 개 거점을 중심으로 구축된 글로벌 인프라와
전 세계 누적 다운로드 13억 건을 넘어서는 방대한 유저 풀을 바탕으로 한 독보적인 글로벌 경쟁력이
주목받고 있으며, 앞으로 세계 무대에서 양사의 더 큰 시너지가 기대되고 있습니다.
글로벌 모바일게임 리더 컴퍼니 게임빌·컴투스가 항상 여러분 곁에서
'게임으로 하나 되는 세계', '게임의 가치'를 보여드리겠습니다.

재 준비되었나요? 폰 안에서 펼쳐지는 행복한 게임 세상!
게임빌·컴투스와 함께 흥미로운 게임 라이프를 출발해 볼까요?

'GAMEVIL COM2US NEWS' 2018년 11월호에는
더욱 다양한 독자 분들의 소리를 담고자 합니다.
구독을 원하시는 분들은 아래 주소로 접속해주세요.

www.gamevilcom2us.com/gcnews

발행인 송병준
편집인 김민현
기획·편집 게임빌컴투스뉴스 편집부
디자인 박선영
표지 사진 고대음, 강성수
기타 : 게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원, 그리고 독자 여러분

게임빌컴투스뉴스 2018년 10월호 / 통권 제137호 (Since 2001. 11. 1)
발행일 2018년 9월 30일 / 2018년 11월 장간호 발행(월간, 비매월)
발행처 게임빌 / 서울시 서초구 서초중앙로 4 게임빌빌딩
정보긴행복 신고 일자 2018. 7. 5. 신고 번호 서초라117536

Game Market

- Overseas
- World's Gameflow
- Gamers
- Korea
- News & Media

Inside G-C

- Company & Team
- Marketing News
- Marketing Insight
- Marketing Contact

Play Game

- Mobile
- Game Focus
- Hot Game
- Non-Mobile
- 이슈 & 토크
- Game Event

Game People

- People
- Power Story
- News & Interview
- Work
- Business
- Life
- 이슈 & 토크
- Fun
- World's Game
- Info
- 이슈 & 토크
- 이슈 & 토크

Game Mania

- Mania
- Top & Interview
- Interview & Blog
- User
- Interview
- Game & Interview

Congrats

Welcome Welcome

글로벌 No. 1 모바일게임사를 위해 함께하게 되신
여러분 모두 입사를 축하합니다!

게임사업부문 김대석 대리 / 게임사업부문 안동건 사우 / 게임사업부문 유동매 사우 /
게임제작2본부 김수아 사우 / 게임제작2본부 정윤일 사우 / 게임사업부문 김다래 사우 /
제작3본부 권애린 사우 / 개발운영실 황혜민 사우 / 개발운영실 안시형 사우 /
개발운영실 기호준 사우 / 마케팅실 유아연 사우 / 사업개발실 클라라 사우 /
제작3본부 박진혜 사우 / 제작4본부 지경진 차석 / 게임사업부문 이강로 사우 /
가치경영본부 권봉수 차장 / 개발운영실 정치봉 사우 / 플랫폼총괄 양승환 차장 /
Michael Lammers-Günther(Europe) / Ruiqi Zhou(Europe) /
Alex Sung(USA) / 이준영(Japan)

Congratulations

컴투스 NANUK팀 변기오 사우, 결혼!

변기오 사우가 10월 9일,
파티움하우스 더그레이크리 수원에서 결혼식을 올립니다.
깊어가는 가을의 길목에서 단풍만큼 고운 두 분의 결혼을 진심으로 축하합니다.
앞으로도 꽃길만 걷기를 바랍니다!

컴투스 PolyForce팀 최수진 사우, 결혼!

최수진 사우가 10월 7일,
수원 더 아리엘 5층 스카이가든홀에서 결혼식을 올립니다.
부부의 연을 맺고 첫걸음을 떼는 최수진 사우를
따뜻한 격려로 축복해 주세요!



컴투스 봉사 활동

다문화 가정과 함께하는 행복한 추석 나기

컴투스는 추석 명절을 맞아 다문화 가정과 함께 한국의 전통 문화를 체험하는 봉사 활동을 진행했다.

이번 봉사 활동은 컴투스와 사단법인 글로벌쉐어, 금천글로벌빌리지센터가 함께 했으며, 다문화가정 아동들이 한국 문화에 대해 친근하게 느낄 수 있는 계기를 만들고, 나아가 지역 사회 구성원으로서 적응해 나가는 데 도움을 주고자 마련했다.

컴투스 임직원 가족들은 다문화 가정 아동 20여 명과 함께 금천구 가산동에 위치한 금천글로벌빌리지센터를 방문해 송편 등 전통 음식 만들기 및 전통 놀이에 참여했다.

봉사 활동과 더불어 아이들의 학습에 도움이 될 만한 도서 100여 권과 장난감을 선물하고, 그 밖에도 센터 운영에 필요한 가전 제품 등을 전달했다.

한편, 컴투스는 지난 2013년부터 사내 봉사단 '컴투게더' 활동을 통해 매 분기 지역 사회 발전 및 미래 세대의 성장을 위한 활동을 전개하고 있다. 전 세계 게임 유저와 함께 하는 글로벌 사회 공헌 프로젝트로 컴투스 글로벌 IT 교실을 조성하는 등 국내·외 다양한 사회 공헌 프로그램을 통해 전 세계 청소년 및 청년들을 위한 후원 사업을 꾸준히 진행하고 있다.



Pioneers 는 게임빌-컴투스 해외 지사들의 주요 소식을 전하는 코너입니다. 양사가 모바일게임 비전을 세계 시장에 알리기 위해 일찍부터 10여 개 국가를 개척하고 선전하고 있는 활약상을 조명합니다.

GAMEVIL COM2US THAILAND

'탈리온' 태국 애플 앱스토어 매출 3위 안착

최근 동남아 지역에 선보인 '탈리온'이 태국 시장을 중심으로 큰 반향을 불러일으키고 있다. 특히 CBT 때부터 동남아 현지 유저들의 반응이 남달라 해외 지사에서 출시 전부터 집중한 것으로 알려졌다. 무엇보다 현지 주요 미디어들까지 게임성에 주목하고 관련 플레이 영상과 이미지를 접한 유저들 사이에서도 입소문이 빠르게 퍼졌다. 서비스가 시작되자 초반부터 애플 앱스토어 무료 인기 순위 1위, 게임 전체 매출 순위 3위를 차지했다. 이번 동남아 서비스를 시작으로 국가별로 순차적으로 센세이션을 일으킬 것으로 기대하고 있다.



GAMEVIL COM2US USA

게임빌-컴투스 미국 지사, 임직원 야유회 열어

게임빌-컴투스 미국 지사에서 임직원 모두가 참여하는 야유회를 진행했다. 미국 지사 임직원들은 회사 인근에 위치한 독웨일러 바닷가에 모여 플레그 풋볼, 콘 홀 게임, 모래성 만들기, 수박 깨기 등 다양한 행사를 통해 화합을 다지는 시간을 가졌다. 야유회에 참석한 미국 지사 Casey 부지사장은 "바쁜 일상에서 벗어나 임직원 모두가 함께 교류하는 시간을 가질 수 있어서 즐거웠고, 야유회를 계기로 서로가 한 걸음씩 더 친근해진 것 같아 앞으로도 이런 시간이 있기를 기대한다"고 전했다.

GAMEVIL COM2US TAIWAN

SWC 2017(취거-佐哥) VS SWC 2018(라마-L.A.M.A) 친선 경기 개최

'서머너즈 워' 세계 최강자를 가리는 SWC 2018의 열기가 더해가고 있는 가운데, 지난 9월 20일, 대만 지사에서 특별한 이벤트를 개최했다. 유명 인플루언서이자 SWC 2017 대만컵 우승자인 취거(佐哥)와 SWC 2018 월드 결선 진출의 주인공인 라마(L.A.M.A)의 친선 경기가 열린 것. 라마(L.A.M.A)는 지역 예선부터 강력한 우승 후보로 꼽히며 아시아퍼시픽컵 1위로 결선에 진출해 있는 상태다. 이 날 유튜브 생방송을 통해 2천 명이 넘는 유저들이 경기를 관람했으며, 라마(L.A.M.A)의 결선 우승에 대한 많은 기대감을 드러냈다. 친선 경기는 라마(L.A.M.A)가 3:1로 승리했다.



글. 황유진 특파원
adbwlsdl@



독일 최대 게임 전시회, 게임스컴(Gamescom)에 가다.

2009년부터 시작된 독일 국제 게임 전시회인 게임스컴은 해마다 35만 명 이상의 방문객을 자랑하는 세계 3대 게임 행사 중 하나다. 해마다 독일 쾰른에서 열리는 데 올해는 특히 개최 10주년을 맞아 마이크로소프트, 소니, 블리자드 액티비전 등 전 세계 56개국, 유명 게임 회사들이 참가해 다양한 기대작을 선보였다. 방문자 수도 역대 최대인 37만 명을 기록한 이번 행사에 게임빌-컴투스 유럽 지사(gamevilkom2us EU)도 5일 간 참여해 유저들과 만나는 시간을 가졌다.

특히 개발 진행 중인 '스카이랜더스 링 오브 히어로즈(Skylanders ring of heroes. 이하 '스카이랜더스')'에 대한 높은 관심을 고려해 현지 언론 브리핑을 진행했으며, 유저들과 함께 '서머너즈 워(Summoners war)' 오프라인 현장 이벤트도 진행했다. 현지 언론들에게 Demo 체험 기회를 제공하고 인게임 트레일러를 공개한 언론 브리핑에서는 유명 IP인 '스카이랜더스'의 인기를 반영하듯, 새로운 '스카이랜더스' 게임에 대한 현지 언론의 다양한 질문이 쏟아졌다. 독일의 유명 게임 채널을 운영하는 Rocket Beans TV는 인터뷰를 통해 곧 출시될 '스카이랜더스'의 출시 일정에 대해 높은 기대감을 드러냈고, 유명 콘솔 게임인 '스카이랜더스'가 어떻게 모바일로 새롭게 태어나게 되었는지에 대한 이야기를 나눴다.

또, 이들 동안에는 유저들을 직접 만나 '서머너즈 워'를 함께 즐기는 행사를 열었다. 유저들 간의 아레나 경기를 통해 최종 우승한 1인에게는 '서머너즈 워' 대표 캐릭터인 '아크 엔젤' 피규어를 증정하는 시간을 가졌다. 독일의 유명 스트리머 팀인 'DoktorFroid'에서 진행을 맡았으며, 플레이를 관전하는 동안 '서머너즈 워' 티셔츠를 증정하는 이벤트도 진행했다.

게임스컴을 통해 유럽 지역에서 게임을 즐기는 유저들을 만나 게임에 대한 열정과 사랑을 느낄 수 있는 시간이었다. 앞으로 전 세계 여러 곳에서 유저들과 함께 게임을 즐기고 소통 할 수 있는 기회가 많아지기를 기대해본다.



글. 정다운 특파원
daunjoung@



게임빌, 세계 최초 MLB 모바일 e스포츠 대회 성료

게임빌(대표 송병준, WWW.GAMEVIL.COM)이 주최한 세계 최초 MLB 모바일 e스포츠 대회인 '2018 MLB 퍼펙트 이닝 eSports Series'가 지난 1일, 성황리에 치러졌다. 이날 서울 상암동 'OGN E-Stadium GIGA Arena'에서 열린 대회에는 250여 명의 관중들이 참여해 열기를 보였다. 오후 2시부터 시작된 '중우'와 '17월시'의 경기를 비롯해 '염보성'과 '너의곡소리가들려', '빛코원'과 '성소은서미기', 'Hellosangdo'와 '보직통' 등 8강 결선 토너먼트는 명승부의 연속이었다. 보스턴 레드삭스, 휴스턴 애스트로스, 클리블랜드 인디언스, 뉴욕 양키스, 시카고 컵스 등 자신이 좋아하는 구단의 자존심을 걸고 선수들이 치열한 승부를 벌였다. 3시간 넘게 펼쳐진 이번 대회에서..



컴투스, 글로벌 IT 지원 프로젝트 '방글라데시에서도 결실 맺어'

모바일게임 기업 컴투스는 서남아 방글라데시 깔라이(KALAI) 지역에 글로벌 IT 인재 육성을 돕는 '컴투스 글로벌 IT교실' 4호를 건립하고 개소식을 가졌다. 깔라이 모람갈리향 고등학교에서 진행된 개소식에는 방글라데시 깔라이 지역정부 대표 및 교무부 관계자, 운영위원회 관계자, 지역 주민 등 약 50여 명이 참석한 가운데 성황리에 진행됐다. 특히, 방글라데시 유력 언론 매체인 The Daily Karatoa와 Daily Sangram 등 현지 주요 매체들로부터 집중 조명을 받으며 현지의 뜨거운 호응을 실감케 했다. 방글라데시 깔라이에 조성된 '컴투스 글로벌 IT교실' 4호는 자사의 글로벌 RPG '서머너즈 워'의 전 세계 유저가 참여하는 사회공헌 프로젝트로 마련됐다. 컴투스는 미션이..



'탈리온' 출시 직후 태국 애플 앱스토어 매출 순위 3위 등극

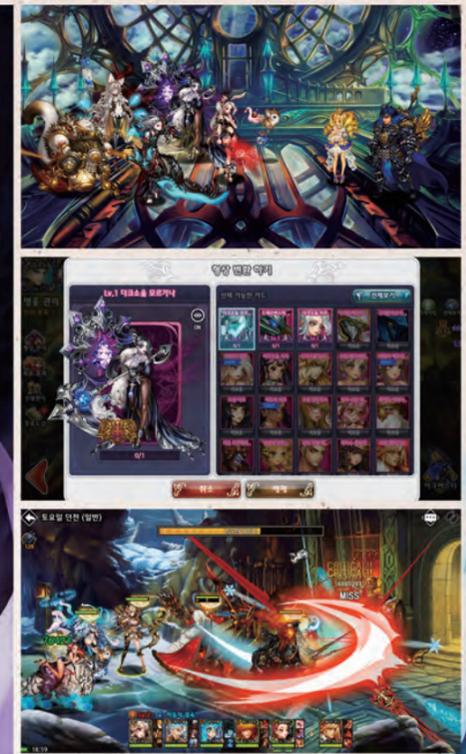
게임빌은 글로벌 MMORPG 기대작 '탈리온(TALION)'을 동남아 시장에 출시한다고 14일 밝혔다. 게임빌은 '탈리온'을 글로벌 시장 중 전략적 선택에 따라 태국, 인도네시아, 베트남 등 동남아 전역에 먼저 선보인 후 국가별 순차적으로 출시할 계획이다. '탈리온'은 게임빌이 하반기 주력 게임으로 삼고 있는 블록버스터급 모바일게임으로, RvR에 특화되었으며 360도 시점 조절이 자유로운 풀 3D 뷰 등이 특징이다. 앞선 글로벌 CBT 당시 실시간으로 진행되는 '20대20 진영전' 등 모바일 기기에 최적화된 수준이 유저들로부터 호평을 받았다고 게임빌은 전했다.



컴투스 글로벌 게임문학상 2018 응모작 살펴보니 '판타지 세계관에 RPG 장르 선호'

모바일게임 기업 컴투스는 자사의 스토리 공모전 '컴투스 글로벌 게임 문학상 2018'에 출품된 작품을 세계관 및 장르별로 분석한 결과, 판타지 세계관에 RPG 장르가 가장 선호되었다고 밝혔다. 컴투스는 세계적인 IP(지식재산권)로 확장하고 있는 '서머너즈 워'를 이어갈 글로벌 문화 콘텐츠를 발굴하고 재능 있는 인재를 양성하기 위한 목적으로 지난 6월 15일부터 '컴투스 글로벌 게임문학상 2018'를 진행했으며, 8월 15일까지 총 300여 편의 참신하고 다양한 작품이 접수됐다. 작품의 세계관으로는 판타지 장르가 전체의 71%로, 가장 많은 작가의 선택을 받았다. <왕좌의 게임>, <위쳐>, <신과 함께>, <죄와 벌> 등과 게임뿐만 아니라 영화나 드라마에서도 오랫동안..

MUSTHAVE



별이되어라! (DRAGON BLAZE)

[게임명] 별이되어라! (DRAGON BLAZE)

[개발사 / 퍼블리셔] 플린트 / 게임빌

[장르] 판타지 모험 수집 RPG

[키워드] 더욱 강해진 영웅들과 무한한 재미를 느껴라!

[추천] 동료를 수집하고 강화하여 무적이 되고 싶은 유저

[소개] 수백 종의 개성 넘치는 영웅들을 수집하고 함께 모험을 펼치는 게임이다. 최상급 2D 아트 그래픽으로 게임을 즐길 수 있어 세련된 재미를 느낄 수 있고, 여섯 번째 시즌까지 진행되는 동안 누적된 탄탄한 스토리로 누구나 판타지 세계에 빠져들게 된다. 특히 최근 추가된 인피니티 강화 시스템으로 더욱 박진감 넘치는 모험이 당신을 기다린다.

[구성] '스토리 던전', '도전자 던전', '요일 던전', '레이드', '대결하기'.

[인기 콘텐츠] 성장에 필요한 재화를 매일 획득할 수 있는 '요일 던전'은 필수 코스!

[리뷰] '별이되어라!'는 신규 캐릭터와 지역이 생기면서 도전정신이 생기고, 바벨 댄 헨즈오프기능으로 게임을 즐길 수 있어서 편리합니다. 무엇보다 최근 업데이트된 인피니티 강화 시스템으로 영웅을 더욱 강하게 키울 수 있어서 게임을 하는 재미가 배가 됐어요.

[초보 꿀팁] 길드에 가입해서 약탈전, 점령전, 공성전 등 다양한 길드 콘텐츠의 재미를 느껴보세요! 보상 2배, 재미 2배, 끈끈한 친목은 덤으로 얻을 수 있습니다. 특히 길드원들이 초보자 텍 상담도 해주고, 다양한 게임 정보도 얻을 수 있어 초보자라면 길드 가입을 추천 드립니다.





유저(User)와 개발자 모두의 만족을 위해

'HIVE' 그것이 궁금하다!

게임빌컴투스플랫폼은 글로벌 모바일게임 서비스를 위해 게임빌과 컴투스가 힘을 합쳐 설립한 플랫폼 회사다. 지난 2016년 9월 12일 설립되어 양사의 게임 서비스에 대한 기술적 기반을 제공하고 있으며, 양사 간의 시너지를 창출할 수 있는 중요한 계기가 되었다. 설립 두 돌을 맞아 많은 유저들과 임직원들에게 'HIVE'의 다양한 기능들을 소개하고자 한다.

우선 게임빌컴투스플랫폼은 모바일게임 플랫폼인 'HIVE'의 개발 및 운영을 맡고 있으며, 다양한 이벤트 프로모션 제작에도 참여하고 있다. 게임 서비스를 위한 인프라 G-Cloud를 제공하고, 임직원이 원활하게 업무를 진행할 수 있도록 사내 IT 환경을 제공하고 있다. 유저의 정보를 철저히 보호하기 위해서도 최선의 조치를 취하고 있는데 보안 정책의 수립, 정보보호 인증, GDPR, COPPA와 같은 보안 관련 대응, 정보보호 문화 전파의 업무도 중요한 역할 중 하나다.

그 중에서도 유저에게 가장 핵심이 되는 것이 바로 'HIVE'다. 게임빌-컴투스의 게임을 이용해 본 적이 있다면 'HIVE'를 쉽게 떠올릴 수 있을 것이다. 일종의 통합 멤버십 서비스처럼 생각하고 있는 유저도 많겠지만 어떤 기능이 게임인지 또 어떤 기능이 'HIVE'인지 구분할 필요는 없다. 말 그대로 HIVE는 유저가 게임을 '원활'하고 '편리'하게 이용할 수 있도록 하는 것이 양사가 추구하는 목표다.

'HIVE'에는 다양한 기능들이 존재한다. 전 세계 유저들에게 서비스를 하고 있는 만큼 'HIVE' 계정으로 로그인하는 것 외에도 페이스북, QQ, VK 등의 계정을 통해 로그인하는 것은 물론이고, 게임 내 이벤트 참여, 공지사항 열람, 게임 쿠폰 교환도 'HIVE'에서 이루어진다. 게임빌-컴투스의 다른 게임을 다운로드 받아 체험하면 이용 중인 게임의 아이템도 받을 수 있으니 여러 가지 게임을 즐겨 보시길 권해 드린다. 그 외에도 'HIVE 카페'에서 제공하는 커뮤니티 서비스, 게임 내 다양한 이벤트를 알려주는 푸시 메시지, 실시간으로 유저의 문의를 해결해주는

고객센터 등 유저를 위한 크고 작은 서비스들을 제공하고 있다. 내부 직원들에게도 'HIVE'는 높은 편의성을 제공하고 있다. 게임 서비스를 위해 공통으로 필요한 기능들을 추가 개발 없이 적용할 수 있어서 직원들이 보다 더 좋은 게임을 개발할 수 있도록 하고, 게임 운영자는 HIVE 콘솔을 이용해 게임 내에 공지사항 또는 이벤트 배너를 손쉽게 게시할 수 있다. 게임 유저 데이터를 분석을 통해 유저에게 맞춤형 서비스를 제공할 수도 있다.

이처럼 게임빌컴투스플랫폼은 내·외부 고객이 무엇이 필요한지, 무엇을 원하는지를 정확히 파악하여 보다 나은 게임 서비스를 제공할 수 있도록 하는 것이 목표다. 장기적으로는 'HIVE'가 모바일게임을 서비스하는 또 하나의 채널이 되거나, 게임 유저들이 서로 교류하고 함께 게임을 플레이할 수 있도록 하는 서비스로 발전하도록 최선을 다하고 있다. 앞으로도 독자 여러분과 임직원 분들의 많은 조언과 격려를 부탁 드린다.

끝으로 게임빌과 컴투스의 모든 게임을 즐기고 계신 독자 여러분과 게임빌-컴투스의 임직원들께 제공하고 있는 이 플랫폼의 다양한 서비스들은 고정되거나 멈춰있는 부분이 아니라 끊임없이 발전시켜가는 과정에 있으므로, 계속해서 고도화시키고 업그레이드시켜 나갈 수 있도록 노력할 것이다. 아울러 독자 여러분께도 더 나은 서비스를 제공할 것을 약속 드리며 앞으로도 게임빌-컴투스의 많은 게임들을 사랑해주시기를 희망하며 'HIVE'에 대한 소개를 마친다.

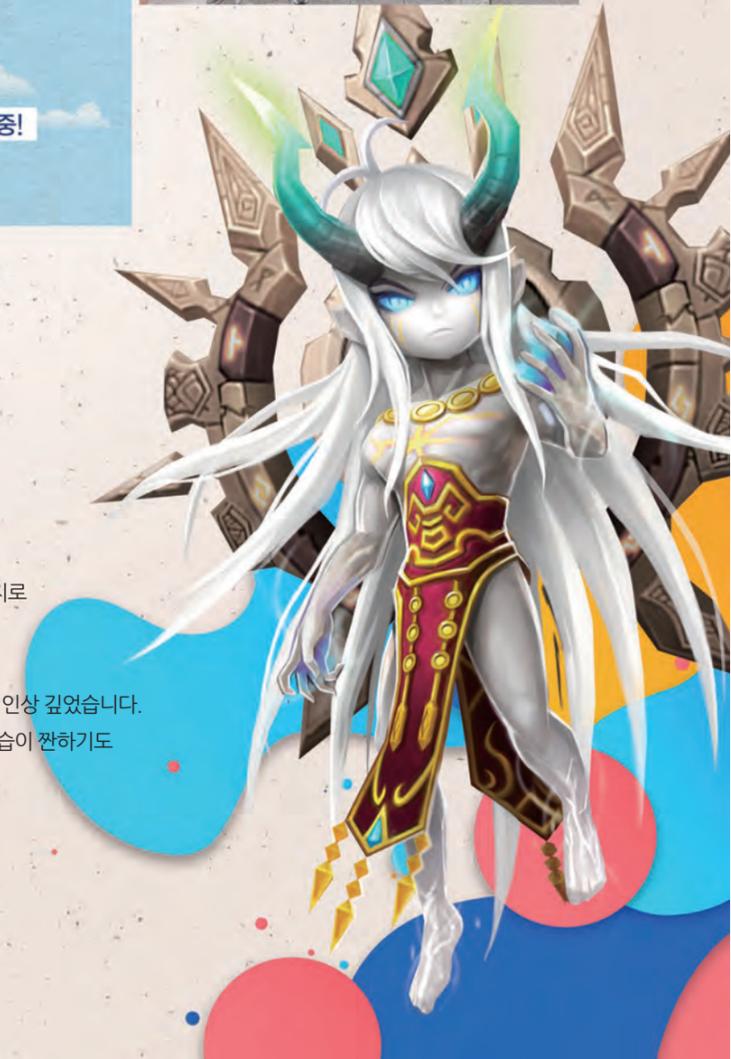
글. 이지호 기자
jiholee@

MUSTHAVE



정복자들 3 - 파밍웨이 TO SWC (서머너즈 워)

- [게임] '서머너즈 워'
- [출연진] 허준, 강민, 심양홍, 탄쟁이, 에이프릴(레이첼, 예나)
- [키워드] 여행, SWC, 자금자족, 잔내, 마나석=경비, 글로벌 유저
- [추천] '서머너즈 워'를 좋아하는 유저라면 누구나
- [소개] '서머너즈 워' 글로벌 유저와 만나는 신개념 프로그램(게임+여행) 비행기 값도, 식비도, 숙박비 지원도 없다! 모두 게임 플레이로 해결하라! 오직 파밍으로 여행 경비를 마련해 글로벌 유저와 만나는 특별한 프로그램인 '파밍웨이!' 허준과 강민이 'SWC 2018'이 열린 일본, 미국 현지로 직접 찾아갑니다.
- [시청 포인트] SWC 를 즐기는 글로벌 유저는 어떤 모습일까?
- [방송 현장 후기] 여행 경비를 벌기 위한 '준투어'와 '민투어'의 처절한 촬영 모습이 인상 깊었습니다. 미궁 던전 클리어 미션에서 한 판 한 판에 시시각각 표정이 바뀌는 출연진들의 모습이 짝하기도 하고 웃기기도 했습니다. 실제 방송에선 어떻게 보여질지 정말 기대되네요!
- [방송 일시] 9월 15일(토)부터 매주 토요일 오전 '11시 30분' OGN 채널



표지 모델 인터뷰

베트남에서 온 특별한 그녀를 만나다★

글로벌 모바일게임사 게임빌-컴투스, 양사에는 다양한 인물이 존재한다. 코인 노래방을 좋아하고 한식을 즐기는 그녀, '트란티몽투옹'을 지금 소개한다.



Q. 간단하게 소개를 부탁드립니다. 안녕하세요. 컴투스 글로벌라이제이션팀 트란티몽투옹이라고 합니다. 저는 베트남에서 왔고요, 회사 다닌 지 이제 3년이 되어 가고 있어요. 반갑습니다.

Q. 글로벌라이제이션팀은 대부분 외국에서 오신 분들이라고 알고 있는데 트란티몽투옹님은 어떤 역할을 하고 계신가요?

글로벌라이제이션팀은 '세계화'라는 의미처럼 내부에서 외부로 비즈니스를 확장하는 업무를 주로 하는데요, 쉽게 말해서 글로벌로 서비스하고 있는 우리의 게임들을 각 나라의 유저들이 이질감 없이 편안하게 즐길 수 있도록 현지화 번역, 현지

고객 문의 응대, 커뮤니티 운영 등 다양한 업무를 하고 있습니다. 그중에서 저는 베트남을 맡고 있어요.

Q. 한국어를 무척 잘 하시는데, 한국을 어떻게 오게 되셨는지 궁금합니다. 물론 컴투스에 입사하신 계기도요.

고등학교 때부터 한국에 관심이 많았어요. 한국 기업에서 일해보고 싶었기에 호치민 국립대학교에서 한국학과를 전공했고, 이후 한국에 와서 대학원을 다니게 되었죠. 그러던 중에 컴투스만 만나게 되었는데 다시 생각해보면 컴투스를 선택한 결정이 잘한 것 같아요.

Q. 한국에 대한 첫 인상은 어떠셨는지 궁금하네요.

음.. 우선 한국 사람들은 굉장히 단정하고 깔끔한 이미지라고 느꼈어요. 그리고 한국 사람들이 베트남에 오시면 길거리의 수많은 오토바이를 보고 놀라듯이 저도 많은 사람들이 빠르게 걸어 다니는 모습을 보면서 정말 놀랐어요. 한국 문화를 배울 당시에 한국인 성격 특징 중 하나가 항상 '빠르다'고 배웠는데 그 부분이 생각나서 신기하기도 했고요. 오래 생활한 만큼 이제는 완전히 적응했어요. 아 참! 한국에 처음 왔을 때 식당에서 밥을 항상 다 못먹었어요. 1인분 양이 너무 많아서 놀랐죠. 하지만, 이젠 다 먹을 수 있어요. (웃음)

Q. 완전히 적응하셨다니 다행입니다. 혹시 외국 생활을 하면서 어떤 점이 힘들셨나요?

아무래도 가족에 대한 그리움이 가장 큰 것 같아요. 적응이 되기 전에는 한국에 온 것이 잘한 일인지 고민이 될 정도로 가족들이 무척 그리웠어요. 지금은 명절에 고향에 다녀오는 것으로 만족하고 있어요. 아! 아직 한국의 겨울은 저를 정말 많이 괴롭힙니다. 제 고향인 베트남 남부 지역은 1년 동안 건기와 우기, 두 계절밖에 없어서 한국의 겨울은 제게 '혹한기'예요. 그래서, 가을이 끝나갈 때면 매번 아쉽고 걱정스러워요.

Q. 그런 한국 생활에서의 힘든 점들을 이겨내기 위한 '나만의 취미'는 어떤 것들이 있을까요?

제 취미 생활 중에 특별한 것은 없고 정말 평범해요. 힘들 때 외에도 평소 조용한 음악을 듣는 것을 좋아하고, 시간이 날 때 위로가 되는 따뜻하고 긍정적인 책을 읽는 것도 좋아해요. 노래 부르기도 굉장히 좋아해서 베트남에는 아직 없는 코인 노래방에도 자주 갑니다.

Q. 오, 정말이세요? 코인 노래방에는 가요 위주일 텐데요?

네. 한국 가요를 정말 좋아해요. 박효신, 거미 같이 감성적이고 비교적 차분한 장르의 노래들을 정말 좋아해요. 특히 박효신의 노래를 좋아하는데 최근에는 양희은의 노래에도 꼭 빠졌어요.

Q. 오늘 인터뷰 하시는 모습을 보니, 저보다 한국에 대해 더 잘 아시는 것 같네요. 한국어 공부는 어떻게 해 오셨나요?

다양한 국가에서 오셨지만 저희 팀원 분들만 해도 다 한국말을 잘하셔서 제가 한국어 공부 방법을 이야기 하자니 조금 창피하네요. 부끄럽지만 저는 개인적으로 발음이 정확하면 말을 할 때 자신감이 생기고, 자신감이 생기면 어떤 것을 배울 때보다 쉬워질 수 있다고 생각해서 한국어를 처음 공부할 때부터 발음 연습을 많이 했던 것 같아요.

Q. 정말 발음이 정확하고 막힘이 없으신 거 같아요. 혹시 서울에서 추천하시는 베트남 음식점 맛집이 있을까요? 개인적으로 현지의 맛을 그대로 내는 가게가 어디일지 궁금해요.

제가 아직 베트남 음식점에 많이 가보진 못했지만, 개인적으로는 먹어 봤던 곳 중에서는 안국역 근처에 '비엠큐(Viet Quan)'이라는 집이 가장 현지 맛과 비슷한 것 같아서 추천해 드리고 싶어요. 또, 아직 가보지 않아서 애매하지만 연남동에 새로 생긴 유명한 베트남 '콩카페'에도 한번 가보고 싶어요. 올해 여름이 유독 더워서 베트남에서 온 저조차 힘들다고 느꼈는데, 이제는 날씨가 풀렸으니 꼭 한번 가보려고요.

Q. 두 곳 다 꼭 한번 가봐야겠네요! 마지막으로 표지 모델로서 하셨던 오늘 의 인터뷰 마무리 소감 한번 말씀해주세요.

표지 모델로 추천을 받았다는 것이 정말 상상도 못했던 일인데, 기쁘면서도 한 편으로는 걱정이 컸습니다. 평소에 저를 좋게 봐주시고 추천해 주신 분들 정말 감사 드리고, 너무나 큰 영광입니다. 마지막으로 우리 '게임빌컴투스뉴스' 독자 분들께서 모든 기사들을 재미있게 봐주셨으면 좋겠어요! 모두 늘 행복하시고 파이팅하세요!



게임빌-컴투스 공채 그것이 알고 싶다.

푸르른 하늘이 펼쳐진 가을이다. 모처럼 익숙한 회사에서 벗어나 보라매 공원에서 게임빌-컴투스 공채 사원들을 만났다. 어디에서도 만날 수 없었던 게임빌-컴투스 공채 선배들의 진솔한 이야기, 지금부터 시작한다.

안녕하세요. 이번 인터뷰는 조금 색다르게 야외에서 진행하게 되었는데, 각자 자기소개 및 인터뷰 소감 한 말씀해주세요.

김은숙 : 안녕하세요. 2014년 하반기 컴투스 공채로 입사한 클라이언트 프로그래머 김은숙입니다. 회사가 아닌 야외에 나와 인터뷰를 하니 생소하면서도 기분이 좋네요.

김수동 : 2017년 하반기 컴투스 공채로 입사하여 현재는 게임사업팀에서 근무하고 있는 김수동입니다. 입사 9개월 차인데 조금 어색하긴 하지만 밖에서 맑은 공기를 마시니까 기분이 좋네요.

유찬송 : 2017년 상반기 게임빌로 입사한 프로그래머 유찬송입니다. 출근하다가 날씨가 좋아서 오전 반차 쓰고 놀러 온 것처럼 매우 신나네요.

한승희 : 반갑습니다. 2017년 상반기 게임빌로 입사한 기획자 한승희입니다. 막상 밖에 나오니 좋네요. (웃음)

공채 입사 지원은 어떤 경로를 통해서 하게 되셨나요? 그리고, 매년 다양하게 진행되는 공채 중 기억에 남는 것이 있으시다면?

송 : 게임 회사에서 일하고 싶어서 준비를 하던 중에 게임빌 홈페이지를 통해서 공채 내용을 보게 되었어요. 그리고, 입사하기 전이지만 2016년에 게임빌-컴투스 사옥 초청 행사가 가장 기억에 남네요. 게임빌 옥상에 헬러윈 콘셉트로 꾸며놓은 것도 인상적이었고, 맛있는 음식들과 함께 실무자 분들과 생생하게 이야기를 주고받을 수 있어서 참 좋았습니다.

동 : 저는 2016년 하반기에 '캠퍼스 리크루팅'을 방문한 게 가장 기억에 남는데요, 게임 사업 직무에 대해 막연하게 가지고 있던 궁금증들을 실무자, 채용 담당자분들과 이야기를 하며 해소할 수 있었어요. 실제로 어떤 일을 하는지, 구체적으로 어떤 것들을 준비하면 좋을지 등 다양한 꿀팁을 많이 얻었죠.

★ (왼쪽부터) 김수동, 한승희, 유찬송, 김은숙



다들 게임 좋아하시죠? 흔히 게임 회사는 게임 덕후만 지원해야 한다는 인식이 있잖아요. 정말인가요?

동 : 게임 덕후들만 지원할 필요는 없지만, 적어도 본인의 생활에 게임이 한 부분 정도는 차지하고 있어야 한다고 생각해요. 아무래도 게임에 관련된 일을 계속하다 보니 업무에 있어서 게임에 대한 흥미 요소들이 작용하는 부분이 크죠.

송 : 꼭 게임 덕후만 회사에 들어올 수 있는 건 아닌 것 같아요. 게임을 잘 안하시더라도 기술적인 부분에 관심이 많은 분도 계시거든요. 하지만, 게임 회사다 보니 게임 덕후도 많은 건 사실인 것 같아요. 저를 포함해서요. (웃음)

희 : 직무마다 다르긴 하겠지만, 기획자의 경우 게임 경험은 필요할 것 같아요. 덕후까지는 아니더라도 친구들과 PC방을 가서 대전 게임을 즐긴 경험도 좋고, 아니면 소설이나 영화 등에 대한 관심도 좋아요. 유명한 마블 영화 몇 편 정도는 보셨을 테니까요. 대중 문화에 대한 관심이 있다면 충분할 것 같아요.

프로그래밍 선배님들께 질문 드릴게요. 유니티, 언리얼과 같은 기술적인 지식이 반드시 필요할까요? 비전공자, 프로그래밍 학원 출신자들도 지원 가능할까요?

숙 : 기술적인 지식이 있다면 분명 실무에 도움은 되겠지만 반드시 필요한 건 아니에요. 오히려 학부 때 배우는 전공 지식을 탄탄히 다지는 게 더 도움이 될 것 같아요. 컴퓨터 공학에서 배우는 기본적인 자료 구조, 알고리즘 등 기본 지식만 잘 숙지하고 있어도 충분합니다.

송 : 제가 바로 비전공자, 프로그래밍 학원 출신 둘 다 해당 되는데요, 충분히 가능합니다!! 저는 방산선학이 주전공, 전자전기학을 복수전공했는데요. 우연히 데이터 구조, 알고리즘 수업을 듣고 프로그래밍에 꽂혔어요. 비전공자들은 그래픽스 같은 부분은 접할 기회가 없어서 폭넓은 전공 지식을 얻는 방법 중 하나로 학원 수업도 유익했습니다. 특히 저는 졸업 작품으로 소프트웨어를 만들었는데 그때 본 유튜브 강의 영상만 200개가 넘는 것 같아요. 이런 것들을 최대한 활용한다면 비전공자여도 전공

자를 따라잡을 만큼 실력을 갖추 수 있다고 생각합니다.

프로그래밍 부분은 필기 테스트가 있잖아요. 직접 풀어본 선배님들이 느낀 난이도는 어땠나요?

숙 : 마지막 문제 답을 쓰고 고개를 드니 딱 시험 종료 소리가 들렸던 게 생각나네요. 대부분의 문제는 학부 수준의 전공을 잘 이수하셨다면 충분히 풀 수 있는 문제예요. 그걸 조금 응용할 수 있다면 더 도움이 될 것 같아요. 아무래도 게임 회사이기 때문에 게임에서 쓰는 간단한 알고리즘들을 공부하시면 좋을 거예요!

송 : 저는 그 당시 게임 코드를 직접 작성하고 있을 시기여서 그랬는지 실제 게임 프로그래밍에 필요한 지식 위주로 나와서 크게 어려운 문제는 없었습니다. 기초 프로그래밍 지식, OOP의 개념과 특징, 알고리즘 등 기본을 다지는 게 좋고 다양한 프로그래밍 언어를 아는 것보다 기분이 되는 언어 위주로 하나라도 제대로 파악하는 것이 좋은 것 같습니다.

그렇다면 사업, 기획 쪽 필기 테스트도 어쨌보지 않을 수가 없네요. 정답이 없이 본인의 생각을 적는 시험이라고 들었는데 어떤 걸 준비해야 도움이 될까요?

희 : 게임을 직접 해보고 그 게임에 대해 (왜 재미있는지, 특징적인 요소, 흥행 원인 등) 적어보는 연습이 필요한 것 같아요. 사실 저는 더 자세히 쓰고 싶었는데 시간이 좀 부족하더라고요. 짧은 시간 내에 글로 생각을 정리하는 연습을 한다면 충분합니다.

동 : 저도 시험을 봤는데 정말 답이 없는 시험이더라고요. (웃음) 시험을 보면서 느꼈던 점은 본인이 지원한 직무에 대해서 잘 알고 있는지, 그 직무를 위해서 노력을 했는지, 관심이 어느 정도인지 물어보는 느낌이 들었어요. 그에 직무 이해가 가장 중요할 것 같고, 그 직무를 위해서는 어떤 준비가 필요인지 알아보시면 큰 도움이 되실 거예요. 실제 본인이 하는 게임들이 어떻게 운영되고 있는지(광고, 배너, 이벤트 등)를 관심 있게 보는 것도 좋을 것 같습니다.



이것도 궁금한데요. 과연 깊이 있게 하나의 게임을 하는 것 vs 다양한 장르/다양한 게임을 하는 것 중 어떤 것이 더 중요할까요?

희 : 사실 둘 다 중요하지만, 굳이 꼽자면 한 가지를 하더라도 깊이 있게 하는 것이 더 좋다고 생각합니다. 사실 알게 해서는 알 수 없는 것들이 많아요. 게임의 여러 시스템들을 당연하게 받아들이지 않고 '이건 왜 이렇게 만들었을까'를 기획자의 관점에서 고민하는 것이 필요한 것 같습니다.

동 : 제 생각도 비슷합니다. 그런데 한 가지를 고르자면 사업 분야에서는 다양한 장르, 다양한 게임을 하는 것이 좋다고 생각합니다(단, 너무 알개는 말고...). 모바일게임 산업은 짧은 시간에 트렌드가 바뀌기 때문에 큰 흐름을 아는 것이 중요 한 것 같아요. 그러려면 많은 게임을 해보는 것이 중요하겠죠? 게임사업팀에 근무하다 보면, 담당 게임을 어떻게 개선하면 좋을지에 대해서 고민하게 되는데요. 만약 본인이 해본 게임이 적다면, 그 게임을 기준으로밖에 생각할 수 없어서 사고의 폭이 좁아질 수 있거든요.

그렇군요. 이번에는 회사 자랑 한번 해볼까요?

동 : 컴투스에는 다양한 장르의 게임을 서비스하는 회사라서 배울 게 많습니다. 모바일게임은 장르마다 사업 전략이 다를 수가 있는데요, 컴투스는 RPG, 스포츠 등 여러 장르를 서비스 하기 때문에 보고 배울 수 있는 것, 경험할 수 있는 것 또한 많습니다!

희 : 동기들이요! 회사 입사하고 가장 좋은 점이 동기가 있다는 거였어요. 모두 다 첫 사회 생활이기 때문에 어렵고, 어색한 점이 많았는데 서로가 서로에게 의지도 되고 도움이 많이 되었던 것 같아요. 관심사도 비슷하다 보니 공감대 형성도 잘되었고요.

송 : 회사 다니기 전엔 몰랐는데 회사를 다니면서 주변 반응을 봤을 때 자유로운 복장이 엄청난 메리트였습니다. 여름엔 반팔에 반바지를 입고 다녔는데 퇴근하고 친구들 만나러 가면 그러고 회사 다녀왔냐고 다들 부러워했습니다.

숙 : 자유로운 분위기가 좋습니다. 회사 내에 카페테리아가 있어서 맛있는 커피와 함께 편안하게 휴식을 취할 수 있어서 좋아요.

마지막으로 올해 하반기 공채를 지원할 미래의 후배들에게 한 마디 해주신다면?

숙 : 노력하신 만큼 좋은 결과가 있을 거예요. 열심히 준비하셔서 회사에서 웃으며 꼭 만날 수 있었으면 좋겠네요! 회사 오시면 아는 척해주세요.

동 : 본인을 믿고, 본인의 열정으로 자신 있게 도전하셨으면 좋겠습니다. 저는 게임 회사 입사만 준비한 조금은 특이한 케이스인데요. 컴투스 입사하기까지 1년 6개월의 시간이 걸렸습니다. 중간에 진로에 대해서 많은 고민도 있었지만, 그 만큼 제가 하고 싶은 일에 대해서 확신이 있었기 때문에 지금 이 자리에 있지 않나 생각합니다. 여러분도 자신을 믿고 앞으로 전진하세요!

희 : 너무 걱정하지 말고 자기 자신을 잘 보여주지만 하면 된다는 생각으로 지원했으면 좋겠습니다.

송 : 오셔서 함께 즐거운 게임 만들어요. 파이팅!

글. 오은비 기자 eunbee@

복면검왕

'복면검왕'은 베일에 가려진 게임을 단계별로 추측해 보고 맞춰 보는 코너입니다. 매월 게이머라면 인정하는 '갯갬'을 선정하여 그 감동과 여운을 독자 분들과 함께 나누고, 혹시라도 아직 접해 보지 못한 분들께는 소개하고 추천하는 의미 있는 코너라는 생각이 듭니다. 재! 그럼 그 게임이 과연 무엇일지 출발해 볼까요?

01

이 게임은 낭떠러지로 둘러싸인 시작의 대지에서 100년 동안 잠들어있던 주인공이 광대한 하이랄 대지를 배경으로 펼치는 모험을 담은 오픈 월드 RPG 입니다.

02

벌써 정답을 눈치채신 건 아니시죠?

'메타크리틱'에서 97점을 받으며 비평가들로부터 극찬을 받은 게임 중 하나이며, 세계의 가장 권위 있는 5개 시상식 중 4개에서 GOTY를 수상한 작품입니다.

03

최고 게임이라는 명예를 누리기에 충분한 게임입니다.

시리즈 사상 최대 규모의 배경을 가진 오픈 월드 게임으로 산과 강, 드넓은 초원 등은 사시사철 계절별로 눈과 비가 내리는 다양한 모습으로 펼쳐집니다. 주인공은 말을 잡아타거나 산 바위나 건물의 외벽을 자유롭게 기어오르고, 창, 도끼, 활 등의 다양한 무기를 사용하여 직접 나무를 베거나 사냥을 할 수 있습니다.



04

이 게임은 '자유'가 어디까지인지 자꾸 시험해보고 싶은 호기심을 들게 합니다.

많은 사람이 이 게임을 위해 '닌텐도 스위치'를 구매하기도 합니다.



05

닌텐도 스위치 디자인만으로도 너무 예쁩니다.

녹색 옷을 입고 다니는 주인공! 배경이 정말 멋집니다.



이제 정답이 떠올랐나요? 정답은 다음 호에 공개됩니다. 아래 메일로 정답을 보내주시면 추첨을 통해 문화상품권을 드립니다. 많은 관심과 참여 바랍니다.

기간 : ~ 2018년 10월 21일
메일 주소 : gcnews@gamevilcom2us.com(주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

9월호 정답 : 오버워치 / 9월호 당첨자 : 강승현(서울시 동작구), 김주현(경기도 화성시), 정예현(경기도 성남시)



e스포츠로 거듭난 게임빌의 MLB 퍼펙트 이닝 2018

‘MLB 퍼펙트 이닝 2018’은 게임빌이 5년가량 서비스하며 많은 팬을 보유한 글로벌 공식 MLB 라이선스 야구 게임이다. 실제 MLB 구장과 메이저리그 선수들을 고품질의 그래픽으로 재현했고 선수의 부상이나 성적에 따라 스탯이 달라져 마치 실제 MLB 구장에서 경기하는 듯한 느낌을 준다. 무엇보다 5년째 글로벌 유명 라이선스를 활용하여 대만, 도미니카공화국, 콜롬비아, 니카라과, 온두라스 등 해외 시장에서도 선전, 게임빌의 세계적인 비즈니스 경쟁력을 입증하고 있는 브랜드다. 실제로 이 유명한 글로벌 라이선스를 획득하기란 쉽지 않은 일이지만 게임빌만의 독보적인 노하우가 있었기에 가능했다. 세계적으로 오랜 기간 선전해 온 게임빌의 색깔이 담겨있는 시리즈 브랜드이기에 이번 ‘MLB 퍼펙트 이닝 2018’의 e스포츠 대회에 더 관심이 집중된다.

세계 최초 MLB 모바일 e스포츠 대회 ‘2018 MLB 퍼펙트 이닝 eSports Series’

기자가 생각하는 야구의 묘미는 단연코 직관이다. 만약 모바일 야구 게임을 직관할 수 있다면 어떨까? 라는 기자의 궁금증에 지난 달 서울시 마포구 상암동 ‘OGN E-Stadium GIGA Arena’에서 열린 ‘2018 MLB 퍼펙트 이닝 eSports Series’ 대회가 답을 주었다. 그럼 지금부터 기자와 함께 그 날의 생생하고 뜨거운 현장 속으로 떠나보자.

다양한 이벤트와 경품이 가득!

대회 시작 전인 이른 오전 시간부터 이미 많은 관람객들이 서울시 상암동 ‘OGN E-Stadium GIGA Arena’에 몰려와 행사장이 북적거렸다. 행사장 입구에는 실제 메이저리그 경기장에서 사용했던 베이스와 선수들이 사용한 운동화, 글러브 등이 전시되어 관람객들의 눈길을 끌었고 본격적인 대회에 앞서 다양한 이벤트와 함께 경품도 나눠주며 대회장의 열기를 뜨겁게 달구고 있었다. 그 중 VR 야구 게임인 홈런더비 체험장은 어른이나 아이 할 것 없이 길게 줄을 서 있었는데 작은 그라운드와 배트만 있는 장소에서 체험객들은 VR만 쓰면 실제 타석에 선 프로 선수처럼 배트를 휘둘렀다.

현장 속으로!

‘2018 MLB 퍼펙트 이닝 eSports Series’ 대회는 예선을 통해 선발된 선수들이 8강 결선 토너먼트 형식으로 경기를 치렀고 MLB 경기장 및 선수를 재현한 리얼함과 실제 야구 해설 위원과 캐스터의 정확한 분석, 매력적인 입담 덕분에 실제 야구장에 온 듯한 착각을 불러일으켰다.

또, 우승 경품으로 MLB 개막식 티켓과 항공권, 일본 올스타전 티켓, 메이저리그 선수의 사인볼 및 볼캡 등을 제공하여 야구 팬들의 마음을 설레게 하기 충분했다. 첫 경기는 보스턴 레드삭스와 휴스턴 애스트로스의 대결이었다. 게이머들은 실제 각 팀에 있는 야구 선수 카드를 선택하고 플레이를 진행하는데, 카드를 선택할 때마다 관람객은 선수 선택에 대한 전략을 해석하고 궁금해하며 서로 의견을 주고받았다. 경기 중 안타와 홈런이 나올 때면 관람객들의 환호와 박수 소리가 더욱 경기장의 열기를 뜨겁게 달구었으며 경기 중간 즈음에는 실제 메이저리그에서 활동했던 김병현 선수와의 가벼운 인터뷰가 진행되었는데 예상치 못한 월드 스타의 등장에 관람객들은 깜짝 놀라며 기뻐했다.

보스턴 레드삭스 VS 애틀랜타 브레이브스.. 최종 우승자는?

마지막 경기는 보스턴 레드삭스의 ‘송우’와 애틀랜타 브레이브스의 ‘Hellosangdo’의 결승전이었다. 결승전인 만큼 게이머의 신중한 카드 선택과 플레이 전략이 경기를 보는 내내 긴장감을 놓지 못하게 만들었는데 최종 우승은 크리스 세일 선수를 심분 활용한 보스턴 레드삭스의 ‘송우’에게 돌아갔다. 우승자인 ‘송우’는 “MLB 월드시리즈 경기를 열려 보고 싶고 기쁘다”는 짧은 우승 소감을 남겼다. 그리고, 아쉽게 준우승을 한 ‘Hellosangdo’에게도 MLB 개막전 티켓이 주어졌다.



마케터 이야기

마케팅 플랜과 대회 준비는 대회 시작 석 달 전부터 준비했다. 그런데도 늘 일정에 쫓기고 다양한 이슈에 부딪혔다. 특히 모바일 e스포츠 대회는 흔한 경우가 아니다 보니 모바일 최적화와 원활한 현장 진행을 위해 많은 노력을 했다. 대회를 위한 맞춤 빌드를 별도로 개발하고, 대회용 서버 세팅, 게이머들의 공평한 플레이를 위한 디바이스 환경까지.. 마케터뿐만 아니라 많은 사람의 노력이 있었다. 그리고, 모바일로 플레이를 하지만 관람객에게는 생동감 넘치는 현장감을 주기 위해 해설 위원과 캐스터 선정에도 많은 고심을 거쳐 선정했다. 이러한 모든 준비 과정은 MLB, 개발사, 파트너사 등의 많은 조율과 협력이 필요했지만, 우리 모두 팬들에게 잊지 못할 특별한 경험을 주고 싶다는 공통된 목표 아래 즐겁게 준비할 수 있었다. 마지막으로 대회를 성황리에 마치고 앞으로 모바일게임 e스포츠의 발전 가능성을 엿볼 수 있는 소중한 경험이었음을 확인했다.

기자로서 참여해보니 이번을 계기로 앞으로 모바일 e스포츠 대회가 더욱 더 성장할 것이라 믿음이 강하게 들었다. 모바일게임의 더 큰 여정을 위해, ‘MLB 퍼펙트 이닝 2018’의 미래를 위하여 응원한다.

TALION

통통 튀는 복수극, 탈리온!

이번 게임 포커스 코너를 통해 만나볼 게임은 게임빌과 유틸플러스가 손잡고 선보인 모바일 MMORPG '탈리온'이다. 최근 동남아 시장에 출시되어 큰 호응을 얻고 있어 더 기대된다. '탈리온(TALION)'이란 이름은 '동등한 복수'를 뜻한다고 하니 뭔가 다크다크하기만 할 거라고 생각한다면 오산! 말 그대로 통통 튀는 '탈리온'의 매력이 정말 많았으니 하나씩 찬찬히 훑어보자. 출발!

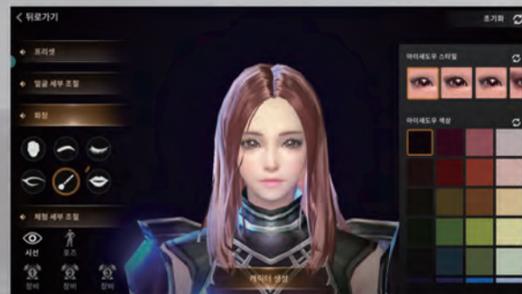
커스터마이징 수준 부터 오우!

첫 시작은 진영과 캐릭터를 생성하는 일! 진영은 수호의 방패 연맹 이시스와 심판의 불꽃 연맹 바이던트로 나뉜다. 혼돈, 파멸, 절대 무적의 힘.. 기자는 고민 없이 바이던트를 골랐다. 직업은 총 3가지가 있었는데 양손 무기를 사용하는 전사 카일, 날렵한 쌍검을 사용하는 암살자 벨트린, 그리고 귀요미 전투 마법사 펠! (기자는 펠을 골랐다.) 직업을 고르자 펼쳐진 커스터마이징 화면. 그렇지 커마가 빠지지 섭섭하지. 나만의 개성이 담긴 캐릭터를 만들어 전장에 나설 생각에 벌써부터 설렘 가득! 설레는 마음을 안고 찬찬히 메뉴를 들여다보는데..



★ 진영선택

이게 실화인가 싶다. 메뉴가 정말 정말 다양하다. 눈 하나에도 무려 세부 항목이 9가지나 된다. 사람 눈에서 외계인 눈(?)까지 만들 수 있을 정도로 자유도가 높다. 심지어 확장 메뉴에는 볼, 눈썹, 속눈썹, 아이라인, 아이샤도우, 입술.. 복수하러 가는데 이렇게 예쁘게 꾸미는 이유는 모르겠지만 어쨌든 좋다! 예쁘면 장땡 아닌가?!



★ 커마 눈

구른다. 점프한다, 그리고 하늘도 본다.

예쁜 캐릭터도 만들었겠다, 본격적으로 '탈리온'의 세계로 진입했다. 드넓은 초원이 기자를 반긴다. 익숙하게 퀘스트를 따라 진행하려던 순간, 음 이걸 무슨 버튼이지? 가녀린 발목에 하얀 날개가 달린 버튼을 눌러보았다.

플잭! 더없이 발랄하고 경쾌한 스텝으로 점프를 하는 게 아닌가. 심지어 말을 탄 상태에서 점프가 된다. '구르기' 버튼도 있어서 최대 3번까지 연속으로 구르기 혹은 순간이동을 할 수 있었다. 걸거나 뛰는 게임들만 접하다가 구르고 점프하면서 자유롭게 광활한 오픈 필드를 탐험하는 기분은 자유로움 그 자체였다. 이런 자유도 높은 컨트롤은 여타 모바일 MMORPG와의 차별점이라 할 만하다.

'탈리온'의 광활한 오픈 필드를 더욱 빛나게 하는 요소가 또 하나 있었으니, 바로 360도 자유로운 시점 조절이 가능한 Full 3D View. 자동, 쿼터뷰, 수동 총 3가지 옵션을 그때그때 변경해가며 선택할 수 있는데 화면을 위로 향하게 하면 멋진 하늘을 감상할 수 있다. 잠시 지나가는 구름을 보며 여유를 느낄 수 있었을 뿐만 아니라 멋진 장소를 빠짐없이 들여다볼 수 있어 좋았다.



★ 점프

스케일이 다른 매력, 점령전과 필드 레이드

'탈리온'의 핵심 콘텐츠는 MMORPG다운 역할 분담 기반의 거점 전투인 '점령전', 그리고 RvR 전투와 보스 사냥이 조합된 신개념 '필드 레이드'다. 확실한 매력 포인트로 무장한 '탈리온'의 핵심 콘텐츠를 하나씩 살펴보자.

점령전은 저레벨부터 고레벨까지 차별 없이 20:20으로 함께 싸울 수 있는 RvR 콘텐츠다. 제한 시간 동안 거점을 차지하며 포인트를 획득하는 실시간 전투 방식이며, 돌격/공격/회복/지원 중 어떤 역할을 선택하는지에 따라 스탯과 사용할 수 있는 스킬이 바뀐다. 투석기, 마구간, 버프 등 다양한 오브젝트의 전략적인 사용과 각 진영 리더의 효과적인 커뮤니케이션이 승리에 큰 영향을 끼친다. 기자는 지원 역할로 참여했는데 지원 역할의 가장 큰 특징은 바로 투석기를 사용할 수 있다는 점이다. 아군을 도와 지원 사격을 하기도 하고, 비어 있는 거점을 점령하고 있는 적군에게 한 방을 날릴 수도 있다. 점령전을 진행하면서 확실히 전략이 살아있다는 느낌을 받았다. 워낙 거점 및 오브젝트가 다양해서 혼자 힘으로는 절대 게임을 이길 수 없다. 전략적으로 뚝뚝 뚫은 진영만이 승리를 가져갈 수 있다.



★ 자유로운 시점

점령전만큼이나 색다른 매력을 가진 콘텐츠는 바로 필드 레이드다. 먼저 광활한 오픈 필드를 무대로 엄청난 규모의 진영 간 전투가 벌어진다. 진영이 나뉘어 있기는 하지만 적 진영에서 퀘스트가 발생하면 상대 연맹 지역에 침투해야 한다. 중립 지역에서 보스가 나타나면 길목에서 보스를 차지하기 위한 뺏고 뺏기는 진영 간 전투가 동시에 발생한다. 이러한 전투 방식은 와~하고 몰려가서 힘으로만 싸우는 단순한 RvR전투에서 느낄 수 없던 새로운 전략성을 만들어낸다.

RPG를 사랑하는 유저라면 강추하는 게임

모바일게임 차트를 MMORPG가 점령하고 있는 요즘, '탈리온'은 우리에게 어떤 의미를 가질까? '탈리온'의 요묘조묘를 살펴본 기자는 이렇게 말하고 싶다. RPG를 사랑하는 유저라면 꼭 한번쯤 권하고 싶은 게임. 기본기가 충실한 게임으로 기존 MMORPG 유저라면 별다른 어려움 없이 만족하며 편하게 즐길 수 있는 게임이다. 무언가 통통 튀는 나만의 매력을 찾는 유저에게도 충분히 어필할 수 있는 게임이다. 올 2018년은 '탈리온'과 함께 통통 튀는 복수극에 동참해보는 건 어떨까?

글. 강병철 기자
wgcanvas@



Summoners War World Arena Championship 2018

더 뜨거워진 무대, 세계 최강자는?

세계 최강자를 가린다! 오는 10월 13일(토) 개최되는 SWC 2018 월드결선에 진출할 선수들이 모두 결정되었다. 아시아퍼시픽컵을 시작으로 아메리카컵과 유럽컵이 열렸고, 최종 월드결선에 나갈 8인의 선수들이 정해졌다. 서울에서 열리는 월드결선을 앞두고 각 지역컵을 직접 방문한 기자가 현장 분위기를 생생하게 전한다.

아시아퍼시픽컵(Asia-Pacific Cup) - 8/25

도쿄에서 열린 아시아퍼시픽으로 SWC 2018 지역컵 본선 출발 신호탄을 쏘았다. 아태 지역 예선전을 뚫고 올라온 선수들인 만큼, 누구에게 우승이 돌아가도 이상하지 않았다. 실제로 도쿄에서 만난 아시아퍼시픽 선수들은 단연 '라마'와 '투러브'를 우승 후보로 점쳤다. 현장에서 잠시 대화를 나눈 현지 유저들의 경우, 일본 선수인 '마츠'의 우승을 기대하며 무한한 응원을 보내기도 했다. 기자가 만난 '이태원프리덤'은 겸손하게 '라마'의 우승을 예측했고, 그의 예측대로 '라마'가 1위로 월드결선에 진출하게 되었다. 흥미로운 점은 '이태원프리덤'의 경우 개최지 특전이 있는 한국 예선전에서 '빛대'에게 아쉽게 패배했지만, 아시아퍼시픽에서 3위의 성적을 거두며 월드결선에서 '빛대'와 다시 한번 겨룰 기회를 얻게 되었다는 점이다.



아메리카컵(Americas Cup) - 9/8

도쿄에서의 설렘을 뒤로 하고, 로스앤젤레스로 건너 와서 아메리카컵 선수와 인플루언서들을 만나보았다. 한국 예선과 미국 예선에서는 길드 배틀 시범 경기가 있어 해당 경기에서 이긴 팀이 지역 컵에도 진출하게 되었는데, 아시아퍼시픽과 유럽컵과는 달리 아메리카컵에서는 개인전 선수 외에도 다양한 길드원들도 만날 수 있었다. 야외 행사인 만큼 차를 몰고 온 입장객들의 대기줄은 입장 시간인 오전 11시보다 훨씬 이른 시간인 아침 7시부터 시작되었다. 입구에서부터 기자가 유저들에게 인사를 하며 도는 데만 20분이라는 시간이 걸릴 정도로 긴 줄을 형성했는데, 차 안에서 기다리는 동안 아레나를 하고 있는 모습, 서로 모르는 사이지만 차에서 내려 '서머너즈 워' 이야기를 하고 있는 모습, 여자친구와 함께 기다리고 있는 모습, 가족끼리 즐기는 모습 등 다양한 연령대의 수많은 팬들을 만날 수 있었다. 또, 게임 속 시나리오 지역 및 던전의 이름을 딴 이벤트 부스 등 다양한 액티비티 공간을 마련해 현장을 방문한 유저들이 이색적인 게임 축제의 재미도 누릴 수 있었다.



유럽컵(Europe Cup) - 9/22

도쿄와 로스앤젤레스를 거쳐 드디어 마지막 지역컵인 유럽컵을 위해 베를린으로 향했다. 베를린의 키노 인터내셔널 극장에서 펼쳐진 유럽컵은 독일을 포함, 각지에서 모인 700여 명의 유럽 관객이 객석과 로비를 가득 메웠으며 자신이 응원하는 선수들의 박진감 넘치는 경기에 매 순간 뜨거운 함성을 쏟아냈다. 유럽 선수들은 한 턱 한 턱 고뇌하는 제스처부터 짜릿한 역전승 후의 세레모니까지 앞서 열린 다른 대륙컵 진출 선수들보다 남다른 리액션을 보였다. 관객들도 이에 호응하듯 함성과 탄식의 소리가 천당과 지옥을 오갔다. 유일한 독일 국적의 '탄도' 선수는 홈 팬들의 열렬한 응원에도 불구하고, 아쉽게 유럽컵 8강전에서 탈락의 고배를 마셨다. 6시간의 대혈투 끝에 네덜란드의 '디지피'와 프랑스의 '헨'이 최종 1, 2위를 차지하고 오는 10월 13일 한국 서울에서 열리는 SWC 2018 월드결선에 유럽 지역 대표로 참가하게 되었다.

유럽컵에서는 독특하게 결선에 앞서 8강전에 들지 못한 예비 선수 2인의 이벤트 경기가 진행되었는데, 작정하고 무대에 오른 두 선수는 빛 뱀파이어, 빛 카메라 등 희귀 빛암 몬스터를 뽐내며 진정한 '즐거움 모드'를 과시하기도 했다.



SWC 2018 Point!

- ① 개인전 외에 시범 경기의 형태로 길드전이 함께 진행되는데, 한국과 미국의 유력 길드에서 대표 선수 3명이 나와 15개의 각기 다른 캐릭터를 선정하여 승부를 가리는 단체전도 준비되고 있다.
- ② 작년과 다르게 픽밴에 대한 룰이 추가되고 신규 캐릭터 추가, 밸런싱 변경 등으로 새로운 덱 조합이 각 국가별 예선에 등장했다. 특히 풍하프술사는 대부분의 경기에서 등장했다는 사실!
- ③ 서울에서 열리는 결선 대진표가 유럽컵을 마치고 공개된 상황이기 때문에 상대방의 몬스터 정보가 제한적이지만 확인이 가능하다. 따라서 결선에서 주력 몬스터가 아닌 의외의 몬스터를 사용해 상대방의 허를 찌르는 치열한 전략 싸움이 예상된다.
- ④ 경기 외에도 다양한 이벤트가 준비된다. 행사장 현장에는 '서머너즈 워' 피규어와 다양한 굿즈가 준비되고 있으며, 스트리밍 중계를 통해서도 '서머너즈 워' 쿠폰 코드가 순차적으로 노출된다. 특히 3개의 대륙컵 대회와 월드결선의 스트리밍 이벤트에 모두 참여하면 빛암 소환서 조각 50개를 모두 모아 빛암 몬스터 소환이 가능하니 월드결선 쿠폰을 놓치지 말자!

★ SWC 2018 월드결선 대진표

DGP	VS	빛대 (Beat.D)
まつ@げりらじ (MATSU)	VS	이태원프리덤 (Freedom)
DRMZJOSEPH	VS	L.A.M.A
Tiger.D	VS	Chene

INTERNATIONAL
In Seoul, Korea

이집트 여인들의 춤과 발레의 만남, 오리엔탈 댄스를 아시나요?



★ Talisman(신비로운 힘)이라는 메장세 음악에 맞춰 춤을 추고 있는 알리샤 댄스 컴퍼니

이력서를 쓰다 보면 꼭 멈칫하게 되는 칸이 있다. 바로 '취미'와 '특기'를 적는 칸이다. '독서'나 '영화 감상'은 너무 흔한 것 같고.. 조금은 특이한 것을 적어야 할 것 같은 기분에 한참을 고민하다 겨우 적은 것이 '등산'이나 '맛집 탐방'. 이제껏 살아오면서 '나만의 취미'라고 할 만한 것이 이렇게 없었나 싶은 분들을 위해 조금은 독특한 취미, '오리엔탈 댄스'를 소개한다!

벨리 댄스? 오리엔탈 댄스!

"취미가 뭐예요?"라는 질문에 "오리엔탈 댄스요." 혹은 "아랍 무용이요."라고 대답하면, 열이면 열 그게 무엇인지 모르겠다는 표정을 짓는다. "벨리 댄스요."라고 다시 말하면 그제서야 "아, 벨리 댄스!"라는 반응이 돌아온다. 하지만 엄밀히 말해 벨리 댄스는 틀린 말이다. 발레를 굳이 '토 탠스'라고 부르지 않는 것과 같은 이치라고 할까?

흔히 벨리 댄스로 알려진 이 춤은 가장 대중화된, 그러니까 현재 가장 많이 추고 있는 아랍 춤의 한 장르라고 할 수 있다. 아랍 문화권에서는 이것을

춤이라는 뜻을 가진 '락스(راقص)'와 '동쪽'이라는 뜻을 가진 '샤르키(مغربي)'가 합쳐진 '락스 샤르키(Raqs Sharki)'라는 이름으로 부르고 있다.

그런데, 이 춤은 왜 벨리 댄스라고 불리게 된 것일까? 이에 대해서는 여러 가지 설이 있지만 18세기 이집트를 정복했던 프랑스인들이 이집트 여인들의 춤을 본 뒤, 그것을 '단스 뒤 반트르(Danse du Ventre)', 즉 '배꼽 춤'이라고 부르기 시작했고 영어 문화권으로 유입되는 과정에서 '벨리 댄스(Belly Dance)'라는 명칭으로 직역되었다는 의견이 가장 일반적이다. 어쨌든 벨리 댄스라는 이름 대신 아랍 무용, 오리엔탈 댄스 등으로 부르는 것이 옳은 표현이라 하겠다.

★ 주로 메장세에서 사용하는 도구인 베일을 활용한 퓨전 스타일 안무



★ 의상의 넓은 소매와 머리카락을 이용한 안무가 돋보이는 칼리지



오리엔탈 댄스의 기원

오리엔탈 댄스는 20세기 이집트의 카지노(오늘날의 도박장과는 달리 식사와 함께 음악, 춤, 마술, 서커스 등을 즐길 수 있는 극장 스타일의 클럽을 일컫는다)에서 선보였던 공연 예술을 그 시초라 봐야 한다는 것이 가장 지배적인 의견이다. 당시 카지노의 안무가들은 관객(이집트에 거주 중이던 외국인들과 이집트 상류층)들의 눈과 마음을 사로잡을 수 있는 수준 높은 무대 공연을 만들기 위해 이집트 여인들의 춤과 서양의 발레를 결합시킨 새로운 형태의 춤을 만들어냈는데 이것이 '락스 샤르키', 즉 오리엔탈 댄스의 시작이라는 것이다 (오늘날 오리엔탈 댄서들이 입는 복부가 드러나는 투피스 의상 역시 이때부터 착용했던 것으로 알려져 있다).

다양한 오리엔탈 댄스의 분류

오리엔탈 댄스는 사용하는 음악의 종류에 따라 '메장세', '클래식(타랍)', '아랍 팝' 장르로 세분화하기도 한다. 메장세는 무용수가 자신을 소개하기 위해 혹은 공연의 시작을 알리기 위해 사용하는 춤으로 오프닝이라고도 불리며 경쾌한 말쑥한 리듬(서양의 왈츠 리듬)과 함께 댄서가 등장하는 것을 정석으로 한다. 클래식(타랍)은 이집트의 유명한 클래식 가수(움칼숨, 와르다, 모하메드 아브델 와함, 아브델 할림 하파즈 등)들의 노래에 맞춰 가사를 표현하며, 아랍 팝은 현대 아랍 가수들의 노래에 맞춰 가사를 표현하는 것에 중점을 둔다.

오리엔탈 댄스 외에도 이집트와 다른 아랍 국가의 춤과 음악, 생활상을 재해석해 만들어낸 포크로릭 댄스(민속 무용)가 존재한다. 이집트 여인들이 자신의 남편 혹은 가족 앞에서 추던 춤이라고 알려진 발라디(발라디를 포크로릭으로 볼 것인가에 대해서는 다양한 의견이 존재한다), 사이디 지역 남성들의 전쟁 예술인 타흐팁에서 발전한 사이디, 항구 도시 알렉산드리아 지역의 자유분방함을 보여주는 멜라야 래프, 누비아 왕국의 전통 춤에서 유래한 누비안과 농경 지역 농부들의 동작을 춤으로 재해석한 펠라히 외에도 하갈라, 가와지, 시와, 모와샤하, 밤부티, 탄누라, 다부케, 칼리지, 카울리, 시카트 등등 정말 다양한 종류의 춤이 존재한다. 그 중 포크로릭 댄스를 출 때 주의해야 할 점이 있는데, 반드시 장르에 맞는 음악을 사용해야 한다는 점과 되도록 형식(전통)에 크게 위배되지 않는 의상을 입어야 한다는 점이다(노출이 심한 의상, 특히 복부를 노출하는 의상은 되도록 입지 않는 것이 좋다).

이집트의 카지노에서 이렇게 다양한 형태로 시연되던 오리엔탈 댄스와 포크로릭 댄스가 영화 등을 통해 서양으로 전파되면서 미국과 아르헨티나 스타일의 쇼 댄스로 변형되었는데, 이것이 전 세계적인 인기를 끌면서 오늘날 대중에게 익숙한 형태의 춤으로 알려지게 되었다. (최근 이벤트 형식으로 진행되는 대부분의 길거리, 야외 공연이 이런 쇼 댄스에 속한다고 볼 수 있다)



★ 머리를 돌리거나 치는 등 역동적인 동작을 많이 사용하는 카울리(이라키)

★ 사랑스럽고 애교 있는 동작들을 사용하여 관객의 호응을 유도하는 서비

마치며..

최근 들어 전문 댄서들 사이에서 아메리칸 스타일의 쇼 댄스 대신 이집트에서 시작된 오리지널 스타일 댄스로 회귀하려는 움직임이 활발해지면서, 세계 곳곳에서 오리엔탈 댄스와 포크로릭 댄스 관련 행사(공연, 대회, 워크숍 등)가 활발히 진행되고 있다.

다른 모든 장르의 춤이 그러하듯, 근육을 단련하고 다양한 테크닉(아랍 무용의 기본 동작과 스텝, 동선, 턴 등)을 익히는 것도 중요하지만 오리엔탈 댄스를 추는데 있어 가장 중요한 것은 역시, 자신이 추는 춤(장르)에 대한 이해 그리고 곡 해석과 표현 능력을 갖추는 것이라고 생각한다.

요즘 국내에서도 매년, 한 달에 1~2개 이상의 수준 높은 행사들이 진행되고 있으니 기회가 된다면 꼭 접해보기를 바라며, 공연 중 무용수의 춤에 감동을 받았을 때는 주저하지 말고 '아이와 (Aiwa, 잘한다!)' 라고 외쳐주면 좋다. 발레 공연에서 관객들이 브라보! 라고 외치듯 말이다.

글. 김혜현 기자
scarletkhh@



데이터 분석가 편 게임빌 빅기획 심정연 팀장

‘데이터 경제 시대’를 맞아 내년에 데이터 산업에 1조 원이 투입되는 등 데이터 산업에 관심이 날로 커지고 있다. 바야흐로 ‘빅데이터’ 시대에 우리는 살고 있는 것이다. 지구촌은 인터넷과 모바일 기기로 실시간 끊임없이 소통하고 그 소통은 흔적을 남긴다. 그 흔적이 바로 데이터인 것. 어마어마하게 많은 양의 데이터를 분석하여 의미와 가치를 창출하는 전문가들이 있는데.. 바로 방대한 데이터를 통해 세상을 꿰뚫어 보는 데이터 분석가다. 기자는 최근 데이터 분석가에 대한 관심과 인기가 날로 높아지고 있어 이번 기회에 게임빌의 데이터 분석가를 직접 만나 보고 그 직업의 삶에 관해서 이야기를 나누어 보았다.

기자 : 안녕하세요. 만나서 반갑습니다. 간단하게 자기소개 부탁 드릴게요.

심 : 안녕하세요. 게임빌 빅기획팀 팀장을 맡고있는 심정연이라고 합니다. 게임빌에서 서비스하는 다양한 게임들의 데이터 분석 업무를 담당하고 있습니다.

기자 : 심 팀장님이 생각하시는 데이터 분석가는 어떤 직업인가요?

심 : 데이터 분석가라는 직업을 설명하려면, 먼저 데이터 분석이 어떤 것인지를 정의해야 합니다. 데이터 분석을 사람마다 조금 다르게 정의할 수 있는데, 제가 생각하는 데이터 분석은 가만히 놔두었을 때 의미가 없던 데이터를 분석을 통해 어떤 의미를 발견하는 모든 행위라고 생각합니다. 그리고, 그런 행위를 하는 사람들이 데이터 분석가고요.



★ 'Data Smart' 엑셀로 이해하는 데이터 과학 입문 (저자의 유머와 적절한 예시로 어려운 데이터 분석 이론을 잘 설명. 즐리지 않아요~)

★ '데이터 분석을 위한 SQL 레시피' (데이터 분석 담당자를 위한 알짜 SQL 모음집)

★ '맥킨지, 차트의 기술' (습관적으로 쓰는 차트와 차트 제목들, 정말 이게 최선인가?)

★ '지적 자본론' (이 책에 정의된 '자유롭게 일하고 있지 않아 읽는 동안 마음이 불편했던 책')

기자 : 우리 일상에서 데이터 분석을 활용한 예로는 어떤 것이 있을까요?

심 : 우리 주변에서 많이 볼 수 있어요. 한 가지 예를 들자면 쇼핑 중 추천 시스템도 데이터 분석 사례 중 하나. 독자 분들도 쇼핑 중 '당신이 좋아할 만한 상품'이란 추천 시스템을 접해 보셨을 거예요. 또, 사례를 들자면 어플을 사용해서 음악을 듣다 보면 '당신을 위한 맞춤 선곡' 같은 추천 음악을 알려주는 것도 데이터 분석을 활용한 사례입니다. 이 외에도 우리 일상 곳곳에 데이터 분석을 활용한 사례는 많답니다.

기자 : 우리 일상에서 많이 접하고는 있지만 아직 데이터 분석가라는 직업이 생소하게 느껴지는 면도 있는데.. 심 팀장님은 어떻게 데이터 분석가의 길을 걷게 되셨나요?

심 : 사실 제가 전직을 많이 한 편입니다. IT 분야에서는 QA일을 시작으로 개발 PM, 사업 PM도 했었고 지금은 데이터 분석까지 많은 일들을 경험했어요. 예전에 제가 개발 PM 업무를 할 때 CBT를 진행하고 그 데이터를 가지고 분석까지 했었는데.. 그 때 제가 데이터를 분석해서 이끌어낸 결과가 실제로 반영되는 것을 보고 데이터 분석의 매력에 빠지게 되었어요. 그 이후로도 이 일을 계속 하면 좋겠다고 생각하고 있었는데.. 그때 마침 운 좋게 기회가 찾아와서 데이터 분석을 시작 하게 되었어요.

기자 : 데이터 분석가를 꿈꾸는 이들에게 어떤 준비가 필요인지 조언 부탁 드립니다.

심 : 기본적으로 데이터 분석에 대한 지식과 기술적인 부분이 필요합니다. 통계에 관한 지식과 데이터를 원하는 형태로 가공할 수 있는 능력입니다. 그리고 실제 업무를 하면서 더 중요하다고 느낀 것은 문제를 내가 정의할 수 있는 능력입니다. 내가 데이터 분석을 통해 어떤 것을 해결하고 싶은지 그 문제에 대해 정의를 할 수 없다면 곤란합니다. 마치 마트에서 장을 봐 놓고 무슨 음식을 만들지 모르는 것과 비슷해요.

기자 : 문제를 정의하는 능력을 키울 방법이 있을까요?

심 : 다양한 지식을 접하고, 그걸 분석과 연결해서 깊게 생각해보는 것이 중요합니다. 예를

들면 나는 이 게임을 정말 좋아하는데, 내가 좋아한다는 걸 어떻게 데이터로 나타낼 수 있을까? 난 출퇴근할 때 접속을 하는 것이 습관이 되어있는데, 그렇다면 다른 사람들도 동일한 시간에 규칙적으로 접속하는 패턴이 있는지.. 저도 답을 찾진 못했지만, 이렇게 외부에서 접한 정보 혹은 나의 행동 등을 잘 관찰하고 생각해 보는 습관을 갖는 게 중요해요.

기자 : 쉽지 않은 거 같습니다. 그동안 데이터 분석을 하시면서 어려웠던 점도 있었을 텐데.. 어떻게 극복하셨는지 궁금합니다.

심 : 요즘 워낙 데이터 분석이 광풍이다 보니 저도 모르게 어떤 환상을 갖고 그 환상을 충족시켜야 한다는 부담이 있었는데.. 최근에 가볍게 접근하기로 마음먹은 후 '거대한 데이터의 분석이 아닌 작은 분석이라도 의미가 있다면 가치 있는 분석 결과가 아닐까?'라고 생각한 후 부담을 덜었습니다.

기자 : 일을 하시면서 보람을 느낄 때는 언제 일까요?

심 : 음.. 분석한 결과를 통해서 직접 변화를 만들어 냈을 때 보람을 느낍니다. 그리고, 최근에는 최전방에서 근무하시는 사업 담당자 분들이 풀고 싶은 문제에 대해 도움을 드리고 성과가 생겼을 때 보람을 느낍니다.

기자 : 마지막으로 데이터 분석가의 꿈을 키워나가는 분들에게 하고 싶은 말씀이 있다면요?

심 : 요즘 취업 준비하시는 분들은 워낙 부지런하시고 준비를 잘하셔서 제가 크게드릴 말씀은 없는 것 같지만 그래도 선배로서 조언을 드린다면 데이터 분석을 첫 직장, 첫 업무로 못하게 되어도 너무 상심하지 말고 다른 업무를 맡게 되더라도 그 안에서 배울 것이 매우 많다는 것을 말씀드리고 싶어요. 데이터 분석의 핵심은 처음에 얘기 드렸듯이 문제 정의인데 이전 오히려 사업이나 마케팅 같은 실무를 하면서 더 알게 되는 경우가 많더라고요. 그래서, 너무 조급해하지 말고 여유를 가졌으면 좋겠어요. 그리고 마지막으로 제가 데이터 분석 일과 직장 생활을 하면서 도움이 되었던 책들을 추천해 드릴게요. 시간 나실 때 읽어보시기를 바라겠습니다.

혼밥 특집, 혼자라서 괜찮아!

서늘한 바람이 느껴지는 10월.
어쩐지 오늘따라 혼자라는 것이 쓸쓸해질 때,
집으로 가는 길이 너무나도 멀게 느껴질 때,
그럴 때 생각나는 따끈한 국물 한 모금.
'혼자라도 괜찮아'. 이번엔 국물을 준비했다.
시린 가슴을 채워주는 가산동 혼밥 소울 푸드, 함께 만나 보자.



하쿠만 ▲

탄탄멘 (擔擔麵) 정식

일본에서 10년째 홀로 살고 있는 친구가 소개한 소울 푸드(food). 점심마다 홀로 바에 앉아 먹었다는 그녀의 눈물 젖은 사연과 함께했던 음식이다. 탄탄멘은 중국 사천 지방에서 시작된 일종의 비빔국수인데, 과거 긴 봉에 짐을 매달아 어깨에 메고 다니면서 팔았기 때문에 '멜 담(擔)' 자를 써서 탄탄멘이라고 불렀다고 한다.

탄탄멘의 특징은 매운 맛이다. 이 칼칼한 매운 맛이 혼자라는 외로움을 잊게 한다. 면을 다 먹은 뒤에 국물에 말아 먹는 밥은 그야말로 별미. 그래도 마음이 허전하다면 생맥주 한 잔을 곁들여보자.

가격 ★★★★★
양 ★★★★★

대표 메뉴 : 탄탄멘 정식(10,500원), 나가사키 짬뽕(8,500원), 가초동(8,000원), 생맥주(3,000원)
위치 : 서울시 금천구 가산동 50-3 대륭포스트타워6차 지하1층 B139호



동남집 1호점 ▲

왕갈비곰탕

가산동에서 근무하거나 연고가 있는 사람이라면 대부분 알고 있을 것이다. 단순하지만 깊은 맛인 '곰탕'으로 가산동 일대를 평정한 동남집 1호점. 가게로 들어서자마자 또 다른 혼밥러를 만날 수 있어 반가웠다. 곰탕 외에도 육개장이나 비빔국수, 콩국수(하절기) 등 다양한 메뉴가 있지만 갈비가 무려 3대나 들어있는 '왕갈비 곰탕'이 가장 인기. 담백하고 맑은 국물 한 모금에 뱃속 저 깊은 곳에서부터 든든함이 차오른다. 밥과 면사리를 무한 리필해 주는 넉넉한

인심으로 허기진 배를 한계까지 채울 수 있다. 곰탕을 주문하면 꼭 면사리를 추가해 먹어보자. (비빔 사리도 가능하고 양도 상당하다!)

가격 ★★★★★
양 ★★★★★

대표 메뉴 : 왕갈비곰탕(11,000원), 양지곰탕(7,000원)
위치 : 서울시 금천구 가산동 550-1 롯데아이티캐슬 2동 114호

쑹모사부 ◀

마라탕 (麻辣燙)

마라탕의 '마라(麻辣)'는 '허가 저릴 정도로 맵다는 의미'를 담고 있다. 탄탄멘과 같이 중국 사천 지방에서 유래한 마라탕은 중국의 길거리에서도 흔하게 볼 수 있는 음식으로 중국식 샤브샤브인 휘궈와 비슷한 모양새다. 다만 마라탕은 혼자서도 쉽게 먹을 수 있다는 점이 다르다고 하겠다.

가산동에 위치한 쑹모사부는 혼밥을 위한 최적의 벽자리를 완비했으며, 신선한 각종 재료들을 누군가의 취향을 고민하지 않고 오로지 나.만.의 취향대로 마음껏 담을 수 있다. 고소하면서도 알싸한 매운 맛에 땀을 뻘뻘 흘리다 보면 하루를 힘들게 했던 모든 것들이 날아가 버린다. 남은 국물에 밥을 말아도 맛있다. 반드시 잊지 말고 고기를 추가하자.

가격 ★★★★★
양 ★★★★★

대표 메뉴 : 마라탕(6,000원~), 고기 추가(3,000원), 미니 공기밥(500원)
위치 : 서울시 금천구 가산동 459-11 제이플라츠 지하 1층 B127호





‘돌격 앞으로’가 아닌 ‘나를 따르라’

후배들을 사랑하는 솔선수범 리더십 박기성 본부장 편



기자: 독자 분들께 간단한 자기소개 부탁드립니다.

박: 게임빌의 게임제작 1본부 본부장을 맡은 박기성입니다. 게임빌에는 2011년에 입사한 후, '제노니아 시리즈', '정통 맞고 시리즈', '로열블러드' 등의 프로젝트에 참여했습니다.

기자: 어떤 계기로 게임 개발에 관심을 갖게 되셨나요?

박: 고등학생과 대학생 시절부터 유독 게임을 좋아했습니다. 공대생이었지만 음악과 미술, 문학 등에도 관심이 많았고요, 이러한 점들을 종합적으로 고려해봤을 때 게임 개발은 제가 가진 능력을 최대한 활용할 수 있는 분야라는 생각이 있었습니다. 그리고, '울티마6'을 감명 깊게 플레이하면서 게임 개발자가 되겠다고 결심하게 되었습니다.

기자: 어떤 점이 감명 깊으셨는지 궁금합니다.

박: 울티마 시리즈는 리처드 게리엇이라는 저명한 개발자에 의해 제작되었습니다. 리처드 게리엇은 수많은 판타지 소설을 섭렵하면서 RPG의 토대가 되는 세계관과 스토리에 상당한 심혈을 기울였죠. 대다수의 RPG가 권선징악의 구도였다면, '울티마6'은 게임의 빌런이라 할 수 있는 '가고일'이 결모습은 흉측하지만 인간처럼 사랑하는 가족과 혈육이 있고, 인간과 싸워야 하는 대의명분이 있는 존재로 묘사되었습니다. 그래서, 엔딩도 '선'이 '악'을 무찌르는 것이 아니라 두 대립 존재인 '아바타'와 '가고일'이 화합을 한다는 내용이었죠. 당시에는 상당히 신선한 메시지를 주는 엔딩이었습니다.



기자: 프로젝트 중 가장 기억에 남는 게임은 무엇인가요?

박: 벌써 20년도 더 지난 얘기입니다만, 제가 PD로서 처음 메인 기획을 맡게 된 '캠퍼스 러브 스토리'라는 게임이 가장 기억에 남습니다. 1997년에 출시된 연애 시뮬레이션 게임인데요, 흥행 성과도 괜찮았고 게임의 완성도에 대해서도 호평을 받았습니다. 우스갯소리로 당시 불법복제 CD가 가장 활발히 거래되던 게임 중 하나였죠. 아직도 이 게임을 플레이하고 있는 유저들이 만든 카페가 운영되고 있더군요. PD로서 큰 보람을 느꼈습니다.

기자: 게임빌 신입 직원 육성 프로그램인 NGDC를 기획하셨다고 들었는데 어떤 취지가 있으셨는지요?

박: 이직이 잦은 업계의 특성상 우수 직원을 지속적으로 유지하는 데 어려움이 있고, 대기업처럼 체계적인 교육 제도가 있는 것이 아니라 신규 직원을 육성하는 데 애로 사항이 있었습니다. 그래서, 생각한 것이 NGDC였습니다. 약 10주 간의 NGDC 활동을 통해 회사에 대한 주인의식과 로열티를 갖게 되고 협업에도 보다 빠르게 적응할 수 있도록 돕기 위한 취지였습니다.

기자: NGDC의 활동 내용을 좀 더 구체적으로 설명해 주실 수 있으실까요?

박: NGDC 활동은 먼저 게임빌이 서비스 중인 게임들

에 대하여 심층적인 게임 분석부터 시작이 됩니다. 각 게임의 요소별 특성, 장·단점 등을 심도 깊게 분석하죠. 그리고, 경쟁사의 게임에 대해서도 성공 요인이 무엇인지 분석을 합니다. 이렇게 분석만으로 끝나지 않고, 마지막 3주 동안은 팀을 구성해서 실제로 게임을 기획하고 제작해보는 일련의 개발 과정을 몸소 경험하게 됩니다. 매 교육 프로그램별로 어느 정도의 경쟁요소를 반영함으로써 선의의 경쟁을 독려하기도 합니다. NGDC를 마친 신규 직원들의 활동 소감을 들어보면, 유저의 관점에서 개발자의 관점으로 시각을 넓일 수 있던 것이 가장 큰 수확이었다고 말합니다.

기자: 많은 직원들의 본부장으로서는 평소 리더가 갖추어야 할 점은 무엇이라고 생각하시나요?

박: 업종별로, 그리고 조직별로 요구되는 리더십이 다르기 때문에 이상적인 답답이 있는 것은 아니지만 게임 개발에서는 두 가지 역할이 중요하다고 생각합니다. 첫째, 시장의 트렌드 변화가 매우 빠른 분야이기 때문에 냉철한 미래 전망으로 구성원들에게 올바른 방향성을 제시하는 나침반이 되어야 한다고 생각합니다. 둘째, 게임 개발은 호흡이 긴 장거리 레이스이기 때문에, 성공적으로 완주를 하기 위해서는 솔선수범을 통해 구성원과 굳건한 신뢰 관계를 쌓아가는 것이 중요하다고 생각합니다.

기자: 끝으로 한 말씀 부탁드립니다.

박: 모든 게이머들이 함께 소통할 수 있는 미래를 위해 더 노력하겠습니다.



PERFECT SHOT! 버디크러시 CBT 체험기

BIRDIE CRUSH

모바일게임의 명가 컴투스에서 캐주얼 골프 게임을 출시한다. 이미 컴투스에서는 2013년 첫 서비스를 시작해 많은 사랑을 받고 있는 ‘골프스타’를 제작한 바 있는데, 이번에 새롭게 귀여운 캐릭터들로 무장한 또 다른 골프 게임의 CBT를 진행했다. 이에 필자도 지난달 약 2주 간에 걸쳐 귀여운 캐디 친구들과 함께 도심 속 골프를 즐겨 보았고, 그 이야기를 독자들에게 즐겁게 전하려 한다.

‘골프스타’와는 또 다른 매력! ‘버디크러시’

‘버디크러시’의 첫 느낌은 ‘신작 만화’다. 마치 애니메이션에서 나올 듯한 퀄리티의 캐릭터와 동화 세상을 연상 시키는 배경, 쉬운 조작 방식 등을 통해 골프에 대해 잘 모르는 유저라도 쉽게 할 수 있는 것이 매력 포인트다. 특히 실제와 유사한 필드에서 골프를 친다는 느낌보다는 유저가 선택하는 귀여운 캐릭터 및 캐디와 함께 동화 속을 모험한다는 느낌이 상당히 강하다.

★ 워홀 아이템 사용 스크린 샷

★ 매치 모드 스크린 샷



튜토리얼을 마스터하자

‘버디크러시’는 간단한 터치 몇 번만 하면 게임이 수월하게 진행되는 게임이지만 베이스는 골프다. 게임 속 개인 레슨이란 콘텐츠를 통해 여러 가지 튜토리얼을 제공하고 있으며, 제공해주는 내용들만 한 번씩 연습하면 눈을 감고 플레이 하지 않는 이상 LIVE 매치에서 쉽게 지는 일은 없을 것이다.

‘스핀 샷’을 활용하라

튜토리얼을 마스터한 유저들은 바람, 스킬 활용이 게임이 미치는 영향이 크다는 것을 알았을 터. 스팀샷을 사용하면 바람의 영향을 조절하거나 장애물을 쉽게 빠져 나갈 수 있으니 **스핀 샷**에 밑줄 두 번 굵기를 권장한다. 터치 한 번이 귀찮아서 타수 하나를 줄이는 기회를 놓칠 수는 없지 않겠는가!

가슴 설레는 ‘니어핀 승부’

니어핀 승부란 간단히 말하자면 샷홀에서 그린에 올라간 공과 핀 간의 가까움을 겨루는 경기다. LIVE 매치시 1,2홀 결과가 무승부일 때 마지막은 니어핀 승부가 적용되는데, 장르를 떠나서 필자를 포함해 게임을 즐기는 유저라면 당연히 패배는 싫어할 것이라고 생각되는 바, 단 한번의 샷으로 승패가 결정되기에 화면을 터치하기 직전까지 상당히 긴장되고 떨리게 된다. ‘버디크러시’를 플레이 하는 동안 두 번째로 가슴이 쿵쿵거린 것 같다. 물론 공당 공당 ‘넘버 원’은 커스텀 구경이다!

★ 천연하자면 주말에만 열리는 ‘니어핀 대회’도 있다. 이 때는 연장 승부가 아닌 ‘첫 타’로 출컵에 얼마나 가깝게 붙느냐에 따라서 승패가 갈린다.

세.절.예 코스튬

필자의 기준에서 게임을 플레이 하는 유저를 구분하자면, 기능이 최고인 유저와 록이 최고인 유저로 나뉜다. 고백하자면 필자는 후자의 유저다. 사실 골프에 대해 그리 전문가도 아니지만 이 게임을 시작하게 된 연유도 그러하다. 가만히 있어도 귀엽고 예쁜 캐릭터에 머리 장식, 옷, 날개 등 다양한 액세서리를 착용시켜 보라. 아빠 미소를 지으며 여러 가지 의상을 조합해보고 입히고 있는 스스로를 보게 될 것임을 확신한다.



‘버디크러시’ CBT 후기

결론적으로 CBT 기간 동안 플레이 해본 ‘버디크러시’는 캐주얼한 캐릭터를 기반으로 진행되는 쉬운 조작 방식의 ‘골프 게임’이고, 연인, 친구, 가족, 남녀노소 누구나 같이 즐길 수 있는 게임이라는 점이 가장 큰 특색이라고 하겠다. CBT 기간 동안 동시 접속자들이 상당히 많았는지 늦은 새벽에도 빠르게 라이브 매칭이 되는 점이 무척 인상적이었다. 많은 사람들이 늦은 시간까지도 플레이하며 기대하고 있는 ‘버디크러시’의 정식 오픈이 기다려진다. 물론 개인적으로는 더 많은 코스튬도 기대하고 있다.

고객 서비스의 어벤저스 고객서비스팀 탐방



게임을 할 때 유저들이 가장 많이 찾는 곳이 어딜까? 여러 유명 게임 사이트를 떠올리는 분도 있을 것이고, 각 게임별 공식 카페를 즐겨 찾는다는 분도 있을 것이다. 이번 호에서는 유저들이 게임을 보다 즐겁고 편안하게 이용할 수 있도록 최선을 다하고 있는 고객서비스팀을 소개한다!

앉으나 서나 유저 생각

고객서비스팀은 팀의 이름 그대로 고객 서비스와 관련된 채널을 지원 및 관리하는 부서다. 게임을 플레이하는 유저들의 소리를 직접 듣고, 문제가 원활하게 해결될 수 있도록 회사와 유저의 연결 고리 역할을 맡고 있는 곳이 바로 고객서비스팀이다. 언제 어디서나 쉽고 간편하게 즐기는 모바일게임의 특성상 고객서비스팀은 언제나 유저를 생각한다. 평일은 물론 주말에도 유저들의 문의에 응답할 수 있도록 하고 있으며 '고객 만족에는 끝이 없다.'는 캐치프레이즈를 외치며 유저들에게 더 나은 서비스를 제공하고자 노력하고 있다.

다채널 소통을 통한 최고의 서비스

일반적으로 사람들이 문의사항이 생겼을 때 가장 먼저 하는 행동은 '전화'다. 많은 기업들이 홈페이지, 이메일, SNS 등 다양한 방법을 통해 고객들을 만나고 있지만 고객의 입장에서 이 전화상담만큼 확실한 방법이 없다고 생각할 것이다. 그러나, 전화 상담의 경우 문의에 대한 동시 접수가 어렵기 때문에 고객서비스팀은 문의 사항의 종류에 따라 최대한 다양한 방법으로 빠르게 유저들과 소통하려 하고 있다. 결제 등의 단순 문의의 경우 카카오톡 상담을 통해 신속하게 처리할 수 있도록 하고, 게임을 하고 있는 유저들이 게임 내에서 곧바로 불편사항을 상담할 수 있도록 하이브 1:1 상담을 통해 실시간적으로 문의 사항을 해결하고 있는 것이 컴투스 고객서비스팀의 큰 장점이다.



게임 전문가, 모두 모여라

고객서비스팀은 회사에서 서비스하고 있는 많은 게임들에 대해 남들보다 빼어난 지식을 자랑한다. 고객서비스팀의 업무 특성상 다양한 게임의 유저들을 만나게 되고 어떤 문의가 접수될지 알 수 없기 때문에, 구성원 한 명, 한 명이 모두 게임 전문가가 될 수밖에 없다. 물론 날 때부터 잘하는 사람은 없다는 말이 있듯이 게임에 대한 지식을 얻기 위해서는 많은 게임을 꾸준히 플레이해 봐야 한다. 이를 위해 고객서비스팀에서는 게임의 플레이 외에도 내부적으로 별도의 교육을 통해 상담의 질을 높이고 있다. 그 결과 자연스럽게 서비스 중인 자사 게임에 대한 이해도가 높아지게 되고, 이에 따른 부서 이동에 대한 기회도 많은 편이다.

점점 더 크게, 세계로

컴투스 고객서비스팀은 초창기 10명이 되지 않는 인원으로 시작했지만, 현재는 30여 명이 넘는 팀원이 함께하고 있는데 과거와는 달리 하이브를 이용하고 있는 유저들이 국내뿐만 아니라 미국, 일본, 동남아, 유럽 등 세계 곳곳에 위치해 있기 때문에 다양한 언어, 다양한 방법을 통해 수많은 유저들과 소통하고 있다. 여러 채널을 통해 유저들의 상담하고 있는 국내 파트에서는 게임빌과 컴투스 게임을 함께 서비스하고 있는 '하이브' 1:1 문의 대응, 카카오톡 상담, 게임 마켓 리뷰 관리, 전화 상담 등의 업무를 진행

하고 있으며, 글로벌 서비스가 지속적으로 확대됨에 따라 이에 맞는 파트를 함께 운영하고 있다. 이외에 지원을 담당하는 파트에서는 내부 시스템에 대한 관리와 교육 등의 업무를 담당하여 부서의 전반적인 업무의 질 향상에 기여하고 있다.

우리는 한 가족

그러다 보니 고객서비스팀의 팀원들은 게임을 좋아하는 것은 물론이고 긍정적인 사고와 상대방에 대한 경청의 자세 등이 정말 중요하다고 서슴없이 말한다. 특히 고객 만족이라는 큰 목표를 향해서 함께 나아가고 있기 때문에 팀원들 간의 업무 공유와 해결 방안에 대한 논의가 매우 활발한데, 그래서인지 고객서비스팀은 사내의 다른 어떤 부서들보다 서로를 가족적으로 생각하며, 깊고 끈끈한 가족애를 가장 큰 장점으로 꼽는다.

탐방을 마치며

지금까지 컴투스의 '고객바라기' 고객서비스팀을 만나보았다. 늘 보이지 않는 곳에서 유저들이 더 즐겁게 게임을 즐길 수 있도록 끝없이 노력하고 있는 고객서비스팀에 박수를 보낸다. 앞으로도 묵묵히 최선을 다하는 '고객 서비스의 어벤저스'가 되기를 기원한다.

글. 민인선 기자 / bebemin@



서울 후암동의 배주연 님 '원더택틱스' 편

'릴레이게임'은 매달 지인들에게 릴레이로 모바일게임을 추천하면서 이어가는 코너입니다.
지난번 임지훈 님에 이어 이번에는 배주연 님이 추천을 받으셨네요.
과연 다음 호엔 어느 분이, 어떤 게임으로 바톤을 이을까요?

권오준(두바이) ▶▶ 임지훈(장안동) ▶▶ 배주연(후암동) ▶▶ ?



안녕하세요. 후암동에 사는 배주연입니다. 저는 현재 복지관에서 사회복지사로 활동하며, 어려운 이웃을 돕는 일을 하고 있습니다.

어릴 적부터 동생과 함께 다양한 장르의 게임들을 무척이나 많이 접했습니다. 뭔가 재미있어 보이는 게임이 나왔다면 게임피아 잡지를 사서 같이 플레이하고는 했었죠!
이번 릴레이 게임을 통해 '원더택틱스'를 추천받고, 설치해보니 딱 떠오르는 생각이 있었습니다.

'이런 헤자로운 게임이 다 있나!'

계정을 생성하고 첫 접속부터 전설급 영웅을 얻고 시작하는 데에 이어, 이벤트 중이라며 전설 영웅 소환서 한 장을 우편함에 꽂아주더라고요. 운까지 따라줬던 모양인지, 기간제 이벤트 '전설의 수집왕'에 해당하는 영웅들을 연속으로 소환해서 전설 영

웅을 무려 3개(1+1+1)나 무료로 얻고 말았죠!
요즘 편의점만 봐도 1+1조차 찾기 힘든 세상에, 무료로 받은 소환서 1장의 파급력이 이렇게나 클 줄이야. 다들 그런 적 있지 않나요? 큰 기대 없이 깔았던 게임에서 사기 캐릭터를 뽑으면 그 순간 인생 게임이 되어 버리는 경우요!

소환의 흥분을 가라앉히고, 전투를 하러 가봅니다. 하다만 튜토리얼도 완료할 겸, 자동 전투를 할 때까지는 장인의 손길로 한 땀, 한 땀 눌러줘야 하거든요.

전투는 3x3 사이즈의 전장에서 이루어지는데, 9마리 모두 편성할 수 있는 줄 알았더니 최대 5마리까지만 데려갈 수 있었어요. 배치한 영웅의 위치에 따라 같은 행을 기준으로 평타를 때리지만, 영웅의 스킬에 따라 범위가 증속되어 있다는 설명을 들었죠. 다만 딱히 듣고 싶지 않았어요. 굳이 이해하려고 하면 어려운 느낌일까요? 그냥 좋아 보이는

무료로 얻은 전설 영웅들을 데리고 하다 보니 레벨업은 금방금방 되더라고요. 전설 영웅 4마리로 편성된 축복 계정이어서일까요? 하하.

세계 있어 RPG 장르는 시작만 했다 하면 네 이능 잘 걸렸다! 하며 복잡한 시스템을 한 번에 이해시키려고 하거나, 2성부터 머나먼 6성 이상까지 끝없는 미래를 바라보며 노가다만 반복해야 하는 장르라고 생각했었어요. 하지만 '원더택틱스'를 플레이하며, 마른 가뭄에도 오아시스와도 같은 게임이 있다는 사실을 알았죠.

저는 한동안 이 오아시스에서 힐링을 즐기려고 합니다. 이 바톤을 이어받을 다음 주자는 누가 될지 벌써부터 설레네요. 앞으로도 복지관의 아이들과 함께 즐길 수 있는 재미있는 게임들, 더욱 더 많이 만들어주실 거죠?

정리. 배미정 기자
dlsnqkq@

진화를 멈추지 않는 괴물 같은 게임 League of Legends



2009년 10월 출시, 벌써 시즌 8을 맞는 '리그오브레전드'(이하 LOL)는 해성 같았던 등장 이후에도 여전히 꾸준한 인기를 과시한다. 'LOL'의 매력은 무엇이며, 그것을 유지하며 발전시키는 비결은 무엇인지 알아보자.

AOS? DOTA-Like? MOBA!

LOL의 원류는 'DOTA'라는 '워크래프트3' 유즈맵이다. 때문에 'DOTA-Like'라는 장르로 불리기도 했으며, 유저들이 보기에는 스타크래프트 유즈맵 'Aeon of Strife'를 딴 AOS가 가장 익숙할 것이다. 하지만, 이 둘 모두 특정 게임의 이름에서 따온 것이기 때문에 이제 공식적인 장르명으로는 쓰이지 않는다. 공식 장르명은 'Multiplayer Online Battle Arena'. 줄여서 'MOBA'. 아직도 생소한 단어라면 이번 기회에 외워 두도록 하자.

5대5에 숨어있는 숫자의 마법, 라인전

한 팀을 구성하는 5명은 각자 자신의 포지션을 가지고 플레이하게 된다. 'LOL'과 'DOTA' 모두 양 팀의 미니언들이 격돌하는 3개의 공격로를 제공하며, 이는 가장 효율적인 성장 공간이다. 공격로 사이의 빈 공간에는 중립 몬스터가 존재하며 이들을 사냥해서 성장하는 포지션인 '정글'을 제외하면 3개의 공격로에 4명의 플레이어가 1-1-2명으

로 나뉘지는 구조가 된다. 게임 중 후반이 되기 전까지는 같은 라인의 플레이어끼리 싸우게 되는 것이 일반적인데, 게임 전체의 결과와 관계없이 '라인전'과 정글러의 개입에서 생기는 이 5개의 작은 승패가 "나는 잘했는데 우리 팀이 못해서 졌다!"는 남 탓 재미의 원동력이기도 하다.

기승전-한타, 누가 캐리하는가!

기본적으로 게임을 이기기 위해서는 적의 방어기지를 부셔야 한다. 라인전이 이를 위해 성장하는 단계였다면, 이제 본격적으로 서로의 기지를 부수는 단계로 넘어가야 한다. DOTA에 비해 매우 강력한 'LOL'의 수비 기지는 단독으로 공격하는 것이 불가능하기 때문에, 반드시 미니언들을 대동한 채 적의 수비 플레이어보다 더 많은 수로 공략해야 한다.

때문에 다수 인원이 모여서 하나씩 격파해야 하며, 이때 발생하는 양 팀의 대규모 전투가 바로 '한타'다. 이미 라인전을 통해 성장한 후 발생하는 전투이기에 남들보다 더 많이 성장한 플레이어에게 이 한타가 자신의 위용을 모두에게 알리는, 자기 자랑의 무대가 된다. 한타를 승리로 이끄는 주역을 '캐리'라 하며, "누가 캐리 했는가"는 게임이 끝난 후 가장 많이 오고 가는 대화다.

다양한 캐릭터와 개성, 나만의 캐릭터는? 게임 내 5개의 포지션과 라인전-한타로 넘어가는 상황에 따른 다양한 역할 수행 요소(탱커, 딜러, 암살자, 서포터 등)가 합쳐지면, 160여 개에 달하는 'LOL'의 캐릭터들이 탄생한다. 같은 캐릭터만 하더라도 매번 다른 플레이어들이 다른 캐릭터로 도전해오기에 지루할 틈은 없다. 졌으니 열 받아서 다시 한 판, 이겼으니 신나서 또 한 판.

진화를 멈추지 않는 괴물.

'LOL'의 성공에는 이러한 게임성과 재미 외에도, 시즌제를 선언하며 다른 게임에서 경험하지 못했던 고품질 순위 시스템과 매치 메이킹 시스템이 뒷받침되고 있다. 게다가 대규모 밸런스 패치를 매달 진행하고, 아이템이나 일부 시스템을 통으로 갈아 엮는 패치들을 반복한다. 어쩌나 패치가 자주 있는지 매 시즌마다 너무 많이 바뀐다고 유저들이 볼멘소리를 할 지경이다. 하지만 이제는 'LOL'의 강수 비결이 이런 파격적인 변화에 있다는 것을 유저들도 인정할 수밖에 없다. 매 시즌이 새롭기에 매 시즌이 기대되는, 그야말로 진화를 멈추지 않는 괴물 같은 게임이다. 이 괴물을 잡기 위해 오늘도 필자를 포함한 수많은 유저들이 소환사의 협곡으로 향하고 있다. 전장으로!

글. 정수진 기자 / sjjung@

(이미지 출처)
★ 리그오브레전드 공식 홈페이지 (https://na.leagueoflegends.com) / ★ www.sktsinsight.com/923560



고수 유저 인터뷰 타이니팜 고수 최현렬 님 편



동물을 사랑하는 사람들이라면 추천해주고 싶은 게임이 있다. 바로 컴투스의 간판 게임 중 하나인 '타이니팜'. 2011년 9월 15일 처음 서비스를 시작해 벌써 7주년을 맞이한 '타이니팜'은 긴 시간 동안 유저들에게 사랑받고 있는 장수 게임이다. 이번 호에는 '타이니팜' 고수 최현렬 님을 만나 이야기를 나눠봤다.

기자: 안녕하세요. 간단하게 고수님의 소개를 부탁드립니다!

고수: 안녕하세요. 저는 인천에 거주 중인 32세의 평범한 직장인이고 아이디는 'chy0324'입니다. 우선 '타이니팜'을 사랑하는 유저로서 '타이니팜'의 7주년을 진심으로 축하드립니다. '타이니팜' 1주년이 얼마 안된 것 같은데, 7년이라는 긴 시간이 흐른 것이 신기하기만 합니다.

기자: 감사합니다. 고수님께서 얼마나 오랫동안 플레이를 하셨고, 어떤 매력에 이끌려 지금까지 하고 계신가요?

고수: 아마 2012년 8월 즈음 주변 지인들의 권유로 '타이니팜'을 처음 시작하게 된 것으로 기억합니다. 양증맞은 동물들과 교배 시스템에 따른 새로운 동물들의 탄생, 그리고 새로운 동물들을 하나하나 모으는 재미가 지금까지 플레이하게 된 원동력인 것 같습니다.

기자: '타이니팜'은 초창기부터 오랫동안 게임을 사랑하는, 유저들이 많은데요, '타이니팜' 유저는 '이래서 좋다'고 생각하시는 게 있을까요?

고수: '타이니팜'은 화려하진 않지만 아기자기한 매력이 있으며, 복잡하거나 험난한 컨트롤이 필요하지 않기 때문에 많은 여성 유저들에게 사랑받는 것 같습니다. 특히 자기만의 노하우나 이벤트가 있을 때, 좋은 정보를 모두가 알 수 있도록 공유해 주고, 공식 카페를 통해 계속해서 소통하기 때문에 한결같이 '타이니팜'을 사랑해 주시는 분들이 참 많습니다.

기자: 지금까지 플레이하시면서 가장 좋았던 업데이트는 어떤 것이 있나요?

고수: 제 생각에 가장 좋았던 업데이트는 '마을'이 생겨난 것 입니다. 마을 업데이트 후 평소 오랜 기간 동안 정을 나누고 마음이 맞았던 유저들이 함께 모여 마을이라는 공동체를 만들고 깊은 소속감을 느끼게 되었습니다. 저는 '토봉이와 칭구마을'에 소속되어 있고요, 미남 '토봉' 이장님을 필두로 누적 랭킹 및 누적 인기도 순위 1위인 '카라멜'님과 따뜻한 마음을 가진 여러 마을 가족원들 덕분에 항상 든든함을 느낍니다.

기자: 이 글을 보고 '타이니팜'에 돌아올 농장주들, 혹은 새로 시작할 농장주들에게 팁을 드리자면 어떤 것이 있을까요?

고수: 제가 드릴 수 있는 팁은 짧은 시간이라도 꾸준히 접속하고 플레이하는 것이라 생각합니다. 저 또한 '타이니팜'이 처음 서비스된 후 약 1년 뒤에 처음 게임을 접하게 되었고, 상위 랭커 분들과 격차가 컸지만 꾸준히 하다 보니 좋은 결과가 있지 않으나 생각합니다. 정상에 도착하는 시간이 다를 뿐이지 꾸준히 오르면 누구나 정상에 도착할 수 있습니다.

기자: 마지막으로 최현렬 님에게 '타이니팜'은 어떤 게임인가요?

고수: 7년 동안 저와 함께해온 '타이니팜'은 이미 제 생활의 한 부분이 되었습니다. 오랜 기간 유일하게 즐긴 게임이라 '타이니팜'에 대한 애착이 참으로 많은 것 같습니다. '타이니팜'을 플레이하는 저를 넓은 마음으로 이해해주는 아내에게 너무나 감사하고 사랑한다는 말을 전합니다. 내년 2월쯤 태어날 저희 딸 까공이가 성장하여 저와 함께 '타이니팜'을 할 수 있도록 계속 사랑받는 장수 게임이 될 수 있었으면 좋겠습니다. 감사합니다.

글. 신승원 기자 ppoiuy@

움직이는 CCTV 애플봇 라일리



★ 애플봇 라일리 [이미지 출처 - 애플봇 라일리 공식 홈페이지]

반려동물 인구 1000만 시대. 대한민국 국민 5명 중 1명은 반려동물과 함께 살고 있다. 반려동물을 키우는 사람이 늘어나면서 관련 시장도 함께 성장하고 있는데.. 기자는 그중 움직이는 CCTV 애플봇 '라일리'를 독자 분들께 소개하고자 한다. 우리는 고단한 하루를 마무리하고 집으로 돌아왔을 때 나를 반겨주는 반려동물에게서 위로를 받는다. 그렇다면 주인이 외출한 동안 반려동물은 집에서 무엇을 하고 있을까? 이러한 궁금증으로 반려동물을 키우는 사람이라면, 한 번쯤 홈 CCTV 설치를 고려해 봤을 것이다. 하지만, 방마다 고정형 CCTV를 설치하는 건 부담이 크고, 원룸일 지라도 사각지대는 있기 마련이다. 기자는 이런 고민으로 홈 CCTV 구매를 미루던 사람들에게 애플봇 '라일리'의 등장은 희소식이 되리라 생각한다.

주인의 장난감?

귀여운 탱크처럼 생긴 애플봇 '라일리'는 어떻게 움직일까? 실제 '라일리' 컨트롤은 RC 탱크의 조작과 비슷하지만 '라일리'가 좀 더 똑똑하다. 앞으로 움직이다가 행여나 넘어져도 스스로 일어나고, 집안의 문턱, 전선 케이블도 부드럽게 통과한다. 카메라가 있는 헤드는 120도 회전하며 천장과 정면뿐만 아니라 바닥까지 볼 수 있다. 놀라운 점은, 이 모든 컨트롤이 스마트폰 앱 설치 하나로 가능하다는 점이다. 이쯤 되면, 반려동물을 위해 샀지만 주인에게도 새로운 장난감이 하나 생긴 격이다.



★ 넘어져도 스스로 일어나는 애플봇 라일리

내 빈자리를 대신해 주는 '라일리'

이동형 CCTV 애플봇 '라일리' 한 대로 사각지대 없이 방 곳곳을 살펴볼 수 있게 되었다는 것만으로도 이 스마트한 기기의 가치는 충분히 입증되었다. 하지만 애플봇 '라일리'의 진면목은 따로 있다. 바로 움직이는 '라일리'가 주인이 집을 비운 동안 반려동물의 친구가 되어 반려동물의 눈높이에서 주인의 빈자리를 대신해 준다는 것이다. '라일리'에는 마이크가 내장되어 있어 주인이 집을 비운 동안에도 반려동물에게 주인의 목소리를 들려줄 수도 있다. 기자는 집안에 반려동물이 혼자 있는 시간이 많거나 외로움을 많이 탄다면 애플봇 '라일리'가 어느 정도 대안이 되리라 생각한다.

글. 박상미 기자 baobaboo@

MAKE EPIC FUN

편플로 FUNFLOW

편플로(FUNFLOW) 편

‘빛의 계승자’ 개발사인 ‘편플로’와의 두근거리는 첫 만남.. ‘편플로’는 시작부터 평범함을 거부했습니다. ‘빛의 계승자’ 공식 카페 내에서 큰 인기를 끌고 있는 GM ‘모르두’, GM ‘숲성계’, GM ‘헤이렐’과의 만남은 그야말로 비범 그 자체였습니다. 그럼 지금부터 ‘편플로’와의 ‘유쾌비범’했던 탐방기를 시작하겠습니다.



★ 왼쪽부터 손경현(레오)대표, GM 모르두

기자 : ‘편플로’는 국내 게임 시장에서 숨겨진 강자라는 평가가 있습니다. ‘편플로’를 잘 모르실 수도 있는 독자 분을 위해 회사 소개와 자랑 좀 해주세요.

손경현 대표(이하 ‘레오’) : 하하.. 숨겨진 강자는 아니고요. ‘편플로’는 ‘크리티카 : 천상의 기사단’과 그 후속작 ‘빛의 계승자’를 개발한 알려진 강자입니다. 두 작품 모두 게임빌과 함께 서비스 중이고.. 소수 정예의 실력 있는 개발자들로만 구성된 ‘편플로’는 유저분들에게 항상 즐거움을 드리기 위해 열심히 노력하고 있습니다.
GM 헤이렐(이하 ‘헤이렐’) : 대표님의 포스와 날카로운 카리스마도 ‘편플로’의 큰 자랑거리입니다.

★ 피규어가 전시되어 있는 편플로 입구



기자 : 이분들이 그 유명한 ‘빛의 계승자’의 GM분들이군요! ‘빛의 계승자’ 공식 카페에서 유저들과 GM들의 소통이 굉장히 활발하던데.. 어떤 생각을 하고 유저들과 활발한 소통을 시작하게 되었나요?

헤이렐 : 우리 GM들이 자유로운 영혼들인데.. 자유롭게 두니 소통을 잘하는 것 같습니다.

GM 모르두(이하 ‘모르두’) : ‘모르두’는 생각 안 한다두.. 자유롭다두.
레오 : 자유롭게 둔다는 게 좋은 점도 있지만 한편으로 걱정이 생기는 것도 사실입니다. 하지만 우리 GM들이 하는 농담들 모두가 계승자님들을 즐겁게 해주려는 노력이라 전 긍정적으로 생각합니다.

기자 : 공식 카페 내에서 ‘모르두’의 정체에 대해 이런저런 추측들이 많습니다. 그중에서 ‘모르두’님은 공식 카페에 던질 농담만 온종일 생각하던데.. 실화입니까?

레오 : 저도 ‘모르두’가 온종일 무슨 생각을 하고 있는지 도통 알 수가 없습니다. 예전에 한 번은 유저가 2만 5천 원어치 소환석을 달라고 했다고 어느 날 갑자기 이벤트를 열어버렸어요.

GM 숲성계(이하 ‘숲성계’) : 아~ 그때 저도 많이 당황했어요. 다행히 우리 계승자 님들께 드린 거라 즐겁기는 했지만...

기자 : 유저들과의 소통이 굉장히 활발하군요. 실제로 GM들과 유저들의 소통이 개발 과정에 어떤 영향을 미치는지 궁금합니다.

레오 : 지금까지 ‘게임만 재미있으면 된다.’, ‘개발만 잘하면 된다.’ 이런 생각을 많이 했었는데.. 라이브 서비스를 하면서 유저들이 즐기는 방향은 개발팀이 원하는 방향과 다르다는 것을 알게 되었습니다. 결론부터 말씀드리자면 게임은 유저들이 재미있게 즐기는 것이 되어야 한다고 생각해요. 그리고 그런 면에서 유저들과의 소통은 개발 과정에서도 아주 중요한 사항이고요.

기자 : 최근에 ‘빛의 계승자 2.0 RE:START’ 대규모 업데이트가 있었는데.. 유저들의 의견이 많이 반영 되었나요?

레오 : 이번 대규모 업데이트에서 초월, 각성, 던전 11층, 캐릭터 밸런스 등.. 어느 하나 유저 분들의 의견이 반영되지 않은 것이 없네요. 특히 GM인 ‘모르두’와 ‘숲성계’님이 유저들과 편하게 이야기할 분위기를 만든 것이 큰 몫을 했습니다. 그래서인지 반응도 아주 좋습니다.

모르두 : ‘모르두’가 다 했다두!

헤이렐 : 공식 카페를 운영하다 보면 모든 분의 기대를 충족시켜드리지 못해 죄송할 때가 많습니다. 그러다 보면 가끔 유저 분들로부터 쓴소리를 듣기도 합니다. 유저 분들의 여러 쓴소리를 그냥 넘기지 않고 짚어 소통하고 함께 해결하다 보니 신뢰를 얻을 수 있었던 것 같아요. 그래서 그런

지 가끔 운영 중 발생할 수 있는 몇몇 문제에 대해서 부드럽게 넘어가 주시더라고요. 유저 분들과 유대감을 형성한 것 같아 뿌듯하고 감사하는 요즘입니다.

기자 : 자, 그럼 다음 질문은..

모르두 : 왜 기자만 물어보나두!! ‘모르두’도 물어보고 싶다두. 기자는 ‘빛의 계승자’ 해봤두?

기자 : (당황)저도 작년에 ‘빛의 계승자’ 사내 FGT 당시 플레이해본 경험이 있죠. 저는 개인적으로 다크한 분위기의 게임을 좋아하는데 ‘빛의 계승자’의 게임 분위기가 인상 깊었어요.

모르두 : 가장 마음에 드는 서번트가 누구두? 이게 제일 중요하두.

기자 : 다크한 분위기의 게임을 좋아하고 기괴한 느낌의 몬스터를 좋아하는 편이라 ‘모르두’ 같은 서번트가 좋았어요!

모르두 : ‘모르두’가 기괴하단 말이두? 아니 이게 무슨 말이두?
숲성계 : 기자님 취향 정말 독특하시네요.. ‘모르두’는 인터뷰 이만 끝내는 거로..

기자 : 그럼 다시 제가 진행을 하겠습니다. ‘빛의 계승자’가 유저들과 함께 나아갈 방향성이나 목표가 있다면?

레오 : 큰 패치들이 계속 준비 중이고 앞으로 크게 변화된 모습을 보여드릴 생각입니다. 이 과정에서 유저들께 미리 알리고 함께 준비하는 게임이 되길 원하고 있습니다.

기자 : 마지막으로 ‘게임빌컴투스뉴스’ 독자 분들께 한 말씀 부탁 드립니다.

숲성계 : 독자분 중 ‘빛의 계승자’ 유저분이 계시다면.. 정말 열심히 하고 있으니 ‘숲성계’ 많이 사랑해 주세요~

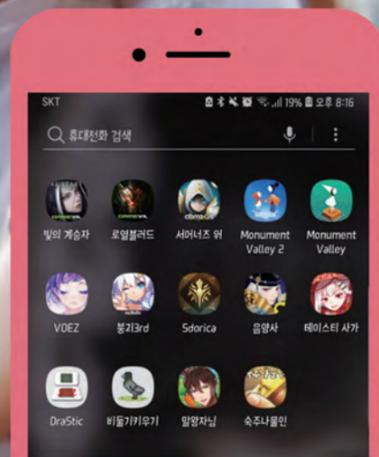
모르두 : 사랑해두! 사랑해두!

레오 : ‘빛의 계승자’를 즐겨주시는 유저 분들이 계시기에 게임도 존재할 수 있다고 생각합니다. 앞으로도 유저 분들이 주시는 의견 귀 기울여 들겠습니다. 앞으로도 계속 재미있는 게임을 만들도록 최선을 다 하겠습니다.

숲성계 : 그런 의미에서 ‘빛의 계승자’의 귀염둥이 ‘숲성계’가 계승자님들을 위해 선물을 준비했습니다! ‘게임빌컴투스뉴스’에서 ‘빛의 계승자’ 포스터를 잘 찾아보세요!

김지은 님의 주머니 속 게임은?

이번 코너는 우리 주변 사람들은 과연 어떤 종류의 모바일게임을 플레이하고 있을까? 하는 궁금증에서부터 출발했다. 매일 한 분의 주머니 속 게임을 집중적으로 탐구해 보면서 나와서 성향은 어떻게 다른지 비교해 보자. 10월호의 주인공은 바로 게임 장르에 구분을 두지 않고 즐기는 최고의 플레이어 김지은 님 되시겠다. 그럼 지금부터 그녀의 스마트폰 속으로 출발~~



기자 : 만나서 반갑습니다. 먼저 자기소개 좀 부탁드립니다.

지은 : 안녕하세요. 병원에서 근무하고 있는 간호사 김지은입니다. 만나서 반가워요 게임빌컴투스뉴스 독자 여러분~

기자 : 하하. 요즘 주로 즐기고 계시는 모바일게임이 따로 있으신가요?

지은 : 골고루 하는 편이지만 턴제 RPG나 MMORPG 장르를 주로 합니다.

기자 : 모바일게임을 언제쯤 플레이하시나요?

지은 : 일반적으로 출퇴근 시간이나 점심 시간에 하는 편이고요. 집에서는 잠들기 전에 잠깐 플레이하는 편이에요.

기자 : 그럼, 하루에 몇 시간정도 게임을 즐기시나요?

지은 : 음.. 시간을 정확하게 정하고 게임을 즐기는 것이 아니라 애매하네요. 대략 1시간에서 2시간? 길게는 반나절 꼬박 게임을 하는 것 같아요. 물론 후자의 경우는 주말이고요.

기자 : 정말 대단하세요. 본인만의 게임 선택 기준이 있다면 어떤 것일까요?

지은 : 일단 스토어 순위 상관없이 원하나 그래픽적인 부분이 예쁠 것 같다 싶은 게임 중에서 평점이 나쁘지 않은 것들은 무조건 설치해서 해보는 편이에요. 가볍고 즐겁게 할 수 있을 것 같다 싶은 것도 무조건 해보는 편이고요. 주변 사람들이 하고 있거나 다른 매체에서 화제가 된 게임들도 한 번씩은 시작해보고 재미있다 싶으면 계속 플레이하고 있어요.

기자 : 그럼 이제 휴대폰 속 게임 좀 살펴볼 수 있을까요?

지은 : 그럼요, 보여드릴게요.

기자 : 예상보다 다양한 장르의 게임이 있네요? 게임빌-컴투스 게임도 있고요. 이 중 가장 애정을 두고 플레이하시는 게임이 있다면 무슨 게임일까요?

지은 : '빛의 계승자'를 하고 있어요. 배경 음악이 좋고 무거운 분위기의 게임을 해보고 싶어 친구 추천으로 시작을 하게 되었는데 덕분에 정말 재미있게 하고



있어요. '빛의계승자'만의 독특한 분위기가 좋아요. 기자 : 오늘 짧았지만 즐거웠습니다. 이 시간이 유익했던 시간으로 남기를 바라면서 마지막으로 독자 분들께 드리고 싶은 말씀이 있다면 말씀해주세요. 지은 : 저는 게임을 정말 좋아하고 즐기지만 아직 주변의 시선이 좋지 못하다는 것을 느껴요. 게임에 대한 인식도 언젠가는 더 좋은 방향으로 바뀌길 바라고 있어요. 독자 분들도 모두 함께 노력해주시면 그게 가까운 미래가 될 수도 있다고 생각합니다.

글. 윤소현 기자 / finalunity@

Thumb Thing



서머너즈 워
오옷..! 번개...!!! 5성아 제발!!
(알테 / 25세 / 서울시 송파구)



타이니팜
게임을 하다 보니 세월을 잊었습니다!
타이니팜 7주년 파이팅~!
(망망이 / 34세 / 서울시)



자이언츠워
여자친구가 게임빌 입사해서 시작했어요.
(내마음의후 / 29세 / 경기도 화성시)



빛의 계승자
어둠을 물리치고 오염된 세상을 구하라~
(후추언닝 / 31세 / 경기도 연천군)



던전링크
복귀 유저도 재밌게 하고 있어요!
(beHappyJeon / 31세 / 경기도 용인시)



서머너즈 워
길드 정령전의 세계는 피도 눈물도 없이 냉정한 법!
(약육강식 / 43세 / 경기도 여주시)



홈런배틀2
한방한방의 타격감 짱이에요!(태랑이 / 29세 / 경기도 화성시)



별이되어라!
여섯 번째 이야기 신세계~ 재미있습니다.
(스끼다시 / 28 / 경기도 성남시)



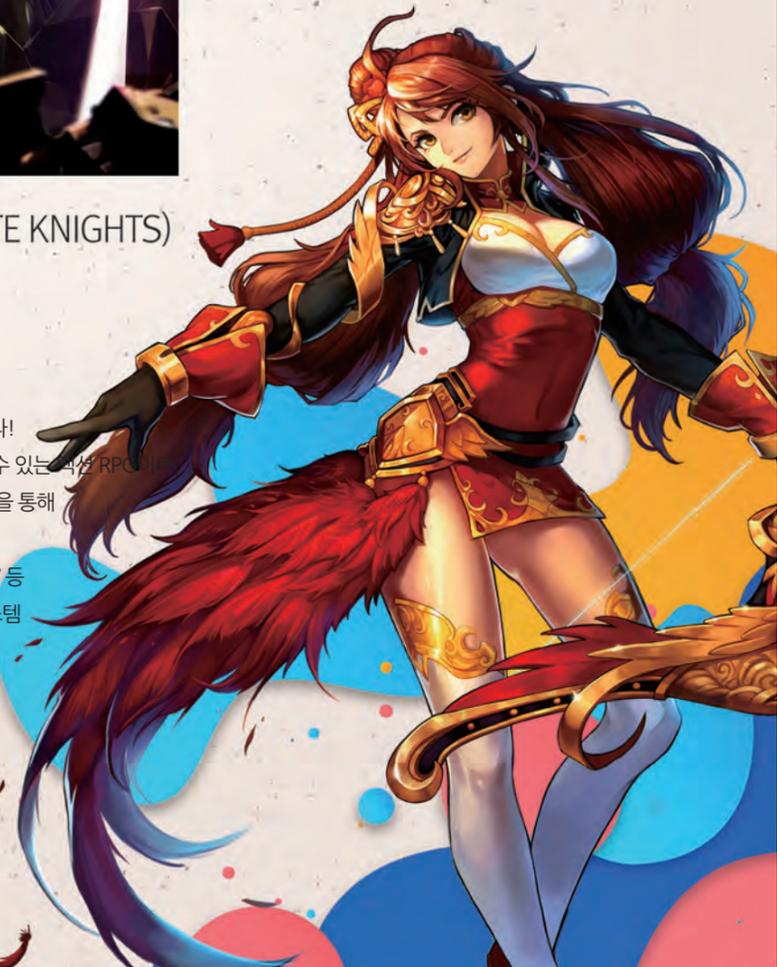
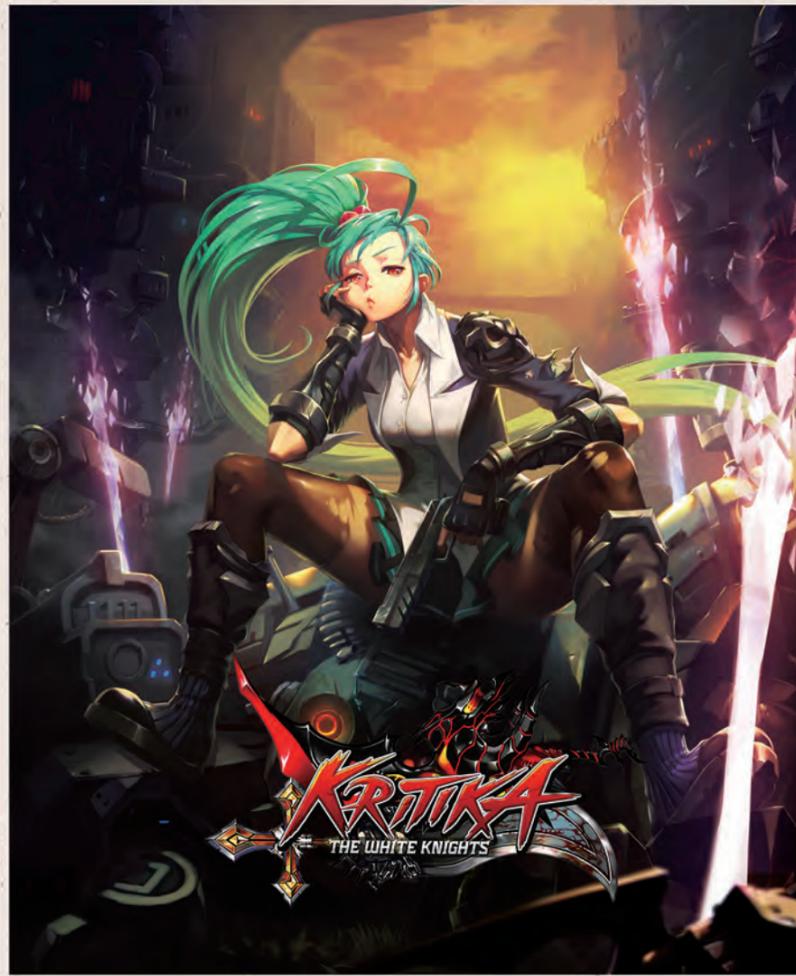
사커스피리츠
이제 행복 시작 드디어 시련의 콜로세움 50 클리어 ㅋㅋ
(축구킹 / 20세 / 경상북도 경산시)



2013 게임빌 프로야구
야구 광팬이라 재밌게 하고 있습니다!
신버전이 빨리 나오면 좋겠네요.
(하타카 / 29세 / 서울시 서초구)

게임빌-컴투스 게임을 플레이하는 모습들을 담아 아래 메일로 보내주시면 추첨을 통해 **문화상품권**을 드립니다. 많은 관심과 참여 바랍니다.
기간 : ~ 2018년 10월 21일 / **메일 주소 : gcnews@gamevilcom2us.com** (주소, 이름, 닉네임, 나이, 연락처를 함께 적어주세요.)

MUSTHAVE



크리티카: 천상의 기사단 (KRIKA: THE WHITE KNIGHTS)

[개발사 / 퍼블리셔] 올렘 · 퍼플로 / 게임빌
 [장르] 액션 RPG
 [키워드] 초(超)액션에 한계는 없다!
 [추천] 화려한 액션 RPG를 좋아하는 유저
 [소개] 실 틈 없이 터지는 경쾌한 액션으로 궁극의 타격감과 속도감을 즐겨라!
 '크리티카: 천상의 기사단'은 총 13종의 캐릭터를 통해 극한의 액션을 맛볼 수 있는 액션 RPG.
 액정을 뒤흔드는 강력한 EX 스킬과 친구와 함께 누비는 스트라이커 시스템을 통해
 '크리티카: 천상의 기사단'만의 초(超)액션을 만끽할 수 있다.
 [구성] '스태이지 모드', '몬스터 웨이브', '대전 모드', '월드 레이드', '시련의 탑' 등
 [인기 콘텐츠] 다양한 개성과 액션을 가진 캐릭터를 골라서 성장시키는 시스템
 [리뷰] 타격감 최고! 몬스터를 단체로 없애는 맛이 너무 좋네요! /
 이펙트도 화려하고 맛있는 아바타 등 정말 재미있습니다. /
 게임을 하지 않을 때도 자꾸만 생각 나는 게임
 [초보 꿀팁] 초반 마오의 특훈을 잘 따라가다 보면 어느새 성장해 있습니다.
 진짜 플레이는 레벨 70부터 시작인 점을 명심하세요!

천
 (天:하늘 천)

고
 (高:높을 고)

모
 (嗎:휴대폰 모)

비
 (肥:살찐 비)

: 하늘은 높고 폰은 살이 찐다.



사회생활에 활용할 수 있는 게임용어

요즘 게임 세대는 남녀노소를 가리지 않는다. 게임에서 만나 형이나 동생이 되기도 하고, 알콩달콩 연인이 되는 상황도 종종 목격할 수 있다. 좋아하는 게임을 공유할 수 있는 인연들과 대화할 때 유용한 게임 용어에는 어떤 것들이 있는지 살펴보기로 하자.

공대장

'공격대원', '공격대장'의 줄임말이다. 레이드를 지휘하는 사람을 지칭하는 단어로 MMORPG에서 흔히 접할 수 있는 용어다. 대부분의 공대장에게 필요한 것은 게임에 대한 지식과 여러 사람을 통솔할 수 있는 리더십!

예시) 워~ 주환 님 공대장감인데요!!

남친몬 / 여친몬

남자(여자)친구+몬스터의 줄임말로 딱 보면 오는 느낌 그대로, 포켓몬스터에서 파생된 용어.

예시) 오늘 여친몬의 기분이 별로인 것 같다..

파티

목표를 위해 구성원을 모으는 용도로 쓰이는 말. 위의 공대장이 주로 모 집하는 공격대의 궁극적인 목표라 볼 수 있다. 다양한 종류의 캐릭터가 뭉쳐서 같은 목적을 위해 행동하는, 모임의 단위로도 표현된다.

예시) 오늘 불링 팻? / 철웅 님, 레이드 팻 가실까요?

버프(Buff)

주로 MMORPG의 캐릭터의 능력치를 일시적으로 강화해 주는 기술을 통칭한다. 사전적 의미로는 지지자(팬)라는 의미를 뜻한다.

*지원 스킬(Support Skill)→지지하다(Support)→지지자(Fan)→Buff로 연상되어 현재의 버프로 쓰이고 있다.

예시) 선영 님 미모 버프 받아 오늘 득템 했어요! 반대어) 너프(Nuff)

사기캐

게임 내에서 다른 캐릭터보다 상대적으로 강한 캐릭터를 비유적으로 이르며 '사기캐릭터'의 준말. 단순히 강한 캐릭터가 아닌 초보부터 고수까지 누가 사용해도 압도적으로 강한 캐릭터를 말한다. 영어로는 OP(overpowered)라고도 하며 연예 뉴스에서 종종 접할 수 있다.

예시) 아~ 지호 님, 너무 강하세요! 사기캐 아님?

섬린이

'서머너즈 워' 입문자. 게임 초보를 지칭한다. '서머너즈 워'를 즐기다 섬린이를 만나면 지속적인 관심과 배려가 필요하다.

예시) 6일 차 섬린이입니다, 형님들 누님들, 많은 가르침 부탁 드려요~ tip) 배린이, 와린이

글. 손유진 기자
imliebe@

Quiz

뇌섹인이 푸는 센스 퀴즈

두 상품 가격의 합은 얼마일까요?

상품 두 개를 사면 원래 가격과 달라질 수도 있는 가격에 파는 이상한 상점이 있다.
원하던 상품 '서머너즈 워'와 '탈리온'을 살려면 얼마가 필요할까?

서머너즈 워 = 7만원 / 탈리온 = 7만원 / 자이언츠 워 = 12만원
골프스타 = 9만원 / 타이니팜 = 8만원 / 엘론 = 10만원

[가격의 합 예시]

서머너즈워 + 엘론 = 5만원 / 탈리온 + 골프스타 = 4만원
자이언츠 워 + 타이니팜 = 8만원 / 탈리온 + 타이니팜 = 3만원

서머너즈 워 + 탈리온 = ?

정답은 다음 호에 공개됩니다.
정답을 아시는 분들은 아래 주소로 메일을 보내주세요. 추첨을 통해 문화상품권을 보내드립니다.

기간 : 2018년 10월 21일
메일 주소 : gcnews@gamevilcom2us.com(주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

9월호 문제 : 헬하운드 빨리잡기 대회, 카메라의 운명은?
정답 : 90분(마법검사 1분당 2마리, 카메라 1분당 3마리, 카메라가 30분 늦잠을 잤으므로 $2x=3(x-30)$, $x=90$)
당첨자 : 김윤상(서울시 동대문구), 오승한(경기도 성남시), 김혜민(서울시 강북구)

EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



강병철 기자

10월 사보에 제가 쓴 기사를 실을 수 있어서 영광입니다. 잠시나마 기자로서 활동한 기간이 즐거웠고 좋은 추억이 된 것 같습니다. 독자 여러분도 재미있게 읽어 주셨으면 좋겠네요!



정수진 기자

게임빌과 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼이 함께 발간하는 사보에 직접 기자로 참여할 수 있어서 즐거웠습니다. 앞으로 더 많은 사우 분들이 자신의 생각과 의견을 나눌 수 있는 사보가 되었으면 좋겠습니다.)



박상미 기자

지난 8월, 9월호를 재미있게 읽은 독자로서 10월호 사보에 기자로 참여하게 되어 영광이었습니다. 회사 생활 중 새로운 경험을 하게 되어 즐거웠습니다.



손유진 기자

게임을 좋아하고, 게임밥을 먹고 있지만, 게임 용어는 몰랐던 고인물이었던 제게 신문물을 접할 기회가 되었네요. 모처럼 좋아하는 글도 써보고, 새로운 단어들도 알게 해주셔서 감사합니다. 좋은 시간이었습니다.



홍유찬 기자

무더웠던 여름이, 무서웠던 태풍이, 어렵고 막막했던 기자 일이 모두 지나가네요. 좋은 추억이 되었습니다. 선선한 가을날에 독자 여러분 행복한 추억 많이 만드시길 바랍니다.



김혜현 기자

평소 업무로 인하여 아주 많은 글들을 읽고 쓰고 하는 편이지만 사보의 글쓰기는 또 다른, 새로운 느낌이었습니다. '게임빌컴투스뉴스' 10월호 기자 여러분, 정말 수고 많으셨습니다!



윤소현 기자

축박하고 짧은 시간이었지만 간만에 즐겁고 뜻깊었던 시간이 되었던 것 같습니다. 또 기회가 된다면 다음에는 꼭 더 좋은 기사로 독자 분들을 만나 뵙고 싶습니다. 감사합니다.



정다운 기자

기자단 활동을 통해 평소 진행하던 업무를 벗어나서 회사에서 진행되고 있는 활동에 대해 알 수 있어 즐거운 시간이었습니다.



이규승 기자

어느덧 가을이 무르익고 있습니다. 지난 여름의 더운 날씨가 무색할 만큼 곧 추워지겠지요.. 게임빌-컴투스 사우 여러분 환절기 건강 조심하세요!



배미정 기자

기획서와 기사는 다르다는 걸 뼈저리게 깨달았어요! 모든 기자님들 파이팅! 환절기 감기 조심하세요!



이윤수 기자

사보의 한 페이지를 제 손으로 채울 수 있어서 재밌는 경험이었습니다. 앞으로 더욱 발전하는 사보가 되었으면 좋겠고, 재밌고 즐겁게 볼 수 있는 사보가 되길 기대합니다.



배정인 기자

생각보다 행복하게 먹고, 즐겁게 쓸 수 있었습니다. 모든 분들이 꼭 한 번 씩은 참여해 볼 만한 활동인 것 같아요~ 감사합니다!



배경한 기자

새로운 경험은 항상 배울 점을 주는 것 같습니다. 처음 참여하는 기자 활동에 기대 반, 걱정 반이었지만 원고를 쓰면서 걱정은 오히려 사라지고 기대는 점점 늘어났습니다. 함께 할 수 있어 좋았습니다.



이성표 기자

평소에 식당이나 엘리베이터에서 지나치기만 했던 직원 분의 다양한 이야기를 인터뷰 기사로 작성해 보는 재미있는 경험이었습니다. 적극적으로 인터뷰에 응해주신 투움님께도 감사의 말씀 전해 드립니다.



양찬호 기자

평소 글 쓰는 것을 좋아해서 처음부터 끝까지 정말 재밌었습니다. 센터 내꺼야 풀리쳐상 내꺼야 픽미업 *^^*



임소정 기자

SWC 2018 관련 업무를 진행하면서 올해 SWC 기사도 다루게 되었는데, 독자 분들께 어떻게 해야 현장의 열기를 더욱 생생하게 전해드릴 수 있을지 고민이 많았습니다. 덧붙여 이 기사에 도움 주신 모든 분들께 정말 감사하다는 말씀 드립니다!



박하은 기자

저와 다른 곳에 계신 분들을 만난 색다른 경험이었습니다. 사무실에서 조용히 원고 마감의 기쁨을 즐기는 중이네요. 자축의 의미로 치킨 한 마리 해야겠어요! 워너워너 치킨 디너!



신승원 기자

사보에 조그마한 족적을 남길 수 있어서 영광이었습니다. 다른 기자 분들의 제각기 다른 족적들이 모여 사보가 큰 이정표가 되길 바랍니다.



이현주 기자

글을 준비하며 회사와 게임에 대한 애정이 더욱 깊어질 수 있었던 뜻깊은 기회였습니다. 글쓰기는 언제나 저를 어렵게 하지만, 많은 분들이 재밌게 봐주셨으면 좋겠습니다.



홍승준 기자

행사 기획이나 진행은 '잘 해야 본전'이라고 합니다. '아이디어 공모전' 기사를 준비하면서 '밑져야 본전'이라고 생각했지만, 이제는 '잘해서 따고' 싶네요. '2018 아이디어 공모전' 많은 성원 부탁 드립니다!



오은비 기자

기자단 활동 덕분에 공채 분들과 다양한 이야기를 나눌 수 있어서 즐거웠습니다. 2018 게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 하반기 공채에도 많은 관심 부탁 드려요~



조지건 기자

우리 게임을 사랑해 주시는 독자 분들이 재미 있게 읽어 주셨으면 좋겠고, 사내의 많은 분들이 사보 기자로 참여해 봤으면 더 좋겠습니다! 감사합니다.



민인선 기자

팀원들이 여러모로 항상 많은 도움을 주셔서, 고맙다는 말을 꼭 전하고 싶습니다. 고객센터팀 사랑합니다. 땡큐~!



황유진 기자

사보 기자에 참가하는 기회를 주셔서 감사합니다. 해외 지사 소식을 취재하면서 회사에 대한 애정이 좀 더 생긴 것 같습니다! 즐겁게 읽어주시면 감사하겠습니다. ^^



Pulitzer Prize

게임빌컴투스뉴스에는 매월 여러 명의 임직원이 기자로 직접 참여합니다. 한 달가량 생소하면서도 색다른 체험이다 보니 수시로 재미있는 일들이 생기고 화기애애 하답니다. 그렇게 각자 열심히 취재하고 노력한 만큼 매월 두 분의 기자를 선정해 **폴리처상**을 시상합니다. 2018년 9월호 대망의 통합 사보 폴리처상 수상자들을 지금 공개합니다.

9월호 홍세훈 기자

사실 9월호가 나온 후 업무가 바빠서 정신 없이 지냈습니다. 그러다 어느 날, 폴리처상을 받게 되었다는 소식을 듣고 다시 한 번 사보를 읽어봤는데요. 역시 저에게는 과분한 상이고 운이 좋았던 것 같습니다. 저에게 인터뷰 기회를 주신 회사 '빅볼'이 기사를 통해 더 멋진 이미지로 남는데 조금이라도 도움이 되었으면 하는 바람입니다. 좋은 상 주셔서 진심으로 감사 드립니다. 이번 계기를 통해 앞으로 회사와 사회에 보탬이 되는, 더욱 의미 있는 글쓰기 생활을 해 나가도록 하겠습니다.



9월호 김문성 기자

뜻하지 않게 큰 상을 받게 되어 정말 기쁩니다. 더 양질의 기사를 쓰신 기자 분들이 많은데도 선택해 주신 것은 아마 진부한 질문에도 솔직하게 답변해 주신 인턴 분들의 덕이 아닐까 싶습니다. 인턴 분들과의 인터뷰를 통해 스스로를 돌아보고 많은 것을 느낄 수 있었던 귀중한 시간이었습니다. 개인적으로는 모든 질문 답변 내용을 다 실지 못해 아쉬움이 남네요. 패기 넘치던 인턴 분들처럼 사보 역시 초심을 잃지 않고 지금처럼 양질의 기사들로 독자들에게 색다른 즐거움을 줄 수 있었으면 좋겠습니다. 다시 한번 감사합니다!



Communications

Talk Knock

본 코너는 독자 여러분의 구독 소감을 신는 페이지입니다. 게임빌컴투스뉴스는 독자 여러분의 소중한 의견에 귀 기울이고 함께 만들어 가고자 노력하겠습니다. 매월 많은 관심과 참여를 바랍니다. 구독 소감을 아래 메일로 보내주시면 매달 추첨을 통해 **문화상품권**을 제공합니다.

기간 : ~ 2019년 12월 16일
메일 주소 : gcnews@gamevilcom2us.com (주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

★ 혹시라도 사보 구독을 원하지 않는 분들도 메일로 알려주시면 반영하겠습니다.

★ 당첨! ★ sorimoa1

제가 좋아하는 모바일게임의 장르는 스포츠이고 그중에서도 야구와 골프를 가장 좋아합니다. 그러다 보니 스포츠 게임이 출시가 되면 한 번씩은 꼭 설치를 해보고 직접 플레이를 해보는데 하는 족족 실망을 많이 했습니다. 다소 유치한 그래픽과 복잡 조잡한 인터페이스, 현실성 없는 구성과 진행 등등 마음에 드는 게임이 없어서 '이게 모바일의 한계구나' 했는데 게임빌과 컴투스의 두 게임을 운 좋게 발견하고 정말 좋아하게 되었습니다. 그 게임은.. 'MLB PI 2018'와 '골프 스타' 현실성 짙은 그래픽 모션과 실제 데이터를 반영한 스탯. 부드러운 진행과 다양한 인게임 콘텐츠. 물론 이런저런 오류도 있지만 저의 최애 모바일게임입니다. 앞으로 계속해서 섭종하지 말고 그 명성을 이어주세요.

게 믿기지 않는 알찬 게임 잡지 같아서 정말 즐겁게 읽어 내렸습니다! ㅎㅎㅎ 사실 개인적인 생각으로는 예전 컴투스만의 톡톡 튀는 게임들이 개발되지 않는 듯해서 살짝 아쉬운 점도 있지만, 늘 응원하며 기다리는 중입니다! ('이노티아 연대기'의 후속작은 아직까지 기다리는 중...) 좋은 게임뿐만 아니라 이렇게 좋은 게임 뉴스까지 발행해 주셔서 감사합니다! 지금까지처럼 앞으로도 늘 응원하겠습니다. 파이팅입니다!

게임빌의 '빛의 계승자'를 시작하였는데요. 둘 다 수집이나 및 룬 맞추는 게 너무 재밌어요. 스킬도 다양하고 그리고 이번에 처음 신청했는데 좋아하는 게임 회사들 소식을 접할 수 있는 잡지가 진짜 날라와서 기분 좋네요. 앞으로도 파이팅~

★ 당첨! ★ tmfvmsrjqr1

'서머너즈 워'를 4년째 열심히 플레이 중인 유저입니다. 호기심에 이벤트 맨 밑에 있는 배너 버튼을 통해 사보 구독을 신청하게 됐어요. 반쯤은 장난삼아 신청한 것이지만 퀄리티도 매우 뛰어나고 내용도 알차서 게이머로서 흥미진진하게 읽었습니다! 기사 내용을 보면서, 직원분들이 다들 열정과 재미를 갖고 독자들에게 전달하려 하는 것이 온전히 느껴져서 좋았어요. 물론 에필로그에서도 느낄 수 있었어요! 오랜만에 아날로그 감성의 잡지를 보는 느낌이라 매우 신선하고 좋았습니다. 앞으로도 매달 좋은 뉴스 보내주실 거죠? ㅎㅎ

sesese379

이번에 '사커스피리츠' 이벤트 배너에서 구독하게 되었고 비록 게임빌-컴투스 게임은 '사커스피리츠' 밖에 없지만 아주 재미있게 읽으며 게임빌-컴투스의 다른 흥미로운 게임들도 보게 되었습니다. '사커스피리츠', 미식축구에서 영감을 많이 받으셨다면데 역시나 이럴 줄 알았고요.

dntjr7201

한번 신청하면 그 뒤로도 계속 나오는 건 몰랐네요. 여전히 '사커스피리츠'도 꾸준히 하고 있고 원래 제가 운이 없어서 좋은 선수가 안 걸리는 것도 있지만 그래도 재밌습니다. 이번에 아시안게임에서 한국축구대표팀이 금메달을 획득했는데 '사커스피리츠'에서는 아무것도 없어서 조금은 아쉬워요. 그래도 계속 새로운 이벤트가 나오는 걸 보니까 기대가 됩니다.

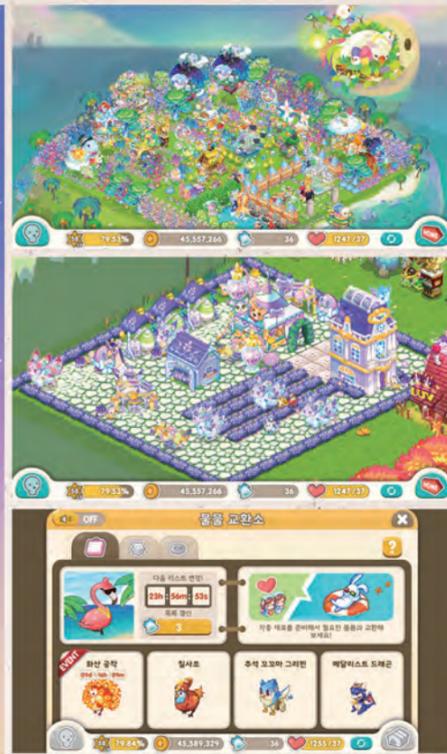
★ 당첨! ★ toma9211

안녕하세요, 컴투스 장수 팬입니다! 어릴 때 '미니게임천국', '붕어빵타이쿤', '액퍼패', '슈액히', '아이모' 등(아이모는 지금까지도 꾸준히 즐기고 있는 중입니다. ㅎㅎ) 컴투스만의 자기기함, 깔끔한 UI 등을 너무 좋아해서 컴투스 하면 그냥 믿고 즐기는 유저입니다! '아이모'를 하다가 우연히 하이브를 들어가 봤는데, 사보 구독에 대한 내용을 보고 무로라길래 냉큼 구독신청을 해버렸습니다. 받아봤는데 무로라는

piecezs

컴투스 '서머너즈 워'만 초창기부터 3년 이상 하다가 접고 그 매력에 비슷한 게임 찾다가

MUSTHAVE



타이니팜 (Tinyfarm)

[개발사 / 퍼블리셔] 컴투스

[장르] SNG

[키워드] 다양한 동물과 나만의 농장 꾸미기로 느끼는 귀농의 참맛!

[추천] 동물을 좋아하는 유저, 꾸미기에 관심이 많은 유저

[소개] 올해로 서비스 7주년을 맞이하는 '타이니팜'! 귀여운 동물들과 아이템으로 농장을 꾸미고 성장시킬 수 있어요.

각기 다른 콘셉트의 여섯 가지 맵을 모두 열어 나만의 농장을 꾸며 보세요. 어떤 맵에서는 미니 게임을

플레이해서 동물을 얻을 수 있어요! 이 밖에도 월 2회 이상 진행되는 다채로운 이벤트를 통해

매번 새로운 동물과 아이템이 업데이트됩니다. 친구들과 애정을 주고 받으며 서로의

동물을 교배해 전설 동물 획득에도 도전해보세요!

[구성] 여섯 개의 맵 '타이니팜', '타이니 비치', '토이 빌리지', '타이니 주', '시크릿 밸리',

'터틀 아일랜드'와 '모험', '요리' 등의 다양한 시스템

[인기 콘텐츠] 친구들과 함께 성장할 수 있는 마을 시스템! 친구들과 서로 밀어주고

끌어주며 활기찬 농장 생활을 즐겨 보세요~

[리뷰] 역사가 오래된 만큼 동물과 아이템도 굉장히 많아요. 여섯 개의 맵을 모두 돌며 농장을

꾸미고 동물들을 챙기다 보면 시간이 금세 지나갑니다!

[초보 꿀팁] 일정 시간마다 유료 재화인 벨을 생산하는 벨트리는 필수!

벨트리를 3레벨로 업그레이드하고 벨을 차곡차곡 모아 보세요~



빛의 계승자^{2.1} BIG BANG



모르두가 주는 캐럿 1000개!

쿠폰코드 : GAMEVILHL

사용기한 : 9/6 - 10/31



SUMMONERs
WAR
WORLD ARENA
CHAMPIONSHIP
2018



SUMMONERs
WAR
WORLD ARENA
CHAMPIONSHIP
2018