



‘수훈’의 늦가을 감성 여행

‘속도가 느린 것을 두려워 말라, 오직 멈추는 것만이 두려운 것이다.’
누군가 얘기한 이 말이 와닿는 요즘, 먼지 묻은 카메라 하나 달랑 들고
계획 없이 훌쩍 떠나 보았습니다.

바쁜 일상에 잊고 지내던 늦가을 감성의 진풍경이 눈 안으로 쭉쭉 들어옵니다.
무엇 하나 놓치기 아까운 장면들이 제게 ‘열정’이란 이름의 선물을 주고 가네요.
이렇게 저는 소중한 것도 짜릿한 자연을 담은 스틸 컷 한 장에 감동하며 힘을 받습니다.

때로는 잔인한 뉴스가 각박한 세상을 더욱 자극하고 화를 내게 만들지만,
아직도 정을 나누는 이야기에 공감하는 사람들이 훨씬 많습니다.
이 세상은 긍정인들의 따뜻한 파위가 뭉쳐 갈수록 더 뜨거워질 겁니다.

인생의 정답은 따로 없습니다.
11월엔 ‘#게임빌컴투스뉴스’, ‘#게임’, 그리고 ‘#열정’입니다.

GAMEVIL COM2US NEWS

GAMEVIL[®] COM2US

VOL.138
2018.11

게임빌 뉴페이스 3인방 소개

‘SWC 2018’ 특집

‘탈리온’ 해외 성공 스토리

컴투스 글로벌 게임 문학상 시상식

셀프 이색 요리, 카레 닭볶음탕

파트너스, 개발사 공개임즈 탐방

#유저 #감성 #공감, ‘댄스빌’

Jobs&Gates, 서버 프로그래머 편

The Legend, ‘젤다의 전설’

Reflections
of pass



게임빌컴투스뉴스^{***}

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

| 11



TALION



Global Mobile Game No. 1 'GAMEVIL-COM2US'

2018. 11. NOVEMBER

Global Mobile Game Leader 'GAMEVIL-COM2US'

게임빌-컴투스 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 14억 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 12월호에는 더욱 다양한 독자 분들의 소리를 담고자 합니다. 구독을 원하시는 분들은 아래 주소로 접속해주세요.

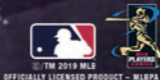
www.gamevilcom2us.com/gcnews

발행인 송병준
편집인 김익현
기획·편집 게임빌컴투스뉴스 편집부
디자인 박선영
표지 사진 고대은, 강성수
기자 게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원, 그리고 독자 여러분

게임빌컴투스뉴스 2018년 11월호 / 통권 제 138호 (Since 2001. 11.)
발행일 2018년 10월 31일 / 2018년 11월 장간호 발행(월간, 비매물)
발행처 게임빌 / 서울시 서초구 서초중앙로 4 게임빌빌딩
정보간행물 신고 일자 2018. 7. 5. 신고 번호 서초 라11753호



MLB trademarks and copyrights are used with permission of Major League Baseball. Visit MLB.com OFFICIALLY LICENSED PRODUCT OF MAJOR LEAGUE BASEBALL PLAYERS ASSOCIATION-MLBPA trademarks and copyrighted works, including the MLBPA logo, and other intellectual property rights are owned and/or held by MLBPA and may not be used without MLBPA's written consent. Visit www.MLBPLAYERS.com, the Players Choice on the web. All other Trademarks are the property of their respective owners.



Game Market

Overseas
World Game News
Summit
Korea
Twitter Media

Inside G-C

Congratulations
Marketing News
Marketing Insight
Marketing Contact

Play Game

Mobile
Game Focus
Hot Game
Non-Mobile
특별 게임
The Legend

Game People

People
Cover Story
New Face
Wife
Partner
Life
이야기
Fun
Mindwellness
Info
개표 분석
이벤트 리뷰

Game Mania

Mania
Top 4 Game
Thumbs Up!ing
User
Heavy Game
Game to My Pocket

Congrats

Welcome Welcome

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

게임사업부문 허성호 사우 / 게임사업부문 김다정 사우 / 인사실 진수연 대리 /
재무관리실 이나리 사우 / 제작2본부 김승환 선임 / 제작2본부 염경훈 사우 /
제작3본부 오상현 책임 / 제작3본부 마대용 선임 / 제작3본부 안민수 책임 /
제작2본부 김영준 책임 / 개발운영실 김현지 사우 / 제작3본부 문경식 선임 /
플랫폼실 이지원 사우 / 플랫폼실 성지현 사우 /
정주원(Taiwan) / 양홍문(Taiwan) / 김동욱(Japan) / 이에림(Japan) /
김효진(USA) / 김주란(USA) / 김민정(USA)



Congratulations

컴투스 재무관리실 김가은 대리, 결혼!

김가은 대리가 11월 10일,
남부터미널역 더화이트베일에서 결혼식을 올립니다.
서로에 대한 영원한 믿음으로 행복한 가정을 이룰 수 있도록
많은 분들의 축하를 부탁드립니다!

게임빌 '탈리온', 일본 시장 성공적 안착, 애플 매출 7위·구글 매출 15위

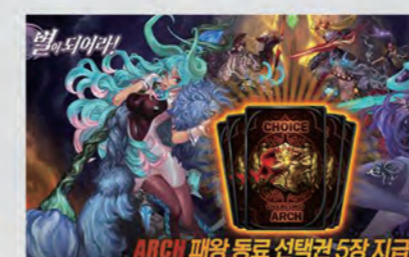
1	モンスターストライク	5	Pokémon GO
2	ドラゴンクエスト	6	Fate/Grand Order
3	Roblox	7	TALION
4	プロ野球スピリッツ	8	Dragon's Lair

게임빌(대표 송병준, WWW.GAMEVIL.COM)의 글로벌 MMORPG 대작 '탈리온(일본 서비스명 : '벤데타', 'VENDETTA')'이 일본 출시 초반 매출 순위 상위권에 오르며 성공적으로 안착했다. 애플 앱스토어 매출 7위, 구글 플레이 매출 15위까지 상승하며 앞으로 일본 MMORPG 시장을 장악할지 주목된다. '탈리온'은 지난 18일 일본에서 정식 서비스를 시작한 이후 꾸준한 순위 상승세를 유지 하고 있다. 16일 시작한 사전 다운로드에서 애플 앱스토어 무료 인기 1위에 오른 데 이어 매출 순위 또한 7위까지 상승했다. 22일 오전 현재 구글 플레이에서도 인기 순위 3위..



컴투스, 기대 신작 '스카이랜더스 링 오브 히어로즈' 글로벌 사전 예약 실시

컴투스는 기대 신작 모바일 RPG(역할수행게임) '스카이랜더스 링 오브 히어로즈'의 정식 출시를 앞두고 글로벌 사전 예약을 실시한다고 밝혔다. '스카이랜더스 링 오브 히어로즈'는 액티비전과 컴투스의 첫 번째 콜라보레이션 프로젝트로, 세계적인 IP(지식재산권) '스카이랜더스'의 모바일 버전 실시간 턴제 RPG다. 특히, 스카이랜더스 링 오브 히어로즈는 독창성 있는 스토리에 80여 종의 다양한 캐릭터를 등장시켜 신선한 재미를 제공할 예정이다. 또한 캐릭터의 속성과 스킬 조합을 통한 무한 전략의 대전 방식은 팽팽한 머리싸움을 예고한다. 본격적인 글로벌 출시에 앞서 진행되는 이번 사전 예약..



게임빌, '별이되어라!' 인피니티 업데이트 후 애플 앱스토어 매출 11위 역주행

게임빌(대표 송병준, WWW.GAMEVIL.COM)이 '별이되어라!'의 인피니티 업데이트를 실시했다고 21일, 밝혔다. 특히, 업데이트 직후 애플 앱스토어 매출 순위에서 11위에 오르며 역주행하고 있어 주목된다. 이번 업데이트를 통해 새로운 모험 지역인 '용이 잠드는 땅'을 개방하고, '인피니티 시스템'을 새롭게 선보였다. '용이 잠드는 땅'은 가장 찬란한 비극의 무대가 될 지역으로 유저들의 호기심을 자극하고 있다. 영웅들을 최종 단계로 육성시킬 수 있는 '인피니티 시스템'으로 게임성이 더욱 강화되었으며, 신위 이전 등급의 영웅들은 '인피니티 소환'을 통해 바로 소환할 수 있어서 영웅 성장이 더욱 손쉬워졌다..



'컴투스프로야구 for 매니저', 2018 정규시즌 선수 업데이트 실시!

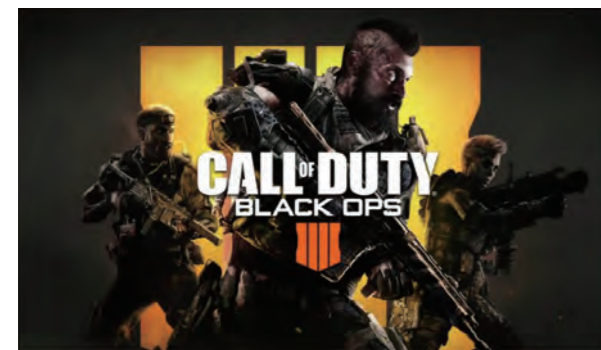
컴투스는 자사가 퍼블리싱하고 에이프로젝트(대표 박성훈)가 개발한 '컴투스프로야구 for 매니저' (이하 '컴프매')이 신규 업데이트를 실시한다고 18일 밝혔다. KBO정규시즌이 대단원의 막을 내리고, 야구인들의 축제 포스트시즌이 시작됨에 따라 '컴프매'에서는 2018 정규시즌 성적을 반영한 KBO선수 업데이트를 진행한다. 이에 따라 올해 활약한 실제 KBO리그의 모든 선수 카드를 만나볼 수 있으며, 사실적인 구단 운영의 재미를 제공할 예정이다. 또한 '트레이드 UI'의 경우 유저가 원하는 연도를 직접 선택할 수 있도록 개편했으며, 선수 보유 현황, 트레이드 대상 표시 등 선수 영입 과정에서의 유저..

World Game Now 는 글로벌 게임 시장의 소식을 다루고 최신 세계 게임의 트렌드를 소개합니다.



파리 게임 위크(Paris Games Week) 행사 열려

파리 게임 위크는 지난 2010년부터 파리(Paris Porte de Versailles)에서 해마다 열리고 있는 행사로 2017년 기준, 30만 명 이상의 관람객이 몰리는, 세계에서 손꼽히는 게임 행사다. 올해에는 10월 26일부터 총 5일 동안 열렸으며 프랑스, 미국, 영국, 독일 등 전 세계 50여 개가 넘는 국가에서 참여해 다양한 게임을 선보였다. 컴투스에서도 이번 파리 게임 위크에 참여해 행사가 열리는 5일 동안 '서머너즈 워' 실시간 아레나 배틀 등 다양한 이벤트를 개최하고, 출시 예정작인 '스카이랜더스'의 트레일러와 게임 플레이 공개를 통해 많은 관람객들에게 '스카이랜더스'를 소개했다.



콜 오브 듀티, '배틀 로얄' 장착하고 돌격

PC 게임이 주류를 이루고 있는 한국 게임 시장에서는 다소 생소할 수는 있지만, 콘솔게임 FPS 장르 10년 간 부동의 1위였던 콜 오브 듀티의 새 시리즈 '콜 오브 듀티: 블랙옵스4'가 출시되었다. 이번 시리즈는 이전까지 이어왔던 캠페인 모드를 축소하고 현재 게임 시장을 휩쓸고 있는 '포트나이트'의 게임 방식인 '배틀 로얄' 시스템을 적용했다는 점이 눈길을 끈다. 이처럼 멀티플레이에 특히 집중하고 있는 것은 포트나이트에 정면대결을 선포한 것으로 보아도 무방할 것이다. 게임 업계는 이 두 게임의 대결을 매우 흥미롭게 지켜보고 있으며, 배틀 로얄 게임의 인기를 실감케 하는 소식이다.



소니, 올드 스쿨 콘솔 붐에 플레이스테이션 클래식으로 합류

1994년 12월 3일 발매되어 2006년까지 1억 대 이상을 전 세계에 보급하며 콘솔 게임기의 새로운 역사를 세운 것이 바로 플레이스테이션1이다. 북고 바람이 불어 온 게임 업계에 소니가 플레이스테이션 1세대 모델을 축소시킨 디자인의 미니 콘솔, '플레이스테이션 클래식'을 발매한다는 소식을 알렸다. 플레이스테이션 클래식은 본래의 디자인을 충실히 반영하였으며, 오리지널 대비 너비는 45%, 부피는 80% 더 작아졌다고 한다. 별도의 타이틀을 구매할 필요 없이 '철권3' 등 약 20개의 플레이스테이션 1세대 게임들을 탑재할 예정이고 플레이스테이션1 발매일과 동일하게 맞춘 12월 3일부터 판매를 시작한다.

글. 이영기 특파원 wishfish@

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



GAMEVIL COM2US EUROPE SWC 2018 유럽컵 개최

독일 베를린에서 SWC 2018 유럽컵이 성황리에 개최되었다. 독일에서도 오래된 역사를 가진 '키노 인터내셔널' 극장에서 700여 명의 유저들이 모여 경기를 관람했으며, 부메랑 전사와 차크람 무녀 코스프레 등 다양한 이벤트를 통해 선수와 유저가 하나 되는 축제를 즐겼다. 이날 대회는 유튜브 실시간 스트리밍으로도 18만 명이 넘는 시청자를 기록했고, 유저들의 뜨거운 관심으로 유럽컵 영상은 유튜브와 트위치TV에서 200만 뷰를 돌파했다.



★ 대만(TAIWAN)



★ 홍콩(Hong Kong)

GAMEVIL COM2US TAIWAN SWC 2018, 대만 홍콩 오프라인 행사 열어

지난 13일 SWC 2018 월드 결선을 맞이해 홍콩 선수인 LAMA를 응원하고자 대만과 홍콩에서 오프라인 행사를 진행했다. 행사 현장에는 대만 60여 명, 홍콩 90여 명의 유저들이 참석했으며, 유튜브 생방송을 통해 3만 명이 넘는 유저들이 경기를 함께 관람했다. 이날 현장에서는 생방송 관람과 더불어 다양한 이벤트를 진행했으며, 온라인 유저도 현장 이벤트에 참여할 수 있도록 Call out을 진행해 많은 호응을 얻었다. 아쉽게도 라마(L.A.M.A)는 준우승을 차지했지만, 유저들은 최종 결승전에 진출한 라마에 대한 응원과 격려를 통해 높은 팬심을 드러냈다.



GAMEVIL COM2US THAILAND '버디크러시' CBT 실시, 태국 유저 호응도 높아

지난 9월, 2주에 걸쳐 태국에서 '버디크러시' CBT가 성공적으로 진행되었다. 일간 순수 이용자를 의미하는 DAU(Daily Active User)가 상당히 높았고, 많은 유저들에게 긍정적인 피드백을 받았다. 이에 태국 지사에서는 유저들의 의견과 아이디어를 모으고자 포커스 그룹 이벤트를 진행했으며, 200명이 넘는 유저들이 참여해 다양한 의견을 제시했다. 더불어 모바일 골프 게임을 접해 보지 않은 일반 유저들을 토대로 '버디크러시'에 대한 반응을 조사했는데, 대부분의 유저들이 '버디크러시' 출시에 대한 높은 기대감을 드러냈다.

글. 클라라 특파원 kromigioli@



★ (왼쪽부터) 이현재, 유동매, 안동건

게임빌 뉴페이스 3인방 그들이 알고 싶다.

11월의 푸른 가을 하늘처럼 부푼 꿈으로 게임빌의 가족이 된 게임빌리언들을 만나보았다. 새로운 시작은 언제나 설렘과 기대, 그리고 막연한 근심이 공존한다. 지금부터 그들의 솔직담백한 이야기를 들어보자.

만나서 반갑습니다. 간단한 자기 소개부터 부탁 드릴게요.

이현재(이하 '이') : 안녕하세요. 사운드 팀에서 근무 중인 이현재입니다. 게임빌에서 제작하고 있는 모든 프로젝트의 사운드와 관련된 작업을 하고 있습니다. 게임 BGM과 여러 가지 효과음 등 귀로 들리는 모든 소리와 관련된 작업을 하고 있습니다.

안동건(이하 '안') : 반갑습니다. 중국에서 온 안동건입니다. L10N 팀에서 중국어 간체자 번역을 담당하고 있습니다. 지금 맡은 프로젝트는 '엘룬' 간체자 번역입니다.

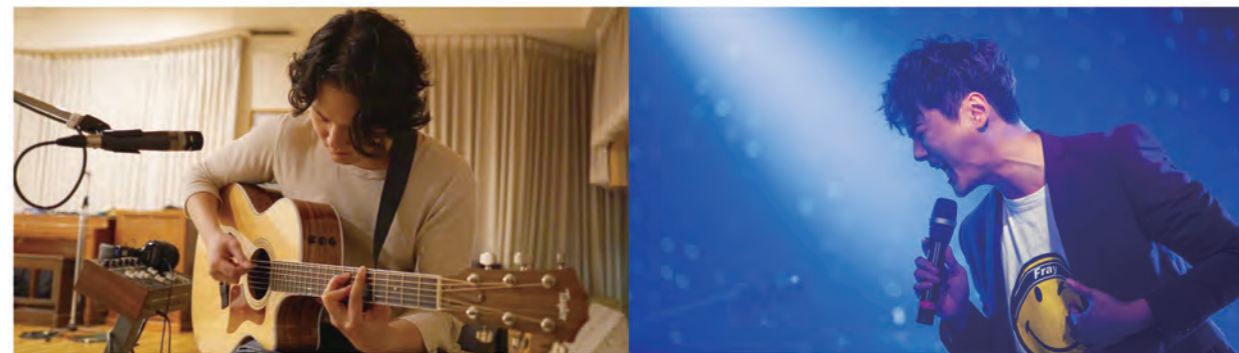
유동매(이하 '유') : 안녕하세요 동건 님과 같이 9월 초에 입사한 유동매입니다. 저도 L10N팀에서 중국어 번역을 담당하고 있습니다.

입사 전 게임빌에 대해 알고 계셨나요? 지원하게 된 동기가 궁금합니다.

안 : 취업 사이트를 통해 게임빌을 처음 알게 되었어요. 입사 지원을 하고 회사에 대해서 알아보았는데 제가 그동안 했던 많은 게임들이 게임빌 게임이었던 거고요. 그래서 놀랍기도 하고 게임빌이 더 친근하게 느껴졌어요. 제가 게임을 하면서 게임사까지 확인하고 플레이하진 않아 몰랐는데 말이죠!

이 : 예전부터 게임빌에 대해서 잘 알고 있었어요. 피쳐폰 시절 '놈'부터 '게임빌 프로야구', '제노니아'를 열심히 했었거든요. 특히 게임빌에 지원하게 된 동기는 점점 모바일게임 시장의 규모가 커지고 앞으로도 꾸준히 성장하리라 판단했기 때문입니다. 글로벌 시장에서 다년간 쌓인 노하우와 역량이 탄탄한 게임빌에서 근무하고 싶어 입사를 결심하게 되었죠.

유 : 예전에 업계 뉴스를 번역한 적이 있는데 그때 게임빌을 처음 알게 되었고 한국에서 한중 번역가로 활동하려던 중, 취업 사이트를 통해 입사를 지원하게 되었습니다. 일반적인 문서 번역이 아니라 게임 내의 스크립트를 번역하는 작업이어서 더욱 관심이 컸어요.



★ 이현재_취미

★ 이현재_홍대 클럽 롤링홀 23주년 기념 공연 중 (2018년)

게임빌 입사 전엔 어떤 일을 하셨나요?

이 : 저는 줄곧 게임 업계에서 음향 관련된 일을 했습니다. 사운드 팀이다 보니 개발사 위주에서 많은 작업을 했는데 제 기준으로 제대로 된 퍼블리셔에서 일하게 된 건 게임빌이 처음이라고 생각합니다.

안 : 애니메이션, 드라마 제작 회사에서 근무하면서 중국어 통·번역 업무를 주로 했어요. 여러 환경의 사정으로 힘들고 안정적이지 못한 시기도 보냈는데.. 지금은 안정을 찾아 마음이 너무 편합니다.

유 : 저는 중국 IT 회사에서 한국어, 중국어, 일본어 통·번역 업무를 했었고요, 주로 웹서비스 개발 관련 업무의 통·번역과 게임 분석 자료와 게임 기획서에 대한 번역 업무를 담당했어요.

게임빌 첫인상이 어떠셨나요?

유 : 첫인상은 '친절하다!'입니다. 중국에서 직장 생활을 했지만 한국에서는 첫 직장이라 불안감이 좀 있었는데 입사 첫 날 인사실과 여러 직원 분들이 친절하게 대해주셔서 딱 사라졌어요. 회사 소개와 복지 등에 관해서 설명을 듣고 나니 오래 다니고 싶다는 생각이 들었어요.

이 : 여러모로 좋지만 서울에서도 좋은 위치에 회사가 있어 매력적이었어요. 예술의전당에서 공연을 보거나 국제전자센터에서 게임 타이틀을 구매할 때 가끔 와보기는 했지만 게임빌이 여기 있는 줄 몰랐습니다. 좀 신기했어요.

안 : 모바일게임 회사는 사무실이 작고 쾌적하지 못할 것이라는 선입견이 있었는데 면접 보러 와서 깜짝 놀랐고 제 선입견과 달라서 기뻐했습니다. 입사 후에는 체계적인 시스템과 사원을 위한 복지제도가 마음에 들었고 그중에서도 점심과 저녁 식사 제공이 가장 기뻐했습니다. 제가 지금 자취를 하고 있는데 끼니 해결이 가장 큰 문제이자 골칫거리였습니다. 이전 그런 고민이 해결되어 너무 좋아요~



★ 안동건

입사 후 회사 생활은 어떠세요?

안 : 입사 한 달 정도 되었는데 L10N 팀 선배님들과 잘 어울리고 있고 신입사원 교육 때 만났던 타 부서 동기 분들과도 친하게 지내고 있습니다. 회사에서 보내는 순간이 알차고 즐겁네요.

이 : 저는 11월호 사보 신규 입사자 코너에 실린다는 말을 듣고 약간 민망했습니다. 제가 몇 달 생활하면서 가장 마음에 드는 부분은 식(食) 문제를 걱정 없이 회사 차원에서 해결해준다는 것이에요. 밥도 아주 맛있고 훌륭합니다.

유 : 먼저 사내에 자유로운 분위기가 형성되어 있어서 너무 좋아요. 업무도 만족스럽고요. 게임사답게 크리에이티브 넘치는 분들도 많고 틀에 박혀 있지 않은 것 같아 좋아요.

일하면서 재미나 보람을 느껴본 적이 있나요?

유 : 저는 번역 결과물이 업무 진행에 도움이 되었다는 피드백을 받았을 때 보람을 느끼고 어려운 단어 하나하나에 대해서 답을 찾을 때가 가장 즐거운 것 같아요. 가장 큰 보람은 작업한 번역본이 실제 게임에 적용되어 유저들로부터 긍정적인 피드백을 받을 때입니다.

이 : 저는 항상 제 일에 보람을 느끼며 생활하고 있는데요, 가장 보람을 느낄 때는 아무래도 프로젝트 사운드 평가에서 높은 점수를 받을 때! 그때가 가장 보람 있습니다.

안 : 저는 번역 중 자주 보람을 느끼는 편입니다. 단어 하나하나 정확하게 번역할 때도 기분이 좋고 문장 하나하나를 고 퀄리티로 번역할 때도 매우 뿌듯함을 느낍니다. 가끔은 좋은 단어나 문장이 떠오르지 않을 때도 있지만 그 과정을 거쳐서 좋은 결과물이 나올 때면 진짜 기분이 좋습니다.

직장인이란 회사 생활 외에도 퇴근 후나 휴일에 재충전의 시간도 매우 중요한데요. 주로 시간을 어떻게 보내고 계시나요?

이 : 저는 개인 음악 작업실이 있어서 악기 연주나 작곡이나 편곡 작업을 주로하고 그 외에는 휴식을 취하고 있습니다. 일에 집중하고 효율적으로 성과를 내기 위해서는 휴식 시간도 중요하다고 생각합니다.

안 : 주말에는 주로 청주에 있는 야구 동호회에서 활동하고 평일 퇴근 후에는 가끔 풋살을 하며 시간을 보내고 있습니다. 언제 기회가 된다면 게임 빌 직원들과 함께 풋살을 해보고 싶은 바람이 있어요. 운동 외에도 공연이나 콘서트를 자주 보러 다닙니다. 제가 예전부터 K팝을 좋아해서 대학교 축제나 지역에서 열리는 축제에 참여하고 즐길 때가 많습니다.

유 : 쉬는 날 주로 다이어트를 위해 등산을 하고, 취미로는 중국 전통 꽃자수도 하고 있습니다. 최근에는 어머니의 치매 예방과 용돈을 드리기 위해서 중국식 화투를 치고 있습니다. 그리고, 제가 게임 업계를 다니고 있지만 게임을 많이 안해 봐서 시간 날 때마다 게임을 하고 용어도 정리하면서

시간을 보내고 있습니다.

앞으로 게임빌에서 이루고 싶은 꿈이나 있다면 한 말씀 부탁드립니다.

안 : 프로젝트를 위해 최선을 다하는 게임빌리언들의 노력에 걸맞은 한중 번역가가 되고 싶어요. 더 많은 중국 유저들이 우리의 게임을 즐기기를 바라며 제 중국 지인들에게 우리의 게임을 추천하면서 자신 있게 "내가 번역한 거다!"라고 말하고 싶습니다.

이 : 현재 프로젝트를 4개 진행하고 있습니다. 저희 사운드팀을 거쳐 게임들의 사운드가 유저들에게 즐거운 경험을 제공해 줄 수 있도록 최선을 다하고 싶습니다.

유 : 세계 '중국어 간체자 번역을 믿고 맡길 수 있다'는 이야기를 들을 수 있도록 최선을 다하고 싶습니다. 그리고, 지금은 한국 게임이 중국에서 서비스하기에 약간 어려움이 있지만 앞으로는 게임빌 게임이 서비스된다면 정말 좋을 것 같습니다.



글. 안성용 기자
evan8689@

MUSTHAVE



피싱마스터 (Fishing Master)

[개발사 / 퍼블리셔] 게임빌 / 게임빌

[장르] 스포츠 / 낚시

[키워드] 다양한 낚시터에서 펼쳐지는 대물과의 한 판 승부!

즐거움을 낚아라! 낚시대를 던지고 채고, 릴을 감는 진짜 낚시의 묘미! 언제 어디서나 리얼한 낚시를 즐겨라!

[추천] 실제 낚시의 짜릿한 손맛을 느끼고 싶은 유저, 기존 낚시 게임에 없던 다양한 육성 요소와 소셜 기능을 경험하고 싶은 유저

[소개] 전 세계 누적 유저 2,500만의 즐거움을 낚는다! 낚시대를 던지고 채고, 릴을 감는 진짜 낚시의 묘미를 언제 어디서나 느낄 수 있는 유일무이한 낚시 게임, 피싱 마스터! 리얼한 낚시 속 짜릿한 입질은 기본이고 송사리부터 몬스터급 고대어까지 디테일한 그래픽으로 재현된 500여 종 이상의 다양한 물고기들과 리얼한 승부를 만끽할 수 있으며, 매일 개최되는 낚시 대회, 친구와의 월척 대결을 SNS 자랑, 1:1 다른 유저와 낚시 대결 등이 가능한 탄탄한 커뮤니티 기능으로 헤어나올 수 없는 흥미를 선사한다. 그뿐만 아니라 캐릭터 육성은 물론이고 물고기의 육성과 장비 강화, 다양한 코스튬 장비까지 마련되어 있어서 입문한 초보 낚시꾼들에게 실 틈 없는 재미를 자극한다.

[구성] 챔피언스 리그, 길드 그랑프리, 장비 분해 & 조각 합성 시스템, 1:1 대결 모드, 수족관

[인기 콘텐츠] 길드의 명예를 위해 실시간으로 다른 길드와 낚시 배틀을 벌이는 '길드 그랑프리'

[리뷰] 낚시하면 손맛인데, 모바일게임으로 이 정도의 낚시의 재미를 구현했다는 것이 정말 신기하고 대단한 것 같아요!

성장 콘텐츠도 대결 콘텐츠도 풍부해서 '피싱마스터'를 즐기다 보면 정말 시간 가는 줄 모르겠어요.

최근에 시즌 6까지 업데이트하면서 대회도 강화되었는데, 앞으로의 피싱마스터의 모습도 정말 기대가 큼니다!

[초보 꿀팁] 물고기에 상태별 패턴이 있으니 패턴을 파악하는 것이 좋다.





SWC 2018 특집

‘빛나는 대한민국’, 정상에 서다

10월 13일, 서울 OGN e스타디움에서 SWC 2018 월드 결선이 열렸다. 올해로 4주년을 맞은 ‘서머너즈 워’이지만 유저들의 식지 않는 열정으로 작년 이어 올해도 뜨거운 반응을 보여주었다. 온라인 스트리밍에서 무려 13만 명 이상의 동시 시청자 수를 기록한 이번 SWC 2018 월드 결선을 분석해본다.

변화하는 메타

우선 SWC 내적으로 신규 몬스터들의 등장으로 인한 메타 변화 등 경기 내용에 큰 변화가 있었다. 2017년 대회에서는 주로 속도 및 폭주 기반의 메타였다면 올해 대회에서는 유지력과 강력한 딜이 주요 메타가 되었다. 그 배경에는 면역 및 강력한 군중제어기(이하 CC)의 활용에 대한 연구가 있었는데, 조금 더 구체적으로 보자면 기절이나 수면 등의 CC기 스킬을 가진 몬스터들(풍 사막여왕, 불 해왕 등)과 이에 맞서는 해제 및 면역 몬스터들(물 선인, 물 유니콘 등)의 대결 구도가 되었다. 더불어 강력한 딜의 ‘물 웅묘무사’와 딜과 유지력을 동시에 갖춘 ‘불 피닉스’, CC기와 유지력을 모두 가지고 있는 ‘빛 팔라딘’, ‘풍 사막여왕’, ‘풍 요정왕’ 등이 핵심 요소로 자리 잡았다.

선수들의 최애캐!

그중에서도 월드 결선에서 무려 100%의 픽밴률(프리밴 포함)을 기록한 몬스터가 ‘풍 사막여왕’과 ‘물 웅묘무사’다. 모든 적을 잠재우고 끊어 먹기 메타를 만든 장본인인 ‘풍 사막여왕’과 면역 등의 강화 효과를 광역으로 지우면서 자신의 체력을 소모해 상대의 체력을 깎는 ‘동귀어진’ 스킬을 사용하는 ‘물 웅묘무사’는 작년에 이어 올해에도 역시나 선수들에게 핵심 픽으로 꼽혔다. 22번의 월드 결선 경기 중 딱 한 번 덜 뽑혀 100%를 달성하지 못한 ‘풍 요정왕’ 역시 엄청난 픽밴률을 보였다. 실제로 각 대륙컵 본선을 포함하면 총 81번의 경기 중 74번이나 픽 혹은 밴을 당하며 91.4%라는 1위 픽밴률을 기록했다.

‘풍 하프술사’가 대세

앞서 언급한 몬스터 외에도 이번 SWC 2018을 통해 좋은 몬스터임을 확인한 ‘풍 하프술사’가 72.84%로 4위를 차지했다. ‘풍 하프술사’는 수면 및 공격 계이지를 흡수하는 평타(쿨타임이 없는 스킬)를 기반으로 체력 회복 및 아군 면역 부여 스킬, 상대방의 치명적인 공격을 무효화하고 자신의 공격 기회를 잡는

패시브 스킬까지 최근의 유지력 메타를 만든 장본인이라고 할 수 있다. 재미있는 점은 ‘서머너즈 워’를 하는 많은 유저들이 이런 ‘풍 하프술사’가 충분히 좋은 몬스터라고는 생각했지만 최상위권 선수들이 자주 사용할 만큼 소위 ‘OP 몸’인 것은 잘 몰랐다는 점이다. 과거 SWC 2017를 통해 ‘물 웅묘무사’나 ‘불 하프’가 수면 위로 등장했듯이, 이번 대회를 통해 아레나 방어택에서 ‘풍 하프술사’를 더 자주 보게 될 것 같다.

[참고] SWC 2018 출전 선수 최애 몬스터 Top 5 (프리밴 포함, 총 경기수 : 81 경기)

1위	풍 요정왕	74 (91.36%)
2위	풍 사막여왕	73 (90.12%)
3위	물 웅묘무사	69 (85.19%)
4위	풍 하프술사	59 (72.84%)
5위	불 해왕	54 (66.67%)

> 총 경기수 : 월드 결선 및 각 대륙컵 본선 경기 합산

필밴(必Ban)과 칼픽(pick), ‘암 드래곤나이트’와 ‘빛 팔라딘’

한편, 이번 SWC 2018부터 새롭게 도입된 프리밴(Pre-Ban) 시스템에도 주목할 필요가 있다. 경기를 시작하기 전에 먼저 사용 금지할 몬스터를 각 선수가 선택하기 때문에 자신의 덕뿐만 아니라 상대방이 어떤 몬스터로 택을 만들지에 대한 연구 필요성이 이전보다 더욱 높아졌다. 자신은 갖고 있지 않지만 상대방에게 유리한 몬스터를 뺀다면 훨씬 유리해지기 때문인데, 이러한 밴 시스템 덕분에 후픽을 하는 선수가 최종적으로 카운터 몬스터를 찍히는 것을 ‘보는 재미’도 훨씬 늘어나게 되었다. 올해 대회에서 프리밴으로 가장 많이 등장한 몬스터는 바로 ‘암 드래곤나이트’다. 무려 37번의 프리밴을 당하며 22.8%의 밴률을 기록했고, 뒤를 이어 ‘물 웅묘무사’가 2위(28번)를 기록했다. 아무래도 ‘끊어 먹기’ 메타의 특성상 아군 혹은 자신이 치명타를 맞을 때마다 전원의 게이지가 상승하는 ‘암 드래곤나이트’의 패시브 스킬에 대한 마땅한 해법이 나오지 않았기 때문인 것 같다.

마지막으로 월드 결선을 통해 떠돌던 소문의 실체를 확인하게 해준 ‘자타공인’ 현 최고의 ‘OP 몸’인 ‘빛 팔라딘’에 대한 이야기를 빼놓을 수 없다. 사실 이 몬스터는 월드 결선 이전까지만 해도 59번의 총 예선 경기 중 단 3회 출전에 그쳤다. 그런데, 월드 결선에서는 22번의 경기 중 무려 16번이나 등장했고, 높은 승률을 기록했다. 이에 맞서기 위한 카운터로 ‘암 이프리트’가 4번 등장했으나 ‘카운터 픽이라는 말이 무색할 정도로 큰 효과가 없었다. 실제로 우승자 빛대 선수도 인터뷰를 통해 ‘마땅한 카운터가 없는 것 같다’고 얘기할 정도로 이번 대회 뉴 메타의 중심에는 ‘빛 팔라딘’이 있었다. 무엇보다 이 몬스터가 운으로 얻는 것이 아니라 노력으로 얻을 수 있는 조합 몬스터라는 점이 ‘서머너즈 워’ 유저들에게는 가장 큰 매력으로 다가올 것이다. 모두가 가질 수 있는 만큼 더 열심히 최고의 룬을 찾아서 거둔, 용된, 죽던으로 지금 당장 모험을 떠나시기를 바란다.

SWC 2019를 기대하며

나름 ‘서머너즈 워’를 오랫동안 플레이한 기자가 보기에 지난 SWC 2017이 봄의 새싹처럼 풋풋했다면, 이번 SWC 2018은 한여름의 녹음처럼 한 뼘 더 성장했다고 하겠다. 게임 내적으로 훨씬 깊어진 전략과 전술로 인해 우승자인 ‘빛대’ 선수조차 8강, 4강의 최종전을 치러야 할 정도로 치열해지지 않았는가! 하지만, 여기서 끝이 아니다. 최강의 길드를 가리는 길드전 대회도 추가되었고, 새로운 몬스터들이 활약하는 모습을 보여 더 무리익을 다음 SWC를 기대해 본다. 과연 또 어떤 메타와 어떤 몬스터가 세계의 수많은 ‘서머너즈 워’ 유저들의 가슴을 뜨겁게 할까? 본 기자도 내년 SWC 2019에는 기자가 아닌 선수로 참여할 수 있도록 열정을 불태워 보려 한다. 모두 5성 하소서!!

글. 양진석 기자 / didwstjr@
(26p에서 계속..)





간단하고 맛있는 셀프 이색 요리 카레 닭볶음탕

부쩍 추워지는 11월, 따뜻한 밥 한 그릇이 생각나는 날씨가죠. 닭볶음탕은 매콤한 맛이 환절기 떨어진 입맛을 돋운다. 하지만, 매운 음식을 선호하지 않는 사람들이나 아이들은 부담스러울 수도 있는 음식이다. 사보 최초로 셀프 요리에 도전해 보았다. 손이 많이 갔지만 하고 나니 흐뭇~ 남녀노소 누구나 즐길 수 있는 한 끼 식사인 카레 닭볶음탕 레시피를 전격 공개한다.

재료

닭볶음탕용 닭 1마리, 당근 1/2개, 감자(大) 3개, 양파 1개, 쪽파, 고체 또는 분말 카레(고체 카레인 경우 4조각 사용), 다진 마늘 1큰술, 후추, 우동사리



- ① 닭을 깨끗이 씻고 손질한다.
- ② 핏물을 뺀 닭을 냄비에 넣고, 물은 닭이 잠길 정도로 넣고 끓인다.



- ③ 끓인 물을 버리고 한 번 더 깨끗이 씻은 후 다시 잠길 정도의 물을 넣은 후, 후추를 넣고 끓인다.



- ④ 당근, 양파, 감자, 파를 알맞게 썰어놓는다.
- ⑤ 닭이 어느 정도 익으면, 다진 마늘-양파-감자-당근 순서대로 넣는다.



- ⑥ 카레를 물에 풀어서 넣는다.



- ⑦ 기호에 맞게 후추, 고춧가루, 쪽파(대파)를 넣는다.



- ⑧ 우동사리를 넣으면 훨씬 더 맛이 업그레이드된다.



- ⑨ 드디어~!! 완성!!
- 카레의 달콤하면서도 매콤하고 특유의 향신료 향이 환절기 떨어진 입맛을 돋우기에 제격인 한 끼 식사였다. 닭이 한 마리가 들어가기 때문에 카레의 풍미가 더해져 깊은 맛이 일품이었다. 독자 분들도 실패할 확률도 적고 간단하고 맛있게 즐길 수 있는 셀프 요리 카레 닭볶음탕에 도전해 보는 건 어떨까?

Tip

- ① 닭의 냄새를 더 없애려면 맨 처음 끓일 때 소주를 넣고 끓이면 된다.
- ② 양파를 많이 넣을수록 단맛이 난다. 단맛을 더하고 싶으면 채소를 넣기 전에 양파를 볶아서 넣자.
- ③ 카레가 고체인 경우 물에 풀어 넣어야 못치지 않는다.
- ④ 카레가 계속 바닥에 눌러붙기 때문에 타지 않게 주의를 기울이며 잘 저어주어야 한다.
- ⑤ 국물이 너무 적을 땐 물을 더 넣으면 된다. 반대로 물이 너무 많으면 좀 더 졸인다.
- ⑥ 기호에 맞게 고춧가루, 캡사이신, 요거트, 우유를 선택하여 넣으면 더욱 더 취향에 맞게 먹을 수 있다.



표지 모델 인터뷰

미덕남의 이중생활★

사무실에서는 온화한 인품으로 소문이 자자하지만 퇴근 후에는 파워풀한 드러머로, 외유내강의 바람직한 미덕을 보여주는 양사 통합 사보의 첫 남성 단독 모델, 게임빌의 게임 사업 부문 테크 PM실의 함수훈 실장을 만나보았다.

안녕하세요. 인터뷰에 앞서 간단하게 자기 소개 부탁드립니다. 반갑습니다. 2015년도 3월에 첫 테크 PM직을 맡으면서 지금까지 테크 PM을 담당하고 있는 함수훈이라고 합니다.

사보 첫 남성 단독 모델로 표지 촬영을 하셨는데 어떠셨어요?
이렇게 당황스러운 기회가 빨리 올 줄은 몰랐는데 좋은 기회라고 생각을 해서 표지 모델 섭외 요청에 수락하고 도전을 하게 되었습니다. 15년 전 웨딩 촬영을 마지막으로 사진 촬영을 해 본 적이 없어서 처음에는 아주 낯설었어요. 그래도 사보의 첫 남성 단독 모델이고 제 인생에 즐거운 추억거리가 된다는 생각에 의미를 두고 유쾌하게 촬영했어요.

테크 PM실에서는 어떤 일을 하고 계시나요?
테크 PM실에서는 처음 게임이 만들어지기 시작하면서부터 론칭하고 서비스가 종료될 때까지 개발팀 게임 제작 지원과 운영 시 생기는 장애를 처리하는 해결사 역할을 하고 있습니다. 게임을 운영하다 보면 서버나 시스템 등의 문제들이 생기기도 하는데 다른 부서와 협업하여 문제를 해결하고 있습니다.

테크 PM실과 인연을 맺게 된 계기가 궁금해요.
꽤 오랫동안 시스템과 데이터베이스 업무를 했습니다. 그러던 중에 국내에서 모바일게임이 두각을 보이게 되자 전 직장에서 새로운 조직을 구성하게 되었고 그때 처음 인연을 맺게 되었습니다. 그때는 테크 PM에 대한 큰 그림을 그렸고 지금은 다듬어 가는 과정이라 생각합니다.

테크 PM의 매력은 무엇인가요?
게임을 전체적인 관점에서 바라볼 수 있는 매력이 있어요. 게임은 여러 가지 요소가 합쳐져서 개발되는데 한 분야에서만 국한되어 업무를 하다 보면 큰 그림을 볼 수가 없어요. 예를 들자면 나무만 바라보고 숲은 보지 못하는 거죠. 제 경험을 말씀드리자면 그전에는 데이터베이스만 바라보았는데 지금은 시스템, 서버, 클라이언트, UI, 보안까지 게임을 전체적으로 볼 수 있게 되었어요. 하나만 볼 때는 각각의 연결 고리에 대한 역할과 중요성을 보기 힘들어요. 전체를 바라보고 그 연결고리의 역할에 대한 고민이 필요합니다. 테크 PM직에서는 하나의 주전공과 여러 가지 부전공을 다룰 수 있는 멀티플레이어가 되어야 한다고 생각해요.

게임을 개발하고 싶어하는 젊은이들이 많은데, 선배로서 해주고 싶은 조언이 있다면?
게임을 정말 좋아해서 게임사에 입사하신 분이라면 꼭 본인이 하고 싶은 업무를 했으면 좋겠습니다. 꿈을 가지고 자기가 정말 원하는 것을 찾아간다면 즐겁게 일하면서 보람도 찾을 수 있을 거라 생각해요.

꿈을 갖고 살아간다는 것 자체가 행복이란 생각이 듭니다. 갑자기 실장님의 어렸을 적 꿈이 궁금해요!
저는 초등학교 때 꿈이 전자오락기를 만드는 사람이었고 실제로도 전자공학과에 진학하고 싶었는데 시대의 흐름에 따라가다 보니 게임 개발사에서 모바일게임을 만들게 되었습니다.

이번에는 분위기를 조금 바꿔볼게요. 사내 동호회 G-Rock에서 넘나 멋진 드러머로 활동하고 계시는데 처음 드럼을 치게 된 계기가 궁금해요. 고등학교 2학년 때 항상 키 순서대로 짝을 정했는데요. 그러다 보니 계속 한 친구와 짝을 하게 되었어요. 반에서 꼴등 자리를 굳건하게 지키며 학교도 잘 나오지 않을 정도로 드럼만 치던 친구였는데.. 그 친구 어깨너머로 따라 하다 보니 '서당 개 삼 년이면 풍월을 읊는다'는 속담처럼 어느 순간 드러머가 되어 있었어요.



그렇다면 좋아하는 음악이나 아티스트가 있나요?
음악은 개인적으로 모던한 퓨전 재즈, 컨템퍼러리 재즈를 좋아합니다. 아티스트는 제가 처음 이메일을 만들 때부터 지금까지 사용하고 있는 메일 주소가 있는데, 미국의 퓨전 재즈 드러머 데이브 웨클(Dave Weckl)이라는 사람 이름을 카피해서 만들었습니다. 그 정도로 이분을 좋아합니다.



인터뷰에 응해주셔서 감사합니다. 마지막으로 앞으로 이루고 싶은 목표가 있다면?
게임빌에서 대박 게임을 하나 론칭하는 게 제 첫 번째 목표입니다. 두 번째로는 특별히 어떤 장르의 게임이라고 정해놓지는 않았지만, 막연히 제가 원하는 대로 만든 제 인생 게임을 하나 만들어보고 싶습니다. 그리고, 마지막으로 하고 싶은 말이 있는데요. 사보 표지 모델이란 좋은 기회를 주셔서 제 인생에 또 하나의 즐거운 추억을 남길 수 있어서 좋았습니다. 저를 추천 해주신 분과 기회를 주신 회사에 진심으로 감사 드립니다. 행복하세요~

글: 남한솔 기자
allohallosol@

컴투스 글로벌 게임문학상 2018

- 🏆 대상 : 안민성, 올리버씨의 시간공장
 - 🏆 최우수상 : 이진석, 마계주막
 - 🏆 우수상 : 정성혁, 네크로맨스 / 문한새, 지하의 드래곤
- 최선을 다해준 모든 참가자 분들께 진심으로 감사드립니다.**



★ (왼쪽부터)우수상 정성혁, 우수상 문한새, 컴투스 이주환 상무, 대상 안민성, 최우수상 이진석

컴투스 시나리오 공모전 '컴투스 글로벌 게임문학상 2018' 시상식 개최

지난 18일, 컴투스가 진행한 시나리오 공모전 '컴투스 글로벌 게임문학상 2018'의 시상식이 열렸다. '컴투스 글로벌 게임문학상 2018'은 컴투스의 대표적 글로벌 게임 IP(지식재산권)인 '서머너즈 워'와 같이 세계 시장을 석권할 글로벌 문화 콘텐츠 창작을 지원하고, 우수한 인재를 발굴하는 것이 목적이다.

이날 시상식에서는 '올리버씨의 시간공장'이라는 작품을 출품한 안민성(24) 님이 영예의 대상을 수상했으며, '마계주막'의 이진석(25) 님이 최우수상을, '네크로맨스'의 정성혁(26) 님과 '지하의 드래곤'을 집필한 문한새(28) 님이 각각 우수상을 차지했다.

대상 수상자에게는 상금 2천 만 원과 트로피가 주어졌으며, 최우수상과 우수상에게도 각각 500만 원, 250만 원의 상금과 트로피가 전달되었다. 또 이날 시상식에는 수상자 가족 및 컴투스 주요 임직원이 참석한 가운데 수상자가 직접 본인의 창작물을 소개하는 시간을 가져 의미를 더했다.

한편, 이번 공모전에는 총 300여 편의 수준 높은 응모작이 출품되어 열띤 경쟁을 벌였으며, 이 중 소재의 독창성과 완성도, 대중성 등의 심사 기준으로 두 차례의 공정한 심사를 거쳐 최종 수상작 4개 작품이 가려졌다.

컴투스는 앞으로도 글로벌 문화 콘텐츠 확장을 위한 우수한 IP 및 인재 확보를 위한 노력을 지속적으로 기울일 예정이다.

글. 송준석 기자 / junsukms@





동남 아시아와 일본에 새로운 바람을 일으킨

탈리온의 성공 스토리

최근 게임빌과 유틸플러스가 손잡고 선보인 '탈리온'은 동남아시아 출시 직후 오픈 마켓 인기 1위를 달성하는 등 큰 호응을 얻었다. 일본에서도 초반 폭발적인 인기를 누리고 있다. 이런 성공이 있기까지 뒤에서 묵묵히 노력한 이들이 있었는데.. 기자는 이번 호에서 우선적으로 최초 출시한 동남아시아에 새로운 바람 일으킨 '탈리온'의 성공 스토리를 들어 보았다.

기자 : 안녕하세요. 인터뷰에 응해 주셔서 감사합니다. 독자 분들께 먼저 자기소개 부탁드립니다.

오테랑(이하 '오') : 안녕하세요. 게임빌 게임사업실 비즈 4팀 오테랑입니다. 탈리온의 메인 사업 PM입니다.

최혜숙(이하 '최') : 안녕하세요. 게임빌 게임마케팅팀의 마케터 최혜숙입니다.

동남아지사 Narin/Long/Santaka(이하 '동') : 안녕하세요. 저희는 Narin Siritaranukul, Long Dinh, Mochammad Santaka라고 합니다. 차레대로 태국, 베트남, 인도네시아 지사의 관리자 책무를 맡아 일하고 있으며 셋이 함께 동남아 지역을 담당하고 있습니다.

기자 : 부서에서 어떤 업무를 하고 계시는지 간략하게 설명 부탁드립니다.

최 : 마케팅실은 마케팅 전략 수립, 광고 소재 제작, 광고 집행 등 전반적으로 게임의 마케팅 • 홍보 업무를 하고 있습니다.



Top Free			
1	TALION Next Generation MMORPG	4	Eternal Realm - ฟ้าพร... Adventure
2	Martail World-ไททัน... Role-Playing	5	Big Big Baller™ Roll over and crush everything
3	Tales of Sword - ตำนาน... Action/Strategy	6	Werewolf Online - WWO Role-Playing



★ 동남아 지사 직원들의 성공 기원 퍼포먼스

동 : 현지 유저들에게 게임과 관련된 마케팅 업무와 커뮤니티 관리, 고객 지원 서비스 등 유저들에게 현지화된 서비스를 제공하기 위해 노력하고 있습니다.

오 : 사업부서는 프로젝트의 일정 관리부터 유관부서와의 조율, 상품 기획과 데이터 분석 등 프로젝트의 컨트를 타워 역할을 하고 있습니다.

기자 : '탈리온'이 동남아시아 출시 직후 1위를 달성했을 때 기분이 어떠셨는지 궁금합니다.

동 : 우리가 노력한 만큼 성공적인 결과가 나와 정말 기쁘고, 늘 응원해주는 유저 분들께 진심으로 감사 드립니다. 앞으로도 유저분들을 위해 최선을 다하겠습니다.

오 : 출시 직후 달성했는데 게임빌에서 이래적인 스타트를 끊어 기분이 좋습니다.

최 : 동남아에서 기대했던 것 이상으로 '탈리온'을 반겨주어서 너무 감사했습니다. 마케터로서 제게 주어진 소임에 대해 최선을 다했는데 성과가 좋아서 정말 뿌듯했습니다.

기자 : '탈리온' 동남아시아 출시 때 가장 중점적으로 관리했던 사항은 무엇인가요?

오 : 서비스의 안정성이었습니다. 글로벌 서비스 중 첫 국가 서비스였기 때문에 더 안정성이 높아야 한다고 생각했습니다. 이번 동남아 출시를 통해 보완할 점을 발견한 것 또한 좋은 성과라고 생각합니다.

동 : 현지 게임 미디어를 통해 유저들에게 게임을 알리는 것에 중점을 두었습니다.

기자 : '탈리온' 동남아시아 출시를 준비하면서 염려했던 점이 있었다면?

최 : 우리가 최선을 다해 계획한 전략과 액션들이 동남아 시장에서 호응을 얻을 수 있을지에 대해서 기대와 함께 걱정도 조금 있었습니다.

동 : 동남아시아의 각 시장마다 선호하는 기기가 있어서 기기별 대응과 대규모 실시간 PvP 전투에 집중된 '탈리온' 특성상 국가별 최적화된 네트워크가 필요했습니다. 그래서, 모든 국가와 언어에 대해 동일한 표준을 유지하면서 현지 시장에 맞는 서비스를 제공하는 것이 가장 어려웠던 것 같습니다.

오 : 동남아 지역에서 이질감이 있지 않을까

우려 했었는데 다행히 동남아 유저 분들이 RvR 콘텐츠를 즐기고 있는 것을 확인하여 자신감을 갖고 준비했습니다.

기자 : 서로 다른 공간과 시간대에서 본사와 해외 지사의 멋진 콜라보로 좋은 결과를 이루어 내셨는데요. 어떻게 이런 리스크를 돌파하셨는지 궁금합니다.

동 : 우선, 협업과 커뮤니케이션 퀄리티 향상을 위해 동남아시아 지사의 프로세스를 재경비했고, 본사 직원 분들이 현지까지 직접 오셔서 업무상 리스크를 돌파했습니다. 지사의 장점과 본사의 강점을 서로 서포트 하면서 리스크를 돌파했습니다. 본사에서 많은 도움을 주신 분들에게 이 자리를 빌려 다시 한번 감사의 뜻 전달하고 싶습니다.

기자 : 함께 하면서 기억에 남는 에피소드가 있다면 말씀해 주시겠어요?

최 : 제가 태국 지사에서 지내면서 마케터분과 친해졌는데요. 귀국할 때 몸에 바르면 온몸이 시원해지는 제품을 선물로 받았어요. 이렇게 일을 통해서도 친해질 수 있어 좋았고, 다음에 꼭 서로의 나라를 방문하면 여행 가이드를 해주자고 약속까지 했는데 업무를 하면서 인연까지 만들게 되어 너무 기쁩니다.

기자 : 마지막으로 독자 분들께 한 말씀 부탁드립니다.

오 : 아직 글로벌 전역 출시까지 갈 길이 멀지만, 일본 초반 반응도 좋고 게임빌에서 내놓은 성공작 중 하나로 게임빌 역사에 한 획을 긋고 싶습니다.

최 : 게임빌, 컴투스 게임에 관심을 주시는 많은 독자분들께 진심으로 감사드립니다. '탈리온'이 이제 막 시작한 만큼, 앞으로 '탈리온'의 행보에도 많은 관심과 애정을 갖고 지켜봐 주세요. 독자 분들과 유저 분들을 위해 언제나 최선을 다하겠습니다.

동 : 게임빌, 컴투스 게임을 늘 응원해주는 유저와 독자 여러분 진심으로 감사드립니다. 앞으로도 계속해서 서비스를 개선해 나갈 예정이니 지금까지 많은 응원 부탁드립니다. 그리고, 항상 열정을 갖고 최상의 서비스를 제공할 수 있도록 노력해주시는 동남아 지사와 본사 임직원 분들께도 감사드립니다.



하루에도 수많은 게임이 출시되고 사라지는 요즘, 기자에게 '탈리온'의 성공 스토리는 가뭄의 단비 같은 소식이었다. '탈리온'의 출시까지 많은 사람이 서로 힘을 모아 함께 했기 때문에 더 값지다고 생각한다. 인터뷰에서 다루지 못한 김동균 본부장, 백경진 지사장, 조정훈 사업팀장 외 본사 임직원, 동남아 지사 임직원 분들의 노력에 큰 박수를 보낸다.

글. 서셋별 기자 hachi

DIALOGUE IN THE DARK

어둠속의대화

보이지 않는 체험,

어둠속의 대화

우리는 '본다'라는 말을 대부분 '체험한다'와 비슷한 뜻으로 쓰고 있다. 예를 들어 일본에 여행을 다녀온 친구와 대화하는 상황을 생각해보자

A : “너 일본 다녀왔다면? 뭐 보고 왔어?”

B : “별로 볼 거 없었어.”

어떤 것을 체험할 때 시각적인 경험은 그 체험의 가장 주된 부분일 가능성이 높다. 우리는 시각에 많이 의존하고 산다. 그런데 만약 시각이 아예 배제된 체험이 있다면 어떨까? 관심이 간다면 서울 북촌에 위치한 '어둠속의대화'를 꼭 찾아가 보길 권한다.

'어둠속의대화'란?

1988년 독일 프랑크푸르트에서 안드레아스 하이네케 박사(Dr. Andreas Heinecke)에 의해 시작, 30년 간 유럽, 아시아, 미국 등 전 세계 32개국 160개 지역에서 천 만 명 이상의 사람들이 체험했다. 우리나라에서는 2007년 예술의전당에서의 단기 전시를 시작으로 2010년 1월에 신촌에서 상설 전시로 오픈된 후, 2014년 11월에 북촌으로 상설 전시관이 이전되었다.

전시관 입장

전시관의 외부 모습은 미술관처럼 생겼다. 전시관 안쪽 로비로 들어서면 '어둠속의대화' 체험에 관한 여러 가지 소개를 확인할 수 있다. 특이한 점은 벽에 표시된 여러 정보들이 전부 점자로도 같이 표기되고 있었다. 보이지 않는 체험이어서 그런지 시각장애인에 대한 배려가 기본적으로 갖춰진 것 같았다.

체험 시작

한 타임에 최대 8명이 한 조로 입장한다. 입장하기 전에 빛이 날 수 있는 소지품은 모두 보관함에 맡기고 입장해야 한다. 엘리베이터를 통해 전시관으로 이동하는데 그곳에서부터 빛이 별로 없지만 안내를 따라 전시관에 들어서면 빛이 아예 없다. 정말 아예 없다. 눈을 감든 뜨든 똑같다면 믿어지겠는가?

로드 마스터

전시관에 처음 들어서면 생각보다 꽤 무섭다. 완전한 어둠 속에 들어가 있자니 본능적으로 공포가 찾아온다. 그렇지만 '어둠속의대화'가 무섭지 않고 신기하고 재밌는 체험이 되게끔 만들어 줄 분이 기다리고 있다. 전시관 안에서부터는 로드 마스터라는 분이 체험객들이 어둠 속을 무사히 체험할 수 있도록 완벽하게 안내해주신다. 로드 마스터의 말만 잘 듣는다면 절대로 어둠 속이 무섭지 않았다. 혹시나 깜깜한 게 무서워 체험이 꺼려진다면 로드 마스터를 믿고 도전해 보시길 추천한다. 체험을 중단하고 싶은 의사를 밝히면 언제든지 중단하고 나올 수도 있으니 안심해도 된다.

체험 내용

아쉽게도 체험 내용에 대해 자세히 말해줄 수 없다. 안에 있는 내용을 당신의 시각 없이 알아내는 게 이 체험의 핵심적인 재미다. 기자가 말해줄 수 있는 것은 생각보다 재미있는 일들이 당신을 기다린다는 것뿐이다.

체험을 마치고

입장했던 8명 모두가 체험이 종료될 즈음 100분의 시간이 흘렀다는 것을 믿을 수 없었다. 그만큼 시간 가는 줄 모르고 즐거운 체험을 할 수 있었던 것. 그리고 체험이 끝나는 걸 인지하자마자 빛을 너무나도 보고 싶었다. 100분 간 빛을 아예 못보고 나니 보인다는 게 얼마나 소중한 일인지 다시금 깨우칠 수 있는 계기가 되었다. 체험을 마치고 로비로 나오면 체험의 즐거움을 이끌어준 로드 마스터에게 전달할 메시지를 적을 수 있다.

★ 로드 마스터에게는 특별한 비밀이 있다. '어둠속의대화'에 대해 많이 알아보고 간다면 이 비밀을 알고 갈 수도 있겠지만 그러지 않는 것을 강추한다.

예약하는 법

인터파크에서 '어둠속의대화'를 검색하고 예약한 후에 방문하는 것이 좋다. 당일 예약의 경우는 자리가 딱 차 거의 예약이 힘들고 최소한 하루 전에는 예약하는 것이 좋다. 관람 시간은 화·수·목·금 11:00~20:00, 토·일·공휴일 10:00~19:00이며, 관람 소요 시간은 100분이다. 비용은 1인당 3만 원이다. (성인 기준)

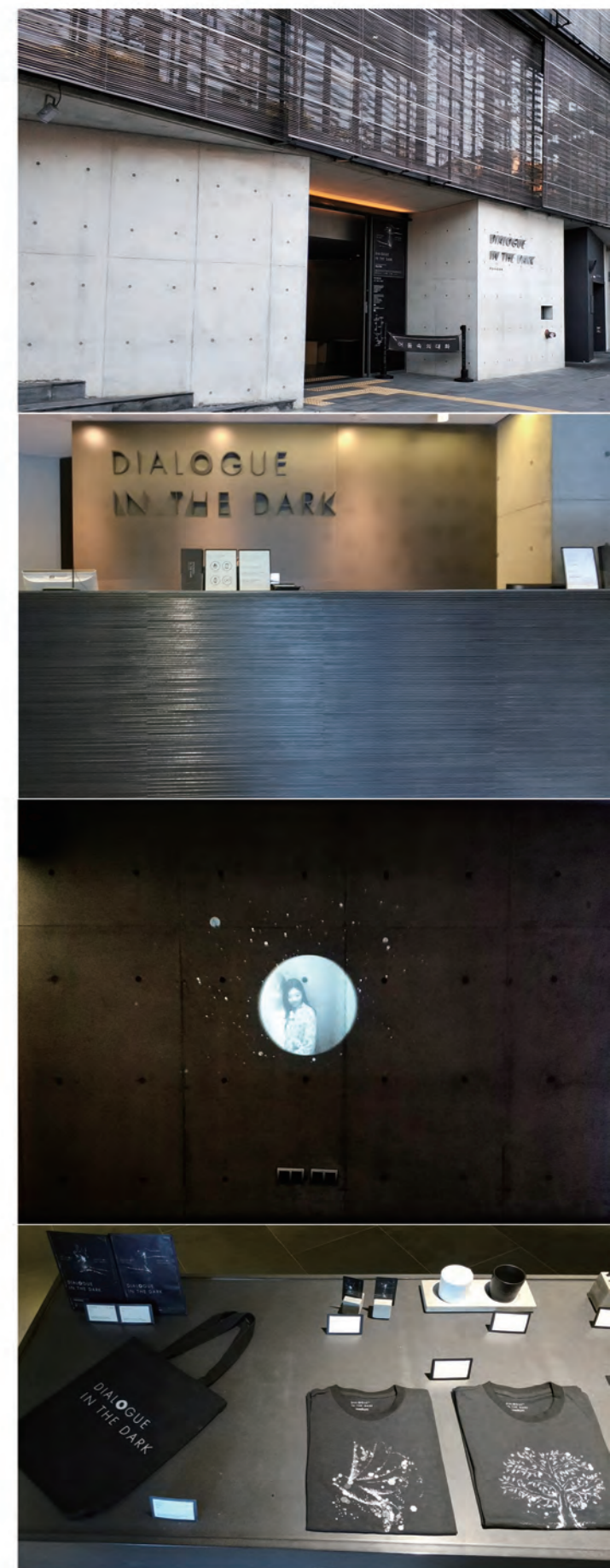
전시관으로 가는 길

'어둠속의대화' 전시관의 주소는 '서울 종로구 북촌로 71'이다. 북촌한옥마을 끝자락에 위치해 있다. 주차 공간이 거의 없으니 자동차를 이용하지 말고 대중교통을 이용하여 가기를 추천한다. 대중교통을 이용할 경우 지하철 3호선 안국역 2번 출구로 나와 마을 버스 정류장에서 종로 02번 버스를 타면 4 정거장만에 전시관 앞까지 갈 수 있다. 하지만, 도보로도 10분이면 도착하므로 가능하면 여유를 두고 출발하여 아름다운 북촌한옥마을 거리를 느끼며 걸어가는 것도 좋을 듯.

주의할 점

이곳을 찾는 사람들은 커플의 비중이 매우 높다. 가능하다면 외롭지 않게 파트너와 함께 가기를 추천한다. 파트너를 구하는 자세한 방법은 생략한다.

글. 임병현 기자
bh.lim@



(15p에 이어..)

SWC 2018 특집

‘빛대’를 만나다

세상에는 필자를 포함해 수많은 ‘서머너즈 워’ 유저들이 있고 오늘도 카이로스 던전을 돌며 끝없이 정진하고 있다. 그리고, 그중에서도 가장 유명한 유저라면 아마 ‘빛대’일 것이다. SWC 2018대회에서 당당히 우승을 차지하고 마흔까지 선수로 뛰고 싶다는 ‘빛대’를 만나 ‘섬린이’들을 위한 이야기를 나눠봤다.



SWC 2018 우승자 '빛대' 인터뷰 영상



SWC 2018 준우승자 '마초' 인터뷰 영상



기자: 안녕하세요. ‘빛대’ 님 반갑습니다. 우선 우승을 축하 드립니다.

빛대: 안녕하세요~ 반갑습니다. 축하를 많이 받았지만 매번 축하를 받을 때마다 좀 부끄럽기도 하고 쑥스럽네요. (웃음)

기자: 저는 ‘서머너즈 워’를 즐기다가 게임을 너무 좋아해서 컴투스에 입사하게 되었는데요. 가끔씩 ‘섬자타임’이 와서 힘들 때가 있습니다. ‘빛대’ 님도 ‘섬자타임’이 있으셨는지와 어떻게 극복하셨는지 궁금하네요.

빛대: 물론 저도 남들처럼 ‘섬자타임’이 있었어요. 보통 정말 원하는 몬스터가 안나오고 다른 유저들이 그 몬스터로 잘하는 것을 보면 ‘섬자타임’이 오잖아요? 저는 그럴 때면 ‘몬스터가 없다면 룬으로 승부하겠다!’는 마음을 가지고 던전을 들어가서 무작정 돌기 시작합니다. 초심으로 돌아가서 던전을 돌면 점점 마음이 편안해지는 걸 느껴서 그렇게 극복을 하는 편입니다.

기자: ‘빛대’ 님도 던전을 도시는군요? 혹시 뽑고 싶은 몬스터가 있으신가요?

빛대: 제가 대부분의 몬스터가 있는데, 오라클이 없는 편이에요. 물라클과 불라클, 그리고 암라클이 있는데, 물라클과 불라클이 좀 나왔으면 좋겠네요.

기자: 아! 의외로 오라클이 없는 편이시군요. 자량은 아니지만 저는 물라클이 세 마리나 있는데 아래나를 잘 안해서 관상용입니다. 이야기가 나온 김에 월드 아래나에 대한 말씀을 부탁드립니다.

빛대: 대회가 끝나고 한 인터뷰에서도 말씀드린 적이 있긴 한데요. 월드 아래나 활성화를 위해서는 티어가 낮은 유저들에게도 충분한 보상이 돌아가야 참여율이 높아진다고 생각합니다. 계성 생성일을 기준으로 ‘섬린이’ 리그를 만든다거나 하는 부분도 재미있을 것 같아요. 유저는 충분히 많기 때문에 동기부여만 충분하다면 유저 개개인의 수준에 맞는 매치도 되고 더 재미있는 게임이 될 것 같아요.

기자: 내년 SWC도 참가하실 의사를 밝히셨는데요. 개최지로 바라는 곳이 있다면 어디일까요? 또, 대회에 바라는 점이 있다면요?

빛대: 지난해에는 미국 LA에서 월드 결선이 열렸고, 올해는 서울에서 열렸으니, 내년에는 프랑스나 독일과 같은 유럽 지역에서 월드 결선이 열리는 것이 어떨까 싶네요. 바라는 점은 선수들이 미리 도착해서 같은 공간에서 어울릴 수 있는 시간이 좀 더 있으면 좋겠습니다. 결선이 열리는 국가에 처음 오는 선수들도 있기 때문에 대회 외적인 부분에서 선수들이 교감도 나누고, 유저들과 함께 할 수 있는 프로그램이 있으면 좋을 것 같아요.

기자: 끝으로 ‘게임빌컴투스뉴스’를 구독하시는 독자 분들께 한 말씀 부탁드립니다.

빛대: 좋은 게임 만들어 주셔서 감사하고, 언제나 소통하고 발전하는 게임사가 되었으면 좋겠습니다. 그리고 ‘서머너즈 워’를 즐기는 여러분도 충분히 고수가 되실 수 있다는 말씀들 드리고 싶네요. 파이팅!



특별 에피소드 ‘당신이 잠든 사이에’

성황리에 개최된 SWC 2018은 다양한 해외 유저들과 인플루언서들을 포함해 1,300여 명이 넘는 관객이 이른 아침부터 결선 현장에 몰렸으며, 온라인 동시 접속 시청자 13만 명을 넘기며 수많은 팬들의 관심을 입증했다. 이처럼 성공적인 대회의 배경에는 시작부터 끝까지 밤잠을 아껴가며 매달린 마케팅실의 노고가 있었지만, 남들이 몰랐던 그들의 후일담을 여기서 공개한다!

올해와 함께 시작한 마케팅실의 SWC 2018

지난해에 이어 SWC 2018을 준비한 마케팅실은 올해 초부터 해외 법인들과 손발을 맞추며 어떻게 하면 더 나은 대회를 열 수 있을지 고민했다. 지난해 대회에서는 대회마다 색다른 느낌(ex.동남아는 국가 대항전 성향이 강했고, 유럽은 승패보다는 대회 자체를 즐기는 성향이 높았다)들이 있었지만 일관된 대회의 브랜딩 콘셉트와 공정한 룰에 많은 노력을 기울였고, 출전 선수와 관객 모두가 ‘서머너즈 워’를 더 사랑할 수 있도록 했다. 상금 규모를 높이는 것은 물론이고 모든 대회에 선수와 인플루언서가 자유롭게 교류할 수 있도록 했다. 잘 알려지지 않았지만 결선 진출 선수에게는 선수의 이름과 대회 로고가 각인된 아이패드를 선물하며 감사함을 전하기도 했다.

대륙별 SWC 컵, 같지만 다른 느낌

하나의 콘셉트로 대회가 진행되었지만 각 대륙별 유저의 성향과 경서, 지역 특성이 다른 점을 고려해 보다 더 즐거운 대회를 만들었다. 일본에서 진행된 아시아퍼시픽컵은 각 국가의 대표지만 일본 의상을 입고, 아메리카컵은 야외에 다양한 체험 부스를 마련해 테마파크 형식으로 진행했다. 실제 현장에서도 선수들과 인플루언서들이 유저들과 어울려 기념 사진을 촬영하는 등 미국의 스포츠 축제를 연상하게 했다. 유럽컵은 독일의 유래 깊은 극장에서 열렸는데 프랑스, 네덜란드, 러시아 등 유럽 각지에서 유저들이 몰려들다 보니 자리가 없어서 로비에서 몇 시간 동안 기다리며 대회를 관람했고, 대회가 끝나고 선수, 해설자, 관객을 비롯해 컴투스 직원들이 함께한 뒤풀이를 새벽까지 즐겼다. 물론 컴투스 직원들은 쉴 틈 없는 일정들과 시차로 인해 불면증에 시달렸다는 하소연은 덩이다.

미션 임파서블, 특급 요원으로 각성하다

글로벌 대회다 보니, 사전에 많은 준비를 했음에도 불구하고 돌발 상황이 비일비재하게 발생했다. 기록적인 무더위로 인해 해외로 보낸 경품의 일부가 배에 실는 과정에서 녹는 상황이 발생해 급하게 경품 구성을 변경해야

했다. 게다가 월드 결선에 진출한 선수들의 여권과 비자 문제 해결에 어려움이 많았다. 특히 페루 출신인 조세프 선수의 경우에는 이동 시간 자체가 약 25시간에 달하기 때문에 결선 참여 여부 자체가 걱정이었다. 다양한 국가에서 오는 선수들을 위한 통역과 인터뷰, 투어 등에 관한 문제들도 정말 쉽지 않은 미션이었다. 월드 결선을 참관하러 오는 유저들이 경기를 못 보고 돌아가는 일이 없도록 하기 위해 OGN 근처의 대관 가능 시설을 모조리 알아본 일도 유저들은 모르는 고생담이라고 하겠다. 오죽하면 출장길의 비행기 연착이나 기타 문제들은 허허 웃으며 넘길 정도였다.

SWC 2019, 더 새로운 모습으로

지난해가 ‘서머너즈 워’의 e-스포츠의 가능성을 확인하기 위한 여러 시도가 있었다면, 올해에는 대회 구성이나 중계, 방송, 추가 콘텐츠와 같이 유저들에게 어떻게 하면 더 쉽게 다가갈 수 있을지에 대한 고민과 노력을 많이 했다. 프리벤 시스템이나 길드전 친선대회 등도 이런 맥락에서 나온 결과물이었다. 올해 대회가 마무리 된 지 얼마 되지 않았지만, 내년 대회 역시 ‘보는 재미’와 ‘접근성’에 대한 부분에서 다양한 시도를 하려고 계획 중이기 때문에 유저 분들의 많은 관심을 부탁드립니다. 끝으로 이 자리를 빌어 SWC 2018 대회가 성공적으로 끝날 수 있도록 정말 많은 도움을 주신 모든 컴투스, GCP 임직원 분들께 감사함을 전한다.



글. 양진석 기자 / didwlstjr@

MLB 모바일게임 최초로 e-sports 대회를 진행한 'MLB 퍼펙트 이닝 2018' 해부



필자는 최근 모바일게임 최초로 게임빌의 'MLB 퍼펙트 이닝 2018'이 e-sports 대회를 성황리에 마쳤다는 소식을 접했다. 소식을 접하며 필자는 'MLB 퍼펙트 이닝 2018'이 '서머너즈 워'나 '하스스톤'처럼 모바일게임으로 e-sports 대회를 치를 만큼 충분히 인기가 있는 게임이라고 생각했고 더욱 관심을 갖게 되면서 이번 11월호 사보 독자 분들을 위해서도 'MLB 퍼펙트 이닝 2018'에 대해 좀 더 소개해 드리면 좋을 것 같다는 생각으로 열혈 취재에 들어갔다. 굿 게임 함께 만나 보자.

메이저리그 실제 선수들과 함께할 수 있는 매력적인 'MLB 퍼펙트 이닝 2018'
'MLB 퍼펙트 이닝 2018'은 메이저리그 라이선스를 취득하고 있어 현재 메이저리그에서 뛰는 선수들뿐만 아니라 역대 메이저리그에서 뛰었던 선수들도 직접 플레이해볼 수 있다. 실제 선수 라이선스가 있고 없다가 민감한 스포츠 게임에서 라이선스가 없는 게임에 비해 훨씬 더 매력적으로 다가오는 게임이다.

선수 영입은 스카우트 상점에서

'MLB 퍼펙트 이닝 2018'에서는 스카우트를 통한 선수 영입과 이적 시장을 통한 선수 거래 기능을 통하여 선수를 내 스쿼드에 추가할 수 있다. 선수 영입은 스카우트 상점에서 조건을 설정하여 해당 조건에 맞는 선수 3명을 랜덤으로 스카우트 후보로 불러 들여 그중 마음에 드는 선수가 있을 경우 영입하는 방식이고, 선수 거래는



유저들이 키워서 올려놓은 선수를 금액을 지급하고 획득하는 방식이다. 스카우트에 비해 이적 시장이 재화가 많이 소모되므로 두 가지 방식을 적절히 사용하면 자신이 원하는 스쿼드를 맞추는 데 도움이 된다.

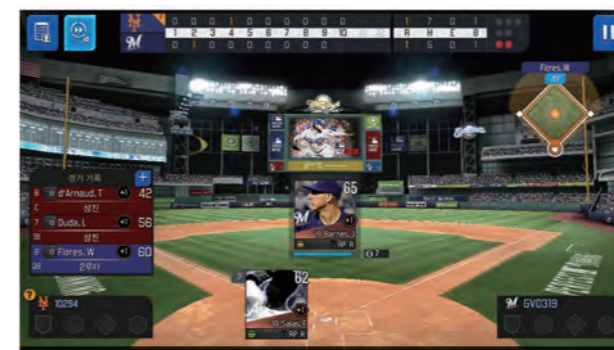
메이저리그 레전드와의 만남

메이저리그의 전설적인 선수들을 제작하여 영입할 수 있는 메뉴로 각 레전드에 맞는 아이템 및 필요 선수들을 보유할 경우 레전드 선수를 제작하여 자신의 스쿼드에 영입할 수 있다. 레전드 선수는 제작하여 영입하기 힘들지만 능력치가 좋기 때문에 평소 자신이 좋아하던 메이저리그의 전설적인 선수가 있다면 한 번쯤 제작을 시도하여 자신의 스쿼드에 추가해 보기를 추천한다.



색다른 재미의 시뮬레이션 모드

'MLB 퍼펙트 이닝 2018'의 플레이 모드 중에는 FM 시리즈처럼 직접 선수를 컨트롤하지 않고 선수 스쿼드를 구성해 시뮬레이션으로 진행되는 시뮬레이션 모드가 있다. 해당 모드는 라이브 시즌 모드와 라이브 배틀 모드에서 진행할 수 있으며 직접 컨트롤 하지 않고 미리 정해진 선수로 스쿼드를 짜 상대의 스쿼드와 경기를 진행하기 때문에 해당 모드로 진행하는 동안에는 매니지먼트 게임을 하는 기분이 들어 색다른 재미를 맛볼 수 있다.



콘솔 게임 느낌의 직접 플레이 모드

직접 플레이 모드는 본인이 구성한 스쿼드를 가지고 상대와 직접 컨트롤 하여 게임을 진행하는 모드이다. 해당 모드는 라이브 시즌 모드, 던 배틀 모드, 라이브 배틀 모드에서 진행할 수 있으며 플레이 시 투수, 타자 시점으로 플레이 가능하고 마치 콘솔 야구 게임을 하는 것 같은 뛰어난 그래픽을 보여준다. 다양한 추가 설정(배팅 자동 콘택트, 자동 주루 등)을 잘 활용하면 게임을 좀 더 편하게 즐길 수도 있으니 자기에게 맞는 추가 설정들을 참고하여 플레이해보자.



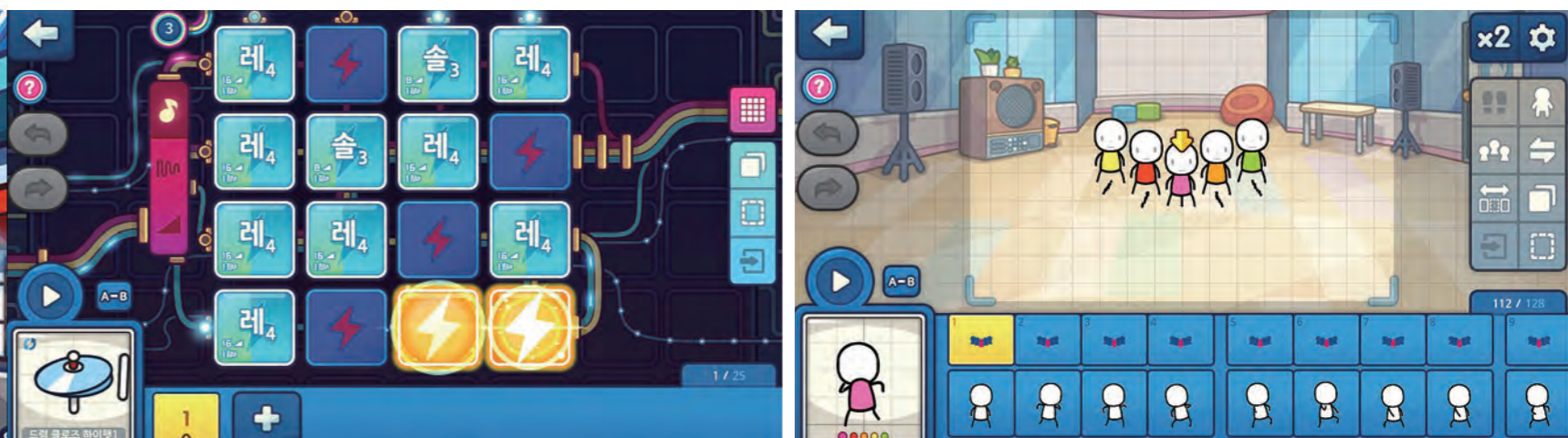
마치며..

필자는 'MLB 퍼펙트 이닝 2018'을 취재하면서 '정말 잘 만든 게임'이라는 느낌을 받았다. 뛰어난 그래픽과 간편한 조작이 개인적으로 가장 큰 장점이 라고 생각한다. 직접 플레이 모드 화면에 진입할 시 선수 및 경기장 그래픽은 PC나 콘솔 야구 시리즈 게임인 MLB THE SHOW 시리즈와 비교해도 손색이 없을 정도이며 조작도 간편해서 처음 플레이하는 사람들도 쉽게 컨트롤이 가능하다. 특히 홈런을 제대로 쳐 낼 때의 진동은 아직도 잊을 수 없다. 그리고, 내년이면 최신 선수 로스터가 업데이트되어 다음 시리즈가 나올 텐데 그때는 지금보다 더 세계적으로 인기 있는 게임이 될 거라고 확신하며 글을 마친다.

글. 김학성 기자
777joker@



© 2018 Com2uS Corp. All Rights Reserved.



★ 음악 제작 화면

★ 안무 제작 화면

나만의 끼를 뽐내라! '음악 제작'과 '춤 제작'

'댄스빌'에서는 유저가 음악과 춤을 제작할 수 있는 특별한 툴을 콘텐츠로 제공하고 있어 이 툴을 이용해 보다 쉽게 음악과 춤을 제작하고 이를 나의 결과물로 남길 수 있다. 평소 현실에서는 악기를 다루는 것이 어려워 시도조차 하지 못한 유저나 춤에 대한 열정은 있으나 남들 앞에서 추기 부끄러움이 있는 유저 등에게 대리만족을 준다. 꼭 음악과 춤에 대한 관심이 없더라도 전문적인 지식이 없이 쉽게 만들 수 있는 툴로 인해 다양한 유저가 즐길 수 있다는 점이 큰 특징이다.

새벽 2시, 타인과 어울리는 감성 게임!

'댄스빌'은 음악과 춤을 제작하는 것이 끝이 아니다. 나의 결과물을 남에게 공유할 수 있는 '댄스비전'이라는 공간이 존재하는데, 결과물을 올리면 '댄스비전'에서 다른 유저들에게 추천과 댓글을 받을 수 있다. 실제로 게임을 플레이해보면 한 때 전국민이 함께한 싸이월드나 페이스북 등의 SNS를 하면서 사진이나 글을 올리고 수시로 댓글과 추천수를 확인하는 감성 충만한 기분을 '댄스비전' 콘텐츠를 통해 느낄 수 있다. 나만의 색이 담긴 음악과 춤을 제작해서 얻는 감정적인 보상과 함께 추가적으로 이 댄스비전에서 얻는 감정의 보상은 '댄스빌'의 가장 큰 보상이 아닐까 한다.

마치며..

'댄스빌'은 앞서 말한 것과 같이 유저 자신만의 색이 매우 강한 게임이다. 우리가 지금까지 플레이해온 RPG나 퍼즐류 게임과는 달리 친숙하지만 어려운 '음악과 춤'이라는 주제를 가볍고 즐겁게 잘 풀어낸 게임으로 모바일게임의 또 다른 지표가 되기를 기대해본다.

Tip. 현재 안드로이드 '구글 인스턴트 게임' 기능을 통해 게임을 체험해 볼 수 있고, 사전 예약을 신청하면 '웰컴 패키지'를 받을 수 있으니 관심있는 독자 분들은 지금 바로 신청해 보자!

#유저, #감성, #공감의 선두 주자

댄스빌



뭔가 신박한 모바일게임을 즐기고 싶은가? 몬스터를 때려잡는 일상에 지겨움을 느끼는가? 컴투스에서 독특한 성향의 게임 출시를 준비하고 있다. 다른 유저와의 '경쟁'이 메인 콘텐츠가 아닌, '흥겨움'으로 무장한 출시 예정작 '댄스빌'을 이번 호에서 감성 넘치게 소개해본다.

새로운 접근, 자신만의 색이 확실한 게임!

자신만의 '음악'과 '춤'을 제작하여 결과물을 공유할 수 있는 '댄스빌'은 SNG(Social Network Game) 장르를 기반으로 구성된 독특한 게임이다. 유저는 '댄스빌'을 플레이하면서 자신의 숨겨진 끼와 독창성을 뽐낼 수 있으며 자신만의 색이 들어간 결과물을 통해 감정적인 보상도 받을 수 있다.

친숙하지만 어려울 수 있는 주제를 가볍고 즐겁게 풀어낸 게임!

'작곡'과 '안무'라고 하면 어렵게 느껴지겠지만, '음악 만들기'와 '춤 만들기'는 생각보다 일상 생활에서 자주 일어나는 친숙한 일이다. 길을 걷다가 자신만의 노래를 흥얼거리거나 집에서 흥겨워 혼자만의 춤을 춰본 적이 있을 것이다. 그러나, 막상 본격적으로 제작을 하기 위해서는 장비, 장소, 숙련도라는 여러 제한에 부딪히게 되고 결국 내가 흥얼거렸던 노래와 잠시 추었던 춤은 남겨지지 않은 채 일회성으로 끝나게 된다. 이러한 점에서 '댄스빌'은 '음악 제작'과 '춤 제작'이라는, 일상 생활에서 친숙하지만 현실적으로 제한이 많아 어려울 수 있는 주제를 가볍고 즐겁게 잘 풀어낸 게임이다.



★ 댄스비전

히말라야 트레킹 편

나만의 버킷리스트 세계인의 지붕을 가다

고등학생 시절인 2007년, 영화 '버킷리스트'가 개봉했다. 우리에게도 아주 유명한 배우인 '모건 프리먼'과 '잭 니콜슨'이 주연으로 등장한 이 영화에서 두 주인공은 시한부 삶을 어떻게 보낼 것인지에 대한 답으로 '버킷리스트'를 작성한다. '눈물 나게 웃기'라는 아주 소소한 소망에서부터 '세렌гети 초원에서 사자 사냥'에 이르기까지 참 다양한 '버킷리스트'를 보여 나 또한 나만의 '버킷리스트'를 만들었다. 번지점프부터 유럽 여행까지 리스트를 하나씩 지워나가는 것은 정말 흥미로운 일이었고, 그 리스트들은 나의 20대를 다 채롭게 꾸며주었다. 그렇게 '버킷리스트'를 작성한 지 어느덧 10년이 지나갈 즈음, 수첩에는 '히말라야 트레킹' 하나의 리스트만이 남아 있었다. 2018년 새해 20대의 '버킷리스트'를 마무리하기로 다짐했다. 그리고, 곧바로 추석 연휴에 떠나는 네팔행 항공권을 구매했다. 그렇게 마지막 '버킷리스트'의 첫 걸음을 떼고 나니, 어느새 히말라야에 도착해 걷고 있는 나를 발견했다. 언젠가 가볼 독자 여러분을 위해 후기를 전해 드린다.



내가 원하는 트레킹

일반인이 번거로운 절차 없이 트레킹을 할 수 있는 곳은 크게 세 지역으로 구분할 수 있다. 트레킹 인프라가 가장 잘 구축되어 있어 비교적 편하고 안전한 안나푸르나 지역과 세계의 최고봉인 에베레스트의 멋진 장관을 가까이에서 느낄 수 있는 쿨부 지역, 그리고 엄청난 규모의 계곡과 숲이 그대로 보존되어 있어 천상화원으로 불리는 랑탕 지역이다.

필자는 오로지 나만의 힘으로 트레킹을 하고 싶었다. 히말라야 트레킹에서는 길을 알려주는 가이드나 짐을 대신 들어주는 포터의 고용이 일반적이지만, 조금 더 힘들더라도 히말라야를 있는 그대로 경험하고 싶다는 생각이 강했다. 그래서, 고민 끝에 가이드와 포터 모두 고용하지 않기로 결정했다.

최종적으로 필자가 결정한 코스는 비교적 안전하고 트레킹 인프라가 잘 구축되어 있는 안나푸르나 지역 트레킹이었다. 10개 이상의 히말라야 봉우리를 파노라마로 감상할 수 있는 푼힐 전망대와 안나푸르나를 가장 가까이에서 느껴보기 위해 ABC(Annapurna base camp)를 다녀오는 코스를 계획했다.

히말라야 트레킹은 내가 원하는 스타일이 어떠한에 따라 갈 수 있는 지역과 코스가 매우 다양하다. 코스마다 각기 다른 특징이 있기 때문에 계획을 짜기에 앞서 내가 원하는 스타일이 무엇인지부터 파악하고 계획한다면 히말라야의 진정한 매력을 몸소 느낄 수 있을 것이다.

히말라야에서 얻은 경험

필자의 네팔 일정은 11박 13일. 그 중 트레킹 일정은 8박 9일로, 트레킹의 시작 지점인 포카라에 갔다가 카트만두로 돌아오는 시간까지 계산하면 트레킹 일정을 최대한으로 잡은 셈이다. 그만큼 트레킹에 대한 기대가 컸고 기대가 큰 만큼 걱정도 많았다. 결론부터 말하자면 고산병이나 부상 없이 건강하게 트레킹을 마쳤고, 안나푸르나에서의 트레킹은 내가 상상했던 것보다 훨씬 경이로운 경험이었다.

푼힐과 ABC를 다녀오는 코스는 산을 세 개 넘게 되는데, 그 때문인지 매일매일의 산 풍경이 각기 달라 지루할 틈이 없었다. 문손 끝자락이었지만 하늘이 도왔는지 트레킹하는 내내 날씨는 쾌청하여 높고 맑은 히말라야의 자연을 있는 그대로 느낄 수 있었다. 폭신한 흙길과 시원하게 흐르는 계곡, 우거진 나무 사이로 눈부시게 떨어지는 햇빛과 짐을 옮기는 당나귀들의 똥냄새까지. 모두 기분 좋은 경험이었다.

가이드와 포터가 없었기에 체력적으로는 힘들었으나 힘든 만큼 느낄 수 있는 것도 많았다. 짐을 지고 올라가야 해서 오르막은 오르막대로 내리막은 내리막대로 조심할 수밖에 없었다. 자연스럽게 발걸음은 느려졌고, 수많은 트레커들이 나를 지나쳐갔다. 그러나, 신기하게도 식사를 하거나 숙박을 할 때 그들을 다시 마주치곤 했다. 다른 이들을 먼저 보내며 천천히 걷는다고 그들과의 거리가 크게 차이 나는 것이 아니었다. 스스로의 페이스대로 꾸준히 올라가다 보면 어느 지점에서 만나게 되고, 어느 지점에서 앞장서 가게 될 뿐이었다.

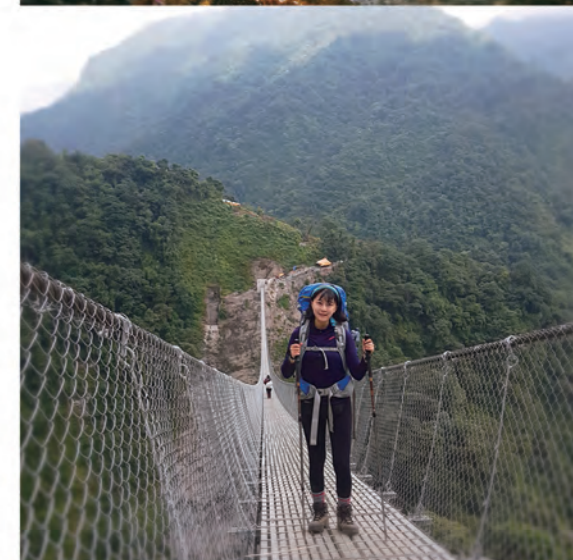
천천히 걸으니 주변이 넓게 보이고 다양한 생각들이 떠올랐다. 뒤쳐지지 않기 위해 가졌던 조금의 마음은 한결 가벼워지는 듯한 기분이 들었다. 무언가를 얻고자 나선 길은 아니었지만 트레킹을 마치고 돌아오니 내 마음은 풍족해져 있었다.

다음을 위한 준비

네팔을 한 번도 가보지 못한 사람이 있어도 한 번만 가본 사람은 없다는 말이 있다. 확실히 다녀와 보니 그 말의 의미를 알 것만 같다. '내가 왜 이 고생을 하려고 여기까지 왔나!' 하고 후회할 정도로 힘들 때도 있었지만, 트레킹을 모두 끝내고 한국에 오게 되니 또다시 가고 싶다는 생각뿐이다. 단 한 줄의 글이 가져다준 경험은 나에게 있어서 매우 뜻깊은 추억이 되었다.

20대가 거의 지나갔으니 다가오는 새해가 밝으면 30대의 '버킷리스트'를 작성할 것이다. 그리고, 가장 첫 줄에 '히말라야 트레킹'을 또다시 적을 것이다. 그 한 줄을 읽을 때마다 그때의 경험이 떠오르며 다음을 기억할 것이고, 다음을 기억하는 기대감에 부풀 마음은 언젠가 있을 또 다른 경험의 밑거름이 되어 내 삶의 원동력이 되어 줄 것으로 믿는다.

글. 하지수 기자
hajisu@



★ 히말라야 안나푸르나 풍경을 감상하며



Thumb Thing



컴투스프로야구2018

포스트시즌 탈락의 한을 컴프야로 풀고 있습니다.
(삼정잔루라이온스 / 40세 / 경기도 광명시)



로열블러드

불주먹으로 레라지어를 맘매맘매
(FireFist / 31세 / 서울시 송파구)



자이언츠워

다크엘프공수! 넘나 이퉁리한 것.
(내마음의후 / 29세 / 경기도 화성시)



서머너즈 워

언제쯤 국거덕을 벗어날런지.
(혹객 / 28세 / 충청남도 천안시)



체인스트라이크

전략을 짜는 쾌감에 자꾸자꾸 하게 됩니다~
(CIJ / 35세 / 경기도 의정부시)



MLB 9이닝스

아케이드 모드 1위를 꿈꾸며 오늘도 열심히!
(양댕이 / 31세 / 인천시 부평구)



체인스트라이크

(L)승급전 덱 겨루기 제가 졌네요. 다음에 이길 겁니다! (미스터서 / 34세 / 서울 금천구)
(R) 대전하는 재미~ 인생게임 체스 흥해라! (장정사인고양 / 28세 / 경기도 고양시)



별이되어라!

시즌이 신세계를 맛보다.
(풍풍 / 25세 / 서울시 구로구)



피싱마스터

피싱마스터로 낚시 입문했어요!
(DeanLord / 40세 / 서울시 성동구)



2013 게임빌 프로야구

난 치면 흥헌!
(사랑사랑 / 32세 / 경기도 수원시)

게임빌-컴투스 게임을 플레이하는 모습들을 담아 아래 메일로 보내주시면 추첨을 통해 **문화상품권**을 드립니다. 많은 관심과 참여 바랍니다.
기간 : ~ 2018년 11월 18일 / 메일 주소 : gcnews@gamevilcom2us.com (주소, 이름, 닉네임, 나이, 연락처를 함께 적어주세요.)

언제나 즐거운 '마음'으로 '웃음'짓는 '이형주 본부장' 편



독자 분들에게 간단하게 자기소개 부탁 드릴게요.

안녕하세요. 게임사업본부장을 맡고 있는 이형주라고 합니다. 컴투스에 2001년에 입사해서 벌써 17년이 되었네요.

최근 SWC를 개최하느라 바빴셨을 텐데요. SWC를 준비하면서 어떠셨나요?

올해 SWC는 치열한 예선전을 거쳐 일본 도쿄에서 아시아퍼시픽컵, 미국 LA에서 아메리카컵, 유럽 베를린에서 유럽컵, 마지막으로 대망의 결승전은 대한민국 서울에서 개최되었어요. SWC는 '서머너즈 워'를 사랑하는 팬들이 많이 방문해주는 행사고, 13개국 언어로 생방송 되는 이벤트라 준비해야 할 것이 너무나도 많았습니다. 무대 디자인과 시청자들에게 보일 카메라 앵글 등.. 유저 분들이 재미있게 즐길 수 있도록 세세한 부분까지 행사 준비를 철저히 했습니다. 행사 전에는 날씨가 좋지 않거나 홍보가 잘 안되어서 행사장이 썰렁할까봐 걱정도 했었는데.. 행사 당일 시작 전부터 많은 분이 방문해 주셨고 나중에는 '자리가 없어서 돌아가시는 분이 계시면 어떻게 해야 하나'라는 고민을 무색하게 할 정도로 성황리에 마칠 수 있었습니다. 개인적으로 매우 뿌듯했고 이 자리를 빌려 행사장에 방문해주시고 방송을 시청해 주신 많은 '서머너즈 워' 유저 분들께 감사하다는 말씀 전하고 싶습니다.

SWC 2018을 마치고 앞으로의 계획이나 출시 예정인 게임이 있다면 독자 분들에게 한 말씀 부탁 드립니다.

SWC 2018을 마친 지 얼마 지나지 않았지만 벌써부터 우리는 SWC 2019 행사를 준비하고 있습니다. SWC 2018을 정리하면서 콘텐츠를 만들고 있습니다. 그리고, 출시 예정인 게임으로는 '액티비전'과 함께하는 '스카이랜더스', 캐주얼 골프 게임인 '버디크러시', 음악과 춤으로 소통하는 '댄스빌' 출시 준비에 박차를 가하고 있습니다. 좋은 게임으로 선보일 수 있도록 최선을 다하겠습니다. 독자 분들의 많은 사랑과 관심 부탁 드립니다.

지금까지 다양한 이벤트가 많았을 텐데요. 기억에 남는 이벤트가 있다면 어떤 것이 있을까요?

예전 얘기인데요, 2003년에 보드폰이라는 유럽 이동사에 처음으로 컴투스 게임을 론칭하기 위해 런던에 출장 갔던 기억이 있습니다. 날씨가 좋진 않았지만, 글로벌에 우리 게임을 처음 선보이게 되었던 행사라 아직까지 기억에 남아있습니다.

화제를 바꿔보겠습니다.

평소 회사 생활 외에 여가는 어떻게 보내시는지 궁금합니다.

어릴 때부터 게임을 좋아하다 보니 주로 게임을 하며 보내고 있습니다. 최근에는 운동과 식단 조절로 다이어트를 하며 좀 더 재미있는 운동이 없을까? 고민하다가 작년부터 골프를 시작했어요. 부모님께서 골프광이신데.. 저도 맑은 가을 하늘을 보며 잠시 생각을 비우고 라운딩을 하면 새로운 동력을 얻을 수 있어 좋습니다.

유저 입장에서 특별히 좋아하는 게임 장르라든지 특별한 게임 취향이 있으신가요?

저는 학생 시절부터 '워크래프트', '스타크래프트', '와우' 같은 게임을 좋아하다 보니 주로 RPG, MMORPG를 많이 즐기고 있습니다.

마지막으로 독자들에게 꼭 하시고 싶으신 말씀이 있다면?

컴투스의 로고에는 스마일한 웃는 모습이 담겨있는데요. 독자 분들 모두 즐겁게 컴투스 게임을 즐기실 수 있도록 게임사업본부도 더욱 노력하겠습니다. 감사합니다.

글. 신재환 기자
jhwan@

대구 신천동의 배준영 님 '엘룬 CBT' 편

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

권오준(두바이) ▶▶ 임지훈(서울 장안동) ▶▶ 배주연(서울 후암동) ▶▶ 배준영(대구 신천동) ▶▶ ?



안녕하세요.
대구에 사는 용접사 배준영입니다.

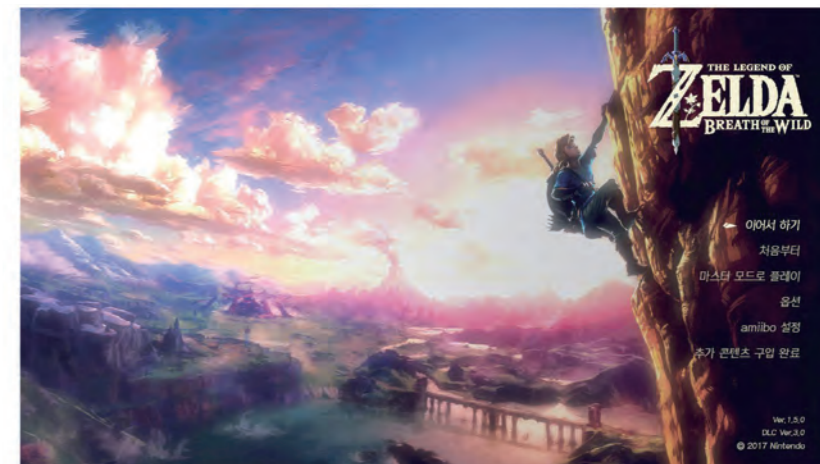
한 번 게임이 마음에 들었다면 시간이건 돈이건 아낌없이 투자하는 하드 게이머입니다. 특히 컴투스의 '사커스피리츠'는 랭킹 페이지에도 꾸준히 이름을 올릴 정도로 열심히 하고 있어요. 게임 캐릭터 분석하는 것을 좋아하고, 효율적인 캐릭터 육성이나 스킬 활용, 나아가서 효과적인 과금 방식에 대해서도 고민을 많이 하는 편이죠. 그러다 보니 사람이 직접 하는 것보다 자동으로 진행되는 게임들은 쉽게 질리는 경향이 있어요. 그러던 와중 친구의 소개로 '엘룬'의 CBT를 접하게 되었죠. 사실 처음엔 크게 기대하지 않았어요. 언뜻 보기에 기존 게임들과 크게 달라 보이지 않았고, 비주얼도 체 취향인 2D 쪽은 아니었거든요. 하지만, 직접 CBT에 참여해서 플레이하다 보니 천편일률적인 색칠 놀이, 비주얼 위주의 개발 끝에 정작 비주얼 외에는 아무것도 남는 것이 없는 게임 등 지금까지 실망한 수많은 게임과는 다르다는 생각이 들었습니다. 먼저 딜러, 버퍼, 디버퍼, 컨트롤러, 디스플러 등 다양한 포지션과 그에 걸맞은 개성을 부여하려는 시

도, 그리고 그것들을 잘 활용할 수 있도록 온갖 특수한 패턴으로 중무장한 보스 콘텐츠들이 있었고요, 보스들을 제대로 공략하려면 유저 역시 캐릭터들의 개성을 제대로 파악하고, 딜러들의 특성과 기타 유틸리티 캐릭터들의 시너지를 잘 고려하여 적재적소에 배치해야만 했지요. 단순히 반복적인 레벨링, 더 높은 희귀도의 캐릭터, 더 좋은 장비, 더 많은 결제만을 요구하는 게임과는 전혀 달랐습니다. 많이 결제하고 엄청난 시간을 소모해야만 캐릭터 육성이 가능한 게 아니라는 점이 참 마음에 들었습니다. 최고 등급인 전설급 캐릭터들은 구하는 것부터 힘들겠다고 지레 짐작했는데, 경작 확인해보니 드랍률부터 여타 게임보다 아주 넉넉했습니다. 이런 부분에서 단순히 과시를 위한 수집형 구조에서 벗어나 유저가 캐릭터를 얼마나 활용하느냐를 중점적으로 보려는 게 느껴졌습니다. 동시에 굳이 육성으로 콘텐츠를 소모를 지연시키지 않아도 지속적인 재미를 보장할 수 있다는 자신감도 보였고요. 게임 플레이 이외에도 마음에 든 점이 많았는데 우선 UI나 화면 이동 시의 연출이 차원 이동이라는 콘셉트에 맞게 시공간을 넘나드는 느낌을 잘 표현했고 특히 메인 시나리오에서 챕터를 넘어갈 때의 이펙트는

속도감마저 느낄 수 있었죠. 늘 같은 곳을 맴돌아서 자칫 지루해지기 쉬운 파밍 단전을 '뢰비우스 던전'이라는, 그때그때 나만의 인스턴트 단전을 구현해낸 설계도 굉장히 참신했죠. 그렇게 구성된 단전을 친구에게 공유하는 기능도 돋보였고요. 제가 글쓰기를 좋아해서 게임 스토리도 신경 써서 읽는 편인데, 스토리도 눈에 띄었어요. 바로 한 번 클리어한 스테이지에 새롭게 생성된 파밍 요소에는 서브 스토리 격으로 각 캐릭터의 개인적인 이야기들이 꾸준히 등장한다는 점! 위의 '뢰비우스 던전'과 더불어 파밍의 피로함을 덜어줄 뿐만 아니라, 흥미마저 불러일으킬 수 있는 재미있는 구성이었죠. 물론 제가 접한 것은 CBT 단계였기에 미진한 부분도 없지는 않았지만 그럼에도 이미 장점이 더 많은 훌륭한 게임이라고 생각합니다. 더 나은 '엘룬'을 위한 게임빌 여러분의 노력은 지금도 차곡차곡 결실을 맺고 있을 걸로 압니다. CBT에 참가한 지 4개월 정도가 흘렀지만 저는 아직도 '엘룬'을 기다리고 있습니다. 정식 서비스를 개시하면 여러분도 다른 게임에서 늘 하던 방식이 아닌 '엘룬'들과 함께 머리를 굴러보는 건 어떨까요?

정리. 이영민 기자
ym.lee@

젤다의 전설 : 브레스 오브 더 와일드



오픈 월드의 새로운 이정표!

1986년 세상에 처음 나온 '젤다의 전설'은 당시 콘솔 게임 최초의 영구 세이브가 가능한 혁명적인 게임이었다. 정말 높은 자유도와 상당히 어려운 난이도는 젤다의 상징과도 같았고 이후에도 후속 시리즈와 다양한 플랫폼으로 이식해서 유저들을 만나온 '젤다의 전설'은 2018년 닌텐도 스위치를 통해 또 다른 재미로 돌아왔다.

팔방미인 링크, 정말 할 일이 많다

'젤다의 전설'의 영원한 주인공 링크는 잘하는 게 훨씬 많아졌다. 전투 실력도 이미 시작부터 뛰어난데다 암벽도 오를 수 있고, 해엄도 잘 치고, 요리도 잘하는 팔방미인인데 심지어 날아다니기도 한다! 그러나, 이런 링크조차도 허를 내두를 만한 많은 콘텐츠들이 실제 교토 크기에 달하는 하이랄 전역에 깔려 있다. 사당이나 코로그 열매를 수백 개 이상 찾을 수 있고, 도감 항목이나 요리 레시피를 찾는 일도 감히 끝낸다는 상상조차 할 수 없을 정도로 방대하다.

상상 그 이상, 무엇이든 이루어진다.

'젤다의 전설 : 브레스 오브 더 와일드'에서는 기본적으로 주어진 가이드를 따라 하지 않고 유저가 고유의 방식을 고안해서 플레이할 때가 많다. 시작하자마자 메인 스토리를 클리어할 수 있다는 점이 대표적이다. 전투도 전통적인 근접 공격이나 원거리 공격 외에도 폭탄, 감전, 낙석, 추락 등 다양한 방식으로 이끌어가는 재미가 쏠쏠하다. 심지어 링크가 죽는 방식도 가지가지다. 불에 타 죽거나 얼어 죽는 건 기본. 자기가 쓴 폭탄 화살에 죽기도 하고, 잘못 자른 나무에 깔려 죽을 수도 있다. '에이... 이 건 안 되지 않을까?' 싶은 상상도 어쩌면 될 때가 있다는 점이 이 작품의 가장 큰 매력 중 하나다.

이보다 사실적일 순 없다!

이런 오픈 월드의 자유로움은 종종 마주칠 수 있는 작은 디테일들과도 관련이 깊다. 바람이 부는 방향에 따라 활강 범위나 불이 붙는 방향이 달라진다. 비 오는 날씨엔 암벽 등반이 어려워지고, 번개 치는 날씨에 금속제 장비를 끼고 있으면 번개를 맞고, 화산에서 목재 장비를 착용하고 있으면 불타 없어진다. 밤에는 고기 구워 놓고 잠들어버린 몬스터를 맘껏 사냥할 수도 있다.

또 하나의 역사를 쓰다

앞서도 언급했지만 기본적으로 방대한 콘텐츠에 엄청난 자유도까지 부여받은 플레이어들은 저마다 다른 방식으로 게임을 플레이하게 된다. '젤다의 전설 : 브레스 오브 더 와일드'는 이렇게 기존의 틀을 깨고 오픈 월드 게임의 새로운 이정표로 자리잡았다. 감히 추측건데 '젤다의 전설 : 브레스 오브 더 와일드'를 구매한 대부분의 유저들은 필자와 마찬가지로 이 타이틀에 지불한 금액이 아깝지 않다고 여겼을 것이다. 혹 아직 접해보지 못한 닌텐도 스위치 유저가 있다면 이번 기회에 플레이 해보기를 적극 권해 드린다!



글. 김태훈 기자
xogns@



5년 만의 화려한 귀환, 모바일게임 왕좌를 노리다! Base 스튜디오 탐방

과거 피쳐폰 시절, 야구를 좋아하는 사람이라면 누구나 한 번쯤은 들어봤거나 해봤을 법한 바로 그 게임, '게임빌 프로야구' 시리즈의 개발팀인 Base 스튜디오가 5년 만에 재도약을 준비하고 있다. 2002년부터 2013년까지 무려 12편의 시리즈를 개발하고 서비스하며, 기록했던 결과만 들어도 가히 충격적인 수치다. 7천 만 건에 육박하는 글로벌 누적 다운로드 수를 돌파하며 흥행의 선두 주자였던 그들은 과연 어떤 새로운 모습으로 유저들을 공략할 수 있을까? 설레는 마음과 궁금증을 안고 기자가 직접 Base 스튜디오를 찾아가 보았다.

반갑습니다. Base 스튜디오에 대해 독자 분들께 간단히 소개해주세요.

서셋벨 PM(이하 '서') : 안녕하세요. '게임빌 프로야구 : 슈퍼스타즈' 프로젝트를 개발하고 있는 Base 스튜디오입니다. 저희는 과거부터 게임빌을 대표하고 글로벌 시장에서 히트한 스테디셀러 '게임빌 프로야구 시리즈'를 계승하는 야구 게임을 만들고 있습니다.
스튜디오 이름의 어원이 궁금합니다. 'Baseball'의 그 base가 맞나요?
이동원 PD(이하 '이') : BASE 스튜디오는 Baseball의 Base를 차용한 것으로, 야구 프로젝트를 제작하는 팀이라는 것을 쉽게 알 수 있도록 하기 위해 지었습니다. 또 다른 의미로는 BASE 스튜디오가 '게임빌 프로야구'를 통해 미래에 게임빌의 주춧돌의 역할을 하고자 하는 희망의 의미도 함께 포함

하고 있고요.
이름부터 야구에 대한 애정과 열정이 느껴지는데요. 평소에도 야구에 대한 관심이 많은가요?
배성진 TD(이하 '배') : 제 고향은 마산입니다. 구장 근처에 집이 있어 어릴 적부터 롯데를 응원하곤 했습니다. 현재는 마산에 새로 생긴 구단인 NC를 응원하고 있습니다. 가끔 고향을 가면 마트 내 NC존을 둘러 유니폼과 용품을 보는데, 언젠가 딸아이에게 입혀서 같이 새로 지은 구장을 가보고 싶습니다.
5년 만에 새로운 야구 게임 출시를 준비하고 있는 지금 심정이 어떤지 궁금합니다.
김필중 AD(이하 '김') : 2년이라는 시간이 언제 지났나 싶을 정도로 쉬지 않고 달려왔지만 출시가 얼마

남지 않았다는 생각에 걱정과 기대로 잠을 잘 못 이룰 때가 종종 있습니다. 이승엽 선수의 인생 단어인 '진정한 노력은 결코 배신하지 않는다.'처럼 초심을 잃지 않는 자세로 업무에 임하고 있으며, 앞으로도 그러한 마음으로 진정한 노력을 해나갈려 합니다.

배 : 과거 명작이었던 '게임빌 프로야구'의 명성에 흠이 되지 않도록 준비하면서 마음이 무겁고, 5년의 공백을 만회하기 위해 더 잘 만들어야 한다는 부담도 있습니다. 모든 팀원이 최고의 게임을 만들기 위해 노력하고 있습니다.
이 : 유저의 눈이 높아진 만큼, 기본이 잘 구성되어 있고 게임성이 돋보이는 완성도 높은 게임만이 시장에서 살아남을 수 있는 상황이 되었다고 생각합니다. 남아있는 시간 동안 최선을 다해 마무리할 예정입니다.

전작이 워낙 명작이었고, 흥행했었기 때문에 이 부분에 대한 기대와 부담이 많지는 않나요?

김 : 후속작을 제작한다는 것은 기대와 부담을 동시에 받는 것이 당연하다고 생각합니다. 실제로 전작의 내용 중 무엇을 계승하고, 무엇을 개선할 것이며, 또 무엇을 추가해야 유저들의 기대에 부응하는 게임을 만들 수 있을까? 라는 것에 대한 고민을 정말 많이 했습니다.

볼과 5년 사이에 모바일게임 트렌드나 주도하는 장르가 많이 변화했습니다. 이러한 흐름 변화에 어떤 매력으로 유저들의 마음을 두드릴 수 있다고 생각하시나요?

윤재희 CD(이하 '윤') : 저희 게임은 기존 게임들이 수집한 캐릭터로 직접 플레이를 하는 것과 달리 수집한 트레이너로 선수를 육성한 후 자신이 육성한 선수로 게임 플레이를 한다는 것이 가장 큰 차별화된 매력 요소라고 생각합니다.

그렇다면 준비하면서 가장 중점적으로 신경 썼던 부분은 어떤 부분인지 궁금합니다.

윤 : 80종이 넘는 트레이너가 모두 고유의 이야기와 멋진 연출이 포함된 특수 스킬을 갖고 있습니다. 또한, 모든 트레이너가 각각의 쓰임이 있도록 디자인하는 데 집중하였습니다.

김 : 우선 2D 캐릭터를 3D 캐릭터로 재창조를 하는데 있어서 유저들이 거부감을 느끼지 않는 것에 중점적으로 작업하였습니다. 귀엽고 아기자기함과 스타일리쉬를 동시에 살리기 위해 캐릭터의 등신을 2가지로 나누어 제작하고 캐주얼한 아트가 실사보다 퀄리티가 떨어져 보이지 않도록 신경을 썼습니다. 연출, 카메라, UI 등에 있어서도 정적이 아니고 동적인 비주얼을 만들기 위해 노력하고 있습니다.

그렇군요. 전반적으로 게임의 진행 방향과 흥미 요소에 대한 설명을 좀 해주실 수 있나요?

윤 : 우선 트레이너를 수집하고 성장시켜, '나만의 선수' 모드에서 더 좋은 선수를 육성합니다. 육성한 선수로 내 팀을 만들어 PvP를 포함한 각종 게임 모드를 즐기게 됩니다. 본인만의 선수, 본인만의 팀을 만들 수 있다는 것이 가장 큰 흥미 요소일 것 같습니다.

빠른 육성을 위해서는 어떤 점에 포커스를 두고 플레이해야 하는지 궁금한데요. 간단한 팁 정도를 미리 소개해주시실 수 있나요?

윤 : 선수를 육성할 때 데레가는 6명의 트레이너를 어떻게 구성했는지에 따라 트레이너 등급이 좀 낮더라도 더 좋은 선수를 육성할 수 있습니다. 트레이너 간의 콤보 이벤트를 최대한 많이 발생하도록 6명을 구성하는 것도 간단하지만 효과적인 방법입니다.

게임빌과 컴투스에는 이미 서비스 중인 다른 야구 게임이 있습니다. 이 게임들과 경쟁을 해야 하는데, 어떻게 생각하시나요?

이 : 이미 서비스하는 게임빌-컴투스의 야구 게임이 선수와 팬심을 기반으로

한 라이선스형 게임이라면, 저희 Base 스튜디오가 만들고 있는 '게임빌 프로야구'는 나만의 야구 선수를 키우면서 스토리를 기반으로 한 회로애락을 느끼게 하는 재미에 초점을 두었기 때문에 야구 게임이라는 장르 안에서 경쟁한다고 생각하지 않습니다.

배 : '게임빌 프로야구'는 마선수를 기반으로 선수를 육성하고 게임을 즐기는 판타지 요소가 가미된 야구 게임입니다. 마구를 던지고, 화려한 스킬로 타격을 하고, 수비와 주루에서도 다양한 스킬을 사용함으로 인한 볼거리와 나만의 선수를 육성하는 것은 기존 야구 게임과는 다른 재미를 선사하리라 생각합니다.

마지막으로 신규 게임 홍보나 인사 말씀 부탁 드립니다.

서 : 정통 야구만큼 재미있고 사실적인 야구 플레이와 아기자기한 그래픽, 나만의 선수를 키워 유일무이한 나만의 팀을 만드는 등 게임을 열심히 하는 하드코어 유저나 킬링타임으로 즐기는 캐주얼 유저 모두를 사로잡을 수 있는 게임이 되리라 생각합니다. '게임빌 프로야구 : 슈퍼스타즈' 많은 관심 부탁 드리며, 이런 인터뷰 자리를 마련해주신 분들과 기사를 작성해주시는 박호용 기자님께 감사의 말씀 전합니다.

인터뷰 진행 전 유쾌하고 호탕한 모습의 팀 분위기에 매료되었고, 이후 질문 하나하나에 진지하고 열정적인 태도에서 신규 게임에 대한 애착과 자부심을 느낄 수 있었다. '게임빌 프로야구'의 명성은 너무나 당연하게 이어질 것만 같았다.

글. 박호용 기자
zkdnsh@



프로그래머 편

컴투스 서버 프로그래머 김종화 차석



게임사에 근무하고 있다고 하면 대부분의 사람들은 게임을 만든다고 생각할 것이다. 그러나, 프로그램을 다룬다 해도 세부적으로 들어가면 무척 다양한 영역들이 있다. 그만큼 세밀한 분야에서 자신만의 역할들을 깊이 있게 해나가고 있는 분야가 바로 프로그래머의 세계다. 그중에서도 서버 프로그램을 개발하고 있는 컴투스의 김종화 차석을 만나 서버 프로그래머에 대해 탐구해보자.

기자 : 안녕하세요. 우선 본인 소개를 간단하게 부탁 드려요. 주로 개발하시는 언어와 함께요.

김종화 : 안녕하세요. 현재 게임빌컴투스플랫폼 선행개발팀에 근무하고 있는 김종화라고 합니다. 경력은 올해 18년 정도 되었고, 주력으로 개발한 언어는 JAVA와 PHP입니다. 현재는 선행개발팀에서 JAVA로 서버 프로그램을 개발 중에 있습니다. 아 참, 그리고 개발자 커뮤니티인 'OKKY'에서 운영회원으로 활동하고 있습니다.

기자 : 뭔가 다른 세상 같네요. 독자 분들을 위해 서버 개발에 대해 설명해주세요.

김종화 : 서버 개발은 백엔드 개발이라고 하는데요. 다수 사용자의 요청을 하나의 서버에서 받아 처리를 해주는 프로그램의 개발이라고 말할 수 있습니다. 그렇기 때문에 하나의 요청에 대한 처리 시간이 얼마나 걸리는지도 중요하지만, 동일한 요청을 수백, 수천 번 실행했을 때의 처리 시간을 더 중요하게 생각하게 되고, 이러한 다중 요청을 더 효율적으로 처리하기 위해 고민하는 작업이라고 보시면 됩니다. 예를 들어 우리가 게임에 로그인한다고 했을 때, 여러 명이 한꺼번에 로그인을 요청할 수도 있잖아요? 그 요청들을 어떻게 하면 더 빠르고 쉽게 처리할 수 있을지 해결해나가는 일이라고 할 수 있겠습니다.

기자 : 아! 그렇군요. 혹시 서버 개발자가 된 계기가 있었나요?

김종화 : 초등학교 1학년 때 친구와 함께 컴퓨터

학원을 갔는데, 그 당시 컴퓨터는 애플2나 MSX 기종밖에 없었어요. 그 시절 컴퓨터를 켜면 베이직 프로그램이 무조건 떴기 때문에 컴퓨터를 배운다는 것은 결국 프로그래밍을 배우는 것이었죠. 그렇게 자연스럽게 프로그래밍을 배웠고 본격적으로 컴퓨터에 흥미를 갖게 되었어요. 이후로도 '프로그래머가 되어야지!' 하는 생각이 변해본 적 없었어요. 특히 그 중에서도 대학교 때 웹페이지 개발을 하게 되면서 자연스럽게 서버 프로그래머가 되었어요.

기자 : 서버 개발자로서 가장 힘들 때는 언제이신가요?

김종화 : 서버 개발자는 다양한 기술들을 고민해보고 그 중에서 가장 적합하다고 판단되는 기술을 선택해야 하는 경우가 많습니다. 이 때 소신을 가지고 적절한 기술을 선택할 수도 있지만, 좁게는 주변 프로그래머부터 넓게는 온라인 커뮤니티 등에 질문을 해서 답을 얻어야 하는 경우도 있어서 이 과정이 쉽지 않습니다. 게다가 고민 끝에 적합하다고 여겨지는 기술을 도입하려고 했을 때 다른 사람들을 설득하는 과정이 반드시 필요한데 그 시간이 가장 쉽지 않은 작업이라고 생각합니다. 개발자로서의 역량과 타인을 설득하는 기술을 모두 갖춰야 하는 부분이 참 어렵습니다. 그래도 이러한 과정을 통해 설득에 성공하면, 힘들게 느껴지는 순간도 자연스럽게 극복이 됩니다.

기자 : 일반인들이 오해하는 부분이나 잘못 알고 있는 부분이 있을까요?

김종화 : 개발자나 프로그래머라고 하면, 컴퓨터 조립을 잘한다고 오해를 합니다. 가족은 물론이고 심했을 때는 한 해에 100명이 넘는 분들께 조립 요청이 들어온 적도 있어요. 제가 컴퓨터 조립을 못하는 것은 아니지만, 모든 개발자들이 컴퓨터 하드웨어에 익숙한 것도 아니거든요.

기자 : 서버 개발자의 가장 큰 매력은 무엇이라고 생각하시나요?

김종화 : 현대 사회로 들어오면서 가장 중요한 무기는 바로 '정보'라고 봅니다. 현 사회에서 가장 많이 쓰고 있는 정보를 다루는 기술을 '직접 배우고, 사용하고, 제공하고 있다'는 것에 가장 큰 매력을 느끼고 있습니다. 제가 대학 다닐 때만 해도 'PC 통신'이 가장 큰 정보의 트렌드였다가 사회 초년생이 될 때쯤 가장 많이 시도되었던 것들이 '웹'이었고, 그것이 지금까지 이어지고 있거든요. 그래서 서버 개발자들이 대부분 '웹'에 기반한 방식들을 다루고 있습니다.

기자 : 20년에 가까운 기간을 돌아볼 때, 서버 개발자로서 실제 업무에 필요한 역량은 무엇일까요?

김종화 : 보통 개발자라고 하면 클라이언트, 서버 개발자로 크게 나눌 수 있는데 제가 생각하는 서버 개발자는 넓은 지식이 필요한 것 같아요. 한 사용자에게 어떤 필요한 기능을 제공하는 게 아니라 다양한 상황에 대해서 서버 프로그램이 다 처리를 해야 하는 케이스가 있다 보니, 더 넓게 알수록 적합한 기술을 찾을 가능성이 크죠. 따라서 다양한 기술에 대한 고민과 습득이 필요합니다.

기자 : 끝으로 후배 서버 개발자들에게 꼭 해주고 싶은 말이 있다면 부탁 드립니다.

김종화 : 서버 개발은 깊이도 중요하지만 폭넓게 공부하는 것이 다른 개발 분야보다 더 중요하다고 생각해요. 새로운 프로젝트에서 아예 언어가 변경되는 경우까지 있기 때문에, 꾸준히 공부를 해야 합니다. 덧붙이자면 예전에는 책을 통해 주로 공부하셨을 텐데, 책이 정리는 잘 되어 있지만 최신 기술에 대한 트렌드를 반영하기에는 느린 면이 있어요. 그렇다고 인터넷을 통해서만 공부하는 것은 학문적 깊이가 낮아지기 때문에 다양한 채널을 적극적으로 활용하는 것이 중요합니다. 따라서 서버 개발자가 되고 싶거나 앞으로도 계속 서버 개발자로서 기쁨을 느끼고 싶다면, 다양한 채널을 병행하여 꾸준히 공부해야 한다고 생각합니다. 물론 저도 아직도 공부하고 있습니다!

글: 홍태희 기자 / thhong@





‘MLB 퍼펙트 이닝 2018’ 고수 조성우 님 편

지난 9월, 게임빌이 주최한 세계 최초 MLB 모바일 e스포츠 대회인 ‘2018 MLB 퍼펙트 이닝 eSports Series’가 삼암 ‘OGN E-Stadium GIGA Arena’에서 성황리에 마쳤다. 이번 호에는 치열한 승부 끝에 ‘2018 MLB 퍼펙트 이닝 eSports Series’ 대회 최종 우승을 차지한 조성우(송우) 님을 만나 이야기를 나누었다.

기자 : 안녕하세요. 만나서 반갑습니다. ‘송우’ 님의 소개를 부탁드립니다!

송우 : 안녕하세요. 서울 송파구에 거주 중인 스무살 대학생 조성우라고 합니다. ‘MLB 퍼펙트 이닝 2018’에서 ‘송우’라는 아이디로 플레이를 하고 있습니다. 저는 중학생 때까지 야구 선수로 활동을 했었고 류현진, 박찬호, 오타니 선수를 좋아합니다.

기자 : 오! ‘MLB 퍼펙트 이닝’을 어떻게 접하셨나요?

송우 : 야구를 좋아하다 보니 ‘새롭고 신선한 야구 게임이 뭐가 있을까?’ 하며 찾아보던 중 고등학교 때 ‘MLB 퍼펙트 이닝 16’을 처음 접하게 되었습니다. 2년이 지난 현재까지도 ‘MLB 퍼펙트 이닝 2018’을 재미있게 플레이하고 있습니다.

기자 : ‘2018 MLB 퍼펙트 이닝 eSports Series’ 대회에 참가한 계기가 궁금합니다.

송우 : 게임을 꾸준히 플레이하고 즐겼지만, 처음에는 대회에 꼭 참가해야겠다는 생각은 없었어요. 신청한 후에도 예상보다 참가자도 많고 게임을 잘하는 유저들도 많아서 예선전 하는 날까지 고민을 많이 했어요. 결국 ‘밀쳐야 본전이지!’ 라는 생각으로 참가를 했는데 우승까지 하게 되어서 기쁩니다.

기자 : 대회 우승자로서 ‘MLB 퍼펙트 이닝 2018’을 더 즐겁게 할 수 있는 팁이 있다면 공유해주세요!

송우 : 대부분 게임이 그러하듯 꾸준함이라고 생각해요. 꾸준히 하다 보면 어느 순간 공이 눈에 보이게 됩니다. 야구는 잘 치고, 잘 잡고, 잘 던지는! 3박자가 중요해요. 이것만 알면 더 즐겁게 게임을 할 수 있을 거로 생각합니다.

기자 : ‘MLB 퍼펙트 이닝 2018’만의 매력이나 특별함이 있다면?

송우 : 가장 큰 매력은 ‘현실성을 기반으로 한 게임’이라는 것입니다. 다른 야구 게임들은 방식과 성향이 똑같고 단순하지만 ‘MLB 퍼펙트 이닝 2018’은 선수의 모션, 생김새, 타격감, 경기장까지 현실적으로 잘 만든 게임입니다. 진행 방식도 현실적이라 플레이하다 보면 구질이 눈에 보이는 데 ‘MLB 퍼펙트 이닝 2018’만의 재미 중 하나라

고 생각해요. 그리고, 제가 MLB를 좋아하지만 구체적으로 어떤 선수가 있는지 어떤 선수가 잘하는지는 잘 몰랐었는데 이 게임을 통해서 몰랐던 선수를 알게 되었고 선수를 키우는 재미가 제법 쏠쏠합니다.

기자 : 앞으로도 ‘MLB 퍼펙트 이닝 2018’ 많이 사랑해주실 거죠?

송우 : 물론입니다! 2년 동안 저와 함께하고 앞으로도 함께 할 ‘MLB 퍼펙트 이닝 2018’은 저에게 애착이 많은 게임입니다. 저뿐만 아니라 남녀노소 모두가 즐겁게 할 수 있는 야구 게임이 되었으면 좋겠습니다.

기자 : ‘송우’ 님에게 ‘MLB 퍼펙트 이닝’이란?

송우 : 친구다!

기자 : 마지막으로 하고 싶은 말씀이 있다면?

송우 : 우승하게 될 줄 몰랐는데 좋은 기회를 주셔서 고맙습니다. 운이 좋아서 우승을 했지만 우승을 하게 되어 기분이 정말 좋았고 ‘MLB 퍼펙트 이닝 2018’ 하기를 정말 잘했다는 생각과 보람을 느꼈습니다. 앞으로 중간층의 유저가 많아져서 더 즐거운 ‘MLB 퍼펙트 이닝 2018’이 되었으면 좋겠습니다.

글. 문정원 기자
foxy417@

집에서 즐기는 모터스포츠

모터스포츠란 엔진이나 모터로 움직이는 경주의 총칭을 말한다. 우리가 일반적으로 알고 있는 F1과 같은 각종 자동차 레이싱 경주들을 포함해 오토바이, 스노우모빌, 모터사이클 등을 포함하는데, 심지어 2004년 개봉한 영화 ‘내 남자친구는 왕자님’에 등장하는 잔디깎는 기계 경주도 미국 중서부와 남부에서 인기 있는 모터스포츠의 일종이다. 하지만, 모터스포츠의 특성상 많은 자본과 필수적인 경기 환경을 필요로 하기에 한국에서 즐기기에 어려운 점이 많다. 이번 호에서는 비교적 저렴한 비용으로 쉽게 즐길 수 있는 제품들을 소개해보고자 한다.



나인봇 고카트

나인봇 고카트는 우리가 일반적으로 알고 있는 카트의 일종이라고 할 수 있다. 기존에는 카트 체험장을 방문하여, 10분에 15,000원 정도의 비용을 내야 카트를 즐길 수 있었다. 그렇다고 직접 카트를 구매하기에는 가솔린 엔진으로 움직이는 카트의 가격이 높고 유지보수가 어려운 점이 많았다. 나인봇 고카트는 이러한 단점들을 보완하여 접근성을 상당히 높인 제품이다. 상대적으로 가격이 저렴하고 전기모터로 구동되며, 언제 어디서든 이용할 수 있다. 이 나인봇 고카트의 가장 큰 장점은 ‘미니프로320+고카트 키트’를 결합한 제품이라는 점이다. 세그웨이(sagway)인 ‘미니프로320’을 언제든지 독립적으로 사용 가능하며 아이부터 어른까지 다양한 연령이 이용 가능한 부분도 큰 장점이라고 할 수 있다.

[제품명] 나인봇 고카트 (N4M298)
[사이즈 / 총량] 사이즈 137 X 82 X 60 cm / 27.8 kg
[속도] 8 ~ 24 km/hour
[배터리 용량] 최대 15km 주행



레이싱 휠

레이싱 휠은 레이싱 시뮬레이터를 즐기 위한 도구(컨트롤러)다. 물론 키보드나 기본 컨트롤러로도 레이싱 시뮬레이터를 충분히 즐길 수 있지만, 레이싱 휠을 이용하는 이유가 있다. 바로 ‘Force Feedback’이라는 기능 때문이다. 컨트롤러로 운전을 하면 핸들을 통해 여러 물리적 정보들이 손으로 전해지는데, 이것을 구현한 기능이 ‘Force Feedback’이다. 10만 원 이하의 저렴한 제품을 구입한 유저들이 쉽게 실증을 내는 이유도 이 ‘Force Feedback’ 기능이 없기 때문이다. 이러한 점 때문에 ‘트러스트마스터 T150 레이싱 휠’은 입문자에게 가장 합리적인 선택이라고 할 수 있다. 아주 저렴한 가격은 아니지만 이 정도의 레이싱 휠이라면 집에서도 충분히 리얼한 모터스포츠를 즐길 수 있다.

[제품명] 트러스트마스터 T150 레이싱 휠 / [호환 플랫폼] PS3, PS4, PC(Windows) / [호환 소프트웨어] anTurismo (PS), EuroTruck (PC), ProjectCars, Dirt, AssettoCorsa, WRC7 (PS,PC) / [구성] T150 휠베이스 + 2페달

★ 이미지 출처
① 나인봇 고카트 : 나인봇 공식 홈페이지 (http://www.ninebot.com/gokart)
② 레이싱 휠 : 트러스트마스터 공식 홈페이지 (http://www.thrustmaster.com/ko_KR/products/t150)



글. 조용웅 기자
clamp@



게임빌과 컴투스 임직원들이 참여한

제6회 은총이와 함께하는 나눔 철인3종 대회

지난 21일, 게임빌과 컴투스 임직원들이 '제 6회 은총이와 함께하는 철인3종경기대회'에 참가했다. 특히 이날은 추운 날씨에도 불구하고 한강 난지공원 일대에서 1,200여 명의 참가자들이 모여 수영 1.5km, 사이클 40km, 달리기 10km에 이르는 험난한 코스를 완주했다고 한다.

이 대회는 장애인에 대한 편견이 없는 사회를 만들기 위한 취지로 희귀·난치 질환을 앓고 있는 박은총 군의 이름을 따서 2013년부터 열리고 있으며, 대회 운영비 전액을 어린이 재활병원 치료비 등으로 기부하는 뜻깊은 행사다.

올해 16세가 된 박은총 군은 스테지 웨버증후군과 클리펠 트레노우네이증후군, 오타모반 증후군 등을 앓고 있다. 현재 많은 수술과 마비 등으로 힘든 생활을 이어가고 있지만, 아버지가 박은총 군을 휠체어에 태워 철인 3종경기에 나서면서부터 난치병 어린이 재활의 상징이 되었다. 게임빌과 컴투스 임직원들도 이러한 취지에 공감하여 철인 3종 협회에 후원을 하고 있으며, 지난 2017년부터 개인전과 릴레이전에 참가하고 있

다. 개인전은 수영·사이클·마라톤을 오롯이 혼자 완주하는 코너로 사전에 충분한 준비와 인내와 끈기가 있어야만 성공할 수 있다. 릴레이전은 각 부문마다 주자를 정해 바톤 터치 형식으로 진행되는 데, 게임빌과 컴투스에서는 송병준 대표와 여러 직원들이 참여해 호흡을 맞추며 나눔에 공감했다.

지난해에 이어 올해에도 '은총이와 함께하는 나눔 철인3종대회' 사이클 부문에 참여한 게임빌의 오태량 과장은 "사회적 나눔을 실천할 수 있는 기회가 있어서 해마다 참가하고 있고 앞으로도 철인3종경기 대회를 통해 양사가 함께할 수 있으면 좋겠다"고 말했으며, 마라톤 부문에 참여한 컴투스의 노성훈 사우는 "평소에 운동에 관심이 많았는데 이렇게 참여할 수 있어 정말 기쁘게 생각



하고, 내년에는 더 많은 양사 직원들이 참여하면 한다"고 전했다.

한편, 게임빌과 컴투스는 해마다 기업의 사회적 책임을 다하고 지역 사회 발전 및 미래 세대 성장을 위해 '벽화 그리기', '노을 공원 숲 가꾸기' 등의 각종 자원봉사 활동을 비롯하여 '청소년 영상 스토리 캠프 후원', '야구 꿈나무 지원', '국립 발레단 후원', '알베르토 자코메티 특별전 후원' 등 다양한 사회·문화적 후원 활동을 활발하게 진행하고 있다. 뿐만 아니라 글로벌 서비스를 제공하는 회사로서 '저개발 국가 식수개선 프로젝트', '글로벌 IT 교실 건립 후원' 등의 세계적 나눔 문화도 실천하고 있다.

글. 이지호 기자
jiholee@

복면겜왕

'복면겜왕'은 베일에 가려진 게임을 단계별로 추측해 보고 맞혀 보는 코너입니다. 매월 게이머라면 인정하는 '갓겜'을 선정하여 그 감동과 여운을 독자 분들과 함께 나눠보고, 혹시라도 아직 접해 보지 못한 분들께는 소개하고 추천하는 의미 있는 코너입니다. 자! 그럼 출발해 볼까요?

01

이 게임은 2005년에 서비스를 시작하여 13주년을 맞이한 온라인 1인칭 슈팅 게임입니다.



02

여러 가지 게임이 생각나시나요?

게임 모드는 목표를 기준으로 데스매치와 점령미션, 폭파미션, 탈취미션, 터치다운, 인질구출, 헤드헌트, 런어웨이 등이 있습니다.



03

오~ 벌써 감이 오신 것 같은데요!

맵, 인원수를 선별하여 클랜전을 원하는 각 클랜끼리 일시적으로 같은 게임룸에 입장시켜주는 '퀵매치'라는 상당히 편한 시스템을 도입한 게임입니다.

04

기억하시나요? 이게임의 강점인 친목을 잘 살려낸 시스템이었죠~

현재 이 게임의 시그니처는 연예인의 모습을 3D화 하여 똑같이 만든 캐릭터입니다. 캐릭터를 사용하면 그 연예인의 목소리가 나오죠!

05

내가 좋아하는 연예인을 컬렉션하는 재미까지!



이 게임에서 가장 유명한 대사가 있죠! "Fire in the hole!"

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

기간 : ~ 2018년 11월 18일

메일 주소 : gcnews@gamevilcom2us.com(주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

10월호 정답 : 젤다의 전설 / 10월호 당첨자 : 최영규(경기도 용인시), 이경민(경기도 안양시), 권애린(서울시 양천구)



공게임즈 gonggames

공게임즈(gonggames) 편

판교에 위치한 '공게임즈'는 그야말로 야구를 위해 태어난 야구 게임 개발 회사다. 'MLB퍼펙트 이닝 2018'뿐만 아니라 한국, 미국 등의 리그를 바탕으로 다양한 야구 게임을 개발하고 있는 공게임즈를 만나보자.



★ (왼쪽부터) 김준우 개발 실장, 박종규 프로그래밍 팀장, 고관우 기획 팀장

기자 : 안녕하세요!

우선 공게임즈에 대한 간략한 소개를 부탁드립니다..

김준우 : 안녕하세요. 저희 공게임즈는 2012년에 창립하여, 만 6년 간 야구 게임을 전문으로 개발하고 있습니다. 현재는 'MLB퍼펙트 이닝 2018', '이사만루2018', 'CPBL 야구전당'등을 개발하여 서비스하고 있습니다.

기자 : 'MLB 퍼펙트 이닝 2018'을 잘 모르시는 유저들을 위해, 어떤 게임인지 간략히 소개해주세요.

김준우 : 'MLB퍼펙트 이닝 2018'은 다른 야구 게임보다 더욱 사실감 있는, 리얼한 야구 게임을 강조하고 있어요. 유저 간 '1:1 대결 라이브 배틀'과 MLB의 실제 스케줄에 맞춰 경기를 펼치는 '라이브 시즌', 짧은 시간 간단하게 한 경기를 할 수 있는 '턴 배틀', 유저 간 거래 시스템인 '이적시장' 등의 콘텐츠가 있습니다. 특히 여타의 야구 게임보다 더욱 리얼한 야구 게임을 만들기 위해 실제 MLB 구장을 그대로 옮겨놓은 듯한 구장의 그래픽, 선수 개개인의 특화 모션 및

특화 페이스 적용은 물론이고 모든 선수의 능력치를 실제 기록과 성적을 기반으로 적용한 점이 강점입니다.

기자 : 정말 실감나는 게임이라고 할 수 있겠네요. 야구 장르의 게임을 만들게 된 계기가 궁금합니다.

김준우 : 회사 창립 당시부터 야구를 좋아하고 누구보다 야구를 잘 아는 사람들이 모여 가장 리얼하고 사실감 있는 모바일 야구 게임을 개발하고자 하는 목표로 시작했습니다. 정말 좋아하는 사람들이 모여서 만들다 보니 시너지 효과도 좋은 것 같고요.

기자 : 'MLB 퍼펙트 이닝 2018'만의 강점은 어떤 것이 있나요?

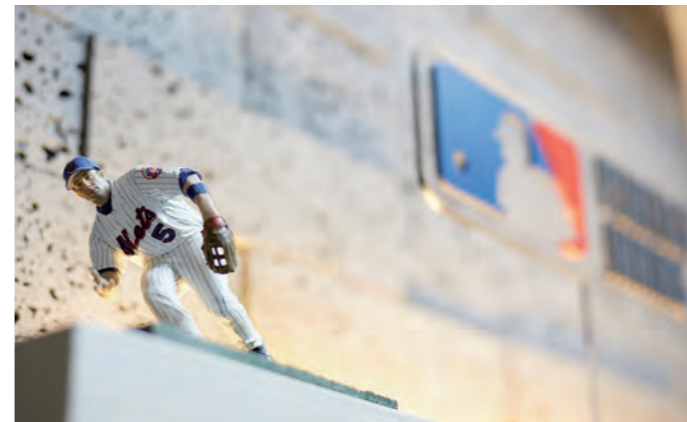
김준우 : 위에 잠시 언급 드렸듯이, 가장 리얼하고 사실감 있는 야구가 'MLB퍼펙트 이닝 2018'의 최대 강점이라고 말씀드릴 수 있습니다. 'MLB 퍼펙트 이닝 2018'에서는 MLB 30개 구단의 구장을 그대로 옮겨 놓았으며, 실제 선수들의 기록을 MLB 공식 사이트인 MLB.COM과 공신력 있는 MLB 기록 사이트의 데이터를 활용하여, 각 선수의 능력치를 표현하고 있죠.

기자 : 실제 선수들의 모습을 담은 뿐 아니라, 선수들의 특정 액션까지 반영된 게임으로 알고 있는데요, 구현하는 과정에서 어려웠던 점이나 집중적으로 구현한 부분 등이 있었는지요?

김준우 : 한국이나 대만과는 달리 MLB의 야구팀은 총 30개 구단으로 상당히 많습니다. 구장을 전부 제작하고, 선수의 특화 모션이나 특화 페이스 제작 및 선수 능력치를 산출하는데도 타 국가 야구 리그에 비해 몇 배의 시간이 필요해서 이 부분이 가장 어려웠지만 즐거운 작업이었습니다.

기자 : 'MLB 퍼펙트 이닝 2018'에서 만나볼 수 있는 선수 캐릭터 중, 유저들 사이에서 실제 선수와 가장 싱크로율이 높은 것으로 유명한 캐릭터가 있을까요? 있다면 어떤 부분에서 유저들이 열광했는지 궁금합니다.

김준우 : 유저들의 반응을 보기 위해 커뮤니티 카페를 수시로 모니터링하게 되는데, 아무래도 한국에 있는 개발사다 보니 한국 유저들이 가장 원했던 박찬호 선수를 출시할 때 호응도가 정말 좋았던 것 같습니다. 'MLB퍼펙트 이닝 시리즈' 전작에서도 가장 원하고 필요로 하고 있던 선수였는데, 올해 게임빌컴투스USA에서 좋은 기회를 만들어주셔서 박찬호 선수를 게임에 선보일 수 있게 되었습니다.



기자 : 9월에 진행된 세계 최초 MLB 모바일 e스포츠 대회가 인상 깊었는데, 혹시 행사에서 잊지 못할 에피소드가 있었다면 말씀 부탁드립니다.

김준우 : 사실 대회에 대한 준비 기간이 길지 못해서 대회 진행에 있어서 걱정이 있었습니다. 그런데 대회 당일 유저들이 액션 플레이로 경기 진행하면서 정말 섬세하게 수비 시프트까지 활용하시는 모습을 보게 되니 이렇게까지 '우리 게임을 깊게 활용하더니!' 하는 감탄이 나오기도 했고 대회를 열기 정말 잘했다고 생각했습니다. 더불어 이러한 기회를 통해, 유저 분들의 실제 게임 플레이를 보니 모두 게임에 대한 관심과 애정이었다는 것을 느낄 수 있었습니다. 이 자리를 빌어 우수한 유저 분의 플레이를 보고 개발진들도 큰 감동을 받았다는 점을 꼭 전해드리고 싶습니다.

기자 : 게임을 개발하는 회사 입장에서 가장 보람찬 순간은 언제일까요?

김준우 : 아무래도 준비한 업데이트를 진행하고, 유저들이 만족해하시는 모습을 볼 때 가장 뿌듯합니다. 앞으로도 더욱 유저 친화적인 콘텐츠를 개발하여, 만족도를 더 높여드리고 싶습니다.



기자 : 공게임즈만의 독특한 문화가 있으면 소개해주세요!

김준우 : 다른 개발사들은 어떤지 모르겠지만, 저희는 매월 마지막 주 금요일 '치맥데이'라는 행사가 있습니다. 이 '치맥데이' 행사는 신규 입사자 분들 소개도 하고 팀원들 사이의 근황 파악 등 소통을 위한 자리입니다. 맥주가 무제한으로 제공된다는 점에서 팀원들에게 인기 만점인 행사입니다.

기자 : 앞으로 향후 계획이 어떻게 되는지 궁금합니다.

김준우 : 아직 내년도 개발 계획을 수립 중인 단계이므로, 자세히는 말씀드리기 어렵지만, 위에 말씀 드린 바와 같이 유저 친화적인 방향으로 현재 서비스 중인 콘텐츠가 더욱 돋보일 수 있도록 업데이트를 준비 중입니다.

기자 : 마지막으로 독자 여러분께 한 마디 부탁드립니다.

김준우 : 뜻깊은 자리를 통해 인사 드리게 되었습니다. 앞으로도 더욱 MLB 스타인 'MLB퍼펙트 이닝'을 만나보실 수 있도록 개발에 박차를 가하겠습니다. 감사합니다.



이가영 님의 주머니 속 게임은?



이번 코너는 우리 주변 사람들은 과연 어떤 모바일 게임을 즐길까? 하는 궁금증에서 출발했다. 매일 한 분의 주머니 속 게임을 집중적으로 탐구해 보면서 나와 의 성향은 어떻게 다른지 비교해보자.

.....

기자 : 반갑습니다. 독자 여러분께 소개 부탁 드립니다.

가영 : 안녕하세요. 서울에서 바리스타로 일하고 있는 이가영이라고 합니다. 이렇게 만나서 반갑습니다!

기자 : 직업이 직업이시니 게임을 많이 하시기에는 시간이 많지 않으실 텐데, 주로 언제 게임을 하시나요?

가영 : 출퇴근길이나 쉬는 시간, 그리고 퇴근하고 자기 전에 침대에서 잠들기 전에 플레이해요, 하루에 1~2시간 정도는 꼭 게임에 투자 하는 것 같네요.

기자 : 즐기고 계시는 게임이 있으신가요?

가영 : 아무래도 게임을 많이 즐길 수는 없지만, 잠깐 잠깐 귀여운 팜류 게임들이나 퍼즐류 게임을 주로 하곤 합니다. '타이니팜'이나 '놀러와 마이홈' 같은 게임들을 주로 하고 있어요

기자 : 아, 잠깐씩 짬을 내어 할 수 있는 게임을 많이 하시군요?

가영 : 네, 시간을 많이 들이기보다는 생활에 자연스럽게 녹아들 수 있는 느낌으로 게임을 즐기고 있어요, 워라벨 대신 게라벨(?)이라고 할까요?

기자 : 하하, 생활에 게임이 적절하게 배인 삶, 보기 좋습니다. 게임을 선택 하실 때 중요하게 생각하는 부분이 있으신가요?

가영 : 네, 저는 주로 친구들이나 회사 동료들이 플레이하는 게임들 중에 취향에 맞는 게임들을 하고 있어요. 맛있고 복잡한 게임도 물론 재미 있겠지만, 주로 귀엽고 아기자기한 캐릭터들이 등장하거나 오밀조밀하게 나만의 공간을 꾸밀 수 있는 그런 게임들이 매력적으로 다가오는 것 같네요.

기자 : 이외에도 혹시 관심이 가는 장르의 게임이 있으실까요?

가영 : 음악과 관련된 게임도 좋아해요. 가볍게 플레이할 수 있고, 스트레스를 받지 않고 음악을 즐길 수 있는 부분이 좋습니다. 모바일게임은 아니지만 닌텐도 DS로 플레이했던 리듬세상 이라는 게임이 인상적이었어요. 다른 콘솔 게임은 플레이하지 않지만, 리듬세상 시리즈만큼은 전부 플레이 했을 정도로 좋아합니다.

기자 : 꽤나 이외의 장르도 좋아하시는군요!

가영 : 장르에 상관없이 재미가 가장 중요하지 않을까요? 비슷한 느낌의 게임이 모바일에도 있으면 좋는데, 당장엔 찾아보기 힘들더군요.

기자 : 아무래도 자신만의 색깔이 확실한 게임이다 보니 그럴 것 같아요. 요즘엔 기대작 게임들이 많이 출시를 앞두고 있는데, 기대하고 있는 게임이 있으시다고 들었습니다.

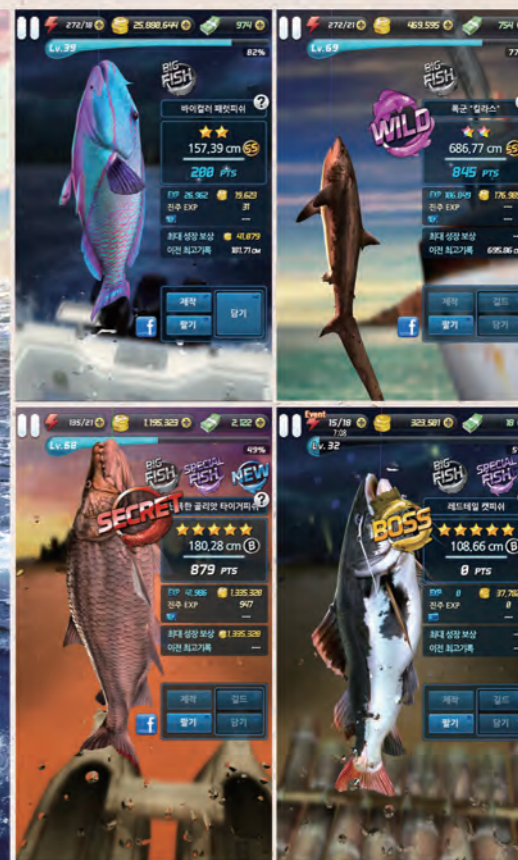
가영 : 네. 최근에는 '댄스빌'이라는 게임을 기대하고 있어요, 아기자기한 캐릭터들이 즐겁게 춤추는 모습이 정말 귀여워서 관심있게 지켜보고 있습니다. 빨리 정식으로 출시되면 좋겠어요.

기자 : 게임빌과 컴투스 게임 소식들도 꼼꼼히 체크하시는군요, 많은 관심 감사 드립니다. 마지막으로 하고 싶은 말씀이 있다면 부탁 드립니다.

가영 : 재미있는 게임을 만들기 위해 오늘도 열심히 노력해주시는 여러분이 있어 소소한 즐거움을 느끼며 살아가고 있습니다. 앞으로도 재미있고 즐거운 게임을 많이 만들어주시면 좋겠어요. 쌀쌀한 날씨에 건강 조심하시고 즐거운 게임 개발 라이프 되세요! ^^

글. 이용성 기자 / yongsung@

MUSTHAVE



낚시의 신 (Ace Fishing)

[개발사/퍼블리셔] 컴투스

[장르] 스포츠

[키워드] 3D, 초간단 원터치 플레이, 전 세계 낚시인과 즐기는 완벽한 손맛!

[추천] 낚시는 해보고 싶지만 현실에서 오랫동안 기다리기 힘든 유저, 다양한 어종의 짜릿한 손맛을 즐기고 싶은 유저

[소개] 세계 곳곳의 낚시터 현장에서 대어를 낚아보자! '낚시의 신'은 미국 하와이, 미네통카 호수, 브라질 아마존강, 태평양 마리아나 해구 등 해외 유명 낚시터와 낚시 현장의 모습을 생생히 구현한 낚시 게임이다. 무더운 여름철과 추운 겨울에 바다나 강에 가지 않고도 탁트인 경치와 함께 낚시의 짜릿한 손맛을 느낄 수 있다. 한 손으로 게임을 간편하게 즐길 수 있도록 게임 화면을 세로로 구성했고, 엄지 손가락만으로 낚싯 바늘을 던지고, 릴을 감거나 풀고, 요동치는 물고기를 잡아채는 등 다양한 조작이 가능하다.

[구성] 전 세계 낚시인과 즐기는 '낚시 대회', '수집', '제작'..

[인기 콘텐츠] '월척전', '포인트전', '어신전' 등 전 세계 길드원들과 다 함께 즐길 수 있는 다양한 경쟁 콘텐츠.

[리뷰] 초보자가 하기에 쉽고 간편해요. 제대로 된 손맛 때문인지 자꾸자꾸 하게 되네요!

아이들도 제가 잡은 물고기를 보고 좋아해서 플레이하는 맛이 납니다.

[초보 꿀팁] 되도록 손은 안대는 것이 컨트롤의 기본입니다!



알아두면 쓸데있는 게임용어

모바일게임에는 RPG류, 액션류, 퍼즐류 등 다양한 장르의 게임이 존재한다. RPG에도 다시 MMORPG, 수집형 RPG 등 세부적인 장르들로 나뉘는데, 같은 용어를 사용하는 경우도 있지만 장르의 특성에 따라 각각 다른 용어들을 사용하는 경우도 많다. 11월호에서는 대중적으로 알아두면 참고가 되는 게임 용어에 대해 살펴보고자 하자.

PvE (Player Vs Environment)

게임을 깊이 있게 즐기다 보면 PvE라는 용어를 접하게 된다. PvE란 'Player VerSus Environment'의 약자로 유저가 게임 속 몬스터를 잡거나 게임 내 인공지능으로 이루어진 콘텐츠를 공략하는 것을 말한다. 주로 온라인 게임이 활성화되기 이전인 싱글 플레이가 주가 되는 게임들이 PvE에 해당되는데 흔히 말하는 스토리 모드나 던전 등이 이에 해당한다고 볼 수 있다.

PvP (Player VS Player)

대략적인 PvE 콘텐츠를 공략하고 난 이후의 유저들을 위한 콘텐츠로 'Player VS Player'의 약자다. 유저의 개인 플레이나 유저들 간의 협동이 추가 되는 PvE(Player VS environment)의 반대말로 유저의 캐릭터가 다른 유저의 캐릭터와 겨루거나 그런 행동을 담은 콘텐츠(아레나, 결투장 등)를 의미한다. MMORPG에서 PvP는 서버의 종류를 나타낼 때 사용되기도 한다. 이때 유저 간 전투가 가능한 서버를 PvP 서버, 불가능한 서버를 PvE 서버라고 부른다.

CC (Crowded control)

많은 유저들이 RPG 등과 같이 역할 구분이 있는 게임에서 캐릭터를 선택할 때 'CC기가 있네, 없네!' 하는 말들을 들어 봤을 것이다. 보통 게임에서 몬스터나 상대방을 원하는 대로 움직이기 어려운 상태로 만드는 효과나 그 기술(기절, 수면 등)을 뜻하는데, 한글로는 '군중 제어 기술' 혹은 '군중 제어 장치'라고 부른다. 하지만 보통 'CC기'라고 말해야 의미가 통할 테니 '군중제어기술'이란 말로 분위기를 망치지 말자.

계수 (coefficient, 係數)

모바일게임을 비롯한 대부분의 게임은 굉장히 논리적이고 수학적이다. 이러한 수학적 요소를 가장 잘 드러내는 것이 게임 내 캐릭터 스킬의 '계수'다. 보통 인기 있는 게임일수록 많은 유저들이 각 캐릭터에 따라 심도 있게 분석한 자료들이 많은데 이런 '박사급의 유저'들의 강의를 읽다 보면 '계수'라는 말이 끝없이 등장한다. 본래 '계수'란 수학이나 물리학에서 등장하는 '비례 상수'로 각 캐릭터가 지니고 있는 스킬이 높아질수록 추가 데미지가 얼마나 더 들어가는냐 하는 부분을 결정하는 요소다. 쉽게 말해 계수가 높을수록 아이템 등에 대한 영향을 더 많이 받는다고 이해하면 되고, 계수가 높은 캐릭터라면 인기가 높다는 말과 어느 정도 통한다.

스택 (Stack)

스택이라는 단어를 검색해보면 'C++'이라든지, 'Stack 함수'라든지 하는 용어들이 등장할 것이다. 본래 스택이라는 용어는 자료구조 방식을 뜻하지만 게임 용어와는 다른 개념이니 다루지 않겠다. 게임상에서 스택이란 사용한 스킬이나 효과가 중첩(누적)되는 것을 말하는데, 단순히 말하자면 적금을 부었다가 한방에 쓰는 개념이다. 사실 프로그램 언어상의 스택과 게임용어로서의 스택은 '쌓인다'는 공통점밖에 없다. 이 스택을 쌓는 캐릭터나 아이템을 사용할 때는 사전에 충분한 숙지가 필요하니 멋모르고 고르는 일이 없도록 하자.

글. 고대은 기자 / daeeunko@

Quiz

뇌섹인이 푸는 센스 퀴즈 '?'에 들어갈 숫자는..

체육 수업이 끝나는 학교종이 울려서 교실에 들어왔더니,
게임빌-컴투스 학교의 미래 님시왕 빅터가
친구들 휴대전화로 퀴즈 문제를 냈다. 물음표에 들어갈 숫자는?



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

기간 : 2018년 11월 18일
메일 주소 : gcnews@gamevilcom2us.com(주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

10월호 문제 : 두 상품 가격의 합은 얼마일까요?(서머너즈 워 + 탈리온)
정답 : 2만 원(7+7-12=2), 시계 원리 적용
당첨자 : 허준성(대구시 남구), 박정원(경상북도 칠곡군), 최성필(서울시 영등포구)

EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



김학성 기자

사보 기자단으로 활동하게 돼서 매우 영광이었습니다. 평상시 해보지 못한 일을 하니 어색했지만 새로운 체험이어서 재미있었습니다. 부족한 점이 많지만 사보를 받아 보시는 분들이 재미있게 읽으셨으면 좋겠습니다.



조용웅 기자

사보가 부활한다는 소식에 매우 반가웠습니다. 오래오래 사보가 출간되기를 희망하며, 이번 사보 기자로 참여하여 매우 즐겁고 영광이었습니다.



어진희 기자

요리를 만든 적도 과정 맛과 함께 레시피를 적는 것은 처음이었습니다. 색다른 경험을 할 수 있어서 즐거웠습니다. 11월 날씨가 추우니 감기 조심하세요.



정진세 기자

사보에 조금이나마 참여하게 되어 즐거웠고, 앞으로도 더 재미있는 내용들로 가득찬 사보가 되길 바랍니다. 11월호 참여하신 모든 기자 분들 수고하셨습니다.



이영민 기자

그동안 게임빌컴투스뉴스 사보를 보면서 내심 관심이 있었는데, 이렇게 직접 참여할 수 있어서 의미 있는 시간이었습니다. 직접 기사도 쓰고 기사에 넣을 사진도 미리저리 찍어보고.. 덕분에 언젠가 떠올릴 좋은 추억 하나를 만들 수 있었습니다.



고대은 기자

학교다닐 때, 교직원직위위원회 활동했던 생각도 나고.. 11월호에 참여한 덕분에 옛 생각이 나는 시간이었습니다. '게임빌컴투스뉴스'로 모든 직원들과 유저들이 함께 소통하는 통로가 되기를 바랍니다.



임병현 기자

11월 사보의 한 페이지를 채울 수 있어서 기쁘게 생각합니다. 더 좋은 기사를 전달해드리고 싶다는 약간의 아쉬움이 남지만 즐겁고 만족스러운 경험이었습니다. 지금도 재미있고 유익하지만 앞으로도 더 보고 싶은 사보가 되기를 기원하겠습니다!



이지원 기자

기사를 쓰면서 사보를 전보다 자세히 들여다보는 시간이 되었습니다. 앞으로도 사보에 애착을 가지고 보게 될 것 같아요. 색다른 재미를 체험할 기회 주셔서 감사합니다.



안성용 기자

사보 기자가 되어 당황스러웠지만, 신규 입사자 분들을 인터뷰하면서 나름 재미있고 즐거웠습니다. 색다른 경험이자 좋은 추억이 된 것 같습니다.



양진석 기자

저에게 '서머너즈 워'는 2015년 5월부터 시작해 지금까지 유일하게 즐기고 있는 각별한 모바일게임입니다. 유저로 즐기다가 컴투스의 직원이 되어 부족한 실력이지만 SWC에 대한 기사를 쓰게 되어 정말 즐거웠습니다. 모든 '서머너즈 워' 유저들이 5성 하시길!



남한솔 기자

기사를 쓰는 게 막막했지만 사보에 참여하게 되어 영광이었습니다. 저를 기자로 지목해주신 김태균 PM님께서 꼭 사보 표지 모델을 하셨으면 좋겠습니다.



홍태희 기자

사보 기자 활동을 해보니 반복적인 회사 업무에서 벗어난 특별한 경험이었다고 하고, 인터뷰라는 것이 쉽지 않다는 것을 크게 느꼈습니다. 다음에 한 번 더 기회가 주어진다면, 조금 더 열정적으로 해보고 싶습니다. 참여하신 기자 분들 모두 수고 많으셨습니다!



클라라 기자

한국어가 모국어가 아닌 외국인이라서 기사를 쓰는 것에 어려움이 있었지만, 사보에 기자로서 참여하게 된 것이 좋은 추억이 되었습니다. 앞으로도 회사의 이런 여러 가지 활동에 좀 더 참가하고 싶습니다. 잘 부탁 드립니다!



김태훈 기자

어떻게 하면 쓰고 싶은 모든 내용을 다 넣을 수 있을까 많이 고민했습니다. 부족한 필력이지만 많은 독자 분들이 흥미롭게 읽어 주셨으면 좋겠습니다!



박호용 기자

기분 좋은 스트레스와 함께 새로운 경험을 할 수 있어서 좋았습니다. 더 많은 사우 여러분이 이 기분을 함께 느낄 수 있도록 꾸준히 발행되었으면 좋겠습니다. 감사합니다.



하지수 기자

허말라야 트래킹에서 돌아오자마자 기사를 쓰게 되었습니다. 사보를 준비하며 검사검사 사진과 일기도 함께 정리하면서 재미있는 시간을 보낸 것 같습니다. 제가 경험한 이야기를 사보로 공유할 수 있어 영광입니다!



서섯별 기자

새로운 사람들 만나 만남을 기록하고 되짚어보면서 정리하는 일은 제게 매우 유익한 경험이었다고 생각합니다. 좋았던 기억으로 남을 것 같아요.



이승현 기자

사보 작성에 가장 고민했던 부분은 '게임을 플레이하면서 느낀 감성이 글로 잘 전달될 수 있을까'였습니다. 많은 분들이 도움을 주신만큼 잘 전달되었으면 좋겠습니다.



김철웅 기자

사보의 한 페이지를 만들어간다는 소중함과 무게감을 새삼 느끼게 하는 즐거운 작업이었습니다. 기자단 파이팅!



황예슬 기자

뜻밖에 기자단 활동을 하게 되어 걱정했지만, 참여해보니 색다른 경험을 할 수 있는 기회여서 너무 좋았습니다. 사보 제작에 참여하신 분들 모두 수고하셨습니다!



이용성 기자

11월호 기자단 여러분 모두 수고 많으셨습니다~! 날씨 추워지는데 게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 여러분 모두 건강 조심하세요~!



신재환 기자

처음에 사보 기사를 작성해야 하는 부담감이 있었습니다. 그래도 사보에 들어갈 기사를 작성하게 되어서 좋았습니다. 부족한 기사 내용이지만 재미있게 봐주세요!



이영기 기자

가벼운 마음으로 참여했지만, 많은 사람들의 고민과 노력이 담기는 과정을 보니, 결코 가볍지 않게 느껴지네요. 다음 호도 파이팅입니다!



문정원 기자

무엇이든 가을 11월호의 기자로 참여하게 되어 좋은 경험이었고 즐거운 추억으로 남을 소중한 시간이었습니다. 앞으로도 '게임빌컴투스뉴스'가 즐거운 소통의 장이 될 수 있는 사보가 되기를 응원합니다! 모두 모두 환절기 건강 조심하시고 재미있게 읽어주세요~! 추운 인터뷰에 응해주신 성우님 고맙습니다. 우수 축하 드립니다! 짹짹!



Pulitzer Prize

게임빌컴투스뉴스에는 매월 여러 명의 임직원이 기자로 직접 참여합니다. 한 달가량 생소하면서도 색다른 체험이다 보니 수시로 재미있는 일들이 생기고 화기애애하답니다. 그렇게 각자 열심히 취재하고 노력한 만큼 매월 두 분의 기자를 선정해 **폴리처상**을 시상한답니다. 2018년 10월호 대망의 통합 사보 폴리처상 수상자들을 지금 공개합니다.



10월호 이현주 기자

즐거운 경험과 더불어 예상치 못한 상까지 받게 되어 놀랍고 기쁩니다. 사내 기자뿐만 아니라 마케팅팀원으로서도 MLB 퍼펙트인닝 e스포츠 행사는 무척 뜻깊었기에 이러한 경험을 하게 된 것만으로도 감사한 기회였습니다. 사실 기사글을 통해 행사의 열기를 독자분들께 더 잘 전달하고 싶었지만 욕심만큼 글과 사진이 따라주지 못해서 아쉬운 점도 많았지만요. 이렇게 과분한 상 받게 되어 감사합니다. 마지막으로 언제나 좋은 소식과 즐거움을 전하는 사보를 응원합니다



10월호 김혜현 기자

생각지도 못한 수상 소식에 많이 놀랐습니다. 나를 글 쓰는 일엔 자신 있었고, 제가 좋아하는 취미와 관련 된 주제였기 때문에 쉽게 쓸 수 있을 거라 속단했다가 퇴고에 퇴고를 거듭하며 어렵게 완성한 기사였는데요. 그래서인지 완성도가 높진 않았지만, 제가 좋아하는 오리엔탈 댄스에 대해 조금이라도 알릴 수 있었다는 사실에 만족하는 중이었습니다. 그런데 상까지 주시니 정말 기쁘고 감사한 마음입니다. 사보를 풍성한 소식들로 채워주시는 기자 여러분, 편집부 여러분의 노고 잊지 않고 앞으로 발행될 사보의 한 글자, 한 글자 열심히 읽겠습니다! 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! ★ wookeun.hwang

예전부터 컴투스 게임을 해온 유저입니다. 비디오 게임을 주로 즐기기에 모바일 게임은 단순하다는 생각을 하고 있었습니다. 그런 생각들이 컴투스 게임을 하면서 사라지게 되었습니다. 컴투스 게임들은 세계관도 확실하고 전략적이 요소들이 타 회사와는 차별화를 두고 있다는 점에서 매력적입니다. 역시 컴투스는 그 자리에 안주하지 않고 새로운 것을 위해 끊임없이 도전해온 회사임을 느끼게 해주네요. 정말 구독하기 좋았다는 생각이 듭니다. 무료로 배포하는 책자라고 생각하기 힘들 정도로 많은 정보와 재미를 알차게 보여주고 있네요. 게임을 사랑하는 유저로 너무 감사합니다.

으면 좋겠네요! 사보에서 '엘룬'에 대해서도 자세하게 다뤄졌으면 좋겠어요~! 11월 호를 또 기다립니다. :)

★ 당첨! ★ 10042220

이번에 우연찮게 게임빌-컴투스 사보가 있다는 정보를 입수하고 새롭게 게임빌-컴투스 사보를 구독하게 되었습니다! 게임정보 외에도 돌아가는 이야기 등등 볼거리가 생각보다 많아서 만족스럽습니다. '복면quem' 같은 이벤트도 좋네요. ^^ 앞으로도 사보 꼭 구독할 예정입니다.

고 있는 유저입니다. 하루하루 14년도 선수들과 프리미엄 선수카드를 획득하기 위해 기도하고 있어요. 이번에 '컴프매'가 5주년이 되었는데요. 앞으로도 한국 프로야구가 있는한 계속 즐거운 게임으로 남아주었으면 좋겠습니다. 감사합니다. 모두 모두 '컴프매'로 복귀하세요!!

seong6877

안녕하세요? 저는 '타이니팜' 유저로 처음 '게임빌컴투스뉴스' 10월호 읽고 이메일 보내요~ 우선 구독을 신청하고 처음으로 읽게 되었는데 다양한 읽거리와 유용한 정보 그리고 독자들 이벤트 참여가 많아서 정말 마음에 들어요~ 앞으로도 매달 출간한다면 계속 받아 보고 싶네요~ 특히 '타이니팜' 유저로서 '타이니팜' 고수 최현렬 님편 잘 읽었습니다^^

tmfvmsrjqr1

실은 이번 10월호 '복면quem'에 나온 '젤다의 전설'이라는 게임은 이름만 들어보고 무슨 게임인지는 정확히 몰랐던 게임입니다. 그런데 '복면quem' 퀴즈의 정답을 알아내기 위해 이것저것 검색하다 보니 상당히 짜임새 있고 유명한 것들이라는 것을 알게 되었어요. 리뷰나 게임 화면만 봐도 학창 시절에 읽던 판타지 소설의 주인공이 될 수 있는 느낌을 받았달까요? 오픈 월드 RPG라서 더욱 흥미가 가는 게임이었습니다. 지난번 '복면quem'의 정답은 너무 유명한 게임이어서 별 감흥이 없었는데, 이번처럼 제가 몰랐던 것들을 알 수 있는 기회를 준다고 생각하니 다음 달 사보에서 가장 기대되는 파트라고 생각될 정도로 좋았어요. 담당자분께 감사드립니다 ()

dntjr7201

요즘에는 늘 그렇듯이 'LOL'이 대세라서 'LOL'은 웬만하여서는 인기가 떨어질 수가 없는 게임인 것 같네요. 최근에 아시안게임에서도 국가대항으로 나온 게임으로 더 유행을 탔죠. 반전으로 저는 'LOL'을 안 합니다. 계속 끊임없이 새로운 개성과 발전을 추구하시는 회사 여러분들이 존경스럽고 더 잘되셨으면 좋겠습니다. '사커스피리트'만 하고 있지만 그래도 하나의 게임으로 매일매일이 재밌습니다. 압도적인 괴물들과 할 때는 역시 나가 역시구나 하지만 그래도 게임 자체도 재미있는 건 변함없네요. 캐릭터들과 그 캐릭터의 스킨 들고 맘에 들고 계속해서 생각해서 좋은 작품 만드셨으면 좋겠습니다.

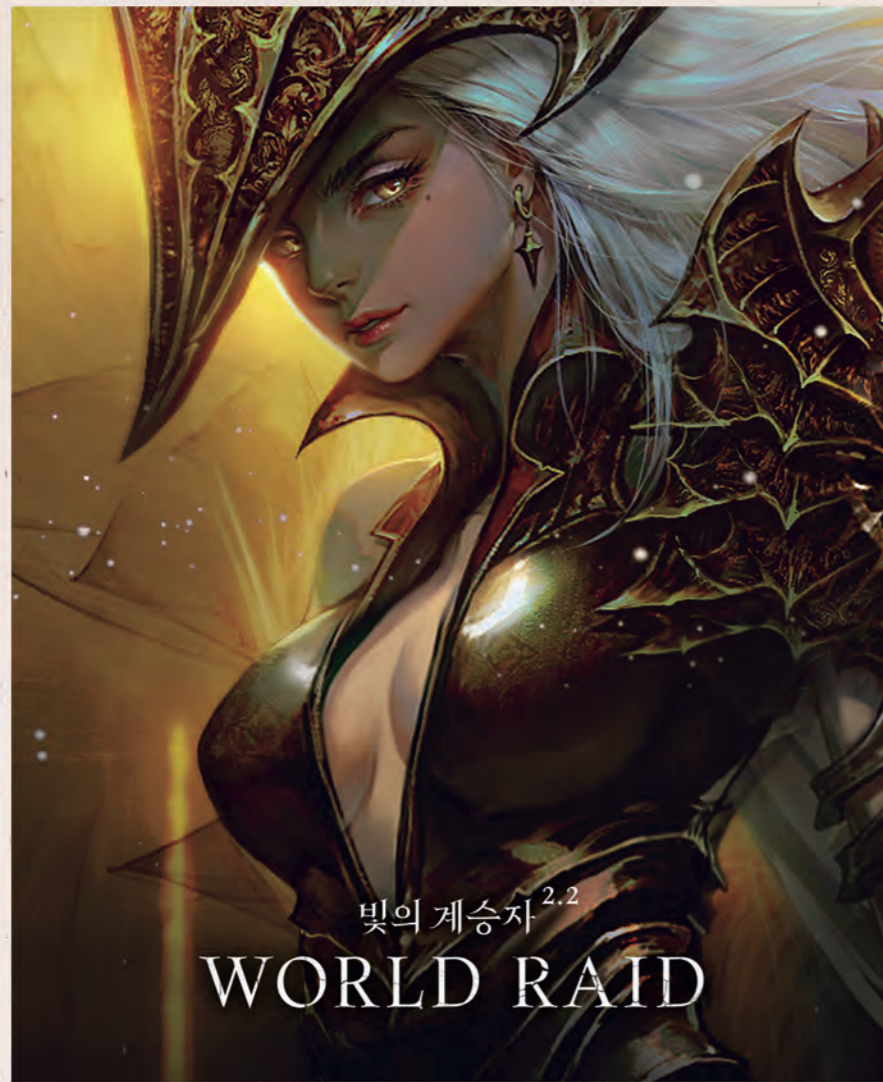
★ 당첨! ★ 1100px

지난달 중국 출장을 떠나서, 9월호를 제대로 읽지 못했습니다. 다시 한국으로 돌아왔고요. 집 우편함에 '게임빌컴투스뉴스' 10월호가 놓여 있어서 흥미로운 마음으로 기사를 하나씩 읽어봤어요. 아무래도 현재 플레이하고 있는 '서머너즈 워'에 대한 기사에 관심이 많이 갔는데요. 출장 갔던 사이에 '파밍웨이'라는 신규 콘텐츠를 방송하고 있더군요. 허준 씨와 강민 씨를 다시 한번 볼 수 있어서 반가웠습니다. SWC를 주제로 다루셔 좀 더 현장감 있는 장면을 볼 수 있어서 좋았고요. 다가오는 10월 13일에 SWC 결승전도 현장 참관을 희망하고 있습니다. ^^ 아내와 손을 잡고 가야죠! 만약 가면 인증샷을 11월호에 남길게요! 현재 기대하고 있는 게임은 게임빌의 '엘룬'입니다. 현재 사전예약을 받고 있더라고요. 어서 출시됐

sos5945

안녕하세요. 저는 컴투스의 '컴프매'를 즐겨하

MUSTHAVE



빛의 계승자 (Heir of Light)

[개발사/퍼블리셔] 펠플로 / 게임빌

[장르] 다크 콘셉트의 수집형 전략 RPG

[키워드] 취향 저격, 다크 X 수집 RPG

[추천] 다크 판타지를 수집형으로 즐기고 싶은 유저, 전략적인 수집형 RPG를 좋아하는 유저

[소개] 귀엽고 감쪽한 수집형 RPG는 가라! 다크 판타지 유저들을 제대로 취향 저격할 '빛의 계승자'를 주목하라!

다크 판타지 세계관을 기반으로 하는 수집형 RPG로, 그로테스크하고 기괴하지만 어딘가 매력적인 서번트들과 함께 오염된 세상을 정화하는 것이 목적이다. 계승자는 네 명의 서번트로 결사대를 구성하여 전투에 참여해야 한다.

속성, 클래스, 스킬 구성을 고려해야 전략적인 전투가 가능하다. 탐험 스테이지에서 실력을 점검하고,

월드 보스 레이드로 다른 유저와 무한 경쟁을 펼쳐라! 250여 종의 개성 만점 서번트가 당신을 기다린다!

[구성] '월드 보스 레이드', '월드맵', '장비의 던전', '각성 재료 던전', '대전', '니락의 탑', '침공', '길드 던전'...

[인기 콘텐츠] 모든 유저들에게 나만의 맥을 자랑하고 실력을 뽐낼 수 있는 '월드 보스 레이드!' 빛의 계승자 최초의 5인덱 콘텐츠로 랭킹으로 나의 위대함을 뽐내고 보상으로 받은 변환석으로 장비 옵션도 변경하고, 1석 2조!

[리뷰] 기존과는 다른 콘셉트 그리고 퀄리티를 느낄 수 있는 수집형 RPG라는 점이 빛의 계승자의 가장 큰 매력입니다.

특히 다른 게임과 다르게 유저와 소통하는 운영진의 모습에 완전 감동받았습니다!!! 지속적인 업데이트로 언제나 기대되는 게임으로 강력히 추천합니다!

[초보 꿀팁] 고수들의 꿀팁을 듣고 운영진과의 활발한 소통이 가능한 빛의 계승자 카페에 방문해보세요! 감쪽 이벤트로 보상 획득의 기회도 있습니다! 그리고, 궁금한 게 있다면 'GM모르두'에게 물어 보라두~

축 임시족의 결혼식

항상 서로 유기적으로
협동하여 합을 맞추는다면
어떠한 미션도
해결할 수 있습니다!

