'패트릭'의 크리스마스 선물

산타클로스 할아버지의 부모님도 아들이 진짜 존재하길 바라겠죠?
상상만으로도 행복한 시즌입니다. 왠지 누구라도 불쑥 거창한 선물을 건넬 것만 같아요.

늘 그렇듯 캘린더의 마지막 장은 1년을 돌아보게 하는 힘이 있네요.
말 하나마다 새로운 세상이 담겨 있듯 우리는 저마다 연초에 꿈을 꾸며 출발했답니다.
이루지 못했다고 해도 서운해하지 마세요. 꿈을 꾼다는 것 자체가 라이브하다는 것 아닐까요?
모눈이면 어떻고 다음주면 어때요? 꿈을 잊는다는 게 끔찍한 일이겠죠.

각자의 꿈과 함께 세밑 이웃과 나눔의 정을 갖는 것도 우리 스스로에게 큰 축복이 될 거예요.
화려했던 2018년, 획기적인 나눔의 아이디어로 멋지게 마무리해보는 건 어떨까요?
크리스마스 캐롤을 타고 여러분의 사랑이 울려퍼질 거예요.

"아! 올해 게임빌컴투스뉴스가 여러분을 다시 만나 참 행복했습니다."

GAMEVIL COM2US NEWS

GAMEVIL COM2US

VOL.139
2018.12

플랜드에서 온 '패트릭' 스토리
'탈리온', 일본 시장을 뚫다
아빠-아들, 주머니 속 게임은?
'G-STAR 2018' 방문기
게피컬처, '크리스마스 페어'
'낚시의 신', 피싱팀 탐방
Jobs&Gates, VFX의 세계! 이펙트 디자이너 편
2018 게임 아이디어 공모전

게임빌컴투스뉴스

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

TALION

2018. 12. DECEMBER

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',
'낚시의 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 리딩 컴퍼니 게임빌-컴투스가 항상 여러분 곁에서
'게임으로 하나 되는 세계', '게임의 가치'를 보여드리겠습니다.

자! 준비되셨나요? 폰 안에서 펼쳐지는 행복한 게임 세상!
게임빌-컴투스와 함께 흥미로운 게임 라이프로 출발해 볼까요?

'GAMEVIL COM2US NEWS' 2019년 1월호에는
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 12월호 / 통권 제139호(Since 2001. 11.)
발행일 2018년 11월 30일 / 2001년 11월 창간호 발행(월간, 비매품)
발행처 게임빌 / 서울시 서초구 서초중앙로 4 게임빌빌딩
정보간행물 신고 일자 2018. 7. 5. 신고 번호 서초 라11753호

Game Market
Overseas
World Game Now
Pioneers
Korea
Two In Media

Inside G-C
Congratulations
Marketing News
Marketing Insight
Marketing Contact

Play Game
Mobile
Game Focus
Hot Game
Non-Mobile
[illegible]
The Legend

Game People
People
Cover Story
New Face
What
Partners
Life
[illegible]
Fun
Monthly Items
Info
[illegible]
[illegible]

Game Mania
Mania
Thumb Thing
User
Relay Game
Games In My Pocket

2018년 개띠해 우리는 참 열심히 살았습니다.
여러분도 게임인의 열정으로 의미 있게 마무리 하세요!

Kim Chul Woong

여러분을 위한 크리스마스 선물 같은 게임,
한 땀 한 땀 더 정성껏 만들겠습니다.

Congrats

Welcome Welcome

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

제작2본부 홍종현 과장 / 제작2본부 나누리 사우 / 제작2본부 고영준 대리 /
제작3본부 최병환 책임 / 경영관리본부 이상욱 차장 / 게임사업본부 박영주 부장 /
제작2본부 백승필 책임 / 사업개발실 주창엽 사우 / 제작2본부 김태관 책임 /
플랫폼실 신상욱 사우 / 플랫폼실 용석진 사우 / 인프라운영실 장영수 대리 /
인프라운영실 박성민 대리 / Bruno Correia(Europe) /
Jun Han(USA) / Jake Ahn(USA) / Kristen Simon(USA) /
왕사운(Taiwan) / 야노 히로시(Japan)

Congratulations

컴투스 NOBA팀 고경민 책임, 결혼!

고경민 책임이 12월 1일,
역삼동 오나르 바이 오스티엄에서 결혼식을 올렸습니다.
굳이 말을 하지 않아도 같은 것을 생각하고,
같은 것을 느끼는, 서로를 깊이 이해하는 사람들이 만났습니다.
많은 분들의 축복을 부탁 드립니다!

컴투스 Fishing팀 정진세 선임, 결혼!

정진세 선임이 12월 2일, 화양동 스타시티아트홀에서 결혼식을 올렸습니다.
8년간 연인으로 지낸 두 사람이 앞으로 한평생을
사랑과 신뢰로 함께할 수 있도록,
많은 분들의 축하를 부탁 드립니다!

인도네시아 지사 무하마드 사우, 득남!

11월 6일, 인도네시아 지사의 무하마드 사우(Muhammad Iqbal Annur)에게
건강한 아들이 찾아왔습니다!
무럭무럭 자랄 수 있도록 축복해주세요~!

01.
게임빌, 英 개발사와 유명 IP 'Project CARS' 글로벌 모바일게임 퍼블리싱 계약 체결

▼

#슬라이틀리 매드 스튜디오
#프로젝트 카스
#실제 레이서 게임 테스트
#전 세계 누적 200만 이상 판매

02.
컴투스 '서머너즈 워' 세계 e스포츠 축제로 글로벌 팬심 열광

▼

#세계 대회
#SWC 2018
#서울
#동시 시청 13만 명
#빛 팔라딘 필수
#암드나 보여줘요

03.
게임빌-컴투스, 日 한류 문화 확산 '2018 KoCoLo Awards' 기업상 수상

▼

#일본 '2018 코코로 어워드' 기업상
#게임 한류 문화 확산
#일본 시장 지속 활약

04.
컴투스 '서머너즈 워', 글로벌 파트너사인 美 스카이바운드 및 펀코와 IP 확장 사업 본격 돌입

▼

#글로벌 IP
#인기 캐릭터 피규어 출시
#애니메이션으로 만나요
#기대감 뿜뿜

05.
게임빌, '탈리온' 日 시장 성공적 안착, 애플 매출 7위 구글 매출 15위

▼

#세밀한 커스터마이징
#일본 현지 시장 선점
#벤데타
#대규모 전투 RvR

06.
시나리오 공모전 '컴투스 글로벌 게임문학상 2018' 성황리 개최

▼

#'서머너즈 워'
#인재 양성
#글로벌 문화 콘텐츠
#창의성 대박

07.
게임빌, 세계 최초 MLB 모바일 e스포츠 대회 성료

▼

#세계 최초 MLB 모바일 e스포츠 대회
#우승자 월드 시리즈 관람 티켓
#유명 글로벌 라이선스 독보적 확보

08.
컴투스, 2018 게임 아이디어 공모전

▼

#돌아온 아공
#블라인드 심사
#더 재미있는 게임
#아이디어 만개

09.
게임빌, '별이되어라!' 국내 • 외 누적 2천 만 다운로드 돌파

▼

#누적 2천 만 다운로드
#수집형 RPG 장르 인기 선도
#모바일게임 스테디셀러

10.
컴투스, 창립 20주년 기념 '희망 나눔 바자회' 열어

▼

#사회 공헌
#창립 20주년
#바자회 기부

정리. 이기준 기자
kijun@

World Game Now
는 글로벌 게임 시장의 소식을 다루고 최신 세계 게임의 트렌드를 소개합니다.
송년호에서는 올해 TOP 10 이슈를 조명해봅니다.

01.
블리즈컨 2018 개막! 디아블로 이모탈 발표, 디아블로4의 행방은?

▼

#디아블로
#모바일
#유저들의 목마름
#휴대폰 필수
#PC의 향방

02.
10주년 맞은 게임스컴 2018, 역대급 신작들과 함께 역대 최대 관람객 모여

▼

#10주년
#37만 명
#인디 게임 어워드
#독일 퀄른
#MS, 소니, EA..

03.
국제올림픽위원회(IOC), e스포츠 포럼 개최, 정식종목 가능성은?

▼

#스위스 로잔
#대 게임 시대
#이제는 올림픽
#시범 종목 진행 완료!

04.
LOL 월드 챔피언십, 중국 최초로 우승을 거머쥔 IG팀.

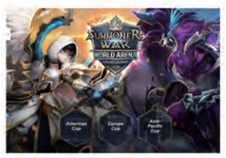
▼

#IG VS 프나틱
#3:0
#문학 주경기장
#중국 최초 우승
#눈물을 흘린다

05.
레트로 게임기, 플레이스테이션 클래식 출시 예정! 과연 흥행할 수 있을까?

▼

#12월 13일
#고전 게임
#20대 타이틀 발표
#기억나니 1994
#얼마면 되니!
#99.99달러



06.
글로벌 모바일 e스포츠 'SWC 2018', 빛대 선수의 우승으로 마무리!

▼

#빛나라 대한민국
#세계 1등 한국인
#40대까지 출전 목표
#전 세계 출전
#페루에서도 참여

07.
배틀그라운드 플레이스테이션4 버전 출시 예정

▼

#12월 출시?
#청소년 이용 불가
#VS 포트나이트
#FPS
#흥미진진 양강 체제

08.
오버워치 월드컵 2018, 3년 연속 한국 우승!

▼

#게임 강국 한국
#3연속 우승
#변화 무쌍 메타
#지원가 재조명
#4:0 완승

09.
승승장구 닌텐도 스위치, 누적 2,200만대 판매

▼

#콘텐츠의 제왕
#마리오 한정판
#콘솔 게임기
#개선판 닌텐도 스위치 2019?

10.
극찬! 레드 데드 리뎀션2, 과연 GOTY도?

▼

#Game Of The Year
#이 게임 고티각?
#연기의 제왕
#날 쏘고 가라
#서부 총잡이 활극

정리. 이석주 특파원
sjlee@

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. 특별히 올해 10가지 이슈로 정리합니다.

GAMEVIL COM2US USA

글로벌 콘텐츠 전시회, 코믹콘(Comic-Con) 참여

미국, 샌디에이고에서 개최된 코믹콘 인터내셔널에서 스카이바운드엔터테인먼트(이하' 스카이바운드)와 함께 '서머너즈 워'의 애니메이션 및 코믹스에 활용될 캐릭터 원화 일부를 공개했다. 스카이바운드는 그동안 '워킹데드', '아웃캐스트' 등 여러 흥행 콘텐츠를 만들어 왔으며, '서머너즈 워' 기존 캐릭터의 특징과 매력을 최대한 유지하면서 애니메이션과 코믹스 콘텐츠에 걸맞는 화풍의 새로운 디자인을 선보였다.

GAMEVIL COM2US USA

에메랄드시티 코믹 컨퍼런스(ECCC) 참가

'ECCC'는 2003년을 시작으로 2018년 약 9만 5천 명의 참가자들이 참여, 미국 시애틀에서 열리는 코믹 컨퍼런스다. 미국 지사는 'ECCC 2018'에서 '서머너즈 워' 부스를 설치하고 코스튬 플레이, 포토 부스, 기념품 증정 등 많은 이벤트를 준비하여 'ECCC'를 찾은 유저들에게 인상 깊은 추억을 남겼다.

GAMEVIL COM2US VIETNAM

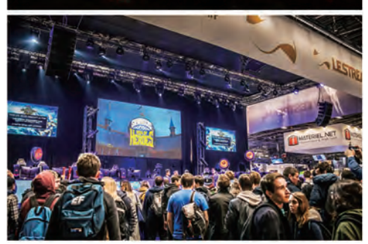
베트남 '서머너즈 워' 온라인 대회 개최!

베트남 지사에서 '2018 베트남 서머너즈 워 온라인 챔피언십'을 열었다. 이번 대회에서는 정상급 게이머와 길드의 참여로 베트남 커뮤니티 내에서 많은 이목을 이끌었다. 특히 세계적으로 '서머너즈 워' 탑 클래스 유저인 PT.Spirit_Moon의 등장에 시청자들은 환호를 보냈으며, 해당 유저는 이번 온라인 대회 우승을 차지했다. 한편, 많은 베트남 유저들은 이번 대회를 통해 자신의 실력을 확인할 수 있는 좋은 기회라고 평하며 다음 대회에도 높은 기대감을 드러냈다.

GAMEVIL COM2US JAPAN

일본 게임 시장, '탈리온'에 주목

모바일 MMORPG가 드물었던 일본 시장에서 '탈리온'이 각종 매체와 유저들의 관심을 끌었다. 현지 관계자에 따르면 자유로운 카메라 조작, 모바일에서 찾아볼 수 없던 캐릭터 커스터마이징, 강렬한 액션 등에 유저 입소문이 나면서 현재 흥행 상승세를 유지 중이다. 특히 대규모 전투 RvR이 호응을 얻으면서 기대감을 더욱 높이고 있다



GAMEVIL COM2US EUROPE

프랑스 최대 게임쇼, '파리 게임 위크(Paris Games Week)' 행사 참여

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 10월 30일까지 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 예고편과 게임 플레이 공개를 통해 많은 관람객들의 주목을 받았다

GAMEVIL COM2US TAIWAN

'MLB 9Innings 18' 유저 교류회 개최

지난 4월, 대만 지사에서 'MLB 9Innings 18' 유저 교류회를 열었다. 행사 시작 전인 오전 7시부터 많은 유저들이 교류회 현장 앞에 모여 행사에 대한 기대감을 드러냈다. 이날 행사에서는 대만 유명 아나운서인 첨가군(詹可旬)이 진행을 맡아 유저들과 함께 뉴욕 양키즈 VS 로스앤젤레스 애인절스의 경기를 관람했으며, 다양한 이벤트와 푸짐한 보상으로 유저들과 함께하는 시간을 가졌다. 행사의 마지막에는 유명 메이저리거인 마이크 트라웃(Mike Trout) 선수의 사인볼을 증정하며 유저들의 환호를 받았다.

GAMEVIL COM2US EUROPE

독일 최대 규모 행사 ANIMAGIC 참가

게임빌-컴투스 독일 지사에서 ANIMAGIC 행사에 참가했다. ANIMAGIC 행사는 해마다 3만 명이 넘는 관객들이 참가하는 독일 최대 규모의 애니메이션 및 만화 컨벤션 행사다. 독일 지사는 36만 명이 넘는 채널 구독자를 보유한 Ninotaku와 함께 협력하여 '서머너즈 워' 팬과 참가자들을 만나는 시간을 가졌다.

GAMEVIL COM2US INDONESIA

발상의 전환, '서머너즈 워' 라마단 이벤트 개최

인도네시아 자카르타에서 '서머너즈 워' 라마단 이벤트를 열었다. 무슬림이 대부분인 인도네시아에서 금식 기간인 라마단은 매우 중요한 종교적 행사인데, 6월 진행한 라마단 이벤트에서 유저들과 미디어 관계자를 포함하여 40여 명을 초청해 친선 경기를 펼치고 소통하는 시간을 가졌다. 인도네시아 지사에서는 라마단 아침 식사 이벤트가 유저들에게 신뢰도를 높이고 게임빌과 컴투스에 대한 긍정적인 이미지 제고에 큰 영향을 줄 것으로 기대하고 있으며, 앞으로 다른 지역에서도 아침 식사 이벤트를 지속적으로 개최할 예정이다.

GAMEVIL COM2US CHINA

'서머너즈 워' 4주년 기념, 오프라인 행사 개최

SWC 2018이 성황리에 막을 내린 가운데, 중국 지사에서 '서머너즈 워' 오프라인 행사를 열었다. 중국 소주시에서 개최된 '소주 국제 판권 박람회' 한국관에서 열린 이번 행사는 '서머너즈 워'의 4주년을 기념한 것으로 사전 참석 신청을 받은 유저들 중 월드 아레나 점수가 가장 높은 유저 4명이 토너먼트 형식으로 경기를 펼쳤다. SWC 2017 우승자인 '토마토'의 국가 명성에 걸맞게 이날 행사에는 100명이 넘는 유저가 현장에 참석해 뜨거운 열기를 보였으며 다양한 이벤트를 통해 유저들과 즐거운 시간을 가졌다.

GAMEVIL COM2US VIETNAM

'Summoners War Café Episode 10' 방영

온라인 방송인 'Summoners War Café Episode 10'에서는 현재 글로벌 IP로 다양하게 확장하고 있는 '서머너즈 워' 애니메이션 및 만화에 대한 정보와 글로벌 완구 제작사인 Funko와 협력을 통해 만든 '서머너즈 워' 피규어에 대한 이야기가 소개되었다. 특히 이번 방송은 유저들이 미리 녹화한 비디오를 라이브 영상으로 게시해 유저의 참여를 확장한 첫 번째 방송이었다. 대만 유저들은 '서머너즈 워'의 다양한 IP 확장 소식에 호응을 보였고, 애니메이션에 대한 많은 기대감을 드러냈다.

글. 김정근 특파원
jgkim@

표지 모델 인터뷰

컴투스와 인연 맺은 폴란드인 ★

반갑습니다. 컴투스 고객서비스팀 패트릭입니다.
저는 폴란드에서 왔고요, 입사한 지는 2년 반 정도 됐어요.

올해의 마지막 표지 모델이 되셨어요! 촬영을 해보신 소감은 어떠셨나요?
처음 연락을 주셨을 때 좀 당황스러웠어요. '모델'이라는 게 아무나 하는 일은 아니라고 생각했거든요. 걱정스러웠지만 흔치 않은 기회라 좋은 경험이라고 생각했는데, 실제로 계속 웃고 있는 게 쉬운 일이 아니더라고요. 한 해 웃을 양을 오늘 다 쓴 것 같아요.

쉽지는 않지만, 즐거운 경험이셨으면 좋겠네요. 고객서비스팀에서는 어떤 업무를 주로 하시나요?
고객서비스팀은 직접 유저들과 이야기를 하는, 회사와 유저 사이의 연결 고리라고 할 수 있을 것 같아요. 저는 '서머너즈 워'를 담당하면서 유저 문의 처리를 하고, 이슈가 확인될 경우 전달하고 있어요. 신입사원이 왔을 때 교육도 하고 있고요. 다양한 영어권 국가 유저들의 의견을 받다 보면 각자 사고방식이나 필요로 하는 것이 달라 참 흥미롭습니다.

한국 게임 회사에 오게 된 계기가 있나요?
한국에서 대학원을 다녔는데, 평소 게임을 정말 좋아해서 어떤 분야에서 일을 할지 고민하다 컴투스에 입사하게 됐어요. 재미 있는 사실은 폴란드에 있을 때 컴투스 게임을 했다는 점입니다. '이노티아4'를 정말 재미있게 했었는데, 그 게임을 만든 컴투스에 오게 될 거라곤 상상도 못했어요.

정말 신기한 경험이네요! 그렇다면 폴란드 회사와 한국 회사 간의 다른 점이 혹시 있었나요?
폴란드에서는 학생이었기 때문에 제가 회사에 입사해서 일해본 적은 없지만, 주변을 봤을 때 다른 건 출퇴근 시간 같아요. 한국과는 달리 폴란드의 경우 대부분 회사가 이른 시간인 오전 7시에 출근을 해요. 대신 저녁 시간을 더 많이 가진다는 점이 장점이죠. 야근은 거의 없는 것 같지만 회사에 따라서 야근을 상당히 많이 하는 곳도 있는 것 같아요.

폴란드를 대표하는 게임 회사 중에 '더 위쳐 시리즈'를 만든 CDPR이 있죠?
네! 정말 어렸을 때부터 게임을 많이 했지만, '위쳐'만한 게임 찾기가 어려운 것 같아요. 폴란드에서 만든 게임이라서가 아니라 스토리도 재미있고, 그래픽도 좋고, 제가 생각하는 '갓겜' 중 하나입니다.

그렇다면 이번엔 폴란드의 명소를 추천해 주시겠어요? 이곳은 꼭 가보면 좋다 하는 곳이요.
슬픈 역사를 가지고 있는 아우슈비츠도 많이들 가시지만, 크라쿠프라는 도시의 남쪽에 위치한 바벨성을 추천하고 싶어요. 만들어진 지 천 년이 넘은 성인데, 500년 동안은 역대 왕들이 살기도 해서 화려하고 멋져요.

그렇게 멋진 곳이라니 꼭 가봐야겠어요! 이제 곧 12월의 끝인데, 폴란드에 있을 땐 연말을 어떻게 보내셨는지 궁금해요. 폴란드만의 연말 축제가 있나요?
폴란드 사람들도 한국 사람들과 비슷하게 연말을 보내는 것 같아요. 저는 주로 친구랑 함께 시간을 보냈어요. 아 참, 12월 31일이 되면 도시마다 시청 근처에서 축제를 해요. 주로 콘서트를 하고 12시가 되면 새해를 맞으면서 불꽃놀이도 하고요.

인터뷰에 응해주셔서 감사해요.
새해맞이 다짐이 있으시다면 말씀해주세요.
개인적으로 내년에는 좀 더 열심히 운동을 해보려 합니다. 작심삼일이라고 올해에는 운동을 많이 못했거든요. 독자 분들도 새해에는 소망하는 일들이 모두 다 이루어지고 항상 행복하고 건강하시길 바랍니다~!

글. 김지원 기자
momong@

'탈리온' 일본 시장을 뚫다!

국내 게임 업계가 일본 시장을 계속 두드리고 있다.
하지만, 전통의 게임 강국 일본 시장이 그리 녹록하지만은 않다.
태국·대만 등 일부 동남아 국가에 비해서도 일본의 경우 규모 면에서 큰 격차를 보인다.
일본은 중국, 미국과 함께 3대 모바일게임 시장인 데다 수집·육성을 좋아하는 유저 성향이 우리나라와 비슷하다.
대형 기업들이 치고받는 경쟁 구도 역시 만만치 않은 현실이지만 게임성을 인정받는다면 큰 성과를 얻는 시장의 특수성으로 인해
일본 시장을 쉽게 포기할 수는 없을 것이다.
국내 게임사들은 지금도 그리고 앞으로도 일본 시장의 문을 두드릴 것으로 예상된다

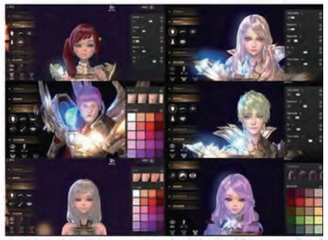
게임빌, 모바일 MMORPG '탈리온' 일본 시장 공략

게임빌이 유티플러스와 손잡고 심혈을 기울여 준비한 블록버스터급 모바일 MMORPG '탈리온'이 일본 시장 공략에 나섰다. '탈리온'은 최근 동남아 시장 출시 후 태국 애플 앱스토어 전체 매출 3위에 오른 데 이어 필리핀에서도 구글 플레이 5위에 오르며 성공적으로 안착, 빠르게 동남아 시장에서 영향력을 확대하고 있다. 게임빌은 지난달 '탈리온'을 일본에서 출시하면서 모바일 MMORPG 장르가 활성화되지 않은 일본 시장을 선점한다는 목표를 내세웠다. 일본 시장 공략을 위해 게임 서비스명을 '벤데타(Vendetta)'로 정했다. '피의 복수'라는 뜻을 지닌 스페인어 '벤데타'를 상징적으로 내세우고 게임의 핵심 콘텐츠인 진영 단위의 대규모 전투인 RvR을 필두로 유저 공략에 나섰다. '탈리온'은 이미 일본에서 출시 전부터 화제를 불러 모았다. 특유의 세분화된 커스터마이징과 RvR 콘텐츠가 입소문을 타면서 유저들 사이에서 게임 공략 영상 및 정보 공유가 활발하게 이뤄졌다. 게임빌은 이런 틈새를 공략해 커스터마이징 이벤트와 사전 오픈을 진행하는 등 마케팅을 강화했다. 그 결과 사전 오픈 후 애플 앱스토어 아이폰·아이패드 무료 인기 게임 1위에 오르며 존재감을 확실히 각인시켰다. 출시 4일 만에 애플 앱스토어 매출 7위, 구글 플레이 매출 15위를 기록하며 매출 면에서도 쏠쏠한 성과를 거두었다.

게임을 스타일리시하게 '커스터마이징'

'커스터마이징'이란 플레이어가 자신의 캐릭터의 외형, 복장, 탈것, 건물 등을 플레이어 자신이 만드는 것을 지칭하는 용어다. 이러한 시스템은 플레이어가 게임에서 '나만의 것'을 가진다는 느낌이 들게 하고, 게임에 대한 몰입도를 상승시킨다. 게이머들에게 게임 내의 캐릭터가 갖는 의미는 각별하다. 자신을 대신해서 필드를 뛰어다니고 몬스터와 전투를 펼치고

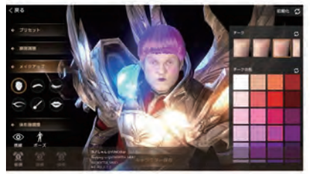
다른 캐릭터와 대립, 협력을 하는 게임 내의 캐릭터는 게이머들의 분신과 다를 바 없다. 그래서, 이러한 자신의 캐릭터에게 게이머들이 애정을 보이는 것은 어찌 보면 당연한 일이다. 적어도 게임을 즐기는 시간만큼은 게이머 본인의 역할을 대신 수행하는 이가 캐릭터이며, 자신의 정체성을 다른 이들에게 알릴 수 있는 창의 역할을 하기 때문이다. 사전 오픈과 함께 시작된 '커스터마이징' 체험 이벤트에 일본 유저들의 반응이 폭발적이었던 것은 당연해 보인다. 이벤트 하루 만에 현지 유저 들은 직접 만들어낸 개성 있는 '커스터마이징' 캐릭터들을 SNS 채널, Youtube에 활발하게 올리고 호응하며 주목을 끌었다.



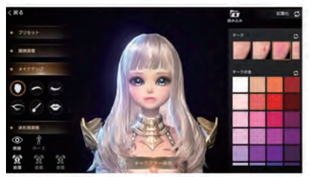
★ 커스터마이징 화면

일본 유저들의 '커스터마이징'

★ キャラメイク楽しいですね！ ありがとうございます(★_★)
(캐릭터 메이크업 재밌네요! 감사합니다.)

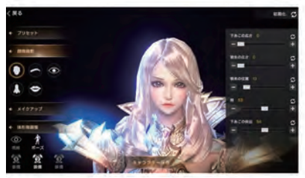


★ したい人あつまれ！
('ω'='ω'='ω'='ω'='ω')ｼｭｼｭｼｭｼｭｯ
(하고싶은 사람 모여라!)

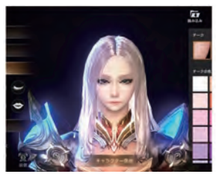


★ とてめ可愛いです
(무지 귀여워요.)

★ 1個作ってみたぞいにゃ♥
(1개 만들어봤다~)
まだ時間はあるからほかのも試すぞい
(아직 시간이 있으니까 다른 것도 만들어야지.)



★ 私がキャラメイクしたのが1番可愛いと思います!
(제가 만든 게 제일 귀여운 것 같습니다!
←(嘘ですごめんなさい。)
(거짓말입니다. 죄송합니다.)



★ 綺麗なお姉さんが出 ました~♥
(아름다운 언니가 되었습니다~)
'めちゃ綺麗です~♥
(엄청나게 아름답습니다~)

내 역할을 대신 해주는 캐릭터인 만큼, 캐릭터가 주목을 받으면 나 자신이 주목을 받는 듯한 대리 만족을 느낄 수 있다. 이런 이유로 캐릭터 '커스터마이징'에 집중하게 되는 것이라 생각한다. '커스터마이징' 기능이 다양화된 게임이 많이 나왔으면 하는 바람이다. 쉽지 않은 일본 시장에서 큰 성과를 내고 있는 '탈리온'. 일본 시장에서의 좋은 성적이 꾸준히 유지되면서 세계 여러 국가에서도 일본 이상의 인기를 누리길 기대해본다.

글. 김영선 기자 / un99u@

컴투스 뉴페이스

여성 프로그래머 3인방

푸른 하늘처럼 부푼 꿈으로 컴투스의 가족이 된 뉴페이스 3인방을 만나보았다. 새로운 시작은 언제나 설렘과 기대, 그리고 막연한 근심이 공존한다. 지금부터 그들의 솔직담백한 이야기를 들어보자.

안녕하세요. 먼저 독자 분들께 간단한 자기소개 부탁 드릴게요.

진주리(이하 '진') : 플랫폼실 선행개발팀에서 근무하고 있는 진주리라고 합니다. 현재는 챗봇 관련해 API 서버 로직과 관련된 단위 테스트와 게임 데이터를 수집해서 분석하는 업무를 하고 있습니다.

서아람(이하 '서') : RED팀의 서버 파트에서 근무하고 있는 서아람이라고 합니다. '스카이랜더스'의 콘텐츠 개발 쪽을 담당하고 있습니다.

성지현(이하 '성') : 플랫폼실 데이터기술팀 DBA 파트에서 일하고 있는 성지현입니다. 하이브 애널리틱스의 지표를 개발하고 데이터를 관리하는 업무를 맡고 있습니다.

만나 뵙게 되어 반갑습니다. 세 분 모두 올해 컴투스에 입사하신 것으로 알고 있는데요, 입사 지원 동기가 궁금해요.

진 : 데이터 분석을 통해 얻은 결과물을 이용해 서비스를 개발하는 것에 관심이 있었어요. 그러던 중 보게 된 컴투스의 채용 공고가 제 관심 분야와 딱 맞아떨어진다고 생각해서 지원하게 되었어요.

서 : 저는 원래 게임 업계에서 일하는 것에 관심이 많았고, 처음 다녔던 회사 역시 게임 회사였어요. 구직을 하던 중에 모바일게임으로 유명한 컴투스를 추천 받게 되어 지원하게 되었어요.

성 : 저 역시도 데이터를 관리하는 다루는 일을 하고 싶었어요. 게임 회사인 컴투스에서 좀 더 방대한 데이터를 접하고 관리할 수 있을 것 같아 지원하게 되었어요.

게임 회사에 근무하게 되었는데, 평소에 게임은 즐겨 하시는 편인가요?

진 : 원래 게임을 즐겨 하는 편은 아니었어요. 입사 후에 데이터를 분석하고 로그를 확인하는 일들을 하다 보니 '서머너즈 워'를 틈틈이 해보게 되었어요.

서 : 시간이 나면 게임을 많이 해보는 편이었는데, 최근에는 많이 못하고 있어요. 주로 온라인, 액션 게임들을 많이 해보고 있어요.

성 : 퍼즐 게임들을 좋아해요. 컴투스의 '액션퍼즐패밀리'를 정말 많이 좋아했고, '애니팡' 같은 게임들을 좋아해요.

보통 프로그래머라고 하면 아직까진 남성 분들이 더 많은데, 프로그래밍에 관심을 가지게 된 계기가 어떻게 되나요? 배우고 익히는 데 어려움은 없었나요?

진 : 처음부터 프로그래밍에 관심이 있진 않았어요. 방대한 데이터를 수집하고 유의미하게 가공하기 위해서는 배워야 할 필요성을 느끼게 되어 관심을 가지고 공부하게 되었어요.

서 : 어려서부터 관심이 많았어요. 게임을 해보면서 사람들이 함께 플레이하는 부분이 굉장히 신기했거든요. 그래서, 계속 관련된 분야에 대해 공부를 했어요. 발생한 버그를 수정해서 해결했을 때 많은 보람을 느꼈어요.

성 : 대학교 전공이 통계학이었는데 컴투스 입사 전 데이터를 다루는 인턴 업무를 통해 프로그래밍에 관심을 가지게 되었고 이 일을 해야겠다는 생각을 했어요. 효율적으로 데이터를 다듬어 결과물을 내기 위해서는 꼭 필요했거든요.

프로그래밍을 배우고 공부하는 데 어려움은 없었나요? 본인에게 도움이 된 꼭 추천해주고 싶은 책이 있을까요?

진 : 아직도 계속 배울 것이 많고 꾸준히 공부하지 않으면 까먹게 되는 그런 부분이 많이 어려워요. 자주 사용하지 않는 함수나 로직 같은 부분은 나중에 기억나지 않는 경우가 많거든요. 최근에 읽었던 책 중에서는 '스몰 데이터'라는 책을 추천해드리고 싶어요. 요즘 많이 사용되고 언급되는 빅데이터에서는 찾을 수 없는 것들에 대한 내용이 있었고 새로운 시야나 접근법 같은 것을 배우게 된 것 같아요.

서 : 효율적으로 개발하는 것과 알맞게 응용을 해야 하는 부분 등이 쉽지 않았어요. 당장 급하게 생각나는 대로 코드를 작성했는데 다음에 봤을 때 잘못된 부분이 있는 경우가 있었어요. 좀 더 크게 보고 더 좋은 방법을 찾는 것이 중요한데 이런 부분이 아직도 어려운 것 같아요. 저는 알고리즘 관련된 책을 많이 읽으려고 하고 있고, 그중에서 '누워서 보는 알고리즘'이라는 책을 추천하고 싶어요. 이야기로 풀어가듯이 문제를 제시하는 책인데 굉장히 많은 생각을 할 수 있게 해주었어요.

성 : 저도 실무를 진행하면서 겪게 되는 그런 부분이 아직 많이 어려웠어요. 같은 결과를 내더라도 데이터베이스의 성능을 고려한 효율적인 코드를 작성해야 하는 부분이 어려웠던 것 같아요. 제 경우에는 기초적인 부분부터 심화된 이론까지 배울 수 있었던 'SQL 전문가 가이드'란 책을 추천해 드리고 싶어요.

입사 전에 걱정했었는데 괜찮았거나 아니면 생각과 달라 어려웠던 점은 없었나요?

진•성 : 주변에 일을 하는 친구들이 퇴근 후 저녁이 있는 삶이었으면 좋겠다고 많이 이야기해서 회식, 야근에 대한 걱정을 많이 했는데 컴투스는 그런 문화가 아니라서 다행이라고 생각했어요.

서 : 컴투스의 근무 환경이 기대했던 것보다 좋아서 만족했습니다.

직장인이라면 퇴근 후나 휴일에 자신만의 시간을 잘 보내는 것이 중요하다고 생각하는데요. 주로 어떻게 시간을 보내시나요?

진 : 제가 그림을 그리는 것을 좋아해서 입사 전에는 미술 학원을 다니기도 했었는데요. 입사 후에는 평일에 시간 내기가 어려워서 주말에 친구들과 맛있는 수제 맥주를 찾아 다니고 있어요.

서 : 저도 평일보다는 주말에 여유가 있어서 사진을 찍으러 나가거나, 야구 경기를 보러 가는 것을 좋아해요.

성 : 평일에는 요가를 배우고 있어요. 그 외엔 시간이 되면 여행을 가는 것을 좋아해요. 최근에는 서유럽 쪽으로 여행을 갔었던 것이 가장 기억에 남는 것 같아요.

컴투스에서 해보고 싶거나 달성하고 싶은 꿈이나 목표가 있을까요?

진 : 데이터를 분석해 인사이트를 제공하는 것뿐만 아니라 결과물을 웹에서 유저들에게 보여줄 수 있는 서비스를 개발하고 운영하고 싶은 것이 목표예요.

서 : 지금보다 더 직관적이고 기술적인 프로그래밍을 할 수 있는 능력 있는 개발자가 되고 싶네요.

성 : 가공한 데이터를 유관 부서에게 전달하는 것뿐만이 아닌 인사이트를 제공할 수 있도록 하고 싶어요.

미래에 프로그래머를 꿈꾸는 여성 분들께 해주고 싶은 이야기가 있을까요?

진 : 저 같은 경우는 통계학 전공이고 프로그래밍과 크게 관련이 없었는데요. 국가에서 지원하는 빅데이터 전문가 양성 프로그램을 통해 관련된 지식을 배울 수 있었어요. 국가에서 지원하는 여러 프로그램이 많은 만큼 이런 기회들을 잘 활용해 보시면 좋을 것 같아요.

서 : 주변에서 하는 여러 가지 이야기에 속상할 수도 있다고 생각하는데, 자신감을 가지고 열심히 노력하면 좋을 것 같아요.

성 : 저도 비전공자 출신이지만 다양한 활동을 통해 직군을 선택했고 만족도도 높았어요. 여러 가지 활동을 통해서 프로그래밍이 자신의 적성에 맞는지 확인한 후 기회를 찾으신다면 좋을 것 같습니다.

끝으로 게임빌컴투스뉴스 독자 분들께 한 말씀 부탁 드릴게요.

진 : 새로 컴투스에 입사한 만큼 열심히 하도록 하겠습니다.

서 : 컴투스 게임 많이 사랑해 주시고 '스카이랜더스'에도 많은 성원 부탁드릴게요.

성 : 날씨가 많이 추운데 감기 조심하세요.

글. 경규현 기자
cheattoss@

★ 제작2본부 RED팀 서아람 사우

★ 플랫폼실 선행개발팀 진주리 사우

★ 플랫폼실 데이터기술팀 성지현 사우

'아빠와 아들', 주머니 속 게임은?

이번 코너는 우리 주변 사람들은 과연 어떤 모바일게임을 즐길까? 하는 궁금증에서 출발했다. 매월 한 분의 주머니 속 게임을 집중적으로 탐구해 보면서 나와의 성향은 어떻게 다른지 비교해보는 코너다. 이번에는 송년을 맞아 두 분이다.

기자 : 안녕하세요. 자기소개 부탁 드립니다.

부 : 반갑습니다. 대치동에서 자영업을 하는 45세 승호, 지호 아빠 정규환입니다.

자 : 안녕하세요. 풍무중학교 2학년에 재학 중인 정승호입니다.

기자 : 주로 즐기는 모바일게임 장르는 무엇인가요?

부 : 주로 슈팅 게임이나 스포츠 게임을 즐기는 편입니다.

자 : 저도 아빠와 같이 슈팅 게임 좋아해요. 시간 구애 안받고 간단히 할 수 있는 게임이요.

기자 : 보통 게임은 언제 하시나요?

부 : 평일에는 아이들이 학원에 가니 잘하지 못하고 주말에 많이 하는 편입니다. 전 학원에 안 가니 화장실이나 카페에서 틈틈이 자주 합니다.

자 : 학생이라 자주 하지는 못해요. 엄마 아빠 눈치도 봐야 하고, 학원에서 공부하다 쉬는 시간에 조금씩 하는 편입니다.

기자 : 본인만의 게임 선택 기준이 있으신가요?

부 : 일단 사행성 게임만 아니면 됩니다. 제가 도박을 싫어하는 이유도 있지만 아이들이 어릴 때부터 접하게 하고 싶지 않습니다. 다행히 아이들도 그런 게임에는 별로 관심이 없습니다.

자 : 친구들과 어울릴 수 있고, 스트레스 해소용으로 간단히 할 수 있는 게임이 좋아요.

기자 : 게임빌-컴투스 게임도 즐겨보셨나요?

부 : 저는 '골프스타', '피싱마스터'를 좋아하고 아들은 'MLB PI 2018', '컴프야'를 좋아합니다. 참고로 저희집은 두산베어스 광팬입니다.

자 : 아빠와 같이 저도 스포츠를 많이 좋아하는 편이라 '컴프야'를 즐겨 했습니다.

기자 : 본인에게 게임이란?

부 : 이제는 생활의 일부라고 생각합니다. 저도 한때는 '스타크래프트'를 하며 친구들과 날을 세우던 학생이었고 지금은 아이들과 게임을 같이 하는 아빠입니다. 학교와 학원에서 사는 아이들이랑 할 수 있는 뭔가를 하기가 쉽지 않은데 그나마 게임을 통해서라도 소통을 할 수 있어 좋습니다. 어릴 때 아버지랑 같이 낚시하던 추억이랑 아들과 게임을 같이 하는 추억이 다르지 않다고 생각합니다. 같이 있으면서 이야기하고 교감하는 것이 중요하지 않을까요?

자 : 공부하다 지치면 스트레스 해소용으로 게임이 최고인 것 같아요. 친구들과 어울릴 때도 대화하다 보면 게임 이야기가 많거든요.

기자 : 마지막으로 하고 싶은 말씀이 있다면?

부 : 지금도 좋은 게임을 만들어 주셔서 감사하지만 더 좋은 게임 제작을 부탁드립니다. 개인적으로 야구 VR 게임을 꼭 해보고 싶습니다. 진짜 야구장이나 필드에 있는 착각이 들 게임을 빨리 접해 보고 싶습니다. 제가 죽기 전에는 나오겠죠?

자 : 장시간 하는 게임보다는 단시간에 간단히 할 수 있는 게임이 많았으면 좋겠어요.

글. 유동수 기자 / swingout100@

2018
아이디어 공모전

더 재미있는 게임, 더 유쾌한 게임을 만들기 위해!

2010년 대한민국 게임 대상 최우수상에 빛나는 '슬라이스 잇'을 배출한 아이디어 공모전!
2018년 다시 개최된 게임 아이디어 공모전은 사우들이 가진 다양하고 참신한 아이디어를 발굴하고 개발자로서의 꿈과 열정을 발현할 수 있는 기회를 제공하는 것은 물론, 함께 즐길 수 있는 게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼의 사내 문화를 부활시키고자 하는 취지로 시작되었다. 아이디어 공모전과 사내 게임 대회로 나뉘어 진행된 '2018 게임 아이디어 공모전'(이하 '2018 아공'), 지금부터 그 뜨거웠던 현장 속으로 함께 가보자.

라이브 게임 & 신규 게임 아이디어

2018년 9월 18일, 신규 게임 부문 1차 평가단 모집과 함께 시작된 '2018 아공'. 10여 년 만에 다시 열리는 행사에 대한 기대와 설렘 때문이었는지 많은 사우들이 평가단 모집에 지원하며 기분 좋은 첫걸음을 내디뎠다. 이후 10월 4일부터 17일까지 약 2주에 걸친 응모 기간 동안 신규 게임 부문 97편, 라이브 게임 부문 19편, 총 116편의 아이디어들이 접수되었고, 각 부문에 대한 블라인드 심사가 진행되었다.
게임빌과 컴투스에서 서비스 중인 게임의 콘텐츠, 운영, 개선 사항 등에 대한 다양한 아이디어들이 접수된 라이브 게임 부문의 경우, 해당 게임 PD, PM, 본부장의 심도 깊고 공정한 심사로 수상작들이 결정되었다.
퍼즐, 액션, RPG, 교육, 시뮬레이션, 스포츠, SNG, 아케이드, 어드벤처, 레이싱 등등 정말 다양한 장르의 재미있고 신선한 아이디어들이 넘쳤던 신규 게임 부문의 경우, 앞서 선발된 30명의 평가단들이 각 아이디어가 가진 독창성, 흥미도, 시장성을 꼼꼼히 따져가며 채점했다. 그 결과 'Slice Battle!' 'TAGPOP', '배드시티: 영웅의 탄생', '엘리트 병사', 'S.O.U.L(Space of Unlimited Lives)', 'Drag & Drop', 'The Cube', '투석기 전쟁..' 등이 결선 프리젠테이션 진출 아이디어로 선정되었다.

'2018 아공', 드디어 결선이다!

11월 8일, 12층 행사장에서는 본 행사 진행을 맡은 스태프들이 행사장 세팅은 물론, '2018 아공'의 유튜브 생방송 스트리밍을 위한 준비로 분주히 움직이고 있었다. 원활한 진행을 위해 마지막 순간까지 수정에 수정을 거치며 긴장을 풀 수 없는, 전쟁터를 방불케 하는 현장이었다.

"그럼 지금부터 2018 아이디어 공모전을 시작합니다!"

모든 준비가 끝난 후, 사회를 맡은 조은혜 대리의 오프닝 멘트와 함께 박수가 쏟아지며 본격적인 행사가 시작되었다. 긴장된 얼굴로 대기석에서 기다리던 최종 8인의 발표자들이 한 명씩 앞으로 나와 그간 열심히 갈고 닦은 아이디어를 발표했는데, 손으로 직접 그린 일러스트를 첨부하거나 게임의 구현원리를 설명하기 위해 화이트보드를 동원하는 등 프리젠테이션 방식에서도 각자의 개성을 드러냈다. 행사장을 직접 찾은 관객들은 시종일관 진지하게 발표를 경청했고, 유튜브 스트리밍의 최고 접속 인원이 200여 명에 달하는 등 '2018 아공'을 향한 사우들의 높은 관심을 엿볼 수 있었다.

영광의 대상, 'Slice Battle!' 게임의 본질을 담았다.

"2018 게임 아이디어 공모전 신규 게임 부문 영예의 대상은 'Slice Battle!' 손영준. 축하합니다!"
영광의 대상은 컴투스의 손영준 과장에게 돌아갔다. 관객들의 열렬한 환호성 속에서 수상자인 손영준 과장은 믿을 수 없는 듯 얼떨떨한 얼굴로 대상 수상 소감을 다음과 같이 말했다.
손영준 : 저를 컴투스로 이끌었던 게임이 바로 '슬라이스 잇'이었습니다. '슬라이스 배틀'은 요즘 가볍게 즐길 수 있는 게임들이 많지 않은데 우리 회사에서 만들면 좋지 않을까? 라는 고민에서 시작된 아이디어였습니다. 좋은 평가 해 주셔서 감사합니다.

심사위원장을 맡은 송재준 부사장은 심사평을 밝히며, 축하를 아끼지 않았다.

송재준 심사위원장 : 마지막까지 '슬라이스 배틀'과 '태그팝'이 치열한 각축을 벌였습니다. 두 게임 아이디어 모두 심플하고 건전하게 즐길 수 있는 직관적인 게임이라는 점에서 좋은 점수를 받았지만, '슬라이스 배틀'의 경우 지금 바로 직접 플레이해보고 싶다는 욕구를 불러일으켰다는 점이 심사위원 만장일치로 대상으로 선정한 주요 이유였습니다. 수상하신 분들 모두 축하 드리고, 공모전에 참여한 분들 모두 즐거운 추억이 되길 바랍니다. 이번 기회를 계기로 아이디어 공모전이 우리만의 독창적인 문화로 자리 잡을 수 있었으면 하는 바람입니다."

게임人이라면 대 공감!

시상 후 이번 아이디어 공모전 행사에 대해 송병준 대표는 다음과 같은 소감을 밝혔다.
송병준 대표 : 회사 안에서 많은 게임을 만들고 있지만 정작 우리가 만들고 싶었던 게임이 무엇인지 잊고 있는 건 아니었나 하는 생각을 해보았습니다. 아이디어 공모전을 통해 진짜 만들고 싶은 게임, 마음 속에 자리한 꿈을 끄집어내고 함께 공유할 수 있는 기회를 얻게 된 것 같아 정말 기뻤습니다. 공모전에 참여하신 분들께 깊은 감사의 말씀을 전해드리고 싶습니다.

관객들의 열렬한 박수와 환호를 끝으로 시종일관 유쾌한 분위기였던 '2018 아공' 행사는 이렇게 막을 내렸다. 앞으로도 꾸준히 진행될 아이디어 공모전을 통해 게임빌과 컴투스 게임을 사랑하는 유저들에게 더 좋은 게임으로 찾아볼 날을 기대해 본다.

글. 김혜현 기자
scarletkhh@

액션 쾌감으로 글로벌 롱런 중인 크리티카 '천사의기사단'

시원하고 통쾌한 액션을 원해?

고구마 같은 일상에 사이다 같은 모바일게임을 찾으시는 여러분께 게임 포커스에서 시원시원한 액션 게임 하나 추천해 드리려고 한다. 무려 한국 나이로 다섯 살이나 된 장수 게임 '크리티카: 천상의 기사단'! 5년째면 너무 고여있지 않을지 걱정되지만 365일 진행되는 이벤트와 공식 카페 유저들의 친절한 성장 가이드로 여러분을 금방 적응하도록 만들어줄 수 있는 게임이다.

14개 클래스 중 하나쯤은 내취향?

가장 최근 '크리티카: 천상의 기사단'에 합류한 '헤일로 메이지'를 포함한 14개의 클래스 중 여러분의 취향을 저격한 클래스를 찾아 키워보도록 하자. 먼저 '크리티카'는 14개 캐릭터 중 무려 6개가 남자 캐릭터로 RPG에서 여자 캐릭터의 비율이 압도적인 타 게임에 비해 남캐 취향의 유저도 선택의 폭이 넓다. 각 캐릭터는 검, 단검, 대낫, 알터, 영검, 마법봉, 클로 7종의 무기 중 하나를 사용하며 동일한 무기를 사용하더라도 스킬과 액션은 완전히 다르다. 예를 들면 체술사, 암살자, 천랑주는 동일한 무기인 단검을 사용하지만 체술사는 다단히트와 긴 타격 시간으로 적을 오랫동안 경직시키고 암살자는 순식간에 진입하여 타격하고 피할 수 있는 치고 빠지는 전투 방식으로 진행된다. 천랑주는 강력한 번개 스킬을 사용하며 신수인 천랑과 함께 사용하는 스킬도 보유하고 있어 신수와의 연계 액션을 사용할 수 있다.

'초(超) 액션'이라는 슬로건에 걸맞은 시원하고 통쾌한 액션과 연출!

캐릭터별로 11개의 액티브 스킬로 구성되어 원하는 스킬을 골라 사용할 수 있다. 강력한 데미지를 줄 수 있는 스킬뿐만 아니라 버프, 회피 스킬과 타격으로 게이지를 모아 사용할 수 있는 궁극의 한방! EX 스킬로 구성되어 다수의 적을 몰아 사냥하는 통쾌함을 느낄 수 있다. 스테이지와 도전 모드를 진행하다 보면 크고 작은 몬스터가 무리지어 출현하는데 타격 시 몬스터가 중앙으로 모이면서 스킬을 모두 맞출 수 있기 때문에 컨트롤에 대한 피로도가 적고 타격으로 올라가는 콤보 수를 볼 때 시원시원함을 느낄 수 있다. 액션 자체가 크고 빠르기 때문에 연출이 조금 과하지 않은가 싶은 생각도 들지만 카툰풍의 그래픽과 개성 있는 캐릭터로 약간은 중2병스러울 수 있는 연출도 잘 어울려 전투를 보는 재미도 쏠쏠하다.

편리하고 빠르게 즐길 수 있는 다양한 콘텐츠!

장수 게임답게 게임 내에서 즐길 수 있는 콘텐츠가 아주 많다. 일일 퀘스트 종류만 16가지!
와 이걸 다 언제 하나 싶지만 모든 콘텐츠를 편리하게 이용할 수 있도록 연속 전투, 소탕 등의 편의성이 잘 되어 있어 여러 클래스를 키워도 금방 숙제를 마칠 수 있다. 부캐의 능력치가 주캐에 추가되는 시스템과 계정 내 캐릭터 3~4명을 데리고 전투할 수 있는 콘텐츠도 있어 부캐를 키우는 재미도 쏠쏠하다! 하나, 둘 키우다 보니 어느새 4개 클래스를 키우고 있는 나 자신을 발견할 수 있다. 다른 유저와 협동하여 즐길 수 있는 콘텐츠도 준비되어 있는데 매일매일 다른 특성을 가진 월드 보스를 모든 유저가 함께 처치하는 월드 레이드에서 협동과 경쟁을 동시에 경험할 수 있다. 게다가 통합 랭킹 1위를 달성하면 금요일의 월드 레이드 보스가 되어 월드 유저들의 샌드백(?)이 될 수 있는 영광이 있으니 오늘부터 목표는 통합 랭킹 1위다. 캐릭터의 각성을 진행하는 정도로 성장했다면 플레이를 함께할 길드를 찾아보는 것을 추천한다. 길드에 가입하는 것만으로도 능력치와 전투력이 상승하는데 길드원과 협동하여 길드 타워의 가디언을 처치하여 타워를 증축하면 더욱 강력해질 수 있다. 그뿐만 아니라 길드전에 공격 및 방어 대원으로 참여하여 우리 길드를 승리로 빛낼 수 있다.

성장의 끝은 어디? 무한에 가까운 성장 한계!

1레벨로 시작하는 나의 캐릭터! 튜토리얼 설명빌런 마오양과 함께하다 보면 어느새 만렙! 70레벨을 달성했더니 이게 뭐지…? 다시 1레벨이 되었다. 70레벨 이후에 획득하는 경험치는 마스터 레벨 경험치로 전환되어 무려 4,000레벨까지 성장시킬 수 있다. 나의 소중한 캐릭터는 65레벨부터 시작하는 각성을 거쳐 전투력 220만부터는 빨갛고 엄청 센(?) 초극을 경험하게 되는데, 이때 스킬의 각성과 초극도 함께 진행하면 점점 높아지는 전투력을 볼 수 있다. 캐릭터가 장착할 수 있는 장비, 운석, 펫은 초월 단계를 거쳐 최고의 등급인 진.초월까지 성장시킬 수 있다. 장비와 운석의 진.초월은 비교적 쉬운 편이지만 진.초월 펫은 정말 엄청난 시간과 노력이 필요하다. 그! 런!데! '크리티카: 천상의 기사단'의 v3.0 업데이트를 기념으로 7일 간 출석하면 최고 인기 펫! 진.초월 불사조를 만들 수 있는 재료를 모두 주는 이벤트가 진행되어 아주 손쉽게 최고의 펫을 손에 넣을 수 있었다.

한마디로 잘 만든 액션 게임 '크리티카: 천상의 기사단'!

액션을 좋아하는 유저라면 한 번쯤 꼭 해봐야 할 초 액션 RPG다. 5년째 서비스를 지속하고 있으면서도 신규 캐릭터와 콘텐츠가 계속해서 업데이트 되고 있으며 끊임없이 혜자스러운 이벤트가 진행되고 있으니 지루함이 싫은 유저라면 지금부터 시작해 보는 것을 추천한다.

글. 이슬기 기자
emwing@

Welcome to **G-Star 2018**

한국게임산업협회(K-GAMES)가 주최하고 지스타조직위원회와 부산정보산업진흥원이 공동 주관한 '지스타 2018'이 지난 11월 15일부터 4일간 부산 벡스코에서 열렸다. 국내·외 게임 업체와 하드웨어 기업들이 참가한 이번 지스타 2018은 전시 기간 동안 23만 5천 명 이상의 인파가 방문, 2017년보다 4.1% 늘어난 관람객 수를 기록하며 성황리 종료했다. 부산에서만 10회째를 맞은 지스타는 또 역대 최고 기록을 경신했다. 행사 기간 내내 정말 많은 인파가 몰렸는데, 아마 많은 독자 여러분께서도 본 기자와 같은 공간에 함께하셨을 것이다. 이번 송년호에서는 올해 지스타에 대한 감상과 게임빌과 컴투스가 진행한 다양한 행사를 소개해 드린다.

B2C, 포트나이트 VS 배틀그라운드

게임사와 유저가 만나는 B2C에서는 전 세계에서 수많은 게임 이용자들이 즐기고 있는 유명 히트작과 참가사별 기대 신작이 조화를 이뤄 전시장을 찾은 관람객들을 이끌었다. 먼저 메인 스폰서로 참여한 에픽게임즈는 글로벌 시장을 강타하고 최근 국내에서 정식 서비스에 돌입한 '포트나이트'를 대대적으로 소개하며 '지스타 2018'의 한 축을 담당했다. 펍지도 국내·외에서 꾸준한 사랑을 받고 있는 '배틀그라운드'를 내세우며 이용자들의 관심과 애정을 재확인했다. 그 외에도 넥슨은 '드래곤 하운드'와 '트라하'를 포함해 14종을 선보였고, 넷마블은 '블레이드&소울 레볼루션' 등 4종을 준비했다. X.D. Global Limited는 'PROJECT SURVIVE(가제)'를 공개했고, KOG는 한층 완성도가 높아진 '커츠펠'로 다시 한번 '지스타'를 찾았다.

B2B, 다양한 신작을 준비 중인 컴투스

넷마블, 펍지 등이 지스타에서 B2C관에 주력하고 있다면 컴투스는 최근 몇 년 동안 B2B 역량 강화에 주력하고 있다. 신규 타이틀 공개 및 체험형 이벤트가 진행 중인 B2C관과 달리, 올해로 8년 연속 지스타에 참가하는 컴투스는 B2B관 1층에 단일 최대 규모 부스를 운영했다. 현재 글로벌 서비스 중인 기존 타이틀을 비롯해 다양한 신작들의 글로벌 사업 확장을 위한 비즈니스 미팅을 진행했으며, 글로벌 시장에 특화된 기업인 만큼 부스를 찾는 글로벌 관계자들의 발길이 끊이지 않았다. 특히 아시아를 비롯해 유럽 각지에서 많은 관계자들이 방문했고, 출시가 머지 않은 컴투스의 '스카이 랜더스'와 게임빌의 '엘룬', 그리고 일본과 동남아에서 높은 성과를 거두고 있는 '탈리온'에 대한 질문도 많았다. 부스 중앙에는 '서머너즈 워'의 세계관을 엿볼 수 있는 대형 조형물이 자리했으며, 최근 전 세계 판매를 시작한 '서머너즈 워' 관련 피규어와 '서머너즈 워' e스포츠 대회 우승 메달 등을 곳곳에 전시하는 등 다양한 볼거리를 제공했다. '서머너즈 워'와 '컴투스프로야구 2018'뿐만 아니라 출시를 앞두고 있는 신작들의 시연 영상도 부스에서 확인할 수 있었다. 북미에서 제작되고 있는 '서머너즈 워' 애니메이션에 관심을 보이는 관계자들이 보이기도 했는데, 컴투스는 '서머너즈 워' 신규 유저 유입과 함께 스카이바운드 엔터테인먼트, 펀코 등과 같은 글로벌 파트너사들과의 애니메이션, 코믹스, 머천다이징 등 IP 확장을 통해 브랜드를 강화해 나간다는 전략이다.

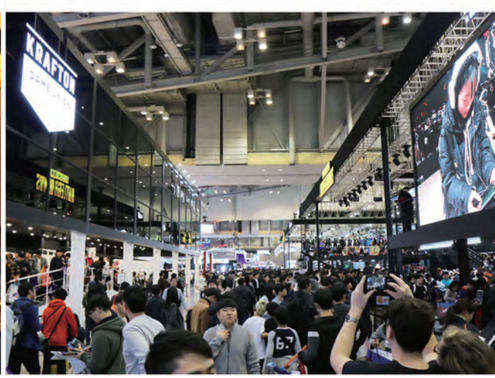
유명한 게임빌-컴투스 글로벌 네트워크 파티

한편 지스타 행사가 한창인 16일(금)에는 해운대그랜드호텔에서 게임빌-컴투스 네트워크 파티가 열렸다. 네트워크 파티란, 게임 개발, 퍼블리싱, 디지털 매체 등 업계와 관련된 다양한 업종의 종사자와 교류하고 인적 네트워크를 확보하기 위해 마련된 자리로 매년 수백 명의 업계 종사자가 참가하는 행사다. 네트워크 파티는 보다 자유롭고 편안한 자리에서 가벼운 이야기와 함께 인사를 나눌 수 있는 시간으로, 업계 종사자에게는 다양한 정보를 얻을 수 있기 때문에 해마다 네트워크 파티는 꼭 참석해야 하는 중요한 행사 가운데 하나다. 이 네트워크 파티를 통해 게임빌과 컴투스 또한 수 많은 관계사와 협력을 진행하고, 세계 각국에서 참여한 기업들에게 게임빌과 컴투스를 알릴 수 있는 좋은 기회이기에 게임빌 컴투스에서는 지난 2012년부터 지금까지 빠지지 않고 네트워크 파티를 개최하고 있다. 다양한 회사에서 네트워크 파티를 진행하지만 게임빌과 컴투스가 여는 네트워크 파티는 참가자들이 국내뿐 아니라 해외 각국에서 수 많은 인원이 참여하기 때문에 업계의 네트워크 파티 중에서도 가장 유명하고 큰 행사로 꼽힌다.

내년을 기약하며, 안녕 지스타

올해 지스타는 보다 발전된 체험형 전시와 게임 방송을 결합한 복합 콘텐츠가 주된 흐름이었다. 기존의 단순한 체험존 운영 수준을 벗어나 관람객과 소통하는 스트리밍 방송이나 e스포츠를 더해 콘텐츠를 확장하는 모습이 가장 눈에 띄었다. 더불어 스마트폰 등 다양한 디바이스를 통해 개인 방송으로 '지스타'를 중계하는 일반 관람객들도 곳곳에 눈에 띄는 것을 보니 과연 1인 미디어의 시대다웠다. 최신 산업 트렌드를 반영하는 전문 전시회이자 가장 재미있는 행사인 지스타가 내년엔 또 어떤 발전된 모습을 보여줄지 기대가 된다. 게다가 이번 지스타 2018은 앞서 언급한 바와 같이 방문객 숫자가 역대 최고 기록을 경신했는데, 이 기록이 언제까지 경신될 수 있을지도 흥미로운 점이다. 우리나라 게임계의 최신 트렌드를 반영하는 특별한 전시회이자 가장 재미있는 행사인 지스타가 내년엔 또 어떤 발전된 모습으로 우리를 찾아올지 벌써부터 기대가 된다. 아직 지스타를 가보지 못한 독자가 계시다면 내년에는 꼭 한번 들러 현장의 열기를 느껴보시길 바란다. 물론 부산의 유명 맛집 탐방은 덤이다.

글. 강권오 기자
kwonokang@



송년을 즐겁게 할

숨은 디저트 커피 맛집을 찾아서

달콤하고 맛있는 디저트를 한입 물었을 때, 그 찰나의 행복감을 느껴보신 적 있나요?

기자는 이번 호에서 게임빌컴투스뉴스 독자 분들께 달콤함으로 가득한 디저트 맛집을 소개하고자 한다. 송년 분위기에도 잘 어울리니 한번 들러보고 내 입맛에 딱 맞는 맛있는 곳을 발견하시기를 바라며..

분나마프라트 ▲

주소 : 강남구 언주로69길 6

'분나마프라트'를 추천하는 이유는 2016년 맛있는 카페를 찾아 여기저기 방황하다 찾아낸 곳으로 만족도가 매우 높았기 때문이다. 커피 공화국이라 불리는 한국에서 카페를 찾는 일은 서울에서 김서방 찾는 일만큼이나 쉬운 일이다. 하지만, 정말 제대로 된 커피와 제철 과일을 사용한 수제 타르트들을 맛볼 수 있는 곳을 찾기는 그리 쉬운 일은 아니라고 생각한다. '분나마프라트'는 원두를 직접 로스팅해서 로스팅 날짜를 표기하고 손님의 취향대로 추천을 해준다. 가게 내부가 넓음에도 커피와 디저트가 맛있기로 소문난 집이라서 자리가 항상 부족하다. 테이크 아웃 시에는 할인을 해주니 이용에 참고하기를 바란다. 크리스마스를 맞아 가족, 친구, 연인과 함께 맛있는 커피와 타르트를 맛보고 싶다면 @yushinbo를 팔로워 해보기를 추천한다.

도나토스 ▲

주소 : 제주특별자치도 제주시 한림읍 협재2길 6

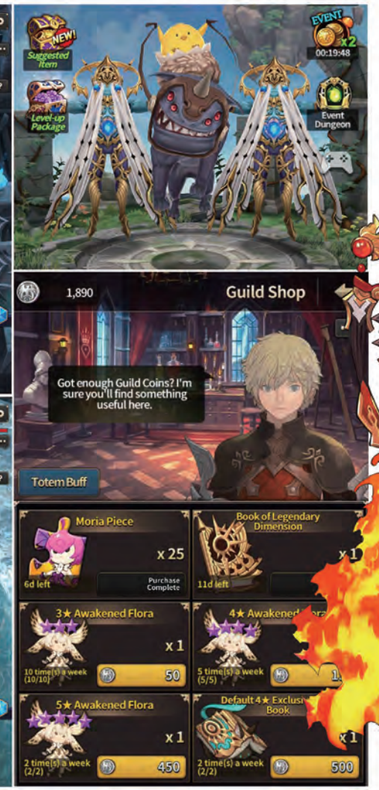
피자가 특별하면 얼마나 특별하냐고 물을 수 있겠지만, '도나토스' 화덕 피자는 분명 특별하다. 제주도 여행가들 사이에서는 이미 어느 정도 맛집으로 소문나 있고, 협재 해수욕장은 '도나토스'를 가는 김에 간다고 하는 말이 나올 만큼 알려진 집이다. 프랜차이즈 피자를 먹다가 '도나토스' 화덕 피자를 먹게 되면 "원래 피자가 이렇게 느끼하지 않고 담백하게 맛있을 수 있구나!"라고 느낄 것이다. 사장님이 매일 장을 본 신선한 재료로 직접 구워주시는 '도나토스' 피자의 특별함! 제주도 여행 계획이 있을 때 꼭 방문해보시기를 추천한다.

마더린러 베이글 ◂

주소 : 서울 서대문구 이화여대 5길 5

'마더린러 베이글'은 알 만한 사람은 다 아는 소문난 맛집이다. 대중매체를 통해 소개되기 전에는 아침부터 줄 서는 맛집이었는데 매체를 통해 소개된 이후로는 새벽부터 줄 서지 않으면 먹어 볼 수 없는 맛집이 되었다. 기자는 1년간을 기다리고 사람이 맛볼 만큼 다 맛보고 빠진 후에야 방문을 할 수 있었다. 먼저 맛본 사람들은 한국에서 '마더린러 베이글' 맛을 보지 않는다면 평생 맛있는 베이글이 뭔지 모르고 죽는 것과 같다고들 극찬한다. 베이글 외에도 사장님께서는 커피도 자신 있는 메뉴라 추천하시는데 매체에서 너무 베이글만 부각이 되어 안타깝다고 말한다. 방문 시 베이글과 함께 사장님이 추천하는 커피도 맛보기를 추천한다. 매장 내 공간이 협소하여 자리가 없을 경우가 많다. 자리가 없을 때는 테이크 아웃 서비스가 가능하니 이용에 참고하기를 바란다.

글. 서일선 기자
ilseonseo@



전략 게임의 정수!
체인 스트라이크(Chain Strike)

모든 레벨의 플레이어를 위한 유용한 팁 대공개!

컴투스에서 2018년 상반기에 출시한 모바일 턴제 전략 RPG '체인스트라이크'를 아는가? 이번호 핫 게임 코너에서는 150여 개 국에서 글로벌 서비스를 하고 있는, 체스 움직임을 모티브로 한 게임 '체인스트라이크'에 대해 팁 위주로 다뤄보고자 한다. 단순하고 반복적인 게임이 아닌 충분히 생각이 필요한 게임이 하고 싶다면 '체인 스트라이크'가 제격! 지금부터 '체인스트라이크'를 재미있게 플레이 할 수 있는 유용한 정보들을 알려 드린다.

체스, 한번 해볼까?

'체인스트라이크가' 이글을 읽는 당신을 위한 게임인지 아닌지에 대해 고민하고 있다면, 이 게임이 유저에게 무엇을 제공하는지를 한번 생각해 보자.

★ 수준 높은 그래픽
★ 전략 강조
★ 체스 기반 이동 스타일
★ 신규 유저에 대한 끝없는 보너스

만약 이 중 한 가지라도 당신의 흥미를 자극한다면, 나는 한번 게임을 플레이해볼 만한 가치가 있다고 말하고 싶다.

신규 유저를 위한 5성 선물 팁

현재 '체인 스트라이크'에 접속하면 강력한 5성 수호자를 가질 수 있는 이벤트를 진행하고 있는데, 크고 아름답고.. 불타는 화령을 추천한다. 화령의 부활 스킬은 '체인스트라이크'를 처음 시작하는 유저들에게 매우 유용하다. 만약 '체인 스트라이크'를 장기적으로 즐길 생각이라면, 나이트 하데스가 적절할 것이다. 그리스 신화에 하데스는 죽음의 신으로 등장하는데 말 그대로 당신의 모든 적들을 더 빠르고 더 정확하게 처치할 수 있도록 만들어 줄 것이다.

초심자를 위한 속성 단기 완성 팁

이미 '체인스트라이크'를 시작해 즐기고 있지만 아직은 초심자 유저라면 앞 문단의 팁은 큰 도움이 되지 않을 것이다. 그런 유저들에게는 다음과 같은 팁을 소개해 드린다.

첫 번째, S 랭크를 사용하여 모든 모험 모드(Normal, Hard, Hell)를 클리어하자!

초심자의 입장에서는 모험 모드만 클리어해도 매우 훌륭한 보상을 받을 수 있다. 이 보상을 토대로 수호자와 장비를 조합하면 상당히 강력한 캐릭터들을 가질 수 있다. 만약 모든 모험 모드를 클리어했다면, 7챕터 비밀도서관(7-5)을 반복적으로 클리어하자. 왜냐고? 우리의 목적은 많은 골드를 얻는 것이기 때문이다!

두 번째, 아르테미스를 조합하라! 어떤 수호자를 조합할 것인지에 대해 토론하는 경우, 대부분의 대답은 아르테미스일 것이다. 데스피아를 얻지 못했다면, 아르테미스는 보스들과 다른 유저들에게 매우 중요한 데미지 딜러의 역할을 수행하기 때문이다. 세 번째 스킬의 딜을 극대화하기 위해서 룩과 킹을 세우는 것을 추천해 드린다. 감히 말씀 드리지만 이 완벽한 수호자를 조합하면 절대 후회하지 않을 것이다.

세 번째, 신비의 성역 던전에서는 게임 초기에 있어서 가장 유용한 장비를 얻을 수 있다. 때문에 아폴론(빛의 신전)과 크라켄(혼돈의 폐허)과, 히드라(암흑의 성소)에서 최소 8층까지 도달하기 위해 노력하는 것이 좋다.

네 번째, 매주 승급전에서 최소 명예 점수를 200점을 획득하고 스킬북을 구매하자. 또한, 매주 길드전을 통해 최소 400 길드 코인를 받고 길드상점에서 모리아 조각을 구매하는 것이 무척 유용하니 놓치지 말자.

중수 이상을 위한 비밀 팁

사실 중수 이상이라면 어느 정도 게임에 대한 애정과 즐기는 법을 충분히 알고 있다고 본다. 그러니 특별히 어떤 팁이 필요하다고 여겨지지는 않는다. 게임을 즐기는 것 외에도 아직 '체인 스트라이크'를 잘 모르는 유저들에게 이 게임의 재미를 알 수 있도록 꾸준히 추천하는 것이 어떨까 싶다. 필자는 '체인스트라이크'를 플레이하는 한 사람의 유저로서 이 게임을 플레이하는 다른 유저를 만나게 되면 무척 반가움을 느낀다.

그렇다. '체인스트라이크'가 출시된 지 아직 1년이 되지 않았지만 이 게임은 나에게 단순한 게임 그 이상의 애정으로 다가온 게임이다. '체인스트라이크'를 시작하면서 체스의 규칙에 대해 공부하기도 했고, 완벽한 승급전 방어를 위해 밤잠을 설치기도 했다. 앞으로도 더 재미있는 '체인스트라이크'가 되기를 바라며, 어느 날 이 글을 읽는 당신과 함께 길드 전투에서 만나기를 기원한다!

글. 그레이스 기자
grace@

글로벌 시장 선도를 위해 최선!

김동균

사업본부장 편

기자 : 게임빌컴투스뉴스 독자 분들을 위해 간단히 자기 소개 부탁 드립니다.

김동균(이하 '김') : 안녕하세요. 만나서 반갑습니다. 사업본부장 김동균입니다.

기자 : 최근 본부장님의 관심사가 무엇인지요?

김 : 화두는 '글로벌'입니다. 그리고, '글로벌이란 무엇인가'에 대해 이제 좀 더 답을 찾은 것 같습니다. 길이 조금씩 보이기 시작했거든요. 앞으로 글로벌 시장에서 제대로 달려보고자 동료들과 함께 최선을 다하고 있습니다.

기자 : 얼마 전 글로벌 시장에서 '탈리온'이 괄목할 만한 성과를 냈는데, '탈리온' 출시 전 준비 과정에 대해서 말씀 부탁 드립니다.

김 : 5월 말쯤 '탈리온' 글로벌 CBT를 했는데, 반응이 좋았어요. "그래! 이번이 기회다. 제대로 한 번 해보자!"라고 결심했죠. 그런데, 출시를 준비하면서 우려되는 점도 있었는데.. 그중 하나가 서버 불안정이었습니다. '탈리온'은 글로벌 시장에서 가장 먼저 동남아시아에서 출시를 했는데 출시 후 현장에서 생기는 모든 문제를 바로바로 해결하고, 본사 담당자에게 직통으로 연락하며 협업했습니다. 정말 괴로울 정도로 열심히 했는데 결과가 좋아서 만족합니다.

개인적으로 계획한 목표의 200% 정도 이룬 것 같습니다. 동남아시아 출시 후 일본에서도 출시했는데 지금 이 순간까지도 서버가 한 번도 다운되지 않았거든요. 무척 감격스럽습니다. 이런 좋은 결과가 있기까지 개발팀, 사업팀, QA팀, 해외지사.. 어디 하나 빠지지 않고 다 함께 노력한 것이 성공의 바탕이라고 생각합니다. 이 자리를 빌려 모든 분들께 감사하다는 뜻 전하고 싶습니다.

기자 : 본사 사업본부장으로 오시기 전에 중국 지사장으로 근무하셨는데 그 당시 기억에 남는 일이 있나요?

김 : 먼저, '크로매틱소울'입니다. 이 게임은 중국어를 지원하지 않음에도 불구하고 중국 매출이 높게 나왔습니다. 이유를 나중에 알게 되었는데.. 중국 '와우' 유저가 커뮤니티에 퍼뜨렸더라고요. 이때 유저들이 얼마나 열정적이었는지, 언어 지원을 안하니 위키에 번역을 싹 해놓았을 정도였어요. 그래서, 중국어 번역을 추가할 때, 그 맛을 살리기 위해 직접 위키 담당자와 연락해서 그 내용을 검토하고 출시했죠. 유저들이 직접 참여한 게임이라고 생각합니다. 다음은 '애프터펄스'라는 TPS 게임입니다. 사업팀이 게임에 대한 이해도가 높아야 유저들의 니즈를 잘 파악하기 때문에 사비를 털어 경품을 걸고 '애프터펄스' 대회를 열었습니다. 모두 적극적이어서 그때 정말 즐거웠습니다. 그리고, 매칭이 안되는 치명적인 버그의 원인을 모를 때, 스카이프를 켜놓고 스페인 실무진과 실시간으로 작업해 원인을 찾아내기도 했죠. 중국에서 스페인 사람과 어설픈 영어로 대화해 문제를 찾아내면서 글로벌로 일하는 보람을 많이 느꼈습니다.

기자 : 마지막으로 앞으로의 꿈이나 목표가 있다면 말씀 들어보고 싶습니다.

김 : 제가 게임빌에 입사할 때 가졌던 꿈인데, 글로벌에서 '게임빌'하면 누구나 다 한 번씩 '나 이 회사 가보고 싶어!' 하고 로망을 품는 회사를 꼭 만들어보고 싶습니다. 그런데, 게임빌은 누구 하나의 능력으로 가는 회사는 아닙니다. 모든 사우들이 정말 스마트하고, 각자 물밑에서 열심히 일하고 있기 때문에 회사가 무한한 가능성을 가지고 있다고 생각합니다. 그래서, 얼마 전에 '별이되어라'가 '인피니티' 업데이트를 한 것처럼, 우리가 앞으로 해야 할 도전들, 가야 할 길들, 끊임없이 '인피니티'로 계속 업그레이드해 나갈 수 있습니다. 지금은 시작일 뿐입니다. 이것을 저는 굉장히 즐거운 여정이라고 생각하고 있고, 게임빌의 많은 사우들이 이 여정에 동참했으면 좋겠습니다. 감사합니다.

글. 김수아 기자 / suahang@

MUSTHAVE

자이언츠워 (GIANTS WAR)

[개발사 / 퍼블리셔] 싱타 / 게임빌

[장르] 히어로 육성형 수집 RPG

[키워드] 전투의 승패는 조합에 달려있다!

[추천] 전형적인 수집형 RPG 메커니즘에 피로도를 느끼고 있는 유저

쉽고 간편하게 RPG를 즐기고 싶은 유저

[소개] 화려함으로 치장하고, 콘텐츠의 질보다 양으로 승부하는 RPG가 지배적인 이 때! 적은 스트레스로 전투와 육성의 재미를 누릴 수 있는 RPG가 등장했다. 바로 폭풍성장 RPG '자이언츠워'다. 자이언츠워는 RPG의 핵심 재미 요소인 싸우고 키우는 것에 집중한 콘텐츠 구성이 돋보이며, 무엇보다 게임 내 모든 콘텐츠를 '탐사'를 통해 만날 수 있도록 구성해 게임의 성장 및 진행 등이 개방된 것이 핵심이다. 총 50종에 이르는 독특한 히어로를 수집하고 역할을 고려하여 파티와 공격대를 구성해 전략적인 전투로 승리를 거둬야 한다.

[구성] '탐사'를 통해 타깃 보스 공략, 히어로 퀘스트, 약탈, 채집, 제작, PvP 등..

[인기 콘텐츠] '탐사'라는 독특한 진행 방식

[리뷰] 기존 수집형 RPG와는 다른 탐사 방식이 마음에 들었고, 다양한 콘텐츠를 쉽고 빠르게 즐길 수 있어서 중독성이 강한 것 같아요! 무엇보다 노력한 만큼 바로바로 성장하는 맛에 손을 뗄 수가 없네요! 한 판만 더, 한 판만 더 하다 보면 2시간은 기본이네요.

[초보 꿀팁] 게임 클리어 한 판에 재탐사를 꼭 누르고 있으면 자동으로 계속 탐사하는 기능이 있네요. 활용해 보세요!

월척이닷!
‘낚시의 신’ 피싱(Fishing)팀 탐방

유저들에게 사랑받는 수많은 낚시 게임 중 컴투스 하면 떠오르는 게임은 무엇일까? 바로 ‘낚시의 신’이다. 낚시하면 떠오르는 대표 모바일 게임인 ‘낚시의 신’은 어느덧 5년이라는 긴 기간 동안 모바일 낚시 게임의 강자로 전 세계에서 꾸준히 사랑을 받고 있다. 기자는 이번 호에서 ‘낚시의 신’ 제작과 운영을 담당하는 컴투스의 피싱팀을 게임빌컴투스뉴스 독자 여러분께 소개하고자 한다.

전 세계 유저들에게 새로운 ‘낚시’를 선보이다

피싱팀은 이름에서도 알 수 있듯이 컴투스 대표 게임 중 하나인 ‘낚시의 신’ 제작과 운영을 담당하는 팀이다. 피싱팀은 2012년 초 8명의 인원으로 시작하여 2014년 3월에 ‘낚시의 신’을 글로벌 서비스를 시작한, 5년 차에 접어드는 컴투스의 장수팀 중 하나다.

피싱팀은 게임을 개발하면서 ‘재미’를 가장 중심에 두고 많은 고민을 거듭했는데, 핵심 요소가 바로 ‘생동감’이었다. ‘낚시의 신’이 출시되기 전 대부분의 낚시 게임을 캐주얼 게임이었다. 피싱팀은 낚시 게임을 즐기거나 즐기고 싶은 유저들이 가장 원하는 것은 사실과 다름 없는 낚시일 것으로 생각했고, 3D 캐릭터 없이 낚싯대만 던져 게임을 진행하는 방식으로 실제 낚시와의 싱크율을 최대한 높였다. 이러한 방식이 유저들에게 생동감 있는 낚시 게임으로 다가왔고 게임의 성공 비결이 되었다.

낚시는 역시 손맛이 재미

생동감 외에도 낚시에 있어서 가장 큰 재미는 ‘손맛’이다. 현장감 있는 낚시터와 사실감 두드러진 물고기의 묘사 외에도 쉬운 조작법으로 스릴 넘치게 물고기를 잡아채는 스킬은 유저들에게 실제로 낚시를 하고 있는 느낌을 준다.

이를 위해 피싱팀은 기존에 출시된 수많은 낚시 게임들의 시스템을 재해석하고 실제 수족관과 낚시터 등을 방문해서 방대한 양의 자료를 수집했다. 그 과정에서 많은 어려움이 있었지만 이러한 노력이 없었다면 아마도 유저들의 마음까지 낚을 수는 없었을 것이다. 이러한 끝없는 노력 덕분에 출시를 시작한 2014년은 물론이고 2018년 현재까지도 ‘낚시의 신’은 많은 글로벌 유저들에게 호평과 사랑을 받고 있다.

언제 어디서나 강태공의 마음

피싱팀은 ‘낚시의 신’ 서비스를 위해 언제 어디서나 낚시에 대한 열정을 가지고 있다. 한번은 팀 워크숍으로 부서원들이 함께 바다 낚시를 간 적이 있었다. 당시 처음으로 낚시를 접했던 팀원들도 있었는데, 실제로 낚싯대를 타고 전해지는 물고기의 강인함에 놀랐고, 서로 돌채로 물고기를 잡아주며 낚시의 즐거움을 함께 누렸다. 물론 수많은 강태공들도 알고 계시겠지만 바다 위에서 먹는 회 또한 일품이었다는 여담도 전해 드린다.

팀원들이 개인 휴가로 하와이와 괌에 여행을 갔을 때 실제 게임 도감 속에 있는 많은 어종을 찾아다니며 ‘낚시의 신’에 나오는 물고기가 얼마나 생동감 넘치고 리얼하게 구현되었는지를 확인하고 더 추가할 부분은 없는지 등을 고민하기도 했고, 호주 낚시터에 등장하는 골드코스트를 방문해 스노쿨링으로 게임 내 어종들을 몸소 대면하기도 했다.

유저와 함께 만드는 ‘낚시의 신’

‘낚시의 신’을 피싱팀이 만들어 나가고 있지만, 게임의 발전은 피싱팀의 힘만으로 이루어지는 것은 아니다. 어느 날 한 유저로부터 민물 어종인데 게임 내에서는 바다에 등장한다며, 수정이 필요하다는 문의를 받았다. 피싱팀은 즉각 각종 자료를 토대로 심도 있는 분석에 들어갔고, 해당 어종이 기수어(민물과 바닷물이 만나는 곳에서 사는 물고기)라는 결론이 내려졌다. 유저 또한 이러한 사실을 처음 알았다며 오히려 피싱팀에 감사를 전했는데, 피싱팀 또한 ‘낚시의 신’에 대한 큰 관심으로 세세한 부분들을 조언해주는 유저들에게 늘 고마움을 느낀다고.

가장 중요한 건 피싱 가족의 단합

피싱팀은 팀원들의 자유분방한 사내 문화를 지향하는 편이다. 정기적으로 진행하는 팀 내 회식 문화를 독특한 시선으로 접근하여 매달 찾아오는 평범하고 지루한 회식이 아닌, 새로운 콘셉트를 가미한 회식을 통해 팀의 단합을 이어가고 있다. 예를 들면 여름 휴가철에 가고 싶은 피서지를 투표하여 회식 조를 나누거나, 대선 기간 때에는 실제 선거와 같은 방식으로 독특한 방법으로 회식을 진행한 적도 있다. 이번 하반기 피싱팀 워크숍은 단체 서핑과 설악산 단풍놀이, 글램핑을 하며 힐링하는 시간을 보내는 등 매번 다양하고 새로운 경험을 통해 피싱팀 단합을 이어가고 있다. 이러한 피싱팀만의 특별한 문화는 업무에 매우 긍정적인 효과로 작용하고 있다.

피싱팀 소개를 마치며..

지금까지 컴투스 ‘낚시의 신’을 제작한 피싱팀을 만나보았다. 피싱팀은 유저들에게 현재 서비스하고 있는 ‘낚시의 신’이 지금보다 더 생생한 낚시의 현장감을 선사하기 위해 더 많은 노력을 기울일 예정이며, ‘낚시의 신’을 시리즈로 출시할 수 있도록 발전시켜 나가는 것이 큰 꿈이기도 하다. 앞으로도 피싱팀의 바람을 이룰 수 있도록 유저들의 많은 성원을 부탁 드리며, 피싱팀 또한 더 많은 강태공들의 마음을 낚을 수 있도록 유저들과 소통하기를 바란다.

전 세계 강태공들이여 강이나 바다로 떠날 시간이 부족한가?
소소한 마음의 여유를 누리고 혼자만의 시간을 즐기고 싶은가?
그럴 땐 ‘낚시의 신’을 다운받아 플레이해보자.
Let’s Play!

글. 정슬기 기자
seulgi@

당신에게 전하는 12월의 크리스마스 페어

한 해의 끝자락이 되면 우리는 세계적인 축제로 널리 알려진
크리스마스를 만나게 된다.
그리고, 우리가 사랑하는 가족, 친구, 연인 등에 전하는 크리스마스 인사 '메리 크리스마스'는
'즐거운 성탄절'이라는 뜻을 담고 있다.
지금 글을 읽고 계신 모든 독자 분들께 2018년 한 해도
'미리 메리 크리스마스'라고 전해드리며
주위의 사랑하는 사람들과 함께 방문해
다양하고 풍성한 맛있는 먹거리, 무대 이벤트, 크리스마스 제품을
저렴하게 구매할 수 있는 행사를 소개한다.

크리스마스의 유래

그 전에 간단히 크리스마스의 유래를 짚고 넘어가자면
'크리스마스'란 단어는 원래 'Christes Masse -그리스도 미사(예배)'라고 불리던 것이
중세 영국에서 두 단어가 하나로 합쳐지며 만들어진 말이다.
크리스마스의 날짜에 대해서는 여러 가지 설이 있는데,
그중에서 가장 유력한 12월 25일 설은
고대 '로마'에서 지키던 동지날을 채택한 데서 비롯되었다.
당시 로마에서는 동지절(12월 24일 - 다음 해 1월 6일)을 하나의
대축제적인 명절로 지키고 있었다.
그래서, 고대 교회의 로마 주교는 기독교가 이교도들을 정복했다는 의미에서
동지를 '그리스도의 탄생일'로 채택했다고 한다.

사진 출처
공식 홈페이지(www.christmasfair.co.kr)

2018 코리아 크리스마스 페어 & 기프트 원더랜드

Korea Christmas Fair & Gift Wonderland Season V

'코리아 크리스마스 페어'는 아시아 최대의 크리스마스 테마 박람회인데, 테마 박람회로서 크리스마스용품, 선물용품, 인테리어 소품 및 식음료 등 연말 - 크리스마스를 주제로 한 다채로운 아이템들을 볼 수 있는 곳이다. 크리스마스 문화를 주요 품목으로 개최하기 때문에 폭넓은 연령대의 시민들이 참석할 수 있고 가족 단위의 방문객들은 아이들과 함께 체험할 수 있는 행사가 준비되어 있으니 직접 참여해 보는 걸 추천해 드린다. 특히 유럽형 오픈 마켓 구성으로 저렴한 가격에 좋은 제품을 득템할 수 있으니 기회가 된다면 스르륵 지갑을 열어 보시는 것도 좋을 것 같다.

행사 정보

- **일시 :** 1차 12.7(금)~12.9(일) / 2차 12.14(금)~12.16(일)
- **장소 :** 일산 KINTEX 1전시장 3, 4홀
- **규모 :** 650개사 1,000부스

판매 품목

- 크리스마스용품(트리, 파티용품, 데코레이션, 조명 등)
- 크리스마스 선물(화장품, 주얼리, 디퓨져, 의류, 잡화 등)
- 크리스마스 식품(케이크, 쿠키, 초콜릿, 마카롱, 와인, 커피, 음료, 차, 베이커리 디저트 등)
- 리빙/홈데코(리빙 소품, 페브릭, 캔들, DIY 용품, 수공예품, 디자인 소품, 주방 용품 등)
- 캐릭터(키덜트, 장남감, 피규어 등)

사전 등록 TIP & 혜택

- 온라인 무료 사전 등록은 2018. 12. 6(목)까지 가능
- 20인 이상 단체 관람은 사무국으로 별도 문의
  (Tel. 031-995-8189, christmasfair@kintex.com)
- 무료 관람
- 등록 시간 단축
- 편리한 입장

입장료

- **온라인 사전 등록자 :** 무료
- **초정장 소지자 :** 무료
- **현장 등록자 :** 3,000원
- **장애인 / 노약자 / 국가유공자 / 단체 관람(10인 이상) :** 1,000원
- **고양시 시민 :** 1,500원(50% 할인)
- **미취학 아동(* 부모 동반 필수) :** 무료

글. 김준호 기자
junhogcp@

가족, 연인, 친구와 함께하는
아시아 최대 크리스마스 오픈마켓
당신이 꿈꾸던 크리스마스의 모든 것
1차 12.07 FRI ~ 09 SUN
2차 12.14 FRI ~ 16 SUN
KINTEX
*동시개최 K-베이비키즈페어

복면겜왕

'복면겜왕'은 베일에 가려진 게임을 단계별로 추측해 보고 맞혀보는 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 2016년 6월에 발매된 총 5명의 플레이어가 모여 진행하는 공포 게임입니다.

02

이런 게임이 한 두 개가 아닌데, 아직 잘 모르시겠다고요?

5명 중 1명의 플레이어는 살인마로 나머지 4명의 플레이어는 생존자로
게임을 진행할 수 있습니다..

03

게임 중 등장하는 살인마... 정말 무섭게 생겼죠?

영화 '쏘우'와 '핼러윈', '나이트 메어' 등의 유명한 영화의 살인마들로 게임을 플레이할 수 있습니다.

04

영화는 보았는데 게임은 잘 모르시겠다고요?

최근에 이 게임과 똑같은 모바일게임 '제5인격'이 출시되었습니다.

05

이제 좀 감이 잡히신다고요?

한국에서는 이 게임의 앞 글자들을 따 '데바데' 라고 불립니다.

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

기간 : ~ 2018년 12월 16일
메일 주소 : GCNEWS@gamevilcom2us.com(주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

11월호 정답 : 서든어택 / 11월호 당첨자 : 윤수재(충청남도 공주시), 김지영(경기도 부천시), 김정근(서울시 용산구)

글. 홍도현 기자 / ws411@

'네오지오 미니'와 함께 어린 시절 추억 속으로..

'네오지오 미니'

기자는 레트로 게임에 관심이 있는 게이머라면 이미 인터넷이나 대형 마켓에서 한 번쯤은 보았을 법한 '네오지오 미니'를 게임빌컴투스뉴스 독자 분들께 소개하고자 한다. SNK사 창립 40주년을 기념해 만든 '네오지오 미니'가 지난 9월 한국에서도 정식으로 판매를 시작했다. 판매 이전부터 지금까지 많은 관심을 끌고 있는 '네오지오 미니'는 SNK사의 아케이드 게임기인 CC19 캐비닛 디자인을 모티브로 만들어졌는데, 손바닥 위에 올려놓을 만큼 작고 앙증맞다. 인테리어 소품 활용으로도 뛰어난 '네오지오 미니'는 '아랑전설', '킹오브파이터즈', '메탈슬러그' 그리고 '용호의권' 등 과거 오락실에서 자기 게임에 힘을 쏟은 사람이라면 누구나 알 만한 SNK의 오리지널 게임 타이틀이 무려 40개나 내장되어 있다.

'네오지오 미니'의 활용

'네오지오 미니'는 크게 두 가지 모드로 활용할 수 있다. 먼저 책상 위에 올려두고 생각날 때마다 틈틈이 사용하는 휴대용 방식이 있고 또 하나는 TV 등 대형 화면에 연결해 거치형 콘솔 게임기 형태로 활용하는 방식이 있다. 게임기 왼쪽 면과 오른쪽 면에 준비된 USB C타입 포트에 '네오지오 미니' 전용 게임패드를 연결할 수 있는데 1P와 2P로 설정되어 있어 2인용 게임도 즐길 수 있다. 게임 중에도 스타트와 셀렉트 버튼을 동시에 눌러 사운드와 화면 밝기, 세이브와 로드 기능 등 게임에 필요한 옵션 설정도 언제든지 간편하게 사용할 수 있고 직관적인 인터페이스와 한글의 지원은 쾌적한 게임 플레이 환경을 제공하고 있다. 감성과 활용성을 다 잡아낸 '네오지오 미니'와 함께 명작 게임들을 즐기며 소중했던 어린 시절 추억을 떠올려보면 어떨까..

출처 및 관련 링크
케이벤치 : https://kbench.com/?q=node/191499
네오지오 미니 공식 홈페이지 : https://www.snk-corp.co.jp/us/neogeomini/

글. 최하혁 기자 / cammy@

서울 양재동의 심양홍 님

‘서머너즈 워’ 편

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

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

안녕하세요.
서울 양재동에 사는‘서머너즈 워’ 스트리머 심양홍입니다.

오늘 제가 여러분께 추천 드리고자 하는 게임은 컴투스의 대표작 중 하나인 ‘서머너즈 워’입니다. 모르는 사람이 없을 정도로 유명한 게임이지만 게임을 직접 해보지 못한 사람들은 모르는 이 게임의 장점을 꼭 이 지면을 통해 알리고 싶었어요.

개인적으로 어떤 게임을 하게 되면 우직하게 오래하는 성격이긴 하지만, ‘서머너즈 워’는 제가 지금까지 해 온 게임들 중에서도 특별한 것 같아요. 그동안 뽑기 힘든 캐릭터들만이 게임 내에서 압도적인 성능을 지니도록 시스템이 구성된 소위 ’뽑기형’ 게임들을 참 많이 했지만, ‘서머너즈 워’는 달랐어요. 누구나 구할 수 있는 몬스터들 중에서도 특정 던전, 혹은 PvP에서 예상 밖의 뛰어난 성능을 보이는 몬스터가 많았고, 레어도와 성능이 반드시 비례하지 않는 이런 시스템은 헤비 과금러들과 라이트 유저 모두가 게임을 연구하고 파고들게 만들었죠. 저조차 3년 넘게 이 게임을 질리지 않고 붙잡고 있을 정도니까요. 거기에 ‘서머너즈 워’는 뽑기운이 필요한 게임이지만, 열정과 노력을 기울인 만큼 피드백이 나오는 게임입니다. 이 게임은 절대로 몬스터만으로 고수가 될 수 없어요. 몬스터 성능의 80%는 룬이라는 장비로 결정되고, 이 룬이라는 것은 유저가 하나하나 파밍 해야하는 영역이거든요. 게다가 룬, 몬스터도 중요하지만 전략과 조합이 가장 중요해요. 이런 전략과 조합이 가장 많이 보이는 영역은 역시 PvP인데요, 특별한 몬스터의 성능 패치가 이루어지지 않아도 매주마다 길드들이 합심하여 점령전(길드전) 방어 조합 메타를 바꾸기도 하고, 특히 실시간으로 밴/픽이 진행되는 월드 아레나에선 더더욱 전략이 중요한 것을 느꼈습니다.
그렇기 때문에 몬스터를 소환하는 운도 물론 중요하지만, 게임에 대한 이해도와 더불어 열정, 노력이 필요하고, 이런 요소들을 갖추지 못하면 위로 올라갈 수가 없어요.

저는 방송을 하면서 다른 모바일게임에서 넘어와서 다른 게임에서 하듯이 몬스터 소환만 하다가 결국 접어버리는 사람들을 수없이 보아 왔어요. 이런 사람들에게는 ‘서머너즈 워’는 어렵기만 하고 힘든 게임일 수 있지만 반대로 만약 단순히 뽑기, 파밍만이 아닌 끊임없이 전략을 짜고 조합을 연구하며 파고드는 것을 좋아하는 사람들에게는 정말 추천할 만한 게임이라고 생각해요.
끝으로 제가 이 게임에서 가장 매력적이라고 생각하는 것은 같은 장르의 다른 게임에서는 생각지도 못한 과감한 요소들을 가지고 있다는 점입니다. 턴제 게임에서 한 턴에 두 번, 세 번씩 유닛을 가져가는 것을 상상해보신 적 있나요? 혹은 방어력이란 수치가 있는 게임에서 방어력을 깡그리 무시하는 스킬이 있는 것은요?
‘서머너즈 워’를 접하면서 가장 놀랐던 것은 ‘이런 장르에서 이게 가능한 시도인가?’라고 여겨지는 흥미로운 시도가 게임 내에 적용되어 있고, 또 그게 주류 시스템이나 메타로 자리잡고 있다는 점입니다. 어떻게 보면 기상천외할 수도 있는, 게임의 근간을 뒤흔드는 신선한 시도가 여기저기에 들어 있어요. 그런 과감한 시도가 절묘하게 게임 내 밸런스를 이루면서 재미를 이루는 한 축이 되고 있어서 저는 ‘서머너즈 워’를 떠나지 못하고 있습니다.

‘서머너즈 워’를 접해 보시지 못한 여러분, 새로운 게임을 원하신다면 ‘서머너즈 워’에 빠져 보시지 않겠습니까? 그 어떤 게임보다 강한 긴장감을 여러분께 제공해드릴 것이라 확신합니다.

정리. 정승호 기자
salmon@

터프함의 끝판왕, 그가 아들과 함께 돌아왔다!

갓 오브 워(God of War)

‘갓 오브 워’ 시리즈는 거친 주인공과 박력 있는 액션으로 꾸준하게 사랑받아 온 게임이다. 이전 편에서 올림포스 신들을 향한 복수를 끝낸 주인공 크레토스가 절벽에 몸을 던지면서 시리즈가 끝난 것 같았지만, 무려 5년 만에 무대를 북부 유럽 신화로 옮기며 팬들 곁으로 돌아왔다.
더욱 리얼해지고 스릴 넘치는 모습으로 돌아온 ‘갓 오브 워’를 소개한다.

부자(父子)가 떠나는 새로운 여행

올해 출시된 ‘갓 오브 워’는 아버지가 된 크레토스가 아들과 함께 북유럽 신화 세계의 가장 높은 곳으로 아내의 유해를 가져가는 여정을 담았다. 세계를 탐험하며 적들과 싸우고 퍼즐을 풀면서 이야기를 진행하는 액션 어드벤처의 왕도에서 벗어나진 않았지만, 새로워진 전투와 세련된 연출을 통하여 플레이어가 손을 떼기 힘든 매력과 감동을 선사한다.

달라진 것들 - 숄더뷰와 무게감

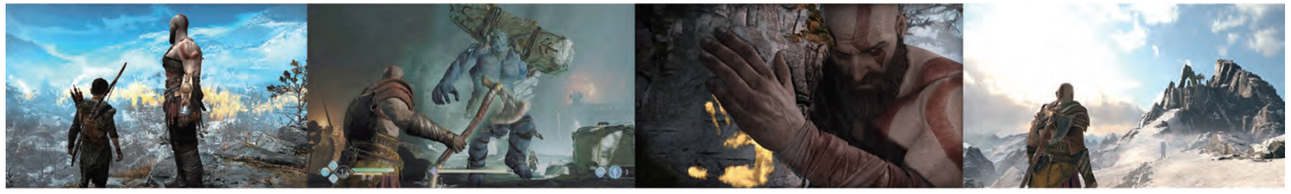
이번 ‘갓 오브 워’의 가장 큰 포인트는 게임 내 카메라 시점의 변화다. 이전 시리즈와는 달리 캐릭터의 머리 정도 높이에서 캐릭터가 향하는 곳을 같이 바라보는 방식으로 시점이 변경되었는데, 보통 숄더뷰로 불리는 이러한 시점은 플레이어의 시야가 전방으로 제한되지만 화면의 구도와 원근감이 무척 뛰어나게 표현되어 게임의 현장감을 높이는 장점이 있다. 이러한 변화에 맞추어 크레토스의 주요 무기도 분신과도 같은 ‘사슬 달린 검’에서 ‘리바이어던 도끼’로 바뀌게 되었다. ‘리바이어던 도끼’는 좁고 정면에 쏠린 공격 궤적을 가졌지만 자유롭게 집어 던질 수 있어 정밀한 조작을 요구하는 숄더뷰 시점에 매우 잘 어울린다.

섬세한 그래픽과 세련된 연출

‘갓 오브 워’는 AAA급 게임이라는 명성에 걸맞게 북유럽 신화 세계를 웅장하게 그려내며, 등장인물들의 표정과 동작을 정말 섬세하게 표현했다. 게임 도입부에서 크레토스가 나무를 안은 채 조용히 눈을 감고 누군가를 그리워하는 장면은 특별한 설명 없이도 무뚝뚝한 성격이지만 그의 슬픔에 공감할 수 있는 대목이었다. 게임 진행에서도 섬세한 연출이 돋보인다. 액자식 구성으로 새로운 이야기가 시작되면 게임은 플레이어를 새로운 지역으로 유도하는데 이야기의 전개와 갈등에 따라서 공간이 좁아지거나 넓어진다. 이러한 공간 구성은 등장인물과 플레이어가 같이 호흡하는 듯한 느낌을 강하게 부여하기 때문에 몰입도를 한껏 끌어올리는 매력 포인트다.

마치며..

‘갓 오브 워”는 시리즈의 매너리즘을 극복하기 위해 게임성과 이야기 양쪽에서 과감한 변화를 시도했고, 훌륭하게 성공했다. 비록 적들의 종류가 다채롭지 못하고 중간 보스 전투가 비슷한 패턴을 반복하는 점이 아쉽지만, 앞으로 보여줄 이야기가 많이 남아있다는 점에서 아쉬움을 달래본다. 북유럽 신화에 관심이 많거나 깊은 이야기를 담은 게임을 찾는 독자 분들에게 이 작품을 추천해 드리며 이만 글을 마친다.



글. 유승남 기자 / seunyo@

이펙트 디자이너 편

게임빌 VFX팀 채문배 팀장

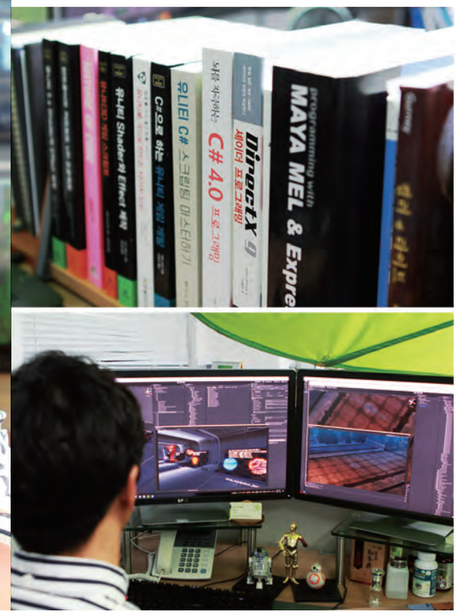
시간이 지날수록 영화 혹은 드라마에서 실제로 존재할 수 없는 장면이나 상상 속 공간을 보여주는 영상이 풍부해지고 있다. 마블 영화들에서의 전투 장면, 인터스텔라 속의 우주 공간 등 현실보다 더 현실적, 혹은 그 이상을 보여주는 시각적인 기술이 관객들에게 큰 즐거움을 주고 있어 시각적 특수효과(VFX, Visual Effect)의 중요성은 점점 더 커지고 있다. 영화나 드라마와 같은 영상물뿐 아니라 모바일게임에서도 이펙트의 역할은 점점 늘어나는 추세다. 계속해서 신규 게임들이 쏟아져나오는 가운데 유저들은 더 높은 퀄리티의 그래픽을 기대하고 있으며, 게임빌에는 그러한 유저들의 기대치를 충족하기 위해 끊임없이 노력하고 있는 VFX팀이 있다. 유저들의 취향을 저격하기 위해 지금도 계속해서 다양한 효과를 연구하신다는 VFX팀의 채문배 이펙트 디자이너를 만나보았다.

기자 : 간단하게 자기소개 부탁 드립니다.
안녕하세요, 저는 게임빌 제작관리실 VFX팀에서 근무하고 있는 채문배라고 합니다. VFX팀은 사내•외 개발 스튜디오의 게임 제작에 필요한 이펙트 제작과 가이드, 컨설팅, 그리고 그에 필요한 쉐이더와 스크립트 제작을 기본 업무로 하고 있습니다.

기자 : 이펙트 제작 과정이 궁급합니다. 간략하게 설명 부탁 드릴게요.
이펙트 제작은 기획 문서 분석, 연출 구상, 제작, 최적화의 과정으로 진행됩니다. 연출 구상의 단계에서는 콘셉트 스케치를 통해서 이미지를 구체화시키고, 제작 단계에서는 원하는 결과물을 위해 텍스처와 모델링, 애니 작업, 쉐이더 제작과 필요에 따라 스크립트 코딩을 진행하게 됩니다.

기자 : 그렇다면 제작 단계 중 가장 중요하고 많은 시간을 할애해야 하는 단계는 무엇인가요?
이펙트 제작을 하면서 자연물이 아닐 경우 참고 자료가 없는 경우가 대부분입니다. 특히 RPG의 경우 캐릭터의 특성과 성격을 파악하고 그에 맞는 연출을 고민하는 데 많은 시간을 할애하게 됩니다.

기자 : 이펙트 디자이너는 아트 감각과 기술적인 지식이 함께 필요한 직군으로 보이는데, 굳이 둘 중에 한 가지를 꼽자면 어느 부분이 더 중요한 역량일까요?
프로젝트의 성격에 따라 필요한 능력은 다르겠지만, 이펙트 디자이너의 기본 직무를 생각한다면 창의성과 아트 감각이 더 중요하다고 생각합니다. 이펙트 제작에 있어 기술의 의미는 표현하고 싶은 창작물을 구현하기 위한 도구라고 볼 수 있습니다.



★ 이펙트 제작 화면

기자 : 기술적인 부분은 책을 통해 공부할 수 있을 것 같은데, 혹시 창의성과 아트 감각을 키우려면 어떻게 공부하는 것이 좋을까요?
색채나 구도처럼 기본적인 미적 기술은 학교에서 훈련을 받고 배울 수 있는 부분이지만 업무에 필요한 감각은 따로 꾸준히 노력하는 것이 좋습니다. 영화나 광고 영상물을 많이 보고 접하면서 그 영상물 안에 쓰인 이펙트가 어떻게 만들어졌는지 지속적으로 연구하는 것이 중요합니다. 신입의 경우 선임들에게 질문하고 함께 토론하며 본인의 눈을 키워나가야 합니다.

기자 : 아, 그렇다면 미술 전공을 하는 게 가장 좋겠군요?
미술을 전공한다면 많은 도움이 되겠지만 실제 지원자 중 절반 정도는 다른 학과 전공자입니다. 이펙트 제작 시, 아트 능력 외에 다양한 프로그램을 사용하기 때문에 꼭 미술 전공자가 아니더라도 다른 파트나 전공자가 이펙트 디자이너를 선택하는 경우도 있습니다. 저희 팀도 원화가나 프로그래밍 경험이 있는 팀원들로 구성하고 협업하여 결과물을 만들어 내고 있습니다. 그리고, 보통 이펙트 디자이너가 되겠다는 목적만으로 시작하시는 분들보다는 다른 파트에서 넘어오시는 경우가 많습니다. 원화가, 애니메이터, 프로그래머로 시작을 하더라도 이펙트 디자이너로 직무를 바꿀 수 있는 유동성이 존재하기 때문에 전공의 구애를 덜 받는다고 할 수 있습니다.

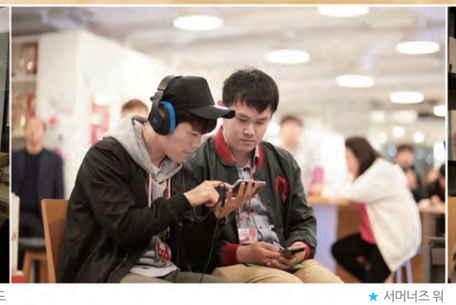
기자 : 그렇다면 미적 기술 이외에 어떤 부분을 더 공부하면 도움이 될까요?
이펙트 디자이너는 주어진 틀의 파라미터 안에서 결과물을 만들어야 하는 직군입니다. 파라미터란 쉽게 말해 '수치'인데요, 예를 들어 '불'이라는 효과를 만들기 위해 이펙트 디자이너는 손으로 불을 그리기도 하지만 불과 관련된 여러 물리현상에 대한 조합을 통해 이펙트를 만들어내는 것입니다. 따라서 기본적 물리현상에 대한 기본적인 이해와 관심을 가진다면 보다 현실적인 이펙트를 만들 수 있습니다. 그래픽 처리 과정에 대한 컴퓨터그래픽스 공부도 최적화를 위해 필요한 부분입니다.

기자 : 전문적인 역량 이외에 갖추어야 할 역량은 또 어떤 것이 있을까요?
각 파트의 전문 인력들과 게임을 만들기 위해서 전체 개발 과정을 잘 알고 원활하게 협업을 할 수 있는 대화와 타협의 자세가 필요하다고 생각합니다.

기자 : 끝으로, 이펙트 디자이너를 꿈꾸는 후배들에게 한 말씀 해주세요
이펙트 아티스트는 꽤 매력 있는 직업입니다. 가상과 현실, 아트와 기술의 복합적인 결과물을 만들다 보면 하루가 너무 짧게 느껴질 만큼 재미있습니다. 다양한 방법과 프로그램을 이용해야 하기 때문에 멋진 결과물에 대한 욕심이 생기면 그 다양함에 깊이를 더하기 위해 경력이 쌓여도 배워야 하는 과정이 끊이지 않는 분야이기도 합니다. 아직 정규 교육을 받을 수 있는 기관은 없지만 근래 들어 괜찮은 참고 도서들이 출간되고 있어 도움이 될 것 같습니다. 도전을 결심하셨다면 응원을 보내고 싶습니다.

글. 박세현 기자
kelly@

★ 리그오브레전드



★ 서머너즈 워

★ 버디크러시

★ 게임 대회 응원

2018 아이디어 공모전 기념 사내 게임 대회!

컴투스와 게임빌 그리고 게임빌컴투스플랫폼이 함께한 '2018 아이디어 공모전'(이하 '아공')에서는 '서머너즈 워', '버디크러시', '리그오브레전드', '마리오카트' 등 총 4개 부문의 게임 대회가 함께 개최되어 행사의 열기를 더했다. 장장 2주에 걸쳐 진행되었던 사내 게임 대회의 이모저모를 정리해 보았다.

'서머너즈 워'

11개 팀, 총 22명의 선수들이 참가한 '서머너즈 워' 대회. 매 경기, 스킬 한 방 한 방이 돌이킬 수 없는 결과로 이어지는 외나무다리 승부에서 치명적인 일격이 들어갈 때마다 선수와 관객이 하나가 되어 탄성을 내질렀다. 픽 & 밴의 심리 싸움이 주요했던 '서머너즈 워' 경기에서는 예상 밖의 상황들이 속출했는데, 특히 강력한 우승 후보로 거론되던 Eco팀 '아재아재바로아제'가 복병인 게임사업 3팀 '유리혀명'을 만나 4강 진출 실패라는 고배를 맛본 일은 이번 대회 최대의 이변으로 손꼽을 수 있을 것 같다. 결국 예선과 본선의 이변을 뚫고 안정적인 실력으로 결승에 진출한 QA팀 '암드나만세'와 게임빌컴투스플랫폼의 플랫폼 클라이언트팀 '김앤장'이 우승 상금 40만 원과 팀 회식비 50만 원, 사내 최강 소환사의 자리를 두고 다투게 되었다.

'버디크러시'

내년 출시를 앞두고 있는 '버디크러시'의 경기는 니어핀 경기 방식, 3판 2선승제로 승부를 결정지었다. 예선에 참가한 8개 팀은 신중하게 Perfect zone에 바가 멈추기를 기도하며 경기에 임했지만, 야속한 바람과 컨트롤 미스는 공을 벙커와 워터해저드로 인도해 응원단들의 탄식을 자아냈다. 매 경기 쫄깃한 장면을 연출한 이 종목에서는 모두의 예상대로 '버디크러시'를 개발한 NANUK의 '어머니 나이스샷'과 다크호스로 급부상한 게임사업1팀이 결승에 안착하며 우승 상금 40만 원과 팀 회식비 50만 원의 주인공을 가리게 되었다.

'리그오브레전드(이하 'LoL')'

12층 카페테리아에 자리 잡은 두바이와 뉴욕 회의실은 일찌감치, LoL 경기를 위해 PC방으로 변신했다. 많은 참가 선수를 기록했던 Lol 종목은 본 행사 전날인 11월 7일, 결승전을 진행할 예정이었지만, 결승 당일 진행된 패치 이후 클라이언트가 정상적으로 실행되지 않아 경기 진행에 제동이 걸리는 해프닝이 발생하기도 했다(라이엇이 우리에게..). 우여곡절 끝에 결승에서 맞붙게 된 HEAT팀의 '불빠따' 군단과 센트럴팀의 '짱짱센트럴' 군단! 결국 승리의 여신은 '불빠따' 군단을 향해 미소 지었다. 최대 규모의 상금(우승 상금 100만 원과 팀 회식비 100만 원)을 자랑했던 LoL 경기! 롤드컵 못지않은 선수들의 진지한 플레이가 정말 인상깊었다는 현장의 감상을 전해 드린다.

'마리오카트'

사내 게임 대회 중 유일하게 개인전으로 진행된 '마리오카트' 종목은 매 경기 소속 팀의 선수들을 응원하기 위해 모인 동료들의 개성 넘치는 응원전이 눈길을 끌었다. 이에 화답하듯, 경기에 참가한 선수들 역시 엄청난 집중력과 세심한 컨트롤을 선보이며 코너링, 숏컷, 드리프트 등 온갖 드라이빙 테크닉의 향연을 펼쳤는데, 그중에서도 혀를 내두를 정도로 멋진 플레이를 선보였던 HEAT팀 신승원, QA팀 임호, NANUK팀 박세영, 센트럴아트팀 이용성 선수가 결승에 진출해 우승 상금 20만 원과 팀 회식비 50만 원을 두고 진검 승부를 펼치게 되었다.

박진감 넘치는 명승부의 향연, 사내 게임 대회 결승전

첫 번째 종목인 '마리오카트' 경기에서는 닌자를 연상케 하는 실력과 패션 감각의 소유자인 '임호' 선수가 압도적인 실력을 보여주며 당당하게 우승컵을 거머쥐었다.

다음 종목인 '버디크러시' 결승에서는 '게임사업1팀'이 '어머니 나이스샷'과 팽팽한 접전을 벌였다. '어머니 나이스샷'의 '조풍연' 선수는 경기 중 무릎을 꿇고 간절한 기도를 올리며 우승을 향한, 강한 열망을 보여주기도 했지만 애석하게도 승리는 '게임사업1팀'에게 돌아갔다.

마지막 종목인 '서머너즈 워'에서는 안정적인 덱을 선택한 '암드나만세'와 공격적인 덱을 선택한 '김앤장'이 상반된 경기 스타일을 선보이며 흥미진진한 플레이를 보여주었다. 게다가 Poly Force팀의 '박종석, 정세화' 사우가 해설을 맡아 보는 재미를 더했다. 결국 치열한 싸움 끝에 탄탄한 경기 운영을 보여주었던 '암드나만세'팀이 우승을 거머쥐었다.

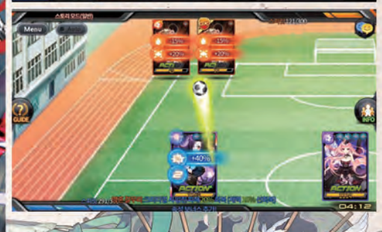
게임인다운 승부욕과 기량을 뽐내며 e-sports 대회를 방불케 하는 치열 플레이를 선보인 선수들, 그리고 그들을 열렬히 응원했던 동료들의 하나 된 모습이 정말 멋진 풍경이었다.

Special Thanks to..

2018 아공과 사내 게임 대회는 정말 많은 분의 도움으로 완성된 행사였다. 진행을 위해 애쓰신 사우 여러분, 적극적으로 참여하고 응원해주신 모든 임직원 분들께 깊은 감사의 말씀을 전한다.

글. 이병하, 함완식 기자 / acrobetman@, hamwansik@

MUSTHAVE



사커스피리츠 (Soccer Spirits)

[개발사 / 퍼블리셔] 빅볼 / 컴투스
[장르] 모바일 카드 배틀 RPG
[키워드] 카드 배틀과 스포츠 게임의 만남, 차원이 다른 축구 판타지!
[추천] 무한한 콘텐츠를 하루 종일 즐기고 싶은 유저
[소개] 축구로 은하계의 평화를 지켜라! '사커스피리츠'는 판타지 축구 RPG라는 독특한 장르의 모바일게임으로 우주 전쟁을 막기 위해 시작된 범은하계적 축구 리그인 '갤럭시 리그'를 통해 세상을 정복하려는 악의 세력을 막아내야 한다. 스토리 중심의 게임을 이끌어 가는 과정은 유저에게 마치 애니메이션을 플레이하는 듯한 느낌을 선사하는데, 특히 국내 유명 성우들의 목소리 연기가 게임에 놀라운 생동감을 부여한다. 카드 RPG의 백미라고 할 수 있는 카드 일러스트에도 국내 유명 일러스트 작가들이 대거 참여해 고퀄리티의 일러스트를 자랑한다.
[구성] 매니저 관리 시스템, '육성', '수집', 'PVP'
[인기 콘텐츠] 캐릭터의 7가지 모션 및 대사가 담긴 '라이브 스킨'이 최고 인기!
[리뷰] 게임성이 다른 모바일게임보다 훌륭하고 탄탄한 성우진도 너무 좋습니다! 일러스트도 예뻐서 눈과 귀가 호강합니다~!
[초보 꿀팁] 스트라이커와 골키퍼를 중심으로 성장하며, 네이버 공식 카페에 가입하여 더 많은 팁을 얻자!

Thumb Thing

컴투스프로야구매니저
프로야구 감독으로 데뷔하지 않을래요?
(와사비(わさび) / 35 / 경상북도 칠곡군)

서머너즈 워
오케이.. 계획대로 되고 있어!
(Helen / 27세 / 서울시 가양동)

별이되어라!
케릭터가 정말 아름답습니다ㅎㅎ
(쵸코비 / 30 / 경상북도 경주시)

로열블러드
여러 명이서 전쟁하는 맛에 합니다~ㅎㅎ
(S2RangerS2 / 27 / 경기도 용인시)

버디크러시
우승을 목표로 연습.. 또 연습
(홀인원 / 26 / 경기도 부천시)

MLB Perfect Inning 2018
몇 개월 째 재미있게 플레이 중인 게임!
(홈런왕이될거야 / 28 / 제주도 서귀포시)

크리티카
타격감 진짜 최고예요!
(망빵빵 / 29 / 경기도 성남시)

카툰워즈3
끊기 힘든 중독성 있는 캐릭터 키우는 재미에 밤샙니다~ㅎ
(rpmjin / 40 / 인천시 구월동)

사커스피리츠
축구로 우주를 구하자!
(황마담 / 28세 / 경기도 안양시)

서머너즈 워
이프리트를 뽑기 위해 불철주야 길드전 중입니다.
(No.5 / 35세 / 경기도 파주시)

★ (왼쪽부터) 박재성 대표, 임준석 피디

싱타 SINGTA

싱타(SINGTA) 편

'씽나게 창조하자!'는 경영 이념 아래 전 세계 게이머들에게 최고의 재미와 경험을 선사하기 위해 오늘도 최선을 다하는 싱타. 독특한 매력을 가진 육성형 RPG '자이언츠워'를 개발하고 있는 싱타를 만나보자.

안녕하세요. 게임빌컴투스뉴스 기자 한승희입니다.
만나서 반갑습니다.
박재성 대표(이하 '대표') : 안녕하세요. '싱타'의 대표 박재성입니다.
임준석 피디(이하 '피디') : 반갑습니다. '자이언츠워'의 PD를 맡고 있는 임준석입니다.

우선 '싱타'에 대한 간단한 소개 부탁 드립니다.
대표 : 싱타는 컴투스 출신인 저와 임준석 피디님이 함께 만든 개발사입니다. 피디님과는 20년이 넘는 친구 사이라 함께 좋은 게임을 만들고 싶어 회사를 차리게 되었습니다.

20년이 넘는 친구 사이라고 하셨는데, 어떻게 만나게 되신 건가요?
대표 : 대학에서 만났는데, 대학 졸업 후에도 항상 서로 만나기 편한 곳에서 살고 있어서 꾸준히 같이 술도 마시고 그러다 보니 인연이 이렇게 이어졌네요.

와~ 두 분의 우정이 정말 인상적입니다. 20년 넘는 두 분의 인연으로 탄생한 특별한 게임, '자이언츠워'에 대해 소개 부탁 드립니다.
피디 : '자이언츠워'는 히어로를 모아서 공략하는 수집형 RPG라고 할 수 있습니다. 한국에서 유행하는 일반적인 수집형 RPG와 어떻게 다른 게임을 만들 수 있을지 고민을 많이 했습니다. 그 결과 모험의 즐거움을 줄 수 있는 탐사 시스템, 다른 사용자들과 뺏고 뺏기는 약탈의 느낌을 강조한 게임을 만들게 되었습니다.

'자이언츠워'가 다른 게임들과 다른 특색 있는 요소가 많은 이유가 있었군요. '자이언츠워'와 같은 게임을 만들게 된 계기에 대해서 조금 더 설명 부탁 드립니다.
피디 : 제가 기존 RPG를 하면서 아쉬웠던 점을 반영한 게임이라고 할 수 있습니다. 기존 RPG는 하루하루 해야 할 일이 명확하고 숙제를 하는 느낌이 있습니다. 그게 초반에는 좋지만 이 게임을 그만두었다가 다시 하려고 하는 순간에 이 숙제를 또 해야 한다는 생각에 부담으로 작용을 하고 있다고 생각해서 언제 켜더라도 그냥 편안하게 할 수 있는 게임을 만들고 싶었습니다.

그럼 다음으로 최근 진행하신 대규모 업데이트와 관련해서 이야기를 해볼까 합니다. 먼저 업데이트 내용을 간단히 설명 해주셔용
대표 : 우선 10월에 진행한 업데이트는 유저들이 즐길 수 있는 새로운 도전, 경쟁 거리를 제공하는데 초점을 두었습니다. 육성은 어느 정도 완료되었는데 도전을 하고 싶은 유저들을 위해 월드보스가 추가되었고, 길드원끼리 즐길 수 있는 콘텐츠 마련을 위해 길드전을 추가했습니다.
피디 : 11월 업데이트의 경우 탐사 시스템에 피로감을 느끼는 유저들을 위해 자동탐사 시스템을 추가했습니다. 콘텐츠가 추가된 건 아니지만, 유저들의 플레이 패턴을 바꿔주는 업데이트였던 것 같습니다.

10월 업데이트는 신규 콘텐츠 추가, 11월 업데이트는 유저 편의성 개선이라고 정리할 수 있겠네요. 그렇다면 혹시 추후 업데이트 계획에 대해서도 살짝 들어볼 수 있을까요?
피디 : 편의성 개선은 꾸준히 진행할 예정입니다. 그리고, 사용자 입장에서 와닿는 업데이트라고 한다면 코스튬 시스템이 있을 것 같습니다. 12월 업데이트로 코스튬 시스템을 추가해 기분에 따라 시즌에 따라 다른 외형으로 플레이할 수 있도록 하고자 합니다.
대표 : 또, 유저들이 기존의 플레이 패턴을 벗어나 새로운 도전을 할 수 있도록 다양한 즐길 거리를 마련하고자 합니다.

혹시 신규 히어로 추가 계획은 없으신지 궁금합니다.
대표 : 아! 신규 히어로는 꾸준히 추가할 수 있도록 준비 중입니다. 그리고, 앞으로 탐사의 즐거움뿐 아니라 다양한 히어로를 육성시켜 도전에 성공하는 즐거움을 줄 수 있도록 계획하고 있으니 관심 있게 지켜봐 주시길 부탁 드립니다.

앞으로 '자이언츠워'가 가고자 하는 길에 대해 정말 많은 이야기를 해주셨습니다. 그렇다면 '싱타'가 가고자 하는 길에 대해서도 이야기 들어볼 수 있을까요?
대표 : 신선하고 새로운 게임을 만드는 개발사가 되고자 합니다. 물론 재미가 바탕이고요. 새로운 게임을 지속적으로 생산해내는 인정받는 개발사가 되어서 앞으로 규모 있는 게임도 만들고 싶습니다. 그리고, '자이언츠워'를 반드시 글로벌로 성공시키겠다는 목표를 가지고 있습니다.

분위기를 조금 바꿔보겠습니다. 혹시 회사 또는 두 분의 자랑거리가 있다면?
피디 : 대표님께서 노래를 만들어서 올리셨는데 이걸 좀 자랑하고 싶습니다.

와~ 노래를 만드셨던 적이 있으신 건가요?
대표 : 아! 그건 아니고 그냥 혼자 흥얼거리던 걸 다듬어서 노래로 만들고, 그걸로 직접 촬영을 해서 뮤직비디오를 만들었습니다. 영상 제작만 도움을 받았고 작사, 작곡 모두 제가 했습니다. 제가 요정에게 사랑에 빠져서 모험을 하는 내용의 영상입니다.

혼자 작사, 작곡, 감독에 출연까지 하시려면 고생이 많으셨을 것 같습니다.
피디 : 사실 제작에 대한 고생도 있지만, 이런 영상을 만들어 올린다는 것 자체에 대한 고민과 결심이 정말 쉬운 게 아닌데 진행을 하셔서 자랑하고 싶었습니다.
대표 : 영상 촬영 장소를 딱 4시간만 사용할 수 있어서 영상은 영어로만 만들었는데 한국어 가사로 된 음원도 있습니다.

4시간 만에 제작했다는 것 자체도 대단한 것 같습니다.
대표 : 반응이 좋으면 앞으로 더 제작해서 올리고자 하니까 많이 봐 주시길 부탁 드립니다.

마지막으로 유저들에게 전하고 싶은 말씀이 있을까요?
피디 : 먼저 게임을 계속 즐겨 주셔서 감사합니다. 저희가 유저 분들이 주신 의견에 대한 피드백을 빠르게 주지 못했던 것 같습니다. 앞으로 좀 더 빠르게 대응할 수 있도록 노력하고 있고, 그렇게 할 수 있도록 환경을 만들고 있으니까 앞으로도 많은 의견 주시면 좋을 것 같습니다.

글. 한승희 기자 / delightly@

Special Event

올해 8월, 처음 여러분을 만난 게임빌컴투스뉴스!
한 해 동안 사랑해 주신 독자 분들께 진심으로 감사 드립니다.
감사에 보답하고자 송년호 특별 이벤트를 준비했습니다.
각자 갖고 계신 2018년 8~12월호 사보 표지를 함께 촬영하셔서 사진을 메일로 보내주세요.
추첨을 통해 문화상품권을 보내드립니다.
많은 관심과 참여 바랍니다.

기간 : 2018년 12월 16일
메일 주소 : gcnews@gamevilcom2us.com(주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

나는 어떤 게임을 좋아할까?

안녕하세요. 독자 여러분, 자꾸자꾸 보게 되는 5분 게임 지식 코너, '에브리원 겜공'입니다. 오늘 소개해드릴 게임 용어는 바로~바로~~~ ↗ '게임 장르' 용어입니다. 한국에서는 RPG 장르가 가장 인기가 많다고 하죠? 하지만 오랜 시간 동안 유저들의 사랑을 받은 게임에는 정말 다양한 장르가 있습니다. 게임 장르에는 어떤 것이 있는지, 큰 테두리에서 함께 보실까요?

RPG

많은 게이머들의 사랑을 받는 장르 중 하나로, 유저가 이야기 속의 캐릭터들을 연기하며 즐기는 역할 수행 게임(Role Playing Game)을 말합니다. 컴퓨터가 대중화되기 이전에는 보통 테이블에 둘러앉아 게임 마스터(Game Master)의 주관 아래 주사위를 굴리며 각 유저가 역할을 수행하는 TRPG(Tabletop Role Playing game)를 의미했지만, 현대에는 RPG라고 하면 전투를 통해 캐릭터의 레벨을 올리는 등 육성 요소가 있는 게임을 통틀어서 RPG라 칭하고 있습니다. 대표적인 RPG로는 '서머너즈 워(Summoners War)', '별이 되어라!(Dragon Blaze)' 등이 있습니다.

MMORPG

RPG의 유형 중 하나로, 대규모 다중 사용자 온라인 롤 플레잉 게임(Massive Multiplayer Online Role Playing Game)의 줄임 말입니다. 용어에서 보시는 것처럼 온라인으로 연결된 여러 플레이어가 같은 공간에서 동시에 즐길 수 있는 게임을 말합니다. 오픈 필드 속에서 여러 유저들이 동시에 대화하고 함께 파티를 결성해서 전투를 진행할 수 있습니다. 대표적인 MMORPG로는 '탈리온(Talion)' 등이 있습니다.

SNG

소셜 네트워크 게임(Social Network Game)의 약자로 인적 네트워크 형성을 목적으로 즐기는 게임을 총칭하는 장르명입니다. 흔히 접할 수 있는 SNG에는 자신의 마을을 꾸미고 게임 친구들과 서로 마을의 성장을 위해 서로 돕는 '팜(farm)형' 게임이 있습니다만, 꼭 '팜형' 게임이 아니어도 게임 안에 다른 유저들과 소통하거나 서로 영향을 주는 요소가 주를 이룬다면 이를 SNG로 분류하는 경우도 많습니다.
대표적인 SNG로는 '타이니팜(Tinyfarm)', 출시 예정작인 '댄스빌(Dancevil)' 등이 있습니다.

FPS

FPS는 First-person shooter의 약자로, '일인칭 슈팅 게임'을 말합니다. 따라서 플레이어의 시점, 내가 사물을 보는 시점과 같은 화면에서 무기나 도구를 이용해 전투를 벌이게 됩니다. 게임 속 캐릭터의 시점과 플레이어의 시점이 동일해야 하기 때문에 보통 3D 방식으로 제작되며, 다른 게임에 비해 사실감이 높게 묘사되는 게임이 많습니다. 대표적인 자사 FPS는 없지만, 최근 인기를 끌고 있는 '오버워치', '배틀그라운드' 등이 이런 장르에 속합니다.

세상은 넓고 게임의 장르는 정말 무궁무진하다! 앞으로도 다양한 게임이 만들어지길 기대해봅니다.

글. 김자영 기자
maripoe@

Quiz

뇌섹인이 푸는 센스 퀴즈

성냥개비를 두 개 움직였을 때 만들 수 있는 가장 큰 숫자는?

'탈리온'의 몬스터 키키족 한 명이 크리스마스 파티에 가던 중 보물 상자를 발견했다.
뜻밖의 횡재라 여기고 상자를 열어보려 하지만 전혀 열리지 않아서 자세히 보니
암호를 풀어야만 열리게끔 되어 있었다.
아래 숫자에서 성냥개비를 두 개 움직여 가장 큰 숫자를 만들라고 하니 난감했다.
만들 수 있는 가장 큰 숫자는?(단, 숫자의 크기는 변경 불가.)

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

기간 : 2018년 12월 16일
메일 주소 : gcnews@gamevilcom2us.com(주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

11월호 문제 : ?에 들어갈 숫자는
정답 : 0(휴대폰은 피아노 건반, 휴대폰 속 숫자는 '학교종' 노래에 사용된 게이름의 횟수)
당첨자 : 권기원(서울시 강동구), 김기복(경기도 양평군)

글. 이지성 기자 / jisung@

EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.

홍도현 기자

평소 재미있게 플레이하고 보았던 게임을 직접 설명할 수 있는 기회가 있어 좋았습니다.
앞으로도 재미있는 사보가 만들어지면 좋겠습니다.

이석주 기자

생각지도 않게 기자가 되었지만, 사보 한 페이지를 채울 수 있어 뜻깊었습니다.
언제나 재미있고 유익한 정보 기대하겠습니다. 파이팅!

이슬기 기자

우리 '크리티카'를 여러 독자 분들께 알릴 수 있어 정말 즐겁게 기사를 작성할 수 있었습니다.
12월 사보는 영원히 간직할게요!!

김자영 기자

한 권의 사보에 얼마나 많은 분들의 노력이 담겨 있는지 알 수 있는 소중한 경험이었습니다. 앞으로 사보를 읽을 때는 조금 더 감사하는 마음으로 읽을 것 같아요~! 12월 사보 기사를 작성하신 기자단 여러분 모두 고생하셨습니다. ^^

이지성 기자

업무를 벗어나 무언가 다른 방식으로 두뇌 회전을 할 수 있어서 색다른 경험이었습니다.
날씨가 점점 추워지는데 사우 분들 모두 감기 조심하시기 바랍니다.

서일선 기자

개인들의 취향이 너무 다 달라서 맛집 선택이 너무 어려웠습니다. 추천해 드린 맛집에서 임직원들 모두 잠시나마 행복과 여유를 즐겼으면 좋겠습니다. 모두 힘내서 2018년을 잘 마무리하시길!

최하혁 기자

평소 관심이 많았던 분야를 담당하게 되어 무척 즐겁고 소중한 시간이었습니다.
부족한 점도 많지만 재미있게 읽어 주시면 좋겠습니다. 감사합니다! ^_^

정승호 기자

게임을 만들어 나가고 있지만, 기사를 만들기는 쉽지 않네요. 올해와 내년 출시 예정인 게임빌과 컴투스 게임들 모두 흥했으면 좋겠습니다!

김수아 기자

사보 기자라는 좋은 경험을 할 수 있어 기뻤습니다. 추운 날씨에도 따뜻한 마음씨를 느낄 수 있어 행복한 시간이었습니다.

김지원 기자

기자단을 하지 않았다면 만나 뵙기 힘든 분들과 이야기를 해볼 수 있어서 좋은 경험이었습니다.
준비를 많이 하지 못해서 아쉬운 부분들이 있지만 다들 즐겁게 봐주셨으면 좋겠어요. 감사합니다~

유동수 기자

아듀 2018을 쓸 수 있는 12월 화보의 한 부분을 맡을 수 있어서 좋았습니다. 앞으로도 여러 사우 님들의 다양한 이야기들이 실렸으면 좋겠네요~

박세현 기자

첫 기사 쓰기 도전이라 두렵기도 했지만 새로운 경험을 할 수 있어 즐거웠습니다! 도움 주신 분들 모두 감사 드립니다.

김준호 기자

게임빌컴투스뉴스의 기자단으로 참여하면서 새로운 경험들을 하게 되었고, 미흡한 기사지만 독자 분들이 재미있게 읽어 주시면 감사하겠습니다.
올 한 해도 마무리 잘 하시길 기원하면서 모두 "메리 크리스마스!"

김영선 기자

난감하기도 하고 어려웠지만 어떻게든 마무리되어서 다행이라고 생각합니다. 뿌듯하기도 하고 신기한 경험이었습니다.
모든 기자 분과 도와주신 여러분 수고하셨습니다.

유승남 기자

제가 쓴 글이 실제 사보에 실리는 과정이 즐겁고 신기했습니다. 사보 제작에 참여할 기회를 주신 부서 분들과 편집부에 감사 드립니다.

한승희 기자

다른 게임사도 방문해보고 여러모로 특별한 경험이 되었습니다. 앞으로도 사보가 다양한 사람들의 이야기를 보여주는 창구가 되기를 바랍니다.

김정근 기자

사보 기자단으로 선정되면서 걱정이 있었지만 새로운 경험을 할 수 있어서 좋았습니다. 앞으로도 많은 분들이 경험해봤으면 합니다!

김철웅 기자

최근 Queen을 주제로 하는 영화를 보며 삶에 대한 열정을 다시 한번 생각하게 됩니다.
사보에 참여하신 기자 분들의 열정에 박수를 보냅니다. 한 해 마무리 잘하세요~~~

이기준 기자

바쁜 와중에 사보 기자가 되어 조금 부담스러웠지만, 다른 분들이 많이 도와주셔서 원활한 작업이 된 것 같습니다.
많은 분들이 고생해서 만든 사보인 만큼 재미있게 봐주셨으면 좋겠습니다!

정슬기 기자

눈으로만 보던 사보에 직접 손으로 참여하게 되어 영광이었습니다. 독자 여러분 모두 건강하시고 행복하세요~

경규현 기자

처음 기사 작성을 맡았을 땐 부담을 느꼈는데, 사보 제작을 도와주시는 많은 분들 덕분에 굉장히 즐겁게 진행할 수 있었습니다.
모두 고생 많으셨습니다!

그레이스 기자

미국에서 온 저에게 한국말은 쉽지 않은 언어입니다. 하지만, '체인스트라이크'를 주변에 추천해 주고 싶어서 어렵지만 매일 한국어 연습을 하고 있답니다.
부족한 실력이지만 '체인스트라이크'를 소개할 수 있어서 기뻤습니다. 감사합니다!

강권오 기자

와! 끝났다! 많은 분들께서 도와주셔서 무사히 마감할 수 있었습니다. 부담감도 들지만, 분명 보람되고 즐겁습니다. 여러분, 기자 참여 하세요, 두 번 하세요!

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 풀리처상을 시상한답니다.
2018년 11월호 대망의 통합 사보 퓰리처상 수상자들을 지금 공개합니다.

11월호 서샛별 기자

사보 기자와 사보 인터뷰 대상이 함께 이루어져 두 곳에 다 집중하기 어려웠는데, 감사하게도 퓰리처 상을 수상하게 되어 영광스럽습니다. 인터뷰 진행하면서 새로운 사람들과 만나고 얘기를 나누면서 나와 다른 직종의 사람을 좀 더 이해할 수 있는 기회가 되었다고 생각합니다. 기자 활동을 배려해주신 이동원 PD님, 그리고 제 서투른 기사를 잘 편집해주신 편집부 여러분 모두 감사 드립니다.

11월호 양진석 기자

'서머너즈 워'를 오랫동안 즐겨 온 유저였지만, SWC 월드 결선 기사에 대한 원고를 맡게 되면서 설레는 마음보다는 '필력'에 대한 부담이 더 컸습니다. '욕만 먹지 말자'는 각오로 적어나갔던 기사였는데 상까지 받게 되니 감회가 남다릅니다. '서머너즈 워' 때문에 회사에 들어왔고, 제 생각을 여러 유저들과 공유하며 상까지 받게 되었습니다. 앞으로 더 열심히 '서머너즈 워'를 즐기라는 것으로 생각하겠습니다. 감사합니다!

Communications

Talk Knock

본 코너는 독자 여러분의 구독 소감을 싣는 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 문화상품권을 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! ★ drrr.mkdr

남자친구의 소개로 2014년에 서머너즈워를 시작했는데요. 벌써 4년이란 시간이 흘렀네요! 제 남자친구는 일본사람이라 같이 일본 서버에서 플레이하고 있습니다! 게임빌컴투스뉴스 사보는 게임 내 배너를 통해서 알게 되었고 받아본 지는 얼마 되지 않았지만 제가 달마다 받아 보는 잡지는 이게 처음입니다.(ㅎㅎ) 10월호는 SWC에 방문을 해서 두 권이나 가지게 되었네요! 당시에는 바빠서 잡지 내에 있는 코너에 참여를 못했지만 이번 달은 참여해봅니다.^^(당첨되어라★) 저는 알고 있지 않은 게임용어를 알 수가 있어서 '알아두면 쓸 데 있는 게임용어' 코너가 제일 좋아요! SWC 관람 갔을 때 CC가 어떤 뜻인지 몰랐는데 11월호에 뜻이 나와 있어서 이제야 알았네요. 다음 호도 기대할게요~~

★ 당첨! ★ huy2027

안녕하세요오!!! 서머너즈 워를 정말 완죤 열심히 플레이하고 있는 유저입니다! 매달 재미있고 유용한 정보 정말 잘 읽고 있습니다.ㅎㅎ 앞으로도 더 좋은 소식 많이 전해주세요~! 다만 한가지 바라는 점이 있다면 게임빌과 컴투스 게임 외에도 더 다양한 게임들을 소개해 주면 좋겠습니다!

★ 당첨! ★ yhkim

11월 호에서 가장 눈에 띄는 내용은 단연 5년 만의 화려한 귀환 '게임빌 프로야구:슈퍼스타즈' 프로젝트입니다. 개인적으로 야구게임을 좋아하지만 모바일로 만나 볼 수 있는 야구게임 KBO, MLB 등 실사 위주의 게임이 많은데, 게임빌 프로야구 시리즈는 나만의 캐릭터를 육성하는 높은 자유도와 판타지성이 가미된 게임성이 매력적입니다. Base 스튜디오 구성원 인터뷰 내용을 봤을 때 알차게 준비되고 있는 것 같아 대기 유저로서 기대가 큽니다. '게임빌 프로야구:슈퍼스타즈' 파이팅 입니다.

hachi

게임빌의 게임을 어릴 때부터 플레이만 하다가, 사보가 있다는 것을 이번에 알아서 보게 되었는데요. 생각보다 게임 관련 소식이나, 게임빌-컴투스의 게임 이슈 등 유익한 정보들을 많이 알 수 있어서 좋은 것 같습니다. 특히나 각 계절이나 시기에 맞추어 나오는 기사들의 내용이나, 인터뷰로 진행된 개발팀의 내부 사정 같은 것도 알 수 있어서 재미있는 것 같아요. 앞으로도 재미있고, 유익한 기사 기대할게요!

greenman

내용이 정말 알차네요. 특히 게임빌-컴투스에서 서비스 중인 다양한 게임들을 소개받을 수 있어서 무척 좋았습니다. 게임빌-컴투스에서 이렇게 많은 양질의 게임들을 서비스하고 있었다니, 뭔가 지금까지 놓치고만 있었던 것 같아 인생을 손해 본 기분입니다. 게임 소개 이외에도 다양한 정보들이 같이 수록되어 있어 무척 좋았습니다. 먹거리 소개부터 시작해 실무자 인터뷰, 히말라야 여행담 등 개인적으로 흥미로운 내용이 많았습니다. 다만, 게임 소개 대부분이 게임빌-컴투스 게임이었던 점은 조금 아쉽습니다. 다음 호에서는 타 플랫폼에 있는 게임들도 많이 소개해 주셨으면 좋겠습니다!

zkdnsh

3개월째 사보를 받아 보고 있지만, 볼 때마다 매번 흥미롭게 읽고 있습니다. 업계의 게임 소식뿐만 아니라 그 밖의 다른 콘텐츠들에 대한 내용까지 생각보다 깊이 있는 내용과 구성에 너무 재미있게 보고 있습니다. 한동안 주춤했었던 게임빌-컴투스 사보가 앞으로도 쭉 계속되어 구독자 여러분들에게 많은 볼거리와 정보를 제공해 줄 수 있으면 좋겠고, 저 역시도 매달 즐거운 마음으로 기다려보도록 하겠습니다. 편집실 직원분들, 기자님들 모두 감사합니다!