

- 제2창간 스페셜, 다시 만난 너 웰컴
- e스포츠 대회 세바람, 美 SWC 조명
- 방대한 세계관의 던져 전략 RPG '엘룬' 프리뷰
- '스카이랜더스 킹 오브 히어로즈' CBT 체험기
- Who? 게임빌컴투스USA 지사장 편
- '탈리온' 개발사 유티플러스 팀방
- 쉽게 배우자, '에브리원 걸공'
- '복면경왕', 세계적인 명작 이 게임은?
- '서버너즈 워' 교수 미국 크리스



동갑내기 게임빌 '민준이'와 컴투스 '사랑이'의 써머 타임

덥다 덥다 해도 이렇게 더울 수 있을까요?
민준이와 사랑이는 첫 통합 사보 촬영으로 더위를 잊었습니다.
쑥쓰~럽고 어색한 만남도 잠시, 시간이 흐를수록 수다도 길어지고 웃음이 끊이질 않는 즐거운 작업이었어요.

한동안 못보던 친구의 급작스러운 방문이 반갑듯
한여름 쿨~하게 다가온 'GAMEVIL COM2US NEWS'와 함께 씨원~하고 상쾌한 8월 보내세요.

태양보다 뜨거운 게임인의 열정으로, GO GO!





TALION



2018. 8. AUGUST

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

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

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

'GAMEVIL COM2US NEWS' 2018년 9월호에는 더욱 다양한 독자 분들의 소리를 담고자 합니다. 구독을 원하시는 분들은 아래 주소로 접속해주세요.

www.gamevilcom2us.com/gcnews

발행인 송영준
 편집인 김익현
 기획·편집 게임빌컴투스뉴스편집부
 디자인 박선영
 표지 사진 강성수
 기자 게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스몰렛을 임직원, 그리고 독자 여러분

게임빌컴투스뉴스 2018년 8월호 / 통권 제135호(Since 2001. 11.)
 발행일 2018년 7월 31일 / 2001년 11월 창간호 발행(일간, 비매물)
 발행처 게임빌 / 서울시 서초구 서초중앙로 4 게임빌빌딩
 정보간행물 신고 일자 2018. 7. 5. 신고 번호 서초 라11753호

Game Market

Overseas
 World Game Now
 Progers
 Korea
 Twin to Media

Inside G-C

Congratulations
 Marketing News
 Marketing Insight
 Marketing Contact

Play Game

Mobile
 Game Focus
 Hot Game
 Thematic Thing
 Non-Mobile
 New Game
 Talk Legend

Game People

People
 Over Story
 Story Icon
 Interview
 Interview
 Life
 Interview
 Fun
 Meeting Icon
 Interview
 Info
 Interview
 Interview

Game Mania

Mania
 Top Player
 User
 Interview
 Interview

제2창간 스페셜

다시 만난 너, 웰컴!



핑크

과거에 애독자였고 초창기부터 사보로 유저들과 소통한 만큼 이제 더 많은 이들이 시대의 트렌드를 공유할 수 있을 거예요 이번에도 그 자체가 모바일게임의 역사에 대한 기록이 될 듯



Noah Lim

예전 사보의 추억을 도너어 봅니다. 캐피에 371로 활동하며 사보 연재를 하고 업계를 꿈꾸던 17세 소년은 어느덧 29세 게임사의 PD가 되었네요. 오래 발행되었으면 좋겠고 축하합니다!



Candy Park

사보가 다시 발행된다니 울드 구독자로서 감회가 새롭네요. 자랑간되는 만큼 더 알찬 소식들로 꼭꼭 채워지길 기대합니다!



TTorong

7년의 기다림이 현실되 너무 장밋게 봤던 기억이 생생 벌써부터 기대가 큼니다. 국내 최대 모바일게임사 게임빌-컴투스의 통합 사보에 별 다른 향상 유저 맘 있는 게임사로 영원하길!



왓초업

옛날 게임빌과 컴투스의 사보를 볼 땐 여고생이었는데 어느덧 직장인이 되어 다시 사보를 받아볼 수 있다니 감회가 새롭네요. 유익하고 알찬 정보로 불거리 많은 사보가 되면 좋겠어요 파이팅!



후니

IT 기업이 종이 사보를 유지하는 게 쉽지 않죠. 휴대폰을 잠시 내려놓고 읽을거리가 되기 위해 종이 사보의 강성. 좋은 글들을 많이 실어주시기 바라요~



Judy Style

와~~~~ 드디어 나오네요. 두 회사가 함께 만든다니 더 기대가 되네요. 축하드려요~



박피디

게임계를 들쭉이게 했던 사보가 7년 만에 부활한다니 너무 반갑습니다. 이제 게임빌과 컴투스가 함께 하니 내용도 더욱 풍성해지겠네요~ 참 반갑습니다! 기대합니다. 응원합니다~



탁구왕 윈팀장

통합 사보 정말 정말 축하드려요~ 생각해 보니 두 회사의 사보 여러 추억이 새록새록 돈네요. 이제 새로운 사보와 함께 더 새로운 추억을 쌓아갈 수 있길 기대합니다~



ACURA

중학생 때 처음 구독 시작해서 근대에서도 받아 볼 만큼 열혈 구독자였지만 휴간 중 아쉬움이 컸죠. 부활을 축하 드리며 주욱 만나길~



YSH

사보 가장 기억에 남는 문화였던 것 같다. 많은 팬들이 사보에 참여하고 직원들이 직접 만들었던 그 시절의 사보가 원동력이었던 재발행을 통해 제2의 도약이 도기를 기대한다.



블링블링

통통 튀고 딱딱하지 않았던 그 사보의 문화가 다시 시작되는 건가요? 정말 기대 많이 됩니다. 게임인들의 불링블링한 선물이 될 거라고 생각해요~



긴 호흡으로 멀리 보고 뛰다!

51.5km.. 완주하기 위해 스타트, 첫발을 댄다. 노력한 만큼 결실을 거둘 수 있는 '정직한 매력'에 오늘도 도전한다. 물의 저항감을 줄이며 앞으로 헤쳐나간다. 한두 번의 스트로크에 한 호흡.. 결코 서두르지 않는다. 욕심부려 페이스를 잃으면 목표는 끝이다.

사이클을 향해 달리던 발걸음이 벌써 무거워진다. 페달을 밟아 이겨내야 다음 도전의 기회가 생긴다. 경쟁자들의 속도에 휘말리면 안된다. 기어를 무리하게 올리지 않고 나 자신의 페이스를 찾아야 한다.

남은 에너지와 정신력으로 마라톤에 집중한다. 보폭을 넓히지 않고 소신껏 댄다. 포기하고 싶은 마음을 한 발 한 발 밟아 나간다. 고민한 만큼, 준비한 만큼, 노력한 만큼의 결과가 바로 랩타임으로 찍힌다.

철인3종경기에 도전해 봤습니다. 기업도 빨리 잘 할 수 있는 것보다 오래 계속적으로 성장하는 게 중요하다고 생각합니다. 우리 문화를 살려 서두르지 않고 한 걸음씩 나아가자, 멀리 보고 소신껏 긴 호흡으로 도전하고자 합니다. 출발과 완주, 그리고 또 다른 도전의 연속.. 계속되는 사이클 속에서 우리는 '도약'을 꿈꿉니다.

그 연장 선상에서 이제 게임빌과 컴투스의 오랜 전동인 사보가 다시 됩니다. '보여주는 사보'가 아닌 '보는 사보'로 양사의 문화를 담겠습니다. 이를 통해 게임을 사랑하는 우리 모두를 응원합니다.

게임빌-컴투스 송병준 대표

Congrats

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

게임사업부 이강록 과장 / 게임사업부 이승민 과장 / 게임사업부 빅토리아손 사우 /
게임사업부 서현욱 차장 / 개발운영실 정우혁 사우 / 개발운영실 한청근 사우 / 개발운영실 류형석 사우 /
경영전략부 이장훈 대리 / 플랫폼실 진주리 사우 / 게임제작2본부 권나경 사우 / 게임제작2본부 최항 과장 /
게임제작2본부 김민주 사우 / 제작2본부 최은석 책임 / 제작2본부 황성연 책임 / 제작3본부 양경모 책임 /
Rafael Barrios(Europe) / Alexandra Sidirova(Europe) /
Igor Kudrin(Europe) / Yuki Takahashi(Japan)

게임빌 Base 스튜디오 심재성 대리, 득녀!

심재성 대리가 7월 14일 득녀했습니다. 축하 드려요!
예쁜 공주님이 앞으로 건강하고 밝게 자랄 수 있도록 힘껏 응원합니다!



컴투스 고객센터팀 김다혜 대리, 결혼!

김다혜 대리가 7월 14일 K 컨벤션웨딩 빅토리아홀에서 결혼식을 올렸습니다.
많은 직원들이 방문해서 축하하는 자리가 되었습니다.
앞으로도 행복하고 밝은 가정 꾸리시기 바라요!

게임빌컴투스뉴스 제 2 창간

게임빌과 컴투스의 통합 사보가 드디어 발행되었습니다.
양사의 문화를 담은 최고의 콘텐츠로 항상 여러분과 함께 하겠습니다. 파이팅!

- 2001. 11. 창간호 발행 : 사내보로 창간, 8페이지로 첫발을 떼다.
- 2002. 10. 전면 개편 : '임직원 기자 참여 시스템' 등 고유의 기업 문화를 담아 개편, 매월 발행하다.
- 2003. 1. 외부 독자 탄생 : 사내외보로 외부 독자까지 구독할 수 있도록 업그레이드되다.
- 2005. 1. 다섯 살배기 성장 : 60개월 동안 매월 지속 발행하며 성장, 60Page까지 확대되면서 주목도 높아지다.
- 2009. 11. 입소문 확산 : 2만 부에 육박하는 등 규모 커지고 입소문 절정, 타산업의 협력 요청도 쇄도하다.
- 2010. 2. 제100호 특집 발행 : 100호 특집 프로그래머 이영호가 표지 모델 장식, 각계 축하 인사가 이어지다.
- 2011. 10. 휴간 : 많은 독자들의 아쉬움을 뒤로 하고 뒷날을 기약하며 휴간에 들어가다.
- 2018. 8. 게임빌-컴투스 통합 사보로 제2 창간하다. 다시 독자 품으로..



게임빌, 2018 SUMMER 인턴십 실시 성장하는 게임 산업 현장 직접 체험 기회



게임빌(대표 송병준, www.gamevil.com)이 2018년 하계 인턴을 공개 채용 중이라고 4일, 밝혔다. 이번 채용 분야는 '게임 기획', '게임 사업', '마케팅' 부문으로 5학기 이상 이수자 및 기졸업자가 지원 가능하다. 온라인 서류 접수 기간은 오는 10일까지이며, 서류 전형에 통과한 지원자들을 대상으로 면접을 거쳐 최종 합격자를 발표한다. 자세한 내용은 공식 채용 홈페이지 (recruit.gamevil.com),

카카오톡 친구 찾기 '게임빌 채용' 검색을 통해 확인할 수 있다. 지원자들과의 소통을 위한 SNS 채널..

모바일게임을 넘어, 글로벌 콘텐츠로! '컴투스 글로벌 게임 문학상 2018' 개최



모바일게임 기업 컴투스(대표 송병준)는 글로벌 콘텐츠 발굴을 위한 스토리 공모전 '컴투스 글로벌 게임 문학상 2018'을 진행한다고 15일 밝혔다. 이번 공모전은 컴투스 '서머너즈 워 4주년'을 맞아 전 세계로 IP(지식재산권)를 확장 중인 '서머너즈 워'의 뒤를 이을 글로벌 문화 콘텐츠를 발굴하고자 기획됐다. '서머너즈 워'는 지난 2014년 출시 이후 글로벌 시장에서 끊임없이

성장해온 컴투스의 대표작이다. 지난해 국내 단일 모바일게임 최초로 누적 매출 1조 원을 달성했으며..



게임빌, 기대작 '자이언츠워' 글로벌 구글·애플 동시 출시

게임빌(대표 송병준, www.gamevil.com)이 신작 '자이언츠워(GIANTS WAR)'를 글로벌 구글 플레이와 애플 앱스토어에 동시 출시한다고 12일, 밝혔다. CBT 기간 중 특히 북미 등의 유저들에게 반응이 좋았던 신작인 만큼 글로벌 성과에 관심이 집중되고 있다. '자이언츠워'는 '히어로'를 수집하고 육성하는 재미가 돋보이는 히어로 육성형 RPG다. 총 50종에 이르는 독특한 히어로를 수집하고 역할을 고려하여 파티와 공격대를 구성해 전략적인 전투로 승리를 거둬야 하는 것이 핵심..



컴투스, 유저 초청 간담회 '길드 원' 뜨거운 유저 호응 속 개최

모바일게임 기업 컴투스(대표 송병준)는 글로벌 톱클래스 RPG(역할수행게임) '서머너즈 워: 천공의 아레나(이하 '서머너즈 워')'의 대규모 업데이트를 기념하고 향후 계획 등을 발표하는 유저 초청 행사 '길드 원(Guild One)'을 7일 여의도 글래드 호텔에서 성황리에 개최했다. 이번 유저 간담회에는 '서머너즈 워' 길드에 소속된 유저 중 사전 신청을 통해 선정된 180여 명이 함께해 자리를 빛냈다. 본 행사는 길드 콘텐츠인 '타르타로스의 미궁' 등 대규모 업데이트 계획 발표와..

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



소셜 네트워크 서비스 '스냅챗', 새 모바일게임 플랫폼 개발 중

미국의 '카카오톡'이라고 불리는 소셜 네트워크 서비스인 스냅챗(Snapchat)이 새로운 모바일게임 플랫폼을 개발 중이라고 미국 매체 AH(Androidheadlines)가 전했다. 해당 플랫폼은 현재 최종 개발 단계에 있으며, 올 하반기 출시될 것으로 알려졌다. 이 플랫폼이 출시되면 게임 개발사들은 카카오톡과 유사한 형태로 스냅챗(Snapchat)을 통해 자사 게임을 유통할 수 있게 될 것으로 보인다.



국제올림픽위원회(IOC), e스포츠 포럼 개최 예정

국제올림픽위원회(IOC)가 e스포츠 포럼을 개최했다. 스위스 로잔에 위치한 올림픽 박물관에서 7월에 열린 이번 포럼은 지속적으로 증가하는 e스포츠에 대한 위상과 관심을 반영한 것으로 지난 가을에도 한 차례 논의된 바 있다. 국제올림픽위원회(IOC)와 국제경기연맹총연합회(GAISF)는 이날 포럼을 통해 올림픽 관계자, 선수, 후원 기업 등이 모인 자리에서 올림픽과 e스포츠 산업 간의 관계 구축을 논의했다.



세계적인 게임 엑스포 E3, 캘리포니아 LA에서 열려

최근 비디오게임 산업 분야에 있어서 최고의 행사로 알려져 있는 게임 엑스포 E3가 미국 LA에서 열렸다. 'Electronic Entertainment Expo' 첫 글자들을 따서 E3라고 불리는 이 행사는 해마다 게이머, 팬, 인플루언서, 관계자 등 세계 각지에서 날아온 수만 명이 참여하며, 전문 비평가들에 의해 선정되는 E3 시상식도 업계에서 권위 있는 상으로 알려져 있다. 올해에도 많은 게임 트레일러들과 쇼들이 공개되었는데, Netflix의 '마인크래프트' 스토리 모드 서비스, 닌텐도의 '슈퍼 스매시 브로' 트레일러, 플레이스테이션의 '라스트 오브 어스 2' 론칭 등 다양한 소식들이 쏟아져 나왔다.

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



★ 탈리온

GAMEVIL COM2US JAPAN

'서머너즈 워'가 맺어준 부부의 인연

최근 컴투스의 글로벌 히트작 '서머너즈 워'를 계기로 맺어진 일본 커플이 결혼식을 올렸다. 게임빌-컴투스 일본 지사에서도 축하 메시지 보드와 화환, 게임 BGM 등으로 축하의 뜻을 전달했다. 지난번 게임빌의 '다크어벤저'를 즐기던 베트남 유저 커플이 결혼하여 화제를 모았는데 이어 또 한번의 쾌거였다.

일본 게임 시장, '탈리온(일본 서비스명 'VENDETTA')'에 주목

모바일 MMORPG가 뜬했던 일본 시장에서 '탈리온'이 각종 매체와 유저들의 관심을 끌고 있다. 현지 관계자에 따르면 자유로운 카메라 조작, 모바일에서 찾아볼 수 없던 캐릭터 커스터마이징, 강렬한 액션 등에 유저 입소문이 나고, 출시 전부터 이슈가 되면서 관심이 이어지고 있다는 후문이다.



GAMEVIL COM2US USA

'서머너즈 워', 미국 LA서 유저 오프라인 대회 개최!

최근 미국 로스앤젤레스에서 '서머너즈 워: 천공의 아레나'(이하 '서머너즈 워') 오프라인 대회를 포함한 유저 참여 행사를 개최했다. 이번 대회는 무더운 LA 현지 날씨 속에서도 유저들의 적극적인 참여로 '서머너즈 워'의 전 세계적인 인기를 실감케 했다.



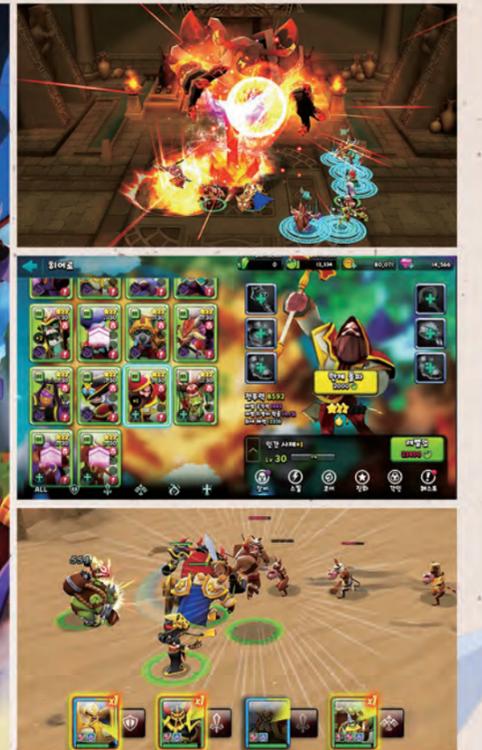
GAMEVIL COM2US EUROPE

'서머너즈 워' 유럽 지사, 유저 소통 커뮤니티 이벤트 열어

프랑스와 러시아에서도 '서머너즈 워' 커뮤니티 이벤트가 열렸다. 각각 프랑스 리옹과 러시아 모스크바에서 열린 이번 커뮤니티 이벤트는 200명이 넘는 유저들이 참가했으며, 커뮤니티 운영진과 유저 간 소통의 시간을 가졌다.



MUSTHAVE



자이언츠워 (GIANTS WAR)

[개발사/퍼블리셔] 싱타/게임빌

[장르] 히어로 육성형 수집 RPG

[키워드] 폭풍 성장 RPG - 싸워! 키워! 자이언츠워

[추천] 전형적인 수집형 RPG 매커니즘에 피로도를 느끼고 있는 유저, 쉽고 간편하게 RPG를 즐기고 싶은 유저

[소개] 화려함으로 치장하고, 콘텐츠의 질보다 양으로 대결하는 RPG가 지배적인 이때! 적은 스트레스로 전투와 육성의 재미를 누릴 수 있는 RPG가 등장했다. 바로 폭풍 성장 RPG '자이언츠워'.

이 게임은 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] 탐사를 통한 '타기 보스 공략', '히어로 퀘스트', '약탈', '채집', '제작', 'PvP'..

[인기 콘텐츠] 탐사라는 독특한 진행 방식이 신선합니다!

[리뷰] 기존 수집형 RPG와는 다른 탐사 방식이 마음에 들었고, 다양한 콘텐츠를 쉽고 빠르게 즐길 수 있어서 빠져들 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 꾀 누르고 있으면 자동으로 계속 탐사하는 기능이 있네요. 활용해 보세요!





표지 모델 인터뷰

게임빌-컴투스 스물 일곱 동갑내기 젊음을 보다

어떤 종류의 책이든 표지는 매우 중요하다. 특히 다시 시작하는 첫 번째 양사 통합 사보의 표지 모델이라면 더더욱 관심이 쏠릴 듯. 이번에 표지 모델로 참여한 두 분에 대한 궁금증이 끊이지 않는 만큼 기자가 만나 그들의 삶을 낱알이 파헤쳐 보겠다. 고고!

간단하게 각자 자기소개 부탁드립니다.

민준 : 반갑습니다. 게임빌 QA 1파트에서 '엘룬'을 담당하고 있는 송민준입니다.

사랑 : 안녕하세요. 컴투스 마케팅 기획 1팀에서 '서머너즈 워' 마케팅을 담당하고 있는 김사랑이라고 해요.

오! 두 분 모두 중요한 역할을 하고 계시네요. 표지 모델을 어떤 계기로 하게 되셨는지?

민준 : 표지 모델을 찾는다는 연락을 받고, 저라도 괜찮다면 영광이라고 바로 하겠다고 했죠.

사랑 : 제가 항상 웃는 얼굴로 다닌다고 인사팀에서 추천해 주셨다고 해서 흔쾌히 오케이했어요.

두 분 다 입사하신 지 1년이 안되셨다고 들었는데, 입사하게 된 특별한 동기가 있나요?

민준 : 게임빌에 다니고 있는 제 친구가 게임빌이 좋다고 추천했어요. 좋은 곳에서 함께 일하면 재미있을 것 같아서 지원하게 됐어요.

사랑 : 원래 게임 회사에 관심이 있어서 인턴도 스타트업 게임사에서 했어요. 게임 회사를 알아보다가 운 좋게 컴투스에 입사할 수 있었죠.

평소에 게임을 좋아하셨던 모양이네요?

사랑 : 예. 저도 좀 게임을 많이 한다고 생각했었는데, 입사하고 보니 '머글(일반인)'에 불과하더라고요.

통합 사보의 표지 모델이 된 기분은 어떤가요?

민준 : 게임을 만드는 회사로서 우리만의 문화를 보여주는 과정에서 제가 이런 중요한 역할을 맡는 게 영광이고, 좋은 경험이었다고 같아요.

사랑 : 양사가 함께 사보를 만드는 의미 있는 시점에 표지 모델을 하게 되어서 가문의 영광이고, 어떻게 나올지 많이 궁금해요.

표지 모델 1호로 역사에 남으시겠네요. 하하. '우리 회사만의 장점'이라면 무엇을 꼽을 수 있나요?

민준 : 우선 복장이 매우 자유로워서 놀랐고, 딱딱한 조직 문화가 아니어서 더 놀랐어요. 신입사원이라도 의견이 있으면 눈치 안보고 말할 수 있어 좋아요.

동감해요. 회사에서 꼭 해보고 싶은, 혹은 이루고 싶은 게 있나요?

민준 : 일단은 지금 하는 '엘룬'이 꼭 잘 됐으면 좋겠어요. 내 자식 같아서 어디서 욕 안먹었으면 좋겠고요.

담당 게임에 대한 주인 의식이 투철하시네요.

민준 : 제가 찾아낸 버그가 고쳐져서 칭찬 들으면 좋다가도, 몰랐던 버그가 발견되면 부끄럽기도 하고.. 그래도 감사하게도 공식 카페에 칭찬해주는 분들이 많아 힘을 얻고 있어요.

그런 긍정적인 반응들이 정말 큰 힘이 되죠. 사랑 씨는요?

사랑 : 현재는 이미 잘 되고 있는 프로젝트에 힘을 보탬 거니까, 신작의 마케팅도 해보고 싶어요. 고생을 좀 하더라도 처음부터 같이

커가는 기쁨을 누릴 수 있게 말이죠.

혹시 관심 가는 게임이 있나요?

사랑 : '서머너즈 워 MMO'에 관심이 가고 기대도 많아요. 워낙 큰 IP라 부담감이 크긴 하지만..

업무를 보다가 힘들었던 적은 없었나요?

민준 : 야근을 많이 하는 것도 아니고 복지도 괜찮아서 아주 만족하면서 일하는 중입니다. 아까 말씀드렸던 것처럼 의견을 자유롭게 낼 수 있는 것도 좋고요.

사랑 : 워낙 글로벌하게 마케팅을 진행하다 보니, 16개 언어로 빠르게 대응하는 것이 쉽진 않았죠. 뭐가 틀렸는지 직접 확인을 할 수도 없고, 시차가 많은 법인과 소통해야 하는 일도 있고. 그래도 그만큼 결과물을 보면 뿌듯해요. 게임빌, 컴투스만큼 그렇게 많은 언어로 대응하는 곳도 많지 않으니깐요.

회사 생활하면서 가장 좋았던 점은?

민준 : 전 새로운 업무를 배우는 과정이 너무 재미있어요. 특히 개발 중인 게임을 담당하게 돼서 게임이 만들어지는 과정을 함께 하는 것도 참 좋습니다.

사랑 : 작년에 '서머너즈 워' 태국 대회를 직접 기획했어요. 그래서, 현지로 출장도 갔는데 거기서 현지 유저들도 직접 만나고, 관객들이 좋아하는 것을 보니까 너무 뿌듯하더라고요.



마지막으로 첫발을 내디딘 '게임빌컴투스뉴스'에 응원 한 마디 부탁드립니다.

민준 : 앞으로도 많은 직원이 힘을 합쳐서 만들게 될 텐데, 독자분들께서 즐거워 해주셨으면 좋겠습니다. 유저들과의 소통 창구 역할도 할 수 있으면 좋겠고요.

사랑 : 전 그룹웨어에 올라오던 소식지도 재미있게 봤었는데, 그것처럼 두 회사의 화기애애한 이야기를 들을 수 있는 좋은 자리가 될 것 같아서 정말 큰 기대가 됩니다.

세계 유저들과의 특별한 소통과 공감, 글로벌 모바일게임 e스포츠 대회 선도하는 'SWC'

컴투스 2014년 출시한 '서머너즈 워 (Summoners War)'의 글로벌 성공 이후, 이를 발전시키기 위해 거대한 마케팅 프로젝트에 착수했다. 바로 'SWC(Summoners War World Arena Championship)'다. '서머너즈 워'는 국내 개발 게임 중 최초로 글로벌 시장에서 제대로 성공한 모바일 RPG였고, 또다시 '최초'를 준비하기 시작했다. 'SWC'를 계획하던 2017년 당시, 모바일게임으로서 세계적으로 e스포츠 대회를 진행한 사례는 없었다. 컴투스는 e스포츠를 통해 모바일게임도 '하는' 게임에서 '보는' 게임으로의 전환이 가능하다고 믿었고, '보는 재미'의 요소를 최대한 확보하고자 노력했다.

오프라인 행사지만 인플루언서와 스트리밍을 적극적으로 활용하는 전략을 통해 첫 번째 글로벌 모바일 RPG에서 '첫 번째 글로벌 모바일 e스포츠 게임'으로서의 포지셔닝을 이루고자 한 것이다. 물론 전 세계에서 동시다발적으로 마케팅을 펼쳐야 하는 글로벌 오프라인 행사라 만만한 시도가 아니었다. 기획 단계부터 철저히 준비되었고 결승전이 열릴 때까지 1년여에 걸친 대장정이 펼쳐졌다.

'SWC 2017'은 9개국에서 오프라인 지역 예선을 열고, 그 외의 국가에서는 온라인 예선을 거치는 형태로 선수를 선발했다. 이후 LA에서 열리는 월드 결선에서 우승자를 선정하는 것이

해당 프로젝트의 최종 목표였다. 2017년 5월부터 본격적인 사전 준비에 들어갔다. '태국 오프라인 친선전', '중국 온/오프라인 길드전' 등을 통해 주요 지역에서 '서머너즈 워' e스포츠의 시작을 알렸다. 8월부터 SWC 예선은 시작되었고, 모든 지역 예선 대회도 라이브 스트리밍을 진행하며 유저 관심을 높이고, '보는' 게임으로서의 입지를 확실히 하고자 했다. 또, 각 지역 특색에 맞게 경기에서 패하면 가면을 벗는 '복면가왕 콘셉트'와 '덱 상담(SWC 도쿄)', '럭키 드로우(SWC 서울)', '디지털 포토부스', '롤렛 이벤트(SWC LA)' 등의 부대 이벤트를 통해 참여 유저들에게 최대한 다양한 재미를 주기 위해 심혈을 기울였다.

11월 25일, 대망의 월드 결선은 3천여 명의 유저가 참관했고, 스트리밍 동시 최고 접속률은 8만 5천 명에 달했다. 더불어 전 세계 다양한 1인 채널들이 월드 결선 중계를 자체 방송하며 생각 이상의 마케팅 효과까지 얻을 수 있었다. 실제로 월드 결선 진행 이후 '서머너즈 워'는 신규 유저 유입이 크게 늘어났고, 휴면 유저 또한 높은 수치로 복귀한 것을 확인할 수 있었다. 물론 이러한 수치가 성공의 전부는 아니다. 유저들과 소통하고, 공감을 이끌어내고, 이를 통해 자발적으로 즐겁게 기업의 제품이나 콘텐츠를 소비할 수 있도록 하는 것이야말로 컴투스의 궁극적인 마케팅 목표다.

작년에 이어 'SWC 2018'을 준비하는 이유도 바로 이러한 점에 비추어진다. 대회를 통해 각국에서 '서머너즈 워'를 사랑하는 유저들과 직접 대면하고, 즐거움을 선사하고, 다양한 보상을 통해 감사의 인사를 전하는 것. 그렇게 유저들과 커뮤니케이션할 수 있는 자리가 바로 오프라인 e스포츠 대회다. 'SWC 2018'은 작년의 경험을 통해 더욱 견고해지고, 재미가 배가되고, 유저 친화적으로 진행될 것이다.

이번 'SWC 2018'은 총상금 110,000USD(한화 약 1억 2천 만 원)이 걸려 있으며 '아메리카컵', '유럽컵', '아시아/퍼시픽컵' 3개의 컵으로 나눠 진행된다. 실시간 대전 콘텐츠 월드 아레나의

시즌 5 성적을 기준으로 출전 선수를 선발하는데 벌써 2만 명이 넘는 유저들이 예선전 참가 신청을 마쳤다. 각 컵 대회의 본선은 미국 LA(9월 8일), 독일 베를린(9월 22일)에서 열리며, 한국을 포함한 '아시아/퍼시픽컵' 본선은 일본 도쿄(8월 25일)에서 펼쳐질 예정이다. 글로벌 e스포츠 대회답게 올해도 전 세계에서 '서머너즈 워'를 통한 축제가 열리는 것을 볼 수 있을 것이다. 특히 이번 SWC 2018의 최종 결선은 '서울'에서 오는 10월 13일 개최된다. 특별히 이 게임의 탄생 지역인 한국에서 진행되는 만큼 유저들의 큰 관심과 참여를 기대해 본다.

글. 조희선 기자
heesunj@



★ SWC 2017 결선 현장_만원 관중

★ SWC 2017 시상식_우승자 토마토

★ 미국 LA 월드 결선 당시, 해외 유저들이 즐기기 위해 늘어난 광경



★ 일본 결선 현장



★ 미국 LA 월드 결선 현장



컴투스 글로벌라이제이션팀의 새 얼굴들

게임빌과 컴투스는 글로벌 회사인 만큼 다양한 국적과 배경의 직원들이 근무하고 있다. 첫 통합 사보 발간을 맞아 탄탄한 글로벌 역량을 뒷받침하고 있는 컴투스의 글로벌라이제이션팀 신규 입사자 분들을 만났다. 7월의 어느 날 사내 카페테리아에서 다양한 선물과 흥으로 이들과 즐겨 보았다.

※ 신입사원 : 김영길 사우(러시아), 제인 사우(러시아), 나탈리아 사우(러시아), 라파엘 사우(독일).

※ 인터뷰 : 영어와 한국어 혼용으로 진행, 영어는 구어체로 일부 번역.

Q. 안녕하세요? 바쁘실 텐데 인터뷰 응해주셔서 고맙워요. 다들 재밌는 물건들을 들고 오셨네요! 마트료시카(러시아 전통 인형)네요. 요건 뭔가요?

제인 : 이건 러시아 차입니다. 제가 즐겨 마셔서 고향에서 들고 왔어요.

나탈리아 : 저는 러시아 축구팀 인형요~!

영길 : 저는 보드카.. 인데 회사에 들고 와도 되나요?

기자 : 호호. 회사에서 드시지만 않으시면?

일동 : (웃음)

라파엘 : 전 하리보(곰 인형 모양 젤리)요! 같이 나눠 먹어요~

일동 : 잘 먹겠습니다.

Q. 한국에 오신 지 얼마나 되셨어요?

영길 • 제인 : 3년 정도 되었네요.

나탈리아 : 2년 조금 안됐어요. 유학을 일본에서 했는데, 거기서 지금 배우자를 만났죠. 한국 사람이예요. 이제 결혼 1년차입니다. 배우자랑 함께 한국으로 넘어왔죠.

라파엘 : 이제 5개월 지났어요. 한국 문화에 관심이 많아요. 게임을 좋아하는데 제가 있던 곳에는 게임 회사가 많지도 않고, 한국어와 한국 문화를 배우고 싶어서 한국으로 왔었어요. 아직 한국어 초보 수준이지만 (웃음) 주 2회씩 한국어 학원을 다니고 있어요.



제인 : 한국에서 대학원을 다녔어요. 제가 있었던 블라디보스토크는 한국, 중국과 굉장히 가까워서 문화도 접할 기회가 많았는데 그중에서 한국 문화를 제일 좋아했거든요. 그래서 대학원을 한국으로 왔어요. 대학원 졸업하고 컴투스에 입사했구요.

영길 : 아! 저는 4년 조금 안됐네요. 한국에서 대학원을 다녔어요. 부모님이 러시아에 이민 가신 한국 분이세요. 그래서, 자연스럽게 한국에 대해서 많이 알고 관심도 많았고, 대학원도 한국으로 왔죠.

Q. 컴투스는 어떻게 지원하게 되었나요? 입사 전에도 컴투스를 알고 계셨나요?

나탈리아 : 아주 크고 글로벌한 게임사로 알고 있었죠. 야구 게임으로 제일 처음 접했구요. 글로벌한 환경이라는 점이 가장 끌렸어요.

영길 : '서머너즈 워'로 알게 되었죠. 규모를 정확히는 몰랐지만 글로벌 게임 회사인 건 확실히 알고 있었어요.

라파엘 : 저도요. 게임을 정말 좋아해서 게임 회사에서 일하는 게 꿈이었어요. 재밌고 제가 좋아하는 일을 할 수 있고, 또 좋아하는 걸 같이 할 수 있다는 분위기 자체를 원했구요.

영길 : 저도 게임을 좋아해서 게임사에서 일하고 싶다고 막연히 생각하고 있었어요.

제인 : 저는 대학원 졸업하고 어떤 일을 할까 엄청나게 고민 많이 했어요. 게임을 좋아하기도 했지만 '관심 있음' 정도였는데, 그 시기에 딱 컴투스 채용 공지가 뜨더라고요. 운명이라고 생각했죠!

Q. 입사 후 느낌은 어떤가요?

영길 : 분위기가 정말 좋아요. 축구를 좋아해서 입사하자마자 축구 동호회에 가입했거든요. 다들 좋으신 분들이고 재미있어요. 축구 경기 열심히 뛰고 나서 먹는 삼겹살이 그렇게 맛있더라고요.

일동 : 하하하

영길 : 진짜라고요. 저 동호회 가입하고 나서 살췌다고요.. (웃음)

라파엘 : 기대했던 것보다 훨씬 더 글로벌한 회사라고 느껴요. 프랑스, 이탈리아, 터키 등등 다양한 나라에서 오신 분들도 많고 또 현지 법인이 이렇게 다양한 국가에 있는 회사는 처음 본 거 같아요.

나탈리아 : 맞아요. 저도 이전에 다른 게임사에서 일했는데 컴투스에 대해서도 많이 알고 있다고 생각은 했는데 이렇게 여러 나라에서 오신 분들이 많을 줄 몰랐어요. 다양한 문화와 개성 있는 사람들 속에서 일하는 분위기 자체가 참 좋아요. 처음 와서 모르는 것도 많고 적응도

어려울 거라 생각했는데 옆에서 다들 많이 챙겨주시고. 자기 일처럼 도와줘요.

제인 : 다들 배려를 정말 많이 해주세요. 글로벌라이제이션 팀원 분들뿐만 아니라 다른 부서와도 협업할 일이 있는데, 그때도 많이 도와주고 이해하시는 게 느껴져요.

영길 : 다른 게임 회사를 다녀본 적은 없지만, 비교할 수 없이 분위기나 사람들이 좋아요. 사실 외국인들은 한국 회사 자체에 약간 걱정이 있어요. 엄격할 것 같거나 야근이 많을 것 같거나 회식이 많을 것 같거나?

라파엘 • 나탈리아 • 제인 : 맞아요. 약간 그런 걱정이 있죠.

영길 : 컴투스는 그런 게 전혀 없어요.



★ 라파엘_퀼른 라인강



★ 제인_즐거운 사물놀이



★ 나탈리아_모스크바 볼쇼이 극장 앞



★ 김영길_상트페테르부르크 네바강

Q. 그럼 회사 밖에서의 일상은 어떤가요? 한국과 고향에서 생활의 차이랄까요?

제인 : 일단 한국 사람들은 경이 많고 항상 배려하는 게 몸에 배어 있는 거 같아요. 러시아 사람들보다 예의 바르고 덜 무뚝뚝하고.

나탈리아 : 한국은 안전해요! 러시아에서는 지갑을 떨어뜨리거나, 카페에 물건을 두고 오면 찾을 수 있을 거란 기대를 못하죠.

한국은 카페에 휴대폰을 두고 가도, 지갑을 떨어뜨려도 찾을 확률이 높더라고요.

라파엘 : 맞아요. 한국에 온 지 얼마 안됐지만, 한국은 정직한 나라 같아요.

제인 : 무엇보다 밥이 맛있어요!

일동 : 맞아요! (웃음)

Q. 만약 한국을 떠날 때 꼭 가지고 가고 싶거나 그리울 것 같은 것은요?

나탈리아 : 매운 음식! 이전 매운 음식 없으면 못살 것 같아요.

제인 : 김치랑 치킨! 저희 엄마는 한국 올 때마다 치킨 사달라고 하실 정도예요. (하하) 저는 떡볶이, 순대, 한식 종류는 다 좋아요.

반찬이 다양하게 있다는 점도 좋아요.

영길 : 러시아는 피클 같은 게 있긴 한데, 김치 같은 건 없어요. 부모님이 러시아에서 직접 김장하실 정도였어요.

라파엘 : 밥! 밥이 좋아요. 아! 카오도 그리울 것 같네요.

일동 : 네? 독일 사람이 카오를 좋아해요?

라파엘 : 독일 맥주보다 부드러워서 좋아요. 비교하긴 어렵고 카오가 전 입맛에 맞아요.

Q. 다들 한국과 컴투스에서의 생활에 만족하신 거 같아요. 그럼 특별히 컴투스가 글로벌 회사로서 매력적인 포인트는 무엇인가요?

영길 : 해외 법인이 곳곳에 설립되어 있고 세계 각국에서 진행되는 아레나, 대회 운영 같은 것들이 잘 발전되어 있다고 생각해요. 고향에서도 다들 '서머너즈 워'를 알고 있고 제가 모르는 대회 일정까지 알고 있어요. 글로벌 시장에 집중적으로 투자하고 있다는 점이 매력적이죠.

나탈리아 : 보통 게임을 글로벌 시장에 퍼블리싱해도 이렇게 주재 외국인을 많이 채용하거나 현지 법인들을 많이 운영하진 않는 것 같더라고요.

제인 : 대부분 영어, 중국어, 일본어 정도의 인력을 채용하는데 컴투스는 정말 세계 각국에서 온 사람들이 일하고 있어요!

나탈리아 : 맞아요. 번역도 아웃소싱을 주로 쓰는데, 컴투스에서는 글로벌 인력을 보유하고 있으니까 직접 맡기고 검토도 가능하고 운영도 할 수 있다고 생각해요.

라파엘 : 저는 첫 직장이라 비교는 어렵지만, 포르투갈, 스페인 등 현지 인력도 다양하게 보유하고 있다는 점이 정말 글로벌하다고 느껴요.

글. 곽난령 기자 nryung@

복면게임왕

'복면게임왕'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 코너라는 생각이 듭니다. 자! 그럼 그 첫 번째 게임이 과연 무엇일지 출발해 볼까요?

01

이 게임은 덴마크, 노르웨이, 스웨덴, 아이슬란드 등 북유럽 지역에서 전해오는 게르만 민족의 신화를 배경으로 합니다.

02

아직 생소하신가요?

불과 출시 3일 만에 무려 300만 장 이상의 판매량을 달성했고, 리뷰 전문 사이트 Metacritic에서 94점을 받는 기록을 세웠습니다.

03

감이 좀 오시나요?

게임 속 주인공은 스파르타 출신으로 힘든 여정을 거쳤고 항상 복수심에 불타고 있지만 이번 작품에서는 살짝 철이 든 모습입니다.

04

음..이쯤에서 이미지로 힌트를 하나 드릴게요. 이 게임에 등장하는 몬스터 중 하나입니다.



주인공이 과거에 죽였던 신과 영웅은 오르코스, 알레시아, 헤카톤케이레스 아이가이온, 카론, 페르세포네, 아레스, 케릭스, 칼리토스, 미다스, 에리니스, 타나토스, 포르메테우스, 테세우스, 페르세우스, 이카스, 운명의 세 여신, 아테나, 포세이돈, 페이리토오스, 하데스, 헬리오스, 페르세스, 헤르메스, 크로노스, 헤파이스토스, 헤라클레스, 다이달로스, 헤라, 판도라, 가이아, 제우스, 발두르가 있습니다.

05

더 어려워지셨다고요? 이미지 하나를 더 공개하죠. 짜잔! 이 게임에 등장하는 악역의 옆 모습을 대공개합니다.



마지막으로 이 게임을 상징하는 마크입니다.



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

기간 : ~ 2018년 8월 21일

메일 주소 : gcnnews@gamemilcom2us.com (주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

글. 문지훈 기자 greenman_moon@



‘엘룬’ PREVIEW

어! 이거 단순한 양산형 게임이 아니네..

이번 '게임 포커스' 코너에서 곧 출시될 '엘룬'을 미리 플레이해 보았다. 사실 처음 실행할 때만 해도 큰 매력을 못느꼈다. 턴제 수집형 RPG, 5명 파티 구성, 캐릭터 초월, 각성. 또 하나의 양산형 게임 아닐까 싶었는데 그래도 캐릭터가 깜찍(메디나가 제일 귀여움)하기도 하고, 인트로도 뭔가 흥미로운 것 같고, 일단 플레이는 해 보자는 생각에 조금씩 진행해 보는데..

우와! 이거 아기자기하기만한 게 아니네..

게임에 접속하니 엘룬의 얼굴마담인 메디나가 나를 반긴다. 귀요미 우리 메디나. 포션을 통통 튀기는 모습이 참으로 사랑스럽다.



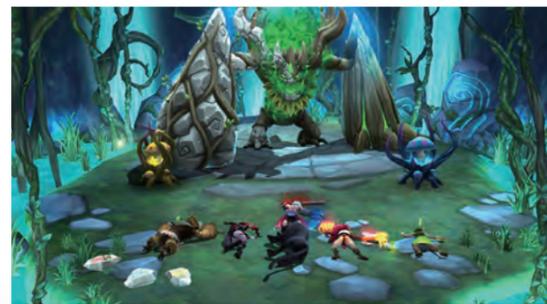
깔끔한 그래픽에 만족하면서 게임을 하던 중 새충을 한번 쏘아 보았는데.. 화면을 가득 채운 화려한 그래픽에 감탄하고 말았다. 단순히 깜찍하기만한 게임일 거라 착각했는데 이런 반전을 숨기고 있을 줄이야.. 순간 기자는 내 스마트폰의 안부를 묻지 않을 수 없었다. 다행히 스마트폰이 군고구마가 되지는 않았지만, 스킬을 쓸 때마다 이런 걱정이 들 정도로 '엘룬'의 스킬 연출은 매우 화려했다.



초반부터 막히는 위엄

기자는 지금 시장에 쏟아져 나오는 찍어내기식 모바일게임, 이른바 양산형 게임을 수도 없이 접해 보았다. 단언하는데 지금까지 양산형 게임에서 자동 전투가 1 지역에서 막히는 게임은 플레이해본 적도, 들은 적도 없다. 양산형 게임이란 무엇인가? 자동만 돌려 놓으면 캐릭터가 성장하든 말든 그냥 일직선으로 쭉 돌파하는 게임 아닌가. 그리고, 대략 3 ~ 4 지역쯤 가면 슬슬 한계가 오고 그때부터 장비를 레벨-업하던가, 캐릭터를 성장시키거나 하는 게임이지 않은가. 그런데 이 게임은 자동 전투가 무려 1 지역에서 멈춘다. 이제 막 튜토리얼을 끝낸 신참 병아리들이 뼈악거리면서 전투를 진행

하는 그 1 지역에서 말이다. 이는 비단 스테이지에만 국한되지 않고 보스전에서도 '엘룬'의 도발적인(?) 모습이 드러난다. 쉬움 모드야 쉽게 공략할 수 있는데, 문제는 보통 난이도다. 이 보통 난이도 보스는 한 턴에 체력을 무조건 풀로 채운다. 보스가 풀피이건 반피이건 딸피이건 상관없다. 체력 회복에 자비란 없다. 무조건 풀로 찬다.



우리 개발자님께서 보통 난이도의 개념을 모르시나? 라는 생각에 찾아가 물었다.

“개발자님! 이걸 어떻게 잡으라고 만드신 건가요? 옹? 잡았다고요?”

자신만만하게 자신의 결과 화면을 보여주는 개발자의 스마트폰을 본 기자는 고개를 가웃했다. 이런 덕으로 이 보스를 잡았다고요? 기자의 뇌는 양산형 게임에 길들여져 있기 때문에 '전설 is best' 공식을 신봉해

왔다. 시너지를 전혀 고려하지 않고, 일단 황금색으로 번쩍이는 캐릭터들을 모아서 파티를 구성했던 기자와 달리 개발자는 허접한 캐릭터이지만 시너지를 고려해서 파티를 구성했던 것! 그래서 훨씬 강력했던 것이었다. 다시 한번 이 게임을 플레이할 의욕이 생겼다.

세상에, 희귀 따위에게 이런 스킬 효과?

게임 플레이 중 문득 희귀 캐릭터가 가지고 있는 스킬 중 '좀비화' 효과에 눈이 고정되었다. 세상에 희귀 따위에게 이런 스킬 효과가 있다니.. 1등 덱 카피를 좋아하는 필자는 서둘러 그 희귀 캐릭터를 덱에 넣고, 결국 멋들어지게 보통 보스를 잡을 수 있었다. 이는 비단 보스뿐만 아니라 필자가 깨지 못했던 스테이지나 뫼비우스 던전 등 캐릭터의 레어도가 아닌 캐릭터 조합에서 나오는 시너지를 중시하니 해당 던전을 수월하게 공략할 수 있다.



★ 좀비화: 치유되는 대신 치유량 만큼의 영혼 피해를 입는다.

'엘룬'은 캐릭터의 레어도가 아닌 조합을 통해 정말 게임을 하고 있다는 실감을 주는 작품이라고 생각한다. 마지막으로 '엘룬'에 대한 기자의 평가를 한 줄로 요약해 본다.

'겉모습은 양산형 게임이지만 파고 들어가면 하드한 게임!' 양산형 게임으로 게임의 감을 잃은 현대인들에게 이 게임을 강력히 추천하는 바이다.

글. 문지훈 기자
greenman_moon@



그대, '컴프야'를 아는가? HEAT팀 탐방

히트다 히트! 기자가 입사했을 때 많은 분들이 한 말이 있었다.

'컴투스 프로야구'. 특별한 의도를 지닌 문장도 아니고, 마치 저 제목 하나만으로도 컴투스라는 회사를 충분히 다 설명한 것처럼 말이다.

컴투스가 배출한 것들이 그리 많은데도, '컴투스 프로야구(이하 '컴프야')'는 이렇게 유독 반짝이는 존재감을 과시하고 있다.

하긴 생각해 보면 당연한 일이다. 모바일게임 중 10년이 훌쩍 넘는 기간 동안 명맥을 유지할 뿐 아니라 여전히 핫한 게임이니까.

그래서, '컴프야'는 추억인 동시에 현재이기도 한 것이다.

'컴프야'가 수많은 모바일 야구 게임이 난무하는 지금까지도 가장 사랑을 받고 있는 이유는 무엇일까?

도대체 어떤 사람들이 만들길래? 궁금증 해결을 위해,

'컴프야'의 산실인 HEAT팀을 방문해 보았다.



히트팀에 대한 간략한 소개?

홍지용 : '컴프야'와 'MLB 9이닝스' 2종 게임 현재 라이브 진행하고 있고요, 전체 팀원은 현재 50명 정도입니다.

정말 많네요. 원래는 3명으로 출발했다고 들었는데?

홍지용 : 2006년에 프로그래머, 디자이너와 저 이렇게 세 명으로 시작했던 팀이에요. 프로젝트 진행하고 게임 론칭하면서 팀이 계속 커졌어요.

혹시 히트팀만의 특징이 있을까요? 다른 팀들과는 다른.

박찬욱 : 일단 라이브를 2개 진행하니까 빌드가 되게 많죠. 특히 '컴프야'는 라이브 업데이트를 1주에 한 번씩 하니 매주 다이나믹하게 진행하죠.

홍지용 : 유저 입장에서는 주 단위로 콘텐츠 업데이트를 경험하니까 좋은 구조인 듯해요. 야구 게임은 업데이트 속도가 중요하니까.

다른 야구 게임에 비해 '컴프야'의 강점은 무엇일까요?

홍지용 : '9이닝스'도 2주 단위 CDN 패치를 지켜오고 있어요. 타 게임들의 경우 한 달이나 두 달에 한 번 패치를 하는 경우도 많았는데, 저희가 야구 게임 장르에서는 라이브 서비스에 대한 기준을 만들었다고 볼 수 있을 것 같아요. 그리고, 오랜 기간 라이브 서비스를 하는 과정에서 유저들이 믿을 만한 IP가 되었다는 것?

아! 워낙 오래 성공적으로 서비스를 해 오고 계시니까요?

홍지용 : 맞아요. 그 당시 경쟁했던 게임들은 지금 다 사라져버렸고 '컴프야'는 살아남아 그 이름 자체를 IP로 만들어 놓았다는 점에서는 자부심이 있죠.



히트팀은 앞으로도 꼭 야구 게임 장인 팀으로 남는 건가요?

홍지용 : 야구 게임을 잘 만드는 게 중요하고, 지금까지의 경험을 바탕으로 앞으로 더 좋은 야구 게임을 만들 수 있지 않을까 생각해요.

워낙 오래 라이브를 해서 업데이트 방향을 잡기도 쉬운 일이 아니겠어요?

박찬욱 : 오래 라이브를 하다 보면 새로운 모드를 넣는 식의 업데이트를 하기보다는 기존의 것들을 개선하거나 그것을 대체하는 것을 업데이트하는 경우가 많아요.

지금 게임에 새로운 모드를 추가하는 건 오히려 유저들을 피곤하게 할 수 있거든요. 어떤 모드가 들어가도 어쨌든 던지고 치는 방식은 변하지 않으니깐.

홍지용 : 보통 스포츠 게임에서 게임의 기본적인 방식을 바꾸지는 않잖아요?

지속적으로 로스터를 업데이트해주고, 선수나 팀을 성장시키는 요소 등을 업데이트합니다. 콘텐츠적으로 업데이트할 요소는 충분히 있지 않나 생각해요.

김광성 : 이번 대규모 업데이트 때 들어간 랭킹 대전 시즌2, 시즌1에 있던 구조적인 문제점 등을 개선해 나가는..

이런 방향으로 업데이트를 지속적으로 하지 않을까 싶어요.



★ HEAT팀_고척돔에서

실제로 야구는 자주 보러 가시나요?

홍지용 : 이전에 팀원이 적을 때는 다 같이 보러 가기도 했었는데, 지금은 그러지는 못하고 가도 응원하는 팀이 다들 다르기도 하고. 대신 회사 때 스크린 야구를 하러 간다거나, 회사 야구 동호회 활동을 하기도 하죠.

회사 야구 동호회 근황은 어떤가요?

홍지용 : 유부남이 늘어나면서 참여도가 낮아지고는 있지만 재미있게 하고 있죠.

MLB 9이닝스 현지화 작업에 어려움은 없나요?

홍지용 : 특히 확인이 어려운 언어의 경우에는 어렵긴 하지만 열심히 하고 있어요.

모션 캡처는 '컴프야'랑 'MLB 9이닝스' 모두 우리나라 선수가 하는 건가요?

홍지용 : 기본적인 동작들은 크게 다르지 않기 때문에 두 게임 모두에 쓴다 생각하고 모션 캡처를 하죠. 특이품들은 애니메이터들이 잡는 게 자연스러워요. 다른 선수 품을 연기하는 모션을 캡처하는 건 오히려 더 안어울릴 수 있기 때문에.

모션 캡처로 완성도에 도움이 많이 되었나요?

홍지용 : 다양한 구단의 선수들을 섭외하여 2년에 걸쳐 주로 기본이 되는 모션들 위주로 촬영했고 야구 게임으로서 완성도를 높였죠. 많은 노력을 기울였다고 자부합니다.



앞으로의 계획은 어떻게 되나요?

박찬욱 : 현재 Live 중인 2개의 게임 모두 지속적인 성장을 가져가고 있어서 일단은 기존의 장점을 유지하면서 라이브를 계속 해야죠.

그리고, 지금까지의 경험을 바탕으로 더 나은 그래픽과 게임성을 가진 게임으로 만드는 작업도 해야 하겠죠.

홍지용 : 단일팀이 10년 이상 유지되기는 쉬운 일이 아니기도 해서 오래 라이브한 프로젝트의 좋은 선례로 남으려면 열심히 해야죠.

10년, 20년, 30년을 이어가는 꾸준한 IP로서 '컴프야'와 'MLB 9이닝스'가 자리 잡으려면요.

저도 자부심으로 응원하고 있어요. 끝으로 오랜 세월 이 게임들을 사랑해 주신 유저 분들께 한 말씀 부탁드립니다.

홍지용 : 야구를 좋아하고 사랑하는 사람들이 만들고 있습니다. 야구 게임 하면 '컴프야'와 'MLB 9이닝스'를 떠올릴 수 있도록 열심히 하겠습니다. 잘 부탁 드립니다.

유명 게임인 만큼 팀 전체에서 신나게 일하는 분위기가 느껴졌고, 개성 있는 멤버들의 화합과 미소가 오래도록 기억날 것 같았다.



가산·서초 콩국수 비교 체험

푹푹 찌는 날씨에 숨이 턱턱 막힌다.
시원한 무언가가 더위를 한 방에 날려줬으면 하는 바람이다.
무더운 여름철 우리의 구세주는 바로 계절 별미, '콩국수'.
이번 호에서는 특히 매일 점심 메뉴 선택에 고민하는 가산-서초 지역 직장인들을 위해
콩국수 비교 체험에 나섰다.
콩국수는 예로부터 여름 대표 음식으로 많은 사람들의 보양식이었다.
1800년대 말에 나온 조리서인 '시의전서(是議全書)'에서도 콩국수가 언급되었는데,
사실 콩국수는 그 이전부터 민간으로 전해져 내려오던 아주 오래된 음식이다.

가산 지역 콩국수 맛집 '곰배령'

메밀면으로 만든 콩국수를 먹어보자!
맛 - ★★★★★
양 - ★★★★★
특징 - 메밀면으로 된 독특한 콩국수
위치 - 가산디지털단지 6번 출구 인근 먹거리촌



★ 가산 지역 콩국수 맛집 '곰배령'

메밀면으로 구수하게 뽑아낸 콩국수가 일품이다.
식사로 먹는 메밀 콩국수(막국수)와 후식으로 나오는 메뉴가 양의 차이는 나지만 후식으로 시켜도 꽤 양이 많으니 참고해서 주문하는 것이 좋다. 메밀로 만든 면이라 구수하고, 식감도 좋아 깊이가 느껴진다.
전체적으로 간이 배어 있어서 별도의 맛춤이 필요 없다.
반드시 먼저 한 입 먹어본 후에 간을 하는 것을 추천하며 콩국수 본연의 시원하고 짭조름한 맛이 일품이다.
이 외에 고추장불고기와 막국수도 괜찮은 편이니 꼭 콩국수가 아니더라도 방문해 보길 추천한다.

서초 콩국수 맛집 '광시'

맛 - ★★★★★☆
양 - ★★★★★
특징 - 정통 콩국수 그 자체
위치 - 남부터미널역 3번 출구 인근



★ 서초 콩국수 맛집 '광시'

독특한 메밀면이 장점이었던 곰배령과는 다른 특징을 지니고 있다.
직접 재배한 콩과 전통 방식으로 만든 국수의 조화로 콩국수 본연의 맛을 느낄 수 있는 곳이다.

광시의 콩국수는 우리의 머릿속에 있는 전통적인 콩국수다. 간은 개인의 입맛에 따라 맞춰 먹을 수 있는데 이곳도 기본적으로 간이 되어 있다.
면의 경우, 일반 소면이 아닌 색다른 면을 사용하는데 충남 예산에서 만들어 공수하는 수제면이기 때문에 일반 소면보다 더 좋은 식감이 느껴진다.
또 다른 메뉴인 육회덮밥과 냄비 불고기도 상당히 괜찮다. 특히 한우를 취급하는 고깃집다운 아주 싱싱한 양질의 육회덮밥도 강추다.

날이 갈수록 뜨거워지는 이 여름, 시원한 콩국수로 무더운 여름 가뿐하게 이겨내시길~



도전의 아이콘, 게임빌컴투스USA '이규창 지사장' 편

국내 모바일게임 초창기부터 한국 게임을 세계 무대에 알린 이가 있었으니 바로 이규창 미국 지사장이다.

오랜 기간 미국 시장을 중심으로 각국에서 장인정신으로 모바일게임을 전파해 온 인물이다.

특히 세계 최대 게임 콘퍼런스인 GDC(Game Developers Conference)의 아시아 최초이자 유일한 자문위원으로 활동한 바 있을 정도로 유명하다. 장인정신을 조명하는 코너인 만큼 첫 번째 스타트로 그를 만나 봤다.

기자 : 혹시라도 모르는 독자 분들을 위해 간단한 소개 부탁드립니다.

Kyu : 게임빌-컴투스 미국 지사장을 맡고 있습니다. 2000년에 게임빌에 입사한 후 해외 마케팅실을 거쳐 지금까지 해외 사업 분야를 담당하고 있습니다.

기자 : 업계 최초로 미국 시장을 개척하신 걸로 알고 있는데 도전 계기가 궁금합니다.

Kyu : 2002년부터 미국 시장에 게임 서비스를 하며 여러 퍼블리셔들과 인연을 맺게 되었고 미국의 이동통신사들과도 관계를 맺게 되었어요. 그러다 우리가 직접 서비스하면 더 잘 할 수 있겠다는 생각을 하게 되었죠. 우린 할 수 있다는 자신감 하나로 미국 시장에 도전장을 냈어요.

기자 : 추억도 많을 거라 생각합니다. 가장 기억에 남는 추억이 있다면?

Kyu : 워낙 많은 일이 있었지만 미국 게임

차트 상위권을 차지했던 기쁜 순간도 있었고, 초기에 어려웠던 기억들도 있고요. 그래도 MLB, NBA와 같은 글로벌 라이선스를 계약할 때가 가장 기억에 남습니다. 아! '서머너즈 워' e스포츠 행사도 오래 간직할 추억이죠.



기자 : 도전의 아이콘으로 통하는데 미국 시장에 도전하고 싶은 후배들에게 조언 한 말씀 부탁드립니다.

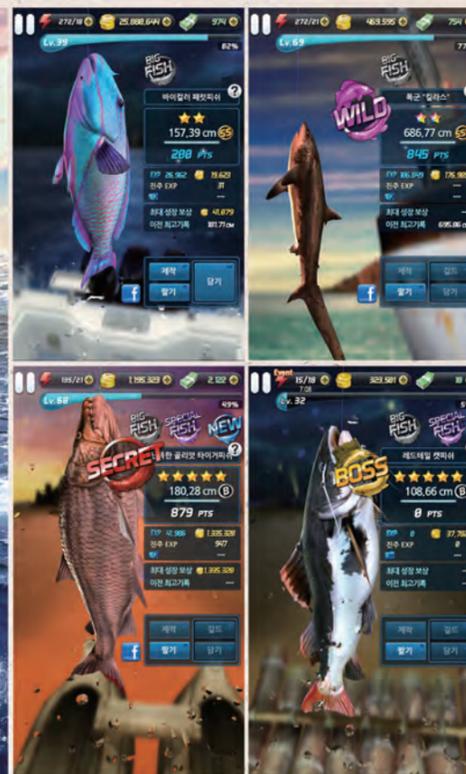
Kyu : 참 쑥스럽네요. 10년 전에 암 수술을 하고 지금은 두 번째 인생을 살고 있어요. 그 후 '내가 죽다가도 살아났는데 못할 게 뭐 있냐?' 하는 생각에 두려움이 사라졌어요. 굳이 말씀드리자면, "두려워하지 마세요. 시간은 나를 기다려주지 않습니다. 미국 시장은 무궁무진한 가능성을 품고 있습니다. 게임빌-컴투스처럼 과감하게 도전하고 쉽게 물러서지 마세요."

기자 : 더 얘기 나누고 싶지만.. 마지막으로 하고 싶은 말씀이 있다면?

Kyu : 항상 게임빌-컴투스 사랑해주세요. 응원해주는 여러분이 없었다면 지금의 우리도 없었을 것입니다. 늘 즐거움을 통해 전세계에 행복을 전해드리고 싶습니다. 고맙습니다.

글. 오동원 기자
narcissu82@

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, 엄지손가락만으로 낚시 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!



서른 일곱 살 배관공이 보여준 놀라운 감동 '마리오 오딧세이'

- 제작사 - 닌텐도
- 플랫폼 - NINTENDO SWITCH
- 장르 - 샌드박스 탐색 3D 액션



여행의 시작

이 남자 마리오! 시작은 이름 없는 목수였으나 배관공이라는 설정이 더해졌고 번듯한 이름이 생겼으며 본인의 직업을 꽤나 충실히 수행했다. 37년이 지난 지금, 그는 그 시절 그 모습으로 우리의 곁에 다시 돌아왔다. 늘 그러하듯 빨간 모자에 단정한 콧수염이 눈에 띈다. 그의 히로인 피치 공주가 납치당했다. '슈퍼 마리오 오딧세이'의 시작이다.

세계관이 넓어진 다채로운 왕국

'오딧세이'라는 타이틀에 걸맞게 마리오는 피치 공주를 구하기 위해 많은 왕국을 탐험한다. 왕국을 탐험하며 파워문을 모으고, 파워문은 곧 오딧세이 호의 연료가 된다. 궁극적인 목적은 여러 왕국의 탐험이다. 수중 도시가 콘셉트인 마을에서는 마리오가 해엄을 치는데 필요한 장비를 구입해야 하며, 각 왕국의 특성을 살린 퀘스트들이 마리오를 기다리고 있다. 게다가 왕국과 날씨, 지형, 환경에 따라 마리오 특유의 종종거리는 걸음걸이도 달라지며 이는 곧 게임의 결과에 영향을 준다.

마리오의 성장, 한번 더!

점프만 열심히 하는 것이 아니라, 모자를 획득 던지고 적에게 모자를 씌워 변신을 하여 온 왕국을 누비고 다닌다. 모자를 활용한 액션은 컨트롤러가 분리되는 스위치의 특성을 아주 잘 살린 시스템이다. 유저가 조이콘을 휘두르면, 게임 속 마리오의 모자가 날아간다. 날아간 모자는 멀리 떨어진 아이템을 획득하기도 하고 적을 쓰러트리기도 한다. 적이나 프랍(prop)에게 모자를 던져 변신을 할 수 있는 '캡처 시스템'은 게임의 재미를 더 풍부하게 하는 요소이며, 캡처 후 달라진 모습의 마리오를 구경하는 것도 잔재미다.

영원한 고전, 그 이름 마리오

하나의 콘텐츠가 이토록 꾸준히 사랑을 받는 것은 대단한 일이며, 특유의 힘을 지닌다. 이 오래된 캐릭터가 다소 촌스럽고 퀴퀴할지라도 분명한 것은 마리오16비트 게임임을 즐기던 우리와 함께 성장했다는 것. 우리와 함께 살아왔으며, 앞으로 옆에서 함께 나이를 먹어갈 게임 캐릭터가 있다는 것은 얼마나 큰 축복인가. 그래서, 필자는 '마리오 오딧세이'로 화려하게 귀환한 이번 타이틀을 이렇게 총평하고 싶다.

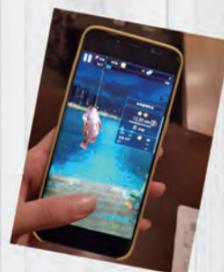
"격하게 반갑고, 너무나 고맙다!"

글. 박민지 기자
rnaemwkr@

★ 이미지 출처
<https://blog.naver.com/ksu0420>



Thumb Thing



낙시의 신

리얼 진동! 니들이 손맛을 알아?
(구류밍, 25세, 울산시 울주군)



로열블러드

손맛 일품! 타격감이 손에 착 감기냄~
(잇힘이, 27세, 강원도 화천군)



자이언츠워

밴드 투혼! 3대 1로 잡아주겠어!
(KME17, 26세, 서울시 서초구)



사커스피리츠

그녀의 발에 영혼을 담아~ 슛!
(jjactor, 26세, 경기도 의정부시)



빛의 계승자

다크 판타지~ 딱 내 스타일~
(푸푸르릉, 27세, 경기도 파주시)



별이되어라!

이젠 날 별로 만들어 줘~
(한국현, 27세, 대전시 유성구)



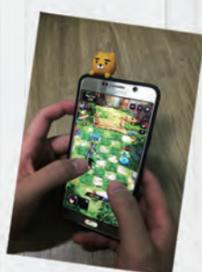
MLB 퍼펙트 이닝 2018

던져~ 난 흥련만 쳐
(Yoonarim, 28세, 서울시 마포구)



서머너즈 워

돼지야 바케! SWC 2018 우승은 나의 것!
(페코페코95, 24세, 부산시 부산진구)



체인 스트라이크

아기자기한 재미의 갖혀자검~
(빅맨, 27세, 전라남도 광주시)



کم프매 Live 2018

멋진 희생플라이로~ 선취점 올리고~ (팀5125, 28세, 경상남도 김해시)

게임빌-컴투스 게임을 플레이하는 모습들을 담아 아래 메일로 보내주시면 추첨을 통해 **문화상품권**을 드립니다. 많은 관심과 참여 바랍니다.
기간 : ~ 2018년 8월 21일 / 메일 주소 : gcnews@gamevilcom2us.com (주소, 이름, 나이, 연락처를 함께 적어주세요.)



‘서머너즈 워’ 고수 미국 ‘크리스’편

유저명 : 크리스(닉네임 ‘ChildishPlays’)
나이 : 36세
지역 : 미국
게임 플레이 기간 : 2014년 6월~

‘서머너즈 워’를 즐긴 유저라면, 누구나 한 번쯤 봤을 사람 크리스! 아마 이름만으로 감을 못 잡는다면.. ‘ChildishPlays(유튜브 계정)’라고 하면 알 것 같지 않은가? 맞다. 유튜브에서 ‘서머너즈 워’ 공략을 찾아봤다면 분명 낮은 이, 게임빌과 컴투스의 통합 1호 사보를 계기로 그 고수를 만날 수 있었다. 고수와의 대화, 지금부터 시작한다.

기자 : 게임을 시작한 지 4년이 되어 가는데, 어떻게 한 게임을 이렇게 오래 플레이할 수 있나요?

고수 : 처음 시작했을 땐 다른 사람들과 별다른 바 없이 플레이했어요. 그러다 그해 10월 즈음에 콘텐츠를 만들어 봐야겠다고 마음먹게 되었죠. 그런 결심을 하고 보니 ‘서머너즈 워’ 커뮤니티의 다른 유저들에게 도움을 주기 위해 ‘내가 먼저 고수가 되어야지!’ 하는 새로운 목표가 생겼죠. 지금의 레벨에 도달할 수 있었던 것도 제 채널의 구독자를 포함한 여러 유저들과 게임에 대해 열정적으로 토론할 수 있었기 때문이라고 생각해요.

기자 : 수많은 모바일 RPG가 존재하는데, 이 게임이 마음을 사로잡은 이유는 무엇일까요?

고수 : 물론 게임 시장에는 다양한 RPG들이 있지만, ‘서머너즈 워’는 유저들에게 독특한 게임 플레이 경험을 제공하기 때문에 잘 만든 모바일 턴제 RPG의 기준이 된 것 같아요. 그 뒤로 수많은 게임들이 비슷한 컨셉으로 따라 출시했지만 시간이 지날수록 ‘서머너즈 워’만 오히려 색깔을 찾아낸 느낌이기도요.

기자 : 가장 좋아하는 ‘최애 캐릭터’는 무엇인가요?

고수 : ‘베라모스(암 이프리트)’죠! 이 캐릭터만큼 게임에 크게 영향력을 주는 몬스터는 없다고 생각되거든요.

기자 : 혹시 선호하는 룬이 있나요? 캐릭터마다 장착할 수 있는 룬의 선택지가 다양한데, 가장 효과적인 룬은 뭐라고 생각하시나요?

고수 : 룬의 타입보다는 퀄리티를 더 중요하게 생각합니다. 유저들이 정말 신경 써야 할 것은 룬 세트보다는 각 룬의 스탯 아닐까요. 커뮤니티에서 “의지 룬이 더 좋다.”, “신속 룬이 더 좋다.” 토론하지만 가장 효율성이 높은 룬이 최고의 결과를 가져다준다고 생각해요.

기자 : 오! 신규 유저들을 위해 본인의 경험을 공유해주세요!

고수 : 많은 유저들이 태생 5성 몬스터만 키워도 충분히 게임을 헤쳐 나갈 수 있다고 생각하는데 몬스터의 태생만 너무 믿을 게 아니라 룬의 퀄리티나 몬스터 간의 시너지에 신경 쓰는 것이 더 중요하다는 조언을 드리고 싶네요.

기자 : 가장 재미있었던 순간이나 기억에 남는 순간은요?

고수 : 처음으로 태생 5성을 뽑았을 때요! 제 첫 태생 5성 몬스터는 ‘자미르(풍드래곤)’였는데 그때 정말 이 게임을 마스터한 기분이었어요.

기자 : 하하하. 공감합니다. 이제 마지막 질문입니다. ‘서머너즈 워’를 한 단어로 표현한다면?

고수 : 대단하다!

글. 이승민 기자
smsmlee@

MUSTHAVE



MLB 퍼펙트이닝 2018 (MLB PI 2018)

[개발사/퍼블리셔] 공게임즈/게임빌

[장르] 스포츠

[키워드] ANYTIME, ANYWHERE, ANYONE

[추천] MLB에 관심이 많고, 스포츠 게임을 즐기는 유저

[소개] 실제 메이저리그 라이선스가 적용된 고품질 야구 게임이다.

이적 시장을 통해 실제 현역 선수들과 레전드 선수들을 영입할 수 있고, 자신만의 드림팀을 꾸릴 수 있다.

무엇보다 유저들 간 실시간 대전이 가능하여 언제, 어디서든, 누구나 박진감 넘치는 승부를 펼칠 수 있다.

[구성] ‘시즌 모드’, ‘대전 모드’, ‘실시간 라이브 배틀’, ‘턴 배틀’..

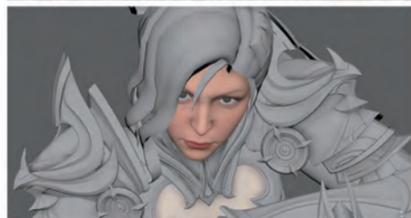
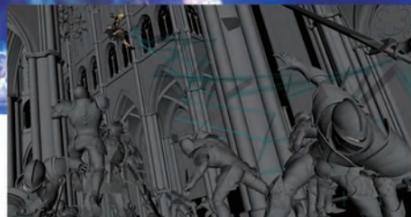
[인기 콘텐츠] 글로벌 유저와 실시간으로 대결하는 ‘라이브 배틀’의 묘미에 빠져 보자!

[리뷰] 그래픽이 실제 야구를 보는 듯하여 몰입감이 상당한 것 같아요!

무엇보다 좋아하는 선수를 영입하여 키우는 맛이 아주 쏠쏠해요!

라이브 배틀은 실시간이라서 상황에 따라 멘탈이 나가곤 하지만, 그만큼 몰입감은 엄청난 것 같아요!

[초보 꿀팁] 선수들 계약 기간이 불규칙해서 일일이 계약하기 번거로운 텐데요, 선수 보관함에서 통으로 25인 재계약 하시면 선수들 재계약 기간이 같아진답니다!



★ 트레일러 그래픽 작업 과정

초대형 블록버스터 모바일 MMORPG '탈리온' 트레일러 영상 제작 스토리

게임빌과 유틸플러스가 손잡고 2018년 하반기에 선보일 '탈리온'은 PC 온라인게임급 대형 스케일을 자랑하는 모바일 MMORPG다. 글로벌 시장을 겨냥하고 준비 중인 '탈리온'은 360도 시점 조절이 자유로워 하늘까지 보이는 Full 3D View가 압권이며, 광활한 오픈 필드에서 펼쳐지는 'RvR 전투'와 보스 사냥이 조합된 신개념 '레이드 전투', MMORPG다운 역할 분담 기반의 거점 '점령전' 등 수십 명이 벌이는 실시간 대규모 콘텐츠로 무장했다.

.....
기자는 이번 코너를 통해 출시 전부터 관심이 높은 '탈리온'의 트레일러 영상을 소개하고 애니메이션 스튜디오를 직접 찾아가 작업 과정을 여실히 보여주고자 한다.

트레일러를 알기 쉬운 말로 바꾸면 '예고편'이다. 예고편을 가장 잘 이용하는 분야는 영화로 가장 핵심적인 장면이나 메시지를 축약하여 우리에게 보여준다. 이에 못지않게 게임빌 신작 '탈리온'의 트레일러 영상은 CG를 활용한 풀 3D 영상으로 제작되었다. 처음에는 잇따라 벌어지는 전투에 지친 듯 보이는 주인공이 나중에는 계속되는 전투에도 아랑곳하지 않다가 마지막에는 심지어 즐기는 모습이었다.
영상을 보고 있노라면 끊임없는 전투신이 긴장감을 불러일으키면서 직접 만나보고 싶은 충동까지 느껴진다. 무엇보다 직접적인 표현은 한 마디도 없지만, '탈리온'을 플레이하면 이러한 분위기에 한껏 빠져들 수 있을 것 같은 느낌을 받게 된다. 그 욕구를 자극하는 게 바로 트레일러 영상의 맛 아닐까 싶다.



★ 트레일러 제작 과정

이 트레일러 역시 간단하게 만들어지지 않았다. '탈리온'의 트레일러는 CG 및 영상 제작 분야에서 국내 최고의 CGI & 애니메이션 스튜디오인 LOCUS가 담당했다. 30초 남짓의 트레일러를 위해 전문가 30명 이상이 모여 심혈을 기울여 만들었다. 분명히 게임 속 영상 속에서만 존재하는 캐릭터이지만 마치 진짜 사람을 보는 듯한 리얼함과 그 분위기에서 이어지는 압도적인 존재감은 그들이 '탈리온'이라는 게임을 영상으로 표현하기 위해 온갖 최신 기법들을 동원하고 노하우를 종합한 결과물이라고 생각한다.

비록 실제 게임 플레이 모습이 트레일러에서 적나라하게 보이는 것은 아니지만, 트레일러는 게임의 핵심 메시지를 표현하기 위해 철저하게 준비되었다. 본 제작에 들어가기에 앞서 연출이나 기획, 전반적인 스토리텔링에 있어 어떤 메시지를 어떻게 표현할 것인지 다각도로 협의하고 나서야 본격적으로 제작이 시작되었다. 이러한 사전 준

비 및 협의에만 1~2개월, 본격적인 영상 제작 및 후반정 과정까지 마치면 길게 반년까지 소요된다. 게임 전부를 트레일러로 담고 싶지만, 그 영상을 봐야 하는 유저들을 생각하면 언제까지나 긴 영상을 만들 수는 없다. 최고 전문가들인 만큼 이번 트레일러는 게임의 핵심을 정확히 표현하는 데 집중하고 노력했다고 한다.

'탈리온'의 트레일러가 표현하는 키워드는 '복수'다. 그것도 멋있고 여유 넘치는 복수가 아니라, 어떻게든 이루고 말겠다는 처절한 '복수'다. 친구, 파티를 킬한 진영의 플레이어를 만나 복수하는 일은 간단하게 달성할 수 없다. 물론 게임 속에서의 나는 영웅이며, 세계의 사람들이 겁내는 몬스터들을 상대로 일기당천을 벌여 충분히 살아남을 수 있다. 그러나 나의 적, 내가 복수해야 할 대상도 나와 비슷한 영웅이다. 나보다 뒤떨어지는 몬스터가 아니라 나와 동급 혹은 그 이상의 강적을 상대하기 위해서는 처절해야 한다. '탈리온'

은 그렇게 처절한 전투의 연속인 게임이며, 트레일러 또한 그 끊임없고 처절한 복수를 꽤나 멋들어서 그려내고 있다.

게이머들은 무의식적으로나 의식적으로나 트레일러가 전달하는 게임성과 그 메시지에 대해 체감한다. 기자가 직접 접해 보니 '탈리온'의 트레일러는 게임 속의 긴장감을 200% 보여주는 것 같았다. 이제 게임이 오픈하면, 트레일러에서 느낀 긴장감과 전투의 재미를 느끼고자 많은 게이머들이 모여들 것이다.

매력적인 트레일러를 미리 맛본 기자로서는 이 게임을 기다리는 시간이 너무 길게 느껴질 것만 같다. 게임 속에서 우리 함께 여운을 이어가자!



‘스카이랜더스 링 오브 히어로즈’ CBT 체험기



얼마 전 반가운 소식이 들렸다. 모바일게임의 강자 컴투스에서 ‘스카이랜더스 링 오브 히어로즈’(이하 ‘스카이랜더스’)의 CBT를 시작한 것. 액티비전(Activision)의 유명 게임 IP(지적 재산권)를 활용하고 ‘서머너즈 워’로 입증된 컴투스의 자체 개발력으로 제작했다는 점에서 CBT 전부터 국내·외 유저들의 높은 관심을 끌었다. 이에 필자도 열혈 남짓한 짧은 기간이지만 ‘스카이랜더스’를 즐겼고, 가장 없이 느낌을 전하려 한다.

브랜드 가치가 높은 IP 활용한 RPG

‘스카이랜더스’는 글로벌 게임사인 액티비전의 유명 콘솔 게임 IP를 활용한 턴제 RPG다. 액티비전은 우리에게도 ‘콜 오브 듀티’ 시리즈

로 잘 알려져 있는데, ‘스카이랜더스’는 원작 브랜드 매출이 약 4조 원 규모에 달한다는 점에서 상당한 브랜드 인지도가 사전에 확보된 셈이다. 게임 속에서도 이러한 점을 잘 살려 원작의 배경인 스카이랜드를 지키는 다양한 영웅들의 모험과 전투를 다루고 있다.

‘스카이랜더스’, ‘서머너즈 워’와는 또 다른 재미

‘스카이랜더스’는 원작이 가지고 있는 고유의 세계관과 캐릭터 특색을 잘 살려 게임을 재구성했으며, 다양한 유형별 유저의 확보를 위해서 상당히 많은 공을 들였다. 여러 가지 단계별 훈련 미션과 풍부한 보상을 통해 라이트 유저의 접근성은 높였고, 독특한 턴제 시스템과 결합한 실시간 아레나 등 하드코어 유저를 위

한 엔드 콘텐츠도 모두 확보했다. 더불어 기본적으로 유저들이 많이 접해본 턴제 RPG의 특성들도 잘 살리고 있는데, 컴투스의 대표적인 ‘서머너즈 워’를 해본 유저라면 더 쉽게 게임에 적응할 수 있을 것이다. 10종의 룬에 따른 다양한 전략 구사, 10개 속성별 다양한 캐릭터 수집, 캐릭터 각성을 위한 속성 던전, 80층에 걸친 신기루의 탑 등 ‘서머너즈 워’의 핵심 요소들이 한층 더 업그레이드된 느낌이다.

시그니처 시스템 ‘인내력’

‘스카이랜더스’에는 ‘인내력’이 존재하는데 이는 ‘스카이랜더스’만의 독자적인 시스템이다. 캐릭터별 고유 인내력이 존재하며 인내력이 0이 될 경우, 잠시 동안 탈진 상태, 즉 무방비 상태가 되어버린다.



이는 캐릭터별 속성의 고려와 더불어 다양한 방법으로 게임 진행을 발전시켜 흥미를 높인다.

버프를 받자! ‘트리거 효과’

‘스카이랜더스’에는 특이하게도 속성별로 자기 속성 캐릭터들에게 버프를 주는 기능이 있다. 예를 들어 게임 속 캐릭터 중 마법 속성 ‘스파이로’가 본인의 패시브 스킬에 의해 ‘신비함’ 상태가 될 경우, 특정 액티브 스킬 사용 시 상대방에게 방어력 감소 효과를 추가로 부여할 수 있는 ‘트리거’가 발동한다.



마치며..

‘스카이랜더스’의 이번 CBT는 총 12일 간 이뤄졌는데, CBT 기간 동안 총 9개 현지 언어로 번역돼 한국을 포함한 전 세계 지역(137개국)에서 동시에 체험할 수 있어서 국내·외 유저들의 반응을 살피기에도 적절했다는 평가다. 실제로 CBT 유저 중 60% 이상이 북미와 유럽으로 나타나 서구권 브랜드 파워를 다시 한번 확인했다. ‘스카이랜더스’의 CBT를 놓친 유저들은 물론 접했던 유저들도 짧은 CBT 기간에 무척 아쉬웠겠지만, 더욱 완벽한 모습의 정식 버전으로 돌아올 ‘스카이랜더스’를 인내심 있게 기대해보자.

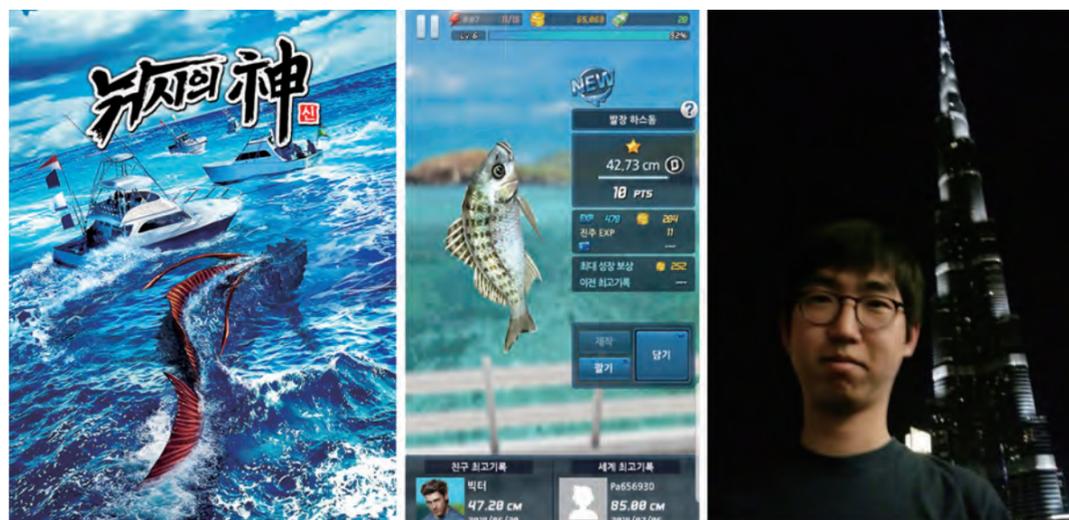
글. 성민진 기자 sungmj@



두바이 청년 권오준 님 '낙시의 신' 편

'릴레이게임'은 매달 지인들에게 릴레이로 모바일게임을 추천하면서 이어가는 코너입니다.
첫 스타트인 이번 호에서는 멀리 두바이에 계시는 권오준 님이 포문을 열어 주셨네요.
과연 다음 호엔 어느 분이, 어떤 게임으로 바톤을 이을까요?

권오준(두바이) ▶▶ ?



★ 버즈칼리파 앞에서 한 컷

안녕하세요. 두바이 청년 권오준입니다.

저는 두바이에 살고 있어요. 머나먼 나라에서 취미 생활로 게임을 열심히 즐기고 있는데, 이렇게 의미 있는 사보의 첫 주자로 참여하게 되어 큰 영광입니다.

최근 인기 있는 방송 낚시 예능 프로그램 '도시 어부'를 즐겨 보는데, 마침 오픈 마켓을 둘러보다 '낙시의 신'이 눈에 들어 오더라고요. 어렸을 때 즐겼던 게임 '대물낚시광'도 생각나고, 스마트폰으로 어떻게 낚시를 구현했을까 하는 궁금증으로 플레이하게 되었죠.

낚시가 자칫 단순할까 걱정했는데 잡아채기, 텐션 게이지, 파워 스킵 등 중간중간 집중해서 손맛을 느낄 수 있어서 낚시 자체의 재미를 충분히 느끼고 있네요. 또, 잡은 물고기는 도감에서 종류별 등급과 크기 기록을 확인할 수 있어서 도전의식이 생기더라고요.

특히 수조에 직접 잡은 물고기를 넣어 감상할 수 있다는 점이 가장 마음에 들었어요. 어항을 꾸며놓고 감상하는 느낌이라 빨리 다양한 물고기를 넣어 꾸미고 싶은 생각에 계속 캐스팅을 하게 되네요. 아직 플레이 타임이 길진 않아 못 가본 낚시터도 많고, 오픈하지 못한 도감의 어

류가 많아 당분간은 손에서 놓지 못할 것 같네요. 재미있는 게임이니 주변에 추천해서 대물 경쟁도 해봐야겠습니다.

저는 사진에 보이는 버즈칼리파 앞에서 종종 낚시할 테니 혹시 두바이 관광하시다 저를 발견하시는 분은 아는 척해주세요.

제가 커피 한 잔 쏠게요!
다음 주자로 제가 아는 누구를 선택할지, 또 어떤 게임을 추천할지 벌써 설렙니다. 이 코너 참 재미있네요. 앞으로 100명, 1,000명.. 릴레이가 계속 이어졌으면 합니다. 독자 분들도 많은 관심 바랍니다.

정리. 이지호 기자
jiholee@



alex+

★ 이미지 출처 - 알렉스 플러스 공식 홈페이지

자세 교정 웨어러블 디바이스, 'Alex+'

거북목. 더 이상 남의 얘기가 아니다.
특히 현대인들은 컴퓨터 화면이나 스마트폰을 자주 접하다 보니 자세도 굽고 목도 뻗뻗해진다.
물주머니나 공기를 이용한 거북목 교정기가 시중에 많이 나오고 있지만, 일시적으로 도움이 될 수는 있어도 장기적인 교정에는 한계가 있다는 것이 중론이다. 결국 의식적으로 허리를 펴고, 목을 집어넣어 그 자세를 유지하는 게 가장 중요한데, 계속 자세를 의식하기란 매우 어렵다.

다른 거북목 교정기처럼 사용자의 목을 강제로 펴주지는 못하지만, 다른 거북목 교정기들이 하지 못하는 '바른 자세 유지' 기능은 무척 뛰어난 편이다. 각종 IT 기기들이 웨어러블 디바이스의 형태로 점점 우리 몸과 밀접해지고 있다. 이 제품이 웨어러블 디바이스의 독자적인 영역과 그 발전 가능성을 보여주는 제품이 아닐까 관심이 깊다.

거북목의 근본적인 해결책

이제는 웨어러블 디바이스가 내 자세를 교정해주는 시대가 되었다. 이미 상용화된 제품인 'Alex+'를 독자 여러분께 소개한다. 겉모습은 어딘가 안경을 닮았다. 귀에 걸어 목에 닿도록 착용하며, 마치 안경을 뒤로 쓰는 느낌이다. 무게도 20g 수준으로 안경과 거의 비슷하여 착용이 익숙해지면 큰 불편함 없이 오랜 시간 착용할 수 있다. 마이크로 USB를 이용하여 2시간 정도 충전하면 최대 70시간까지 사용할 수 있다. 이 제품은 평상시에 목 뒤에 매달려 있으면서 우리 목이 기울어진 정도를 감지하고, 오랫동안 지나치게 목을 기울이게 되면 진동을 울린다. 또, IT 기기답게 스마트폰과 통신하면서, 각종 정보를 사용자에게 알려준다. 'Alex+'를 착용하고 있는 동안 목이 평균적으로 기운 정도, 바른 자세를 유지한 시간, 나쁜 자세가 유지된 시간, 얼마나 자세가 변했는지 등의 통계 자료를 알려준다.

★ 귀가 어깨선보다 앞에 있으면 거북목



글. 서한익 기자
hanyki111@



최근 게임 산업에 대한 관심이 높아지면서 게임 기획자에 대한 궁금증도 늘고 있다. 기획자를 업으로 삼기 위해서는 어떠한 역량을 지녀야 하며, 또 어떠한 부분을 준비해야 할까. 막연히 동경하는 이들이 많아 게임빌의 기획자를 직접 만나 보았다.

2000년대 초반으로 기억한다. 그 시절 휴대폰에서 연일 역사를 새로 써가며 우리에게 즐거움을 주던 게임이 있었으니 그 이름 '게임빌 프로야구'. 피쳐폰 최고의 게임으로 손꼽히는 명작이었다. 기자는 6,600만 다운로드를 돌파한 게임빌 프로야구 시리즈의 최신작이 무려 5년 만에 귀환한다는 반가운 소식을 듣고, 이 게임의 기획자 윤재희 CD를 만나 게임 기획자로서의 직업에 대해 이야기를 나누었다.

기자: 안녕하세요. 오동원 기자입니다. 먼저 간단하게 자기소개 부탁 드려요.

윤 팀장: '게임빌 프로야구' 기획팀장 윤재희라고 합니다. 만나서 반갑습니다.



★ 기획증한 컷

기자: 어떻게 게임 기획자로 입문하셨는지 궁금합니다.

윤 팀장: 음.. 어린 시절부터 게임을 정말 좋아했어요. 현실과는 전혀 다른 새로운 세계를 접할 수 있어서 좋았어요. 그런 세계를 내 손으로 직접 만들어 보고 싶었고 나만의 세계를 만들 수 있다는 점이 매력적이었죠.

기자: 아! 그러기 위해서는 가장 중요한 것이 창의력이라고 생각되는데, 창의적인 사고를 하기 위해서 도움이 될 만한 것이 있다면요?

윤 팀장: 제 기준으로는 두 가지 정도 있는데.. 하나는 '경험'이고 또 하나는 그 경험을 바탕으로 한 '비판적인 사고'라고 생각해요. 예로 영화, 책, 뮤지컬, 음악, 여행 등을 통한 경험이 바로 창의력의 밑바탕이 되고 그 경험이라는 밑바탕에 비판적 사고라는 채색을 입혀야 비로소 창의적인 사고라는 결실을 볼 수 있다고 생각합니다.

게임 기획자 편 윤재희

'게임빌 프로야구' 기획팀장

기자: 아! 창의력 외에도 필요한 게 뭐가 있을까요?

윤 팀장: 창의력도 중요하지만, 그것 이상으로 중요한 것이 하나 더 있습니다. 그건 자기의 생각을 구체화하고 다른 사람과 공유하고 설득하는 능력이지요. 실제로 제가 면접 시 가장 중점적으로 보는 항목도 포트폴리오 작성 능력과 전달 능력입니다.

기자: 역시 제가 생각했던 것처럼 기획자란 멋져 보이지만 쉬워 보이지 않네요. 부럽습니다. 이번엔 '게임빌 프로야구'에 대해 이야기해 볼까요? 사실 제가 '게임빌 프로야구' 시리즈 팬이거든요. 오랜만에 신작으로 돌아오는데, 어떻게 제작하고 계시는지 궁금해요.

윤 팀장: 간단히 말씀 드리자면 자신만의 선수를 육성해서 하나의 팀을 만드는 게 핵심인 게임입니다. 그 때문에 캐릭터 육성 시스템에 많은 공을 들이고 있습니다. 특히 개성적이고 재밌는 캐릭터들이 많이 나오기 때문에 이들과의 이야기도 흥미롭게 즐길 수 있을 거예요. 많은 관심 부탁 드립니다.

기자: 또 한번 야구 팬의 팬심을 자극하려고 하시는군요. 마지막으로 게임 기획을 꿈꾸는 분들에게 전하고 싶은 말씀이 있다면 부탁 드립니다.



★ 끊임없이 경험하기 위해 다양한 활동을 즐기는 윤재희 기획 팀장



★ 게임빌 프로야구 시리즈

윤 팀장: 많은 경험을 하고 쌓아보시면 좋을 것 같아요. 그리고, 추억도 많이 만드시고요. 게임만이 아니라 사람이 경험할 수 있는 모든 것들.. 되도록 많이 경험해 보세요. 그리고 경험한 것들을 끊임없이 생각하고 비판해 보세요. 당연한 것을 당연하다고 받아들이지 않고, 경험과 경험을 서로 연결할 때에 비로소 좋은 기획이 탄생하게 되니까요. 마지막으로 '게임빌 프로야구'도 많이 기대해주세요.

기획 팀장님을 만나고 나니 정말이지 기획자의 길은 만만치 않아 보였다. 하지만, 자신의 일에 몰두하는 그의 모습에서 열정의 쾌감을 맛보았다. 게임의 세계를 직접 손으로 만드는 기획자의 길, 어렵지만 충분히 보람도 있으니 도전해 보시라!

글. 오동원 기자
narcissu82@



빛의 계승자
— HEIR OF LIGHT —





여름, 혼자 운동하기 지친 당신 그룹 PT로 함께 하자!

무더운 여름이다. 폭폭 찌는 더위에 옷은 얇아진 지 오래인데, 동글동글 튀어나온 살 때문에 옷맵시를 망치지 않는가? 지하철 계단을 얼마 오르지도 않았는데 숨이 머리 끝까지 차오르지 않는가? 아마 직장인이라면 누구나 공감할 것이다. 해마다 작심삼일로 허무하게 끝나는 운동 계획. 도대체 무엇이 문제일까? 생활 체육 지도사이자 각종 주짓수 대회를 우승한 가산 스포플렉스의 안진홍 트레이닝 매니저의 도움을 받아 여름철 건강하게, 함께 운동하는 방법을 알아봤다.

운동을 해야 하는 이유

사무직에 종사하는 많은 사람이 잘못된 자세로 인해 거북목 증후군과 골반 틀어짐 등의 증상을 느끼고 있다. 지금 당장은 괜찮지만, 거북목 증후군만 보아도 나중에 어깨로 통증이 전이될 수 있기 때문에 운동을 통한 체형 교정이 필요하다. 또한, 건강에 무리가 가지 않는 다이어트나 올바른 방향의 스트레스 해소에도 도움이 된다.

그룹 PT의 장점

그룹 PT는 단체 수업이지만 개인의 신체 상태에 따라 다른 운동 프로그램을 제공하는 방식이다. 1:1 PT보다 가격적인 면에서 저렴한 편이고, 혼자 운동하는 것을 싫어하는 사람에게 매우 안심 맞춤형 운동 프로그램이다.

체중을 빼야 하는 사람 VS 체중을 늘려야 하는 사람

체중을 빼야 하는 경우는 관절이 다치지 않게 하는 것이 중요하다. 웨이트 운동 시 반복 횟수를 줄이는 것이 좋고, 유산소 운동은 걷기보다는 엉덩이와 허벅지 위주의 운동이 가능한 사이클을 추천한다. 반대로 체중을 늘려야 하는 경우는 운동하되, 웨이트 운동 시 중량을 조금씩 올려야 한다. 반복 횟수는 한 세트당 12회에서 15회가 적당하다. 특히 식단이 중요한데, 남성은 하루에 닭가슴살을 600g씩 나눠서, 여성은 400g씩 나눠서 야채와 함께 섭취해야 건강을 해치지 않고 체중을 늘릴 수 있다.

여성들이여, 웨이트를 하자!

여성의 경우 노화가 진행될수록 골밀도가 현저히 떨어진다. 그래서, 골다공증에 걸리는 경우가 자주 발생하는데 웨이트 운동을 통해 근육의 힘을 길러 약해지는 뼈를 잡아주어야 한다. 웨이트 운동을 통해 늘어난 근육은 기초 대사량을 높여 지방의 소모가 많아지므로 체중 관리에도 도움이 된다.

더운 여름철 올바른 운동 방법과 주의점은?

기온이 높은 낮에는 운동을 피하고 다소 기온이 떨어지는 저녁이나 야간에 운동하는 것이 좋다. 적절한 수분 섭취는 체내 노폐물 배출과 지방 연소에 도움이 되기 때문에 2리터 이상의 많은 수분을 의식적으로 섭취하는 것이 좋다. 가장 중요한 점은 초보자의 경우, 무리하지 말고 본인의 체력과 신체 상태에 맞추어서 운동 강도를 조절해야 한다는 것이다.

운동은 미용을 위한 체중 관리뿐만 아니라, 활동량이 적은 현대 직장인들에게 건강을 지키기 위한 필요 충분 조건이다. 운동을 시작하기엔 처음이라 헬스장 문을 두드릴 용기가 나지 않고, 혼자 하는 운동은 그저 지루하고 고통스럽게 느껴진다면 그룹 PT를 통해 천천히 시작해 보는 것은 어떨까?

글. 박민지 기자
rnaemwkr@





★ (왼쪽부터) 이준형 PD, 유태연 대표, 문이일 이사



유티플러스 인터랙티브

유티플러스인터랙티브 편

'러스티블러드'로 유명한 유티플러스인터랙티브. 게임빌과 손잡고 초대형 모바일 MMORPG '탈리온(TALION)'을 제작 중인 유망 개발사다. 이번 달엔 이 게임사를 전격 탐방해 본다.



★ 개발실 전경

기자 : 아직 모르시는 독자 분들을 위해 회사 소개 부탁 드립니다.

유 대표 : '유티플러스'는 2006년에 설립되었고, 대표작으로 '러스티블러드'가 있습니다. 지금도 해외에서 '쉐도우블러드'라는 이름으로 약 88개 국가에 서비스를 진행하고 있습니다. 현재 차기 주력 타이틀로 '탈리온'이란 프로젝트를 게임빌과의 퍼블리싱 협업으로 개발하고 있습니다.



★ '탈리온' 배너

기자 : 현재 여러 프로젝트를 진행하고 계신가요?

유 대표 : '쉐도우블러드' 해외 서비스를 계속하고 있고요, 지금은 차기작 '탈리온'이 가장 주력 프로젝트입니다. 집중적으로 심혈을 기울이고 있죠. 그리고, VR팀에서 개발한 '도자기'라는 프로젝트도 있고 사업팀에서 외주 개발 형식으로 퍼즐 게임 2종을 개발하고, R&D를 통해서 여러 가지 시도를 하고 있어요.

기자 : '탈리온'은 어떤 게임인가요? 다른 모바일 MMORPG와도 차별되는 부분이 많나요?

이 PD : '탈리온'은 '유티플러스'에서는 최초 제작하는 모바일 MMORPG로 많은 고민을 하고 개발을 시작한 프로젝트죠. 초기에 '러스티블러드'를 MORPG에서 MMORPG로 한 단계 올려보자란 생각에서 출발하여 '러스티블러드'에 멀티 요소를 강화하여 큰 월드와 사냥터, 마을 등을 추가하는 형태로 손이 많이 가는 게임입니다. 개발을 진행하면서 '모바일 MMORPG 시장에서 과연 어떻게 살아남을 것인가?' 하는 고민이 생겼고 이에 다시 찬찬히 살펴볼게 된 것이 과거 온라인 PC MMORPG들이었어요.

앞으로 모바일 MMORPG의 미래는 어떻게 될 것인가를 예측하려 선행 모델로 온라인 PC MMORPG를 되돌아보았을 때 중요 콘텐츠와 시스템이 유저들의 성장, 역할, 전쟁으로 변한 것을 알 수 있었죠. 정리하자면 개발사가 유저에게 전달해 주는 콘텐츠 업데이트의 한계를 극복하기 위해서 유저들을 서로 이어주는 시스템으로 발전한 것을 보았을 때 모바일 MMORPG 역시 이 같이 변할 것이라고 생각하게 되었습니다.

그래서, 연맹이라는 대립 구도를 마련했고 유저들은 두 개의 연맹 중 하나를 선택하여 사명을 받은 '탈리온'이란 존재로서 플레이를 진행하게 됩니다.

초월자인 '탈리온'이 되어 개인에게 주어진 임무와 연맹의 일원으로서의 목표를 함께 수행하면서 넓은 월드를 즐기다 보면 두 연맹의 긴장감이 게임에 녹아 있어서 실제로 살아 있는 듯한 전장을 느낄 수 있죠.

기자 : 글로벌 CBT를 성황리에 마친 것으로 알고 있습니다. 결과는 어떤가요?

이 PD : 글로벌 CBT를 진행하면서 '탈리온'에서 보여주고 싶었던 여러 요소들이 어떻게 발휘되고 유저들이 실제로 어떻게 반응하는지에 대해 다양한 결과를 받아 볼 수 있었어요. 예를 들어, '침투 퀘스트' 같은 경우에는 작고 우발적인 충돌이 목표였지만 실제로는 예상보다 더욱 커져 전쟁터 수준으로 변하기도 했습니다.

이렇듯 기획한 요소들을 실제 유저들이 어떻게 받아들이는지를 직접 확인할 수 있는 좋은 기회였고, 서비스 면에서 보았을 때는 글로벌 유저 중 특히 일본에서는 예상을 넘어서는 많은 유저들이 들어와서 무척 놀랐습니다.

일본 쪽은 캐릭터 커스터마이징 부분에서 유저들의 많은 관심과 노력이 보였으며 이 부분을 참조로 게임을 더 보강할 예정입니다. 그리고, 서버 관련 이슈나 실제로 글로벌 CBT에서만 확인할 수 있는 보완할 문제들을 발견할 수 있어서 좋은 시간이었다고 생각해요.

기자 : '탈리온' 이후 차기작으로 개발이 계획 중이거나 진행 중인 게임이 있나요?

유 대표 : VR 프로젝트나 R&D를 하고 있지만 현재로서는 가장 중요하고 기대하고 있는 차기작 '탈리온'에 모든 걸 쏟아붓고 있습니다.

기자 : 마지막으로 독자 분들께 한 말씀 부탁드립니다.

유 대표 : '유티플러스'에서 2년 넘는 시간 동안 개발했던 '탈리온'의 서비스를 앞두고 있습니다. 프로젝트의 전 직원이 작은 콘텐츠 하나까지 많은 고민을 담아 만들었고 치열하게 개발했습니다. 앞으로 글로벌 CBT를 마치고 얻은 여러 좋은 피드백을 바탕으로 남은 기간 더욱 보완하고 완성도를 높여 업그레이드된 '탈리온'을 보여드리겠습니다.

문 이사 : '유티플러스'에서 열심히 만든 '탈리온' 재미있게 플레이 부탁 드립니다.

뜨거웠던 여름날, 날씨보다 더 뜨거운 열정으로 게임 개발에 매진하고 있는 '탈리온'의 개발사 '유티플러스'를 방문했다. 이제 곧 전세계를 대상으로 출격할 초대형 블록버스터 모바일 MMORPG '탈리온'의 성공을 한층 기대해 본다.



로열블러드 (ROYAL BLOOD)

[개발사/퍼블리셔] 게임빌

[장르] MMORPG

[키워드] MMORPG THE NEXT

[추천] MMORPG를 즐겨 하고, 대규모 전투를 원하는 유저

[소개] 확일화 되고 있는 모바일 MMORPG 틀에서 벗어나 '새로운 경험'을 제공하겠다는

거조로 만들어진 차세대 MMORPG다. 이 게임은 먼저 필드 콘텐츠의 핵심인 '돌발임무'

시스템을 통해 유저들은 퀘스트 방식의 MMORPG보다 훨씬 더 자유로운 동선으로 활동할 수 있고,

서로 협동하여 미션을 클리어함으로써 진정으로 함께 하는 재미를 누릴 수 있다. 또한, 캐릭터 특징을

극대화 시키는 '태세 전환', 수동 컨트롤의 이점을 살려주는 '기력 버블 시스템'을 통해

박진감 넘치는 전투를 경험할 수 있다.

[구성] '모험', '던전(경쟁/협동)', '레이드', '전쟁 필드', '돌발 임무'...

[인기 콘텐츠] 70 vs 70 대규모로 치르는 '전쟁 필드'가 긴장감 최고!

[리뷰] 자동으로만 돌리는 MMORPG가 너무 지겨웠는데 이 게임은 컨트롤하는 맛이 납니다!

전쟁 필드에서 컨트롤로 즐기는 재미가 쏠쏠해요!

[초보 꿀팁] 스킬 버튼을 꼭 누른 상태에서 원하는 방향으로 드래그해 보세요!

자유롭게 스킬 시전 방향을 컨트롤할 수 있어요. PvP나 전쟁 필드에서 아주 유용하게 쓰이니 참고하세요!

일상에서 만나보는 게임용어

게임을 처음 시작할 때 모르는 용어에 당황한 적은 없었는가? 알고 보면 우리가 일상에서 쓰는 신조어들이 게임에서 비롯된 것도 많다. 아직은 게임 용어가 익숙하지 않은 초보 유저들을 위해 몇 가지 일상 속 게임 용어를 소개해보도록 한다.

트롤

'트롤' 하면 귀여운 트롤 인형이 떠오르지 않는가? 필자는 게임 용어로 '트롤'이 쓰인다는 것을 처음 알게 되었다! '트롤'은 팀플레이 게임 내 팀원이나 타 유저에게 민폐를 끼치는 행동을 지칭하는 용어로 컨트롤에 '컨'을 뺀 '트롤' 형태로 사용된다.

쿨 타임

'쿨 타임'은 게임에서 스킬(캐릭터의 능력)을 사용한 후 동일한 스킬을 이용하기까지 대기해야 하는 시간, 즉 '쿨 다운 타임(Cool down Time)'의 줄임말로 짧은 휴식 시간을 의미한다.

캐리

'캐리'라는 단어는 '그중 최고', ' 으뜸'이라는 의미로 TV CF, 제품 광고 카피로 자주 보인다. 실제 캐리는 '도타 올스타즈' 게임에서 처음 쓰이게 된 단어로 게임에서 팀을 승리로 이끌어가는 영웅을 명사 그대로 캐리(carry: 데리고 있다, 나르다)라고 부르게 되었다.

순삭

'순삭'은 손씨볼 겨를 없이 캐릭터가 죽었을 때 사용하는 말로 '순간 삭제'의 줄임말이다. 게임 외 인터넷 용어로도 자주 쓰이는 말이고 일상 대화에서도 자주 쓰이고 있다.

'순삭된 내 월급..'

신박하다

'신박하다'라는 말을 들었을 때 신기+대박이라는 단어가 떠오른다. 포털에서 '신박하다'를 검색하면 영문으로 'very fresh and new'라고 정의하고 있는데, 사실 '신박하다'의 어원은 '월드 오브 워크래프트'에서 유래되었다.

그 게임에서 '성기사' 캐릭터는 엄청난 방어력을 가지고 있어 유저들에게 '바퀴벌레 같은 끈질긴 생명력'을 가진 캐릭터로 알려졌다. 곧 '성박취'라는 별명이 붙었고 나아가 성기사 본연의 '신기'한 특성도 '신박하다'로 바뀌 부르면서 파생된 표현이다.

- ▶ 신기할 정도로 엄청난 생명력 = 바퀴벌레 → 박취벌레
- ▶ 성기사 → 성박취
- ▶ 신기하다 → '신박하다' 탄생!

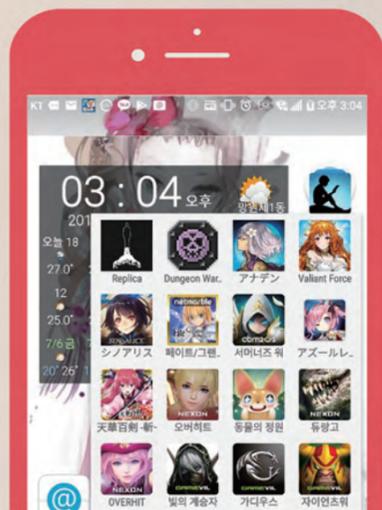
글. 성민지 기자
sungmj@

황상훈 님의 주머니 속 게임은?



이번 코너는 우리 주변 사람들은 과연 어떤 모바일게임을 즐길까? 하는 궁금증에서 출발했다. 매일 한 분의 주머니 속 게임을 집중적으로 탐구해 보면서 나와는 어떻게 다른지 비교해 보자.

대망의 첫 번째 주인공은 바로 이 시대 최고의 덕후(德厚) 황상훈 님 되시겠다. 그럼 지금부터 그의 스마트폰 속에 있는 게임들을 파헤쳐 보자.



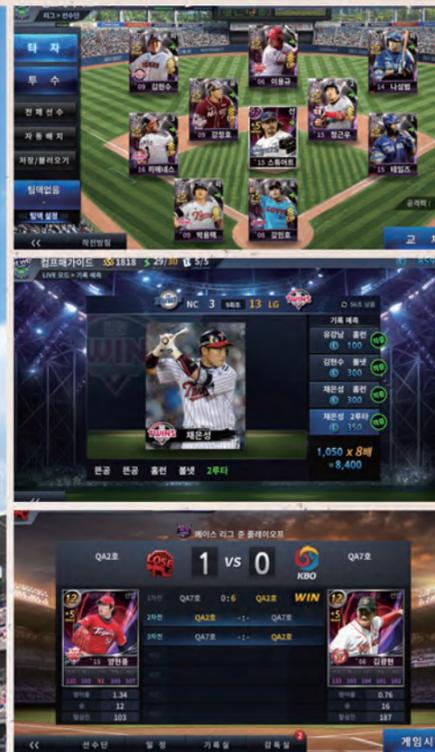
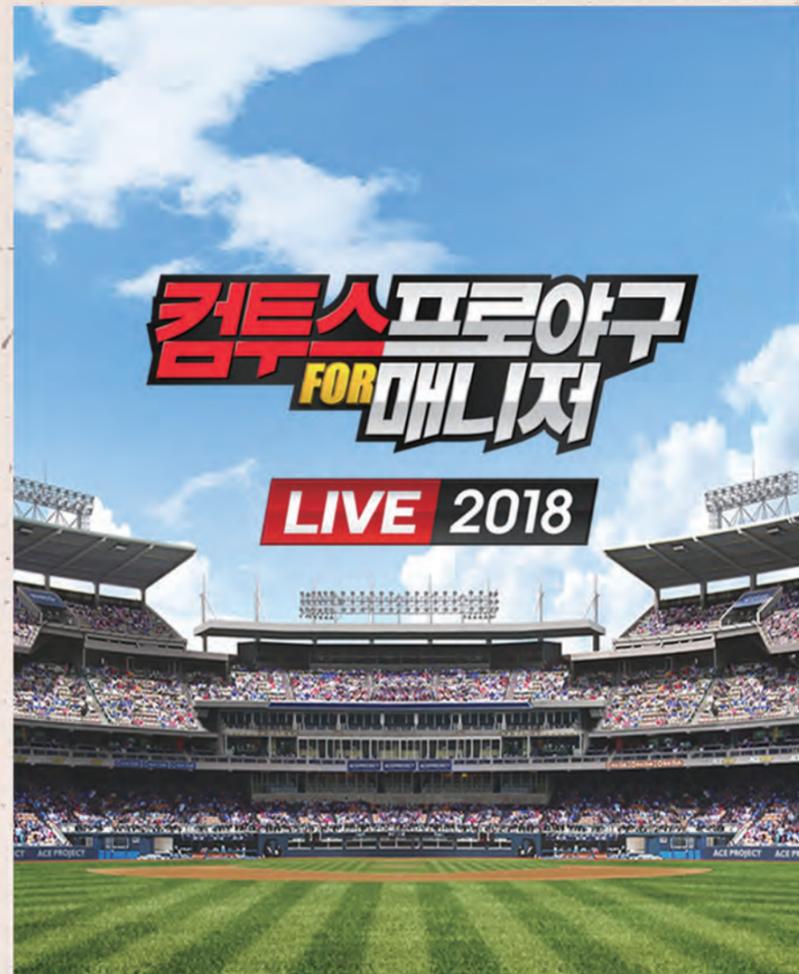
기자 : 이 시대 최고 덕후 님, 안녕하세요. 시간 내주셔서 고맙습니다.
상훈 : 하하. 안녕하세요. 황상훈입니다. 만나서 반갑습니다.
기자 : 네. 반가워요. 바로 질문 들어갑니다. 주로 즐기는 모바일 게임 장르는 무엇인가요?
상훈 : 저는 RPG(Role Playing Game)나 던전 디펜스(Dungeon Defense) 장르를 주로 합니다.
기자 : 보통 모바일게임을 언제쯤 플레이 하시나요?
상훈 : 일반적으로 출퇴근 시간이나 대중 교통을 이용 시간에 많이 하고요, 퇴근 후 집에 가서도 많이 하는 편이죠.
기자 : 하루에 몇 시간 정도 게임을 즐기시나요?

상훈 : 음.. 정확하지는 않지만 대략 2시간에서 길게는 4시간 정도 고박하는 것 같아요.
기자 : 오! 본인만의 게임 선택 기준이 있다면 어떤 것일까요?
상훈 : 일단은 게임 순위를 참조해서 상위권 게임은 무조건 해보는 편이고요. 주변 사람들이나 인터넷에서 화제가 된 게임들도 한번씩은 시작해 보고 재미있다 싶으면 계속 플레이하게 되더라고요.
기자 : 그럼 이제 휴대폰 속 게임 좀 살펴볼 수 있을까요?
상훈 : 네. 물론입니다.
기자 : 와우! 많은 게임이 있네요. 게임빌, 컴투스 게임도 많네요.
이 중 즐겨 하시는 게임이 있다면?

상훈 : '서머너즈 워'를 하고 있어요. 권유를 받고 시작하긴 했는데 해보니 확실히 재미 있습니다. 해외에서도 꽤 잘 나가는 게임으로 알고 있고요.
기자 : 오늘 짧지만 즐거웠습니다. 좋은 추억으로 남기를 바라면서 마지막으로 독자 분들께 드리고 싶은 말씀이 있다면?
상훈 : 저를 이 시대 최고의 덕후라고 소개 하셨는데.. 저보다 진(眞)덕후들이 요즘에 많이 있습니다. 이제 저 정도는 덕후라고 할 수도 없죠. 더 많은 분이 게임을 사랑했으면 좋겠습니다~

글 이지현 기자
jihyun0612@

MUSTHAVE



컴투스프로야구 for 매니저 Live 2018 (Com2us ProBaseball for Manager Live 2018)

[개발사/퍼블리셔] 에이스프로젝트/컴투스

[장르] 스포츠(모바일 야구 매니지먼트)

[키워드] 대한민국 No.1 프로야구 시뮬레이션 게임

[추천] 야구 팬을 넘어 야구 감독이 되고 싶은 유저

[소개] 현실적이고 실감나는 야구 매니지먼트 게임을 즐기고 싶지 않은가? 이 게임은 마니아들이 많은 인기 모바일 야구 매니지먼트 게임이다. '컴프매'는 KBO 공식 기록 적용으로 실제 한국 프로야구 선수들의 자료를 활용해 더욱 사실적이고 정교한 구단 운영의 재미를 느낄 수 있다. 현재 2018년 정규 시즌에 맞춰 실감나는 야구 매니지먼트 재미와 유저 편의성을 대폭 강화했는데, 현 시즌 활동 선수 콘텐츠로 구성된 2018 라이브 모드를 추가했고, 다양한 선수 스킨을 추가하여 수집 요소를 강화했다. 또한 실제 치어리더를 모델로 선정하여 사실감 넘치는 재미를 선보이고 있다.

[구성] KBO 역사 속 최고의 선수들과 현역 선수들을 영입하는 '최강 드림팀' 구성, '선수 수집', '라이브 모드'.

[인기 콘텐츠] '라이브 모드'와 '클랜 시스템'이 모미!

[리뷰] 플레이한 지 벌써 4년이 넘었는데 아직도 정말 재미있게 하고 있습니다~

야구를 좋아한다면 최고의 매니지먼트 게임이죠. 야구를 좋아한다면 컴프매!

[초보 꿀팁] 신규 플레이 시 '몬스터 선수 영입권'으로 원하는 몬스터 선수를 획득하여 플레이가 가능하다는 사실!





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 범은하계적 축구 리그인 '갤럭시 리그'를 통해 세상을 정복하려는 악의 세력을 막아내야 한다.

스토리 중심의 게임을 이끌어 가는 과정은 유저에게 마치 애니메이션을 플레이하는 느낌을 선사하는데, 특히 국내 유명 성우들의 목소리 연기가 게임에 놀라운 생동감을 부여한다.

카드 RPG의 백미라 할 수 있는 카드 일러스트에도 국내 유명 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!

Quiz

뇌섹인이 푸는 센스 퀴즈

'탈리온'은 얼마일까요?

동네에 아주 큰 게임 마트가 생겼다.
동수는 시원하고 신기한 타이틀이 아주 많은 그곳에서 더위를 피해 시간을 보내기로 했다.
엇.. '탈리온' 가격을 잘 모르겠네..

{ 가격표 }

'서머너즈 워'는 100원, '자이언츠워'는 300원, '컴투스프로야구'는 100원,
'엘룬'은 100원, '낙시의 신'은 100원, '로열블러드'는 100원,
'체인스트라이크'는 200원. 그렇다면, '탈리온'은 얼마일까요?

정답은 다음 호에 공개됩니다.

정답을 아시는 분들은 아래 주소로 메일을 보내주세요. 추첨을 통해 문화상품권을 보내드립니다.

많은 관심과 참여 바랍니다.

기간 : ~ 2018년 8월 21일

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

여름휴가도 ♥♥
 게임과 함께!!



EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



박민지 기자

정신없이 몰두하며 첫 기사를 탈고했습니다. 원고를 마치고 나니 새벽 1시에 치킨이 먹고 싶어졌습니다. 이젠 진심입니다!



오동원 기자

사내 기자단으로 활동하면서 즐거웠고 좋은 추억을 많이 만든 것 같습니다. 독자 여러분 더위 조심하시고 항상 행복하세요~



신원중 기자

사보의 부활과 게임빌컴투스뉴스 사보의 탄생을 알리는 역사적인 자리에 함께 할 수 있어서 영광이었습니다. 부디 도움이 되었기를 바랍니다.



문지훈 기자

기사 작성은 분명 나름의 재미가 있고 '엘런'도 꿀잤이라 재미있게 즐겼습니다. 그리고, 독자 여러분 8월에는 꼭 가족들과 함께 즐거운 시간 보내세요~



성민진 기자

문서 작성을 주로 하는 일을 업으로 삼고 있는 입장에서 '기사 작성 뭐 간단하겠지' 하고 생각했던 저 스스로가 너무 미웠던 시간이었습니다. 많이 배웠고, 한편으로 아쉬운 점이 너무 많네요. 함께 할 수 있어 영광이었습니다!



이규승 기자

아심차게 출발하는 사보에 참여하게 되었습니다. 미력하게나마 도움이 되었으면 좋겠습니다. 요즘 날씨가 매우 덥습니다. 시원한 여름 보내시기 바랍니다.



곽난령 기자

게임빌컴투스뉴스 사보 첫 발간이라는 뜻깊은 자리에 참여해서 정말 즐거웠습니다. 기자단 모두들 열정이 넘치는 모습에 저도 자극을 많이 받았습니다. 전략홍보팀, 기자단, 인터뷰에 참여해주신 글로벌라이제이션팀 팀원 분들 모두 모두 감사드립니다! Go Global Innovator~



이지현 기자

게임빌컴투스뉴스의 1호 기자가 될 수 있어서 영광이었습니다. 1주일 간 취재로 파트너사를 방문하고 유저를 인터뷰하면서 즐겁고 새로운 경험이 되었습니다. 다음번에 기회가 된다면 좀 더 나은 기사를 써보도록 하겠습니다. 감사합니다.



이승민 기자

언제나 느끼지만, 새로운 건 늘 짜릿한 것 같습니다. 재미있는 경험이었습니다. 혹시 다음에 또 기회가 온다면 더 고민해서 더 재미있고 더 많은 도움이 되는 기사를 쓸 수 있을 것 같습니다. 이런 기회를 주신 팀장님께 감사의 말씀 드립니다. 앞으로도 사보 발행이 꾸준히 계속되면 좋겠습니다!



조희선 기자

창간호이다 보니 사보 기사를 맡는 것이 부담 아닌 부담도 되었지만, 막상 끝나고 나니 뿌듯함이 컸던 것 같습니다. 업으로 하는 기자도 아니고 기존 업무를 진행하면서 기사를 작성한 것이어서 부족한 점이 많겠지만, 사보를 받아보는 많은 분들이 즐겁게 읽을 수 있는 기사가 되었으면 좋겠습니다.



서한익 기자

사보 취재가 조금 낯설었지만, 평소 접해보지 못했던 특별한 경험이었습니다. 일상에서 조금만 벗어나도 제가 알고 있는 지식과 전혀 다른 지식이 필요하다는 점이 놀라고 신선했습니다. 다시 부활한 사보! 빨리 다음 호가 나왔으면 좋겠습니다.

Communications

Talk Knock

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 드립니다.

기간 : ~ 2018년 8월 21일
메일 주소 : gcnnews@gamevilcom2us.com (주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

★ 혹시라도 사보 구독을 원하지 않는 분들도 메일로 알려주시면 반영하겠습니다.

Pulitzer Prize

게임빌컴투스뉴스에는 매월 여러 명의 임직원이 기자로 직접 참여합니다. 한 달가량 생소하면서도 색다른 체험이다 보니 수시로 재미있는 일들이 생기기도 하고 분위기가 화기애애합니다. 그렇게 각자 열심히 취재하고 노력한 만큼 매월 두 분의 기사를 선정해 **풀리처상**을 시상합니다. 과연 통합 사보 첫 번째 풀리처상 수상자의 주인공들은 누구일까요? 다음 호에 공개합니다.



