



가을색 풍경에 담은 '신애'의 열정

상쾌한 가을 바람이 반가운 요즘,
왠지 아주 흥미로운 일이 생길 것만 같아요.
한껏 발산되는 천연 햇살을 조명 삼아 흔들리는 단풍과 함께 제 맘도 춤을 추네요.

간간이 울리는 재즈 선율에도 부드럽게 흘러가는 흰 구름에도 우리 에너지가 온통 묻어나는 지금,
이 시간을 신나게 즐겨 보자구요.
내 친구 'GAMEVIL COM2US NEWS'가 곁에 있다면 훨씬 더 근사하겠죠?

싱그러운 가을에도,
세상 어느 곳에서도 우리네 게임 라이프는 계속될 거예요~

GAMEVIL COM2US NEWS

GAMEVIL[®] COM2US

VOL.136
2018.09

컴투스 창립 20주년 '희망나눔바자회'

美 샌디에이고 '코믹콘' 참여 현장 조명

홍&한 브라더스의 MLB 올스타전 체험기

게임빌-컴투스 6인의 인턴을 만나다

게피컬처, 스쿠버 다이빙의 세계

'별이되어라' 신세계 시즌 6 해부

가을 제철 막화 꽃게장 비빔밥

Jobs&Gates, 3D 애니메이터 편

'사커스파리츠' 개발사 빅볼 탐방



게임빌컴투스뉴스

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

| 09



PERFECT INNING **2018**



TM/© MLBAM 2018 & Official Licensed Product - MLBPA

컴투스프로야구 FOR 매니저

LIVE 2018



2018. 9. SEPTEMBER

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 10월호에는 더욱 다양한 독자 분들의 소리를 담고자 합니다. 구독을 원하시는 분들은 아래 주소로 접속해주세요.

www.gamevilcom2us.com/gcnews

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

게임빌컴투스뉴스 2018년 9월호 / 동권 제136호(Since 2001.11)
발행일 2018년 8월 31일 / 2001년 11월 창간호 발행(월간, 비매출)
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

- Congratulation
- Marketing News
- Marketing Insight
- Marketing Contact

Play Game

- Mobile
 - Game Focus
 - Hot Game
- Non-Mobile
 - PC & Console
 - The Legend

Game People

- People
 - Cover Story
 - Now Talk
 - What
 - Banner
 - Life
 - 포럼
 - Fun
 - Monthly Item
- Info
 - 에피컬러
 - 캐브라틴 컴공

Game Mania

- Mania
 - Thumb Thing
 - User
 - Relay Game
 - Canary in my Pocket

Congrats

Welcome Welcome

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

경영전략부문 정철호 이사 / 게임사업부문 박상준 대리 / 게임사업부문 강예화 사우 /
 게임사업부문 김경란 사우 / 제작관리실 어진희 사우 /
 게임제작2본부 최진성 차장 / 게임사업본부 서현욱 차장 / 제작3본부 김지영 사우 /
 게임사업실 노재민 대리 / 제작3본부 유경중 책임 / 제작2본부 허혜미 선임 /
 제작2본부 임주연 책임 / 게임사업실 류지연 사우 / 경영관리본부 최종일 차장 /
 제작3본부 김혜정 선임 / 경영관리본부 송준석 과장 / 게임사업본부 유재혁 사우 /
 인프라운영실 문주운 대리 / 플랫폼총괄 원준희 사우 /
 Yuki Takahashi(Japan) / Su Weon Ha(USA) / Dominique Fry(USA) /
 David Espindola(USA) / Suhee Hyun(Europe) / Shizuho Ando(Japan) /
 Angel Tseng(Taiwan) / Hsieh Meng Yu(Taiwan) /
 Fan Ming Wei(Taiwan) / Florian Rhode(Europe)

Congratulations

축! 게임빌 블라인드 스튜디오 경인 과장, 돌 잔치!

게임빌 블라인드 스튜디오의 경인 과장의 공주님 다율이가 드디어
 첫 돌을 맞았습니다.
 돌잔치의 하이라이트인 돌잡이에서 다율은 판사봉을 잡았는데요,
 앞으로 다율이가 꿈꾸는 모든 것을 이루기 바랍니다.
 다율이의 첫 번째 생일 진심으로 축하하고
 항상 건강하고 행복하기를~



★ 바자회 단체 사진

컴투스, 창립 20주년 기념행사

‘희망 나눔 바자회’ 개최

글로벌 모바일 기업 컴투스는 창립 20주년을 맞아 국내·외 소외 계층의 자립을 돕는 사회적 기업 ‘행복한나눔’과 함께 ‘희망 나눔 바자회’ 행사를 진행했다.

지난 31일 서울 금천구에 위치한 컴투스 본사에서 임직원과 함께하는 사내 바자회가 열렸다. 올해로 6회째를 맞은 이번 바자회는 임직원들이 기증한 개인 물품 1,000여 점이 모여 진행되었으며, 의류, 가전제품, 도서, 인테리어 소품 등 다양한 기증품이 모여 임직원의 뜨거운 관심을 모았다.

행사 당일에는 임직원들이 기부한 다양한 물품들이 판매되었으며, 바자회 외에도 농구, 다트, 야구, 스피드쿼츠 등 다채로운 참여형 기부 이벤트가 마련되어 즐거움을 더했다. 임직원이 직접 구운 봉어빵을 현장에서 판매하는 ‘봉어빵 타이콘’ 코너도 운영되어 자사의 인기 게임을 추억하는 시간을 갖기도 했다.

평소 바자회 마니아라는 직원 Helen씨는 “무드등 기증기를 알아보고 있었는데, 마침 좋은 가격에 나와 구매할 수 있어 좋았다”며, “사우들의 물품이라 믿을 수 있고, 좋은 뜻으로 참여할 수 있어 앞으로도 기회가 된다면 또 참여하고 싶다”고 밝혔다. 또, 다른 직원 Yuri씨는 “컴투스프로야구’를 가지고 만든 야구공 게임을 통해 초콜릿을 받았다. 애사심도 기르고, 기부도 할 수 있는 일석이조의 기회였다”며 행사 소감을 밝혔다.

이번 사내 바자회 및 게임 이벤트를 통해 발생한 수익금은 나눔 문화를 창출하는 사회적 기업 ‘행복한나눔’에 전액 기부되어 국내·외 소외 계층을 후원하는 데 사용될 예정이다.

한편, 컴투스는 희망 나눔 바자회를 비롯해 사내 봉사단 컴투게더와 함께 분기마다 다양한 사회공헌 활동을 전개하고 있다. 또한, 전 세계 게임 유저와 함께하는 글로벌 사회공헌 프로젝트로 컴투스 글로벌 IT 교실을 조성하는 등 다양한 사회공헌 프로그램을 통해 전 세계 청소년 및 청년들을 위한 후원 사업을 꾸준히 시행하고 있다.

★ 바자회 현장 사진
★ ‘타이니팜’ 배지를 단 바자회 물품 구입 인형



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



GAMEVIL COM2US EUROPE

'서머너즈 워' 독일 최대 규모 행사 ANIMAGIC 참가

지난 8월, 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 THAILAND

'SWC 2018' 예선전 및 길드 배틀 개최

방콕에서 SWC 2018 아시아 퍼시픽 컵 동남아 지역 예선과 더불어 '서머너즈 워' 길드 배틀을 개최했다. 동남아 예선은 지난해에 이어 태국의 'o2love'가 우승하여 동남아 지역 대표가 되었고, 길드 배틀에서는 'VRK Ganster'가 우승을 차지했다. SWC 2018 아시아 퍼시픽 컵 본선은 오는 2018년 8월 25일 도쿄에서 열렸다.



GAMEVIL COM2US VIETNAM

'서머너즈 워, 커뮤니티 오프라인 이벤트'

베트남 지사에서 SWC 2018 아시아 퍼시픽 컵 동남아 지역 온라인 예선이 열린 8월 4일, 아주 특별한 토크쇼를 개최했다. 바로 서머너즈 워 월드 아레나에서 최상위 성적을 거두고 있는 유저(Buon)와 '서머너즈 워' 베트남 커뮤니티에서 유명한 여성 유저(Trúc)를 초청한 것. 두 명의 유명 인사들은 경기 시작 전 해설자들과 함께 경기를 분석하며 현지 시청자들과 다 함께 즐거운 시간을 가졌다.

글. 권가람 특파원
kwonriver@



1970년부터 미국 샌디에이고에서 해마다 개최되고 있는 '코믹콘(Comic-Con)' 박람회. 코믹콘은 2017년 기준으로 관람객 수가 약 13만 명 이상을 기록하고 있는 최대 규모의 국제 만화 박람회다.

현재는 전 세계 22개국에서 개최되고 있으며 만화, 영화, 게임, 드라마 등 글로벌 대중문화 콘텐츠 전시회로 자리 잡았다. 그곳에 컴투스와 '서머너즈 워' 파트너사인 스카이바운드 엔터테인먼트가 함께 참석해 팬들과 소통했다.



관람객들의 이목을 집중시켰던 것은 '서머너즈 워' IP(지식재산권) 확장 콘텐츠 기반이 되는 캐릭터 원화였다. 이번 행사에서 컴투스는 '서머너즈 워' IP 확장 작업을 함께 진행하는 스카이바운드와 공동으로 참여해 현지 관람객들에게 캐릭터 원화를 최초로 공개했다.

불속성 '키메라(라칸)', 풍속성 '그리폰(버나드)', 물속성 '워베어(다고라)'를 비롯해 아레나 라이벌 캐릭터인 '모르가나 소환사' 등 디테일한 디자인과 완성도 높은 원화에 관람객들의 호평은 끊이지 않았다.

워킹데드, 아웃캐스트 등의 세계적인 흥행을 일으켰던 콘텐츠를 제작한 스카이바운드의 제작 스킬과 '서머너즈 워' 게임 캐릭터의 매력의 만나 탄생한 결과물이다.

마블, DC 코믹스 등 글로벌 유행을 선도하고 있는 브랜드들과 어깨를 나란히 했으니 해외에서 컴투스의 입지가 얼마나 탄탄한지 실감할 수 있다.

현장에는 '서머너즈 워' 이계 단전을 형상화한 포토존을 설치해 부스를 찾은 관람객들이 자유롭게 사진을 찍고 촬영된 사진을 SNS와 연동되는 키오스크를 통해 공유하는 이벤트를 준비했다. 이벤트 참가자 전원에게는 부스 내 뽑기 놀이에 참여할 수 있는 코인을 제공하고, 참가자들은 다양한 선물들을 받아가는 등 즐거운 시간을 보냈다.

아울러 코믹콘 행사의 백미라 할 수 있는 수준 높은 코스프레도 선보였다. 북미에서 활동 중인 유명 코스프레 모델들은 해적, 아크엔젤, 마법검사, 데스 나이트 등 '서머너즈 워' 캐릭터들로 분장 후 샌디에이고 코믹콘 현장 곳곳에 등장해 많은 관람객의 호기심을 자극하며 큰 호응을 이끌었다.

이제는 모바일게임을 넘어 다양한 경로를 통해 유저들과 소통할 '서머너즈 워'가 될 수 있을지 전 세계 유저들의 귀추가 주목되고 있다.

글. 백재욱 특파원
jaewookbaek@





★ 추신수 선수 유니폼을 입고 응원 중인 브라더스

★ FANFEST 현장 모습

흥&한 브라더스, MLB 올스타전을 가다.

‘천재는 노력하는 사람을 이길 수 없고, 노력하는 사람은 즐기는 사람을 이길 수 없다’고 했던 가. 늘 멋진 야구 게임을 만들기 위해 노력하고, 또 최고의 야구 게임을 만들어 가는 현재를 매우 즐기고 있는 두 남자, 흥&한이 더 나은 게임을 만들기 위해 직접 경험한 MLB 올스타전 행사를 지금부터 생생하게 전달한다.

FANFEST

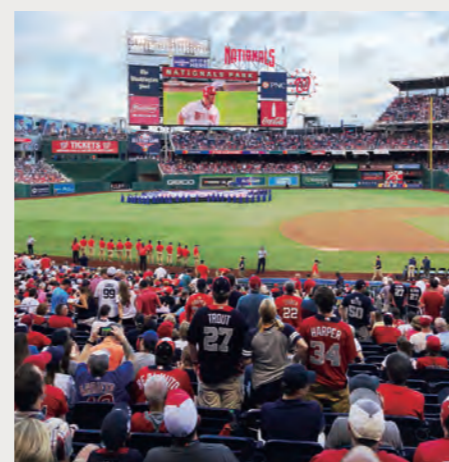
어릴 때 무엇을 겪었는지 그 경험이 성인이 된 이후에도 큰 영향을 미친다고 본다. 그런 의미에서 월터 E.워싱턴 컨벤션 센터에서 개최되는 팬 대상 부스 체험 행사 FANFEST는 정말 잘 기획된 행사다. 이 FANFEST 행사에서 MLB 레전드와 만날 수도 있고 부스마다 QR코드를 통해 다양한 경품에 응모할 수 있도록 하는 등 야구 팬이라면 매우 즐거운 요소들로 가득 채워져 있다. 무엇보다 아동들을 대상으로 한 체험 부스가 많아 MLB 팬인 부모들이 아이들을 데려오고, 다양한 체험을 통해 야구에 가까워진 아이들이 성장하여 다시 MLB 팬이 되는 선순환 구조를 만드는 것이 MLB의 힘이 아닌가 싶었다.

Batting Practice Program

MLB의 주요 파트너들은 Batting Practice Program에 참가할 기회가 주어진다. 컴투스 또한 MLB의 파트너이기에 홈런더비 경기 당일 아침에 내셔널스 구장에 들어가, 직접 타격도 해보고 캐치볼도 하고 아침 식사도 하는 일정에 초대받을 수 있었다. MLB 구장의 그라운드를 직접 밟고 돌아다니며 실제 선수들이 사용하는 클럽하우스도 구경하는 등 진귀한 경험도 할 수 있었는데, 마치 MLB에 막 콜업된 마이너리그 선수와 같은 기분이 들어서 여러 모로 행복한 시간이었다.

MLB 올스타전

팔은 안으로 굽는다고 했던가. 한국인 타자로는 처음 올스타전에 서게 된 추신수 선수를 응원했다. 8회 초 대타로 출전하여 좌전 안타를 기록해 올스타전엔 해당되진 않지만 정규 시즌에서의 연속출루 기록을 이어갔다. 이후 득점도 기록하면서 MLB 올스타전에서 한국인으로 안타와 득점을 기록한 첫 선수가 되었다. 이 기록을 현장에서 직접 보다니.. 그야말로 감동!



Epilogue

이후 흥&한 브라더스는 LA에 위치한 미국 법원에서 'MLB 9이닝스18'의 라이브 서비스에 대한 논의를 마치고, 현재 한국에 돌아와 업무에 매진 중이다. 야구 게임을 오랜 기간 서비스해 왔지만 이런 기회가 주어졌다는 점에서 감사하게 생각하고, 향후 더 멋진 야구 게임을 만드는 데 도움이 많이 될 것 같다. 독자 여러분도 컴투스가 더 재미있는 게임을 만들 수 있도록 많은 응원을 부탁 드린다.

글. 홍지웅, 한동규 특파원
hju82@hankuku.com



★ '스타워즈 인 콘서트' 관람 사진

국내 최초! 필름 콘서트 '스타워즈 인 콘서트-새로운 희망' 관람기

지난 8월 초, 서울 잠실에 위치한 롯데콘서트홀에서 국내 최초로 '스타워즈 인 콘서트' 공연이 열렸다. 게임뿐만 아니라 영화를 비롯한 문화를 사랑하는 소위 '덕후'들이 넘쳐나는 컴투스에 직원들에게 추천을 통해 공연 티켓을 배부했고, 치열한 경쟁 끝에 경험한 스타워즈 공연의 열기를 우리 '게임빌컴투스뉴스' 독자들들과 함께 느끼고자 한다.

롯데콘서트홀은 국내 최초로 대형 파이프 오르간을 보유한 콘서트홀로 유명한 곳이다. 개인적으로는 2년 전 바흐의 'Tocatta & Fuge BWV 565' 연주를 감상한 후 두 번째 방문이다. 이번 공연은 스타워즈 팬들을 저격한 듯, 스타워즈 테마로 다양하게 꾸며놓았다. 세세한 디테일과 친숙함에 스타워즈 덕후로서 감동 그 자체였다. 물론 작곡가 '존 윌리엄스'의 사진이 공연 책자에 작게 실린 부분이 약간은 아쉬웠다.

이번 공연은 일반적인 '필름 클래식 라이브 공연' 방식이 아닌 '클래식 라이브' 방식으로 진행되어서 그 독특함을 더했다. '필름 클래식 라이브 공연' 방식은 자막 없이 영상에 맞추어 오케스트라

가 연주되고 연주의 테마가 끝나면 다시 새로운 영상을 보면서 연주를 듣는 방식이다. 그러나, 이번 '스타워즈 인 콘서트' 공연은 대형 스크린을 통해 영화 '스타워즈: 새로운 희망'을 풀 타임으로 상영하면서 해당 장면의 테마에 맞춰 클래식 라이브로 연주되는 방식이었다. 대형 스크린으로 영화를 감상하면서 풀 오케스트라의 압도적인 규모와 웅장함이 더해진 공연으로 그동안 기자가 개인적으로 관람했던 필름 클래식 공연 중에 주저 없이 1순위로 꼽을 정도였다.

공연을 관람하면서 기자는 더 없는 각별함을 느꼈다. 80년대에 태어나서 90년대에 중고등학교와 대학 시절을 보냈고, 1999년 스타워즈 1편이 개봉되면서 대중문화로서의 스타워즈를 느꼈던 세대이기 때문이다. 그 시절을 기억하는 독자라면 아마 고개를 끄덕이며 공감할 것이다.

특히 'Princess Leia's Theme'이 연주될 때는 이제는 우리 곁을 떠난 '레아 공주님' 캐리피셔의 부고 소식이 생각나 가슴이 먹먹했고, 마지막 곡인 'Throne Room'은 연주하기가 힘든 곡으로 유명해 메인 테마 부분에서 관악기 파트

가 실수를 범하기 쉬운데, 백운학 지휘자가 이끄는 '코리아콥오케스트라' 단원들은 실수 하나 없이 정말 근사한 연주를 선보여서 감탄을 금할 수가 없었다.



이번 공연은 스타워즈의 팬이나, 존 윌리엄스의 팬이나 하는 부분을 떠나서 새롭고 감동적인 경험을 만들어준 환상적인 공연이었다. 공연의 제목 그대로 이렇게 좋은 공연 이벤트를 기획한 모든 관계자에게 스타워즈의 열렬한 팬으로서 지면을 통해 감사함을 전한다.

글. 이용인 기자
yonginlee1@



게임빌, '별이되어라!' 국내·외 누적 2천 만 다운로드 돌파

게임빌(대표 송병준, WWW.GAMEVIL.COM)은 '별이되어라!' 시리즈가 글로벌 누적 2천 만 다운로드를 돌파했다고 13일, 밝혔다. 국내 버전의 인기와 더불어 해외 버전까지 가세하면서 글로벌 모바일 게임 시장에서 거둔 의미 있는 성과로 주목된다. '별이되어라!'는 2014년 2월 국내 시장에 첫 선을 보인 후 출시와 동시에 매출 순위 상위권에 오르며 수집형 RPG 장르 인기를 선도해 왔다. 국내에서의 높은 인기를 바탕으로 2015년 5월에는 해외 시장에 '드래곤 블레이즈'가 출시되면서 전 세계 시장에서 4년 가까운 기간 동안 호응을 얻고 있다. 특히 대형 업데이트 때마다 매출 순위를 역주행하며 업계 '역주행의 아이콘'으로도 이름을 알렸다. 실제로 시즌 4 업데이트 후 애플 앱스토어..



'컴투스 글로벌 게임문학상 2018', 접수 마감, 총 300 여 편의 다양한 장르의 작품 몰려

모바일게임 기업 컴투스(대표 송병준)는 글로벌 콘텐츠 발굴을 위한 스토리 공모전 '컴투스 글로벌 게임문학상 2018'이 성황리에 응모 접수를 마감했다고 밝혔다. 전세계로 IP(지식재산권)를 확장 중인 '서머너즈 워'의 뒤를 이을 글로벌 문화 콘텐츠를 발굴하고 재능 있는 인재를 양성하기 위한 목적으로 진행된 '컴투스 글로벌 게임문학상 2018'은 지난 6월 15일 홈페이지 등을 통한 공지를 시작으로, 7월 15일부터 한 달 간 응모작 접수가 진행됐다. '컴투스 글로벌 게임문학상 2018'은 소재나 장르 제한 없이 신작 게임 및 코믹스, 애니메이션 등 다양한 콘텐츠에 활용 가능한 창작 스토리를 모집했다..



게임빌 'MLB 퍼펙트 이닝 2018' e스포츠 대회 개최! e스포츠도 관람하고, 메이저리그도 직관하고!

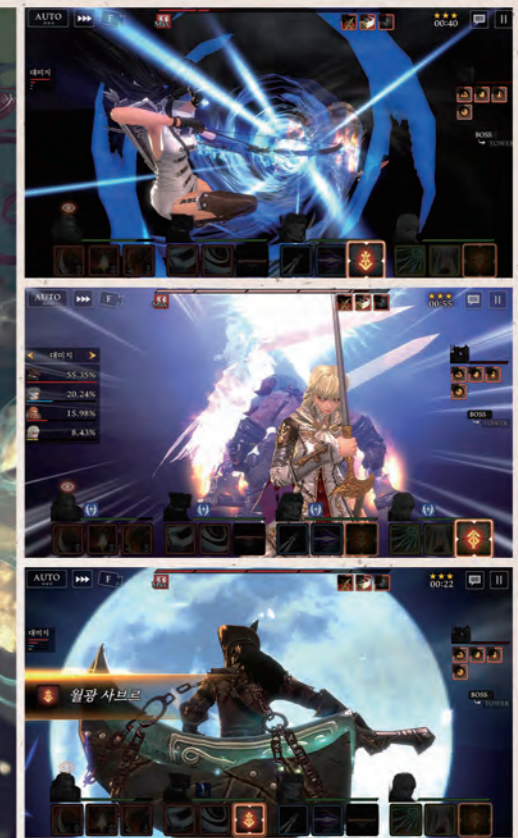
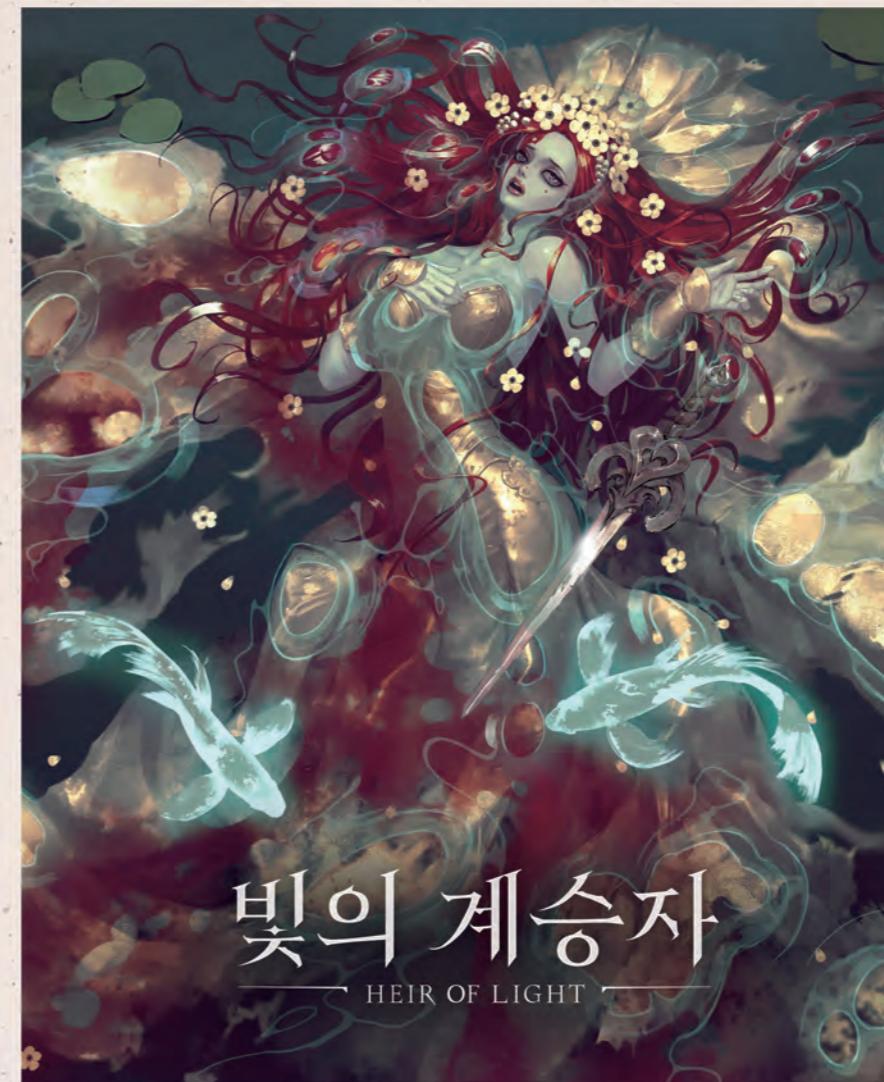
게임빌(대표 송병준, WWW.GAMEVIL.COM)이 글로벌 히트작 'MLB 퍼펙트 이닝 2018(MLB PERFECT INNING 2018)'의 MLB e스포츠 대회를 개최한다고 17일, 밝혔다. 'MLB 퍼펙트 이닝 2018(MLB PERFECT INNING 2018)'은 2014년부터 올해까지 총 5개의 시리즈로 꾸준히 사랑받아 온 글로벌 대표 MLB 모바일게임의 최신작으로 세계 최초로 MLB를 활용한 e스포츠 대회를 실시한다는 점에서 의미가 크다. 이번 e스포츠대회의 공식 명칭은 '2018 MLB PERFECT INNING ESPORTS SERIES'이며 내달 1일 서울 상암동 'OGN E-STADIUM GIGA ARENA'에서 개최..



컴투스 'SWC 2018' 유럽 온라인 예선 진행.. 전 대륙컵 본선 라인업 완료!

모바일게임 기업 컴투스(대표 송병준)는 글로벌 히트작 '서머너즈 워: 천공의 아레나(이하 '서머너즈 워')'의 세계 e스포츠 축제 '서머너즈 워 월드 아레나 챔피언십 2018(SWC 2018)' 유럽 지역 온라인 예선을 열고 유럽컵 본선에 진출할 선수를 선발했다고 13일 밝혔다. 지난 12일(현지 기준) 유럽 지역을 대상으로 펼쳐진 'SWC 2018' 유럽컵 온라인 예선은 독일·프랑스·네덜란드·이탈리아·스페인·스웨덴 등.. 다양한 국가에서 출전한 총 128명 선수들의 대규모 토너먼트 경기로 진행됐다. 전 경기는 유럽을 포함해 세계 모든 유저가 함께 즐길 수 있도록 '서머너즈 워' e스포츠 공식 유튜브 채널과..

MUSTHAVE



빛의 계승자 (Heir of Light)

- [개발사/퍼블리셔] 판플로/게임빌
- [장르] 다크 콘셉트의 수집형 전략 RPG
- [키워드] 취향 저격, 다크X수집 RPG
- [추천] 다크 판타지를 수집형으로 즐기고 싶은 유저, 전략적인 수집형 RPG를 좋아하는 유저
- [소개] 다크 판타지 세계관을 기반으로 하는 수집형 RPG로, 그로테스크하고 기괴하지만 어딘가 매력적인 서번트들과 함께 오염된 세상을 정화하는 것이 목적이다. 계승자는 한 명의 마스터와 세 서번트로 결사대를 구성하여 전투에 참여해야 한다. 속성, 클래스, 스킬 구성을 고려해야 전략적인 전투가 가능하다.
- [구성] 탐사를 통한 '타깃 보스 공략', '히어로 퀘스트', '약탈', '채집', '제작', 'PVP'..
- [인기 콘텐츠] 문장의 던전에서 '오멘의 은신처'에 도전해보자, 좋은 문장들을 얻을 수 있다. 유저들 사이에서는 "오멘 몇 층?"이 실력을 가늠하는 척도!
- [리뷰] 이런 다크한 콘셉트의 수집형 RPG가 흔하지 않아서 눈에 띄었습니다! 고퀄리티 그래픽뿐만 아니라 캐릭터들 디자인에 디테일이 살아있어 보는 맛이 있습니다. 연계를 사용할 때 스킬 효과도 빵빵 터지고 데미지도 팡팡 터져서 쾌감 장난 아닙니다.
- [초보 꿀팁] 캐러 1,000개가 모였다면 소환에서 영웅 소환 10연 뽑지 마시고, 상점에서 '영웅 소환 10+1팩'을 사서 11연 뽑을 하세요! 같은 값에 하나 더! 소환 가능!



표지 모델 인터뷰

열정적인 마케터의 일상을 들여다보다★

누구나 궁금해 할 통합 사보의 첫 단독 모델! 밝고 긍정적인 에너지로 주변을 환하게 만드는 매력의 소유자. 평소엔 활발하고, 일할 땐 누구보다 진중하고 프로페셔널한 모습을 지닌 팔색조의 그녀 양신애 대리를 지금 만나보자.



게임빌 대표 모델을 만나 뵈게 되어 영광입니다.

게임빌 글로벌마케팅팀의 마케터 양신애입니다. 저도 반갑고 영광입니다.

마케팅팀에서 어떤 업무를 담당하고 계신가요?

주로 구글, 페이스북 등에서 광고 전략을 수립하고 효율을 분석해요. 광고 성과를 내기 위한 업무를 담당하고 있어요. 또, 해외 지사, 컴투스와의 협업도 진행하고 있습니다.

4년 동안 마케팅 분야에서 일하셨는데, 그 매력은 무엇이라고 생각하세요?

예측하기 어려운 결과를 각종 마케팅 전략으로 가능하게 만드는 점이 가장 큰 매력이라고 생각해요. 모바일게임 업계 특성상 늘 트렌디함을 추구하고 변화가 빨라요. 게임빌 마케팅실이 지닌 노하우와 팀원 개개인의 아이디어, 인사이트를 활용하여 좋은 결과를 낼 때 뿌듯하고 보람도 느끼고 있어요. 그리고 미국, 일본, 대만 등 해외 지사가 현지에서 성공적인 마케팅이 진행될 수 있도록 본사에서 HQ 역할을 담당하고 있는 것에 대한 자부심도 커요.

마케팅실만의 자랑거리가 있다면?

마케팅실은 분위기가 아주 좋아요. 같이 일하는 분들이 다들 좋으셔서 어려운 일들도 함께 잘 극복해 나갈 수 있는데, 이런 점이 우리 마케팅실만의 자랑거리라고 생각해요.

게임빌컴투스뉴스 통합 사보의 첫 단독 모델로 오늘 촬영을 하셨는데 소감 한 말씀 해주세요?

첫 단독 모델을 하게 되어 굉장히 영광스럽고, 글로벌마케팅팀의 팀원으로서 홍보할 수 있는 계기가 된 것 같아 기뻐요. 그리고, 날씨가 더워서 조금 힘들었지만 좋은 추억으로 남게 될 거 같아 기분 좋습니다.

패셔너블하신데 평소에는 어떤 스타일링을 선호하시나요?

게임 회사이기 때문에 자유로운 분위기가 있고 복장도 제약은 없지만, 외부 미팅이 많고 사람을 만나는 일이 많아서 가급적 단정하게 갖춰 입으려고 해요. 오늘 입은 옷이 평소 제 스타일이기도 한데요. 최대한 단정하고 깔끔한 느낌을 주려고 노력했어요.

점점 개인의 일상이 궁금해지고 있어요. 직장인이라면 퇴근 후의 시간 관리도 중요하다고 생각되는데 주로 퇴근 후 어떻게 시간을 보내시나요?

퇴근 후 저 같은 경우에는.. 워낙 춤을 좋아해서 시간 날 때는 댄스 학원에 나가서 건강 관리를 하고 있어요. 대부분의 직장인이 업무로 인해 건강을 따로 관리할 시간이 부족할 수 있다고 생각하시는데 전 틈틈이 시간을 내서 제가 좋아하는 춤과 함께 건강을 관리하고 있어요. 회사에서 열심히 일하기 위해서도 건강은 기본이라고 생각해요. 건강은 평소에 챙겨야 합니다. 그리고, 5개월 된 '희야'라는 페르시안 고양이와 함께 놀면서 지내고 있습니다.

오! 완전 멋져요! 춤과 건강을 동시에.. 부럽습니다. 배운 지는 얼마나 되셨나요?

1년 정도요. 처음엔 호기심으로 시작했는데 운동 효과도 있고 거기에 스트레스까지도 해소되거든요. 한 곡을 다 배우고 나면 유튜브에 영상을 업로드하는데 점점 진화하는 제 모습을 볼 때면 뿌듯하기도 하고 앞으로도 꾸준히 하려고 해요. 직장인이 취미 활동에서 가장 중요한 건 열심히 보다는 '꾸준함'이라는 말이 있는데 저도 동감하는 부분입니다.

10년 뒤 희망하는 개인의 모습은요?

지금 하는 마케팅 업무가 너무 좋아서 계속 하고 있을 것 같아요. 지금보다 많이 성장한 모습을 상상하는데, 전문적인 글로벌 역량을 지닌 마케터가 되고 싶어요!

이번에는 게임 회사답게 게임에 관한 질문을 드릴게요.

평소 게임은 자주 하시나요?

게임 회사를 온 이유도 게임 때문일 정도로 게임을 정말! 진짜! 좋아해요. 천적인 것 같아요. PC, 모바일, 콘솔 게임 등 게임이라면 가리지 않고 세상의 모든 게임을 즐겨 합니다.

특별히 좋아하는 장르가 있나요?

MMORPG요! 유저들과 소통하면서 게임 안에서 사회를 이뤄 나가는게 재미있어요. 파티에 참여하거나 길드에 공헌하는게 짜릿하죠.

그럼 요즘 주로 플레이하는 게임은 무엇인가요?

저희 게임도 많이 하지만, '오버워치'를 좋아해요. RPG 성격이 강한 FPS라서 친구들이랑 자주 플레이해요. 전 특히 디바를 많이 해요! FPS는 혼자 똑똑하기보다는 협동심이 중요한데 서로 힘을 넣어주고 데미지가 센 캐릭터들은 दिल을 넣어주는 게 즐거워요.

시간 내주셔서 감사 드리고 남은 2018년 특별한 계획이나 끝으로 독자 분들께도 한 말씀 부탁 드려요.

9월에 장기근속 휴가가 나오는데 이때 혼자 여행을 가려 해요. 유럽을 생각하고 있는데 구체적인 계획은 아직 없고요. 개인적으로는 20대의 마지막이기도 해서 의미 있게 보내고 싶어요. 그리고, 우리 게임빌컴투스뉴스 독자 분들 다가오는 추석에 맛있는 음식 많이 드시고, 모두 힐링하는 9월 보내세요~!



글. 박지영 기자
pjyjh33@

보는 재미와 참여의 즐거움을 준다. 국내 최초 프로야구 통합 포인트 제도

컴프야 포인트



★ 컴투스와 MBC스포츠플러스가 함께하는 '컴프야 포인트'

- ★ 베이스볼 나우 방송 화면
- ★ 엠스플 중계 방송에 컴프야 포인트가 함께 표기
- ★ 상황에 따른 멘트의 묘미

오랜 시간 동안 모바일 야구 게임 '컴투스프로야구'로 사랑받고 있는 컴투스가 유저들에게 특별한 재미를 선사하고 있다. 이번 호에서는 스포츠 전문 채널 MBC스포츠플러스(이하 '엠스플')와 손 잡고 운영하고 있는 컴투스프로야구 포인트(이하 '컴프야 포인트')에 대해 자세히 알아보고 '컴프야 포인트'를 통해 어떻게 유저들에게 색다른 즐거움을 주고 있는지 알아본다.

'컴프야 포인트'란?

'컴프야 포인트'란 KBO에서 활약 중인 타자와 투수의 객관적인 기록 데이터를 기반으로 한 국내 최초의 프로야구 통합 포인트 제도다. 이 포인트는 선수들의 경기 기록을 점수로 환산하고 평가하는 독자적인 점수 시스템을 적용해 기존 프로야구 선수 분석과는 또 다른 재미를 선사한다. 최우수선수(MVP) 선정에는 야구 팬들이 참여하는 투표 결과도 반영하기 때문에 선수뿐만 아니라 팬들에게도 큰 의미가 있다.

온/오프 연계한 다양한 이벤트 진행!

컴투스는 이번 '컴프야 포인트' 도입 후 KBO에서 우수한 활약을 펼치는 선수를 '컴프야 포인트' 홍보대사로 선정하고 홍보 영상 및 사인회를 진행하고 있다. 엠스플 프로야구 중계는 물론 베이스볼 나우와 베이스볼 투나잇 등 방송을 통해서도 '컴프야 포인트'를 적극 활용한 프로그램들을 운영하고 있다.

이 밖에도 '컴프야 포인트' 페이스북 응모를 통해 선정된 유저들을 야구장까지 데려다주는 컴프야 드라이버, 페이스북 LIVE 방송을 활용한 팬 사인회 등 온-오프라인을 넘나드는 다양한 이벤트들을 실시하고 있다는 사실! '컴프야 포인트'가 진행하고 있는 다양한 이벤트들을 하나씩 살펴보자.

컴프야 포인트 홍보대사의 첫 주자 두산베어스 양의지 선수

올 시즌 두산의 선두 질주를 진두지휘하고 있는 양의지 선수가 '컴프야 포인트'의 시작을 함께하게 되었다. 양의지 선수는 2018년도 KBO 리그 전반기 타율과 출루율 1위를 동시에 기록하며, 국내 현역 최고 포수로서의 입지를 더욱 단단히 하고 있다. 특히 절정의 기량과 함께 특유의 구김살 없는 긍정적인 성격으로 그라운드 안팎의 사람들을 즐겁게 하는 양의지 선수는 '컴프야 포인트'가 추구하는 방향과 찰떡궁합이라고 할 수 있겠다. 기자 개인적으로도 2018년 남은 한 해 동안 양의지 선수가 선전하기를 팬심으로 기도한다.

컴프야 LIVE 사인회

'컴프야 포인트' 홍보대사로 선정된 양의지 선수는 김재환 선수와 함께 지난 7월 23일 컴프야 LIVE 사인회의 첫 주자로 나섰다. 라이브 방송으로 진행된 사인회에서는 시청자들이 양의지 선수와 김재환 선수에게 궁금했던 점을 댓글로 남기고, 이를 선수가 읽어주면 사인볼과 컴프야 쿠폰을 받는 이벤트가 진행되었다.

참고로 컴프야 LIVE 사인회는 주 1회 '컴프야 포인트' 페이스북 계정에서 라이브로 진행되며, '컴투스프로야구' 공식 카페에서 지난 라이브 방송도 다시 볼 수 있으니 놓치신 분들은 꼭 참고하시길 바란다.

컴프야 포인트 드라이버

야구 팬을 집에서부터 야구장까지 고급 승용차로 에스코트 해주는 컴프야 포인트 드라이버의 첫 번째 주인공은 LG 팬 부부 이정훈, 임예경 님이다.

그리고, 이날 주인공을 모시게 된 특별한 기사는 MBC스포츠플러스의 이종범 해설위원이다.

이종범 해설위원의 깜짝 등장에 놀라움도 잠시, 서로에 대한 진솔한 이야기를 주고받으며 야구장까지 함께했고, 기념 촬영과 사인볼 선물, 평소 볼 수 없었던 이종범 해설위원의 숨겨진 개인기 방출로 화기애애한 분위기가 계속되었다는 후문이다. 해당 영상은 '컴프야 포인트' 페이스북과 유튜브에서 확인할 수 있으니 검색 Go! Go!

이 밖에도 최고의 활약을 펼친 선수에 대한 카드 뉴스와 결정적 순간을 담은 영상이 경기 종료 후 컴프야 포인트 웹 사이트 및 페이스북에 게시되는 등 다양한 이벤트와 볼거리를 즐길 수 있다.

'컴프야2018' 게임과 '컴프야 포인트' 연동

'컴프야2018' 게임과의 다양한 연계도 진행 중이다. 특히 선수들의 실제 성적을 주간 단위로 적용해 현실 속 선수들의 컨디션과 능력치를 게임에서 재현하는 LIVE 선수 시스템에 '컴프야 포인트'를 함께 표시하고 실시간 경기 상황과 구단 정보 등을 게임 내에서 직접 확인할 수 있어서 야구 팬들에게 상당한 인기를 얻고 있다. 컴투스는 앞으로도 '컴프야 포인트'를 활용한 다양한 게임 콘텐츠를 추가해 데이터를 기반으로 하는 야구 게임의 리얼함을 더욱 실감 나게 살려낼 계획이다.

이번 '컴프야 포인트' 도입을 통해 야구 팬과 게임 유저 모두에게 보는 재미와 참여의 즐거움을 함께 제공할 수 있을 것이다. '컴프야 포인트'가 시리즈 16년 역사를 자랑하는 대한민국 대표 모바일 야구 게임 '컴프야 2018'의 명성에 걸맞은 최고의 서비스가 될 것임을 기대한다.

★ 최고의 활약을 펼친 선수를 보여주는 데일리 베스트



★ 컴프야 포인트 드라이버에 깜짝 등장한 이종범 해설위원

게임빌-컴투스의 젊은 피 6인의 인턴을 만나다.

유난히도 무더웠던 지난 8월. 폭염을 뚫고 뜨거운 열정으로 게임빌-컴투스의 인턴 6인을 서울대입구역의 한 만화카페에서 만났다. 솔직함과 신선함으로 무장한 그들의 이야기를 들어보자.

안녕하세요. 더운 날씨에 이렇게 인터뷰에 응해 주셔서 감사합니다. 독자 분들께 간단한 자기소개 부탁드립니다.

장재영(이하 '장') : 안녕하세요, 컴투스 센트럴 사업팀에서 사업, 마케팅 업무를 배우고 있는 장재영이라고 합니다. 이렇게 여러 다른 인턴 분들과 이야기 나눌 수 있어서 영광입니다.

김수아(이하 '김') : 반갑습니다. 게임빌 게임제작2본부에서 게임 기획 및 분석을 담당하고 있는 김수아라고 합니다.

황혜민(이하 '황') : 컴투스 센트럴아트팀에서 UI 직무를 맡고 있는 디자이너 황혜민입니다.

서지연(이하 '서') : 게임빌 게임사업본부 비즈4팀에서 사업PM 업무를 담당하고 있는 서지연입니다. '탈리온' 론칭이 얼마 남지 않았는데 많은 기대와 사랑 부탁드립니다.

이나리(이하 '이') : 컴투스 재무기획팀에서 인턴 업무를 수행 중인 이나리입니다! 만나게 되어서 반갑습니다.

정중빈(이하 '정') : 안녕하세요, 수아님과 마찬가지로 게임제작2본부에서 게임 기획 담당하고 있는 정중빈입니다.

모두 반갑습니다. 어떻게 게임 업계, 특히 게임빌과 컴투스에 지원하게 되셨나요?

장 : 게임 회사 일을 하고 싶다는 생각은 오래 전부터 하고 있었는데 막상 찾아보니 대부분의 회사가 4학년부턴 지원 가능하더라고요. 마침 학교에 붙어 있던 컴투스 모집 포스터에서 3학년부턴 지원 가능하다는 문구를 보고 절호의 찬스라고 생각했죠.

서 : 원래부터 글로벌 시장에 관심이 있었고, 게임 관련해서는 2학년 때부터 관련 활동들에 참여했어요. 그 중 사업PM 직무를 경험해보고 싶어서 지원하게 되었고, 한국에 머물러 있지 않고 혁신을 추구하는 글로벌 No.1 게임빌인지라 더 확신을 가지고 지원할 수 있었죠!

이 : 저는 재무기획과 관련된 직무를 찾다가 컴투스에 입사하게 되었어요. 원래 게임을 많이 좋아하지 않아서 걱정했지만 다행히 '서머너즈 워' 등 게임들이 너무 재미있어서 주변 분들이 직무 경험 쌓기 전에 게임 덕후가 될 것 같다고 하시더라고요(웃음). 덕분에 업무도 배우고, 게임 산업에 대해서도 배우며 즐겁게 다니고 있습니다.

직무 경험 외에도 게임에 대한 흥미까지, 1석 2조네요. 그럼 게임빌 컴투스 인턴을 위해서 여러분이 특별히 준비했던 것은 무엇인가요?

정 : 원래 게임을 좋아하고 게임의 장·단점을 분석하기를 좋아했죠. 예를 들어 '오버워치' 같은 경우 한국에서는 어느 정도 활약할까 하는 의견을 친구들과 주고받고 이에 대한 유튜브 영상도 기획했구요. 무엇보다 게임이라는 분야에 대해 관심을 가지고 진지하게 생각해보는 것이 게임 업계를 목표로 할 때 가장 중요한 것 같아요.

김 : 저는 전공이 심리학인데요. 게임을 하면서 재미에도 집중했지만, 유저들의 초반 진입 단계에서 겪는 정보의 과잉, 과도한 튜토리얼, 불편한 UI 등에서 오는 진입장벽을 관심 있게 봤어요. 그래서, 신규 유저들이 심리적 부담을 갖지 않도록 콘텐츠를 구성하는 방향을 많이 고민했고, 게임빌의 경우 '빛의 계승자'를 중심으로 포트폴리오를 구성했던 게 추후하게 작용했던 것 같습니다.



황 : 저는 원래 전공이 UI, 디자인 쪽 계열인데, 한 번 꽃히면 5년 이상 지속 할 정도로 게임이 취미입니다. 그러다 보니 어느새 게임 속 UI 디자이너들의 노력을 보게 되더라고요. 저 역시도 제가 가진 아트 쪽 감성을 이끌어내 게임에 접목하고 싶었어요. 다행히 좋은 선임 분들이 잘 이끌어 주셔서 많이 배우고 있습니다.

장 : 대학교 와서 했던 즐거운 일들이 입사에 큰 도움이 되었던 것 같습니다. NDC에 참여하거나, 소녀전선 부스에서 물건을 팔아보기도 하고요. 자신이 생각하는 것을 사람들에게 어떻게 예쁘게 전해야 할지 고민하는 마케팅 직무를 위해 시를 써서 문학상도 받았습니니다. 그러한 일들을 컴투스에서는 저의 커리어로 인정해주셔서 기뻛습니다.

여러분의 노력이 눈에 선하네요. 그리고 보니 이 글을 처음 보시는 독자 분들은 여러분의 업무에 대해 궁금해할 것 같아요. 맡고 계신 직무에 대해 간략하게 소개해주실 수 있으실까요?

이 : Dart에 공시하는 내용과 반기 보고서 작성을 위해 취합하는 자료 및 작성 방법을 어깨너머로 배우고 있습니다. 또, 수시 대응 업무를 위한 PPT 장표나 엑셀 수치 작업도 담당하고 있어요.

정&김 : 출시 예정인 '엘룬'을 담당하고 있고요. 첫 주에는 게임 분석, 그 다음부터는 '엘룬' 플레이 후 개선작 제출, 유사한 타사 게임과의 분석 비교 등을 수행하고 있습니다.

장 : 저희는 첫 주에는 게임 분석, 둘째 주에는 GM 업무를 배우면서 이벤트, 지금은 마케팅 업무를 배우면서 '댄스빌' 마케팅을 수행하고 있습니다. 본부장님께서 게임 업계 유망주를 키우고자 하시는 좋은 의도로 많은 기회를 주고 계십니다.

황 : 출시 예정인 히어로즈워 모델링, 스킬 작업을 보고 아이콘으로 어떻게 유저들이 단번에 알아볼 수 있게 만들지 고민하고 작업하고 있습니다. 마감 후에는 캐주얼 게임이나 클래식 RPG UI 스타일 잡아보는 연습을 하고 있어요.

서 : '탈리온' PM을 맡고 있어요. 론칭 직전인지라 어떻게 최대한 에러를 잡아내고 개선할지 고민하고 있고, 주 1회 팀원 분들 앞에서 경쟁사 MMORPG는 어떻게 운영되는지 분석한 것도 발표하고 있습니다.

분위기를 잠깐 바꿔볼까요? 생활하면서 느낀 게임빌-컴투스의 좋은 점은 어떤 것이 있을까요?

서 : 야근 여부와 관계없이 저녁이 공짜입니다! 자취하는 분들께는 이만한 장점이 없지요.

이 : 전문성이 필요하다 보니 이론적인 공부가 많이 필요한데, 팀장님이나 과장님께서 관심 가져주시고 멘토링해주셔서 자기계발에도 많은 도움이 되고 있어요.

장 : 활기찬 분위기가 가장 큰 장점인 것 같아요. 밝고 자유로운 분위기다 보니 크리에이티브한 사고가 좀 더 쉬운 것 같고요.

★왼쪽부터
① 이나리
② 정중빈
③ 황혜민
④ 장재영
⑤ 서지연
⑥ 김수아



정 : 주변으로부터 자극을 많이 받을 수 있는 점이 좋은 것 같습니다. 주변에 계신 팀원 분들과 이야기를 나누어 보면 저도 게임을 많이 해보고 생각 해봤다고 생각했는데, 항상 새롭더라고요. 나도 이렇게 깊이 있게 해보았을까? 하고 자문하게 되고 자극을 많이 받는 것 같습니다.

긴 시간 인터뷰 감사합니다. 그럼 마지막으로 독자 분들께 남기고 싶은 한 마디는?

김 : 한익 님, 창식 님, 한석 대리님, 승모 대리님, 장중철 본부장님 그리고, 동기 여러분 모두 감사합니다.

장 : 센트럴사업팀 이흥구 차장님, 이형주 상무님 항상 좋은 기획 해주시고 보살펴주셔서 감사합니다. 또, 여기 계신 분들이라면 꼭 본인이 하고 싶은 일 다 이룰 수 있을 것이라 생각해요. 어딘가의 게임 회사에서 이름을 날릴 수 있을 것이라 생각하지만 다시 한번 만나다면 꼭 컴투스였으면 좋겠습니다.

이 : 박병건 실장님! 항상 좋은 기회 주셔서 감사합니다. 이상희 팀장님, 어떻게 하면 발전할 수 있을지 구체적으로 조언해주셔서 감사합니다. 신조웅 과장님 언제나 웃는 얼굴로 피드백 주셔서 감사합니다. 양진석 사우님 저를 '집중 케어' 해주셔서 그동안 감사했습니다.

황 : 팀장님, 차석님, 책임님, 선임님 이끌어주셔서 감사했고, 다들 바쁘신데 피드백 주셔서 실력 향상에 좋은 기회가 되었던 것 같습니다. 최고예요!

서 : 매일 피드백 열심히 주시고 실무 경험할 수 있도록 이끌어주셔서 감사합니다. 론칭 전이라 매일 열정적으로 일하고 계시는데 진심으로 좋은 결과 있기를 바랍니다. '탈리온', 비즈4팀 파이팅!

정 : 저는 패기롭게 마무리하겠습니다. 제 목표는 항상 판을 뒤엎는 사람이었어요. 회사가 저에게 주는 도움도 감사하지만, 제 덕분에 회사가 도움을 얻을 수 있는 사람이 되고 싶습니다. 저의 출발이 게임빌이었다는 사실이 게임빌에 도움이 될 수 있도록 노력하겠습니다.

글. 김문성 기자 kharry@



복면검왕

'복면검왕'은 베일에 가려진 게임을 단계별로 추측해 보고 맞춰 보는 코너입니다. 매일 게이머라면 인정하는 '갓검'을 선정하여 그 감동과 여운을 독자 분들과 함께 나눠보고, 혹시라도 아직 접해 보지 못한 분들께는 소개하고 추천하는 의미 있는 코너라는 생각이 듭니다. 자! 그럼 이번 게임은 무엇일지 출발해 볼까요?

01

현실을 기반으로 한, 조금은 먼 미래를 배경으로 하고 있는 게임이죠. 도라도! 아누비스 신전! 66번 국도! 하나무라! 농바니! 세계의 곳곳이 영웅들이 싸우는 전장이 됩니다!



게임에 등장하는 배경 중 하나입니다. 아직 잘 모르시겠죠?

이 게임은 6 vs 6 슈팅 게임입니다. 많은 영웅 중 마음에 드는 영웅을 골라주세요!

02

12명이 펼치는 슈팅 게임! 감이 오시나요?

이 게임에서 영웅들은 크게 [돌격] [공격] [지원] 영웅으로 나뉘됩니다. [돌격] 영웅은 탱커의 성향을, [공격]영웅은 딜러, [지원] 영웅은 힐러의 성향을 띄고 있어요.

03

게임에 등장하는 캐릭터의 일부분입니다. 이거 너무 쉽게 알려드리는 것 같은데요~!



이 게임의 등장 캐릭터 중에 궁극기를 사용하면 이런 대사를 하는 영웅이 있죠! "영웅은 죽지 않아요."

04

유저 여러분도 쉽게 멈출 수 없어요. 우리에게 언제나 새로운 판이 기다리고 있으니까요!

05

마지막으로 다양한 국기를 배경으로 하는 영웅 중 한국 영웅의 이름은 D.VA 송하나 랍니다. 덩치 큰 메카를 조종하는 멋진 영웅이죠.

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



기간 : ~ 2018년 9월 13일
메일 주소 : gcnnews@gamevilcom2us.com(주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

8월호 정답 : 갓 오브 워(God of war) / 8월호 정답자 : 김현식(충청남도 아산시), 전성민(서울시 강서구), 서영상(경상북도 경산시)

글. 성아영 기자 redlizard@



Summoners War World Arena Championship 2018

전 세계 유저들의 축제를 시작하다!

지난 2017년에 이어서 컴투스에서 전 세계 '서머너즈 워' 유저들과 함께 'Summoners War World Arena Championship(이하 'SWC')'을 진행하고 있다. 모바일게임 최초로 글로벌 e스포츠를 개최해 단순히 '하는' 게임이 아닌 '보는' 게임으로서 앞서 나아가고 있는 '서머너즈 워'의 세계 대회가 어떻게 진행되고 있는지, 또 어떻게 하면 더 즐겁게 참여할 수 있는지 독자 여러분께 소개한다.

집중하라! 진화하는 SWC 2018!

우선 SWC 2018이 작년 대회와 비교해 달라진 부분들을 살펴보자. 이번 SWC 2018은 총상금 11만 달러(한화 약 1억 2천만원) 규모로 대회 출전 사전 신청자 수는 2만 5천 명이 훌쩍 넘었다. 이 중 '서머너즈 워'의 PvP(유저 간 대결) 콘텐츠인 '월드 아레나'의 시즌 5 성적을 기준으로 예선 출전자를 가렸는데, 새롭게 등장하는 강자들의 경기를 관전하고 그들의 전략을 따라해보는 재미도 상당하다. 물론 실험에 대한 결과는 오롯이 유저의 몫이라는 것을 명심하자!

대회 방식에도 변경이 있었다. SWC 2017에는 서울, 로스앤젤레스, 파리, 방콕, 홍콩, 상해 등 세계의 각 도시별로 대회를 진행한 후 로스앤젤레스에서 결선을 진행했는데, 올해에는 각 대륙컵(아메리카컵, 유럽컵, 아시아퍼시픽컵)을 개최하고, 서울에서 8명이 토너먼트 형식의 최종 결선을 통해 최강자를 가린다. SWC 2018 본선에 맞춰서 대전 룰에도 변화가 생겼다. 출전 몬스터를 선택하기 전, 참가 금지 몬스터를 먼저 택하는 '프리밴(Pre-Ban)' 규칙이 도입되었고, 선수의 몬스터 활용 범위가 좁으면 그만큼 저격맨이 가능하기에 다양한 몬스터 보유와 고도화된 두뇌 싸움이 요구된다.

혼돈의 SWC 2018, 속출하는 이변들

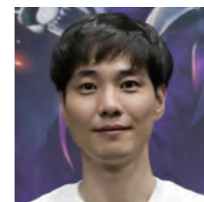
강호의 기인이사들이 대거 출격했기 때문일까, 아니면 장강의 뒷 물결이 앞 물결을 밀어내는 것일까. 각 대륙컵에서 이번이 속출하기 시작했다. 아메리카컵에서는 강력한 본선 진출자로 점쳐지던 로스앤젤레스, 뉴욕 토너먼트 우승자 출신 4명 중에 3명이 예선에서 탈락해 체면을 구겼고, 유럽컵에서도 작년 유럽 지역 우승자인 'Kabzon'이 128강에서 탈락했다. 심지어 일본컵에서는 지난해 일본 지역 우승자와 준우승자가 모두 탈락했을 뿐만 아니라, 올해 일본 내 랭킹1, 2위도 모두 탈락해 한치 앞을 예상할 수 없게 되었다. 이러한 이변은 '서머너즈 워'의 고향인 한국도 예외가 아니었는데, 이전 대회 월드 결선 진출자 '지돌'이 충격적으로 탈락했다.

[EDITOR'S PICK!] SWC 2018, 이 사람을 주목하라!

앞서 언급한 대로 각 대륙컵마다 이번이 속출했기에 독자들을 위해 주목할 선수들을 간략하게 언급해본다. 화산 입구만 도는 '초짜' 섬린이라도, 이 사람만 알아두면 보는 재미가 두 배가 될 것이다.



'SWC 2018'만 기다렸다, '빛대(Beat. D)'



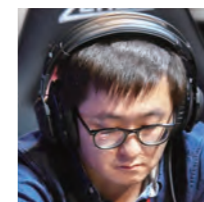
더 단단해져서 돌아왔다. 지난해 안타깝게 서울 본선 8강에서 고배를 마신 '빛대'가 올해 한국 지역 예선전 1위로, 개최지 어드벤처지를 얻으며 월드 결선 직행 티켓을 따냈다. 매 경기 깔끔한 승리를 보여준 '빛대'의 경기 중 2위인 이태원프리덤과의 결승 대결은 지금 봐도 즐거운 명장면이다. SWC 2018 강력한 우승 후보 중 하나로 점쳐지는 빛대의 예선 경기를 10월이 오기 전 미리 살펴보자.

2년 연속 미국 본선 진출자, '타이거(TIGER.D)'



세 대륙컵 통틀어 20명의 본선 참가 선수 중 2년 연속 본선 진출자는 단 6명. 지난해 지역 우승자들이 추풍낙엽처럼 떨어지고, 월드 랭커들이 속수무책으로 탈락하면서 지역 예선전은 그야말로 안개 속이었다. 하지만, 지난해 미국 월드 결선 출전자인 '타이거'가 올해 아메리카컵 본선에 진출하면서 지난해 로스앤젤레스·뉴욕 지역 최종 대표 4명 중 유일하게 살아남았다.

올해의 다크호스, '라마(L.A.M.A)'



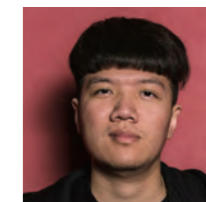
지난해 홍콩에서 열린 지역 본선에서 아쉽게 결선 진출을 놓쳤던 '라마'가 올해 심기일전해 대만과 홍콩 지역에서 열린 예선에서 당당히 1위를 차지하고 다시 한번 월드 결선 진출을 노린다. 이 기사를 작성 중인 시점에서는 아시아 퍼시픽 컵 경기가 열리기 전이기에 과연 세계 랭킹 3위 라마의 위엄을 서울에서 만나볼 수 있을지 기대해 본다.

동남아 지역 1인자, '투러브(o2loveo)'



아시아 퍼시픽 컵에서 주목해야 할 선수가 한 명 더 있다. SWC 2017 방콕 본선 우승자인 '투러브'가 그 주인공. 올해도 지역 예선을 가뿐하게 통과해 아시아퍼시픽컵 본선에 진출했다. '투러브'는 SWC 2017 당시 결선 16강에서 우승자 '토마토'를 넘지 못하고 아쉽게 탈락한 바 있는데, 우승을 향해 제대로 칼을 갈고 나온 것 같아 기대해 볼 만하다는 전언이다. 재미있는 사실은 작년과 마찬가지로 동남아 예선 결승에서 태국 VS 베트남의 국가대항전이 벌어져 유저들의 애국심에 불을 지르기도 했다.

유럽 유일 월드 결선 경험자, 독일 '탄도(Thánh-Đồ5*)'



작년 월드 결선 진출자인 독일의 '탄도'가 올해도 어김없이 SWC에 도전장을 내밀었다. 캡존이 예선 첫 경기에 '광탈'하면서 유럽 유일의 월드 결선 경험자가 되었다. 하지만, 총 128강 토너먼트, 24개 참가국, 7시간의 생중계 러닝타임 등 어마어마한 기록을 남긴 올해 유럽컵 본선에는 탄도만큼이나 쟁쟁한 숨은 실력자들이 대거 진출했다. 과연 탄도는 올해도 월드 결선에 올라 실력을 발휘할 수 있을지 귀추가 주목된다.

끝으로 이번 'SWC 2018'에 대한 더욱 자세한 경기 내용은 '서머너즈 워' e스포츠 유튜브 채널(<https://www.youtube.com/c/summonerswaresports>)을 통해 확인할 수 있으니, 많은 소환사 여러분의 검색을 부탁 드린다.

한눈으로 보는 SWC 2018 대회 일정표

대륙컵명	결선 진출 유저 수	일정	장소	비고
아시아-퍼시픽컵 (Asia-Pacific Cup)	1위 ~ 3위 = 3명	8/25일(토)	도쿄	
아메리카컵 (Americas Cup)	1위 ~ 2위 = 2명	9/8일(토)	로스앤젤레스	
유럽컵 (Europe Cup)	1위 ~ 2위 = 2명	9/22일(토)	베를린	
월드결선 (World Finals)	8강전 싱글 토너먼트	10/13일(토)	서울	서울 개최지 특전 '빛대'선수 포함 총 8인



★ 코모도의 유명한 다이빙 포인트 '바투볼롱' ©Miru



★ 세부에서 스쿠버 다이빙을 하는 최영규 기자

바닷속에서 하늘을 바라본 적 있나요?

우리가 몰랐던 판타지, 스쿠버 다이빙의 세계로!

지구에서 유일하게 무중력을 간접 체험할 수 있는 곳이 바로 '바닷속'이라고 한다. 이 말을 듣고 홀리듯이 시작한 스쿠버 다이빙은 현재 기자의 '인생 취미'가 되었다. 물이라고는 유아부 수영반에서 접해본 것이 전부였던 기자가 지금 이렇게 스쿠버 다이빙을 알리는 글을 쓸 만큼 스쿠버 다이빙의 매력은 끝이 없다. 어렵고 무서워 보이지만 사실 열 살 꼬마 아이도 쉽게 자격증을 획득하고 즐길 수 있다. 지금부터 그 끝없는 매력에 함께 빠져들어보자.

'스쿠버 다이빙'이란?

Self-Contained Underwater Breathing Apparatus (자가 수중 호흡 장치)를 줄여서 '스쿠버'라고 한다. 갑작스레 나온 복잡한 영어 단어에 당황스러울 수 있지만 쉽게 말해 '물속에서 숨을 쉴 수 있게 해주는 장비를 착용하고 다이빙하는 것'. 일반적으로 잘 알려진 '스킨 스쿠버'라는 단어는 맨몸으로 다이빙하는 '스킨 다이빙'과 장비를 메고 다이빙하는 '스쿠버 다이빙'을 통틀어 일컫는 말로 사실 스쿠버 다이빙 자체를 뜻하는 단어는 아니다. (물론 스킨 다이빙을 할 때 쓰이는 스킨 장비들, 마스크와 오리발 등이 일부 필요하긴 하다.) 앞서 언급한 '숨을 쉴 수 있게 해주는 장비'는 BC, 호흡기, 공기통 등 다양한 장비를 뜻하는데, 간단히 말해 공기통에 연결된 호흡기를 입에 물고 이를 통해 수중에서도 숨을 쉴 수 있게 도와주는 것이다.

물속에서 숨을 쉬어보자

자, 이제 스쿠버 장비를 통해 수중에서 숨을 쉴 수 있게 되었으니 코를 막고 입으로 숨을 크게 들이마셔보자. 만약 당신이 물속에서 숨을 처음 쉬어 본다면, 다른 дай버들이 그랬듯이 그 순간은 아마 평생 잊을 수 없는 시간이 될 것이다. 동시에 당신의 몸은 점차 두들실 떠오를 것이다. 들숨과 날숨으로 인해 당신의 폐가 풍선처럼 부풀어 올랐다가 쪼그라들기를 반복하기 때문이다. 생체 풍선으로 인해 몸이 뜨면 내뿜고, 가라앉으면 들이마시고. 아무런 소음 없이 온전히 내 숨소리밖에 들리지 않는 고요한 수중 환경이 당신이 자신의 호흡에 집중하도록 도와줄 것이다. 차츰 호흡을 고르게 조절하게 되면, 어느새 무중력을 체험하듯 공중에 떠 있는 자신을 보게 될 것이다. 고요한 바닷속에서 내 호흡 소리를 들으며 공중에 가만히 떠 있기. 다이버만 알 수 있는 즐거움 중 하나를 지금 막 느껴보았다.

즐거운 다이빙

다이버만이 알고, 다이버만 찾는 즐거움은 이 외에도 엄청나게 많다. 고래, 상어 같은 거대한 대형 어류를 찾아다니거나 반대로 주의 깊게 봐야만 보이는 작은 미생물을 관찰하거나 전쟁 때 격추된 비행기나 난파선, 위령비 등 역사적인 장소를 방문할 수도 있다. 더 깊은 수심 혹은 수중 동굴을 탐험하는 다이버도 있고, 랜턴의 빛줄기 하나만 믿고 칠흑 같은 밤바다에 뛰어드는 다이버도 있다.



★ 천천히 유명하다 보면 공중에 떠있는 느낌이 든다.



★ 팔라우에서 만난 수천 마리 잭피시 때 ©Miru

그중에서도 바닷속에서 바라보는 하늘, 특히 비가 올 때 수 많은 빗방울이 수면에 떨어지면서 만들어내는 절경은 다이버를 황홀경으로 이끌기에 손색이 없다. 정말이지 실제로 보지 않은 사람은 알 수 없는 다이버만의 즐거움 중에서도 손꼽히는 즐거움일 것이다.

안전한 다이빙

모든 운동이나 스포츠는 개인의 안전이 가장 중요하데, 스쿠버 다이빙은 특히 그렇다. 수중 환경은 나의 의지와는 무관하게 언제든지 급작스럽게 변할 수 있고, 이로 인해 내 목숨까지 위협받을 수 있기 때문이다. 따라서 모든 스쿠버 다이버는 다이빙을 즐기기 위해 의무적으로 지정된 교육 업체에서 전문적인 교육을 받아야 한다. 이를 통해 수중에서 일어날 수 있는 사고를 미리 방지하고, 만약의 사태에도 침착하게 대처할 수 있게 된다. 매우 식상한 교과서 같은 이야기지만 수중 안전은 몇 번을 강조해도 부족하지 않을 만큼 굉장히 중요하다. 위기 상황이 닥쳤을 때 잘 알고 있어야 패닉에 빠지지 않을 수 있다.

전 세계 어디를 가도 이것만은 잊지 말자!

다이버들에게는 다이빙을 하기 위해 국내 혹은 해외 어느 곳을 가든지 반드시 지켜야 하는 규칙이 있다. 먼저 본인의 안전을 위해서 무리한 다이빙 혹은 버디 없는 나 홀로 다이빙은 절대 하지 말아야 한다. 단순한 호기심에 계획되지 않은 수심으로 더 깊이 내려가거나, 긴급 상황에 나를 돌봐줄 버디 없는 다이빙은 자신의 생명과 직결되는 매우 위험한 행동이다.

다음으로 수중 환경의 생물을 함부로 건드리거나 자극 또는 임의로 포획해서는 안된다. 내가 보고 느끼는 이곳은 수백, 수천 년 혹은 그 이상 보존되어 온 생태계의 보고임을 기억하고 나 또한 수중 환경 보호에 일조해야 한다. 이러한 내용을 잘 인지하고, 사고를 미리 예방 및 대처할 수 있는 지식을 쌓아 위와 같은 수칙들을 철저히 지킨다면 즐겁고 안전한 다이빙을 할 수 있다.

지구의 70%가 바다로 이루어져 있다는 사실은 모두가 아는 사실이다. 그러나, 사람들은 70%에 육박하는 바다가 어떤 모습을 지녔는지, 얼마나 아름다운 곳인지 전혀 알지 못한다. 생전에 드넓은 바다에 뛰어들어 나의 숨소리 이외에는 정적만이 가득한 이곳을 겪어보지 않는다면 이 얼마나 안타까울까. 오늘날 바다를 탐험하는 다이버들은 서로의 즐거움과 안녕을 위해 이렇게 인사한다. 즐거운 다이빙, 안전한 다이빙! 모두 즐파, 안파!



★ 사진으로 담을 수 없는 아름다운 제주 바다. 4K 화질과 이어폰 착용 필수! ©Miru

글. 최영규 기자
terapia@



★ 사이판 '이글레이시티' 포인트의 이글레이 때 ©Su Young



★ 사이판 '나프탄' 포인트의 거북이 ©Su Young Kim



신세계를 맛본 '별이되어라!' 시즌 6

★ 묘한 매력에 빠지다.

게임 시장에는 수많은 RPG들이 있다. 기자는 많은 게임이 스토리, 콘텐츠, 캐릭터까지도 비슷하다고 생각한다. 그런 게임들을 플레이하다 보면 항상 아쉽게도 '이 게임도 특별함이 없구나!' 하는 생각이 든다. 하지만, 기자에게 사뭇 다른 매력을 전한 게임이 있었으니 그 게임이 바로 '별이되어라!'였다. 이번 '핫게임' 코너에서는 이 게임의 대형 업데이트 소식을 다뤄보기로 한다. 새롭게 추가되고 업그레이드되었으며, 또 다시 유저들로부터 큰 호응을 얻고 있어 기분 좋게 취재할 수 있었다.

★ 기대감 가득! 시즌 6 업데이트를 기다리며..

기자 역시 시즌 6 업데이트 소식에 기대감이 컸다. 오랜만에 선보이는 시즌이기도 하고 '신세계'라는 주제로 제작된 트레일러 영상을 보았을 때 궁금증이 증폭되었다.

★ 눈에 띄게 변한 콘텐츠

업데이트와 동시에 먼저 눈에 띄는 콘텐츠 위주로 살펴보았다. 기존에는 패왕 등급의 동료가 제일 높은 등급이었다면 시즌 6에서는 '신위' 등급이 추가되었고 패왕급의 동료를 일정 재료와 함께 사용하여 신위로 강림할 수 있는데 내가 가지고 있는 영웅을 더욱 강력하게 만들 수 있다는 점이 장점이었다. 영웅들을 신위로 강림하려면 재료를 모으고 그만큼의 영웅도 있어야 하는데 앞으로 신위를 만들기 위해 열심히 달려야 할 듯. 또, 시즌 6 업데이트를 기다리면서 기대했던 부분 중 하나가 형상 변화 시스템이었다. 게임은 기능과 시스템 구조도 중요하지만 미적인 측면도 많이 중요하다.

형상 변화는 능력치까지 상승 가능한 코스튬의 일종으로 원하지 않는 영웅의 형상을 변화시킬 수도 있고, 착용 시에는 전투력까지 상승하게 되니 적극적으로 하지 않을 수 없다. 전위 동료들의 모습 그대로지만 형상 변화를 통해 신위 능력을 발휘할 수 있다는 부분에서 기능적인 부분과 미적인 부분 모두 만족할 수 있는 콘텐츠였다.



그리고, 모든 RPG가 그렇듯 파밍을 통해 재료를 모으고 재화를 획득해야 해서 오랜 시간 게임을 켜두고 사냥을 한다. 혹시라도 게임을 하는 도중에 전화가 올 경우 자동사냥을 포기해야만 했는데 이번 시즌부터 '핸드오프 모드' 기능이 생기면서 게임을 OFF 하여도 자동사냥을 진행할 수 있었다. 다른 불일을 보더라도 자동으로 사냥하고 재화를 모을 수 있으니 부담 없이 파밍을 통해 게임을 즐길 수 있게 된 것.

★ 시즌 6 체험기를 마무리하며..

시즌 6의 모든 콘텐츠 변화를 글로 전하기에 무리가 있지만 체험하면서 느낀 점을 정리한다면, 새로운 스토리와 편리함에 초점을 맞춘 느낌이 강했고 그동안 불편했던 부분들이 개선되어서 좋았다. 이벤트로 보상도 많이 주어지다 보니 조금 더 재료와 영웅을 모으는데 수월했고 일부만 공개된 부분들이 있어서 앞으로 진행될 업데이트 내용도 더 흥미진진하게 기다려졌다.

★ '별이되어라!'에 바라는 점

앞으로 '별이되어라!' 시즌 6 이후에도 새로운 콘텐츠 업데이트를 꾸준히 하여 기대감을 증폭시킬 것으로 보인다. 워낙 스테디셀러이기 때문에 신규 유저들의 어려움을 해소할 콘텐츠나 보상, 개선 사항이 많이 반영될 것으로 기대해 본다. 복귀 유저, 신규 유저, 기존 유저 모두 함께 즐길 수 있는 '별이되어라!'가 되기를.

★ 시즌 6를 준비한 게임빌 QA팀 소감

김대현 : '별이되어라!'가 어느덧 시즌 6까지 준비하면서 강수 게임 대열에 합류하여 굉장히 뿌듯하며 해당 게임을 담당하는 파트장으로서 굉장한 자부심을 품고 있습니다. 항상 그 어려운 걸 해내는 '별이되어라!' 관련 모든 멤버들에게 감사의 말씀을 전합니다. 특히 QA 팀원들에게-

유지혁 : 시즌 6 준비부터 오픈까지 정말 정신없이 진행되었는데요. 무사히(?) 오픈하게 되어서 정말 뿌듯합니다.

이재준 : '별이되어라!' 담당 후 네 번째 시즌 업데이트를 진행했는데요. 시즌 6를 넘어 7, 8, 9 주욱~ 함께 하고 싶습니다.

이은상 : 시즌 6를 준비하면서 어려운 부분도 많고 힘든 부분도 많았는데 지나고 보니 하나의 추억이 되는 것 같아요. 노력한 만큼 유저들이 알아주는 게임이 되었으면 좋겠습니다.

강남영 : 시즌 6를 준비하면서 안정적인 업데이트를 위해 노력하고, 시즌 6를 통해 많이 배우고자 하는 생각이 들었습니다. 몸은 힘들었지만 많은 걸 느끼고 배운 시간이었습니다. 파이팅!

글. 조혜경 기자
gprud775@

부드러운 카리스마

게임빌컴투스플랫폼 '최석원 이사' 편



기자: 안녕하세요. 사보를 통해 만나게 될 독자 분들을 위해 간단하게 소개 부탁드립니다.

One : '게임빌컴투스플랫폼'의 플랫폼 총괄을 맡고 있습니다. 2001년에 컴투스에 게임 프로그래머로 입사했고, 피쳐폰 시대에 일본, 중국, 미국, 유럽 시장 진출에 참여했습니다. 이후 고객센터 구축, 웹사이트 및 업무 시스템 개발, PC 온라인 게임 서비스를 위한 인프라 구축 등도 경험했습니다.

기자: 2001년부터 오랜 시간 동안 컴투스와 함께 하셨는데, 가장 기억에 남는 일이 있으신가요?

One : 하나만 말씀드리기는 무척 어렵지만 게임빌과 컴투스가 한 가족이 되기 전에 탁구 시합을 했던 적이 있습니다. 아직도 그 시절의 유쾌했던 기억이 자주 납니다. 그리고, 해외 시장에 처음 진출하던 시기에 일본에서 자사 회원제 서비스 '미니게임천국'이 1등을 했을 때의 기쁨도 잊혀지지 않습니다.

기자: 어려웠던 일이나 성취감을 느끼신 일이 있으신가요?

One : 무엇보다도 심각한 장애에 당면하고 책임감을 갖고 이를 해결했던 일들이 기억에 남습니다. 그것을 극복한 뒤 회사는 소위 '티핑 포인트'에 다다른 것과 같은 큰 성장을 하곤 했습니다. 그런 측면에서 우리 게임빌-컴투스 그룹이 게임

의 역사를 새로 쓰고 있다고 생각합니다. 어렵지만 아무도 가보지 않은 길을 함께 가고 있다는 점에서 보람을 느끼고 있습니다.

기자: 그런 의미에서 '게임빌컴투스플랫폼'이 아주 중요한 역할을 하고 있다고 보는데, 구체적으로 어떤 역할을 하고 있는지요.

One : 게임빌-컴투스 그룹의 기술적인 공통 업무를 수행하는 조직입니다. 플랫폼, 인프라, 정보보호 부서로 구성되어 있으며, 대표적으로 모바일 플랫폼 HIVE와 최고 수준의 가용성을 보장하는 G-Cloud를 제공해드리고 있습니다. 그리고, 더 많은 유저들이 게임을 재미있게 즐길 수 있도록 하는 이벤트 프로모션 제작에도 참여하고 있습니다. 우리 그룹이 당면하게 되는 보안 위험을 감소시키기 위한 활동도 하고 있습니다.

기자: 그 중 독자적인 글로벌 모바일게임 통합 플랫폼인 HIVE는 어떤 의미를 가지고 있나요?

One : HIVE의 핵심은 게임 개발 기간을 단축시키고, 글로벌 서비스를 가능하게 한다는 점입니다. 게임 내 필요한 공통 기능들을 HIVE에서 제공하고, 게임 개발 관련 부서에서는 게임 콘텐츠 제작에만 집중할 수 있도록 노력하고 있습니다. 그리고, 글로벌 서비스를 고려해 다국어와 타임존 등도 지원하고 있죠. 빅데이터 분석을 통해 다양한 인사이트를 제공해 드리고, 더 나아가 게

임 유저들에게 개인화된 맞춤형 서비스를 지원하기 위해 최선을 다하고 있습니다.

기자: 개발자에게는 게임에만 집중할 수 있도록 하고, 유저들에게는 맞춤형 서비스를 지원하는 것이 핵심이군요. 개인적인 질문이지만 혹시 여가 시간을 보내는 특별한 방법이 있다면 살짝 알려주세요.

One : 회사 생활을 하면서 가족들과 1년에 한번은 꼭 여행을 다닙니다. 그리고, 최근에는 낚시를 즐기고 있습니다. 특히 저는 민물낚시를 하면서 찌를 바라보고 있으면 마음이 편안해지는 기분을 느낍니다.

기자: 주로 찾는 장소가 있으신가요?

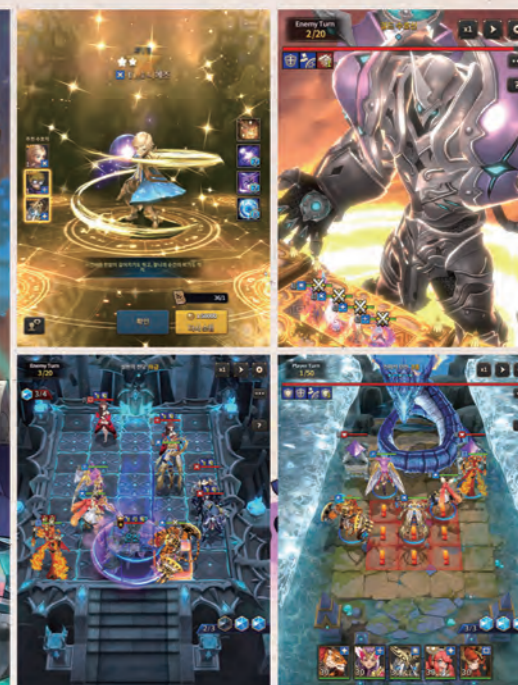
One : 용인에 고초골이라는 곳이 있습니다. 고초골은 굳이 낚시를 하지 않아도 경치가 좋아서 가보시면 독자 여러분도 정말 좋아하실 겁니다.

기자: 마지막으로 독자 분들께 전하고 싶은 말씀이 있다면 부탁드립니다.

One : '게임빌컴투스플랫폼'의 첫 번째 고객은 게임빌-컴투스 가족 여러분입니다. 따라서, 여러분의 의견은 저희에게 가장 중요합니다. 저희에게 부족하거나 개선할 점이 있다면 언제든지 저를 찾아주시길 부탁드립니다.

글: 박정훈 기자 / jheumpark@

MUSTHAVE



체인 스트라이크 (Chain Strike)

[개발사/퍼블리셔] 컴투스

[장르] 모바일 턴제 전략 RPG

[키워드] 체스의 이동과 공격을 모티브로 제작한 신개념 턴제 RPG

[추천] 다양한 전략을 통해 운보다 실력으로 승부하고 싶은 유저

[소개] '체인 스트라이크'는 체스의 전략성과 RPG의 장점을 결합한 턴제 RPG이다.

200여 종의 다양한 수호자 캐릭터를 이용해 무한대의 전략과 전투를 즐길 수 있다.

'모험 모드'와 '미지의 땅', '심판의 전당' 등 다양한 PvE 콘텐츠들과 나만의 팀으로 최강자를 가리는 승급전, 최대 25vs25 대규모 전투가 가능한 길드전 등 지루할 틈 없는 풍성한 재미를 선사한다.

[구성] '모험', '잊혀진 탑', '요일대전', 'PvP', '길드전', '조합'

[인기 콘텐츠] 수호석을 파괴하는 수호석 전투와 거대 보스를 쓰러뜨리는 수호신 전투,

2종류로 진행되는 길드전이 최고 인기!!

[리뷰] 강한 적을 만났을 때 전략적 위치를 잘 잡아 '협공'으로 이기면 승리의 기쁨이 두배!!

[초보 꿀팁] 지금 게임 시작 시 5★ 확정소환권과 3~5★ 소환권 10장까지 모두 드리니 놓치지 마세요~!



가을의 시작을 알리는 9월..
맛도 영양도 풍부한

막회·꽃게장 비빔밥

★ 부드럽고 깔끔한 꽃게장비빔밥!

부드럽고 깔끔한 꽃게장비빔밥!

맛 - ★★★★★
양 - ★★★★★☆

특징 - 작은 게들의 살을 섬세하게 발라내어 사용.
위치 - 서울 성동구 독서당로 198 (우)04734 / 지번 옥수동 262-12

'전주행'의 대표 메뉴는 전주비빔밥과 석갈비 백반이지만 다른 메뉴들도 모두 대표 메뉴라고 해도 무방할 정도로 모든 음식이 맛있다. 특히 꽃게장 비빔밥은 타지에서 와서 맛볼 정도로 인기 메뉴이다. 게살의 부드러움과 전혀 짜지 않은 고소하고 짭짤한 맛을 동시에 느낄 수 있고 따끈한 쌀밥에 도톰한 게살과 함께 각종 채소와 김을 잘 비벼서 먹어보시라.

신선한 재료의 막회비빔밥!

맛 - ★★★★★
양 - ★★★★★

특징 - 당일 들여온 회로 조리

'전주행'의 대표 메뉴 중 하나인 막회비빔밥은 당일 배송된 회와 갖가지 채소 등에 소스(초장)를 추가하면 맛갈 난 맛을 느낄 수 있으며 회의 오도독한 식감도 느낄 수 있다. 양은 남성 혼자 먹어도 부족하지 않을 만큼 넉넉하다.

아침과 저녁 바람이 제법 차가운 환절기.. 9월의 제철 음식과 함께 맛과 영양.. 그리고 건강까지 챙기시기를 바랍니다.

글. 최석규 기자
sise@

111년 만의 기록적인 폭염이 한풀 꺾이고 싱그러운 바람이 우리 곁을 찾아왔다.

기자는 가을의 시작을 알리는 9월 맛과 영양 그리고 건강까지도 챙겨줄 제철 음식을 소개하고자 한다. 9월은 특히 해산물이 많이 수확되는 시기로 서울 시내에서 비교적 저렴한 가격에 해산물 음식을 맛볼 수 있는 '전주행'을 찾아가 보았다.

'전주행'은 한식(전주식) 위주로 계절마다 제철 음식을 제공하며 옥수동에서 마을버스 12번, 성동09번을 타고 국민은행이나 극동아파트상가에 내려서 도보로 3분 정도 거리에 있다. 자가용 이용 시에는 12대 정도의 넉넉한 주차 공간과 발렛 주차 서비스를 제공하고 있어 좀 더 편하게 방문할 수 있다.



★ 신선하고 넉넉한 막회 비빔밥



영혼을 잠식할 다크판타지 빛의 계승자

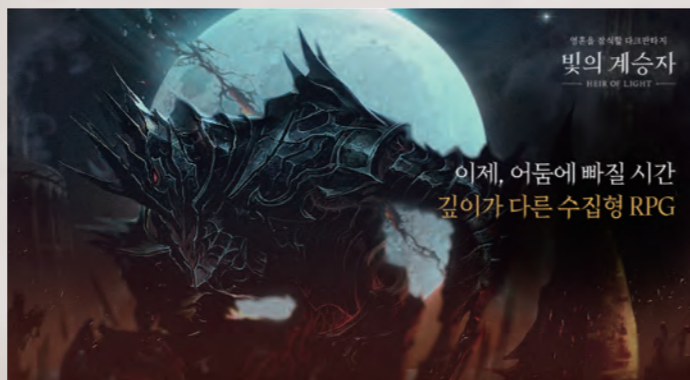
HEIR OF LIGHT

지난 3월 출시되어
많은 글로벌 마니아를
확보 중인 '빛의 계승자'의
마케팅 성공담을 조명해 본다.



'빛의 계승자(Heir of light)' 3월 글로벌 론칭

'크리티카: 천상의 기사단'을 통해 모바일 RPG의 노하우를 쌓은 퍼플로가 3월 전략 RPG인 '빛의 계승자(Heir of Light)'를 게임빌을 통해 글로벌 론칭했다. 다크 판타지 스토리를 기반으로 한 스토리 연출이 1인칭 시점으로 진행되어 더욱 높은 몰입감을 느낄 수 있는 게임이다. 글로벌 론칭과 함께 진행했던 마케팅의 콘셉트는 엄격, 근엄, 진지로 '빛의 계승자'만의 독특한 다크 판타지 세계관을 강조하는 전략을 사용했다. 슬로건은 '영혼을 잠식할 다크 판타지', '최초의 수집형 다크 판타지' 등으로 어둡고 진지한 느낌. 하지만 추상적이고 평범했던 '엄근진' 슬로건으로 세몰이 했다.



★ 론칭 시 사용했던 엄근진 이미지

이후 여러 개의 광고 이미지들을 테스트를 진행했다. 유저 친화적인 이미지를 사용하여 다양한 종류의 배너를 기획했고 그중 가장 효과적이었던 소재는 아래의 이미지였다.



★ 여러 테스트 소재 중의 하나였던 '내 눈에는 귀엽다!' 이미지

'빛의 계승자'의 대표 캐릭터가 등장한 것도 아름답고 멋진 이미지가 아님에도 가장 성과가 좋았던 이유는 무엇이었을까. 여러 각도로 고민 결과 '내 눈에는 귀엽다!' 카피 문구가 가장 큰 영향을 끼쳤다고 생각한다. '예쁜 캐릭터를 예쁘다, 어두운 것을 어둡다'라고 이야기하는 것은 유저 입장에서 당연하게 받아들이며, 뻔한 만큼 관심도 가지 않는다. 하지만, 객관적으로 '징그러움'에 가까운 캐릭터를 '내 눈에는 귀엽다'라고 역설적으로 표현하니 보는 유저들도 재미를 느끼며 더 관심을 가진 것이 아닐까?

5월 대규모 업데이트를 위한 새로운 마케팅 전략

'빛의 계승자'가 서비스 100일을 앞두고 세 번째 대규모 업데이트를 맞아 적극적인 마케팅 및 프로모션 진행이 결정되었다. 업데이트에 유저들의 의견을 적극 반영했으며 새로운 홍보 영상이 공개되는 등 새로운 도약을 준비 중인 상황이었다. 대규모 업데이트를 준비하며 다양한 마케팅 전략을 고민해 보았다. '빛의 계승자' 게임이 다크 판타지를 추구한다고 하여 마케팅도 반드시 어둡고 진지해야 할까. '엄근진' 보다는 '재치와 유머러스'를 강조하면 유저들의 공감을 얻을 수 있지 않을까. 지난번 테스트 결과를 바탕으로 기존 론칭과는 반대되는 콘셉트는 어떨지 생각했다. 그 결과 지난번 테스트 때 가장 효과가 좋았던 '내 눈에는 귀엽다!' 배너를 기준으로 다크 판타지 이미지에 맞춰 다양하게 발전시키는 것으로 결정했다. 그렇게 탄생한 것이 '내 눈엔' 시리즈.

마케팅 콘셉트 변경에 따른 성과

한국 모바일 RPG를 보면 모든 게임에서 예쁘고, 귀엽고, 잘생긴 캐릭터가 등장한다. 광고에서도 마찬가지로 천편일률적으로 예쁜 캐릭터가 메인으로 등장한다. 다수의 광고에 노출되는 유저들은 점점 예쁜 캐릭터에 무감

각해지고 있으며, 아름다움이란 가치는 이미 상향 평준화되어 더 이상 주목을 받기 어렵다. 이러한 상황에서 '빛의 계승자'는 '내눈엔'이라는 단어를 통해 일반적인 아름다움이 아닌 유저 개인의 '취향'에 대해 집중했다. 기존 '귀엽다'로 종결했던 카피를 '귀여워', '멋있어', '아름다워'로 확장시켰으며, 각 카피당 2종의 캐릭터를 사용하여 총 6가지 배너로 마케팅을 진행했다. 그 결과 5월 21일부터 진행된 마케팅에서 브랜딩 배너 클릭률이 자사 타게임 대비 약 2.5배 높은 수치를 보였으며, '빛의 계승자' 런칭 마케팅보다 같은 기간 ROI(투자대비수익)가 14% 가량 상승했다. 마케팅 기간 중 론칭 이후 안드로이드 최고 일매출을 기록하기도 했으며, 국내 DAU는 마케팅 1주일 만에 3.5배가 증가하는 등 눈에 띄는 성과가 나타났다. 이러한 '빛의 계승자'의 성공적인 마케팅은 시대 흐름을 정확히 파악하고 자신만의 개성, 취향을 중시하는 요즘 유저의 성향을 정확하게 저격한 결과가 아닐까 생각해보며, '빛의 계승자'뿐만 아니라 모든 자사 게임에서 더욱 창의적이고 혁신적인 광고를 볼 수 있기를 기대해본다.



배틀 그라운드 VS 포트나이트

'배틀 로얄' 게임 전격 비교!



'배틀 로얄'이란?

'배틀 로얄'이란 일반적으로 슈팅 게임 장르에 속한다. 게임 내에서 한번 사망하면 리스폰 없이 바로 게임이 끝나며, 승리하기 위해서는 최후의 1인이 되어야 하는 방식. 보통 최대 100명이 한 게임에 참여하니 1명이 승리하고 99명이 패배하는 구조다. 승리 조건이 꽤나 까다롭기는 하지만 오히려 이 어려운 승리 조건 때문에 오래 살아남을수록 몰입감이 강해진다.

'배틀 그라운드'

사실 슈팅 게임은 좁은 공간 속에서 적과의 교전이 핵심이다. 그래야 실력이 늘어 점점 재미를 느끼기 때문이다. 그러나, '배틀 그라운드'는 그 반대다. 우선 일반 FPS의 맵에 비해 수십 배나 넓지만 교전에 필요한 아이템은 언제나 부족하다. 총 한 번 쏘기가 정말 쉽지 않다. 게다가 게임 내 제1 법칙인 '생존'을 위해서는 숨는 게 중요해서 슈팅 게임이지만 총 쏘는 실력은 그 후의 문제가 된다. 물론 숨어만 다니다 보면 조금 지루한 순간도 있다. 다들 대체 어디 있는 거지? 그때 적의 발소리가 들려온다. 공포 게임처럼 심장이 두근거린다. 가진 게 형편 없는데, 적

이 뭘 가지고 있는지 알 수가 없다. 제발 저 사람이 나를 발견하지 못하기를 바라지만 결국 발소리가 내 앞에 다다르고, 그 짧은 순간에 모든 집중력을 쏟아붓는다. 잘 숨어 있던 게 주효했다. 상대방이 가지고 있던 아이템을 탈취하고 체력을 회복한다. 안도의 한숨을 내쉬며 지도를 펼쳐보니 체력을 조금씩 깎아내는 자기장이 월드 맵을 덮어 나가고, 나는 다시 안전지역으로 이동해야만 한다. 적과 마주치지 않길 기도하면서.. 이것이 '배틀 그라운드'의 바탕에 있는 감성이다. 핵심 전략은 나무, 바위, 능선 등의 지형지물을 엄폐물로 잘 활용하는 것이다. '배틀 로얄'의 감성을 끝까지 밀어붙이고 있다.

'포트나이트'

그리고, 이 지점이 '포트나이트'가 '배틀 그라운드'와 갈라지는 부분이다. 공중에서 내려와 아이템을 줍고 안전 지역으로 이동한다는 큰 흐름은 '배틀 그라운드'와 같다. 하지만, '포트나이트'는 엄폐물을 직접 만들 수 있다. 그것도 아주 빠르게. 나무판을 다양한 각도로 쌓아 올려 한 채의 건물을 순식간에 만든다. 유저는 굳이 숨어다닌지 않아도 살아남을 수 있다. 물론 이미 있는 엄폐물을 활용하고 숨는 전략은 유효하다. 하지

만, 유저가 능동적으로 엄폐물을 만들어낼 수 있기 때문에 이동에 대한 부담이 적다. 어딘가에서 총알이 날아온다면, 재빨리 건축을 시작하면 되니까. 적을 만나면 총싸움만 일어나는 게 아니라 엄폐물을 만들고 부수면서 싸우기 때문에, 총을 정확히 맞추는 것 이상으로 뛰어난 건축 실력과 심리전이 필요하다. 게임의 대표 슬로건이 '은신처를 찾지 말라! 건설하라!'가 아닌가. 이는 '포트나이트'가 원래 준비를 상대로 하는 빌딩 액션 디펜스 게임이었고, 게임의 한 모드로 '배틀 로얄'이 나왔기에 가능한 방식이었다. 즉, '포트나이트'는 '배틀 로얄'의 감성을 조금 완화하고 액션 게임의 재미를 추가한 것이다.

'배틀 로얄'의 미래

'배틀 그라운드'가 주변 조건에 의해 제한된 상황을 타개해가는 느낌이라면 '포트나이트'는 나의 현란한 컨트롤로 상대방을 압도할 수 있는 게임이다. 같은 배틀 로얄 장르지만 게임성이 전혀 다른 두 게임. 새로운 대세 장르로 떠오른 '배틀 로얄'의 쌍두마차가 앞으로 어떤 길을 나아가게 될지 무척 궁금해진다.

글. 이병현 기자
lbhenjoy@

서울 장안동의 임지훈 님 '자이언츠워' 편

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

권오준(두바이) ▶▶ 임지훈(서울 장안동) ▶▶ ?



★ '자이언츠워' 이미지

안녕하세요.
장안동에 사는 임지훈입니다.
저는 현재 패션 회사에서 MD 일을 하고 있습니다.

개인적으로 모바일게임을 좋아합니다. 처음 이 게임 이미지만 보고는 흔한 요즘의 RPG라는 선입견이 들었어요. 캐릭터를 잔뜩 모아야 되고, 스테이지를 계속 진행하고, 끊임없이 시간을 들여야 하고.. 걱정이 앞서기도 했죠. 그런데요! 스테이지가 뭔가 색다릅니다. 일자형으로 정해진 구간을 지나가는 방식이 아니네요. 탐색? 카드? 등장 몬스터가 랜덤이고 운이 좋으면 전투 없이도 보상을 받을 수 있네요. 그냥 나오는 대로 전부 잡으면 되고 어떤 스테이지에 어떤 몬스터가 등장하는지 딱히 고민할 필요가 없었습니다. 조작도 간단한 편이라 금방금방 다음 전투로 넘어갈 수 있어 편하더군요. 성공적으로 공략만 하다 보면 자연스럽게 히어로들이 강해지니 키우

는 재미도 그럭저럭 쏠쏠했고 머리 비우고 목표를 향해 탐색 전투를 하다 보니 극도로 단순화한 구성과 전개가 꽤 매력적으로 다가왔어요.

다음 탐사에는 퀘스트 목표가 뜨겠지 하면서 몇 번 플레이에 집중하다 보니 시간이 아주 많이 흘러 있더라고요. 그 와중에 히어로는 쪽쪽 랭크 업해서 이전 초반 장비 수십 개를 모아서 강화해야 성장시킬 수 있게 되었고요. 그래도 그다지 키워야 한다는 압박감은 안들었어요. 할수록 시간이 정말 빠르게 흐른다고 해야 할까요? 첫 인상과는 많이 다른 부분이 보이기 시작했습니다. 그리고 보니 에너지 개념이 없어서, 탐사에 소모되는 골드만 충분하면 그냥 무한정 달릴 수 있네요.

잠깐 눈을 돌려서 베이스 캠프를 둘러봅니다. 그냥 우리네 흔한 본진 운영 게임인데, 무한탐색에 지친 정신을 잠깐 쉬게 해 주는 심프 역할을 합니다. 열심히 달리다가 "아 본진 자원 회수해야지!"

하고 베이스 가서 회수하고 나면, 쌓였던 피로가 확 풀리면서 자연스럽게 힐링 타임이 되었네요.

잠시 멀찍이서 게임을 다시 바라보니, 처음의 만만했던 그래픽은 친근한 스타일로 보입니다. 눈에 확 띄는 매력은 없을지 모르지만, 가볍게 즐기기에 이만한 게임이 없을 것 같았어요.

모바일게임이 점점 복잡하고 어려워지면서 조금은 접근하기 꺼려졌었는데, '자이언츠워'처럼 가벼우면서도 시간 가는 줄 모르는 게임이 더 많이 출시되었으면 하는 바람입니다.

이제 어느 분께 어떤 게임을 추천할지 행복한 고민의 시작이네요. 독자 분들도 푹푹한 모바일게임과 함께 행복한 가을 보내시기 바랍니다.

정리. 장선웅 기자
sw.jang@



3D 애니메이터 편 애니메이션 디렉터 정차진 차석

장르를 막론하고, 어떤 창작물이 대중에게 선보일 만한 수준의 분량과 퀄리티를 가지게 되면 최대한 많은 사람에게 알리고자 많은 방법을 찾게 된다. 그 중에서도 시각적 요소가 특히 부각되는 게임의 경우에는 흔히 트레일러라 불리는 예고편 영상을 공개하는 경우가 많은데, 유저들의 눈높이가 높아짐에 따라 이를 만족시킬 수 있는 전문가의 필요성도 함께 높아졌다. 모든 분야가 그렇겠지만, 시네마틱 영상 제작이라는 것은 정말로 쉬운 일이 아니다. 화려한 그래픽과 박진감 넘치는 사운드, 깊이 있는 스토리텔링 등을 모두 조화롭게 만들 수 있는 경험과 센스가 필요하기 때문이다. 그 어려운 것을 해내는 영상 제작의 스페셜리스트, 정차진 애니메이터를 만났다.

기자 : 언제부터 애니메이션에 관심을 갖게 되셨나요?

정 : 초등학교 때 주간 만화 잡지 같은 연습장을 가지고 다니며 만화책을 만들어 친구들에게 보여줄 정도로 만화나 애니메이션에 관심이 많았습니다. 3D 애니메이터라는 직업을 알게 된 후에는 스토리텔링을 연구할 수 있는 스튜디오들을 찾아다니며 영상 작업에 필요한 기술과 지식들을 습득했죠.

기자 : 현재 컴투스 센트럴 팀에서 시네마틱 영상 디렉팅을 맡고 계시는데, 게임과 상관없이 개인적으로는 어떤 작품이 특별히 기억에 남는지요.

정 : 극장판 애니메이션, 캐릭터 산업용 TV 애니메이션, 실사 CG 영화 등 다양한 장르를 섭렵해 보았고 어느 것 하나 소중하지 않은 작품이 없지만, 할리우드 스타 클로이 모레츠가 주연을 맡은 국산 애니메이션, '빨간 구두와 일곱 난쟁이'가 기억에 많이 남네요. 캐릭터 설정, 주요 액션 시퀀스 연출 등의 작업을 진행하며 스토리-상황-캐릭터의 연관성을 고찰할 수 있어 아주 좋았습니다.



기자 : 다양한 장르의 영상 제작에 참여하셨는데, 게임 트레일러 영상과 다른 분야(영화, 드라마 등)의 영상 제작에는 어떤 차이점이 있나요?

정 : 관객에게 이야기를 던져 궁금증과 긴장감을 자극하도록 유도하는 것은 모든 분야가 동일합니다. 그러나, 관객으로 하여금 상상력을 동원하게 만드는 다른 분야와는 달리, 게임 시네마틱은 본작의 설명을 정확하게 담지 않는다면 제작의 의미가 없습니다. '한정된 자원을 어떻게 잘 활용하느냐'가 게임 트레일러 영상의 기본 골자죠.

기자 : 음.. 듣기만 해도 까다로운 작업일 것 같은데, 그렇다면 영상 제작자가 되려면 어떤 소양이 필요한가요?

정 : 영상 제작자는 상대방에게 말을 전하는 스토리텔러의 입장에 있기 때문에 상대가 나의 말 한마디에 무엇을 느끼게 될지 세심하게 '배려할 수 있는 감성'이 있어야 한다고 생각합니다. 또 이야기 순서의 배치, 관객의 감정적 호흡 등 영상에 들어가는 모든 피사체를 세밀하게 파악하는 세심함과 무엇보다도 '관념 속에 감혀 있지 않는 센스'가 필요하다고 봅니다.

기자 : 결국 영상 제작자도 창작자의 한 부류인 만큼, 상상력이 중요하다는 얘긴 것 같은데요.

정 : 그렇습니다. 자칫하면 매너리즘에 빠지기 쉬워서 자신의 작품을 객관적으로 볼 수 있는 엄격함, 비판을 수용하고 수정할 수 있는 인내, 끈기도 필수적입니다. 저 같은 경우에는 좋은 영상들을 꾸준히 찾아보고 분석하는 것도 많은 도움이 되었습니다.

기자 : 예고편만 보면 영화 다 봤다는 말이 있듯, 게임 트레일러 또한 표현에 있어서 한계가 분명 존재할 것이라 생각하는데, 게임에 대한 흥미를 불러일으키기 위한 특별한 방법이나 기법이 있나요?

정 : 공부에는 왕도가 없다고 하듯이 어떤 분야든 성공을 위한 속성 코스나 편법은 존재하지 않는 것 같아요. 유저들을 사로잡을 만한 포인트를 연출하기 위한 일종의 'show'를 만든다는 생각으로 끊임없이 고민하는 수밖에 없어요. 캐릭터의 감정과 행동, 특정 상황에서 보여줄 수 있는 이펙트 등을 적절히 배치하고 불필요한 부분을 과감히 삭제하는 등 직접 연구하고 체득한 기법들을 상황에 맞춰 사용하는 편입니다.

기자 : 그렇군요. 끝으로 애니메이터로서 컴투스에서 어떤 목표를 이루고 싶으신가요?

정 : 컴투스에 시네마틱 전문 제작팀이 만들어질 수 있도록 노력 중인데 게임을 모르는 사람이 보더라도 충분히 감동할 수 있는 작품을 만들고 싶어요. 이를 통해 출시하는 신규 게임에 힘을 실어주는 것이 제 역할이자 목표죠. 또, 지금 제작 중인 신작 골프 게임 '버디 크러쉬' 트레일러 영상, 멋지게 완성하고 싶습니다.

사람들은 언제나 더 멋진, 더 화려한, 더 재미난 것을 찾는다. 게임 시네마틱은 콘텐츠 부분에 있어서 소위 알짜배기만 뽑아놓은 정수라고 할 수 있으며, 사람들의 눈과 귀를 즐겁게 하고 가슴을 뭉클하게 하는 힘을 가지고 있다. 앞으로 애니메이터로서 그의 행보가 더욱 기대되는 이유다.



더욱 새로워진 '엘룬'으로 돌아왔다! 와플 스튜디오 탐방

경험 많고 노련한 기획자라 하더라도 시시각각 변하는 업계의 트렌드를 읽어 들이는 것은 쉬운 일이 아니다. 특히 유행에 민감한 모바일게임 시장에서는 분기마다 유행하는 게임의 장르가 바뀔 정도로 이를 주도하는 제작사의 호흡도 점점 더 빨라지고 있다. 이처럼 소모적으로 개발이 이루어지는 가운데, 10년이 넘는 세월 동안 우직하게 자신만의 철학을 갖고 게임을 만들어온 스튜디오가 있다. 14개국에서 350만 다운로드를 기록한 모바일 RPG '엘룬사가의 개발사이자, 그 후속 IP로 만들어지는 게임빌의 새로운 기대작, '엘룬'의 개발사인 와플 스튜디오가 바로 그 주인공이다. 기자가 직접 와플 스튜디오를 찾아가 개발에 얽힌 비화와 곧 새롭게 출시될 '엘룬'에 대한 이야기를 들어보았다.

기자 : 안녕하세요. 와플 스튜디오에 대해 간략히 소개 부탁드립니다.

송재연 : 와플 스튜디오의 전신인 와플 소프트는 2008년 설립된 모바일·웹게임 전문 개발사로서 2014년 게임빌과 한가족이 되어 사내 스튜디오로 개발을 이어오고 있습니다. 2014년부터 2015년까지 모바일 RPG '엘룬사'를 서비스했고, 현재는 후속 IP 신작 '엘룬'을 개발하고 있습니다. 개발 인원은 약 40명입니다.

기자 : 지금은 이렇게 많은 인원이 참여하고 있는 중견 스튜디오지만, 처음에는 소규모의 인원으로 창업을 하셨다고 들었습니다. 개발 인원을 모으는 과정에서 어려움은 없었나요?

송재연 : 창업을 하고 싶다는 생각은 전부터 있었는데, 현재의 PM이신 상국 님을 알게 되어서 함께 창업하게 되었습니다. 그 외에도 서울대 컴퓨터 연구회 'SCSC'의 후배들이 많은 도움을 주었습니다.

기자 : 와플 스튜디오만의 자랑거리가 있다면?

최순용 : 직급이나 경력에 구애받지 않고 폭넓게 의견을 주고받을 수 있는 자유로운 분위기가 저희 스튜디오의 가장 큰 장점이라고 생각합니다. 직급에 눌러 의견을 개진하지 못한다면 아무리 좋은 아이디어가 있어도 쓸 수 없으니까요.



★ 와플스튜디오

기자 : 현재 개발 중인 신작, '엘룬'은 어떤 게임인지 궁금해요. 소개 부탁드립니다.

송재연 : '엘룬'은 전략성이 강조되는 턴제 모바일 RPG로 여러 개의 차원으로 이루어진 오픈월드 형태의 세계관을 갖고 있습니다. 주인공 일행은 전작 '엘룬사'의 배경이었던 아스토리아에서 한 발자국 더 나아가, 다양한 차원을 넘나들며 독특한 개성을 가진 '엘룬'들을 수집할 수 있습니다.

기자 : '엘룬' 개발에 있어 가장 신경 쓰고 있는 점은?

송재연 : 전략에서도 호평을 받았던 전략성을 살려 유저 분들께 묘수풀이의 쾌감을 드리고 싶습니다. 경우의 수를 따져가며 자신의 전략을 풀어나가는 쾌감을 유행에 따라 쉽게 바뀌는 'Time to Market'과는 궤를 달리하기 때문에 게임 자체의 완성도가 높다면 승산이 있다고 생각합니다.

김상국 : '엘룬사'는 한국에서의 인기도 높았지만, 전략 게임을 선호하는 북미와 유럽에서도 큰 호응을 얻었습니다. 때문에 '엘룬'은 5개 언어로 글로벌 동시 론칭되며, 특정 국가나 문화권에 국한되지 않는 다양한 개성의 캐릭터들도 두루 준비했습니다.

기자 : 글로벌 동시 론칭을 준비하시려면 어려움이 많으시겠네요.

최순용 : 전 세계에 동일한 빌드가 제공되다 보니 각 나라의 언어적, 문화적 차이를 좁히는 부분에 조금 어려움이 있습니다. 특정 국가에서 선호하는 디자인이나 말이 다른 나라에서는 불쾌감을 줄 수도 있으니까요. 그래서, 저희는 매 빌드 때마다 해외 지사와 긴밀하게 협의를 하여 문제가 될 수 있는 소지를 사전에 차단하고 있습니다.

기자 : 앞으로의 계획은 어떻게 되시나요?

송재연 : 잘 다들어서 '엘룬'을 세계적인 게임으로 만들고 싶습니다.

최순용 : 장기적으로는 게임빌의 대표 IP로 내세울 수 있는 게임을 만드는 데 주력하고 싶습니다. 유저 분들이 자발적으로 2차 창작을 하고 싶어지는 매력적인 콘텐츠를 만드는 게 목표입니다.

기자 : 10년 간 다양한 게임을 개발하셨는데, 그중에서도 특별히 기억에 남는 개발작이나 관련된 일화가 있을까요?

김상국 : 예전에 개발한 '위플(WEPL)'이라는 게임이 있습니다. 이 게임은 세컨드 라이프처럼 유저가 가상의 세계에서 일상을 즐길 수 있는, 일종의 소셜 게임인데요. 당시 일본의 한 고등학교에서 등교 거부 학생들의 수업이나 사회적 재화를 돕는데 이 게임을 사용해서 화제가 된 적이 있습니다. 게임의 순기능을 살린 좋은 사례로 많이 알려져서 유난히 기억에 남습니다.

기자 : 마지막으로 그동안 와플 스튜디오의 게임을 즐겨온, 또 신작을 기대하고 있는 유저들에게 한 말씀 부탁드립니다.

송재연 : 저희 와플 스튜디오의 팀명이 감탄사 'Wa!'와 'People'의 합성어에서 비롯된 만큼, 저희는 언제나 플레이하며 감탄이 터져 나올 수 있는, 재미있는 게임을 만들기 위해 노력하고 있습니다. 게임의 본질이 재미인 만큼 모쪼록 즐겁게 플레이해 주셨으면 합니다.

시종일관 유쾌한 분위기 속에서 진행된 인터뷰를 통해 기자는 와플 스튜디오의 열정을 엿볼 수 있었다. 곧 다가올 '엘룬'의 글로벌 활약을 기대하며, 와플 스튜디오의 건승을 기원해 본다.

글. 오현석 기자
hs.oh@

★ 왼쪽부터
김태중 AD
최순용 CD
최규범 TD
김상국 PM
송재연 PD



MUSTHAVE



별이되어라! (DRAGON BLAZE)

[개발사/퍼블리셔] 플린트/게임빌

[장르] 판타지 모험 수집 RPG

[키워드] 멋진 동료들과 수집형 RPG의 신세계를 경험하라!

[추천] 동료를 수집하고 조합하여 전투에서 승리하는 것을 즐기는 유저

[소개] 수백 종의 개성 넘치는 동료들을 수집하고 함께 모험을 펼치는 게임이다.

최상급 2D 아트 그래픽으로 게임을 즐길 수 있고, 여섯 번째 시즌까지 진행되는 동안 누적된 탄탄한 스토리로 누구나 판타지 세계에 빠져들게 된다. 캐릭터 간 재화 공유로 초반에 어떤 캐릭터를 선택해도 무방하며, 함께 모험을 떠나는 동료 조합으로 나만의 전투도 가능하다. 특히 일반, 초월, 패왕 등급의 동료에 이어 새로운 신위 등급 동료의 등장으로 더욱 박진감 넘치는 모험이 당신을 기다린다.

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

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

[리뷰] 캐릭터가 아가자기해서 다른 수집형 RPG보다 애착이 가고, 짜임새 있는 스토리로 게임을 즐기며 플레이 할 수 있어요. 그리고, 게임 방법도 간편해서 누구나 한번 해보면 쉽게 빠져들 거예요!

지속적인 캐릭터 추가로 지루할 틈이 없고 최근 업데이트된 '신위' 등급 캐릭터로 더욱 강해질 수 있어요!

[초보 꿀팁] 나만의 텍을 만들고 키우는 것이 중요한데 초보분들은 마법이나 물리 속성 동료로 텍을 짜는 것을 추천합니다.

카페에서 유저들이 직접 작성한 다양한 공략 확인이 가능하니, 가입해서 다양한 정보를 확인해보세요!



일리와 함께 즐거운 여행을 떠나보세요~

세계 최초 오프라인 음성 번역기 일리(ili)!

구글 번역, 파파고 등 번역 어플이 넘치는 요즘, 식상하게 무슨 번역기나고 할 수 있겠지만, 이 제품은 조금 특별하답니다.

일리(ili)는 빠르고 가벼운 '오프라인' 음성 번역기입니다.

'일리'는 일반적인 번역기와 다르게 인터넷 접속 없이, 언제 어디서나 사용이 가능하고, 음성 입력부터 번역된 내용을 출력하기까지 모두 하나의 기기에서 처리하기 때문에 번역 속도가 매우 빠릅니다. 짧은 문장은 최단 0.2초 만에 번역이 가능하다는 놀라운 사실!

일리는 무게도 42g으로 매우 가벼워 목에 걸고 다녀도 전혀 불편함이 없습니다. 실제로 구성품을 살펴보면 목에 걸 수 있는 스트랩이 동봉되어 있습니다. 분실 위험도 줄어들겠죠?

일리(ili)는 여행에 특화된 한 방향 번역기입니다.

일반적으로 양방향 번역이 아닌 한 방향 번역만으로 의사소통이 가능할까? 왜 한 방향이지? 라고 의아해할 수 있지만, 곰곰이 생각해보면 실제 여행지에서 우리가 주로 사용하는 말들은 길을 묻거나, 가격을 묻거나, 무언가를 요청하는 등 간단한 대화가 대부분입니다.

그렇기 때문에 상대와 말을 길게 나눌 필요도, 멋지게 말을 번역할 필요도 없죠.

실제로 해외 여행을 하면서 많은 번역 어플과 기기를 사용해봤지만, 불안정한 인터넷 환경, 빠르고 정확하지 않은 번역, 무의미하게 오고 가는 대화로 스트레스를 받는 경우가 많았고, 처음 보는 상대방에게 '말해보세요'라고 하는 행위 자체가 매우 부담스러웠습니다.

하지만, 일리는 오로지 '여행'에만 특화된 번역 라이브러리와 한 방향 번역으로 상대방에게 내 의사를 정확하게 '전달' 하는데 집중할 수 있었고, 많은 사람과 더 자주 눈을 마주치며 대화할 수 있었습니다.

일리(ili)는 사용법도 매우 간단합니다!

가운데 동그란 버튼을 엄지로 누른 채 말하고 버튼에서 떼는 즉시, 설정한 언어의 번역 음성이 출력됩니다. 내가 말한 내용을 올바르게 인식했는지 확인하고 싶을 때는 우측 버튼을 한번 톡! 누르면 한국어 음성으로 들려줍니다.

현재는 일본어, 영어 2가지 언어를 지원하고 있으며, 유저 간담회에서 들은 바로는 연내에 중국어까지 추가할 계획이라고 합니다. 배터리는 한 번 충전으로 3일 정도 사용 가능하고, 기능 업데이트도 꾸준히 무료로 지원하고 있으니 앞으로도 충분히 가치 있는 기기가 될 것 같습니다.

일리(ili)를 요약하자면?

1. 세계 최초 오프라인 음성 번역기
2. 한 방향 번역으로 확실한 의사전달
3. 최단 0.2초의 빠른 번역 속도
4. 42g의 가벼운 무게
5. 한 번 충전으로 실사용 3일
6. 일본어, 영어, 중국어(예정) 지원
7. 꾸준한 사후 관리 (무료 업데이트)

글. 이민정 기자 / nataleemj@



인터넷 연결 불필요

Offline



최단속도 0.2초의
번역 스피드

0.2 sec

여행에 방해되지 않는
쾌적한 존재감

42g

MUSTHAVE



가디우스 엠파이어 (Gardius Empire)

[개발사/퍼블리셔] 드래곤플레이/게임빌

[장르] 전략 SLG

[키워드] GLOBAL MMO WAR-GAME

[추천] SLG의 대규모 전략과 RPG의 수집과 모험을 하나의 게임에 즐기고 싶은 유저

[소개] 2018년 5월 글로벌 런칭한 가디우스 엠파이어는 RPG와 SLG의 하이브리드 장르로서 300여 개의 캐릭터를 수집, 성장시켜 다양한 나라의 유저들과 대규모 침략 전쟁을 펼치며 성을 지키는 SLG 본연의 재미를 느낄 수 있는 게임이다. 현재 6성까지 성장시킬 수 있었던 캐릭터는 7성까지 진화가 가능해지고, 300여 종의 캐릭터에서 더 다양한 영웅을 전략적으로 활용할 수 있도록 영웅전환 시스템, 레이드 시스템 등의 대규모 업데이트가 예정되어 있다.

[구성] 마을건설, 마을 침략&약탈, 천상대전, 광산점령, 모험원정대

[인기 콘텐츠] 천상대륙에서 펼쳐지는 대규모 RVR

[리뷰] 여러 유저들의 성을 보는 것도 신기하고 지금까지 했던 게임과 달라서 신선합니다!

최근에 게임들이 반복적인 사냥 콘텐츠만 소비하는 형태여서 단순하고 루즈했는데, 모처럼 전략다운 전략을 사용해 전투에 몰입해서 게임을 즐길 수 있어서 좋아요.

[초보 꿀팁] 혹시 길드에 외국 사람이 많아 불편하셨나요? 대화를 누르면 번역 기능이 있으니 편하게 한국어로 대화하세요~

Thumb Thing



타이니팜

다시 시작합니다! 귀염 폭발해요~
(시아 / 27세 / 경기도 광명시)



가디우스 엠파이어

길드의 협동심이 만지 보여주겠어!
(양양이 / 30세 / 서울시 관악구)



컴투스프로야구2018

LG트윈스는 사랑입니다~
(미즈신 / 32세 / 캘리포니아 오렌지카운티)



빛의계승자

현존 최고의 갓겜!
(오힐드40 / 29세 / 경상남도 밀양시)



체인 스트라이크

생각이 필요한, 머리 쓰는 게임이 좋아요!
(영후 / 34세 / 울산광역시)



서머너즈 워

아..
(yukiwoong / 43세 / 경기도 여주)



로열블러드(글로벌)

그래픽 타격감 좋아요 진작 글로벌로 출시하지.(diffjridjxj / 28세 / 충청북도 단양군)



자이언츠워

귀여워도 너무 귀엽네요. 딱 내 스타일
(코코현터 / 32세 / 전라북도 전주시)



서머너즈 워

레이드 5단을 깨지 못하는 저의 슬픈 손길입니다..
(Kayla Lee / 20세 / 서울시 서초구)



피싱마스터

다시 시작하는데 쟁내네요.
(까리땡 / 26세 / 강원도 속초시)



빅볼 BIGBALL

빅볼(BIGBALL) 편

'빅볼'은 모바일 카드 배틀 RPG인 사커스피리츠를 서비스하고 있는 개발사로 벌써 4년이 넘는 시간 동안 컴투스과 함께하고 있다. 오늘은 독자 여러분께 사커스피리츠를 어떤 사람들이 만들었는지 소개하기 위해 기자가 직접 스포츠 게임 전문 제작사인 '빅볼'을 찾아 많은 이야기를 나눠왔다.

★ 왼쪽부터 시스템 기획 배연휘, 운영 기획 조용수, 콘셉 기획 조운현

기자 : '사커스피리츠'를 4년이 넘게 서비스하고 있는데요. 게임의 매력은 뭔가요?

배연휘 : '사커스피리츠'는 세계 최초로 카드 수집형 배틀 장르에 축구를 접목한 게임입니다. 2D 애니메이션 콘셉트의 감성적 시나리오와 비주얼에 축구의 전략 요소를 참신한 전투 방식으로 녹였습니다. 축구의 규칙을 모르시더라도 출퇴근 길에 가볍게 즐기실 수 있는 게임입니다.

조운현 : 다른 게임에서 찾아보기 힘든 독창적인 게임성 때문에 다시 찾게 된다고 하여 '언어 스피리츠'라고 불리기도 합니다.



기자 : '사커스피리츠' 하면 빼놓을 수 없는 것이 화려한 콘셉트의 캐릭터 일러스트라고 할 수 있는데, 캐릭터의 콘셉트는 어떻게 탄생하게 되나요?

조운현 : 기본적으로 캐릭터 중 부족한 콘셉트가 어떤 것이 있는지 고민을 많이 합니다. 이를테면 남성 캐릭터 중 강인한 이미지가 상대적으로 부족한 것 같으면 강인함을 대표하는 이미지를 떠올리는 것에서 출발해 아이디어 회의를 거쳐 캐릭터가 탄생되기도 하고, 때로는 국가별 특징적인 이미지도 생각하죠. 물론 기본적으로는 콘셉트를 떠나 능력치가 좋아야 인기가 좋습니다.

기자 : 게임을 만들어 나가는데 영감이 된 게임이 있거나, 현재 즐기고 있는 게임은 어떤 것이 있는지 궁금합니다.

조용수 : 저는 주로 글로벌 게임 중 순위권 안에 있는 큰 게임 회사들의 게임을 많이 해 보는 편입니다. 패키지 상품이나 운영 모델 등 전문적인 노하우가 있다고 판단하기 때문입니다. 아무래도 직무상 상품 기획이나 판매에 관심이 많다 보니 그런 것 같아요.

조운현 : 저는 미식축구 게임이 기억에 많이 남는데요. 미식축구라는 스포츠가 우리나라에서는 익숙하지 않지만 스포츠 게임에서 할 수 있는 기발한 전략들이 다 들어가 있다고 생각해서 미식축구의 전략과 룰에서 많은 영감을 얻고 있습니다.

기자 : 처음 하는 유저에게 간단한 육성 팁을 하나 준다면?

조운현 : 마음에 드는 스트라이커와 골키퍼를 애정을 갖고 집중해서 키우는 것이 좋습니다. 또, 가끔 등장하는 동물 캐릭터들을 어떻게 쓰는지 몰라 판매하는 경향이 있는데요. 펭귄 같은 경우는 경험치를 쉽게 올려주는 등 유용하게 쓰이는 곳이 있습니다. 고로 일단 동물은 팔지 마세요!

기자 : 이야기를 나누다 보니 개발실 분위기가 활기차 보입니다. 특별한 비법이 있나요?

조용수 : 매주 금요일 퇴근 2시간 전 '마나 타임'이라는 사내 소모임이 있습니다. 취미가 맞는 사람들끼리 모여서 프라모델 조립 등 공작 활동도 하고 스포츠나 보드게임도 즐깁니다. 일반 사내 동호회와 약간 다른 점은 업무 시간을 할애해서 활동한다는 점입니다.

기자 : 오, 그런 좋은 모임이.. '마나 타임' 이름이 상당히 특이합니다. 무슨 뜻인가요?

조용수 : 게임 개발자들은 고도의 정신력으로 창조적인 즐거움을 만드는 직군이라고 생각합니다. 흔히 게임에서 사용하는 '마나'라는 단어를 붙여서, 정신력을 회복한다는 뜻에서 생긴 이름입니다.



기자 : 그런 점들이 4년 넘게 '사커스피리츠'를 서비스할 수 있는 원동력이 아닐까요? 그리고 보니 eSports 대회도 벌써 4번째인데, 기억에 남는 일들이 많을 것 같습니다. 어떤 것들이 있을까요?

조용수 : 우선 1주년 유저 간담회 자리에서 제작 중이던 프로모션 영상이 처음 공개되었을 때, 행사장 안을 가득 채우던 유저 여러분의 함성 소리가 아직도 생생합니다. 그 자리에서 많은 유저 분들과 '사커스피리츠'에 대해 허심탄회하게 대화했던, 좋은 기억도 있습니다.

배연휘 : 특히 저희가 생각하지 못했던 새로운 작전이나 전략들이 경기에서 터져 나올 때 느끼는 감동과 희열은 이루 말할 수가 없습니다. 유저들이 정말로 우리가 만든 게임을 좋아해 주신다는 사실에 더욱 더 감사함을 느낍니다.

기자 : 마지막으로 유저들에게 꼭 전하고 싶은 이야기가 있다면요?

배연휘 : 잘 보이지 않는 부분, 안볼 만한 것들에 대해서도 세심하게 고민하고 노력하고 있습니다. 더욱 안정적이고 즐거운 게임이 되도록 노력하겠습니다. 지켜봐 주세요!

조용수 : 무엇보다도 '사커스피리츠'를 즐겨 주시고 관심을 가져 주셔서 대단히 감사 드립니다. 항상 뜨거운 열정에 감사 드리며, 더욱 더 노력하고 유저 분들의 말씀에 귀 기울이는 '사커스피리츠'가 되겠습니다.

MUSTHAVE



골프스타 (Golf Star)

[개발사/퍼블리셔] 컴투스

[장르] 모바일 골프 게임

[키워드] 손안에서 즐기는 리얼 골프의 재미!

[추천] 모바일에서 실제 골프 경험을 즐기고 싶은 유저

[소개] Full 3D의 사실적인 고화질 그래픽과 다양한 물리 법칙을 적용하여 실제 공이 받는 힘을 완벽히 구현하고, 유명 프로 선수들이 구사하는 '드로우샷', '페이드샷', '칩샷' 등의 스킬이 사용 가능하며, 실제 필드에 나와 있는 듯한 느낌으로 플레이가 가능합니다. 다양한 매칭과 토너먼트 대회를 통해 전 세계 유저들과의 대결을 즐길 수 있습니다.

[구성] '커리어 모드', '매치 챌린지', '토너먼트', '그랜드 챔피언십', '커스텀&친선매치', '원홀매치'

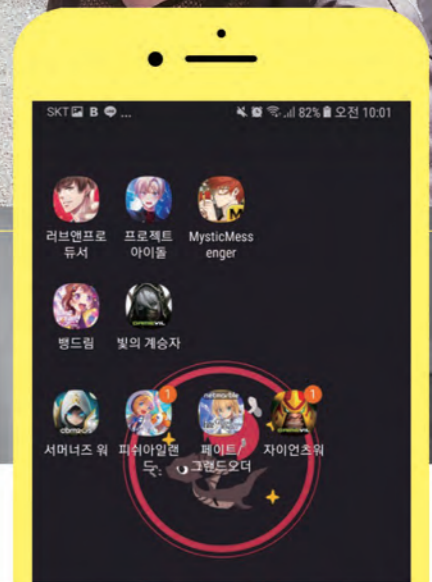
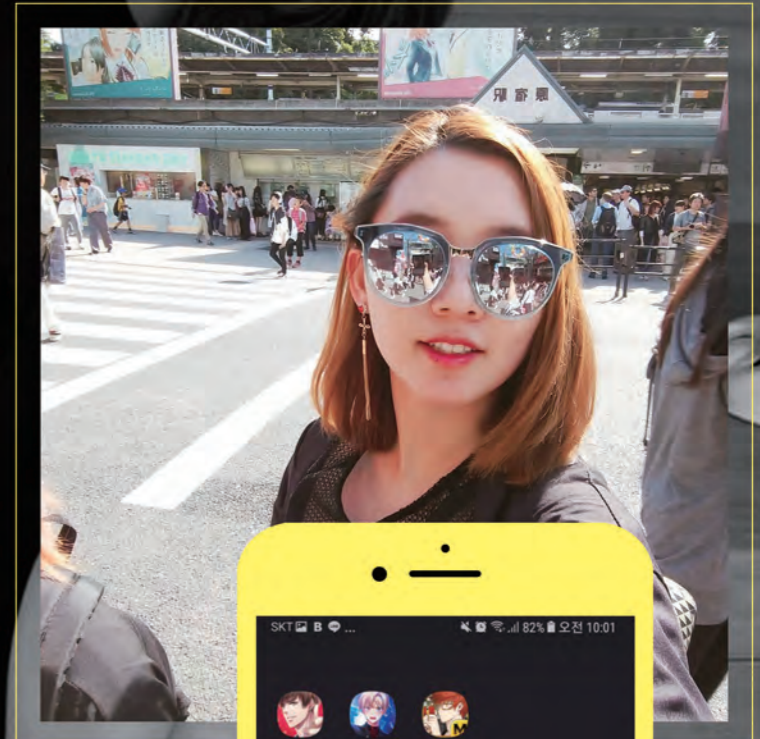
[인기 콘텐츠] 매주 오픈되는 월드 챔피언십과 그랜드 챔피언십으로 그랜드슬램에 도전!

[리뷰] 3명의 캐릭터에 골프 클럽과 멋진 의상을 착용하여 나만의 개성 있는 캐릭터를 육성하고, 전 세계 유저들과 실시간 매칭을 통해 승부의 짜릿함을 즐길 수 있습니다~!

[초보 꿀팁] 지형의 높낮이, 발사각, 바람, 온도, 습도를 체크하세요. 모든 것은 타이밍입니다! 네이버 공식 카페와 길드 멤버들과의 친목을 통해 고수로 가는 정보를 얻어보세요.

양은정 님의 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 비교해보자.



기자: 안녕하세요, 바쁜 시간 내주셔서 감사합니다.
 은정: 아무렴요, 오늘도 게임하느라 바빴는걸요.
 기자: 게임덕후라면 다 그렇죠. 혹시 어떤 장르를 주로 플레이하시나요?
 은정: 모바일게임이나 PC 게임 둘 다 많이 하지만, PC 게임을 좀 더 많이 플레이하는 편입니다. 예전에는 '서든어택'이나 'AVA' 같은 FPS를 즐겨 했는데, 최근에는 MMORPG인 '파이널판타지 14 온라인'에 푹 빠져있습니다. FPS 게임들은 아직도 좋아하는데, MMORPG를 시작하니 삶이 사라져서 다른 게임을 할 여유가 없더라고요.
 기자: 그렇다면 모바일게임은 어떤 걸 좋아하세요?
 은정: 모바일게임도 주로 RPG를 즐겨요. 다만 모바일 MMORPG는 아무래도 PC와의 조작감 측면에서 차이가 있다 보니, 수집형 RPG 쪽을 좀 더 선호합니다. 최근에는 '페이트: 그랜드 오더'나 '빛의 계승자' 등 여러 가지 수집형 게임을 플레이

해보고 있어요.
 기자: 수집형 RPG를 플레이할 때 어떤 점을 가장 중요시 여기시나요?
 은정: 성능! 이라고 말하고 싶지만 사실 애정과 성능 반반인 것 같아요. 제가 딱 마음에 든 캐릭터가 있으면 해당 캐릭터를 사용해서 클리어를 하고 싶어요. 그럴 때는 그 캐릭터에 맞는 특별한 덕을 꾸리기도 한답니다. 캐릭터를 수집하고, 그걸 성장시키는 것을 기반으로 하다 보니 아무래도 애정이 중요할 수밖에 없는 것 같아요.
 기자: 그 외에 다른 점은요?
 은정: 저는 시각적 연출을 굉장히 신경 많이 쓰는 편이에요. 최근에 '빛의 계승자'를 친구에게 추천받아서 시작했는데, 정말 만족스러웠습니다. 제가 원래부터 이런 다크 판타지를 좋아했거든요. 플레이하면서도 그래픽 퀄리티나 시나리오의 흐름에 감명 받았는데요. 저는 특히 '에녹의 기사'에 대해 이야기

할 때 연출이 정말 마음에 들더라고요. 캐릭터 안에 억눌린 감정이 잘 표현되었다고 느꼈어요.
 기자: 오늘 재미있는 인터뷰 감사합니다. 마지막으로 하실 말씀이 있다면?
 은정: 최근에 게임들은 거의 다 비슷한 양상으로만 들어지는 경향이 커더라고요. 물론 개발에 따르는 현실적인 어려움이 있을 테니 어쩔 수 없겠지만, 어렸을 때부터 게임을 즐겨왔던 사람으로서 아쉬운 건 사실이에요. 피쳐폰 시절 '액션퍼즐 패밀리'나 '미니게임천국', '농 시리즈'들은 간단한 게임이지만 정말 매 판이 새롭고 재미있었거든요. 이런 신선한 게임들이 앞으로 많이 나와주었으면 좋겠어요. 마지막으로, 모두들 단차(1회 뽑기)에서 SSR 뽑는 행복한 삶이 되시길 바라요!

글. 이희수 기자
parisienne@

MUSTHAVE



원더택틱스 (Wonder Tactics)

[개발사/퍼블리셔] 컴투스

[장르] RPG

[키워드] 정통 RPG, 3X3, 전략, 동화풍

[추천] RPG의 진수, 수집에 그치지 않고 전략으로 승부해 보실 모험가님 모집 중!

[소개] 전략적인 포메이션으로 지금껏 느껴보지 못했던 RPG의 깊이를 경험할 수 있습니다.

1. 개성 넘치는 영웅 컬렉션
2. 나만의 다양한 영웅 육성
3. 간단한 조작으로 나만의 포메이션 구성
4. 다양한 전투와 던전

[구성] 3개 난이도의 '일반던전', '오래된 폐광', '고대의 성채' 외 전략을 실험해 볼 수 있는 11개의 전장

[인기 콘텐츠] 3vs3, 4vs4, 5vs5 전략적 배치로 고수와 싸우는 ★길드전★

[리뷰] 성장의 재미, 컬렉션의 재미뿐 아니라 진짜 전략으로 정통 RPG를 체험할 수 있습니다.

도저히 꺾 수 없을 것 같은 던전을 공략했을 때의 짜릿함이란!

[초보 꿀팁] 일단 공식 카페로 오세요♥



TINY FARM



게임을 시작할 때 알아야 할 기초 용어

모든 게임에는 한 가지 공통점이 있다. 바로 언제든지 다시 시작할 수 있다는 점이다. 거기에 한 가지 더 첨언하자면 바로 뽑기다. 이번 호에는 게임을 '초기화' 할 때 자주 쓰이는 용어들에 대해 알아보기로 하자.

리세마라

리셋 + 마라톤의 합친 말. 일본에서 유래된 말로 게임을 플레이하는 중 원하는 결과가 나오지 않았을 경우, 처음부터 시작하여 원하는 결과가 나올 때까지 리셋을 반복하는 행위를 말한다.

가차

가차란 '랜덤 박스'형 아이템을 뽑는 '무작위 뽑기 시스템'을 말하는데, 이 시스템의 '가차'라는 용어는 일본의 캡슐 토이(Capsule Toy) 자동판매기 가샤폰(ガシャポン)과 동의어로 쓰이는 가차폰(ガチャポン)에서 유래한 말이다. 다수 상품이 들어있는 자판기에 동전을 넣고 손잡이를 돌려 캡슐을 뽑는 가차폰의 시스템을 따서 가차 시스템이라는 용어가 정착됐다.

연차

게임 내 연속 가차의 줄임말로 보통 게임별 구성에 따라 11연차, 10연차 등으로 용어가 사용된다. 일반적으로 단일 가차에 비해 연차를 통한 뽑기 진행 시 +@식의 구성이 많아 재화를 효율적으로 사용하여 진행할 수 있는 장점이 있다.

게스트 계정(guest account)

특정 어떤 플랫폼과도 연동되지 않은 계정을 말한다. 해당 계정으로 휴대폰 내 게임 데이터 삭제를 용이하게 하여 유저들이 리세마라를 수월하게 진행하기 위해 게임이 출시된 초반에 많이 이용하는 추세이다.

파밍(Farming)

일반적으로 게임 내에서 카드나 캐릭터의 능력을 강화시키기 위한 아이템을 모으는 행위를 말한다. 주로 PRG에서 이러한 파밍이 매우 중요하게 여겨졌는데, 현재는 대부분의 게임에 파밍 요소가 들어가 있는 편이다.

OP

OP는 '오버파워드'(Overpowered)의 약자로. 게임의 종류를 불문하고 밸런스(Balance)를 해칠 정도로 강력한 능력을 가진 캐릭터나 직업, 아이템 등을 뜻한다. OP 캐릭터는 언제나 사랑받는 캐릭터가 된다. 특히 게임을 시작할 때는..

글. 이기환 기자 merre@

Quiz

뇌섹인이 푸는 센스 퀴즈

헬하운드 빨리잡기 대회, 키메라의 운명은?

서머너즈워, 화산헬 입구에서 <헬하운드 빨리잡기> 대회가 열렸다!

최고의 우승 후보인 키메라가 이 대회에 참가하는데..

앗! 키메라가 늦잠을 자버렸다고?

<마법검사>가 1시간에 사냥하는 <헬하운드>의 숫자는 120마리다.
<키메라>가 20분 동안 사냥하는 <헬하운드>의 숫자는 60마리다.

키메라가 늦잠을 자서 마법검사보다 30분 늦게 사냥을 시작했다면,
키메라가 마법검사와 헬하운드를 잡은 숫자가 같아지는 것은
대회 시작 후 몇 분이 지났을 때일까?

정답은 다음 호에 공개됩니다.

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

기간 : 2018년 9월 13일

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

8월호 문제 : '탈리온'은 얼마일까요? / 정답 : 100원 ('0' 한 개에 100원)
당첨자 : 이경민(경기도 안양시), 서민석(대구시 달성군), 심우석(경상남도 창원시)

EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



김가은 기자

정확한 정보들을 잘 답을 수 있을까 걱정이 컸지만 주변의 도움으로 마무리할 수 있었습니다. 도움을 주신 분들, 또 사보 기자단의 기회를 주신 분들 모두 감사합니다.



조혜경 기자

사보 기자로 활동하는 기간 '별이되어라!' 게임을 조금 더 깊이 조사할 수 있어서 재밌고 뜻깊은 시간이었습니다. 저 혼자 아닌 팀원들께서 많이 도와주셔서 너무 감사하다고 말씀 전해 드리고 싶어요. 기회가 된다면 다시 한번 활동하고 싶습니다. 파이팅~



이효정 기자

사 : 사랑과 열정이 넘치는 게임빌 컴투스 사보 기자단!
보 : 보에버~ 영원하라~



오현석 기자

반복되는 일과 중에 모처럼 재미있는 기획을 할 수 있어서 좋았습니다. 날이 무덥습니다. 게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원 여러분 모두 건강하시길 기원하겠습니다.



홍세훈 기자

이번 기자단 활동을 통해 타 회사의 개발 분위기나 문화, 마인드 등을 체험할 수 있어서 좋았습니다. 좋은 기회 주셔서 감사합니다.



이규승 기자

8월 한 달 무더위 보내시느라 고생을 하셨습니다. 풍성한 한가위 보내세요.



이민정 기자

사보 기자단으로 참여할 수 있어서 매우 영광이었습니다. 함께 일하는 직원 분들에게 유익한 정보를 조금이나마 전달할 수 있어 좋았습니다. 게임빌 컴투스 파이팅!



김문성 기자

인턴 분들께서 적극적으로 인터뷰에 임해주셔서 더 수월하게 진행될 수 있었습니다. 다만 더 재밌는 내용이 많았는데 지면 사정상 편집된 점은 아쉽네요.



함완식 기자

사보에 참가하게 되어 영광입니다. 간만에 새로운 영역의 일을 해보며 재충전하는 기분이었습니다. 앞으로도 사보 발행이 지속됐으면 좋겠습니다!



최석규 기자

사보 기자를 처음 해보았는데... 감회가 새로웠습니다. 제가 취재를 하면서 어려운 점이 많았는데 주변 분께서 많이 도와주셔서 무사히 끝마칠 수 있었습니다. 제게는 신선한 경험이자 즐거운 추억으로 남을 소중한 시간이었습니다. 환절기입니다. 모두 건강 챙기시고 행복하세요.



이병현 기자

욕심만 많아 문장을 줄이기가 쉽지 않았습니다. 다 쓰지도 못할 총알을 가득 들고 다니던 어제의 제 모습이 떠올라요. 구급 상자 하나만 더 챙겼더라면..



이희수 기자

간만에 기사를 작성 하려니 어색한 부분이 많았지만, 학창 시절 여기저기 취재를 다니며 고생했던 기억도 나서 향수에 젖을 수 있었던 것 같습니다. 업무와 함께 진행하느라 부족한 부분이 많지만, 즐겁게 읽어주셨으면 좋겠습니다. 감사합니다!



박지영 기자

색다른 경험을 할 수 있는 기회를 주셔서 영광이었습니다. 탈고를 마무리하니 아쉬움이 남았네요. 인터뷰를 진행하고 기사를 준비하는 매 순간 행복했습니다. 감사합니다.



이병하 기자

초등학교 때 소년일보 기자로 활동한 적이 있었습니다. 여러분에게 선보이는 기사인 만큼 쉽지 않은 작업이었지만 옛날 생각이 나서 좋았습니다.



부롤로다리아 기자

'게임빌컴투스뉴스'에 참여하게 되어 아주 즐거웠습니다. 부디 독자분들이 재미있게 읽어주셨으면 좋겠습니다!



고진석 기자

갑작스러운 기자 역에 당황했지만, 평소에 할 수 없었던 경험과 고민으로 재밌었습니다. 이제 다음 호를 즐겁게 기다리겠습니다.



성아연 기자

복면검왕 퀴즈를 준비하면서 좋아하는 게임을 소개하고 그에 대하여 얘기할 수 있는 기회가 되어 굉장히 즐겁게 작업할 수 있었습니다!



박정희 기자

기사 작성이라는 경험이 없던 일을 맡아 부담감과 걱정에 휩싸였지만, 기자단에 소속되고 취재를 하면서 평소 교류가 없던 분들과 함께 일한다는 소속감을 느낄 수 있어 보람 있고 즐거운 시간이 되었습니다.



권가람 기자

해외 지사 소식 기사를 작성하면서 '서머너즈 워'라는 하나의 IP를 통해서 굉장히 다양한 일들이 일어나고 있다는 것이 신기했습니다. 앞으로는 더 다양한 게임들이 핫이슈가 될 수 있는 회사가 되기를!



최영규 기자

사보를 보시는 독자 분들이 다이빙이라는 문화에 좀 더 관심을 가지고 흥미를 느낄 수 있도록 노력하였습니다. 기자로서 활동하는 동안 많은 분의 도움과 성원으로 즐겁게 잘 마무리 할 수 있었던 것 같습니다. 이번 기회에 많은 독자 분들이 흥미를 느끼고 나아가 자신의 취미로 가지게 된다면 더할 나위 없는 영광일 것 같습니다. 감사합니다.



서상훈 기자

다행히 담당 분야가 평소에 관심이 많았던 분야라서 스스로 공부할 수 있는 시간이 되었습니다. 이런 유익하고 귀중한 경험을 모든 사우 분이 같이 진행하여 공유하면 좋을 것 같습니다. 감사합니다!



백재욱 기자

회사를 다니면서 기사 작성까지 하게 될 줄은 몰랐습니다. 회사 생활에 활력소가 되어준 경험이었습니다. 기사를 마감하고 나니 더 잘 쓰지 못해서 아쉽습니다.



이기환 기자

사보의 한 코너를 담당할 수 있어서 영광이었습니다. 게임용어에 대해 생소하고 익숙하지 않았던 부분이 있지만 많은 분들께 도움이 되었으면 합니다.



장선웅 기자

이번에 기자단으로 활동하게 되어 매우 재미있는 시간을 보낸 것 같습니다. 앞으로도 사보가 사우님들의 이야기를 많이 들을 수 있는 창구가 되었으면 하는 바램입니다.



Pulitzer Prize

게임빌컴투스뉴스에는 매월 여러 명의 임직원이 기자로 직접 참여합니다. 한 달가량 생소하면서도 색다른 체험이다 보니 수시로 재미있는 일들이 생기고 화기애애하답니다. 그렇게 각자 열심히 취재하고 노력한 만큼 매월 두 분의 기자를 선정해 **폴리처상**을 시상합니다. 2018년 8월호 대망의 통합 사보 첫 번째 폴리처상 수상자들을 지금 공개합니다.



8월호 박민지 기자

갑자기 '기자'라는 호칭에 TV 보듯 취미로 즐기던 글쓰기가 잠시 무거웠습니다. 홀로 쓰고 삼켜 온전히 제 것이 되는 글이 아닌, 어느 누구와 나뉘야 한다는 사실은 생각보다 큰 책임감이었습니다. 기사를 마무리하기까지 정신없는 여정이었지만 좋은 추억으로 남을 것 같습니다. 8월호에 참여하신 기자단 분들도 비슷한 과정이었을 것으로 생각합니다. 모두 고생 많으셨습니다. 앞으로는 독자로서 '게임빌컴투스뉴스'를 응원하겠습니다. 부족한 글에 큰 상을 주셔서 감사합니다.



8월호 문지훈 기자

우선 저를 폴리처 상 수상자로 선택해주신 분들께 감사의 말씀 드립니다. 생각지도 못한 상이라 조금 당혹스럽네요. 상을 받고 나서 제가 왜 상을 받았는지 곰곰이 생각을 해봤는데요. 아무래도 이걸 제가 잘했다기보다는 '엘룬' 덕이 더 크지 않나 싶습니다. 재미없는 게임에 재미있는 리뷰가 나오지 않듯, '엘룬'이 너무 재미있었기까 재미있는 리뷰가 나온 것이 아닐까 하고 추측해 봅니다. 그럼 다시금 감사의 말씀을 드리며 초대 박 수집형 RPG '엘룬' 많이들 기대해 주세요!

Communications

Talk Knock

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

기간 : ~ 2018년 9월 13일
 메일 주소 : gcnews@gamevilcom2us.com (주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

★ 혹시라도 사보 구독을 원하지 않는 분들도 메일로 알려주시면 반영하겠습니다.

★ 당첨! ★ 1reds

중학교 때 사보를 처음 받아서 이노티아 연대기나 다른 게임들, 그리고 게임 회사 풍경을 담아내는 컴투스 사보를 보며 게임 개발자를 꿈꾸었는데 어느덧 훌쩍 자라 군입대를 앞두고 있는(ㅠㅠ) 성인이 되어 다시 사보를 받아보니 감회가 남다르네요! 기회가 된다면 게임빌이나 컴투스에 입사하여 언젠가 저도 사보에 입사자로 이름이 실렸으면 좋겠습니다. 135호로 다시 시작한 사보가 앞으로 쪽이여지길 바랄게요!

★ 당첨! ★ sdj0071

안녕하세요. 저는 컴투스의 간판 게임 '컴투스프로야구'를 피쳐폰 시절부터 해오고 있는 오래된 팬입니다. 게임빌-컴투스의 공동 사보가 나온다는 게임 내의 공지를 보고 처음엔 다소 어리둥절했지만 궁금하기도 하고 게임 말고도 지면이라는 색다른 루트로 컴투스를 접할 수 있겠다는 마음에 망설임 없이 사보를 신청하게 되었습니다. 집에 오자마자 두근거리는 마음으로 정신없이 읽어 내렸습니다. 많은 내용이 새롭고 재미있었지만 그중에서도 'HEAT 팀' 코너는 제가 즐겨 하는 컴프야와 관련 이야기를 볼 수 있어 특히 좋았고, 창간호의 표지 모델을 컴투스와 게임빌의 선남선녀 직원 분들께서 장식했다는 것이 게임 회사라면 응당 간판 게임이나 새로운 사명을 걸지 않을까 하는 저의 짧은 생각에 신선한 충격으로 다가오기에 충분했습니다. 통합 사보 출시를 다시 한번 축하드리며, 두서없는 글 읽어주셔서 감사 드립니다. 지내온 시간보다도 더욱 멋진 모습으로 힘차게 달려가시기를, 진심으로 기원하겠습니다.

★ 당첨! ★ shtjdgml98

사보를 보니.. 관심 없던 '엘룬'이란 게임에도 관심이 가서 해보려고요. 본래 '서머너즈 워' 초창기부터 하는 사용자인데, 따라 하기 식 게임이 많긴 하지만 '엘룬'도 '서머너즈 워'처럼 5성몹이 아니더라도 활용할 여러 몬스터가 많은 것 같아서 관심이 가네요. 기자님들도 더위 조심하세요.

kiatigers996

제가 이 뉴스를 처음 받게 되었는데 제가 하는 게임 정보가 있어서 너무 좋았어요. 저도 모르게 공감이 되더라고요. 앞으로도 보내주세요~~

biokim

게임빌-컴투스 소식을 읽어 볼 수 있어서 좋았습니다. 게임 잡지 보는 기분도 들고 좋네요. 앞으로도 좋은 뉴스 부탁 드립니다. 파이팅!

naoriya

생각보다 엄청 좋은 퀄리티, 많은 장수에 놀랐습니다!! 너무 고생하신 흔적이 보이고, 우리 회사에 다닌다는 자긍심이 생기네요. 감사합니다.

dntjr7201

혹시나 될까? 해서 신청을 했는데 정말로 올 줄은 몰랐어요. 제가 하는 게임은 '사커스피리츠' 밖에 없지만 그래도 꾸준히 계속하고 있습니다. 매달 나온다고 하니 요청으로는 색다른 이벤트도 섞으면 좋겠네요.



TALION