

Special, 컴투스 KOREA 3X3 프리미어리그 2019
Special, 게임빌-컴투스가 후원하는 아수파 걸작 展
Game Focus, 지금이 '버디크러시'할 타이밍!
Partners, 게임빌 프로야구 주제가 가수 이정은 님
Who? 컴투스 정보보호실 김경연 실장
Field, 별이 되기를 꿈꾸는 그들 게임빌 비즈1팀
게피컬처, 세계에서 가장 행복한 도시 멜버른
Relay Game, '서머너즈 워' 유저 김현진 님
Top Finger, '빛의 계승자' 고수 해원S2 님



사람에게 향기가 있다면

따가운 햇살과 비바람이
향기로운 햇사과를 만들듯이

삶 속의 시련과 역경은
우리를 더욱 단단하게 만듭니다.

고난을 이겨낸 사람은 아늑하고
아름다운 사람은 아름다운 향기를 남깁니다.

그 누가 말했듯이
우리의 삶이 하나의 놀이라면
실패는 없고, 오직 배움만이 있겠죠.

그러니 걱정하지 말고
늘 새롭게 배우며 삶을 즐겨봐요.

반짝이는 눈동자를 가진 여행자처럼
아무것도 얽매이지 않는 바람처럼





SUMMONER'S
WAR
WORLD ARENA
CHAMPIONSHIP
2019



MOBILE BASEBALL GAME SINCE 2002

게임빌

프로야구

SUPER ★ STARS

Congrats

Welcome Welcome

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

게임제작1본부 박진성 차장 / 경영전략부 김형중 차장 / 게임제작2본부 김수화 사우 /
경영전략부 이창원 차장 / 경영관리본부 김은총 대리 / 사업개발실 최나탈리아 대리 /
사업개발실 최이리나 사원 / 제작1본부 유하연 사우 / 제작2본부 이상준 사우 /
SC사업실 임선아 사우 / 인프라운영실 김진환 사우 /
Geunwoo Lee(USA) / Trang Phung Thuy(Europe) /
이응훈(Japan) / Xuan Duy Danh(Europe) /
Murilo Ottoni Costa(USA)



Congratulations

게임빌 게임 QA팀 송민준 사우, 결혼!

송민준 사우가 10월 19일,
송과구 루이비스컨벤션 송과문정점 아모리스홀에서 결혼식을 올립니다.
부부의 연을 맺고 첫걸음을 떼는 송민준 사우를 따뜻한 격려로 축복해 주세요!

컴투스 HEAT실 신준우 책임, 결혼!

신준우 책임이 10월 19일,
전남 목포시 에메랄드 웨딩홀에서 결혼식을 올립니다.
사랑으로 서로를 아끼며, 함께 한 곳을 바라보는
뜻 깊은 출발을 축복해 주세요!



컴투스 HEAT실 김재호 사우, 결혼!

김재호 사우가 10월 5일,
경기도 안양시 아르떼웨딩 컨벤션홀에서 결혼식을 올립니다.
한마음 되어 참된 사랑의 결실을 맺는 두 사람을
진심으로 축복해 주세요!



게임빌 ‘별이되어라!’, ‘격변의 바람’ 사전예약 개시

게임빌(대표 송병준, WWW.GAMEVIL.COM)이 히트작 ‘별이되어라!’의 대규모 업데이트에 대한 사전 예약을 실시한다고 11일 밝혔다. 이번 사전예약은 이달 26일 업데이트 되는 ‘별이되어라!’의 시즌7 두번째 이야기 ‘격변의 바람’에 대한 사전예약으로 이달 23일까지 진행된다. 사전예약에 참여하면 ‘인피니티 카드 선택권’ 1장과 ‘인피니티 카드 뽑기권’ 1장을 받을 수 있다. 두번째 이야기 대규모 업데이트에서는 최상위 등급인 ‘퍼스트임팩트’의 신규 캐릭터가 최초로 등장하고, 신규 콘텐츠도 추가되는 등 새로운 스토리와 생소한 캐릭터들이 대거 탑재된다. 대규모 업데이트...



컴투스 ‘서머너즈 워’, 악의 수호자 컨셉 신규 몬스터 2종 업데이트

모바일 게임 기업 컴투스는 자사의 글로벌 RPG(역할수행게임)서머너즈 워: 천공의 아레나(이하 서머너즈 워)에서 신규 몬스터 2종을 포함한 다양한 콘텐츠 업데이트를 실시했다고 밝혔다. 이번 업데이트를 통해 선보이는 신규 몬스터 2종은 ‘데몬’과 ‘가고일’로, 두 몬스터 모두 강렬한 비주얼로 압도적인 존재감을 뽐낸다. 먼저, 악마의 상징과도 같은 빨과 날개를 가지고 등장한 ‘데몬’은 태생 5성 몬스터로, 영혼의 힘을 사용한다는 컨셉의 강력한 스킬을 구사하는게 특징이다. 또한, 총 5가지의 속성 중 3개 속성의 몬스터가 모두 부활과 관련된 효과를 보유하고 있어 전장에서 뛰어난 유지력을 발휘할..



게임빌, 글로벌 히트 MMORPG ‘달리온’ 추석맞이 업데이트

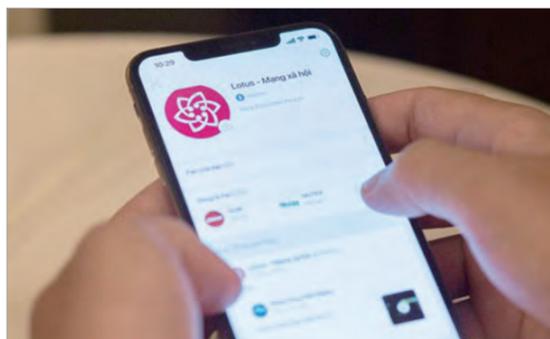
게임빌(대표 송병준, WWW.GAMEVIL.COM)이 글로벌 히트 MMORPG ‘달리온의 추석맞이 업데이트’를 진행했다고 6일 밝혔다. 추석시즌을 맞아 유저들에게 감사의 의미를 담은 ‘가을맞이 달 축제’ 이벤트와 ‘던전 드랍’ 이벤트도 진행한다. 이달 11일부터 10월 10일까지 진행되는 ‘가을맞이 달 축제 이벤트’에서는 ‘달 조각’ 획득 미션을 통해 달 조각 모음 게이지를 채우면 누적 획득 수량에 따라 다양한 보상을 받을 수 있다. 모든 달조각은 교환소에서 아이템으로 교환할 수 있으며 ‘물렛 돌리기’에 참여해 더 좋은 보상에 도전할 수도 있다. 던전 드랍 이벤트는 이달 5일부터 24일까지로 해당 기간 동안 ‘달 조각’ 드랍률이 높은 이벤트 던전이 운영된다. 더불어 유저들의 편의성을 향상시키기..



‘컴투스프로야구2019’ 레전드 카드 추가 등 대규모 업데이트 실시

모바일 게임 기업 컴투스(대표 송병준)는 자사가 개발하고 서비스하는 3D 모바일 야구 게임 ‘컴투스프로야구 2019’(이하 컴프로야구2019)에서 대규모 업데이트와 함께 다채로운 이벤트를 실시한다고 밝혔다. 먼저, KBO 리그 역대 최강의 선수들을 신규 등급 선수 카드로 만나볼 수 있는 ‘레전드 카드’가 핵심 콘텐츠로 추가됐다. 무등산 폭격기 선동렬과 한국시리즈 4승의 철완 최동원, 전설의 독수리 정민철 등 한국 프로야구를 품어줬던 전설적 선수들로 구성된 ‘레전드 카드’는 타이틀에 걸맞게 최고의 능력치를 보유했다. 또한, 구단과 연도에 상관없이 라인업 어디든 전천후로 활용이 가능해 유저들의 전력..

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



베트남, 소셜 네트워크 'Lotus' 출시

베트남에서 자체 소셜 네트워크인 'Lotus' 파일럿 버전이 9월 16일부터 서비스를 시작했다. VCCorp(Vietnam Communications Corporation)가 운영하는 700억 VND(3100만 달러) 규모의 소셜 네트워크 'Lotus'는 베트남에서 6천만 명의 사용자를 유치하는 것을 목표로 하고 있다. VCCorp는 현지 유저들을 자체 네트워크로 끌어들이기 위해 500명 이상의 크리에이터들과 함께 교육, 라이프 스타일, 경제 등 다양한 분야의 콘텐츠를 제작하고 있다고 전했다.



'앤섬'의 리드 프로듀서 '벤 어빙' 바이오웨어 떠난다

'앤섬'의 리드 프로듀서 벤 어빙이 '발더스 게이트', '네버윈터 나이트', '매스 이펙트', '드래곤 에이지'로 유명한 바이오웨어를 떠난다. 그는 트위터를 통해 바이오웨어를 떠나 다른 비디오 게임 회사가 주는 기회를 받아들였다고 말했다. 어빙은 캐나다 국적의 게임 스튜디오인 바이오웨어의 텍사스 지사 바이오웨어 오스틴에서 8년 동안 '스타워즈: 구 공화국'과 같은 MMORPG 게임을 담당했으며, '앤섬'의 라이브 서비스를 이끌어 왔다.



블리자드, '월드 오브 워크래프트 클래식' 출시

블리자드는 최근 '월드 오브 워크래프트(이하 와우)'의 초기 버전인 '월드 오브 워크래프트 클래식'을 출시했다. 와우 클래식은 2006년 와우 오리지널의 마지막 버전인 1.12 버전을 그대로 재현해 수많은 와우 유저들의 호평을 받고 있다. 심지어 게임 접속을 하려는 유저들이 1만 명 이상 몰려 4시간 이상의 대기열이 발생해 유명IP의 위력을 실감케 했다.

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



GAMEVIL COM2US USA

'SWC 2019' 아메리카컵 Thompsin 월드 결선 진출
 게임빌-컴투스 미국 지사는 'OGN Super 아레나 스튜디오'에서 'SWC 2019' 아메리카컵을 개최했다. 대회 당일 중계한 라이브 방송은 최대 1만 2천 명이 넘는 동시 시청자를 기록했으며 평균 7천 명 이상의 시청자가 경기를 지켜봤다. 한편 우승자 'Thompsin'은 6시간 동안 이어진 흥미진진한 전투와 활약 끝에 'SWC 2019' 월드 결선 진출의 영광을 얻었다.



GAMEVIL COM2US TAIWAN

'SWC 2019' 그룹 스테이지 대만 현지 생중계 행사
 게임빌-컴투스 대만 지사는 타이페이 'CLBC Soapbox'에서 열린 'SWC 2019' 아시아퍼시픽컵 그룹 스테이지 D조 생중계 관람 행사를 열었다. 이날 행사에는 '서머너즈 워' 대만 유저 200여 명이 참석해 자리를 빛냈다. 유저들은 열띤 환호와 격려로 선수들을 응원했으며, 현장에서 각종 게임을 통해 '서머너즈 워' 경품을 증정하는 등 즐거운 시간을 보냈다.



GAMEVIL COM2US EU

'Gamescom 2019'에서 '서머너즈 워' 행사 개최
 게임빌-컴투스 유럽 지사는 독일 쾰른에서 열린 세계 최대 게임 행사 'Gamescom 2019'에 참여했다. 이번 행사에서 유럽 지사는 유명 독일 게임 인플루언서 'DoktorFroid'와 함께 경기를 펼쳤으며, 유튜브와 트위치를 통해 생중계됐다. 또한 '서머너즈 워'와 'SWC 2019'에 대한 다양한 참여 이벤트를 진행했는데 특히 숨바꼭질 이벤트와 '서머너즈 워' 바이크 택시를 이용한 프로모션이 유저들의 큰 흥미를 끌었다.



SWC 2019

대망의 우승자는 누구?

아시아퍼시픽에서 'DILIGENT'와 'LAMA', 'JUDAS'가 월드결선 멤버의 마지막을 채우면서 대망의 월드결선 진출자가 모두 확정됐다. 아메리카컵에서는 전통의 강호인 THOMPSON과 TREE가 가장 먼저 월드결선 진출권을 따냈으며, 유럽컵에서는 신흥 강자 'ROSITH'와 'BAUS'가 새롭게 월드결선 멤버에 이름을 올렸다. 이번 호에서는 월드결선에 오른 선수들이 어떤 몬스터를 핵심으로 활용하며 우승을 차지할지 예상해 보기로 하자.

누가 우승해도 이상하지 않았다, '아메리카컵'

'THOMPSON'이 아메리카컵 우승을 차지했지만 첫 판부터 쉽지 않았다. 같은 길드 소속이기도한 'SYLENT'와의 1세트에서 어둠속성 오라클을 활용했지만 어둠속성 요정왕의 절대저항에 막혀 패배했고, 2세트와 3세트에서는 기도메타까지 보이며 어렵게 승리했다. 더군다나 다음 상대인 지난해 아메리카컵 우승자 'DRMZJOSEPH'는 2차각성 물속성 페어리과 물속성 서큐버스, 바람속성 손오공을 활용하며 올해에도 'TIGER'를 손쉽게 물리치는 모습을 보여 이번에도 월드결선에 진출하는 것이 아닌가 싶었다. 하지만 'THOMPSON'의 빛속성 아크엔젤의 절망론 스탠이 터지면서 1세트 승리를 따냈고, 치열한 후반 승부가 예상됐던 2세트에도 물속성 아만왕의 딜을 앞세워 'DRMZJOSEPH'를 무력화 시켰다. 'DRMZJOSEPH'도 3세트에서 불속성 리치가 있음에도 바람속성 유니콘의 변신을 시도한 'THOMPSON'의 실책을 놓치지 않고 만만찮은 반격을 했지만, 결국 아메리카컵 결선에 올라간 것은 'THOMPSON'이었다. 결선 상대로 올라온 'TREE'도 쉽지 않은 상대였다. 'TREE'는 유명 스트리머이기도 한 'TOPAV'와의 경기에서 엄청난 공격속도와 딜을 바탕으로



2:1 승리를 거뒀고, 쉽진 않았지만 준결승전에서 'MICHAELYN'을 물리치고 'THOMPSON'에게 지난해 패배한 아픔을 설욕할 기회를 얻었다. 아메리카컵 결선에서 만난 두 사람은 1세트부터 백중세의 경기를 펼쳤다. 우선 'TREE'는 연역 스킬을 가진 몬스터를 두마리 기용하면서 'THOMPSON'의 바람속성 오라클과 바람속성 사막여왕이 활약할 여지를 주지 않고 침착하게 승리했다. 2세트는 'THOMPSON'이 반격했다. 어둠속성 오라클의 폭탄을 바탕으로 불속성 뱀파이어를 빠르게 잡아내면서 'TREE'의 조기 항복을 받아냈다. 이어진 3세트에서 평소와는 다르게 공격적인 몬스터를 택하지 않고 바람속성 하프술사와 사막여왕, 불속성 리치를 가져간 'THOMPSON'이 'TREE'의 불속성 뱀파이어와 빛속성 페어리퀸을 먼저 제거하고 2:1 역전에 성공했다. 1세트를 이겼지만 연달아 패배하면서 코너에 몰린 'TREE'는 4세트에서 불속성 몬스터를 대거 기용하고 빛속성 페어리퀸을 먼저 잡아냈지만, 'THOMPSON'의 빛속성 아크엔젤이 아슬아슬하게 계속 버텼다. 결국 어둠속성 사막여왕과 오라클이 준수한 활약을 펼치며 'THOMPSON'이 아메리카컵 우승의 주인공이 됐다.

새로운 다크호스가 온다 '유럽컵'

아메리카컵과 다르게 유럽컵은 'DGP'와 'CHENE'이 조기 탈락하며 새로운 바람을 예고했다. 시작은 'OBABO'와 'DGP'가 열었다. 유럽컵 그룹 스테이지에서 완승을 거두며 손쉽게 올라온 'OBABO'와 지난해 월드결선 멤버인 'DGP'가 처음부터 만나 힘겨루기에 들어갔다. 1세트에서 주력 몬스터인 불속성 뱀파이어를 프리-벤 당한 'OBABO'는 'DGP'의 3요정왕에게 점수를 내줬지만 이후 2,3 세트를 연달아 승리하며 수월하게 유럽컵 우승을 차지하나 싶었다. 하지만 SWC 첫 출전 'BAUS'에게 준결승에서 3:0 완패를 당하면서 월드결선 진출의 꿈을 접어야 했다. 특히 불속성 요정왕의 업화 스킬이 한 경기에 4번이나 나오는 장면이 압권이었다.

유럽컵 우승을 차지한 유일한 프랑스 출신 'ROSITH'은 매 세트마다 치열한 경기를 펼치며 올라왔다. 'BLU'와는 2:1, 'LUCKY Q'와는 3:2의 풀 세트 접전을 벌였는데, 'LUCKY Q'와의 마지막 세트에서 어둠속성 드래곤 나이트와 바람속성 요정왕과의 아슬아슬한 일기토 장면까지, 그야말로 한 곳 차이로 승부를 결정지었다. 'ROSITH'와 'BAUS'의 유럽컵 결승전은 또 다른 의미에서 보는 즐거움을 선사했다. 1:0으로 'BAUS'가 앞서고 있는 상황에서 'ROSITH'는 어둠속성 드래곤 나이트와 하프술사, 빛속성 극지여왕이라는 화려한 몬스터로 구성했고, 'BAUS'는 바람속성 요정왕과 불속성 요정왕

으로 '업화-환기' 불벼락으로 맞섰다. 그런데 경기 초반 'BAUS'가 생각이 많았는지 시간 제한에 걸려 바람속성 요정왕의 3번스킬을 허무하게 날렸고, 이에 응수하듯 'ROSITH'도 어둠속성 하프술사의 게이지 역전 스킬을 어둠속성 드래곤 나이트에게 잘못 사용하는 치명적인 실수를 저지르며 패배하고 말았다. 그러나 'ROSITH'는 곧바로 그림 같은 역전극을 펼쳤다. 뼈아픈 실수로 인해 세트 스코어 0:2로 몰렸지만 평정을 되찾았는지 연달아 3연승을 거두며 '패-패-승-승-승'으로 유럽컵 우승을 차지했다.

거침없는 폭격기의 등장, 아시아퍼시픽컵

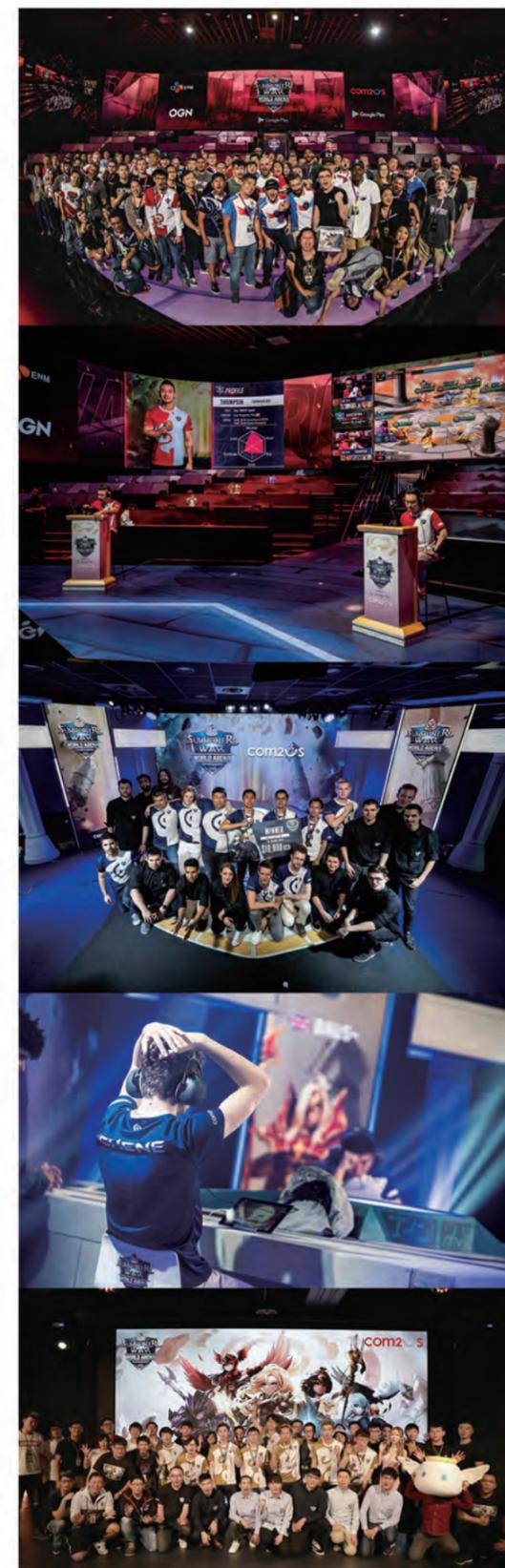
'DILIGENT', 숨은 강자로 뽐냈지만 그가 완벽에 가까운 실력으로 팬들을 깜짝 놀라게 할 것을 예견한 사람이 있었을까? 아시아퍼시픽컵 첫 번째 대결부터 'DILIGENT'는 화려한 픽을 선보였다. 'YUJUK'을 상대로 '요정사막' 조합, 빛속성 옹모무사, 어둠속성 오라클과 팔라딘, 드래곤 나이트까지 이전 경기들에서 주요 뱅픽으로 등장했던 몬스터들을 대거 선보이며 압도적인 위용을 자랑했다. 'PERR'도 자이언트 킬러답게 일본의 'UT10'을 꺾고 준결승전에 올랐지만 'DILIGENT'의 어둠속성 팔라딘 벽을 넘지 못하며 아쉬움을 남겼다.

지난해 월드결선 준우승자인 'LAMA'도 건재함을 과시했다. 8강에서 한국의 'LUCKYGOD', 준결승에서 태국의 'JUDAS'에게 승리하며 월드결선 진출을 확정 지은 'LAMA'는 아시아퍼시픽컵 결승전 승리 여부와 관계 없이 'DILIGENT'와 재미있는 승부를 펼쳤다. 서로가 빛속성 아크엔젤을 프리-벤하더니 빛어둠속성 5성 몬스터만으로 덱을 구성해 시청자들에게 놀라움을 안겼다. 이후 우승까지 한번의 승리만을 남겨둔 'DILIGENT'는 딜보다는 단단함을 위주로 'LAMA'의 몬스터들에게 지속적인 스탠을 걸면서 기회를 주지 않았고, 아시아퍼시픽컵 우승을 차지했다. 한편 중국 지역에서는 'EST'가 월드결선 멤버에 진출했다.

진검승부만 남은 'SWC 2019' 월드결선

'SWC'가 해를 거듭하면서 많은 고수들이 해성처럼 등장했고 또 새로운 유저들이 기존의 강자들에게 승리하는 이변을 만들어 내고 있다. 또한 밸런스 패치와 각종 룰의 변화에 따라 메타의 흐름이 매 번 달라지고 있으며 올해는 어둠속성 팔라딘과 오라클, 사막여왕과 더불어 빛속성 옹모무사, 카우걸 등이 감탄을 자아내는 활약을 펼치고 있다. 이제 10월 26일 프랑스 파리에 펼쳐지는 월드결선, 전 세계 '서머너즈 워' 유저들의 촉구를 손꼽아 기다리며 이번 호를 마친다.

글. 이지호 기자 / jiholee@





게임빌-컴투스 '야수파 걸작전'에 해밀학교 초청

게임빌-컴투스와 야수파 화가들의 공감:
'혁명, 그 위대한 고통'展

게임빌-컴투스는 세종문화회관 미술관에서 진행된 '혁명, 그 위대한 고통 20세기 현대미술의 혁명가들' 특별전시회를 통해 티켓나눔 활동을 전개했다. 양 사는 거장들의 혁명적이고 창조적인 작품 세계와 시대를 앞선 통찰력을 존중하고 그들의 도전 정신이 혁신을 추구하는 게임빌-컴투스의 기업 정신과 닮아 공감대를 형성했다.

또 다른 나눔, 전시회에 초청된 특별한 손님들

게임빌-컴투스는 이번 전시회에 다문화 학생들을 위한 해밀학교(이사장 김인순, 가수 인순이)를 포함해 문화예술에 특화된 예술고등학교, 미술고등학교, 애니메이션 고등학교 등 학교 단체 학생들을 초대하는 티켓 나눔 활동을 펼쳤다. 뿐만 아니라 사회복지공동모금회 '사랑의 열매'와도 협력해 지역아동센터의 청소년들에게도 문화 예술 체험의 기회를 넓혔다. 특히 이번에 초청받은 해밀학교에서는 미술 분야에 관심이 많고, 남다른 재능을 갖춘 졸업생도 전시회 관람에 동참했다. 특히 이번에 초청한 해밀학교는 2015년 부터

임빌이 '사랑의 후원금'을 통해 운영을 나누며 인연을 맺어오고 있다. 해밀학교는 가수 인순이(김인순)씨가 설립한 다문화 학생들을 위한 대안학교다. 인순이씨는 가난했고, 배우지 못했고, 달라서 힘들었던 어린 시절에 주변의 많은 사람들에게 받았던 사랑과 위로를 다문화 가정 아이들에게 알려주고 싶어 대안학교를 설립했다고 한다.

이번 전시회에는 인순이 이사장과 학교 졸업생 등 해밀학교 관계자들이 초대되어 관람기회를 얻었다. 특별히 도슨트로 초빙된 정지원 부팀장이 현대미술의 태동과 함께한 야수파와 입체파의 역사와 이들이 활약했던 19세기 프랑스의 '살롱 도톤'의 풍경을 그리듯 설명했다. 치열하게 경쟁하고 함께 성장한 세기의 라이벌 피카소와 마티스의 이야기는 이 전시의 백미이자 관람객들의 이목을 가장 집중시킨 대목이었다.

이 학교를 졸업하고 현재 고등학생 신분으로 미술 작품 활동을 하고 있는 최미란 학생은 "역설적이게도 사물의 색채나 형태를 파괴하면서 미술의 새로운 시대를 창조한 야수파의 예술 정신이 깊은

영감을 받았다"면서 "미술 관련 학과에 진학해서 원화 작가나 애니메이션 아티스트가 되는 것이 목표인데, 그 꿈을 키워가는데 큰 원동력이 될 것 같다"고 남다른 소감을 밝혔다.

멈추지 않을 게임빌-컴투스의 나눔의 정신

이번 특별전은 현대미술의 보고인 프랑스 트루아 현대미술관의 국내 최초 전시회로, 아시아에서 처음으로 공개하는 앙드레 드랭의 '빅 밴'을 비롯해 국내에 익숙한 피카소, 마티스, 모딜리아니 등 현대미술 거장들의 다양한 작품이 등장해 더욱 관심과 사랑을 받았다.

그동안 게임빌과 컴투스는 '알베르트 자코메티 한국특별전', '글로벌 IT교실 설립', '대학 창업경진대회', '대한철인3총협회', '아동복지센터 후원', '3대 3 농구 프로리그' 등 문화, 예술, 스포츠 등 다양한 분야에서 다각적인 사회 공헌 활동을 전개해 왔으며, 앞으로도 글로벌 문화 콘텐츠 기업을 지향하면서 다양한 분야에서 의미 있는 활동을 전개할 계획이다.

글. 이한솔 기자 / prist@

MUSTHAVE



엘룬(ELUNE)

[개발사 / 퍼블리셔] 게임빌

[장르] 턴제 수집형 RPG

[키워드] 다양각색의 '엘룬'들과 함께 떠나는 유쾌한 차원 모험!

[추천] 전략적 전투와 풍부한 콘텐츠 즐기고 싶은 유저

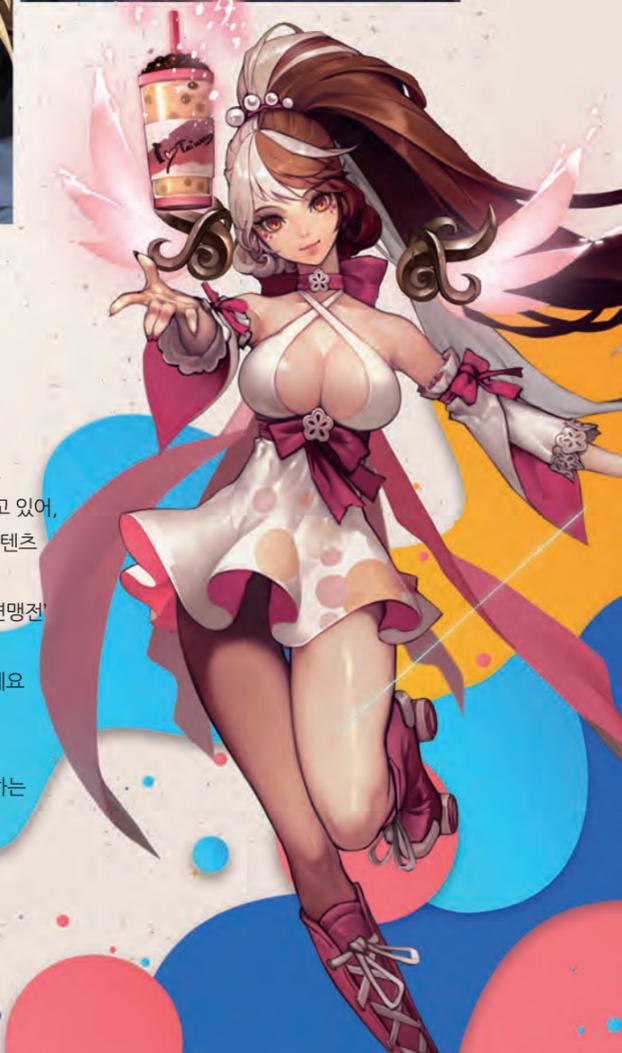
[소개] '엘룬'은 7개의 차원을 넘나드는 모험 속에서 만나볼 수 있는 200여 종의 엘룬을 수집하고 육성하는 재미가 돋보이는 RPG다. 모든 캐릭터는 각 특성에 맞는 궁극기 스킬 애니메이션을 갖고 있어, 턴제로 진행되는 전략적 전투 속의 보는 재미를 더해준다. 또한 어느 것 하나 빠짐없는 풍부한 콘텐츠 구성과 잘 짜인 흐름은 하루 종일 게임을 즐겨도 모자람이 없게 만들어준다.

[구성] '모험', '계승전', '라이처의 신전', '보스전', '혼돈의 탑', '차원의 틈', '연맹보스', '월드보스', '연맹전'

[인기 콘텐츠] 보스 각각의 패턴과 단계에 따라 전략적 덱 구성과 공략이 필요한 '보스전'

[리뷰] 유저와 소통 잘해, 피드백 빨라, 게임성 좋아, 현실 유대 적어 이런 갖게 게임이 있다니 놀랍네요 / 턴제 게임에서 이런 깊이감은 처음 느껴보네요. 캐릭터 육성과 조합이 정말 재밌습니다.

[초보 꿀팁] 엘룬에서는 캐릭터 획득 방법으로 소환 외에도 다양한 콘텐츠를 제공하고 있는데요. 그중에서도 만렙 엘룬 2개로 상위 등급의 엘룬을 소환할 수 있는 '합성'시스템을 잘 이용하면 원하는 덱을 맞춰가는 데 큰 도움이 될 거예요.





게임빌-컴투스 어린이 도서관 새 단장 봉사활동 실시

모바일게임 기업 게임빌-컴투스는 지난 21일 서울시 금천구에 위치한 은행나무어린이도서관에서 환경 개선 봉사활동을 진행했다.

이번 봉사활동은 게임빌-컴투스가 위치한 금천구 지역 아동 및 청소년들의 학습을 위해 운영되고 있는 어린이 도서관을 새 단장해 보다 쾌적한 환경에서 시설을 이용할 수 있도록 하기 위한 취지에서 진행했다.

이날 게임빌-컴투스 임직원들은 이른 아침부터 도서관을 찾아 노후된 골목 담벼락과 주차장 외벽에 하늘과 구름, 동물 등 자연 친화적인 그림들로 가득 채워 활력 넘치는 공간으로 재탄생하게 했다.

또한, 벽화 작업과 더불어 도서관 내 휴게 공간의 도배를 새로 하고, 굵고 노후된 책상과 의자 등 시설물을 새롭게 정비하는 작업을 더해 깨끗하게 탈바꿈시켰다.

이 밖에도 데스크탑, 노트북 등 도서관 시설 운영에 필요한 용품들을 전달하고, 아이들을 위한 필독서 100여 권도 함께 기증하며 희망의 메시지를 전달했다.

봉사활동에 참여한 게임빌-컴투스 임직원들은 완성된 벽화와 깨끗이 정리된 시설물들을 보고 큰 보람을 느꼈으며, 도움을 필요로 하는 주위 이웃들에 더욱 관심을 가지는 계기가 되었다고 밝혔다.

한편, 게임빌-컴투스는 매 분기마다 임직원 봉사단을 통해 미래 세대를 위한 숲 가꾸기, 지역아동센터 환경 개선 리모델링, 이동식 텃밭 및 심터 조성 등 다양한 나눔 활동을 통해 지역 사회 발전에 일조하고 있다. 더불어 전시 후원 등 문화 예술 분야에서도 다각적인 사회공헌 활동을 꾸준히 전개해 기업의 사회적 책임을 실천하고 있다.

글. 송준석 기자 / junsukms@



아름다운 '컴투스인' 그대 이름은 정차진

반갑습니다. 얼마 전 '시민 경찰'이 되었다는 소식을 듣고 땀 흘려왔습니다. 간단하게 자기소개 부탁드립니다.

안녕하세요. 컴투스 Central팀 정차진 차석입니다.

먼저 '시민 경찰' 표창을 받으셨는데 어떤 일로 표창을 받게 되셨나요?

모임을 마치고 귀가를 하던 중이었습니다. 길가에 사람들이 모두 한쪽을 보고 있었는데, 무슨 일인지 하고 돌아서 보니 젊은 남자가 여성의 뺨을 때리고 있었어요. 심하게 맞던 여성분이 넘어졌는데 남자는 화가 풀리지 않았는지 여성의 얼굴 쪽을 세차게 걷어차는 상황이 벌어졌어요. 그 순간 너무 놀라서 달려가 남자를 우선 붙잡았습니다. 그리고 나서 여성분을 보니 잠시 정신을 잃었다가 깨어나고 계셨고요. 일단 "괜찮으세요?"하고 물어보았습니다. 잠시 멍하니 저를 보시다가 "살려주세요"하고 대답하시더라고요. 침착하려고 노력하면서 주변에 계신 다른 분들에게

여성분을 안전한 곳으로 모셔 달라고 부탁한 뒤 남성을 경찰서로 인도했습니다. 그리고 며칠 뒤에 표창에 관해서 경찰관의 연락을 받았습니다.

사실 쉬운 일은 아니라고 생각되는데 그 상황에서 여자를 도와야겠다는 마음이 어떻게 생기셨나요? 그 순간에 주변 분들과 마찬가지로 저도 매우 놀라 멈칫했었는데... 더 폭행당하면 여성분이 크게 다치거나 죽을 것 같다는 생각이 들었습니다. 경찰이 없어서 모르겠지만 주변 분들도 달려오셨을 거예요. 다만 제가 좀 더 빨랐던 것 같습니다.

지나친 겸손은 건강에 해롭다고 합니다. 표창을 받게 흥분하다고 생각됩니다. 혹시 과정 중에 다치지지는 않으셨나요?

다친 곳은 없었는데요.. 경찰분께 인도하는 과정에서 남성이 "과잉진압이다!", "네가 원래 상관이나!" 하며 험한 말과 몸싸움이 조금 있었습니다. 제압 중 자칫하면 저도 싸움에 휘말리게 되겠다 싶어 최대한 감정을 추스리며 제압했습니다. 경찰분이 오기까지 도주 우려도 있어 남성을 바닥에 눕혀서 손과 몸을 계 앉혔는데 어찌나 힘을 쓰시던지.. 지금 생각해도 몸이 떨릴 뻔하네요.

결론적으로 그분보다 차석님이 조금 더 힘이 세시군요. 혹시 이전에도 비슷한 경험이 있으셨나요?

음... 어릴 때는 반대로 제가 때린 경우가 꽤 있었습니 다. 중고등학교 시절 일인데요. 주변에 몸이 좀 불편하거나 평범하지 않은 학우들을 괴롭히는 애들이 종종 있었어요. 말로 무시하거나 때리고 도망가면서 놀리는 그런 아이들어요. 그런 애들이 있으면 경강이를 탁!탁! 차서 왔던 길로 돌려보냈어요. 제가 어릴 때는 불우하거나 몸이 불편한 친구들이 주변에 꽤 있었어요. 별생각 없이 불편한 점을 도와주면서 친해져서 하루 종일 같이 다니고 했었는데, 같이 다니다가 주변 사람들의 불편한 시선이나 무시하는 대우를 많이 받고 다녔던 것 같아요. 친구다 보니 똑같이 느끼고 다녔었죠... 그런 경험으로 인해 수평과 평등에 대한 생각을 많이 하게 되었습니다.

마지막으로 사우분들께 하고 싶은 말씀이 있다면?

상대방에 대한 배려와 존중, 그리고 매너 있는 대화가 중요하다고 말씀드리고 싶습니다. 나와 다르다고 배척할 것이 아니라 넓은 마음으로 상대방의 입장도 존중해야 한다고 생각해요. 대부분의 문제 발생은 아주 사소한 것에서부터 시작되거든요. 회사 생활이 즐거울 수만은 없겠지만 조금 더 밝고 내가 하는 일에 대해 자부심도 느낄 수 있는 그런 사내 문화와 개인의 행복한 마음이 정착되기를 희망해봅니다. 그리고 마지막으로 우리 게임빌-컴투스 사우분들 항상 건강하시고 행복하세요~

글. 서효진 기자 / sdgh28@

SW마케팅팀 김아란 대리 편

‘게임’으로 ‘글로벌 전문가’의 꿈을 꾸다★



뜨거운 계절의 햇살과 바람과 빗방울을 듬뿍 맞고서 꼭 여문 햇사과처럼, 다부지면서도 은은한 향기가 감도는 분위기를 풍기던 사람, SW마케팅팀 김아란 대리를 소개한다.

표지 모델 제의를 받고 제일 먼저 드셨던 생각은?

또, 촬영은 어떤 느낌이었나요?

표지 모델은 제의를 받은 것도 사실이지만, 실은 제가 하고 싶어서 팀원들한테도 얘기한 적도 있었어요. 그러다 이번에 연락이 와서.. ‘아, 드디어 내 차례가 왔구나~’ 하면서 되게 신나 했어요(웃음). 촬영할 때에도 처음에는 많이 부끄러웠지만 분위기도 잘 이끌어주시고 사진도 정말 잘 촬영해 주셔서 아주 즐겁고 재미있게 촬영을 할 수 있었습니다.

SW마케팅팀은 어떤 팀인가요?

그중에서도 대리님은 어떤 업무를 하고 계세요?

저희는 말 그대로 ‘서머너즈 워’를 마케팅하고 있는데요. 업무가 무척 다이내믹하고 쉴 틈 없이 달려가는 팀인 것 같습니다. 팀원들끼리 사이도 좋아서, 힘들 때도 서로 도와주고 무슨 일이든 같이 웃으면서 진행하려고 합니다. 팀장님도 너무 잘 챙겨 주셔서 다 같이 열심히 하고 있습니다! 저는 유럽 지역을 담당하고 있어 서유럽 법인 분들과 자주 소통하고 있어요. 주로 독일, 프랑스 중심으로 돌아가지만, 그 외의 유럽 지역도 모니터링하면서 현지에서 이루어지는 마케팅 업무를 하고 있습니다. 또, 현지 인플루언서에 관련된 업무도 법인과 연계하여 맡고 있습니다.

어떻게 해서 지금의 일을 하시게 되었는지 궁금합니다.

다들 마찬가지로겠지만, 저도 집에서 게임을 좀 많이 했어요. 그랬더니 부모님께서 보다 못하셨는지 ‘게임이 돈 벌어다 주냐고 하시더라고요. 그래서 제가 ‘게임으로 돈 벌어 올 거예요!’하고 외쳤죠. 100%는 아니지만 그때 그 일이 게임 회사에서 일하게 된 강력한 동기인 것은 확실합니다. 그리고 그 중에서도 글로벌적인 환경에서 일하고 싶었어요. 한국에서 저의 해외 경험을 최대한 살려서 해외 시장을 대상으로 한 업무를 하고 싶었습니다. 그런 일을 찾다가 컴투스에 지원했고, 지금 이렇게 표지 촬영까지 하고 있네요.

글로벌 업무에 관심을 가지게 된 계기가 있으신가요?

저는 미국에서 초등학교 때부터 11년을 살다 오기도 했고 프랑스 어문학을 전공해서 교환학생을 비롯해 유럽 생활도 경험이 있어요. 이렇게 유럽 및 미국에서 생활했던 부분과 활동들이 글로벌 업무에 관심을 갖게 한 것 같아요.

외국어 공부는 어떻게 하셨나요?

독자분들에게 팁을 알려주시면 좋겠습니다!

실은 영어 강사로도 6개월 정도 일 한 적이 있습니다. 제 생각에는 무엇보다 많이 듣는 것과, 내뱉어 보는 게 중요하다고 생각합니다. 욕만 하지 않는다면 일단은 입 밖으로 내뱉는 연습을 자주 하는 게 좋은 것 같아요. 프랑스어를 공부할 때는, 프랑스 영화를 계속 봤어요. 처음에는 되게 싫어했는데 계속 보다 보니까 좋아졌어요. 노래 가사를 써 보고 불러도 보는 것도 도움이 됐고요. 또, 그곳 사람들과 소통하기 위해, 현지에서 살아가기 위해 공부하고 노력했던 부분들도 큰 도움이 되었습니다. 제일 도움됐던 건, 원어 연극이었어요. 프랑스어 대사를 3개월 동안 다 외워야 했거든요. 그렇게 계속해서 외우고 말하는 인-아웃-인-아웃 연습을 하니 발전이 빨랐어요. 우리나라 사람들이 읽고 쓰는 건 워낙 잘하니깐 그런 부분이 보완되면 실력이 더 늘지 않을까 생각합니다.

혹시, 품고 있는 야망이 있으시다면 살짝 알려주세요!

‘유럽 전문가’입니다. 유럽 게임 시장에 대해 좀 더 이해하고, 잠재적 유저들에게 어떻게 다가가야 할지 같은 것들을 더 잘 할 수 있는 스페셜리스트가 되고 싶습니다.

팀원 분들께 한마디 전하신다면요.

우리팀 최고!! (하트하트~♥) 비타민 잘 챙겨 드세요~



함께하는 팀 동료에 대한 애정이 가득하고, 하고 싶은 것과 좋아하는 것에 더없이 솔직하며, 여행자의 설렘과 반짝이는 눈동자를 지닌, 김아란 대리의 앞으로가 더 궁금해진다.

각자의 자리에서 함께 최선을 다하는

NEW 컴투스 가족들 ★



안녕하세요. 먼저 한 가족이 되신 것을 환영합니다. 가벼운 질문들도 많으니 너무 긴장하지 마시고 즐거운 마음으로 인터뷰 응해 주시면 감사하겠습니다. 시작해 볼까요?

먼저 본인의 팀과 직무 소개를 부탁드립니다.

진환: 안녕하세요. 저는 게임빌컴투스플랫폼 인프라서비스팀 인프라관리파트 김진환입니다. 저희 팀은 게임빌, 컴투스, 게임빌, GCP의 시스템 관리와 IT 자산, 계약관리를 담당하고 있고, 저는 IT 비품 구매 및 그룹사 비용 관리를 담당하고 있습니다.

상준: 안녕하세요. 저는 MLB Live팀에서 'MLB 9이닝스'의 기획 분야를 담당하고 있습니다.

채원: 사업개발실 고객센터의 글로벌CS 파트에 속해 있습니다. 컴투스 게임을 이용하는 글로벌 유저들의 질의 대응을 담당하고 있습니다.

이리나: 안녕하세요, 저는 투르크메니스탄에서 온 글로벌 고객 서비스팀 최이리나입니다.

여러분들이 우리 회사에서 꿈꾸는 미래는 어떤 모습일까요?

진환: 오랫동안 사랑받고 세계적으로 돌풍을 일으키는 모바일 게임을 추가로 출시하고 성공하는데, 회사 내부적으로 도움을 주는 미래를 꿈꾸고 싶습니다.

상준: 재밌는 아이디어와 구체적인 계획들이 '딱'하면 '착'하고 나오는 기획자가 되고 싶습니다.

채원: 미래에 컴투스가 손꼽히는 세계적인 모바일게임 회사로 성장할 수 있었던 요소 중에서 고객센터가 그중 하나로 손꼽힐 수 있는 기업이 됐으면 합니다.

이리나: 저는 컴투스와 함께 배우고 성장하고 싶어요. 회사에 재능 있는 사원들이 너무 많이 계셔서 업계 최고의 멘토들로부터 업무를 배울 좋은 기회가 될 것 같습니다.

게임을 만들 때 어떤 것들이 가장 중요하다고 생각하시나요?

진환: 흥미와 스트레스라고 생각합니다. 처음에는 플레이어에게 흥미를 이룰 수 있는 콘텐츠를 가지고 있어야 하고, 플레이어가 게임에서 패배했을 때 받는 스트레스가 승리 시 더 큰 만족감과 보상으로 다가온다고 생각합니다.

상준: 유저가 느끼는 재미가 가장 중요하다고 생각합니다. 기획자가 아무리 재밌다고 생각하는 것이 있더라도, 유저들이 재밌지 않으면 아무 의미가 없다고 생각합니다.

채원: 게임을 만들 때 가장 중요한 요소는 '신선함'입니다. 유저간의 대결 같은 콘텐츠를 통해 매일 새로운 대결 상대와 싸우며 게임에 대한 권태로움을 극복하고, 개발자와 유저간의 Q&A를 통한 상호 간의 피드백을 통해 게임을 새롭게 업그레이드 시키며 게임의 신선도를 유지하는 것이 가장 중요하다고 생각합니다.

이리나: 어떤 게임이든 게임과 게이머 사이에 얼마나 공통점이 있는지가 중요하다고 생각해요. 게임의 목적에 따라, 유저는 몬스터, 요정, 마법의 생물 등이 존재하는 환상의 세계로 떠날 수 있는 능력 때문에 게임을 플레이하는 유저도 있을 수 있고요. 제가 생각하기에 '서머너즈 워'는 유저들이 채팅으로 서로 얘기를 나눌 수 있고 게임에 대해 서로 조언을 해주기도 하며 서로의 실력을 발전하게 하는 능력이 탁월한 것 같아요. 실제로 게임 내에서 이러한 커뮤니티 기능을 활발하게 이용하는 유저들이 다른 유저들과 거의 대화를 나누지 않는 유저들보다 게임에 대해 훨씬 더 많이 배운다고 생각해요. 또, 이러한 유저들은 커뮤니티에 소속감을 가지고 있기 때문에 게임을 그만둘 가능성이 더 적고요. 한번은 크리스마

스 날 온 가족이 집에 왔던 적이 있는데, 닌텐도 Wii를 플레이했습니다. 함께 강을 향해하기도 하고 농구를 하기도 하고 춤을 추기도 하며 게임 덕분에 즐겁게 지낼 수 있었어요. 그러므로 게임을 만들 때는 해당 게임을 통해 얼마나 사람들을 결속시키고 소속감을 형성할 수 있게 할 수 있는지도 중요한 요소라고 생각합니다.

직무를 위해 각자 노력하고 계신 것이 있다면?

진환: 업무를 더 빨리 습득하기 위해 계속 IT 관련 지식 공부를 하고 있고, 업무를 진행하는 데 있어서 'why?'라는 생각으로 수행하려고 노력하고 있습니다.

상준: 장르 가리지 않고 다양한 게임을 해보고, 개인적으로 무엇이 재밌었는지 생각해보거나, 게임 장르에 관련된 책을 읽기도 합니다.

채원: 유저의 입장에서 생각하기 위해 유저가 말한 상황대로 게임을 플레이해 보는 것이 가장 중요하다고 생각합니다.

이리나: 제가 담당하는 게임이 '서머너즈 워'라서 해당 게임에 대해 더 많이 알아가려고 노력하는 중입니다. 입사하기 전에 인터넷으로 Python이나 Ruby와 같은 프로그래밍 언어를 배워보려 했는데 최근 입사한 이후로 회사 생활에 적응하느라 계속 배울 수 있는 시간을 찾지 못해 아쉬워요. 언젠가 다시 배울 수 있게 되기를 바랍니다.

좋은 게임을 만들기 위해서 여러분 모두 많은 게임을 해보셨을 텐데, 이런 '내 인생 게임이야.' 하는 것은 무엇이 있을까요? 어떤 장르를 선호하시는지?

진환: 제가 좋아하는 게임을 'League of Legend' 속칭 '롤'입니다. 게임 내부적으로 많은 챔피언과 플레이의 다양성, 항상 게임상에 변수가 존재해서 재밌게 플레이 중입니다. 랭크가 높지는 않습니다(골드입니다). 사실 FPS를 선호하고 좋아했지만, 요즘은 잘 안 하게 되는 것 같습니다.

상준: '바이오 하자드(레지던트 이블)'와 '폴아웃' 시리즈를 뽑고 싶습니다. 둘 다 전혀 다른 장르지만, 포스트 아포칼립스 상황에서 살아가기 위해 고군분투하는 설정을 정말 좋아합니다. '바이오 하자드'의 경우는 영화 속 주인공이 된 기분으로, '폴아웃'은 멸망한 세계를 자유롭게 살아가는 한 명의 시민이 된 기분으로 플레이하면 몰입감이 정말 굉장합니다.





채원: 제 인생 게임은 초등학교 때 처음 접했던 RPG 고전게임인 '환세취호전'입니다. 뚜렷한 세계관과 스토리 라인이 탄탄한 RPG장르를 좋아합니다.

이리나: 저는 공포 테마나 좀비가 나오는 영화나 게임을 좋아해요. 'The Last of Us', '레지던트 이블' 시리즈처럼 스릴 넘치는 분위기의 게임들을 좋아하는 편입니다. 모바일 게임에서는 '포켓몬고'와 '서머너즈 워'를 좋아합니다.

만약 하루 동안 게임 캐릭터가 될 수 있다면 어떤 캐릭터가 되어보고 싶은가요?

진환: '진 삼국무쌍'의 '여포'가 되어보고 싶어요. 여포처럼 창을 휘두르고, 활도 쓰고, 삼국시대를 호령했고, 현재까지도 이름을 떨치고 있는 영웅의 기개를 한번 느껴보고 싶어요!

상준: '대항해시대2'의 조안 페레로요. 자유롭게 세계를 누비며 탐험하고, 다양한 삶을 만나보고 싶습니다. 그리고 잘 가는 가문 출신의 귀족이라, 먹고 살 걱정도 없는 것도 부럽습니다. 물론 하루로는 부족하겠지만, '대항해시대2'에서 현실 24시간이면 이 세상 어디든 갈 수 있으니 나쁘진 않을 것 같습니다.

채원: 소닉입니다. 출퇴근길 지하철에 안 부대끼고 짐까지 고속으로 달려가기 위해.

이리나: 저는 'The Last of Us'라는 게임에 등장하는 Joel이라는 캐릭터가 되어보고 싶어요. 저라면 좀비 아포칼립스 이후 살아남기 위해 길거리에서 음식과 물건들을 뒤지며 헤매고 있을 것 같아서요. 오래 살아남을 수 있을 것 같진 않지만 엄청난 모험이 될 것 같아요!

게임을 잘하기 위해서는 소위 '템빨'을 무시할 수 없죠. 만약 무인도에 떨어진다면 꼭 들고 가고 싶은 게임 아이템은 무엇일까요?

진환: 'HP, MP 회복' 아이템이 필요할 것 같네요. 무인도에 가게 되면 체력과 정신력 소모가 많아지는데 식량보다는 아무래도 아이템이 더 흡수가 잘 될 것 같네요.

상준: 축복받은 순간이동주문서, 귀환 주문서. 위치를 저장해 놓고 집과 무인도를 왔다 갔다 하며 여가 생활을 보내고 싶습니다.

채원: 불속성 아이템이요. 생존 필수템 세가지인 의식, 주 중에서 가장 중요한 식을 해결하기 때문입니다. 불이 있어야 음식을 해먹을 수 있고, 오염된 바닷물도 끓여서 마실 수 있습니다. 또 불 옆에서 자야 얼어 죽지 않고, 벌레 때 습격을 최소화할 수 있습니다. 마지막으로 불에서 나는 연기로 SOS를 할 수 있기 때문입니다!

여러분의 페인력을 측정해보겠습니다. 내가 게임을 '이렇게까지 해봤다!'고 자랑할만한 사건이 있으신지?

진환: 자랑할 정도는 아니지만 '서든어택'에서 대령까지 찍어봤습니다.

상준: 최근에는 출시된 '바이오하자드 RE2'의 8가지 모든 루트의 하드코어 모드 S 등급을 달성한 적이 있습니다. 바하 시리즈 중에 가장 좋아했던 2가 리메이크된 데다가, 그래픽과 게임 요소들이 훨씬 업그레이드되니, 너무 재밌었습니다. 출시 후 한동안 빨리 일 끝내고 집에 가서 게임을 해야겠다는 마음으로 일을 엄청 열심히 했던 기억이 있습니다.

우리 회사 직원분들이라면 일을 너무 열심히 해서 스트레스가 쌓이잖아요? 업무나 그 외 여러 가지 요인으로 생긴 스트레스는 어떻게 해소하시나요?

진환: 주로 운동으로 스트레스를 푸는데 배드민턴을 치며 해소하고 있습니다. 현재 배드민턴 레슨을 받고 있고, 2019년 목표는 배드민턴 전국대회 남북D조 우승이 목표입니다.

상준: 주로 게임이나, 여행으로 해소합니다. 평소에는 '롤'의 칼바람 나락을 플레이하고, 콘솔 대작 타이틀이 나오면 클리어할 때까지 집에서 플레이하는 방식으로 스트레스를 풀곤 합니다. 시간적 여유가 있을 때는 주로 바다로 여행을 가서 동등 떠다니거나, 스노클링을 하거나 하면서 스트레스를 푸는 편입니다.

채원: 고칼로리로 배를 넉넉히 채우고 넷플릭스를 보다 잡니다.

이리나: 스트레스를 푸는 가장 좋은 방법은 활동적인 걸 하는 것이라고 생각해요. 저는 여행을 좋아해서 항상 휴일이 기다려지는데 그 기다림 자체가 저를 행복하게 해주는 것 같아요. 또, 하루 하루의 스트레스를 해소하기 위해서는 헬스장에 가서 운동을 하거나 건강한 음식을 먹거나 취미 활동을 하는 편입니다. 등산, 암벽등반, 볼더링, 반려견들과 함께 시간 보내기, 휴일이나 주말에 다른 지역으로 여행가기 등 다양한 취미생활을 즐기는 편이에요. 새로운 카페나 레스토랑을 발견하는 것과 같은 작은 일들도 스트레스 해소에 도움이 되는 것 같습니다.

마지막으로 독자분들께 남기고 싶은 한마디가 있다면 말씀해주세요.

진환: 요즘 날이 너무나도 좋은데, 좋은 사람들과 함께 푸르른 하늘과 함께 산뜻하게 불어오는 바람을 느낄 수 있는 여유를 가지시면 좋을 것 같아요! 즐거운 하루 보내세요. 감사합니다.

상준: 항상 게임을 재밌게 즐겨 주셔서 감사합니다. 저도 게임을 즐기는 유저로서 늘 재밌는 게임을 만들기 위해 노력하겠습니다.

이리나: 다른 부서 사우분들과도 다양하게 친해지고 싶습니다.

인터뷰에 응해 주시고 촬영하시느라 고생 많으셨습니다. 일교차가 커졌으니 건강 조심하시고 즐겁고 활기찬 회사생활이 되셨으면 합니다. 감사합니다.

이제 페어링은 그만! '직접 접속하는 Gamevice'



모바일게임에서 컨트롤의 영역이 중요해지면서 다양한 컨트롤러가 나오고 있다. 하지만 대개 블루투스 연결을 지원하거나 애드온 형식으로 액정에 부착하는 형태가 일반적이다. 그리고 상대적으로 안드로이드는 다양한 컨트롤러가 많지만 IOS의 컨트롤러는 극히 제한적인 상황이다. 여러 가지 이유가 있었지만 MFI(Made For iPhone)인증 받은 제품이 별로 없다는 것과 있다 해도 컨트롤러 위에 장착하는 형태로 보관과 이동이 쉽지 않다는 점 때문일 것으로 추측해본다.

기자는 그동안 플레이 스테이션 리모트 기능을 원활하게 즐길 수 있는 컨트롤러를 찾았었는데 마음에 쏙~ 드는 제품을 찾을 수 없었다. 그러던 중, 팀 내 동료분의 추천으로 이 '게임바이스 컨트롤러'를 처음 알게 되었고 때마침 핫딜로 정가의 절반 정도 가격으로 득템할 수 있었다. 기자는 이번 호에서 수개월 동안 사용해본 경험을 바탕으로 '게임바이스 컨트롤러'의 장단점에 대해서 살펴보고자 한다.

좋은 점

기자는 '게임바이스 컨트롤러'의 여러 장점 중에 뭐니 뭐니 해도 키 입력의 딜레이가 없다는 것이 가장 큰 장점이라고 생각한다. 그리고 라이트닝 단자로 바로 접속되는 형태라 블루투스 연결에서 오는 페어링 또는 접속 끊김의 스트레스도 없고 막강한 휴대성도 장점 중 하나라고 생각한다. 사용하지 않을 때는 분리가 가능하고 접는 형태로 가방이나 백 등에 쏙 들어간다. 세심하게도 자석으로 고정하는 기능까지 있다. 게다가 튼튼하게 연결도 잘되는 편이고 기기를 사용하는 도중에 충전도 가능하고 이어폰 잭이 있어서 이어폰 연결도 가능하다. 아이폰6S부터 아이폰6S PLUS까지 크기에 구애받지도 않는다. 원했던 플스리모트를 연결하면 예전 소니 휴대용 기기가 안 부러울 정도다.

아쉬운 점

하지만 장점만 있는 것은 아니다. 기자가 직접 사용 후 느낀 단점으로는 첫째, 모든 게임을 지원하지는 않는다. 게임사에서 외부 컨트롤러 지원을 안 할 경우에 해당한다. 둘째, 장시간 사용할 것이 아니라면 장착과 해제가 번거롭다. 일단 장착 시엔 대단히 견고하게 되지만 해제할 때는 락을 해제하여 분리해야 하는 불편함이 있다. 셋째 플스리모트시에 L3, R3버튼 지원이 안 된다. 앱 내부설정으로 키 조합으로 수정할 수 있지만 하드웨어상으로는 지원이 안 된다.

마치며...

만약 독자분들께서 공기계가 있거나 콘솔처럼 게임을 즐기고 싶다면 '게임바이스 컨트롤러'를 추천하는 바이다. 정가는 좀 비싸니 핫딜을 노려보기를 바라며 글을 마친다.

TIP.

- * 비공식 플스4리모트 앱은 유료이며 720P만 지원
- * IOS13에서 공식적으로 듀얼 쇼크를 지원, 하지만 페어링의 불편함은 있음.
- * 지원하는 게임 목록은 아래 사이트에서 확인이 가능. 흔히 알려진 대작 게임들은 이 패드를 거의 지원. GTA, 파이널판타지, 몬스터 헌터 등

스토리게임부터 웹 드라마까지!

<일진에게 찍혔을 때> 데이세븐에서 서비스하고 있는 인터랙티브 스토리게임 '일진에게 찍혔을 때'는 대한민국의 여고생들을 잠 못 이루게 했던 소위 대박 친 게임이다.

2016년 03월에 한국 서비스를 시작한 후 페이스북에서 시작된 자발적인 바이럴이 각종 커뮤니티에 연쇄 작용을 일으켰고 폭발적인 인기로 이어져 동일 장르 게임에서는 선례 없는 다운로드 수 100만 이상을 기록했다.

2017년에는 영어, 일어, 번째, 간체의 4개 언어로 번역 출시되었고 현재 90만 다운로드를 넘긴 상태다.

'일진에게 찍혔을 때'에는 여성 유저들의 취향을 만족시키는 각기 다른 매력을 가진 5명의 남자 캐릭터가 등장한다.

여심을 흔드는 그들과의 에피소드로 학창 시절 한 번쯤 꿈꿔왔던 로망을 오글과 설렘 사이의 감성을 적절히 건드리며 재미와 수익을 모두 잡았다.

또, 그 인기는 동명의 소설 출판, 웹툰 제작으로 이어졌으며 2019년 07월에는 웹드라마로 화려하게 재기,

2019년 하반기 최고 조회수를 기록한 웹드라마로 등극하며 다시 한 번 IP파워를 증명했다.

이번 호에서는 '일진에게 찍혔을 때'가 많은 관심과 호응을 얻을 수 있었던 매력이 무엇인지 살펴보고자 한다.



'훅'하는 스토리와 설레는 캐릭터 설정

지현호는 걱정된다며 사진을 하나 건넸다.
“꼬북, 이거 내 사진인데 이거 프사로 해놔.”

플레이어는 그저 남들과 똑같이 눈에 띄지 않고 평범하게 학창시절을 보내는 것이 소원인 18세 여고생이 된다. 항상 상위권 성적을 유지하는 모범생인 나는, 나를 귀찮게 하는 중학교 동창 허진수를 때내기 위해 낚생 처음 남친짤이라 불리는 사진을 메신저 프로필 사진으로 사용하게 된다. ‘나도...♥’라는 상태 메시지와 함께. 하지만 그것이 우리 학교 유명 일진인 지현호의 사진일 줄은 꿈에도 몰랐다.

“너였냐? 내 여자친구가?”

살벌하게 나에게 걸어오는 지현호를 보며 꿈이길 바랐던 나. 싸가지 촌데레의 끝을 보여주는 지현호, 4차원에 살며 시루떡만 외치는 긍정왕 정지성, 야구 배트를 그라운드 밖에서도 들고 다니는 무뚝뚝한 최승현, 그 무리에 어울릴 것 같지 않은 모범생 서주호, 안녕하세요 대신 상체 탈의로 인사한 아랫집 연하남 강아훈, 거기에 화려한 비주얼을 자랑하며 연두를 사사건건 못살게 구는 류 설과 역이며 연두의 소원은 산산히 조각나고 만다. 그런데 뺨서들에서 필기서들로 이어지며 고생만 할 거라 생각하던 인생이 어느 날부터인가 우정으로, 그리고 두근거림으로 변하게 되고, 다섯 남자들의 매력을 알아갈수록 그들에게서 빠져 나오기가 힘들어지고 말았다.
‘일진에게 찍혔을 때’는 이처럼 오글거리지만 다음 편이 궁금하게 만드는 스토리, 매력 있는 캐릭터에 열여덟 살이 느낄 수 있는 감성과 풋풋함을 녹였다. 그리고 고등학교를 다니는 플레이어들에게는 현실 공감을, 고등학교를 졸업한 플레이어들에게는 학창 시절의 추억을 불러 일으켰다.

섬세한 스토리 콘텐츠 구성

거북이만 보면 또 생각나고, 이젠 초록색 가방만 봐도 생각이 난다. “내가 미친 것 같다...”

‘일진에게 찍혔을 때’의 메인 스토리는 여주인공과 5명의 남고생들이 만들어내는 썸타는 학교생활이다. 게임은 이 메인 스토리를 20화 분량의 에피소드로 제공한다. 이때 다음 편이 궁금하도록 각 에피소드의 엔딩 포인트를 신경 써서 설정했다.

메인 스토리 중간중간에는 각 캐릭터들과 1:1 스토리를 즐길 수 있도록 데이트 시점을 삽입했다. 메인 스토리는 여러 명이 단체로 등장하기 때문에 한 사람의 비중은 줄어들 수밖에 없는데, 이 점을 데이트 기회를 부여함으로써 만회했다. 또 데이트라는 이름처럼 둘만의 시간을 보내는 이야기로 구성되어 설레는 감정을 증폭시켰고, 가장 효과적인 포인트는 일러스트로 연출하여 스토리에 더욱 몰입하도록 했다.

마지막으로 여기에 속마음이라는 콘텐츠를 더했다. 속마음 스토리는 남자 주인공의 입장에서 여자 주인공에 대해 느끼는 속마음을 풀어낸 이야기이다. 생각해 보면 썸 탈 때 가장 궁금한 것이 바로 상대가 나를 어떻게 생각하고 있는가이다. 게임은 그 심리를 노려 남자 주인공 시점의 이야기를 풀어냄으로써 연애의 설렘을 대리 만족할 수 있게 했다.

플레이어 선택에 따른 분기와 긍정적 엔딩

정지성: “내 소원은... 좋아해.”
지현호: “나는 게네들이 너 걱정하는 것보다 너 백 배는 더 걱정해. 너 그거 모르지.”

플레이어는 각 에피소드마다 남자 주인공들과의 관계를 진전시키는 선택지를 고르면서 스토리를 이어간다. 적절한 선택과 데이트 진행, 매력 있는 의상 착용을 하면 높은 호감도를 얻을 수 있다. 그리고 각 캐릭터들의 호감도 점수를 충족하면 해피 엔딩을 볼 수 있게 된다. 스토리의 엔딩은 6가지로 구성되어 있는데, 1회 플레이에서는 1개의 엔딩만 볼 수 있다. 따라서 플레이어는 복수의 남자 주인공의 호감도를 만족했다라도 엔딩을 볼 1명을 선택해야 하는데, 이 타이밍은 재플레이를 유도하는 중요한 구간이다. 따라서 게임 속에서는 엔딩을 볼 상대를 선택하기 전, 호감도가 충족된 남자 주인공들이 등장하여 자신을 선택해달라고 어필하는 장치를 만들었다. 만약 플레이어가 누구의 호감도도 만족시키지 못했다면 경우에는 배드 엔딩으로 부정적 경험을 주기보다는 여주인공과 일진인들의 우정을 기리는 노멀 엔딩을 보도록 구성했다.

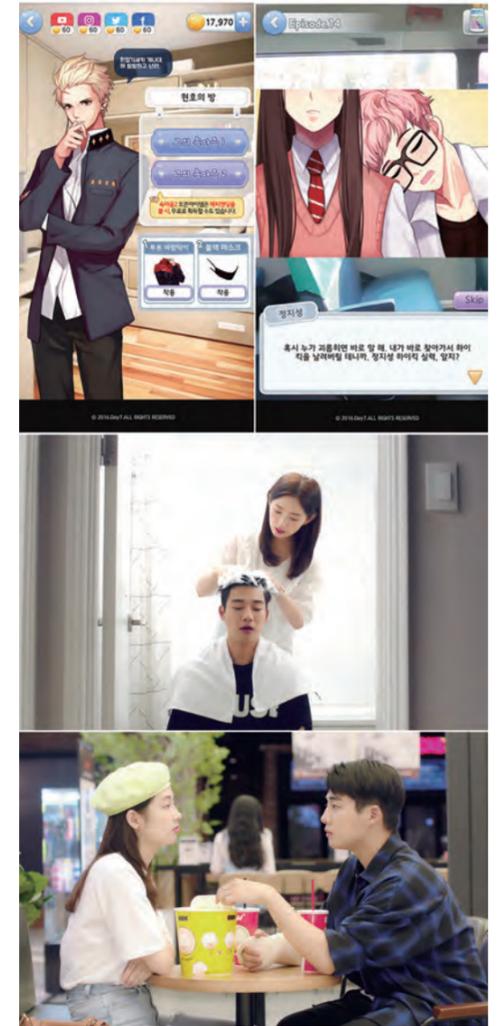
호감형 캐릭터와 화면 연출

캐릭터들을 디자인할 때 중요하게 생각했던 점은 한국인 같은, TV 또는 주변에서 본 것 같은 얼굴과 스타일을 추구하는 것이었다. 인기 있는 한국 배우나 가수들의 이미지를 해석하여 대중적으로 호감형인 스타일을 만들어냈다. 또, 폴스크린 일러스트와 컷 사이즈 일러스트를 사용하여 자연스럽게 실감나는 화면 연출을 적재적소에 삽입해 플레이어에게 몰입감과 보는 재미를 선사했다. 데이트 일러스트와 해피 엔딩 일러스트는 그 자체로 플레이어의 소장욕구를 자극했다.

웹드라마로, 소설책으로

‘일진에게 찍혔을 때’는 앞서 소개한 원동력으로 웹소설, 종이책 출간과 웹툰, 웹드라마 제작으로 이어질 수 있었다. 웹드라마는 네이버 VLIVE와 유튜브, 페이스북 1020 시청자들을 사로잡았고 5천만 뷰 이상의 조회수로 성황리 종영했다. 웹드라마의 성공은 일진 시리즈에 대한 팬층을 더욱 두텁게 만들었으며, 원작 게임에도 유저 유입과 매출 증대 측면에서 긍정적 영향을 주었다. ‘일진에게 찍혔을 때’로 시작되는 일진 시리즈는 게임 시즌3를 준비하며 IP파워를 이어갈 계획이다.

글. 김지현 기자 / aiden@





누구나 언제든지 부담 없이 즐길 수 '카툰워즈3'

기자는 이번 호에서 전 세계 1억 유저를 열광시킨 '카툰워즈' 시리즈 중 쉬운 농들의 귀환! '카툰워즈3'를 '게임빌컴투스뉴스' 독자분들께 소개하고자 한다. 대충 생겼어도 전투는 열심히! 반가운 전작 시리즈 유닛과 전작에 없던 신규 유닛들까지 총 300여 종의 다양하고 유쾌한 유닛과 함께 떠나는 '모험모드', 친구들과 함께 즐길 수 있는 화끈한 '팀 대전' 등 다양하고 깊은 즐거움이 가득한 '카툰워즈3'를 만나보러 지금부터 저와 함께 Go! Go!

'카툰워즈3'의 만남

한번쯤은 누구나 플레이해 봤을 법한 타워디펜스 장르. 그중에서도 오랜 시간 동안 꾸준히 명성을 유지하는 '카툰워즈3'에 많은 관심을 갖게 되었다. 아무리 게임을 좋아했어도 지금까지 '카툰워즈' 시리즈를 아직 직접 해보지도 않았지만 그 명성때문에 꽤 익숙한 작품이었다. 설레는 마음으로 강렬히 뛰는 심장을 한껏 부여잡고 게임을 시작했고, 며칠간 꾸준히 플레이해 보았다.

첫 시작은 귀엽고 깔끔한 캐릭터로 시작!

시작과 동시에 무척이나 호감 가는 그래픽이 눈길을 잡는다. 지나치게 화려한 이펙트 등으로 눈이 어지럽다고 느꼈던 수많은 최신 모바일 게임 그래픽을 보다가 '카툰워즈3'와 같이 깔끔한 그래픽을 보면 초등학교 때 누구나 한

번쯤은 접해봤던 '줄리맨'의 향수를 느끼게 해준다. 아니 그 추억을 넘어 귀엽고 힐링 되기까지 하다. 이 때문에 많은 캐릭터가 게임에 등장하더라도 조잡하다는 느낌이 전혀 들지 않는다는 점과 나이 어린 미성년자 유저들에게도 충분히 어필할 수 있는 담백한 그래픽이라는 점이 상당히 인상 깊게 다가왔다. 특히 마을에서 폴짝폴짝 뛰어다니는 캐릭터들은 귀여움을 한층 더해 주어 저절로 웃음이 나올 수밖에 없었다는...

따뜻하고 손 바쁜 인게임 플레이!

초등학교 때부터 즐겨온 내 인식 속의 타워디펜스는 느긋하게 타워의 자리 배치만 잘하면 손이 비교적 널널한 장르의 게임..이었지만, '카툰워즈3'는 전혀 다른 느낌이었다. 타워 업그레이드, 유닛 조합, 지속적인 유닛 생산과 타워에서 쏘는 원거리 지원 공격까지... 손이 놀 틈이 없이 정밀한 집중력이 필요한 게임이었다. 그렇다고 신규 유저를 봐주는 법이 없다. 신규 유저인 나 또한 조금 게임에 익숙해지자마자 손가락이 불티나게 바빠지는 것을 어느 사이 느끼게 되었다. 그래서 '카툰워즈3'를 즐기는 사람이라면 게임에 몰입하느라 시간이 즐겁게 훌훌 지나갈 수밖에 없다고 생각한다. 특히 놀라웠던 점은 내가 쏘는 타워의 화살이 아군에게까지 데미지를 준다는 것..! 무작정 화살을 On 해놓고 화살 타깃 지점을 변경하지 않는다면 어느새 자신의 화살에 딸피가 되어있는 처참한 아군 유닛을 볼 수밖에 없었다.

(어쩐지 아군 유닛이 너무 빨리 사라지더라...) 그렇게 여러 가지를 신경 써야 하는 전략적이면서 역동적인 게임인지라 '카툰워즈3'가 매우 재미있다는 평을 받는 건 당연한 게 아닌가 싶다.

게임의 꽃 PvP! 하지만 여긴 더 스킬 넘치네...

어느 정도 레벨을 올리고 다양한 스테이지를 클리어하다 보면 제일 흥미진진하다고 생각되는 콘텐츠인 PvP를 접하게 된다. 컴퓨터랑 하는 모험 단계도 재미있지만 PvP는 아무래도 유저 간의 치밀한 전략과 고도의 눈치싸움이 더해지니 더욱 더 재미있을 수밖에 없었다. 물론 가끔 노가다를 꾸준히 해서 스펙업을 단단히 한 유저들은 상대하기 쉽지 않았지만 전체적으로 PvP 매칭 밸런스도 상대적으로 꽤 잘 이루어진 편이라 큰 어려움은 없었다. 게임적인 측면에서 보면, 다른 타워디펜스 게임과는 달리 스킬의 적절한 활용도에 따라 충분히 역전극까지 가능하게끔 하는 게임 시스템이 PvP 내에서 유저들의 희비를 가르는데 크게 한 몫한 것 같다. 특히 '카툰워즈3'를 플레이하며 이에 대한 이해도가 높아갈수록 PvP에서 더욱 고도의 전략을 구사해 나아갈 수 있다는 점이 초보인 나조차도 점점 고수가 되어가는 것 같은(?) 성취감과 우월감을 느끼게 해주어 상당히 즐거웠던 콘텐츠였다.

마치며...

다양한 게임을 플레이해 본 나로서 국내에서 이렇게 깔끔하고 정감 있는 그래픽에 손 바쁜 디펜스 계열의 게임은 찾아보기 어렵다고 생각한다. 물론 PvP 내에서 유저 간의 스펙업 차이에 따라 격차가 어느 정도 존재한다. 하지만 적절한 PvP 밸런스와 다양한 전략 전술이 판가름하는 카툰워즈3는 두고두고 스트레스를 풀고자하는 누구나 언제든지 부담 없이 즐길 수 있다는 점에서 그 명성을 오래 유지하는 '갯갯'이 된 것이라고 생각한다.



글. 박성민 기자(GC플레이어)
peter95510@naver.com



서·알·못의 솔직한 체험기 '서머너즈 워'

5년 동안 평균 1.5초당 1명의 유저 탄생, 한국 인구수의 2배가 넘는 1억 건의 다운로드, 80개국에서 게임 매출 1위, 한국 단일 모바일게임 최초 누적 매출 1조 원, 그리고 세계 인구수의 4.5배가 넘는 358억 마리 이상의 몬스터 소환과 3억 번 이상의 월드 아레나 대전 횟수를 기록한 게임, 그야말로 억 소리 나는 게임. 바로 '서머너즈 워'다. 이번 호에서는 현재 컴투스를 대표하는 게임 중 하나인 '서머너즈 워'를 귀한 서·알·못 유저로서 알게 파보았다.



첫 만남의 날카로운 추억

소환사 전쟁! 오오~ 제목부터 글로벌스럽군. 첫 느낌은 디자인이 군더더기 없이 잘 되어 있고 콘텐츠도 아쉬운 것 없이 모두 들어 있으며, 게임 속의 각 바퀴들이 의도대로 잘 돌아간다는 느낌을 받았다.

일단 들이대 보자!

'아이린'이 시키는 대로 열심히 시나리오의 첫 번째 지역을 클리어했더니 뿌듯하다.(친구 찬스로 다소 싱거웠지만..) 재미가 붙을 시점이 되니 계정당 1회 제

한 구매 상품 팝업이 뜬다. 재화 상품을 구매하지 않고도 플레이하는 것도 충분히 가능하지만, 계정당 1회 구매 제한 상품은 유저 입장에서 굉장히 효용이 좋고 리텐션에 도움이 된다고 본다. 사실 '서머너즈 워'의 재화 상품은 모든 것을 해결해 주지는 않는다. 게임 내 허들을 넘기 위해 상당한 노력이 필요하고 그에 따른 성취감이 확실한 게임이다. 쉽게 플레이하고 싶은 유저 입장에서는 아쉬울 수 있지만, 재화 상품 구매를 통해 모든 문제가 바로 해결됐다면 무과금 유저가 아쉬웠을 것이니 절로 고개가 끄덕여졌다. 구매한 소환사에서 태생 5성 몬스터가 나와줘서 게임에 대한 충성도가 무척 올라갔다. 이후 게임 내에서 더 높은 허들을 만났을 때 시간과 재화 상품 구매의 선택지 중 적당한 상품 구매를 선택하게 되는 내 모습이 떠올랐고, '포기'라는 선택지는 그려지지 않았다.



참 쉬운 'UX'



플레이하는 유저의 입장에서 가장 중요한 요소 중 하나가 UX다. 전투 상황을 알려주는 각종 정보와 게임의 룰이 익숙하고 쉽다. 이를 알려주는 튜토리얼 과정도 군더더기 없이 매끄러웠다. 게임 내 목표를 찾고 진행하여 결과를 얻는 과정도, 부담 없고 쉬웠다. 디자인부터 밸런스까지 어깨에 힘 빼고, 현명하게 만들었다는 느낌을 받았다. 물론 심층적이고 전략적인 고민의 재미는 이후에 나오겠지?

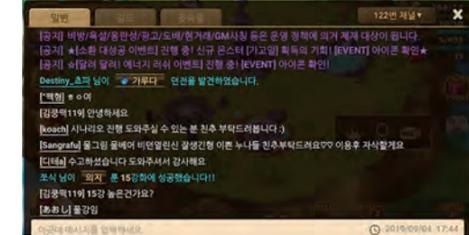
진국인 '강화 시스템'



룬 장착, 강화, 세트 효과와 이름, 몬스터 진화 등 인지하기 쉬운 UX와 작고 간단한 시스템들로 플레이 목표를 쉽게 알려주었다. 초반에 재화 상품을 구매하긴 했지만, 유도 요소가 그렇게 높다고 느끼진 못했다. 허들을 넘기 위해 룬 세팅, 강화, 몬스터 진화 등을 하도록 기본 플레이에 밸런스 비중이 높게 잡혀 있었다. 여기에 '서머너즈 워'의 근본에 대한 엄청난 고민이 들어있을 것이다.

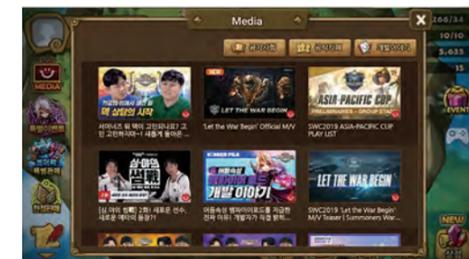
잘 짜인 '밸런스'와 흥미로운 '채팅창'

PvP든 PvE든 패배를 수긍할 수 있고 이를 극복하기 위해 명확히 제시되는 플레이 목표, 재화 상품 구매 욕구를 일으키되 게임 수명에 영향을 적게 주는 것이 좋은 '밸런스'라 생각한다. 서비스 6년 차, 황금 거위의 배를 가리지 않기 위해 업데이트 하나하나에 개발진의 엄청난 에너지가 들어갔을 것이라는 느낌



을 받았다. 채팅창에서도 그런 점을 느낄 수 있었는데, 상당히 바람직한 방향으로 커뮤니티가 돌아가고 있음을 확인할 수 있었다. 친구(헬퍼)를 구하고 질문을 하는데 게임 내 채팅창을 사용하니?!(신기) 콘텐츠를 설계할 때 커뮤니티와의 연계성을 깊이 있게 신경 썼기 때문일 것이다.

현실적인 '방치성'과 잘 구성된 '아웃게임'



게임의 재미라는 본질도 중요하지만 '서머너즈 워'에는 모바일의 사용 특성도 잘 고려되어 있다. 왠지 '오토 없는 고집 있는 게임일까?' 하는 의심이 살짝 있었는데, 짧은 한편의 플레이타임과 자동 전투로 유저의 피로도를 줄여주며 게임은 계속 보게 하는 정도로 잘 만들어졌다. 게임을 받쳐주는 아웃게임 요소들도 꼼꼼하고 성의 있게 잘 연결되어 있어 보는 재미도 제법 쏠쏠했다.

게임의 성공은 '운칠기삼'이 아니다.

'운칠기삼'이라는 말이 있다. 우리의 인생에 있어서 성패는 운에 달려 있는 것인지 노력에 달려 있는 것이 아니라는 무서운 말인데.. 게임의 성공은 '운칠기삼'에 달려 있는 것은 아니라고 생각한다. 잘 준비된 게임에 기회가 언제 오는가의 차이일 뿐, 이를 위한 팀 메이킹과 팀워크 관리가 필요조건이라면 이것을 지켜보며 서포트해주는 회사가 충분 조건이 아닐까 싶다.

마치며..

'서머너즈 워'는 어떻게 보면 요즘 게임 같지 않은 게임이다. 재화 구매 유도보다는 게임의 본질을 유지하고 유저에게 만족감을 주며, 황금 거위배를 가리지 않는 선을 유지하려고 하는 게임이다. 이러한 점이 오랫동안 사랑받는 장수의 비결이 아닌가 생각한다. 끝으로 '스타크래프트 리마스터'처럼, 현재 '서머너즈 워'와 100% 연동되는 하이 퀄리티 버전 제공도 NU와 장수에 도움이 되지 않을까 하는 개인적인 짧은 의견을 남기며 '서머너즈 워' 소개를 마무리한다.

바람길 따라 풍경을 담은 익스트림 스포츠

모터사이클



★ 강화도 라이딩



★ 충북 한복 라이딩

익스트림스포츠(Extreme Sports)는 위험, 극한을 추구하는 스포츠를 의미한다. 스케이트보드, 인라인스케이트, 번지점프, 수상스키, 암벽등반, 웨이크보드, 윈슈트 등 수 많은 익스트림 스포츠 중에서 요즘 푹 빠져 즐기는 모터사이클에 대해 소개하고자 한다.



모터사이클이란?

모터사이클(motorcycle)은 바퀴가 두 개 달린 이륜차의 일종으로, 발동기를 장치하여 그 동력으로 바퀴를 회전하도록 만든 자전거를 말한다. 모터바이크, 바이크, 오토바이로도 부른다. 모터사이클(이하 오토바이)은 주변에서 많이 볼 수 있다. 배달 오토바이, 퀵 오토바이 등 생계형 오토바이에서부터 취미 오토바이, 경주용 오토바이 등 정말 다양하다. 그중에서도 필자의 오토바이는 출퇴근용 이동수단 뿐만 아니라 취미생활로도 활용하고, 서울 도심 안에서 출발해 다른 지방으로 달리는 등 자유롭게 활동을 한다. 필자가 타고 있는 오토바이는 'MSX125'라는 기종인데 MSX125는 'Mini Street X-treme'의 약자로 도시적인 디자인과 다른 오토바이에 비해 귀여운 느낌이라 모터사이클에 입문하려는 초보자들이 많이 이용하고 있다.

생각보다 어렵지 않다.

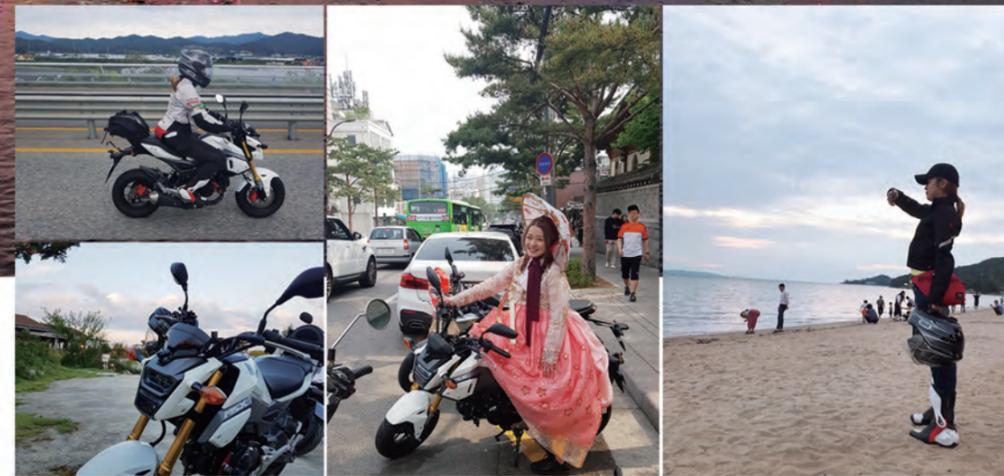
자전거를 오랫동안 타왔던 분들이시라면 오토바이의 무게 중심은 수월하게 잡을 수 있다. 자전거를 못 타시는 분들 중에 오토바이 입문하고자 하는 분들이 있다면 우선 자전거로 열심히 타보는 것을 추천한다. 아무래도 차도로 다니기 때문에 자동차 운전 경험이 있는 분들이라면, 도로의 흐름은 걱정 없이 오토바이 조작 연습을 많이 하면 될 것이다. 그렇다고 도로 연습을 빼먹으면 곤란하다. 오토바이는 계속 공부하고 연습해야 하는 것이기 때문이다. 그냥 앉아서 스톱만 당기면 될 것이라고 생각하는 분들이 많은데, 스톱만 당긴다고 해서 되는 것은 아니다. 눈에 보이는 도로에 맞춰서 그냥 달리는 것이 아니라 생각하면서 타야 한다. 선회는 잘하고 있는지, 브레이크는 내가 잘 잡고 있는지, 그리고 쉴 때마다 틈틈이 오토바이 바퀴에 이물질이 박혀있지 있는지 다양한 사항을 체크 해야 한다. 오토바이는 위험요소가 많기 때문에 집중력과 체력이 뒷받침되지 않는다면 바로 사고로 이어질 수 있다. 게다가 달리다 보면 피로도는 물론이고 체력이 많이 소모되기 때문에 체력이 뒷받침되지 않으면 지방까지 멀리 갈 수가 없다. 장거리로 달리게 된다면 중간중간 휴식과 함께 스트레칭하면서 몸을 풀어주어야 한다.

달리기만 하면 재미없잖아

동호회 활동을 한다면 오토바이 관련 정보 공유는 물론이고 어디가 맛집인지, 모토 캠핑 시에 짐을 어떻게 하면 효율적으로 챙길 수 있는지, 어느 곳이 힐링하면서 달리기 좋은지 쓸쓸한 정보를 얻을 수 있다. 오토바이를 타고 그저 달리기만 하는 것이 아니라, 생각보다 많은 일을 할 수 있다. 도심 여행에서는 한복을 입고 오토바이 위에서 사진도 찍고, 도시를 벗어난 여행에서는 천천히 달리며 풀 내음이나 바다 내음을 맡으며 달려 보기도 한다. 배가 고프면 맛집에서 식도락을 즐기고, 계곡이 보이면 오토바이를 잠시 멈추고 발을 담가보고, 예쁜 카페나 풍경이 보인다면 맛있는 커피와 디저트를 먹으며 쉬기도 한다.

유의해야 할 것

스릴과 속도감을 즐기 위한 스포츠인만큼 장비나 보호구가 필요하다. 자전거, 전동킥보드처럼 머리를 보호하는 '헬멧'은 기본이고, 등과 가슴, 어깨, 팔꿈치를 보호해주는 '재킷', 손을 보호할 수 있는 '장갑', 골반과 무릎, 정강이를 보호해주는 '바이크진', 발과 복숭아뼈를 감싸서 보호하는 '라이딩 부츠'까지 착용하면 안전보호장비는 다 착용한 것이다. 장비를 다 착용했다면 마지막으로 항상 '안전운전'이라는 생각과 마음가짐을 가지고 타야 한다. 아무리 장비를 다 착용해도 재미있게, 안전하게 타야겠다는 마음가짐이 없다면, 장비들도 소용이 없다. 게임으로 따지면 풀 장비 다 맞추어 놓고 몬스터 잡을 생각도 하지 않고 가만히 서 있다가 몬스터에게 두들겨 맞아 쓰러지는 꼴이 된다.



① 주행사 ② 바이크의 애칭은 임자 ③ 북촌 한옥마을에서 한복 입고 ④ 강화도 해변

바이크를 타면서

바린이(바이크+어린이)인 필자는 입문한지 6개월인 아직도 설렘과 무서움을 반반씩 안고 타고 있다. 바이크로 차도를 달리다 보면 도로에서의 위험요소가 많이 따른다. 그러나 무섭다고 오토바이를 포기하기엔 너무나 매력적이다. 차가 없는 필자의 경우 오토바이를 통해 답답한 마음을 시원하게 뚫기도 하고, 주말마다 가고 싶었던 곳도 멀리 가보기도 한다. 바린이로서 슬픈 단점이 있다면 눈비 같은 기상 상황이 오면 탈 수가 없다는 것이다.

또 다른 도전

초보이지만 오토바이를 타면서 필자는 이제 또 다른 도전을 준비하고 있다. 첫 번째는 오토바이를 타고 전국 일주 해보는 것이다. 주말에 오토바이를 타면서 서울에서 좀 더 벗어나 다른 곳들도 다니기도 하는데, 아쉽게도 고속도로는 달리지 못하다 보니 멀리까지는 가지 못하고 있다. 두 번째는 좀 더 재미있고, 즐겁게 타기 위해 '오토바이 라이딩 스쿨'에 참여하는 것이다. 물론 많은 연습이 필요하겠지만 스쿨에서 기본을 탄탄하게 배우고 습득해서 서킷 위에서 달리는 내 모습을 상상해보면 정말 즐거운 일이 아닐 수 없다.

마치며...

이제 슬슬 단풍잎이 물들어가는 가을이다. 붉은빛 노란빛으로 예쁘게 물든 풍경을 바라보며 오토바이 타기 좋은 시기다. 선선한 가을 풍경 아래 도로 위에서는 안전운전, 서킷 위에서는 스피드를 즐길 수 있는 즐거운 나날과 추억들이 항상 함께하길 소망해본다.



몸으로 말하는 감동 Story

EVENING GALA

가을 기운이 서서히 일상으로 다가올 때 예술의전당에서 발레 공연을 관람하게 되었다. 국립 발레단은 1962년에 창단된 대한민국 최초의 직업 발레단으로 국내뿐만 아니라 해외에서도 위상을 인정하는 대한민국 대표 발레단이다. 우리에게 잘 알려진 강수진 씨가 예술감독으로 있고, 다양한 프로그램과 활동을 통해서 대중들에게 다가가고 있다. 이번 공연의 제목은 'EVENING GALA'이다. 'GALA'는 특별 공연을 이야기하는데, 이번에는 체코슬로바키아 출신 이어리 킬리안 안무가의 작품들을 국립발레단과 체코국립발레단이 출연했다.

끊임없이 변화하는 '발레'

보통 '발레(ballet)'라는 단어를 접하면 끝이 딱딱한 토슈즈와 우산처럼 곧게 펼쳐진 치마, 몸에 달라붙은 의상들의 고전 발레를 생각하게 된다. 발레는 13세기 이탈리아에서 탄생하고 16세기 프랑스로 전파된 이후, 17세기 러시아에서 본격적으로 무대예술로 발전되었다. 우리가 들어본 적 있는 <백조의 호수>는 1877년 볼쇼이 극장에 초연된 발레 작품이다. 차이콥스키의 백조의 호수가 이 작품을 위해 작곡되었다. 20세기에는 현대 무용의 등장으로 인해 고전 발레와 전통을 탈피하는 과감한 시도들이 현대 발레 공연으로 새롭게 생겨나고 있다.

'EVENING GALA'가 전해주는 세 가지 Story

1 Forgotten Land

첫 번째 프로그램은 '포가튼 랜드'이다. 이 작품은 1981년 4월 12일 독일 뷔르템베르크에서 슈투트가르트발레단에 의해 초연되었다. 벤자민 브리튼의 <진혼 교향곡 Op.20>에 맞춰서 국립발레단 무용수들이 블랙, 화이트, 레드, 그레이, 핑크, 베이지 커플들의 연기를 시작한다. 이 작품은 '정치를 결정짓는 것은 언제나 사람이고, 진화의 수레바퀴를 돌리는 것은 언제나 사람과 자연이다.'라는 메시지를 담는다. 특히 땅이라는 무대에서 우리는 수많은 세대가 남긴 흔적을 안고, 정치적 투쟁으로 인해 잊혀 가는 모습과 인간의 부주의로 파괴되어 가는 자연을 얘기한다. 그리고 희망의 땅은 우리의 꿈에서나 존재하는 약속의 땅이자 환상이라고 말한다. 공연을 보니 색을 통해서 느껴지는 감정과 그 색들이 섞여지고 떨리는 모습들이 오늘날 우리의 모습들과 많이 닮았다는 것을 느꼈다.

2 Gods and Dogs

두 번째 프로그램은 '갯스 앤 도그스'이다. 이 작품은 2008년 11월 13일에 초연되었다. 제목에서 알 수 있듯이 'God'과 'Dog'의 철자를 이용한 장난은 우리 인생의 황금기와 암흑기를 대조적으로 비유하고 있다. 우리는 별거숭이로 태어났고, 운이 좋은 사람들은 좋은 의복들을 맞춰가며 자랄 수 있고, 어떤 사람들은 어려움을 딛고 자신만의 옷을 찾아가며 살기도 한다. 이 작품에서는 바로 이런 인간이 지니고 있는 본성과 대중성에 대한 모습을 표현하며, 육체적, 정신적, 감정적 상태를 표현한다. 이 작품의 안무가인 이어리 킬리안은 무용수라는 '예술가 자체의 모습'도 이야기한다. 무용수는 자신의 몸을 예술작품처럼 나타내야 할 의무가 있기 때문에 인간의 한계를 최대한 끌어내 이야기를 표현해야 하고 이런 모습 또한 인간의 삶에 대한 모습이라는 것이다. 그리고 '정상과 광기', '건강과 병들'처럼 두 가지 사이의 경계는 우리의 삶이고, 어느 방향으로 더 들어가게 하는가의 결정은 누가 하는가에 대한 메시지를 담는다. 체코국립발레단 8명의 무용수는 무대의 앞뒤 좌우를 넘나들며 강렬하게 몸으로 이야기를 했다. 그리고 배경을 이루는 긴 체인들이 조명과 함께 변화되는 모습에 따라서 감정의 변화가 느껴지는 것 같아 신기한 경험이었다.

3 Sechs Tänze

세 번째 프로그램은 '젝스 텐체'이다. 이 작품은 1986년 10월 24일 암스테르담 음악극장에서 초연되었다. 모차르트의 <여섯 개의 독일 무곡>에 맞춰서 그 시대의 사회적 환경을 난센스 한 여섯 개의 극 형식으로 안무를 구성했다. 유쾌한 분위기의 음악이지만, 단순한 희곡이 아니라, 힘든 상황이 닥칠 때의 풍자적인 예술들이 많은 것과 같은 맥락에서 듣고 보아야 한다. 1777년 11월 13일 만하임에서 조카와 사촌에게 쓴 모차르트의 편지에서도 이런 감정이 잘 나타나 있다. 이어리 킬리안은 이 작품을 위해 이 음악을 선택한 이유를 '이 세상은 보다 심오하고 의미 있는 무언가를 위한 가장무도회나 드레스 리허설에 불과하다는 사실을 받아들인 모차르트의 정신이 작품의 창작에 영감을 주었다.'고 했다. 무용수들의 익살스러운 모습과 연기는 관객들에게 가벼운 웃음을 주었다. 어쩌면 우리를 짓누르고 있는 현실을 이길 수 있는 것은 이런 가볍고 유쾌한 웃음과 같은 것들이지 않을까 하는 생각을 해본다.

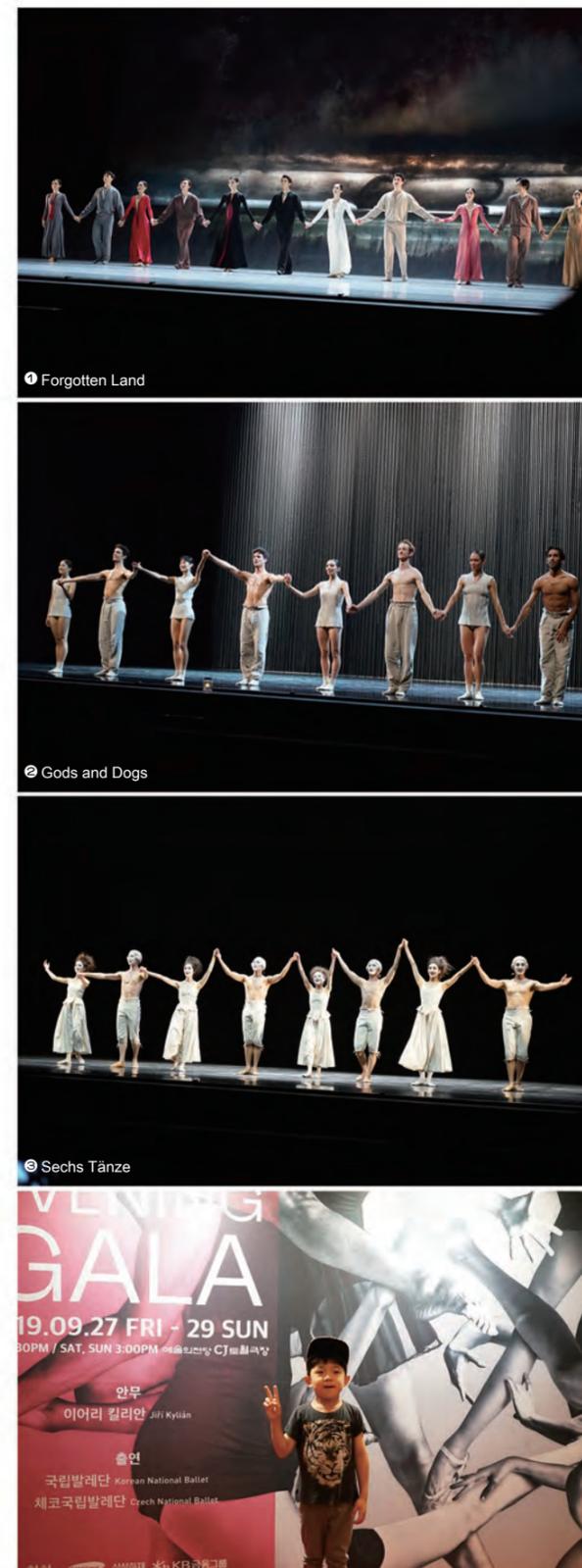
진한 여운이 아직도 내게...

공연 관람을 끝내고 이 글을 쓸 때까지 그 여운이 남아있다. 특히 '발레는 몸으로 하는 이야기입니다.'라고 말하는 강수진 예술 감독님의 이야기가 지금도 기억에 남는다. 발레로 예술의 경지에 이른 사람들이 어떤 주제를 가지고 음악에 맞춰서 몸짓으로 표현한다는 것은 인류에게 있어서 소중한 유산이라고 생각한다. 소중한 경험들이 공유되고 새로운 형태의 에너지로 재창조되어 발전하는 시대에 우리는 살고 있다. 이 시대에서 나의 역할이 무엇인지 가만히 생각해본다. 그리고 어떤 것이 소중한 것인지도...

엄마♥아빠를 위한 TIP

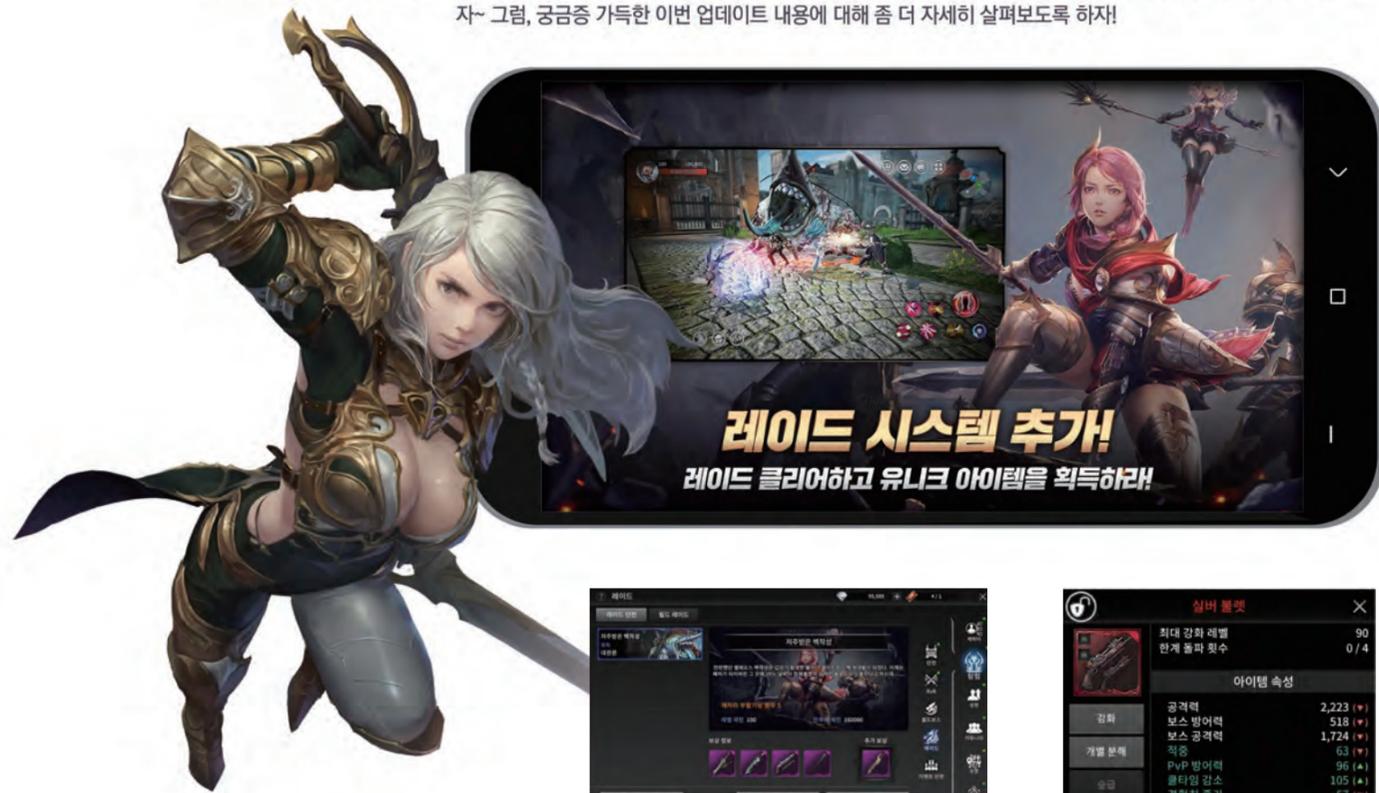
예술의전당에서는 공연 관람 티켓 소지자에 한해서 공연 시간 30분 전부터 공연 종료 시까지 36개월 이상부터 8세 미만 어린이들의 돌봄 서비스를 운영하고 있다. 어린 아이들 때문에 공연에 대한 갈망을 애써 숨기고 있는 부모님들에게 도움이 되기를 바라며 글을 마친다.

글. 최용귀 기자 / ygchoi@



세상의 모든 전쟁을 마주하다! '탈리온', 레이드 던전 오픈!

기자는 이번 호에서 독자분들께 해외에서 큰 호평을 받은 글로벌 히트 MMORPG '탈리온'의 신규 콘텐츠를 담은 업데이트 소식을 전하고자 한다. (벌써?) 'MMWARRPG'라는 슬로건에 걸맞게 업데이트 내용 또한 대규모 전장의 스케일과 긴장감이 짝짝 느껴지는 것들로 야심 차게 준비되었다고 하는데... 자~ 그럼, 궁금증 가득한 이번 업데이트 내용에 대해 좀 더 자세히 살펴보도록 하자!



전략과 팀워크로 함께 도전하라! 레이드 시스템 추가!

이번 업데이트를 통해 새롭게 오픈한 레이드 던전은 파티원들과 함께 도전하는 인스턴스 던전으로 100 레벨 이상 전투력 16만 이상의 유저들만 입장할 수 있다. 이 레이드 던전에 등장하는 몬스터 들은 유저들의 공격을 회피할 수 있는 특수한 능력을 갖췄기 때문에 파티원들과의 전략과 팀워크가 무엇보다도 중요하다는 사실을 꼭 기억하자!



우수한 성능은 기본, 특별한 옵션이 적용되는 유니크 장비를 레이드에서 획득하고 제작도 해보자!

레이드 던전 클리어 시 획득 가능한 유니크 장비로는 회귀~신화 등급의 무기와 장신구가 존재하는데, 유니크 무기에는 기존 랜덤 옵션을 가진 수치보다 더 높은 수준의 유니크 옵션과 유용한 발동 스킬이 붙어 있고, 유니크 장신구에는 심지어 캐릭터 스킬 레벨 업 옵션이 붙어있다.

아이템 속성	
최대 강화 레벨	90
한계 돌파 횟수	0 / 4
공격력	2,223 (↑)
보스 방어력	518 (↑)
보스 공격력	1,724 (↑)
직업	63 (↑)
PvP 방어력	96 (▲)
클타임 감소	105 (▲)
경험치 증가	57 (↑)
PvP 방어력	149 (▲)
활의 해방	적 타격 시 3.2% 확률로 보스에 대한 잠재력을 해방합니다. 10.0초 동안 파티원 모두의 보스 공격력을 7733.0, 보스 방어력을 9897.0 상승시킵니다. 14초 클타임

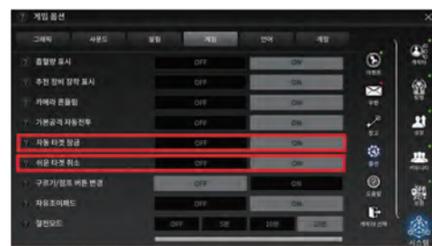
코어의 귀걸이	
신화 전투력	10,126 (▲ 793)
최대 강화 레벨	320
한계 돌파 횟수	12 / 12
방어력	2,911 (▲)
PvP 방어력	1,455 (▲)
PvP 공격력	4,362 (▲)
PvP 공격력	905 (▲)
경험치 증가	146 (↑)
클타임 감소	320 (▲)
고정 피해 회복력	424 (↑)
회복력	760 (▲)

신화 등급의 유니크 장비는 레이드 던전 클리어 시 획득한 '용혈'과 일정 강화 수치 이상의 신화 등급 장비(무기 및 장신구), 승급석, 일정량의 골드를 준비하면 대장간을 통해 플레이어가 직접 제작도 가능하다.



잠깐! 이게 전부가 아닙니다!

아울러 다양한 편의 기능 개선과 밸런스 조정도 이루어졌다. 우선, 유저들이 출시 때부터 불편함을 호소했던 적의 타겟 기능에 대해서 '자동 타겟 잠금'과 '쉬운 타겟 취소' 기능을 게임 옵션으로 추가하여 유저 임의로 선택할 수 있도록 개선되었다.



상황에 따라 스킬 사용을 제한하고 기본 공격만으로 자동 전투의 실행이 가능한 '기본 공격 자동 전투' 기능도 게임 옵션으로 추가되었다.



파티 설정 및 매칭 시스템도 개선되어 파티장이 파티의 노출과 레벨 제한, 공개 여부를 설정할 수 있게 되었고, 매칭으로 입장하는 던전의 로딩화면에서 리커넥션 유

저가 발생한 경우 시스템 안내가 표시될 뿐만 아니라 필드 사냥 중 RvR이나 레이드 던전으로 매칭된 경우 현재 행동을 유지하면서 자연스럽게 입장할 수 있다.

그 밖에 하루 업적의 중간 보상 추가, 워리어 포지션인 '카일'의 방어력 및 생명력 상향, '아이젠'의 '연사'와 '난사' 스킬의 강화 등 보상과 캐릭터들의 밸런스 조정을 통해서도 유저들을 만족시키기 위해 노력한 흔적들을 엿볼 수 있다.

유저와 함께한 풍성한 이벤트!

특별 프로모션으로 '극한 지원 이벤트'와 '7일 미션 이벤트'도 진행했다. 우선, 극한 지원 이벤트에서는 점령전 3회 참여 시 '장비 상자' 2개와 100,000골드로 구성된 장비 패키지를 증정했으며, 7일 출석 시 장신구 상자 1개와 100,000골드로 구성된 장신구 패키지도 받을 수 있었다.



7일 미션 이벤트에서는 이벤트 기간 동안 주어지는 미션을 달성하면 다양한 아이템을 지급했으며, 7일 차에 주어지는 미션까지 모두 달성하면 루비 1,000개를 제공했다.



마치며...

이번 업데이트 뿐만 아니라 앞으로도 꾸준히 유저들과 소통하여 개발 방향성을 공유하는 적극적인 모습을 통해 해외에서의 호평이 국내에서도 그대로 이어질 수 있도록 노력하는 '탈리온'이 되기를 바라며, 이후의 행보에도 큰 기대와 아낌없는 응원을 보낸다.



글: 김성오 기자 / Kso3453@



조태양 ♥ 김은수 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 나와서 성향은 어떻게 다른지 비교해보자.

기자는 가을을 맞이하여 게임으로 만난 커플은 어떤 게임을 즐기는지? 연애 초짜인 기자가 궁금해서 직접 조태양 ♥ 김은수 커플을 찾아가 보았다.

안녕하세요. 먼저 인터뷰에 응해주셔서 감사합니다. 간단한 자기소개 부탁드립니다!

안녕하세요. 저는 호서대학교 게임학과 4학년에 재학 중인 조태양(이하 태양), 저는 호서대학교 게임 콘텐츠 트랙 3학년에 재학 중인 김은수(이하 은수)라고 합니다.

두 분이 만나게 된 계기가 궁금합니다.

태양 : 제가 3학년 때 게임학과 학생대표를 했었는데, 그때 은수가 바로 밑에 2학년 부원이었습니다. 학생대표회 초기 때 부원들과 친목을 도모하기 위해 같이 게임을 하면서 친해지다가 서로 호감이 생겨 만나게 되었습니다.

은수 : 솔직히 제가 먼저 고쳤어요. 같이 게임을 하면서 절 지켜주고 도와주는 모습에 '이 사람이다' 싶었거든요.

게임 업계 지망생이신데 각자의 게임 취향이 궁금합니다.

태양 : 딱히 취향을 가리지 않고 게임을 즐기지만 그중에 스포츠나 스토리 위주 게임을 선호합니다. PC나 콘솔, 모바일 등 플랫폼 상관없이 게임을 즐기고 있습니다.

은수 : 저는 3D 멀미가 있어서 자유 시점이나 복잡한 게임을 잘 못 해요. 그러다 보니 아가자기하고, 캐주얼한 게임을 즐겨합니다. 특히 캐릭터 디자인을 많이 고려하는데 단순하고 귀엽지만 캐릭터 특성이 뚜렷한 게임을 좋아합니다.

취향이 다르신데... 혹시 두 분이 같이한 게임 중 재미있게 한 게임이 있을까요?

태양, 은수 : 서로 취향은 살짝 다르지만, 많은 게임을 같이 했어요. 그중에 '돈 스타브 투게더'라는 게임을 가장 재미있게 플레이했습니다. 서로 협동하며 생존하는 게임인데 '생존'이라는 같은 목적을 두고 플레이하다 보니 서로가 가까워지고 있음을 느꼈어요. 그래서 가장 기억에 남고 재미있게 플레이한 게임입니다.

커플들이 하기에 부담 없이 즐길 수 있는 게임을 추천해주신다면?

태양, 은수 : 저희가 해본 게임 중 '오버쿡'(OverCooked)이라는 게임을 추천하고 싶습니다. '오버쿡'은 솔로 플레이를 지원하지만, 솔직히 혼자 스테이지를 깨기가 아주 어렵거든요. 그러다 보니 반강제적(?)으로 2인 이상의 협동 플레이를 해야 합니다. 캐릭터와 게임 진행이 굉장히 아가자기하고 게임을 전혀 모르더라도 플레이 자체가 어렵지 않기 때문에 게임 하면서 아마 서로 웃느라 정신이 없을 거입니다. 특히 연애 초기나 친해지고 싶은 사람이 생기면 무조건 해보시기를 강력히 추천합니다.

혹시 게임빌-컴투스 게임도 해보셨나요?

태양 : 저는 앞서 말했듯 스포츠 게임 취향을 가지고 있습니다. 과거에 '게임빌 프로야구'와 '컴투스 프로야구' 게임을 정말 재밌게 플레이했습니다. 최근에 '게임빌 프로야구 슈퍼스타즈' 사전예약을 시작했다는 소식에 얼른 사전예약하고 출시만을 기다리고 있습니다. 지금 과거의 기분을 되살리기 위해 '컴투스 프로야구 2019'를 간간히 하고 있습니다.

은수 : 저는 컴투스의 '타이니팜'을 지금까지도 정말 재밌게 플레이하고 있어요! 캐릭터랑 분위기가 귀엽고 아가자기해서 애정을 가지고 플레이하거든요. 특히 시즌마다 이벤트성으로 출시된 동물 획득, 내 농장 꾸미기 등 육성과 수집적인 면도 저랑 잘 맞아서 정말 재밌게 즐기고 있습니다.

게임빌-컴투스 게임에 바라는 점이 있다면?

태양 : 스포츠 장르에서 많이 아쉬운 게 '나만의 선수'를 육성할 수 있는 시스템 및 콘텐츠가 많이 없다 보니 플레이할 때마다 많이 아쉬웠는데... 이러한 시스템과 콘텐츠가 강화된 게임이 나온다면 정말 재밌게 플레이할 수 있을 거 같아요! 그래서 이번 출시 예정인 '게임빌 프로야구 슈퍼스타즈'가 너무 기대됩니다!

은수 : '타이니팜'을 하면서 항상 드는 생각이 다른 사람과 협동하는 모바일 타이쿤이 있다면 재밌지 않을까 하는 생각을 많이 들었습니다. 협동 중점으로 '타이니팜'같이 귀엽고 진행이 간단한 타이쿤 장르가 나온다면 커플끼리 하기에 좋고, 둘만의 기념이나 추억도 생기고 여러모로 좋을 거 같아요!

마지막으로 하고 싶은 말 있으시면 한 말씀 부탁드립니다.

태양 : 제 꿈이 게임 엔딩 크레딧에 제 이름을 남기는 것입니다. 게임 업계 지망생으로서 제 꿈이고 목표입니다! 아직은 많이 부족하지만 이 꿈을 이루도록 더욱 더 정진하겠습니다.

은수 : 저도 어렸을 때부터 게임을 통해서 행복을 느꼈듯이 제가 만든 게임을 통해 제가 느낀 행복을 다른 사람들에게 나누어 주는, 디자이너가 되기 위해 더욱 노력하겠습니다!

글. 엄준호 기자 / pig1004@



개발자와 유저 모두를 위해 늘 '더불어' 일하는 사람들

솔루션 아키텍트 파트★

라이브 게임 서비스를 운영하다 보면 크고 작은 이슈들이 끊이지 않는다. 그 중에서도 전방위로 활약하는 사람들이 있다.

바로 HIVE 플랫폼을 운영하는 게임빌컴투스플랫폼(이하 GCP)의 '솔루션 아키텍트파트(이하SA)'다.

이번 호에서는 수많은 부서와 협업을 펼치고 있는 SA를 독자 여러분에게 소개해 드린다.



반갑습니다. SA의 소개를 부탁드립니다.

김병우: 안녕하세요. 저희는 GCP 플랫폼기획팀의 솔루션 아키텍트 파트입니다. 게임빌과 컴투스의 게임 제작 과정에서 성공적인 서비스 런칭, 서비스 운영이 가능하도록 돕는 역할을 하고 있습니다.

SA가 독자분들에게 다소 생소할 수 있겠는데요. 좀 더 자세한 설명을 부탁드립니다.

김병우: 수행하는 역할로 설명을 드리면 쉽게 이해하실 수 있을 것 같습니다. SA의 역할을 크게 2가지로 나눌 수 있는데요. HIVE 플랫폼에서 제공하는 여러 기능을 게임 별 특성에 맞게 제공하고 잘 적용될 수 있도록 세일즈하고 가이드 하는 역할과 게임의 라이브 서비스에서 발생하는 여러 이슈에 대한 문제를 해결하는 데 도움을 주는 역할을 합니다.

그렇다면 개발부서에서는 어떤 상황일 때 SA의 도움이 필요한가요? 그리고 언제 어떻게 SA의 도움을 받으면 좋을까요?

김병우: 게임 제작 시에 kick-off를 통하여 게임팀, 테크PM팀과 함께 개발 지원에 참여를 하게 됩니다. 시기적으로는 빠르면 빠를수록 좋습니다. 그리고 런칭을 앞두고 있거나 라이브 중일 경우 이슈가 발생한 상황이라면 언제든지 지원이 가능합니다. 그리고 무엇보다 게임팀에서 어느 부분이 문제인지 파악하기 어렵거나 모를 때 문제점을 발견하고 해결할 수 있도록 도움을 드립니다.

SA업무를 하기 위해서는 어떠한 경험이나 역량이 필요하지 궁금합니다.

김병우: 무엇보다 게임과 HIVE에 대한 관심과 열정이 중요하다고 생각되고요.(웃음) 자질적인 측면에서는 저희 파트의 구성이 서버 개발자, 클라이언트 개발자, 사업PM 출신으로 구성되어 있는데 특정 분야의 이해도를 가지고 있다면 경험을 바탕으로 SA업무를 충분히 할 수 있습니다.

양길환: 아무래도 커뮤니케이션 능력이 중요하지 않을까 싶어요. 대내외적으로 소통을 통해 업무를 하는 경우가 많으니까요.

강주상: 휴대폰의 메시지를 잘 확인하는 능력이 중요하지 않을까요?(웃음) 깊은 잠에 빠지지 않고 장애 발생 시 즉각적으로 대응할 수 있는 능력이 중요합니다.

다양한 케이스에 맞춰 기술 지원을 하려면 HIVE에 대한 높은 이해와 경험이 필요할 것 같습니다만, 어떤가요?

강주상: 저희가 세일즈하는 HIVE SDK의 각 기능

을 잘 이해하기 위해 플랫폼실 내에서 진행되는 코드 리뷰(코드 검토)시간에 상시 참석하여 디테일한 이해도를 올리는 데 집중하고 있습니다.

임성훈: iOS, 안드로이드 모바일 OS의 이해도와 게임에 대한 이해도를 높이기 위해서 OS가 업데이트 되면 신기능 또는 사라지는 기능에 대해 파악하고 테스트를 통해 HIVE에 영향 여부를 판단하기 위해 노력합니다.

양길환: HIVE 플랫폼의 모든 가이드는 HIVE 개발자 사이트에 현행화되어 제공되고 있습니다. 저희도 HIVE의 많은 기능을 이해하기 위해 개발자 사이트를 통해 학습을 하고 있습니다.

SA업무를 하면서 기억에 남는 에피소드가 있다면 소개해 주세요. 그리고 다른 부서와는 다른 SA파트만의 독특한 분위기가 있는지 알고 싶습니다.

김병우: 작년에 탈리온이 일본 런칭 후에 좋은 결과가 있었는데요. 스튜디오에서 게임 제작에 도움을 주신 분들의 이름을 엔딩 크레딧에 넣고 싶다고 요청하셨습니다. 감사하지만 GCP는 특정 인원을 특정할 수 없다고 말씀드리자 스튜디오에서 '게임빌컴투스플랫폼' 회사명을 넣어 주신 사례가 있습니다. 그 기억이 뿌듯하게 마음에 남습니다.

양길환: 저희 파트 분위기는 특별히 다른 팀과 다르지는 않습니다. 다만 같은 업무를 하지만 서로 담당하는 회사가 다르고 프로그래밍과 대외 커뮤니케이션에 조금씩 무게 중심이 달라 같은 공간에서 함께 있어도 서로 다른 사이버 공간에서 움직이고 있지요.

앞으로 파트에서 꼭 한번 해보고 싶은 일이나 계획이 있는지요?

강주상: HIVE 적용할 때 이슈가 생기지 않아서 저희가 할 일이 없어지면 좋겠습니다.

양길환: 우리 제품을 고객들이 잘 활용할 수 있도록 좀 더 내실 있는 가이드를 만드는데 노력하고자 합니다.

김병우: 게임의 성공이 HIVE의 목표이기 때문에 HIVE를 적용한 모든 게임이 잘 되었으면 좋겠고요. 그러면서 HIVE가 누구나 쓰고 싶어하는 플랫폼으로 발전 되었으면 좋겠습니다.

임성훈: 각종 게임쇼에 참여해서 HIVE를 홍보할 수 있는 기회를 얻을 수 있으면 좋겠습니다.

올해나 내년에 이루고 싶은 파트원들의 소망도 궁금합니다.

임성훈: 로또 1등!!

김병우: 건물주가 되는게 꿈입니다.

양길환: 유럽 축구 가이드를 해보고 싶습니다.
강주상: 마이너스 통장을 없애고 싶어요.

끝으로 사우들과 독자분들에게 전하고 싶은 말씀을 부탁드립니다.

팀 일동: 게임의 성공이 HIVE의 성공이라고 자부합니다. 항상 게임의 성공을 위해 노력하는 솔루션 아키텍트 파트가 되겠습니다. 필요할 때 언제든지 연락주세요. 그리고 HIVE개발자 사이트에 HIVE의 모든 가이드가 있으니 많은 이용 부탁드립니다.



글. 민병우 기자 / minbw@



'훈수꾼이 여덟수 더 본다' 게임빌 공식 훈수꾼
게임빌 제작관리실 '구장용 실장' 편

구장용

안녕하세요. 독자분들께 자기소개 부탁드립니다.
안녕하세요. 저는 게임빌 제작관리실을 맡고 있는 구장용입니다. 저는 게임빌 입사 초에는 게임 디자인실을 맡아 업무를 진행했는데 몇 년 전부터는 제작관리실로 조직이 통합되어 확장된 게임 프로젝트의 개발 지원 업무를 진행하고 있습니다.

어떤 계기로 모바일게임 업계에서 근무하게 되셨는지 궁금합니다.

저는 90년대 후반 PC 온라인 게임 개발에 참여하면서 게임 업계에서 일을 시작했습니다. 그렇게 10년이 넘게 PC 온라인에서 열심히 일하면서도 모바일 게임 시장 변화에 관심이 많았습니다. 우선 장소에 구분 없이 언제 어디서나 이동을 하며 퀄리티 높은 게임을 계속 즐길 수 있다는 장점에 모바일 게임 시장이 크게 성장할 거라고 예상했습니다. 그러던 중 7년 전 제게 좋은 기회가 찾아왔고 게임빌에 입사하게 되었습니다. 입사 후 계속 성장하고 있는 모바일 게임 시장을 몸으로 느끼며 생활하고 있습니다.

제작관리실 수장으로서 어떤 업무를 하고 계시는지 궁금합니다.

기본적으로 회사 내부 프로젝트 제작 지원업무를 하고 있습니다. 다양한 장르의 프로젝트를 진행하며

쌓았던 노하우를 바탕으로 프로젝트 완성도를 높이기 위해 노력하고 있습니다. 신규 프로젝트가 시작되고 개발 조직이 세팅되는 개발 초기에는 완벽하게 적정 인력을 다 갖춰 시작하기 어려운 부분이 있습니다. 제작관리실의 인력과 개발 리소스를 활용하여 초기 프로토타입의 작업 속도와 완성도를 높이는 데 최선을 다하고 있습니다. 그리고 외부 퍼블리싱 개발사와 개발 과정에서 발생하는 이슈들을 해결하기 위해 협의와 리소스 지원도 하고 있습니다.

제작관리실에 대해서 조금 더 구체적으로 소개 부탁드립니다.

제작관리실은 아트컨셉팀, TA팀, VFX팀, 사운드팀, 라이브개발팀, 서비스디자인팀, UX팀으로 총 7개의 팀으로 구성되어 있습니다. 다양한 프로젝트 개발에 필요한 인게임과 아웃게임 리소스 제작 지원을 진행하고 있습니다. 모바일 게임에 최적화된 작업을 위해 기술 제안과 필요에 따라 양산 작업도 동시에 하고 있습니다.

프로젝트를 추진하면서 중요하게 생각하는 점이 무엇인가요?

예전부터 게임 개발을 진행하며 느낀 점인데... 각 개발 스튜디오의 노하우 공유와 활용이 잘 안 된다

는 점을 안타깝게 생각해왔습니다. 개인적인 생각이지만 개발 경험을 전파하고 공유하여 회사의 생산성과 효율을 높이는 것이 중요하다고 생각합니다. 결론적으로 지식의 공유와 협업이 중요하다고 생각합니다. 제작관리실에서 좋은 사례가 있어 말씀드리자면 여러 프로젝트의 노하우를 바탕으로 VFX팀 이펙트 리소스를 축적하였고 그것을 라이브러리화하여 신규 작업에서 활용하고 있습니다.

앞으로 제작관리실의 방향성과 목표가 있다면?

바둑에 비유하면 훈수하는 사람이 더 길을 잘보는 경우가 있습니다. 우리 제작관리실은 프로젝트를 진행하며 발생하는 이슈에 대해서 더 객관적으로 퀄리티를 확인하고 제안 및 지원 작업을 위해 노력하겠습니다. 그리고 게임 개발에 필요한 그래픽, 사운드, 프로그램 등에서 빠르게 문제를 해결하고 효율을 높이는 데도 최선을 다하고자 합니다.

독자분들께 한 말씀 부탁드립니다.

올해는 게임빌에서 오랫동안 준비하고 공들였던 게임들이 출시되고 있습니다. 곧 출시 예정인 게임들도 있고요. 독자분들의 많은 관심과 사랑 부탁드립니다. 앞으로도 시장에서 인정받는 좋은 게임을 만들기 위해 최선을 다해 노력하겠습니다. 감사합니다.

컴투스 '브리코(BRIKO)'는 왜 국회에 갔을까?

많은 게임 전시를 보고 들었지만, 국회에 게임이 전시된다는 소식은 처음이었다. 더구나 게임빌-컴투스 미국 지사에서 개발한 '브리코(BRIKO)'가 대한민국 국회에 입성(?) 했다니... 직접 눈으로 확인하기 위해 달려갔다.

9월 23일부터 25일까지 국회에서 '대한민국게임포럼 게임 전시회'가 개최됐다. 국회 및 정부를 대상으로 게임의 산업적 가치와 문화 예술적 요소를 강조해 게임의 긍정적 가치를 알리자는 취지로 열린 이번 전시회는 국회의원 조승래, 김세연, 이동섭 의원이 공동대표를 맡고 있는 대한민국게임포럼의 주최로 마련되었으며, 게임산업협회가 주관하고 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원이 후원했다.

23일 개막식에는 공동대표 국회의원을 외에도 박양우 문화체육관광부 장관과 협회 및 업계 인사들이 대거 참석했다. 컴투스의 이웅국 부사장과 센트럴 사업팀 박선재 차장도 개막식에 참석해 직접 국회의원과 관계자들에게 게임에 대한 소개를 진행했으며, 넥슨코리아, 스마일게이트 등 다양한 게임 기업 인사들이 함께했다.

국회 1층 로비에는 국내·외의 다양한 게임을 전시하고 상설 행사를 개최하는 특별 전시 부스가 마련됐다. 부스에는 국내·외 12개의 게임회사가 참가해 온라인 게임 5종, 모바일 게임 7종, 기능성 게임 및 VR 게임 3종, 영상 21종 등이 전시됐다.

컴투스의 '브리코'는 '온라인&모바일 게임존'의 중앙 시연대에 자리하고 있었다. 알록달록한 색채의 '브리코' 포스터가 멀리서도 눈에 띄었다. 현재는 정식 출시 이전이라 베타 버전이 설치돼 있었지만, 대부분의 콘텐츠를 즐길 수 있었다.

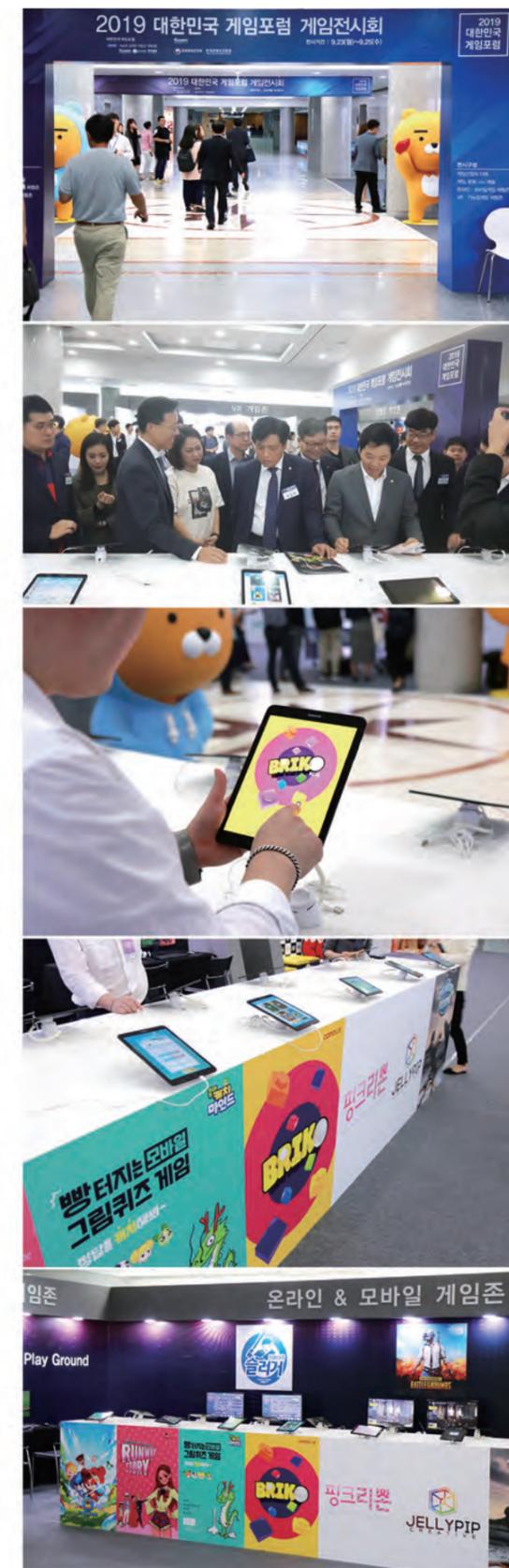
게임빌-컴투스 미국 지사에서 첫 개발한 '브리코'는 글로벌 시장을 타겟으로 한 샌드박스형 모바일 캐주얼 아케이드 게임이다. 원하는 방향으로 공을 조준해 브릭을 깨고 자유롭게 모양을 만들고 공유하는 벽돌깨기류의 타이틀이다.

'브리코'는 일반적인 벽돌깨기 게임들과는 달리 직접 콘텐츠를 생산해서 다른 유저들과 공유하고 함께 플레이할 수 있는 특징을 지녔다

먼저 유저는 다양한 형태의 스테이지들을 깨면서 브릭(벽돌)들을 모으게 된다. 이후 모아진 브릭으로 자신만의 개성을 담은 스테이지를 직접 만들어 올릴 수 있다. 유저는 다른 플레이어들이 만든 스테이지를 깨면서 서로 경쟁하거나, 보상을 획득하게 된다. 직접 플레이를 해보니 쉽고 캐주얼한 매력뿐만 아니라 아니라, 내가 직접 만들고 공유하는 샌드박스형 게임의 즐거움도 함께 느낄 수 있었다.

국회 로비라는 공간에 게임을 주제로한 의외의 전시가 열려서 인지, 가던 걸음을 멈추고 관심을 보이는 사람들이 꽤 많았다. '브리코'가 설치된 태블릿을 들고 이것저것 둘러보는 사람들을 보니, 왠지 모를 뿌듯함이 느껴졌다.

최근 게임업계가 여러가지 일들로 힘든 상황을 겪고 있는 와중에, 국회라는 상징적인 공간에서 게임 산업 진흥을 위한 행사가 마련 됐다니 무척 고무적인 일이 아닐 수 없다. 앞으로도 의외의 장소, 공간을 활용해 게임 산업에 대해 알릴 수 있는 기회가 자주 마련되면 좋겠다는 생각이 들었다. 물론, 그 곳에 컴투스의 멋진 게임들도 함께 참여한다면 즐거움이 더욱 커질 것 같다.





광활한 서부.. 마지막 남은 무법자들의 삶 '레드 데드 리DEM션2'

2018년 10월에 발매된 '레드 데드 리DEM션2'는 명작으로 평가받는 전작으로부터 6년 만에 나온 후속작이자, 그 기대에 걸맞게 2018년 GOTY(Game Of The Year)를 170여 개 받은 훌륭한 게임이다. 지난 2월호 복면게임왕에서 짧막하게 소개한 '레드 데드 리DEM션2(이하 레데리2)'를 이번 호에서 좀 더 자세히 소개하려 한다.

서부 개척 시대의 마지막

게임의 배경은 1899년으로 미국 서부 시대가 끝에 다다른 시점을 그리고 있으며 이야기는 전편인 '레데리1'의 프리퀼에 해당한다. 플레이어는 '아서 모건'이라는 인물이 되어 문명화되는 시대 속에서 더 이상 무법자로 살 수 없는 그의 고뇌와 여정을 함께 하게 된다. '레데리2'의 세계는 서부 시대를 그대로 재현했다고 할 수 있을 정도로 섬세하게 디자인되어있다. 다양한 자연환경을 통해서 서부의 미개척지를 체험할 수 있으며, 마을과 도시의 모습을 보며 그 당시의 시대상을 느낄 수 있다. 드넓은 황야를 달리다 석양이 지는 것을 볼 수 있고, 숲속 나무들 사이로 비치는 햇살을 느낄 수도 있다. 생기가 넘치는 마을이 있는가 하면 황량하게 변해버린 마을도 있다. 이런 게임디자인은 뛰어난 그래픽과 맞물려 감탄을 자아내게 한다.

다양하고 방대한 콘텐츠

오픈 월드 게임은 다양한 콘텐츠가 필수인데 '레데리2'는 GTA로 유명한 락스타의 게임답게 다양하면서도 방대한 콘텐츠를 자랑한다.

사냥과 낚시 - 동물을 사냥하여 고기와 가죽을 얻을 수 있다. 이렇게 얻은 물품들을 상점에 팔아 자금을 마련하거나 캠프에 기부할 수도 있다. 동물 중에

는 '전설의 동물'이라고 해서 특별한 아이템을 주는 동물들도 있다. 2장의 특정 미션 이후에는 낚시를 할 수 있다. 각 지역에 맞는 미끼를 써야 물고기를 낚을 수 있는데, 물고기가 저항할 때는 패드에 진동이 울리게 되어 나름의 손맛을 느낄 수도 있다. 특히 '전설의 물고기'는 전용 미끼를 써야 잡을 수 있고, 미끼를 물더라도 쉽게 잡히지 않기 때문에 끈기가 있어야 한다. 사냥과 마찬가지로 낚시한 물고기를 상점에 팔 수 있다.

채집 - 황야에서 공예에 쓸 수 있는 약초를 찾을 수 있다. 약초는 다양한 강장제를 만드는 재료가 되고, 요리에 첨가하는 재료로도 쓰일 수 있기 때문에 보이는 대로 채집해 두는게 좋다.

미니게임 - 포커, 블랙잭 등의 미니 게임 다른 NPC들과 함께 할 수 있다. 지역마다 판돈이 다르고 베팅 한도도 크지 않기 때문에 쉽게 빈털터리가 되진 않으니 편하게 즐길 수 있다.

현상금 수배 - 현상금 수배 임무가 생기면 지도에 표시가 된다. 이때 보안관 사무소를 방문하면 될 수도 있고, 도박을 통해 돈을 벌 수도 있다. 반대로 플레이어에게 현상금 수배가 붙을 수 있다. 악행을 저지를 때 보안관이나 수사관에게 발각되면 현상금이 붙게 되는데 현상금 액수가 높을수록 현상금 사냥꾼으로부터 쫓기는 비중이 높아진다.

액션 - '레데리2'는 서부극이기 때문에 총기를 활용한 액션이 중요하다. PC와 달리 콘솔에서는 조준이 어렵기 때문에 FPS를 비롯한 1인칭 액션을 즐기기가 어렵다. 하지만 '레데리2'는 '데드아이'라는 슬로우 모션 시스템을 이용하여

이러한 점을 잘 극복하였으며 적들을 일망타진하는 호쾌한 액션을 즐길 수 있다. 그리고 기본적인 액션에도 '락온'이 적용되기 때문에 조작에 익숙해진다면 전투가 어렵게 느껴지지 않는다. 다만 이후에는 액션이 단조롭게 느껴질 수도 있기 때문에 호불호가 갈리는 요소일 수 있을 것 같다.

명예 - 플레이어의 행동의 결과는 '명예'에 영향을 주게 되는데 이는 게임 내 분위기 요소로 작용하게 된다. 선행을 많이 하여 명예가 높다면 상점에서 할인을 받거나, 새로운 물품을 구입할 수도 있고, 명예가 높을 때만 진행할 수 있는 퀘스트도 있다. 명예가 낮을 때 얻을 수 있는 이점은? 거의 없다.

이 밖에도 많은 콘텐츠를 즐길 수 있는데 이 모든 것들은 게임의 배경과 어우러져 플레이어가 자연스럽게 서부 시대를 체험할 수 있도록 도와주고 있다.

매력적인 세계지만..

이처럼 즐길 것도 많고 그래픽도 훌륭한 '레데리2'에는 아쉬운 점이 없을까? 직접 플레이하면서 느낀 몇 가지 단점들을 소개한다.

미션의 낮은 자유도 - 포식 동물을 유인하기 위해 미끼를 설치해야 하는데 지정된 곳에 놓지 않았다고 미션 실패가 뜬다. 적을 미리 처치한 후 진행을 하고 싶어도 지정된 곳에 도달 후 게임내 메시지가 떠야 적을 공격할 수 있는 등 미션에서 설명하는 방식 이외의 방법을 시도할 수 없다. 이처럼 '레데리2'의 미션에는 자유도가 거의 없는 수준이다. 오픈 월드 게임에서는 자유도가 중요한데 이러한 점은 아쉽게 다가온다. 미션의 금메달 수집 방식도 문제다. 달성 조건이 누적되는 것이 아니라 한번의 플레이로 모든 조건을 달성해야 하는 방식이라 웬만한 끈기가 아니라면 달성하기 쉽지 않고, 좀 더 지나면 수집할 생각조차 들지 않는다.

불친절한 조작감 - '레데리2'는 '시뮬레이션 게임'을 표방하고 있다. 긍정적으로 생각하면 세세한 조작들을 통해 플레이어에게 체험에 가까운 느낌을 줄 수 있지만, 반대로 생각하면 지나친 디테일 때문에 게임이 불편해지는 부분도 있다. 적들을 일일이 뒤져야 하는 파밍 방식, 무거운 조작감, 불편한 빠른 이동 등은 게임을 하는 중간중간 답답하게 느껴질 때가 많다. 말을 탈 때도 무작정 달릴 수 없다. 말도 지치기 때문에 종종 쉬어야 하며, 먹기도 줘야 한다. 심지어 말이 더러워지면 말의 기력이 금방 소진되어 오래 달릴 수 없기 때문에 빗질도 해줘야 한다. 플레이어 캐릭터 관리에도 신경 써야 한다. 식사를 너무 안 해서 저체중이 되거나 반대로 과체중이 된다면 각 경우에 따른 패널티가 있다. 게임을 즐기다 보면 신경 쓸 겨를이 없는데 이런 점들은 귀찮게 다가올 수 있다.

깊은 여운을 남기는 게임

하지만 '레데리2'의 단점들은 강력한 하나의 요소로 인해 상쇄된다. 그것은 바로 스토리다. 변화하는 시대의 흐름 속에서 자신을 길러준 갱단에 대한 의리와 자신의 이상 사이에서 고민하는 아서를 플레이하다 보면 이야기가 어떻게 끝나게 될지 궁금해지게 된다. 그리고 그 끝에 이르렀을 때 깊은 여운을 느낄 수 있으며 게임에서 쉽게 떠나지 못하게 된다. 불편하게 느껴지던 단점들은 '레데리2'의 세상을 플레이어가 좀 더 느낄 수 있도록 의도된 것 같다는 생각마저 들게 된다. 과연 아서는 잔인한 세상 속에서 구원을 얻었을까? 서부의 무법자들은 어떻게 사라져 갔을까? 깊은 울림이 있는 게임을 즐기고 싶다면 '레드 데드 리DEM션2'를 추천한다.

글. 라문규 기자 / moongyu@





나도 한 번, 만들어보자! '새우장' 과 '연어장'

필자는 요리를 좋아한다. 요새는 1인 가구도 많고 집에서 요리하는 품을 생각했을 때 외식이 더 간편하고 저렴한 경우도 있어서 외식을 즐겨하는 독자들이 많겠지만, 그래도 집에서 스스로 요리를 하는 그 '맛' 이라는 게 있지 않은가. 이번 호에서는 새우철과 연어철을 맞아 밥맛 없을 때 입맛을 돋궈 주고 온 가족이 좋아하는 새우장과 연어장을 직접 만들 수 있는 비법을 공개한다.

{숙성 재료}

밀폐용기 2개, 새우 1kg, 연어 500g, 양파 3~4개, 청양고추 5~10개, 맛간장, 맛술(미림)

{맛간장 재료}

사과1개, 양파1개, 무 1/4토막, 통마늘 10알, 대파1쪽, 생수 500ml, 진간장 750ml, 맛술(미림) 100ml, 사이다(배맛) 250ml

① 맛간장 만들기

1. 냄비에 손질한 재료(사과, 양파, 무, 마늘, 대파)와 생수 500ml를 넣고 야채 육수를 우려낸다.
2. 육수가 우러나오고 사과가 말랑 해지면 진간장 750ml, 맛술(미림) 100ml 사이다250ml를 넣어준 뒤 약한 불에서 10분간 더 끓여주고 식혀준다.
3. 간장이 식는 동안 새우와 연어를 손질하고 숙성 준비를 한다.

Tip1 ★ 사이다가 없는 경우 설탕 3스푼을 넣어준다.

Tip2 ★ 이번 장 요리의 핵심 재료는 맛간장 이다. 필자는 야채 육수를 바탕으로 맛간장을 만들었는데 다시다 육수, 멸치 육수 등 자신만의 비법으로 맛간장을 만들어도 충분히 가능하다.



② 새우 손질

1. 새우의 머리를 제거하고, 꼬리에 있는 물집을 제거한다.
2. 새우 머리에서부터 둘째, 셋째 마디에 있는 틈으로 이쑤시개를 넣어 내장을 제거해 준다.
3. 손질된 새우는 흐르는 찬물에 씻어준 뒤 한곳에 모아 맛술(미림)을 넣고 잡내를 제거한다 (약 5~10분간)

Tip1 ★ 살아있는 새우를 손질하기 전에 얼음물 혹은 냉동실에 약 20~30분 넣어서 기절시키자. (새우가 팔딱팔딱 움직이면 손질하기 어렵고 새우의 볼 혹은 물주머니에 다칠 우려가 있다.)
Tip2 ★ 새우를 머리채 먹었다면 머리에 있는 뾰족한 빨과 수염을 잘라준다.



③ 연어 손질

1. 키친타월로 연어의 기름기를 제거한다.
2. 기호에 맞게 적당한 크기로 썰어준다.

Tip1 ★ 생선살은 물에 닿으면 신선함이 사라지기에 물에 닿지 않게 주의한다.
Tip2 ★ 혹 연어에서 비린내가 날 경우 맛술(미림)을 골고루 뿌리고 약 5~10분 뒤 '3-1'을 진행하면 된다.



④ 나머지 재료 손질 및 밀폐용기에 이쁘게 담기

1. 양파와 청양고추를 먹기 좋은 크기로 썰어 준다.
2. 완전히 식은 간장을 체에 걸러 건더기를 건져낸다.
3. 미리 준비한 용기에 양파 > 청양고추 > 새우/연어 순서로 담은 뒤 간장을 붓고 냉장고에서 숙성시킨다.

Tip1 ★ 취향에 따라서 청양고추를 넣어도 아주 맛이 좋다.



⑤ 완성!

연어장은 반나절에서 하루 정도, 새우장은 하루 이틀 정도 지나면 완성된다. 기호에 따라 참기름을 혹은 참깨를 살짝 뿌려 먹으면 '달고 짜고 고소한' 맛있는 새우장과 연어장을 맛볼 수 있다.



게임 소싱 편

게임빌 소싱팀 이강욱 팀장 ★

독자분께 자기소개 부탁드립니다.

안녕하세요. '게임빌컴투스뉴스' 독자 여러분 반갑습니다. 게임빌 게임사업본부 소싱팀에서 근무 중인 이강욱 팀장입니다.

게임 소싱에 대해 모르는 분들을 위해 간략하게 설명 부탁드립니다.

외부 개발사에서 개발하고 있는 게임을 발굴해서 퍼블리싱 계약을 체결하는 업무입니다. 예를 들면 '탈리온' 게임을 개발한 유틸플러스와 게임빌이 퍼블리싱 계약을 맺고 '탈리온' 게임을 출시한 사례를 들 수 있습니다. 이와 달리 게임을 자체 개발해서 출시하는 경우도 있는데 게임빌에서 출시 예정인 '게임빌프로야구 슈퍼스타즈'같은 경우입니다.

어떤 계기로 게임 소싱팀에 입문하게 되셨는지 궁금합니다.

2011년도 게임빌 퍼블리싱팀에 입사를 했어요. 처음에는 사업PM과 소싱을 동시에 진행했었는데 당시에는 지금처럼 사업부와 소싱팀이 분리되지 않았었습니다. 그러다가 점점 게임 산업이 고도화되다 보니 2014년부터 소싱팀이 분리되고 그 이후로 소싱 업무를 담당하게 되었습니다.

궁금해하시는 독자분을 위해 게임 소싱 절차에 관해서 설명 부탁드립니다.

먼저 인바운드, 아웃바운드 등 어떤 형태로든 신규 게임 제안을 받고 있고 소싱팀에서 직접 기사 검색, 각종 게임 행사 참석, 지인 등을 통해 신규 개발사를 발굴하기도 합니다. 1차 검토는 소싱팀에서 이루어지고 소싱팀에서 게임성과 사업성이 있겠다고 판단이 되면 그 다음 단계로 게임사업실과 각 해외지사에게 게임 테스트를 요청합니다. 간혹 필요에 따라 개발사에서 우리 회사를 방문하여 게임사업실 대상으로 PT를 진행하기도 합니다. 그 다음 게임사업실 및 해외지사에게 게임 검토 후 평가서를 보내 주면 최종적으로 경영진에게 보고 후 퍼블리싱 계약 여부를 결정합니다.

게임 소싱 업무를 하시면서 좋은 점이 있다면?

수많은 사람을 만나고 그분들과 이야기를 할 수 있다는 것이 좋습니다. 외부 개발사 대표님이나 임직원들과 만나서 이런저런 얘기 하다 보면 다양한 그분들만의 인생 스토리를 들을 수 있거든요. 업무를 떠나 다양한 사람들의 목소리를 듣다 보면 제가 앞으로 인생을 살아감에 있어 많은 도움이 되는 말씀들을 많이 해주십니다.

그동안 많은 작품을 퍼블리싱 해왔는데, 어떤 기준으로 게임을 선별하시나요?

3가지 항목을 기준으로 선별하고 있습니다. 첫 번째는 게임 상품에 대해서 게임성과 사업성을 기준으로 검토합니다. 가장 기본적인 항목이고요. 이 항목이 충족된다면 두 번째는 개발사의 개발 인력 등 레퍼런스를 확인합니다. 주변 인맥 등을 동원해서 과거 진행했던 프로젝트 과정과 외부 커뮤니케이션 역량 등을 확인합니다. 마지막으로 개발사의 재무 상황을 검토합니다. 위의 두 가지 항목을 모두 충족한다 해도 재무적으로 열악하다면 개발 중에 곤란한 상황이 발생하기도 합니다. 현재 재무 상황 외에도 향후 자금 확보 방안 및 계획 등이 얼마나 잘 수립되어 있는지 등을 종합적으로 검토합니다.

최근 소싱한 게임 중 성공적인 사례가 있다면?

요즘 게임 시장이 대형 IP 게임이 아닌 이상 침체가 된 상황이라서... 그 와중에 나름 성과를 낸 것이 '탈리온'이라고 생각합니다.

최근 게임 트렌드에 대해서 어떻게 생각하시나요?

요즘 몇 년간 IP 게임이 대세가 된 것 같습니다. 대형 게임사 위주로 PC 게임 IP와 일본 애니메이션 IP, 마블 IP 등 다양한 IP를 활용하여 게임 개발 및 서비스를 하고 있습니다. 소규모 개발사는 최근 성과를 내는 게임 위주로 개발하는 성향을 보입니다. 예를 들어 작년에 방치형 RPG 게임이 잘 되었다는 소문이 나니까 여기저기서 방치형 RPG를 만들고, 올해도 유사한 사례가 있는데 개발사가 기존에 보유하고 있는 그래픽 리소스를 활용해서 최대한 빠르게 개발하고 있습니다.

팀장님이 개인적으로 좋아하는 게임이 궁금합니다.

좋아하는 게임이 한둘이 아니어서... 너무 어렵네요. PC는 '삼국지3', '컴퍼니오브히어로즈', 콘솔은 '메기슬' 시리즈, '악마성' 시리즈, '위닝' 시리즈 등을 좋아합니다. PC는 인터페이스가 키보드와 마우스이다 보니 전략 게임 위주로 많이 하게 되었는데 나라를 세워서 하나씩 점령해 가거나, 컨트롤을 통해 전장의 적을 무찌르고 목표를 달성하는 게임을 좋아합니다. 콘솔의 경우 시네마틱한 연출과 깊이 있는 스토리, 개성 있는 캐릭터, 실사풍에 가까운 그래픽 퀄리티 등을 좋아합니다.

소싱팀에서 근무 시 필요한 역량이 있다면?

기본적으로 게임을 당연히 좋아해야 합니다. 가능하면 어느 특정 플랫폼에만 치우치기보다는 넓은 지식이 있으면 좋을 것 같습니다. 그리고 외부 사람들과 만나 자신의 생각을 전달하고 상대의 이야기를 경청하고 정리할 수 있는 커뮤니케이션 스킬도 중요합니다. 소위 영업 마인드가 있어야 합니다.

소싱팀 입사를 희망하시는 분들께 선배님으로서 한 말씀 부탁드립니다.

어느 한 프로젝트를 몇 년간 지속해서 하는 업무가 아니라, 다양한 프로젝트와 다양한 사람들을 만나는 업무이다 보니, 사람을 좋아하는 성향이 이 일에 맞을 것 같습니다. 그리고 게임을 할 때 그저 재미로만 하는 게 아니라 다양한 장르의 게임을 많이 하면서 '왜 이 게임은 재미가 있는데 흥행하지 못했을까?', '왜 이 게임은 잘되었을까?' 등을 생각하면서 플레이하면 좋을 것 같습니다.

글. 이정행 기자 / jameslee94@



복면게임왕

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

01

2038년의 어느 도시를 배경으로 모션 캡처 방식으로 제작된 게임입니다.



02

정교한 모델링과 애니메이션, 비와 눈 표현, OST 등 화려하고 디테일한 영상도 매력적입니다.

2018년 출시 후 5개월 만에 세계 누적 판매량 200만을 돌파했습니다.

03

스토리가 훌륭해서 마치 한 편의 영화를 보는 느낌입니다.

기존 분기형 어드벤처의 틀을 깨고 유저 선택에 따라 매우 다양한 스토리 진행과 엔딩을 체험할 수 있다는 점에서 호평을 받은 인터랙티브 드라마 구조의 게임입니다.



04

각본 완성에만 2년, 촬영에 370일이 걸린, 배우들의 열연이 돋보여요.

매력적인 총 세 명의 안드로이드 카라, 코너, 마커스가 주인공입니다.



05

게임 캐릭터를 만들라 했더니... 사람을 만들어버렸어요.

게임의 배경이 된 도시는 미국 미시간주에서 가장 큰 도시인 '디트로이트'입니다.

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

기간 : ~ 2019년 10월 16일

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

9월호 정답 : 화이트데이 / 9월호 당첨자 : 이명진(서울시 양천구), 이선형(서울시 은평구), 김상호(서울시 금천구)

글. 김민재 기자 / kitschkim85@



그림. 김주혜 기자 / nabicarol@

🎁 9월호 당첨자 발표

서동진, 남상욱님 축하드립니다~!



당신의 무한한 상상력을 기대합니다. 말풍선에 위트있는 멘트를 넣어 사진 촬영 후 보내주세요. 추첨을 통해 문화상품권을 드립니다.

* WEWIT 삽화는 사우분들의 참여로 만들어 집니다. 멋진 솜씨를 뽐낼 금손 사우들께서는 언제든지 편집부에 문의 주세요~! (이 코너는 임직원만 참여 가능합니다)

기간 : 2019년 10월 16일

메일 : gcnews@gamevilcom2us.com 회사, 소속, 이름, 연락처를 함께 적어주세요

같지만 다른 R특집!

같지만 다른 R들이 모두 모였다! 먼 미래에나 가능할 것 같았던 가상현실을 이제 주위에서 심심찮게 볼 수 있다. VR, AR, MR 등 종류도 너무 많은 가상현실! VR부터 XR까지 몰입형 기술 전반에 대한 용어를 알아보자!

VR / Virtual Reality / 가상현실

현실 세계를 차단하고 완벽한 디지털 환경을 구축하는 기술이다. 100% 가상의 이미지를 사용하는 점에서 일반적으로 생각하는 가상 현실에 가장 가깝다고 할 수 있다. 최근 VR 카페 등이 유행하여 누구나 쉽게 체험할 수 있으며 가장 익숙한 단어이기도 하다. 고글 모양의 헤드셋을 쓰는 순간 현실 세계와 완벽히 차단되며 VR 세상이 펼쳐진다. 컴퓨터 그래픽을 활용해 다양한 입체감 있는 영상을 만들 수 있는 것이 장점이다.

AR / Augmented Reality / 증강현실

현실 세계에 3차원의 가상 이미지를 입혀 보여주는 기술이다. 필요한 정보를 디스플레이 기술 등을 통해 즉각적으로 보여주는 형태를 AR이라고 볼 수 있다. 한때, 폭발적인 인기를 자랑했던 '포켓몬 GO'가 대표적인 AR 게임이다. AR은 게임 외에도 여러 분야에서 유용하게 활용될 수 있는데, 예를 들어, 영화 <아이언맨>에서 슈트를 입은 토니 스타크에게 즉시 필요한 정보를 보여주는 것도 AR에 해당된다. 다만, 현실을 기반으로 하기에 가상현실 구현에는 어느 정도의 한계가 있다.

MR / Mixed Reality / 혼합현실

현실과 가상의 정보를 융합해 진화된 가상 세계를 만드는 기술이다. AR과 VR의 단점을 보완한 것이라고 알고 있는 사람들이 많은데, 이는 완벽한 오해이다. MR은 '현실'과 '가상'이 섞여 있는(Mixed) 모든 경우를 지칭하는 단어이다. 즉, AR은 MR에 포함되는 개념인 것이다. 그렇다면 굳이 MR과 AR을 구분하는 이유가 무엇인가? 가상과 현실의 비율에 따라 MR은 크게 AR과 AV로 나뉘기 때문이다. 아래를 참고하도록 하자.

현실(메인) + 가상(일부) = AR (증강현실) ⊆ MR
현실(일부) + 가상(메인) = AV(증강가상) ⊆ MR
현실(0%) + 가상(100%) = VR(가상현실) ≠ MR

XR / eXtended Reality / 확장현실

모든 R들을 아우르는 단어이다. 확장현실은 영어로 "XR"이라 표기하는데, 이때 X는 변수를 의미한다. 즉, 앞서 나온 VR, AR, MR을 모두 의미하며, 동시에 미래에 등장할 또 다른 형태의 가상현실도 다 포괄할 수 있는 용어이다.

글. 문경희 기자 / kmoonh@

인천 연수동의 강석화 님 '낙시의 신' 편

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

- 권오준(두바이) ▶ 임지훈(서울 강안동) ▶ 배주연(서울 후암동) ▶ 배준영(대구 신천동) ▶ 심양홍(서울 양재동) ▶ 강석진(서울 도봉동) ▶ 최한민(인천 부평동) ▶ 이지윤(부산 해운대) ▶ 이경호(서울 잠실동) ▶ 이지혜(인천 산곡동) ▶ 김준환(경기도 파주시) ▶ 김진태(인천 경서동) ▶ 황민화(서울 화곡동) ▶ 김현진(서울 독산동) ▶ 강석화(연수동) ▶ ?



안녕하세요! 인천에서 게임 덕후 부인과 행복한 신혼생활 중인 35살 강석화라고 합니다. 평소에는 아무래도 부부가 같이 할 수 있는 게임을 선호하기 때문에 PS4나 스위치를 많이 하는 편이지만, 이동 중이나 자투리 시간에는 모바일 게임이 딱 맞더라고요.

결혼 전까지만 해도 낚시를 꽤 좋아해서 바다낚시도 많이 다녔었는데, 임자 있는 남자가 되고 나니 그것도 쉽지 않아 요즘은 거의 못 가고 있었거든요. 그래서 모바일로 잠깐 잠깐 할 수 있는 낚시의 신이 제격이었습니다. 무엇보다도 리얼리티가 살아 있는 물고기 그래픽이 아주 매력적이었어요.

처음에 시작할 때는 가볍게 한 마리씩 잡으면서 했는데, 가끔 이벤트가 뜨면 부인이 다른 게임

하고 있을 때 옆에 앉아서 열심히 낚시대를 드리우며 이벤트 어종이 잡히기를 기다리기도 할 정도가 됐죠.

실제 낚시만큼이나 손맛이 살아있다는 점도 꽤 매력적이예요. 핸드폰에 진동이 올 때마다 월척이 걸렸으면 하는 0.1초의 기대감이 심장을 쫄깃하게 합니다. 릴을 돌렸다가 풀었다가 하면서 플레이하는 과정이 실제 낚시와도 많이 닮아 있어서 재미있게 하고 있습니다.

특히 현실에서 가보기 어려운 해외 출조도 간접 체험을 해볼 수 있다는 점이 재미있다고 생각해요. 실제 낚시에서는 잡아보기 어려운 어종들을 수족관에 넣어 놓고 감상도 할 수 있으니까요. 이런 장점들 덕분에 앞으로도 꼭 플레이하게 될 것 같아요.

장비를 맞춰야겠다는 생각이 들면서 예전처럼 아무 생각 없이 하기는 어려워졌지만, 그만큼 맞춰가는 재미도 있다고 생각합니다. 특히 낚시를 좋아하는데 현실과 취미생활의 높은 장벽을 허물지 못해 낚시를 가지 못하시는 분들께도 강력 추천할 수 있을 것 같습니다.

올해 안에는 마늘님도 같이 하자고 해서 함께 길드전을 뛰는 게 목표입니다. 저는 안 사더라도 아내 계정은 장비를 맞춰줘야 할 것 같긴 하지만... 앞으로도 오랫동안 플레이할 수 있도록 좋은 운영 부탁드립니다.

글. 유일국 기자 / bogusmoney@

Quiz

뇌섹인이 푸는 센스 퀴즈

‘참말만 하는 사람들이 사는 마을’로 가는 방법은?

‘엘룬’의 소피아가 참말만 하는 사람들이 사는 마을에서 여름 휴가를 보내기 위해 길을 떠났다.
 그런데 아뽀사!
 소피아가 도중에 ‘참말만 하는 사람들이 사는 마을’로 가는 지도를 잃어버리고 말았다.
 두 갈림길에서 한쪽은 ‘거짓말만 하는 사람들이 사는 마을’로 가는 길이다.
 소피아가 갈림길에서 망설이던 중 두 마을 중 한 마을에 사는 남자를 만났다.

이 남자에게 한 가지 질문만 하여
 ‘참말만을 말하는 사람들이 사는 마을’로
 가는 방법은?

정답은 다음 호에 공개됩니다.

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

기간 : 2019년 10월 16일

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

9월호 문제 : 빠진 문자는 무엇일까?

정답 : H, 상하 대칭인 문자 (반으로 갈랐을 때 위 아래가 동일함)

당첨자 : 김진아(서울시 서대문구), 김다영(서울시 도봉구), 당명호(대구시 중구)

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

★혹시라도 사보 구독을 원하지 않는 분들도 메일로 알려주시면 반영하겠습니다.

★당첨★ d9309232

매달 올컬러판의 사보를 보내주셔서 잘 읽고 있습니다. 다양한 주제의 꼭지들과 화려한 게임일러스트 보는 재미가 참 쏠쏠합니다. 이번 호에는 니가비비바라국수 레시피가 마음에 드네요. 시간 날 때 꼭 해 먹어보도록 하겠습니다. 저는 요즘, 9이닝스 19 게임을 주로 하고 있는데요. 야구 게임 중 최고의 게임이라 생각합니다. 요즘 한창인 메이저 리그 틀어놓고 중계 보면서 게임하면 그 재미가 배가 되어서 꼭 추천해 드리고 싶네요. 9이닝스 15 때부터 쭈욱 해 와서 이제는 거의 습관이 되었습니다. 앞으로도 좋은 내용 많이 많이 실어주세요. 열심히 구독하겠습니다.

★당첨★ zcbqw

벌써 '게임빌컴투스뉴스'를 구독하게 된 지 두 달이 되었네요! 직접 플레이하면서 느낄 수 있던 점들 외에도 실제로 어떠한 이벤트를 했는지, 게임 제작자들이 어떠한 마음으로 게임을 제작한 건지 그분들이 어떻게 생각했는지와 같은 궁금증을 해소할 수 있어서 즐겁게 보고 있습니다. 이제 여름이 끝나고 한차례 비 소식이 지나고 나면 가을이 성큼 다가오는 게 느껴질 것 같네요. 기자님들 가을에도 잘 부탁드립니다~

★당첨★ yugg1125

함께 보는 것도 좋지만 개인적으로도 오봇이 만나고 싶어 사보 신청을 했습니다.^^ 다음 달부터는 집에서 편안하게 자주 읽을 수 있습니다~ 제가 얼마 전 '게임 한류'에 대한 기사를 읽었는데요. 2018년 콘텐츠 수출 중 게임 비중이 무려 67.2%로 차지하며, 연평균 26.9%의 성장세를 보이는 가운데 게임 한류의 중심에 컴투스의 '서머너즈 워'가 있다는 내용이었습니다. 어쩌나 반갑던지요. <Pioneers>코너에서 보여준 세계 게임 시장 개척 노력의 결과가 아닌가 싶습니다. 앞으로도 게임빌, 컴투스를 비롯 국산 게임 산업의 세계화(게임 한류)가 쪽쪽 이어지길 기대하겠습니다.

EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



박성민 기자(GC플레이어)

게임에 관한 모든 것을 사랑하는 저로서 이렇게 저의 생각과 의견을 쓸 수 있다는 점이 너무 행복한 경험이라고 생각합니다. 사보 제작에 참여하신 모든 분들 수고하셨습니다!



임재현 기자

요리하는 과정에 어머니와 여동생의 날카로운 훈수와 지적이 있었지만 직접 만든 음식을 가족이 맛있게 먹어주며 좋은 시간을 보낼 수 있었습니다. 이런 좋은 경험과 추억을 주셔서 감사드립니다!



김성오 기자

아무래도 두 번째 기자 활동이니 전보다는 어려움이 없을 거로 생각했지만, 역시나 생각보다 쉽지 않았던 것 같습니다. 이번에도 사보 발행을 위해 노력해 주셨던 모든 분들께 감사드리고 고생 많으셨습니다!



라문규 기자

제가 좋아하는 게임을 소개하는 기회를 가질 수 있어서 뜻 깊은 시간이었습니다. 좋은 기회를 주셔서 감사합니다.



김민재 기자

색다른 경험이었습니다. 감사합니다.



유일국 기자

아싸라서 친구가 많지 않아 매우 걱정 되었는데 좋은 경험이 된 것 같습니다. 유일국 화이팅!!



최서연 기자

입사하자마자 바로 사보 활동을 하게 되어서 걱정이 많았는데 주변 분들이 조언도 많이 해주시고 독려해 주셔서 잘 할 수 있었습니다. 덕분에 빠르게 회사 생활에 적응할 수 있었어요. 끝까지 감사드립니다!



노주환 기자

처음에는 가벼운 마음으로 시작했으나, 편집부와 기사를 주고받다 보니 욕심이 커지고, 회사에 대한 충성도가 올라가는 것을 느꼈습니다. (좀 더 게임회사 스타일 한 잔 씩 들이키고 필력을 뽐내는 문화를 만드는 것도 어떨까 하는 조금 위험한 생각도 해봤습니다. ㅎㅎ)



임형욱 기자

평소에 특이한 기기에 관심이 많았는데 운 좋게도 원하는 기사를 쓰게 되어서 정말 재미있었습니다. 기기 사진 촬영에 도움을 준 딸에게 감사~



백건희 기자

'다른 입장에서 바라보기, 귀 기울여 보기, 찬찬히 들여다보기, 한걸음 더 내딛어 보기'를 할 수 있었던 소중한 시간이었습니다. 더불어 새로운 만남까지... 덕분에 기쁘고 든든한 마음으로 가을을 맞이했어요. 10월호를 함께 읽는 모든 분들께도, 기분 좋고 근사한 일들이 잔뜩 일어나는 가을이 되었으면 좋겠습니다!



염준호 기자

매월 1일마다 책상 위에 올려진 사보를 보며, '나도 이 잡지에 글을 남기고 싶다' 생각했는데 이렇게 10월호 잡지에 남기게 되어 영광이었고, 이 글을 만들어준 은수&태양씨 사랑...까지는 아니고 감사합니다! 10월호 사보는 쉽지 않았지만, 저한테는 너무 뜻깊었고 즐거운 경험이었습니다.



임혜성 기자

처음하는 기자 활동으로써, 글쓰는 것에 재주가 없다 보니 재밌을지는 모르겠습니다....그래도 색다른 경험을 하게 되었네요~~ 선선한 가을이 찾아오고 있습니다. 일교차가 커진 만큼 사우분들의 건강을 잘 챙기셨으면 합니다. 모두 고생하셨습니다!



이정행 기자

사보에 참여하게 되어 보람되고 뿌듯한 경험을 했으며 좋은 기회를 주셔서 감사하다는 말씀드리고 싶습니다. 함께 해주신 분들 모두 고생 많으셨습니다!



권가람 기자

해외 게임 소식을 찾아보면서 한국에서는 찾기 힘든 정보들을 보다 많이 알 수 있게 되어서 좋은 시간이었습니다.



최현철 기자

오래간만에 기자로 참여할 수 있게 되어 영광이었고 뜻깊은 시간이 된 것 같습니다. 사보에 참여하신 모든 분 고생 많으셨습니다.



김주혜 기자

처음으로 해보는 사보 기자단이라 뭘 해야할지 많이 걱정했는데, 결국은 전공대로(?) 사보에 제 그림을 싣게 될 수 있어 영광이었습니다. '서머너즈 워' 캐릭터들로 할로윈을 그리고 싶었는데 잘 표현됐는지 모르겠네요.^^ 즐거운 작업이었습니다!



최혜숙 기자

사보가 나오기까지 많은 분의 노력과 정성이 들어간다는 것을 다시 한번 느끼게 되었습니다. 매달 즐겨보았지만, 더욱 사보 팬이 되었네요. 앞으로도 응원하겠습니다!



이보람 기자

뉴페이스 코너 인터뷰 답변을 보면서 새로 입사하신 분들의 게임에 대한 다양한 생각과 우리 회사에 대한 열정을 볼 수 있어서 좋았습니다. 기자단분들의 노고가 보여서 다음 사보가 나오면 쓱쓱 넘기지 않고 천천히 자세히 읽어야겠어요. 수고 많으셨습니다.



서효진 기자

사보 기사를 하면서 또다른 즐겁고 새로운 경험을 해본 것 같습니다. 앞으로 사보를 더 꼼꼼히 볼거 같네요 :) 도움을 주신 분들 감사합니다!



김에나래 기자

우연히 게임빌-컴투스 사보 기자로 참여하게 돼서 좋은 기회였습니다. 업무와 관련된 소식이 많아 한번 더 되짚어 볼 수 있어서 보람 있었습니다. 모두 감사합니다.



문경희 기자

사보 기사를 하면서 평소 궁금했던 게임 용어들에 대해 알아보고 사우분들과 공유하는 뜻 깊은 시간을 가질 수 있었습니다! 이런 기회를 마련해 주셔서 감사합니다.



이은지 기자

게임빌 재직시절에도 사보기사를 했는데 컴투스 오고 또 사보기사를 해서 감회가 새로웠습니다. 기사를 쓰는데 도움주신 분들 감사드립니다!



민병우 기자

게임빌-컴투스 구독자에서 사보 기자로 변신하고 보니 쉽지 않음을 알게 되었습니다. 재밌는 경험이기도 했고요. 항상 사보를 만드시는데 고생해주시는 많은 분들께 다시 한번 감사의 말씀을 드립니다.



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 **풀리처상**을 시상합니다. 2019년 9월호 대망의 사보 풀리처상 수상자들을 지금 공개합니다.

9월호 강보민 기자

좋은 전시를 관람할 수 있어서 즐거웠는데 기사로 이렇게 상까지 받게 되어 기쁩니다. 사보 기자로 처음 참여했는데 많은 분들이 사보를 위해 수고해주고 계신 점을 알게 되었고, 이번 사보 기자 경험을 통해 앞으로 다음 호에는 어떤 기사가 실릴지 기대하고 감사하는 마음으로 사보를 구독하게 될 것 같습니다. 기사 작성에 도움을 주신 분들과 또 기사를 읽어 주신 분들께 감사드립니다!



9월호 박세규 기자

처음 작성해보는 기사라서 많이 부족했을 텐데, 이렇게 귀한 상을 주셔서 감사합니다. 직접 인터뷰도 해보고, 인터뷰한 내용을 정리해서 글로 작성하는 일련의 과정이 사보가 아니면 해볼 수 없는 특별한 경험이었다고 생각합니다. 인터뷰에 적극 임해 주신 마케팅팀 신중현 대리님 매우 감사드립니다. 상세하고, 명확하게 말씀을 잘 해주셔서 기사 작성하면서 많은 도움이 되었습니다. 사보 기자로 참여하신 모든 분들, 그리고 인터뷰에 참여해주시고 여러모로 지원해주신 모든 분들께 감사드립니다.



2019 게임빌 컴투스 신입 공개채용



TALION

