



그대, 언젠가는 꽃을 피울 것이다

다소 늦더라도, 그대의 계절이 오면
여느 꽃 못지않은
화려한 기개를 뽐내게 될 것이다

그러므로 고개를 들라
그대의 계절을 준비하라

너라는 꽃이 피는 계절을

- 김난도, <아프니까 청춘이다> 中 -

GAMEVIL COM2US NEWS

GAMEVIL[®] COM2US

VOL.151
2019.12

Special, 컴투스 KOREA 3X3 프리미어리그 2019

Special, 게임빌-컴투스가 후원하는 야수파 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

게피컬쳐, 세계에서 가장 행복한 도시 멤버론

Relay Game, '서머너즈 워' 유저 김현진 님

Top Finger, '빛의 계승자' 고수 해원S2 님



게임빌컴투스뉴스^{***}

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

| 12



MOBILE BASEBALL GAME SINCE 2002

게임빌

프로야구

SUPER ★ STARS



WANNABE
CHALLENGE





Global Mobile Game No. 1 'GAMEVIL-COM2US'

2019. 12. DECEMBER

Global Mobile Game Leader 'GAMEVIL-COM2US'

게임빌-컴투스 는 국내 모바일게임 산업을 초창기부터 이끌어 온 게임사입니다.
우수한 개발력과 오랜 기간 쌓아온 글로벌 노하우를 바탕으로 이제는 세계 시장을 이끄는
모바일게임 리더가 되었습니다.

양사는 '손 안의 행복'을 시작으로 전 세계에 한국을 알리는 기쁨을 넘어 모바일게임 산업의
미래를 만들기 위해 끊임없이 노력하고 있습니다.
특히 '놈', '붕어빵타이쿤', '게임빌 프로야구', '미니게임천국' 등 엄지족들을 열광시켰던
히트 시리즈 브랜드는 물론 '서머너즈 워', '별이되어라', '컴투스프로야구', '크리티카: 천상의 기사단',
'낙시의 신', 'MLB 퍼펙트 이닝' 등 다양한 장르의 창작력 돋보이는 스테디셀러들을
서비스하고 있습니다.

미국, 일본, 독일, 대만, 태국 등 10여 개 거점을 중심으로 구축된 글로벌 인프라와
전 세계 누적 다운로드 14억 건을 넘어서는 방대한 유저 풀을 바탕으로 한 독보적인 글로벌 경쟁력이
주목받고 있으며, 앞으로 세계 무대에서 양사의 더 큰 시너지가 기대되고 있습니다.
글로벌 모바일게임 리더 컴퍼니 게임빌-컴투스가 항상 여러분 곁에서
'게임으로 하나 되는 세계', '게임의 가치'를 보여드리겠습니다.

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

'GAMEVIL COM2US NEWS' 2020년 1월호에는
더욱 다양한 독자 분들의 소리를 담고자 합니다.
구독을 원하시는 분들은 아래 주소로 접속해주세요.

www.gamevilcom2us.com/gcnews



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

게임빌컴투스뉴스 2019년 12월호 / 통권 제151호(Since 2001. 11.)
발행일 2019년 11월 30일 / 2001년 11월 정간호 발행(월간, 비매월)
발행처 게임빌 / 서울시 금천구 가산디지털1로 131 BYC하이시티 A동
정보간행물 신고 일자 2018. 7. 5. 신고 번호 공전, 라00210

Game Market

Overseas
World Game News
Pioneers
Korea
Two In Media

Inside G-C

Congratulations
Marketing News
Marketing Insight
Marketing Contact

Play Game

Mobile
Game Focus
Hot Game
Non-Mobile
New Game
The Legend

Game People

People
Cover Story
News Icon
Word
Partner
Life
Interview
Fun
Monthly Item
Win Win
Info
Interview
Interview

Game Mania

Mania
Top Finger
How
Today's Game
Interview (Daily Worker)

Congrats

Welcome Welcome

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

게임사업본부 양보람 사우 / RAON스튜디오 이지용 차장 / 게임사업본부 전영호 과장
/ RAON스튜디오 김원근 과장 / RAON스튜디오 전준후 차장 / 신사업전략실 이용희 과장
/ SC사업실 계민정 대리 / 사업개발실 김산하 사우 / 개발운영실 강혁진 사우
/ 개발운영실 이병재 사우 / 경영관리본부 박병진 이사 / 제작1본부 강형구 차석
/ 제작2본부 황성희 수석 / 제작3본부 김영웅 책임 / SW사업본부 이성훈 사우
/ 제작3본부 송정민 차석 / 인프라운영실 임영준 차장 / 인프라운영실 이영훈 대리
/ 진자정(Taiwan) / 이기용(Taiwan)

Congratulations

컴투스 SL사업팀 조현수 과장, 결혼!

조현수 과장이 12월 7일, 루벨 강동에서 결혼식을 올립니다.
두 사람의 행복한 시작을 축복 속에서 할 수 있도록 따뜻한 축하를 보내 주세요!

컴투스 Fishing팀 임효빈 사우, 결혼!

임효빈 사우가 12월 7일, 당산 그랜드컨벤션 센터에서 결혼식을 올립니다.
저울로 가는 길목,
서로의 사랑을 약속하는 두 사람에게
축복과 격려를 부탁드립니다!



TWO IN MEDIA

151호 2019년 12월호



게임빌 '별이되어라!', 대세 장성규 등장 '보상 대파티' 코믹 영상 화제

게임빌(대표 송병준, WWW.GAMEVIL.COM)이 스테디셀러 '별이되어라!'의 시즌 7 세번째 이야기 '깨어난 로아' 대규모 업데이트를 앞두고, '보상 대파티' 프로모션을 알리기 위한 코믹 홍보 영상을 공개했다고 11일 밝혔다. 게임빌은 오는 21일 '별이되어라!'의 시즌7 세번째 이야기 '깨어난 로아'를 공개할 계획이다. '깨어난 로아'는 새로운 모험 지역과 다양한 콘텐츠들이 신나게 펼쳐질 예정으로, 즐거운 분위기의 코믹 홍보 영상으로 분위기를 끌어올리고 있다. 이번 영상은 대세 엔터테이너 장성규가 등장하며, 초대박 히트곡인 '김연자의 아모르 파티'를 개사한 뮤직비디오 형식으로 제작됐다.



컴투스 '서머너즈 워', 글로벌 누적 매출 2조 원 달성

모바일게임 기업 컴투스(대표 송병준)는 자사의 글로벌 히트작 '서머너즈 워: 천공의 아레나'(이하 서머너즈 워)가 글로벌 누적 매출 2조 원을 돌파하고 순수 모바일 게임 IP(지식재산권)의 저력을 증명했다고 12일 밝혔다. 지난 2014년 4월 출시 이후 세계 전역에서 꾸준한 흥행을 기록하고 있는 '서머너즈 워'는 서비스 5년 7개월 만에 '국내 단일 모바일 게임 IP 2조 원 매출'이라는 성과를 달성했다. 2017년 3월 국내 모바일 게임 최초 매출 1조 원을 기록하며 한국 게임 역사를 새롭게 쓴 '서머너즈 워'는 그보다 3개월이 단축된 2년 8개월 만에 1조 원 매출을 추가로 달성하면서, 모바일 게임의 폭발적인 글로벌 영향력과 PC온라인콘솔 등...



'게임빌프로야구 슈퍼스타즈', 감성 자극 '병맛 코드' 영상으로 화제

게임빌(대표 송병준, WWW.GAMEVIL.COM)은 하반기 최대 기대작인 '게임빌프로야구 슈퍼스타즈'의 재미 요소를 직관적으로 느낄 수 있는 영상들이 공개되고 있다고 12일 밝혔다. 특히 게임 속 최대 흥미 포인트인 '육성 요소'를 부각시키는 '병맛 코드' 영상을 통해 폭넓은 세대와 유저들을 아우르며 화제를 불러일으키고 있다. '게임빌 프로야구' 시리즈는 '나만의 선수', '마선수' 등 육성 시스템이 독특한 재미 요소로 손꼽히고 있다. 이번에 공개된 영상에서는 전작 시리즈의 흥미 요소였던 '나만의 선수' 육성을 화분에서 꽃을 키우듯 선수들을 육성해 낸다는 내용으로 재치있게 영상화 해 재미와 감동을...



"타이니팜에 곰표가 떴다" 컴투스, '타이니팜'과 '곰표' 브랜드 제휴 이벤트

모바일게임 기업 컴투스(대표 송병준)가 인기 SNG(소셜네트워크게임) '타이니팜'과 대한제분 '곰표' 브랜드의 제휴 이벤트를 진행한다. 컴투스는 최근 이종업계와의 재치 넘치는 콜라보레이션으로 화제가 되고 있는 '곰표' 브랜드와의 제휴를 통해 '타이니팜' 유저들에게 색다른 게임 경험을 제공한다. 먼저, 컴투스는 이벤트 기간 동안 '타이니팜' 내에 '곰표 브랜드팜'을 오픈한다. '곰표' 특유의 유쾌함을 느낄 수 있는 해당 브랜드팜에서는 다양한 '곰표' 동물들을 만나볼 수 있으며, 유저들을 위한 참여 이벤트도 진행될 계획이다. 이용자들은 이벤트 기간 동안 게임 내에서 교배나 이벤트 럭키백, 물물교환소 등...

World Game Now

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



학생들이 만든 인디게임
'래트로폴리스' 스팀 최고 판매 1위

국내 학생들이 만든 인디게임 '래트로폴리스'가 'STEAM'의 'Top selling'에서 1위를 기록했다. 서강대학교 졸업생과 재학생들이 선보인 이 게임은 2D 그래픽 기반의 횡스크롤 시점에서 진행되는 전략 시뮬레이션 게임으로, 플레이어는 주어지는 카드를 통해 쥐들의 도시를 지키게 된다. 이처럼 글로벌 플랫폼에서 경쟁력을 발휘하며 좋은 성적을 거둔 작품의 등장은 이례적이라는 평가 함께 국산 인디게임의 가능성을 보여준 사례로 평가받았다.



블리즈컨 2019에서 '디아블로4',
'오버워치2' 깜짝 공개

블리자드는 미국 애너하임 컨벤션센터에서 열린 '블리즈컨 2019'에서 디아블로4, 오버워치2 등 미공개 신작을 공개하며 주목받았다. 매년 유저들이 기대해 온 후속작 디아블로4는 PC를 포함, PS4, 엑스박스 원으로 개발 중이며, 시리즈 최초로 연결된 하나의 필드로 구성된 것이 특징이다. 디아블로 시리즈의 초심에 걸맞은 정통성을 계승한 이번 작품은 디아블로3 이야기의 10년 뒤 일을 다룬다. 오버워치2는 새로운 모드, 새로운 영웅 등을 선보였다. 무엇보다 전작의 PvP 모드 외에도 스토리 모드와 협동 모드를 강화한 것이 특징이다.



2020년 월드컵, 역대 최대로 개최 예정

라이엇게임즈는 '월드컵' 10주년을 맞는 2020년 월드컵 결승전이 역대 규모로 중국 상하이에서 열린다고 공식 발표했다. 좀 더듬 글로벌 e스포츠 총괄은 "내년에는 리그 오브 레전드 e스포츠 10주년을 맞는 매우 중요한 해다"라며 "내년 중국 월드컵에서 여태까지 보지 못한 스펙터클한 빅 이벤트를 보게 될 것"이라고 말했다. 또한 2019년의 연말을 마무리할 '2019 LoL 올스타전'도 12월 5일부터 7일까지(현지시간) 3일간 미국 라스베이거스 e스포츠 아레나에서 개최될 예정이다.

Pioneers

는 게임빌·컴투스 해외 지사의 주요 소식을 전하는 코너입니다. 양사가 모바일게임 비전을 세계 시장에 알리기 위해 일찍부터 수 많은 국가를 개척하고 선전하고 있는 활약을 조명합니다.



GAMEVIL COM2US VIETNAM

'MOST WANTED' 길드 행사 열어

게임빌·컴투스 베트남 지사에서 길드 유저들과 함께 'SWC2019'를 응원하는 이벤트를 진행했다. 상위권에 랭크된 길드에게 길드명이 새겨진 재킷을 나누어 주고 응원 코멘트를 기재하도록 한 이번 이벤트는 총 23개의 길드가 참여했으며, 유저들에게 큰 호평을 받았다. 그중 PongTrao길드는 가장 인기 있는 길드로 뽑혀 30개의 재킷을 수상했다.



GAMEVIL COM2US THAILAND

'할러윈 X SWC2019' 응원 이벤트 개최

게임빌·컴투스 태국 지사는 방콕의 랜체스터 호텔에서 유저들과 함께 '할러윈 XSWC2019 월드 파이널' 응원 이벤트를 열었다. 이번 행사에서 약 70여 명의 유저들이 할러윈 의상을 입고 라이브 매치를 시청했으며, 다양한 게임을 진행해 유저들과 함께하는 시간을 가졌다.



GAMEVIL COM2US USA

Trick or Treat! 해피 할러윈!

게임빌·컴투스 미국 지사의 임직원들은 그들만의 즐거운 할러윈데이를 보냈다. 누구에게나 잘 알려진 캐릭터인 해리포터, 로빈 후드로 변신한 직원도 있었고, 사람이 아닌 공룡 및 해골, 미국의 유명 미술용품 회사인 Crayola사의 크레용 의상을 입은 직원까지, 잠시나마 다양한 종류의 의상을 입고 힐링하는 시간을 가졌다.



로맨스 판타지 스토리 게임인 ‘워너비챌린지’는 4인 4색의 매력적인 ‘도깨비’들과의 SNS 스타 도전과 연애기를 한국적인 콘셉트로 그린 작품이다. ‘일진에게 찍혔을 때’로 유명한 스토리 게임의 명가 데이세븐이 개발했으며, 아름다운 그래픽과 흥미진진한 스토리라인, RPG적인 성장 요소 등을 갖추고 있다.

흥미로운 스토리 엿보기

‘워너비챌린지’는 모바일게임 기업인 컴투스과 기존 다수의 스토리게임을 서비스해오던 데이세븐이 함께한 첫 번째 타이틀이다. 어떤 내용인지 독자들을 위해 간단히 설명해 보자면, ‘워너비챌린지’는 어렸을 때부터 이상할 정도로 불행했던 한 여자가 주인공이다. 어느 날 그녀 앞에 자신들이 도깨비라고 주장하는 남자들이 나타나게 되고, 함께 동거 하는 조건으로 패션 SNS인 ‘워너비’에서 개최하는 스타일 챌린지에 도전한다. 그리고

그 과정에서 잃어버린 그녀의 ‘행운’과 ‘운명’을 찾아간다는 성장 스토리를 담고 있다.

독특한 차별성을 갖춘 ‘워너비챌린지’

메인 스토리 PM을 담당한 데이세븐의 김혜원 작가는 ‘일본’이나 ‘중국’에서 만드는 게임과는 또 다른 ‘한국적인 매력’을 담은 콘텐츠가 되었으면 좋겠다고 생각하며 게임을 개발했다고 한다. 이를 위해 한국의 전통 세계관을 차용하여 선을 담당하는 ‘밤도깨비(즉, 남주들)’와 악을 담당하는 ‘낮도깨비’의 대립 구도를 만들었다. 거기에 인연의 끈이라 불리는 ‘붉은 실’의 설화를 소재로 활용하여 한국형 현실 판타지 연애 스토리 게임을 만들어 보고자 했다고. 그 래픽적인 면에서도 전체적인 게임의 UI나 캐릭터, 일러스트의 그림체와 분위기에 한국만의 트렌디한 감각을 담을 수 있도록 모든 팀에서 많이 고민 했기에, 그런 면에서 기존의 게임들과 다른 독특한 차별점을 보여주고 있다.



깨비 깨비, 왜 도깨비일까?

일본이나 중국의 애니메이션이나 콘텐츠를 보면 전통 신이나 세계관을 이용해 작품을 만들고 그 인기에 힘입어 전 세계의 많은 사람에게 자신들의 신이나 설화를 알리는 계기가 된 콘텐츠들이 상당히 많다. 김혜원 작가는 이런 점이 너무 멋있고 부러웠다고 한다.



♥ 김혜원 작가 : “대학교 때부터 저도 언젠가는 한국의 신으로 콘텐츠 기획을 하고 싶다는 꿈을 늘 갖고 있었어요. 그렇게 우리 신들에 대한 이야기를 종종 찾아보던 중, 한국의 도깨비들은 사실은 전래 동화 ‘혹부리 영감’에 등장하는 도깨비들처럼 험상궂은 모습이 아닌 사람을 홀릴 만큼 ‘잘생긴’ 남자의 모습이며, 인간에게 굉장히 호의적이고 순진한 면을 가지고 있다는 것을 알게 되었죠. 그러다 이번 ‘워너비챌린지’를 통해 세계관의 볼륨을 크게 기획할 수 있게 되었고, 작은 꿈을 이룰 수 있게 되었습니다. 이제 전 세계적으로 사랑 받는 일만 남았네요!”

게임과 아이돌의 만남, ‘오마이걸’의 ‘기억해’ OST

스토리 게임은 일종의 복합 문화 콘텐츠다. 일반적으로 캐릭터를 성장시켜 나가는 RPG류나 짧은 시간에 즐기는 퍼즐류 등과는 다르게 스토리 게임은 플레이하는 유저와의 공감이 매우 중요하다. 그런 측면에서 ‘워너비챌린지’의 OST는 아주 높은 퀄리티로 유저의 만족도를 충족시킨다. 정식 출시와 함께 공개한 첫 번째 OST ‘기억해’는 최근 Mnet에서 방영된 ‘퀸덤’에서 큰 주목을 받은 인기 걸그룹 ‘오마이걸’이 참여해 화제를 모았는데, 사전에 공개된 티저 영상은 ‘오마이걸’ 멤버들이 OST를 부르는 모습이 담긴 메이킹 영상 형태로 게임과 OST에 대한 기대감을 증폭시키기도 했다. 특히, 이번 ‘워너비챌린지’ OST는 매회 큰 화제를 일으키며 종영한 ‘퀸덤’ 이후 ‘오마이걸’의 첫 공식 활동으로서, 게임 팬들은 물론 음악 팬들에게도 주목을 받고 있다.

유명 성우들의 매력 보이스로 더욱 설레는 게임

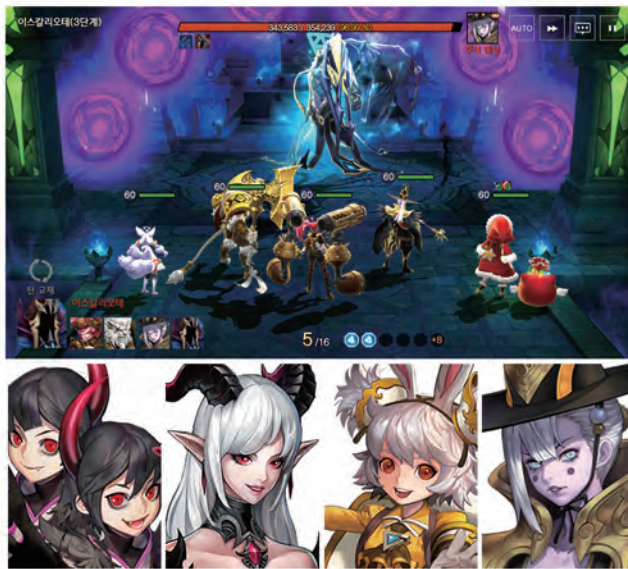
‘워너비챌린지’는 이름만 들어도 알 수 있는 프로 성우들이 남자 주인공들의 캐릭터에 생동감을 불어 넣었다. 다정하지만 어딘가 슬퍼 보이는 듯한 느낌의 캐릭터인 ‘김태화’ 역은 ‘김영선’ 성우가 맡았고, 후에 여주인공을 두고 김태화와 삼각관계가 벌어질 유일한 촌데레 여우 ‘하현’ 역은 ‘김장’ 성우가 녹음했다. 또한 자존감이 높고 밝은 귀여운 캐릭터인 ‘유은결’ 역은 ‘이경태’ 성우, 은결이와 함께 콧비로 활약할 포근한 너드 캐릭터 ‘강비오’ 역은 ‘민승우’ 성우가 연기했다. 워낙 성우들이 프로답게 캐릭터 소화를 잘 한 덕분에 보이스 녹음 작업 때마다 개발진이 감탄을 금치 못했다.

유저들에게 전하는 개발진의 소망

앞에서 언급한 것처럼, 이제 도깨비들이 많은 유저에게 사랑받는 일만 남았다. ‘워너비챌린지’는 거창하고 어렵거나 무거운 게임이 아니다. 누구든지 편하게 플레이하고 즐길 수 있는 게임인 만큼 많은 유저가 애정으로 이 게임을 플레이하게 되어 사실 한국의 도깨비들은 험상궂고 무서운 모습이 아니라 선하고 멋진 존재라는 것이 알려지기를 소망해 본다. 더불어 스토리 팀을 비롯해 ‘워너비챌린지’에 참여한 모든 개발진이 약 1년 6개월이라는 기간 동안 즐겁게, 열심히 작업한 결과물이기에 유저들이 그 정성을 꼭 느껴주었으면 좋겠다는 바람을 작게나마 담아보며 글을 마친다.



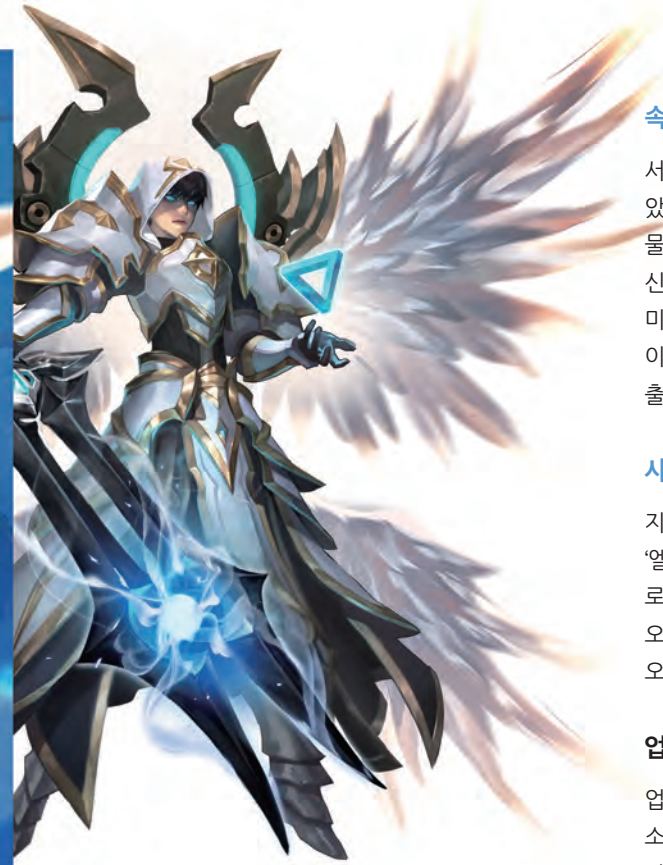
모든 캐릭터가 에이스 차원히어로 ‘엘룬’



지난 7월 한국 정식 출시로 천편일률적인 수집형 MMORPG 시장에 신선한 바람을 불러일으킨 ‘엘룬’. ‘엘룬’은 출시 당시 도전 의식을 자극하는 게임성과 쉬운 리세마라 덕분에 입소문만으로 앱 차트 순위권에 드는 기염을 토하기도 했다. 다시 말하지만 ‘엘룬’은 리세마라가 쉬운 게임이다. 시작부터 탭터 캐릭터 몇 명을 데리고 시작할 수 있다. 그렇다면 금세 엔드 콘텐츠가 풀리는 것은 아닐까? 그렇지 않다. ‘엘룬’의 다양한 콘텐츠들은 게임빌 와플 스튜디오가 정성을 들여 만든 공략법으로 보호받고 있기 때문이다. 물론 그 공략은 제한적이지 않다. 창의적인 덱 조합으로 얼마든지 뚫을 수 있도록 여지를 남겨 두었다. 의외의 덱 조합이 최고 난이도 콘텐츠를 뚫는 파훼법이 되기도 한다. 그리고 새 콘텐츠를 추가할 때는 이전까지 조명을 받지 못했던 캐릭터가 활약할 수 있도록 배려했다.

국민 덱은 없다! 통찰력을 요구하는 깊이 있는 게임성!

모든 캐릭터에 애정을 쏟는 것이 느껴지는 운영이다. 이런 게임빌 와플 스튜디오의 운영방식은 유저들로 하여금 ‘애정으로 키운 캐릭터가 배반하지 않을 것’이란 믿음을 갖게 한다. ‘엘룬’은 캐릭터의 전투력 총합이 높은 쪽이 이기는 게임 구조를 지향한다. 적의 구성과 공격 패턴은 어떤지 매 턴을 어떻게 운영할지를 분석하는 재미를 지향한다. 덕분에 어렵게 느껴지기도 한다. 하지만 진행이 막힐 때마다 캐릭터의 개성을 재발견하고 자신만의 공략법을 찾아내면 강렬한 성취감이 휩싸이게 된다. ‘엘룬’을 플레이하기 위해서는 캐릭터의 개성을 찾아내 어느 콘텐츠에 어떻게 쓸지 결정하는 통찰력이 필요하다.



속보! 차원의 문, 천공의 섬과 연결!

서두가 길었다. 하지만 ‘엘룬’에 새롭게 투입할 콜라베이션 캐릭터를 평범하게 소개하고 싶지는 않았기 때문이다. 당위성을 설명하고 싶었다. 사도의 부름에 응해 차원의 문을 통해 ‘엘룬’ 되어줄 새 인물은 빛의 수호자 ‘아르타미엘’, 그리고 물의 요정 ‘엘루샤’이기 때문이다. 천공의 섬에서도 몸값 높은 신 두 분이 ‘엘룬’이 되어 사도들의 힘이 되어 줄 예정이다. ‘엘룬’에서는 캐릭터 하나가 콘텐츠 전체에 미치는 파급력이 어마어마하다. ‘엘룬’은 무궁무진한 가능성의 장이다. ‘엘룬’ 공식 카페에서는 끊임없이 새로 연구한 캐릭터의 사용법이 올라와 갑론을박이 펼쳐진다. 아마도 ‘서머너즈 워’의 두 캐릭터가 출시되면 다시 한번 ‘엘룬’에 큰 파장이 일어날 것으로 예상된다.

사도들이여! 11월 20일! 차원문 앞으로 집결하라!

지금쯤 ‘엘룬’은 잔치가 한창일 것이다. 11월 20일부터 12월 10일까지 약 3주간 이어지는 이 잔치는 ‘엘룬’ X ‘서머너즈 워’ 콜라베이션 이벤트로, 차원의 문이 천공의 섬에 닿아 그곳의 인물이 ‘엘룬’으로 참전하게 된 일을 기념한다. 이 잔치에 모여 주신 많은 손님을 맞이하기 위해 게임빌 와플 스튜디오의 구성원들은 구슬땀을 흘리며 ‘어디 하나 빠진 곳 없나’ 하고 알차게 준비했다. 그럼 와플 스튜디오가 준비한 내용을 살짝 들여다보자.

업데이트 기념 보상 ▼

업데이트 기념으로 접속 시 모두에게 엄청난 보상을 제공한다. 5성 전설 소환권 1장과 전설 전용장비 소환권 1장, 그리고 천공의 섬 분위기가 물씬 풍기는 ‘서머너즈 워’ 콜라베이션 기념 로비가 지급된다. ‘서머너즈 워’ 콜라베이션 기념 로비로 잔치 분위기를 더욱 고조시켜보자!

롤렛 이벤트 ▼

시공력을 사용하면 얻을 수 있는 이용권으로 즐길 수 있는 미니게임. 롤렛을 맞출 때마다 화려한 보상을 준다. 상품 중에 아르타미엘과 엘루샤의 영혼석이 포함되어 있으니 노력할 만하다. 또한 롤렛을 돌린 누적 횟수에 따라 얻을 수 있는 보상도 있으니 시공력을 부지런히 소모하자.

계정 레벨 달성 이벤트 ▼

11월 20일부터 영구히 적용되는 이벤트다. 매 5레벨을 달성할 때마다 선물을 준다. 풍성한 선물 보따리 속에 웨이웨이 영혼석이 대량으로 포함되어 있으니 놓치지 말자.

7일 출석 이벤트 ▼

누적 7일간 접속만 하면 하루에 하나씩 각 부위별 장비를 얻을 수 있다. ‘서머너즈 워’ 팬을 위한 감동의 디자인이 적용되었으니 ‘엘룬’에 접속해서 확인하자.

그 외 이벤트들 ▼

그 외에도 씨앗을 얻을 수 있어 많은 유저들을 설레게 했지만 실제로 만나보기는 힘들었다고 전해지는 Mr. PD 이벤트가 이벤트 기간 중에 다시 찾아왔다. 또한 해적 다크처 출현율이 향상되는 해적 다크처 버프도 함께 진행되었다.

마치며...

게임과 캐릭터를 사랑하는 장인 정신이 돋보이는 게임빌 와플 스튜디오. ‘엘룬’은 출시 당시 완벽하진 않지만 유저와 함께 살아 숨 쉬며 끊임없이 성장해왔다. 이번 ‘서머너즈 워’와의 콜라베이션이 게임빌 와플 스튜디오의 노력이 결실을 맺는 기회가 되기를 바란다.

글. 장재홍 기자 / jaehongjin@



육아 관찰일지 특집

엄마의 마음 아빠의 생각

한 해의 마지막인 12월이다. 매월 사우들의 열정으로 가득 찬 사보를 받아보면서 해를 마무리하는 12월 호에 어떤 기사를 작성할지 고민해 보다가 추운 겨울, 따스한 가족 이야기를 해 보는 것이 어떨까 싶었다. 평소 회사에서 일하다 보면 직장과 육아를 병행하는 원더우먼, 슈퍼맨인 사우들을 많이 만나게 된다. 그리고 이런 멋진 엄마와 아빠들만큼이나 육아와 결혼 생활에 대한 고민(?) 혹은 두려움을 가지고 있는 사우분들이 필자에게 조언을 구하는 경우가 종종 있었다. 사실 필자는 육아 전문가도 아니고 우리 아이들이 잘 커가고 있는지 아직 잘 모르겠지만, 6세 아이와 3세 남아를 키우고 있는 아빠의 관점에서 아이들을 관찰하며 느낀 바를 소소하지만, 함께 나눠보고자 한다.

어둠 속의 독백

아이를 키우는 과정 중에 가장 힘든 시간이 아이가 말문이 트이지 않은 상태에서의 울음일 것이다. 특히 이 시기의 아이들은 이유 없이 밤에 깨어 세상이 떠나갈 듯이 육아에 지쳐 늘 잠이 부족한 엄마도, 힘든 회사 일에 지쳐 폭 쉬고 출근을 해야 하는 아빠에게도 아이의 울음소리는 너무 고통스럽고 인간 본연의 욕구인 수면욕이 너무 간절하여, 아이를 달래 보다가 ‘지쳐 울다가 잠들겠지’ 싶은 마음에 내버려 두기도 한다. 어쩌면 엄마도 아빠도 서로의 이기심일지도 모른다. ‘엄마가 달래주겠지...’, ‘아빠가 달래주겠지...’ 하는 마음에 도망치고 싶은 것은 아닐까? 그 마음이 서로에게 상처가 되어 배려보다는 희생을 요구하고, 존중이 아닌 대우를 바라는지도 모르겠다. 그런 엄마와 아빠의 이기심 사이에서 우리 아이는 간절하게 울고 있을 것이다. 사실 무엇이 불편한지, 무엇이 필요한지 아이는 말하지 않는다. 그저 울고만 있을 뿐. 그런 아이를 가슴에 포근하게, 그렇지 만 적당히 꼭 끌어안아 떨어지지 않을 정도의 안정감으로 방안과 거실을 서성여 보자. 서로의 심장과 심장이 가장 가까운 거리에서 아이에게 말도 걸어보자.



“우리 애기. 뭔가 안 좋은 꿈을 꿨어? 낮에 서운한 생각이 나서 화가 났구나? 그래서 그랬구나. 아빠는 오늘 회사에서 어떤 일을 하는데... 이런 문제가 생겨서 속상했어. 엄마는 오늘 우리 애기 밥 만들어 주다가 칼에 손을 베어 아야! 했다. 음, 지금은 너무 캄캄해서 무서워? 괜찮아~ 아빠가 있는데 뭐가 무서워~”

잔잔한 엄마 아빠의 목소리는 조용히 방안과 거실을 채우고, 심장에서 울리는 가슴 깊은 고동은 아이의 가슴으로 전해져 아이의 떠나갈 듯한 울음을 점점 잦아들게 만든다. 어쩌면 말도 못 하고, 표현도 못 하는 우리 아이들은 그저 엄마, 아빠와 대화를 하고 싶었던 것인지도 모르겠다.

아이도 존중받을 인격이 있다

사자(혹은 호랑이)는 자식들을 절벽에서 떨어트리고 살아남는 새끼만 키운다는 속설이 있었다. 지금은 그 말이 근거 없는 낭설이라고 밝혀졌지만, 한 때 부모들의 교육 지침으로 활용되기도 했던 말이다. 필자도 그렇지만 내 아이가 곤경에 처하는 것을 원하는 부모는 한 명도 없다고 생각한다. 다만 호기심 가득한 아이들이 이런 부모의 마음을 미처 모를 뿐이다. 아이가 걷기 시작하면 자연을 즐기고 자기 신체를 다루는 것을 즐겁게 느끼며, 모든 것이 처음인 신기한 세상으로 달려 나간다. 이 모든 것을 부모는 사랑스럽게 여길 것이지만 위험을 모르는 아이들은 깊은 물웅덩이, 가파른 절벽 등에 관심을 가지고 그것에 대한 호기심을 풀려고 행동한다. 그런 상황에서 부딪히게 되면 부모들은 저도 모르게 아찔한 위험에 처한 아이에게 소리치고, 잡아끌게 된다. 머릿속으로는 육아 서적들이나 아이를 키우기 위한 심계명과 같은 멋진 글과 지식은 잘 학습하고 있어도 현실은 다른 법이니까. 그리고 아이가 위험할 뻔했다는 아찔함에 다시 한번 아이를 다그치며 소리를 지르고 엉덩이를 때려 주곤 한다. 그건 아마도 아이에게 화를 낸다기보다는 위험에 노출시킨 상황이 미안해서 일 것이라. 우리 엄마, 아빠들은 미안하다는 사과에 익숙지 못한 어른이니까 말이다. 참 힘들고 지친 시간이라는 것을 필자도 잘 알고 있다. 한 주 동안 회사에서 열심히 일하고 피곤한 주말에 나와 행복한 가족과의 시간일 텐데, 조금은 체력적으로 쉬고 싶은 마음에, 그런 욕심에 호기심을 보이는 아이의 손을 억지로 잡아끌게 된다. 하지만 아이도 인격이 있고, 자기의 의

지가 있다. 조금 힘이 들어도 아이의 손을 잡고, 혹은 아이를 끌어안고 “저기 가보고 싶어?”, “저것이 궁금해?”, “우와~ 여기 너무 무섭다. 여기는 떨어지면 안 돼~ 알았지?”, “이건 한 번만! 한 번만 해보고 가자~” 라는 말과 함께 호기심을 풀어 준다면 아이가 우리의 목덜미를 꼭 끌어안으며 사랑으로 화답해 줄 것이다. 언제 어디서나 기억하자. 우리 아이도 동의를 구하고 허락을 받아야 하는 하나의 인격체라는 사실을.

함께라면, 공사장의 모래톱도 천국의 해변이 된다

아이가 점점 자라서 활동 범위가 넓어지게 되면, 부모들은 더욱더 힘든 길을 걷게 된다. 좀 더 안전하고, 좀 더 넓은 세상으로의 놀이터를 찾아 헤매게 되는 것. 너른 잔디밭이 있는 공원을 찾아가기도 하고, 온갖 장난감들의 천국인 키즈 카페를 찾아가기도 한다. 앞에도 말했듯 아이는 호기심이 정말 많기에 매일 접하는 세상이 늘 새롭다. 길가의 이름 모를 풀이나 돌멩이 하나도 아이에게겐 놀라운 의미가 있는 것 같다. 지나가는 개미의 움직임을 보고 쫓고 고 앉아서 한참을 신기한 듯이 관찰하다가 어서 가자고 보채는 엄마 아빠의 재촉에 못 이겨 몇 걸음을 겨우 옮긴다. 그리고는 이내 또 길가의 들풀 더미에 쫓그리고 앉아서 들풀을 따기 시작한다. 이럴 때마다 부모들은 목적지까지의 길이 너무나 험난하다고 느낀다. 아이의 미적거림에 짜증이 날 대로 난 부모는 고함을 치며, 안 갈 거냐고 아이를 욕박지른다. 이 상황에 쭈뼛쭈뼛해진 아이는 눈치를 보며 쪼르르 다가와 곁에서 걷기 시작하며, 엄마와 아빠의 눈치를 살핀다. 아이들이 눈치는 가장 빠른 법 아니던가. 그리곤 용기를 내어 한마디를 하고 한다. “이 꽃은 커다라니까. 아빠 꽃! 아빠 선물, 이 꽃은 예쁘니까. 엄마 꽃! 엄마 선물, 그리고 이건 세아꺼~!” 그렇다. 아이는 들풀 하나를 딸 때도 엄마와 아빠를 생각하고, 개미를 함께 봐주었으면 싶었던 것이다. 그냥 아이는 부모와 함께한 모든 곳과 시간을 천국으로 여긴 것이 아닐까? 분명히 우리는 아이를 위해, 아이가 행복하게 웃는 모습을 보기 위해 온갖 좋다는 곳을 수소문하여 길을 떠난다. 하지만 생각해 보면 그저 그 목적지를 가기 위한 여정이 아니었을까 싶은 마음이 든다. 아이는 사랑하는 엄마 아빠와 모처럼 주말의 나들이가, 떠나는 그 순간부터가 행복이었을 테니까.

글. 천승진 기자 / solarwind@





**'자존감'보다
'자기감'을
추구하는 사나이**

★
게임빌컴투스 플랫폼 인프라파트
최진현 과장 편

안녕하세요! 우선 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요, 게임빌컴투스플랫폼 인프라운영실 인프라관리파트장을 맡고 있는 최진현 과장입니다. 저는 게임빌/컴투스/GCP의 공통 협업 시스템(JIRA/Confluence) 운영 및 IT기획 업무를 맡고 있습니다. 그 외에도 현업에서 절 필요로 하면 지원해 드립니다. ^^

새신랑으로 새로운 삶을 시작한 지 얼마 안 되셨다고 들었는데 어떠신가요?

결혼 전에 결혼 소식을 사보에 올려주셔서 많은 임직원분께 축하 인사를 받게 해주셔서 감사 말씀드립니다. 저보다 먼저 결혼생활을 시작하신 선배님들의 “해보면 알아~” 라는 말을 확실하게 느끼는 중입니다. 하하

GCP의 첫 남자 표지 모델을 하게 된 소감을 말씀해 주세요.

제가 모델을 할 정도로 외적으로 뛰어난 건 아니라서 12월 사보가 나오고 임직원분들이 알아보고 인사해주시면 엄청 부끄러울 듯합니다. 그래도 웨딩 촬영의 경험과 편집부의 훌륭한 리드 덕에 잘 마무리되었습니다. 솔직히 다음에 기회가 되면 한 번 더 시도해 볼 마음도 생겼습니다.

질풍노도의 시기도 상당히 세계(?) 겪으셨다고 하셨는데, 극복과 변화의 계기가 궁금합니다.

‘세다’라는 부분이 없진 않지만, 사연을 말하기보단 ‘늦바람이 무섭다’라는 말이 있듯이 하고 싶은 것들을 조금 일찍 겪어본 정도로 마무리할게요. ^^



그렇다면, GCP와 어떻게 인연을 맺게 되셨나요? 그 히스토리가 궁금합니다.

저는 게임빌에 경력직으로 입사를 했었고, 인프라 운영/관리 직무에 따라 GCP와 인연을 맺게 되었습니다. 덕분에 게임빌과 컴투스 임직원분들과 많은 업무 교류를 할 수 있는 기회를 가지게 되었죠. (저랑 한 번도 교류를 안 하신 분은 있어도, 한 번만 교류하신 분은 없을걸요?)

본인이 갖고 있는 남다른 좌우명이나 철학이 있다면 살짝 말씀해 주세요.

음.. 특별한 좌우명이나 철학을 생각해본 적이 없었는데 어느 웹툰 작가의 생각이 남은 제 인생을 어떻게 살아야 할지 알려준 계기가 되었어요. “자존감보다 중요한 게 자기감(sense of self)이다. 내가 지금 기분이 좋은지, 나쁜지, 왜 그런지 그걸 알아야 한다. 남한테 욕 안 먹고 잘 보이려 노력하면서 살아왔더니 지금 내가 뭘 원하는지 모르겠다.” 이 말을 보고 나니까 제가 뭘 원하면서 살아왔는지 모르고 있더라고요.

앞으로 이루시고 싶은 목표나 바람이 있다면요? (회사 개인 모두 무방)

제가 훗날 누군가에게 “그 사람 참 좋은 사람이었어”라는 말을 들을 수 있었으면 좋겠어요. 물론 잘 먹고 행복하게 잘 사는 게 최고 목표입니다.

마지막으로 독자들에게 한 말씀 부탁드립니다.

어느새 한 해가 지나가는 12월입니다. 연말연시에 좋은 사람들과 좋은 추억 많이 만드시길 바랍니다. 감사합니다!



뉴 페이스. 다방면으로 활약중인 미래의 주역들! ★



★ SC사업실 신형석 사우
★ 개발운영실 이준호 사우
★ 개발운영실 홍지수 사우
★ 개발운영실 김건섭 사우
★ 개발운영실 조원호 사우



게임의 기획부터 아트 제작, 마케팅과 인프라 운영까지!

입사와 동시에 게임 개발과 운영의 다양한 분야에서 열일하는 컴투스/GCP의 미래의 주역, 다섯 명의 뉴페이스들을 만나보았다.

간단한 자기소개 부탁드립니다.

건섭 : 안녕하세요. 개발운영실 센트럴아트팀에 UI 직무로 신규 입사한 김건섭입니다.

지수 : 안녕하세요. 센트럴 팀 시네마틱 파트 홍지수 사원입니다. 시네마틱 캐릭터를 담당하는 애니메이션터입니다!

준호 : 안녕하세요! 이번에 개발운영실 게임기획팀에 새로 입사한 이준호라고 합니다!

형석 : 안녕하세요! SC마케팅팀에서 근무하고 있는 신형석이라고 합니다~ 스포츠&캐주얼 게임들의 마케팅을 담당하고 있습니다~!

원호 : 안녕하세요. 게임빌컴투스플랫폼 인프라서비스팀 클라우드시스템 파트 조원호입니다. 게임빌과 컴투스의 게임 서버들과 GCP의 플랫폼 서버 운영을 맡고 있습니다.

어떻게 컴투스/GCP에 지원하게 되셨나요?

건섭 : 올해 2월 대학을 졸업하고 취업을 준비하던 중 우연히 컴투스 하계인턴십 모집공고를 보게 되었고, 평소에 선망하던 회사였기에 망설임 없이 지원하게 되었습니다.

지수 : 주변 분들에게 꾸준히 컴투스에 대한 좋은 얘기를 듣다 보니 자연스럽게 꼭 지원하고 싶은 곳이 되었습니다.

준호 : 올해 초 '버디크러시' QA 아르바이트를 했고, 지난 여름방학 동안 컴투스 인턴십에도 지원하

게 되었습니다. 그 과정에서 모바일 게임의 트렌드를 만들어가는 컴투스의 비전을 보고 지원하게 되었습니다.

형석 : 올여름 2달간의 인턴십에 참여하는 동안, 만나는 분마다 친절하고 좋으셔서 함께하고 싶다는 생각이 들었습니다! 지금은 직장동료라 되신 선배분들이 인턴사원들을 동생처럼 챙겨 주셨어요~

원호 : 게임빌, 컴투스, GCP의 다양한 서비스와 안정적인 서버, 원활한 네트워크 운영에 저도 직접 참여하여 운영해보고 싶다는 마음으로 지원하게 되었습니다.

해당 직무에 관심을 가지게 된, 혹은 지원하게 된 동기는 무엇일까요?

건섭 : 학부 시절 그래픽 디자인과 편집 디자인을 좋아했는데 UI 디자인 수업을 들으면서 두 과목의 매력을 동시에 느낄 수 있어서 흥미를 가지게 되었습니다. 웹디자인으로 시작했지만 평소 게임에 대한 관심과 주변 지인의 권유로 게임 UI 디자인으로 전향하게 되었습니다.

지수 : 학생 때 과제로 베개에 강아지의 성격을 부여해서 액팅을 했었습니다. 눈코입이 없는 베개인데도 사람들은 꼬리를 흔드는 베개를 보면서 정말 강아지를 보듯이 귀여워했던 순간이 저에게는 새로웠습니다. 그 계기로 애니메이터는 생명을 불어넣어 캐릭터와 영상에 매력을 느끼게 하는 역할을 한다고 생각하게 되어 관심을 갖게 되었습니다.

준호 : 저는 어릴 적부터 영화 속에 숨겨져 있는 메시지의 의미에 대해 고민해보는 것을 좋아했습니다. 게임학과에 진학 후 다양한 분야를 공부하던 중, 유저들에게 어떤 재미와 어떤 경험을 줄지 깊게 고민하고 기획하는 과정이 영화와 많이 닮아 있다고 느

꼈고 그때부터 기획자의 꿈을 갖고 기획팀에 지원하게 되었습니다!

형석 : 원래 꿈이 광고 기획자였는데, 게임 산업군에 관심을 갖게 된 후로, 자연스럽게 마케팅 직무에 관심이 가게 된 것 같습니다. 사랑하는 산업군에서, 관심있던 분야의 일을 하게 되었으니, 저는 굉장히 운이 좋은 것 같아요!

원호 : 컴퓨터를 전공하면서 서버 및 네트워크에 대해서 알게 되었고 이후 프로젝트를 진행하면서 기획에서부터 설계, 서버 및 클라이언트 구현까지 전반에 걸쳐서 직접 구성하면서부터 관심이 점점 커져갔고 저에게 잘 어울리는 일라고 생각이 들었습니다.

입사 전에는 어떤 일을 하셨는지 궁금합니다.

건섭 : 놀고먹는 백수였습니다... 하하.

지수 : <레드슈즈>라는 극장판 애니메이션과 <런닝 맨> 애니메이션 제작에 참여했었습니다.

준호 : 저는 게임을 좋아하는 대학생이었습니다. 게임학과에 진학해 다양한 게임을 만들어보고 아르바이트도 보드게임 카페에서 1년을 넘게 일했을 정도로 게임을 좋아했습니다.

형석 : 한때 광고기획자를 꿈꿔왔던 터라, 마케팅 전공을 하고, 광고 동아리 활동도 열심히 했었습니다. 공모전도 많이 도전하면서 밤샘 회의도 많이 했었고요. 신촌 홍대에서 24시간 카페 찾으시는 분들은 저에게 문의주세요~~

원호 : 입사 전에도 지금과 같이 다양한 서비스를 제공하기 위한 서버 관리 업무를 맡아왔습니다. 해당 경험을 바탕으로 지금 서버 운영 업무에 보탬이 되고 있습니다.



만약 본인이 게임 속 캐릭터라면 어떤 포지션을 맡게 될까요?

건설 : 전투에는 직접적으로는 관여하지는 않고 한 발 물러나 지원해주는 힐러 혹은 서포터가 되지 않을까 생각합니다.

지수 : 힐러를 맡아 팀원들에게 도움이 되는 포지션을 맡고 싶습니다.

준호 : LoL을 할 때도 서포터 포지션을 맡고 있고 '서머 너즈' 위에서도 '빛 페어리' 쿼이 제 최애캐인 만큼, 저는 '힐러'를 맡을 것 같습니다. 내 팀원, 다른 캐릭터들이 원활히 역할을 수행할 수 있게 돕는 스타일입니다.

형석 : 저는 일할 때 적극적인 편이고, 나서는 걸 좋아해서 적의 공격을 대차게 맞아줄 탱커가 어울린다고 생각합니다~ 제 뒤에서 마음껏딜을 넣어주세요!!

원호 : 만약 제가 게임 속 캐릭터라면 공격이면 공격 보조면 보조 모든 방면에서 활용 가능한 하이브리드 캐릭터이고 싶습니다. 어떻게 활용하는지에 따라서 언제 어디서나 쓰일 수 있는 팔방미인 캐릭터!

컴투스/GCP에서 이루고 싶은 꿈이나 목표가 있나요?

건설 : 다방면에 능통한 디자이너로 성장하고 싶어요.

지수 : 저는 뒤늦게 게임에 빠졌는데... 시작하게 된 게기가 시네마틱 영상을 통해 게임 캐릭터에 매력을 느끼고 난 후였습니다. 저희가 매력 있는 영상을 만드는 곳이라고 소문내고 저처럼 시네마틱을 통해서 컴투스 게임에 흥미가 생기는 사람들을 늘리고 싶습니다.

준호 : 출퇴근길에 사람들이 게임 하는 모습을 보면서 나중에 내가 만든 게임을 사람들이 하는 모습을 본다면 어떤 느낌일지 궁금했습니다. 나중에 능력 있는 기획자가 되어 제가 제작에 참여한 게임을 즐겁게 즐기는 사람들의 모습을 보는 것이 꿈입니다.

형석 : 몇 년이 지난 뒤에, 누군가가 함께 일하고 싶은 사람을 떠올릴 때 다섯 손가락 안에는 드는 사람이 되고 싶습니다. 명확하지만, 정말 어려운 목표라고 생각합니다. 그만큼 꼭 이루고 싶은 목표이기도 합니다

원호 : 빠르게 변화하는 IT업계에서 뒤처지지 않도록 기술적인 부분에서 더 많은 솔루션을 경험하고 이해하며 좀 더 나은 서비스를 제공할 수 있는 실력을 갖추고 기술 역량뿐 아니라 모든 방면에서 다른 사람들이 인정하고 찾아주는 사람이 되고 싶습니다.

연말·연초 혹은 크리스마스를 어떻게 보내실 계획인가요?

건설 : 특별한 계획은 아직 없지만 가족들과 함께 2019년 한 해를 잘 마무리했으면 좋겠습니다.

지수 : 친구들과 놀러 가서 랜덤으로 선물 교환을 할 예정이에요! 작년에는 랜덤 선물 중에 징그럽게 출을 주는 크리스마스 모자가 있어서 그 선물에 당첨되고 싶지 않은 친구들의 몸부림 때문에 즐거운 추억을 만들고 왔어요. 올 크리스마스도 다시 도전해 보려고요.

준호 : 지금까지 주위 사람들에게 많은 도움들을 받고 만 살았던 것 같습니다. 지금까지 저에게 많은 격려와

도움을 주었던 친구들, 가족들, 지인들을 만나 따뜻한 밥 한 끼 사드리며 감사의 인사를 전하며 연말을 보내고 싶습니다.

형석 : 저희 가족은 매년 크리스마스 무렵 제비뽑기로 지정된 상대에게 선물을 준비하는 이벤트를 합니다! 올해는 처음으로 사회생활을 시작한 만큼, 고가의 선물을 준비해볼까 합니다~ 또, 아버지와 단둘이서 해외여행을 계획 중이기도 합니다. 물론 제가 하드캐리해서!!

원호 : 아직은 이번 크리스마스와 연말·연초에 정해진 계획이 없습니다. 아마 집에 있겠조...?

2019년이 끝나기 전에 꼭 하고 싶은 일은?

건설 : 운전면허를 따고 싶습니다.

지수 : 모든 지출을 신용카드에서 체크카드로 바꾸기입니다...!

준호 : 학생 시절 아르바이트로 벌었던 돈을 대부분 생활비로 사용하여 소량을 제대로 해본 적이 거의 없었습니다. 처음으로 마음껏 소량을 해보고 싶습니다.

형석 : 살면서 돈을 마음 가는 대로 써본 적이 없었던 지라, 버는 족족 탕진해보려 합니다. 물론 게임에!!! 제 스팀 컬렉션을 좀 더 뽕뽕하게 채우고 싶네요.

원호 : 다이어트 성공... 세상엔 맛있는 게 너무 많습니다... 이제 2019년이 얼마 남지 않았지만 더 노력해서 다이어트에 성공하고 싶습니다!

스마트 기기를 위한 쿨링팬

브라보텍 EQUALE CF-1691

스마트폰으로 고사양 게임을 즐기는 많은 사람들의 고민 중 하나는 발열일 것이다. 장시간의 발열은 기기의 성능 하락으로 이어지고 스마트폰에 발열로 인한 앱 강제 종료 기능이 있을 경우 플레이어의 흐름을 끊게 된다. 이런 게이머들을 위해 PC 케이스, 쿨링 설루션, 게이밍 기어 등 다양한 제품을 유통하는 브라보텍에서 모바일 기기 지원을 위해 EQUALE라는 자체 브랜드를 론칭했다.

기자가 이번 호에 소개할 EQUALE의 CF-1691는 작게는 스마트폰부터 크게는 노트북까지 사용 가능한 쿨링팬 거치대 제품이다. 간단히 USB로 연결할 수 있고 측면에 있는 레버를 통해 풍량을 조절할 수 있어서 기계치라도 쉽게 사용할 수 있는 제품이다. 사이즈는 다른 선풍기형 제품들에 비해 한눈에 봐도 작다는 것을 알 수 있다. 이는 타워형 선풍기 제품군에서 볼 수 있는 크로스-플로우 팬(Cross Flow Fan)을 사용하여 실현한 결과로 작은 크기와 높은 공간 활용성으로 사무실의 책상 위에 두고 사용하기 편리하며 여름철이라면 탁상형 선풍기의 역할까지 해주시 일석이조가 아닐까 한다.

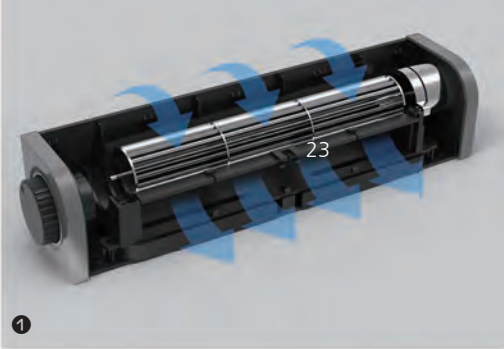
쿨링 기능은 L(미풍), M(약풍), H(강풍) 3단계로 조절 가능하며 사용 결과 동일한 크로스-플로우 팬을 사용한 제품들에 비해 풍량이 강해 좋았으며 다른 사용자들의 테스트 결과 실제 온도 변화도 긍정적인 수준이다. 소음은 제품 스펙 기준 34~36 dB(도서관, 조용한 주택 정도의 소음)로 사무실에서도 눈치 보지 않고 사용할 수 있는 정도이다. 실사용 시 '미풍', '약풍'은 조용하다고 느껴지나 강풍은 살짝 눈치가 보일 수 있을 것 같다.

간단한 조작, USB 연결 방식, 적은 소음과 준수한 쿨링 기능은 강점이지만, 스마트 폰 거치 시 거치대가 화면을 생각보다는 많이 가려 특정 게임들의 경우 조작이 어려워질 수 있다는 점, 배터리가 내장되어 있지 않아 휴대용으로 사용하기는 어렵다는 점이 아쉽다. 적은 소음을 위해 선택한 팬의 특성상 강한 바람을 기대하기 힘들다는 점도 아쉽기는 하지만 먼 거리에서 사용하는 제품이 아닌 사용자 바로 근처에서 사용하는 제품인 만큼 제품의 기본 용도로서는 충분히 제 몫을 하고 있다고 본다.

색상은 Black, White가 준비되어 있으며 공식 사이트 기준 2만 원이 되지 않는 가격이 책정되어 있어 장시간 모바일 게임을 플레이하시는 분이나 손에 땀이 많으신 분들은 크게 부담되지 않는 금액으로 이번 기회에 하나 장만해 보는 것도 나쁘지 않겠다.

- ❶ 크로스-플로우 팬 방식
- ❷ 스탠딩 방식의 활용 가능
- ❸ 대표 이미지
- ❹ 더울 때는 탁상형 선풍기처럼
- ❺ 다양한 사이즈의 기기에 대응 가능
- ❻ 사이즈 비교

사진 출처
<http://www.bravotec.co.kr/>



별이되어라! 보상대파티!

‘별이되어라!’ 보상대파티의 모델,
프리한 장성규 아나운서를 만나보자.



시즌7 세 번째 이야기를 맞이한 ‘별이되어라!’에 저세상 드립의 일인자가 나타났다. 아나운서로 시작해서 유튜브까지 점령한 바로 그 남자! ‘별이되어라!’ 보상대파티 촬영 현장에서 장성규 아나운서를 만나보았다.



[‘별이되어라!’ 보상대파티 영상]

1 장성규 님, 안녕하세요. ‘게임빌컴투스뉴스’ 독자
분들께 인사와 자기소개 부탁드립니다.

감사합니다. 항상 좋은 게임으로 청소년부터 많은
분들이 즐길 수 있는 게임, 스트레스를 풀 수 있는 게
임 콘텐츠를 만들어 주고 계시는 우리 직원 여러분
들께 깊은 감사를 드립니다. 이렇게 서면으로나마
뵙게 되어 진심으로 반갑습니다. 저는 방송인 장성
규라고 합니다.

2 이번에 ‘별이되어라!’ 모델이 되셨는데, 모델이 된
소감이 어떠신지요?

이제야 제가 진짜 별이 됐구나! 이제야 제가 스타가
된 걸 우리 ‘별이되어라!’ 모델이 되면서 온몸으로 느
낄 수가 있었습니다. 게임이 나온 지 5년이 더 되었
다고 들었습니다. 제 아들이랑 동갑이네요. 수많은
게임들 중에 ‘별이되어라!’는 저의 아들 같은 게임입
니다. (하하하하) 정말 모델이 된 게 여전히 감사하
고, 믿기지 않네요. 하여튼, ‘별이되어라!’에 누가 되
지 않도록 사고 치지 않고 좋은 이미지 유지하면서
매출을 올려드리는데 최선을 다하겠습니다.

3 게임 광고는 처음으로 알고 있습니다. 광고 촬영
현장은 어떠셨는지 궁금합니다.

거짓말 안 하고 제가 지금 광고를 대여섯 개 찍었는
데요. 그 가운데 가장 환경이 좋고 우리 광고주 분들
도 가장 따뜻하시다 이렇게 말씀드리고 싶어요. 제
가 녹화 시작하기 전부터 선물을 주셨는데 이런 적
은 거의 없었거든요. 그래서 허락하신다면 제가 ‘별
이되어라!’를 위해서 충성을 다하겠단, 평생 ‘별이되
어라!’만의 진땀가가 되겠다라고 다짐했습니다. (하
하하하)

4 평소에 게임을 즐겨하시는 편인가요? 하신다면
어떤 게임을 가장 좋아하시는지, 좋아하시는 이유는
무엇인지 궁금합니다.

사실 제가 게임을 잘 못해요. 말하자면 게임치에
요. 중학교 3학년 즈음에 ‘스타크래프트’가 나왔
는데, 애들 다 같이 PC방 가면 제가 제일 안 놀더
라고요. 그 전에 옛날에 초등학교, 유치원 때 나왔
던 ‘보글보글’이라든지, ‘갤러그’, ‘슈퍼마리오’, ‘스
트리트 파이터’ 이런 것들은 잘했는데, 게임이 발
전할수록 제가 뒤처지는 느낌이 있었어요. 단순한
게임들 위주로 하면 그래도 어느 정도까진 했던
것 같아요. 모바일게임 같은 경우에도 당시에 유
행했던 게임들은 다 하는데 어려움에 봉착하면 멈
춰버려요. 그래서 제가 게임회사 분들한테는 별로
선호하지 않는 고객일 수 있을 것 같아요. 대신 이

거 재밌더라 이런 소문은 많이 내요.

5 요즘 대한민국에서 가장 ‘핫한 엔터테이너’이신데
요, 장성규 님의 다음 목표는 무엇인가요?

아이고 아닙니다. 제가 생각했을 때는 지금 저의 속
도가 너무 빨라요. 제가 원했던 목표를 이미 이뤘어
요. 그래서 다음 스텝에 대해서 고민이고요. 다음 스
텝에 대한 고민도 고민이지만, 먼저 생각해야 할 것
이 제가 지금 과부하인 것 같아서요. 제 그릇이 담기
에는 조금 넘치는 사랑을 받고 있어서, 제가 오히려
속도를 좀 늦추고 좀 정신을 차려야겠다는 쪽으로
지금 포인트를 두고 있어요. 다음 목표는 좀 더 높은
곳을 향한다기보다는 더 낮은 곳으로 가야 할 때가
아닌가 생각하고 있어요.

6 ‘워크맨’ 너무 재밌게 보고 있습니다! 폭발적인
인기를 끌고 있는데 이렇게 사랑받을지 예상하셨나
요? ‘워크맨’의 인기 비결은 무엇이라 생각하세요?

제가 뭔가 할 때 최악의 경우를 가정하는 스타일이
거든요. 어렸을 때부터 그랬어요. 잘 될 거라고 기대
했다가 잘 안 됐을 경우 실망할 것이 두려워서요. 최
악의 경우를 가정하면 정작 했을 때 이 정도만 잘 되
어도 아 다행이다, 최악은 아니구나, 이런 기분을 느
끼는 걸 좋아해요. 그래서 프리 선언할 때도 사람들
이 ‘이렇게 잘 될 거라고 생각하고 나왔어요?’라고
물어보시는데 저는 망해도 괜찮다는 생각으로 나왔
습니다. 망해도 이견 할 만한 도전이라고 생각했기
때문에 나온 것이지, 제가 진짜 잘 되는 거 보여 드
릴게요, 이런 마음으로 나온 것이 아니었어요. 그런
것처럼 워크맨도 마침 제가 좋아하는 느낌이었어요.
전 직접 체험하고 부딪히는 걸 좋아하고 그런 부분
에 나름 강점이 있지 않을까 생각했는데, 마침 고동
완 PD가 제안을 한 것도 그런 스타일과 내용이었고
요. 근데 마침 또 대화를 나누는데 개그 코드가 또 맞
는 거예요. 그래서 우리끼리는 기본적으로 재밌게
할 수 있겠다는 확신이 있었어요. 그렇다고 막 100
만 구독자, 200만, 300만까지 갈 거라는 생각은 못
했어요. PD와 저의 목표는 100만 뷰 나오는 영상 하
나 나오면 대박이겠다. 우리끼리 이렇게 재밌게 하
다가 100만 뷰 하나 나오면 진짜 얼마나 좋을까? 그
생각이었는데 정말 이렇게 될 거라는 것은 생각도
못 했죠. 우리끼리 재밌게 추억 만든다고 생각하고
재밌게 놀자, 약간 동아리 활동한다는 느낌으로 그
게 인기의 비결이지 않을까 싶습니다.

7 장성규 님이 유튜브 채널을 처음 시작한 것이 ‘짱
티비씨’였잖아요. 그 유튜브 채널을 본인이 회사에

이야기해서 성사되었다고 들었는데 사실인가요?

그렇죠. 제가 원하는 것은 사실 최고보다는 최초로
지향하는 것이거든요. 근데 현직 아나운서들이 잘
되면 프리 선언 하잖아요. 전 그런 것에 대해서 왜 꼭
그래야만 하지? 이런 생각을 가지고 있었고요. 또,
유튜브가 지금 붐이고 이 매체에 도전하고 싶은 친
구들도 많을 텐데 인력을 아깝게 놔둘까라는 생각이
있었어요. 제가 더 늦기 전에 아나운서 최초로 방송
국의 사원으로서 근무하면서도 유튜브에도 도전하
는 그런 모습을 그려봤어요. 그리고 회사에다가 건
의를 했는데, 그 시기에 안 그래도 회사 내에서도 유
튜브 콘텐츠 시장에 발을 내딛으려고 준비 중이었
던 거예요. 타이밍이 맞았던 거죠. 제가 직접 부장님
부터 본부장님까지 다 허락받으러 다녔어요. 그렇게
짱티비씨라는 채널을 운영했어요. 그게 이제 시작이
었죠. 그렇게 3년을 하고 나서 워크맨을 만난 거니
까요. 제가 그냥 TV에 나오던 애가 갑자기 똑딱 유튜
브에 한번 도전해봤는데 얻어걸린 것처럼 생각되기
싫은 것은, 지난 3년간의 과정과 시도가 밑거름이
되었다고 생각을 하기 때문이에요.

8 끝으로 장성규에게 게임빌이란?

게임빌이 저를 써주셨으니까, 아빠. 아빠라고 부를
게요. 게임빌에 계신 모든 분들이 아빠다. 어버이날
에 찾아뵙겠습니다. (하하하하)



글. 서준아 기자 / joonah25@

복귀 유저의 ‘크로매틱소울’ 이야기

최근 업데이트를 재개한 ‘크로매틱소울’, 기자는 2015년 오픈 당시 아주 재미있게 ‘크로매틱소울’을 즐겼었는데요.

이번 호 ‘Game Focus’ 코너를 통해 독자들에게 ‘크로매틱소울’ 이야기를 전하고자 합니다.

4년 만에 접속한 복귀 유저의 시각에서 바라본 ‘크로매틱소울’, 어떻게 달라지고 어느 부분이 더 재미있었는지 지금부터 살펴보겠습니다.



‘공식 카페’ 살펴보기

접속 시에 기존 계정 정보를 분실하진 않았을까 걱정하였지만 다행히 무사히 로그인이 되었고

게임 캐릭터들의 상태로 그대로였습니다. 4년 전 세팅으로는 시나리오를 진행하는 데 어려움이 있었기 때문에

며칠간 공식 카페에서 초보자를 위한 글들을 보고 게임을 파악해 나가기 시작했습니다.

★ 공식 카페를 통해 얻은 Tip ★

- 1 루비는 캐릭터를 영입하는데 우선적으로 사용
- 2 스킬은 FP 뽑기를 통해 얻은 스크롤을 합성하여 얻는다.
- 3 남은 루비는 인벤토리를 확장하는 데 사용.
- 4 장비 뽑기는 높은 tier 단계가 열리기 전까지 가급적 하지 말 것.
- 5 스페셜 던전을 통해 진화 재료와 골드, 경험치, 성장 스크롤을 획득.
- 6 초반에는 스킬 성장과 캐릭터 레벨링에 주력하고 장비의 제련은 후반에 진행.

게시판을 통해 얻은 팁들을 정리하여 기자는 스킬 성장과 캐릭터 레벨 향상에 주력하기로 결정하고 시간이 부족한 관계로 과금을 하였습니다. 상품 구매 후 캐릭터도 모두 영입하고 남은 루비로 스킬도 뽑아보고 장비도 몇 개 뽑아보고 만족스럽게 쇼핑을 끝냈습니다.(공식 카페 Tip 중 초반에 장비 뽑지 말라고 했는데 궁금해서 뽑아 봄) 공식 카페에서 스킬 성장은 스킬 경험치 1.5배 타임에 하라는 팁이 있어서 인벤토리에 성장 스크롤을 모아 뒀더니 인벤토리가 엄청 부족해졌습니다. 그래서 루비를 사용해서 700 정도까지 늘렸는데 이렇게 해도 인벤토리가 부족해서 나중에는 2등급 이하는 다 팔았습니다.(게시판에서 다른 유저의 인벤토리를 보았는데 1,000칸이 넘더군요.)

‘크로매틱소울’은 보통 주말에 스킬 강화 이벤트가 진행되는데 주중에 원기옥 모으듯이 성장 스크롤을 잔뜩 모아 두고 주말에 신나게 강화하고 강해진 캐릭터로 시나리오를 짹짹 돌파하는 맛이 정말 좋습니다.

‘스킬’ 살펴보기

스킬은 견습, 숙련, 전문, 달인, 대가, 초월의 6단계 등급으로 구성되어 있습니다. 모든 스킬은 기본적으로 달인 등급까지 진화가 가능하고 특별한 스킬들은 대가나 초월 단계까지 진화가 가능합니다. 스킬의 진화는 달인까지는 스페셜 던전에서 얻을 수 있는 진화재료만으로 성장이 가능하지만 대가로의 진화는 스킬

각성이라고 불리며 같은 스쿨(학파?)의 달인 스킬 5장을 제물로 삼아야 합니다. 대가 스킬부터는 각성이라는 표현에 걸맞게 추가 능력이 붙게 되는데 대가를 만들기 위한 달인 스킬 스크롤은 루비로 뽑거나 스킬 합성을 통해 얻을 수 있고 FP스킬뽑기>진화재료 공략>스킬 합성의 반복 루프를 통해 천천히 성장시키면 과금 없이도 대가 스킬을 만들 수 있습니다. 또한 뽑기나 합성으로 나오는 스킬은 등급별로 나올 수 있는 스킬의 종류가 정해져 있는데 전문 이상에서만 나오는 스킬도 있고 달인 이상에서만 나오는 스킬이 있습니다. 모두 그런 건 아니지만 나오기 어려운 조건에서 나오는 스킬이 대부분 성능이 좋습니다. 뽑기로 뽑은 달인 스킬은 각 모서리에 보석이 박혀 있고 이런 스킬은 각성 재료로 들어갈 때 스쿨(학파) 제한과 상관없이 쓸 수 있습니다. 얼핏 그냥 넘어갈 수도 있는 부분에 이런 소소한 차이점을 마련해 놓은 것을 보면 게임에 호감이 생깁니다.

‘캐릭터’ 살펴보기

‘크로매틱소울’은 16명의 캐릭터를 사용할 수 있는데 그중 4명이 한 파티로 구성되고 탱커, 딜러, 힐러의 암묵적 역할을 수행합니다. 모든 캐릭터는 고유한 능력을 가지고 있고 50레벨 이상에서 마지막 능력을 습득하게 됩니다. 캐릭터의 개성은 이러한 고유 능력과 습득할 수 있는 스킬의 제한으로 나타납니다. 개인적으로 ‘크로매틱소울’의 주된 재미는 이 두 가지 요소를 조합하고 성장시키는데 있다고 생각합니다.

‘전투’ 살펴보기

‘크로매틱소울’의 전투는 4명의 파티가 적들과 마주하여 주도력에 따른 행동 우선순위에 의해 자신의 액션을 소모하면서 진행됩니다. 그리고 모든 유닛의 액션이 한 번씩 끝나면 한 턴이 지나갑니다. 캐릭터의 액션은 스킬을 선택하고 타격을 선택하면 됩니다. 어떤 스킬은 액션을 소모하지 않는데 이런 스킬은 가용한 파워안에서 한 턴에 여러 스킬을 사용할 수 있어 쓰임새가 많습니다. 또한 유저는 해당 턴에서의 액션 중 방어를 선택할 수도 있고 행동 우선순위를 낮출 수도 있습니다. 다만 자동 전투를 지원하지 않는 게임의 특성상 반복 플레이 시에는 편하게 진행할 수 있는 파티 조합과 적당한 난이도의 던전을 공략하는 것을 추천합니다.

‘장비’ 살펴보기

‘크로매틱소울’의 장비는 tier 별로 얻을 수 있는 지역이 나누어져 있습니다. 초반 지역부터 후반 지역까지 얻을 수 있는 장비가 적절히 분배되어 있으며 이런 구성이기 때문에 강한 아이템을 초반에 얻어 빠르게 진행하는 플레이가 불가능합니다. 시간이 없는 유저들은 뽑기를 통해 현재 지역에서의 아이템을 얻는 데 도움을 받을 수도 있습니다. 장비는 기본 능력을 올리는 강화와 옵션의 능력을 올리거나 변경하는 제련을 할 수 있습니다. 게시판의 팁 대로 화룡의 동지까지는 필요성을 못 느꼈는데 사막에 오면서부터 강화와 제련의 필요성을 조금씩 느끼고 있습니다. 기자의 71레벨 레베카 캐릭터의 CS(캐릭터 스코어, ex 전투력)가 320인데 오래 한 유저들의 CS가 1,000을 훌쩍 넘기고 있는 것을 볼 때 최종 주력 성장 콘텐츠는 장비가 아닐까 예상됩니다.

마치며...

4년 만에 복귀해서 플레이해 본 ‘크로매틱소울’은 4년 전보다 더 재미있었습니다. 신규 스킬과 신규 캐릭터의 추가로 파티 구성이 더욱 다양해졌으며 과거에 필자가 벽을 넘기기 너무 어려워져 아쉽다고 느꼈던 부분인 시나리오의 난이도 구성에서는 이제 잘 익은 과일을 먹는 듯한 성숙한 느낌을 받았습니다. 또한 화산에서 사막으로 넘어가는 월드의 전환에서는 기대와 설렘을 느끼기도 했습니다. ‘던전 앤 드래곤즈(TRPG)’, ‘다옥(Dark age of camelot)’, ‘와우(World of Warcraft)’와 같은 서양식 RPG를 좋아했다면 강력히 추천하는 게임입니다.



글. 경인 기자 / ikyoung@



소녀들에게 세상의 미래가 달렸다!

‘좀비여고’ 체험기

쏟아지는 총탄과 매캐한 화학 냄새.. 멈추면 언제 쏟아질지 모르는 좀비 떼, 세상의 미래가 18세 소녀들에게 달렸다면 어떻게?
당신은 오늘 언제 무너질지 모르는 좀비 아포칼립스 세상 속 학교에 도착했다!

‘좀비여고’ 그래서 어떤 게임이야?

위 내용을 언뜻 보면 멸망한 세상을 헤쳐나가는 상당히 어두운 게임이라고 생각할 수 있다. 그러나 ‘좀비여고’는 좀비 바이러스에 대해 18세 미만의 여고생만 면역을 가지고 있다는 설정의 좀비 아포칼립스 세계관 디펜스 게임이다. 심심하면 보게 되는 좀비, 어디서 또 나타난 여고생들이라고 생각 할 수 있지만, ‘좀비여고’는 조금 더 밝은 느낌을 주면서 가볍게 받아들일 수 있도록 만들어진 게임이다.

진행할 때 알면 좋은 점

아마 다들 한 번쯤은 디펜스 류 게임을 진행해본 경험이 있지 않을까? ‘좀비여고’도 마찬가지로 쉽게 익숙해질 수 있는 ‘밀려오고 -> 막는’ 사이클의 방식으로 진행된다. 여기에 4종류의 총기와 다양한 스킬, 캐릭터 특성을 합쳐 ‘좀비여고’만의 특색을 갖추고 있다고 보면 될 것이다. 지금부터는 독자들이 ‘좀비여고’를 플레이 할 수 있도록 약간의 설명을 해보려고 한다.

① 총기 종류 설명

권총: 공격력, 사거리, 연사속도 모두 무난한 기본형 총기.

자동소총: 빠르게 연사가 가능하며 중거리 공격 시 높은 효율을 보여주는 총기

산탄총: 근접한 적에게 공격이 가능하며, 한 번에 여러 대상을 공격 할 수 있는 총기

저격소총: 다른 총기의 사거리가 닿지 않는 원거리의 공격이 가능하며, 적은 탄수와 높은 공격력을 가지고 있는 총기

② 캐릭터 설명

캐릭터는 소집을 통해 획득 할 수 있으며, 획득 시 캐릭터의 각 총기별 특기 수치, 성장 제한 수치, 코스튬, 스킬이 랜덤하게 적용된다.

소집한 캐릭터는 특기 수치에 맞게 총기를 장착해 주는 것이 유리하며, 좀비를 모아주는 스킬, 아군에게 버프를 걸어주는 스킬, 좀비의 이동속도를 줄여주는 스킬 등 다양한 스킬 들을 조합하여 시너지를 구성해야 한다. 코스튬은 등급별로 보유한 스킬의 개수가 달라지는데, 특별한 코스튬을 입은 학생은 고유 스킬을 보유하고 있다.

깔끔한 코스튬 이상 : 액티브 스킬1, 패시브 스킬2

평범한 코스튬 : 액티브 스킬 1, 패시브 스킬 2

보기 힘든 코스튬 : 액티브 스킬1 또는 패시브 스킬1

초보를 위한 추가 팁이 있다면?

기자도 초보지만 간단한 팁을 적어보자면, 스킬 데미지는 착용하는 2개의 평균 데미지로 나가기 때문에, 스킬 데미지를 위해서는 2가지 총기를 모두 신경 써야 한다는 부분이다. 너무 차이가 크게 두 가지 무기를 사용해야 한다면, 스킬 데미지 기준으로는 1가지 무기만 챙기는 것도 고려해 볼 수 있다. 두 번째는 좀비를 공격하기 위한 사거리와 총기 조합을 초반에는 3명의 자동소총, 2명의 저격소총, 1명의 권총으로 구성하는 것을 추천한다. 저격소총이 없으면 초반부 등장하는 3단으로 목말을 태운 할머니 좀비를 잡을 수 없고, 저격소총을 더 많이 넣어버리면 탄수가 부족해 한 번에 열 마리 이상 몰려드는 좀비를 상대할 수 없다.

‘좀비여고’ 어디서 색다른 재미를 느낄 수 있을까?

라인이나 카카오톡 같은 메신저는 학생들과 가장 어울리는 소품이 아닐까? ‘좀비여고’에서는 정보나 이야기의 과정을 메신저로 전달하는 방식을 가지고 있다. 각각의 등장인물이 메신저를 통해 실제 대화하듯 이야기가 진행되며, 친숙하게 느낄 수 있는 단독방 같은 대화방을 통해 각각의 그룹별 이야기를 제공한다. 등장인물은 대화방의 이야기에 따라 프로필 대화명이 바뀌기도 하고, 각각의 등장인물에 대한 간단한 정보를 찾을 수 있다. 추가로 팀에 구성된 캐릭터는 메인 로비화면에서 떠돌고 노는 모습을 볼 수 있는데, 메인화면 배치를 위해 캐릭터를 선택하여 끌어들면 소리를 지르거나, 외계인 취급을 당하는 등 보기 힘든 경험을 할 수 있다

익숙한 장르의 게임, 플레이가 지루하지는 않을까?

‘좀비여고’ 또한 지루함을 덜어주기 위한 자동스킬, 자동장착 등 편의성을 위한 기능들이 들어가 있다. 그러나 한 번에 높은 웨이브까지 뚫고 싶다면, 팀의 총기와 스킬 그리고 사용 시점까지 고려하여 팀을 꾸려야 한다. 자동스킬은 활성화된 스킬을 빠르게 난사하듯 뿌려버리기 때문에, 웨이브가 이어질수록 스킬이 탄약으로만 대체하고 있는 본인을 발견 할 수 있다. 팀 또한 적절히 총기를 배합하여, 저격소총만 닿는 거리에서 공격하는 좀비, 한 번에 몰아쳐서 들어와 산탄총으로 대응해야 하는 좀비 등 다양한 유형의 좀비에게 대응 할 수 있는 팀을 구성해야 높은 웨이브까지 빠르게 도달 할 수 있다.

마치며...

‘좀비여고’는 우리가 자주 접해왔던 디펜스 게임이지만, 세계관과 등장인물의 특징을 잘 묘사해놓은 게임이라고 볼 수 있다. 간단한 농담을 주고받고 웃고 떠들지만, 각자만의 고민을 가지고 있는 모습을 보면, 평범한 학생을 보고 있는 느낌이 든다. 재미있는 짜임새와 간단하지만 나름 깊이를 가지고 있는 게임을 찾고 있다면 글로벌 출시로 'Hot'한 게임인 '좀비여고'를 한번쯤 플레이 해보는 것은 어떨까?

글. 최민석 기자 / minseokchoi@





영화, 안 보고 본 척하기!

품격 있는 영화 대화



너무나 빠르게 흘러가는 다이내믹 코리아에서 트렌드를 따라가며 살아가는 것은 여간 어려운 일이 아니다. 정치, 경제, 스포츠 등 하루만 지나면 새로운 이슈들이 등장해 어려운 용어가 나를 가로막아 서며 겨우겨우 쫓아갈 즈음 새로운 콘텐츠와 정보들이 또 우리 앞을 가로막는다. 살다 보니 물리적 시간 감소로 인해 점점 고갈되어가는 이슈를 채울 수 없어 '인싸'에서 '아싸'로 밀려버리는 작금의 슬픈 현실을 필자도 느껴본바, 최대한 품위를 지키며 인싸의 자리를 유지하는 방법을 공유하고자 한다.

인싸&품위, 모두 챙기기

이번 '게피컬쳐'에서는 영화 트레일러를 본 것만으로도 영화 한 편을 다 본 것과 같은 느낌을 상대방에게 전달하여 확고한 인싸 자리를 유지하는 것이 첫 번째 목표이며, 고상한 품위까지 챙기는 것이 두 번째 목표이다. 단, 이 방법은 통상 '일반적이다'라고 말할 수 있는 사람들과의 대화에서 가능한 것이지 진정한 영화 고수들에게 사용할 경우 역효과가 발생할 수 있으니 대화 대상의 취미와 인문학적 수준을 미리 잘 판단하여야 한다.

두 가지만 기억하라

우선 영화를 주제로 대화하기 위해서는 반드시 알아야 할 단어가 존재한다. 바로 '미장센'과 '클리셰'이다. 딱히 구체적으로 알아야 할 필요는 없으나 우리의 두 번째 목표인 고상한 품위를 유지하기 위해서는 간략하게나마 설명할 수 있는 최소한의 지식이 필요하다. 이 정도는 외우자.

◆◆ 미장센 ◆◆

미장센은 쉽게 말해 있어 보이는 장면이라 할 수 있다. 관객들에게 눈치시 전달할 목적으로 화면 내 등장인물의 역할, 동작, 소품, 조명, 촬영 방식 등을 계획하고 구성하는 시각적 연출이다. 이 단어는 너무나 다양하고 유용하게 사용할 수 있음으로 반드시 알아야 한다. 사용법은 아래와 같다.

A : 주말에 조커 봤는데 재미있더라. 왜 조커가 점점 광기 어린 캐릭터가 되어가는지를 잘 보여줘.
B : 나도 주말에 봤어! 네가 말한 부분도 공감 가는데 난 오히려 그렇게 변해가는 과정을 현실에서 적나라하게 보여주는 골목에서의 미장센이 너무 뛰어나다고 생각해.

여기서 미장센이 뭐냐고 물어볼 수도 있다. 겁먹지 마시라.

B : 미장센은 프랑스어인데 쉽게 말해 한 장면을 뜻하는 거라고 보면 돼. 단 하나의 장면으로 심리상태, 과거와 미래 그리고 그 사람의 심리까지 담아내는 기법이지.

이 정도면 된다. 일반적인 대화의 패턴에서는 이즈음 “오~ 그런 게 있군!” 혹은 “영화 좋아하나 보네?” 정도로 마무리하게 된다. 이 대화에서 중요한 것은 서두인데 미장센과 프랑스어라는 단어를 연속적으로 배치해서 그 단어와 역사에 대한 인문학적인 지식을 은연중에 뽐내자. 더불어 간략하게 정리를 하면 설명충이 아니라 상대방에게 정중히 정보를 전달하는 품격 있는 사람으로 보이게 된다.

이미 눈치를 채신 분들도 있겠지만, 이 미장센은 코에 걸면 코걸이, 귀에 걸면 귀걸이가 되는 마법의 단어다. '영구와 땡칠이'에서 “영구 없다~”하는 장면을 보자. 문을 먼저 보여줌으로써 어린 관객들에게 궁금증과 집중을 유도하고, 문을 연 뒤 해맑게 웃는 얼굴을 클로즈업하면서 어떤 불행한 일이 일어나더라도 명랑하게 헤쳐나가는 내용을 내포하는 미장센이라 할 수 있다.

즉, 미장센이라는 단어를 사용하기 위해서는 그럴듯해 보이는 미사여구와 함께 사실일 것 같은 스토리 전개가 필요하다. 그러므로 범용적으로 사용할 가능한 스토리전개 방식과 품격 있어 보이는 4~5개의 단어를 미리 준비해두는 것이 중요하다.

추천단어 : 역사적으로, 프랑스어인데~, 유럽에서 떠오르는 감독, 남미 영화의 특징, 나도 잘 몰라

◆◆ 클리셰 ◆◆

클리셰는 일종의 고정관념이라고 표현할 수 있다. 예를 들어 '악당은 영웅에게 죽는다'거나 '착하게 살면 복을 받는다' 정도로 해석하면 좋다. 흔히 보는 할리우드 영화의 경우 클리셰를 충실히 따르는 경우가 많은데 이는 사람들이 익숙하고 원하는 방식이기 때문이다. 클리셰는 영화를 집중하게도 재미있게도



하지만 뻔하고 지루한 장면의 연속으로 만들어 버리기도 한다. 미장센이 일반 커피라면 클리셰는 TOP다. 코에 걸어 놓고 귀걸이라고 해도 될 정도로 유용하게 사용할 수 있기에 꼭 외워 두기를 추천한다. 사용법은 아래와 같다.

A : 주말에 조커 봤는데 재미있더라. 왜 조커가 점점 광기 어린 캐릭터가 되어가는지를 잘 보여줘.

B : 나도 주말에 봤어! 네가 말한 부분도 공감 가는데 난 오히려 그렇게 변해가는 과정을 충으로 보여준 장면이 마음에 들어. 진부한 클리셰지만 좀 더 감정이입이 될 수 있도록 한 감독이 영리했다는 생각이 들어. 여기서 중요한 부분은 감정이입을 위해 감독이 진부한 표현방식을 선택했다는 것을 내가 캐치 했다는 것이다. 그리고 감독이 영리했다는 말로 끝맺음을 내면서 진부함을 캐치한 나의 지적 수준과 함께 인문학적 소양을 상대방에게 전달하고 감독을 칭찬함으로써 영화뿐 아니라 그 감독의 철학까지 깊게 생각할 줄 아는 품격 있는 사람으로 보이도록 만들 수 있다.

영화에서 클리셰는 없을 수가 없다. 그러니 적절히 사용해야 하는데 이 적절함에 관한 판단은 개개인이 하는 것이라 더욱이 강력한 단어가 될 수 있는 것이다. 틀린 답이 없기 때문이다. 기생충 '시계방향' 장면을 보고 “클리셰를 깨는 부분이라 좋았다.”, “꽤 진부한 클리셰지만 적절했다.” 등 적당히 둘러대도 딱히 문제가 되지 않는다. 미장센처럼 품격 있고 고상한 단어를 몇 개 준비하는 것이 좋다.

추천단어 : 감독의 철학, 진부한, 진부하지만, 나도 오늘 처음 본 단어, 그냥 영화 보러 가자

마치며...

이렇게 미장센과 클리셰 두 단어만으로 지적이고 품격 있게 대화하는 방법을 배워 보았다. 거듭 말씀드리지만 이는 내가 살아가는 집단에서 인싸가 되거나, 유지할 수 있는 정말 좋은 방법이라 이 지면을 통해 공유하는 것이 조금 아깝다는 생각이 들었다. 그러나 우리 게임빌-컴투스 사우들을 위해 이렇게 공유하니, 모두 같고 닳아 어디서나 언제나 지금처럼 최고의 인싸가 되기를 기원하며 글을 마친다.

보너스나 세금폭탄이나, 그것이 문제로다



기자는 이번 호에서 다가오는 연말을 맞이하여 흔히 '13월의 보너스'라고 하는 연말 정산에 대해 '게임빌컴투스뉴스' 독자 여러분께 이야기하고자 합니다. 옆자리 동료 직원은 13월의 보너스라고 계산기 두드리며 좋아하는데, '왜 나는 다른 직원들보다 환급액이 적을까?'라고 궁금해하셨던 분들이 계산다면 이 글이 조금은 도움이 되기를 기대하며 시작하겠습니다.

★ 연말정산이란?

연말정산이란 한 해 동안 벌어들인 소득에 맞게 적절한 세금을 낸 것인지 확인하고 정산하는 것을 말합니다. 연말정산에서 말하는 세금은 독자 여러분의 월급에 부과되는 근로소득세에 해당합니다. 소득에 부과되는 세금은 벌어들인 금액에서 경비로 쓴 금액을 뺀 잔액, 쉽게 말하면 매출이 아닌 이익에 부과가 됩니다.

기업이 내는 소득세라면 직원들의 급여, 마케팅비, 개발비, 서버비 같은 비용은 회사가 매출을 내기 위해서는 반드시 지출해야 하는 원가로 인정해서 '매출 - 비용'으로 계산한 이익에 세금을 부과하게 됩니다. 하지만 개인의 경우에는 '월급'을 받기 위한 원가나 경비가 사람마다 다를 것입니다. 따라서 국세청에서 만든 간이세액표에 의해 대략 선공제 후 연말에 세세하게 정산하여 실제 소득보다 세금을 더 많이 냈으면 그만큼을 돌려받고, 적게 냈으면 더 내게 됩니다.

★ 소득공제와 세액공제의 차이는 뭔가요?

연말정산 시 알아 두면 좋은 2가지 개념이 있는데 그건 바로 '소득공제'와 '세액공제'입니다. 먼저 '소득공제'란 과세 대상의 소득 중 일정 금액을 공제하여 주는 것을 말

하는데요 여러분의 생활에 필요한 경비로 국가가 이만큼은 인정해주겠다는 의미로 받아들이시면 됩니다. 그렇게 되면 결론적으로 소득이 줄어드니 그만큼에 해당하는 세금도 줄어들게 됩니다. 그리고 또 알아야 할 개념으로 '세액공제'가 있습니다. '세액공제'는 이미 산정된 세금에서 일정 부분을 차감해주는 것을 말하는데요 국가가 인정하는 우수 고객 조건을 만족하면 일정 금액을 추가로 할인해준다고 생각하시면 됩니다. 독자분들께 좀 더 이해가 쉽도록 정리를 해보면 다음과 같습니다.

$$\begin{aligned} &(\text{급여소득} - \text{소득공제}) \times \text{근로소득세율} = \text{산출세액(a)} \\ &\text{산출세액(a)} - \text{세액공제} = \text{결정세액} \end{aligned}$$

결론적으로 근로 소득자가 최종적으로 부담해야 할 세액은 산출세액에 추가로 세액 공제를 적용한 결정세액이고 소득공제와 세액공제에 대해 잘 알고 연말정산을 준비한다면 절세 혜택을 더 잘 누리실 수 있습니다. 아무래도 소득공제보다는 세액공제가 혜택이 더 크겠지요?

★ 왜 매년 공제 항목이 조금씩 변하나요?

연말정산의 소득공제와 세액공제 항목은 꼭 살면서 필요한 경비로 한정되지는 않습니다. 기부금을 내거나 신용카드로 결제하는 것처럼 살면서 필요한 경비와는 별 상관 없는 항목들을 여러분의 경비로 인정하고 세금을 할인해주는 것은 '국가가 조세정책을 통해 이런 활동을 장려한다.' 정도로 이해하시면 됩니다. (반대로 주세나 유류세처럼 무거운 세금으로 활동을 제한하는 경우도 있습니다.)

이렇게 소득공제와 세액공제의 항목은 매년 정책에 따라 조금씩 달라질 수 있는데요, 올해는 작년에 비해 연금저축, 퇴직연금 등 노후보장 비용의 세제혜택이 조금 더 확대되었습니다.

TIP ★ 올해부터 산후조리원 비용이 출산율 증가를 위해 세액공제 항목에 추가된다고 하니 예비 엄마, 아빠들은 꼭 기억하세요.



★ 연말정산, 빠트리기 쉬운 항목은?

- ① **주택청약종합저축** : '세대주'인 근로자가 '무주택 확인서'를 제출해야 소득공제를 받을 수 있습니다. 세대원이거나 무주택 확인서가 없으면 공제받을 수 없으니 주의하세요. (기자 본인은 몰라서 몇 년 동안 소득공제를 못 받았습니다...OTL)
- ② **청년소득세 감면** : 중소기업에 재직 중인 만 15~34세 청년이라면 총 5년 동안 청년 소득세액을 감면받을 수 있습니다. 무려 90%(연간 150만 원)까지 감면받을 수 있으니 꼭 확인하세요. (2014년 이후 중소기업을 다녔지만 몰라서 신청 못 하신 분은 국세청 홈택스 페이지에서 추가로 정산받을 수 있습니다 +_+).
- ③ **보험료 세액공제** : 보장성 보험에는 생명보험과 질병보험 외에도 화재보험 등 가계 관련 손해보험이나 전세보증금 반환 보증보험(보증금 3억 이하)도 포함되니 꼭 확인하세요.
- ④ **의료비 세액공제** : 의료비 중 보험사로부터 지급받은 보험금(실손보험)의 의료비는 공제 대상이 아니라는 점은 주의해 주시고, 안경과 콘택트 렌즈 구매 비용도 의료비로 공제받을 수 있으니 꼭 영수증을 챙겨주세요. 올해부터는 산후조리원 비용도 세액공제가 적용되니 빠트리면 안 되겠죠?
- ⑤ **교육비 세액공제** : 연말정산 간소화 서비스에서 조회되지 않지만 교육비로 공제받을 수 있는 비용들로는 어린이집, 유치원, 학원, 체육시설 수업료, 급식비, 방과 후 과외 수업료, 교복 구매 비용 등이 있으니 꼭 연말정산용 영수증을 챙겨주세요.
- ⑥ **직계가족의 자료 제공 동의** : 의료비나 보장성 보험료, 신용카드 사용액 같은 일부 항목은 근로자 본인 외에도 소득이 없는 부모님이나 배우자의 부모님이 지출한 금액도 합산해서 공제받을 수 있어요. 이번 설날 부모님을 찾아볼 때, 미리 부모님의 자료 제공 동의를 신청해드리면 더 좋겠지요?



★ 세금 폭탄은 억울하다? NO!

연말정산의 구조는 '간이세액표에 따라 미리 낸 세금 - 실제로 낼 세금'입니다. 만약 독자분께서 13월에 보너스를 받으셨다는 원래 안 내도 됐을 세금을 더 냈다가 국가가 '어? 경비가 이렇게나 들었어? 살기 팍팍했구나;; 미안, 이만큼은 돌려줄게' 해서 환급금을 받은 것이고 반대로 연말정산 시 세금폭탄을 맞았다면 원래 냈어야 할 세금보다 덜 냈다가 나라에서 '어? 경비로 그만큼도 안 들었어?'하고 세금을 더 내게 되는 것입니다. 결론은 연말정산 시 세금을 더 낸다고 억울해하실 필요는 없습니다. 억울한 건 기분 탓입니다.

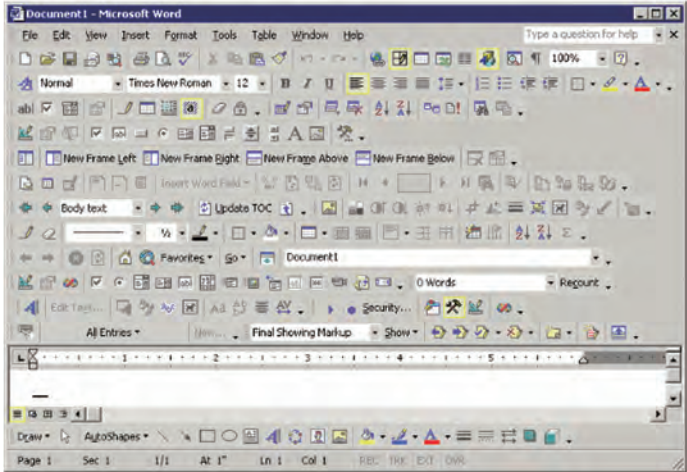
★ 마치며...

쉽게 설명해보려던 연말정산이 조금은 어렵고 딱딱한 이야기가 되어 버렸는데요. 직장생활을 시작한 이후로 몇 년째 매년 반복하는 연말정산이지만 서류 챙기기에만 급급했지 정작 연말정산이 무엇인지, 대체 이런 걸 왜 하는 건지를 고민해본 적은 별로 없었던 것 같습니다. 부족한 내용이지만 이번 기회에 연말정산 제도에 대해 조금 더 알고, 저는 몰라서 놓쳤던 아까운 혜택을 독자 여러분도 꼼꼼하게 챙겨 주신다면 저에게는 큰 보람이 될 것 같습니다. 아는 만큼 돌려받는다는 연말정산, 독자 여러분들도 13월의 보너스 꼭 돌려받으세요~!

UX & UI Story

‘UX & UI Story’는 게임 유저가 자연스럽게 게임의 재미 속으로 빠져들게 하는 UX(User Experience)와 UI(User Interface)의 다양한 방법론을 독자들에게 전달하기 위해 게임빌 ‘UX팀’에서 기획한 코너입니다. 앞으로 독자들의 많은 관심 부탁드립니다.

★ 암세포처럼 증식되는 기능 추가의 욕심! ‘기능의 증식(Feature Creep)’



‘기능의 증식(Feature Creep)’은 게임 개발뿐만 아니라 많은 소프트웨어 개발 프로젝트에서 어렵지 않게 발견할 수 있는 현상이다. 제품을 만들다 보면 개발자들은 사용자들이 원하는 기능과 쓸모 있는 기능들을 최대한 많이 추가하려는 열망을 가지게 된다. 그리고 그렇게 하는 것이 회사의 매출 상승에 도움이 되리라 생각한다. 아이러니하게도, 이러한 건설적인(?) 생각이 ‘기능의 증식’을 가져오는 출발점이 된다. 이 용어는 뉴욕 타임스의 기술 전문 칼럼니스트인 ‘데이비드 포그(David Pogue)’가 2006년 TED 콘퍼런스에서 ‘단순함이 통한다(Simplicity sells)’라는 강연을 통해 언급되면서 대중들의 주목을 받기 시작하였다. 그는 마이크로소프트 워드에서 사용 가능한 툴 바를 전부 열었을 때의 화면을 청중들에게 보여주면서 제품에 추가된 다양한 기능들이 제품의 기본 기능을 넘어서면서 과도한 복잡함을 낳게 되고, 결국 기본 기능 자체에도 부정적인 영향을 주게 됨을 언급하였다.

사실 기능의 증식 자체는 사용자에 대한 악의적인 행위가 아니다. 하지만, 기능의 증식으로 인해 불필요한 기능들이 자꾸만 들어가게 되면 프로젝트의 복잡도가 증가하고 제품의 특징점과 핵심 기능이 서서히 감춰지게 되어, 결국 의도하지 않게 사용자의 니즈와는 거리가 먼 제품을 탄생시키게 만드는 원인을 제공하게 된다.

★ ‘기능의 증식’은 왜 위험할까?

기능의 증식이 위험한 이유는 개발 비용 초과나 일정 초과의 가장 일반적인 원인 중 하나가 될 수 있기 때문이다. 어떤 제품을 만들 때 개발자들은 ‘쉽게 추가할 수 있겠네’, ‘있으면 편리하겠네’, ‘있으면 재미있겠네’ 등의 여러 가지 이유로 기능들을 점점 늘려나가면서 유관 부서나 프로젝트 내부의 이해관계자를 만족시키기 위해서도 새로운 기능들을 계속 추가하게 된다. 이런 경향이 일어나게 되는 가장 큰 원인은 ‘기능은 많으면 많을수록 좋다’라는 생각 때문이다. 이런 인식에 의해 다양한 기능이 아무런 여과나 기준 없이 추가되면서도 기존의 기능은 그대로 남겨두게 된다. 그러나, 기존 기능이 남겨진 상태에서 새로운 기능이 추가되면 제품은 복잡해지고, 복잡해진 만큼 생산 단가나 관리 비용이 올라가면서 이를 위한 작업 일정도 당연히 더욱 많은 시간을 필요로 하게 된다. 이와 같은 상황이 지속되면 계획했던 개발 비용과 일정을 초과해버리게 되고, 결국 그 여파로 프로젝트가 위기에 빠질 수도 있다.

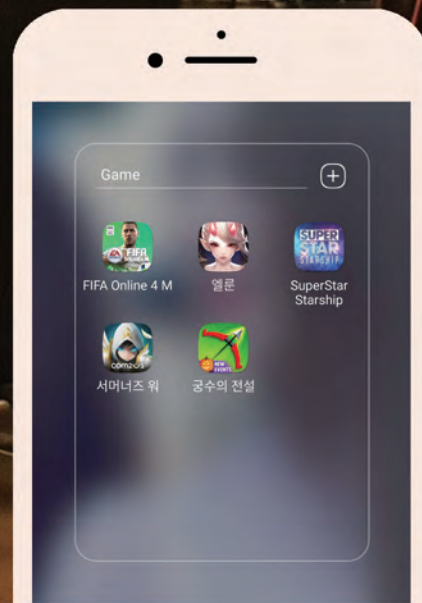
★ 치료하지 않으면 안 되는 치명적인 병, ‘Creeping Featurism’

인간 공학과 심리학, 디자인 연구의 석학으로 유명한 ‘도널드 노먼(Donald A. Norman)’도 그의 저서 ‘디자인과 인간심리(The Design of Everyday Things)’를 통해 소프트웨어 개발자들이 프로그램에 새로운 기능을 계속 추가해서 프로그램이 점점 복잡해지는 현상을 ‘크리핑 피처리즘(Creeping Featurism)’이라고 언급하면서 해당 현상은 ‘재빨리 치료하지 않으면 안 되는 치명적인 병’으로 묘사하였다. 이처럼, 제품 기획이나 개발 단계에서부터 무분별하게 여러 기능이 추가되는 기능의 증식 현상은 경계해야 한다. 어떤 기능이라도 반드시 사용자의 니즈에 맞춰야 하고, 개발자 측면에서의 간편함이나 이해관계자의 만족을 위해 기능을 추가하지는 말아야 한다. 공식적으로 제품 사양을 동결시킬 수 있는 지표나 사양서를 만들고, 그것을 넘어서 기능을 추가하려는 경향이 나타나면 개발팀의 누구라도 기능 증식의 위험을 팀 내부에 알리고 이를 이슈화시킬 수 있어야 한다.

★ 참고문헌

도널드 노먼(Donald A. Norman), 디자인과 인간심리(The Design of Everyday Things)
위키백과, 피쳐 크리프(Feature creep, Creeping featurism, Featuritis)
UX Planet, Design principle: KISS the Feature creep
TED 2006, ‘David Pogue: Simplicity sells’

글. 게임빌 UX팀
그림. 이지현



‘30세’
마포구 성산동
오군 님

오군 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.

안녕하세요. 간단한 자기소개 부탁드립니다.

안녕하세요. 서울 마포구에 살고 있는 30살 오군입니다. 현재 개인 창업 준비 중입니다.

학생 시절부터 게임을 즐겨 하신 것으로 알고 있는데 지금도 여전한가요?

게임을 좋아하는 건 여전하지만 게임하는 시간은 학생 시절에 비할 바가 안 됩니다. 즐겨 하는 게임 유형도 바뀌었고요. RPG 게임을 며칠간 밤새 했던 경우도 많았었는데 지금은 리듬 게임이나 ‘피파’ 같은 간간이 즐길 수 있는 게임 위주로 합니다. 간혹 수집형 게임도 하지만 일정한 목표를 달성하면 그만하는 경우가 많습니다.

현재 수집형 게임으로 ‘엘룬’을 하고 있는데 달성하고자 하는 목표가 있다면 무엇인가요?

게임을 추천해준 친구보다 더 강력한 덱을 구성하고 더 많은 전설과 영웅 ‘엘룬’을 수집하는 정도라고 생각합니다. 워낙 게임에 승부욕이 강한 편이고

또 승부가 있을 때 게임을 더 즐기는 타입입니다. 현 단계는 제가 되지고 있어서 좀 분발해야겠어요. 전설 힐러(프레이아) 소환하기가 너무 어렵네요.

승부욕 외에 ‘엘룬’을 즐기는 포인트가 있다면 무엇인가요?

다양한 덱을 구성하는 성취감이라고 생각합니다. ‘엘룬’에 외형적으로나 스킬 면에서 객성이 넘치는 캐릭터가 많은 관계로 제가 원하는 덱을 다양하게 구성할 수 있고 각 덱에 꼭 필요한 ‘엘룬’이 소환될 때 그 기쁨은 2배인 것 같습니다.

혹 목표 달성을 하더라도 ‘엘룬’을 계속할 가능성이나 계기가 있을까요?

메인 스토리의 연장 또는 새로운 콘텐츠의 출시 등 새로운 즐거움과 추구심을 준다면 아마 계속할 것 같습니다. 게임에 대한 의욕이나 추구심이 사라지면 바로 삭제하게 되거든요. 물론 수집형 게임인 만큼 새로운 캐릭터가 나오면 수집하는 재미

는 있지만 어디까지나 양적인 만족이라고 생각합니다. ‘우리의 목표는 포켓몬 마스터이지 포켓몬 수집가가 아니야’란 말이 생각나네요. ‘엘룬’을 수집하는 거에 만족하는 유저는 아마 많지 않을 겁니다. 수집한 ‘엘룬’으로 무언가를 이루는 게 유저의 의욕이라고 생각합니다.

개인적으로 추구하는 게임은 어떤 게임인지 여쭙고 싶네요.

유저들 간의 인연이 존재하는 게임이라고 할까요. 어느 순간부터 게임을 하다 보면 혼자 하고 있다는 느낌이 많이 들어요. 온라인 오프 게임하는 느낌이 들거든요. 설사 길드에 가입하였다 하더라도 뭔가 각자 할 일에만 열중한다는 느낌이 많아요. 한때 얼굴도 모르는 분들과 형 동생 하면서 지내던 시절이 있었는데 지금은 그런 느낌을 거의 못 받고 있다고 생각해요. 시대가 바뀐 건지 제가 바뀐 건지 모르겠지만 그렇네요.

글. 안동건 기자 / donggun313@

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

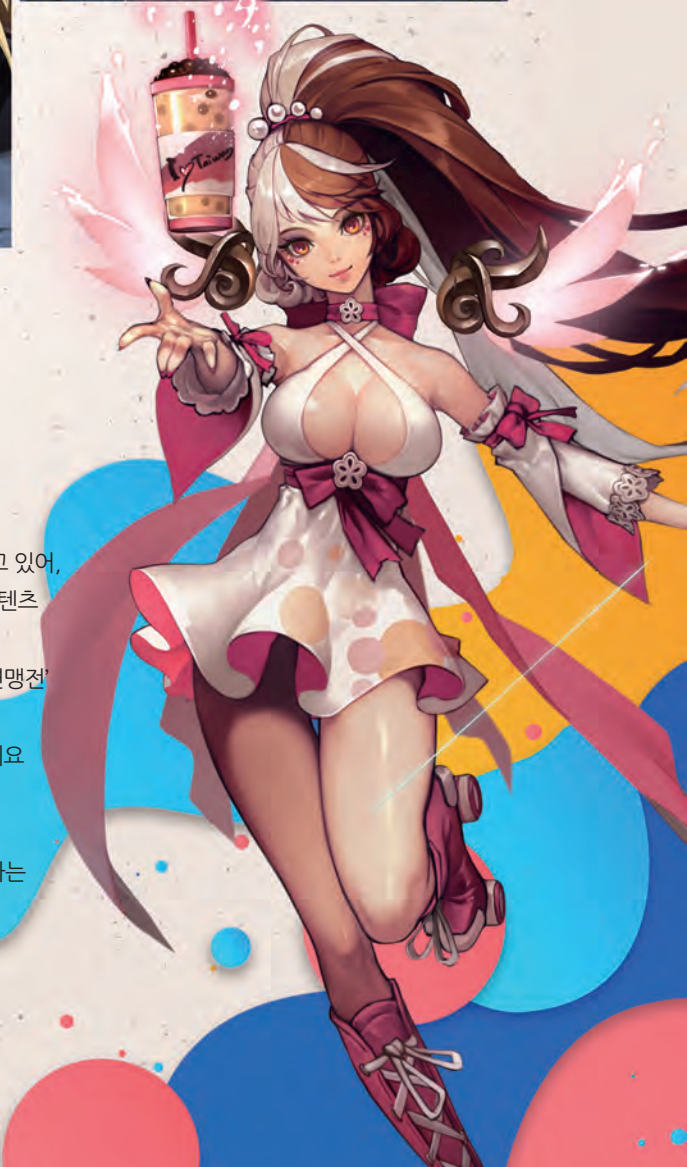
[소개] ‘엘룬’은 7개의 차원을 넘나드는 모험 속에서 만나볼 수 있는 200여 종의 엘룬을 수집하고 육성하는 재미가 돋보이는 RPG다. 모든 캐릭터는 각 특성에 맞는 궁극기 스킬 애니메이션을 갖고 있어, 턴제로 진행되는 전략적 전투 속의 보는 재미를 더해준다. 또한 어느 것 하나 빠짐없는 풍부한 콘텐츠 구성과 잘 짜인 흐름은 하루 종일 게임을 즐겨도 모자람이 없게 만들어준다.

[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 유도 적어 이런 갖게임이 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 ‘합성시스템’을 잘 이용하면 원하는 덱을 맞춰가는 데 큰 도움이 될 거예요.



게임빌컴투스플랫폼 'AI파트'

유저를 넘어, 세상의 행복을 꿈꾸는

HUMAN★



게임빌컴투스플랫폼 'AI파트'

어릴 적 만화 속에서만 볼 수 있었던 각종 로봇과 인공지능은 어느새 우리의 일상생활 속에 서서히 자리 잡고 있다. 인공지능이라고 하면 프로 바둑기사 이세돌과 인공지능 알파고의 대결을 떠올리기 쉽지만, 소핑하며 접하는 챗봇이나 음성인식 기능을 갖춘 각종 스피커들도 인공지능의 범주에 속한다. 이번 호에서는 유저를 위한 '피노키오'를 정성스레 만들어내고 있는 AI파트를 만나본다.

안녕하세요 AI 파트의 소개를 부탁드립니다.

송우석: 안녕하세요. 저희 AI 파트는 GCP 선행개발팀 소속으로, 게임빌과 컴투스, GCP의 업무 전반에 걸쳐 적용 가능한 인공지능 기술과 서비스를 개발하고 운영하는 부서입니다.

들어보니 굉장히 전문적이고 심도 있는 업무를 진행하실 것 같은데요. 구체적으로 각자 어떤 업무를 하고 계신가요?

송우석: 제 업무를 간단히 설명해 드리면, 피노키오의 아버지인 '제페토'를 생각하시면 될 것 같습니다. AI로 구현할 대상과 목적, 방식 등을 조사하고 분석하여 기획합니다. 이 과정에서 데이터 사이언티스트들과 협의해 적용 알고리즘 및 엔진 구조 등을 함께 결정하고, 서비스와 성능을 분석한 후 고도화 요소들을 발굴하여 스스로 설 수 있도록 견인을 진행하게 되죠.

이용수: 저는 서버를 맡고 있습니다. 서버는 일종의 터미널이라고 할 수 있는데요. 엔진, 클라이언트, 데이터베이스에서 들어오고 나가는 데이터의 흐름을 제어해 주는 역할이죠.

진주리: 저는 각 게임의 고객 서비스 센터에서 발생하는 원천 데이터를 분석하고 구조화한 후 챗봇의 사용자 질문 인식/답변 구조를 설계, 데이터베이스에 반영하는 업무를 하고 있습니다.

위지연: 챗봇의 채팅 서버와 채팅 클라이언트를 개발 및 운영하며, 챗봇과 관련된 백오피스를 개발하고 있습니다.

AI 파트에서는 HIVE라는 플랫폼 내에 어떤 기능을 제공하는지 말씀 부탁드립니다.

송우석: 현재는 '컴투스프로야구2019'와 '크리틱'의 고객 서비스용 챗봇을 개발해 운영하고 있습니다. 챗봇은 고객센터와 같이 AI의 응대 영역이 국한되어 있으면서 유효한 훈련 데이터가 풍부한 분야에서 탁월한 성능을 발휘하는 인공지능입니다. 사실 인공지능은 범위가 상당히 넓습니다. 영화 아이언맨의 자비스부터 애플의 시리, 아마존의 알렉사, 카카오와 네이버의 인공지능 스피커와 같은 것들이 챗봇에 음성 인식 / 합성 기능을 결합한 제품들입니다.

챗봇이라는 단어 익숙한데요. 게임 내에서 유저에게 주로 어떤 정보와 문의 답변을 제공하시나요?

송우석: 현재 챗봇에서는 일상 대화라고 불리는 일반적인 질의응답과 게임 내용어, 플레이와 관련된 정보를 제공하고 있습니다. 유저분들께서 가장 많이 질문하시는 주제는 아무래도 계정 및 결제와 관련된 내용인데요. 게스트 계정의 연동, 휴면 계정 활성화, 결제 확인 등등 다양한 세부 주제가 있으며 사입부 및 고객센터팀과 협업하여 적절한 답변을 구성, 학습하여 제공하고 있습니다.

업무를 진행하시면서 가장 기억에 남는 에피소드가 있을까요?

위지연: 각자 맡은 역할이 많다 보니 매번 패치를 할 때마다 하나하나 세심하게 신경 써야 할 곳이 많아요. 그러다 보니 작업을 할 때 고도의 집중력을 오랫동안

유지하는 게 가장 어렵습니다.

진주리: AI 파트라 하면 자동으로 다 될 것 같지만, 머신의 학습을 위하여 사람이 하나하나 직접 확인해보는 작업이 필요할 때가 있습니다. 예를 들면 원천 데이터의 경제와 레이블 확보를 위하여 고객센터 데이터를 분석하는 업무를 진행한 적이 있는데 게임별로 수만 건의 데이터를 하나씩 보며 태깅을 하는 작업이 정말 힘들었습니다. 하지만 제가 만든 답변을 기반으로 챗봇이 잘 동작할 때 보면 굉장히 뿌듯합니다.

송우석: 지연님과 주리님께서 말씀해 주셨지만, 아무래도 머신이 스스로 서기 위해서는 사람이 초기에 어떤 것을 학습하고 어떻게 행동해야 하는지 하나하나 명확하게 계획하고 정리해줘야 합니다. 보통 아이가 커가는 과정과 비슷하죠. 아직 모든 면에서 성인보다 부족한 아이는 먹는 음식의 재료 선택부터 조리, 섭취 방식까지 전부 성인보다 손이 많이 가잖아요? 커가면서 배워야 할 것도 정말 많고요. 이 단계가 끝나야 우리가 잘 아는 인공지능처럼 작동하게 되는데, 그 과정은 보통 생각하시는 것보다 많은 인내가 필요합니다.

점점 많은 분이 인공지능에 대해 관심을 두고 있는데요, AI 관련 업무를 하기 위해서는 어떠한 경험이나 역량이 필요한지 궁금합니다.

송우석: 담당하는 업무에 따라 다르겠지만, 일반적으로 AI파트에서 업무를 수행하기 위해서는 기본적인 수학이나 통계에 대한 이해가 필요하며 최신 알고리즘이나 논문을 빠르게 학습할 수 있는 러닝 능력과 영어 실력이 있으면 좋습니다. 그리고 무엇보다 지치지 않는 체력과 세상에 대한 애정, 호기심이 필요합니다!

이용수: 제가 담당하고 있는 서버 부분을 보자면 인공지능을 위한 특별한 역량보다는 서버 개발자로서의 기본적인 역량과 유사합니다. 큰 사이즈의 데이터를 처리하는 역량, 통신을 좀 더 원활하게 할 수 있는 역량 등이 필요합니다.

끝으로 독자분들께 전하고 싶은 말씀 부탁드립니다.

AI파트 일동: 파트, 나아가 회사 안팎으로 함께 일하고 싶은 부서가 되었으면 좋겠고, AI에 관심있는 많은 분이 지원해서 함께 일했으면 합니다. 같이 하고 싶은 시거나 인공지능에 대해 더 알고 싶으신 분들은 언제든지 잔디 주세요!! 그리고 인류 행복의 총합이 우리들로 인해 조금이나마 높아졌으면 좋겠습니다. 유저의 행복을 책임지는 AI파트 파이팅~!





게임빌 마케팅을 말한다.
게임빌 마케팅실 '김진영 실장' 편

김진영

독자분들을 위한 소개 부탁드립니다.
안녕하세요, 게임빌 마케팅실 김진영입니다.

마케팅실의 수장으로 주로 어떤 업무를 하시는지
말씀 부탁드립니다.
게임빌 프로젝트의 국내외 마케팅을 전반적으로 운
영·관리하는 역할을 하고 있으며, 필요한 경우에는
실원들과 필드에서 실무를 하기도 합니다.

최근 모바일 게임 시장 마케팅의 트렌드는 무엇이
라고 생각하시나요?

최근에는 특정 장르 및 기존 대작 중심의 고착화가
심해지고 있고, 유저입장에서 새롭게 출시되는 게
임에 대한 변별력이 갈수록 떨어지고 있습니다. 따
라서 막연한 이미지 마케팅보다는 게임의 특징을
잘 찾아내어 유저관점에서 흥미롭게 인식되도록 하
는 게 중요할 것 같습니다. 마케팅 채널 측면에서
는 유튜브 등 디지털 매체로 이동이 더욱 두드러지
고 있고, 메시지 전략 측면에서는 막연한 이미지 마
케팅보다는 게임 콘텐츠에 집중한 마케팅에 고민을
많이 하는 것 같습니다. 또한 타깃을 정교하게 잡아
서 단순한 다운로드 볼륨보다는 궁합이 맞는 유저
들을 찾으려는 마케팅도 활발한 것 같습니다.

'게임빌 프로야구 시리즈'와 오랫동안 함께했고 애
정이 남다르실 거 같은데... 곧 출시될 새로운 시리
즈가 기대됩니다. 소감 한 말씀 부탁드립니다.
솔직히 다른 프로젝트보다 애착이 좀 더 가는 것은
사실인 것 같습니다. 하지만 시장이 많이 바뀌었고,
유저들이 게임을 대하는 인식과 행동이 과거와는
많이 다릅니다. 사업과 개발부서에서 이에 대한 고
민이 많을 것이고 잘 헤쳐나갈 것이라 믿고 있는데
요, 반짝 게임에 머무르지 않고 롱런하는 게임이 되
었으면 좋겠습니다. 물론 저희 마케팅실도 최선의
노력을 할 테고요

실장님께서 생각하는 게임빌 마케팅실만의 독특한
색이 있다면 말씀 부탁드립니다.

저희 실원들은 각자 스스로를 브랜드라 생각하며,
강한 프로의식을 가지고 일을 하려 노력합니다. 그
리고 마케팅실은 집단사고체제를 중요시하여 큰 전
략에서부터 작은 광고 소재까지 서로를 냉정하게
비판하고 의견을 적극적으로 개선할 수 있는 프로
세스를 시행합니다. 하지만 사석에서는 어느 부서
보다 단합이 잘되고, 가끔은 제가 소외감 느낄 정도
로 서로 의지하고 배려를 많이 해줍니다. 항상 고맙
고 든든하다는 말 하고 싶습니다.

개인적으로 생각하시는 게임빌 마케팅의 2020년
의 목표 부탁드립니다.

흔히들 마케팅은 항상 새롭고 변화하고 참신해야
한다는 말씀을 많이 하십니다. 하지만, 이는 마케팅의
일부분만을 말하는 것입니다. 체계적인 분석
과 사고, 창의적인 발상과 실행 능력, 이 모두가 만
족되어야 성공적인 마케팅이 되는 것 같습니다.
2020년에도 이러한 원칙하에 저희 마케팅실은 열
심히 달릴 것입니다.

마지막으로 독자분들께 한 말씀 부탁드립니다.

저희가 마케팅할 때 번아웃이라는 말을 자주 씁니
다. 광고 소재가 참신성이 떨어져 효과가 더 이상
안 나올 때를 말합니다. 소재를 바꾸거나 전략을 다
시 짜야 하는 상황이지요. 치열하고 각박한 시장에서
노력하시는 여러분들도 가끔 번아웃을 느끼실 거라
생각됩니다. 모두가 자신만의 동력원을 마련하여
활기참을 유지해 나가시면 좋을 것 같습니다. 그렇
게 활기찬 상태에서 2019년도를 잘 보내고 2020
년도 잘 맞이하시길 기원합니다.

글: 장규삼 기자 / ksjang33@

MUSTHAVE



사커스피리츠 (Soccer Spirits)

[개발사 / 퍼블리셔] 빅볼 / 컴투스

[장르] 모바일 카드 배틀 RPG

[키워드] 카드 배틀과 스포츠 게임의 만남, 차원이 다른 축구 판타지!

[추천] 무한한 콘텐츠를 하루 종일 즐기고 싶은 유저

[소개] 축구로 은하계의 평화를 지켜라! '사커스피리츠'는 판타지 축구 RPG라는 독특한 장르의
모바일게임으로 우주 전쟁을 막기 위해 시작된 범은하계적 축구 리그인 '갤럭시 리그'를 통해
세상을 정복하려는 악의 세력을 막아내야 한다. 스토리 중심의 게임을 이끌어 가는 과정은
유저에게 마치 애니메이션을 플레이하는 듯한 느낌을 선사하는데, 특히 국내 유명
성우들의 목소리 연기가 게임에 놀라운 생동감을 부여한다. 카드 RPG의 백미라고
할 수 있는 카드 일러스트에도 국내 유명 일러스트 작가들이 대거 참여해
고퀄리티의 일러스트를 자랑한다.

[구성] 매니저 관리 시스템, '육성', '수집', 'PVP'

[인기 콘텐츠] 캐릭터의 7가지 모션 및 대사가 담긴 '라이브 스킨'이 최고 인기!

[리뷰] 게임성이 다른 모바일게임보다 훌륭하고 탄탄한 성우진도 너무 좋습니다!
일러스트도 예뻐서 눈과 귀가 호강합니다~!

[초보 꿀팁] 스트라이커와 골키퍼를 중심으로 성장하며, 네이버 공식 카페에 가입하여 더 많은 팁을 얻자!



스타크래프트 리마스터

국민 게임이 새로운 모습으로 다시 돌아오다.

출시 된 지 21년이 지난 국민 게임 '스타크래프트'가 2년 전 리마스터로 돌아왔다.

스타크래프트는 현재까지도 국내 PC방 점유율 순위에 들 정도로 적지 않은 사람들이 즐기고 있는 게임이다.

리마스터가 되면서 많은 변화가 있었지만 그중 어떤 점이 크게 바뀌었는지 소개하려 한다.

인터페이스

기존 브루드워에서 지원하지 않았던 실시간 apm 노출, 단축키 변경, 대전 기록 확인, 옴저버 모드, 줌-인/줌-아웃 등 그 외 많은 기능이 추가되었고, 옴저버 모드 시 기존에 확인할 수 없었던 플레이어의 자원 현황과 생산 현황 등을 확인할 수 있게 되었다. 그리고 게임 플레이에 영향을 미치는 일부 버그성 인터페이스는 대부분 변경되지 않았다. 리마스터 발표 전 블리자드에서 프로게이머들과 해설자들의 비공개 피드백은 받은 적이 있다고 한다. 이들의 주요 요구 사항은 게임 밸런스에 문제가 될 만한 것은 손대지 말아 달라는 것 이었고, 실제로 리마스터로 바뀐 후에도 게임 플레이에 미치는 밸런스와 버그성 인터페이스 또한 게임의 일부로 남아있다.

언어

기존 브루드워에서 지원했던 언어(영어, 불어, 독어, 이탈리아어, 스페인어)에 추가로 번체·간체자 중국어, 일본어, 한국어, 폴란드어, 브라질 포르투갈어, 러시아어, 라틴 아메리카 스페인어의 8가지 언어를 추가로 지원하게 되었다.

스킨 시스템

리마스터가 출시하면서 게임 내의 건물, 유닛, 투사체, 지형, 중립 유닛 등 모든 면에 적용되는 스킨 시스템이 추가되었다. 현재까지 나온 스킨은 대부분 기념일을 기념해 나온 스킨으로 한정 판매되고 일부 스킨만 상시 구매가 가능한데 그중 필자가 추천하는 스킨은 '카봇 스킨'이다. 카봇 애니메이션에 실제 등장하는 캐릭터들로 유닛 모습이 변경되어 다른 게임을 하는 기분이 들게 해준다. 이러한 스킨 시스템을 통해 플레이어들은 기존 게임 플레이는 유지한 채 더욱 새롭고 재밌는 모습의 '스타크래프트'를 즐길 수 있다.

그래픽

유닛의 전체적인 디자인과 색은 원작 고유의 분위기를 그대로 재현하면서 군데 군데 디자인과 광원 등이 변화되었다. 사소한 세세함도 추가되어 각 유닛의 외적인 개성이 더 뚜렷해졌으며, 기존 SD였던 그래픽은 리마스터 업데이트 후 4K UHD를 지원하게 세세한 부분까지 표현된 그래픽을 보는 재미가 쏠쏠해졌다. 또한 와이드 화면 환경에서 게임을 플레이할 수 있기 때문에 기존보다 더 넓은 화면에서 플레이할 수 있다. 혹시나 옛날 그래픽이 그리다면 게임 내에서 F5번을 눌러서 변경할 수 있다.

등급전

기존 '스타크래프트'의 배틀넷 래더 시스템이 등급전으로 변경되었다. 기존 방식과 달리 방을 직접 만들어 싸우는 것이 아니라 MMR 매칭 시스템으로 게임 내에서 자동으로 매칭 해주는 방식으로 변경되었다. 이에 따라 S, A, B, C, D, E, F 등급제가 추가되었다. 처음에 MMR은 1500으로 시작하며, 경기 결과에 따라 30점 안팎의 승점/패점을 준다.

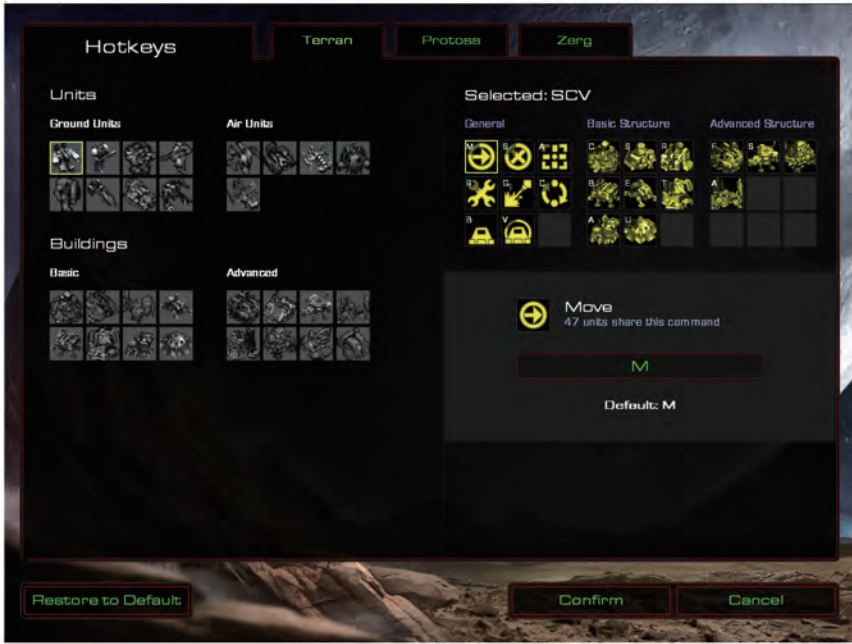
E-sports

우리가 익숙하게 알고 있는 브루드워의 공식 리그가 2012년을 기점으로 없어지면서 광안리에서 모두가 목놓아 응원하는 팀을 외치던 프로 리그 결승전의 그 모습도 모두 추억이 되었다. 한동안 추억 속에서 잠들어 있던 스타리그는 2017년, 리마스터의 출시 이후 블리자드의 KSL, AfreecaTV 주최의 ASL 등 대회가 열리면서 애정을 갖던 모든 사람들은 흥분을 감추지 못했다. 지금도 Twitch, AfreecaTV를 통해 지속적으로 스타리그를 볼 수 있다.

추억과 현재를 오가며...

최근 다양한 게임들이 과거를 추억하는 흐름이 보인다. 디지털의 최첨단에서 아날로그의 감성을 좇는 것이 어제오늘 일은 아니나, 이제는 과거를 추억하는 흐름이 우리가 생생히 기억하는 90년대까지 이르렀다. 그런 점에서 필자는 '스타크래프트 리마스터' 출시가 굉장히 반가웠고 현재도 종종 '스타크래프트'를 즐겨한다. 여러분도 다시 한번 그 시절을 추억하고 싶다면 '스타크래프트 리마스터' 플레이를 추천한다.

이미지 출처 - 블리자드 홈페이지
글. 신상욱 기자 / sagudori@





아빠와 아이가 함께 만들어보는 베이컨 식빵말이



아이들은 돌아서면 배고픈 법. 이번 호에서는 누구나 잘 먹을 수 있는 든든한 영양 간식을 준비했다. 나른한 주말, 아이들과 함께 요리도 하고 추억도 만드는 베이컨 식빵말이를 소개해 본다.

{ 재료 }

드레싱, 양파 1/4, 당근 1/4, 베이컨 9장, 게맛살 4개, 콘옥수수 3큰술, 치즈 2장, 식빵, 6개, 계란 4개, 이쑤시개



베이컨 식빵말이 만들기



① 당근과 양파 모두 먹기 좋은 크기로 다져준다.
(아이들은 대부분 야채를 잘 먹지 않기 때문에 최대한 씹히지 않을 크기로 만들어주자)



② 계란을 풀어 준비해둔 양파와 당근을 넣어 섞어준다.



③ 게맛살도 먹기 좋은 크기로 결대로 찢어서 준비하고, 콘옥수수와 드레싱을 섞어준다.



④ 식빵은 양 끝 자투리를 칼을 이용해 4부분 모두 제거하여 준비해 준다.



⑤ 제거가 완료되면 식빵은 밀대를 활용해 최대한 넓게 펴서 재료가 많이 들어가게 만든다.



⑥ 마가린으로 팬을 코팅해주고 2번에 준비된 재료를 전을 부치듯이 요리해준다.



⑦ 6번에 준비된 재료와 치즈를 식빵 크기에 맞게 잘라서 올리고, 3번에 준비된 게맛살도 함께 식빵에 올린다.



⑧ 식빵에 베이컨 3장을 말아서 준비하고 이쑤시개를 꽂아 양쪽으로 적당히 구워준다.



⑨ 먹기 좋은 크기로 커팅해 준비하면 베이컨 식빵말이 완성!



게임 보안 편

게임빌 게임보안팀 박기웅 대리

안녕하세요. 독자분들께 자기소개 부탁드립니다.

안녕하세요. '게임빌컴투스뉴스' 독자 여러분 반갑습니다. 게임빌 테크PM 실 게임보안팀에서 근무 중인 박기웅 대리입니다.

게임보안팀이 어떤 일을 하는지 모르시는 독자분들을 위해 게임보안팀이란 어떤 팀이며, 어떤 일을 하는지 설명 부탁드립니다.

게임 출시 전후의 게임 보안 업무를 담당하고 있습니다. 구체적으로 말씀드리면 게임 출시 전에는 해당 게임 내 주요 콘텐츠의 어뷰징 요소(취약점 분석)를 찾아 개발사나 개발자에게 공유하여 출시 이후 어뷰징 관련 사고를 예방할 수 있도록 합니다. 그리고 출시 후에는 어뷰징 행위에 대한 동향 파악 및 mod(어뷰징 기능이 있는 빌드) 분석 업무를 주로 하고 있습니다.

게임 보안 업무를 선택하신 이유가 궁금합니다. 특별한 계기가 있을까요?

게임빌 입사 전에는 타 분야에서 보안 업무를 하였고 게임 보안 업무는 게임빌에 입사하면서 시작하게 되었습니다. 게임 보안 일을 시작한 특별한 계기는 없고 이전에 타 분야에서 하였던 업무가 분석 업무 성격이 강했는데 게임 보안 업무와 유사하다 보니 자연스럽게 시작하게 되었습니다.

게임보안팀에서 힘들었거나 혹은 특별하게 기억에 남은 에피소드가 있을까요?

조심스러운 부분인데... 업무 특성상 개발자분들이 고생해서 만든 완성품에 대해서 문제점을 지적하는 업무가 주 업무입니다. 그러다 보니, 의견 충돌이 제법 있습니다. 하나의 게임을 두고 게임보안팀에서 보는 관점과 해당 부서에서 보는 관점에 차이가 있다 보니 부득이하게 게임보안팀이 타 부서를 괴롭히는 것 같이 보일 수도 있습니다. 이런 부분이 개인적으로 안타깝습니다. 이 자리를 빌려 게임보안팀은 좀 더 높은 완성도를 위해서 해당 부서분들과 함께 협업하며 노력하고 있음을 말씀드리고 싶고 넓은 마음으로 양해도 부탁드립니다.

그럼 이번에는 근무하면서 보람을 느끼실 때는 언제인가요?

출시 전 게임 내 주요 콘텐츠의 검수 결과를 개발사에서 잘 보완하여, 출시 이후 큰 이슈 없이 서비스되었을 때 보람을 느낍니다. 또 개인적으로 직접 눈에 보이지는 않지만 중요한 부분이고 빠질 수 없는 업무 중 하나라는 생각에 뿌듯함을 느끼고 있습니다.

업무와 관련된 나만의 노하우 같은 게 있을까요?

모바일게임은 특성상 라이프 사이클도 짧고 많은 게임들이 지속적으로 출시되고 있습니다. 모든 게임이 어뷰징 행위의 타깃이 되는 것은 아니지만 게임과 어뷰징이 가능한 변조된 빌드를 배포하는 블랙마켓은 악어와 악어새처럼 공존하고 있는데요, 저 같은 경우에는 주요 블랙마켓에서 자사 게임 외에 타사 게임의 어뷰징 빌드를 분석하면서 해킹 트렌드를 파악하고 있습니다. 또한 이를 방어하기 위한 기술 및 솔루션에 대해서 지속적으로 검토하고 적용하면서 업무 능력도 향상시키고 있습니다.

게임 보안 분야로 취업을 희망하시는 분들을 위해 필요한 소양과 역량에 대해서 한 말씀 부탁드립니다.

기본적으로 다양한 종류의 게임을 해보시는 것을 추천 드립니다. 게임 출시 후에 어뷰징/해킹 이슈에 대해서 사전에 방어할 수 있는 방법은 먼저 어떻게 어뷰징/해킹이 발생할 수 있을지 예측이 가능해야 합니다. 이런 부분은 경험과 감이 중요하기 때문에 여러 종류의 게임을 해보면서 경험과 감을 기르는 것이 중요합니다. 그리고 게임의 특성을 나누고 게임마다 주요한 콘텐츠를 구분하여, 콘텐츠 소비를 하는 유저 관점에서 정상적인 방법으로 캐릭터를 성장시키거나, 스테이지를 진행한다는 생각 외에도 게임을 플레이하면서 어뷰징 요소가 있는지 꾸준히 생각해봐야 합니다. 정상적인 루트가 아닌, 비정상적인 방법으로 콘텐츠를 진행할 수 있는지, 그러한 부분으로 인해 어떤 문제가 발생할 수 있는지 등 일반적인 관점 뿐만 아니라 다른 관점에서 고민하는 습관이 중요합니다.

경험의 중요성에 대해서 말씀해 주셨는데 이번에는 기술적인 부분에 대해서도 한 말씀 부탁드립니다.

기술적인 부분으로는 보안에 대한 전반적인 지식과 함께 역공학(리버스 엔지니어링) 스킬 습득을 통해 코드 분석과 코드 위/변조를 할 수 있는 능력이 필요합니다.

'나'에게 게임 보안이란?

해킹 유저와의 싸움이라고 생각합니다. 언제 어디서 나타날지 모르는, 게임의 보안을 위협하는 해킹으로부터 게임을 안전하게 지키기 위해 노력하고 있습니다.

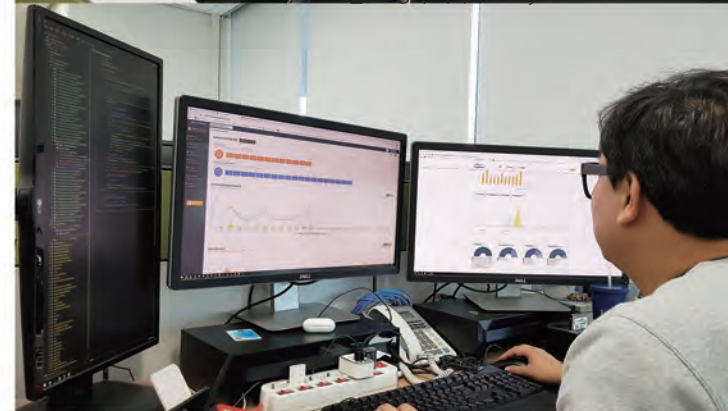
미래의 게임보안팀 후배를 위해 조언을 부탁드립니다.

보안이라는 분야가 바로 직접적으로 돈을 벌어주거나 생산성을 높여주는 영역은 아닙니다. 하지만, 보안이라는 부분을 간과하면 큰 손실이 될 수 있다는 건 게임 뿐만 아니라 다른 IT분야에도 해당됩니다. 그만큼 중요한 부분이며, 내가 분석하고 검수한 부분이 게임에 큰 영향을 끼칠 수 있다는 경각심과 자부심을 가지면 좋겠습니다.

마지막으로 독자분들께 한 말씀 부탁드립니다.

짧게나마 게임 보안 업무에 대해서 독자 여러분의 이해를 도울 수 있는 좋은 시간이었던 것 같습니다. 다소 딱딱하고 명보다는 암에 초점을 맞추는 업무를 하지만, 뒤에서 묵묵히 성공적인 출시 및 안정적인 서비스에 일조하는 게임보안팀이 되겠습니다. 감사합니다.

글: 정희주 기자 / jhj0930jhj@



복면검왕

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

01

이 게임은 2010년의 모 게임의 후속작이며 2017년에 출시한 화제의 게임입니다.

02

플랫폼은 PS4, 엑스박스 원, PC용 게임이고, 장르는 액션 RPG 입니다.

2017년 발매 이후 전 세계 누적 판매량이 400만 개를 돌파했고, 2019년 2월에는 2주년 기념 특별판도 발매하였습니다.

03

압도적인 크기의 보스들과 수준 높은 퀄리티의 모션들이 한데 어우러져서 전투가 매우 화려하고, BGM 또한 환상적입니다.

게임의 스토리는 120세기라는 먼 미래를 다루고 있으며 지구로 침략한 기계 생명체와 인류를 보호하는 안드로이드들이 주인공이 되어 펼쳐지는 게임입니다.

04

스토리, 음악, 전투 액션, 분위기가 굉장히 잘 어울려서 몰입도가 상당히 좋은 게임입니다.

요르하 부대 소속으로 3명의 안드로이드 플레이어는 2B, 9S, A2입니다.

05

특히 매력적인 여주인공 2B는 소울칼리버6의 게스트 캐릭터로 선정되기도 했습니다.

탄막 슈팅과 3D를 넘어 2D와 횡 스크롤까지 변하는 시점들과 입체적이고 기발한 다화차 진행 방식이 돋보이는 게임입니다.

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

기간 : ~ 2019년 12월 16일

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

11월호 정답 : 마인 크래프트 / 11월호 당첨자 : 이지원(서울시 관악구), 하재훈(울산시 동구), 정민수(서울시 마포구)

글: 구상모 기자 / cylum9@



그림: 윤정아 기자 / madpriter@



11월호 당첨자 발표

김승민, 이승의님 축하드립니다~!

김승민 (게임빌 제작2본부)



11월, 새커스 듀오

이승의 (컴투스 경영관리본부)



11월, 새커스 듀오



당신의 무한한 상상력을 기대합니다. 말풍선에 화이트있는 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 12월 16일

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

뽑기 용어 특집

세상에는, 특히 모바일게임 시장에는 수많은 수집 게임이 있다. 많은 수집 게임들은 매력적인 성능과 외형 등의 요소들을 통해 유저들이 이 캐릭터(다양한 수집품이 있지만 가장 많이 쓰이는 캐릭터를 대표로 표현)를 갖고 싶게 유혹했다. 뽑기는 캐릭터를 갖기 위한 가장 일반적인 방법이 되었고, 이제는 뽑기 자체가 게임의 콘텐츠로 받아들여지기도 한다. 여기서 생겨난 다양한 뽑기 용어들을 알아보자.

흑우

본래 '호구'라는 말에서 시작된 용어로, 좀 더 순하고 깔끔한(?) 단어로 변형되었다. 멈추라는 이성과는 반대로 뽑기를 하기 위해 '많은' 게임 내 재화 구매를 하는 유저를 뜻한다. 주로 뽑기에 예상보다 많은 재화를 사용한 다른 유저를 놀리거나 스스로를 자조적으로 표현할 때 사용한다. 게임 외에도 다양한 상황에서 폭넓게 사용되는 용어다.

픽업, 저격

일정 기간 동안 기준과 다른 뽑기 확률을 적용하여 특정 캐릭터만 뽑기에 등장하거나 더 높은 확률로 등장하게 하는 뽑기 상품을 '픽업', 이때 특정 캐릭터를 노리고 뽑는 것을 '저격'이라고 부른다. 균등한 확률로 캐릭터가 등장하는 평소의 뽑기와 다르게 분명히 원하는 목표를 갖고 뽑기에 임하기(?) 때문에 픽업을 계기로 아껴 놓은 재화를 모두 쓰고 자발적으로 '흑우'가 되는 유저들이 많다.

천장

운이 안 좋아 뽑기를 반복해도 캐릭터나 상품을 획득하지 못하는 유저들에게 확정적으로 보상을 주는 시스템을 뜻하는 용어다. 일정 횟수 이상 뽑기를 했을 때, 확정적으로 수집품을 제공하는데, 포인트를 최대치로 쌓는 것에 빚낸 것이 어원이라는 설과 과거 어느 모바일 게임에서 확정 획득까지 뽑는 개수가 1,000장에 가까워 천장이라고 부른다는 설이 있다. 단순 뽑기 횟수를 세어 보상을 주거나, 뽑기 했을 때 포인트가 쌓여 교환해주는 등 게임마다 시스템이 약간씩 다르다.

명함

같은 캐릭터를 중복으로 획득하여 성장시키는 방식의 게임이 종종 있다. 이런 방식의 게임에서는 보통 캐릭터를 하나만 얻어서 전략적 의미를 챙기거나, 중복 획득하여 콘텐츠의 상위권을 노리는 경우로 나뉜다. 이때 전자의 경우처럼 캐릭터 획득에 의미를 두고 하나만 뽑은 캐릭터 또는 뽑는 행위를 '명함'이라고 한다.

원기옥

뽑기를 위해 재화나 토큰을 모으는 행위나 모은 재화 자체를 말한다. 주로 '픽업' 시스템이 있는 게임에서 특정 캐릭터 '저격'하기 위해 재화를 아끼는 경우가 많다. 매일 게임에서 쌓이는 재화를 조금씩 모으는 것을 만화 '드래x불'의 기를 조금씩 모아 한 번에 던지는 기술명에 빗대어 표현한 것으로, 이를 응용하여 '원기옥'의 준비과정을 '원기옥 모은다', '기 모은다'로 표현한다.

글. 강훈 기자 / gualalala@

서울 오류동의 류경선 님 '서머너즈 워' 편

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

권오준(두바이) ▶ 임지훈(서울 장안동) ▶ 배주연(서울 후암동) ▶ 배준영(대구 신천동) ▶ 심양홍(서울 양재동) ▶ 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(인천 연수동) ▶ 홍영지(익산 영동동) ▶ 류경선(서울 오류동) ▶ ?



'28세' 서울 오류동 류경선 님

안녕하세요. '서머너즈 워'를 오픈부터 지금까지, 약 5년간 플레이 중인 28살 류경선입니다. 저는 2014년, 학군단(ROTC) 1년 차 생활을 하면서 몸과 마음이 지쳐있을 때 힐링할 게임을 찾고 있었습니다. 우연히 '서머너즈 워' 출시일에 게임을 보게 됐고, 호기심에 게임을 시작하게 되었습니다. 몬스터를 한 마리씩 키우며 던전 공략하는 시간이 힐링이 되었고, 그래서 다른 게임과는 조금 다른 점이 들어서 지금까지 플레이를 하는 것 같습니다.

즐길 거리가 가득한 게임

'서머너즈 워'에는 즐길 거리가 아주, 너무 많습니다. 그만큼 할 것도 많고 공부할 것이 많기 때문에 많은 시간과 노력이 필요해 나름 계획적으로 플레이하고 있습니다. 요즘엔 게임

을 할 시간이 많이 줄어서 수시로 잠을 내 플레이 하는데 출근 시간에는 일일퀘스트, 오전 길드전을 하고, 점심 시간에 점령전과 오후 길드전, 퇴근 시간에 남은 점령전과 아레나를 합니다. 퇴근 후에 약속 없고 컨디션이 좋은 날이면 실시간 아레나를 하고, 그렇지 않은 날에는 자기 전까지 던전을 돌기도 합니다.

이해할수록 재미있어지는 게임

게임을 시작한 후 크게 욕심 없이 게임을 즐겨오다가 작년 겨울, 길드에 들어가서 탭랭크 유저를 만나게 되었습니다. 저의 덱과 룬을 상의하며 룬과 캐릭터에 대해 알아가며 점점 '서머너즈 워'라는 게임에 대한 이해도를 높여갔습니다. 그때부터 아래나 위주로 집중해서 게임을 플레이했고, 실시간 아레나의 경우 제가 가지고 있는 덱과 유사한 덱의 리플레

이를 보며 따라 하는 연습도 했습니다. 소소하지만 저의 '서머너즈 워' 노하우를 말씀드리면 '룬 몰아주기'가 아닌가 합니다. 쓰임새 있는 캐릭터에게 우선 쓸만한 룬을 몰아주고 키워가면서 저의 랭킹도 함께 올라가게 되었습니다. '빨빨' 도전하시는 분들이라면 먼저 룬부터 몰아주시는 걸 추천 드립니다! 몰아준 만큼 티어 상승 보장합니다!

아직도 이루고 싶은 목표

솔직히 지금 제 수준에서 이를 수 있는 랭크에 대한 목표는 다 이룬 것 같아요~! 다만 아쉬운 것이 있다면 5년간 게임을 해 왔지만 지금 5성 몬스터가 타 유저보다 조금 적습니다. 그래서 지금 목표라고 한다면 몬스터 도감 다 채우기(?) 입니다. 특히 불속성 5성 몬스터가 너무 없는데 다들 제 불속성 컬렉션 보시고는 "너

5년 한 거 맞니?", "불속성은 성린인데? 게임 어떻게 했니?"라고 많이 하십니다... 그래서 지금 저의 목표는 빛암몬스터를 제외하고 컬렉션 모두 모으기입니다!

마지막으로...

'서머너즈 워'가 글로벌 모바일 인기 게임이지만, 정작 다른 나라에 비해 우리나라 유저들은 적은 것 같은 느낌입니다. 해외에서 인기를 끈 만큼 우리나라의 많은 유저들도 '서머너즈 워'만의 매력을 알고 즐기게 되었으면 합니다. 그리고 정말 어려운 문제인 줄 알지만, 꾸준히 신규 유저와 기존 유저들이 어우러져 오랫동안 플레이 할 수 있도록 많은 관심을 주셨으면 좋겠습니다. 앞으로도 '서머너즈 워' 많은 사랑 부탁드립니다!

글. 서진 기자 / jinseo@

Quiz

뇌섹인이 푸는 센스 퀴즈

사이아드가 입은 총 손해는 얼마인가?

'빛의 계승자'의 사이아드는 최근 힌터랜드 교구에서 획득한 마법활을 70만 골드에 판매하고 있었다.
어느 날 어떤 헌터가 100만 골드짜리 수표를 내며 마법활을 사 갔다.
거스름돈이 없었던 사이아드는 헤이렐에게 100만 골드짜리 수표를 현금으로 바꿔서 헌터에게 30만 골드를 내주었다.
그런데 다음날

헤이렐 : 사이아드, 당신이 어제 준 수표, 위조 수표인데요?

사이아드 : 뭐? 거짓말!

헤이렐 : 봐요, 여기에 중앙 교황청의 날인이 있어야 하는데 당신이 준 수표에는 없잖아요?

사이아드 : 하, 맙소사. 100만 골드는 이번 달 월급이 나오면 바로 갚을게.

사이아드 : 그런데 잠깐, 나는 그럼 마법활도 주고 30만 골드도 주고,
너한테 100만 골드도 다시 주면 대체 얼마나 손해를 본 거야?

문제 : 사이아드가 입은 총 손해는 얼마인가? (마법활은 70만 골드로 계산)

정답은 다음 호에 공개됩니다.

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

기간 : 2019년 12월 16일

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

11월호 퀴즈 : 우승자는 누구인가?

정답 : H A R G, 투표 관계자 몬스터들의 영문명의 앞글자를 따서 배치를 하면 두 알파벳의 사이에 영문자가 비게 됩니다.
(ex. G 와 I 사이는 H 가, Z 와 B는 A가 존재) 총 4 세트의 사이 영문자를 추측하면 H A R G

당첨자 : 이명진(서울시 양천구), 이정원(서울시 강동구), 정다빈(서울시 금천구)

Communications

Talk Knock

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

기간 : ~ 2019년 12월 16일

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

★ 혹시라도 사보 구독을 원하지 않는 분들도 메일로 알려주시면 반영하겠습니다.

★당첨★ gfa78sta

게임빌 'UX팀'이 기획한 새 코너 <UX & UI Story>가 재밌고 신선했습니다. '선택의 역설'이란 상식까지 읽고 덕분에 한층 더 똑똑해졌네요. ^^ UX팀, 참 잘했어요. 짹짹! 게임빌컴투스뉴스는 읽을수록 게임 및 그와 관련된 이야기만 담은 게 아닌 여행지, 전시회, 레시피, 지식, 스포츠 등 다양한 분야를 모두 아우르는 문화종합잡지라는 생각이 듭니다. 앞으로도 유저 외에도 누구나 재밌게 읽을 수 있는 잡지를 만들어 주시길 부탁드립니다~

★당첨★ jyj95102

제가 지금 소대장으로 복무를 하고 있습니다. 그래서 월간 호가 오면 부대로 오게 되는데, 용사들도 보고 싶다고 해서 보여주면 좋다고 돌려보고 그러네요! 덕분에 게임 소식들도 알게 되고(요즘 핸드폰 사용이 풀려서 자연스레 게임 홍보가 되는 중) 다른 뉴스들도 알게 되고 좋은 거 같아요! 앞으로도 꼭 해주시면 감사하겠습니다!! 얼른 전 역하고 싶다!(핵심임) 항상 재밌는 잡지 만들어주셔서 감사합니다! 화이팅이에요!!!

★당첨★ 960109kim

친척 언니네 놀러 갔다 우연히 만난 게임빌컴투스뉴스! 평소 게임을 많이 하는 편은 아니었는데 게임빌, 컴투스의 게임 관련 뉴스들을 보면서 한 번쯤 해보고 싶다는 생각이 들었어요~~ 특히 동물을 좋아하는 제게 '타이니팜'은 취향 저격!! 가보고 싶은 전시로 찜해두었던 '곰돌이 푸' 전시 소식도 흥미로웠고, 언니를 기다리는 동안 앉은 자리에 서 순식간에 11월호를 다 읽어버렸네요. 앞으로도 좋은 소식, 재미난 뉴스 기대할게요!! ><

EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



구상모 기자

평소에 눈으로만 즐기던 게임들을 이번 기회를 통해서 다양한 게임들을 분석하며 더 깊이 있게 알 수 있어서 참 좋았습니다. 또한, 글을 읽는 독자들을 위해서 사보를 만드시는 분들은 어떤 고심을 하시는지 조금은 이해할 수 있는 시간이었습니다. 감사합니다.



안동건 기자

사보에 참여하게 되어 뜻깊은 시간을 보내게 되었습니다. 가장 가까이에서 지내는 친구이자 룸메와의 어색한 인터뷰는 평생 기억에 남을 듯합니다.



서한익 기자

재창간호가 나온 지 엇그제 같은데 벌써 3년 차를 향해 가네요. 파이팅입니다!



최민석 기자

사보 기자로서 작성을 처음 해보았는데, 너무 새롭고 즐거운 경험이었습니다. 앞으로도 많은 이야기 보고 들을 수 있으면 좋겠습니다!



정희준 기자

처음 해보는 일이라 불안하기도 했지만 색다른 경험을 할 수 있어 좋았습니다.



신상욱 기자

많은 도움 주셔서 어렵지 않게 잘 마무리 할 수 있었던 것 같습니다. 좋은 경험 많이 했습니다. 감사합니다^^



경인 기자

좋은 경험을 했습니다! 감사합니다.



천승진 기자

이번에 사보 기자 활동에 참여하게 되어 직접 기사를 작성해 보니 얼마나 많은 분들의 노력이 깃들었는지 알 수 있었습니다. 늘 수고해주시고 고생해주시는 모든 분들께 다시금 감사드립니다.



이진균 기자

처음으로 써보는 기사라 부족한 점이 많았습니다. 다음에는 좀 더 재미있는 기사로 다시 찾아뵙겠습니다.



이지현 기자

12월 사보 기자단으로 뽑히면서 글 재주가 없어 걱정이 앞섰는데, 상대적으로 비중이 적은 콘텐츠를 담당하게 되어 감사한 마음을 가지고 작성했습니다.. 모두 고생 많으셨습니다. 1월호도 화이팅!



이승환 기자

이번 기회에 영화에서 사용하는 단어를 알 수 있게 되어 좋았습니다. 감사합니다.



최원종 기자

늘 지켜보지만 하다가 직접 참여하니, 지금까지 기자들이 많은 노력을 기울인 게 느껴지는 경험이었습니다. 흥미롭고 즐거운 경험이었습니다.



채상묵 기자

아이들과 같이 요리도 하고 사보에 참여하게 되어 좋은 경험이었습니다.



정희주 기자

평소 진행하던 업무가 아닌, 사보 기자로서 활동하는 것은 생소했습니다. 하지만 덕분에 기자로서 활동하는 경험도 가지고, 좋은 추억이 될 수 있었던 것 같습니다. 도움을 주신 분들 모두 감사드립니다!



강훈 기자

사보를 계기로 평소에 하지 않던 다양한 게임들의 시스템에 대한 고민을 해볼 수 있었습니다. 또 어떤 상황도 해학적으로 풀어내는 유저들을 보며 함께 웃고 공감할 수 있어서 즐거운 취재가 되었습니다.



서준아 기자

"실제로 장성규 씨 보니까 어때?"라는 질문을 많이 하시더라고요. 장성규님은 완전 프로페셔널 멋쟁이십니다. 성공하는 사람은 다 이유가 있습니다. 이번 프로젝트를 계기로 짠편이 되었습니다! '별이되어라!'도 장성규도 많이 사랑해주세요.



서진 기자

사보 기자단을 하며 처음으로 유저의 목소리를 직접 들을 수 있어 좋았습니다. 게임 개발자로서 뿌듯하고 자부심을 느낄 수 있는 경험이었습니다.



장재홍 기자

글 쓰는 일을 직업으로 삼은 후 많은 종류의 글을 써봤지만, 기사는 처음이라 생소하면서도 도전 의식을 자극하는 부분이 있어 즐거웠습니다. 온전히 기사에만 집중해서 쓸 수 있었다면 더 좋지 않았을까 하는 생각에 조금 아쉬움이 남습니다. 모자라는 글 너그러운 마음으로 읽어 주시길 바랍니다.



윤정아 기자

처음 맡았을 땐 번거롭다는 생각도 들었지만, 새로운 세계에 눈뜨듯 재미있었습니다.



장규삼 기자

사보 기자라는 새로운 경험을 할 수 있는 좋은 기회였습니다!



조은비 기자

사보 기사를 맡게 되면서 한 부의 사보가 완성되기까지 정말 많은 노력이 필요하다는 사실을 다시 한 번 깨닫는 알찬 경험이었습니다. 또, 많은 코너를 통해 회사의 다양한 부서에서 열심히 일해주고 계신 새로운 분들을 알게 되어 정말 좋았습니다!



성지현 기자

시파트와 인터뷰한 내용이 독자들에게 잘 전달되었으면 좋겠고, 색다른 경험을 하게 되어 즐거웠습니다~!



지서연 기자

처음에는 기자 활동을 잘 할 수 있을지 걱정이 되었지만, 편집부에서 적극적으로 도와주셔서 어렵지 않게 진행할 수 있었습니다. 즐겁고 좋은 추억으로 남을 것 같습니다. 감사합니다.



Pulitzer Prize



게임빌컴투스뉴스에는 매월 여러 명의 임직원이 기자로 직접 참여합니다.
한 달 가량 생소하면서도 색다른 체험이다 보니 수시로 재미있는 일들이 생기고 화기애애합니다.
그렇게 각자 열심히 취재하고 노력한 만큼 매월 두 분의 기사를 선정해 **폴리처상**을 시상합니다.
2019년 11월호 대망의 사보 폴리처상 수상자들을 지금 공개합니다.

11월호 김덕화 기자



입사해서 처음으로 한 기자 활동이었는데 상을 받게 되어 너무 기쁘네요. 많이 부족한 글이라 생각했는데 상을 받아서 더욱 기분이 좋은 것 같습니다. 꼬꼬마 시절 재미있게 본 공돌이 푸를 전신한다기에 부랴부랴 쓴 기사지만 많은 분들이 보시고 직접 가서 관람도 하길 바라는 마음에서 썼는데 좋게 보셔서 상까지 받을 줄이야... 기사가 나오기까지 도와주신 모든 분들께 감사하며 기사를 읽어주시는 분들에게도 감사의 말을 전하고 싶습니다. 또한 이제 입동이 지나고 본격적인 겨울이 오는데요 모든 분들이 따뜻하고 즐거운 한 해 마무리 잘하시길 기원하겠습니다~



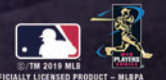
11월호 지성일 기자

TMI가 될 수도 있고, 너무 허무맹랑한 꿈으로 보일 수 있겠으나, 개인적인 바람(꿈 혹은 목표)은 죽기 전에 자서전을 써보는 것입니다. 금번 사보 기자 활동은 저의 꿈에 초석이 될 만큼 즐겁고 행복한 경험이었습니다. 이 자리를 빌어 다시금 감사의 인사를 드리고 싶습니다.



MLB 9인닝스19

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





전쟁 특화 MMWARRPG

TALION