

게임빌-컴투스의 연말 따뜻한 사회 공헌
Game Focus, 스테디셀러 '골프스타'
일본 유튜버 '마일톤'을 사로잡은 '탈리온'
Who? 김진용 일본 지사장 편
'피싱마스터' Blind 스튜디오 탐방
Jobs&Gates, 게임 배경 원화가 편
Hot Game, '빛의 계승자'의 변신
신년 스페셜, 우리집 가구 DIY
게임빌 프리아구 슈퍼스타즈' FGT

2019 Sunshine Of My Life



'종철'의 연하장

1998년이 가면, 1999년이 오고, 1999년이 가면, 2000년이 오고
2000년이 가면, 2001년이 오고, 2001년이 가면, 2002년이 오고
2002년이 가면, 2003년이 오고, 2003년이 가면, 2004년이 오고
2004년이 가면, 2005년이 오고, 2005년이 가면, 2006년이 오고
2006년이 가면, 2007년이 오고, 2007년이 가면, 2008년이 오고
2008년이 가면, 2009년이 오고, 2009년이 가면, 2010년이 오고
2010년이 가면, 2011년이 오고, 2011년이 가면, 2012년이 오고
2012년이 가면, 2013년이 오고, 2013년이 가면, 2014년이 오고
2014년이 가면, 2015년이 오고, 2015년이 가면, 2016년이 오고
2016년이 가면, 2017년이 오고, 2017년이 가면, 2018년이 오고
2018년이 가면, 2019년이 오고.....

새해가 또 밝게 떠올랐습니다.
게임을 사랑하는 모든 가족들의 '행복'과 '신나는' '2019년'을 기대합니다.





TALION



Global Mobile Game No. 1 'GAMEVIL-COM2US'

2019. 1. JANUARY

Global Mobile Game Leader 'GAMEVIL-COM2US'

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

양사는 '손 안의 행복'을 시작으로 전 세계에 한국을 알리는 기쁨을 넘어 모바일게임 산업의 미래를 만들기 위해 끊임없이 노력하고 있습니다.

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

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

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

'GAMEVIL COM2US NEWS' 2019년 2월호에는 더욱 다양한 독자 분들의 소리를 담고자 합니다. 구독을 원하시는 분들은 아래 주소로 접속해주세요.

www.gamevilcom2us.com/gcnews

발행인 송병준
 편집인 김민현
 기획·편집 게임빌컴투스뉴스 편집부
 디자인 박선영
 표지 사진 조대국, 김성수
 기타 게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스출판물 임직원, 그리고 독자 여러분

게임빌컴투스뉴스 2019년 1월호 / 통권 제140호(Since 2001.11)
 발행일 2018년 12월 31일 / 2019년 11월 정간호 발행(월간/비매월)
 발행처 게임빌 / 서울시 서초구 서초중앙로 4 게임빌빌딩
 전보리행번호 신고 일자 2018. 7. 5. 신고 번호 서초라117538

Game Market

- Overseas
- World Gameflow
- Players
- Korea
- Two Media

Inside G-C

- Company
- Marketing News
- Marketing Insight
- Marketing Contact

Play Game

- Mobile
- Game Focus
- Hot Game
- Non-Mobile
- Special
- Featured

Game People

- People
- Column
- Interview
- White
- Life
- Interview
- Fun
- Interview
- Intro
- Special
- Interview

Game Mania

- Mania
- Topic
- User
- Company
- Company



행운이 가득하기를~

올 한해도 건강이 우선입니다.

기해년에는 소망한 일 이루세요.

꿀꿀~

좋은 일만 가득하세요~

뜨거운 열정으로 새해를 맞이해요.

2019년 원하는 거 다 돼지~

복 많이 받고 돼지 탈출하자!

웃으면 부자돼지요~

새해에는 꼭 금연하세요!

소망하는 모든 일 이루세요!

새해 기필코 득템하세요!

반짝반짝 빛나는 한 해 되세요!

2019년 기해년
황금돼지의 기운을 받아 모두
성공하세고 앞으로 큰세워 게임들라
라이브 중계 게임 모두 더욱 대박내려
기원 합니다.

새 해에는
다
돼지

HAPPY
2019년에도 고민보다 Go!
모두에게 눈부신 한해가 되길~♡

2019
황금돼지가
새해 복을 가득가득
가져다주는 한해가
되길 빕니다~
꿀꿀~

눈부시게 빛날
당신의 새해를 기원합니다!
2019년에는
꿀꿀한 걸어요 ♡

새해에는 나를 더
사랑하는 습관을 기르자!
행복하자, 아프지말고

2019년 기해년!!
새해가 밝았네요. "실존" 란은
사랑으로 야구 역시 선택 모두
행운 돼지 해의 기운을 받아
클로브 No.1으로 우뚝 서는
한해를 만들어 보자!!
안녕 하이팅!! 게임빌 하이팅!!

2019년
황금돼지 🐷의
기운을 받아
우리 모두 대박남시다!
#홍해라 #게임빌 #하이팅

모두 잘먹고 잘사는
2019년 돼질 바라요!
#정투스 화평 #관한 차재지로 :)

새해에는
모두 2019
부자
돼지요양
COMZOS 대학

새해 복 많이 받으세요!
"2019 흥운 돼지해에는
희망하는 일들 다 이뤄지길"

게임빌컴투스뉴스

‘새해에도 여러분과 함께 뛰겠습니다.’

지난해 8월호를 시작으로 함께한 ‘게임빌컴투스뉴스’가 여러분의 뜨거운 성원으로 빠르게 성장하고 있습니다.

2019년에도 독자 여러분의 열정, 센스와 함께 더욱 신선하고 즐거운 사보로 거듭날 것을 약속 드립니다.

게임빌과 컴투스가 걸어 온 길이 모바일게임의 역사가 되듯 ‘게임빌컴투스뉴스’가 또 하나의 의미있는 발자취를 남길 수 있도록 노력하겠습니다.

여러분의 박수와 칭찬에 힘이 불끈 솟습니다.

우리 모두의 소중한 감동을 담기 위해 기해년에도 열심히 뛰어도 돼지요? 꿀꿀~~

★ Best Of Best ★



당첨자 : 김정희(경기도 부천시), 조명순(서울시 용산구), 그레이스(양주시 백석읍), 김기에(서울시 송파구), 석연수(서울시 금천구), 최소영(경기도 성남시)

Congrats

Welcome Welcome

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

제작2본부 김환호 과장 / 경영전략부문 전창완 차장 / 제작2본부 최유진 대리 /
제작1본부 장혜리 사우 / 제작3본부 이호수 선임 / 개발운영실 이은재 차석 /
사업개발실 권민정 사우 / 사업개발실 김아나스타샤 사우 / 제작3본부 전보영 사우 /
제작2본부 임정우 선임 / 제작2본부 정철우 책임 / 사업개발실 정푸름 사우 /
제작2본부 홍현두 선임 / 제작3본부 이보람 책임 / 제작2본부 김학송 사우 /
개발운영실 이상선 차석 / 플랫폼실 김동언 선임 /
인프라운영실 장재희 대리 / 플랫폼실 김순철 책임 /
Chloe Park(USA)

Congratulations

컴투스 사업개발실 손봉 과장, 결혼!

손봉 과장이 1월 26일,
CN천년부페웨딩홀에서 결혼식을 올립니다.
변함없는 사랑과 믿음으로 새로운 길을 열어가는
두 사람의 행복을 기원합니다!

컴투스 마케팅실 김상호 사우, 결혼!

김상호 사우가 1월 5일,
아벤티움 서울에서 결혼식을 올립니다.
눈처럼 부드러운 마음으로 서로를 보듬겠다는 두 사람을
진심으로 축하해 주세요!



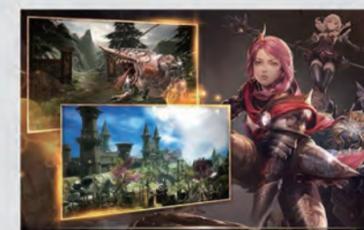
게임빌 실시간 대전 퍼즐 신작 '코스모 듀얼', 캐나다·브라질 공략 시작

게임빌(대표 송병준, WWW.GAMEVIL.COM)이 캐주얼 실시간 대전 퍼즐 신작 '코스모 듀얼(-COSMO DUEL)'을 캐나다와 브라질의 구글 플레이에 출시했다고 6일, 밝혔다. '코스모 듀얼'은 게임빌이 글로벌 시장 공략을 위해 야심차게 준비한 캐주얼 실시간 PVP 퍼즐 배틀 게임이다. 3매치 퍼즐 게임으로 전 세계 유저들과 네트워크 실시간 퍼즐 대전을 통해 경쟁하는 게임으로 전략적 판단과 상황에 따른 스킬 사용이 매력 포인트다. 특히 캐나다와 브라질은 모바일게임 시장에서 퍼즐과 실시간 장르의 게임들이 인기있는 국가로 매출 순위에서도 퍼즐과 실시간 장르의 게임..



컴투스, '스카이랜더스 링 오브 히어로즈' 캐나다·호주·뉴질랜드 3개국에 정식 서비스 돌입

컴투스는 기대 신작 모바일 RPG(역할수행게임) '스카이랜더스 링 오브 히어로즈'를 캐나다와 호주, 뉴질랜드 3개국에서 정식 출시했다고 밝혔다. '스카이랜더스 링 오브 히어로즈'는 이번 캐나다와 호주, 뉴질랜드 론칭을 시작으로 글로벌 전역으로 서비스 지역을 순차 확대해 나갈 계획이다. 액티비전의 유력 콘솔 게임 IP(지식재산권)와 컴투스의 개발력이 만나 탄생한 '스카이랜더스 링 오브 히어로즈'는 어둠의 고서를 들고 도망친 악당 카오스와 맞서 싸우며 스카이랜드의 수호자로 거듭나는 포털 마스터의 모험을 다룬다. 특히, '스카이랜더스 링 오브 히어로즈'는 매력적인 스카이랜더들의 고유 속성과 스킬 조합..



게임빌, 글로벌 히트 MMORPG '탈리온' 대형 업데이트 실시

게임빌(대표 송병준, WWW.GAMEVIL.COM)이 글로벌 히트 MMORPG '탈리온(일본 서비스명 : '벤데타', 'VENDETTA')'의 대규모 업데이트를 실시한다고 13일, 밝혔다. 동남아와 일본 시장에서 다수의 마니아를 확보, 인기를 고수하고 있는 만큼 이번 업데이트를 통해 세몰이가 집중될 전망이다. 이번 업데이트는 현지 유저들이 더욱 게임에 집중할 수 있도록 커뮤니티성 강화에 초점을 맞추었다. 우선 길드 레벨 3 이상의 유저들만 입장할 수 있는 '길드 영지'가 최초로 등장하고, 길드원들과 함께 레이드 보스를 공략하는 '길드 레이드'도 새롭게 오픈한다. 길드 레이드 보스는 총 3종으로 순차적으로..



컴투스, '댄스빌' 쇼케이스 성황리 개최! YG엔터 그룹 '위너' 공연 및 불거리 가득

컴투스는 1월 출시 예정인 자사의 신작 '댄스빌'의 게임 콘텐츠를 소개하고 유저들과 함께 즐기는 '댄스빌: 프라이데이 나이트 쇼케이스'를 지난 14일(금) 성수동 에스팩토리에서 성황리에 개최했다. 이번 행사는 컴투스의 신개념 샌드박스 플랫폼 '댄스빌'의 창의적인 콘텐츠를 유저들에게 미리 선보이고, 춤과 음악을 소재로 한 게임의 특징에 맞게 다양한 즐거움을 제공할 수 있도록 YG 엔터테인먼트의 인기 아이돌 '위너' 공연을 비롯해 다양한 퍼포먼스로 진행됐다. 사전 신청을 통해 선발된 유저 300명이 참석한 이번 쇼케이스에서는 '댄스빌' 주요 콘텐츠인 춤·음악·캐릭터를..

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



‘게임 어워드 2018’ 최고의 수상작은?

게임 어워드(The Game Award, TGA)는 캐나다 게임 저널리스트 제프 킬리가 주최하는 북미 게임 시상식으로 다수 게임 업계 관계자와 인플루언서가 심사위원으로 참가해 공신력 있는 자리다. 이번에는 '스파이더 맨', '레드 데드 리DEM션 2', '몬스터헌터 월드', '갓 오브 워', '셀레스터', '어쌔신크리드 오디세이'가 올해의 게임 후보에 올랐으며 SIE 산타모니카 스튜디오의 '갓 오브 워'가 선정되었다. 올해 최다 고티 수상작으로 유력했던 '레드 데드 리DEM션2'는 아쉽게도 최고의 게임으로 선정되진 못했으나 내러티브, 연기, 음악, 음향 디자인의 4관왕을 차지했다.



글로벌 모바일게임 시장에서도 배틀로얄 게임들의 각축!

액티비전의 '콜 오브 듀티'의 모바일 버전이 호주 지역을 대상으로 알파 테스트를 시작했다. 이것으로 최근 PC 시장에서 번진 배틀 로얄 게임의 3자 구조가 그대로 모바일 시장으로 넘어온 셈이다. 배틀 로얄 콘셉트의 선두 주자인 '배틀그라운드', 캐주얼한 재해석으로 급부상한 'Fortnite'에 이어 최근 배틀로얄 방식으로 탈바꿈한 '콜 오브 듀티'는 각각의 장점을 앞세워 PC 배틀로얄 게임 시장을 3등분 하게 될 것으로 보인다. PC에서의 성공을 바탕으로 모바일 시장으로 넘어온 세 게임의 경쟁 구도가 어떻게 뒤바뀔지 그 귀추가 주목된다.



2018 블리즈컨 ‘디아블로 이모탈’ 발표

세계적인 게임 회사 블리자드가 자사의 대표 행사인 블리즈컨에서 오랜 시간 사랑받아온 ‘디아블로’의 모바일게임, ‘디아블로 이모탈’을 발표했다. 게임은 PC 게임인 ‘디아블로3’ 이전의 이야기를 담고 있으며 보여지는 느낌은 ‘디아블로3’와 비슷하다. 파트너사인 중국의 넷이즈가 중심이 되어 개발을 하고 있는데 과연 블리자드가 앞으로 어느 정도의 호응을 받을지 주목된다.

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



GAMEVIL COM2US USA

크리스마스&신년 맞이 행사

12월과 새해를 맞이해 게임빌컴투스 USA가 크리스마스 분위기에 맞춰 한껏 멋을 냈다. 게임빌과 컴투스의 색이기도 한 빨간색과 녹색 전구를 이용해 다채롭게 장식했고, 12월 20일에는 게임빌컴투스 USA 가족들이 모두 함께하는 크리스마스 저녁 만찬을 가지며 한 해를 마무리 하는 시간을 보냈다. 신년에도 미국 지사의 선전이 주목된다.



GAMEVIL COM2US VIETNAM

‘Summoners War’ Café Episode 11 방영

지난 11월 30일, ‘서머너즈 워 카페 에피소드 11’이 ‘서머너즈 워’ 개발자 인터뷰와 현재 진행 중인 이벤트 및 아이템에 대한 내용으로 방송되었다. 베트남 유저들은 특히 인터뷰 콘텐츠에 높은 기대감을 드러냈다. 2019년에도 ‘서머너즈 워’의 활약상이 기대된다.



GAMEVIL COM2US THAILAND

‘서머너즈 워’ 크리스마스 & 신년 파티 개최

게임빌컴투스 태국 지사는 지난 12월 15일 태국 방콕에서 유저 100여 명을 대상으로 크리스마스&신년 파티를 개최했다. 행사의 하이라이트로 김태형 ‘서머너즈 워’ 메인 PD와 특별한 질의응답 시간을 가졌고, SWC 2018 우승자 ‘빛대’와 태국 유저 ‘Mr. Touch’의 친선전이 진행되었다. 행사에 참석한 많은 유저들의 뜨거운 환호를 통해 ‘서머너즈 워’ 태국 유저의 열기를 느낄 수 있었다.

표지 모델 인터뷰

아빠와 두 아들의 신년 인사★

게임빌 장종철 본부장의 모델 데뷔,
두 아들과 즐거웠던 표지 촬영! 우리 가족 행복해요~



본격적인 인터뷰에 앞서 간단한 자기 소개를 부탁드립니다.

안녕하세요! 게임빌의 게임제작2본부 본부장을 맡고 있는 장종철입니다. 표지 모델로 가족이 선정되셨는데요? 처음에는 거절했었습니다. (웃음) 아이들과 함께하는 것이라면서 아이들과 의논해 보고 이야기해달라고 해서 사실 그때까지만 해도 제가 이런 일을 하게 될 거라고는 상상도 못했어. 저도 그렇지만 아이들도 사진 찍히는 걸 좋아하지 않거든요. 그날 저녁 먹고 나서 아이에게 슬쩍 물어봤어요. "아빠 회사에서 가지고 온 책 있잖아. 그 책 표지에 나오는 거 해볼래?" 그랬더니 당황스럽게도 고개를 끄덕이더라고요. 첫째 아이에게도 물어봤더니 웃으면서 자기도 하고 싶다고 해서 잠시 고민을 했어요. 그리고, '아빠로서 아이들에게 좋은 추억을 만들어 주자!' 결심하고 표지 모델을 하게 되었어요.

이번에 자녀 분과 함께 촬영하셨는데 어땠나요?

아이들과 함께하다 보니 힘들기도 했지만, 더 재미있었어요. 특히 카메라를 보고 웃는 능력은 저보다 훨씬 고렷이더군요.

평소에 어떤 아빠라고 생각하시나요?

글쎄요. 질문을 받으니까 아이들에게 한번 물어봐야겠다는 생각이 드네요. 개인적으로는 편한 아빠, 든든한 아빠가 되고 싶어요. 그리고, 아빠가 필요할 때는 꼭 아이들 옆에 있겠다고 생각하면서 살아가고 있습니다.

사우 분들과 삼촌 혹은 아빠와 같은 관계로 지내신다는 이야기가 있어요. 나이 차이가 나는 사우들과도 그런 돈독한 관계를 맺을 수 있는 비법이 궁금해요?

저는 동생이나 친구들 같은데, 그분들에게는 제가 아빠 같은가 봐요? 하하. 특별히 노력하거나 비법은 없어요. 그저 가까이 계시는 분들과 일상을 나누며 생활할 것이 전부예요.

특이하게도 사친학과를 전공하셨는데 게임 업계에서 일하고 계시네요. 게임 업계를 선택하게 된 계기가 궁금해요?

사진을 전공하면서 공부했던 포토샵이 계기가 되었어요. 게임이야 워낙 어려서부터 좋아했었지만 제가 게임을 만들 수 있을 거라는 생각은 못하던 시절이었어요. 처음에는 작은 회사에 UI 디자이너로 입사했어요. 그것도 단지 포토샵을 다룰 줄 안다는 이유만으로 말이에요. 디자인된 이미지를 잘게 잘라서 리소스로 만드는 일을 했었는데, 이미지별로 좌표까지 정성스럽게 적어서 프로그래머에게 전하던 일을 했어요. 그렇게 한두 달 지내면서 보니까 어느덧 제가 회의에서 나온 이야기들을 정리하면서 게임의 규칙을 문서로 적게 되더군요. 그리고, 그런 일을 하는 사람이 기획자라고 불린다는 것도 알게 되었어요. 그때는 정말 체계 없이 시작했던 것 같아요. 기술은 디자인이나 프로그래밍이 기술이고, 기획은 그저 개발자들이 모여서 상의하면서 정리하면 그만이라고 생각했었죠. 그렇게 시작했던 일이 지금까지 저의 업이 되었네요. **게임 기획을 오래 하셨는데.. 게임 기획은 무엇이라고 생각하시나요?** 저는 게임 기획이란 놀이 공원의 광대와 같은 일이라고 생각해요. 유저들이 유쾌하게 이길 수 있도록 놀아주는 일이라는 의미죠. 간혹 유저들을 본인의 의도대로 끌고 가려는 기획자들도 있어요. 보통 그런 분들은 경험이 많지 않은 분들인 경우가 많았어요. 좋은 게임 기획이란 눈치채지 못할 정도로 절묘하게 유저가 이길 수 있도록 해주는 일이라고 생각해요. 그러기 위해서는 치밀하게 계산되어야 하고 많은 의도가 표시 나지 않게 담겨야 하죠. 노련한 기획자일수록 그런 능력이 좋더라고요. **제작되는 게임들은 본부장님의 이러한 철학이 잘 담겨있을 것 같아요. 게임 제작 2본부에서 중요하게 여기는 핵심 가치는 무엇인가요?** 크게 보면 두 가지로 말씀드릴 수 있을 것 같아요. '유저 경험'과 '컨셉트'. '유저 경험'이라는 말은 다양한 의미를 담고 있겠지만 제가 드리는 말씀은 '유저의 입장에서 우리 게임을 봐야 한다'는 것이예요. 게임 만드는 일을 하다 보면

그 과정에 몰입해서 이것을 놓치는 경우가 많아요. 유저 관점에서 우리 게임을 돌아보면서 유저의 동선을 점검하고 완성도를 높여나가는 작업은 매우 중요한 일이라고 생각하고 있는데 최근에는 프로젝트별로 별도의 TF를 구성해서 이러한 부분을 검증하고 완성도를 높여가는데 신경 쓰고 있죠. 그리고, '컨셉트'도 매우 중요하다고 생각해요. 결국 우리가 만드는 게임은 이 세상에 존재하는 많은 게임 중 하나일 뿐이예요. 그들과의 경쟁에서 우위에 서기 위해서는 스스로의 존재 가치를 분명히 해야 한다고 생각해요. 게임빌의 대표작으로 아직도 거론되고 있는 '놈'이나 '물가에 돌 튕기기', 그리고 '게임빌 프로그래머' 시리즈 등을 돌아보면 결국 명확했던 컨셉트가 주효했다고 생각하거든요. 그래서, 우리가 만들어가는 게임들은 유저 경험이 좋고 컨셉트가 명확한 게임이어야 한다고 생각하고 있습니다. 제가 좋아하는 말이 있어요. 'Simple is not best, but best is simple'. 제 생각을 잘 대변할 수 있는 문장이라고 생각해요. **2019년 새해 목표가 있다면요?** '엘룬'과 '게임빌 프로그래머 슈퍼스타즈'의 성공적인 출시와 안정적인 시장 안착입니다. 목표가 너무 딱딱한가요? (웃음) 저는 우리의 집단 지성을 믿어요. 지금까지보다 더 '게임빌'을 알리는 중요한 한 해가 될 것이라고 확신합니다. **게임 기획을 꿈꾸는 젊은이들에게 하고 싶은 조언이 있나요?** 게임을 좋아하는 것과 기획자가 되는 것은 본질적으로 달라요. 예를 들어서 단지 맛있는 음식 먹는 것을 좋아한다고 해서 좋은 요리사가 될 수는 없는 것과 같은 이치죠. 만일 게임 기획자를 꿈꾼다면, 본능적으로 혹은 습관적으로 게임을 분석하면서 접하는 자세가 중요해요. 특히 비슷해 보이는 게임들도 그 게임의 작은 요소들도 왜 그렇게 만들었는지 생각하면서 플레이하는 습관을 들여놓으면 기획자로서 업무에 임하게 될 때 큰 도움이 되죠.



분위기를 바꿔서 이야기해볼게요. 야구와 낚시가 취미인 것으로 알고 있습니다. 혹시 아내 분께서 취미 생활을 싫어하시지는 않나요? 유부남 사우들을 위해 노하우를 공개해주세요.

아내는 제 취미 생활에 대해서 불만을 이야기했던 적은 없었어요. 다만, 너무 과하다 싶을 때는 제가 알아서 눈치를 좀 봐서 행동하죠. 기본적으로는 아내가 많이 이해해주는 편이예요. 혹자들은 전생애 나라를 구했냐고 부러워들 하시곤 하는데, 제가 생각해도 그랬던 것 아닌가 싶습니다. (웃음) 유부남 사우님들께 공개할 노하우는 특별히 없어요. 아내 말을 잘 들읍시다!

긴 촬영으로 피곤하셨을 텐데 인터뷰에 응해주셔서 감사합니다. 마지막으로 독자 분들께 신년 인사 부탁드립니다.

제게 늘 따뜻하게 대해주시는 많은 사우분들께 이 자리를 빌려서 감사의 말씀 전합니다. 저도 항상 같은 모습으로 열심히 보답하는 마음으로 지내겠습니다. 그리고, 모두들 작년 한 해 노고가 많으셨습니다. 새해 복 많이 받으시고, 새해에는 소망하시는 일 모두 이루시길 바랍니다.

D·I·Y

가벼운 종이로 우리 집 구조에 딱 맞는 '가구'를 만들자!

새해를 맞아 기분을 내기 위해 가구를 다시 놓아보거나, 기존의 가구가 이사한 집에 딱 맞지 않아 난감할 때가 있다. 이리저리 가구를 배치해 보아도 잘 맞지 않고, 이사한 집에 맞춰서 가구를 새로 사려해도 딱 맞는 가구를 찾기 힘들 때 간단한 해결책이 있다. 바로 '종이'다. 지금부터 우리집에 어울리는 '종이 가구'를 만드는 법을 대 공개한다!

- 준비물 : A4 칼라 용지, 가위, 테이프
- 발생 비용 : 3,000원 (A4 칼라 용지 1,000원 X 3개)
- 제작 시간: 1시간 반~2시간
- ★ 집에 있는 신문이나 종이로도 사용 가능하지만, 취향에 맞춰 칼라 용지를 구매해 제작해도 된다.

이번 작품에 쓰인 종이말이

- 파란색 종이말이 : 42개(大), 8개(小)
- 노란색 종이말이 : 18개

우선 종이 가구를 놓을 위치와 크기를 확인한 후 큰 종이를 돌돌 말아주고 끝 부분에 테이프를 붙인다. 종이의 연결을 위해 굽기를 동일하지 않게 말아 주는 것이 포인트!

이 때, 시간 단축을 위해서 테이프를 미리 잘라 놓는 것이 좋고 상대적으로 무거운 물건을 놓을 '가구'를 만들기 때문에 종이 속에 나무젓가락을 넣으면 도움이 된다.

큰 종이를 말았다면 이제 작은 종이를 말 차례다. 큰 종이 1장을 8등분으로 나눈 후 돌돌 말아주고 90도로 접어 'ㄱ'자를 만든다. 그 후 긴 종이 말이 5개를 연결해 가구의 최종 크기를 확인하고 제작할 모양대로 연결해 준 후, 테이프로 고정시켜 선반을 만든다. 여기에서는 3단 선반을 만들기 때문에 동일한 사이즈로 3개를 만들어 준다. 그 후, 노란색 종이 말이의 위치를 정해 펜으로 위치를 표시하고 테이프로 고정시켜 준다.

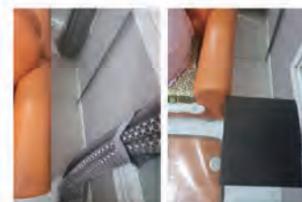
여기까지 따라왔다면 절반은 온 셈이다! 이제 선반을 만들었으니 지지대를 만들 차례다. 종이 말이 2개를 연결해 지지대 사이즈를 정하고, 끝부분만 테이프를 붙여 크기를 조절한다. 이 때, 지지대이기 때문에 종이 말이 1개로 추가로 보강해 주는 것이 좋다. 그 후 위에서 제작한 선반의 위치를 정하고 4개의 지지대에 동일하게 펜으로 표시해 주고 작은 종이 말이를 표시된 자리에 붙여 선반을 고정시킨다.

최종적으로 종이 가구를 완성한 후 약해 보이는 부분을 추가 종이 말이로 보강해 주면 완성!

사진으로 따라하는 종이 가구 만들기 ▶▶



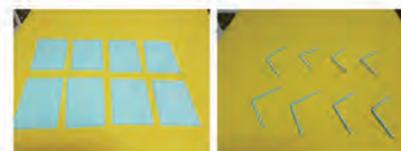
① 1단계 : 종이 가구를 놓을 위치 및 크기 확인하기



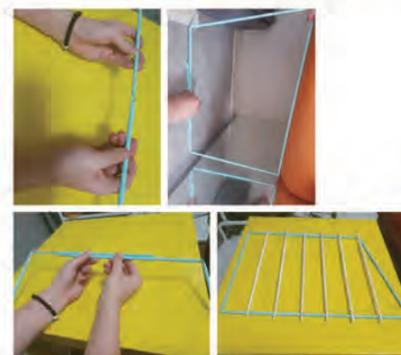
② 2단계 : 큰 종이 말기(사진처럼 나무 젓가락을 이용하면 더 좋다)



③ 3단계 : 작은 종이 말기



④ 4단계 : 선반 조립



⑤ 5단계 : 지지대 만들고 선반 연결하기



⑥ 6단계 : 작품 감상하기

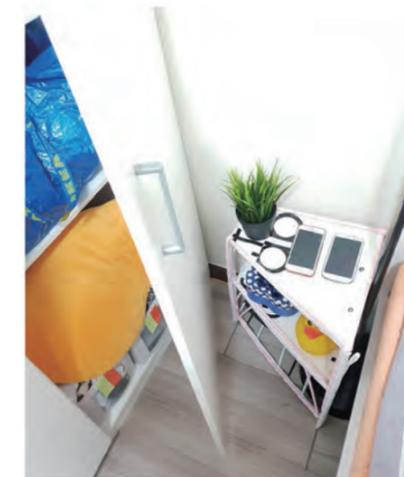


- TIP1. 연결 때문에 약하고 휘어진 부분은 종이 말이로 보강해 주면 더 튼튼해진다.
- TIP2. 선반과 선반 사이가 약할 수 있으니 종이 말이로 사진과 같이 보강해 주는 것이 좋다.
- TIP3. 종이 말이를 연결할 때 끝 부분을 손톱으로 C자 모양으로 굽혀 주면 고정이 쉽다.
- TIP4. 만약 집 어딘가에 예쁜 종이 쇼핑백이 덩굴고 있다면, 선반의 크기에 맞게 잘라서 고정시켜보자. 더 예쁜 가구가 될 수 있다.



마치며..

필자 또한 침대와 옷장의 거리가 가까워 침대 옆에 놓을 수 있는 서랍이나 탁자를 구매하기가 힘들었다. 고민에 고민을 거듭하다가 종이로 만들면 어떨까 해서 직접 만들기로 결정했고, 현재 2년 동안 튼튼하게 잘 쓰고 있다. 독자 여러분도 신년을 맞아 집에 있는 종이로 '가구'를 만들어 보는 것은 어떨까?



게임빌 뉴페이스

통통 튀는 4인의 신년 토크

2019년 기해년 새해가 밝았다. 새해가 시작되면 누구든 새로운 마음으로 무언가를 시작하기 마련이다. 게임빌에도 새로 시작하려는 사우들이 있다. 그들을 만나서 2019년 새해, 그리고 게임빌에서의 새 출발에 대한 얘기를 들어보자.

간단한 자기소개와 현재 하는 업무에 대해서 알려주세요.

이장훈 : 재무관리팀 이장훈이라고 합니다. 저는 회계를 담당하고 있고 세부적으로는 비즈팀과 협업하고 있는 퍼블리싱 경산, 그리고 많은 사람이 알고 있는 재무제표를 만드는 업무를 하고 있습니다.

빈태희 : 안녕하세요. 빈태희입니다. 현재 QA팀에서 '빛의 계승자'를 담당하고 있습니다.

허성호 : Blind 스튜디오 라이브파트에서 일하고 있는 허성호입니다. '피싱 마스터' 라이브 기획을 하고 있습니다.

서현아 : 고객 서비스팀에서 근무하고 있는 서현아라고 합니다. 게임을 이용하시는 고객님들께서 남겨주시는 문의 사항 및 건의 내용에 답변을 드리고 상담을 진행하고 있습니다.

게임빌은 어떻게 알고 지원하셨나요?

이장훈 : 여러 가지의 게임을 하는 것을 좋아해서 대중적으로 유명한 게임 사들은 알고 있었는데 마침 좋은 시기에 제가 원하는 자리의 공고가 올라와서 지원하게 되었습니다.

빈태희 : 어릴 때 자주 하던 모바일게임들을 실행할 때 뜨던 로고가 게임빌 이어서 기억에 남았고, 막연하게 게임 회사에 입사하고 싶다고 생각하던 와중에 여기저기 찾아보다가 게임빌이 눈에 들어왔습니다.

허성호 : 피쳐폰 시절부터 저의 게임 라이프를 책임진 게임빌 공고가 있어 게임잡을 통해 지원하게 되었습니다.

서현아 : 구직 중에 주변인을 통해서 게임빌을 추천받았어요. 평소 게임을 좋아하고, 서비스직 업무에 관심이 많아 잘 맞을 것 같다는 생각이 들었습니다. 그래서, 채용 공고를 확인한 후 바로 지원하게 되었습니다.

게임 회사에 지원하셨으니 게임도 좋아하실 것 같아요. 현재 플레이 중인 게임이 있나요?

이장훈 : 예전에는 '아이온'을 했다가 두 번 해킹 당해서 접고, 뒤늦게 지인들이랑 롤을 잠깐 했습니다.

빈태희 : 대부분 게임을 좋아하지만, 특히 FPS 게임을 좋아합니다. 그중에서도 '배틀그라운드'를 하고 있고, '리그오브레전드'도 꾸준히 하고 있습니다.

다. '오버워치'는 하긴 하는데 자주 하지는 않아요.

허성호 : 저는 다양한 게임을 많이 했어요. '배틀그라운드', '리그오브레전드' 같이 사람들 많이 하는 게임들은 조금씩 해봤어요, 제일 많이 한 게임은 'Final Fantasy: Brave Exvius'입니다.

서현아 : 평소 온라인게임을 즐겨 해요. AOS, FPS 게임을 자주 해 왔는데 요즘에는 주로 RPG를 하고 있어요. 예전에는 PC방에서 '로스트아크'를 했는데 지금은 잠깐 쉬고 있어요.

게임빌 입사 전에는 어떤 일을 하셨어요?

이장훈 : 업무는 지금 하는 업무와 많이 다르지 않고 업종은 제조업에서 근무했습니다.

빈태희 : 다른 기업에서 QA 업무를 했었고, 네이버에서 잠깐 아르바이트를 했습니다.

허성호 : 다른 게임 회사에서 3년 정도 근무했어요. 기획자로 일하고 있었지만, QA나 고객관리 같은 일도 같이 했어요.

서현아 : 이곳에 입사하기 전까지는 회사에 다니고 있지 않았어요. 댄스팀 활동을 하고, 춤 관련 대학교에 다니다가 계속 아르바이트만 간간히 하면서 지원할 만한 회사를 알아보고 있었죠.

휴일이나 퇴근 후 한가한 시간에는 어떤 활동을 하시나요?

이장훈 : 게임빌에 입사하면서 제가 독립을 했습니다. 그래서, 요즘은 집들이 생활을 많이 하고 있는데 평소에는 영화 보는 것을 좋아해서 간단하게 맥주 한잔하면서 영화를 즐겨 보고 있습니다.





'댄스빌' 과 '위너' 의 콜라보레이션!

DANCEVIL FRIDAY NIGHT SHOWCASE



'DANCEVIL FRIDAY NIGHT SHOWCASE' 개최

지난 12월, 서울 성동구에 위치한 에스팩토리에서 쇼케이스 'DANCEVIL FRIDAY NIGHT' 가 개최되었다. 이번 행사에는 사전 신청을 통해서 선발된 300명의 유저가 쇼케이스에 참석했고, 개그맨 조세호가 MC를 맡아 시작부터 끝까지 재치 있는 입담으로 무대를 이끌었다. 전무후무한 게임 '댄스빌'과 아이돌 그룹 '위너'와 만난 특별한 그 현장을 독자 여러분께 소개해 본다!

춤, 음악, 캐릭터 모두를 직접 프로듀싱!

'댄스빌'은 유저가 직접 춤과 음악, 캐릭터를 제작하여 유저 간에 공유하고 자랑하는 신개념 샌드박스 플랫폼 게임이다. 사실 춤과 음악을 소재로한 게임('오디션', '저스트댄스' 등)은 이미 유저들에게 상당히 익숙한 장르이긴 하지만, 유저가 직접 음악과 춤을 창작하여 공유하는 방식은 전 세계 유일무이한 새로운 장르의 도전이다. '댄스빌'은 올해 1월 국내 출시를 목표로 하며 이후 전 세계로 서비스를 확장해 나간다는 계획이다.

유저들과 함께한 쇼케이스 성황리 개최

쇼케이스는 '댄스빌'을 개발하고 있는 이석 PD의 춤 제작 시연을 시작으로 뮤직 크리에이터 BJ(오명규&넵킨스)의 비트 제작 시연 및 미니 토크쇼 순으로 진행되었으며, 인기 그룹 '위너'의 축하 공연과 기념품 증정으로 마무리 되었다. 춤 제작 시연 영상 중 암전이 되면서 실제 레이저 트론 댄스 퍼포먼스로 연결되어 게임 속 캐릭터가 현실로 나타난 듯한 특별한 무대가 유저의 눈길을 사로잡았다. 더불어 주요 콘텐츠인 춤, 음악, 캐릭터를 직접 만들어 볼 수 있는 체험존 및 포토존 등 다채로운 이벤트를 마련하여 유저들의 볼거리, 즐길거리를 충족시켰다. 쇼케이스 행사가 저녁인만큼 더욱 뜨거운 불금을 즐길 수 있도록 푸드데스크를 활용한 '푸드 박스'도 유저들에게 제공해 세심한 배려를 아끼지 않았다.

Hip한 불금은 '위너'와 함께

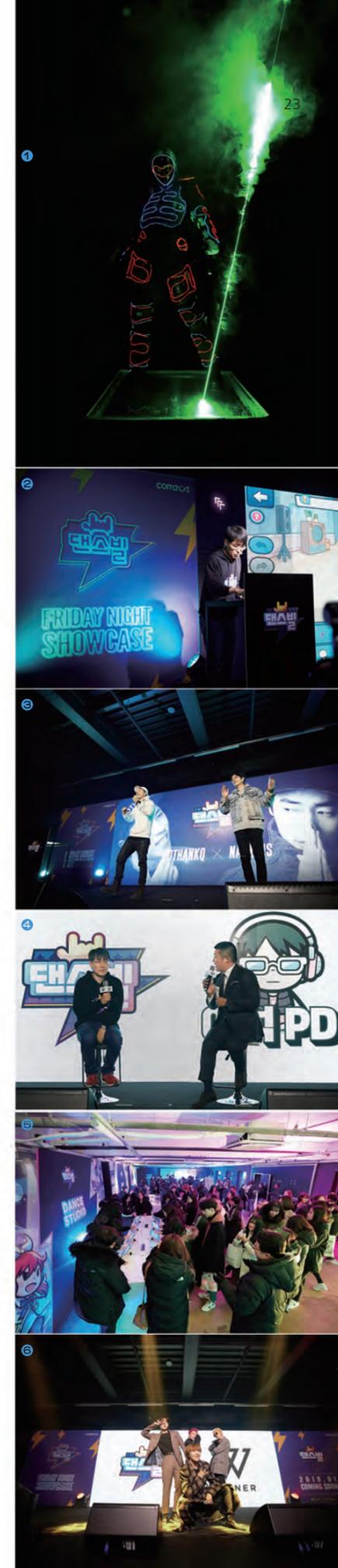
이 날 행사의 하이라이트는 '댄스빌'과 '위너'의 콜라보였다. '댄스빌'과 콜라보레이션을 진행한 아이돌 그룹 '위너'의 게임 속 Special 영상과 함께 축하 공연이 펼쳐졌고, 콜라보레이션에 걸맞게 인게임에서 활용할 수 있는 '위너'의 목소리 악기를 '위너'가 직접 녹음해 쇼케이스에 참석한 유저들에게 또 다른 재미를 선사했다. 특히, '위너' 멤버들은 미니토크쇼에서 각자 댄스빌 캐릭터에 남다른 애정을 보였는데 '위너'의 각 멤버들은 "어릴 적부터 함께 자란 컴투스 게임에 함께해 영광", "꾸미기를 좋아하는데 나만의 캐릭터에 돈을 많이 쓸까봐 걱정"이라며 워트 있는 멘트를 전했다. 축하 공연이 모두 끝난 후에는 '위너'가 직접 행운권 추첨을 진행하여 팬들에게 상품 증정 및 사진 촬영 시간을 갖기도 했다.

2019년 새로운 유행을 예상하며

이번 쇼케이스를 통해서 새로운 장르의 게임 '댄스빌'에 큰 기대를 가지게 되었다. 지금까지는 대중적인 음악에 맞춰 컨트롤하거나 직접 유저가 대중적인 음악의 춤을 따라하는 게임이 유행이었다면 이제는 창작을 통해 직접 유저의 생각을 공유하는게 유행이 될 것으로 보인다. 게임을 개발한 이석 PD의 말처럼 앞으로 세계의 음악과 춤을 사랑하는 유저들이 다양한 창작물을 공유하고 소통하면서 비록 현실은 '몸치, 박치'지만 '댄스빌'을 통해 춤과 음악을 더욱 쉽게 즐길 수 있길 기대해 본다.

- ① : 에스플라바 무대 퍼포먼스
- ② : 이석 PD 댄스빌 시연
- ③ : 오명규, 넵킨스 비트제작 시연
- ④ : 이석PD Q&A
- ⑤ : 댄스빌 체험존
- ⑥ : 위너 축하 공연

글. 최진현 기자
jh.choi@



한국&중국 새해 음식 비교 체험!

한국의 대표적인 설 음식 '떡국'과 중국의 춘절 음식 '자오쯔'를 체험해보다.

시작은 늘 중요하다. 육상 경기를 할 때도 스타트가 중요하고, 사소하게 옷을 입을 때에도 첫 단추를 잘 끼워야 제대로 입을 수 있다. 새로운 1년을 출발하며 처음 맞이하는 이벤트인 설날은 이런 이유로 예로부터 민족 최대의 명절로 자리매김한 것이 아닐까? 중국에서도 새해에는 '춘절'이라는 가장 큰 명절을 지낸다. 한 해의 시작을 즐기는 마음은 국경을 넘어 같은 모양이다. 이처럼 중요한 명절을 충실하게 보내기 위해 한국과 중국 각국의 명절 음식을 체험해보고 2019년을 기운차게 맞이해보려 한다.

설날 : 떡국

가격 : 떡만둣국 10,000원

우선 한국의 떡국이다. 흔한 음식이지만 설날 외에는 집에서 만든다거나 일부러 음식점을 찾아가서 먹는 일이 흔하지는 않은 것 같다. 그래서일까? 대단할 것도 없는 재료가 들어가지만 명절에만 맛볼 수 있는 귀한 음식이라는 느낌이 든다. 어렸을 때부터 명절에 친지들이 모두 모여 식사를 할 때면, 떡국을 먹어야만 한 살을 먹는다는 이야기를 농담처럼 하곤 했다. 지금도 그렇지만, 나이 먹는 일은 꺼려했던지 먹지 않으려고 애를 썼던 기억이 있다. 떡국을 먹는 일은, 새해를 넘어가기 위한 일종의 통과 의례로 볼 수도 있지 않을까? 정월 초하루에 떡국을 먹는 이유에 대해 정확한 이유는 전해지지 않지만 떡 가락이 희고 길어 순수와 장수를 의미해서 새해의 첫 음식으로 삼은 것이 아닌가 생각된다고 한다. 그런 중요한 음식인 떡국을 이번 기회에 제대로 먹어보기 위해 나름의 조사를 통해 유명 맛집 소개 프로그램에도 소개된 적이 있는 갯마을이라는 음식점에 다녀왔다. 갯마을의 위치는 이촌역에서 그리 멀지 않은 곳에 있다. 이름에 걸맞은 소담한 글씨체의 간판이 인상적인 곳이다. 간판에서도 알 수 있듯이 만둣국을 전문적으로 만들고 있다. 하루 동안 속성시킨 김치를 넣은 개운한 맛의 김치만두가 유명하고 한다. 인터넷으로 블로그 리뷰를 찾아봤을 때는 꽤 오랫동안 줄을 서서 기다려야 된다고 나와 있기도 해서 찾아가는 동안 내심 걱정이 되었지만 방송에 나온 지 오래되었기 때문일까 7시를 조금 넘은 시각 매장에는 몇 군데 빈자리가 나를 맞이해 주었다. 순수한 떡국을 먹을까 만두가 들어간 떡만둣국을 먹을까 고민했지만 잘하는 음식점에서 잘하는 메뉴를 먹는 것은 인지상정이 아닐까 생각되었기에

★ 떡만둣국



떡만둣국을 주문했다. 밑반찬으로 양파초절임, 동치미, 김치가 나온 뒤 떡국이 나왔다. 곁들여 먹기 좋은 반찬들로 심플하게 구성된 듯하다. 떡만둣국을 보좌하는 정예부대랄까? 이 반찬들만으로 떡만둣국 한 그릇을 먹는 데 부족함이 없다. 안에 들어있는 만두는 손가락에 얹기 딱 좋을 정도의 작은 사이즈여서 다른 곳의 만두들보다 먹기에 좀 더 편리했다. 속 재료는 김치만두가 아닌 고기만두인 듯싶었는데 속 재료인 고기가 만두피 안에서 대장 노릇을 툭툭히 하고 있었다. 위에 올려진 소고기 고명도 적재 적소에 훈수를 두러 건져 올려졌고 국물도 담백하면서 간이 잘 맞았다.

중국 : 자오쯔

가격 : 15,000원(샐러드 등 포함)

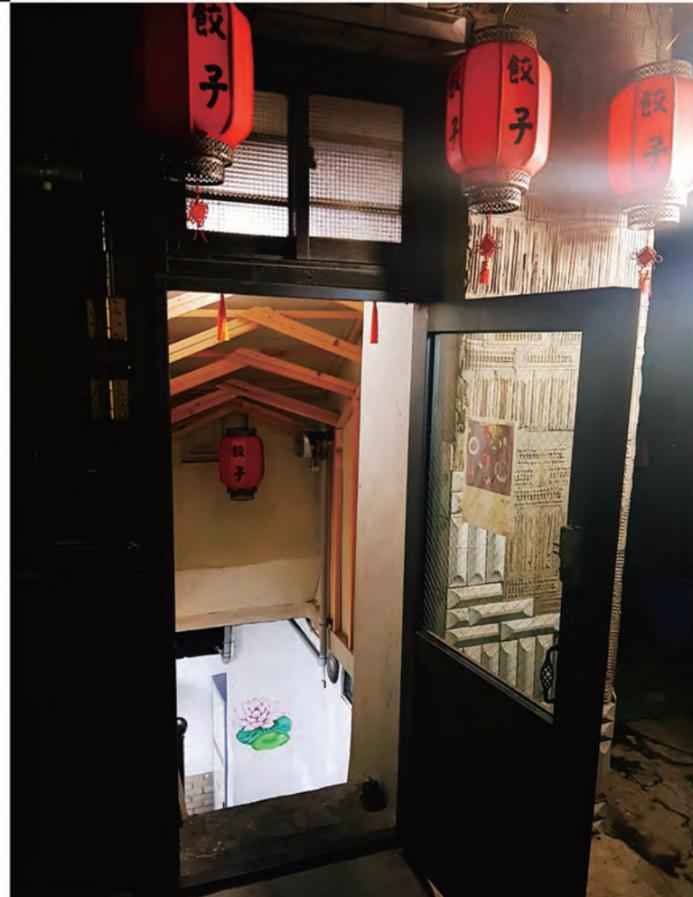
이번 기회를 통해 중국의 음식에 대해서도 수박 겉핥기로나마 알게 되었다. 자오쯔. 한자를 우리나라 말로 읽으면 교자이다. '뭐야 그냥 만두일 뿐이잖아?'라는 생각이 들었다. 그도 그럴 것이 밀가루로 만든 피에 속 재료를 넣은 뒤 감싸는 방식이 우리나라의 만두와 다르지 않아 보였기 때문이다. 물론 이 음식을 두고 만두라고 말해도 명쾌하게 반박할 수는 없을 것 같다. 하지만, 중국의 전통 음식인 자오쯔는 내가 간식으로 즐겨 먹는 김치만두나 고기만두와는 다른 음식임이 분명하다. 중국에는 많은 종류의 유사 만두들이 있는데 우리나라에서 먹는 떡국만큼이나 중요한 음식이라고 한다. 우리나라 사람들이 아침에 차례를 지낸 뒤에 떡국을 먹는 것과는 달리 중국에서는 잠을 자지 않고 새해를 맞이하고 자정에 이 자오쯔를 먹기 시작한다. (밤늦게 먹으면 살이 찌겠지만, 새해에는 항상 다이어트 계획을 세우니 상관없지 않을까?) 검색을 통해 중국 만두 요리점을 알아봤지만 생각보다 많지 않았다. 이왕 체험하기로 마음 먹은 김에 비슷한 종류의 만두가 아닌 자오쯔를 먹기 위해 왕십리에 위치한 '자오쯔'로 향했다. 이 가게는 홍대와 왕십리 두 곳에만 존재하는 흔치 않은 점포이다. 홍대와는 다르게 왕십리 점에서만 최소 하루 전에 예약을 해야 한다. (그래서, 무턱대고 들렀던 첫 날에는 체험에 실패하고 말았다!)

★ 자오쯔



음식 주문법이 특이한데 정해진 메뉴가 따로 없고 본인이 원하는 1인분 가격대를 말하면 그에 맞추어서 음식을 만들어 주신다. 지인 둘과 함께 했는데 예산 관계상 1인분에 15,000원의 구성을 체험해보았다. 메뉴는 계란 토마토 볶음, 가지와 고기를 이용한 튀김, 이름을 모르는 채소를 이용한 샐러드, 그리고 오늘의 메인 메뉴인 자오쯔가 나왔다. 처음 나온 음식은 계란 토마토, TV에서 자주 보았던 요리 이어서 마치 연예인을 실제로 만난 듯한 반가움이 느껴졌다. 맛도 매우 좋았다. 전채요리가 이렇게 맛있다면 다른 요리도 맛있겠다는 기대감이 생길 정도. 이어서 차례로 나온 음식들도 기대를 저버리지 않았다. 특히 자오쯔는 그 맛을 잊을 수 없을 정도로 깊은 인상을 받았다. 겉시에 평범하게 흔히 보던 모양을 하고 놓여 있는 그것을 한입 베어 무는 순간 '그래 봤자 만두가 만두이겠지' 라고 생각했던 고정관념의 스위치가 내려가버렸다. 속 재료에 따라 비슷한 음식이 이렇게 다르게 만들어질 수 있다니. 한국의 만두와는 콜라와 사이다만큼의 차이일까. 부추와 고기가 주로 들어간 육즙이 가득한 만두부터, 중국 음식 특유의 독특한 향이 미각을 자극하는 양념 고기만두, 갑오징어가 들어간 독특한 만두까지 종류도 다양했다. 더 많은 돈을 내고 더욱 다양한 요리를 맛보면 어떨을까. 지인들과 오지 말고 혼자 올 걸 그랬다는 생각도 잠시 해보았다. 그만큼 맛있었고, 기억에 남을 것 같다.

글. 김동진 기자
hackdj@





레전드라 기대되는 신작

게임빌 프로야구 슈퍼스타즈

사내 포커스 그룹 테스트

2002년부터 2013년까지 총 12편의 시리즈가 나왔던 게임빌 대표 모바일 프로야구 게임의 최신작인 '게임빌 프로야구 슈퍼스타즈'가 지난달 양사 임직원들을 대상으로 포커스 그룹 테스트를 진행하였다. FGT는 1천 명이 넘는 게임빌-컴투스 임직원 대상으로 진행되었으며 오랫동안 사랑받아온 시리즈의 최신작인 만큼 많은 기대 속에 성공적으로 FGT 행사를 마쳤다. 다른 야구 게임들과 달리 라이선스를 사용하지 않는 신개념 판타지 야구로서 기존 시리즈의 '나만의 선수 육성'과 '마선수' 시스템을 계승하고 변화한 시장에 맞춘 풀 3D로 개발되고 있는 '게임빌 프로야구 슈퍼스타즈'가 어떤 게임인지 독자 분들에게 소개하고자 한다.

기자: 독자 분들께 간단한 자기소개 부탁드립니다.

김킴키(이하 '킴'): 안녕하세요. 저는 이번 '게임빌 프로야구 슈퍼스타즈' FGT 나만의 선수 육성 횟수 1위를 하게 된 베이스 스튜디오의 UI 디자이너 '김킴킴'입니다. 만나서 반갑습니다.

기자: '게임빌 프로야구 슈퍼스타즈' FGT에 참여한 소감이 궁금합니다.

킴: 기쁘요! 그동안 다 같이 고생했던 작업을 많은 분이 플레이해주시고 즐기시는 모습을 보니 보람을 느꼈습니다. 덕분에 저도 즐겁게 플레이했어요.

기자: 새롭게 변한 '게임빌 프로야구 슈퍼스타즈'의 FGT 반응은 어떠했는지 궁금합니다.

킴: 국내뿐 아니라 해외 지사까지 반응이 좋았다고 들었어요! 캐릭터도 매력 있고 일반적인 야구 게임과는 다른 시스템이다 보니 신선해서 더 많은 분들이 즐겁게 해주신 것 같습니다.

기자: 좋은 반응이 있었다고 하니 더욱 기대되네요. 이번 시리즈는 '나만의 구단'을 꾸릴 수 있다고 들었습니다. 새로운 콘텐츠의 재미 요소나 차별점은 무엇이 있나요?

킴: 음.. 일단 나만의 선수들을 커스터마이징하고 실제 키우는 것이 야구와 육성을 적절하게 플레이할 수 있어서 즐거웠습니다. 단순 야구 게임이 아니라 새롭고 다양한 콘텐츠가 포함되어 있어서 더 많은 흥미가 생겼어요!

기자: '마선수' 트레이너가 정말 많다고 들었는데 제일 좋아하시는 '마선수' 트레이너는 누구인지 궁금합니다.

킴: 제일 어려운 질문인 것 같아요! 왕녀로 변장한 에이아, 메디카, 킹타이거 등등 좋은 트레이너가 많은데 제일 좋은 트레이너는 '놈'인 것 같아요! 게임빌 히트작으로 유명한 '놈'인데 프로야구 게임에서도 유명해질 것 같아요! 저는 처음에 코난의 범인인 줄 알았어요. 아무것도 없지만 볼수록 매력 있어요!

기자: FGT가 진행되면서 많은 일이 있었을 법한데, 에피소드가 있었다면요?

킴: FGT 첫 날 재미있어서 플레이를 많이 하다 보니 1등이었어요. 또, 많이 플레이 해봐야 게임을 더 이해하리라 생각해서 플레이하기 시작했는데 너무 많은 분이 정말 열심히 해 주셔서 저도 1등을 해보고 싶어지더라고요. 첫 사내 FGT 참여이다 보니 설레기도 했고요. 다른 분들하고 육성 횟수가 차이가 나다 보니 편하게 1등을 할 줄 알고 느긋하게 있었는데 너무 바짝 쫓아오셔서 저도 열심히 하게 되었네요. 다른 분들도 실시간으로 말해 주셔서 1등을 놓치면 큰일나겠다는 생각이 들었어요. (웃음) 그래도 1등을 하게 되어서 영광입니다.

기자: 최다 육성의 비결이 있었나요?

킴: 틈틈이 자동 육성권을 세일할 때마다 사서 모았어요. 근무 시간에는 열심히 시비서가 육성해주고 근무 시간 이후에는 제가 열심히 육성했습니다.

기자: 마지막으로 유저 분들에게 전하고 싶은 말씀이 있다면요?

킴: 야구를 좋아하는 유저들이 보통 야구 게임을 한다고 하는데, '게임빌 프로야구 슈퍼스타즈'는 야구 게임을 하면서 야구를 좋아하게 될 게임입니다! 정말 많은 분이 편하게 접근하실 수 있고 즐겁게 플레이하실 수 있어요! 야구경기 플레이는 물론이고 상상 이상의 다양한 경험을 하실 수 있을 겁니다. 필자는 이번 FGT의 분위기 통해 '게임빌 프로야구 슈퍼스타즈'가 시리즈 부활의 신호탄이 되리라 생각합니다. 그리고, 과거의 게임성을 살리고 새로운 트렌드를 입혀 상당히 주목받을 것이라 생각합니다. 글로벌 누적 다운로드 6,700만 건을 달성한 기존 시리즈의 명성을 이어 나갈 것이라고 기대해도 돼지요?





'일본' 그리고 '모바일게임'
김진용
 게임빌컴투스재팬 지사장 편

안녕하세요. 독자 분들에게 소개를 부탁드립니다.
 안녕하세요. 게임빌컴투스재팬 지사장을 맡고 있는 김진용입니다. 저는 컴투스에 2002년에 입사해 바로 일본에서 일하게 되었는데요. 당시 저 혼자 근무했지만 현재는 일본에서 총 25명의 직원들과 함께 근무하고 있습니다.

해외에 근무한다는 것이 참 멋지게 느껴지는데요, 해외 근무를 꿈꾸고 있는 독자 분들도 계실 것 같습니다. 장점과 단점이 있다면요?
 일본의 경우를 말씀 드리면, 우선 단점은 체제비가 많이 든다는 점인데요. 아무래도 한국보다 물가가 비싸다 보니 생활비가 높다는 단점이 있습니다. 반대로 장점으로서는 만화책, 애니메이션, 게임 등 일본 문화를 좋아하고 더 깊게 알고자 하는 분들에게는 아주 좋은 기회가 될 것 같습니다.

일본 모바일게임 시장만의 특징이 있다면 어떤 면이 있을까요?
 제가 보기에 일본 사람들의 성향은 신중하고 세세한 부분까지 신경을 많이 쓰는 편입니다. 그래서인지 일본에서는 전략이나 퍼즐류의 게임이 인기가 많습니다. 또, 게임을 즐기는 평균 연령이 우리나라보다 4~5세 이상 높기 때문에 복잡하고 화려한 게임보다는 직관적이고 깔끔한 UI의 게임이 인기가 많은 것 같습니다.

회사 생활 외에 여가는 어떻게 보내시는지 궁금합니다. 특별히 즐기시는 취미가 있으신가요?

게임빌-컴투스 임직원 분들이 그렇듯이 제 취미도 게임입니다. 집에 플레이스테이션, 플레이스테이션 4+, 위닝, 닌텐도 등이 전부 있어서 대부분의 게임은 다 해봤죠. 그 중 제가 선호하는 장르는 전략 RPG입니다. 저희 애가 초등학교 4학년인데, 퇴근 후나 주말에 함께 게임을 즐기고 있어요.

독자 분들께 일본에서 꼭 먹어야 하는 음식이나 추천해 주실 맛집이 있으신가요?
 일단 한국과는 다른 색다른 북어 요리를 꼭 드시라고 추천해 드리고 싶어요. 일본에는 튀김, 샤브샤브, 사시미 등 다양한 북어 요리가 있는데, 영양도 좋고 맛도 있습니다. 또 일본 하면 라멘이 유명하죠. 그 중에서도 오사카에 있는 '야시찌'를 가보세요. 아침 9시에 가서 줄을 서도 2시에나 먹을 수 있는 맛집입니다. 라멘을 먹을 수 있는 시간이 적힌 표를 주기 때문에 다른 곳을 구경하다가 그 시간에 맞춰서 가시면 됩니다.

끝으로 새해를 맞아 '게임빌컴투스뉴스' 독자 분들에게 하고 싶은 말씀을 부탁드립니다.
 저는 '위기와 기회는 같이 온다'고 생각합니다. 닥친 위기를 기회로 만들기 위해서는 많은 노력을 기울여야 하고 운도 따라야 하죠. 그리고, 그 운은 인연에 따라 온다고 생각해요. 주변의 인연을 소중히 여기고 많은 노력을 기울여서 위기를 기회로 만들어가는 한 해가 되었으면 합니다.

글. 이나리 특파원 / leenari@

복면겜왕

'복면겜왕'은 베일에 가려진 게임을 단계별로 추측해 보고 맞추는 코너입니다. 매월 게이머라면 인정하는 '갯겜'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 '포인트 앤 클릭 액션' 방식이며, 다크 판타지/호러 롤플레이 게임으로 1996년, 서비스를 시작으로 현재까지 꾸준히 사랑받고 있습니다.

와우.. 정말 오래되었죠?

02

출시 첫날 350만 장 이상 판매되어 PC 단일 패키지로 단기간 내 가장 많이 팔린 게임이라는 타이틀도 거머쥐었습니다.

당시에 이 정도면 정말 대박이었습니다!

03

7개의 직업군 중 맘에 드는 캐릭터를 선택하여 플레이할 수 있으며, 요술사/건달/기사단원을 전투에 포함시켜 플레이를 할 수 있습니다.



플레이어의 취향에 따라서 아이템을 착용해주면 제법 도움이 되는 친구들이죠.

04

2018년 현재 3번째 시리즈까지 나왔으며, 모바일로 재탄생하여 출시한다고 하죠~

05



물론 PC 버전을 우리는 아직도 기다립니다.

이 게임의 스토리 주요 인물인 대천사 티리엘입니다.

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

기간 : ~ 2019년 1월 18일
 메일 주소 : GCNEWS@gamevilcom2us.com(주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

12월호 정답 : 데드 바이 데이라이트 / 12월호 당첨자 : 최성태(경기도 화성시), 신승탄(경기도 고양시), 박창우(경기도 안성시)



‘선택’과 ‘집중’의 게임 스포츠 게임의 강자 ‘골프스타’

우리는 주변에서 “요새 할 게임이 별로 없다”는 말을 자주 듣곤 한다. 그 말에 고개를 같이 끄덕이면 서도 늘 새로 나올 게임을 기대하게 되는 것이 유저의 마음일 것이다. 사실 1년에 나오는 게임의 숫자는 어마어마하다. ‘게임물 등급분류 및 사후관리 연감’에 따르면 구글이나 애플과 같은 오픈마켓 사업자가 2017년 신고한 제체등급분류 게임물은 약 57만 건이 넘는다. 이 말인 즉슨, 월 평균 4만 8천 건이 넘고, 지금 이 순간에도 새로운 모바일게임이 출시되고 있다는 뜻이 된다.

이러한 모바일게임의 범람 속에서 조용하지만 승부욕을 자극하는 스포츠게임이 있다. 이번 호에서는 9년 동안이나 라이브 서비스를 이어나가며, 아직까지 유저들의 호평을 받고 있는 ‘골프스타’를 다시 한 번 짚어보고자 한다.

온라인으로 시작한 ‘골프스타’

‘골프스타’는 지난 2009년 온라인게임으로 처음 출시되었다. 올해로 9주년을 맞는 ‘골프스타’는 실제 골프 스포츠 경기를 표방하며 오픈했다. 당시에는 대표적인 골프 게임이라고 할 만한 것이 딱히 없었고, 진짜 같은 골프 게임을 만들어보자는 일념 아래 ‘골프스타’는 유저의 수를 착실히 늘려나갔다. ‘골프스타’의 개발진은 현실감 높은 물리 엔진으로 골프장에 있는 느낌을 최대한 살리는, 최대한 사실적인 스포츠게임을 구현하는데 많은 열정을 쏟았다. 어디까지나 온라인에서도 생생하게 골프를 즐길 수 있도록 하는 것이 ‘골프스타’의 모토였다고 할 수 있겠다.

모바일로 다시 태어나다

2013년, 컴투스에는 모바일 버전의 ‘골프스타’를 새롭게 출시했다. 온라인 PC 버전에 비해 상대적으로 크기가 작은 모바일이었기에 이번의 핵심은 플레이하는 유저의 ‘편의성’이었다. 손가락 하나만으로 터치의 길이를 조절하는, 단순한 플레이로 유저의 큰 관심을 모았다. 모바일 버전의 ‘골프스타’는 모바일게임의 재미도 존재하지만 PvP 모드에서 유저들 간 경쟁을 통해 게임에 몰입할 수 있는 요소를 강조했다. 이후 다양한 골프 스포츠 게임들이 등장했지만 곧 힘을 잃었고, ‘골프스타’는 지금까지 지속적인 사랑을 받고 있다.

‘골프스타’의 장수 비결

‘골프스타’의 가장 큰 장수 비결은 첫 번째로 골프에 가장 충실한 게임성이다. 지나치게 많은 콘텐츠를 넣기보다는 골프 본연의 재미를 추구하는데 중점을 두었기 때문에 유저의 공감을 얻을 수 있었다. 물론 콘텐츠를 벗어나지 않는 범위 내에서 다양한 재미를 얻을 수 있도록 장비 및 의상 등을 업그레이드할 수 있는 시스템과 유저 간 경쟁 모드 등도 유저들의 좋은 호평을 받았다. 두 번째로 성실하고 충실한 서비스 운영이다. 게임을 서비스하는데 있어서 가장 중요한 것은 유저의 피드백에 빠르고 충실한 대응을 하는 것이다. 여러 시즌을 거치면서 유저가 즐길 수 있는 다양한 이벤트와 유저의 필요성에 맞춰 보상을 구성했고, 과금을 강요하지 않더라도 충분히 재미있게 즐길 수 있는 게임을 표방해 유저와의 신뢰를 쌓았다. 마지막으로 정기적인 버전 업데이트를 통한 콘텐츠 추가, 시스템 리뉴얼, 오류 수정을 통해 게임의 최적화와 편의성을 최대한 높인 것이 큰 효과를 보였다.

같지만 다른 코스, 색다른 재미

그 외에도 ‘골프스타’에는 실제와 같은 세심한 부분들을 통해 유저들에게 색다른 재미를 선사한다. 콘셉트에 따라 코스의 난이도가 조절되고 이에 따른 다양한 공략법을 찾아가는 재미가 쏠쏠한데, 특히 같은 코스라 할지라도 지형, 기물기, 바람, 낮낮이 등의 다양한 상황 변화가 유저의 플레이를 어렵게 만들어 ‘자이언트 킬링(역전)’의 요소로 작용하고 있다. 필자가 느끼기에는 이러한 골프라는 스포츠와 게임의 여러 가지 콘텐츠가 결합한 것이 ‘골프스타’의 장수 비결이 아닐까 싶다.

2019년을 기대하며

온라인을 기반으로 출발한 ‘골프스타’는 올해 모바일게임으로서 6년차에 접어들게 된다. 앞으로도 10년, 20년 더 많은 유저들이 ‘골프스타’를 즐겁게 플레이할 수 있도록 하는 것이 개발팀의 목표다. 그러니 골프를 잘 모르는 유저나 게임에 익숙하지 않은 신규 유저를 위한 콘텐츠와 시스템 개발에 더 노력하는 ‘골프스타’를 기대해 봐도 좋을 것 같다.

글. 최병환 기자
bigdaly@



귀차니즘이 일궈낸 기술의 진화 - 홈 IOT 서비스

매일 밤 잠자기 전 게임을 하거나 책을 읽다 보면 어김없이 있고 있던 일이 생각나기 마련이다. 그중에서도 필자가 가장 번거롭게 느껴지는 일은 불 끄고 자는 것. 침대에서 일어나 불 끄러 가는 것은 귀찮고, 그렇다고 안고 잠에 들자니 새벽에 다시 일어나 수면 리듬을 망칠까 걱정이다. 그래서 찾아보게 되었다. 바로 '말로 불 꺼고 끄기' 다.

무엇이 필요할까?

최근에는 시중에서 쉽게 구할 수 있는 제품들로 다양한 홈 IOT 서비스가 가능한데, 준비물은 전혀 거창하지 않다.

준비물 : 스마트(Connected) 전구, 스마트폰, AI 스피커



스마트 전구와 AI 스피커는 여러 가지 제품이 있지만, 필자는 사람들이 가장 많이 쓰고 구하기 쉬운 제품인 필립스 HUE와 최근에 한글을 지원하기 시작한 구글 홈을 선택했다. 필립스 HUE는 스마트폰 애플리케이션인 'Hue'에서 전구를 등록하는 과정이 필요하다. 앱을 설치하고 등록하는 것을 번거롭게 생각할 수 있지만 실제로 앱에서 시키는 대로 따라 하면 어렵지 않게 등록이 가능하다. 여기까지만 해도 스마트폰으로 불을 켜고 끄는 것이 가능하다. 그러나 보다 편하게 말로 켜고 끌 수 있기 위해서는 구글 홈과 연결이 필요하다.

어떻게 연결할까?

우선 구글 홈에서 집을 만들고 기기가 위치할 방을 지정한다. 그 후 추가 버튼을 눌러 구글 홈과 연결이 가능한 수많은 서비스들 중에서 Philips Hue를 선택하고 필립스 휴 계정과 구글 계정 간의 인증만 완료하면 자동으로 전구를 구글 홈에 추가해준다. 전등이 여러 개일 경우 각각 이름을 따로 변경할 수도 있다.

이제 모든 준비가 끝났다. 이제 말로 명령만 하면 된다.

"OK 구글. 침대 등 꺼줘."

만약에 등이 여러 개고, 안방에 연결했다면 "OK 구글. 안방 불 꺼줘." 하면 안방에 위치한 모든 전등이 꺼지게 된다.

보다 편리해지려면?

여기까지 따라왔다면 우리의 목표는 이루었다. 추가적으로 조명을 원하는 밝기로 조절할 수도 있다. 하지만, 한국은 천장 등과 벽 스위치를 주로 쓰기 때문에 위 작업만으로는 완벽한 완성이라고 할 수 없다. 이를 위해서는 벽 스위치를 Connected 스위치로 바꾸어야 한다. 이 과정에서부터는 상당히 많은 예산이 필요하고, 전구와 AI 비서 서비스와의 호환성을 확인해야 하는 등 난이도가 올라가기 시작한다. 하지만 이 과정을 거치고 나면 시간과 돈을 투자한 만큼 편리해진 자신의 방을 보게 될 것이다. 그때는 당신도 자기 전 마지막 한마디가 이렇게 될 것이다.

"OK 구글. 안방 불 꺼줘."

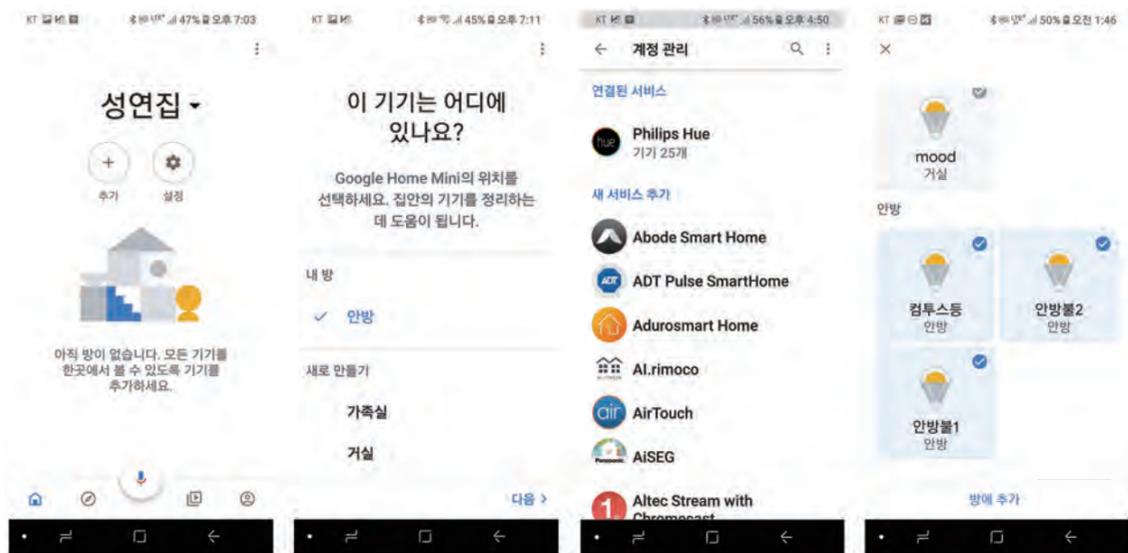
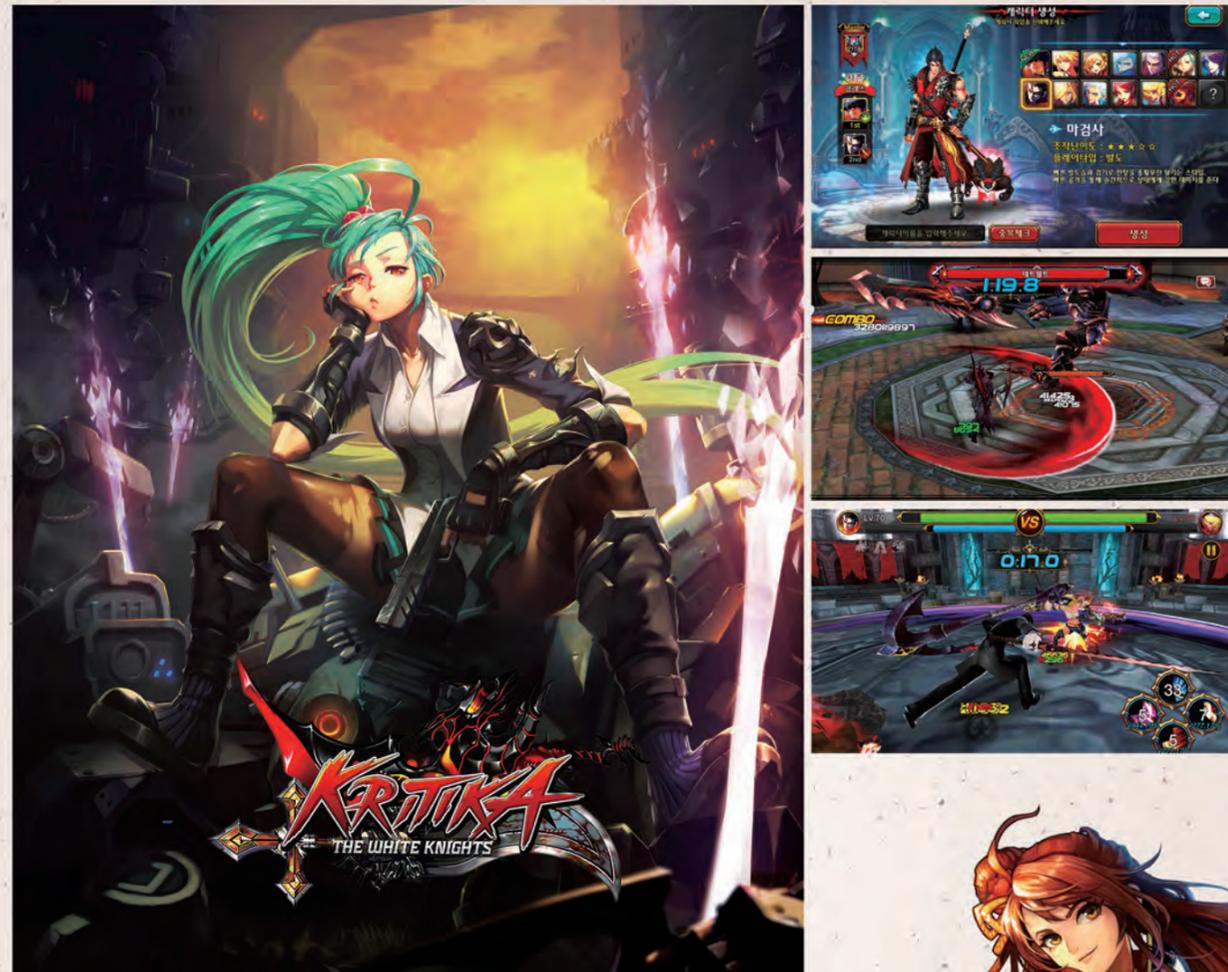


사진 출처 및 관련 링크 필립스 휴 : www2.meethue.com/ko-kr 구글 홈 : store.google.com/product/google_home_mini

글. 이성연 기자 / comsy@

MUSTHAVE



크리티카: 천상의 기사단 (KRITIKA: THE WHITE KNIGHTS)

[개발사 / 퍼블리셔] 올엠 • 편플로 / 게임빌

[장르] 액션 RPG

[키워드] 초(超)액션에 한계는 없다!

[추천] 화끈한 액션 RPG를 좋아하는 유저

[소개] 실 톱 없이 터지는 경쾌한 액션으로 궁극의 타격감과 속도감을 즐겨라!

'크리티카: 천상의 기사단'은 총 14종의 캐릭터를 통해 극한의 액션을 맛볼 수 있는 액션 RPG이다.

액정을 뒤흔드는 강력한 EX 스킬과 친구와 함께 누비는 스트라이커 시스템을 통해

'크리티카: 천상의 기사단'만의 초(超)액션을 만끽할 수 있다.

[구성] '스테이지 모드', '몬스터 웨이브', '대전 모드', '월드 레이드', '시련의 탑' 등

[인기 콘텐츠] 다양한 개성과 액션을 가진 캐릭터를 골라서 성장시키는 시스템

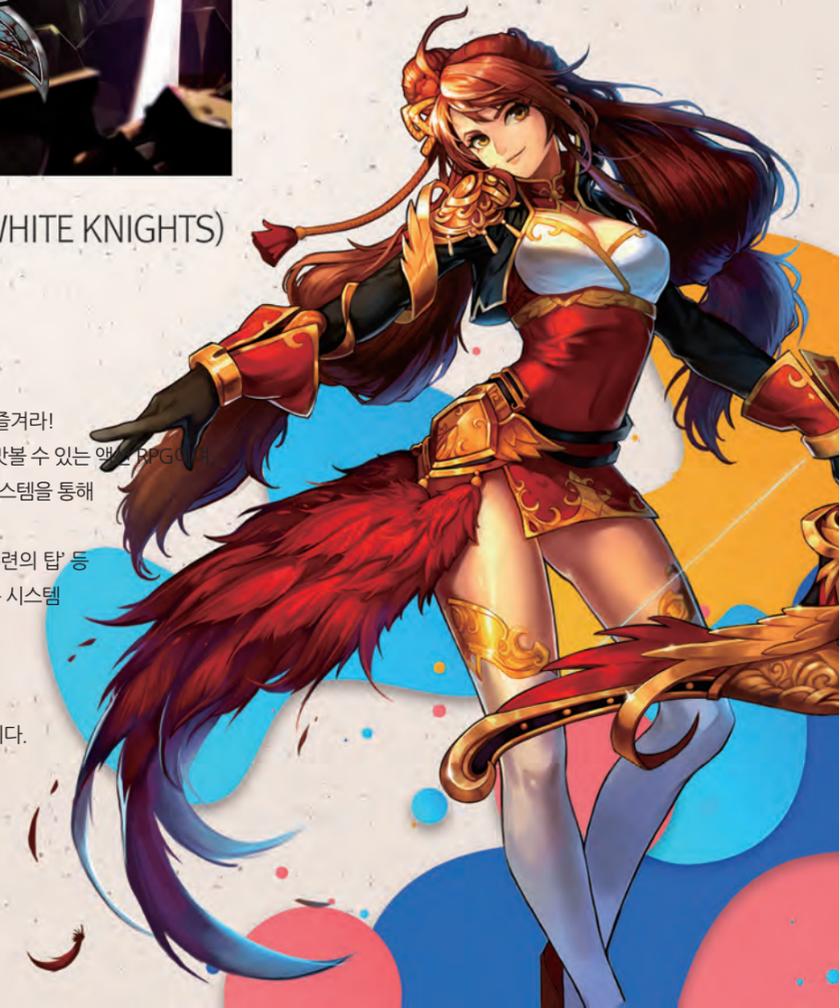
[리뷰] 타격감 최고! 몬스터를 단체로 없애는 맛이 너무 좋네요!

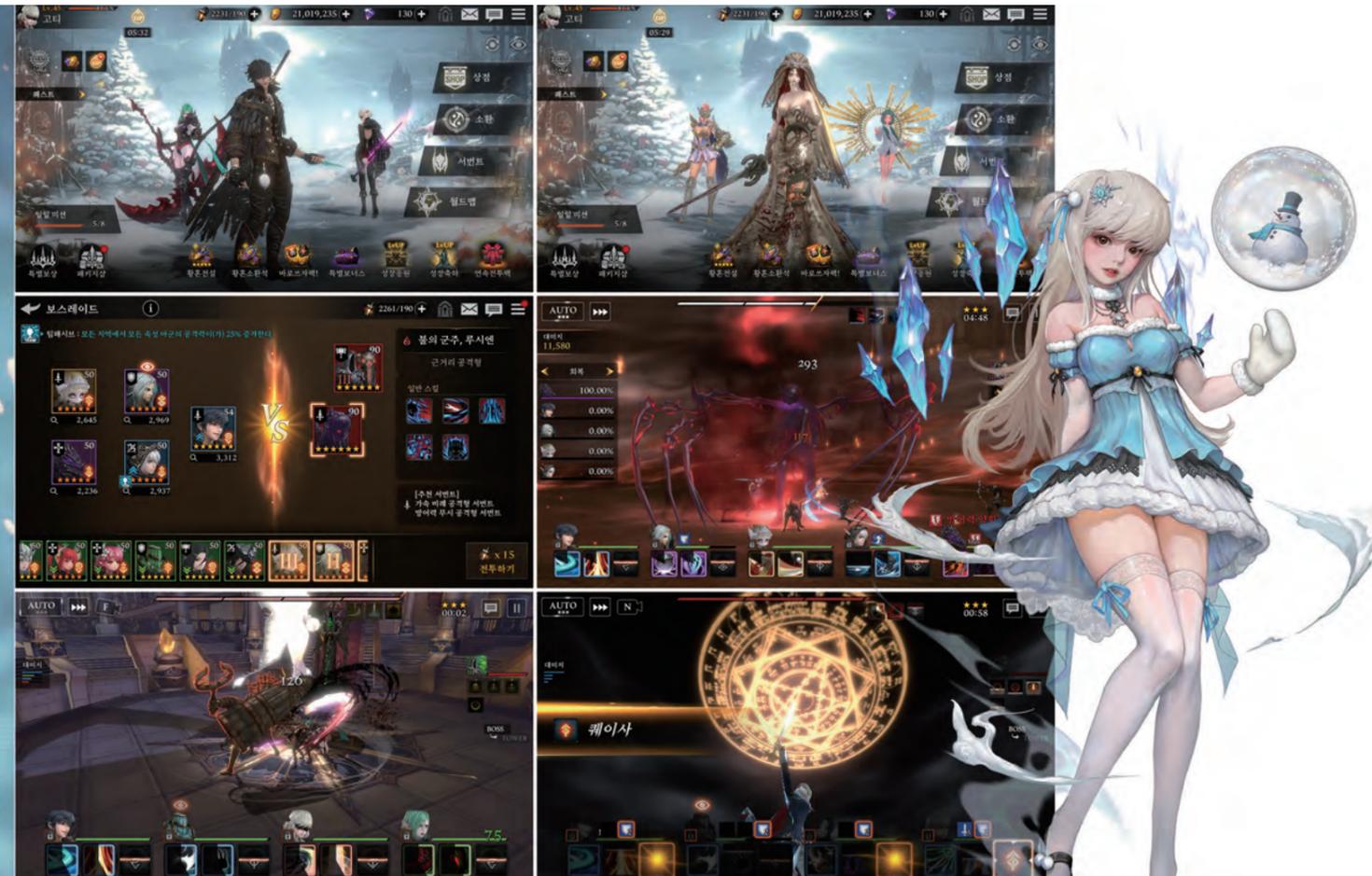
/ 이펙트도 화려하고 멋있는 아바타 등 정말 재미있습니다.

/ 게임을 하지 않을 때도 자꾸만 생각 나는 게임

[초보 꿀팁] 초반 마오의 특훈을 잘 따라가다 보면 어느새 성장해 있습니다.

진짜 플레이는 레벨 70부터 시작인 점을 명심하세요!





'빛계'의 변신!

업데이트 이후 180도 달라진 '빛계' 체험기

'빛의 계승자'는 액션 RPG의 한 획을 그은 '크리티카'를 개발한 핀플로의 신작으로 2018년 상반기에 출시한 다크판타지 수집 RPG 장르이다. 이미 글로벌로 서비스를 하고 있지만, 8월 Re:Start Update를 시작으로 BIGBANG UPDATE로 인해 하반기에는 상반기와 완전히 다른 게임으로 바뀌었다. '빛의 계승자'의 본질적인 리얼타임 수집형 RPG로 재미는 유지한 채 수집형 RPG로서의 재미를 더욱 살려서 초창기와는 많이 다른 게임이 되었는데, 이번 기회에 하반기에 어떤 업데이트들이 있었는지 전달하고, 업데이트 이후에 플레이해 본 후기를 전하려 한다.

마스터의 서번트(캐릭터)화! 더 다양해진 전략적 조합의 재미

'빛의 계승자'는 1명의 마스터와 3명의 서번트(캐릭터)를 조합하여 플레이하는 시스템으로 기존의 수집형 RPG와 달리 마스터를 육성해야 하며, 마스터를 중심으로 서번트 조합을 해야 한다는 특징이 있었다. 이것은 '빛의 계승자'만이 가지는 타 수집형 RPG와의 차별점이었으나 수집형 RPG로서 서번트 조합의 재미를 더 극대화하기 위해 마스터들을 서번트화하는 업데이트가 진행되었다. 이로 인해 마스터 중심으로 맞춰지던 조합 전략이 더 다양한 전략이 가능하게 되었고 이로 인해 마스터에 맞는 몇 명의 서번트뿐만 아니라 다양한 서번트들의 필요성이 부각되어 재미가 배가 되었다.

서번트 5인 조합의 재미! 월드 레이드 업데이트

월드맵에서 플레이할 수 있는 레이드 콘텐츠가 업데이트되었다. 필자도 '빛의 계승자'를 플레이하면서 항상 느꼈던 것이지만 4인 조합을 하게 되면 캐릭터들을 다양한 조합을 하기 힘들어지고, 방어1, 공격2, 보조(힐)1의 조합 위주로 진행하게 되었다. 하지만, 월드 레이드는 5인 서번트 조합으로 보스마다 속성이 달라 여러 서번트로 다양한 방법으로 공략을 해야 하는 재미가 있는데, 보스를 공격하고 보스가 남은 체력에 따라 다양한 보상이 주어진다. 월드 레이드 보스는 매주 한 마리씩 변경되기 때문에 동일한 레이드를 플레이하는 지루함을 최소화했다. 이와 같은 업데이트를 통해 레이드를 통해 방어형, 지원형, 회복형 서번트들도 그 역할을 할 수 있는 콘텐츠가 생기게 되어 육성해야 할 이유가 생기고 좀 더 다양한 조합의 재미를 느낄 수 있게 되었다.

유저들을 위한 지속적인 편의 기능 개선!

모바일게임을 즐기는 분들에게서 가끔 일어나는 불편으로 오토 사냥으로만 플레이할 수 있는 콘텐츠가 있고, 보스처럼 수동이 필요한 콘텐츠가 있을 수 있다. 하지만, 게임을 하다 보면 오토 모드가 on/off 중 무엇으로 되어있는지 생각을 못해 오토 모드만으로 돌리려고 하는데 수동으로 되어 있다든지 하는 경우가 더러 발생한다. 이러한 유저들의 편의를 위해 탐험, 대전 던전 등 각 콘텐츠별로 오토 정보를 저장하여 실수를 사전에 방지하게 되었다.

그 외 유저와 지속적인 소통을 통해 전투 시작 연출 또한 on/off 기능이 업데이트되어 좀 더 빠르게 던전을 돌 수 있게 되었으며, 추후에는 절전 모드도 업데이트가 될 예정으로 지속적으로 유저들의 편의를 고려한 업데이트가 진행 중이다.

마치며..

'빛의 계승자'는 서비스를 하고 있는 게임이지만 단기간의 매출보다는 장기간으로 유저들이 꾸준히 플레이할 수 있는 게임을 만들 수 있도록 계속 발전하고 있는 게임이다. 유저들도 이러한 '빛의 계승자'의 매력에 빠져 게임을 더 좋은 방향으로 함께 만들어나가는 중이다. 이러한 운영 방식으로 유저들 사이에서 게임에 대해 긍정적인 평가가 이어지고 있으며, 이로 인해 점차 유저도 증가하고 발전해 나가고 있다. 지금도 인물 게임이 되지 않기 위해 수많은 노력을 하고 있는 '빛의 계승자', 예전에 '빛의 계승자'를 즐겼던 유저가 있다면 다시 플레이하여 달라진 '빛의 계승자'를 즐겨보는 것은 어떨까 하며, 앞으로의 매력적인 게임이 되기 위한 발전을 기원하고, 이 글을 읽고 있는 독자와 '빛의 계승자'에서 만날 날을 기대하겠다.



책, 영화, 그리고 '여행' 나 혼자 간다, '스페인 바르셀로나'

재작년 이맘때 한창 취업 준비로 정신없을 때 어디론가 떠나고 싶은 여행 욕구를 자극한 영화가 있었다. 달콤하고 크리스마스 분위기를 물씬 풍기는 로맨스 영화로 인기를 끌었던 '바르셀로나 크리스마스 나잇'. 이 영화는 스페인의 남부에 위치한 바르셀로나를 배경으로 연인들의 다양한 에피소드를 다룬다. 크리스마스 퍼레이드 속에서 수많은 사람들 사이에 20년 전 연인을 발견하고 무작정 그녀를 찾아 나서는 남자와 50년 전 사랑했던 사람의 곁을 떠날 수밖에 없었던 할아버지와 그를 찾아온 손녀, 딜리버리 직원에게 동시에 반한 친한 룸메이트. 저마다의 다양한 방식으로 사랑하고 있는 이들의 모습은 관객들에게 자신의 사랑을 다시 돌아보게 만드는 기회를 준다. 이 영화를 보고, 당시의 나는 바르셀로나에서 연말을 보내고 싶다는 생각을 줄곧 하고 있었고, 마침 그동안 심 없이 달려온 나 자신에게 선물을 해주자는 마음으로 비행기 표를 끊었다. 그렇게 떠나게 된 바르셀로나에서의 여행 기록을 독자 분들께 들려주고자 한다.

①, ② : 바르셀로나 대성당 앞 크리스마스 마켓
③ : 까가네르



책을 읽는 것을 정말이지 너무도 좋아한 나머지, 이야기 속의 주인공이 되어보기도 하고 책 속의 장소로 나만의 상상 여행을 떠나는 것이 유일한 활력소다. 그런 필자가 책을 읽으면서 하게 되는 버릇 중의 하나가 밑줄 긋기와 책장 접기다. 기억하고 싶은 문장과 가고 싶은 곳이 등장하면 밑줄을 그어놓고는 언젠간 꼭 가야지 하고, 마음 속으로 한 번 더 새기곤 한다. 에쿠니 가오리의 '냉정과 열정 사이'를 읽으며 피렌체의 두오모 대성당을 가보기도 하고, '네루다의 우편배달부'를 읽을 때는 이태리의 작은 섬 나폴리를 그어놓고는 인터넷에서 검색해 사진을 프린트해서 꽃아놓고는 했다. 그럼 책장에는 나만의 여행 세계 지도가 생긴다. 이번 바르셀로나를 여행지로 정한 데에는 '향수'라는 책도 한 몫했다. 그러다 우연히 TV에서 '바르셀로나 크리스마스 나잇'을 다시 한번 보게 되었고, 바르셀로나에서 12월을 보내게 된 계기가 되었다. 책이나 영화 속

에 나왔던 곳을 실제로 간다는 것은 그때의 느낌을 더 깊이있게 느낄 수 있고, 물에 티백이 우려나듯 더욱더 감정이 진해지는 경험과도 같다. 그래서 신년을 앞둔 2018년의 12월은 잊을 수 없는 멋진 겨울이 될 것만 같다.

비록 25일은 함께 하지 못했지만, 바르셀로나는 '피라 데 산타 루시아'라는 축제로 까탈루냐 지방의 크리스마스 전통과 문화를 한눈에 보고 즐길 수 있는 행사가 한창이었고, 덕분에 크리스마스 분위기를 한껏 맞볼 수 있었다. 숙소가 바르셀로나 대성당 근처여서 거의 매일 무료 개방 시간인 오전 시간에 나가곤 했는데 크리스마스 마켓이 줄지어 있었다. 트리 장식이나 소품들을 진열해두곤 했는데 부스 위에 웅크리고 앉아 응가를 하는 짱구를 닮은 아이 인형이 유독 눈에 띄었다.

유명인사나 다양한 캐릭터들도 많이 진열되어 있었는데 가게 주인에게 물어보니, 악운을 버리고 행운, 행복, 무사 안전과 같은 좋은 의미로 새해를 기원하는 인형으로 이름은 '까가네르'라고 했다. 18세기부터 내려오는 전통으로 땅에 영양분을 주는 행위로 다음 해에 풍작을 기원하는 의미 또한 가지고 있어 선물로도 많이 주고받는다고 한다.

가우디의 도시, 바르셀로나

아는 만큼 보인다. 혼자서 찾아가길 수야 있었겠지만, 비용을 지급하고 신청한 투어가 정말 많은 도움이 되었다. 전문가의 설명을 듣고 다시 가보니 와닿는 것이 확연히 달랐다. 까사 바뜨요를 시작으로 구엘 공원, 그리고 사그라다 파밀리아 성당을 방문했다. 이 중 가우디 최고의 건축물로 해마다 각 나라에서 많은 사람이 방문하는 사그라다 파밀리아 성당은 1883년부터 지금까지도 공사가 진행 중이다. 종교 건축물이어서 그런지 성경에 대한 어느 정도의 배경 지식이 있다면 더 이해할 수 있는 건축 요소들이 많았다. 성경의 내용을 조각으로 표현하고 있었는데 사람 조각은 실제로 사람을 석고로 본을 떠서 만들었다고 했다. 그래서 모든 조각은 각도에 따라 다른 모습을 볼 수 있다. 작은 요소 하나에도 섬세한 의미를 깃들인 가우디의 천재적인 면모를 다시 한번 느낄 수 있는 건축물이었다. 다행히 내가 갔던 날이 맑은 날이어서 성당 내부로 입장했을 때, 그 감동이 더욱 배로 다가왔다. 빛이 들어와 천장과 벽의 스테인드글라스가 한 폭의 무지개처럼 다채롭게 빛났다. 2026년에 완공 예정이라는 데 8년 뒤 꼭 다시 한번 방문해보고 싶다는 생각이 들었다.

캠프 누에서 직관하다!

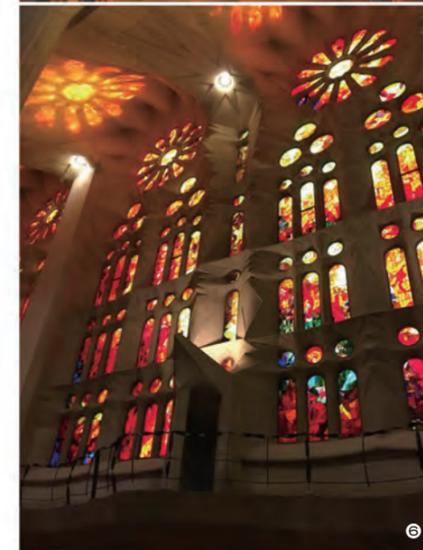
즐거운 일들이 가득했던 이번 여행에서 가장 기억에 남는 일을 말하라면 캠프 누 직관이었다. 세계에서 가장 큰 축구장, 바르셀로나의 캠프 누에서 축구 역사상 최강의 팀 중 하나로 꼽히는 FC바르셀로나의 챔스 경기를 직관하는 행운을 거머쥐었다. 규모가 어찌나 큰지 자리를 찾느라 헤매는 바람에 결국은 전반전이 시작되고 나서야 들어갈 수 있다. 경기장에 들어서자마자 챔스 노래가 웅장하게 울려 퍼졌는데 TV에서만 보던 경기를 실제로 보니 전율이 느껴졌다. 재미있었던 장면이 있었는데 앞줄에 토트넘을 응원하는 한국인과 바르사를 응원하는 사람이 있었다. 경기도 좋았지만 관객들이 응원하는 모습을 보는 것이 더 흥미로웠다. 같은 상황에서 한숨과 환호를 동시에 듣게 되는 재미있는 장면을 볼 수 있었다. 특히나 손흥민 선수가 놓친 세 번의 기회마다 현지인들은 좋아서 만세를 불렀지만, 한국인들은 눈치를 보며 손뼉 치면서 굉장히 아쉬워했다.

여행에서 얻은 경험

그동안 아껴온 휴가를 통해 떠나게 된 1주일간의 유럽 여행. 국내나 일본과 같은 가까운 곳만 여행하다가 먼 곳으로 여행을 가는 건 처음이라서 기대도 컸고, 혼자 가는 여행인지라 걱정도 있었다. 다른 나라의 문화를 경험해본다는 것, 그리고 다른 환경에서 살아온 사람들과 살아보는 것은 정말이지 멋진 일이다. 운이 정말 좋았던 것은 1주일 내내 눈 부신 햇살이 내리쬐는 맑은 날씨여서 더 쾌적하고 멋진 여행 기억을 남길 수 있었다는 것이다. 혼자 계획하고, 혼자 떠나는 자유 여행인지라 일정이나 티켓 예매하는 데 있어서 어려움도 있었지만 막상 끝나고 돌아보면 나 자신이 뿌듯했고 느낄 수 있던 것이 많았다. 바쁜 일상에서 벗어나 포드볼 항구를 거닐며 여유로움을 느껴 보기도 하고, 바르셀로나 해변에서 아름다운 일몰을 보며 꿈만 같았던 시간을 보낼 수 있었던 달콤한 휴가였다. 신년을 맞아 반복되는 일상 속의 지친 나에게 작은 선물로 여행을 떠나보는 건 어떨지. 가까운 곳이라도 여유로움을 느낄 수만 있다면 어디든 나만의 멋진 힐링 휴가를 보낼 수 있을 테니까.

글: 강서현 기자 / aspringday@

④ : 사그라다 파밀리아 성당 전경
⑤, ⑥ : 성당 내부 스테인드글라스



서울 도봉동의 강석진 님 '컴투스프로야구2018' 편

'릴레이게임'은 매달 지인들에게 릴레이로 모바일게임을 추천하면서 이어가는 코너입니다. 지난번 심양홍 님에 이어 이번에는 강석진 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) ▶ ?



안녕하세요.
서울 도봉에 사는 대학생 강석진입니다!

오늘 제가 여러분께 추천해 드리고자 하는 게임은 오랜 사랑을 받아온 컴투스의 '컴투스프로야구 2018'입니다. 한국에서 가장 인기 있고 흥행 중인 스포츠가 바로 야구죠! 야구를 매번 챙겨볼 만큼 좋아하지는 않지만, 학창 시절부터 플레이해 왔을 정도로 '컴프야' 시리즈를 즐겼습니다.

저는 개인적으로 한 게임을 우직하게 하지 못하는 편입니다. 주변 친구들의 추천을 받아 이런저런 게임을 플레이해보고, 제 입맛에 맞지 않으면 바로 삭제하곤 합니다. 특히 모바일게임의 경우 용량의 제한도 있어 더욱 그랬었고요. 그러던 와중 학창 시절부터 해오던 '컴프야'를 다시 찾게 되었고, 한층 업그레이드된 게임 UI와 방식에 큰 매력을 느껴 이렇게 추천하는 자리에 서게 되었습니다.

두산 베어스로 플레이 중인 제가 '컴프야2018'을 추천하는 이유를 크게 세 가지로 나눠 말씀드리겠습니다! 첫 번째, 신규 유저에게 게임을 오래 할 수 있도록 많은 초기 보상을 제공해줍니다. 친절한 튜

토리얼과 더불어 제공되는 초기 보상은 저처럼 '현질'을 하지 않으려는 게이머에게 꼭 필요하다고 생각합니다. 그 중 특히 플레이어 팩을 초기 무료 보상으로 제공해주는 방식이 맘에 들었습니다. 흔히들 '카드깡'이라고 하죠! 오픈했을 때 능력치에 빨간 표시가 되어있는 선수, 또는 내가 응원하는 팀의 선수, 실력으로 유명한 선수가 나온다면 그만큼 희열이 따로 없죠. 심지어 튜토리얼 완료 시 보상하는 '플레티엄 팩'과 '고급 골드' 팩에서 꽤 좋은 선수들이 나오곤 하니 기회를 놓치지 마시고 자신의 팀을 최고로 만들어보세요.

이전 작에 비해 깔끔해진 UI와 빨라진 속도 또한 충분히 '컴프야2018'을 즐겨볼 만한 이유가 될 수 있다고 봅니다. 각종 업데이트나 진행 속도가 빠르고 부드럽게 장면이 전환되어 플레이하는 입장에서 '옛날' 게임의 느낌이 없어졌다 할까요? 과거 플레이했던 컴프야 시리즈와 비교했을 때 확실히 세련되어져 게임 할 맛이 한층 깊어졌습니다! 빠른 진행이 가능할수록 게임에 대한 몰입도가 커지는 저에게 안성맞춤이었습니다. 자연스럽게 이어지는 게임 진행에 익숙하신 분들, 또 빠른 진행을 원하는 분들을 위해 리그 진행 경기 수나 게임당 진행

이닝 수 등 다양하게 조절이 가능하다는 점에서 개발자들의 고민이 느껴졌습니다. 게다가 온라인 축구 게임 '피파온라인'에서처럼 금주의 선수를 선정하여 1주일 간 일시적으로 큰 폭의 보너스 능력치를 주는 시스템을 만든 것도 흥미 요소로 작용했습니다. 다양한 게임 모드뿐만 아니라 부가적 요소를 지속적으로 업데이트해 주어서 더욱 몰입감 있게, 그리고 꾸준히 플레이할 수 있었습니다. '컴프야2018'에는 크게 리그 모드, 대전 모드, 스페셜 모드가 있는데 저는 그중에서 스페셜 모드에 있는 '홀런 더비' 모드를 가장 즐겨합니다. 전작부터 있던 모드인데, 같은 리그에 속한 유저들과 경쟁한다는 점, 타격감이 최고라는 점, 그리고 홀런 위치마다 다른 배경을 설정해 놨다는 점이 높은 점수와 기록 경신에 대한 매력을 강화 시킵니다.

단순히 반복적인 게임 진행이 아니라 다양한 게임 모드, 그리고 기본에 충실한 리그 모드에 각종 미션 달성 시 주는 보상까지. 여러 게임 요소가 '컴프야 2018'에서 손을 떼지 못하게 합니다. 스포츠 게임을 찾고 계신다면, 특히 본인이 응원하는 국내 야구 팀이 있다면 주저 말고 다운받길 추천해 드립니다.

글. 전정욱 기자
perpesfabula@

윤준영 님의 주머니 속 게임은?



이번 코너는 우리 주변 사람들은 과연 어떤 모바일게임을 즐길까? 하는 궁금증에서 출발했다. 매일 한 분의 주머니 속 게임을 집중적으로 탐구해 보면서 나와 의 성향은 어떻게 다른지 비교해보자.

기자 : 안녕하세요. 간단한 자기소개 부탁 드립니다.
윤준영(이하 '윤') : 안녕하세요! 저는 대학원에서 박사 과정을 밟고 있는 윤준영입니다. 반갑습니다!

기자 : 평소 게임을 많이 즐기시나요? 또, 모바일게임만의 매력은 어떤 것이라고 생각하시나요?

윤 : 평소 플레이스테이션, 닌텐도 스위치 등 다양한 플랫폼으로 게임을 하는 편입니다. 그중 모바일게임은 집이나 카페 외에도 버스나 지하철과 같은 대중교통을 이용하면서 누구나 즐길 수 있다는 것이 가장 큰 장점이라고 생각해요. 그리고, 실시간으로 다른 사람들과 경쟁하기도하고 정보를 나누며 소통할 수 있는 점도 굉장히 매력적입니다.

기자 : 그렇다면 주로 어떤 장르의 모바일게임을 좋아하시나요?

윤 : 저는 액션, 전략, RPG 같은 게임들을 좋아해요. 특히 요즘 컴투스에서 서비스 중인 '체인스트라이크'와 '서머너즈 워'를 열심히 하고 있어요. 다양한 캐릭

터를 수집해서 육성하고, 전략적으로 조합해 게임을 풀어나가는 걸 좋아해요.

기자 : 혹시 새로운 모바일게임은 어떤 경로로 접하는 편인가요?

윤 : 보통 앱스토어의 랭킹을 보고 다운받거나 주변 친구들을 통해서 정보를 얻고 접하는 편입니다.

기자 : 게임을 고를 때의 기준이 있으신가요?

윤 : 저는 그래픽을 우선적으로 봐요. 아주 높은 그래픽을 고집하는 것은 아니고, 게임을 할 때 딜레이 현상이 있는지, 부드럽게 최적화가 잘 되었는지를 주로 봐요. 그리고, 유저 인터페이스가 편하게 잘 되어있는지도 중요하게 생각해요. 하지만 가장 중요한 것은 밸런스입니다. 수집형 RPG를 좋아하는데 고성능의 캐릭터가 과금 요소에 의존된다면 잘 안하게 되더라고요.

기자 : 현재 출시 예정인 모바일게임 중에 기대하고 있는 신작이 있으신가요?

윤 : 지난 지스타에서 발표된 게임들이 정말 많더라고요. 다 사전예약해 놓고 출시되면 하나씩 해보려고 합니다.

기자 : 컴투스 게임 중에서 '서머너즈 워'를 즐겨 하신다고 하셨는데, 꾸준히 '서머너즈 워'를 하시는 특별

한 이유는 무엇 이신가요?
윤 : '서머너즈 워'도 역시 친구 추천으로 시작했는데, 각각의 개성을 가진 캐릭터들을 육성하고 룬을 세팅해주는 과정이 즐거워요. (거던 용던 죽던 룬이 너무 만나와요. ㅋㅋ) 꾸준히 업데이트를 하면서 밸런스를 잡아주는 과정도 개인적으로 좋게 생각하고 있고요.

그리고, 무엇보다 지난번에 '서머너즈 워' 월드 챔피언 대회 구경을 갔었는데 정말 즐거웠습니다.

기자 : 직관을 오셨다니, 감사합니다! 마지막으로 현재 플레이 중인 게임이나 앞으로 출시될 게임들에 기대하는 점이나 바라는 점이 있으신가요?

윤 : '체인스트라이크', '서머너즈 워'에 특히 바라는 점이 많기도 하고 고마운 점도 많아요. 다른 회사의 게임들에 비해 운영을 잘해주는 점도 좋고, 유저들과 지속적으로 소통하면서 게임이 지루해지지 않게 콘텐츠가 추가되는 점도 정말 좋아요. 제가 바라는 건 기존 유저들도 좋지만 신규 유저들이 지속적으로 유입될 수 있는 좋은 이벤트들을 많이 했으면 좋겠다는 것입니다. 인터넷상에서는 '고인 물'이나 '그들만의 리그' 이런 말들이 많은데, 컴투스의 게임들은 신규 유저가 지속적으로 유입되는 그런 갖게 게임이 되었으면 좋겠습니다.

글. 박세영 기자 / pseyoung@



2,500만 유저의 마음을 낚은 '피싱마스터' Blind스튜디오 탐방기

요즘 바쁜 일상 속 아웃도어 활동을 즐기기 어려운 현대인들에게 간접적 만족을 주는 낚시 소재 예능과 카페가 인기몰이 중이다. 그래서 기자는 7년 동안 낚시 게임 '피싱마스터'를 세계적으로 서비스 중이고 차기작을 만들고 있는 게임빌의 Blind스튜디오를 탐방해보았다.

안녕하세요. 독자 분들께 Blind스튜디오에 대해 간략한 소개 부탁드립니다.

김진욱 : 안녕하세요. 블라인드 스튜디오는 2012년부터 시작해서 7년째 서비스 중인 '피싱마스터'와 2019년 오픈을 목표로 낚시 신작을 개발 중인 게임빌 장수 스튜디오입니다.

장수 스튜디오의 비결이 무엇이라고 생각하세요?

김진욱 : 아마 '피싱마스터'를 처음 개발을 시작했던 2011년부터 함께 일했으니 8년째 함께 하고 있는데요, 아무래도 부서 내 단합이 좋은 것 같습니다. 개개인의 성품도 좋으시고, 오랫동안 서비스하면서 크고 작은 문제들을 같이 해결하다 보니 아무래도 끈끈해진 사우 간의 정이 생긴 것 같아요

'피싱마스터'부터 신작 낚시 게임까지 낚시 게임이라는 장르를 오래 하고 계신데 낚시 게임만의 매력은 어떤가요?

배현석 : 낚시는 세계적인 생활 스포츠로 다양한 나라, 연령의 사람들이 낚시를 즐기고 있습니다. 한국에서도 낚시에 대한 관심이 매우 커진 상태인데요. 낚시 게임은 그 특유의 묘미가 있습니다. 어떤 물고기가 잡힐까 하는 기대감, 물고기와 나의 1대1의 스킬 넘치는 긴장감, 실제 낚시 도구를 연상시키는 아이템과 그것을 잘 다루고 성장시켜내는 성취감 등 이런 여러 감정을 유저들에게 잘 전달하는 게 우리 부서만의 장점이고, 그 장점을 이어가다 보니 오랜 기간 동안 낚시 게임을 서비스하고 있습니다. 지금도 낚시 게임으로 세계 최고가 되고자 하는 포부를 가지고 부서원 전체가 열심히 일하고 있습니다.

'피싱마스터'는 여러 나라에서 7년째 꾸준한 인기로 시즌 5까지 서비스 중인데 인기가 비결이 무엇인가요?

신정아 : 동일 장르 최강의 손맛과 다양한 콘텐츠의 힘이라고 생각합니다. '피싱마스터'의 낚시 진행은 스튜디오에서는 파이팅이라고 부를 정도로 액션 게임 못지않은 동적 요소를 추구해 구현되었습니다. 또, 1,400여 종에 이르는 어종과 13개 월드맵, 50여 개의 낚시터를 포함한 방대한 데이터를 기반으로 여느 대형 RPG 못지 않은 파이팅 시와 다양한 콘텐츠를 통해 박진감 넘치는 낚시를 즐기실 수 있습니다. 하지만, 뭐니 뭐니 해도 저희가 장수할 수 있는 것은 7년에 가까운 시간 동안 변함없이 사랑해주시고 게임을 즐겨주시는 유저 분들의 애정 덕분이지 않을까 생각하구요. 늘 감사 드리는 마음 잊지 않고 서비스하려 노력 중입니다.

오랫동안 라이브 서비스를 했는데.. 업데이트 방향을 잡기 어렵지는 않나요?

신정아 : 기본적으로 유저 분들이 원하시는 것이 무엇인가를 중심으로 장기 계획을 세웁니다. 유저 분들이 필요로 하시는 것은 늘 있기 때문에 '뭘 해야 할까?'라는 고민은 그다지 하지 않아도 되는 편입니다. 물론 우선 순위와 개발 비용을 고려해야 하지만요. 큰 방향성은 주기적인 신규 콘텐츠 추가로 새로운 즐거움을 제공해 드림과 동시에 기존 콘텐츠들의 보완·개선 작업을 병행하는 것이고, 일정 및 제반 사정 등을 고려하여 최종 업데이트 스펙을 결정한 뒤 실 개발을 진행하게 됩니다.

그동안 서비스 중 기억에 남는 일화가 있다면?

신정아 : 라이브는 워낙 다이내믹해서.. 그중 가장 기억에 남는 일화라면 몇 년 전인데 늦은 밤에 유저 두 분이 사육으로 찾아오셨던 일이 가장 기억에 남네요. 그날 서버에 좀 큰 오류가 생겨서 수습하느라 팀원 전부 야근 중이었는데 유저 분들끼리 같이 남부터미널 근처에서 약속 드시다가 게임빌 사육이 근처라는 거 알고 답답해서 직접 찾아오셨다고 아무래도 유저 분들 얼굴을 직접 뵈 기회는 거의 없다 보니 오랜 시간이 지나도 그 일이 잊혀지지 않는 것 같습니다.

'피싱마스터2'가 개발 중인데 '피싱마스터1'과 어떤 차이점이 있나요?

석준선 : 가장 큰 차이점은 2D에서 3D로 바뀐 점을 들 수 있습니다. 기존 평면적인 낚시 공간에서 실제 야외에 있는 듯한 착각을 일으킬 정도의 리얼한 낚시터에서 생생하게 움직이는 물고기를 낚을 수 있습니다. 배현석 : 또, 기존보다 더 다양한 콘텐츠들과 육성 시스템들이 들어가 있습니다. 기존에는 특정 물고기 대상으로 진행된 대회에서, 특정 지역, 월드로 확장된 대회, 보다 세분화된 랭킹 시스템, 실시간 대전, 스킬, 라이선스를 통한 캐릭터 육성, 채팅 기능, 3D 수족관, 보다 친밀해진 친구 시스템 등이 들어가 있어 아름다운 배경 속 다양한 콘텐츠를 친구와 함께 즐길 수 있는 게임이 될 것입니다.

개발하면서 가장 신경 썼던 점은 무엇인지 궁금합니다.

김진욱 : 아무래도 리얼리티를 살리기 위해서 신경을 많이 쓴 것 같습니다. 엔진도 유니티에서 언리얼 엔진으로 바뀌가면서 보다 생생한 텍스처를 살리려고 노력했고, 캐릭터 외형부터 탁 트인 자연 환경을 리얼하게 담아내기 위해서 노력했습니다.

배현석 : 또, 낚시 파이팅 부분에 밸런싱에도 많은 신경을 썼습니다. 물고기와 나의 힘겨루



기인 만큼, 너무 쉽지도, 어렵지도 않고 적절한 밸런싱이 중요합니다. 그 부분에 있어서 많은 노력을 기울였습니다.

앞으로의 계획은 어떻게 되시나요?

신정아 : '피싱마스터'는 내년 3월로 만 7주년이 됩니다. 신·구 유저 모두를 만족시켜드릴 수 있는 게임으로서 10주년, 20주년까지 앞으로도 쪽 서비스해 나가는 것이 목표입니다.

배현석 : 후속작의 오픈이 얼마 남지 않은 만큼 마지막까지 최선을 다하고 있습니다.

마지막으로 피싱마스터, 신작을 기다리시는 유저 분들께 한 말씀 부탁드립니다.

배현석 : 지금까지 '피싱마스터'를 서비스해온 노하우를 응축한 신작 게임입니다. 그만큼 심혈을 기울였고, 낚시 게임으로서 새로운 시도들을 많이 하고 있습니다. 개발, 기획, 아트 모두가 한마음이 되어 최고의 게임을 만들기 위해 노력 중입니다. 많은 기대 부탁드립니다.

인터뷰하면서 낚시 장르에 대한 철학과 애정이 느껴졌습니다. 그 마음으로 라이브, 신작 모두 활약하길 응원합니다.

글. 임형선 기자 / popbana@



캐럿 1,000개 쿠폰



쿠폰코드 : HL2019G0
사용기한 : 12/18~1/31

업데이트 홍보 영상



빛의 계승자^{2.4}

GATE OF SANCTUARY

MUSTHAVE



별이 되어라! for kakao (DRAGON BLAZE)

[개발사 / 퍼블리셔] 플린트 / 게임빌

[장르] 판타지 모험 수집 RPG

[키워드] 별이 되어라! 에서 당신의 전설이 다시 시작된다!

[추천] 동료를 수집하고 강화하여 무적이 되고 싶은 유저

[소개] 수백 명의 개성 넘치는 동료들을 수집하고 함께 모험을 펼치는 게임이다. 최상급 2D 아트 그래픽 자동 전투 시스템으로 누구나 손쉽게 게임을 즐길 수 있다. 스토리 던전, 아레나, 길드 콘텐츠, 레이드 등 종류별로 준비된 다양한 게임 콘텐츠를 실 새 없이 즐길 수 있다.

[구성] '스토리 던전', '도전자 던전', '오디세이 임무', '오크의 성채', '칼리돈 사냥터'..

[인기 콘텐츠] 등급에 따라 다양한 임무와 보상을 받을 수 있는 '오디세이 임무'로 색다른 재미를 느껴보세요!

[리뷰] 다시 돌아온 드래곤 버스터로 초창기 '별이 되어라!' 생각이 많이 나네요!

그리고, 최근에 추가된 타락의 칠죄종 새로운 캐릭터들의 개성 넘치는 모습에 반했습니다. 특히 리스트와 라스 캐릭터는 역대급 아름다움이에요! 예쁜 캐릭터와 함께하니 게임이 더 재미있게 느껴집니다.

[초보 꿀팁] 동료를 무조건 상위등급으로 강화한다고 해서 좋은 것은 아닙니다. 자신의 맥 및 콘텐츠 성향에 맞추어서 필요한 동료를 고르고, 집중해서 등급을 올리거나 강화하는 것이 좋습니다. 또한 인피니티 카드가 있다면 인피니티 카드 합성으로 자신이 원하는 새로운 카드를 획득해 보세요!





컴투스, 임직원과 함께하는 '따뜻한 겨울나기' 봉사 활동 실시

지난 12월 컴투스는 연말을 맞아 임직원 및 가족들과 함께 복지관을 방문해 한파 대비 단열 작업을 진행했다. 이번 봉사 활동은 컴투스와 사단법인 글로벌쉐어, 금천구청, 청담종합사회복지관이 함께했으며, 에너지 취약 계층의 따뜻한 겨울나기를 돕고자 기획됐다. 컴투스 임직원들과 가족들은 이른 오전부터 금천구에 위치한 청담종합사회복지관을 찾아 전문가의 교육을 받고 복지관 내 공동육아방의 단열 도배 작업을 진행했으며, 문풍지 부착 등 양로원 어르신 거주 공간과 장애인 보호센터의 단열 및 방풍 작업을 실시했다. 또한 단열 작업과 더불어 청담종합사회복지관 및 양로원 시설 운영에 필요한 겨울철 방한용품도 함께 전달했다. 한편, 컴투스는 지난 2013년부터 사내 봉사단 '컴투게더' 활동을 통해 분기마다 임직원들과 함께 나눔 활동을 전개하고 있다. 전 세계 게임 유저와 함께 하는 글로벌 사회공헌 프로젝트로 컴투스 글로벌 IT교실을 조성하는 등 국내외 다양한 사회공헌 프로그램을 통해 전 세계 청소년 및 청년들을 위한 후원 사업을 꾸준히 시행하고 있다.

게임빌, 15년 동안 변치않는 사랑 '동명아동복지센터 재건축 후원금' 전달

지난 12월 게임빌은 동명아동복지센터를 방문, 새로운 보금자리 마련에 필요한 재건축 후원금을 전달했다. 이번 후원금은 현재 보육 중인 아이들의 새로운 보금자리로 재건축하는 용도로 쓰일 예정이다. 동명아동복지센터는 1968년부터 서울 관악구 봉천동에 터를 잡은 이후 현재까지 보호가 필요한 어린이들의 자립을 돕고 있다. 게임빌은 동명아동복지센터와 지난 2004년 처음으로 인연을 맺은 이후 15년에 걸쳐 '사랑의 장학금', '베이비박스 아동 연계 프로그램' 등 각자도로 후원하면서 꾸준히 관계를 맺고 있다. 특히 이번에도 매년 게임빌 임직원 전체가 동참하는 사내 '사랑의 자판기' 수익금으로 마련되었다는 점에서 의미가 깊다. 게임빌은 올해 마지막 후원 활동을 마무리하며 내년에는 보다 다양하고 장기적인 나눔 활동을 전개해 나갈 계획이다. 그간 게임빌은 '알베르토 자코메티 특별전 후원', '서초구청 서리풀 푸드트럭 후원', 'Everywhere 캠페인' 등 다양한 분야에서 사회 공헌 활동을 실시해 왔다.



글. 유민아 기자 / minayou@



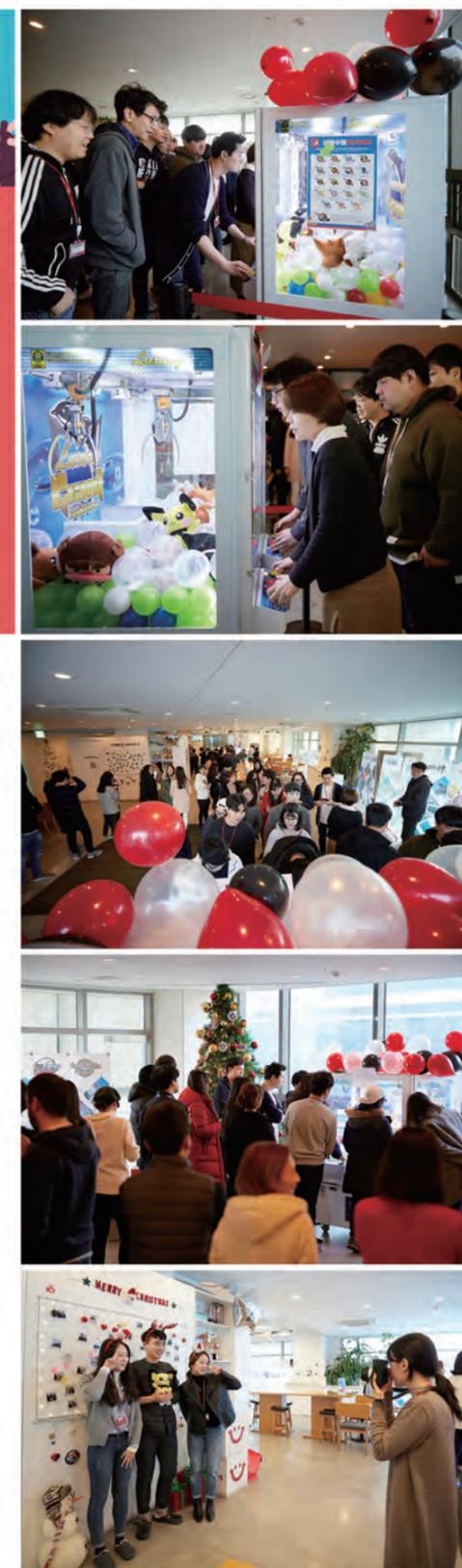
사내 소소한 송년 이벤트 현실 가챠 코인 얻고 정성이 담긴 상품도 뽑자!

2018년이 모두 흘러가는 12월, 컴투스에서 사내 임직원을 위한 소소(小笑)한 경품 뽑기 이벤트를 마련했다. 인사기획팀과 개발운영실에서 공동으로 마련한 이번 이벤트는 사내 임직원들이 송년 및 신년을 맞이하면서 서로 격려를 나눌 수 있는 자리를 마련하고자 열었으며, 임직원들은 12층에 마련된 플라로이드 사진을 촬영해 게재하고 따뜻한 덕담의 메시지를 나눴다.

임직원들은 12층에서 기본 지급(1개), 설문 응답(3개), 플라로이드 사진(2개), 개인별 최대 6개의 인형 뽑기 가챠 전용 코인을 받아 선물을 뽑았으며, 인형 뽑기 기계에 들어 있는 다양한 경품들은 사내 임원진과 직책자의 자발적 기부를 통해 마련됐다. 특히 송병준 대표는 세계적인 예술가 알베르토 자코메티의 한정판 페인팅 작품인 'Caroline in a Red Dress'를 기부했고, 그 밖에도 돌체구스토 커피 머신, 순금 1돈, 삼페인, 백화점 상품권 등 다양한 상품들이 모여 눈길을 끌었다. 게임회사답게 '강철의 연금술사' 완전판과 MG 1/100 유니콘 건담, '마리오파티' 타이틀(닌텐도 스위치) 등의 상품도 기부 받아 이벤트에 참여한 직원들의 워너비 상품이 되었다.

한편, 다가오는 새 해에도 '스카이랜더스 : 링 오브 히어로즈', '댄스빌', '버디크러시' 등 다양한 게임 출시를 통해 유저들에게 새로운 즐거움을 제공할 예정이다.

정리. 이지호 기자 / jiholee@



게임 배경 원화가 편

컴투스 UP팀 그래픽 최일환 선임



상상력을 현실로 구현해 내는 사람들은 언제나 신비롭기 그지 없다.

근사한 갑주를 입은 전사, 인간과 똑같이 생각하고 같은 고민을 하는 로봇 등, 현실에 존재하지 않는 것들을 꿈꾸는 일은 누구에게나 가능하지만 그것을 우리 눈에 보이는 창작물로 제작하는 능력은 결코 아무에게나 주어지는 것이 아니다. 게임 속 세상을 우리 눈앞에 하나씩 펼쳐 보여주는 사람들, 그런 '게임 배경 원화가'의 이야기가 듣고 싶어 컴투스 UP팀, 최일환 선임을 만나 보았다.



기자: 안녕하세요, 자기소개 먼저 부탁드립니다.
안녕하세요. 컴투스 UP팀에서 '체인스트라이크' 메인 배경 원화가로 일하고 있는 최일환입니다. 주로 배경 원화 전반을 담당하고 있고, 현재는 주로 홍보용 일러스트나 업데이트 콘텐츠에 들어가는 배경 작업, 배경 콘셉트 아트 및 리소스를 작업 중에 있습니다.

기자: '배경 원화가'라는 직무에 대해 궁금해하시는 분들이 많은 것 같은데요, '원화가'는 어떤 일을 하는 지 소개 부탁드립니다.

원화가는 상상력을 시각화하는 역할을 합니다. 3D 그래픽을 제작하기 전, 기초적인 가이드 라인이 되는 그림을 그리는 일입니다. 설계도를 만드는 일이라고 보시면 될 것 같아요. 기획자 분들이 주신 기획서를 토대로 어떠한 분위기의 배경을 제작할 것인지 생각하며 몇 개의 시안을 제작하게 됩니다. 그중 하나를 결정하여 확장하고 발전시켜 최종 완성본을 만드는 식으로 업무를 진행합니다. 그렇게 만들어진 게임 원화는 모델러 분들께 전달되어 직접 게임에 들어가는 리소스로 만들어지는 단계를 거칩니다.

기자: '원화가'라는 직무 전반에 있어 중요한 덕목이라면 어떤 것들이 있을까요?

저 외에도 여러 원화가 분들이 강조하는 부분이 있는데, 그림을 좋아하고 그리는 일이 즐겁기 때문에 이 일에 몸담고 계시잖아요? 그러다 보면 항상 그림에 자신의 생각이 반영되고 또 '내 작품이다'라는 생각이 강해져요. 그런데 그런 것들이 회사에서 많은 사람과 함께 작업을 할 때에는 방해가 되는 경우가 있어요. 작업을 할 때, 내 생각에는 이렇게 하면 좋을 것 같았는데 기획서나 실제 게임과는 맞지 않을 때도 있고요. 혼자서 일하는 것이 아니라는 점을 항상 기억해 주셨으면 좋겠어요. 지금 내가 그림을 그리고 있지만 이 작품은 나만의 것이 아닌 다수를 만족시켜야 하는 거죠.

기자: 그러면 말씀하신 것처럼 시안 작업을 할 때 '이렇게 하면 더 좋을 것 같다'라는 제안을 담아 작업해 보신 경험은요?
네, 그렇죠. 그런 것들이 참 어려운데요. 말씀 드린 것처럼 나만의 것이 아니라는 책임감을 가지고 작업하는 것이 중요해요. 하지만, 내가 이 작품을 만드는데 있어 지금보다 좋은 게 있다면 살을 붙여 그걸 더 풍부하게 만들 수 있는 자리이기도 해서 그런 것들을 제안하고 협의를 거쳐 완성해 나갈 줄 안다면 훨씬 더 좋을 결과가 있을 것 같아요.

기자: '체인스트라이크'에 처음부터 끝까지 참여하셨으니 의미가 큰 작품일 것 같아요. 어떤가요?
개발부터 시작해서 출시와 라이브까지 달려온 작품은 처음이라 무엇보다 값진 경험이었다고 생각해요. 게임 프로젝트에 참여해 본 경험이 처음은 아니었지만, 알파 빌드부터 시작해서 라이브까지 진행한 건 처음이라 저에게 의미가 크죠. 그 과정 속에서 얻는 것도 많았고, 작업자로서 성장할 수 있는 계기가 되었던 것 같습니다.

기자: '체인스트라이크' 프로젝트를 진행하면서 어려웠던 점들은 어떤 것이 있을까요?

저희 게임이 세로형 게임이라서 준비한 데이터가 많은 것에 비해 그런 콘셉트들을 표현할 공간이 물리적으로 부족했어요. 일반적으로 모바일게임이 화면이 작긴 하지만, 저희 게임은 특히 실제 보드 게임인 '체스' 콘셉트를 갖고 있다 보니 모든 맵에 체스판 형태의 타이맵이 다 있거든요.

기자: 어렵게 작업하신 만큼 정말 보람도 클 것 같은데요, 작업하신 것 중 특별히 가장 마음에 드는 작품이 있나요?

기억에 남는 작업물은 있는데, 첫 출시 때 타이틀 화면의 배경 작업이 가장 기억에 남습니다. 마음에 든다고 말하기에는 부끄럽지만..

일러스트 배경이었기 때문에 부담감도 있었고, 스케일이 큰 화면을 많이 작업해본 적이 없어서 상당히 긴장하면서 주변에 조언도 많이 구했던 기억이 나네요. FGT 때는 다른 타이틀 화면이었는데, 그때 화면과 이걸 두고 회의를 많이 해서 결국 이걸로 결정됐을 때는 정말 기분이 좋았습니다. 게다가 로딩 화면이기도 해서 게임을 하시는 모든 분들이 최소 2초~3초 이상은 계속 이 그림을 보고 있다는 사실이 정말 기뻐했습니다. 지금도 이 일러스트를 제 폰 배경화면으로 해 두고 있어요. (웃음)

기자: '컴투스'에서 원화가로 일한다는 것은 본인에게 어떤 의미였나요?

개인적으로 컴투스는 꼭 오고 싶었고 관심이 많았던 회사였어요. 모바일에 있어서는 전통의 강호 같은 느낌이었죠. 원화가로서 RPG뿐 아니라 스포츠나 SNG 등 다양한 장르의 작업을 해볼 기회가 있다는 건 정말 큰 장점이지요. 컴투스에서 일하게 되었을 때 정말 기뻐했습니다.

기자: 원화가로서 어떤 작업을 해 보고 싶으세요?

콘솔 게임같은 방대한 세계관을 만들어 보는 것이 꿈입니다. 스케일이 큰 대규모 작업을 언젠가는 해 보고 싶습니다. 화려한 그래픽의 블록버스터 게임? 그런 작업에 참여해 보고 싶은 희망이 있네요. 먼 미래에 참여할 수 있다면 재미있을 것 같고 후회가 없을 거 같은 느낌입니다. 그리고 저도 재미있고 보는 사람도 재미있는, 깊이가 느껴지는 그림을 그리는 원화가가 되고 싶습니다.

기자: 끝으로 소감 한마디 해주세요

'체인스트라이크'의 배경과 배경 원화가라는 직무에 대해 독자 여러분께 소개할 수 있는 기회가 생겨 뜻깊지 않았나 생각합니다. 제가 배경 원화가를 대표할 수는 없겠지만 이번 인터뷰를 계기로 그에 걸맞은 사람이 되고자 노력하고 싶습니다. 감사합니다.



we campaign



‘탈리온(벤데타)’ 曰 유저, 유튜버 마밀톤 님

안녕하세요. 반갑습니다. 간단하게 자기소개 부탁드립니다.

안녕하세요. 일본에서 게임 영상을 중심으로 활동하고 있는 유튜버 마밀톤입니다! 게임과 고양이를 좋아하고, 그중에서도 MMORPG를 좋아해서, 지금은 '탈리온(일본 서비스명 : '벤데타 Vendetta')'을 플레이하면서 지내고 있습니다. 현재 어떤 진영에서 어떤 캐릭터를 플레이하고 계신가요?

벨자브 서버, 바이덴트 진영의 펠 캐릭터를 키우고 있습니다. 플레이하고 계신 캐릭터의 특징과 장점이 있다면 어떤 것이 있나요?

마법사 캐릭터를 키우고 싶어서 펠을 선택했습니다. 스킬에 범위 공격이 많고, PvP뿐만 아니라 일반 필드 사냥에서도 효율이 좋은 게 장점입니다. 그리고, 무엇보다 귀엽습니다. 디테일한 부분까지 설정이 가능한 캐릭터 메이킹이 '탈리온'의 큰 장점이고, 캐릭터에 애착이 생길 수 있도록 자기 취향의 캐릭터를 만들 수 있는 점도 펠을 선택한 이유 중 하나입니다.

많은, MMORPG가 있는데 그중에서도 '탈리온'만의 장점은? 게임을 시작한 직후부터, 모든 PvP 콘텐츠를 즐길 수 있다는 점입니다. MMORPG에서는 거의 없는 캐릭터를 키우는 도중에도 모든 콘텐츠를 평등하게 즐길 수 있다는 점이 '탈리온'만의 장점이라고 생각합니다. 또, PK를 너무 권장하지

않는 점, 유저들 간의 대항 의식을 너무 부추기지 않는 점도 매력이라고 할 수 있습니다.

'탈리온'에는 많은 유저들과 함께 즐길 수 있는 길드 콘텐츠 등 다수의 콘텐츠가 있는데 그중 가장 마음에 드는 것은 무엇이고 그 이유는 무엇인가요?

점령전입니다. 많은 유저들과 함께하는 콘텐츠로, 아군과 연대, 전력, 지휘에 따라 승패가 변하기 점이 재밌기 때문입니다. 게임의 다른 콘텐츠들은 이 점령전에서 이기기 위해 자신의 전투력을 올리기 위한 것이라고 해도 과언이 아니라고 생각합니다. 또, 이번에 업데이트된 첫 이벤트로서 수도에 등장하는 눈사람은 진영의 전원과 협력하여 즐길 수 있는 좋은 이벤트라고 생각합니다!

'탈리온'을 즐기면서 가장 즐거웠던 때는 언제인가요?

업데이트로 새로운 콘텐츠가 추가될 때입니다. 특히 이번 길드 영지 업데이트에서 어딘가에 올라갈 수 있는 계단이나 들어갈 수 있는 방이 의외로 많아서 놀랐습니다. 같은 길드 멤버들과 슬래잡기도 하면서 즐길 수 있었습니다.(^^)

가장 마음에 드는 코스는 어떤 것이인가요?

연맹 장비가 제일 마음에 듭니다. 바이덴트 진영측 펠 캐릭터의 연맹 장비가 귀여워서 이 진영을 선택했습니다. 코스튬 중에서는 체육복(부르마)이 좋았습니다. 머리 형태도 귀엽고, '탈리온'의 세계관과 갭이 있는 점이 좋았습니다. 코스튬은 여자 캐릭터는 노출도가 조금 높은 경향이 있습

니다만, 다양한 코스튬이 업데이트되었으면 하는 기대가 있습니다. 또 남자 캐릭터는 유머러스한 의상밖에 없는 것 같은데, 진지하고 맛있는 의상이 추가되면 좋을 것 같습니다.(카일의 제복 코스튬은 멋있었습니다!)

운영진에게 바라는 점이나 추가되었으면 하는 콘텐츠가 있으신가요?

점령전에서 패시브 스킬(회복이나 배리어 등)을 사용할 수 있도록 해주었으면 합니다. 카일이 끌어오거나 벨트린이 공격력을 올리거나 펠이 배리어로 각인된 동료를 지키거나 하는 전략적인 면이 늘어나기 때문에 더욱 더 즐거워질 것으로 생각합니다. 그리고, PvP 콘텐츠를 늘려주었으면 합니다. 점령전은 물론 재밌지만, 진영 간의 전투력 차이가 너무 심하면 전략만으로는 이기기 힘들기 때문입니다. 여러 가지 전술적인 면들을 생각하며 할 수 있는 PvP 콘텐츠가 늘어났으면 하는 바람이 있습니다.

'탈리온'을 처음 시작하는 유저분들께 하고 싶은 말이나 팁이 있다면?

'탈리온'은 게임을 시작하고 나서 바로 PvP 콘텐츠를 즐길 수 있는 멋진 게임입니다. PvP 콘텐츠를 즐기다 보면 연맹 장비라고 하는 PvP 장비도 얻을 수 있기 때문에, 충분히 게임을 즐기면서 강해질 수 있습니다! 주위를 너무 신경 쓰지 말고, 마이 페이스로 게임을 즐겨주세요! 새해 복 많이 받으세요.

글. 최은경 특파원 / nanoceg@

포지션별로 알아보는 게임용어

게임에서 탱커, 딜러, 서포터 역할은 RPG, AOS, FPS까지 다양한 장르에서 사용되고 있다. 이러한 탱-딜-힐 체제는 캐릭터에게 특성을 부여하며, 다른 플레이어와의 조합에 따라 무궁무진한 재미를 유발하게 된다. 이번 1월호 '에브리원 겜공'에서는 캐릭터 포지션에 따른 특징이나 역할 등을 살펴보고자 한다.

탱커 (Tank)

국내에서는 탱커라 지칭되지만 해외에서는 Tank로 불리고 있다. 탱크처럼 단단한 방어력과 높은 체력을 가지고 있는 캐릭터로, 전장의 전열에 서서 데미지를 막아내며 아군을 보호하는 역할을 한다. 이러한 행위를 '탱킹'이라고 하는데, 탱킹 역할의 부재 시 상대적으로 체력이 낮은 딜러와 서포터가 안정적으로 자신의 역할을 수행할 수 없게 되기에 양 팀 모두 탱커가 없다면 데미지로만 승부하는 이른바 '한 방 싸움' 될 가능성이 높다.

▶ **관련 용어** : 탱킹, 왜 이렇게 안죽어, 체력 돼지, 고기 방패

이니시에이팅 (Initiating)

게임 속 전투를 하다 보면 특정 타이밍에 팀원들이 '이니시 ㄱㄱ' '이니시 안하고 뭐함' 등의 말을 볼 수 있다. 본래 이니시에이트(Initiate)는 '개시하다'의 뜻을 가지고 있는데 이러한 의미를 담아 한국어로 하면 '전투 개시' 정도가 되겠다. CC기(군중 제어 스킬)를 가진 캐릭터나 많이 맞아도 쉽게 죽지 않는 탱커들이 주로 이 역할을 하게 된다. 적진에 진입하여 주요 딜러들의 발목을 묶거나 어그로를 끄는 것이 이들의 목표다.

▶ **관련 용어** : 한타, 대승, 팀파이트, 점멸 궁, 역적과 MVP 사이

딜러 (DPS, damage per second, 데미지 딜러)

상대에게 치명적인 데미지를 입힐 수 있는 능력치를 보유한 캐릭터. 생존하고 있으면 적에게 위협적이기 때문에 상대 팀의 1순위 제거 타겟이 된다. 딜러의 종류로는 강력한 한방으로 순식간에 상대를 빈사 상태로 만드는 nuker(폭딜), 평타로 지속적인 데미지를 주는 원거리 딜러(원딜), 데미지도 준수하면서 체력도 높아 탱커와 딜러의 역할을 모두 하는 딜탱 등으로 다양하게 존재한다.

▶ **관련 용어** : 카이팅(kite, 거리를 유지하며 지속적으로 딜), AP 딜러(Ability Power, 스킬 위주 데미지), AD 딜러(Attack Damage, 평타 위주 데미지), 원딜이 딜을 안 넣어

서포터 (Support)

팀의 성장을 지원하거나, 시야 장악, 치료, 보호막, CC기 등으로 아군을 보호하는 포지션. 전열 탱커의 뒤에서 죽지 않도록 보좌하거나 공격받는 딜러를 지키는 역할을 한다. 서포터의 종류로는 크게 아군을 치유하는 치유형, 데미지 증폭이나 이동 속도 상승 등의 다양한 버프를 걸어 도움을 주는 유틸형이 있으며 최근 들어서는 팀을 보호하지 않고 딜러와 같은 역할을 하여 상대를 제압하는 딜포터가 생기기도 했다.

▶ **관련 용어** : 힐서들, 우리 서포터 뭐함, 인권 상승, 딜폿, 어머니

글. 황해민 기자
hemky@

Quiz

뇌섹인이 푸는 센스 퀴즈 '스카이랜더스'의 나이는 몇살일까요?

어느날 게임들이 모여서 누가 더 나이가 많은지를 가리기로 했다.
각 게임들이 다음과 같이 자신의 나이를 밝혔다.

서머너즈 워 : "나는 '탈리온'보다 3살이 적어."

체인스트라이크 : "난 8살인데 '스카이랜더스'보다는 형이지."

탈리온 : "훗... 어린 녀석들... 난 '스카이랜더스'보다 8살이나 많다고!"

스카이랜더스 : "엄마가 그러는데 나는 '서머너즈 워' 형이랑 나이 차이가 2배래."

그렇다면 '스카이랜더스'의 나이는?

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

기간 : 2019년 1월 18일
메일 주소 : gcnews@gamevilcom2us.com(주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

12월호 퀴즈 : 성냥개비를 두 개 움직였을 때 만들 수 있는 가장 큰 숫자는?
정답 : 성냥개비 숫자 중 3의 2개를 맨 뒤로 옮겨서 1을 만들면 '76281'로 가장 큰 숫자가 된다.
당첨자 : 양진환(서울시 관악구), 윤남경(인천시 부평구), 염혜진(경기도 시흥시)

글. 김신우 기자 / wkdmsh@

EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



김동진 기자

새해 음식 체험은 또 하나의 새로운 경험을 얻어가는 유익한 시간이었다. 회식할 때도 드는 생각이지만, 세상엔 아직 먹어보지 않은 맛있는 것이 많고, 부담 없이 다양한 맛 세계로 떠날 수 있게 도와주는 나의 직장에 감사를 표하고 싶다.



이성연 기자

첫 기사라 두렵고도 막막했지만 즐겁고 행복한 시간이었습니다. 새해에 홈 IOT 설치하고 편한 집 만들어 보세요~!



임형선 기자

월초 출근 했을 때 사보가 책상에 놓여져 있으면 반갑고 유익한 정보를 얻어갔었는데 요번 1월호 제작에 참여하게 되어 영광이었습니다. 모두 2019년에 행복한 일만 가득하세요!



김신우 기자

2019년의 시작을 알리는 1월의 사보 기자로 참여하게 되어 더 특별한 시간이었습니다. 독자 분들과 앞으로 활동할 기자 분들 모두 새해 복 많이 받으세요~!



이승훈 기자

인터뷰할 사람들 모으는 것도 힘들었고, 모일 장소 정하는 것도 힘들었고, 인터뷰 질문 고르는 것도 힘들었지만 끝나고 나니까 나름대로 재밌었던 것 같네요.



안시형 기자

지금까지 독자로 읽기만 했는데 2019년 새해의 시작을 알리는 사보에 참여하게 되어 영광입니다! 여러분, 새해 복 많이 받으세요~



이태희 기자

새로운 경험이었습니다. 기자단 활동에 헤매고 있던 저에게 도움을 주신 많은 분들께 정말 감사 드립니다.



황혜민 기자

전략 게임이나 RPG를 많이 하는 편인데 '에브리원퀘스트' 기사를 담당하게 되어 즐거웠습니다. 뉴페이스 꼭지에 인턴으로 출연한 적이 있는데 직접 사보를 쓰게 되어 영광이네요!



박상준 기자

사보에 참여하게 되어서 처음에는 걱정했는데 제가 게임에 대해 하고 싶었던 말을 속 시원하게 하는 좋은 경험이었습니다. 많은 분들이 읽고 저희에게 조금이라도 관심을 가지게 되는 계기가 되었으면 좋겠습니다. 감사합니다.



이선화 기자

일벌결에 참여하게 되었는데 전직 기자의 자만심(?)으로 쉽게 갈 수 있을 줄 알았습니다. 하지만, 촬영부터 기사 작성까지 완성도를 추구하는 편집부의 열정에 감화되어 덩달아 최선을 다해 하얗게 불태운 작업이었습니다. 좋은 경험할 수 있게 해주셔서 감사합니다!



박찬연 기자

사보의 기자단으로 참여하여 새로운 경험을 할 수 있게 되어 영광이었습니다. 무심코 읽는 사보의 제작에 많은 분들의 노력이 담긴다는 것을 알게 되었고 다음 호부터는 독자로서 응원하겠습니다!



변가영 기자

이번호 사보를 준비하신 모든 분들 고생하셨습니다~! 독자 여러분 모두 2019년 꿀꿀 복돼지 기운 받아 가시고 대박 나세요!



박세영 기자

새해를 여는 신년호의 사보 중 한 코너를 맡게 되어 영광이었습니다! 처음 해보는 인터뷰 준비와 기사 작성이라 조금 서투를 수도 있지만 재미있게 읽어주셨으면 좋겠습니다. 인터뷰에 흔쾌히 응해주신 윤준영 님! 이 자리를 빌어 다시 한번 감사 드립니다. 행복한 새해 되세요~



전정욱 기자

외부 유저의 생생한 게임 플레이 소감을 들을 수 있어 흥미로운 경험이었습니다. 게임빌컴투스뉴스 독자 여러분 새해 복 많이 받으세요.



김흠 기자

사보 제작을 사우와 같이 진행하고, 재미있는 아이템을 함께 공유할 수 있어서 더욱 좋았습니다. 날씨가 점점 추워지고 있으니, 모두 감기 조심하시길 바랍니다.



강서현 기자

한 겨울밤의 꿈 같았던 여행. 혼자여서 어려운 일도 있었지만, 혼자라서 조금 더 특별할 수 있었던 것 같습니다. 몇 장의 사진과 종이 한 장에 1주일간의 여행기를 다 담을 수는 없었지만 성장과 교류, 그리고 또 하나의 값진 경험을 얻을 수 있던 기회였습니다.



이나리 기자

질의를 준비하면서 회사에 대해 더 깊게 아는 기회가 된 것 같습니다. 인턴 때 사보에 출연했는데, 이렇게 정직원이 되어 다시 참여하게 되어 너무 좋았습니다. 좋은 기획 주셔서 감사합니다.



최병환 기자

입사한 지 얼마 되지 않았지만 개인적으로 회사에 대해 더 많이 알게 된 계기가 되었습니다. 게임개발팀의 노력과 개발팀 이외의 여러 팀들도 회사 발전에 대한 엄청난 노력을 하고 있다는 것을 좀 더 알게 되었습니다.



김철웅 기자

2019년 양사 프로젝트!!! 뭉뚱 커서 올해 더 좋은 결실 이루길 바랍니다. 게임빌-컴투스 모두 파이팅!!!



최은경 기자

사보 기자단으로서 여러모로 좋은 추억을 쌓을 수 있는 기회가 되었습니다! 아쉬운 부분도 있지만 즐겁게 봐주셨으면 합니다!



전한구 기자

기사 작성을 위해 지금까지 했던 게임들을 다시 한번 생각하고 웃음짓게 한 시간이었던 것 같습니다. 사보에 참여하게 되어 영광이었으며, 사우 여러분 건강 조심하세요!



김용천 기자

간단한 콘텐츠를 담당 작성했는데도 생각보다 시간이 오래 걸렸습니다. 정말 많은 분들이 신경 쓰고 다들어서 사보가 만들어진다 것을 알게 되었습니다. 다들 고생하셨습니다~



강훈 기자

기사라는 것을 써본 적이 없어 부담스럽고 떨렸습니다. 하지만, 자료를 정리해 직접 기사로 작성하려고 보니 여러 사람들이 조금이라도 보고 도움 받을 수 있을 만한 좋은 기사를 쓰고 싶은 의욕이 생겼습니다. 사보를 보신 분들께 조금이나마 도움이 됐으면 좋겠습니다.



최진현 기자

언제나 한번쯤은 꿈꾸고 생각했던 기자를 체험할 수 있는 아주 좋은 기회라고 생각합니다. 제가 작성한 글을 임직원 전체에게 읽을거리를 제공할 수 있게 해주셔서 감사합니다! 신년 운수 대박나세요.



Pulitzer Prize

게임빌컴투스뉴스에는 매월 여러 명의 임직원이 기자로 직접 참여합니다. 한 달가량 생소하면서도 색다른 체험이다 보니 수시로 재미있는 일들이 생기고 화기애애합니다. 그렇게 각자 열심히 취재하고 노력한 만큼 매월 두 분의 기사를 선정해 **풀리처상**을 시상합니다. 2018년 12월호 대망의 통합 사보 풀리처상 수상자들을 지금 공개합니다.



12월호 박세현 기자

기대하지 않았던 상을 타게 되어 영광이지만 부족한 글로 상을 받아 부끄럽기도 합니다. 비주얼 이펙트라는 생소한 분야를 이해하고 유익한 기사를 쓸 수 있게 도움 주신 VFX팀 채문배 팀장님께 감사 드리며, 인터뷰 준비부터 기사까지 잘 마무리 할 수 있게 도움 주신 편집부에도 감사 말씀 드립니다. 다른 많은 사우 분들도 게임빌컴투스 사보를 통해 즐거운 추억 만드시길 바라겠습니다! :)



12월호 경규현 기자

처음 인터뷰를 맡았을 땐 제가 좋은 기사를 작성할 수 있을까에 대한 고민이 많았는데 상까지 받게 되어 정말 놀랍고 기쁩니다. 기사를 작성하고 다듬는 데 많은 시간이 걸려 정신 없기도 했지만 저와 다른 업무를 맡고 계신 분들을 통해 새롭게 알게 된 것들이 있어 저에게도 굉장히 유익한 시간이었습니다. 사보에 참여해주신 다른 사내 기자 분들과 편집부 모두 고생 많으셨고, 인터뷰에 적극적으로 응해주신 개발자 분들 모두 감사드립니다.

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 주첨을 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★ sos5945

안녕하세요. 벌써 4번째 게임빌컴투스뉴스를 받아보고 있습니다. 프로야구매너 게임을 하다가 우연히 매거진의 존재를 알게 되어 바로 신청하고, 매월 받아보면서 지금은 여자친구도 같이 구독해서 받아보고 있어요. 어릴 적에 이런 게임잡지들이 많아서 게임공략과 게임사의 이야기 미처 놓치고 지나갔던 에피소드들을 하나하나 정독하면서 잡지가 휴지가 될 정도로 읽었었는데.. 지금은 게임빌컴투스뉴스를 이렇게 정독하고 있어요. 앞으로도 유익한 정보를 많이 공유해주셔서 10년 20년 기념식 이벤트도 참가할 수 있으면 좋겠습니다.

★당첨★ dntjr7201

첨엔 아이콘 보고 뭐지 하고 들어가서 재미있겠다 하고 시작한 사커스피리츠 어느새 4주년 이네요. 시간 참 빠르게 흐르네요. 게임빌컴투스뉴스도 어김없이 사커스피리츠 소개도 잘 나오고 있고 다른 사람들은 어떻게 모르겠지만 개인적으로 정말 재미있는 게임입니다. 단지 약간의 노동(?) 필요하지만 고생 끝에 들어오는 보상이 있어서 좋고 사커스피리츠를 운영하시면 운영자분들도 계속해서 고심하시고 아이디어를 창출하시는 모습에 대단하다고 생각이 듭니다. 점점 더 좋은 방향으로 나아가시면서 잘 유지해 나가셨으면 좋겠습니다.

★당첨★ drrr.mkdr

저도 예전엔 꿈이 게임 프로그래머였지만 다른 꿈이 생겨 지금은 그 꿈을 향해 걸어가고 있어요^^ 감지에 나오신 여성 프로그래머 세분 및 모든 프로그래머분 항상 감사하고 응원합니다~~! 그리고 아빠와 아들 주머니 속 게임 나온 김에 시리즈로 아빠와 딸 엄마와 아들 등등 나왔으면 재밌을 것 같아요. 두 분 부자시간이라 많이 닳았고 즐거운 미소가 저까지 미소짓게 해주시네요~^^ 잘 안 하는 과금했어요!! 크리스마스에 뽕을 테니 서머너즈워 오성주세요~~

dinggo_song

안녕하세요. 게임빌 컴투스 사보를 구독 중인 덩딩입니다. 우연히 게임 잡지 신청을 알게 되어서 8월부터 꼭 받아보고 있는데요. 예전에 재밌게 했던 모바일 게임 회사 소식이라서 좀더 관심가지고 보게 되었습니다. 사내별 다양한 신작 게임이나 게임 소식들과 중간중간에 끼어있는 내용 구성이 깔끔하고 좋았습니다. 앞으로도 꾸준히 좋은 소식 접해보기를 기대합니다. 화이팅~!

Syeons

한 해 동안 고생 많으셨습니다 :) 매월 좋은 기사들 잘 보고 있습니다! 다음 해에도 화이팅!

shupeir

안녕하세요! 지인의 추천으로 구독 중인 독자입니다.ㅎ 처음엔 '게임회사의 사보를 왜 받지?' 했지만 막상 한두 달 받아서 보니 게임 업계의 게임 소식뿐만 아니라 다른 재미난 이야기들까지 구성되어 있어서 참 재밌게 보고 있습니다.ㅎㅎ 특히 이번 11월호에서는 예전 어렸을 적에 문방구 앞에서 열심히 플레이했던 게임이 '네오지오 미니'로 부활했다는 소식에 추억에 빠지기도 했네요. ㅎㅎ 앞으로도 양질의 콘텐츠로 독자들을 즐겁게 해주셨으면 좋겠습니다. 감사합니다!

Seongtae Choi

재밌는 사보 만들어주시느라 고생 많으셨어요! 2019년에도 이쁘고 멋진 표지모델 분들과 재밌는 이벤트 기대하겠습니다..>_<

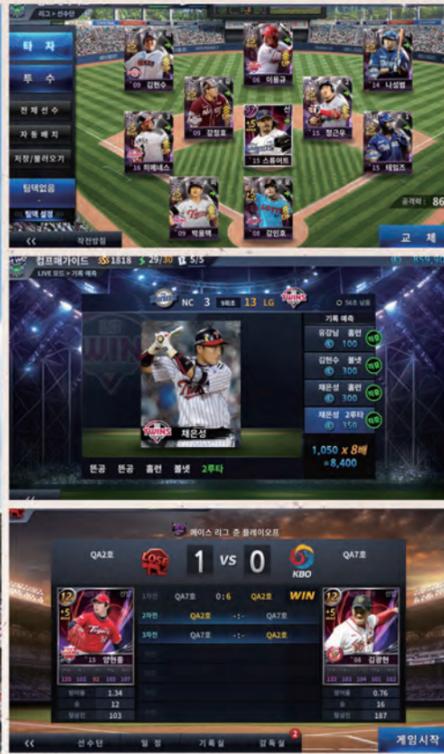
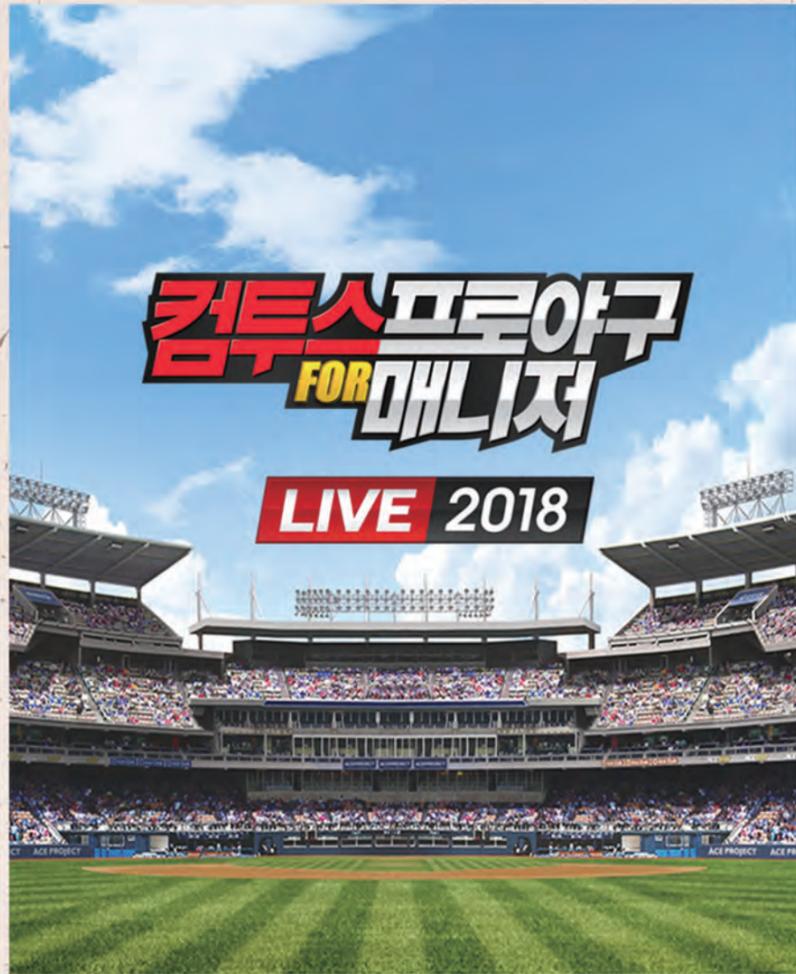
Csysosk

매월 책상에 고이 놓여져 있던 사보를 항상 너무나 재미있게 구독하고 있어서 참여 메일 보내요. 사보를 위해 수고해 주신 모든 분들께 감사와 격려의 인사를 드립니다.

jj94920916

항상 알찬 내용 감사합니다~ 남은 올해도 따뜻하게 보내시고 행복하세요~ 감사합니다~♡

MUSTHAVE



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

[개발사 / 퍼블리셔] 에이스 프로젝트 / 컴투스

[장르] 스포츠(모바일 야구 매니지먼트)

[키워드] 대한민국 No.1 프로야구 시뮬레이션 게임

[추천] 야구 팬을 넘어 야구 감독이 되고 싶은 유저

[소개] 현실적인 실감나는 야구 매니지먼트 게임을 즐기고 싶지 않은가?

'컴투스프로야구for매니저'는 컴투스가 퍼블리싱 서비스하고 에이스프로젝트가 개발에 참여한 인기 모바일 야구 매니지먼트 게임이다. '컴프매'는 KBO 공식 기록 적용으로 실제 한국 프로야구 선수들의 자료를 활용해 더욱 사실적이고 경교한 구단 운영의 재미를 느낄 수 있으며, 지난 2013년 출시 이후로 야구팬과 게이머들의 변함없는 사랑을 받고 있다. 현재 한국 프로야구 2018년 정규 시즌에 맞춰 실감나는 야구 매니지먼트 재미와 유저 편의성이 대폭 강화되었고, 실제 치어리더를 모델로 선정하여 사실감 넘치는 재미를 선보이고 있다.

[구성] KBO 역사 속 최고의 선수들과 현역 선수들을 영입하여 '최강 드림팀' 구성, '선수 수집', '라이브모드'

[인기 콘텐츠] 라이브 모드, 컬렉터블 클랜 시스템 등 다수

[리뷰] '컴프매'를 한지 벌써 4년이 넘었는데 아직도 정말 재미있게 하고 있습니다.

[초보 꿀팁] 2배속 플레이와 스kip 모드 등을 통해 자유롭게 경기를 즐길 수 있어요~!



MLB 9인닝스 19

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.

