



‘나윤’의 겨울 마무리

첫눈의 설렘도 잠시 이제 겨울의 끝이 보이네요.
겨울은 추워야 제맛이지만 지금은 봄이 그림고, 봄엔 또 여름이 그리울 것 같아요.
요즘 알마운 미세먼지 탓에 맘 편히 활동을 못해도 제 곁엔 친구들이 있어 행복합니다.
‘서머너즈 워’, ‘별이되어라!’.. 모두가 빼놓을 수 없는 오랜 벗이죠.

새봄을 기다리며, 마지막 겨울을 예쁘게 마무리하기 위해 다시 마음의 끈을 동여맵니다.
두터운 스웨터를 품나게 입고, 빛나는 고드름처럼 눈도 초롱초롱 뜨고, 겨우내 이루지 못한 계획들을 하나씩 점검합니다.
1년을 또 기다리기엔 아쉬움이 클 것 같아 후회 없이 에너지를 쏟아 보려고요.

남은 겨울을 최대한 즐기기 위해, 2월의 기쁨을 만끽하기 위해
누군가 전한 이 말에 귀를 기울입니다.

‘최후의 심판을 기다리지 마라. 그것은 매일 일어나고 있으니.’

GAMEVIL COM2US NEWS

GAMEVIL com2us

VOL.141
2019.2

e스포츠로 거듭난 'MLB 퍼펙트 이닝 2018'

스페셜, 컴투스 사내 아이디어 공모

베트남서 온 특별한 그녀, 트란티몽투옹

통통 튀는 복수극, '탈리온'

마케팅 컨택트, 'SWC 2018'

이집트 여인들, 춤과 발레의 만남 오리

Jobs&Gates, 데이터 분석가 편

혼밥 특집, 혼자라서 괜찮아

'버디크러시' CBT 체험기



게임빌컴투스뉴스

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

| 2



대행님



2019. 2. FEBRUARY

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',
'늑사의 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! 준비되셨나요? 폰 안에서 펼쳐지는 행복한 게임 세상!
게임빌-컴투스와 함께 흥미로운 게임 라이프로 출발해 볼까요?

'GAMEVIL COM2US NEWS' 2019년 3월호에는
더욱 다양한 독자 분들의 소리를 담고자 합니다.
궁금증 원하시는 분들은 아래 주소로 접속해주세요

www.gamevilcom2us.com/gcnews

발행인 김민준
편집인 김민준
기획·편집 게임빌컴투스뉴스편집부
디자인 박선영
표지 사진 고재욱, 김형수
가치 게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스글로벌을 일컫는, 코리아 독자 여러분

게임빌컴투스뉴스 2019년 2월호 3월권 제141호(Since 2004. 11.)
발행일 2019년 1월 31일 / 2019년 11월 31일호 발행(발간 시 미비함)
발행처 게임빌 / 서울시 서초구 서초중앙로 4 게임빌빌딩
정보관행동 신고 일자 2018. 7. 5 / 신고 번호 서울 라117530

Game Market

Overview

World Community

Overview

Korea

World Media

Inside G-C

Company Culture

Marketing News

Marketing Lesson

Marketing Lesson

Play Game

Mobile

Game Guide

Event Notice

Non-Mobile

App Store

Game Detail

Game People

People

Company Person

Game People

Media

Site

Game

Fun

Product Business

Video

Info

Community

Game Guide

Game Mania

Mania

Game Guide

User

Heavy Content

Game News & Events

Congrats

Welcome Welcome

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

제작1본부 최광희 사우 / 제작1본부 김태우 차장 / 제작1본부 이정현 대리 /
제작관리실 구상모 차장 / 제작관리실 강효주 사우 / 제작관리실 김만재 사우 /
제작관리실 박혜민 사우 / 제작관리실 오호준 사우 / 제작관리실 이주형 사우 /
제작관리실 장규삼 사우 / 제작관리실 조수민 사우 / 제작관리실 조은비 사우 /
제작관리실 한정현 사우 / 제작2본부 신종훈 대리 / 제작2본부 김형원 사우 /
사업개발실 신진섭 사우 / 경영전략부문 권혜경 대리 / 제작2본부 김도경 차장 /
제작2본부 이선영 사우 / 사업개발실 에두아르도 대리 / 게임사업본부 빈성태 차장 /
경영관리본부 허선미 과장 / 마케팅실 김덕하 사우 / 게임사업본부 정다빈 사우 /
게임사업본부 안수현 사우 / 게임사업본부 김태윤 사우 / 게임사업본부 문경희 사우 /
개발운영실 김종균 사우 / 개발운영실 신미란 사우 / 개발운영실 최주호 사우 /
개발운영실 김민철 사우 / 개발운영실 박현준 사우 / 개발운영실 김풍기 사우 /
개발운영실 이규태 사우 / 개발운영실 조용현 사우 / 개발운영실 조혜윤 사우 /
개발운영실 김진희 사우 / 개발운영실 박지우 사우 / 개발운영실 장일수 사우 /
개발운영실 구소희 사우 / 개발운영실 김성욱 사우 / 개발운영실 김희진 사우 /
경영관리본부 이규열 이사 / IP전략실 김아미 과장 / 제작3본부 박수현 사우 /
제작2본부 조장운 선임 / 플랫폼실 정봉재 사우 / 플랫폼실 김진태 사우 /
플랫폼실 서예찬 사우 / 인프라운영실 강철민 과장 /
정보보호팀 정보라미 대리 / 플랫폼실 주성호 사우 /
Jann Diepholz (Europe) / Sergio Núñez Cabrera (Europe) /
니시다 미츠히로 (Japan) / 정영미 (Japan) /
탁자위 (Taiwan)



게임빌, 새해 자체 개발 기대작
‘엘룬’ 대만·홍콩·마카오 공략 시동

게임빌(대표 송병준, WWW.GAMEVIL.COM)이 신작 ‘엘룬(ELUNE)’의 대만, 홍콩, 마카오 지역 출시를 앞두고 사전 예약에 돌입했다고 4일, 밝혔다. 이달 중 출시를 앞두고 진행되는 사전 예약 프로모션으로 대만, 홍콩, 마카오 지역을 중심으로 강력한 홍보 활동이 전개될 것으로 예상된다. ‘엘룬’의 이번 사전 예약은 현지 유저들의 감성을 최대한 반영한 현지화 콘텐츠와 프로모션을 바탕으로 진행되며, 참여한 유저들에게는 게임 출시 후 감성 충만한 역대급 선물을 제공한다. 특히 외국 게임 최초로 해당 PD가 현지 유저들과 긴밀히 소통하며 감성 운영을 하고, 현지 유명 인플루.



세상에 없던 새로운 게임!
YG엔터 ‘위너’와 함께하는 컴투스 ‘댄스빌’, 국내 출시

모바일게임 기업 컴투스는 자사가 개발하고 서비스하는 신개념 모바일 샌드박스 플랫폼 ‘댄스빌’이 국내 정식 출시됐다고 1월 9일 밝혔다. ‘댄스빌’은 유저가 직접 춤과 음악을 제작하는 높은 자유도의 샌드박스 플랫폼에 SNG(소셜네트워크게임)가 더해진 새로운 복합 장르로 출시 전부터 많은 기대와 관심을 받아왔다. 또한 춤과 음악을 소재로 누구나 자유롭게 콘텐츠를 창조할 수 있을 뿐 아니라 자신이 제작한 뮤직비디오를 전 세계 유저들과 공유해 함께 감상하는 등 실시간 소통이 가능한 소셜 네트워크 기능 역시 ‘댄스빌’만의 주목할만한 특징이다. 이 밖에도 컴투스는 ‘댄스빌’의 매력과 재미를 높일..



게임빌, 글로벌 대형 스포츠 모바일게임 신작
‘NBA NOW’ 호주 구글 플레이 출시

게임빌(대표 송병준, WWW.GAMEVIL.COM)이 글로벌 농구 게임 신작 ‘NBA NOW’를 호주 구글 플레이에 출시한다고 16일, 밝혔다. ‘MLB’와 장기 파트너십을 이어오고 있는 게임빌이 NBA와 새로운 파트너십을 통해 글로벌 공략에 나서는 것으로 활약에 관심이 몰릴 전망이다. 게임빌은 앞서 ‘NBA’와 미국 NBA 전체 팀의 공식 유니폼과 전용 코트를 포함한 NBA 공식 데이터를 사용할 수 있는 파트너십을 맺었다. 이어 중국 유망 개발사 ‘레드 덩크(RED DUNK, 대표 JULIEN BARES)’와 글로벌 퍼블리싱 계약을 체결, 글로벌 모바일 농구 게임 시장 공략을 위해 개발에 박차를 가해 왔다..



컴투스 'MLB 9이닝스',
류현진 MLB공식 팬미팅 함께한다.

모바일게임 기업 컴투스는 자사가 개발하고 서비스하는 모바일 야구게임 'MLB 9이닝스'가 메이저리그에서 맹활약 중인 류현진 선수의 MLB 공식 팬미팅에 함께 한다고 밝혔다. 27일(일) 진행되는 ‘MLB 9 이닝스와 함께하는 류현진 팬미팅’은 류현진 선수를 응원하는 팬들과 가깝게 소통하는 시간을 가진다. 또 류현진 선수의 친필 사인 아이템과 ‘MLB 9 이닝스’ 굿즈를 경품으로 획득할 수 있는 럭키드로우 등 다양한 프로그램으로 구성될 예정이다. 팬미팅에 참여하기 위해선 오는 20일(일)까지 ‘MLB 9이닝스’ 공식 카페 및 페이스북을 통해 참가 신청 접수를 하면..

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



'Fate / Grand Order USA 투어 2019',
로스앤젤레스에서 첫 개최 예정!

미국 아니플렉스(Aniplex)는 미국 전역에서 열리는 최초의 공식 라이브 행사인 'Fate/Grand Order 투어 2019' 계획을 발표했다. 2019 투어의 킥 오프는 2월 23일에서 24일까지 양일간 미국 로스앤젤레스에서 열리며, 이번 투어에는 시오가와 요시케 PD와 여러 성우들이 출연할 예정이다. 행사에 참여하는 팬들은 사진 촬영 및 Fate/Grand Order VR 체험, Fate/Grand Order 보드 게임, 무대 이벤트 등을 함께 할 수 있다. Fate/Grand Order USA 투어 2019는 5월 17~19일 애니메 센트럴(Anime Central), 7월 4~7일 애니메 엑스포(Anime Expo), 10월 31일~11월 3일 애틀랜타, 11월 15~17일 뉴욕에서 차례로 개최된다.



팬들이 기대하던 ‘Star Wars’ 오픈 월드

미국의 비디오 게임 전문 블로그 미디어 고타쿠(kotaku)는 2년 동안 개발이 진행되어 온 스토리 기반 싱글 플레이어 게임 ‘스타워즈’가 규모를 대폭 축소해 출시될 것이라고 전했다. 지난 2017년 10월 비서럴 게임즈(Visceral Games)로부터 개발을 넘겨받아 EA(일렉트로닉 아트) 벤쿠버가 처음부터 다시 전면 개편을 진행해 왔다. 게임 규모가 축소됨에 따라 2020년 하반기 차세대 콘솔 출시에 맞춰 공개될 예정으로 알려졌다.



인도네시아 유저의 ‘라그나로크 M’ 사랑

인도네시아의 한 유저가 ‘라그나로크 M : 영원한 사랑’의 희귀 아이템에 수억 루피아를 쓴 것으로 알려져 화제다. 화제의 주인공은 Voltz 길드의 리더인 ‘MambaaElChap’이라는 유저로, 해당 유저는 경매에서 서버에 하나밖에 없는 ‘천국의 열쇠(Key of Heaven)’ 아이템을 무려 360,000 BCC의 가격으로 낙찰받았다. 360,000 BCC는 미화로 63,000불 정도며 한화로는 7천 만 원이 넘는 가치를 지닌다.

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 VIETNAM

'서머너즈 워 카페' 라이브 스트리밍

최근 베트남 지사는 '서머너즈 워' 뉴스 쇼인 '서머너즈 워 카페'를 라이브 스트리밍 했다. 매월 '서머너즈 워'의 주요 이슈를 다루는 이 쇼에는 베트남 '서머너즈 워' 커뮤니티에 큰 영향력을 행사하는 선수인 'Ngoan Van Hia'와 'Vu Duc Tai'가 출연했다. 그들은 밸런싱 패치에 대해 의견을 나누었고, 패치 내용 중 특히 주목할 만한 점과 이를 토대로 몬스터들을 어떻게 사용해야 할지에 대해 논의했다. 유저들은 큰 관심을 보이며 열띤 토론을 벌이기도 했다.



GAMEVIL COM2US TAIWAN

'엘룬', 중화 지역 최대 게임 사이트 '바하무트'와 콜라보 프로모션 진행

'엘룬'이 대만, 홍콩, 마카오 출시를 기념하여 중화 지역 최대 게임 사이트인 '바하무트'와 콜라보 이벤트를 진행했다. 이번 이벤트는 사전 예약에 참가한 유저들을 대상으로 하고, 다양한 게임 내 보상 지급을 통해 현지 유저들에게 '엘룬' 출시에 대한 기대감을 높였다. '엘룬'은 페이스북으로 개발자와 유저가 직접 소통하는 등 현지 유저에게 적극적으로 다가서는 마케팅을 통해 최적화된 현지화 서비스를 제공할 예정이다.



GAMEVIL COM2US THAILAND

'버디크러시', 태국 진출을 위한 워크숍 개최

최근, SEA팀과 HQ비즈니스 개발자들이 버디 크러시의 동남아 시장 진출 계획에 대해 논의하기 위해 태국 방콕에 모였다. 서로 정보를 공유하고 의견을 나누며 유익한 시간을 보냈고, 주요 게임 사양과 앞으로의 마케팅 방향에 대해 논의했다. 태국 지사는 짧은 기간이었지만 '버디 크러쉬' 개발팀과 다양한 생각을 공유하고 돈독한 정을 나누어 의미있는 기회였다고 소회를 전했다.

글: 송지혜 특파원 / jeehye@

2월의 연인, "고백을 말하다."

밸런타인데이를 맞아 준비했어.
평~생 간직해.

당신의 무한한 상상력을 기대합니다.

하트 안에 그림을, 말풍선에 위트있는 멘트를 넣어
사진 촬영 후 보내주세요.

추첨을 통해 문화상품권을 드립니다.

(이 코너는 임직원만 참여 가능합니다.)

기간 : ~ 2019년 2월 17일

메일 주소 : gcnnews@gamevilcom2us.com

(회사, 소속, 이름, 연락처를 함께 적어 주세요.)

이거... 나 주는 거야...

WE WIT
Kim Chul Woong



초간단 셀프 초콜릿 제작법

밸런타인데이, 손쉽게 나만의 초콜릿을 만들자!

연인, 배우자 혹은 마음에 담아둔 이에게 마음을 전할 수 있는 밸런타인 데이가 다가왔다. 초콜릿은 흔하게 주변에서 볼 수 있지만, 나만의 커스텀 초콜릿을 만들어주면 어떨까? 직접 DIY 하는 초콜릿은 자신이 원하는 모양으로 만들 수 있고, 일반 초콜릿보다 훨씬 달다.

물론 일부 'XX데이'라는 상술이 빚어낸 폐해라고 지적하는 시선도 많지만, 여전히 한국 사회에서는 연인, 배우자, 가족 등 초콜릿을 선물하는 문화가 어느 정도 정착되었다. 혹자는 “나는 손재주가 없어서”라고 할 수 있겠지만 선물을 받는 사람은 완성도가 아닌 정성도에 감동을 받는다는 사실을 잊지 말자.

밸런타인데이의 기원

밸런타인데이의 기원에 대한 일화는 여러 가지가 있지만 그중에서 가장 유명한 일화는 성 밸런타인의 순교일에 기원했다는 이야기다. 서기 269년 로마 황제 클라우디우스는 병사들의 사기 저하를 우려해 금혼령을 내렸다. 당시 주교였던 밸런타인은 젊은 연인들을 몰래 찾아오게 만들어 결혼식을 비밀리에 올려주었다. 이 사실을 알게 된 로마 황제 클라우디우스는 밸런타인의 압송을 지시했고, 결국 밸런타인은 순교를 하게 된다.

죽음을 앞두었음에도 흔들리지 않는 신념을 실천한, 오늘날 현대인들에게 많은 교훈을 주는 서구 전설의 일화다.

초콜릿의 장단점

‘플라바놀’이라는 성분으로 인해서 단기적으로 혈압을 낮춰주며, 규칙적으로 소량 섭취 시 심근경색의 위험도도 낮출 수 있다. 게다가 스트레스를 낮추는데 효과가 입증되었다. 그러나, 초콜릿을 과하게 섭취하면 체중이 증가하고, 수면장애를 일으킬 가능성도 있다. 체내에서 흡수가 잘되기 때문에 혈당을 빨리 올릴 수도 있기에 당뇨 환자들은 특히 조심해야 한다. 이 밖에도 다양한 장단점이 존재하지만 중요한 것은 ‘과유불급’의 원칙을 지키는 것이다. 무엇이든지 넘치면 모자람만 못하니 정도를 지키려고 노력해보자. 어떤 좋은 음식이라도 과하게 섭취하면 좋지 않을 확률이 증가한다는 사실을 잊지 말자.

DIY 초콜릿 만들기

이제 특별한 DIY 초콜릿을 만들어보자. 무척 어려울 것 같지만 이번 호에서는 생각보다 매우 간단한 방법을 소개하고자 한다. 재료도 인터넷, 혹은 대형 마트에서 손쉽게 구할 수 있다.

재료

초콜릿, 캐슈너트, 아몬드, 타르트틀, 포장지

♥ 초콜릿 제작 과정



① 캐슈너트, 아몬드를 기름 없이 팬에 살짝 볶아준다.



② 초콜릿은 냄비 같은 곳에 담아놓고 약한 불로 중탕을 해준다.



③ 미리 준비한 타르트 틀에 녹인 초콜릿을 붓는다.



④ 크런치와 견과류를 데코레이션 해주면 끝!



⑤ 냉장고에 15분간 굳혀주고 포장까지 해주면 완성!



어떨까? 정말 쉽지 않은가? 세상 쉬운 밸런타인데이 초콜릿 만들기를 소개해보았다. 다가오는 기념일에 그래도 정성이 깃든 선물을 하고 싶다면 달달~한 초콜릿과 재료들을 지금 사러 가보는 것은 어떨까?

글. 윤진웅 기자 / jinwoongmoon@

표지 모델 인터뷰

Her story,
HIVE의 그녀를 만나다★

게임빌컴투스플랫폼 플랫폼기획팀 엄나운 선임



안녕하세요. 먼저 모델로 발탁되신 걸 축하 드립니다! 간단하게 소개 부탁드립니다.

안녕하세요 플랫폼기획팀에서 디자인을 하고 있는 엄나운입니다. 입사한 지는 3년 정도 되었어요.

오늘 촬영을 진행하셨는데 어떠셨나요? 살면서 이런 경험 흔치 않을 텐데 무척 떨릴 것 같아요. 제가 평소에도 사진을 거의 안찍어서 걱정이 많았는데요. 편집부에서 촬영장 분위기도 편하게 만들어주시고 간식도 챙겨주셔서 즐기면서 촬영할 수 있었습니다. 그리고, 점심 시간에 잠깐 팀장님과 팀원 분들이 응원 와주셔서 너무 든든했어요. 모두 감사하다는 말씀 전해드리고 싶습니다.

디자이너의 길을 선택하셨는데 특별히 계기가 된 이유가 있나요?

사실 전공은 미디어학과로 공대 쪽에 가까웠는데요, 웹 개발 수업을 듣다가 UI 디자인을 해보게 되었는데 흥미를 느껴서 이쪽으로 진로를 정하게 되었습니다. UI 디자인을 할 때 유저의 행동 흐름을 추측해서 서비스 이탈을 줄일 수 있도록 UI를 구성하고 디자인하는 것이 멋있다고 생각해서 인류학을 부전공으로 공부하기도 했습니다.

오, 인류학이라고 하니 신기하네요. 인류학과 관련해 재미있는 책이 있다면 추천해 주세요.

제가 대학교에서 부전공이었던 인류학과 수업을 처음 듣게 되었을 때 개론서로 '낯선 곳에서 나를 만나다'라는 책을 읽게 되었어요. 거기에 '나시르 마 사람들'이라는 챕터가 있는데 아마 인터넷에서도 그 부분을 보실 수 있을 거예요. 저는 처음 읽었을 때 엄청난 충격과 공포와 깨달음을 얻게 되어서 인류학의 매력에 빠지게 되었습니다. 스포일러가 될 수 있으니 여기까지만 말씀드릴게요. 세계의 다양한 문화에 대한 이해를 통해 삶에 대한 새로운 인식을 갖고 싶으신 분들께 추천해 드립니다.

현재 게임빌컴투스플랫폼에서 아주 중요한 역할을 맡고 계신데, 어떤 업무를 하시나요?

HIVE에서 서비스하는 제품이 고객에게 제공될 때 보여지는 모든 시각적 요소를 디자인하거나 가이드라인을 작성하는 업무를 하고 있습니다. 최근에는 HIVE SDK 이미지 최적화 작업 등을 진행했고요. HIVE BI 리뷰얼도 진행 중에 있습니다. 그동안 유지 보수나 백 오피스 이슈가 많아

서 겹으로 드러나는 작업이 많이 없었는데 올해에는 다수의 프론트 작업이 예정되어 있어서 바쁜 한 해가 될 것 같아요.

관련해서 힘들었던 점이나 기억에 남는 에피소드가 있으신가요?

저는 HIVE를 맡게 되면서 글로벌 서비스를 처음 작업해봤어요. HIVE는 전 세계에 서비스하는 만큼 다양한 언어와 다양한 디바이스 환경에 모두 대응해야 하는데요, 그러다 보니 UI를 구성할 때 고려해야 할 사항이 많더라고요. 하나의 사례만을 위해서 디자인하는 것이 아니라 다양한 경우를 예측해서 UI 구성을 하는 경험이 처음이어서 새롭기도 하고 좋은 경험이었습니니다.

사내 아이디어 제안 대회에서 수상하셨다고 들었는데, 어떤 내용인지 사연이 궁금하네요!

팀 내부적으로 진행한 대회였는데요. 플랫폼실 차원에서 진행할 수 있는 프로젝트를 서로 제안해보고 의견을 나누는 자리였어요. 평소에 혼자서 속으로만 생각하던 부분을 제출해 보았는데 과분하게도 'Show me the HIVE'라는 상을 받게 되었습니다. 여기서 그치지 않고 실제 서비스에도 적용될 수 있도록 노력하고 있어요. 저뿐만 아니라 모든 플랫폼기획팀 분들이 HIVE에 꼭 필요한 멋진 제안을 해주셨고 우리가 제공하는 서비스에 대해 많은 애정을 갖고 계시다는 것을 한번 더 느끼게 되었습니다.

주변에서 말하는 나운 님 어떤 사람인지가 궁금하네요.

매사에 걱정이 많아서 제가 상상할 수 있는 모든 상황에 미리 대비를 하는 편이에요. 이런 성격 때문에 스트레스를 받을 때도 있는데 친구들이랑 여행 준비를 할 때는 꼼꼼함이 발휘되어서 친구들은 긍정적으로 평가해 주고 있지 않을까 합니다. ^^

여행을 자주 가시는 편인가요? 특별한 장소나 자주 찾는 여행지가 있다면요?

저는 부모님을 모시고 매년 해외 여행을 가는데요, 일본에 갔을 때 후쿠오카의 우미노카미치 해변공원이라는 곳을 갔어요. 해변을 따라 자전거 도로가 있어서 바닷바람을 맞으면서 자전거를 탔는데 사람도 많이 없고 바다가 너무 예뻐서 완벽하게 재충전을 했던 경험이 있습니다.

2월엔 민족의 대명절 '설'이 있지요. 다들 연휴 어떻게 보낼지 고민일 텐데 특별히 계획이 있으신가요?

친척들이 가까운 곳에 계시어요. 덕분에 명절 교통 체증은 겪어본 적이 없어요. 이번 설도 언제나 같이 온 가족이 모여서 떡국을 먹을 것 같아요. 나이 먹는 건 싫지만 떡국 먹는 건 좋아해서 기대하고 있습니다.

끝으로 하고 싶은 말씀 주세요.

사보를 통해 게임빌컴투스뉴스 구독자 여러분께 인사드릴 수 있게 되어서 영광입니다. 제가 2016년에 입사하고 처음으로 맡은 일이 컴투스 뉴스레터 디자인 리뷰얼이어서 항상 애정을 갖고 있었어요. 이제 뉴스레터는 없어졌지만 이렇게 멋진 사보로 발전하게 되어서 감회가 새롭습니다. 저는 제가 맡은 자리에서 HIVE 제품을 이용하시는 게임 유저 분들과 게임빌-컴투스 사무 분들이 만족할 수 있는 좋은 서비스를 제공하기 위해 최선을 다해 고민하고 노력하겠습니다. 설 연휴 즐겁게 보내세요!



글. 김동연 기자 / onlykda@

MUSTHAVE



빛의 계승자 (Heir of Light)

[개발사 / 퍼블리셔] 퍼플로 / 게임빌

[장르] 다크 콘셉트의 수집형 전략 RPG

[키워드] 취향 저격, 다크 X 수집 RPG

[추천] 다크 판타지를 수집형으로 즐기고 싶은 유저, 전략적인 수집형 RPG를 좋아하는 유저

[소개] 귀엽고 감작한 수집형 RPG는 가라! 다크 판타지 유저들을 제대로 취향 저격할 '빛의 계승자'를 주목하라!

다크 판타지 세계관을 기반으로 하는 수집형 RPG로, 그로테스크하고 기괴하지만 어딘가 매력적인 서번트들과 함께 오염된 세상을 정화하는 것이 목적이다. 계승자는 네 명의 서번트로 결사대를 구성하여 전투에 참여해야 한다.

속성, 클래스, 스킬 구성을 고려해야 전략적인 전투가 가능하다. 탐험 스테이지에서 실력을 점검하고,

월드 보스 레이드로 다른 유저와 무한 경쟁을 펼쳐라! 250여 종의 개성 만점 서번트가 당신을 기다린다!

[구성] '월드 보스 레이드', '월드맵', '장비의 던전', '각성 재료 던전', '대전', '나락의 탑', '침공', '길드 던전'...

[인기 콘텐츠] 모든 유저들에게 나만의 맥을 자랑하고 실력을 뽐낼 수 있는 '월드 보스 레이드'! 빛의 계승자 최초의 5인덱 콘텐츠로 랭킹으로 나의 위대함을 뽐내고 보상으로 받은 변환석으로 장비 옵션도 변경하고, 1석 2조!

[리뷰] 기존과는 다른 콘셉트 그리고, 퀄리티를 느낄 수 있는 수집형 RPG라는 점이 빛의 계승자의 가장

큰 매력입니다. 특히 다른 게임과 다르게 유저와 소통하는 운영진의 모습에 완전 감동받았습니다!!!

지속적인 업데이트로 언제나 기대되는 게임으로 강력히 추천합니다.

[초보 꿀팁] 고수들의 꿀팁을 듣고 운영진과의 활발한 소통이 가능한 빛의 계승자 카페에 방문해보세요! 깜짝 이벤

트로 보상 획득의 기회도 있습니다! 그리고, 궁금한 게 있다면 'GM모르두'에게 물어 보라두~



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 스캔'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!



컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 뉴페이스

차세대 리더 특집

희망과 설렘을 안고, 새로운 출발선에 서다

시작이라는 단어만큼 싱그럽고 설레는 단어가 있을까? 기해년을 맞아 컴투스에서 새로운 시작을 하게 된 신입 사우들을 철산동 캠프 VR 카페에서 만나 신나게 즐겨보았다.

간단한 자기 소개와 현재 업무에 대해서 간략히 부탁 드립니다.

권애린 : 안녕하세요!!(찌렁찌렁) 썸머 인턴십 수행 후 HEAT팀 캐릭터 모델링 파트에서 '물고기 슬라이퍼'를 맡고 있는 권애린입니다.

김민철 : 이번에 컴투스 게임기획 직무에 신입 채용으로 입사한 김민철입니다. 현재는 게임기획팀에서 NGDC 교육을 받으며 모바일게임 분석 업무를 수행하고 있습니다.

김진태 : 안녕하세요! 게임빌컴투스플랫폼 플랫폼클라이언트팀 신입사원 김진태입니다. 현재는 교육 및 업무 적응 차원에서 신입사원 분들과 팀 프로젝트를 진행 중입니다. 이번 프로젝트가 끝나면 팀원으로서 HIVE-SDK 개발 자원에 투입될 것 같습니다.

김풍기 : 안녕하세요! 신입 공채로 입사한 김풍기입니다. 현재 개발운영실 게임기획팀에서 NGDC 교육을 받고 있습니다.

안수현 : 안녕하세요! 컴투스 게임을 좋아하던 유저에서 컴투스 가족이 된 센트럴사업팀 안수현입니다. 현재는 현업에 배치되기 전 센트럴사업팀에 소속되어 NGDC 교육을 받고 있습니다.

어떻게 회사를 알게 되었고, 지원 동기가 무엇인지요?

권애린 : 즐거운 게임을 만들고 싶습니다. '낙시의 신'을 하던 중, 즐거운 손맛과 생동감 넘치는 물고기에 반해버렸습니다. 그래픽적 디테일도 살리고, 유저에게 가슴 벅참을 느낄 수 있게 해주는 회사에서 그런 게임들을 만들고 싶다는 생각에 준비하고 지원하게 되었습니다.

김민철 : 독일 현대사 전공으로 박사 과정 유학을 떠났다가 중도 귀국 후 진로를 많이 고민했습니다. 어떻게 하면 제가 지닌 역사 지식과 사고 방식을 잘 활용할 수 있을지 생각했습니다. 게임이란 하나의 가상세계로 실제 과거 여러 경험들이 담겨있다고 생각합니다. 저는 제가 지닌 역사적 지식을 토대로 게임 세계를 더욱 풍성하고 다채롭게 만들고 싶어 컴투스 게임기획 직무에 지원했습니다.

김진태 : 저는 어려서부터 게임을 좋아해서 게임 개발자의 꿈을 갖고 있었습니다. 학생 때 우연히 안드로이드 개발을 접하고, 모바일 플랫폼 개발에 관심을 갖게 되었습니다. 게임과 모바일 플랫폼 개발 두 가지 꿈 사이에서 늘 고민하다가 '게임 회사에서 모바일 플랫폼 개발을 하자!'라는 다짐을 했습니다. 이후 게임빌컴투스플랫폼을 알게 되고, 저에게 적합한 직무가 있어 지원하게 되었습니다.

김풍기 : 어린 시절, 컴투스 게임들을 많이 해보면서 자연스럽게 컴투스에 대해 알게 되었습니다. 재학 중인 대학교에 게임기획팀 팀장님이 채용설명회에 오셨는데, 진심 어린 조언과 상담을 받으면서 꼭 도전하고 싶다는 생각이 들어서 지원하게 되었습니다.

안수현 : 어릴 때 피쳐폰 게임으로 컴투스를 알고 있었지만, 컴투스를 좋아하게 된 계기는 '서머너즈 워' 때문인 것 같습니다, 현재 '서머너즈 워'를 2년째 즐기고 있습니다. 제가 좋아하는 게임을 개발한 회사에서 일해보고 싶다는 마음에 지원하게 되었습니다.

서류, 필기, 면접 등 다양한 관문을 거쳤는데 합격을 위해서 어떤 준비를 했는지 말씀 부탁드립니다.

권애린 : 기존에 보았던 방식과 다른, 저만의 개성과 이야기를 잘 녹여낸 포트폴리오를 만들기 위해 소위 말하는 영혼을 갈아 넣었습니다. 또, 비중에 상관없이 자소서, 면접, 포트폴리오 모든 부분에서 후회 없이 저를 보여드리기 위해 노력했습니다.

김민철 : 지금까지 게임을 어디까지나 플레이어 입장에서 했기 때문에 게임기획이나 게임 자체에 대한 이론적인 공부를 했습니다. 다양한 책을 읽고 제가 즐겨하던 게임을 기획자의 시선에서 분석해 보기도 했습니다. 지금까지 다양한 게임 경험을 머릿속으로 정리해보며 좋았던 점과 아쉬운 점을 생각했습니다.

김진태 : 새로운 지식을 학습하기보다 지나온 경험을 정리하기 위해 노력했습니다. 자기 소개서를 작성하면서 어떠한 목표 의식을 갖고 살아왔는지 되짚어보고, 포트폴리오를 작성하며 어떠한 개발 경험을 겪어왔는지 구체적으로 정리했습니다.



이 과정을 통해 스스로 자신감을 갖고, 면접에도 큰 도움이 되었던 것 같습니다.

김풍기 : 서류 전형에서는 자기 소개서와 포트폴리오를 제출했습니다. 과장하거나 부풀린 부분 없이 솔직하게 제 경험과 지원 동기를 적었습니다. 단순하지만 제일 중요한 것 같아요. 포트폴리오는 자기소개와 모바일게임 분석서 2개를 준비했습니다. 필기 전형은 저도 어떻게 대비를 해야 할지 몰라서 많이 걱정했었는데, 게임 산업과 기획에 대한 기본적인 이해와 자신만의 관점이 있다면 충분히 풀 수 있게 출제됩니다! 또, 컴투스 공채에서는 실무진 면접과 임원진 면접 총 두 번의 면접을 보게 되는데요, 꾸미거나 지어낸 이야기를 말하기보다 자신의 이야기를 진솔하게 풀어내는 것이 핵심인 것 같아요.

안수현 : 자소서와 포트폴리오에는 이번 'SWC2018'에 대하여 좋았던 점과 아쉬웠던 점, 그리고 개선점들을 위주로 작성했습니다. 이 과정에서 'SWC2018' 온라인 중계 시청은 물론 현장 관람 역시 진행했습니다. 공식 카페에 'SWC2018' 관련 설문 조사를 올려 유저들의 생각을 들어 보기도 했습니다.

신입사원 워크숍에서 자발적 게임잼 조장을 하셨는데요. 어떤 점을 느꼈고, 어떻게 협업을 유도해 나갔는지와 가장 고려한 점이 무엇인가요?

권애린 : 조원 분들 모두가 성격도 좋고 책임감 넘쳐 자발적으로 작업을 하시는 분들이다보니 사실 따로 노력할 것은 없었습니다. 고려한 점이라 한다면 조장이라고 하여 혼자 돋보이려고 하지 않고 개개인의 색깔을 존중하고자 했던 것이 아닐까 싶습니다. 그러한 자유로운 분위기 속에서 협업을 진행했기 때문에 팀원 분들의 색깔이 고루고루 조화롭게 드러났고, 잘 마무리 할 수 있었다고 생각합니다.



★ (왼쪽부터) 김풍기, 김민철, 권애린, 안수현, 김진태

김민철 : 팀을 구성하고 기획서를 작성하고 이를 바탕으로 게임을 만들어가는 전반적인 과정을 통해 기획자의 업무가 생각했던 것보다 다양하고 많다는 것을 느꼈습니다. 게임 방식뿐만 아니라 캐릭터 구성, 밸런스 조절, 인터페이스 배치 등 세세한 부분까지 고민했습니다. 게임잼을 진행하면서 팀원들의 다양한 의견을 조절하여 게임 속에 반영해 팀원 모두의 아이디어가 게임 속에 담기도록 노력했습니다.

김진태 : 팀 프로젝트에는 의사소통이 가장 중요한 요소임을 다시 깨닫게 되었습니다. 처음 아이디어와 목표가 정해지고, 어떻게 팀원들의 역할을 프로젝트에 잘 담을 수 있을까 고민을 했습니다. 답은 적극적인 의사소통이라 생각하고 팀원들의 의견이 서로에게 잘 전달될 수 있도록 노력했습니다. 진두 지휘하며 팀원들에게 일을 지시하는 강한 리더십(?)을 보이지는 못하였으나, 정해진 시간 내 처음 의도한 목표를 성공적으로 마무리할 수 있어서 좋은 경험이었습니.

김풍기 : 게임의 핵심 재미인 전투를 어떻게 구성할 것인지에 대해 많은 고민을 했었고요. 기본적인 아이디어는 제

가 냈지만 상세 구성은 모든 팀원들이 같이 진행했습니다. 저희 팀 같은 경우는 밥 같이 먹고 꼭 게임 이야기가 아니라도 많은 이야기를 주고 받으면서 자연스럽게 협업할 수 있었습니다.

안수현 : 원활한 커뮤니케이션을 위해 빨리 친해지는 게 가장 중요하다고 생각했습니다. 처음의 어색한 분위기를 해소하기 위해 먼저 게임이라는 공감대를 바탕으로 이야기도 나누고 재미있는 농담도 하면서 친해졌습니다. 화기에애한 분위기가 조성되니, 존중을 바탕으로 한 협업이 자연스럽게 이루어졌고, 정말 즐겁게 게임잼을 했던 것 같습니다.

게임잼 외에 어떤 교육이나 활동이 특색 있고, 흥미롭다고 여겼는지요.

권애린 : 다른 사람은 볼 수 없는 서로 다른 그림을 가진 25명이 설명만으로 그림의 순서를 맞춰 나가는 게임 시간이 흥미로웠습니다. 낯선 환경에서 처음 보는 분들과 공동 목표를 위해 소통하며 단합할 수 있는 짧지만 큰 성취감을 느낄 수 있었던 의미 있는 시간이었습니다.

김민철 : 저도 첫 날 25장의 그림을 보여주는 것 없이 오직 말로 설명하는 것

을 통해 순서를 맞춰가는 활동이 인상 깊었습니다. 실제 업무에서의 소통과 전달의 중요성을 배워 좋았습니다.

김진태 : 팀을 나누어 진행한 실내 컬링이 기억에 남습니다. 실수한 부분은 모두가 격려해주고, 잘한 부분은 박수치고 환호하며 축하하는 분위기가 정말 좋았습니다. 다만 모두가 열정을 불태우며 프로젝트를 임하느라 모습에 쉽게 말을 건네기가 힘들어서 조금 더 다른 팀원 분들을 알아가는 시간을 가지면 좋을 것 같습니다.

김풍기 : 저도 첫 날에 했던 실내 컬링이 가장 재미있었습니다! 막연하게만 알고 있던 컬링을 실제로 해보니까 각도 조절, 힘 조절이 너무 어렵더라고요. 그래도 같은 팀을 믿으면서 협동하니까 경기에서 승리도 하고 즐거웠습니다.

안수현 : 25명의 동기들이 각자 서로 다른 그림을 받고, 그림을 서로간에 공개하지 않은 상태에서 설명만으로 그 순서를 맞춰내는 협동 게임이 정말 재미있었습니다.

앞으로 어떤 목표를 이루고 싶은지 자신만의 '꿈'에 대해서 말씀 부탁드립니다.

권애린 : 유저들에게 가슴 벅찬 즐거움을 선사할 수 있는 게임을 만들고 싶어서 입사했습니다. 그 게임의 비주얼을 전담 마크할 수 있는, 신뢰할 수 있는 등직한 AD가 되고자 합니다.

김민철 : 우선 컴투스에서 여러 장르의 게임 기획업무를 수행하며 저에게 맞는 업무 분야와 게임 장르를 찾고 싶습니다. 그리고 제가 지닌 역사 지식과 사 고방식을 토대로 게임 기획안을 만들어 팀을 이끌고 싶습니다.

김진태 : MIT에서 개발된 App Inventor는 간단한 마우스 클릭 몇 번을 통해 앱을 개발할 수 있는 도구입니다. 저도 우리 HIVE가 간단한 마우스 클릭을 통해 쉽게 게임에 적용할 수 있도록 하는 것이 꿈입니다.

김풍기 : 컴투스의 신작 게임 프로젝트를 진두지휘하는 PD가 되는 것이 제 꿈입니다.

안수현 : 제가 e스포츠를 정말 좋아하는데 현재 컴투스에서 주최하는 '서머너즈 워' SWC 외에도 다른 게임들을 흥행시켜 더 많은 게임들의 e스포츠를 직접 기획하고 싶습니다. 나아가 블리즈컨과 같은 게임 축제 또한 기획해보면 정말 좋을 것 같습니다.

글. 박종석 기자 / jongsp@



별이되어라!



‘엘룬’

게임빌 대작 RPG ‘엘룬’ 대만·홍콩·마카오 본격 공략

새해 출발과 함께 시동을 걸고 있는 게임빌의 신작 ‘엘룬’. ‘엘룬’ 대·홍·마 출시 소식이 알려져 더욱 궁금한 사람들이 많아졌을 텐데, 현지에 어떤 모습으로 공개가 되었는지, 앞으로는 어떤 모습을 보여줄지, 와플 스튜디오의 핵심 인물을 만나 이야기를 들어보자.



★ (왼쪽부터) 송재연 PD, 김태중 AD

신작 ‘엘룬’에 대한 소개부터 부탁 드릴게요.

송재연 PD 전작의 본질적인 재미인 스킬 기반의 전투 시스템을 계승하고 발전시켜서 ‘보다 전략적이고, 보다 스타일리시하게’라는 슬로건을 바탕으로 200여 종의 각기 다른 콘셉트와 스킬을 가진 ‘엘룬’을 수집해서 자신만의 팀을 꾸려 플레이를 하는 턴제 SRPG입니다.

‘차원 이동’을 하며 모험을 떠나는 콘셉트가 특이합니다.

어떻게 그런 생각을 하게 되셨나요?

송재연 PD 확장 가능성을 염두에 두고 나온 콘셉트입니다. 보통 게임의 기본이 되는 ‘모험’과 같은 콘텐츠는 한 번 플레이 후 버려지게 되는 일이 많은데, 이걸 좀 더 생명력 있게 가져가기 위해 고민했습니다. ‘엘룬’이 가지는 모

험 콘텐츠는 차원마다 독립된 이야기들이 있는데, 이 이야기들이 한 번에 완결되는 것이 아니라 다양하고 풍부하게 이어지길 원했습니다. 하지만, 각 차원의 특성이 많아져서 통일시키는 난제를 해결하기 위해 고안해낸 것이 차원 이동입니다. 이 콘셉트를 잡는 데 아트디렉터의 역할이 컸습니다.

김태중 AD 큰 설정은 기획팀과 같이 했습니다. 설정이 정해진 이후에는 그래픽적으로 어떻게 보여주느냐 하는, 아이덴티티를 갖추기 위한 이미지화가 필요했습니다. 차원 이동에 부합하는 이미지에 대해 고민하다 생각한 부분이 외비우스였습니다. 외비우스의 돌고 도는 느낌을 차원과 차원 사이를 이동한다는 설정과 결합시킨 이후, 구체적인 이미지나 연출을 전반적으로 작업했습니다.

그래픽적 연출에 기대가 많습니다. 특히 중점을 둔 부분이 있다면?

김태중 AD 큰 흐름에 있어서는 우리 게임 메인 아이덴티티인 ‘시공간 차원 이동’과 ‘캐릭터와 만나는 중요한 과정’을 게임 안에서 잘 설명해 주고자 키비주얼로 다양한 차원의 캐릭터들이 시공간을 이동하는 모습을 보여주기 위해 신경을 많이 썼습니다. 캐릭터마다 ‘궁극기 연출’이라는, 시간과 리소스가 들지만 유저에게 캐릭터의 성격과 공격에 대한 만족감을 주기 위한 연출에 중점을 두고 제작했습니다.



★ ‘엘룬’ 소개 영상 중 궁극기 연출

‘엘룬’에는 흥미로운 콘텐츠가 많이 보이는데요, 가장 신경쓴 부분은 무엇인가요?

송재연 PD 처음부터 고민했던 것인데, 단순히 플레이하고 보상을 받고 끝내 버리는 콘텐츠에 대한 ‘소비’가 아닌 ‘공략’에 중점을 두어 전략적인 요소를 많이 배치했습니다. 먼저 보스전, 월드 보스에 다양한 공략적인 재미가 있을 것이고, 외비우스 던전에는 다양한 재료를 조합하여 각기 다른 공략법과 난이도를 가진 던전을 생성할 수 있어서 공략의 재미가 분명히 있을 것이라 생각합니다.

그래픽적으로 특별히 집중한 콘텐츠가 있나요?

김태중 AD ‘외비우스 던전’에는 오염된 차원의 정수를 정화해 나간다는 콘셉트가 포함되어 있습니다. 이를 표현하기 위해 각 단계를 클리어할 때마다 오염된 방이 정화되는 연출을 넣어 두었는데 그 부분에 특별히 신경을 썼습니다.

개인적으로 가장 선호하는 부분은?

송재연 PD 아무래도 ‘모험’이지 않을까 합니다. 내용이 길다는(웃음) 이야기도 있었지만, 롤플레이 게임을 하는데 가장 기본이 되기도 하고, 게임 속 세계관이나 시나리오를 이끌어가는 역할로 애착이 갑니다.

유저 분들이 ‘엘룬’을 플레이하면서 어떤 점을 봐주셨으면 하시나요?

송재연 PD 수집형이다 보니 캐릭터에 대해 좋은 것과 나쁜 것에 대한 유저분들의 의견이 갈릴 수 있지만, 제작자 입장에서는 모두 공을 들이기도 했고 잘 살펴보면 모두 쓰임새가 있도록 디자인되어 있습니다. 천편일률적으로 회귀도에 따라 무조건 나쁘다, 좋다고 판단하기보다 다양한 엘룬들을 가급적 많이 사용해 주시고 사랑해주셨으면 합니다.

김태중 AD 캐릭터마다 고유의 이야기와 다양한 스킬이 있으니, 많이 찾아봐 주시고 즐겨 주시면 기쁠 것 같습니다.

‘엘룬’에는 많은 캐릭터가 있는데, 개인적으로 애착이 가는 캐릭터가 있나요?

송재연 PD 전작에서 절대 OP인 캐릭터였는데, ‘엘룬’에서는 외형 및 콘셉트가 다르지만, ‘세드나’라는 이름의 엘룬을 제작하게 되어 눈길이 많이 갑니다. **김태중 AD** ‘원령검사 미카즈키’일 것 같습니다. 시나리오에 초점을 두어 디자인 되었던 초기 캐릭터들에 비해 캐릭터적으로 애착을 가지며 디자인된 캐릭터이기도 하고, 이후에도 공개될 캐릭터들은 새로운 차원과 새로운 스토리에서 공개될 캐릭터 들이라 새로움에 대한 기대감도 큼니다.

새로운 차원에서 공개될 새로운 캐릭터들인가요?

송재연 PD 네. 저희는 앞으로도 캐릭터를 단독 출시하지 않을 예정이고, 앞서 말했던 ‘모험’ 콘텐츠의 확장 가능성과 연결해서 숨겨진 떡밥들이나 숨겨진 이야기들, 기존 스토리와 연관성, 세 명의 메인 캐릭터들과의 관계성 등에 맞춰서 새로운 차원에서 새로운 스토리를 통해 공개할 예정입니다.

특히 대만 한정 캐릭터를 제작했다고 들었는데요?

김태중 AD 첫 오픈인 대만, 홍콩 등을 위해 저희 개발진들은 특별함을 그 국가들에 전달하고 싶었고 그에 맞춰 대만에서 시작해 전 세계적으로 사랑받고 있는 ‘버블타’를 콘셉트로 하여 캐릭터를 준비하게 되었습니다. 더불어 대만과 홍콩 등 현지 유저들에게 선물이 될 만한 코스튬과 다양한 춘절 이벤트를 준비하고 있습니다.

송재연 PD 한국 출시 때에도 마찬가지로 전용 캐릭터들이나 전용 이벤트에 대해 검토하고 있으니 기대해주시어도 좋습니다.

대·홍·마 출시 이후 ‘엘룬’의 목표는 무엇인가요?

송재연 PD 가장 크게는 오래가는 서비스를 위해 노력할 예정입니다. 출시 후 한 두 달은 버그 대응에 정신 없을 것 같지만, 업데이트 또한 빠르게 준비해 선보일 예정입니다. 그리고, 한국, 일본, 미국을 포함해 전 세계 출시를 준비할 예정입니다.



★ 현지 유저 감성 반영 현지화 콘텐츠 · 프로모션 바탕, 역대급 사전 예약 선물, 외국 게임 최초 PD가 현지 유저들과 소통하며 감성 운영

마지막으로 전하고 싶은 말이 있다면?

송재연 PD 반짝하고 사라지는 콘텐츠보다는 유저 분들과 함께 호흡을 맞춰나가 오래오래 가는 ‘엘룬’으로 남고자 최선을 다할 테니 즐겁게 즐겨주시면 좋겠습니다.



핫한 건강 관리 트렌드, '스마트 체중계'

건강 관리는 남녀노소를 가리지 않고 중요한 이슈이다. 건강 관리에 있어 가장 쉽게 접근할 수 있는 것이 운동이며, 이에 따른 변화 중에 가장 눈에 띄는 것은 체중이다. 건강상의 이유가 아니더라도 미용을 위해서 체중을 관리하는 경우도 있다. 하지만, 자주 체중을 측정하다 보면 불편한 점이 생기기 마련이다. 빈도에 상관없이 측정을 했다면 자연스레 체중 변화를 시각적으로 보고 싶어진다. 이를 도표로 알려준다면 좀 더 편할 텐데, 생각하면서도 측정할 때마다 엑셀 시트나 스마트폰 애플리케이션에 기록하는 것은 여간 귀찮은 일이 아닐 수 없다. 몸무게를 측정만 해도 알아서 저장하고, 도표로 보여주는 체중계가 있다면 얼마나 편할까? 더 나아가서 BMI(체질량 지수)라든가, 간단하게 부가적인 정보를 확인할 수 있다면 금상첨화일 텐데..

스마트 체중계는 위와 같은 고민을 해결해준다. 수많은 제조사가 있지만, 필자는 이번 호에서는 얼마 전 핫했던 모델, '샤오미 미스케일2'를 다루고자 한다.

미스케일2는 몸무게뿐만 아니라 4개의 원형 금속 전극편을 통해 체지방, 근육량, 기초 대사량, 내장 지방 등급, 골격량, 수분 등의 변수를 측정해준다. 전극편과 관련된 어려운 기술 이야기는 잘 모르지만, 기존 BMI만을 통해 부정확하게 진단하던 때보다는 믿음이 간다. 심지어 이 모든 측정이 맨발로 체중계에 올라가기만 하면 끝난다. 몸무게만으로는 알 수 없던 부족한 부분을 쉽게 파악해 주는, 그야말로 스마트한 체중계이다.

사용법도 간편하다. 휴대폰에 Mi Fit 을 설치하고 블루투스를 켜다. 간단한 회원 가입 절차 이후 기기 추가를 누르고, 체중을 재면 끝이다. 앞으로의 측정은 전부 자동으로 동기화된다. 바디 데이터를 토대로 자동으로 가족 구성원의 데이터를 구분해주기에 가정에 두고 사용하기에도 적합하다. 추가적으로 Mi Fit 앱의 기능으로 목표 설정이나, 운동 데이터 기록을 관리해주시니 별도의 관리 앱이 필요 없이 하나로 통합할 수 있다. 다만 상기한 전극편과 관련하여 측정 데이터가 수분에 민감하기 때문에 운동 및 샤워 전 공복 상태로 측정하는 것이 좋다. 매일같이 지정된 시간에 체중을 측정하며 쌓이는 통계에 흐뭇할 수도, 좌절할 수도 있지만 그것이 결과적으로 부정적인 방향을 주지는 않을 것이다.

체중을 재더라도 내가 어느 기간 동안 얼마나 살이 빠지고 쯤는지 궁금할 때가 있다. 이를 자동으로 관리해주면서 체중량과 같은 유익한 정보를 함께 확인할 수 있는 스마트 체중계. 스마트 디바이스 시대에 맞춰 건강까지 스마트하게 챙겨보는 것은 어떠신가요?



사진 출처 샤오미 mi korea <https://www.mi.com/kr/mi-body-composition-scale/>

글. 장우석 기자
3rd_time@

복면겜왕

'복면겜왕'은 베일에 가려진 게임을 단계별로 추측해 보고 맞혀보는 코너입니다. 매월 게이머라면 인정하는 '갯갬'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

락스타 게임즈에서 개발한 오픈 월드 시뮬레이션 게임으로, 리뷰 전문 사이트 Metacritic에서 97점을 받았고 2018 GOTY 후보에 '갯오브워'와 함께 항상 거론되었던, 유저들에게 극찬을 받고 있는 게임입니다.

02

아마 벌써 정답을 알고 계신 분도 있을 것 같은데요.

1899년, 미국. 거친 서부 시대가 막을 내리고 있는 시기를 배경으로 반 더 린드 갱단의 아서 모건은 정부 요원과 현상금 사냥꾼들에게 추격당하며 살아남기 위해 강도질, 도둑질, 싸움을 거듭해갑니다. 갱에 대한 의리와 자신의 이상 사이에서 갈등하게 되는 과정을 게임에 담아 플레이어가 서부 영화 속 주인공이 된 듯한 느낌을 줍니다.



03

매력적이지만 흔하지 않은 배경인데 감이 좀 오시나요?

3일 만에 7억 2,500만 달러(8,200억 원)을 벌여 'GTA 5'의 10억 달러(1조 원 이상)에 이어 역대 3일간 매출 2위를 달성했고 출시된 지 8일 만에 전작 1편이 8년간 기록했던 실적을 넘어섰다고 합니다.

04

이 게임과 GTA 시리즈까지 한 회사에서 개발했다니..

'GTA5'보다 더 사실적이고 디테일한 오픈 월드가 구현되어 있다는 평입니다. 자연스럽게 자라는 수염과 머리카락이라든지, 옷이 피나 진흙에 더러워지면 NPC들이 주인공을 피하는 등 유저와 오픈 월드가 유기적으로 상호작용하는 부분은 플레이하면서 재미와 놀라움을 선사해줍니다.



05

자꾸 GTA와 비교를 하게 되지만 대작 오픈 월드 게임이라면 최고라 평가받는 GTA와 비교할 수밖에 없겠죠? 광활한 오픈 월드 보고 가시죠

게임 타이틀 표지의 배경과 주인공 표정이 뽀짝하고 강렬하여 인상 깊습니다



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

기간 : ~ 2019년 2월 17일

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

1월호 정답 : '디아블로' / 1월호 당첨자 : 박세영(서울시 구로구), 한익희(경기도 수원시), 이경민(경기도 안양시)

글. 정윤일 기자 / cmoon@

신비한 중국의 예술

변검

공연영상



현재 세계 각국 무형문화유산의 일부는 도움을 받지 못한 채 소멸하거나 사라질 위험에 놓여 있다. 무형문화유산은 지리적, 역사적, 사회적 환경에 적응해 온 민족의 집단적인 삶의 지혜이며, 소중한 자산이고 재창조의 원동력이기도 하다. 그러나, 오늘날 이러한 무형문화유산이 직면하고 있는 위기는 심각하다. 무형문화유산은 한번 사라지면 복원이 불가능하다는 점에서 더욱 위기감을 느끼게 한다. 이에 유네스코는 1972년 세계문화유산 보호를 위한 국제규범을 제정하면서 오늘날 무형문화유산 보호에 대한 세계 각국의 관심을 촉구하고 있다.

중국의 무형문화유산과 전통극

중국은 유구한 역사와 넓은 지역을 가지고 있으며, 세계에서 가장 풍부한 무형문화유산을 보

유하고 있다. 민족성이 풍부하고 다채로운 무형문화유산은 민간 문화의 생태를 구성하고, 선조에 대한 기억과 역사의 연속성을 이어가고 있다. 그중 중국의 전통극은 풍부한 지방 문화의 특색이 잘 드러난 예술이라고 하겠다. 이 전통극에 등장하는 것이 검보(臉譜), 즉 '분장'이다. 검보는 중국 민족 예술의 중요한 부분으로서 중국의 고유한 예술적 형식과 풍부한 문화로 현대 예술에 영향력을 끼치고 있는데, 선명한 색깔 외에도 캐릭터의 성격을 부각시켜 성격을 형상화한 것이 특징이다. 이것은 물질문명과 정신문명이 결합된 일종의 특수 예술 형식으로, 실용적인 기능과 심미적인 기능의 완벽한 조화를 이루고 있다. 검보는 전통극에서 유래되었지만 검보 무늬의 색채, 형태 등 요소를 응용한 대형 건축물과 상품의 포장, 각종 도자기, 패션 디자인, 미술 등이 여러

분야에서 나타나고 있기 때문에 무대의 범위를 넘어 전통 문화의 중요한 위치를 차지한다.

천 개의 가면으로 얼굴을 바꾸는 '변검'

검보를 사용하는 다양한 전통 지방극 중에 쓰촨 지역에서 공연되는 연극을 쓰촨극(四川劇) 혹은 찬극(川劇)이라고 부른다. 찬극에는 배우가 검보를 신속하게 여러 번 바꾸는 독특한 예술 장르인 '변검(變臉)'이 있다. 이 변검은 공연 중에 연극 내용에 따라 여러 가지 얼굴이 정말 눈 깜빡할 사이에 바뀌는데, 화려한 손동작과 현란한 몸짓, 부채와 같은 소품을 통해 관객들로 하여금 시선을 돌리게 하고 그사이에 검보가 그려진 가면을 바꾸는 것이 핵심이다. 쉽게 말해 연기자의 빠른 동작과 변화로 극 중 인물을 다양하게 표현하는 예술이 '변검'인데, 관객들의 눈앞에서 순식간에 얼굴



모양을 바꾸는 미술과 비슷한 면이 있다. '변검'은 검보가 바뀌는 변화 과정을 통해 무대의 시각적 충격 효과를 주고 이는 관객에게 몽환적이고 신비한 느낌을 자아낸다.

'변검'의 유래

'변검'의 유래는 옛날 쓰촨 지방의 사람들이 사나운 짐승을 쫓고 자신과 가족을 보호하기 위한 가면을 착용한 것에서 시작되었다고 한다. 당시 사람들은 야수와 만났을 때 살아남기 위해 여러 가지 얼굴 모양으로 단장했는데, 이것이 훗날 쓰촨성의 '변검'이라는 독특한 예술 기법으로 발전했다. '변검'은 검보의 변화를 통하여 인간의 희(喜), 노(怒), 비(悲), 공(恐), 경(驚) 등 정서적 감정을 직관적으로 표현하는 과장된 예술 기법이다. '변검'은 인물의 내면을 보여 주는 캐릭터의 하나로 인물의 내면과 감정의 변화를 보여주는 것이다. 즉, 추상적인 정서와 심리 상태를 엿볼 수 있도록 구체적인 이미지를 드러낸 것으로, 인물을 형상화한 특수 기법이자 인물의 내면 감정을 표현하는 일종의 낭만주의 수법이다. 그 때문에 비극적인 내용일지라도 이러한 표현을 활용해 희극적인 분위기를 만들기도 한다.

'변검'의 종류

'변검'은 크게 대변검(大變臉)과 소변검(小變臉)으로 나누는데, 전자는 얼굴 전체를 변화시키는 것이고, 후자는 얼굴 일부분을 변화시키는 것이다. 변검의 기법은 '차검(遮臉)', '말검(抹臉)', '취검(吹臉)', '운기변검(運氣變臉)'으로 나눌 수 있다. 일반적으로 잘 알려져 있는 방식은 차검이며, 가늘고 질긴 끈으로 조종하여 가면을 벗기는 것이다. '변검' 복장 속의 여러 가닥의 끈이 몸통, 가슴, 손발 등 몸의 곳곳에 연결되어 연기자의 동작과 함께 자연스럽게 끈을 움직이면서 얼굴 모습이 바뀌게 되는 것이다. 취검은 금분(金紛), 은분(銀紛), 묵분(墨紛) 등과 같은 분말식 화장품을 아주 작은 상자에 넣은 뒤 무대 바닥 위에 두었다가 배우가 바닥에 엎드리는 춤 동작을 취하면서 얼굴을 상자에 대고 획 붙면 분말이 얼굴에 묻게 되어 다른 색깔의 얼굴로 바뀌게 된다. 말검은 얼굴의 특정 부위에 분장용 분을 묻혀 놓았다가 필요할 때 손으로 문질러 다른 색으로 변하게 하는 것이다. 얼굴 전체를 바꾸려면 분장용 분을 이마나 눈썹에 묻혀두고, 얼굴의 하반부분 바꾸려면 분을 뺨이나 코에 묻혀 둔다. 또는 특정 부분만 바꿀 때는 분장용 분을 바꾸려는 그 부위에 묻혀 둔다. 운기변검은 기공을 운용하여 얼굴을 홍색에서 백색으로, 백색에서 청색으로 바꾸는 기법이다.

현대와 '변검'

'변검'은 오직 찬극에서만 볼 수 있는 연기 기술이며, 역대 연극인들이 공동으로 창조하고 대대로 물려내려 온 예술이라고 한다. 최근에는 '변검'을 쉽게 관람할 수 있게 되었지만, 불과 30여 년 전에만 해도 '변검'의 기법은 찬극 내부의 기밀로 철저히 지켜진 내부의 사람들만 수제자로 받아들여졌다. 또 남성에게만 국한되어 전수되고 여성에게는 전수가 되지 않았다. 실제로 1987년 중국국가문화부에서는 찬극의 '변검'을 국가 2급 비밀로 정식 등록했는데, 이는 중국 전통극 중에서 유일하게 국가 기밀로 선정된 것이다. 그 후 시간이 흘러 2000년 무렵부터 변검이 주목을 받기 시작하고 상업화가 되어 가면서 '변검'을 배우려는 사람들이 늘어나 내부에서 남성들에게만 정보가 국한되었던 '변검'이 보편화되기 시작했다. 이후 중국 쓰촨에서만 볼 수 있었던 '변검'은 중국 각 지역, 심지어 외국에서도 관람할 수가 있게 되었고 여자 배우가 '변검'을 시연하는 것도 간혹 볼 수 있게 되었다.

★ 변검 이미지 출처
<http://goodnewsplanet.com>
<http://www.ningxiu.com/>
<http://xinhua-rss.zhongguowangshi.com>
<https://www.aliexpress.com>

글. 손봉 기자
 blennie@



독자 분들께 소개 부탁 드릴게요.

안녕하세요. 게임빌-컴투스 대만 지사와 동남아 지사를 맡고 있는 백경진입니다. 독자 여러분께 인사드릴 수 있어 영광입니다. ^^

지사에서 근무 중 보람을 느끼신 경험이 있다면?

작년 9월 '탈리온' 동남아 출시 때 안정적인 서비스를 가장 큰 목표로 세우고 현지 유저 분들의 문제를 확인하고 해결하기 위해 최선을 다했습니다. 예로 동남아지사 운영팀이 필리핀까지 출장을 가서 현지 상황을 확인하는 등 적극적으로 대응을 했는데.. 그 결과 커뮤니티의 동향이 긍정적인 분위기로 바뀌더라고요. 우리 직원 모두 힘은 들었지만 큰 보람을 느꼈습니다.

타지에서 근무하시면서 어려운 점이 있다면?

동남아 지사는 태국, 인도네시아, 베트남에 오피스가 있고 각각의 언어뿐만 아니라 동남아 모든 지역 내의 영어 및 타 언어 사용자들도 고려해야 하는데요, 여러 언어가 혼재되어 있고 네트워크 환경이 다른 지역들에 비해 열악하기 때문에 서비스의 퀄리티를 유지하는 일이 쉽지 않긴 합니다.

백 이사장님의 스트레스 해결 방법이 있다면?

대만에 온 뒤로 생긴 취미입니다만, 최근에는 잠이 날 때마다 아주 작은 여행이라도 소소하게 다니려고 노력하는 편이에요. 거창하게 멀리 떠나지 않더라도 많이 걷고 주변 소소한 도시들도 많이 다녀보려고 하는 편입니다. 지금은 대만 현지 분들보다 더 많은 곳을 다녀본 것 같아요.

일과 삶의 균형을 유지하는데 중요한 것이 무엇이라고 생각하세요?

일 외의 다른 목표를 가져보는 것이라고 생각합니다. 어떤 새로운 목표를 세우고 도전해보는 것이 삶에 많은 변화를 주는 것 같아요. 일과는 전혀 무관한 다른 것에 아주 사소하고 작은 목표라도 가져보고, 그것을 달성해보면 일에만 치여 지내다가 느껴지는 공허함을 해소할 수 있는 것 같더라고요.

지사장님의 인생 게임은 무엇인가요?

미국에서 회사 생활 할 때 정말 외로웠습니다. 미국은 가족 중심의 사회였고, 회사 동료라는 개념도 한국과는 좀 달라서 일을 마치고 나면 혼자만의 시간을 갖게 되는 경우가 대부분이었습니다.

당시 '디아블로3' 출시 직전이어서 '디아블로2'는 반값 프로모션을 했는데, 구매해서 몇 달 동안 퇴근하면 플레이하고 다시 출근하고를 반복하면서 지냈던 기억이 있습니다. 한국에서 이전에 함께 플레이하던 친구를 다시 꺾어서 같이 하고, 시차 때문에 메신저에 공략을 남겨주곤 했었죠. 그때 힘들었던 시기에 제게 큰 즐거움을 줬던 게임입니다.

게임 업계에서 근무하고 싶어 하는 후배들에게 조언 부탁드립니다.

게임은 즐거움이라는 가치를 제공해야 하는 것이기 때문에 끊임없이 즐거움의 근원을 찾아내고 어떻게 하면 유저들을 만족시킬까를 개발부터 서비스의 전 영역에서 고민해야 합니다. 그 과정이 힘들고 어려운 일이지만 수많은 고민과 준비 끝에 제공한 서비스를 통해 긍정적인 피드백을 받았을 때의 성취감은 그간의 고생을 다 잊게까지 만들어 줍니다. 게임빌-컴투스는 오래 전부터 글로벌 시장을 목표로 준비하고 다져온 회사이고, 우리만의 전략으로 전 세계 유저들이 즐거워할 콘텐츠와 서비스를 만들어내고 있습니다. 저희와 함께해보지 않으시겠어요? ^^

글. 최서영 특파원 / seryu22@

시대를 달려가는 청춘들의 기적을 그린 이야기

영웅전설: 섬의 궤적

1990년대 말에서 2000년대 초 여러 가지 PC 게임을 해본 사람들이라면, 직접 플레이를 하지 않았어도 한 번쯤 이름을 들어봤던 게임이 있다. 바로 팔콤사의 '영웅전설' 시리즈다. 이번 호에서는 아가자기한 그래픽과 섬세한 배경 스토리, 가슴 울리는 메인 시나리오로 많은 사람의 추억에 남아 있는 명작 영웅전설 시리즈의 최신 후속작, '영웅전설: 섬의 궤적'을 소개한다.

궤적 시리즈 : 공, 영, 벽, 이제는 섬

2004년, '영웅전설' 시리즈는 '공의 궤적'이라는 새로운 세계관으로 탄생했는데, 통상의 판타지 세계관에 스팀펑크를 가미하고 대륙 전체를 망라한 복잡한 국제 정세를 끌어들이는 스케일, 그 가운데에서 이루어지는 아련한 'boy meets girl' 스토리가 새로이 팬들에게 어필하게 된다. 이후 나라와 주인공을 바꾸어 영의 궤적, 벽의 궤적 시리즈가 이어 등장하며 매력적인 세계관을 더욱 풍부하게 만들었고, 5개의 타이틀이 나오는 동안에도 풀리지 않는 떡밥과 확장되는 세계관에 유저들은 새로운 궤적 시리즈의 탄생을 기대하게 되었다. 그리고, 10여 년이 지난 2013년 드디어 '섬의 궤적' 시리즈가 등장하게 되었다.

새로운 시대의 '영웅전설'

궤적 시리즈 첫 작품으로부터 10년, 또한 가가브 트릴로지의 첫 편인 '영웅전설3'가 나온 1994년으로부터 20년의 세월이 흐르는 동안 작품은 많이 달라졌다. 남성 주인공을 내세우며 미연시 시스템을 차용하여 다양한 여성 캐릭터와 연애 관계를 쌓을 수 있거나 사관학교 학생들을 주연들로 삼아 저연령층에게 어필하거나 이른바 '흑화'나 '폭주'로 대변되는 중 2병 요소를 차용한 설정을 집어넣기도 했다. 어떤 유저들은 라이트 노벨이나 미연시 같은 요소를 넣은 것에 실망하기도 했고, 또 어떤 유저들은 새로운 요소가 어떻게 기존의 '영웅전설'과 맞물릴지 기대하기도 했다.

한 사람의 영웅이 아닌, 사람의 인연을 말하는 RPG

낯선 포장으로 시작하지만 그 안에는 친숙함이 있다. 세계관 내에서 모든 NPC는 자신들의 사연을 가지고 살아 숨쉬며, 게임이 진행할 때마다 그들의 이야기도 진전된다. 이야기의 큰 축은 거시적인 관점의 사건들로 이루어지지만, 미시적인 관점에서 그 사건에 휘말리는 소시민들의 삶과 영향력을 가버이 여기지 않는다. 물론 가장 큰 힘을 가지고 사건에 영향력을 가진 것은 주인공 일행이지만, 그들도 세계를 구성하는 한 사람에 불과하다. 때로는 휘말리고, 가끔은 꺾이며, 인연의 힘을 모아 역경을 극복하는 길을 제시한다. 영웅 한 명이 세상을 바꾸고 구하는 것이 아닌, 주연들을 중심으로 모두가 자신의 역할을 가지고 서로 인연을 쌓은 그 힘이 역경을 바꾸어 가는 것. '영웅전설'이라는 타이틀을 달고 있지만, 역설적으로 한 사람의 영웅이 아닌 사람의 인연을 조명하는 이 작품의 기초는 여전히 이어지고 있다.

길고 긴 여정을 마치는 '섬의 궤적4' 발매

그렇게 새로운 감성으로 시작된 섬의 궤적 시리즈는 일본에서 종지부를 찍었다. 한국에서도 지난해 11월 '섬의 궤적3'가 정식발매 되었고 완결편인 '섬의 궤적4'는 오는 3월 초 한국에 선보이게 된다고 한다. 플랫폼은 다르지만 '섬의 궤적1'과 '2'도 이미 정식발매가 되어 있으며, 다운로드 구매도 가능하다.

스케일 큰 대륙을 배경으로 복잡한 정세 가운데 성장해나가는 모습을 보고 싶다면 다가오는 초봄, '영웅전설: 섬의 궤적' 시리즈로 긴 시간을 보내는 것도 좋은 선택일 듯하다.



글. 최사라 선임 / irry@



신개념 본격 소셜 가무(歌舞) 게임

댄스빌



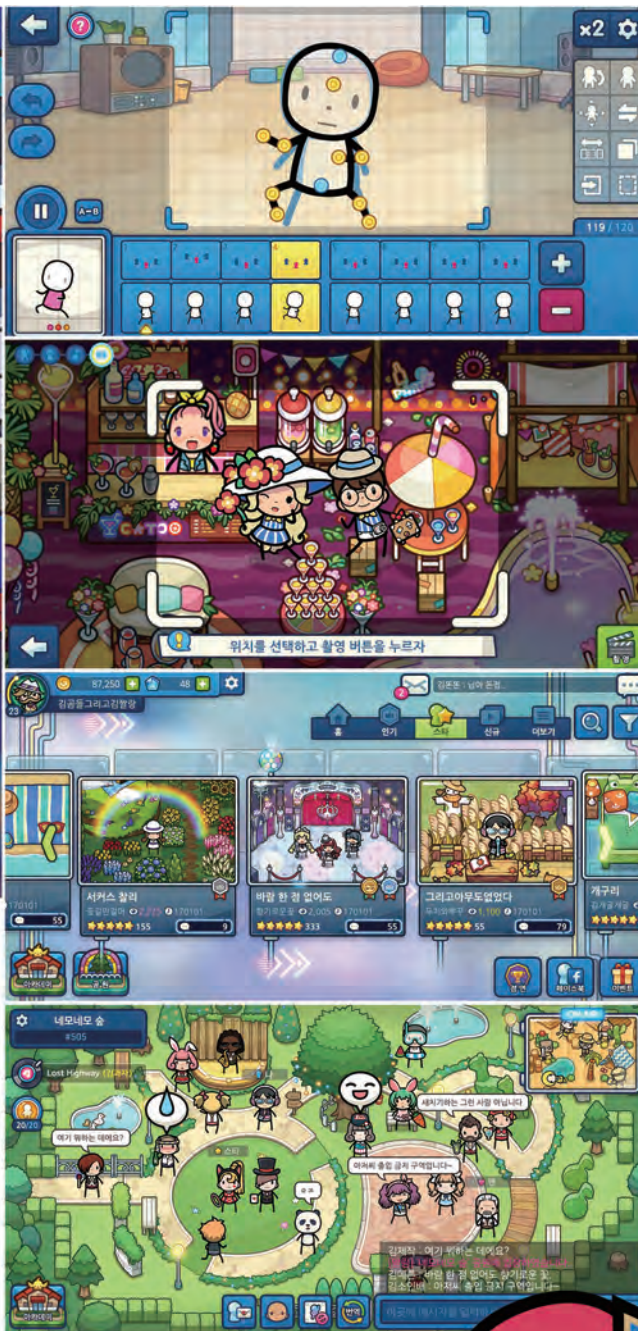
게임 속 '춤과 음악'으로 세상의 '인싸'가 되자!

모바일 DNA 컴투스가 기획부터 출시까지 오랜 기간 동안 공들여 만든 댄스빌이 드디어 서비스를 시작했다. '댄스빌'은 춤과 음악을 직접 만드는 샌드박스과 소셜 기능의 SNG(Social Network Game), 플랫폼 장르가 결합된 독특한 게임이다. 특히 '댄스빌'은 최근 넘쳐나고 있는 양산형 모바일 RPG들과는 확실히 다르고, 독특한 개성이 있으며, 누구나 함께 즐길 수 있는 게임이다. 자, 이제부터 '댄스빌'만의 특징에 대해 세세히 파헤쳐 보고 세상의 '인싸'가 되어보도록 하자!

하나, 춤과 음악을 내 맘대로~

처음 접하는 '댄스빌'의 캐릭터는 다른 게임들처럼 화려하거나 멋진 모습은 아니다. 그러나, 세상에 없던 독특한 게임인 만큼, 새삼스러운 요소들로 가득 차 있다. 우선 12개의 관절을 조절하여 움직임의 자유도를 높일 수 있고, 세상 정밀한 조절로 내가 원하는 다양한 춤을 연출할 수 있다. 게다가 1명이 아닌 최대 9명의 캐릭터들로 화려한 군무를 만들 수도 있어서 내가 만든 춤을 감상하는 재미를 더한다.

춤이 있는데 음악이 없으면 섭할 터! 춤뿐만 아니라 음악도 쉽고 자유롭게 만들 수 있다. 대편성 오케스트라 규모의 2.5배에 달하는 최대 279종류의 악기를 지원하고, 자신의 목소리를 녹음해 악기로 사용할 수도 있다는 사실이 정말 놀랍다.



둘, 무한한 조합의 꾸미는 즐거움

아기자기하고 귀여운 캐릭터의 헤어스타일, 표정, 피부, 수염, 패션, 액세서리 등을 조합하면 약 3억 7천 만 가지의 스타일을 만들 수 있다. 그야말로 나만의 개성을 최대한 뽐낼 수 있는 것! 스타일 외에도 가구, 소품, 바닥, 조경 등의 인테리어 제작 소품을 이용하여 나만의 공간을 꾸미는 것도 또 다른 재미다. 이처럼 '댄스빌'이 제공하는 수많은 스타일은 나의 취향과 개성으로 캐릭터와 공간을 꾸밀 수 있는 무한한 조합을 제공한다.

셋, 내가 만든 '유비'로 스타가 되는 곳

'댄스빌'에서는 누구나 스타가 될 수 있다. 게임 속 '댄스비전'에 나의 뮤직 비디오를 올려서 모든 유저들에게 공유할 수도 있고, 내가 만든 춤과 음악이 다른 유저들에게 인기가 있으면 게임 내에서 스타가 될 수도 있다. 유저들이 다양한 콘텐츠를 자유롭게 만들 수 있기 때문에 그 어떤 독특한 창작도 가능하다. 이렇게 만든 뮤직 비디오는 '경연'을 통해 다른 유저들과 경쟁할 수 있게 되는데 투표를 통해 경연 순위가 결정되면 보상도 받을 수 있다.

넷, 함께 소통하는 소셜 플랫폼

그렇다고 '댄스빌'이 스토리가 없는, 단순히 춤과 음악만 만드는 게임도 아니다. 튜토리얼과 액티비티가 진행되는 '마을' 공간에는 190명에 달하는 수많은 NPC가 등장해 다양한 스토리와 즐거움을 제공한다. 유저가 만든 노래와 춤은 커뮤니티와 SNS를 통해 공유할 수 있고, 이렇게 만든 노래와 춤을 뽐낼 수 있는 소셜네트워크 기능까지 갖춰져 있다. 이를 통하면 인기 있는 크리에이터를 팔로우하거나 댓글로 소통할 수도 있어서 그야말로 무한한 가능성을 가진, 세상과 통하는 또 하나의 '플랫폼' 같다.

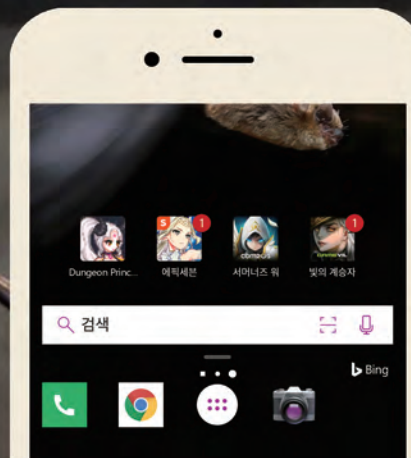
마치며..

누구나 쉽게 즐길 수 있는 춤과 음악을 자유롭게 만들 수 있고, 소셜 커뮤니티 기능으로 함께 어울리며 방대한 조합으로 캐릭터와 공간을 꾸밀 수 있는 특징들은 '댄스빌'의 최대 장점이다. 앞으로 방대하고 자유로운 콘텐츠를 통해 더 많은 분야로도 확장될 수 있을 것이라고 여겨진다. 물론 커뮤니티 소통 예절 등은 앞으로 꾸준히 개선되어야 하겠지만, 유저들에게 '심즈'처럼 게임이 아닌 소프트웨어 장난감으로 인지될 무한한 가능성과 잠재력에 큰 기대가 된다.

샌드박스 게임이란?

말 그대로 모래 상자를 의미하며, 소꿉놀이나 바닷가 모래사장에서 노는 것처럼 자유롭게 만들 수 있는 특성에서 따온 것으로 여겨진다. 샌드박스 장르의 가장 큰 특징은 창작의 자유와 무한한 자유도(샌드박스라는 한정된 공간 안에서)를 제공하는 것이다.

‘37세’
서울 수유동
프로그래머



김의식 님의 주머니 속 게임은?

이번 코너는 우리 주변 사람들은 과연 어떤 모바일 게임을 즐길까? 하는 궁금증에서 출발했다. 매월 한 분의 주머니 속 게임을 집중적으로 탐구해 보면서 나와서의 성향은 어떻게 다른지 비교해보자.

기자 : 안녕하세요, 인터뷰 응해 주셔서 감사합니다. 간단하게 자기소개 부탁드립니다.

의식 : 안녕하세요, 반갑습니다. 서울 수유동에 사는 37세 프로그래머 김의식입니다. 요새 날씨가 상당히 추워서 실내에서 게임을 하기 딱 좋은 날씨네요.

기자 : 진정한 게임 덕후시군요. 그렇다면 거두절미하고 바로 질문 들어가겠습니다. 주로 즐기시는 모바일 게임의 장르는 무엇인가요?

의식 : 보통 RPG 장르의 게임을 즐겨 하는데요. 요즘엔 수집형 RPG에 푹 빠져 있습니다.

기자 : 저도 수집형 RPG를 참 좋아하는데, 수집형 RPG 장르의 매력은 무엇이라고 생각하시나요?

의식 : 수집형 RPG는 한 개의 캐릭터가 아닌 많은 캐릭터를 다양하게 육성할 수 있어서 쉽게 질리지 않는 것 같아요. 과거 PC 게임만 있던 시절부터 RPG는 보통 하나의 캐릭터를 키워나가는 게임이었지만 모바일 게임이 활성화가 되고 나서부터는

RPG도 정말 다양하게 출시되는 것 같습니다.

기자 : 프로그래머라는 직업이 아주 바쁜 길로 알고 있는데, 주로 언제 플레이 하시나요?

의식 : 모바일게임의 가장 큰 장점이 오토 플레이가 된다는 점이다 보니 업무 중에도 틈틈이 하고 식사 시간, 퇴근 후 집에서 자기 전까지 많이 합니다.

기자 : 그럼 하루에 몇 시간 정도 플레이 하시나요?

의식 : 요일마다 조금씩 다르지만 평일 기준 5시간 정도 플레이하는 것 같아요. 주말에는 좀 더 열정적으로 하고요.

기자 : 와우! 게임에 대한 열정이 대단하시네요. 그럼 본인만의 게임 선택 기준이 있으신가요?

의식 : 보통 장르를 먼저 고르고, 장르에 부합이 된다면 그다음으로 매력적인 캐릭터 그래픽을 선택해요. 하지만, 반복적인 성향이 너무 강한 게임은 피하고 있습니다.

기자 : 오토 플레이로 플레이할 수 있는 게임들이 많은데, 반복성이 심하지 않은 게임을 선택하는 이유는 있으신가요?

의식 : 물론 업무를 하고 있을 때는 오토 플레이가 편하고 좋지만, 수동으로 플레이할 때 시간 단축이나 획득할 수 있는 보상이 달라지기에 게임에 집중할 수 있는 시간에는 오토 플레이에 의존하진 않습

니다. 그렇다 보니 반복성이 심한 게임은 금방 싫증 나가나 피로해지더라고요.

기자 : 게임은 확실히 손맛이 있어야죠.

그러면 게임빌-컴투스 게임 중 현재 플레이하고 계시는 게임이 있으신가요?

의식 : '빛의 계승자'를 즐겨하고 있어요. 앞서 말씀드렸듯이 선호하는 수집형 RPG 장르이고, 캐릭터 그래픽이나 배경 음악이 정말 뛰어나서 플레이하는 재미가 있더라고요. 현재 캐릭터들을 수집하는 재미로 플레이하고 있습니다.

기자 : 짧지만 여러 이야기를 나눌 수 있어서 좋았습니다. 마지막으로 하실 말씀이 있다면?

의식 : 최근 다양한 모바일게임이 하루를 앞다퉈 출시되고 있는데, 저처럼 라이트하고 한 달에 1~2만 원씩 소과금하는 유저로서 플레이하기에는 박탈감을 느끼게 하는 확률형 게임이 많이 출시됩니다. 게임이 즐겁다면야 언제든 적당한 과금과 시간을 투자하면서 플레이할 유저들이 많이 있으니 너무 많은 과금을 필요로 하지 않고 게임성이 조금 더 뛰어났으면 좋겠어요. 티끌 모아 태산이라고.. 소과금 유저들이 모이면 큰 시너지를 보실 것 같아요. 감사합니다.

글. 박찬형 기자 / gjdls2004@

MUSTHAVE



자이언츠워 (GIANTS WAR)

[개발사 / 퍼블리셔] 싱타 / 게임빌

[장르] 히어로 육성형 수집 RPG

[키워드] 전투의 승패는 조합에 달려있다!

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

[소개] 화려함으로 치장하고, 콘텐츠의 질보다 양으로 승부하는 RPG가 지배적인 이때! 적은 스트레스로 전투와 육성의 재미를 누릴 수 있는 RPG가 등장했다. 바로 폭풍 성장 RPG '자이언츠워'다. '자이언츠워'는 RPG의 핵심 재미 요소인 싸우고 키우는 것에 집중한 콘텐츠 구성이 돋보이며, 무엇보다 게임 내 모든 콘텐츠를 '탐사'를 통해 만날 수 있도록 구성해 게임의 성장 및 진행 등이 개방된 것이 핵심이다. 총 58종에 이르는 독특한 히어로를 수집하고 역할을 고려하여 파티와 공격대를 구성해 전략적인 전투로 승리를 거둬야 하는 것이 이다.

[구성] '탐사'를 통해 타깃 보스 공략, 히어로 퀘스트, 약탈, 채집, 제작, 실시간 매칭 PvP '아레나', 비동기 PvP '듀얼' 등

[인기 콘텐츠] '탐사'라는 독특한 진행 방식

[리뷰] 기존 수집형 RPG와는 다른 탐사 방식이 마음에 들었고, 다양한 콘텐츠를 쉽고 빠르게 즐길 수 있어서 중독성이 강한 것 같아요!

무엇보다 노력한 만큼 바로바로 성장하는 맛에 손을 댈 수가 없네요! 한 판만 더, 한 판만 더 하다 보면 2시간은 기본이네요.

[초보 꿀팁] 초반에는 크리스탈을 영웅 뽑기 위주로 사용하시는 것을 추천 드려요!

던전에서 특수 종족만이 얻을 수 있는 보상이 있어서 초반에 최대한 다양한 종족의 영웅을 확보하는 것이 좋습니다!

채집, 광석 수집에도 유리해요!

인천 부평동의 최한민 님 '낙시의 신' 편

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

권오준(두바이) ▶ 임지훈(서울 강안동) ▶ 배주연(서울 후암동) ▶ 배준영(대구 신천동) ▶ 심양홍(서울 양재동) ▶ 강석진(서울 도봉동) ▶ 최한민(인천 부평동) ▶ ?



안녕하세요. 부평동에 사는 최한민입니다. 전 현재 KT 영업사원으로 일하고 있으며 모바일게임과 아주 가까운 관계를 맺고 있습니다.

겨울이 되고 날씨가 추워 밖을 돌아다니지 못하는 건 외향적인 저로서는 너무나도 견디기 힘든 일입니다. 추위를 많이 타는 편이라 겨울에는 야외 활동을 자제하는 편이기도 해서 항상 퇴근 후 집에서 휴대폰만 만지며 뒹굴 뒹굴 하고 있던 찰나에 우연히 '낙시의 신'이라는 게임을 추천받고 낙시에 없던 관심과 흥미가 들기 시작했습니다.

모바일게임이라곤 RPG 외에는 별로 해본 적이 없던 저로서는 '낙시의 신'이라는 게임은 신세계를 경험하게 해주었고 어릴 때의 포켓몬 스티커나 카드 모으기 같은 추억을 불러일으키는 도감 시스템은 제 손에서 전자 낙신탈 놓지 못하게 했습니다.

어릴 때 삼촌을 따라 해주는 대로 낙신탈을 던지고 올리지만 했던 저로서는 제가 직접 낙신탈을 고르고 미끼도 선택하면서 남자의 장비빨을 자극하는 아이템들을 보다 보면 금세 에너지가 바닥나곤 합니다.

튜토리얼 진행만으로도 마스터 할 정도로 플레이가 쉽고, 릴이 풀리고 감기는 손맛과 잡아채는 느낌, 휴대폰 효과음과 진동만으로 현실적인 손맛을 구현해 냈다는 것에 대단함을 느꼈습니다.

손재주가 좋지 않아 처음에 얼마나 줄을 끊어서 고기들을 많이 살려주기도 했지만 익숙해진 지금은 따뜻한 낙시터에 앉아 맥주 한 잔하며 즐기는 강태공이 되었네요.

게임을 하면 목표를 달성할 때까지 하는 성격이라 아마 도감을 완성할 때까지는 '낙시의 신' 낙시터에 앉아 미끼를 투척하며 하루를 마감할 것 같습니다. 그리고, 장비를 업그레이드하고 싶은 마음은.. 역시나 남자라면 장비빨이겠지요..

겨울에도 따뜻하게 집에서 따뜻하게 낙시를 즐길 수 있는 '낙시의 신'. 이렇게 현실적인 느낌이 들 수 있게 하는 게임 많이 만들어 주시길 부탁드립니다~

정리. 문대현 기자 / daehyeonmoon@

MLB 9인닝스18

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.

추운 겨울, 뜨겁게 녹이는 국밥 로드!

2019년 새해도 어느새 한 달이 흘렀다. 새해의 희망찬 기운을 느끼고 싶지만, 출근길 문 앞을 나서자마자 매서운 칼바람이 뺏속 깊이 파고든다. 희뿌연 입김과 함께 손발의 감각이 점차 무뎌질 즈음, 따뜻한 국밥 한 그릇이 간절히 생각나는 것이 인지상정! 2월, 당신의 시린 몸과 마음을 녹여줄 가산동 근처 국밥집 3곳을 추천한다.



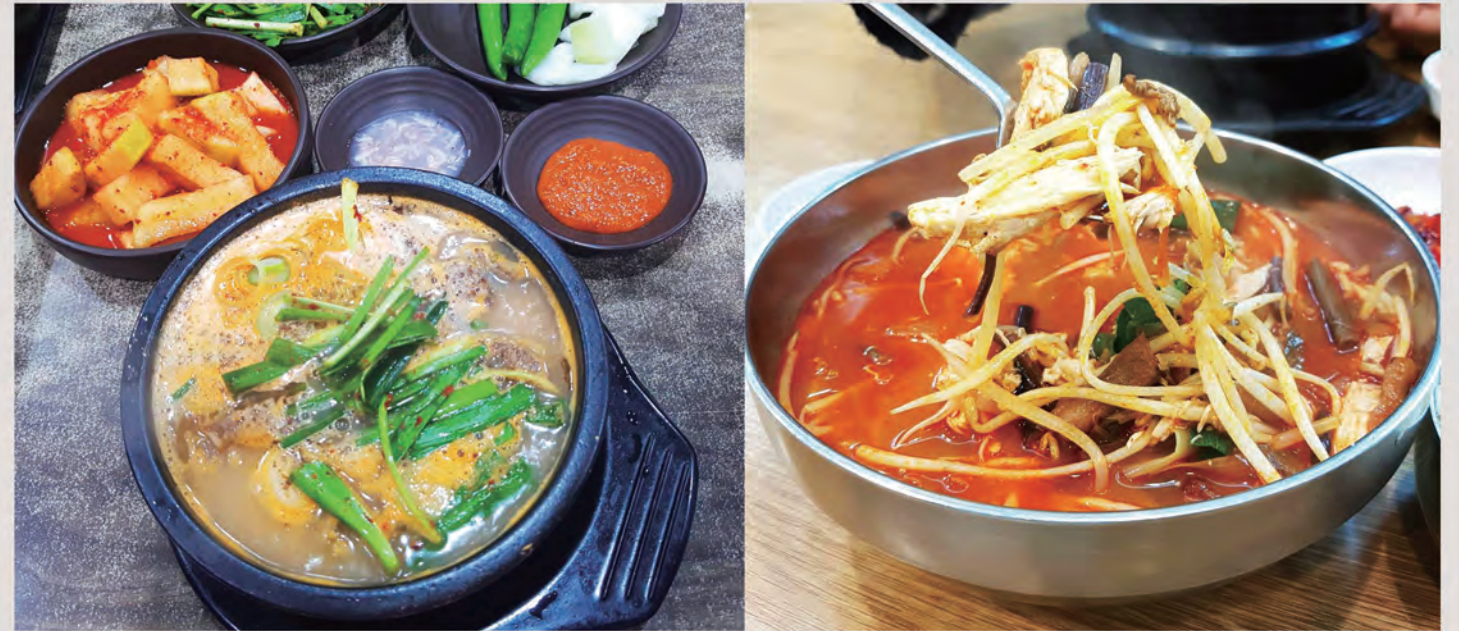
김명자 굴국밥 굴 요리 전문점 ▲

주메뉴 : 굴국밥 6,500원, 굴국밥 특 8,000원

'김명자 굴국밥 전문점'은 가게의 상호에서 풍겨오는 이유 모를 당당함 때문이라도 지하철 이용자들의 눈길을 한번은 끌었을 집이다. 지체없이 밀고 들어간 가게 문 바로 옆 카운터에서 사장님의 카리스마 넘치는 스타일에 놀라 굴국밥을 주문하고 나면, 정신을 차리기도 전에 이미 뜨끈한 국밥이 내 앞에 놓여 있다. 일사불란하게 움직이는 이 모님들을 보니 이 집의 15년 내공이 느껴진다. 통영에서 공수한 개운한 굴향기가 가득한 국밥에 부추를 조금 얹고, 국밥 속 밥과 후루룩.. 어느새 몸속 찬 기운이 온 데 간 데 없이 따뜻한 기운이 스멀스멀 온 몸으로 퍼진다. 굴국밥 외에도 매생이탕, 굴전, 굴화무침 등 다양한 굴 요리들이 있으니 제철 굴 요리를 맛보고 싶은 굴 마니아라면 한번 들러볼 것을 추천한다.

위치 : 서울 금천구 가산디지털1로 168 지번 가산동 371-28 우림라이온스밸리 B1

전화 번호 : 02-2026-0226



백암진순대 ▲

주메뉴 : 순댓국 6,500원

그런 날이 있다. 입천장이 다까질 것 같은 뜨거운 국물로 식도부터 위장을 지치고 싶은 날. 그런 날은 BYC 건물 바로 맞은 편 '백암 진순대'를 추천한다. 이미 이 근방 순댓국 마니아들에게 꾸준히 사랑을 받아온 순댓국합집으로 간혹 점심 시간의 긴 대기열에 잠시 당황할 수 있겠지만, 절대 노여워하지 말라. 재빨리 메뉴와 인원 그리고 이름을 사장님께 말한 뒤 문 안쪽 구내 식당 복도에서 기다리면 좀 더 안락한 대기 시간을 즐길 수 있다. 순댓국(순대+고기), 순대만, 고기만을 구분하여 제공하고 있어서 기호에 따라 좋아하는 순댓국을 맛볼 수 있다. 협소한 가게 여건상 때로는 어색한 합석을 하게 될 수도 있지만, 팔팔 끓는 순댓국밥을 마주하면 어색함은 잊고 각자의 순댓국을 맛보는데 몰두하게 될 것이다. 아들아들하고 뜨거운 순대와 새콤달콤하고 시원한 깍두기가 매우 조화로우며, 곁들여진 들깨가루를 더 뿌려준다면 고소한 맛이 배가된다. 순댓국을 다 먹고 난 뒤 사무실로 돌아와 따뜻해진 위장과 함께 너털너털해진 입천장을 경험할 수 있으니 먹는 사이사이 순대를 후후 불어 식혀 먹을 것을 추천한다.

위치 : 서울특별시 금천구 가산디지털1로 128 STX타워 B1

전화 번호 : 02-857-8255

가산 삼계탕 ▲

주메뉴 : 닭개장 7,000원, 반계탕 7,000원, 한방 반계탕 7,500원

연이은 추위로 회사 건물 밖으로 나갈 용기조차 낼 수 없을 때, 매콤하고 진한 국물이 떠오를 때, BYC 하이시티 지하 1층에 위치한 '가산 삼계탕'을 추천한다. 건물 내 많은 음식점이 간판과 메뉴를 교체하며 고전하고 있는 와중에도 묵묵히 자리를 지키고 있는 음식점으로 뜨끈한 반계탕이 주력 메뉴이다. 물론 부드러운 반계탕도 몸의 열을 올려주는 데 큰 도움이 되겠지만, 체감 온도가 급격히 떨어지는 날에는 화끈한 '닭개장'이 좋겠다. 자칫 기름지고 텁텁해질 수 있는 육개장의 국물을 담백하고 깔끔하게 우려냈고, 잘 데친 숙주 고사리와 토란대가 아삭한 식감을 더한다. 밥을 말아 반찬으로 나온 오징어 젓갈을 하나 올려 먹으면 짭조름하면서도 한층 더 매콤한 닭개장을 만날 수 있다. 양도 푸짐하고 상쾌한 열근함을 느낄 수 있어 체온이 급세 상승한다. 평소 육개장과 같은 열근한 국물 음식을 좋아했다면, 화끈한 열기가 부족한 날 가까운 '가산 삼계탕'에서 '닭개장'으로 원기충전을 해보시길 바란다.

위치 : 서울 금천구 가산디지털1로 168 지번 가산동 371-28 우림라이온스밸리 B1

전화 번호 : 02-6947-4999



다양한 개성을 가진 물고기와와의 짜릿한 손맛이 살아있는 7년 장수 모바일게임,

'피싱마스터' 알짜 Tip

필자는 이번 호에서 1,400여 종에 이르는 방대한 어종! 지루할 틈 없는 다양한 콘텐츠! 7년 가까이 장수하며 꾸준한 사랑을 받고 있는 게임빌 '피싱마스터' 기획자를 직접 만나 독자 분들에게 유익한 팁을 제공하고자 한다.

간단하게 소개 부탁드립니다.

안녕하세요. '피싱마스터' 라이브파트팀 기획자 장민건입니다.

초반 유저들 또는 '피싱마스터'를 처음 경험해보는 사람들에게 도움이 될 만한, 놓치지 말아야 할 부분이 있을까요?

'피싱마스터'를 처음 시작하시는 분들이라면 일단 성장 퀘스트를 권하고 싶네요. 빠른 레벨업과 '피싱마스터'의 다양한 콘텐츠를 이해하기 쉽게 해주고 무엇보다 초보자들이 쓰기에 좋은 낚싯대를 쉽게 얻을 수 있습니다. 앞으로의 행보에 큰 도움이 되실 거예요. 그 이후엔 다른 게임들도 그렇지만 '데일리 미션'을 꾸준히 하시면서 점점 성장해가시면 되는데요, 보상으로 주는 흑진주와 행운의 카드를 사용해서 운이 좋다면 최상급 장비를 얻을 수 있고 그렇게 성장해가면 '피싱마스터'에 있는 다양한 콘텐츠를 더 재미있게 즐길 수 있을 거

예요. 그리고 아무래도 캐릭터 성장에 필요한 재화가 많이 부족하실 텐데요, 마스터를 활용해보세요. 마스터를 잘 키운다면 내가 낚시를 하지 않아도 나를 대신해 물고기를 잡아 와 많은 재화를 벌 수 있어요. 그렇게 장비와 재화를 어느 정도 얻으셨다면, 바로 장비를 성장시키기보단 장비 강화, 합성, 승급 이벤트 등 각종 이벤트가 진행될 때 장비 성장을 진행하신다면 성공 확률도 높고 골드도 아끼고 더 빨리 낚시 고수의 길로 가실 수 있을 거예요.

직접 플레이해보니까 도감에는 있는데 유독 안나오는 물고기가 있더라고요. 잘 나오게 하는 방법이 따로 있나요?

물고기들은 각 그 물고기의 가치에 따라 출현이 잘 되는 물고기도 있고, 잘 안 되는 물고기도 있습니다. 유저에게 좋은 능력치를 주며 더 짜릿한 손맛을 느끼게 해주는 물고기는 마치 다른 게임에서 유니크 등급 아이템을 획득하는 것처럼 만나기가 여간 쉽지 않습니다. 특별한 방법이 있는 건 아닌데요. 도감에서 해당 어종이 좋아하는 선호 미끼를 확인 후 추적하고 떡밥을 3중첩으로 뿌리고, 로비에 있는 운세로 회귀 어종 운세를 활용하시면 더 만날 확률이 높아 집니다. 하지만, 많이 시도하시는 게 가장 좋은 방법이에요.

최근에 업데이트된 내용 중에 독자들에게 알리고 싶은 내용이 있을까요?

도전 과제 [네임드 신화: 초월자 도감]의 물고기 '드래곤로드 피시', 올림푸스의 맵 '코퀴토스' 강과 그 강의 주인 '히드라' 그리고 2019년 황금돼지띠를 맞이하여 황금으로 치장한 보스 물고기 '프로그나토돈'이 업데이트되었습니다. 많은 이용 부탁 드립니다.

내가 잡은 물고기를 수족관에서 키울 수 있던데요?

네. 수족관에서 물고기에게 먹이를 주면서 키울 수 있습니다. 수족관에 어떤 물고기를 넣는 지에 따라 특별한 능력치도 얻을 수 있고 또 최대치로 키워서 판매하면 골드나 스타를 획득할 수 있습니다. 친구들의 수족관에 가서 먹이를 주거나 친구의 수조에서 연습 낚시도 해볼 수 있어요. 운이 좋다면 물고기 알을 획득하실 수 있을 겁니다.

'피싱마스터'에도 길드가 있던데.. 길드에는 어떤 기능들이 있는지 등 소개 부탁드립니다.

길드는 일단 사람이 많은 길드에 들어가시는 걸 추천합니다. 길드원들과 같이 길드 미션을 하고 길드 낚시터를 이용해서 같이 성장하다 보면 초반에 많은 도움이 될 거예요. 또, 준비가 된다면 길드전, 그랑프리, 길드 레이드 등 길드원들과 협력해서 더 좋은 보상을 획득하기 위해 노력하시다 보면 길드 랭킹에도 이름을 올리실 수 있을 겁니다.

앞에서도 유저들에게 도움이 될 만한 내용이 많았는데요. 또 어떤 팁들이 있을까요?

Tip1. 친구를 모집하세요. '피싱마스터'에서 친구 50명은 엄청 중요합니다. 친구들과 여러 필요한 아이템도 선물해주고 보스 잡기도 도와줄 수 있습니다. 공식 카페에서 친구 요청 글을 작성하시면 많은 유저 분들이 친구추가를 해 주실 거예요.

Tip2. 장비 수리는 틈틈이!! 수리를 자주 해주세요. 내구도가 떨어지면 장비가 재성능을 발휘하지 못하거든요. (깨알 Tip : 강화를 하면 내구도가 회복되어 수리비를 아낄 수 있어요.)

Tip3. 골드가 부족하시나요? 골드가 부족할 땐 붉은 지하수로서 황순어를 잡아보세요. 수족관에서 키워서 판매한다면 많은 골드를 얻을 수 있어요. 레벨 제한으로 황순어를 잡지 못하시는 초반 유저 분들은 칼데호수 레드오스카를 잡거나 친구 수족관에서 황순어를 잡아보세요.

Tip4. 고급 장비를 얻고 싶으시면 분해 이벤트를 활용하세요! '에픽'급 장비를 분해하면 고급 장비 조각을 확정적으로 받을 수 있습니다.

유료 재화인 '스타'를 얻을 방법도 있을까요?

보통 스타 주는 물고기는 네임드 등 출현율도 낮고 잡기 어려운 어종들이예요. 매일 열리는 대회나 챔피언스 리스를 꾸준히 참여하시면 스타를 많이 얻을 수 있을 거예요.

인터뷰에 응해 주셔서 감사합니다. 마지막으로 독자 분들께 하고 싶은 말씀이 있다면요?

환경 설정에서 조작 방식을 스마트로 설정하신다면 실제 낚시를 하는 것처럼 휴대폰을 앞뒤로 움직이면서 낚시를 하실 수 있어요. 하지만 사람들이 많은 지하철 같은 곳에서는 민망할 수 있으니 조심하세요. 마지막으로 '피싱마스터'를 사랑해주신 모든 조사님들 너무 감사드립니다. 앞으로도 많은 이벤트와 신규 콘텐츠들이 예정되어 있으니 많은 기대 부탁 드립니다.

인터뷰를 마치며...

'피싱마스터'는 실제 낚시를 기반으로 제작되었기 때문에 현실에서 물고기를 낚는 것 같은 손맛을 느낄 수 있었던 것 같다. 실제 낚시를 하러 가면 한 마리로 잡지 못하고 돌아오는 일이 빈번하지만 기다리는 재미, 낚시를 가기 위해 준비하는 재미가 있다면 '피싱마스터'는 미지의 물고기를 잡는 재미와 도감을 채워가는 맛이 있는 것 같다. 7년간의 장수 비결이 물고기를 낚는 손맛과 도감을 채워가는 컬렉션 요소의 중독성에 있는 게 아닐까 생각해본다. 이상으로 '피싱마스터' 인터뷰를 가장한 공략법이었다.



★ (업데이트) 드래곤로드 피시



★ (업데이트) 히드라



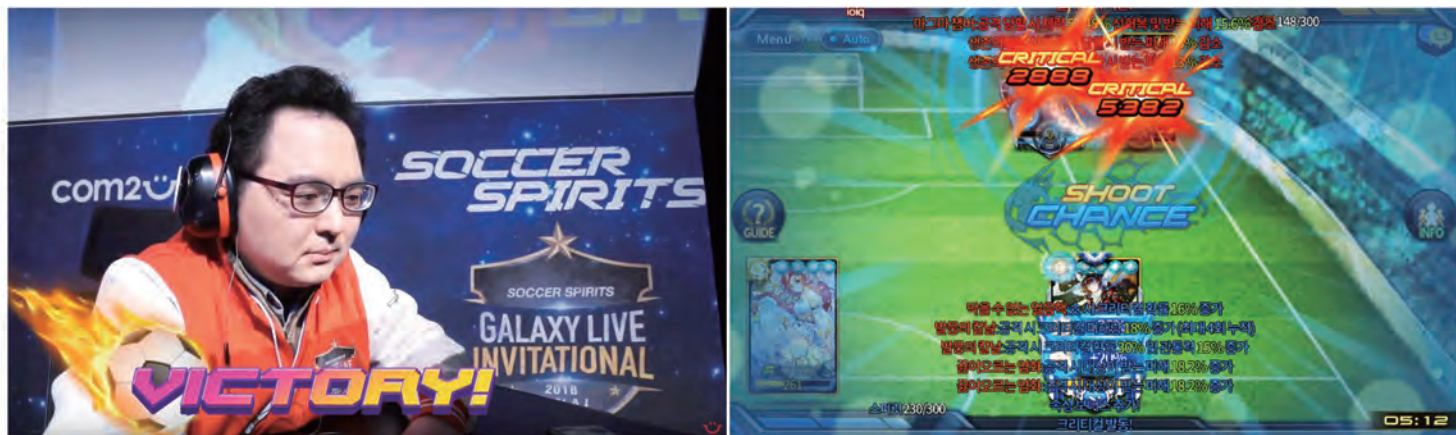
★ (업데이트) 황금 프로그나토돈



★ 길드 스크린 샷



★ 대회 스크린 샷



‘사커스피리츠’ 고수, 권오인 님

안녕하세요. 권오인 님. ‘사커스피리츠’가 곧 5주년을 맞이할 예정인데, 플레이 기간과 게임의 매력이 어떤 점인지 궁금하네요.

저는 게임 오픈 1주일 후 시작한 초창기 유저입니다. 처음에는 PvE 공략 쪽에 재미를 붙여서 남들보다 빠르게 해당 PvE 콘텐츠 클리어 및 공략법 정형화를 중심으로 플레이했죠. ‘사커스피리츠’만의 매력이라면 게임 내에서 특정 캐릭터들의 스킬 시너지를 조합해서 엄청난 효과를 끌어낼 수 있는데, 그 효과들을 이용한 스테이지 공략에서 가장 큰 재미를 느꼈습니다. 동기화(Live) PvP 시스템이 업데이트된 이후로는 해당 콘텐츠를 위해 최대한의 자원 투자를 하고 있습니다.

‘사커스피리츠’ 캐릭터 중 가장 애정하는 캐릭터는 무엇인가요?

제가 애정을 갖고 활용하는 캐릭터라기보다는 게임을 해 오면서 특정 시기에 본인을 상징하는 캐릭터가 있던 것 같네요. 게임 초창기에는 ‘우리엘’, 작년부터는 ‘본치’가 저 의미에 가장 부합하는 캐릭터인 것 같습니다.

‘사커스피리츠’의 다양한 콘텐츠 중 가장 즐겨하시는 것은요?

Live PvP에 가장 신경을 쓰고 있지만, 매칭에 걸리는 시간이 길다 보니 실질적으로는 재화를 버는 콘텐츠를 가장 많이 플레이하고 있습니다. 백조가 우

아해 보이지만 수면 아래에선 엄청나게 발버둥치고 있다고 하잖아요. 그것과 비슷할 것 같아요. 기초 체력을 꾸준히 단련해 줘야 이 게임에서 살아남을 수 있으니까요.

최근에 대규모 업데이트를 통해 플레이 리그가 추가되었는데, 어떤 즐거움이 있으셨나요?

현재 시점에서는 개선해야 할 부분이 많이 보이지만 장기적으로 개편이 된다면 좋은 콘텐츠가 될 것 같습니다. 비동기화 PvP라는 점에서는 갤럭시 리그와 차이가 없기 때문에, 앞으로 좋은 방향으로 개선되기를 기다리고 있습니다. 분명히 갤럭시 리그와 차별화를 둘 포인트가 있으니까요.

신규 유저들에게 공유해줄 자신만의 팁이 있다면 어떤 게 있을까요?

아무래도 인게임 운영보다는 장기적인 안목에서의 계정 운영이 중요한 게 임이다 보니, 해당 부분으로 팁을 드리는 것이 맞는 것 같습니다. 이 게임에서 아무리 기발한 전략을 수행한다 해도 그 전략 수행하기 위해서 기초 체력이 필요한데, 그 기초 체력을 보완하기 위해서는 차원석, 골드, GP 수급을 최대한 원활하게 해야 합니다. 이를 위해서는 스테미나 소모값 대비 획득 재화를 높이기 위한 매니저에 투자와 시련의 콜로세움 콘텐츠를 최우선으로 수행을 하는 것이 가장 바람직하다 생각

합니다. 나만의 팁이라고 보긴 어렵고 대부분의 상위권 유저들도 같은 이야기를 하겠지만, 그만큼 중요한 요소라고 보는 것이 맞습니다.

2018 갤럭시 인비테이셔널 경기에서 준우승을 하셨는데 소감 한 말씀 부탁드립니다.

당시 운이 좋았던 것 같습니다. 라이브 오픈 이래로 계속 최상위권을 유지하고 있었고 현재도 그렇지만, 사실 최상위에서도 분명히 갭이라는 것이 존재합니다. 당시 저의 전력은 상대적인 약체였는데 결코러운 상대를 운 좋게 넘겼고, 결승에서는 상성상 우위인 상대를 만나서 많은 것을 보여줬다고 생각합니다. 이런 점에서 볼 때 정말 운이 좋았다고 말할 수밖에 없겠네요. 다음 대회가 열린다면 2018년 1차 인비테이셔널 같이 약자 포지션으로 업셋을 하는 것이 아닌 강자 포지션에서 상대를 맞이하는 모습을 보이고 싶습니다.

2019 갤럭시 인비테이셔널도 참여하실 예정이신가요?

현시점 아직 최상위 순위 유지 중이라 참가 자격 획득은 어렵지 않으리라 생각하고 있습니다. 이번엔 꼭 우승해야 하지 않을까 싶네요.

‘사커스피리츠’가 앞으로 더 좋은 쪽으로 발전하기 위해 의견이 있으시다면 말씀해 주세요.

급격한 파워 인플레이션 및 신규 유저에 대한 강력한 지원책이 필요하다 생각합니다. 현재 초보 유저가 입문하는데 가장 큰 허들이 되는 것이 최소한의덱 육성 상태 확보인데, 이 기준을 시련의 콜로세움 35 클리어 혹은 40 클리어로 잡고, 해당 부분까지 클리어 가능한 인프라 구축을 계정 생성하고 하루 1~2시간 플레이 기준, 2주 내로 이 수준까지 도달할 수 있을 만큼의 지원이 필요하다고 생각합니다. 다른 PC 온라인 게임을 보면 게임 연식이 지날수록 초반 육성 난이도를 점점 쉽게 해서 초보 유저들 유입하기 위해 노력을 하는데, 그런 식의 초보자 배려를 해야 하지 않을까 싶습니다.

마지막으로 권오인 님에게 ‘사커스피리츠’란?

살면서 여러 게임을 다양하게 꽤 오랫동안 해 왔지만 ‘사커스피리츠’만큼 한 게임을 오래 한 적은 없었습니다. 정말 오래 한 게임이 길어야 2~3년 정도였지 4년 이상을 꾸준히 한 게임은 진짜 이 게임이 처음입니다. 게임을 오래 한 만큼 게임 초반에 있었던 열정은 덜한 편이지만, 그럼에도 불구하고 한 게임을 꾸준히 한다는 것 자체가 어려운 일이고 그것을 이 게임에서 이룩해 냈으니, 사실상 ‘인생 게임’이라고 생각합니다. 감사합니다.

글. 강윤주 기자 / yjkang@

MUSTHAVE



원더택틱스 (Wonder Tactics)

[개발사 / 퍼블리셔] 컴투스

[장르] RPG

[키워드] 정통 RPG, 3X3, 전략, 동화풍

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

[소개] 전략적인 포메이션으로 지금껏 느껴보지 못했던 RPG의

깊이를 경험할 수 있습니다.

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

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

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

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

도저히 깰 수 없을 것 같은 던전을 공략했을 때의 짜릿함이란!

[초보 꿀팁] 일단 공식 카페로 오세요♥





★ (왼쪽부터) GP팀 신원중, 강지훈, 조인준, 옥승호

‘흥’과 ‘끼’를 마음껏 펼쳐라!

GP팀 탐방기

2019년 1월. 컴투스가 세상의 유저들에게 세상에 없던 게임을 하나 선보였다.

‘춤’과 ‘음악’으로 무장한 게임, ‘댄스빌’이 그 주인공.

유저의 몸속에 잠자고 있는 ‘흥’과 ‘끼’를 마음껏 펼칠 수 있도록 흥겹고 또 흥겨운 게임을 만든 컴투스의 GP팀을 만나보자.

‘소수정예’로 시작한 ‘똥치, 똥치, 두똥치!’

GP팀의 시작은 사소했다. 춤과 음악을 만들어서 자랑하는 게임을 만들고 싶었고, 이석 PD와 세 명이 조출하게 시작했다. 그 후 일 잘할 것 같은 멤버들을 하나둘씩 영입하다 보니 지금은 30여 명의 인원이 모이게 되었다. 이석 PD는 유저들이 지금까지 기억하고 있는 ‘미니게임천국’을 만든 장본인으로 큰 인기를 끌며 5편까지 개발한 적이 있었다. ‘몽키배틀’과 ‘타이니팡’을 개발한 지경진 PD 또한 ‘댄스빌’ 개발의 핵심 멤버로 활약 중이다.

지금의 ‘댄스빌’이 나오기까지

‘댄스빌’의 가장 큰 목적은 앞서도 이야기했듯이 춤과 음악을 만들어서 여러 사람들에게 자랑하는 것이었다. 춤 편집기를 처음 만든 것은 2011년이었고, ‘댄스빌’ 유저들이 만들게 될 콘텐츠를 게임 내에서 유통하게 할지, 밖에서 유통하게 할지에 대한 선택은 2013년도에 이루어졌다. 현재 유저들이 재미있게 즐기고 있는 뮤직 비디오는 초기 기획에는 없었다고 한다. 2014년에 ‘배경’을 넣으면서 뮤직 비디오도 들어가게 되었고, 이후 수년간의 담금질을 거쳐 세상의 유저들에게 드디어 선보이게 되었다.

그 과정에서 어려운 점은 이루 말할 수가 없었다. 오히려 어렵지 않았던 부분이 거의 없었다고 GP팀은 입을 모아 말한다. 특히 힘들었던 점은 음악 제작을 어떻게 하면 유저들에게 직관적으로 이해시킬 수 있을지, 세상 쉬운 UI를 만드는 것이었다. 공간은 한정되어 있는데 넣을 것은 많고, 조작은 간단해야 하는데 개발팀에서 어떻게 만들어도 유저들은 해당 화면이 생소할 수밖에 없을 테니 그야말로 난감 또 난감이었다. 그래서, ‘댄스빌’ 리뷰 중 춤과 음악 제작 UI가 이해하기 쉽게 잘 만들어졌다는 내용을 보았을 때 가장 큰 보람을 느낀다.

물론 그 외에도 타 유저의 춤, 음악, 악기를 배우는 부분도 개발 과정의 난이도가 매우 높았다. 이것은 지금까지도 담당자들은 깊은 고민에 빠져있는 부분이기도 하다. 다양한 상황에서 다양한 대상을 배우게 되는데, 이때 발생하는 예외들이 너무나 많기 때문에 경우의 수를 최대한 고려하고 있다. 플레이 동기와 목표 개선에 대한 고민도 지속적으로 하고 있기에 보다 즐거운 게임이 되어갈 수 있기를 기대하고 있다.

GP팀에 대한 오해와 진실

‘댄스빌’이 워낙 특색이 강한 게임인 만큼 주변에서 팀원들이 춤과 음악에 대해 장기간이나 익숙해 있을 것이라고 오해하는 경우가 종종 있다고 한다. 사실 알고 보면 ‘댄스빌’ 개발팀이라고 해서 특별히 춤과 음악에 특기를 가진 구성원의 비율이 높은 것은 아니다. 다만 노래방을 좋아하는 팀원들이 많아 가끔씩 함께 노래방을 가곤 하는데, 수준도 꽤 높다고 하니 GP팀의 누군가가 노래방을 가자고 하면 기대해도 좋을 듯하다. 물론 팀의 수장인 이석 PD는 전문가까지는 아니더라도 음악적 장치에 대한 조예가 상당히 깊은 편으로 알려져 있고, 현재 사내 밴드에서 베이스 기타를 치는 팀원도 있다. 특이하게도 음악 쪽으로 진로를 잡았다가 여러 가지 사유로 프로그래머가 된 팀원도 있는데 유저들보다 ‘댄스빌’을 더 재미있게 즐기고 있다고.

궁금한 것을 숨기지 않고 솔직하게 다가가는 문화

GP팀에는 독특한 팀 문화가 하나 있다. ‘포스트잇’이라는 코너인데 팀 워크숍을 가면서 새로 들어온 팀원들을 대상으로 진행된다. 다른 팀원들이 새로 들어온 팀원들에게 하고 싶은 질문을 포스트잇에 적어 마구 붙여놓으면, 그 질문에 하나씩 대답해주는 식이다. 새로 들어온 팀원들이 많을 때는 상당히 오랜 시간 진행되어 진이 빠질 때도 있다. 하지만 진지한 답변으로 서로에 대해 알아갈 수 있고, 장난기 가득한 질문으로 웃음을 유발하며 빨리 친해질 수도 있어서 워크숍에서 빠질 수 없는 행사라고 한다.

GP팀이 유저들에게 전하는 소망 - ‘Just Fun’

‘댄스빌’ 출시 전 테스트에서 어른들은 지나치게 춤과 노래를 잘 만들려고 하는 모습이 강했다. ‘잘’ 해야 한다는 압박감에 제작한 콘텐츠를 보여달라고 하니, 부끄럽다며 보여주기를 꺼려 하는 것이 아닌가. 그러나, 반대로 아이들은 어른들이 보기에 약간 이상하고 우스꽝스러운 걸 만들어도 너무 재미있다고, 자신의 생각대로 움직이는 것 자체가 좋다는 반응을 보였다. ‘댄스빌’은 그런 게임이다. 콘텐츠를 만드는 즐거움, 그리고 결과물이 어찌되는 관계없이 가족과 친구들에게 그걸 보여주고 같이 즐기시길 바라는 게 ‘댄스빌’ 개발팀의 마음이라는 것을 이번호를 통해 유저 분들에게 전한다.

긴 개발 기간을 거쳐온 만큼, ‘댄스빌’이 오랫동안 장수하는 게임이 되기를 소망하며 Field 코너를 마친다.

글. 김지인 기자 / aquali@



★ 워크숍



★ 워크숍

UX 개발자 편

게임빌 UX팀
이지현 팀장

안녕하세요 팀장님. 간단한 소개를 부탁 드립니다.

안녕하세요. 제작관리실 UX 팀에서 근무하고 있는 이지현입니다.

반갑습니다.

UX라는 업무 분야가 다소 생소하게 느껴지는데, UX란 무엇인지 전반적인 설명을 부탁 드립니다.

UX는 말 그대로 ‘사용자 경험(UX : User eXperience)’ 입니다. 사용자가 느끼는 모든 것을 총괄한다고 보시면 될 것 같아요. 구글, 애플, 페이스북 등 수많은 기업이 ‘사용자 편의(UI : User Interface)’와 ‘사용자 경험’을 극대화 시키기 위해 많은 노력을 하고, 저희는 알게 모르게 사용자 편의성 안에서 해당 콘텐츠를 이용하고 있는 것입니다. 개발 단계에서 보면 기획, 그래픽, 프로그램, 사운드 등 하나의 제품을 완성시키기 위해 각자 맡고 있는 역할들이 있을 때, 어떻게 하면 각각의 장점들을 이끌어 내서 사용자 경험을 극대화할까? 또 유저들에게 어떻게 잘 전달할 수 있을지를 고민하는 것이 UX라고 생각합니다.

일반적인 UX와 게임 UX의 차이점이 있을까요?

일반적인 UX가 고급 세단이라면 게임의 UX는 마치 스포츠카라고 볼 수 있어요. 실생활에서 접하는 UX는 사용자가 목표하는 바에 최대한 간편하고 편리하게 도달할 수 있도록 설계합니다. ATM기에서 현금을 뽑을 때 최대한 간편한 것이 좋지, 여러 과정을 거쳐 불편하게 돈을 뽑는 것을 사람들이 원하지는 않겠죠. 마치 세단 뒷좌석에 앉아 편하게 목적지까지 가고 싶어 하는 것처럼요. 반면 게임 UX는 동기 의식과 목적 부여, 유저들이 직접 플레이하는 데서 오는 즐거움을 목표로 삼는다는 점에서 일반적 UX와 포커스가 조금 다릅니다. 운전하는 그 자체에서 재미를 추구하는 스포츠카처럼요. 생각해보세요. 게임을 샀는데 시작하자마자 만렙이 되어 엔딩이 나오는 게임이 있다면 과연 누가 그 게임을 할까요.

그렇다면 과연 게임 안에서의 UX는 실질적으로 어떤 역할을 하고 있는지 조금 더 구체적으로 이야기해주세요

게임 안에서 특히 모바일게임의 경우에는 UI와 많은 관련이 있습니다. UX가 달성해야 할 목표라면, 이를 위해 사용하는 방법과 도구가 UI라고 할 수 있습니다. 유저에게 좋은 사용자 경험을 줘서 게임을 더 재미있는

방향으로 끌고 가기 위함이 UX이고, 그것을 실제로 구현하기 위해 UI라는 도구를 주로 활용합니다. 또한, 저희는 기획자 분들과 함께 상의하여 정보 설계(IA : Information Architecture)를 하고 Floor를 구성해 드립니다. 우선 텍스트로 전체 흐름에 대한 구조를 짜는 것이 정보 설계의 단계이고, 이후 어떤 방식으로 Floor를 구성하면 좋을지에 대해 고민합니다. Floor는 예를 들어 처음 유저가 게임에 접속하여 어떤 행동을 하게 할 것인지, 로딩 화면 이후 로비로 가도록 할 것인지, 다른 콘텐츠로 이동하게 할 것인지 등을 말합니다. 특히 모바일게임의 경우에는 화면이 작아서 한 화면에서 알려줄 수 있는 정보가 한정적입니다. 그로 인해 Depth가 많고, 페이지 이동이 잦는데, 유저가 자칫 ‘내가 지금 어디쯤 와 있는 것인지?’ 상점에서 물건을 사고 아이템을 강화하고 싶는데 어디서 할 수 있지?’와 같은 곤란한 상황에 빠지기 쉽습니다. 이를 방지하고 유저들이 편하고 자연스럽게 원하는 정보를 얻고 행동할 수 있도록 만들어 주는 역할이라고 보시면 됩니다.

전에 다양한 곳에서 경력을 쌓으셨다고 들었는데, 그중 가장 기억에 남는, 혹은 성공적이었다고 생각하는 내용을 얘기해 주세요

2007년에 모 회사에서 어떤 프로젝트의 UI를 맡고 있었습니다. 마비노기나 마그나카르타처럼 마을 건설, 유저들과의 소통에 더 중점을 둔 게임이었어요. 해당 유저 캐릭터의 성별에 따라 유저를 쫓아다니는 서번트(집사 혹은 메이드)와 대화를 하고 그들에게 선물을 주고, 의상을 교체하는 시스템이 있었습니다. 당시에는 일반적으로 NPC와 대화를 하면 새로운 일러스트와 함께 대화창이 하단에 생성되는 방식을 차용했었는데, 유저의 취향대로 꾸민 서번트의 의상까지 모두 일러스트로 표현하는 것에 한계가 있었습니다. 어떤 방식으로 UI를 설계할 것인가에 대해 많은 고민 끝에 게임 안에서 카메라의 시점을 그대로 서번트 캐릭터에게 zoom하는 아이디어를 떠올려 적용시켰습니다. 덕분에 게임과 UI의 경계 없이 자연스럽게 몰입할 수 있었고 그 외 문제 되었던 모든 상황도 해결될 수 있었어요. 지금은 많이 쓰이는 기법이 되었지만 아마 국내에서 제가 처음 시도하여 정착시킨 방법이 아닐까 생각합니다.

와우! UX 분야의 가장 큰 매력은 무엇일까요?

UX를 통해 의도하는 방향으로 사용자를 이끌 수 있다는 점이 가장 큰 매력이라고 생각합니다. 사용자들의 행동을 예측해 그들로 하여금 나도 모르는 사이 자연스럽게 게임 흐름 속에 녹아들도록 만들 수 있겠지요. 단편적으로 상점에서 아이템 구매를 유도, PvP 콘텐츠로의 유도, 게임 오버시 캐릭터를 더 강화시켜 재도전할 수 있도록 도전 욕구를 자극시키는 유도 등이 있을 수 있고, 요즘에는 UX가 직접적으로 게임의 재미 요소 와도 결합되는 형태를 볼 수 있습니다. 어떠한 시점에 특정 행동을 함으로써 상황을 클리어하는, 예를 들어 시네마틱 게임 같은 경우 갑자기 유저의 머리 위로 바위가 떨어지고 있는데 그 순간 △버튼을 눌러 위기를 극복하는 등의 시스템이 UX와 게임의 재미가 결합된 일환으로 볼 수 있어요. 이렇듯 다양한 점들을 고민하고 유저들의 심리를 분석하다 보면 UX 분야의 매력을 알게 되실 겁니다.

UX를 공부하거나 습득하는데 있어 가장 중요한 요소들로 어떤 것을 꼽을 수 있으세요?

구글, 애플 등 잘 설계되어 있는 UX, UI들을 많이 보고 따라 해 보는 것이 중요합니다. 세계적인 것을 따라 해 보는 것만으로도 중간 이상은 해낼 수 있다고 생각합니다. 아직 게임 UX는 관련 서적이 많지는 않지만 일반 UX, UI는 역사도 깊고 관련 서적도 많기 때문에 이러한 책들을 보며 공부하고, 적용시켜보는 것도 도움이 될 것입니다.

UX에 관심이 있는 학생들, 취업을 준비하는 분들을 위한 조언 한 말씀 부탁 드립니다.

특히나 게임 UX는 객관성과 보편성이 중요하다 말씀드리고 싶습니다. 이미 많은 사람이 익숙해져 있는 보편적인 경험이 있는데 굳이 새로운 시도를 해 보고자 UI를 전면 교체해서 혼란을 준다면, 그 UI, UX가 실제로 아무리 훌륭한 설계라 할지라도 결과적으로는 외면 받게 됩니다. 자신의 개성을 강하게 내보이는 것보다는 일반적으로 사람들이 생각하는 보편적인 것들을 사용자에게 제공해 주는 것이 좋습니다. 그리고, 많이 Copy해 보고 재설계도 해 보고 주변 사람들에게 피드백을 구해보세요. 네이버 ‘인터페이스 디자인’이라는 커뮤니티가 가장 회원 수가 많고 활성화되어 있는데 이곳에 본인의 결과물을 올려 많은 사람과 의견을 나눠보는 것도 좋은 방법입니다.

마지막으로 앞으로 이루고자 하는 목표가 있다면?

브랜드 경험(BX : Brand eXperience)을 정립시키고 싶습니다. UI와 UX에서 오는 불편함을 최소화 시키고, 우리 회사에서 출시되는 어떠한 게임을 하든 유저들이 ‘아, 이 게임은 게임빌, 컴투스 게임이구나’ 하고 바로 알 수 있도록 함이 목표입니다.





Red Dunk

필자는 이번 호에서 게임빌의 글로벌 비즈니스 경쟁력을 통해 획득한 NBA 공식 라이선스 기반의 농구 게임 'NBA NOW'를 개발 중인 중국 유명 개발사 'Red Dunk'를 만나보았다.

안녕하세요. 먼저 소개 부탁드립니다.

안녕하세요. Red Dunk CEO 'Julien Bares'입니다. 이렇게 독자 분들께 인사 드리게 되어 영광입니다.

Red Dunk 회사 소개도 부탁드립니다.

함께 일하는 것을 좋아하는 재미있고 유쾌한 사람들이 모여 멋진 게임을 만들자는 뜻을 모아 Red Dunk를 설립했다. 팀원들은 서로 게임 안팎으로 많은 관심사를 공유하고 있으며, 작지만 아늑한 공간에서 즐겁게 일하고 있습니다.

'NBA NOW' 게임을 개발하게 된 계기가 궁금합니다.

우리 팀원들은 대부분 콘솔 스포츠 게임 쪽 출신들로 구성되어 있으며, 항상 스포츠 게임 제작에 대한 열망이 있습니다. 팀원들은 스포츠에 대한 애정과 즐거움을 더 넓은 모바일 유저들에게 소개해 드리고 싶어 했고, 모바일 플랫폼에 가장 적합하고 알맞게 소개해 드리고 싶었습니다. 이동 중 5분간의 간단한 게임 플레이, 최신 NBA 현황 체크, 유저들과의 소통과 같은 요소들을 게임 안에 녹여내어 최고의 스포츠게임 'NBA NOW'를 실시간으로 경험할 수 있도록 제공하고 싶다는 생각에 개발을 진행하게 되었습니다.



★ Red Dunk CEO 'Julien Bares'

'NBA NOW'는 어떤 게임인지 좀 더 구체적으로 말씀해주세요.

'NBA NOW'는 세로형으로 즐길 수 있는 게임입니다. 즉, 다른 앱들을 사용하는 것처럼 편안하게 게임을 즐길 수 있습니다. 다양한 유저들이 스포츠 및 NBA 경험을 하실 수 있도록 초기 장벽을 낮추어 유저들이 간편하게 게임을 시작할 수 있도록 했습니다. 그리고, 보다 숙련된 유저들을 위한 디테일한 컨트롤 및 다양한 선수 및 성장 요소를 제공하여 하드코어 유저들도 즐기실 수 있도록 준비했습니다. NBA 팬들 및 유저들을 위한 게임 플레이 및 소셜 기능인 승부 예측이나 PvP, 소셜 콘텐츠를 통해 팬들과 유저들이 'NBA NOW'로 소통할 수 있기를 기대하고 있습니다.

'NBA NOW'의 앞으로의 계획이 궁금합니다.

장기적으로 'NBA NOW'가 모바일게임 시장에서 선두 게임일 될 수 있도록 목표로 하고 있으며, 나아가 NBA 팬 분들이 일상 생활에서 'NBA NOW'를 통하여 농구를 즐기는 것 처럼 느낄 수 있도록 하고 싶습니다. 아울러 앞서 말씀드린 대로 글로벌 유저 모두가 'NBA NOW'를 통해 하나가 될 수 있도록 준비하고 있습니다.

Red Dunk의 목표가 있다면 한 말씀 부탁드립니다.

'NBA NOW'를 지속적으로 개발하고 지원하여 글로벌 시장에서 성공할 수 있도록 노력하는 것이며, 나아가 'NBA NOW'가 모바일 스포츠 장르의 톱이 될 수 있도록 하는 것이 첫 번째 목표입니다.

아울러 향후 장기적인 목표로는 농구뿐만 아니라 다양한 스포츠 장르에 도전하고 싶습니다.

마지막으로 유저들에게 꼭 하고 싶은 말씀이 있다면요?

'NBA NOW'에서 유저 분들만의 챔피언 팀을 육성하고 강화하는 방법은 여러 가지가 있습니다. 다양한 방법들을 발견하기 위해 열심히 노력하여 최고의 올스타팀을 구성하는 과정을 즐기신다면 'NBA NOW'만의 차별화된 매력에 빠지실 수 있을 거라고 생각합니다. 감사합니다.

글. 이장훈 특파원 / jhlee@



1 임직원1 2 임직원2 3 QA팀 4 팀별 헤드 5 밸런스 & 프로그래밍팀 6 디자인팀 7 서버 및 클라이언트팀



컴투스프로야구 컴프야 용어를 알아보자!

프로야구를 좋아하는 관중이 꾸준히 늘어나면서 '컴투스프로야구' 게임의 인기가 더해가고 있다. '컴투스프로야구'는 실제 프로야구 경기 기록 데이터를 바탕으로 투수와 타자를 보다 객관적으로 평가하고 있어 현장감을 느끼면서 더욱 즐겁게 즐길 수 있는 게임이다. 이번 호에서는 국민 모바일 야구 게임으로 한 걸음 더 나아가고 있는 '컴프야'에서 자주 쓰이는 용어에 대해서 알아보도록 하겠다.

969

96년 구대성 선수 카드의 애칭이다. '컴프야'에서는 숫자를 통한 다양한 약어들이 존재하는데 삼성이 강력한 전력을 구축해 우승한 연도인 14년과 15년 삼성을 의미하는 143과 153이 가장 많이 쓰이는 편이다.

장뽕

선수들에게 컨디션 드링크를 모두 먹이고 장비를 장착하는 행위를 말한다. 주로 클랜전 직전에 "장뽕 해주세요." 또는 승부가 결정된 후 "장뽕 해제 할게요." 이렇게 많이 쓰인다. 컨뽕, 컨장뽕, 컨장 등 다양한 유사 용어가 있다.

잡 (예시: 언잡잡, 끝잡잡, 예잡잡)

얘기할 가치도 없는 비효율 스킬을 '잡'으로 표현한다. 이렇다면 (주관적이라 사람마다 조금 다를 수 있지만) 투지, 이닝이터, 얼음장, 승승장구, 해결사 등의 스킬이 나오면 "언잡잡 나왔네." 하며 애도를 표한다.

타자 스킬도 약어

'예: 예지력 / 배: 배팅 머신 / 레: 레전드 / 카: 카리스마 / 훈: 훈련 중독 / 매: 매의 눈 / 게: 게스히터, / 슬: 슬러거' 등 앞 글자만 따서 불리며, 그 중 예지력이 최고 스킬로 뽑힌다. 레예배, 예배카, 예배매, 예배슬 등이 있고 예배가 포함된 스킬을 최고로 치는데, 예카, 예매, 예슬, 예게도 높은 대우를 받는다. 예지력 없이 배카(또는 카배), 배매, 레배 등도 좋긴 하지만 유저들 사이에서는 이견이 좀 있는 듯하다.

서버신, 시물

공격을 정말 열심히 해도 게임 체감 난이도가 너무나 어렵게 느껴질 때나 어이없이 역전 당할 때 등장하는 단어다. 주로 "서버신 왔어요. ㅍㅍ"라고 표현한다. 또는, 공격이 서로 안될 때 "투수 시물인 듯(투수전으로 흘러가는 시물레이션 같아요.)"라고 언급한다.

드르륵

클랜 대전 게임 화면에서 '수비만 플레이'를 누르고 9회 말까지 빨리 감기를 누르면 물 흐르듯이 자동으로 경기를 진행하게 되는데, 이것을 '드르륵'이라고 한다. 드르륵하면 쉬운 팀에게도 질 위험이 있어 클랜 대전시에 드르륵 자체 요청을 받곤 한다. 반대로 처음부터 전체 플레이로 성심성의를 다해 수동 플레이하는 것을 '풀개입'이라고 한다.

풀뽕

컨디션 장비를 풀로 차고 전력 극대화하고 있는 상태를 의미한다. 반대로 상대 장뽕이 해제된 상태를 빈집이라고 하니 잊지 말자. "상대 지금 빈집입니다. 얼른 공격ㄱㄱ"

글. 진주리 기자 / julee@

MUSTHAVE



크리티카: 천상의 기사단 (KRITIKA: THE WHITE KNIGHTS)

[개발사 / 퍼블리셔] 올렘 • 편플로 / 게임빌

[장르] 액션 RPG

[키워드] 초(超)액션에 한계는 없다!

[추천] 화끈한 액션 RPG를 좋아하는 유저

[소개] 실 틈 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 콘텐트] 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.

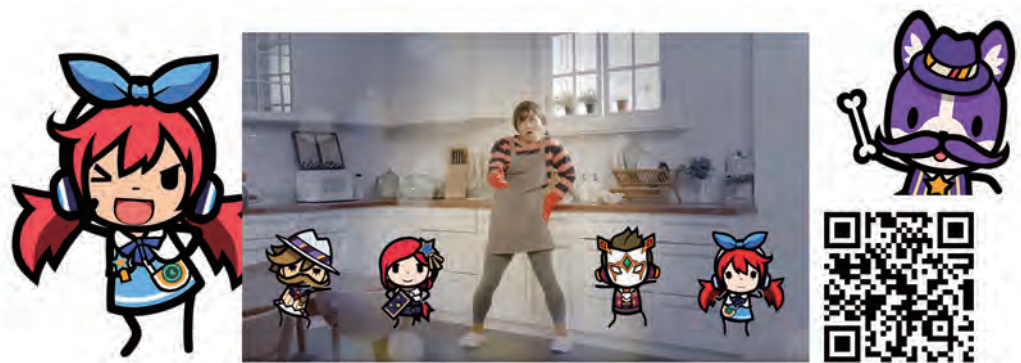
진짜 플레이는 레벨 70부터 시작인 점을 명심하세요!





춤과 음악으로 소통하는 ‘댄스빌’의 핵인싸 BOOM UP!

2016년 개봉한 애니메이션 ‘주토피아’는 영화관에서만 약 500만 명의 관객을 동원하며 큰 인기를 끌었다. 이후 IP TV나 기타 플랫폼에서의 영향력을 생각하면 훨씬 더 많은 사람이 ‘주토피아’를 봤을 것이다. 아이와 어른을 가리지 않고 좋아하는 애니메이션 ‘주토피아’는 ‘Try Everything’이라는 OST로도 잘 알려져 있는데, 실패해도 포기하지 않고 끝없이 자유롭게 시도해 보라는 것이 그 내용이었다. 최근 컴투스에서 출시한 신개념 샌드박스 플랫폼 게임 ‘댄스빌’ 또한 그렇다. 게임부터 영상까지, 마음대로 ‘CREATE EVERYTING!’을 핵심으로 하는 ‘댄스빌’은 출시와 동시에 다양한 동영상 채널에서 화제가 되고 있다. 이번 호에서는 춤과 음악을 이용한 ‘핵인싸’ 홍보 영상들이 업로드되어 독자 여러분께 소개해 보고자 한다.



‘한 땀, 한 땀’ 유세운의 유쾌한 바이럴 영상

지난 1월 9일, 게임 출시 이후 댄스빌 공식 유튜브 채널에 ‘댄스빌X유세운’ 콜라보 영상이 업로드되었다. 콜라보 영상에는 개그맨 유세운이 모델로 등장해 춤과 음악을 소재로 한 게임의 특성을 유세운만의 흥으로 생생하게 전달했다. 영상에 1인 다역으로 등장하는 것 외에도 기획부터 직접 참여하고 디렉팅했으며, 게임에 대한 애정을 드러내는 메이킹 영상은 덤이다. 바이럴 영상에서 유세운이 직접 춘 춤은 ‘브이 지목 댄스’라고 이름을 붙였는데, 해당 동영상은 유튜브 댄스빌 채널 내 ‘댄스빌X유세운 콜라보 영상’에서 확인할 수 있다.

‘댄스빌’ 선생님에게 쉽고 빠르게 배우자

기타 춤, 음악으로 유명한 크리에이터들도 ‘댄스빌’ 선생님으로서 자신의 채널에 직접 홍보 영상을 업로드하며 ‘댄스빌’과 즐거운 시간을 보내고 있다.

★ ‘댄스빌’ 음악 선생님, ‘오펙큐’와 ‘넵킨스’

지난 12월 댄스빌 FRIDAY NIGHT 쇼케이스에 출연한 바 있는 뮤직 크리에이터 ‘오펙큐’와 ‘넵킨스’는 ‘댄스빌’에 등장하는 다양한 악기로 음악을 연주하는 영상을 업로드했다. 게임 내 악기들로 ‘아리아나 그란데 - thank u next’ 연주 과정을 소개하며 노래를 부르는 영상은 정말 재미있게 즐길 만한 콘텐츠이니 궁금하다면 ‘넵킨스’ 유튜브 공식 채널을 검색해 감상해 보자.



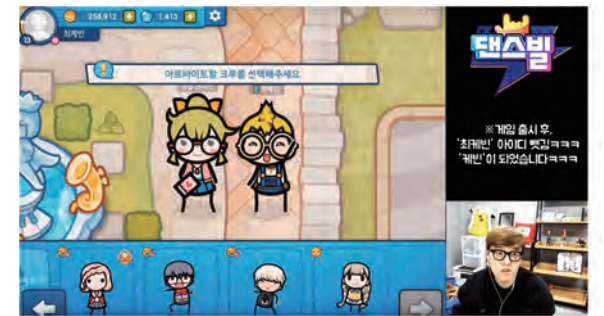
★ ‘댄스빌’ 춤 선생님, ‘고퇴경’과 ‘효크포크’

‘댄스빌’ 속에서 춤을 재미있게 만들고 싶거나, ‘댄스빌’ 속 춤에 대해 궁금하다면 ‘댄스빌’ 춤 선생님인 ‘고퇴경’과 ‘효크포크’를 찾아보자. 춤으로 유명한 유튜브 채널인 ‘퇴경아 악막자’, ‘효크포크’ 채널에서는 게임 내 춤을 소재로 한 영상을 업로드하며 춤과 음악을 사랑하는 모든 잠재 유저들에게 게임의 주요 콘텐츠와 재미를 어필하고 있으니 큰 도움이 될 것이다. 실제로 고퇴경은 ‘댄스빌’로 만든 밀리언즈 BGM에 맞춰서 커버 댄스를 추기도 하고, 효크포크는 ‘댄스빌’로 자신만의 히트춤을 만들어보는 영상을 올려 보는 재미가 쏠쏠하다.

★ ‘댄스빌’ 게임 분석 선생님, ‘최케빈’

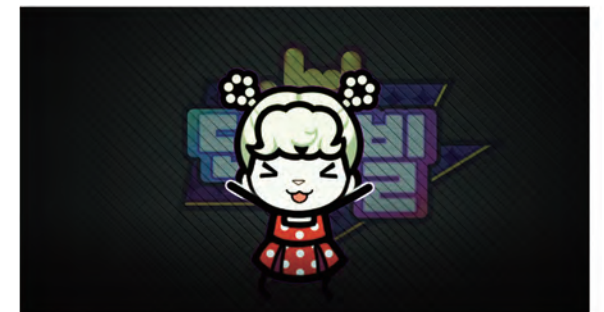
유튜브 게임 스트리머 ‘최케빈’ 채널에서는 게임 안에서 춤을 만들 수 있는 방법, 춤을 조합하는 방법, 팬으로 등록할 수 있는 방법 등 게임 전반의 과정을 담은 영상을 업로드하여 게이머들에게 게임 플레이 과정을 상세하게 소

개한다. 이제 막 시작하는 유저들에게 ‘댄스빌’을 쉽고 자세하게 알려주는 일종의 게임 선생님 역할이다.



‘나의 최애 아이돌’과 함께 즐기는 ‘댄스빌’

나의 최애 아이돌이 내가 좋아하는 게임을 소개한다면 어떨까? 유명 아이돌과 갓 데뷔한 신인 아이돌이 ‘댄스빌’을 소개하는 코너가 있다. 1/16부터 2/6까지 매주 수요일 오후 7시 30분부터 MBC 플러스 채널에서 방송하고 있는 ‘쇼챔피언 커튼톡 LIVE’ 속 코너인 ‘1초컷 댄스댄스’에서는 매주 두 팀의 아이돌이 출연해 각각 5분 가량씩 ‘댄스빌’코너를 진행하고 있는데, 이 코너는 ‘댄스빌’로 만든 뮤비를 보고 어떤 곡인지 맞힌 후, 실제로 커버댄스를 추는 코너다. ‘MBC 쇼챔피언 커튼톡’ ‘ALL THE K-POP’ V앱과 ‘ALL THE K-POP’ 유튜브 채널에서도 시청이 가능하다.



Quiz

뇌섹인이 푸는 센스 퀴즈
‘?’에 들어갈 숫자는?

‘엘런’의 영웅들은 자신의 종교를 믿지 않는 사람들을 무자비하게 살인하고 다니는 사악한 교주인 이스칼리오테를 처치하기 위해 그가 거쳐하고 있는 사원으로 향하게 되었다. 사원을 깊숙이 들어가 드디어 이스칼리오테가 있는 마지막 공간에 다다르게 되었다. 하지만, 마지막 방은 잠겨 있었고 그 문을 열기 위해서는 네모 칸 안 ‘?’의 숫자를 알아내야만 한다.

				5			
			12				
	24						
					30		
44			?		4		
							53
				52			
	41						
			30				

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

기간 : ~ 2019년 2월 17일
메일 주소 : gcnews@gamevilcom2us.com(주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

1월호 문제 : ‘스카이랜더스’의 나이는 몇 살일까요?
정답 : 스카이랜더스 나이는 5살. 탈리온(스카이랜더스+8) > 서머너즈 워(스카이랜더스+5) > 체인스트라이크(8) > 스카이랜더스, 스카이랜더스가 서머너즈 워와 나이 차이가 2배이므로 스카이랜더스 나이를 A라 하면 2A = A+5가 된다.
당첨자 : 김다정 (서울시 서초구), 양진환(서울시 관악구), 정소정(서울시 강서구)

글. 김신우 기자 / wkdmssh@



좌뇌,
컴투스에서
같이
일해보지
않겠나!

2019 신입 게임프로그래머 특별채용

모집기간

2019.1.25-2.11
(14:00시 마감)

지원방법

온라인 입사지원
com2us.recruiter.co.kr

전형절차

서류전형 > 필기테스트&실무진면접 >
임원면접 > 최종합격

제출서류

이력서, 자기소개서,
성적증명서(필수) & 포트폴리오(권장)

카카오톡 오픈톡 상담방

2019.2.7(목) 15:00-16:00
‘컴투스게임프로그래머’ 검색
(선착순 50명/10분전 입장가능)

문의

문의: 카카오톡 ‘@컴투스채용’
메일: recruit@com2us.com

지원자격

게임을 좋아하는 분
2019년 2월, 8월 졸업예정자 및 기졸업자
컴퓨터공학/전산 관련 전공자
프로그래밍 언어 스킬 및 경험 보유자
(C/C++, C#, Java, Go, PHP, Nodejs 중 1개 이상)

〈우대사항〉
OS/네트워크 관련 기본 지식 보유자
게임 개발 경험 보유자

*컴투스 신입사원들은 입사 후 ‘NGDC’ (Next Game Design Center) 라는 전문 인큐베이팅 시스템에 입과하게 됩니다. 현업 종사자들(전문가)의 긴밀한 멘토링을 바탕으로, 교육훈련, 게임 창작 등의 실무를 통해 체계적으로 역량을 개발할 수 있습니다.

EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



정윤일 기자

기자로 참여하면서 사보에 많은 분의 시간과 노력이 담겨 있다는 것을 새삼스럽게 알게 되었습니다. 이러한 사보에 한 페이지를 담당할 수 있어서 좋았고 앞으로 재미있는 사보 감사한 마음으로 임도록 하겠습니다^^



한소영 기자

오랜만에 글을 써보게 되어 나름 재미있었습니다. 모두 새해 복 많이 받으세요! 맛 평가에 많은 조언해준 '곰방' 고마워요~!



장우석 기자

처음 기자로 선정되었을 때는 걱정이 앞섰는데 막상 기사를 쓰다 보니 즐거운 시간이었습니다. 다음 호부터는 다시 독자로서 재미난 사보를 기다리겠습니다. 파이팅!



손봉 기자

사보 기자로 선정되어 걱정이 있었지만 기사를 통하여 재미있는 지식을 나누어 드려 정말 즐거웠습니다. 황금돼지띠의 해에 가족 모두 건강하고 행운과 평화가 가득하길 바랍니다~



고영준 기자

처음 기사를 맡았을 때는 어떻게 해야 하는 것인지 몰라 걱정부터 했는데 설명을 듣고 아이템들을 보니 재미있어 보이는 게 많았고, 진행하면서 여러 사우 분들과 친해질 수 있는 계기가 되었고 새로운 경험이 즐거웠던 것 같습니다.



최사라 기자

사내 기자단에 뽑힐 수 있어 영광이었습니다. 또췌록 보시는 분들에게 풍성한 즐거움이 되는 내용이 되었으면 좋겠습니다.



박용수 기자

첫 기자 활동을 체험하게 되어 새롭고 설렜던 것 같습니다. 기해년에는 하시는 모든 일이 잘 풀리고 건강하고 행복한 새해 되시길 기원합니다~! Ánimol



정인식 기자

개인적인 일정과 부족한 글 솜씨로 기사를 쓴다는 게 쉽지 않은 일이었지만, 평소에 관심있게 지켜보던 게임을 소개할 수 있었던 의미 있는 시간이었습니다. '댄스빌' 파이팅! '체인스트라이크'도 파이팅!



신수연 기자

개발에 참여한 게임을 직접 홍보할 수 있는 시간을 갖게 되었는데, 보통 쉽게 가질 수 없는 좋은 경험이 아니었을까 생각합니다. 인터뷰에 흔쾌히 응해주신 PD님, AD님 감사합니다~



송지혜 기자

그동안은 사보에 대해 별 생각이 없었는데, 이번에 직접 기사를 쓰면서 사보 만드는 일이 얼마나 힘든지 알게 되었습니다. 사보 만드시는 모든 사우 분들 너무 너무 고생 많으세요. 앞으로는 더 소중히 임도록 하겠습니다!



이장훈 기자

해의 개발사 소개를 담당하게 되어 난감했는데 홍보팀과 미국 법인에서 많이 도와주셔서 잘 마무리한 것 같습니다. 독자 분들 새해 복 많이 받으세요~!! 너무 많이 받으셨다 싶으면 저한테 조금만 나눠주세요. ^^



김지인 기자

'댄스빌' 오픈을 축하 드립니다. ^~^ / 바쁘신 시기에 시간 내서 인터뷰해주신 GP팀 분들과 도와주신 모든 관계자 분들께 감사 드립니다. '댄스빌' 파이팅!



박찬형 기자

좋은 기회로 시작한 기자 활동은 정말 새롭고 뜻깊은 시간이었지만, 글쓰기는 언제나 항상 어렵네요.



문진웅 기자

사실 평소에 밸런타인데이나 초콜릿에 관심이 크게 없었는데, 이번 기사를 계기로 DIY에 대해서 관심을 많이 가지게 되었습니다. 다들 새해 복 많이 받으세요~



이현재 기자

평소 마주할 기회가 많이 없는 분들을 알게 되어 즐거웠고, 무엇보다 새로운 분야에 대해 알 수 있게 되어 기뻐했습니다. 바쁜 와중 흔쾌히 도와주고 신경 써 주신 모든 분들께 감사 드립니다.



진주리 기자

사보 기사를 맡게 되어 부담이 되었지만, 이번 기회에 '컴투스프로야구' 용어를 배우고 공유할 수 있어서 재미있었습니다. 모두 고생하셨습니다~ :)



최서영 기자

처음에 기자로 선정되었을 때 잘할 수 있을지 걱정을 많이 했는데, 이렇게 마무리 멘트를 쓰고 있네요. 사보 제작에 조금이나마 기여를 해서 그런지 앞으로도 더욱 애정을 가지고 보게 될 것 같습니다.



박상현 기자

기자로서 사보에 조금이나마 참여하게 되어, 사보에 실리는 기사 하나하나가 결코 쉽게 만들어지지 않았다는 것을 배웠습니다. 앞으로도 알차고 재미있는 내용이 많이 실렸으면 좋겠습니다.



김철웅 기자

말 모이 명대사 한 명의 10발짝보다 10명의 한 발짝이 더 의미 있다고 생각합니다. 사보에 담긴 기자 분들의 한 발짝에 박수를 보냅니다.



문대현 기자

사보 기자단으로 참여하게 되어 너무 영광이었습니다. 앞으로 더욱 더 발전하고 사랑받는 사보가 되었으면 좋겠습니다.



김희원 기자

기사를 작성하며, 신규 타이틀과 회사에 대해 더욱 깊이 알 수 있는 시간이었습니다. :) 기자로 참여하게 되어 영광이며 모두 고생하셨습니다!



강윤주 기자

새로운 경험을 하게 해주셔서 감사하고, 유저 인터뷰 코너를 맡으면서 유저 분과 소통할 수 있는 기회가 주어져서 너무 뜻 깊은 활동이었습니다. 감사합니다!



김동언 기자

개발 업무 외에 다른 방법으로 회사에 기여했다는 점이 기쁘네요, 특히 인터뷰를 진행했던 것을 바탕으로 사보의 내용을 채운다는 것이 정말 뿌듯했습니다. 감사합니다.



박종석 기자

평소 즐겨 읽고 있는 사보의 기사를 직접 하게 되어서 좋았고, 맡은 코너 특성상 신규 입사자 분들과 재미있는 경험을 할 수 있어서 즐거웠습니다.



Pulitzer Prize

게임빌컴투스뉴스에는 매월 여러 명의 임직원이 기자로 직접 참여합니다.
한 달가량 생소하면서도 색다른 체험이다 보니 수시로 재미있는 일들이 생기고 화기애애하답니다.
그렇게 각자 열심히 취재하고 노력한 만큼 매월 두 분의 기사를 선정해 **폴리처상**을 시상합니다.
2019년 1월호 대망의 통합 사보 폴리처상 수상자들을 지금 공개합니다.

1월호 강서현 기자

부족한 글로 상을 받게 되어 부끄럽고 감사할 따름입니다. 어떻게 보면 글이 추상적인 관념을 형상화하는 것이라 생각의 표현이 서투른 부분도 많았는데 저의 진심이 조금이라도 전달된 것 같아 기쁩니다. 사보 기자가 될 좋은 기회를 주셔서 감사 드리며, 응원해주신 다른 분들께 감사의 말씀을 전하고 싶습니다. 게임빌컴투스뉴스 사보 구독자 분들, 새해 복 많이 받으세요!



1월호 이선화 기자

생각지도 못했는데... 이렇게 큰 상을 받게 되어 당황스럽기도 하고, 굉장히 기쁘기도 하고 얼떨떨합니다! Job&Gates 코너 인터뷰 준비 외에도 여러모로 바빴던 시기여서, 글도 쓰고 일도 하고(?) 정신이 없었다는 점이 기억에 가장 많이 남습니다. 이렇게 많은 분들께 좋은 모습 보여드릴 수 있어서 감격스럽고, 많은 분들이 함께 만들어 주셨던 콘텐츠인 만큼 저 혼자만의 공으로 받는 상은 아니라고 생각합니다. 감사합니다!



Communications

Talk Knock

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

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

★ 혹시라도 사보 구독을 원하지 않는 분들도 메일로 알려주시면 반영하겠습니다.

★당첨★ summoners2018

OGN에서 허준님과 강민님이 서머너즈워 하는 거 보고 바로 깔아서 시작을 하였는데 벌써 1069일 차네요. 평소에 오토하는 게임을 싫어했는데 유일하게 서머너즈워는 이렇게 오래가고 경이 가는 게임은 처음인 거 같아요. 개인적으로 정말 만족하게 플레이하고 있습니다. 밸런스 패치와 유제와 소통이 잘대서 이렇게 오랫동안 한결같이 플레이가 가능한 거 같아요. 신규 캐릭터와 스킬 다양도 그리고 3성 몬스터 활용도가 대단한 거 같아요. 서머너즈워 운영진분들 계속해서 더 좋은 방향으로 2019년도 하이팅~

★당첨★ Dhsakaekgo

학창시절에 게임빌과 컴투스의 모바일 게임을 참 많이 했었는데요. 지금은 게임들이 좀 어려운 것 같아서 잘 못 하겠더라고요... 쉽고 간단하고 재미있는 게임들도 많이 만들어주셨으면 좋겠습니다... 그리고 전국의 다양한 맛집 소개해주세요! 대부분 서울이 많아서...ㅠㅠ 청주 맛집도 한번 나왔으면 좋겠습니다.... 앞으로도 재미있는 사보 보내주세요~~~!!!

★당첨★ Yukiwoong

오늘도 서머너즈워를 즐겨하는 중년남입니다. 2018년엔 세계대회 보러 서울 가서 결승전도 보고 좋은 추억과 즐거움이 많았어요. 2019년도 부탁드려요. 컴투스 올해도 대박 나길 기원합니다.

csysosk

안녕하세요. 사보가 너무 유익하고 재미있어서 꾸준히 구독 중에 있습니다! 평소 게임빌, 컴투스 게임 즐겨하던 사람이라면 사보는 필수템! 사보가 인싸템이 되는 그날까지 파이팅입니다! 여담: 그런 의미에서 인싸템 관련 콘텐츠를 실는 것도 재미있을 것 같아요~ 게임빌컴투스

핵인싸 게임! ○○○○ 아싸/인싸 유행 지나기 전에 소소한 의견도 함께 보내요~

qjawnd87

평소 게임에 관심이 많아 게임 잡지를 많이 보고 합니다. 요즘 게임 잡지들은 너무 전문화된 것 같아 가볍게 볼 수 있는 게임 소식지가 있으면 했는데 마침 게임빌-컴투스 뉴스가 있어 게임빌과 컴투스 소식 외에도 게임 업계 소식까지 쉽게 접할 수 있어 너무 좋았습니다. 앞으로 꾸준히 업계 소식 전해주세요! 감사합니다.

dntjr7201

드디어 2019년 황금돼지의 해 기해년, 게임빌컴투스뉴스도 다 잡됐으면 좋겠고 하시던 일 다 잘 풀리실 거라 믿습니다. 현재 아시안컵이 진행 중인데 국가대표 선수들 힘내서 이번에 우승하시길 기원합니다. 올해에도 마찬가지로 사커스피리츠 잘하고 있습니다. 원래 제가 운이 워낙 없는 편이라서 높은 레어도 등급이 잘 안 뜨는데 갑자기 뜨네요. 연초부터 운이 따라서 나중이 걱정이긴 한데 그래도 무사히 잘 넘길 수 있겠쥬. 아무튼 개발자 팀분들과 운영진분들도 다 일이 잘 풀렸으면 좋겠습니다.

drrr.mkdr

독자 모델 사진 베스트 두 번째 줄 오른쪽 끝 샷 정말 재밌게 잘 찍으셨네요. ㅋㅋ 저도 보냈지만 아쉽게도 나오진 않았네요.ㅠㅠ 게임빌이 15년이나 후원을 하고 있는지는 처음 알았는데요, 저도 작년 12월부터 늦었지만 어려운 분들께 전해드리라고 인터넷에서 매주 만 원씩 자동이체 기부 등록했어요~ㅎㅎ 그건 그렇고 포지션별로 알아보는 게임용어에 관련 용어가 깨알같이 재밌게 나와서 빵 터졌습니다.ㅋㅋ 이번호도 기자님들 고생하셨습니다 잘읽었어요. 감사합니다~^^



TALION