

Cover Story, 게임빌 법무팀 차명걸 강보민 사우  
 Who? GAMEVIL COM2US EUROPE 'David Mohr' 이사장 편  
 New Face, 게임빌 NGDC 세씩 삼안방  
 Special, 나의 인생 여행지 스위스 인터라켄  
 Jobs&Gates, '게임 시나리오' 컴투스 센트럴팀 김혜현 책임  
 프로빙스 맛집 모자(母子) 탐방기  
 MKT Contact, '별이되어라!' 5주년의 추억  
 게임 포커스, 기본에 충실한 글로벌 선두 '남시의 산'  
 Field, 게임빌 라이브 개발팀 탐방



## '보민'의 봄

와우 봄이닷!  
 춘삼월, 어디선가 들려오는 봄의 소리 왠지 가슴 뛰게 하네요.  
 들꽃 봄 향기는 살며시 다가와 제 맘에 노크합니다. 살랑거리는 바람도 싱그러워요.

가지개를 펴듯 가슴 속에서 따스한 봄바람이 일고 있어요.  
 그리 거창하지 않아도 각자 삶의 리듬을 따라 소소한 기쁨에 취하면 그걸로 행복한 거죠.  
 얼음을 깨고 흐르는 물처럼 동면에서 깨어나 새롭게 세상을 보려고 합니다.  
 내 삶에 부여하는 의미를 찾기 위해 새봄에 오롯이 정신을 쏟는 거죠.  
 가슴이 시키는 대로 자유롭게 달려 봅니다. 그 어떤 것도 체험하기 전엔 모를 테니.

그래서, 제게 봄이란 '기회'입니다.  
 열정적으로 도전하고, 실패하고, 배울 수 있는 '기회'.





# TALION



대망의



Global Mobile Game No. 1 'GAMEVIL-COM2US'

## 2019. 3. MARCH

Global Mobile Game Leader 'GAMEVIL-COM2US'

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

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

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

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

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

'GAMEVIL COM2US NEWS' 2019년 4월호에는 더욱 다양한 독자 분들의 소리를 담고자 합니다. 구독을 원하시는 분들은 아래 주소로 접속해주세요.

[www.gamevilcom2us.com/gcnews](http://www.gamevilcom2us.com/gcnews)

발행인 송병호  
편집인 김막현  
기획·편집 게임빌컴투스뉴스 편집부  
디자인 박선영  
표지 사진 고재은 강성수  
가지 게임빌 컴투스, 게임빌컴투스콘텐츠를 임직원, 그리고 독자 여러분

게임빌컴투스뉴스 2019년 3월호 / 통권 제142호(Since 2001.11)  
발행일 2019년 2월 28일 / 2001년 11월 창간호 발행(월간, 비매월)  
발행처 게임빌 / 서울시 서초구 서초중앙로 4 게임빌빌딩  
정보간행물 신고 일자 2018. 7. 5 / 신고 번호 서초라1175호

### Game Market

Overseas  
Global Game Now  
Market  
Korea  
Event Media

### Inside G-C

Company  
Marketing News  
Marketing Insight  
Marketing Interview

### Play Game

Mobile  
Game News  
Hot News  
Mini-Mobile  
Event  
MobileQ&A

### Game People

People  
Cover Story  
Interview  
Web  
Feature  
User  
Event  
Fw  
Award/Event  
Special  
Info

### Game Mania

Mania  
Top Trend  
User  
Info  
www.gamevil.com

Congrats

Welcome Welcome

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

게임사업부문 이세영 사우 / 게임제작2본부 합현일 과장 / 게임사업부문 홍진기 사우 /  
경영관리본부 이진호 부장 / 제작3본부 이승환 책임 / 제작2본부 성재호 선임 /  
크리에이티브 콘텐츠실 김지훈 과장 / 개발운영실 민지인 사우 / 제작2본부 최윤지 선임 /  
크리에이티브 콘텐츠실 김계영 과장 / 사업전략총괄 최용락 부장 / 플랫폼실 양길환 책임 /  
인프라운영실 허동영 대리 / 정보보호팀 서재경 과장 / 인프라운영실 정민선 사우 /  
플랫폼실 송우석 책임 / 인프라운영실 박민서 차장 /  
Alex Park(USA) / Young Song(USA) / 캐나다 카즈히로(Japan) /  
Hasza Martharetha(SEA) / Hendy Buntoro(SEA) / 채완유(Taiwan)

Congratulations

게임빌 Blind스튜디오 석주선 과장, 득남!

Blind스튜디오 석주선 과장이 2월 11일  
득남(태명 '지호')했어요. 축하합니다!

게임빌 Blind스튜디오 김지환 과장, 득남!

Blind스튜디오 김지환 과장이 1월 28일  
득남(태명 '이랑')했답니다. 축하합니다!

게임빌 L10N팀 이지성 대리, 결혼!

이지성 대리가 3월 16일,  
대구 웨딩칼라디움에서 결혼식을 올립니다. 축하합니다!

게임빌 비즈1팀 한정옥 대리, 결혼!

한정옥 대리가 3월 30일,  
서울 영등포 그랜드컨벤션센터에서 결혼식을 올립니다. 축하합니다!

게임빌 Blind스튜디오 박영우 사우, 결혼!

박영우 사우가 3월 31일,  
서울 충무로 라비두스에서 결혼식을 올립니다. 축하합니다!



게임빌, 스테디셀러 '별이되어라!'  
5주년 맞이 축제 오픈

게임빌(대표 송병준, WWW.GAMEVIL.COM)이 히트작 '별이되어라!'의 서비스 5주년을 기념하는 축제를 준비 중이라고 11일, 밝혔다. '별이되어라!'는 오랜 서비스 기간 동안 업데이트 때마다 차트를 역주행하며 '역주행의 아이콘'으로 주목 받은 히트작이다. '별이되어라!'는 5년이라는 시간 동안 변함없이 함께해 준 유저에게 감사하는 마음을 담아 축제를 마련했다. 먼저 별도 이벤트 페이지가 오픈되었다. 유저들은 이 곳을 통해 5주년 기념 이벤트에 대한 소식을 공유하고 축제에 동참할 수 있다. 더불어 특별히 'BIG 5 이벤트'도 준비했다. 선호하는 동료의 호감도를 최대로 올리면 해당..



글로벌 1억 다운로드 돌파 기념  
컴투스, 스카이버운드엔터 합작 '서머너즈 워' IP 단편 애니 공개

컴투스는 글로벌 히트작 '서머너즈 워: 천공의 아레나(이하 서머너즈 워)'의 1억 다운로드 돌파를 기념해 '서머너즈 워' IP(지식재산권) 기반의 단편 애니메이션 '프렌즈 앤 라이벌(FRIENDS & RIVAL)'을 12일(한국시각기준) 동영상 채널 유튜브를 통해 전 세계에 동시 공개했다. 5년 가까운 기간 동안 전 세계에서 장기 흥행을 이끌어온 '서머너즈 워'는 최근 1억 누적 다운로드를 기록하고 다시 한 번 글로벌 시장에서 얻은 두터운 인기와 탄탄한 IP의 힘을 입증했다. 컴투스와 세계적 멀티플랫폼 엔터테인먼트 기업 스카이버운드엔터테인먼트(이하 스카이버운드)가 함께 제작한 '프렌즈 앤 라이벌'은..



게임빌, 글로벌 히트작 3종  
밸런타인데이 프로모션 진행

게임빌(대표 송병준, WWW.GAMEVIL.COM)이 밸런타인데이를 맞아 자사 글로벌 히트작 3종으로 기념 프로모션을 진행한다고 12일, 밝혔다. 특히 글로벌 출시 지역 확장에 나선 신작 '탈리온'을 비롯해 스테디셀러 '드래곤 블레이즈', '피싱마스터' 3종이 출동한다. '탈리온'은 밸런타인데이인 14일에 접속하면 '루비', '골드', '두근두근 초콜릿 박스', '사랑의 선물상자', '밸런타인 상자' 등 푸짐한 선물을 제공한다. 또, 이달 28일까지 '스토리 던전', '도전의 탑'을 클리어하면 초콜릿을 획득할 수 있다. 획득한 초콜릿은 이벤트 샵에서 밸런타인데이 한정 아이템 및 신화 유물로 교환할 수 있다.



컴투스, 스카이버운드엔터 합작  
스토리게임 명가 '데이세븐' 인수.. 'IP 사업 다각화 박차'

컴투스가 스토리게임 기업 데이세븐(DAY7)을 인수해 콘텐츠 IP(지식재산권) 사업 역량을 강화하고 기업의 신규 성장 동력 확보에 나섰다. 모바일게임 기업 컴투스는 데이세븐의 지분 51.9%를 인수, 경영권을 확보했다고 18일 밝혔다. 컴투스가 인수한 데이세븐은 탄탄하고 흡인력 있는 시나리오 기반의 스토리게임 분야에서 국내 최고의 입지를 구축하고 있다. 인기 스토리게임 '일진에게 찍혔을 때' 등 30여종의 게임을 서비스하고 있으며, 신작으로 여성 유저 타겟의 스토리 RPG '워너비'도 준비하고 있다. 특히, 다양한 장르와 다수의 스토리를 한번에 즐길 수 있는 스토리게임 플랫폼..

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



**블리자드, '오버워치 리그 2019 시즌' 막 올려**

미국 LA(로스앤젤레스) 블리자드 아레나에서 개최되는 '오버워치 리그 2019 시즌'이 2월 15일 개막전을 시작으로 8월 25일까지 7개월간의 대장정이 진행된다. 이번 리그에는 대서양 디비전 10개 팀과 태평양 디비전 10개 팀, 총 20팀이 참가한다. 우승 상금 총액은 지난 시즌 대비 150만 달러 증가한 500만 달러(약 56억 3천 만 원)다. 과연 2019 시즌 '오버워치 리그' 우승의 영예는 누가 누리게 될 것인가.

**'왕좌의 게임: 윈터 이즈 커밍', GDC 2019에서 선보인다!**

중국의 게임 개발사 유주 게임즈(YOOZOO)가 HBO의 인기 드라마 '왕좌의 게임' IP를 차용한 '왕좌의 게임: 윈터 이즈 커밍'을 GDC 2019에서 선보일 계획이다. 이번 GDC 2019에서는 개발자들과 직접 소통할 수 있으며, 실제 게임 플레이 영상도 확인 가능하다. 세계 최대의 게임 개발자 컨퍼런스(Game Developers Conference, GDC)는 3월 18일부터 미국 샌프란시스코에서 개최된다.

**'파이널판타지14', 호주 성 소수자 퍼레이드에 공식 참가**

스퀘어에닉스는 온라인 MMORPG '파이널판타지14'를 테마로 호주에서 가장 오래된 행사 중 하나인 '시드니 게이&레즈비언 마르디그라(Sydney Gay and Lesbian Mardi Gras, SGLMG)' 행진에 공식적으로 참가할 계획이다. 3월 2일에 진행되는 행진에 '파이널판타지14' 콘셉트로 꾸며진 행사용 장식 차량이 공개될 예정이다. 게임 테마로 장식된 차량이 해당 행진에 참여하는 것은 최초라서 더욱 주목된다.

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

**GAMEVIL COM2US USA**

성균관대학교 소프트웨어대학, 게임빌-컴투스 미국 지사 방문



최근 컴투스와 최근 MOU를 체결한 성균관대학교 소프트웨어대학 학생과 교수 60명이 미국 지사를 방문했다. 이날 학생들은 학생들이 관심이 높은 게임 개발에 관한 이야기를 나누고 최근 소식 및 트렌드에 대해 공유 받는 시간을 가졌다. Q&A 세션에서는 방문 시간이 모자랄 정도로 학생들의 질문 릴레이가 계속되었으며, 성균관대학교의 회사와 게임 개발을 향한 뜨거운 관심과 열정을 확인할 수 있었다.

**GAMEVIL COM2US VIETNAM**

'서머너즈 워' x 'MoMo' 콜라베레이션

'서머너즈 워'와 베트남 플랫폼 'MoMo'가 콜라베를 맺는다. MoMo는 베트남의 전자지갑과 송금, 결제를 선도하는 플랫폼이다. 이번 콜라베를 통해 '서머너즈 워'의 배너와 기프트 코드가 MoMo 앱을 통해 배포될 예정이며, 보다 많은 베트남 유저들에게 '서머너즈 워'를 알리고 신규 유저를 영입할 기회가 될 것으로 보인다.



**GAMEVIL COM2US Thailand**

'서머너즈 워' 페이스북 라이브 스트리밍, '아레나 4성 몬스터 집중 조명'



최근 게임빌-컴투스 태국 지사에서 페이스북 라이브 스트리밍 '서머너즈 워' 아카데미가 열렸다. '서머너즈 워' 아카데미는 라이브 스트리밍에서 친구끼리 이야기하듯, 유저 간 게임 정보와 팁을 공유하는 프로그램이다. 이번 라이브 스트리밍에서는 아레나에 등장하는 4성 몬스터들을 집중 조명해 유저들에게 인기를 끌었으며, 여러 친선 매치들도 진행해 참가자들에게 선물을 제공하는 시간도 가졌다.



표지 모델 인터뷰

# 설림 반, 걱정 반, 차밍걸의 표지 모델 도전 스토리★

새해 새로운 것에 도전하기로 다짐한 그녀에게  
마침 표지 모델 섭외 요청이 들어오는데..  
용기내 새로움에 도전한 그녀, 강보민 사우를 만나보자.



본격적인 인터뷰에 앞서 간단히 소개를 부탁드립니다.  
안녕하세요, 법무TF 강보민입니다. 저는 2017년 하반기에 신입사원으로 입사해서 회사에 들어온 지는 이제 1년이 좀 넘었습니다.

사보 표지 모델 촬영은 어떠셨어요?  
평소에 사진을 잘 찍지 않는 편이어서 걱정이 많았는데, 촬영장 분위기가 좋아서 즐겁게 촬영할 수 있었습니다. 새로운 걸 도전해볼 수 있는 좋은 기회라고 생각해서 참여하게 되었고 즐거운 경험이었어요, 올해 2019년에는 안해본 새로운 것들을 다양하게 도전해야겠다는 생각을 가지고 있었는데, 이렇게 좋은 기회를 얻게 되어 행운이라고 생각합니다.

게임 회사 법무팀에 지원하게 된 계기가 궁금합니다.  
첫째로는 게임 콘텐츠 특유의 창의성과 오락성이 좋았고, 둘째로는 게임 산업은 성장 가능성이 크고 법률적으로도 선례가 되는 사건을 직접 볼 수 있을 거라는 기대를 가지고 지원했습니다. 모바일게임은 캐주얼 게임을 좋아했는데 입사 전에 컴투스 '냥시의 신'을 즐겨 했어요. 최근에 사업 지원을 위해서는 게임에 대해서 많이 알아야겠다는 생각이 들어서 MMORPG도 이것저것 받아 도전해보고 있습니다.

법무팀에서 어떤 업무를 담당하고 계신가요?  
게임빌과 관련된 모든 법률 이슈를 관리하고 있어요. 그중에서도 저는 가장 기본적인 업무인 계약서 검토와 법률 제·개정 현황 파악을 주요 업무로 담당하고 있고요 법을 준수하여 사업을 원활히 진행할 수 있도록 선제적으로 대응하는 법무팀 업무에 자부심을 가지고 있습니다.

입사 전에 공인노무사 시험을 준비하셨다, 평소에 인사, 노무에 관심이 많았는지?  
공인노무사 시험은 대학교 졸업 전에 준비했었는데, 당시에는 학교 다니면서 특정 과목을 좀 더 깊이 있게 공부해보고 싶었고, 취업 시장이 어려운 만큼 졸업 전에 라이선스를 딸 수 있다면 일석이조라는 생각으로 시작했어요. 그런데 막상 공부를 시작하니 노동 분야에 아직 사회적으로 합의되지 않은 갈등과 쟁점이 많아서 흥미가 생기더라고요, 법 개정도 잦고 새로운 판례 법리도 빠르게 추가되어 제대로 공부해봐야겠다는 생각이 들었어요. 결과적으로 해당 경험이 법무팀에서 일하는데 좋은 자산이 되었다고 생각해요.

분위기를 조금 바꿔볼게요. 평소 어떤 취미를 가지고 계시는가요?  
어렸을 때 피아노랑 해금을 배웠는데 요즘은 연주할 기회가 별로 없지만 음악을 정말 좋아합니다. 취미라고 하기에는 거창하지만 음원 스트리밍 사이트를 통해서 새로운 아티스트를 찾고, 미발매 음원이나 믹스테이프를 찾아 듣는 걸 좋아해요. 저만의 플레이리스트와 좋아하는 아티스트를 정리해두는데 이걸 디깅(digging)이라고 하더라고요, 좋은 음악을 찾는 과정이 즐거운 것 같아요. 최근에 좋아하던 아티스트가 정식 앨범을 내서 유료 스트리밍 사이트에서 보게 되었는데 기분이 좋더라고요! 날이 좋을 때는 건강 관리를 위해서 야외로 나가서 조깅을 자주 하는 편이에요, 이번 겨울에 스노보드를 처음 제대로 배웠는데 재미있어서 본격적으로 배워볼 생각입니다. 다음 겨울이 돌아오면 열심히 타러 다니려고요.

여행도 자주 가시는 편인가요? 인상 깊었던 여행지가 있었다면?  
여행을 좋아하는데 작년에는 못가서 아쉬웠어요, 저는 여러 도시를 짧게 방문하기보다는 한 도시

에 길게 머무르면서 그 도시의 매력을 충분히 느끼는 걸 좋아하는 편입니다. 제가 가던 여행지 중 가장 좋았던 곳은 바르셀로나였는데 서울의 6분의 1 정도로 생각보다 작은 도시거든요. 이곳을 2주간 여행하면서 좋았던 곳은 다시 가고, 맛있는 식당이 있으면 또 가보고, 플라멩코 공연이 좋았다면 다른 시간으로 예약해서 보고 그런식으로 만족감이 큰 여행을 할 수 있었어요. 바르셀로나는 가우디 작품을 도심 속에서 쉽게 만날 수 있어서 좋았고, 특히 사그라다 파밀리아 성당을 잇을 수 없어서 꼭 다시 방문할 예정입니다.

인터뷰에 응해주셔서 감사합니다. 마지막으로 독자 분들께 한 말씀 부탁드립니다.  
표지 모델로 제안을 받았을 때 감사하고 기쁘면서도 한편으로 걱정이 컸습니다. 결과적으로 게임빌컴투스뉴스 구독자 여러분께 인사드릴 수 있게 되어서 정말 영광이고, 좋은 경험이었습니다. 이제 입사한 지 1년이 좀 넘었는데 되돌아보면 감사한 일이 참 많은 것 같습니다. 회사에서 능력 있고 좋은 분들을 많이 만날 수 있었고, 덕분에 긍정적인 영향을 받아 여러 부분에서 성장할 수 있었어요, 앞으로도 잘 부탁드립니다! 올해 세운 계획들 다 이루는 한 해 되시길 바랍니다. 마지막으로 감기 조심하시고 건강하세요, 감사합니다.



글. 최정훈 기자 / jhchoi85@



# MLB 9이닝스와 함께한 류현진 선수 팬 미팅

지난달 27일 청담 리베라 호텔에서 류현진 선수의 MLB 공식 팬 미팅이 열렸다. 특히 컴투스의 모바일 야구 게임 'MLB 9이닝스'가 팬 미팅에 함께해 더욱 풍성한 행사였다. 약 300여 명의 팬들이 객석을 가득 채운 가운데, 박지영 MBC스포츠플러스 아나운서가 진행을 맡았다. 독자 여러분께 당시 현장의 뜨거움을 전해드리고자 한다.

## 메이저리그 기반 야구 게임 'MLB 9이닝스'

컴투스에서 제작, 배급하는 'MLB 9이닝스'는 미국 메이저리그(MLB) 정식 라이선스를 기반으로 한 Full 3D 모바일 야구 게임이다. 모바일 사상

최고 수준으로 주요 선수 페이스 및 체형 모델링을 완벽 구현했을 뿐만 아니라 유명 선수들의 타격폼, 투구폼을 완벽히 재현했다. 무려 30개 팀, 1,700명 이상의 선수 데이터와 함께 완성도 높은 알고리즘으로 구현된 캐스터 멘트 녹음은 리얼리티를 극대화한다. 덕분에 유저들은 손 안의 스마트폰 속에서 메이저리그의 생생한 현장감과 야구의 감동을 느낄 수 있다. 더불어 'MLB 9이닝스'는 월드 시리즈 우승을 노리는 리그 모드 외에 타점 모드, 아케이드 모드 등 플레이 성향에 맞게 즐길 수 있는 다양한 콘텐츠를 갖추고 있다. 이러한 'MLB 9이닝스' 속의 류현진을 플레이하던 유저들이 LA 다저스 류현진 선수를 직접 만날 수 있도록 자리를 마련한 것 이외에 이번 행사는 더욱 큰 의미를 가진다.

## 국내 팬의 뜨거운 관심 속에 진행된 팬 미팅

행사를 시작하기에 앞서 컴투스 마케팅실에서 간단한 포토 이벤트를 진행했다. 사전에 마련된 포토 부스에서 류현진 선수 카드를 들고 사진을 찍은 뒤 'MLB 9이닝스'를 개인 SNS에 해시태그하여 업로드하는 행사였다. 관계자에게 인증을 받으면 선착순으로 굿즈를 선물해주었기에 경쟁이 치열했다. 류현진 선수의 등장과 함께 팬들의 환호성이 대단해서 류현진 선수와 메이저리그에 대한 인기를 실감할 수 있었다. 팬과의 소통에서 류현진 선수는 '한화로 돌아올 것이냐?'는 질문에 몇 년 뒤에는 무조건 돌아오겠다고 대답하여



환호가 쏟아졌다. 또, 지난 시즌 부상으로 3개월간 팀을 이탈했던 류현진 선수는 몸 상태를 끌어올렸으며 새 시즌에서 '20승'을 목표로 한다며 각오를 다졌다. 그뿐만 아니라, 팬 미팅에 참여한 동료 선수들의 질문에도 센스 있게 답변하며 유쾌한 시간을 가졌다. 한화 투수 장민재선수가 "아시아 메이저리거 중 외모로 몇 위라고 생각하는가?"라고 묻자, 류현진은 "본인(장민재) 먼저 생각을 해 봐야 할 것 같다"고 답하며 웃음을 자아냈다.

## 류현진을 이겨라!

이날 팬 미팅은 류현진 선수와의 토크, 지난 시즌 명장면 관람뿐만 아니라 특별한 코너가 함께했다. 류현진 선수와 팬들이 여러 가지 종목으로 대결을 벌이는 일명 '류현진을 이겨라' 코너였다. 류현진 선수와의 제구 대결에서는 어린이 팬의 범상치 않은 실력에 관객석이 들썩였다. 류현진 선수는 직접 사인한 유니폼을 어린이 팬에게 선물하며 훈훈한 분위기를 만들었다. 다음으로는 'MLB 9이닝스'의 게임 콘텐츠인 홈런배틀(아케이드 모드)이 대결 종목으로 진행되었고, 현장의 많은 팬들에게 큰 호응을 얻었다. 홈런배틀은 홈런더비와 비슷한 시스템으로 각 플레이어가 총 45초 동안 날아오는 공을 쳐서 대결하는 방식이다. 비거리와 홈런 여부를 기준으로 점수를 받는 형식이며, 콤보 시 더 많은 점수를 획득할 수 있다. 특히 대결 진행 중에 류현진 선수가 게임 내의 류현진 선수를 상대로 준수한 타격을 선보이는 장면이 연출되어 팬들에게 큰 웃음을 주었다. 류현진 선수와 '홈런 배틀'

을 대결한 팬은 류현진 선수의 친필 사인 배트를 선물로 받기도 했다.

## 류현진 선수와 'MLB 9이닝스' 모두의 성공을 바라며

이번 행사를 통해 메이저리그 특히 류현진 선수에 대한 국내 팬들의 관심과 'MLB 9이닝스' 유저들의 열정을 확인했다. 팬 미팅 일정을 마치고 미국으로 출국한 류현진 선수가 3월에 시작할 메이저리그에서 좋은 성적을 내길 바란다. 앞으로 'MLB 9이닝스'와 함께 더욱더 즐겁게 메이저리그 야구를 즐기는 문화가 형성되길 기대한다.



# 서초동을 추억하다

## 게임빌 서초 사진展

최근 게임빌은 서초동 사옥에서의 소중한 추억을 함께 나누고자 '게임빌 서초 사진전'을 진행했다.  
 사옥에 정이 든 만큼 임직원들의 스페셜한 사진들을 수도 없이 만나 볼 수 있는 좋은 기회였다.  
 특히 각자 전문 사진 작가처럼 열정적인 모습을 보이면서 그 열기를 더했다.

사진전 출품 분야는 '게임빌리언 투게더(부서 단체 사진)', '게임빌리지 어워즈(사옥 사진)', '게임빌리언 어워즈(게임빌리언 인물 사진)', '깜짝 어워즈', '특별상'으로 총 5개 분야로 나뉘어 진행되었다. 수상자들에게는 백화점 상품권 등 푸짐하고 특별한 상품을 제공했다.  
 지금부터 '게임빌 서초 사진전' 영광의 수상작들을 만나 보자.



게임빌 차세대 리더

# NGDC 새싹 3인방

봄의 시작을 알리는 3월이 찾아왔다. 봄날의 따스한 햇살을 받으며 싱그러운 새싹만큼 풋풋하고 활짝 핀 개나리만큼이나 활기찬 NGDC의 뉴페이스 3인방을 만나보자.

**NGDC**(Next Game Design Center) : 게임빌-컴투스 입사 후 진행되는 양사의 대표적인 인재 양성 프로젝트다. 신입 직원들은 여기에 소속되어 각 직군의 업무를 맡게 된다.



만나서 반갑습니다. 간단한 자기소개 부탁드립니다.

**박혜민** : 안녕하세요! 게임사업팀에 지원한 박혜민입니다. 현재는 NGDC 소속으로 정말 천사 같은 장종철 본부장님의 교육을 받고 있습니다~ 주로 게임 분석을 수행하고 있습니다!

**강효주** : 안녕하세요. 강효주입니다. 게임 마케팅 부문에 지원하여 현재는 NGDC 프로그램을 통해 열심히 교육받고 있습니다.

**조은비** : 안녕하세요. 조은비입니다! 저는 게임 사업에 지원했고 현재 동기들과 함께 NGDC에서 즐겁게 임하고 있습니다.

입사 전 게임빌에 대해 알고 계셨나요? 지원하게 된 동기가 궁금합니다.

**강효주** : 어려서 게임빌의 '농투'를 해본 경험이 있어서 알고 있었고, 게임 회사에 들어가면 좋을 것 같다는 생각을 하다가 게임빌의 공고를 발견해 지원하게 되었습니다.

**박혜민** : 어릴 때부터 게임을 좋아해서 게임 회사에 오고 싶었습니다! 작년 여름에 판교에 있는 모 게임 회사에서 인턴을 해보고, 이 길이 나름 잘 맞는 것 같아서 쪽 걸기로 했습니다. 저도 효주 님과 마찬가지로 초등학교 때 '농' 시리즈를 플레이해봐서 게임빌을 익히 알고 있었어요. 그래서, 지원했습니다.

**조은비** : 고등학교 때부터 알던 회사였습니다. '제노니아'와 '게임빌 프로야구' 게임을 좋아해서 어렸을 때부터 많이 했던 기억이 나네요! 게임빌의 게임을 좋아해 지원하게 되었습니다.

게임빌 입사 전엔 어떠셨나요?

**박혜민** : 작년 상반기까지는 학교에 다니고, 하반기에는 백수로 지냈습니다. (웃음) 게임 회사에 지원하기 위해서 포트폴리오는 만들고 자기소개서도 쓰고 면접을 보러 다니고.. 취직을 하기 위해 바쁘게 보냈던 것 같습니다!

**강효주** : 입사 전에는 학생 신분으로 학교에 다녔고, 작년 8월 졸업한 후 본격적으로 취업 준비를 했습니다.

**조은비** : 좋아하는 여행을 다니고 음악도 하면서 시간을 보냈던 것 같습니다. 취업 준비하는 도중에도 게임을 좋아해서 플레이 하고 게임 방송도 보면서 지냈던 것 같아요!

입사 전에 걱정되었던 점도 있었나요?

**조은비** : 생각했던 것보다 훨씬 더 따뜻하게 대해주셔서 너무 감사했습니다. 정말 게임빌에 잘 들어왔다는 생각이 매번 드는 것 같아요. 너무 너무 좋습니다!

**강효주** : 아무래도 제가 사회 초년생이고 경험이 없다 보니 모든 것이 걱정스러웠던 것 같아요. 그래서, 긴장을 많이 했는데 너무 밝고 따뜻한 분위기라 걱정을 덜었습니다.

**박혜민** : 생각보다 사내 식당이 너무 맛있어서 대만족했습니다. (웃음) 그리고, 동기 분들도, 현재 저희를 담당해주시는 분들도 전부 맘씨 좋은 분들이라 게임빌에 온 것에 대해 큰 행복을 느끼고 있습니다! 어려웠던 점은 생각보다 서울의 출근길이 힘들다는 점..?? 그래도 대체로 만족스럽습니다!

직장인이라면 회사 생활 외에도 퇴근 후나 휴일에 재충전의 시간도 매우 중요한데요. 주로 시간을 어떻게 보내고 계시나요?

**강효주** : 휴일에는 친구들을 만날 때도 있지만, 대부분은 집에 있는 것 같아요. 최근에는 넷플릭스에서 '블랙 미러'나 '버드 박스'를 인상 깊게 봤습니다. 특히 유튜브를 자주 보는데 풍월량을 좋아합니다.





★ (왼쪽부터) 강효주, 조은비, 박혜민

**조은비** : 저는 주로 평일에는 요가를 하고 주말에는 친구들을 만나거나 좋아하는 공연을 보고 합니다. 유튜브로 귀여운 애견 영상이나 게임 방송 보는 것도 좋아합니다. 플레이스테이션을 너무 좋아해 플스방 가서 많이 하곤 했는데 요즘은 '용과같이4 리마스터'가 너무 하고 싶어 플스 구매를 고려 중입니다!

**박혜민** : 가끔 친구들과 긴 통화를 하거나 달콤한 디저트를 먹으며 충전하기도 합니다. 주말엔 하루는 친구들을 만나고, 하루는 꼭 혼자만의 시간을 보냅니다. 최근에는 e북 리더기를 선물 받아 자주 책을 읽으면서 혼자만의 시간을 보내는 것 같습니다.

**본인만의 스트레스 푸는 방법이 있다면 말씀해주세요.**

**박혜민** : 최근에 생긴 스트레스 해소용 취미로는 '자전거'가 있습니다. 백수 시절 낙방 때마다 (웃음) 공공 자전거인 따릉이를 타고 노래를 들으면서 때로는 울면서 자전거를 타는 게 습관이 되었습니다. 요즘은 겨울이라 자전거를 못 타지만, 첫 월급을 받으면 제대로 된 자전거를 사서 타고 다니고 싶습니다!

**강효주** : 다른 분들도 게임을 좋아하실 것 같은데 저는 FPS 장르를 좋아해서 '오버워치'나 '배틀그라운드'를 통해서 스트레스를 해소하고 있습니다.

**조은비** : 마음이 우울할 때는 신나는 노래방에 가서 기분을 풀고, 친구들과 맥주나 와인 마시는 것 좋아합니다. 이태원에 있는 재즈바도 즐겨 갑니다!

**마지막으로 사우분들께 하고 싶은 말씀이 있다면 부탁드립니다.**

**조은비** : 첫 인터뷰라 미숙하지만 예쁘게 봐주셨으면 좋겠습니다. 앞으로 게임빌에서도 최선을 다하겠습니다!

**강효주** : 아직 배우는 단계라 부족한 점도 많겠지만 열심히 배우겠습니다! 들숨에 재력을 날숨에 건강을! 감사합니다!

**박혜민** : 이제 게임빌-컴투스 뉴비가 되었는데, 잘 부탁드립니다! 실수해도 금방 만회하는 똑똑한 신입이 되도록 노력하겠습니다~ 올 한해는 게임빌-컴투스에 좋은 일만 가득하기를 바라겠습니다.

글. 김유라 기자 / uraaaaa@



3월 입학식을 가다

아이스크림!

당신의 무한한 상상력을 기대합니다.

말풍선에 위트있는 멘트를 넣어 사진 촬영 후 보내주세요. 추첨을 통해 문화상품권을 드립니다. (이 코너는 임직원만 참여 가능합니다.)

기간 : 2019년 3월 17일  
 메일 주소 : gcnnews@gamevilcom2us.com  
 (회사, 소속, 이름, 연락처를 함께 적어 주세요.)

2월호 당첨자

양진화(게임빌 게임QA팀)

서동원(컴투스 그래픽팀)

WE WIT



# 나의 인생 여행지.. 스위스 인터라켄에서의 소중한 추억

내 인생에 있어 언젠가는 꼭 가고자 마음먹었던 ‘한 달간의 유럽 일주’. 그중에서도 전혀 기대하지 않았으나 이제는 인생 여행지가 되어 버린 바로 그곳. 기자는 이번 호 ‘게피컬처’ 코너에서 ‘스위스 인터라켄’에서 직접 경험한 것과 여행 팁을 독자 분들과 공유하고자 한다. 사실 한 달간의 유럽 여행 일정을 계획 시에는 스위스가 포함되지 않았었다. ‘세계에서 두 번째로 비싼 물가’, ‘여행 루트상 멀어지는 위치’, ‘끌리지 않는 곳’. 모든 것들이 스위스를 가고 싶지 않게 만들었기 때문이다. 하지만, 스위스를 다녀온 누나의 거듭된 추천으로 일단은 큰 기대 없이 여행지에 추가하게 되었는데..

## 깨끗하고 아름다운 스위스의 첫인상

기차로 스위스 슈피츠에 도착하자마자 인터라켄으로 가는 배에 몸을 실었다. 배에 오르는 순간 스위스에 대한 나의 부정적인 생각은 달라지기 시작했다. 어디에서도 느낄 수 없었던 시원하고 맑은 공기에 기분이 좋아졌고, 호수는 깨끗하다 못해 맑고 푸른 빛을 띄고 있었다. 그저 맑고 깨끗한 이곳의 풍경을 보는 것만으로도 좋은 추억을 만들 수 있을 것 같은 기대감이 들기 시작했다.

## 칙칙폭폭 열차에서 바라본 멋진 풍경

스위스 인터라켄을 방문하는 여행자의 대부분은 바로 이 ‘융프라우’를 방문하기 위함이다. 융프라우를 방문하기 위해서는 ‘융프라우 철도’를 이용해야 하는데, 이 철도는 1896년에 공사를 시작하여 1912년에 완공되어 100년이 넘는 기간 동안 여행자들을 위해 달리고 있다. 기자는 웅장한 만년 설산을 직접 눈으로 감상하기 위해 열차에 몸을 실었다. 칙칙폭폭 달리는 산악열차에서만 느낄 수 있는 낭만과 아름다운 경치를 보고 있으니 앞으로의 일정에 대한 큰 기대감이 들었다.



융프라우로 가는 열차에서 바라본 산악 마을 ‘그린델발트’  
★ 올라가는 중간마다 수많은 경치장과 코스, 기차 시간표가 있으니 이곳을 방문한다면 처음부터 본인이 어느 역에서 내리고, 어디를 더 둘러보고 갈 것인지에 대한 계획이 필요하다.

## 일 년 내내 녹지 않는 만년 설산, ‘융프라우’

산악 열차를 타고 수많은 경치장을 지나 드디어 융프라우에 도착할 수 있었다. 높이가 무려 3,454m에 달하고 일 년 내내 녹지 않는 만년 설산을 직접 눈으로 감상하니 그 웅장함에 감탄이 절로 나왔다.



만년 설산 융프라우 정상에서  
★ 만년 설산의 하얗고 맑은 눈은 너무 하얗다 못해 눈이 부서 제대로 눈을 뜨기 힘들다. 융프라우에 오기 전 반드시 선글라스를 챙겨오는 걸 잊지 말아야 한다. 이곳은 해발 3,000m가 넘는 고산 지대이다 보니 숨이 턱 막힐 수 있어 호흡에 신경을 써야 하며, 안개가 자욱하고 번덕스러운 날씨 때문에 방문하는 날의 날씨 상태를 꼭 확인하고 가야 한다.

## 내 인생 최고의 순간을 만들어준 휘르스트

많은 사람은 스위스에서 가장 뛰어난 명소로 ‘융프라우’를 꼽지만, 기자의 마음을 사로잡은 곳은 바로 ‘휘르스트’다. 사실 기사를 쓰기 전 많은 여행지 중 스위스를 선택한 이유도 휘르스트를 독자 분께 소개하고 싶어서다. 높이가 2,168m에 달하는 휘르스트는 융프라우 철도를 타고 그린델발트에서 곤돌라를 타고 25분이면 도착할 수 있다. 휘르스트에 있는 바호알프 호수는 여행자 대부분이 이곳을 찾기 위해 휘르스트를 방문할 정도로 아름다운 경관을 자랑한다. 한 시간가량의 트레킹을 하면 도착할 수 있는데, 트레킹을 하는 동안 이제껏 느껴보지 못한 맑고 깨끗한 공기를 마실 수 있었고 깨끗하다 못해 투명한 시냇물은 트레킹으로 지친 내 목을 축여주기에 충분했다.

기자에게 휘르스트는 한 달 동안의 유럽 여행 일정 중 가장 기억에 남는 여행지로 남아 있다. 기자가 스위스 인터라켄을 다시 방문하고 싶은 첫 번째 이유도 휘르스트에서의 추억 때문이다. 다음에 다시 방문한다면 며칠 동안 이곳에서 트레킹을 하겠다는 다짐과 함께 기자는 다음 장소로 발길을 돌렸다.



휘르스트 바호알프 호수  
★ 이곳을 방문한다면, 꼭 휘르스트가 아니어도 다양한 트레킹 코스가 있으니 장엄한 알프스 경관을 감상하고 시원하고 맑은 공기를 마시며 트레킹 하기를 추천한다.

## 알프스의 전경을 감상하며 즐기는 다양한 액티비티!

알프스 전경을 바라보며 즐기는 액티비티는 스위스 여행 중 많은 여행자의 필수 코스다. 기자는 직접 카트를 타고 내려오는 마운틴 카트와 안장과 페달 없이 타는 트로티 바이크를 타고 내려왔다. 아름다운 경치를 감상하며 내려올 수 있지만 동시에 잘못 하면 바로 언덕 아래로 굴러떨어질 수 있어 매우 위험한 곳이니 조심해야 한다. 실제로 많은 사람이 부주의로 인해 사고가 심심찮게 일어난다. 내려오는 코스에는 떨어짐을 방지해주는 펜스가 전혀 없고, 보호구는 헬멧 하나로 의지해야 한다.



트로티 바이크  
★ 아름다운 알프스산맥의 전경을 눈으로 담았다면, 이제는 액티비티를 즐겨보자! 트레킹을 해서 내려가도 되지만, 기존에 경험해보지 못했던 다양한 액티비티를 즐기며 내려가는 것을 추천한다.

## 세계에서 두 번째로 비싼 물가, 그래서 생겨난 인연들

스위스는 세계에서 물가가 2번째로 비싸기로 유명하다. 그래서, 많은 여행자들은 주로 한인 민박이나 호스텔에 묵는데, 특히 인터라켄 중심부에 있는 ‘백팩커스 호스텔’은 한국인이 정말 많아 ‘스위스의 대명 콘도’로 불릴 정도다. 스위스 물가가 비싸서인지 대부분의 여행자는 직접 장을 보고 음식을 만들어 먹는다. 이처럼 물가가 비싸서였을까? 생각지 못한 인연을 만날 수 있는 곳이 바로 이곳 인터라켄이다. 이탈리아 피렌체에서 동행했던 동생과 함께 마트에서 장을 보고 맛있는 삼겹살을 구워 먹고 있을 무렵, 초밥을 사 온 두 명의 친구들이 삼겹살을 보는 눈빛이 심상치 않다. 노릇노릇 구워진 삼겹살로 인해 둘은 어느덧 넷이 되었고, 그렇게 매번 저녁 식사마다 넷이 함께 인터라켄의 밤을 보냈다. 4박 5일간의 즐겁고 꿈만 같았던 그 날의 추억으로 인해 우리는 각자 현실로 돌아온 지금에서도 만남을 이어가는 소중한 인연이 되었다. 비싼 스위스의 물가가 아니었다면 유명한 식당에서 맛있게 조리된 음식을 먹었겠지만, 돈 한 푼 더 아끼기 위해 직접 장을 보고 음식을 만들어 먹으며 자연스레 다양한 사람들을 만났던 과정 또한 이곳을 내 인생 여행지로 꼽게 하는 또 하나의 이유가 되었다.



## '기본에 충실' 모바일 낚시 게임의 선두 주자 '낚시의 신'

이번 3월호 게임포커스에서 만나볼 게임은 2014년 출시되어 지금까지 서비스를 이어오고 있는 '낚시의 신'이다. 요즘처럼 빠르게 트렌드가 변화하고, 새로운 게임이 쏟아져 나오고 있는 상황 속에서 어떻게 5년이라는 긴 시간 동안 꾸준히 롱런 할 수 있었는지 알아보자.



### 다양한 지역, 그리고 수많은 물고기

'낚시의 신'은 실제 존재하는 세계의 낚시 명소, 어장들을 게임 속으로 옮겨왔다. 하와이에서부터 아마존, 지중해, 그리고 최근 추가된 아이슬란드 지역 등 총 9개의 지역이 있으며 지역마다 3개의 하위 지역이 존재한다. 그리고, 각 하위 지역별로 약 20여 종류의 특색 있는 물고기들을 만나 볼 수 있다. 이 외에도 각종 이벤트마다 출현하는 다양한 이벤트 물고기, 각 지역의 우두머리라 할 수 있는 '와일드 어중', 전설 속의 물고기 '어신'까지 매우 다양한 어종들이 유저를 기다리고 있다.

### Full 3D로 만들어진 리얼한 낚시

기자가 '낚시의 신'을 플레이하며 가장 인상 깊었던 부분은 '리얼함'이었다. 이를 위해 지느러미나 비늘, 아가미, 무늬 등 세세한 부분까지 공을 들였다든 점이 신기했으며, 특히 대형 어종의 경우 물고기를 낚아 올릴 때 화면을 가득 채워지는 연출은 언제 보더라도 감탄을 자아낸다. 그리고, 물고기를 낚은 후에는 물고기가 파닥거리며 화면에 실제로 물이 튕 것 같은 착각을 가져다준다. 여기에 낚시터에서의 물 표현이나 플레이어의 보트가 흔들거리는 모습, 찌를 던질 때 생동감 있는 낚시대와 줄의 움직임 등 최대한 실제 낚시와 비슷한 느낌을 주기 위해 노력한 모습을 볼 수 있다. 덕분에 유저들은 모바일 기기만 있다면 언제 어디서든 생동감이 느껴지는 낚시를 즐길 수 있다.

### 쉽고 간편한 조작, 그리고 그 속에 숨어 있는 정교함

'낚시의 신'은 하나의 버튼을 이용하여 낚시를 플레이한다. 미끼 던지기에서부터 낚아 올리기까지 엄지손가락 하나만 사용하면 된다. 어디서든 쉽고 간편하게 게임을 즐길 수 있다는 뜻이다. 그렇지만 하나의 버튼으로만 플레이한다고 해서 마냥 단순하지만은 않다. 스킬 사용을 위한 게이지 관리나, 낚시줄의 텐션 조절, 스킬 사용, 체력 게이지 등 신경 써야 할 것들이 꽤 있기 때문이다.



미끼를 문 물고기가 수시로 몸부림치며, 낚시줄에서 벗어나려 하고 플레이어는 이를 낚아 올리기 위해서 가능한 모든 방법을 동원해야 한다.

### 차곡차곡 쌓아온 다양한 콘텐츠

긴 서비스 기간 만큼 콘텐츠도 매우 다양하다. 첫 로그인 시 하와이 지역에서 시작하여 계속해서 이어지는 9개의 지역, 30여 개에 달하는 낚시터, 난폭한 어종을 만나볼 수 있는 비밀의 낚시터까지 다양한 물고기들과 낚시터를 만나 볼 수 있다. 그 뿐만 아니라 각종 경쟁 콘텐츠도 존재하는데, 대표적으로 지역별로 개최되는 낚시 대회, 화/금요일마다 열리는 개인전, 그리고 협동 플레이를 원한다면 길드에 가입하여 길드 협동어장에서 낚시를 하거나 길드전, 어신전에 참여하여 길드원들과 함께 게임을 즐길 수도 있다. 이 외에도 친구와 즐길 수 있는 이어잡기, 조사단원과 함께하는 의뢰 콘텐츠 등 다양한 콘텐츠들이 준비되어 있다. 이들 모두가 서로 다른 재미와 매력을 지니고 있지만 이 중에서 대표적인 두 가지 콘텐츠를 소개한다.

### 길드전

길드전은 길드에 가입한 유저라면 누구나 즐길 수 있는 콘텐츠로 1주일에 총 3번(월/수/토) 진행된다. 포인트전과 월척전 두 가지 방식이 있으며 포인트전은 물고기를 잡을 때 획득하는 포인트로 월척전은 물고기의 길이를 기준으로 점수를 매긴다. 두 길드가 맞붙어서 낚시터 별로 선정된 타깃 물고기를 잡으며 길드전 방식에 따라 매긴 점수를 바탕으로 승패가 결정된다. 그리고, 승패에 따라 리그 점수를 받으며, 이 점수가 자신의 리그를 결정하는 지표가 된다. '길드 VS 길드'의 싸움이기 때문에 길드원이 많지 않더라도 수시로 기록이 뒤바뀌고, 이를 거의 실시간으로 확인할 수 있게 되어 있다. 그뿐만 아니라 길드원 사이에서도 길드전에 기여한 정도에 따라 보상을 차등 지급하고 있어 열심



히 참여한 길드원은 그에 맞는 보상을 가져갈 수 있다. 이 두 가지 시스템이 맞물려 유저들의 승부욕을 자극한다.

### 개인전

개인전은 모든 유저가 즐길 수 있으며 유저 개인 간의 경쟁 콘텐츠로 주 2회(화/금) 진행된다. 총 10마리의 물고기가 타깃으로 선택되고, 물고기를 잡아 크기, 종류, 등급에 따라 부여된 포인트를 계산하여 순위를 결정한다. 길드전과 달리 특정 물고기가 타깃으로 정해지는 것이 아니라, 물고기의 희귀 등급, 종류만이 결정되고, 조건에만 맞으면 포인트가 등록되며 길드전과 마찬가지로 언제나 상황판과 자신의 순위를 확인할 수 있다. 개인전은 티어 점수에 따라 티어가 결정되는데 이를 바탕으로 수십 명 그룹을 맺어 개인전을 진행한다. 인원수가 많고, 보상이 등수에 따라 결정되기 때문에 많은 길드전 못지 않게 순위가 계속해서 뒤바뀌곤 한다. 그리고, 등수와 관계없이 개인전을 열심히 참여할수록 지급되는 보상도 점점 좋아지기 때문에 낚시의 신 유저라면 빠뜨릴 수 없는 콘텐츠다.

### 마치며..

'낚시의 신'은 '기본에 충실한 게임'이라고 생각한다. '낚시'게임답게 낚시플레이에 많은 힘을 쏟았고, 플레이어는 더욱 리얼한, 생동감이 느껴지는 낚시를 즐길 수 있다. 그렇기 때문에 낚시에 관심이 있는 사람이라면 꼭 플레이해 봐야 하는 게임이라고 생각한다. 더불어 그동안 차곡차곡 쌓아온 다양한 지역과 수많은 물고기, 각종 콘텐츠가 더해져 다양한 즐길 거리를 제공한다. RPG 장르가 초강세를 보이고 있는 모바일게임 시장에서 곳곳하게 5년 동안 서비스를 이어온 낚시의 신, 앞으로의 행보가 더욱 기대된다.

# HOT CROSSFIT!

## ‘인싸’들에게 인기 급상승 중!



1월 1일, 새해 소망을 세워보던 때가 어제 같은데 어느덧 올해도 3월 봄바람이 찾아오고 있다. 우리는 언제나 그렇듯이 새해를 맞아 많은 목표를 경했을 것이고, 그중 늘 포함되는 목표 중 하나는 ‘규칙적인 운동’일 것이다. 이번 호에는 새 학기가 시작하는 3월을 맞아 요즘 인싸들 사이에서 가장 핫하다는 ‘크로스핏’을 체험하고 그 매력을 독자 여러분께 알려드리고자 한다.

### 너는 누구나, 크로스핏

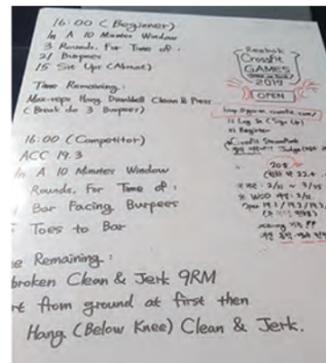
크로스핏은 본래 미국의 그레그 글래스먼(Greg Glassman)이 만든 운동 방법론이다. 크로스핏은 협응력과 유연성, 최대 근력, 심폐 지구력, 민첩성, 균형감각, 파워, 정확성, 스테미너, 속도를 포함한 열 가지 영역의 육체 능력을 극대화하려는 시도로 만들어지게 된 운동 종목이다. 일반적으로 근육을 집중적으로 발달시키는 다른 운동과는 다르게 다양한 근육을 골고루 발달시켜 몸의 능력을 극대화하고자 하는 데 주목적(目的)이 있다. 비교적 간단한 프로그램들부터 고난도의 동작을 연속적으로 나열해 초보자부터 전문가까지도 모두 즐길 수 있는 운동이기 때문에 꾸준히 운동함으로써 높아지는 난이도와 높아가는 본인의 체력과 실력을 느낄 수 있다. 특히 코스별로 다양한 동작들이 섞여 있어서 걷기나 자전거 타기 등의 유산소 운동에 쉽게 지루함을 느끼는 사람들이나 남들과 경쟁을 통해 자신의 한계를 체험하기 좋아하는 사람들에게 최근 많은 각광을 받는 스포츠다.

### 나도 해보자, 크로스핏!

백문이 불여일견, 기자는 컴투스 동료들과 함께 크로스핏 박스를 방문하여 직접 체험해 보기로 했다. 우리는 신촌에 있는 스팀펑크(Steampunk)라는 박스를 찾았다. 정말 추운 주말 오후에도 불구하고 열 명이 넘는 사람들이 운동을 위해 이미 박스에 나와 있었다. 천장이 높고 꽤 넓은 지하 공간에서 평소 헬스장에서는 볼 수 없는 다양한 운동 기구들을 볼 수 있었는데, 한 가지 특이한 점은 본 운동 전 워밍업을 약 30분 정도 실시한 것이다. 보통 다른 운동에 비해 워밍업 시간이 긴 이유를 알아보니, 크로스핏은 신체에 다양한 근육을 한꺼번에 사용하여 몸의 능력을 극대화하는 운동이므로, 워밍업이 충분하지 못하면 다른 운동에서는 입지 않을 부상을 뚝딱에 당할 수 있다고 한다. 크로스핏이 처음이었던 우리는 가벼운 워밍업만으로도 숨을 헐떡여야만 했고, 이미 운동복이 땀으로 젖고 있었다.

### 만만치 않다, 크로스핏

크로스핏에는 다양한 운동 코스가 ‘와드’(Workout of the day)라는 이름으로 제시되는데 이날 우리에게 본격적으로 제시된 와드는 아래 사진과 같았다.



사진으로 보면 이해하기 어려울 수 있지만 설명하자면 우리는 정확히 10분 동안 버피테스트 21회 (Burpee test: 상체를 숙여 바닥에 엎드렸다, 일어나는 운동) + 시업 15회 (Sit-up : 앉은 상태에서 뱃살을 일으키는 복근운동)를 3회씩 연달아 실시한 후, 마지막에 자신에게 맞는 무게의 바벨 용상 (Dumbbell Clean and Jerk : 바벨을 양손에 들고 팔을 뻗어 머리 위로 들었다 내리는 운동)을 할 수 있는 만큼의 개수로 수행하는 와드를 진행했다. 기자의 경우는 첫 세트 버피테스트 15회부터 이미 엄청난 속도로 숨이 가빠지는 것을 느꼈으며, 이후에는 양팔과 다리가 따로 노는 독특하고 신기한(?) 경험을 할 수 있었다. 그런데 크로스핏의 장점이라고 해야 할까, 중간에 너무 힘들어서 도저히 못하겠다 싶다가도 옆 사람이 하는 걸 보면 지고 싶지 않다는 생각에 더욱더 이를 악물게 되었다. 주어진 10분이 모두 지나고 보니 대부분의 사람이 주저앉아 숨을 헐떡거리고 있었으며, 기자와 같이한 동료들 역시 웃고 있지만 이미 혼이 빠져나가 있는 듯 보였다.



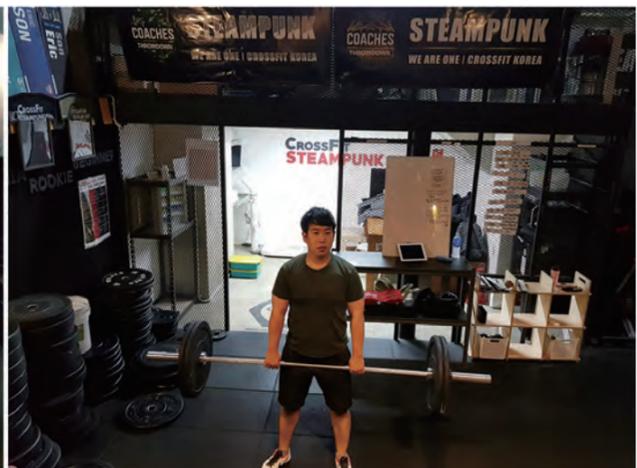
그렇게 그날의 와드를 마치고 나면 공개적으로 각자의 기록을 공유하고 나 자신이 어디까지 성장했는지 확인이 가능하다. 매주 이렇게 성장을 눈으로 직접 보게 되면 많은 사람이 강한 동기부여와 보람, 그리고 성취감을 느낄 수 있다. 더불어 와드를 진행하며 같이 운동하는 사람들과의 파이팅 넘치는 모습도 크로스핏의 또 다른 재미다.

### 마치며..

운동을 하는 내내 코치님과 함께하는 분들이 계속 “할 수 있어! 포기하면 안 돼!” 하며 파이팅을 외쳐주니, 나도 모르게 가지고 있던 모든 힘을 짜내 체력의 한계를 확인할 수 있는 도전적이고 파이팅 넘치는 좋은 운동이라는 생각이 들었다. 그리고, 앞서 설명한 바처럼 다양한 동작들을 수행하다 보니 평소에 쓰지 않던 근육을 골고루 발달시킬 수도 있는, 재미있고 효율적인 운동이라고 느꼈다. 신체의 건강을 지켜주고 포기하지 않는 구성까지 길러주는 크로스핏, 새 봄을 건강하게 시작하기 위해 모두가 한 번쯤 도전해 보는 건 어떨까?

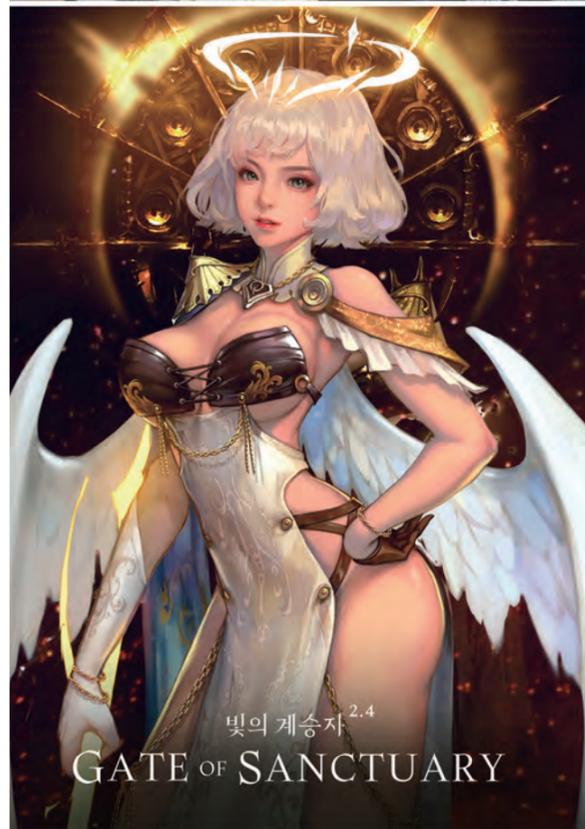


글. 정호연 기자 / hoyoun@



# ‘빛의 계승자’

## 유저 키리엔키리에 님 편



★ 빛계 여신 '아스핑크스'

안녕하세요! 간단하게 자기소개 부탁드립니다.

안녕하세요! 저는 판타지 소설을 좋아하고 다양한 게임을 즐기고 있는 '키리엔키리에'라고 합니다. 그중 다크 판타지 타입을 좋아하여 '빛의 계승자'를 재밌게 플레이하고 있습니다!

'빛의 계승자'를 시작하게 된 계기가 있으신지 궁금합니다.

가장 먼저 만나게 되는 건 역시 그래픽과 분위기겠죠? 어두우면서도 몽환적이고 섬세하게 디자인된 캐릭터들이 맘에 들었습니다. 게임 프롤로그를 보는데 서서히 무너져가는 세계가 이야기의 바탕이더군요. 그러면서도 중간중간 캐릭터들의 유쾌한 대화, 아주 조금 살짝 로맨틱한 부분들이 눈에 띄어서 꼭 '나이트메어 비포 크리스마스'의 느낌이 났습니다. 아! 이거다, 싶었죠. 제가 좋아하는 타입의 다크 판타지더군요. 게다가 그래픽이나 액션 모션들이 위화감 없이 정교합니다. 액션신도 만족스러워요!

'빛의 계승자' 카페에서 활발히 활동 중이신데요, 즐거웠거나 보람된 일이 있었다면 언제인가요?

가장 즐겁고 보람된 일이라면 역시 초보 분들에게 도움을 줄 때입니다. 제가 겪었던 일들을 돌아보면서 조언을 드리고, 고맙다는 말을 들으면 기분이 좋아요.

'빛의 계승자'가 '소통 운영 RPG'를 슬로건으로 게임 운영을 하고 있는데 실제로 운영진이 유저와 소통한다고 느끼셨는지 궁금합니다.

소통 운영은 제가 만나본 게임 중에 최고입니다!!! 제 게임 역사는 15년 정도 되는데요, 여러 가지 PC온라인 게임과 모바일게임을 해보았습니다. 그중에서도 이만큼이나 개발진 - 유저가 가깝다는 느낌을 받은 게임은 없었던 것 같아요. 여기의 개발진들은 매 업데이트나 대규모 패치 때마다 '왜 이렇게 해야 하는가'에 대한 생각을 솔직하게 전달해주십니다. 심지어는 결제가 많이 되었으면 좋겠다는 내용까지도 포함해서요. 그런 솔직함과 진지한 소통 방식이 '빛계'의 장점 중 하나입니다.

'빛의 계승자'가 시즌2로 탈바꿈하면서 다수의 콘텐츠가 업데이트되었는데 그중에서 가장 맘에 드는 콘텐츠가 있었다면 무엇인가요?

PVE에서 '신전' 콘텐츠가 좋습니다. 유저들은 가진 재화로 다양한 조합을 만들어서 신전의 보스에게 도전합니다. 저도 꽤 오래 게임했는데도 아직 신전의 끝에 도달하지 못했어. 보상도 상당하고 도전해서 클리어 했을 때의 쾌감도 무척 좋습니다.

'빛의 계승자'에는 매력적인 서번트들이 정말 많은데요! 가장 애정하는 서번트가 있으신가요?

바로 '사이어드'와 '헤이렐'입니다. 스토리의 두 주연이죠 ^^ 재밌는 질문을 드리려고 해요! 만약에 '빛의 계승자'의 서번트 중에서 반드시 코스프레를 해야 한다면 하고 싶은 서번트는 어떤 서번트 인가요?

설마 제가 하는 건 아니겠죠?! 만약 제가 해야 한다면.. 마랏 정도가 어울리겠네요. 평소에도 마랏처럼 하고 다녀요. 농담입니다. 제가 바라는 코스프레 1순위는 '아스핑크스'입니다. 정말 여신처럼 예쁘고 섹시하거든요. 현실에 이런 사람이 있다면 단번에 연예계 최정상이 될 수 있을 것 같아요.

운영진에게 바라는 점이나 추가되었으면 하는 콘텐츠가 있으신가요?

'빛계'만의 색을 잃지 않기를 바랍니다. 세기말적 분위기에서 발버둥치는 계승자와 서번트들의 모습을 잘 살려주세요. 이미 있는 콘텐츠에도, 앞으로 나올 콘텐츠에도 스토리가 덧붙여지길 바랍니다. 아바타도 잘 내주세요.

마지막으로 하고 싶은 말이 있으신가요?

'빛계' 사랑합니다 응원합니다 ^^ 오래오래 함께해주세요!

글. 이은혜 기자 / bona88@



# 게임빌컴투스유럽 'David Mohr 지사장' 편

안녕하세요. 지사장님, '게임빌컴투스뉴스' 독자 분들께 소개를 부탁드립니다.

안녕하세요! 저는 유럽 지사장을 맡고 있는 David입니다. 게임빌-컴투스와는 2014년 9월부터 함께하기 시작했습니다. 처음 베를린에 위치한 유럽 지사를 시작했을 때는 소규모 로컬라이제이션팀이었지만 지금은 40명이 넘는 직원들이 로컬라이제이션뿐 아니라 CM, 마케팅, PR, 게임 서비스 등의 다양한 업무를 담당하고 있습니다.

유럽에서도 모바일게임을 많이 한다고 들었는데요. 한국과는 다른, 유럽의 모바일게임 시장의 특징에는 어떤 것이 있을까요?

유럽은 수많은 나라로 이루어져 있어 나라마다 매우 다른 특성을 보입니다. 유럽 지사는 현재 이탈리아, 에스토니아, 룩셈부르크, 크로아티아 등 28개국으로 구성되어 있는 유럽 연합뿐만 아니라 러시아, 터키 그리고 중동에까지도 게임 서비스를 하고 있는데, 주요 시장도 매우 다른 양상을 보입니다. 예를 들어 독일 사람들은 서구적인 디자인의 전략 및 육성 게임을 좋아하는 반면 프랑스에서는 '드래곤 볼'과 같은 애니메이션이 인기가 많죠. 하지만, 이런 애니메이션은 독일이나 영국에서는 전혀 인기가 없어요.

또, 러시아나 터키에서는 한국식 MMORPG가 인기가 많습니다.

나라마다 취향이 달라서 인기 있는 게임도 다양할 것 같은데요, 유럽에서 현재 가장 인기 있는 게임에는 어떤 것들이 있나요?

현재 '브롤스타즈(Brawl Stars)'가 대부분의 유럽권 국가 상위권 차트를 장악하고 있는 추세입니다. 또, '포트나이트'가 펍지를 상대로 PC와 모바일에서 모두 우위를 점했죠. Playrix사의 '꿈의 집(Homescapes)'도 유럽 전역에서 인기가 많아요. 그리고, 독일 게임인 'Idle Miner Tycoon' 역시 몇몇 국가에서 강세를 보이고 있습니다. 기쁘게도, '서머너즈 워' 또한 독일과 프랑스에서 오래 강세를 보이고 있어요.

유럽지사에서 근무하신 지 벌써 5년이 다 되어가는데, 특별히 기억에 남는 일이 있으신가요? 게임빌의 직원으로 'G-STAR'에 처음 간 것이 기억에 남는데요. 50명이 넘는 동료들과 작은 초밥집 구석에 앉아 있자니 마치 부산에 있는 유일한 서양인처럼 느껴져서 특별한 경험이었어요. 이외에 특별하게 기억나는 에피소드가 있다면 파리에서 열렸던 제1회 SWC를 꼽을 수 있겠네요. Le Comedia 극장에서 울려 퍼졌던 천여 명 가까이 되는 관객들의 환호를 절대 잊지 못할 것 같습니다.

니다. 그리고, 쾰른 Gamescom에서 봤던 커다란 저희 게임 광고판, 한국 및 다른 여러 나라로의 여행, 그리고 함께 일 한 직원 등등 끝도 없이 계속 얘기할 수 있을 것 같은데요! 하하 혹시, 지사장님만의 특별한 스트레스 해소법이 있으신가요?

저는 운동으로 스트레스를 해소하는 편입니다. 또, 반려견과 산책하러 나가기도 하고 아이들과 시간을 보내곤 합니다.

마지막으로 독자 분들께 할 말씀 부탁드립니다.

우선 한국 본사 및 여러 해외 지사에서 근무하고 계신 분들의 서포트와 믿음에 감사의 인사를 전하고 싶습니다. 저희 지사가 거리상 멀리 떨어져 있지만 로컬라이제이션, 마케팅, CM 등 여러 팀과의 효율적인 협업은 가능하다고 생각합니다. 커뮤니케이션이 늘 도전과제처럼 느껴지긴 하지만 그럼에도 불구하고 저희를 위해 영어로 소통하려고 노력해주시는 모든 분께 감사드립니다. 앞으로 더 많은 직원 분께서 유럽에 있는 사무실이나 Gamescom, Paris Games Week 등등 저희가 참석하는 여러 행사에도 참관하러 오실 수 있기를 진심으로 바랍니다.

글. 정보라미 특파원 / brm1015@



★ QR Code  
별이되어라!  
5주년 인터뷰 영상

## 게임빌, 스테디셀러 **별이되어라!** 5주년의 추억

별이되어라!는 총 12,652,360회의 다운로드를 기록했다. 대한민국 인구 5명당 1명이 다운로드한 셈이다. 2014년 2월 17일 오픈 이후 총 243회의 업데이트를 진행, 평균 7.4일마다 업데이트를 진행했다. 유저들이 획득한 골드량을 원화로 환산하면 슈퍼카 페라리 약 425만 대 가치에 해당하고, 아레나 전투 횟수는 426,411,581회로 이중 격투기 대회인 UFC보다 약 182만 배나 많은 경기량에 해당한다.

지난 2월 17일 게임빌 간판 게임 '별이되어라!'가 5주년을 맞이했다. 실로 오랫동안 모바일게임의 역량을 보여준 이 게임, 앞으로 훨씬 더 뚝뚝 할 수 있을 것 같다. 5년 동안 장수 게임이 될 수 있었던 '별이되어라!' 숨은 공신들을 만나 보았다.

이장우 기자(이하 '기자') : 안녕하세요. 간단한 자기소개 부탁드립니다.  
한정욱(이하 '한'), 서진호(이하 '서') : 안녕하세요. 저희 프로젝트 '별이되어라!'에서 PM으로 일하고 있는 한정욱, 서진호입니다.

황세준(이하 '황') : 저는 운영을 담당하고 있는 황세준입니다.

이연화(이하 '이') : 저도 같이 운영 업무를 하고 있는 이연화입니다.

박상준(이하 '박') : 저는 마케팅 담당자 박상준입니다.



기자 : 지금 한창 5주년 준비로 인해 바쁘실 텐데요. 5주년 이벤트 중에 가장 기대하고 계신 부분이 있다면 한 말씀 부탁드립니다.

박 : 5주년 굿즈로 머그컵을 준비하고 있는데 컵이 너무 예쁜 것 같아요! 디자인이 정말 잘 나와서 유저 분들도 많이 좋아해 주실 거라 기대하고 있습니다!

한 : 메인 콘셉트나 영상, 이벤트 등 5주년은 기존과 차별점을 두기 위해 노력을 많이 했습니다. 유저 분들도 새롭고 다양한 모습에 즐거워 해주시면 기쁠 것 같습니다.

기자 : 유저 분들의 많은 관심이 쏠리는 5주년이다 보니 이벤트를 준비하면서 부담도 많았을 텐데 어떠셨나요?

황 : 항상 새롭고 다양한 이벤트를 준비하고 유저 여러분께 제공해드리고 싶지만, 장수 게임이다 보니 아무래도 신경을 더 써야 한다는 부분이 있는 것 같습니다.

서 : 저는 제가 혹시나 실수할까 봐 걱정되었어요. 유저 분들에게 완벽한 모습을 보여드려야 한다는 부담감이 있었던 것 같습니다.

기자 : 5주년 이벤트를 준비하면서 재미있었던 에피소드가 있을까요?

이 : 5주년 콘셉트 회의를 하면서 우리끼리 의견이 너무 잘 맞아서 계속 의견을 내면서 서로 신났어요. 나중에 우리만 신나고 유저 분들은 하나도 재미없어 하시는 게 아닌가 걱정도 되긴 했지만요.

서 : 저는 5주년 준비하려고 월요일에 출근했다가 독감 판정을 받고 그대로 집으로 가서 5일 동안 쉬었습니다. 집에서 쉬는 게 얼마나 재밌던지, 하하.. 제가 없어도 5주년 준비가 잘되어서 다행입니다. 제가 1주일 동안 없는 동안 동료 분들이 고생을 많이 하신 거로 알고 있습니다. 진심으로 감사 드린다고 전하고 싶습니다.

기자 : 게임을 하면 빼놓을 수 없는 게 있죠. 바로 권태기(이하 '별태기'), 혹은 '별태기'를 극복하고 '별이되어라!'를 재밌게 즐기는 방법이 있다면요?

서 : 저는 담당자끼리 월드 보스 점수를 비교하며 경쟁합니다. 그리고, 제가 이기면 비웃어 주지요. 하하 역시 게임하면 인성질이 가장 재밌는 거 아니겠습니까? 같이 경쟁하고 조합을 연구해 나갈 친구가 있다면 더욱더 재밌게 즐길 수 있는 것 같습니다.

박 : 저는 반대로 순위에 집착하지 않아요. 사람마다 게임을 즐기는 방법은 다양하니까요. 저는 '별이되어라!'를 하면서 제 맘에 드는 동료를 모으는 게 가장 재밌어요!! 그래서 오늘도 열심히 '핸즈오프'를 돌리고 있습니다!

황 : '별이되어라!'는 초창기와 다르게 콘텐츠가 많이 추가되어 손이 많이 가고 핸드폰을 항상 켜놔야 하는 게임인데요. '핸즈오프(기획자 이장우)' 모드를 통해 게임이 참 편리해졌습니다. 정말 '별태기' 잡는데 신의 한 수라고 생각합니다.

기자 : 다들 '핸즈오프' 모드를 열심히 이용해 주신다니 뿌듯합니다! 마지막으로 5주년 준비 소감과 유저 분들께 한 말씀 부탁드립니다.

이 : 팀을 대표해서 말씀드리겠습니다. 어느덧 벌써 '별이되어라!'가 5주년 이 되었네요. 오랜 시간 동안 사랑해주신 모든 유저 분들께 감사하다는 말씀을 드리면서 다양하고 새로운 콘텐츠와 유저 여러분의 목소리에 좀 더 부응할 수 있는 모습 보여드릴 수 있도록 노력하겠습니다. 감사합니다. 유저 여러분!

글. 이장우 기자 / wkddndia@



★ (왼쪽부터) 박상준, 황세준, 한정욱, 서진호, 이연화



## 어머니와 함께 프로방스 맛집 탐방

남프랑스 전원 예술 마을 느낌 그대로.. '프로방스 마을'

기자는 추운 겨울이 가고 산뜻한 봄을 맞이하기 위해 오랜만에 어머니와 함께 드라마 '별에서 온 그대'의 촬영지로도 유명한 파주의 프로방스 마을로 작은 여행을 떠났다. 도착하고 주변을 둘러보니 건물들이 예쁘고 아기자기하면서 화사해서 동화 속에 들어온 듯한 느낌이 들었다. 어머니와 함께 이런저런 얘기를 하며 브런치를 먹기 위해 음식점을 찾다가 이탈리아 레스토랑인 'Le Vine'의 세련되고 아름다운 외관과 분위기가 있는 내부를 보고 한눈에 반해 들어갔다.



인터컨티넨탈 & 캐나다 PMI 호텔 출신 셰프들이 선보이는 맛의 향연

르바인 세트 (피자, 파스타, 음료 두 잔) 36,000원 ▲

'Le Vine'의 내부는 넓고 깔끔하며 경쾌한 재즈 음악과 함께 프랑스 분위기가 물씬 풍기는 레스토랑이다. 어머니와 나는 피자와 파스타, 음료 두 잔까지 함께 주는 르바인 세트를 주문하였다. 르바인 세트는 가격 면에서도 좋은 구성이지만 레스토랑 이름을 내건 대표 메뉴라는 기대감도

있었다. 피자는 애플 고르곤 졸라 피자, 파스타는 크림 파스타를 주문했다. 꿀에 절인 사과를 고르곤 졸라 피자 위에 올려서 구워 주는 애플 고르곤 졸라 피자는 사과의 달콤함과 아삭거리는 식감, 고르곤 졸라 피자 특유의 맛이 어우러져 있다. 크림 파스타는 평범하다면 평범한 맛이지만, 이런 분위기 있는 곳에서 어머니와 함께 먹으니 두 배로 맛있게 느껴졌다. 연인이나 가족들과 함께 오기에 정말 분위기도 좋고 맛도 좋은 레스토랑이다. 특히 기자는 여성 취향 저격 최적의 장소라고 생각한다.



글래스 가든 안의 싱그러운 카페 '카페, 쿠쿠오나'

숨사탕 요거트 스무디 ₩6,900, 아메리카노 5,500원 ▲

식사를 마친 후, 우리는 소화도 시킬 겸 산책을 하다가 조그마한 글래스 가든을 보게 되어 안으로 들어갔다. 글래스 가든에 입장하자 푸릇푸릇한 식물들과 싱그러운 허브 향이 반겨주었다. 글래스 가든 내부에는 '카페, 쿠쿠오나'라는 좋은 경관을 보며 커피를 마실 수 있는 카페가 있었다. 카페의 내부로 들어가 보니 프로방스의 분위기에 걸맞게 아기자기하고 귀여운 소품들로 꾸며져 있었고, 우리는 카페 내부를 보고 연신 감탄했다. 카페 내부를 구경한 후, 나는 달콤한 디저트를 겸해서 숨사탕 요거트 스무디를 주문했고, 어머니는 피로를 날려줄 따뜻한 아메리카노를 주문하였다. 이곳 '카페, 쿠쿠오나'는 특이하게도 시원한 음료를 주문하면 가져갈 수 있는 쿠쿠오나 보틀을 주었으며, 이 병도 너무 예뻐서. 어머니도 보틀을 주는 제품을 주문할 걸 그랬다고 살짝 아쉬워하셨지만.. 아메리카노의 맛에 감탄하며 쿠쿠오나 보틀에 대한 아쉬움을 달래실 수 있었다.



글을 마치며..

쿠쿠오나 카페를 마지막으로 집으로 향하며 어머니와 나는 이번 맛집 탐방을 계기로 최소한 한 달에 한 번씩 작은 여행을 떠나기로 마음먹었다. 가족과 함께 조그마한 여행을 다니는 것이 바로 소확행(소소하지만 확실한 행복)이라는 것을 알게 되었기 때문이다. 독자 여러분도 싱그러운 봄날, 소중한 사람들과 함께 맛과 멋이 있는 '프로방스 마을'로 여행을 떠나서 소중한 추억 만들어 보자.

# THE ESSENTIAL DUCHAMP

## 마르셀 뒤샹

### 마르셀 뒤샹

: 그의 인간 심리에 대한 이성적 예술성

게임빌과 컴투스에는 오랜 기간 사랑 받아온 글로벌 게임사로서 기업의 사회적 책임을 실천함과 동시에 다방면에 후원 활동을 진행하고 있다. 문화 예술 방면에서는 크로크뷔지에 후원을 비롯해 알베르트 자코메티 특별전 후원, 국립 발레단 지원 등을 진행해 왔으며, 영상 콘텐츠 인재 육성 도모를 위한 '청소년 영상 캠프', 한국 트리아슬론 꿈나무 육성을 위한 대한철인 3종 협회 지원 및 유소년 야구단 후원 등 청소년들의 다양한 꿈을 위해서도 지원을 아끼지 않고 있다. 이러한 게임빌과 컴투스가 이번에는 마르셀 뒤샹 전시회 후원을 진행, 독자 여러분께 소개해 보고자 한다.

마르셀 뒤샹은 기성품 소변기를 작품으로 출품하여 미술계에서 큰 화제를 불러일으킨 작가다. 반예술을 표방하고, 개념미술에 대한 시각을 열기 시작한 다다이즘의 대표적인 작가인 뒤샹은 일반인에게도 잘 알려져 있는 편이다. 국립현대미술관에서 열리고 있는 이번 전시는 뒤샹의 일반적인 이해와 평가를 넘어서 생애 평생을 걸친 그의 아티스트적인 고민과 화두를 전반적으로 보여준다. 이를 위해 이번 전시는 단순한 작품의 나열을 넘어서서 그의 삶의 배경과 순간들을 여러 장의 사진, 고민 노트를 통해 뒤샹의 삶의 이야기들을 함께 전시했다. 이러한 전시 방법은 뒤샹의 인생과 작가로서의 길에 대해 한 권의 책을 보는 듯한 효과를 주고 있어서 더욱 흥미롭다.

전시회 입구에 들어서서 만나게 되는 뒤샹의 초기 회화 작업들은 그의 회화 작가로서의(아쉽게도 이후에는 더 이상 작업되지 않는) 예술적인 감성과 재능을 볼 수 있다. 평범한 듯 보이는 소재들의 그 이상의 심리까지 표현하기 위해 여러 방법을 시도하고 있으며, 흔히 자연의 색채로 불리는 그린과 옐로우를 차갑게 이용하여 묘한 감성을 자극하는 이 작품들은 이후 작업 전반에 보여지는 그의 고민을 잘 드러내고 있다. 이후 큐비즘 시기인 '계단을 내려오는 누드 넘버2' 등의 작품에서는(큐비즘의 대표작가인 피카소의 열정과 진한 감성과 반대적인 감성을 비교해보는 재미도 있다) 소재나 표현 방법이 보이지 않는 개념적인 대상과 인간 심리를 이성적으로 해석하여 표현하고자 하는 그의 예술관이 본격적으로 시작됨을 보여준다.

뒤샹은 인생의 한동안을 체스 선수로 활약했을 만큼 이성적인 사고의 접근과 인간 간의 심리 관계에 큰 관심을 가지고 있었으며, 모든 전반적인 작업에 그러한 부분이 스며들어 나타난다. 물론 이전의 예술가들도 그들의 작품에 외형 묘사 이상의 것(상황, 분위기, 이념)들을 표현하려 끊임 없이 노력했지만, 뒤샹은 그런 외적인 감성을 넘어서는 인간 관계 안의 긴장감, 인간의 심리와 생각 등 겉으로 보이지 않는 인간 그 안의 것을 예술로 표현하고자 했다. 이런 뒤샹의 이성과 심리에 대한 고민과 화두는 결국은 그를 캔버스를 벗어날 수밖에 없게 했다. 결국 뒤샹은 기존의 예술과는 다른 반예술이라 불리게 되는 레디메이드(대량 생산에 의한 기성품을 미술품으로 제시)라는 새로운 제작 형태를 본격적으로 제시하고, 예술가의 생각과 개념을 어떻게 표현할 것인지에 대한 화두를 예술계에 던지게 되는 '샘'으로 이어지게 된다.

뒤샹은 우리가 보통 생각하는 일반적인 예술보다는 다양한 형태를 통해 자신의 생각을 표현하는 것을 즐겼다. 설치, 제작, 레디메이드, 동력이나 영상을 사용한 키네틱아트, 인지 심리를 이용한 음악 등의 다양한 매체를 시도하며 끊임없는 실험적인 작품 활동을 했고, 심지어는 마르셀 뒤샹이라는 인격을 넘어서 에로스 셀라비라는 새로운 여성 인격으로 활동하기도 했다. 상업 디자인까지 영역을 넓힌 중반 및 후기 작품들을 보면, 작가 자신의 생각을 표현하는 예술을 넘어 이를 소비하는 사람들과 소통하고 이를 경험하는 사람들의 심리적 반응까지 작품에 담았다. 말하자면 예술을 위해 사용할 수 있는 모든 것들을 이용하고자 시도한, 천재적인 그의 특별하고도 과감한 표현 의지라고 할 것이다. 뒤샹의 이러한 고민의 작업 과정을 따라가다 보면 예술가들의 어떤 고민과 과정을 거쳐 지금의 현대 미술이 시작되었으며, 어떻게 예술이 기존 예술을 대표해온 회화의 영역 밖으로 이동해 확장하게 되었는지를 이해하는 데 도움이 될 것이다.

그동안 현대 미술을 어렵게만 느껴졌다면 이번 전시회를 방문해 한 예술가의 여러 가지 감성과 생각의 과정들을 천천히 둘러보자. 그러면 난해하고 어려워만 보이는 현대 미술이 어떠한 고민과 생각들에 의해 시작되게 되었는지에 대한 재미를 엿볼 수 있게 될 것이다.

글. 문전리혜 기자 / rihyemj@



## 김재웅 님의 주머니 속 게임은?

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

기자 : 안녕하세요, 인터뷰에 흔쾌히 응해 주셔서 감사합니다. 간단한 자기소개 부탁드립니다.

김재웅(이하 '웅') : 안녕하세요. 현재 휴직 중인 28세 김재웅입니다. 반갑습니다.

기자 : 평소에 주로 어떤 플랫폼의 게임을 즐기시나요?

웅 : 과거에는 PC, 콘솔, 모바일을 가리지 않고 다 하는 편이었습니다. 그러나 어느 순간부터 PC와 콘솔 게임 플레이는 줄어들었고, 모바일게임을 주로 즐기는 제 자신이 있더라고요. 아마 장소에 구애받지 않고 플레이할 수 있다는 점 때문인 것 같습니다.

기자 : 그렇다면 주로 선호하는 장르의 모바일게임이 있으신가요?

웅 : 사실 제가 어떤 장르를 특히 선호한다고 생각해보면 적은 없지만, 열심히 했던 게임들을 돌아보면 주로 수집형 턴제 RPG 게임을 좋아하는 것 같습니다. '서머너즈 워', '오버히트', '에픽 세븐' 등의 게임을 해왔거든요.

기자 : 실례가 되지 않는다면, 각 게임들을 얼마나 열심히 하셨는지 알려주실 수 있나요?

웅 : '서머너즈 워'와 같은 경우는 2년 좀 넘는 기간 동안 플레이했습니다. PVP에서 빨간 별(전체 랭킹 300위)을 아슬아슬하게 달성 못해 접었던 기억이 있네요. 현재는 '에픽 세븐'을 주로 하고 있고, 얼마 전 간 일본 여행에서도 일일 퀘스트는 꼬박 할 정도였달까요?

기자 : 해외 여행을 가서도 하실 정도면 정말 열정적인 것 같습니다! 그렇다면 그런 수집형 턴제 게임에서 어떤 부분에 매력을 느꼈다고 생각하시나요?

웅 : 처음에는 특정 캐릭터에 꽂히는 걸로 시작하는 것 같아요. '아! 저 캐릭터 정말 갖고 싶다!'라는 마인드가 초반 게임의 원동력으로 작용했습니다. 그러나 플레이를 하다 보면, 수많은 캐릭터들과 깊은 시스템 속에서 다양한 조합과 전략을 짜는 재미에 사로잡히는 편입니다.

기자 : 저도 수집형을 좋아하기에 그 심정 이해할 수 있을 것 같습니다. 혹시 현재하고 계신 게임 외에 출시를 기대하고 있는 게임 있으신가요?

웅 : 아무래도 과거 '서머너즈 워'의 재미가 강렬하게 각인되어 있다 보니, 컴투스의 '스카이랜더스'와 게임빌의 '엘른'을 기대하고 있습니다. 해외에서는 이미 플레이할 수 있는 것으로 아는데, 어서 국내에서도 플레이할 수 있으면 좋겠습니다.

기자 : 짧지만 밀도 있는 이야기를 나누는 시간이었습니다. 혹시 마지막으로 하실 말씀이 있으시다면 편하게 해주세요.

웅 : 살면서 게임 관련하여 인터뷰를 해보게 될 줄은 몰랐는데 정말 재미있었습니다. 요즘 정말 수많은 게임들이 출시되는 과정에서 국내 게이머들 사이에서는 부정적인 여론이 지배적이라고 생각합니다. 이런 여론과 상황을 한번에 날려줄, 소위 '갯감'이 많이 출시되었으면 좋겠습니다.

글. 박현준 기자 / phyunj@

# MUSTHAVE



## 체인 스트라이크 (Chain Strike)

[개발사 / 퍼블리셔] 컴투스

[장르] 모바일 턴제 전략 RPG

[키워드] 체스의 이동과 공격을 모티브로 제작한 신개념 턴제 RPG

[추천] 다양한 전략을 통해 운보다 실력으로 승부하고 싶은 유저

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

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

'모험모드'와 '미지의 땅', '심판의 전당' 등 다양한 PvE 콘텐츠와 나만의 팀으로 최강자를 가리는

승급전, 최대 25vs25 대규모 전투가 가능한 길드전 등 지루할 틈 없는 풍성한 재미를 선사한다.

[구성] '모험', '잊혀진탑', '요일대전', 'PvP', '길드전', '조합'

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

2종류로 진행되는 길드전이 최고 인기!!

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

[초보 꿀팁] 공식 카페에 가입해 알짜 정보들을 찾아보세요~!

# 복면게임왕

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

## 01

이 게임은 2004년부터 시리즈를 이어가고 있는 멀티 플랫폼 수렵 액션 게임의 최신작입니다.

PlayStation, Xbox, Nintendo, PC, 모바일 버전이 있습니다.

## 02

게임의 목적은 몬스터를 사냥하는 것입니다. 직업 시스템 없이 14종의 무기와 다양한 장비를 원하는 대로 만들고 세팅할 수 있습니다.



말 그대로 게임 이름과 동일합니다!

## 03

2018년에 나온 최신작에서는 오픈 필드 방식으로 변경되어 더 다채로운 사냥이 가능해졌습니다.

아직 안해보신 분이 계신가요?

## 04

이 게임의 마스코트 아이루입니다. 헌터와 함께 사냥하고 여러 가지 재료들을 채집해주는 동료로 언제나 함께 다니게 됩니다.



최근에 다른 게임에 콜라보 이벤트로 나오기도 했죠!

## 05

다양한 월드에서 수많은 몬스터를 잡는 헌터가 되는 게임. 이번 최신작 간판 몬스터입니다.



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

기간 : ~ 2019년 3월 17일

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

2월호 정답 : 레드 데드 리DEM션 / 2월호 당첨자 : 나탈리아(경기도 남양주시), 이선형(서울시 은평구), 황신애(경기도 연천군)



## 해외 시장에서 인기 브랜드로 자리매김한 글로벌 스테디셀러 드래곤 블레이즈

필자는 이번 호에서 플린트가 개발하고 게임빌이 서비스하는 동화 풍의 그래픽이 돋보이는 판타지 모험 RPG '드래곤 블레이즈'의 업데이트를 맞이하여 '게임빌컴투스뉴스' 독자 분들께 '드래곤 블레이즈'를 소개하고자 한다. '드래곤 블레이즈'는 '별이 되어라'의 해외 버전 게임으로 게임 장르의 수집형 RPG이며, 2014년 오픈해서 지금까지도 전 세계 수많은 이들에게 사랑받는 게임이다.

게임을 처음 접해 보면 7가지의 직업 중 하나의 캐릭터를 선택할 수 있다. 직업의 종류는 Priest / Archer / Incanter / Mage / Rogue / Paladin / Warrior 각각의 직업에 대한 설명과 일러스트가 나와 있어서 자신에게 맞는 타입의 캐릭터를 선택하면 된다. 캐릭터를 선택한 이후에는 캐릭터를 도와주는 동료들을 선택하게 되는데, 동료들도 등급이 분리되어 있다. Normal / Limit Break / Overlord / Exalted로 되어 있고, 이 안에서도 다양한 직업과 디자인의 동료들이 있어서 자신이 선택한 진형이나 보유 효과에 따라 동료를 선택하면 된다. 이렇게 선택한 캐릭터와 동료들을 이끌고 모험을 시작하게 되면 진짜 게임에 첫 발을 내딛게 되는 것이다.



★ 새롭게 등장한 신규 동료 '엘 그라비스'와 '에르헨'.

'드래곤 블레이즈'는 기본적으로 스토리에 따라 움직이는 어드벤처 게임이다. 특이한 점은 하나의 큰 스토리를 시즌 1, 2, 3 이런 식으로 각각의 에피소드를 구성함으로써 하나의 에피소드가 끝나면 새로운 에피소드가 나오는 게임이다. (현재까지 시즌 5까지 나와 있음.) 이러한 방식의 구성은 플레이어가 막연하게 게임을 즐기는 것이 아니라 시작과 끝을 느끼게 해줌으로써 게임 내에 몰입감을 높여주고, 다음 시즌의 스토리를 기대하는 효과를 주기도 한다.

모험을 시작하게 되면 맵 안에 스테이지가 표시되고, 다양한 세계의 인물과 몬스터들을 만나게 된다. 이때 진행되는 전투는 자동 전투다. 자칫 지루할 수 있는 자동 전투 시스템의 횡 스크롤 게임이지만, 아름다운 배경과 멋진 캐릭터들이 나오고, 숨돌릴 틈 없이 진행되는 애니메이션과 화려한 이펙트가 있기에 타격감은 물론 지루할 틈이 없이 시각적 즐거움을 만족시켜 준다. 한 스토리가 진행되면 대화창의 스킵 버튼이 있어서 대화 내용을 빠르게 진행시킬 수는 있다. 하지만, 필자는 이 게임을 제대로 즐기 위해서는 이 버튼을 누르기보다는 충분히 대화 내용도 즐기면서 게임을 플레이해 보라고 권하고 싶다. '드래곤 블레이즈'의 또 다른 매력은 동료들의 수집 및 강화라고 생각한다. 앞서 말했듯이 이 게임에는 주인공뿐만 아니라 다양한 종류의 동료들이 나오는 파티 시스템이다. 어떤 동료를 어떻게 사용함에 따라 전투를 승리할 수도 있고, 질 수도 있기 때문에 유저들은 다양한 종류의 동료들을 얻고 싶어 할 것이고, 자신의 진형에 맞는 최적의 조합을 갖추기 위해 노력할 것이다. 그뿐만 아니라 좀 더 강한 힘을 얻기 위해 강화와 레벨업은 물론 다음 단계로 넘어가는 강림 작업도 할 것이다. 물론 게임의 전투 상황 목적으로 수집 강화를 할 수도 있지만, 시각적 만족도를 위해서도 수집할 만한 동료들이 많이 있다. 귀엽고 아기자기한 캐릭터는 물론 화려하고, 멋있는 캐릭터까지 다양한 느낌의 캐릭터를 만날 수 있고, 동료 도감을 하나씩 하나씩 채워가는 기쁨을 누릴 수 있을 것이다.

이 외에도 레이드 보스 잡기, 유저 간의 PvP 대결하기 등 다양한 콘텐츠가 있고, 길드를 가입해서 여러 유저들과 함께 즐길 수 있는 길드 모험, 길드 점령전, 길드 약탈전 등 다양한 길드 콘텐츠도 즐길 수 있다.

아직 게임을 시작해 보지 못하고, 주저하고 있는 유저라면 큰 걱정할 것 없이 진행해 보라고 말씀드리고 싶다. 신규 유저를 위해 지원해 주는 부분과 이벤트들이 많기 때문에 초반 게임 진입 장벽이 높지 않고, 매일 적은 시간을 플레이하더라도 레벨 업이 꾸준히 오르고, 막힘없이 진행할 수 있기 때문에 게임을 즐기는 데는 큰 무리 없다고 생각이 든다. '드래곤 블레이즈'는 눈과 귀가 즐겁고, 스토리를 따라가며 플레이하는 재미가 있는 하나쯤은 꼭 소장하고 싶은 동화책 같은 그런 게임이다. 누구나 쉽게 플레이할 수 있고, 이해하며, 재미를 느낄 수 있기에 전 세계 많은 유저들에게 오랜 시간 사랑을 받고 있으며, 앞으로도 이 게임에 대한 애정은 계속될 거라 믿어 의심치 않는다. 더욱이 곧 다가올 대형 업데이트에 기대감이 커지고 있다.



★ 시즌 마무리



★ 동료 패왕



★ 레이드 보스 잡기



★ PvP 대결하기





### 피싱마스터 (Fishing Master)

[개발사 / 퍼블리셔] 게임빌 / 게임빌

[장르] 스포츠 / 낚시

[키워드] 다양한 낚시터에서 펼쳐지는 대물과의 한 판 승부!

즐거움을 낚아라! 낚시대를 던지고 채고, 릴을 감는 진짜 낚시의 묘미! 언제 어디서나 리얼한 낚시를 즐겨라!

[추천] 실제 낚시의 짜릿한 손맛을 느끼고 싶은 유저, 기존 낚시 게임에 없던 다양한 육성 요소와 소셜 기능을 경험하고 싶은 유저

[소개] 전 세계 누적 유저 2,500만의 즐거움을 낚는다! 낚시대를 던지고 채고, 릴을 감는 진짜 낚시의 묘미를 언제 어디서나 느낄 수 있는 유일무이한 낚시 게임, 피싱 마스터! 리얼한 낚시 속 짜릿한 입질은 기본이고 송사리부터 몬스터급 고대어까지 디테일한 그래픽으로 재현된 500여 종 이상의 다양한 물고기들과 리얼한 승부를 만끽할 수 있으며, 매일 개최되는 낚시 대회, 친구와의 월척 대결을 SNS 자랑, 1:1 다른 유저와 낚시 대결 등이 가능한 탄탄한 커뮤니티 기능으로 헤어나올 수 없는 흥미를 선사한다. 그뿐만 아니라 캐릭터 육성은 물론이고 물고기의 육성과 장비 강화, 다양한 코스튬 장비까지 마련되어 있어서 입문한 초보 낚시꾼들에게 실 틈 없는 재미를 자극한다.

[구성] 챔피언스 리그, 길드 그랑프리, 장비 분해 & 조각 합성 시스템, 1:1 대결 모드, 수족관

[인기 콘텐츠] 길드의 명예를 위해 실시간으로 다른 길드와 낚시 배틀을 벌이는 '길드 그랑프리'

[리뷰] 낚시하면 손맛인데, 모바일게임으로 이 정도의 낚시의 재미를 구현했다는 것이 정말 신기하고 대단한 것 같아요!

성장 콘텐츠도 대결 콘텐츠도 풍부해서 '피싱마스터'를 즐기다 보면 정말 시간 가는 줄 모르겠어요.

최근에 시즌 5까지 업데이트하면서 대회도 강화되었는데, 앞으로의 피싱마스터의 모습도 정말 기대가 큼니다!

[초보 꿀팁] 물고기에 상태별 패턴이 있으니 패턴을 파악하는 것이 좋다.



### 종이 낭비 없이 간편하게 쓰고 지우자! 가성비 갑, 전자 부기보드

낙서, 메모, 스케치 등 우리는 아직 많은 것을 종이에 그대로 쓰고, 또 쉽게 구겨버린다. 이번 3월호 독자 분들께 소개해드릴 Monthly Item은 바로 이 종지와 펜을 전자화한 '전자 페이퍼 부기보드'다. 종이 낭비 없이 약 10만 장의 메모, 또는 낙서를 할 수 있는 이 제품은 이미 많은 사람이 사용하고 있는 태블릿 PC 펜들의 그것과 같다고 할 수 있지만, 가격적인 면에서 상당히 메리트가 있는 제품이다.

1만 원대 전후에서 인치에 따라 2만 원대까지 다양한 상품들이 존재하고 기능은 상당히 심플하다. 꽤나 가벼운 무광택 플라스틱 LCD 판에 동봉되어 있는 딱딱한 펜으로 낙서를 하면 된다. 버튼셀 전지를 사용하는 저전력 상품으로 장기간 사용 가능

하고, 원클릭 삭제로 쓰고 지우기가 간편하다. 녹색으로 보이는 LCD 보드의 스케치 컬러는 검은색의 흑판에 분필로 그리는 것처럼 딜레이 없이 빠르고 깔끔하게 스케치할 수 있었고, 필압 감지도 되는 등 생각보다 필기감이 좋아 놀랐다. 애플 펜슬 등과 비교해서 분명 종이를 따라가기는 힘들겠지만 태블릿 PC의 펜슬처럼 유리 위에 스케치를 하는 것보다는 더 만족스러운 느낌을 주는 부분은 분명히 있다.

필자는 이미 아이패드 프로와 애플 펜슬을 보유하고 있지만, 나름 고가의 상품인 만큼 혹시 잃어버리거나 깨지진 않을까 하고 조심스러웠던 탓에 집에 가두어(?) 버리게 되어 일상 생활에서 밀접하게 활용하기 힘든 부

분이 있다. 이러한 부담에서 부기보드의 가장 큰 메리트인 저렴한 가격은 오히려 막 다루거나 항상 소지하고 다녀도 전혀 부담되지 않는다. 심지어 펜슬 저장 공간이 있지만 이것을 잃어버리더라도 딱딱한 물건이면 무엇이든 쓸 수 있는 장점이 부담을 확 덜어준다.

하지만, 가격이 저렴한 만큼 이 제품의 치명적인 단점이 두 가지 있다. 바로 저장이 되지 않는 점과 부분만 지울 수 있는 지우개가 없다는 것이다. 단순 액정 기능만 있는 구조여서 저장은 스마트폰으로 사진을 찍거나 스캔 앱을 이용해 저장해야 하고, 저장 기능이 있는 부기보드도 있지만 가격대가 6만 원대 정도로 상당히 올라간다. 또한, 부분 지우개가 없어 정교한 그림은 그리기 힘들고, 낙서나 아이디어 스케치 등 필기하거나 그림을 그리는 목적에 제약이 있으니 본인이 사용하고자 하는 목적에 맞게 구매를 결정하는 것이 좋겠다.

딸아이가 종이에 낙서하기 시작하면서 유아 장난감인 매직보드를 알아

보던 중 우연히 발견한 부기보드는 1~2만 원 가격대에 필압을 이용해 필기할 수 있다는 점이 신선했고, 회의 시간 메모용, 혹은 아이디어 스케치나 어린 아이 장난감 등 다양한 방면에서 유용하게 쓰일 수 있다는 점에서 독자 분들께 꼭 추천해 주고 싶은 제품이다.

마지막으로 앞서 말했던 부기보드의 장단점을 정리하면서 이번 Monthly Item을 마치고자 한다.

#### [장점]

- ① 가격이 저렴해 막 써도 부담이 없어 활용도가 높다.
- ② 저렴한 가격에 비해 필기감이 훌륭하다.
- ③ 무게가 가볍고 펜슬 저장 공간이 있어 휴대하기 좋다.
- ④ 원터치 버튼으로 삭제가 용이하며 종이 대용으로 훌륭하다.
- ⑤ 저전력상품으로 장기간 사용이 가능하다.

#### [단점]

- ① 카메라로 찍거나 스캔 앱으로만 저장이 가능하다. (저장이 되는 부기보드는 가격대가 높다.)
- ② 부분만 지울 수 있는 지우개가 없다.
- ③ 색깔을 바꿀 수 없다. (흑백변환 앱을 이용하여 컬러를 입힐 수 있지만 번거롭다.)

글. 남현수 기자 / guntnx@



★ (왼쪽부터) 최영규 대리, 김영복 대리, 손서호 팀장, 신재우 과장, 이승훈 사수

# 게임빌 라이브개발팀 탐방기

## 게임빌 라이브개발팀 탐방기

기자는 가끔 인터넷 커뮤니티에서 옛날 게임들의 서비스 종료 순간 스크린 샷을 볼 때면 그 시절 추억에 빠져들곤 한다. '끝을 맺기를 처음과 같이 하면 실패가 없다.'라는 옛 현인들의 말처럼 게임 출시 못지 않게 중요한 게 서비스 종료 순간일 것이다. 기자는 이번 호에서 서비스가 종료되는 마지막까지 유저들의 소중한 추억을 위해 최선을 다하는 게임빌 라이브개발팀을 만나 이야기를 나누어보았다.

안녕하세요. 본격적인 인터뷰에 앞서 라이브개발팀 소개 부탁 드릴게요.

**손서호 :** 라이브개발팀은 '게임빌 프로야구', '제노니아', '카툰워즈', '거너' 등 출시한 지 오래된 게임들을 현재에도 원활하게 서비스가 될 수 있도록 기술적인 면과 각종 정책 등을 꾸준히 업데이트하고 있습니다. 비록 직접적인 개발을 하지는 않았지만 '카툰워즈3'의 안드로이드 컨버팅 작업도 지속적으로 해오고

있고요. 이 외에도 다른 스튜디오에 대한 기술지원, 개발인력 지원 등의 백업 역할과 자료의 공유, 관리 업무를 하고 있습니다. 아! 게임빌의 미래를 책임질 NGDC 선발 및 교육 업무도 담당하고 있네요. ^^

인원이 소규모라서 분위기가 좋을 것 같은데, 어떤가요?

**최영규 :** 우리 팀은 소규모라서 팀원들과의 관계가 더 돈독한 것 같아요. 다들 말씀은 적은 편이라 무뚝뚝해 보일 수도 있는데 '흔데레'라는 표현이 어울린다고 생각합니다. 여행을 다녀오신 분이 다른 팀원들을 위해 항상 한아름 선물을 사와 묵묵히 챙겨주기도 합니다. 팀장님도 항상 팀원들을 신경 써 주어 좋은 분위기가 만들어진 것 같아요.

라이브개발팀만이 가지고 있는 독특한 문화가 있을까요?

**최영규 :** 저녁에 회식을 하지 않는 문화가 있습니다. 저녁 회식을 하게 되면 술 자리로 이어지고 다음 날까지 업무에 지장이 있어 안좋아하는데요. 대신에 점심 회식으로 대체하니까 주변의 맛집 탐방도 자주 할 수 있어 여러모로 좋다고 생각합니다. 팀원들도 다 만족하고 있고요. 술을 안 마셔서 좋은 건 덤이고요. 또 팀원들 모두가 콘솔 게임을 좋아해서 게임 타이틀을 서로 거래하는데 믿을 수 있고 지인 할인도 받고 있습니다.

라이브개발팀만의 매력이 있다면?

**김영복 :** 새로운 게임을 기획하고 개발하는 것이 분명 매력적이고, 대다수의



개발자가 원하는 작업이기도 하지만 여러 게임을 관리 및 유지 보수하다 보면 다양한 경험을 할 수 있게 되는데요. 서비스 중인 게임들 속속들이 들여다보고 파악하여 유지보수 하는 과정이나 같은 게임이라도 개발자 스타일에 따라 개발 방식이나 코딩 스타일이 다양하게 있어 리뷰를 통해서 유지보수 하는 일련의 과정들과 많은 게임을 관리하다 보니 업데이트의 모든 과정을 도맡아 하는 경우가 있기 때문에 회사의 개발 업무 프로세스를 보다 잘 파악할 수 있어 개발자 입장에서는 많은 도움이 되어 매력적인 작업이라고 생각합니다.

현재 운영 중인 게임에서 중점적으로 관리하는 부분이 있다면?

**신재우 :** 비록 게임들을 직접 개발하지는 않았지만 코드들을 살펴보면 그동안 게임들을 만들어 온 스토리가 보입니다. 새로운 기능이나 보안 업데이트 등의 이슈가 생길 때는 꼭 신경 쓰는 부분이 있고요, 원작을 살리면서 새로운 기능들을 넣는 작업이 쉽지 않아 최대한 게임이 자연스럽게 느껴질 수 있도록 작업을 하고 있습니다.

운영하면서 기억에 남는 에피소드가 있을까요?

**이승훈 :** iOS 버전이 11로 업데이트됨과 동시에 '게임빌 프로야구 2012', '제노니아4'를 따라서 업데이트할 때였습니다. 예전 게임 라이브러리와 코드를 보며 새로운 iOS 버전에 맞춰 수정하다가 '게임빌 프로야구 2012'에서 타자가 배트를 휘둘러 때 애니메이션이 중간에 끊기는 버그를 발견하게 되었는데요. 게임 진행에는 지장이 없었지만, 출시한 지 5년도 넘었을 시점에서 버그를 발견했다는 사실이 꽤 신기해서 아직도 기억에 남아 있습니다. ^^

게임서비스를 하면서 보람이 있었던 때는?

**이승훈 :** '게임빌 프로야구 2012', '제노니아4' 업데이트 후 해외 Appstore에 접속해 테스트하던 중 리뷰에 "이 게임을 최신 아이폰에서 할 수 있게 되었다. 업데이트해줘서 너무 감사하다."라는 리뷰를 봤는데 그 순간 가슴 한편이 찢해지는 감동과 함께 보람이 느껴졌었습니다.

서비스 중인 게임 중 가장 애착이 가는 게임을 딱 하나만 선택한다면?

**김영복 :** 서비스를 하고 있는 모든 게임들에 애착이 있지만 그중 하나만 꼽으라면 '카툰워즈 시리즈'를 꼽고 싶습니다. 입사 전부터 '카툰워즈 시리즈'를 즐겨 했었고, 라이브개발팀에서 안드로이드 포팅부터 론칭까지 전담하기도 하여 좀 더 애착이 있는 것 같네요.

마지막으로 현재까지도 게임을 즐기고 있는 유저들에게 한 말씀 하신다면요?

지금까지도 저희 게임을 즐겨 주신다는 것은 게임에 대한 애착과 애정이 남다르신 아주 고마운 분들이라고 생각합니다. 그 애정에 보답하여 즐겁게 오래 게임을 즐기실 수 있도록 최선을 다하겠습니다. 앞으로도 많은 성원 부탁드립니다.

글을 마치며..

유저들에게 멋진 추억을 남기고자 노력하는 라이브개발팀의 분위기가 너무 좋아서 반했다. 그 분위기를 이어 계속해서 신나게 활동하시길 바란다



★ 왼쪽부터 김영국 이사, 정지택 PD

# 올엠

기자는 이번 호에서 초 액션 장르라는 독특한 콘셉트로 성공한 '크리티카'로 유명한 '올엠'을 방문해 보았다.



★ 캡슐론 파이트팀, 왼쪽부터 서운석 대리, 김영국 이사, 이효진 사원, 임가영 과장

안녕하세요. '핀 앤 와이즈'를 모토로 멋진 사내 문화를 가진 올엠에 대한 소개부터 부탁드릴게요.

**김영국 이사(이하 '김 이사') :** 올엠은 2000년에 설립되었습니다. 사실 법인 설립되기 전 97년도부터 시작했으니, 20년 이상의 경력을 가지고 있는 회사입니다. 최초 설립했을 때는 저와 사장님 포함 3~4명이 '바람의 나라'같은 게임 만들어보자 하고 시작 했습니다. 현재 사원 수는 120명가량으로 늘었고 그동안 다양한 시도도 많이 했죠. 사장님과 저는 경영학과 출신입니다. 그래서 멋진 기업 문화를 가진 회사를 만들자가 꿈이었습니다. 항상 생각했던 것이 '자신이 하고 싶어 하는 일을 할 때 최고의 결과가 나온다'였습니다. 그래서 사내 오디션 제도 와 같은 구성원들이 하고 싶어 하는 것을 할 수 있도록 기회를 제공하는 등의 창의적인 분위기를 조성하고 있습니다.

올엠이 지향하는 게임은요?

**김 이사 :** '한판 하는 동안 재미있는 게임, 한판 할 때 몰입하고 즐길 수 있는 게임'

입니다. 우리는 단계적으로 돈이 된다거나 유행이라고 따라가고 싶지는 않았습니다. 그래서, 내가 재미있어서 남에게 소개시켜줄 수 있어야 하는 게임을 만들자는 목표였고 그렇게 해서 만들어진 게임이 '루니아 전기'였습니다. MMORPG가 많던 시절 만든 '루니아 전기'는 열정과 다양한 시도로 만들어졌던 것 같습니다. 그때부터 팬이 생기기 시작했고 올엠의 색깔이 자연스럽게 이러한 방향을 추구하게 된 것 같고요. '우리가 재미있는 것을 해야 유저도 감동시키고 팬도 생기는 것'을 목표로 게임을 만들고 싶습니다.

그동안 개발했던 게임은 어떤 것들이 있나요?

**김 이사 :** 내부적으로 만들다가 드롭된 게임들도 많지만, 그중 밖으로 나온 게임은 '루니아 전기'와 '크리티카' 두 가지입니다. 잘 된 두 게임의 장르가 액션이다 보니 액션 명가가 되었네요. 사실은 내부적으로도 다양한 시도들을 많이 하고 있습니다.

앞으로도 새로운 시도와 재밌는 게임을 찾다 보면 본능적인 재미, 감성에 충실하는 것이라 생각하고 이 노후가 쌓이다 보면 결국 언젠가는 인정받지 않을까 생각합니다.

'크리티카'가 5년이라는 기간 동안 인기를 유지할 수 있는 비결은 무엇일까요?

**김 이사 :** 사실 편플로의 노후와 운영의 힘이 큼니다. 저희는 '크리티카' IP에 힘을 실어줬던 것과 모바일에서 액션 표현을 할 때 PC에서 쌓였던 노하우를 가이드했고 그 이후에는 리소스를 공유하였죠. 지금 '크리티카'가 잘 되는 건 유저들의 니즈를 충족시켜주는 강점과 메타 운영 등 편플로 능력입니다. 저희도 모바일 부분에 대해서도 많이 물어보고 있습니다. (웃음).

'크리티카' ip를 활용한 다른 게임을 만들 예정이 있나요?

**김 이사 :** 현재 '크리티카'가 '초 액션'이라는 강한 색깔로 포지셔닝이 잘 되어 있습니다. 거기다가 저희가 자체적으로 만들다 보니 더욱 애착이 있고요. 이건 브랜드가 되어 있어서 기회가 충분히 있다고 생각하고 있습니다. 그래서, 좋은 아이디어가 있고 기회가 된다면 시도해보고 싶습니다. 또한 '크리티카' 외에도 '루니아 전기'가 지금도 전 세계에서 팬레터가 날아옵니다. 당시 많은 걸 보여주려고 열정을 갖고 만들었던 게임인데, 아직도 좋게 봐주시고 있어서 너무 좋습니다. 어린 시절의 추억을 자리한 다 등의 의견은 게임 개발자로서 궁극적인 꿈인데, 어느 정도 된 것 같아 기쁘고 앞으로 만들 게임도 이런 포지셔닝이 되었으면 좋겠습니다.

최근에 출시한 게임 '캡슐론'이 궁금합니다. 어떤 게임인가요?

**김 이사 :** 모바일에서 할만한 대전 격투 게임을 만들어보고 싶었습니다. 개인적으로 자동사냥 게임을 좋아하지 않아서 뭔가 부분에서 재미를 찾으려 했고 대전게임이 생각보다 없는 것을 알게 되었죠. 곧바로 개발 진행을 했고 나온 게 '캡슐론' 게임입니다. 글로벌 런칭 액션 PvP 게임으로 밀고 있는데, 모바일로 짧게 즐길 수 있는 체스랄까? 개인적으로 모바일 환경에서 게임성, 전략성은 역대급이라 생각합니다. 현재 초반 진입장벽이 어렵다는 게 고민인데, 유저들에게 어떻게 쉽게 전달을 할까? 이런 단계에 있고요. 또 모바일에서 1:1로 PvP만드려하다보니 조작이 쉽지 않았습니다. 게임을 할 때 '생각을 깊게 하고 조작을 간편하게 할 수 있는 것'을 어떻게 녹일까 고민하다 보니 이런 슬링 샷 인터

페이스가 나오게 되었습니다. 그리고, 다시금 느꼈던 것은 모바일 대전 게임을 안만드는 게 아니고 참 힘들다는 것을 느꼈지만 '캡슐론'은 성공적이라 생각하고 좀 더 시도를 하고 싶고 유저분들에게 쉽게 다가갈 수 있도록 고민을 하고 있습니다. 목표는 클래식 로얄 정도로 하고 싶네요. (웃음).

이번에는 작년에 CBT를 진행한 '다이스 오브 레전드'는 어떤 게임인지 말씀 부탁드립니다.

**정 PD :** 기본적으로 블루마블 같은 보드게임과 TCG 카드 게임을 접목한 게임입니다. 처음 사내 게임 오디션에 종이 프로토타입을 밤새워서 만들어서 시연했고 사장님이 보시고 게임 만들어보자 해서 진행하게 되었죠.

사장님께 시연을 했을 때, 한판 끝나자마자 '다시 하면 이길 거 같은데 한 판만 더하자.'라고 말씀을 하셨습니다. 그 후 '다이스 오브 레전드'를 시작하게 되었습니다.

**김 이사 :** 어떻게 보면 누구나 생각할 수 있는 장르인데 왜 진행하지 않았나? '클래시 로얄'을 보았을 때 '아 이 뻘한 걸 왜?'였는데 이 게임도 그 정도의 큰 충격이었습니다. 마치 콜럼버스의 달걀과 같았죠.

**정 PD :** 최근에 유명 유튜버들도 리뷰가 참신하다. 수작이다. 갯염이다라고 말씀해주셨습니다. 게임의 진입 난이도도 낮습니다. 주사위를 던지고 움직이는 부분은 사람들이 이전부터 알고 있던 보드게임 배경 지식이라서 게임에 대한 이해가 쉽습니다.

'다이스 오브 레전드'의 CBT 진행 후 유저들의 반응은 어땠나요?

**김 이사 :** 대단하죠. CBT 때도 호응이 좋았습니다. 그때부터 지금까지 기다려서 하는 사람도 있고 유튜버들이나 유저들이 이런 특이한 장르가 시장에서 성공했으면 좋겠다, 응원한다, 등의 반응입니다.

**정 PD :** '다이스 오브 레전드'는 지금 현재 주류의 장르가 아닌 신선한 도전, 이런 응원에 힘입어 개발에 박차를 가하고 있습니다. 장점이 게임이 쉽고 딱 한 번 해보고 덕을 한번 보면 느낄 겁니다. 어떻게 다음에 게임 진행을 할지 그려지게 됩니다.

혹시 올엠만의 독특한 사내 문화가 있을까요?

**김 이사 :** 한 달에 한 번 Fun Day 행사를 진행합니다. 한 달에 한 번 프로젝트나 회사 내부 의견 공유하는 날인데요. 해당 날은 공식적으로 근무를 안하는 날입니다. 와서 자기가 하고 싶은 일을 하거나 아이디어를 구상하는 날. 새로운 일을 시도하는 날입니다.

마지막으로 2019년 목표나 다짐 등 한 말씀 부탁

드릴게요.

**김 이사 :** 외부 유저 신작 2개가 시장에 자리를 잡는 것이 목표이고, 신작 2개가 혼한 장르가 아니다 보니 자리를 잘 잡아서 올엠이라는 회사가 독특하고 참신하고 도전적인 게임을 만드는 회사로 인정을 받고 마음적, 금전적 모두 인정을 받고 싶습니다. '한국에도 슈퍼셀 같은 회사가 있네!' 정도의 인정을 받고 싶고 성과도 내는 것이 목표입니다. 이런 새로운 게임을 만들고 싶어 하는 사람들을 발굴하고 지원하는 플랫폼을 구축하는 회사도 자리 잡고 가고 싶습니다.

★ 다이스 오브 레전드 팀, 왼쪽 아래부터 박현민 사원, 정지택 PD, 강성대 파트장

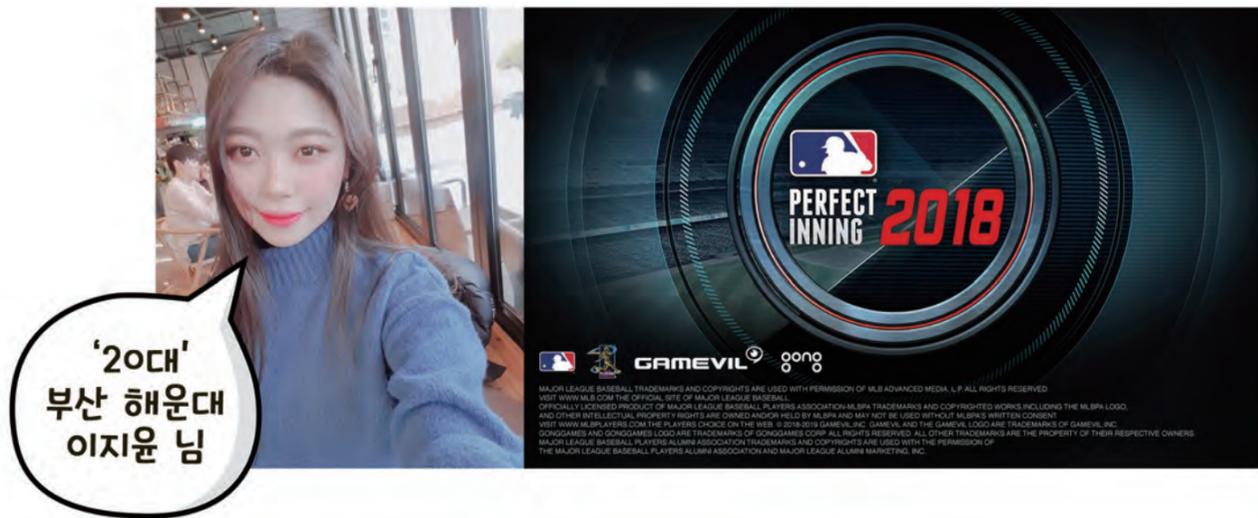


글. 송민준 기자 / alswns0911@

# 부산 해운대의 이지윤 님 'MLB 퍼펙트 이닝 2018' 편

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

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



안녕하세요! ^^ 부산에 사는 이지윤입니다!  
요즘 같이 시린 겨울 날씨에 집에서 하루 종일 멍하니 TV만 보고 있자니 너무 심심하던 차에 게임 하나를 만나게 되었어요! 바로 게임빌 'MLB 퍼펙트 이닝 2018'!! 저는 자타가 인정하는 겜 알못이예요. 게임이 재밌어 보여도 잘 하지 못하니깐 흥미도 뚝 떨어지고 금방 질리게 되는데 이번엔 'MLB 퍼펙트 이닝'이 저의 마음을 사로잡았답니다. 예전에 다른 모바일 야구 게임을 해 본 적이 있는데 튜토리얼 때부터 어려워 많이 해했는데 'MLB 퍼펙트 이닝'은 시작 때부터 차근차근 설명도 편안한 멘트로 잘 알려줘서 이해하기 좋았어요. 처음 게임을 시작하면 시뮬레이션 모드라는 게 있는데 바로 직접 플레이 하지 않고 시뮬레이션을 통해 전체적으로 진행되는 것을 보면서 어느 정도 감을 익힐 수 있어 좋았어요. 처음에는 자타공인 겜 알못답게 공을 한 번도 못치고 완패했죠. 하하;; 그러다가 몇 번 하다 보니 얼얼결에 한 번 쳤는데 파울이더라고요. 파울이지만 쳤다는 그 자체에 재미가 붙기 시작했어요. 야구를 좋아하지만 직접 체험하기 힘든 저로서 대리 만족감이 아주 컸어요. 정신없이 게임을 하다 보니 어느새 번트, 도루도 해보

게 되고 슬슬 자신감도 붙기 시작해서 밖으로 나가 캐치볼이라도 하고 싶은 마음이 들었지만, 밖은 너무 춥고 위험하기 때문에 'MLB 퍼펙트 이닝'으로 대만족했습니다. MLB 라이브 시즌에는 그때 경기에 맞춰서 게임에 참여할 수 있는 시스템도 갖추고 있어 3월이 벌써부터 기다려지는 것 같아요. 'MLB 퍼펙트 이닝'으로 인해 처음으로 게임을 취미로 가지게 되어 너무 신기해요. 초보자들도 쉽게 접근해서 즐길 수 있는 게임을 만나게 돼서 좋고, 어디 가서 나도 야구 게임을 한다! 야구 지식 자랑도 하고 소개도 할 수 있기에 개인적으로 만족합니다. 재주가 없어서 PC로 화려하고 다채로운 게임들을 잘 즐기지 못하는데 모바일로 간편하면서도 구성이 알찬 게임을 하니 이제는 점심 먹고 남은 시간이 심심하지가 않네요.^^ 시간만 나면 폰을 켜놓고 있는 게 모습이 신기할 지경이예요! 야구뿐만 아니라 비슷한 스포츠 장르의 게임도 함께 알게 된다면 더 다채롭게 즐길 수 있겠다는 기대도 하고 있습니다. 다음엔 'MLB 퍼펙트 이닝' 말고 다른 시리즈의 게임이 나오면 그것도 해볼까 생각하고 있네요. ^^

정리. 신중훈 기자 / saladin6256@

# 아빠와 딸의 소중한 스토리, '더 라스트 오브 어스(The last of us)'

플레이스테이션 입문 게임으로 열이면 아홉 누구나 추천해준다는 그 게임! '더 라스트 오브 어스' (The last of us, 이하 '라오어')는 2013년 PS3 플랫폼으로 너티독에서 출시한 3인칭 액션 어드벤처 게임으로 1년 뒤 PS4 리마스터 버전으로 이식 후 현재까지도 판매량 차트에서 상위권을 유지하고 있는 스테디셀러 작품이다. 출시 후 지금까지도 많은 팬의 사랑을 받는 콘솔 게임에서의 The legend! '라오어'를 소개한다.

### 눈물 없인 볼 수 없는 주옥같은 스토리

라오어는 2013년 살아있는 인간이 감염체로 변하는 감염 사태가 발생, 통제력을 잃어 문명 사회가 무너진 뒤 20년 후 모습을 그린 포스트 아포칼립스 작품이다. 주인공 조엘이 숨겨진 비밀을 가진 여주인공 엘리를 호위하며 여정을 떠나는 내용을 담고 있다. 2013년 처음 감염 사태가 발생하는 시점부터 게임을 시작하게 되는데, 시작 30분 도입부만으로 플레이어들의 감정을 사로잡는 스토리와 연출로 라오어의 매력을 느끼기에 충분하다. 엘리를 짐짝으로 취급하는 조엘, 조엘의 말에 항상 새침하게 대답하는 엘리. 처음에는 둘이 티격태격거리는 모습으로 웃음을 자아내지만, 절망적인 현실 속에서 여정을 함께 할수록 마치 아버지와 딸처럼 서로 소중한 존재로 가까워지는 둘의 관계를 보고 있는 것이 이 게임의 주요 재미 포인트이다.

### 이게 영화야? 게임이야? 뛰어난 몰입감

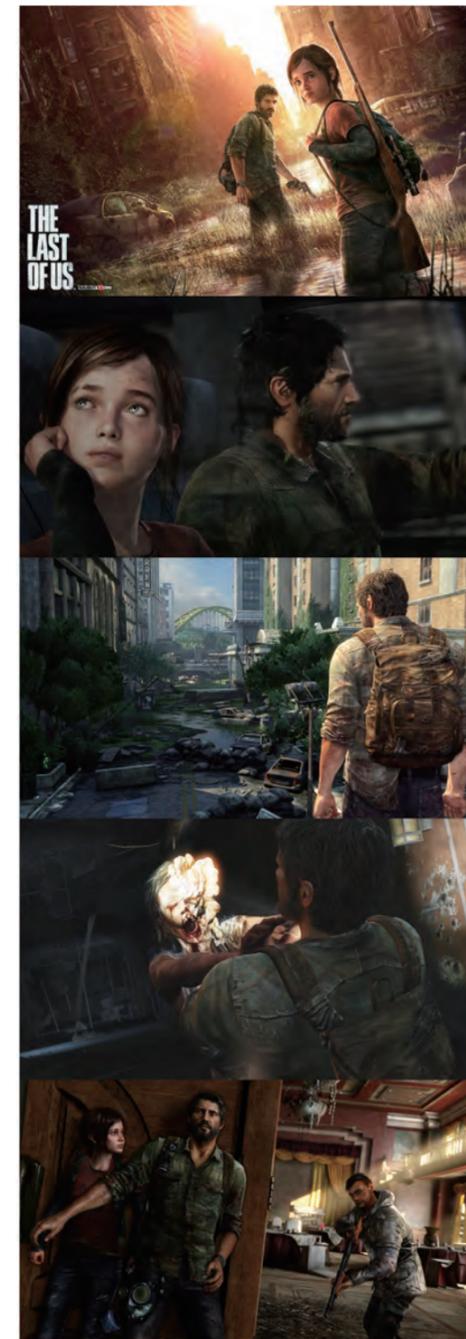
너티독 특유의 뛰어난 그래픽과 사운드는 '라오어'에 더욱 몰입하게 만드는 요소다. 특히 시네마틱 영상에서 게임 캐릭터들의 감정 표현이 기가 막히는데 캐릭터의 세밀한 표정 변화와 배우들의 리얼한 연기를 보고 있자면 마치 한 편의 실사 영화를 보고 있는 듯하다. 인게임 그래픽도 시네마틱 영상과 차이가 거의 없어 게임 플레이 흐름에 끊김 없이 진행할 수 있으며, 전투 장면에서의 배경 음악이나 감염체의 소리들은 나도 모르게 몸을 움츠리게 만든다. 챕터별로 변하는 계절 변화와 함께 20년간 자연에 방치된 도시의 이색적인 풍경, 녹슨 구조물들은 '라오어'의 세계관을 잘 표현해주어 배경 감상만으로도 또 다른 재미를 느끼게 해준다.

### 콘솔 게임에서만 느낄 수 있는 그 찰진 손맛!

조엘과 엘리의 여정은 항상 순탄하지 않다. 감염체뿐만 아니라 다른 사람들도 모두 생존을 위해 필사적이어서 약탈자로서 주인공들을 위협한다. '라오어'에서 전투 방식은 화려하게 등장하여 시원시원하게 적을 물리치는 다른 액션 게임과는 사뭇 다르다. 문명 사회가 무너진 뒤 총알/의료품 같은 보급품들을 구하기 어려울 뿐더러, 무턱대고 총이나 무기를 사용하면 위력은 강하지만 '클리커'와 같이 조그마한 소리에도 반응하는 몬스터들이 플레이어에게 몰려들어 게임오버를 선사해주시 항상 생존을 염두에 둘 필요가 있다. 각 몬스터 종류마다 특징이 다르고 약점 또한 다르기 때문에, 각 상황에 맞추어 전략을 세워야 한다. 사전 계획한 전략대로 전투를 끝마쳤을 때 그 짜릿한 손맛은 상상 그 이상이다.

### 후속작에서 다시 한번 이 감동을 느낄 수 있기를..

라오어는 탄탄한 시나리오를 기반으로 뛰어난 몰입감과 게임성까지 두루 갖춘, 그야말로 legend에 걸맞은 게임이 아닌가 싶다. 온라인게임, 모바일게임과는 다른 색다른 재미를 느끼고 싶은 독자 분이 있다면 '라오어'와 같은 콘솔 게임을 꼭 추천해 드리고 싶다. 최근 후속작을 발표하여 팬들의 관심을 다시 끌고 있는데 전작의 명성을 이어나갈 수 있는 작품이 나오길 기대해본다.



글. 박중훈 기자 / jonghun1255@

# 일상에서 만나보는 게임 용어2

## 득템

'득템'은 얻는다는 뜻의 한자인 得(득)과 영어 아이템(item)의 합성어다. 게임상에서 '아이템을 얻다'는 뜻으로, 일상 생활에선 가치 있는 물건을 손에 넣었을 때도 사용한다.

Ex) '백화점에서 예쁜 옷 득템했어요~'

## 도핑(Doping)

게임상에서 물약, 비약, 영약 등 여러 가지 강화 아이템을 사용하여 일시적으로 캐릭터를 강화하는 행위를 '도핑'이라고 한다. 사전적 의미로는 운동 능력을 향상하기 위해 약물을 사용하는 행위라는 뜻이 있지만, 일상 생활에선 야근 작업을 할 때 박카스 같은 각성 음료를 복용할 때에도 사용한다.

Ex) '마감이 얼마 남지 않아서 박카스 도핑하고 작업 중이야'

## 로밍

'로밍'은 이리저리 돌아다닌다는 뜻의 'Roam'에서 파생된 용어로, 맵이나 던전 이곳 저곳을 빠르게 돌아다니는 행위를 뜻한다. AOS 게임에선 고착화되어 있는 플레이 패턴을 벗어나 여기저기를 돌아다니는 걸 로밍이라고 하고, RPG에선 맵 전체를 광범위하게 돌아다니는 몬스터를 '로머'라고 한다. 일상 생활에선 사무실을 돌아다니는 팀장님을 '로밍 중'이라고도 표현한다.

Ex) '6시 방향 팀장님 로밍 중!'

## 갱킹(Ganking)

'갱킹'은 집단 내에서 한 명을 처치하는 'Gang Kill'에서 유래된 용어로, 수적으로 우세한 쪽이 협공으로 한 명의 상대를 킬하는 행위를 뜻한다. 5:5 AOS 게임에선 유저가 각 라인에서 서로 대치하는 와중에 다른 유저가 개입하여 불시에 하는 기습 공격을 '갱킹'이라 한다. 일상 생활에선 불시에 습격을 당하는 상황을 '갱킹 당했다' 라고도 사용한다.

Ex) '밤 몰래 게임을 하고 있었는데 내방으로 부모님 갱킹 왔어'

## 어그로(Aggro)

'어그로'는 주로 관심을 끄는 사람 또는 도발을 뜻하는 'Aggravation'의 줄임말이다. MMORPG에 등장하는 몬스터는 자신에게 가장 위협이 되는 캐릭터를 우선적으로 공격하는데, 보통 전사 캐릭터가 몬스터를 공격하기 때문에 몬스터도 전사와의 전투에 집중한다. 그러다 다른 캐릭터가 갑자기 몬스터를 공격하면 몬스터는 공격 대상을 바꾼다. 이처럼 몬스터가 가장 위협을 주는 캐릭터를 우선적으로 공격하는 시스템을 어그로라고 부르는데, 일상 생활에서 어떤 행동을 즐겨 하는 사람이란 뜻의 '꾼'과 합쳐 주목을 받기 위해 뛰는 행동을 하는 사람을 '어그로꾼'이라고도 사용한다.

Ex) '저 사람 완전 어그로꾼이야'

글. 이윤섭 기자 / shininglv@

# Quiz

뇌섹인이 푸는 센스 퀴즈

## '???' 안에 들어갈 숫자는 과연 무엇일까?

끝없이 펼쳐진 뭉게구름과 오밀조밀한 부유 섬이 조화를 이루는 스카이랜드에 악의 기운이 침투해 끔찍한 재앙을 불러왔다. 스카이랜드의 수호자 마스터 이온은 악당 카오스가 가진 '어둠의 고서'를 되찾기 위해 포탈마스터에게 도움을 요청했고, 출발하기 직전 자격심사를 위한 문제를 냈다. 진정한 포탈마스터가 되기 위해 마스터 이온이 낸 문제를 해결해보자!

**문제 :** 주어진 8장의 카드를 모두 이용해 두 수의 차가 가장 적은 네 자릿수 두 개를 만들고 그 차이가 얼마인지 구하라.

1 4 7 5 2 8 3 0

■ ■ ■ ■ - ■ ■ ■ ■ = ???

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

기간 : 2019년 3월 17일  
메일 주소 : gcnews@gamevilcom2us.com(주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

2월호 퀴즈 : '?' 에 들어갈 숫자는 ?  
정답 : 23 (물음표 위의 빈칸 수 10의 자리, 아래의 빈칸 수 1의 자리)  
당첨자 : 김동은(서울시 구로구), 서영상(경상북도 경산시), 박정후(경기도 부천시)

# EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



## 이승은 기자

사랑하는 어머니와 함께 소중한 추억을 만들 수 있는 좋은 기회를 주셔서 감사합니다. 모두 즐거운 3월 되세요~



## 최보경 기자

정보는 많은데 적절한 정보를 정리해서 사용하는 부분이 생각보다 힘들었습니다. 저보다 어려운 코너를 맡으신 다른 기자님들이 존경스러워지는 경험이었네요. 봄을 알리는 첫 사보인만큼 에너지 넘치는 게임을 준비해보았습니다. 즐거운 한해 되세요!



## 최재호 기자

사보의 기자단으로 새로운 경험을 할 수 있어서 즐거웠습니다. 많이 부족하지만 열심히 참여했고, 즐겁게 제작하였습니다. 감사합니다. 2019년 사우 여러분 좋은 일만 가득하셨으면 좋겠습니다.



## 박종훈 기자

기사를 쓰게 되면서 어떤 게임을 가장 재밌게 했는지 되돌아보는 추억의 시간에 잠기게 된 것 같습니다. 앞으로도 평소 즐겨 했던 게임에 대해 이야기를 나눌 수 있는 기회가 자주 생기면 좋을 것 같습니다.



## 이은혜 기자

이번 사보에 기자로 참여하면서 사보 제작에 많은 정성과 노력이 더해져 완성된다는 것을 느끼게 되었습니다. 사보 제작에 힘써주시는 분들 모두 응원합니다! 마지막으로 저의 인터뷰에 응해주신 '키리엔키리에'님, 인터뷰에 참여해주셔서 감사했!! 좋은 추억이 되길 바라두!!



## 남현수 기자

바쁜 일정 속에서 기사를 쓰게 되고 처음 해보는 경험이다 보니, 부족한 점이 많아 아쉽기도 하지만 타 부서 분들과 3월호 사보를 만들 수 있게 되어 뜻 깊은 시간이 되었던 것 같습니다.



## 신종훈 기자

입사한 지 얼마 되지 않아, 처음 사보 기자에 참여하게 되었을 땐 어색하고, 걱정을 했지만, 역시 모든 것은 시작이 반이라고, 조금은 힘겹게 시작했지만, 진행하면서 제가 알지 못했던 부분의 정보도 쉽게 접할 수 있었고, 편집 과정 중 정말로 기자가 된 것 마냥 뜻깊고 좋은 경험이 된 것 같습니다.



## 정보라미 기자

한 권의 뉴스를 만들기 위해 많은 사람의 시간과 노력이 들어간다는 걸 느꼈습니다. 특별한 경험이었고 회사에 대해 더 알게 된 계기가 된 것 같아 좋았습니다!



## 최광희 기자

평소에 글 쓰는 걸 좋아하기도 했고, 제가 했던 소중한 경험을 사우 분들과 공유할 수 있는 기회가 되어 기사를 쓰는 내내 즐거운 마음으로 글을 쓸 수 있었습니다. 기사를 쓰며 그때의 행복했던 기억을 다시금 되새기는 시간이 되어 기사를 떠나 제 개인에게도 매우 소중한 추억이 된 것 같아 매우 만족스럽습니다.



## 이윤섭 기자

간단한 콘텐츠를 담당, 작성했는데도 생각보다 오랜 시간이 걸렸던 것 같습니다. 사보를 준비하신 모든 분들 고생하셨습니다.



## 전용호 기자

인터뷰를 어디서 할까 고민하다 라이브개발팀에 어울리겠다 싶어 레트로 게임 카페를 가게 되었는데 모두들 즐거워해 주셨고, 레트로 게임 카페에서 즐거운 한 때를 보낸 것 같아 좋습니다. ^^



## 김종균 기자

컴투스 면접 대기실에서 사보를 읽던 게 잊그제 같은데, 어느새 기자단으로 참여를 하고 있다는 게 신기합니다. 앞으로도 오래오래 컴투스와 함께하며 여러 편의 기사를 써 볼 기회가 있으면 좋겠습니다. 컴투스 포레버~



## 김유라 기자

기자로 참여하게 되어 새로운 분들과 즐겁고 좋은 추억을 만든 것 같습니다. 밝고 긍정적인 에너지 얻을 수 있어서 좋은 시간이었습니다.



## 정호연 기자

이런 기사를 써본 건 처음이라 걱정했었는데, 평소에 잘 접해보지 못한 색다른 걸 체험하고 그에 대한 기사를 직접 쓸 수 있어 유익하고 재미있는 시간이었던 것 같습니다. 특히 함께 체험에 응해준 동료들에게 감사합니다!



## 이장우 기자

담당 프로젝트를 기자가 되어서 취재를 하는 경험이 새롭고 신선했습니다. 담당자들의 노고와 진심이 잘 전달되면 좋겠습니다. 감사합니다.



## 신지혜 기자

우리 회사 사보를 통해 회사의 구성 구성을 알게 되는 재미가 있었는데, 이번호에 제가 직접 기자로 참여하게 되어 뿌듯하고 즐거웠습니다!



## 최정훈 기자

기자로 선정되어 당황했지만 평소에 할 수 없었던 경험과 고민으로 재미있었습니다. 부디 독자들이 재미있게 읽어주셨으면 합니다.



## 마대용 기자

기자단 멤버들의 많은 노력을 통해 사보가 나온다는 것을 알 수 있는 계기였습니다. 다음 기자단 분들도 파이팅입니다!



## 송민준 기자

첫 사보 모델부터 이렇게 기자로 참여하게 되는 영광을 얻게 되어서 너무 즐거웠습니다! 특히 다른 개발사에 기자라는 신분으로 다녀오면서 색다른 경험을 할 수 있었다는 것도 정말 회사 생활에서 하나의 추억으로 가져가는 것 같습니다. 저도, 게임빌, 컴투스도, '엘론'도 모두 파이팅입니다!



## 정연수 기자

회사에 이렇게 많은 지사가 있는지 처음 알았습니다. 우리가 만든 게임이 전 세계 많은 유저들이 즐기고 있다는 것 다시 한 번 실감했습니다!



## 박현준 기자

이렇게 사보 기자단으로 활동할 수 있어서 영광이었고, 다음에 기회가 닿는다면 다시 한번 꼭 참여하고 싶습니다.



## 한주람 기자

사보에 기자로서 참여하는 좋은 기회를 주셔서 감사합니다. 봄과 함께 찾아온 3월호인 만큼, 보시는 분들의 마음이 따스해지는 사보가 되길 바라겠습니다.



## 고현우 기자

매달 특별한 생각이 사보를 읽어 왔는데, 이번 기자단으로 활동하면서 사내 기자 및 관계자 분들이 매 달 고생하고 계시다는 사실을 알게 되었습니다. 항상 감사한 마음을 갖고 보도록 하겠습니다. 앞으로도 좋은 내용 부탁 드립니다.



## 김미경 기자

디자인 업무만 하다가 갑자기 다른 고민을 하려고 하니, 원가 힘들기도 하고 많이 어색하기도 했지만 재미있는 경험이었습니다. 사보와 함께 곧 올 따스한 봄 소식을 전할 수 있었으면 좋겠습니다.



## Pulitzer Prize

게임빌컴투스뉴스에는 매월 여러 명의 임직원이 기자로 직접 참여합니다. 한 달가량 생소하면서도 색다른 체험이다 보니 수시로 재미있는 일들이 생기고 화기애애하답니다. 그렇게 각자 열심히 취재하고 노력한 만큼 매월 두 분의 기자를 선정해 **풀리처상**을 시상합니다. 2019년 2월호 대망의 사보 풀리처상 수상자들을 지금 공개합니다.



### 2월호 박종석 기자

New Face 인터뷰 코너를 맡게 되어서 잘 할 수 있을지 걱정이 많았지만, 인터뷰 대상자이신 신규 입사자 분들께서 적극적으로 임해 주셔서 낯선 와중에서도 재미있게 진행할 수 있었습니다. 부족한 글로 상을 받을 수 있었던 것도 함께 인터뷰를 진행한 분들 덕분이라고 생각합니다. 감사합니다.



### 2월호 신수연 기자

학창 시절에도 기자라는 분야에는 도전해 본 적이 없었는데, 이렇게 게임빌 기자단에도 도전해보고, 저와는 영 관련이 없을 줄만 알았던 기자상도 받아보네요. 처음이라 어수룩했지만 많은 분들이 도와주셔서 무사히 끝나고 의미 있는 결과를 낼 수 있었다고 생각합니다. 기자단 활동을 하는데 응원해주시고 도와주신 많은 분들, 인터뷰에 응해주신 PD님과 AD님, 매달 좋은 사보 내주시는 편집부 분들께 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 추첨을 통해 **문화상품권**을 제공합니다.

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

★ 혹시라도 사보 구독을 원하지 않는 분들도 메일로 알려주시면 반영하겠습니다.

### ★당첨★ csyosok

이번 2월 사보도 잘 구독했습니다! 밸런타인데이를 맞이한 이벤트 센스 Good이네요! (임직원만 참가 가능해서 아쉽지만) 3월에는 화이트데이 맞이 이벤트가 실리려나요? ㅎㅎ 계속해서 게임 소식과 함께 맛집 탐방 등 재미있게 구독할게요~

### ★당첨★ hy.sung

안녕하세요, 어렸을 때는 '액션퍼즐패밀리', '타이니팜' 등 컴투스 게임을 즐겨 했었는데, 언젠가부터 rpg게임처럼 어려운 게임들이 대세가 되면서 게임과 좀 멀어졌어요. 그런데 최근에 '댄스빌'이라는 재밌고 귀여운 게임을 개발해주셔서 기쁘고 반가웠습니다. 언젠가 저 같은 쪼렙도 즐길 수 있는 쉬운 rpg 게임도 나왔으면 좋겠어요. 매달 알찬 내용의 사보를 만드시느라 고생이 많으실 텐데 항상 감사드립니다. 덕분에 게임업계에 대한 관심과 이해도가 높아지고 있어요. 올해도 게임빌컴투스 대박 나길 기원할게요!!!

### jinani2da

사보가 처음 나온 이후부터 지금까지 너무도 재미있게 구독하고 있습니다.~ 매 이벤트 혹은 퀴즈에 참여하는 것도 너무나 재미있습니다. 여러 게임에 대한 소식도 접할 수 있고, 유익한 내용이 많아, 처음부터 끝까지 정독하고 있고요 ㅎㅎ 이번 사보에 컴투스 주변에 맛집을 소개해주는 글을 읽고, 꼭 가볼 생각입니다. 설이 지나고, 앞으로 이어질 기해년에 모두 다 지금처럼 행복하게 지내셨으면 좋겠습니다. 파이팅!!! PS. 엘런도 파이팅!!~~ 100억 가즈아

EVENT

게임빌컴투스뉴스

# 설문 조사 참여 이벤트

“오! 설문 참여하고 음료 마셔 볼까?”

게임빌컴투스뉴스를 사랑하는 독자 여러분, 깊은 애정에 감사드립니다.  
더 흥미롭고 의미있는 '게임빌컴투스뉴스'로 거듭나기 위해  
외부 독자 분들의 소중한 의견을 기다립니다.  
설문 조사에 참여해 주신 분들 중  
선착순 100명에게 '음료 교환권(스타벅스커피 2잔)'을 드립니다.  
적극적인 참여와 관심 부탁드립니다.

- 설문 기간 2019. 3. 1. ~ 3. 31.
- 참여 자격 외부 독자 (임직원 제외)
- 당첨 발표 2019. 4. 당첨자 개별 연락
- 참여 방법 URL, QR 코드 통해 접속

QR코드



ULR

[goo.gl/CLx63a](http://goo.gl/CLx63a)



