

Cover Story, 컴투스 열정 요정 임효빈
 MKT Insight, 진심 담은 소통 운영 '빛계'
 게이컬처, 의욕 충전 '클라이밍'의 세계
 Who? 컴투스 이주환 본부장 편
 Jobs&Gates '게임 사운드', 게임빌 사운드팀을 만나다
 Monthly Item, 미래형 운동화 Adapt BB
 Partners, '김프매' 개발사 에이스프로젝트 편
 Games In My Pocket, 대학생 정상준 님
 Game Focus, 게임빌 'MLB 퍼펙트이닝 2019'



'효빈'의 사월

젊음, 그 생생함에 감사하며..
 생각해 보면 모든 게 감사할 일인 것 같아요.
 눈이 두 개인 것도, 코가 하나인 것도, 귀가 둘인 것도..
 욕심이 크면 마음에 상처가 나듯 '평범함'의 소중함을 느껴 봅니다.

기본에 충실할 수 있는 사월을 만들어 보렵니다.
 기초가 튼튼한 건물처럼, 기본기 탄탄한 베테랑 운동 선수처럼
 우리가 무한히 성장할 수 있는 힘은 '기본'에 있기 때문이죠.

새로운 출발도, 도전의 설렘에도
 젊음과 열정이 기본 베이스로 작용합니다.
 그래서, 제게 사월은 '화이트 스니커즈'입니다.



April come she will



대망의



TALION

2019. 4. APRIL

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', '냥시의 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 컴투스 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 라이프를 출발해 볼까요?

'GAMEVIL COM2US NEWS' 2019년 5월호에는 더욱 다양한 독자 분들의 소리를 담고자 합니다. 구독을 원하시는 분들은 아래 주소로 접속해주세요.

www.gamevilcom2us.com/gcnews



1월호만 2천부
연간만 24만부
기후 인식 제고 캠페인 '지구온난화' 관련
10만부
사건 고백, 장성우
7차 '게임빌-컴투스' 게임빌-컴투스 후원회 자리, 그리고 독자 여러분
게임빌-컴투스 2019년 4월호 / 동권 2019년 4월호 (2월호) 11 /
1월호 2019년 4월호 31일 (2019년 11월 31일) 11월호 (11월호) 11월호
11월호 2019년 4월호 / 서울시 11월호 11월호 11월호 11월호
11월호 2019년 4월호 7월호 11월호 11월호 11월호

Game Market

- Overseas
- World Game Now
- Pioneers
- Korea
- Two in Media

Inside G-C

- Congratulations
- Marketing News
- Marketing Insight
- Marketing Contact

Play Game

- Mobile
- Game Focus
- Hot Game
- Man-Machine
- 복합게임
- The Legend

Game People

- People
- Cover Story
- New Face
- Who?
- Partners
- Life
- 이재철
- Fun
- Monthly Item
- WE WITH
- Info
- 이재철
- 이재철
- 이재철

Game Mania

- Mania
- Top Finger
- Isle
- Relay Game
- Games In My Pocket

Congrats

Welcome Welcome

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

게임제작2본부 주웅모 대리 / 게임제작2본부 이정원 대리 / 게임사업본부 이선영 사원 /
제작4본부 김수진 사원 / 게임사업본부 유수연 사원 / 경영관리본부 백승현 대리 /
제작3본부 조수용 선임 / 개발운영실 배광혁 사원 / 개발운영실 신동혁 선임 /
경영관리본부 신기운 사원 / 제작3본부 정봉교 선임 / 제작3본부 이만희 차석 /
게임사업본부 이지현 대리 / 제작2본부 김창현 차석 / 신사업전략실 최원호 과장 /
게임사업본부 풍양격 사원 / 제작1본부 이지영 책임 / 게임사업본부 여예다운 대리 /
게임사업본부 폴핀피에르 사원 / 정보보호팀 김경훈 차장 / 인프라운영실 김동현 대리 /
Paulo Manlapaz(USA) / Mario Enzinger(Europe) / Dimitri Heloin(Europe) /
Matthieu Wettstein(Europe) / Edith Esong Enowbi (Europe) / 주서연(Japan)

Congratulations



게임빌 QA팀 김문기 파트장 ♥ 조혜경 대리, 결혼

김문기 파트장 ♥ 조혜경 대리가 4월 6일, 서울시 능동 스타시티영준에서 결혼식을 올립니다. 서로에 대한 영원한 믿음으로 행복한 가정을 이룰 수 있도록 많은 분들의 축하를 부탁드립니다!

게임빌 게임사업 2실 이선영 실장, 득남!

게임사업2실 이선영 실장이 2월 27일 득남(태명:삐삐(프로젝트 비비))했습니다. 무럭무럭 자랄 수 있도록 축복해 주세요~!

*엄마가 삐삐에게 '태생 5성 뽀기 성공!'





게임빌, '빛의 계승자' 서비스 1주년 특별 프로모션.. 매출 순위도 급상승



게임빌(대표 송병준, WWW.GAMEVIL.COM)이 자사 '빛의 계승자'(HEIR OF LIGHT)의 글로벌 서비스 1주년을 기념하여 프로모션을 진행 중이라고 8일, 밝혔다. '서머너즈 워' 컬래버레이션 업데이트에 이어 다양한 이벤트로 인기 상승세를 타고 있으며, 전 세계에서 축제 분위기가 고조되고 있다. '빛의 계승자'는 7일, 글로벌 서비스 1주년을 맞이했다. 게임빌은 다채로운 프로모션으로 글로벌 유저 성원에 보답 중이다. 먼저, 원하는 5성 서번트를 선택하여 획득할 수 있는 1주년 특별 이벤트를 진행 중이다. 또한 오는 10일까지 접속하는 유저 전원에게 매일 탐사력 1,000개와 경험치 부스터를 제공하고..

컴투스 '스카이랜더스', 서구권 시장 100만 다운로드 돌파!



컴투스의 신작 게임 '스카이랜더스 링 오브 히어로즈'가 서구권 서비스 초기 안정적인 성과를 보이며 글로벌 시장 공략에 박차를 가하고 있다. 모바일게임 기업 컴투스는 지난 2월 28일 유럽, 북미 등 서구권 시장에 출시한 '스카이랜더스 링 오브 히어로즈'의 누적 다운로드가 출시 열흘만인 지난 3월 9일 100만 건을 돌파했다고 밝혔다. '스카이랜더스 링 오브 히어로즈'는 출시 초기부터 주요 45개국의 구글플레이 스토어 RPG 1위를 기록하는 등 현지 유저들에게 인기를 얻으며 기대감을 높여 왔다. 컴투스 관계자는 "서구권 시장은 한국을 포함한 아시아 지역과는 다르게 중장기적인 관점에서..

게임빌 '탈리온', 러시아 출시 직후 구글·애플 전체 매출 순위 동시 50위권 진입



게임빌(대표 송병준, WWW.GAMEVIL.COM)은 자사 MMORPG 히트작 '탈리온(TALION)' 이 러시아 출시 초반부터 인기를 얻고 있다고 4일, 밝혔다. 이 게임은 출시 후 러시아 구글·애플 전체 매출 순위에서 동시에 50위권 진입했으며, 단숨에 구글 플레이 RPG 장르 인기 순위 1위에 올랐다. 급상승 순위도 1위에 올라 흥행 기대감을 더하고 있다. '탈리온'은 진영 단위의 대규모 전투인RVR의 독보적인 게임성 외에도 신채 48부위에 달하는 세밀한 커스터마이징으로 유저들이 직접 자신만의 개성있는 캐릭터를 만들 수 있는 특징이 있다.

컴투스, 방치형 RPG 개발사 인수.. 'M&A 통해 기업 경쟁력 높일 것'



컴투스가 국내 유력 개발사 두 곳을 인수하며 방치형 RPG(역할수행게임) 분야로의 포트폴리오 확장에 나선다. 모바일게임 기업 컴투스(대표 송병준)는 마나코어와 노바팩토리를 인수하고 경영권을 확보하는 계약을 체결했다고 19일 밝혔다. 컴투스가 인수한 마나코어와 노바팩토리는 특별한 조작 없이도 손쉬운 플레이가 가능한 방치형 게임 개발의 노하우와 경쟁력을 갖춘 기업으로, 현재 관련 분야의 여러 게임을 개발해 오고 있다. 마나코어는 지난해 방치형 RPG '드래곤스카이'를 국내 출시해 애플 앱스토어 매출 15위에 오르는 등 경쟁력을 보여주었으며..

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



‘에이펙스 레전드’, 배틀로얄의 새장을 열다

EA의 산하, 리스폰 엔터테인먼트가 개발한 배틀로얄 게임 ‘에이펙스 레전드’가 폭발적인 흥행몰이를 하고 있다. 2월 5일 깜짝 출시된 후, 1주일 만에 유저 2,500만 명을 달성하고 동시 접속자 200만 명을 돌파해 동일 장르의 게임 ‘배틀그라운드’와 ‘포트나이트’의 기록을 갈아치웠다. 게다가 게임 스트리밍 플랫폼 ‘트위치’의 최다 시청 게임 타이틀도 가져가게 되었다. 현재 한국에서는 ‘청소년 이용 불가’ 등급으로 심의를 통과한 상태이고, 곧 ‘에이펙스 레전드’를 정식으로 만나볼 수 있게 될 예정이다.



8세대 포켓몬스터, ‘포켓몬스터 소드·실드’ 출시

닌텐도가 포켓몬스터 신작 ‘소드·실드’의 영상을 공개했다. 이번 영상에서는 실제 플레이 화면과 8세대 스타팅 포켓몬 3종이 공개되었다. ‘포켓몬스터 소드·실드’는 산업 시대 영국 도시를 모티브로 삼은 ‘가라그 지방’을 배경으로 하고 있으며, 스타팅 포켓몬인 엠버니(불), 울머기(물), 흥나송(풀)은 각각 토끼, 물도마뱀, 원숭이에서 영감을 얻어 디자인되었다고 한다. ‘포켓몬스터 소드·실드’는 2019년 겨울, 한국을 포함한 전 세계 동시 발매 될 예정이다.



호평받던 공포 게임 ‘디보션 : 환원’, 이스터에그로 스팀 평가 폭락

최근 게임 플랫폼 스팀에 출시된 ‘디보션 : 환원’은 특유의 연출력과 스토리텔링으로 ‘압도적 긍정적’ 평을 받았다. 하지만, 게임 내에 이스터에그로 등장하는 부적에 ‘시진핑 곰돌이푸(習近平維尼熊)’라는 한자가 적혀 있는 것이 발견되었고, 이로 인해 평점이 빠르게 폭락했다. 사태가 커지자 개발사 디보션의 개발사 ‘레드 캔들 게임즈’는 ‘정치적 의도가 없었다’며 사과 글을 올렸고, 문제가 된 내용을 그 후 수정했다.

글. 함완식 특파원 / hamwansik@

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 EU

‘탈리온(러시아)’ & ‘스카이랜더스(유럽)’, 청신호 출발

‘탈리온’과 ‘스카이랜더스’가 최근 러시아와 유럽에 각각 출시되었다. ‘탈리온’은 러시아 ‘RPG’ 장르에서 인기 순위 1위를 달성했으며, ‘스카이랜더스’는 독일과 프랑스를 비롯한 서구권에서 뛰어난 성과를 거뒀다. 특히 프랑스와 독일에서 RPG 장르 인기 1위를 기록했으며, 구글 플레이 전체 인기 게임에서도 2위와 3위에 올랐다. ‘탈리온’은 유저 간 경쟁 구도가 뚜렷한 ‘20대 20 점령전’ 등 RvR(대규모 전투)에 특화된 모바일 MMORPG이며, ‘스카이랜더스 링 오브 히어로즈’는 액티비전의 대작 콘솔 게임 IP인 ‘스카이랜더스’와 컴투스의 콜라보로 탄생한 모바일 RPG다.



GAMEVIL COM2US USA

‘서머너즈 워’ 애니메이션 시사회 개최

컴투스 와 스카이버운드가 제작한 애니메이션 시리즈 ‘Friends & Rivals’가 미국 할리우드에서 시사회를 열었다. 이번 시사회에는 유명 인플루언서들과 각종 매체 기자들이 영상을 시청했으며, 스카이버운드의 CEO이자 ‘스타워즈:클론워’, ‘앵그리버드 무비’로 잘 알려진 Catherine Winder, ‘아이로봇’, ‘박물관이 살아있다’ 등 할리우드 블록버스터 영화에서 영상 효과를 담당한 Paul Ferminger, ‘쥬라기공원 에블루션’, ‘아파치 에어 어설트’ 등의 콘솔 게임 작가 John Zuur Platten 등이 참여해 향후 ‘서머너즈 워’ 세계관 확장에 기대감을 더했다.



GAMEVIL COM2US THAILAND, VIETNAM, INDONESIA

동남 아시아 지사들이 협력하여 ‘서머너즈 워’ 이벤트 대회를 열었다. 토너먼트 형식으로 진행된 이번 대회는 치열한 예선전을 거쳐 4개국 8명의 선수가 ‘서머너즈 워’ SEA 대회 결선에 진출했다. 태국의 ‘Judas’와 ‘Mr. Touch’, 베트남의 ‘Tommy’, ‘Buôn...!’ 유저가 결선에 올랐으며, 인도네시아에서는 [Symp] Magnum, Blehbeh, 싱가포르의 ‘Fenrir’ 및 말레이시아 유저 [MY] GranZ가 결선에 올랐다. 최종 결과는 베트남의 ‘Tommy’, 유저가 결승에서 태국의 ‘Judas’를 3-0으로 완파하며 상금 2,000달러를 획득했다. 이번 대회는 베트남어, 태국어, 말레이어인 바하사 및 영어로 ‘서머너즈 워’ 아시아 유튜브 채널에서 실시간으로 방송되었으며, 수천 명의 시청자들이 열띤 응원을 펼쳤다.

글. 강다정 특파원 / zzdjeong@

온 세상이 뿌엩다

미세먼지 미세 Tip!

미세먼지 왜 위험할까?

이제는 우리에게 너무나 익숙해진 미세먼지는 여러 가지 복합한 성분을 가진 대기 중 부유 물질이다. 대부분 자동차의 배기 가스, 도로 주행 과정에서 발생하는 먼지에서 발생한다고 알려져 있는데, 입자의 크기와 화학적 구성 여부에 따라 건강에 미치는 영향이 달라진다. 미세먼지에 노출되면 호흡기 외에도 심혈관계 질환의 발생과 관련이 있으며, 사망률도 증가시킨다고 한다. 특히 지름 2.5마이크로미터 이하의 아주 작은 입자를 초미세먼지라고 하는데, 이 초미세먼지는 크기가 매우 작아서 우리 몸속 깊숙한 곳에 위치한 폐포와 혈액에 도달할 수 있어서 큰 위험이 된다.

미세먼지 예방법은?

결론적으로는 미세먼지에 노출되지 않는 것이 당연히 최선의 예방이지만, 매일 높은 미세먼지에 노출되고 있는 요즘에는 앞서 언급한 증상이 발생하게 되면 병원을 방문하여 초기에 관리받는 것이 좋다. 그 외에 필자가 개인이 할 수 있는 방법은 실외 활동을 자제하거나 황사 마스크를

착용하고, 귀가 후 코와 손을 잘 씻는 것이 중요하다. 미세먼지 농도가 지나치게 높을 때는 호흡기나 심혈관질환자, 아이와 노인, 임산부는 외출을 하지 않도록 해야 한다.

미세먼지 배출에 좋은 음식

도라지 도라지는 호흡기를 보호하는 약재로 많이 쓰이기도 하는 대표적인 알칼리성 식품으로 가래, 기침, 천식의 완화에 도움을 주며, 섬유질이 많고 비타민과 무기질이 풍부해 면역력 강화에도 좋다. 특히 쓴맛을 내는 주요 성분인 사포닌은 기관지 및 호흡기 건강에 좋다.



미역 산후조리에 좋기로 유명한 미역은 증금속을 흡착해 몸 밖으로 배출하는 알긴산을 다량 함유하고 있어 미세먼지가 심한 날에 섭취하면 좋

다. 미역은 시금치의 25배, 우유의 13배에 달하는 칼슘이 들어있어 뼈를 튼튼하게 해주고 골다공증을 예방해주며 또한, 혈압 및 콜레스테롤 수치 상승을 억제하는데도 탁월한 효과를 보인다.



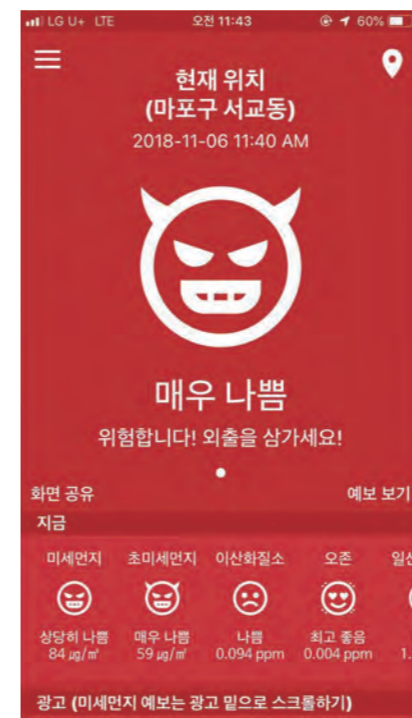
미세먼지 측정 앱 추천

미세미세



카테고리 : 날씨
용량 : Android - 13.9MB / iOS - 29.2MB
지원 언어 : 한국어, 영어
개발사 : MiseMise Corporation
구글 플레이 / iOS : 무료

미세미세는 실시간 미세먼지와 초미세먼지 정보를 한눈에 보여주는 앱으로, 배경색과 직관적인 아이콘을 통해 미세먼지 수치를 간편하게 확인할 수 있다. 미세먼지 예보는 물론 실시간 미세먼지와 초미세먼지 농도, 황사, 오존, 이산화질소, 일산화탄소, 아황산가스 실시간 측정값, 통합 대기 환경지수 실시간 측정값 등을 확인할 수 있으며, 미세먼지가 좋아지거나 나빠질 때마다 알림을 받을 수 있다.



에어비주얼



카테고리 : 날씨
용량 : Android - 45.7MB / iOS - 73.5MB
지원 언어 : 한국어 외 13개
개발사 : AirVisual
구글 플레이 / iOS : 무료

에어비주얼은 10,000여 개 지역의 미세먼지 정보를 제공하는 앱으로 선택한 지역의 지난 한 달 및 48시간의 대기오염 상태를 상세하게 확인할

수 있다. 지도를 통해 전 세계의 실시간 오염지수를 파악할 수 있으며, 현재의 기상 상황과 날씨 예보까지 한눈에 볼 수 있다. 그뿐만 아니라 대기오염과 관련된 뉴스를 제공해 의학 정보나 속보 등도 손쉽게 확인할 수 있다.



미세먼지 마스크 선택 기준 알기

‘의약외품’, ‘식약처 허가제품’ 포장 표기 확인 포장지의 KF 지수 표시 확인

KF(Korea Filter) 지수 : ‘입자차단 성능’을 나타내는 표기
KF80 : 미세입자를 80% 이상 차단
KF94 : 미세입자를 94% 이상 차단
KF99 : 미세입자를 99% 이상 차단

* 숫자가 크다고 무조건 좋은 것은 아니므로 호흡을 안정적으로 할 수 있는 적절한 등급의 마스크를 착용하는 것이 좋음.

미세먼지 마스크 올바른 사용법

마스크 세탁 X

마스크를 세탁하게 되면 마스크의 필터가 물리적 손상을 입어 정전 필터의 경우는 기능 자체가 손상됨. 차단 기능성 상실.

착용 후 마스크의 겉 면을 만지기 X

마스크의 겉면을 손으로 만지면 마스크 필터에 손상이 감

휴지, 손수건 등 마스크 안 쪽에 덧대기 X

마스크 안쪽에 휴지 등을 덧대면 마스크가 얼굴에 밀착되지 않기 때문에 덧대지 말아야 한다. 마스크 안쪽이 오염되었을 경우는 사용을 금지해야 하는데, 마스크 안 쪽이 오염되면 세균 등이 번식할 수 있어 오히려 더 해롭기 때문이다.

출처 네이버 지식백과 <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=68198&cid=43667&categoryId=43667>

출처 한국전기안전공사 블로그 <https://blog.naver.com/kescomiri/221447994635>

출처 한국전기안전공사 블로그 <https://blog.naver.com/kescomiri/221447994635>

Fashion? Passion!

컴투스 '열정 요정'을 만나다★



안녕하세요. 반갑습니다! 독자 분들을 위해 소개 부탁드립니다.

안녕하세요. 컴투스 피싱팀 3D 모델러 임효빈입니다. 저는 입사한 지 1년 반 정도 되었고, 팀 내에서는 신발이 많아 '신발 요정'이라는 별명으로 통하고 있습니다.

스튜디오에서는 처음 촬영한다고 들었는데 오늘 어떠셨나요?

개인 프로필 촬영은 처음이라서 많이 떨리고 긴장했거든요. 근데 촬영장 분위기도 좋고 잘 해주셔서 재미있는 경험이었다고 같아요. 평소 제 신발들을 가지고 촬영을 해보고 싶은 욕심이 있었는데 이번을 계기로 개인적인 소망을 이룰 수 있어서 더욱 좋았던 것 같습니다. 이런 기회를 만들어 주신 회사분들께 이 자리를 빌어 감사드립니다. 팀원들이 표지모델 됐다고 축하해주고 기대하고 있는데 기대를 충족시킬 수 없을 것 같아 걱정도 드네요. (웃음)

현재 3D 모델러로 일하고 계신다고 들었는데, 어떤 프로젝트를 맡고 계신지 소개해주실 수 있으신가요?

현재 '낙시의 신' 게임 내에 들어가는 전반적인 물고기 모델링 및 맵핑, 그리고 아이템 제작이나 랜더링을 하고 있습니다. 곧 낙시의 신 5주년이 다가오는데 팀원으로서 굉장히 자부심을 느끼고 뿌듯합니다.

오호! 멋져요! 전공이 원래 3D 모델러였나요?

대학 시절 제 전공은 만화·애니메이션이었어요. 어릴 때부터 만화를 좋아해서 무작정 그림을 그렸는데 TV나 책에 나오는 캐릭터들에 빠져서 어떨 땐 밥도 먹지 않고 그렸던 것 같아요. 그렇게 만화가 좋아 시작한 취미가 전공이 되었죠.

만화·애니메이션 전공에서 현재 일을 하겠다고 마음먹게 된 계기가 궁금해요.

결정적인 계기는 대학교에서 배운 3D 모델링 수업이었어요. 2D 캐릭터에 생명을 불어넣는 느낌이라 그림과는 또 다른 매력이 있더라고요. 비록 생계 때문에 대학교를 졸업하기도 전에 다른 분야에 뛰어들었지만 여전히 모델링 일이 하고 싶은 지 자꾸 미련이 남아, 결국 다시 모델러의 꿈을 꾸게 되었습니다. 처음부터 시작해야 하지만 왠지 잘 할 수 있을 것 같은 느낌이었어요.

패션 센스가 남다른데요! 패션에 대한 관심이 많으신가요?

옷을 잘 입는 편은 아니지만 신발에 관심을 가지다 보니 자연스럽게 패션에도 관심이 생겼어요. 나름 깔끔하게 입으려고 노력하고 있습니다.

게임 회사 하면 자유로운 복장이 장점이지 않아요. 혹시 효빈님이 출근 시 자주 입는 스타일이나 남성 사우 분들께 추천해주실 만한 코디가 있으신가요?

저만의 생각일 수도 있지만 편하면서도 깔끔한 복장을 입으면 일의 능률도 오르고 보기에도 좋은 것 같아요. 저는 평소에 캐주얼과 스트리트 패션을 즐겨 입는데, 최근에는 봄이 다가오니까 맨투맨과 후드티, 청바지와 컬러감이 있는 면바지를 입으면 부담스럽지 않고 좋을 것 같아요.

꿀팁 감사해요. 앞서 소개해 주실 때, 팀에서 '신발 요정'으로 불린다고 말씀해주셨는데요, 총 몇 켤레를 가지고 계신가요?

이번에 사보 촬영을 진행하면서 세어보니 서른다섯 켤레 정도네요! 제가 운동을 좋아하고 야기다 보니 운동화를 개별 박스에 보관하고 있는데 이게 생각보다 부피를 상당히 차지해서 고민입니다. 엄청 많이 갖고 계시는군요! '최애펜'이 있나요? 열 손가락 깨물어 안아픈 손가락 없었지만 그래도 조금 더 아픈 손가락을 꼽아보자면 '뉴발란스 990 v4 트리플블랙!' 이유는 제가 평발이라 발이 편한 신발을 선호하는데 이게 착화감이 굉장히 편하고, 색감도 예쁘게 뽀힌 데다가 어디에나 잘 어울려 코디하기가 쉬워요. 운동화 하나를 오래 신으시는

분들께 추천 드립니다.

혹시 운동화에 대한 재미있는 에피소드도 있나요?

회사에 입사한 지 얼마 안되었을 때 팀원들과 함께 지하철을 탄 적이 있는데 이때 아끼는 신발을 신고 있었어요. 그런데 그날은 금요일이라 지하철이 지옥철이었고 불길한 예감은 적중하여 결국 지나가던 분에게 신발이 밟히고 말았어요. 기분이 몹시 좋지 않았지만 팀원들이 함께 있었기에 시종 일관 웃는 얼굴을 유지하려고 했는데 나중에 팀원들에게 물어보니 그때 제 표정이 '나라 잃은 사람' 같았다고 하더라고요. 저도 모르게 엄청나게 티가 났나 봐요.

바쁘실 텐데 인터뷰에 응해주셔서 감사합니다. 마지막으로, 올해의 목표나 이루고 싶은 꿈이 있으신가요?

곧 '낙시의 신'이 5주년이 되는데 오랜 사랑을 받은 만큼 앞으로도 승승장구하는 '낙시의 신'이 되었으면 좋겠어요. 또, 개인적으로는 결혼을 앞두고 있는데 별 탈 없이 잘 마무리하는 게 제 목표예요. 어릴 때부터 제 가정을 꾸리는 게 소망이었는데 결혼을 한다면 정말 실감이 나질 않네요. 글을 읽어주신 독자 여러분들께서도 올 한 해 하고자 하시는 일 다 이루시길 바랍니다!





★ (왼쪽부터) 전보영, 민지인, 조혜운, 홍현두

게임의 4원소에 컴투스의 '열정'을 더하다

하나의 게임을 만들고 유저들과 만나기까지 정말 수많은 이들의 협업이 필수적이다. 그중에서도 게임 제작의 4원소라고 할 수 있는 '기획', '클라이언트', '서버', '그래픽'의 뉴페이스 식구들과 만나보자!

간단한 자기소개 부탁드립니다

홍현두(기획) : 안녕하세요. 12월에 입사한 PolyForce팀 밸런스 기획자 홍현두입니다. 잘 부탁드립니다.

조혜운(클라이언트) : 안녕하세요. 12월에 입사한 에코팀 SE 조혜운입니다.

민지인(서버) : 안녕하세요. 올해 1월 21일에 입사한 센트럴 서버팀 민지인입니다.

전보영(그래픽) : 안녕하세요. 11월 말에 입사한 히트실 3D 배경 모델러 전보영입니다.

기획, 클라, 서버, 그래픽으로 게임 제작에 없어서는 안될 포지션을 맡고 계신데요, 해당 포지션으로 직업을 삼게 된 계기는 어떤 게 있을까요?

홍현두 : 게임 회사에는 우연한 기회로 입사하게 되었습니다. 학원 선생님을 하던 도중 다른 적성에 맞는 일을 하고 싶어 이런저런 일을 찾던 중에, 한 게임 회사에서 연락이 와서 게임 기획을 할 생각이 있냐고 의향을 물어 보더라고요. 평소에 게임을 좋아했기도 했고 무언가를 제작하고 그것을 남들에게 보여주는 것도 좋아했기 때문에 적성에도 맞겠다 싶어 게임 기획을 시작하게 되었습니다. 그때부터 지금까지 게임 기획을 시작한 것에 대해 후회한 적은 없습니다.

조혜운 : 처음 게임 개발 쪽으로 진로를 생각했을 때는 여러 파트에 다 관심이 있었습니다. 하지만, 그 중에서 프로그래밍이 가장 제 적성에 맞아서 프로그래머로 진로를 결정하게 되었습니다.

민지인 : 대학교에서 게임 프로그래밍에 대해 배웠는데 게임 서버 프로그래밍이 정말 재미있어서 서버를 직업으로 삼게 되었습니다.

전보영 : 고등학교 때부터 그래픽 쪽으로 진로를 생각했었고, 이런저런 게임을 자주 즐기다가 게임 제작이 해보고 싶어져서 전공을 게임 디자인 쪽으로 선택하게 되었습니다.

현재 사진 촬영을 하고 있는 곳이 고전 게임의 향취를 가지고 있는 곳인데요, 본인을 게임 개발의 길로 이끈 게임이 있다면 어떤 게임인가요?

홍현두 : 오락실 고전 게임 중 '방구차'라는 게임이 있습니다. 제가 아주 어렸을 때 집에 있던 게임기로 부모님 두 분이 밤에 가끔씩 그 게임을 즐겨 하시곤 했습니다. 그때 세 가족이 함께 웃고 떠들던 기억이 남아있었기 때문에 그때부터 게임을 조금씩 좋아하게 되었습니다. 그 후 '대항해시대'나 '공명전' 등을 플레이하며 더 넓은 세상에 대한 꿈도 꿀 수 있었고, '디아블로'를 플레이하며 악마를 잡는 나를 꿈꾸기도 했습니다. 그리고, 마침내 성인이 되어 '와우'를 접하게 되면서, 마음 속 한 칸에 게임을 만들어보고 싶다는 생각을 하게 되었던 것 같습니다.

조혜운 : 게임을 하는 사람에서 '만드는 사람'으로 이끔어 준 게임을 고르라면, 옛날 피쳐폰 시절 '영웅서기' 시리즈입니다. 중학생 즈음 굉장히 재미있게 했었는데, 당시 보던 잡지에서 '영웅서기 3'의 제작자 인터뷰가 실린 적이 있었습니다. 그 인터뷰를 보고 게임을 하는 사람만 있는 게 아니라 만드는 사람도 있다는 것을 알게 되어 그때부터 좋아하는 게임과 관련된 일을 하고 싶어 게임 개발 쪽으로 진로를 생각하게 되었습니다.

민지인 : 어렸을 적부터 게임을 좋아해서 자연스럽게 게임 개발에 관심을 갖게 되었습니다.

레트로 카페에 있는 게임보이를 보니까 포켓몬이 생각나서 좋았습니다.

전보영 : 저는 개인적으로 좀비 게임을 좋아합니다. 텔테일 게임즈의 '워킹데드'라는 게임이 저를 가장 게임의 길로 많이 이끈 게임이라고 할 수 있을 것 같습니다. 당시 포트폴리오 제작에 지쳐서 게임도 잘 안 하던 저를 다시금 활활 불타게 해준 게임입니다.

게임 개발자의 길을 걷기 전후의 차이점이 있다면 어떤 점이 있을까요?

홍현두 : 기획자가 되어보니 다른 사람들을 대할 때의 언행에 대해 훨씬 더 많이 배울 수 있었습니다. 기획자다 보니 다른 파트의 분들과 커뮤니케이션을 해야 할 일도 많고, 그분들께 설명하고 제 생각을 설득하여 개발을 진행해야 하는 경우가 많았습니다. 그 과정에서 어떻게 하면 사람들에게 제 생각을 잘 전달할 수 있을지 고민하게 되었고, 힘든 길을 함께 해줄 개발자들의 신뢰를 얻기 위해 어떤 행동을 하는 것이 좋은가에 대해 체득하게 되었습니다.

조혜운 : 저는 게임을 보는 시선이 조금 달라진 것 같습니다. 예전에는 단순히 '오 이 게임 재미있네' 하는 유저의 시선으로 게임을 봤다면, 이제는 개발자의 시선으로 보게 되었기에 새로운 게임을 만나면 이 게임 시스템이 어떻게 개발되었는지 생각해보게 됩니다.

민지인 : 예전에는 게임을 아무 생각 없이 즐겼는데 게임 개발자의 길을 걷게 된 후에는 게임을 할 때 '이 게임은 어떻게 만들었을까?' 라는 생각을 하게 된 것이 가장 큰 차이점입니다.

전보영 : 게임을 오히려 덜 하게 되는 것 같습니다. 전에는 훨씬 다양하게 이것저것 밟으면서 했었던 거거든요. 그리고 게임을 할 때 전체적인 면을 자꾸 보게 됩니다. 전에는 그냥 별생각 없이 재미있으면 했던 게임을 이젠 이게 별로야, 저건 저게 별로야 하며 혼수 두면서 게임을 하게 되는 차이가 있는 것 같습니다.





게임 제작을 하면서 가장 좋았을 때와 가장 힘들었을 때는 언제셨나요?
홍현두 : 매번 느끼는 감정이지만 성공 여부를 떠나서 제가 기획한 게임이 세상에 태어났을 때가 가장 행복한 순간인 것 같아요. 물론 런칭 직전에 엄청나게 길고 힘든 시간들이 계속되기 때문에 때로는 지치고 포기하고 싶을 때도 종종 있지만 게임이 출시되고 나면 그 모든 감정이 다 해소되는 기분이라 너무 행복하고 즐겁습니다. 사실 게임 개발자인 만큼 출시 이후의 성공이 더 중요하기도 하지만, 그것과 별개로 제작 중이던 게임이 출시할 때가 제일 좋습니다.

반면에 프로젝트가 아쉽게 중단되었을 때는 너무 큰 상실감을 느끼는 것 같습니다. 일의 고됨과 상관없이 매번 큰 애정을 쏟아 게임 제작하려고 하기 때문인 듯합니다. 물론 여러 가지 어쩔 수 없는 상황들로 인해서 프로젝트가 중단될 수도 있다는 것은 이해하지만 마음이 아픈 것은 몇 번을 겪어도 익숙해 지지가 않아요. 그럴 때마다 더 열심히 일해야겠다는 생각이 들어요.

조혜윤 : 가장 좋았을 때는 완벽하게 완성했을 때가 가장 좋았고 긍정적인 피드백을 받으면 정말 뿌듯했습니다. 반면 개발 중이던 게임이 무산이 되었을 때 너무 마음이 아팠습니다.

민지인 : 아직 대학생 때 게임 제작을 한 경험밖에 없지만, 게임을 제작했을 때 만든 게임을 사람들이 재미있게 해줄 때가 가장 좋았던 것 같아요.

전보영 : 제가 제작 참여한 게임을 앱스토어에서 받아서 해봤을 때와 내가

만든 부분을 발견할 때가 가장 좋았던 것 같고, 컴투스에서 딱히 힘든 적은 아직 없었습니다. ^^

앞으로도 다양한 게임들을 개발하실 텐데요. 가장 만들어 보시고 싶은 게임이 있다면 어떤 게임이 있으신가요?
홍현두 : 저희 부모님은 연세가 많은 편에 속합니다. 물론 제가 어렸을 때 함께 이런저런 게임도 했었고 그 때문에 게임 개발을 하게 되었지만, 개발자로 일을 시작하고 난 뒤로 제가 개발한 게임들을 하기에는 두 분 다 연세에 비해 어려운 게임들이었어요. 그래서 저는 부모님이 쉽게 즐길 수 있는 퍼즐 게임을 제작하고 싶습니다. 어머니가 아직도 3매칭 퍼즐류 게임을 종종 하시거든요. 퍼즐 게임을 제작해 어렸을 때 어느 밤처럼 부모님과 함께 게임을 즐겨보는 게 저의 목표입니다.

조혜윤 : 언젠가는 '다크소울' 시리즈 같은 액션 게임을 만들어보고 싶습니다. 어려워면서도 계속할 수 밖에 없는 몰입감을 가진 게임이었습니다. '소울라이크'라고 이런 다크소울의 게임성을 가진 게임들도 나오는 것을 보면서 누군가에게 신선한 충격과 재미, 감동을 줄 수 있는 게임을 개발하고 싶은 생각이 들었습니다.

민지인 : 대학생 때 기획했던 게임을 실제로 만들어보는 게 저의 목표입니다.

전보영 : 제가 공포 장르를 너무 좋아해서 '더 리스트 오브 어스' 같은 실사 좀비 게임이나 '언틸 댄'같은 게임을 만들어 보고 싶습니다.

글. 권혁 기자 / onlyloven@



진심 담은 '소통' 운영으로 빛보는 빛의 계승자

★ 유저와의 소통 바탕 '빛의 계승자' 매출 순위 역주행!

게임빌과 편플로가 두 번째로 호응을 맞춘 작품 '빛의 계승자'에 최근 관심이 집중되고 있다. 지난해 출시한 영웅 수집형 RPG로 서비스 1년 즈음 전성기를 맞이한 것. 비결은 바로 개발사의 진심을 담은 '소통' 운영이었다. 다양한 업데이트는 물론 전 세계 유저들의 의견에 귀를 기울여 왔다. 이러한 힘으로 지난해 대비 올해 이용자 수가 꾸준히 증가하고 매출 순위도 30위권으로 역주행하는 기염을 토했다. 개발사에서 올린 편지가 또 화제를 낳고 있다. '진심이 느껴진다', '감동이다', '갯겜을 왜 이제 알았을까?' 등 운영진에 대한 칭찬의 댓글이 넘쳐나고 있다.



★ QR - '빛의 계승자' 1주년 기념 '감사의 편지' 전문

'감사의 편지' 중

오늘은 3월 7일 빛계 1주년입니다. 설레는 마음으로 오픈을 했지만 많은 분들의 사랑을 받지 못하고 2.0까지 암흑의 시간을 보냈습니다. 벌써 9개월 전입니다. 수많은 게임들이 그러하듯 서버 종료에 대한 이야기도 나오고 실제로 수많은 고민이 있었던 6월, 7월이었습니다. 우리도 모르게 어깨는 처져 있었고, 희망은 사라져가고 있었던 그 시기에 정말 마지막으로 진심을 다해 계승자님들과 함께 소통하면서 여러 패치를 하나간다면 기적이 일어날수도 있지 않겠냐라고 숲성게, 헤이렐, 모르두와 함께 논의를 하면서 중국집에서 자장면을 한 그릇 했던 것이 아직도 생생합니다. 모르두가 먼저 그러더군요.....



1주년을 기념하는 의미로 문장을 할 수 있을까 고민하다
편플로 개발자 리오



★ 편플로에서 '빛의 계승자' 1주년을 맞아 게임빌 임직원에게 보낸 선물 (무려 50편이 넘는 피자 와 음료)

출시 1주년을 맞은 게임의 매출 순위가 상승하는 이례적인 결과에 대해 기자는 벼랑 끝에서도 절대 포기하지 않고 유저와의 소통을 바탕으로 노력한 결과라 생각한다. 편플로와 게임빌 '빛의 계승자'팀의 열정과 끈기, 그리고 노력에 박수를 보낸다.

★ 모든 배틀에서 살아남아라! 20 vs 20 '월드 배틀' 오픈!

'빛의 계승자' 1주년 업데이트는 이것이 끝이 아니다. 승리를 위해 더욱 다양한 전략과 수많은 서번트 활용의 재미를 선사하는 대규모 팀 대전형 콘텐츠 '월드 배틀 모드'도 추가되었다. 결사대 레벨 19부터 플레이할 수 있는 '월드 배틀'은 랜덤으로 정해진 상대의 무한대전 전투덱과 나의 전투덱 5개를 맞붙여 배틀하는 팀 대전 콘텐츠로 각 전투의 승패와 KILL시 킨 서번트 수로 등급이 정해지며 등급에 따라 다양한 보상을 획득할 수 있다. 여기에 서번트의 초월, 각성에 따라 숨겨진 힘이 개방되는 '잠재 능력' 시스템까지 추가되어 기존에 등장했던 서번트라도 이제껏 볼 수 없었던 새로운 능력을 갖출 수 있게 되었다.



★ 팀 대전 콘텐츠 '월드 배틀' 소개

★ 숨겨진 힘을 개방하라! '잠재 능력' 오픈!

잠재 능력은 태생 4성 이상의 서번트만이 이용 가능하며, 잠재 능력이 개방되면 일반 능력과 특별 능력을 부여할 수 있는 각각의 슬롯이 개방된다. 이렇게 개방된 슬롯에 다양한 능력들을 설정함으로써 서번트를 기존보다 더욱 강력하게 성장시킬 수 있다. 업데이트 이후에도 게임에 접속하는 유저 전원에게 '5성 서번트 선택권'을 제공하거나 게임 내에서도 '5성 서번트'를 획득할 수 있는 특별 미션의 추가 등 다채로운 이벤트도 진행 중이다.



★ 캐릭터 능력 강화 콘텐츠 '잠재능력' 시스템 소개



★ '빛의 계승자' 사업팀 미니 인터뷰

순위 역주행이 흔한 일인가요?

흔한 일이 아니니 역주행했다는 기사도 나오게 된 거 같아요. 게다가 '빛계'는 이제 와서 이야기 하지만 '실패했다'고 생각하고 있었는데 다시 살아나는 중이라 더 특별하다고 생각합니다.

역주행의 비결이 무엇인가요?

많이 들었던 질문이네요. 게임을 바꿨다, 소통했다, 여러 가지 이유가 있겠지만 담당자 모두 꼭 성공시키고 싶다는 간절함이 있었기 때문이라고 생각해요. 원론적인 이야기로 들리지만, 그래서 2.0과 같은 계기를 만들 수 있었어요.

개발사 편플로 대표의 '감사 편지'가 화제더라고요. 또, 게임빌 임직원에게도 보냈는데 어떤 내용인지 궁금합니다.

새벽에 쓰신 내용이라 그런지 사실 저희는 좀 오글거렸어요. (웃음) 대표님이 유관 부서 하나하나 전부 고맙다고 적어 주셔서 모두에게 힘이 되었다고 생각합니다. 가장 마음에 들었던 문장은 아무래도 '못난 성격 다 받아주면서도 늘 함께 울고 웃고 앞으로 나아가주시는 사업팀'이었지요.

공식 카페 활동이 매우 활발합니다. 비결이 무엇인가요?

회원 수가 많은 공식 카페들은 올라오는 글을 담당자들이 다 소화하기도 힘든 게 사실이죠. 웃픈 이야기지만 '빛계' 카페는 그렇게 활성화되지 않았고요. 그래서 드림이라도 댓글을 달아보자고 해서 모르두가 탄생 했고, 숲성계도 본래 성격대로 하기 시작했죠. 유저분들이 그런 카페 운영진들을 재밌게 봐주셨고 개발로 바쁘더라도 성실하게 답변해 주시는 레오 님도 큰 역할을 하셨죠. 물론 가장 큰 비결이라면 저희가 열심히 활동하기 이전부터 '빛계'를 아껴주시고 카페에서 활발하게 활동해 주시던 고마운 유저 분들이 아닐까요? 그 분들로 시작해서 많은 유저 분들이 서로 응원하고 저희와 함께 으쌰으쌰 해주신 것이 비결 중 가장 큰 비결이라고 생각해요.

기억에 남는 유저나 에피소드가 있다면?

최근에 있었던 일인데요, 레오 님이랑 1주년 기념이라고 고생했다며 맥주를 한 잔하던 중이었거든요. 그런데 한국 시간 자정이 지나고 나서 1주년 기념 이벤트에 문제가 생겼어요. 갑자기 그 자리에 있던 모든 사람이 난리가 났죠. 전화벨 울려대고, 통화하느라 정신없고, 메신저를 보내고, 카페에 답변을 달고.. 취기가 살짝 올라오나 싶었는데 다들 정신이 번쩍 들었네요.(웃음)

개발사-퍼블리셔 관계가 참 돈독해 보이는 것 같다. 원원할 수 있었던 원동력이 무엇이라 생각하나요?

'빛계' 사업팀 중에는 '크리티카'(개발사의 전작) 담당자였다가 '빛계'까지, 꾸준히 개발사와 협업하고 있는 사람들이 있습니다. 이미 같이 서비스를 해온 지가 2년, 3년(혹은 그 이상) 되다 보니 서로가 보내는 텍스트만 봐도 음성 지원이 되더군요. 그러다 보니 조금 더 부드러운 분위기에서 의견을 주고받을 수 있다는 게 가장 큰 것 같아요. 그리고, 또 하나는 내기! 오늘의 매출 맞히기 같은 소소한 커피 내기를 할 때가 있는데 아무래도 언어먹는 경이 무섭더라고요. ㅎㅎ 아! 그리고 보니 이번에는 저희가 개발사에 살 차례네요..(시무룩)

글. 김성오 기자 / Kso3453@



★ QR - '빛의 계승자' 1천 캐럿 쿠폰(-4.31)

자유로운 상상을★ 디자인하라 센트럴아트팀

센 : 센스가 넘치는

아 : 아티스트들의 집합체

컴투스사는 지난 2016년, 자사가 서비스 중인 게임들 및 차기작들의 아트 완성도를 보다 높이기 위해 센트럴아트팀을 개설했다. 센트럴아트팀은 개발 부서의 서포터 역할과 더불어 사내 아트 담당자들의 베이스캠프 역할을 하고 있으며, 사내의 많은 부서와 협업을 진행하고 있다. 이번 호에서는 항상 즐겁게 일하는 센트럴아트팀 식구들의 이야기를 들어보자!

우리 팀을 한 줄로 표현해 보면?

- 컴투스 아트의 든든한 버팀목
- 컴투스의 비주얼을 담당하는 완·소·센·아·티·스·트
- 힘세고 강한 아트 무지무지 썸~아트!
- 이름처럼 아트의 중심을 단단히 지키고 있는 팀



Q. 센아트팀은 끊임없이 창작의 고통을 겪으실 것 같은데요. 아이디어나 영감을 얻는 방법이나 팁이 있나요?

문전리혜(팀장:비주얼 담당) : 평소 여러 가지에 관심을 가지고 다양한 경험을 해보라고 이야기하는 편이에요. 게임만이 아닌 다양한 것들을 접하고 경험하고 파보는 것이 좋죠. 아이디어나 영감은 결국은 내가 가진 경험과 생각에서 나오게 되기 때문에 점점 더 넓고 깊게 자신을 확장해 가는 게 제일 중요한 것 같아요. 아! 무언가에 깊게 빠져 보는 것도 중요하합니다. 적절할지 모르겠지만 '덕삼'을 가져 보신 분들은 깊이가 다르다고나 할까요.
이용성(센아 덕심의 중심) : 저는 보통 트렌디한 팝 컬처들을 소비하면서 영감을 얻습니다. 따로 깊은 공부나 필요한 다른 분야에 비해서 평소 즐기던 것들에서 영감을 얻을 수 있다는 것은 큰 행운이라고 생각합니다.

Q. 다른 분야도 그렇겠지만 아트는 결과물의 완성도를 높이기 위해 끊임없이 작업을 해야 해서 스트레스도 상당하실 것 같아요. 분위기 전환을 하시는 노하우가 있다면 어떤 것일까요?

문전리혜(비주얼 담당) : 다행히도 팀원들이 스트레스에 강하신 편이라서 든든하게 잘 진행되고 있긴 한데요. 아무래도 스트레스가 없을 순 없으니 회식을 조금이라도 재미있게 하려고 노력해보고 있어요. 방탈출 카페를 가보기도 하고(전원 탈출 실패 했지만..), 신나게 볼링을 치거나, 보드게임 대회를 한 적도 있어요. 팀원들이 가끔은(?) 평범한 회식 좀 하자고 하지만 제가 이벤트를 좀 좋아하는 편이라서 평범한 회식은 거부하고 있습니다. ^^
모정임(파트장:두아옹이집사) : 팀에 들어오는 대부분의 업무 요청이 급박한 일정으로 이뤄지는 경우가 상당히 많아서 주어진 일정 안에 완성도 있는 작업을 하기가 꽤 어렵습니다. 그래서, 가끔 지칠 때쯤엔 분위기 전환을 위해 본인이 그리고 싶은 그림들을 마음껏 그려보는 시간도 갖곤 해요(그림의 스트레스를 그림으로 푸는 걸 보니 어쩔수 없는 그림쟁이들이 많네요). 물론 다 같이 맛있는 음식을 먹을 때가 제일 행복합니다! 후후
황해민(팀의 에너지이저) : 큰 마감에 성공했을 때나, 야근이 많아질 때쯤에 팀장님이 떡볶이 번개나 보드게임 번개를 시전하십니다! 다 같이 떡볶이를 먹고 있으면 아이디어 고갈로 축 쳐져 있다가도 저절로 신나는 분위기가 되는 것 같습니다. 후후



Q. 센아트팀은 특히나 여러 부서의 요청을 받는 일이 많으실 듯한데, 힘들었지만 기억에 남는 에피소드는 어떤 것인가요?

신현애(자유로운 영혼) : 지난해 전사 차원에서 열린 아이디어 공모전과 송년 이벤트 디자인 서포트를 했던 것이 기억에 가장 많이 남아요. 처음 해보는 행사 업무이기도 했고, 여러 가지 아이디어도 내보는 일들이 신선한 체험이었어요. 사우 분들이 즐겁게 게임 대회도 하고 가차 뽀기나 사진 이벤트를 하는 모습을 보면서 참 뿌듯했습니다. 물론 다양한 부서 사람들과 협업을 통해 일이 잘 마무리되어 고맙다는 말을 들을 때도 보람차고 기분이 좋아요.

Q. 센아트팀은 어쩐지 예술가 집단의 포스가 느껴지는데요, 팀 고유의 독특한 문화가 있으신가요?

문전리혜(비주얼 담당) : 아.. 원래 저희 팀 이미지 목표는 미남미녀군단(?)이었습디다. 특별히 독특한 문화가 있는 것은 아니지만, '이왕 하는 것이라면 제대로 재미있게 해보자!'가 센아트팀의 일하는 방식입니다. 배려와 책임의 선 안에서 자유롭게 움직이는 것이 팀 생활 가이드입니다. 회사는 하루 중 가장 오래 있는 장소인데 자연스럽게 편한 모습이 업무 효율을 높여 주는 것 같다는 생각이 있어서요. 물론 뽀뽀하게(?) 일도 많아요. (소근소근)

구소희(직장인의 피곤함을 알아버린 2개월차 신입) : 프로젝트를 함께 진행하지 않더라도 모두 하나의 팀이라는 마음으로 끈끈하게 지낸다는 점이 팀의 독특한 점이라고 생각합니다. 자유롭게 의견을 교환 하면서 함께 성장해 나간다는 점이 제가 느끼는 센아트팀의 문화인 것 같아요.



Q. 팀원 분들의 얼굴에 '나는 선하다'고 써 있는 듯 한데, 실제로는(?) 어떤가요?

김현지(열심의 아이콘) : 보는 눈이 있으시군요! 이번 기회를 빌어서 자랑하자면 센아트팀의 팀원들은 선한 외모만큼이나 훌륭한 인성과 실력을 겸비한, 삼박자를 갖춘 인재 분들이라고 생각합니다. 한사람 한사람이 가지고 있는 매력과 능력이 다 다릅니다. 그렇기 때문에 오히려 잘 융화되어 센트럴아트라는 팀을 더 단단하게 만들어주고, 돋보이게 하는 것 같습니다. 센아트팀에서 지내면 지낼수록 누구 하나 걸들거나 하는 일 없이 서로 챙겨주는 의리 또한 감동적으로 느끼고 있습니다.

박찬훈(진실을 아는자) : 진실은 저 너머에 있지만.. 어디서 듣고 오신 정보 일까요; ^^; 사실 저는 합류한 지 6개월밖에 안지났지만, 보면 볼수록 팀에 순수한 욕망들이 참 많습니다. 그래서인지 다들 밝은 오토라가 뽀여져 나올 수밖에 없는 것 같아요!

Q. 마지막으로, 올해 팀 단위로 계획하신 비전이 있다면 무엇일까요? 시간이 흘러 2019년 12월, 센트럴아트팀은 어떤 비전을 성취 했을지 상상해 보신다면?

문전리혜(비주얼 담당) : 지난해가 본격적으로 팀을 만들어가기 시작하는 해였다면, 2019년은 업무의 깊이와 전문성을 좀 더 다지는 해가 되려고 합니다. 내적으로도 외적으로도 더 탄탄하고 더 성장하는 팀을 만드는 것이 올해 바람입니다. 그리고, 언제나처럼 즐겁고 재미있게 일할 수 있도록 노력하려고 합니다. 센아트팀은 모든 사우의 관심과 사랑이 필요합니다.

Love centralART

글. 진수연 기자 / jadejin@



새 가족 '데이세븐(Day7)'과의 만남

세계를 향한 스토리를 쓰다★



★ (왼쪽부터) 위 - 케이트, 김혜원, 이선문, 강다솔 / 아래 - 이지은, 장석하

지난 3월, 컴투스가 새로운 가족을 맞았다. 스토리 게임의 명가로 알려진 데이세븐이 바로 그 주인공. 이번 호에서는 아직 생소한 독자들을 위해 데이세븐 장식하 대표를 만나 자세한 이야기를 나눠봤다.

일곱 번째 날, 데이세븐이 시작하다

회사명인 데이세븐은 일곱 번째 날, 즉 일요일에 꼭 빠지게 할 만한 재미있는 콘텐츠를 만들겠다는 뜻을 담고 있다. 데이세븐은 2011년 초기에는 주로 심리 테스트나 퀴즈 등의 캐주얼 게임들을 만들기 시작했는데, 2014년 연애 시뮬레이션 게임 '두근두근 남친 만들기'를 세상에 선보여 큰 반응을 얻었다.

장석하 대표 : "특별한 마케팅을 하지도 않았는데도 백만 다운로드를 돌파했어요. 아주 반응이 좋았죠. 당시 국내 게임 시장에는 이렇다 할 스토리 게임이 없었는데, 제가 원래 커풀과 관련된 콘텐츠나 연애 분야에 대한 관심이 많아서 가상의 인물과 사람을 이어주는 연애 시뮬레이션 게임을 만들어 보면 어떨까 했거든요. 마침 운이 좋게도 사내에 게임과 잘 어울리는 스토리 구성과 콘셉트 캐릭터 개발에 필요한 인재들이 모두 있었습니다. 우리의 게임을 좋아할 유저들이 반드시 있을 것이라고 믿었고, 그 결과 나름 만족할 만한 성과도 얻었습니다."

이후 데이세븐은 스토리 게임 분야에 역량을 집중하기로 했고, 맞춤형 인재들을 다방면에 걸쳐 뽑기 시작했다. '두근두근 남친 만들기'가 성공하면서 스토리 게임에 관심이 높은 개발자들이 속속 모이게 되었다. 그렇게 출시한 화제작이 2016년 '일진에게 적혔을 때'다. 고등학생 시절의 첫사랑의 로망을 자극하여 10~30대 여성들에게 폭 넓은 인기를 끌면서 잠재력과 성장 가능성을 크게 인정 받았다. 이후 '일진에게 반했을 때', '사내연애', '새빛남고 학생회' 등을 꾸준히 출시하며 스토리 게임의 명가로 자리 잡고 있다.

컴투스와 데이세븐의 첫 만남, 같은 꿈을 꾸다
흔히들 동반자는 서로 마주보는 것이 아니라 같은 방향을 바라보는 것이라고 한다. 글로벌 기업 컴투스와 데이세븐의 만남이 그랬다. 장식하 대표는 컴투스의 신사업 전략실과 첫 만남에서 글로벌 시장으로의 본격적인 진출이나 유명 IP 확보 및 기존 IP 확장성 등에 대한 생각들이 큰 공감을 불러 일으켰다고 한다.

장석하 대표 : 컴투스의 관계자 분들을 만나면 만날수록 같이 해보고 싶다는 마음이 커졌습니다. 이야기를 나눠보니 여러모로 생각하고 있는 IP 사업들에 대한 방향성과 의견이 일치했어요. 게다가 컴투스가 가진 방대한 노하우와 전문성, 글로벌 역량이

더해지면 좋은 IP 확보와 글로벌 시장 진출의 이점은 물론이고 서비스의 안정성 등 많은 부분에서 더 높은 발전이 가능할 것이라는 생각이 들었습니다.

준비된 자가 기회를 얻는다, 스토리 게임의 무한한 잠재력

데이세븐에 면접을 보러 오는 사람들에게는 한 가지 공통점이 있다. 바로 프린세스 메이커와 같은 연애 시뮬레이션 게임을 즐기는 유저였다는 것이다. 그리고, 그들이 한결같이 말하는 바도 있다. 한국에서 스토리 게임을 만드는 회사가 생길 줄 몰랐고, 그 회사에서 여성이 주인공인 게임을 만들 것이라고는 상상도 못 했다고.

장석하 대표 : "한국 게임 시장의 큰 부분을 차지하고 있는 RPG, FPS의 많은 게임들은 남성 중심에 맞춰져 있다고 생각합니다. 그리고, 보드 게임, 아케이드, SNS 장르는 대형 게임사들의 경쟁이 치열하죠. 우리는 우리가 할 수 있으면서, 니즈도 있는 것. 즉 남들이 놓친 길, 생각하지 못한 길을 개척하고자 했으며 그것이 스토리 게임이었습니다. 그 전략이 유효해 지금의 데이세븐이 된 거죠."

실제로 영미권에서는 'Episode'와 'Choices'라는 게임을 선두로 하여 스토리 게임들이 2억 다운로드 이상을 기록하고 있고, 중국에서는 한국에 '아이라브니키'로 소개된 '기적난난'과 '러브 앤 프로듀서' 등이 월 300억원 이상의 매출을 올리며 높은 인기를 끌었다. 국내 유저들과 마찬가지로 해외 유저들 역시 대부분 20~30대의 여성들인데 컴투스와 데이세븐이 함께하는 이유도 여기에 있다. 세계적으로 비슷한 연령대의 사람들이 형성하는 공감대와 K-POP을 비롯한 한류의 영향, 그리고 6억 달러 가치에 달하는 해외 스토리 게임 시장에서의 성공 가능성을 높게 보기 때문이다.

스토리 게임 플랫폼 '드라마 게임'

우리가 웹툰 또는 웹소설을 읽거나, 영화를 볼 때 주로 이용하는 플랫폼이 있다. 그렇다. 말하지 않아도 당신이 떠올리는 바로 그 플랫폼이다. 스토리 게임 플랫폼이라고 하면 조금은 생소할 수 있지만, 큰 틀의 개념은 다르지 않다. 스토리 게임을 모아서 제공하는 플랫폼이 데이세븐에서 준비하고 있는 '드라마 게임'이다. 마켓에서 '드라마 게임' 앱을 다운 받은 유저는 '드라마 게임' 안에 담긴 다양한 스토리 게임을 플레이 할 수 있다.

장석하 대표 : 스토리 게임의 가장 중요한 요소 중 하나는 유저가 선택을 하고 그 결과를 통해 스토리에 참여하게 되는 것입니다. 기존의 웹툰이나 영화의 이용자들이 일방적으로 스토리를 감상하는 제3

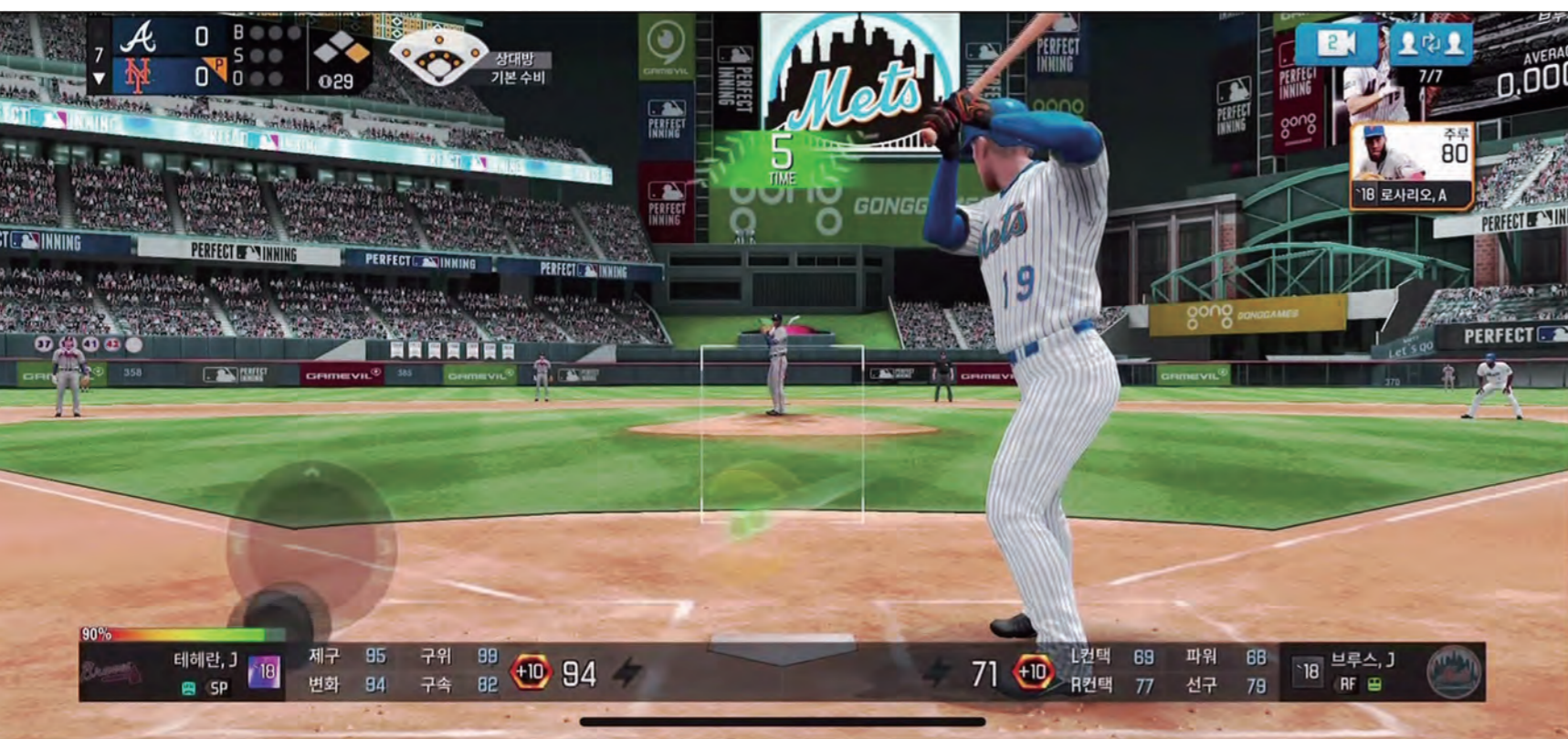
자였다면, 스토리 게임은 양방향적 소통을 통해 유저의 흥미를 더 높일 수 있죠. '드라마 게임'은 로맨스, 추리, 스릴러, SF, 일상, 오피스, 케이퍼, 생존 등 다양한 장르 가운데 원하는 타이틀을 골라 보면 되는 구조입니다. '월 좋아할지 몰라서 다 담았어!'랄까요.

앞으로 데이세븐은 스토리 게임 플랫폼인 '드라마 게임' 구축을 진행하고 글로벌 시장에서의 스토리 게임 서비스로 발전시켜 나간다는 계획이다. 뿐만 아니라 유저가 좋아하는 남자 주인공과 유대감을 높여 성장시키는 독특한 게임인 여성향 스토리 RPG '워너비'도 출시도 준비하고 있다. 강력한 글로벌 네트워크를 갖춘 컴투스와 스토리게임의 명가 데이세븐이 게임을 넘어선 다양한 IP사업 및 콘텐츠 비즈니스와의 연계를 통해 어떤 시너지를 낼지 많은 기대가 된다. 그 기대감을 장식하 대표의 소감으로 마무리하며 이번 코너를 마친다.

장석하 대표 : 컴투스와 함께 하는 소감이요? 마이너리그에서 메이저리그로 올라온 선수의 느낌입니다! 데이세븐의 유연함과 빠른 실행력, 콘텐츠 제작 역량에 글로벌 기업 컴투스가 만나서 벌써 설레고 있습니다 ^^



글. 이지호 기자 / jiholee@



글로벌 대표 MLB 공식 라이선스 게임

MLB 퍼펙트이닝 2019

지난 2018년은 국내 야구 팬들에게 즐거운 한 해가 아니었나 싶다. 바로 LA 다저스 류현진 선수가 우리나라 선수로는 세 번째로 월드시리즈에 등판하는 쾌거를 달성했기 때문이다. 하지만, 안타깝게도 류현진 선수의 활약은 기대에 미치지 못했고 4이닝 만에 교체, 팀은 열세 끝에 우승 반지를 놓치고 말았다. 물론 승패를 떠나 역사적인 순간을 시청한 것만으로 큰 의의가 있었지만, 감독의 교체 전략에 대한 비판이 제기되는 등 분명 아쉬움은 남았다.

기자는 이번 호에서는 이처럼 아쉬운 상황에서 해볼 만한 최적의 게임을 소개하고자 한다. 사실 메이저리그와 야구 팬들이라면 누구나 한 번쯤 들어 봤을 것이다. 바로 올해 서비스 6년 차에 돌입한 'MLB 퍼펙트이닝 2019'다. 전 세계적으로 수많은 매니아층을 확보하고 있는 '퍼펙트이닝' 시리즈는 누적 다운 2천 만을 돌파하였고, MLB 최초 e스포츠 대회를 개최하는 등 명실상부 최고의 모바일 야구 게임으로 자리 잡았다. 그렇다면 지금부터 'MLB 퍼펙트이닝 2019'의 핵심적인 특징에 대해 자세히 살펴해보도록 하겠다.

2019 하이라이트 모델은 누구?

이번 2019 버전의 하이라이트 모델은 바로 '노아 신더가드'(Noah Syndergaard)이다. 뉴욕 메츠 신성 중 한 명인 신더가드는 MLB에서 가장 빠른 공을 던지는 선수로 평평이 나 있다. 류현진의 팀 동료이자 소위 야구계의 메시로 불리는 '커쇼'와 비견되는 몇 안되는 투수이기도 하다. 체감되는 능력이 궁금하다면 이적 시장에서 영입 후 플레이해봄이 어떨까?

모바일로 완벽히 구현된 MLB의 세계

'MLB 퍼펙트이닝'은 컴투스 'MLB 9이닝스'와 더불어 유일하게 MLB 공식 라이선스가 적용된 모바일게임이다. 모든 선수와 스타디움은 실제 데이터를 기반으로 구현됐으며, 특히 상당수의 유명 선수들의 품을 극한에 가깝게 끌어올려 리얼함을 더했다. 그래픽 또한 e스포츠 현장에서 김병현 선수가 실제 경기인지 게임인지 헷갈린다고 발언했을 만큼 현 모바일 야구 게임 중에서는 최고의 퀄리티를 자랑한다.

리얼한 이적 시장

우리가 스포츠 게임을 하는 가장 큰 이유! 바로 나만의 드림팀을 꾸리는 것이 아닐까? 그렇다. 'MLB 퍼펙트이닝'에서는 이적 시장을 통해 자신이 원하는 슈퍼스타들을 영입할 수 있고, 현실에서 불가능한 선수단을 구성할 수 있다. 'MLB 퍼펙트이닝'의 이적 시장은 유저들 간 자유롭게 사고파는 방식으로 진행된다. 이적 시장에 등록되는 선수들은 전체적인 능력과 강화 수치에 따라 기본적인 트레이드 금액이 책정되지만, 주식 시장처럼 거래량과 갱신 시간에 따라서도 가격이 변동되는 특징이 있다. 그만큼 유저들은 더욱 더 이적 시장을 수시로 체크할 수밖에 없다. 물론 초반에는 자금이 충분하지 않아 선수 영입을 마음대로 할 수 없지만, 어느 정도 게임이 손에 익을 정도가 되면 본인도 모르게 이적 시장에만 몰두하고 있는 자신을 발견하게 될 것이다.

다양한 선수 육성 시스템

'MLB 퍼펙트이닝'에서는 일반적인 야구 게임에서 사용하는 컨택, 파워, 주루, 제구, 구속 등의 스탯 외에도 구위, 변화, 선구 등 다양한 스탯이 추가되어 다양한 루트로 선수를 육성할 수 있다. 즉, 강속구가 특징인 신더가드라도 구위에 특화되게 하거나 변화에 특화되도록 하는 등 본인 취향을 반영할 수 있다는 것이다. 그 밖에도 다양한 육성 콘텐츠가 있지만, 2019 버전에서 가장 눈에 띄는 시스템은 바로 '랭크업'이다. 간략히 소개하자면 10강화 선수를 추가 성장시킬 수 있는 기능으로, '선수'와 '스태프' 간의 시너지를 통해 함께 능력을 돌파하는 것이다. 특히 랭크업을 달성한 선수 카드에는 해당 선수의 실제 사인(시그니처)이 각인되는데, MLB 팬이라면 누구나 훗날 만한 자태를 뽐내고 있어 유저들의 성장 욕구를 몹시 자극할 것으로 보인다.

라이브 배틀

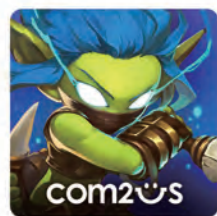
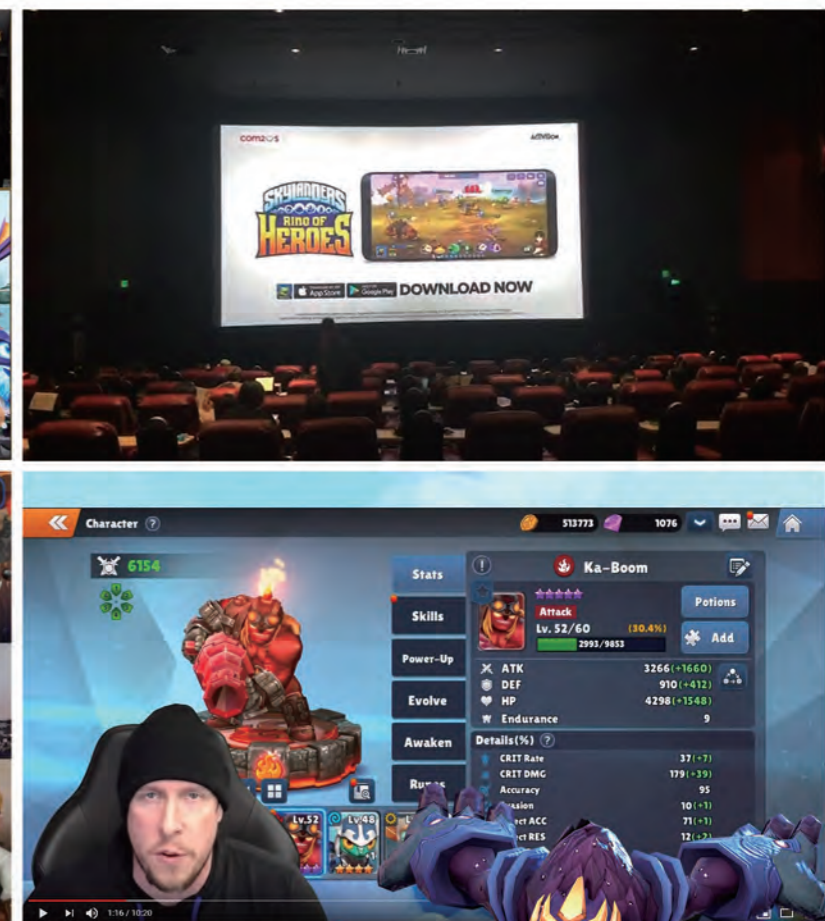
이적 시장을 통해 원하는 선수들을 영입하고 충분히 성장시켰다면 '라이브 배틀'에 도전해보자. 필자는 라이브 배틀 모드 중에서도 특히 전 세계 유저들과 실시간으로 대결할 수 있는 '액션 플레이' 모드를 추천한다. '위닝'이나 '피파'처럼 선수단의 스탯도 중요하지만, 유저의 전략과 컨트롤에 따라 결과를 뒤집을 수 있어 긴장감 있는 플레이가 가능하기 때문이다. 아직 컨트롤이 미숙하다고 느낀다면 유저가 아닌 AI와 겨룰 수 있는 시뮬레이션 모드에서 충분히 연습을 쌓는 것을 추천 드린다.

마치며..

지난 3월 20일부터 2019 메이저리그 정규 시즌이 오픈되었다. 야구 팬이라면 올 시즌 최고의 투수, 최고의 타자는 누가 될지, 월드시리즈 반지는 어느 팀이 차지할지, 코리안리거들의 활약은 어떻게 예측하는 재미가 쏠쏠할 것으로 보인다. 그렇게 정규리그 경기를 기다리며 'MLB 퍼펙트이닝'을 함께 즐겨 봄이 어떨까? 하지만, 꼭 명심해두길, 게임의 세계 역시 승부는 냉정한 법이다. 보다 강력한 선수단을 꾸리고 끝없는 트레이딩을 통해 후회 없는 결과를 거두길 바란다.

글. 이범성 기자 / bs.lee@





모바일 RPG로 화려하게 변신한 글로벌 프랜차이즈 스카이랜더스 링 오브 히어로즈

45개국 양대 마켓 RPG 1위를 달성하다!

2011년 액티비전의 콘솔 게임으로 처음 제작되었던 '스카이랜더스'는 미국, 유럽에서는 유년 시절 한 번쯤은 해보았을 캐주얼 국민 게임이다. '스카이랜더스'의 세계관과 캐릭터를 기반으로, 컴투스 RPG 노하우를 녹여낸 '스카이랜더스 링 오브 히어로즈'는 최근 미국과 유럽 지역에 런칭하여 '스카이랜더스' 팬을 포함한 현지 게임 유저들에게 신선한 충격을 주었다. '캐주얼 IP', '추억의 게임', '콘솔의 모바일 RPG화'라는 새로운 도전으로 만들어진 '스카이랜더스 링 오브 히어로즈'는 어떤 방식으로 팬들과 만나게 되었을까?

Back and ready to battle, Reassemble the Squad

'스카이랜더스 링 오브 히어로즈'는 기존 IP를 활용한 게임이라는 점에서 다른 게임과는 다른 특별한 타깃이 존재한다. 바로 기존에 게임을 좋아했던 팬들이다. 따라서 가장 중요한 과제는 '스카이랜더스'가 모바일게임으로 돌아왔다는 것을 팬들에게 알리는 것이었다. 미국, 유럽 현지 법인과 고민한 끝에 팬들에게 전하는 메시지로 'Back and ready to battle, Reassemble the Squad' (돌아와서 전투에 대비하라, 너의 군단을 다시 소집할 때가 되었다.)를 채택했고, 팬들의 향수를 자극할 수 있도록 '스카이랜더스'의 캐릭터를 충실히 보여줄 수 있는 아트웍 및 트레일러가 제작되었다. 더불어 이제는 어른이 된 유저들에게 '스카이랜더스'의 캐릭터를 통해 즐길 수 있는 전략 RPG가 있다는 것을 전투와 액션이 강조된 배너 및 영상 등의 광고를 통해 전달하고자 했다. 이러한 노력으로 해외 커뮤니티에서는 게임성에 대한 기대감이 크게 높아지기도 했다.

액션 판타지 팬들과 만난 '캡틴 마블' 극장 광고

애니메이션으로도 제작된 바 있는 '스카이랜더스'는 액션 판타지 팬들의 호응이 높은 프랜차이즈 IP다. 이런 잠재적 유저 특성에 맞춰 '스카이랜더스 링 오브 히어로즈'는 미국에서 3월 개봉한 '캡틴마블' 영화 상영에 맞춰 극장 광고를 진행했다. 퀄리티 높은 그래픽을 자랑하며 스카이랜더스의 화려한 전투를 보여주는 트레일러 영상은 영화를 보러 온 사람들에게 확실한 존재감을 보여주었다. 긴박하게 진행되는 전투 장면들과 퀄리티 높은 인 게임 그래픽은 유저들을 사로잡아 성장한 '스카이랜더스' RPG의 모습을 보여주었다.



보다 쉽게, 보다 재미있게! 인플루언서와 함께하는 '스카이랜더스' 가이드

'스카이랜더스 링 오브 히어로즈'는 콘솔을 플레이하던 유저들이 모바일 RPG에 익숙하지 않을 수 있다는 점을 세심하게 고려했고 이에 대한 해답으로 게임을 쉽고 재미있게 느낄 수 있는 충분한 콘텐츠를 제공했다. 미국에서만 21명, 독일과 프랑스에서도 17명이 넘는 게임 전문 인플루언서가 트위치와 유튜브를 통해 게임 가이드를 제시하는 캠페인을 진행했다. 영상의 댓글에는 "추억의 게임이다.", "정말 하고 싶다"와 같이 게임을 추억하는 유저부터 "게임을 무척 잘 만들었다.", "이미 5성을 키워 냈다" 등 전략적인 부분에 관심을 보이는 유저도 많았다. 그중 미국에서는 '서머너즈 워' 및 '하스스톤'의 유명 스트리머 8명이 3월 1일부터 3월 24일까지 매주 테마를 달리하여 '배틀 스트리밍' 콘텐츠를 진행했다. 배틀 주제는 '스토리모드 전투에서 별 모으기', '덱 조합 전투력 최대 만들기' 등 게임 내에서 성장하는 방법을 체계적이고 구체적으로 담고 있어 유저들에게 손쉬운 가이드를 제공한다. 뿐만 아니라 유저들의 시선을 독려하기 위해 게임 내 별도 이벤트를 마련했다. 유저는 마음에 드는 스트리머를 응원하면 에너지 등 상품을 즉시 지급받고, 그 주에 자신이 고른 스트리머가 가장 많은 팬을 모았을 경우 더욱 높은 게임 재화를 받을 수 있다. 배틀 스트리밍은 진행 첫 주 최대 동시 시청자 수 약 15,000명을 기록하면서 유저들의 높은 호응을 얻기도 했다. '스카이랜더스 링 오브 히어로즈'는 최근 미국, 유럽에 런칭 후 45개국에서 양대 마켓 RPG 1위를 기록하며 글로벌 모바일 RPG로 자리 잡고 있다. 컴투스에 의해 다시 태어난 '스카이랜더스'가 '서머너즈 워'의 뒤를 이어 글로벌 대세 RPG의 명성을 써나갈 바란다.



의욕 충전 스포츠 클라이밍의 세계

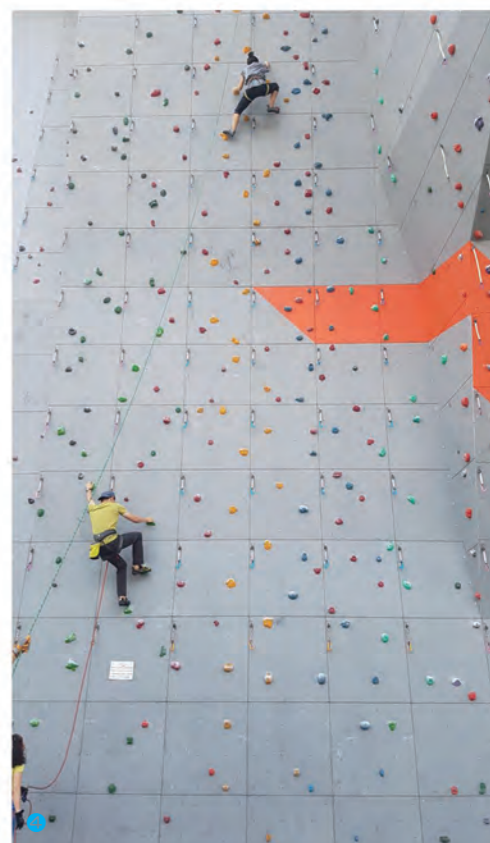
의자에 찰싹 붙어 일어날 힘도 없고, 항상 퇴근 후 지쳐 침대로 빨려 들어가는 일상의 반복인가?
그렇다고 운동을 시작하자니 벌써부터 괴롭고 재미없는가?
이번호 게피컬처에서는 그런 당신을 의욕으로 채워줄 운동을 소개해 보려 한다.

스포츠 클라이밍이란?

스파이더맨처럼 멋지게 벽을 타는 클라이밍! 스포츠 클라이밍이란 자연 암벽을 본 따 만든 인공 시설물을 이용하여 손과 발만을 이용해 벽을 따라 이동하는 스포츠다. 클라이밍은 전신 운동과 코어 강화에 효과적이며 유산소 및 무산소 운동 효과를 동시에 얻을 수 있다. 게다가 상당한 집중력을 요하기에 두뇌 발달에도 도움이 되는데 암벽화만 있으면 시작할 수 있어 남녀노소 누구나 쉽게 접할 수 있다. 최근에는 2020년 도쿄 올림픽 정식 종목으로 채택이 확정되었고, 국내의 유명한 선수로는 김자인, 천종원 등이 있다.

누구나 할 수 있다!

필자는 사실 키가 그리 크지 않은 편이다. 체력도 굉장히 좋지 않았다. 그래서 운동을 시작하는 것 자체에 꽤 용기를 내야 했다. 하지만, 경험할수록 두려움보다는 호기심이 일었다. 그저 돌을 잡고 올라가는 것이라 생각했지만 그렇지 않았다. 홀드(잡거나 디딜 수 있는 인공 돌)들의 모양은 다양하고, 그 모양에 따라잡는 법이 달라지기도 하며, 그런 홀드들로 구성된 루트들은 신선하고 도전 정신을 불러일으켰다. 어떤 문제가 어려울 때엔 다 같이 해결책을 제시하여 도와가는 협동하는 모습도 볼 수 있었다. 클라이밍을 해보기 전까진 스스로 금방 포기할 거라고 생각했었으나, 어떻게든 다 같이 방법을 찾다 보니 나 같은 사람도 완등의 기쁨을 누릴 수 있었다.



1 다양한모습의홀드들
2 등반중 모습
3 등반중 모습
4 인공외벽

두뇌 플레이! 머리를 쓰자

완등하는데 팔 힘만이 필요한 것은 아니다. 클라이밍은 각자의 신체 능력에 따라 해결 방법이 다양하다. 유연함을 이용하는 사람도 있고, 큰 키나 근력으로 해결을 시도해 볼 수도 있다. 하지만, 결국 기술이 좋지 않으면 얼마 가지 못하고 떨어져 버린다. 중력을 몸소 느끼고 기술을 이용해 침착하게 밸런스를 잡아야만 하는 것이 포인트다. 몸의 무게중심을 어느 곳으로 옮기는지, 발을 어느 곳에 디디고 어느 방향으로 돌릴지에 따라 내가 이동할 수 있는 거리는 완전히 달라진다. 더불어 '루트파인딩' 이 필요하다. 루트를 풀기 전에 홀드들의 위치와 모양을 보면서 어떤 기술을 이용해서 동작을 이어 나갈지 머릿속에 그리는 단계이다. 이 루트파인딩을 생략하면 벽에 매달린 상태에서 계산해야 하기에 힘이 낭비되고 떨어질 가능성이 커진다. 이런 것들을 응용해 머리를 잘 쓴다면, 보디빌더처럼 우락부락한 사람도 완등하지 못하는 곳을 나 같은 사람도 할 수 있다. 잘 감이 잡히지 않는다면 유명한 선수들의 경기 영상을 보는 것도 좋은 방법이다. 잘하는 사람 보는 것만으로도 많은 공부가 된다. 어느 정도 실내에 익숙해지고 조금 실력이 쌓였다면 인공 외벽에도 도전해 보는 것도 추천한다. 물론 안전 장비를 착용 하지만 실내보다 훨씬 높고 바람도 부는 데다 날씨의 영향도 받아 한층 무섭고 어려워지지만, 그만큼 도전정신은 높아지는 것을 경험할 수 있을 것이다.

이것만은 유의하자

아무래도 다칠 수 있는 가능성이 높은 운동이기에 클라이머 스스로 알아둬야 할 것들이 많다. 벽을 타기 전에는 항상 스트레칭을 30분 이상 실시해서 근육들이 놀라지 않도록 준비해두자. 벽을 탈 때엔 올바른 자세를 꼭 숙지하도록 한다. 나쁜 자세로 지속적으로 벽을 타면 부상이 잦을 수 있음을 주의해야 한다. 추락할 때는 발목이나 손을 빠지 않도록 엉덩이나 등으로 떨어지는 것이 좋고, 발은 되도록이면 빠지지 않도록 많은 집중을 가해야 한다. 발이 빠지면 체중이 갑작스레 어깨 같은 곳으로 쏟아져 내리기 때문에 부상의 위험이 크다.

마치며..

필자는 회사 동료 분의 소개로 어느덧 클라이밍을 시작한 지 반년이 넘었다. 그전까지만 해도 회사 문을 여는 것조차 어려움을 느꼈던 기자는 어느덧 수출의 다리 계단을 올라가도 숨을 헐떡이지 않게 되었다. 운동은 개인적으로 괴롭고 지루하다고 생각했었지만, 클라이밍은 몸을 만든다는 목적보단 완등이라는 목적에 더 집중할 수 있다 보니 동기부여가 확실하고 성취감을 얻기에 좋아 즐길 수 있는 운동이다. 심지어 재미있게 하다 보면 내 몸의 군살이 사라져 있는 건 보너스다. 4월, 따듯한 봄 날씨가 점점 다가오고 있다. 화창한 봄을 맞아 가까운 실내 클라이밍 센터에 찾아가 입문해 보는 것은 어떨까?



별이되어라! for kakao (DRAGON BLAZE)

[개발사 / 퍼블리셔] 플린트 / 게임빌

[장르] 판타지 모험 수집 RPG

[키워드] 별이되어라! 에서 당신의 전설이 다시 시작된다!

[추천] 동료를 수집하고 강화하여 무적이 되고 싶은 유저

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

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

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

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

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

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



재미있는 게임으로 승부하는 사람,
컴투스 '이주환 본부장' 편

이주환



안녕하세요. 본부장님, 우선 독자 분들에게 간단한 소개 부탁 드립니다.

컴투스에서 게임제작1, 2본부를 맡고 있는 이주환입니다. 1본부는 '서머너즈 워', 2본부는 '스카이랜더스'와 '체인 스트라이크'를 주로 서비스하고 있습니다. 현재 '서머너즈 워' MMORPG, '서머너즈 워: 백년전쟁', '히어로즈워' 등을 기대작으로 제작 중입니다.

원래부터 게임에 관심이 높으셨는지, 모바일 게임 업계와는 어떻게 인연을 맺게 되셨나요?

대학교 휴학 시절 컬러폰을 처음 사면서 모바일 게임에 빠지게 되었는데, 첫 달 휴대폰 요금이 엄청 많이 나와 깜짝 놀란 적이 있었어요. 당시에는 모바일게임이 유행을 시작 할량말랑한 때라 저 말고 다른 유저들도 이런 위험(?)을 피하도록 게임 선택에 도움을 주고 싶었죠. 그래서 모바일게임 커뮤니티의 운영진으로 활동하게 되었고, 이 커뮤니티에서 모임을 가지며 게임개발자 등 게임 업계 분들을 많이 만나 인연을 맺게 되었습니다.

2004년부터 15년간 게임 업계에서 일하시면서 가장 즐거우셨던 기억을 꼽으시면?

'결묘한타이밍'은 제가 첫 번째로 기획한 게임이라 유저 입장이었을 때의 개인적인 생각들을 많이 담으며 공들였는데, 시장에서 호평으로 받아들여져 특히 기억에 남습니다. 그리고, 글로벌적으로 큰 사랑을 받고 있는 '서머너즈 워'는 게임으로부터 오히려 배우고 있어요. 하나의 게임을 서비스한다기보다 하나의 세계를 구축하고 유지한다고 느끼며 함께 성장하는 중이에요.

현재 컴투스에 계시지만 게임빌에 근무하신 경험도 있는데, 개인적으로 느낀 각 사만의 특색은 무엇일까요?

2013년도에 게임빌에서 컴투스로 적을 옮겨 현재와는 차이가 있을지 모르지만, 일단 게임빌은 추진력! 어떻게든 되게 만드는 힘, 분위기 그리고 능력이 있습니다. 송 부사장님이 마케팅 실장님이시던 시절, 고객 의견을 알고자 무작정 녹음기 들고 교문 앞으로 가 하고하는 학생들 붙잡고 인터뷰한 순간이 떠오르네요. 컴투스는 장인정신! 게임에 대한 철학과 눈높이가 강하고, 피쳐폰 때부터 게임을 제작한 직원이 여전히 함께하며 완성도를 높이는 점들이 특색으로 느껴져요. 양 사 모두에서 모바일게임에 대한 열정을 체감합니다.

게임 외에도 당구에 상당한 실력을 갖추고 계신 것으로 들었는데 모바일게임과 다른 당구만의 매력은요?

유일하게 물리적으로 움직이는 취미가 당구입니다. 하하. 신체 능력이 가장 적게 필요한 스포츠라 매력적이죠. 컴투스 내 당구 동호회 '컴큐스'에서 가끔씩 정식 리그를 여는데, 자신의 실력을 객관화해서 파악하고 높일 수 있는 재미가 포인트죠.

당구 게임 등 스포츠 게임의 계획으로 이어질 수 있을까요?

당구 게임 자체는 욕심나는 부분이 있어요. 다만, 개인의 취향보다 시장 가능성을 따져야 합니다. 스포츠 게임은 충성도 높은 장르라 한 번 만들 때 타격감, 제작 등 코어를 잘 구성하는 것이 중요하고 시장의 지위를 잡을 수 있는 핵심이 됩니다. 마지막으로 남기고 싶은 한 마디 부탁 드립니다. 저는 결국 재미있는 게임으로 이야기하는 사람이고, 언제나 그렇게 되는 것이 가장 큰 목표입니다. 시장에 선보이는 게임들이 좋은 결실을 맺어 앞으로 더 재미로써 보답하고 싶어요.



축구 배틀 게임

사커스피리츠 해치지 않아요!

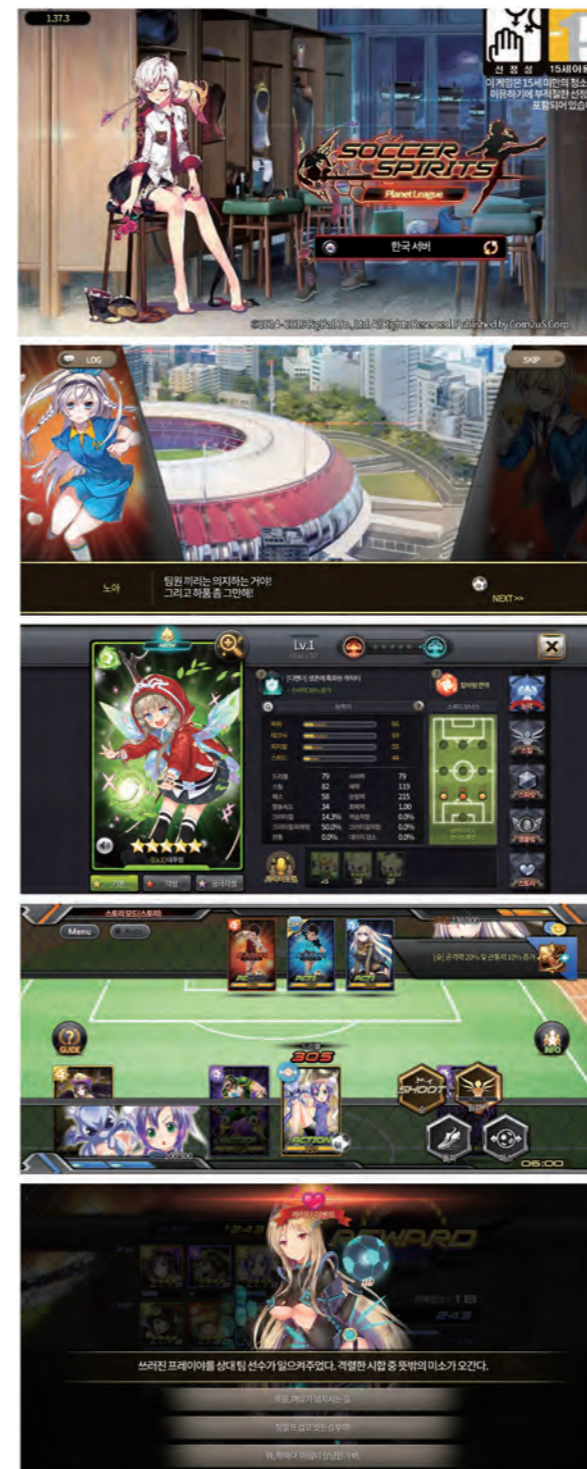
‘사커스피리츠’. 이름만 보아도 축구 게임이라는 것을 짐작할 수 있을 것이다. 축구 게임이라는 것이 일반적으로 규칙도 많고 포지션, 전략 등 축구에 대해 잘 모르면 쉽게 접하기 어려울 수도 있다. 그러나, ‘사커스피리츠’는 정말 기본적인 축구 규칙에 카드 배틀 형식이 접목된 축구 게임이기 때문에 축구에 대해 잘 모르는 유저들도 쉽게 시작할 수 있고, 11명의 캐릭터 배치를 통해 나만의 개성적인 전략으로 게임을 진행할 수 있다. 이번 호에서는 5년째 꾸준한 인기를 얻고 있는 ‘사커스피리츠’를 소개해 보고자 한다.

유명 성우들이 대거 참여!

‘사커스피리츠’는 국내 30여 명의 유명 성우들이 참여를 하여 수준 높은 퀄리티의 사운드를 접할 수 있다는 점이 매력적이다. 각 캐릭터마다 개성 있는 목소리로 게임을 진행하는 동안 듣는 즐거움도 느낄 수 있으며, 아직 수집하지 못한 캐릭터의 일러스트와 목소리 매칭에 대한 궁금증은 더욱 수집욕구를 느끼게 만들어 준다. 더욱 놀랐던 부분은 일반적으로 집중 받지 못하는 낮은 등급의 캐릭터들도 다양한 대사의 목소리가 존재한다는 것이다. 사운드에 대한 기대감만으로도 충분히 해볼 만한 게임이다.

일러스트! 너로 정했다!

‘사커스피리츠’라는 게임을 처음 시작하는 이유 중 가장 큰 부분이 일러스트가 아닐까 싶다. 유명 성우진 외에도 일러스트 분야에서 유명한 작가들이 참여했는데, 이 퀄리티가 사운드 못지 않게 높다는 점이 아주 매력적이다. 축구 게임이니만큼 다양한 캐릭터가 있으며, 각종 스킨과 더불어 각성 시마다 다른 일러스트들 덕분에 캐릭터 일러스트만 돌아보아도 시간이 순삭되는 것을 피부로 느낄 수 있다. ‘사커스피리츠’는 출시한 지 5년이 지난 게임이지만 이러한 일러스트 때문에 전혀 그런 느낌이 없다. 오히려 최근 모바일게임과 비교해도 더욱 좋은 퀄리티를 보여준다. 게임의 재미보다 일러스트 때문에 ‘사커스피리츠’를 하는 유저도 있다고 감히 장담할 수 있다. 특히 해마다 유저들과 ‘스킨 공모전’을 진행해 실제로 게임에 반영하고 있어서 유저들의 반응도 뜨겁다.



시간 가는 줄 모르는 무궁무진 콘텐츠

‘사커스피리츠’는 다양한 모드가 존재하지만, 크게 PvE 모드와 PvP 모드가 있다. PvE에는 메인 스토리 모드, 육성에 도움을 주는 재료와 특정 기간에만 오픈되는 매치가 있는 시공의 틈 모드, 다양한 미션과 보상을 받으며 경쟁하는 콜로세움 모드가 있다. PvP에는 클럽끼리 경쟁하는 클럽 한, 다양한 리그로 여러 유저들과 경쟁하는 갤럭시 리그, AI가 아닌 실시간으로 유저와 배틀을 진행하는 갤럭시 라이브 모드가 존재한다. 또한 매니저, 트레이너, 스카우트 등 육성에 도움을 주는 매니저먼트 콘텐츠도 있어서 배틀 외에도 소소하지만 색다른 재미도 느낄 수 있다.

스토리 모드

스토리 모드는 일러스트와 사운드의 조합으로 마치 애니메이션을 보는 기분이 들게 한다. 단순하게 스토리만 나열하는 게 아닌, 스토리 모드 중간중간 처음 시작하는 유저들을 위하여 게임 시스템을 알려주는 가이드 모드가 같이 존재한다. 한 번에 모든 시스템을 몰아서 강제로 알려주는 것이 아니라 스토리를 진행하면서 하나하나 알려주는 방식은 처음 시작하는 유저들에 대한 세심한 배려가 아닌가 싶다. 배틀 후 중간중간 나오는 캐릭터 이벤트는 캐릭터들과 상호작용으로 추가 능력치 상승을 해주기에 색다른 재미가 있다. 또한 ‘사커스피리츠’의 모든 캐릭터마다 고유 스토리가 존재하기에 스토리를 우선시하는 유저들에게는 이만한 게임이 또 있을까 싶다.

갤럭시 라이브 모드

스토리 모드도 너무 좋지만 배틀 게임이기에 다른 유저들과 배틀을 좋아하는 유저 또한 존재한다. 이런 유저들을 위한 모드! 바로 갤럭시 라이브 모드다. 라이브 모드는 말 그대로 실시간으로 다른 유저들과 배틀을 진행하는데 한국 서버 유저들만의 매칭이 아닌 글로벌 매칭으로 해외 유저들과도 배틀을 할 수 있다. 이런 매칭 시스템으로 인하여 더욱더 유저들 간의 승부욕을 자극하는 모드가 아닐까 싶다. 실시간이기에 서로 눈치싸움과 전략 싸움이 치열하며 승리했을 때의 짜릿함은 더욱 클 것이다.

유저와 소통하며 꾸준히 진화하는 ‘사커스피리츠’

‘사커스피리츠’는 한 달, 일 년 사이에도 많은 게임이 출시되고 사라지는 현 모바일게임 시장에서 짧지 않은 시간 동안 꾸준한 사랑을 받고 있는 게임이다. 유저의 한 사람으로 그 이유를 꼽자면 꾸준한 업데이트와 다양한 이벤트를 비롯해서 ‘갤럭시 라이브 인비테이션’ 대회처럼 온라인을 넘어서 오프라인으로도 유저들과 활발히 소통하려고 노력하는 부분을 들고 싶다. 앞으로도 유저들에게 사랑받는 ‘사커스피리츠’가 되길 바라며 이번호를 마친다.



소 · 확 · 행!

집에서 손쉽게 만드는 '리코타 치즈 샐러드'

본래 샐러드는 전체 요리나 주메뉴에 곁들이는 음식에 가까웠지만 최근에는 그 위상이 완전히 달라졌다. 작지만 확실한 행복, 소·확·행이 새로운 트렌드로 떠오르면서 다양한 슬로우 푸드가 주목받고 있다. 샐러드 때문에 '맛집'으로 꼽히는 곳이 생기기도 하고, 다른 메뉴는 하지 않고 오로지 샐러드만 판매함에도 문전성시를 이루는 곳도 등장했다.

그 중에서도 많은 사랑을 받는 곳이 리코타 치즈 샐러드로 유명한 샌드위치 전문점 '카페마마스'다. 그런데 알고 보면 이 폭발적인 인기 메뉴인 리코타 치즈 샐러드를 집에서 쉽게 만들 수 있다는 사실! 이번 맛세상에서는 집에서 손쉽게 리코타 치즈를 만들어 집에서 즐겨보도록 하자.

재료



생크림(100% 우유지방) 500ml, 일반우유1L, 레몬즙, 식초, 소금, 여과지

제작 과정



① 레몬 식초액 만들기 : 레몬즙(4스푼), 식초(2스푼), 소금(1스푼)



② 우유 1L와 생크림 500ml를 냄비에 붓는다. 중불로 5~10분가량 끓이다가 가장자리에 기포가 생기며 끓기 시작하면, 앞서 만들어둔 레몬 식초액을 넣고 한 두 번 정도 잘 저어준다.



③ 그 후 인내심을 가지고 약불로 40~50분 정도 가열한다. 기다림에 지쳐 시간을 깜빡할 수 있으니 알람을 설정해 두는 것도 좋겠다.



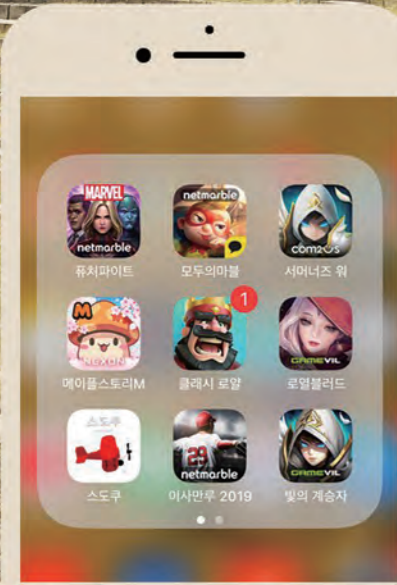
④ 자, 이제 몽글몽글해진 치즈를 여과지에 걸러내자. 여과지에 치즈를 짜낼 때 부산물로 맑은 노란색을 가진 유청이 나오게 되는데, 짜내는 유청의 양에 따라 치즈의 부드러움과 식감이 크게 달라질 수 있기에 각자의 입맛에 따라 짜내는 것이 포인트! (짜내는 유청의 양이 많으면 단단한 식감의 치즈가 되고 짜내는 유청이 적을수록 부드러운 식감의 치즈가 만들어진다)



⑤ 이후 반나절 이상 냉장고에서 식혀주면 리코타 치즈 완성!
⑥ 샐러드 야채와 빵을 곁들여 맛있게 먹어 주기만 하면 끝~~



'30세'
서울 응봉동
대학원생



정상준 님의 주머니 속 게임은?

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

안녕하세요. 자기소개 부탁드립니다.

안녕하세요! 게임을 너무 좋아하는 30살 대학원생 정상준입니다. 어딜 가나 게임을 좋아한다고 소개를 하고 다녔더니 이렇게 인터뷰 기회가 주어진 것 같아 감회가 새롭네요.

어떤 장르의 게임을 주로 플레이하시나요?

저는 주로 나만의 캐릭터를 성장시킬 수 있는 게임을 즐기는 것 같아요. 모바일, PC, 콘솔 등 플랫폼 가릴 것 없어요. 특히 MORPG, MMORPG 장르에 흥미를 많이 느끼는 편이고, 마찬가지로 이유로 스포츠 게임 또한 즐겨 하고 있습니다. 모바일 게임 역시 RPG 장르 위주로 플레이하는 편이지만, '클래시로얄'처럼 킬링타임용으로 잠깐씩 즐길 수 있는 전략 게임들도 즐겨 하고 있습니다.

주로 어떤 상황에서 모바일게임을 하시나요?

주로 지하철이나 택시 등 대중교통을 이용할 때, 할 일을 끝낸 뒤 휴식 시간, 잠자러 누웠을 때 즐기는 편입니다.

모바일게임은 하루에 몇 시간 정도 즐기시나요?

평균적으로 2~3시간은 플레이하는 것 같아요. 가끔 시간이 없을 때도 대부분의 게임에서 '숙제'라고도 표현되는 일일 과제만큼은 반드시 하려고 애쓰는 편입니다.

새로운 모바일게임은 주로 어떤 경로로 접하시나요?

주로 PC(혹은 모바일) 게임 커뮤니티에서 정보를 얻고 있습니다. 구글 플레이 스토어의 추천 게임이나, 순위가 높은 게임이 뭐가 있는지도 유심히 살펴보고요. 반응이 좋은 게임들은 대부분 한 번씩 설치해서 플레이해보고 있습니다.

상준 씨에게 게임은 어떤 의미를 가지나요?

조금 과감하게 표현하자면 삶의 원동력이라고 해도 무방할 정도예요. 즐겨 하는 게임을 플레이할 생각으로 퇴근 후 저녁 시간과 주말을 기다리니까요. 게임을 하는 순간만큼은 현실에서 겪었던 스트레스를 모두 잊고 몰입할 수 있는 것 같아요. 내 부정적인 감정과 고민의 응어리들이 희석되고 세척되는 느낌도 받는 것 같고요. 말하고 나니 너

무 게임 덕후 같은 표현이지만, 이 대화를 보는 독자 분들은 충분히 공감하실 거로 생각합니다. 게임빌-컴투스 게임 중 현재 플레이하고 있는 게임이 있나요?

지인의 추천으로 '로열블러드'를 플레이하고 있어요. 시작한 지는 오래 안 되어서 아직 전투력이 그렇게 높지는 않지만, 하루하루 성장하는 재미로 즐겁게 플레이하고 있습니다. 다만 요즘 유저 수가 조금씩 줄어드는 것 같아 아쉬워요. 하지만 3월에 신규 유저를 위한 대규모 업데이트를 진행한다고 하니, 새로운 유저가 많이 유입되어 붐비는 필드에서 플레이할 수 있게 되면 좋겠네요.

오늘 짧지만 즐거운 시간이었습니다. 마지막으로 독자 분들께 드리고 싶은 말씀이 있으신가요?

식사 자리나 술자리에서 잠시 게임을 켜는 지인이 있더라도 너무 나무라지 말아주세요~ '숙제'하느라 바쁜 걸 거예요. 오늘도 밀린 '숙제'로 고통받는 게임 덕후 여러분들 파이팅!

글. 김보현 기자 / bh.kim@

서울 잠실동의 이경호 님 '서머너즈 워' 편

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

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



'36세'
서울 잠실동
이경호 님

안녕하세요. 현재 수입차 회사에서 마케팅 업무를 담당하고 있는 이경호라고 합니다. 이렇게 유저 입장에서 컴투스의 '서머너즈 워'를 소개할 기회를 얻게 되어 영광이고 상당히 신기한 기분이 듭니다. 저는 어릴 때부터 게임을 즐기던 지극히 평범한 한국의 남자였습니다. 하고 후엔 동전 한 두 개 쥐어 들고 오락실부터 뛰어갔을 정도였으니 어느 정도인지는 뭐.. 그런데 그렇게 좋아하던 게임도 나이가 어느 정도 차니 조금씩 시들해 지더라고요. 게임 자체의 의미보다는 같이 어울리는 이들과 하나의 매개체 정도랄까. 그렇게 게임과 멀어져 갈 즈음 같은 회사에 다니는 형들이 '이거 한번 놀러봐', '우와!! 번개 쳤어!'라는 모습을 보면서 2015년 3월 제 나이 서른 둘에 '서머너즈 워'를 시작하게 되었습니다. (지금도 형들과 놀러 가면 숙소에서 '서머너즈 워'를 하루 종일 합니다.)

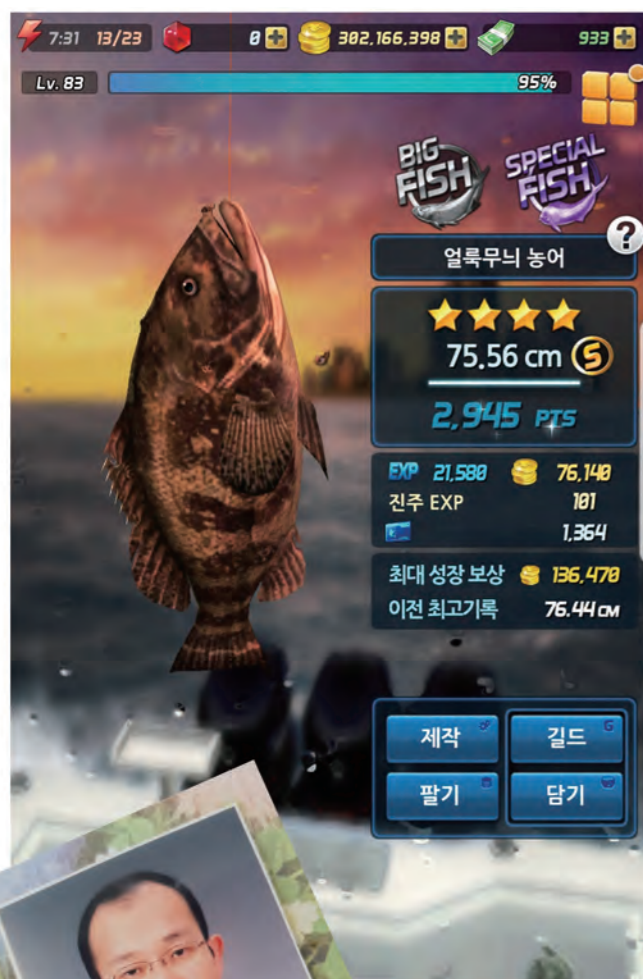
사실 업무가 바빠서 '게임'을 즐길 입장은 아니었지만, 딱히 게임에 돈을 지불하지 않는 편이어서

(이런 걸 라이트 유저라고 하더군요.) 과금 유저(헤비 유저)에 밀려 상대적인 박탈감으로 오래 지속하기가 어려웠으니 잠깐 하다 말겠지 하는 마음으로 게임을 시작했습니다. 그리고, 2019년 3월 현재 제 나이 서른 여섯까지도 하고 있습니다. 출근, 퇴근, 잠자기 전, 식사 중, 쉬는 시간, 일하는 시간, 화장실 할 거 없이 이 '서머너즈 워'를 하다가 그만 좀 하라고 휴대폰 좀 놓아주라고 와이프, 친구, 직장동료들에게 잔소리를 수없이 듣는데도, '서머너즈 워'를 켜놓지 않으면 손해를 보는 것 같은 기분이 들어서 멈출 수가 없었습니다. 그런데 정말 '서머너즈 워'의 게임 밸런스가 엄청나다고 느낀 것이, 결계를 해야만 살아남는 부분 결계 게임 세상에서 지난 4년 동안 결계를 하지 않고도 지금까지 지치지 않고 계속 게임을 즐기고 있다는 점입니다! '서머너즈 워'는 한 수 한 수 선택에 따라 그 판이 달라지는 장기나 바둑처럼, 상황에 맞는 몬스터들을 구성해서 한 턴 한 턴 생각하며 상대방의 방어를 뚫는 짜릿함이 있습니다.

게다가 룬을 조합해서 같은 몬스터도 다르게 키우는 재미도 있죠. 오늘도 혼잣말로 '서머너즈 워'만한 게 없지 하며 게임을 켜고 있는 자신을 보게 되는 엄청난 게임입니다. 그래서 끊을 수가 없습니다. '에이 지겹다' 싶을 때 그 마음을 눈치챈 듯 희박한 확률로 뽐을 수 있는 몬스터가 번개와 함께 찾아오는 행운, 매달 말 공짜 룬 해제 이벤트를 통해 '새로운 룬 조합으로 보여줄 게~ 완전히 달라진 내 몬스터~'. RPG라고 해놓고 실시간 전략시뮬레이션에 버금가는 폭주의 긴박감 등 아주 단순한 조작과 단순한 패턴으로 그 어떤 게임보다 유저의 빠져들게 만듭니다. 더 이상 자세하게 설명 안 드릴게요. 세상엔 '서머너즈 워' 말고도 즐거운 것이 많습니다. 하지만, 전 틀렸어요. 그럼 이만 마치겠습니다. 왜냐고요? '서머너즈 워' 하러 가야 해서요!!

정리. 정용빈 기자 / canelia@

‘낚시의 신’ 유저 박상운 님 편



★ 유저 박상운 님

안녕하세요. 박상운 님, 우선 자기소개 부탁 드립니다.

안녕하세요~ 낚시의 신을 즐기고 있는 박상운이라고 합니다. HIVE 아이디는 parking15를 사용하고 있고, 카페에서는 박킹검이라는 닉네임으로 활동하고 있습니다.

플레이 기간과 게임을 시작하게 된 계기가 궁금합니다.

낚시의 신을 알게 된 지는 약 4개월 정도 되었고, TV 낚시 프로인 도시어부를 보다가 알게 되었습니다.

다른 초보 조사님들께 공유하고 싶은 자신만의 노하우가 있다면 공유해주세요.

처음 시작할 때는 단순히 고기만 낚고, 레벨업을 위주로 하면서 장비 강화 위주로 게임을 했지만, 카페와 길드 가입을 하면서 여러 선배 조사님들의 조언을 듣고, 좀 더 효율적으로 게임을 즐기 위해서 성장에 꼭 필요한 아이템을 구입하기도 하고 좀 더 다양한 정보를 얻고 아이템을 활용할 수 있게 되었습니다.

다른 낚시 게임에 비해 '낚시의 신'의 어떤 매력을 느껴 플레이하고 계신가요?

단순히 고기만 낚는 다른 낚시 게임과는 달리, 낚시를 하면서 미션을 수행하는 것, 길드원들과 합심해서 다른 길드원들과 겨룰 수 있다는 것, 자신의 레벨보다 높은 상위 단계의 낚시터까지 진출해서 다양한 어종을 접할 수 있는 것 등에서 다른 낚시게임과의 차별화를 느낄 수 있었습니다.

혹시 현실의 취미가 게임으로 이어지신 건가요? 현실에서도 낚시를 취미로 즐기시는지 궁금합니다.

맞습니다. 어려서부터 시골에서 자라면서 냇가나 저수지에서 투망이나 대나무 낚싯대를 이용해서 붕어나 메기 등을 잡으면서 컸고, 청년 시절에도 친구나 선배들과 저수지로 잉어 낚시를 종종 다니면서 생활했습니다. 중년에는 직장 생활에 바쁘다 보니 좀처럼 시간적 여유가 나질 않아서 낚시 게임으로 향수를 달래 보려는 마음에서 시작하게 되었습니다.

게임 내에 다양한 콘텐츠가 존재하는데 가장 즐겨 하시는 건 무엇이고, 그 이유는 무엇인가요? 그리고 '낚시의 신'이 이번에 5주년을 맞이했는데 장수의 비결이 뭐라고 생각하시나요?

낚시의 신을 하면서 가장 중점적으로 플레이하는 것은 역시 진주의 성장입니다. 불필요한 진주를 분해해서 가루를 사용해 액세서리 수치를 높이는 점이 중요하다고 생각해서, 이 부분에 시간을 많이 쏟고 있습니다. 그리고, 낚시의 신 게임이 5년 동안 오래 지속될 수 있었던 것은 지속적인 콘텐츠 업데이트도 있지만, 단시간에 만족할 수 있는 장비나 레벨을 얻기 힘들게 만들어져 성취감을 느낄 수 있다는 점 때문이라고 개인적으로 생각합니다.

마지막으로 박상운 님에게 '낚시의 신'이란?

한마디로 말해 현실에서 경험하기 힘든 세계 곳곳의 유명한 낚시 장소를 여행하면서, 진귀한 물고기를 낚을 수 있는 게임. 이것만으로도 행복과 기쁨 그 자체라고 말할 수가 있을 것 같습니다. 좀더 빨리 알았으면 더 많은 지식과 경험을 통해서 여러 조사님들과 정보도 공유하고, 서로의 장비나 물고기의 크기를 자랑할 수도 있었겠지만, 아직은 미숙한 초보라서 많이 배워야 한다는 것이 좀 아쉽습니다. 하지만, 지금부터라도 열심히 배워서 좀 더 나은 '낚시의 신' 플레이어가 되어 저보다 늦은 후배 조사들에게 많은 도움을 줄 수 있는 너그러운 선배 조사가 되고 싶습니다. 감사합니다!

정리. 안기현 기자 / tamguru@

이 참극에 삼켜지지 마라.

바이오하자드 RE:2

1998년, 당시 국내에서 발간되던 게임 전문 잡지나 PC 게임 매장에서는 으스스한 분위기의 공포 게임 하나를 메인으로 조명하곤 했다. 서바이벌 호러 장르의 걸작이라 불리는 '바이오하자드 2'가 그 주인공이었는데 지금 관점에서 봐도 상당히 무시무시한 연출과 비주얼(특히 천장을 기어오는 돌연변이 리커)은 호러 게임 팬들을 열광시키기에 충분했다. 캡콤의 단골 IP인 '바이오하자드'의 최신작 '바이오하자드 RE:2'는 98년도 작을 리메이크한 작품으로, 원작 이상의 공포감과 스케일을 선보여 많은 호평을 받고 있다.

원작에 대한 예우

리메이크 작품에서 가장 중요한 것은 얼마나 원작에 등장하는 요소를 참신하게 '재해석'했는가이다. 기본적으로 리메이크 작품에 주목할 팬들은 물론, 새로운 유저층에게도 어필할 수 있는 색다른 요소가 없으면 울드비와 뉴비 양쪽 모두에게 외면받기 때문이다. '바이오하자드 RE:2'는 새롭게 구성된 맵, 제대로 징그러워진 몬스터, 더욱 다채로워진 전투 시스템과 연출 등으로 성공적인 리메이크를 이뤄냈을 뿐 아니라, 원작의 향수를 느낄 수 있는 구성 또한 잊지 않으며 메타크리틱 평균 점수 9점대를 넘는 쾌거를 이루었다. (원작에 등장한 NPC들의 캐릭터성 변화도 볼거리. 총포상 NPC의 성격 변화는 충격적이었다.)

술더 뷰가 이렇게 무서운 줄은 또 몰랐다

'데드 스페이스', '라스트 오브 어스' 등 여러 명작 호러 게임에서 시도된 TPS(3인칭 슈팅 게임) 시점을 채택하며 진일보한 그래픽과 유혈 묘사로 한층 진화된 공포감을 선보이고 있다. 바이러스 사태로 멸망한 도시 이곳저곳을 누비며 생존을 위한 사투를 벌인다는, 지금은 다소 뻘한 구성과 스토리지만 어두컴컴한 실내에서 피범벅이 된 채 달려드는 괴물을 보고 있으면 절로 소름이 돋는다. 거기에 주인공 특유의 느릿느릿한 움직임으로 죽어라 도망치다 뒤를 돌아봤을 때, 어느새 다가와 있는 보스 몬스터의 위압감은 진짜 겪어보지 않으면 모른다. 같은 술더 뷰 게임인 바이오하자드 4,5,6가 액션에 초점을 맞추었다면, 이번 작은 생존에 초점을 맞추어 심장 마사지 될 것 같은 경험을 실재 없이

안겨준다. 미친 척 그냥 돌진하는데 화면 밖에서 갑자기 튀어나오는 팔! 팔! 좀비 팔! 결론: 사는 것은 무섭다.

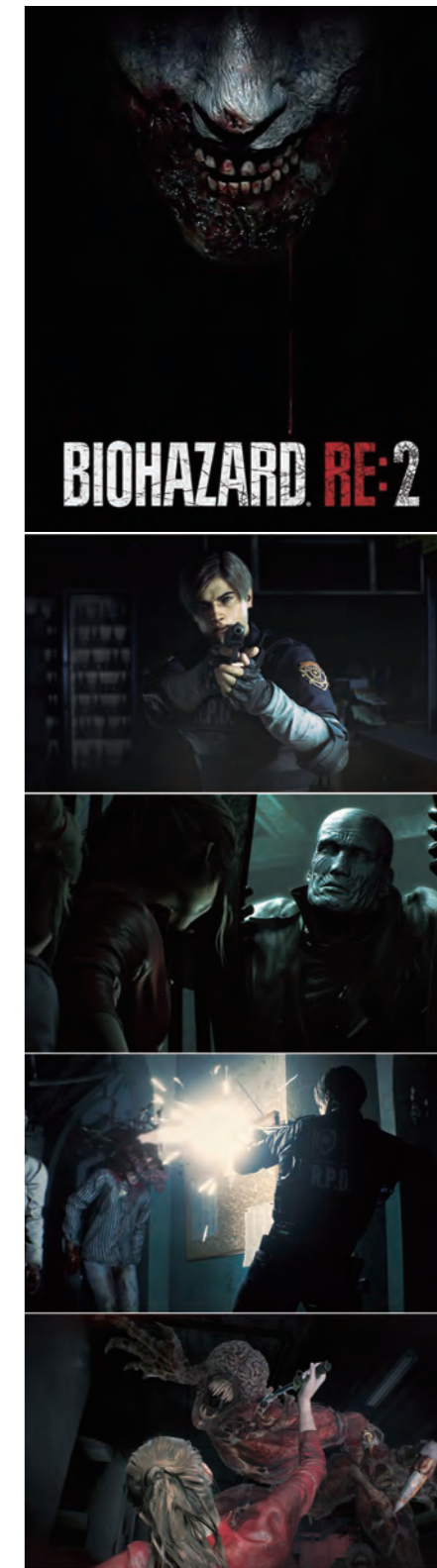
형이 왜 거기서 나와?

전작인 '바이오하자드 7'이 미국 남부 시골을 무대로 한 향토적인(?) 모험담을 선보였다면, 이번 작은 경찰서-시내-연구소 등으로 이어지는 원작의 루트를 답습한다. 플레이어는 탈출을 위해 전진하는 동안 수많은 위험과 마주하게 되는데, 기본 몬스터인 좀비조차 권총 서너 발은 우습게 버티고 무기나 탄약은 항상 부족하다. 게다가 경찰 헬기를 한 손으로 드는 괴력의 보스 몬스터가 까공- 하고 나타나면 그야말로 패닉 상태. 그래도 식인 식물, 리커, 하수구에 사는 거대 악어 등 원작에서 등장했던 몬스터들이 재등장했을 때는 무섭기보단 반가웠다. 제일 압권이었던 것은 보너스 게임에 등장하는 두부. (그 먹는 두부 맞다.) 원래 디버깅에 사용하려던 오브젝트를 재미 삼아 추가했던 것인데 정식 플레이어블 캐릭터가 되어 나타난 것을 보고 피식 웃음이 나왔다. 한 편으로는 이런 디테일도 잊지 않는 것을 보고 제작진이 원작을 제대로 이해하고 있다는 느낌이 들어 좋았다.

재미와 공포를 적절히 섞은 걸작 호러 게임

호러 게임의 가장 큰 약점은 익숙해지고 나면 더 이상 무섭지 않다는 것이다. 아무리 비주얼 끝판왕인 몬스터가 덤빈다 해도 패턴을 파악하고 특전 무기 등을 입수하고 나면 그때부터는 움직이는 과녁으로 전략한다. '바이오하자드 RE:2' 역시 크게 다르지 않다. 그러나, 그동안 쌓인 노하우와 아이템을 죄다 동원해도 여전히 어둠 속에서 튀어나오는 좀비 떼를 보고 있으면 소름이 돋는다. 적을 쓸어버릴 수 있는 무기를 가지고 있더라도 긴장감을 유지할 수 있도록 설계하는 것은 쉬운 일이 아니다. 그만큼 압도적인 분위기와 광원 효과로 정체불명의 괴물이 들끓는 도시라는 테마를 제대로 구현하고 있으며 생존에 대한 욕구를 끊임없이 자극한다. 자극적인 비주얼에 점프 스케이 일색인 호러 게임에 지친 1인으로서 '바이오하자드 RE:2'의 흥행이 반가운 이유다.

글. 이병하 기자 / acrobatman@





모바일게임 사운드 편 게임빌 사운드팀

간만에 푸른 하늘을 볼 수 있었던 화창한 어느 날.
푸른 하늘만큼이나 활기찬 사운드팀과 만나 그들의 이야기를 들어보았다.

안녕하세요! 먼저 사운드팀에 대해 소개 부탁드립니다!
반갑습니다. 제작관리실 소속의 사운드팀입니다. 게임빌 내부 스튜디오에서 제작되는 모든 프로젝트에 관하여, 사운드 기획, 제작 및 관리 업무를 담당하고 있습니다.

사운드 팀이 하는 일은 팀 이름에서처럼 명확해 보이지만, 일반적인 사운드와 게임 안에서의 사운드는 독자 분들이 잘 모르실 것 같아서요! 사운드팀의 업무에 대해 간단하게 소개해 주실 수 있을까요?

사운드팀은 모바일게임 안의 모든 오디오를 구체화하는 역할을 합니다. 간단히 접근하면 게임 안에 필요한 모든 소리를 제작한다고 할 수 있습니다. 크게 배경 음악(BGM)과 효과음(SFX, SE), 음성(Dialogue)으로 나눌 수 있는데요, 일반적으로 배경 음악은 콘셉트와 기획 단계, 효과음과 음성은

프로세스 마무리 단계에서 완성도를 높일 수 있도록 진행합니다. 사운드에 관심이 있는 독자 분들도 대략 아시는 부분일 것으로 생각합니다. 조금 더 깊게 들어간다면 표면적인 부분에만 사운드를 입히는 것을 뛰어넘고자 항상 고민합니다. 캐릭터 특성, 사물, 현재의 상황, 감정의 표현 등 시각적으로는 모두 표현하기 어려울 수 있는 부분들이 있습니다. 사운드를 활용해 생명력을 담고, 이를 게임 속에 구현하여 디테일과 유저 몰입도를 높일 수 있도록 합니다. 그 외에도 하나의 게임 안에 통일성이 유지될 수 있도록 사운드 기획 및 배치, 게임이 원활히 구동되는 데 도움이 될 수 있도록 사운드의 최적화, 완성도를 높이기 위한 QA(Quality Assurance) 등 기술적인 부분도 중요한 업무의 일환이라고 할 수 있습니다. 이처럼 더욱 자세히 들여다보면 '단순히 소리를 만든다'는 개념을 넘어 또 다른 사운드팀의 업무적 매력을 볼 수 있으리라 생각합니다.

그렇군요! 사운드를 제작하실 때 가장 필요하다고 생각하시는 능력, 혹은 가장 중요한 요소는 어떤 것이 있는지 말씀해주실 수 있으실까요? 팀원 분들의 생각이 궁금합니다!

가장 중요한 요소는 플레이어의 이머전(Immersion), 즉 플레이어의 몰입을 극대화 시켜주는 것이라고 생각합니다. 비주얼이 가진 시각적 요소를 청각적으로 자연스럽게 효과적으로 표현하여 플레이어가 게임 자체에 몰입할 수 있게 만들어 주는 것이 저희 사운드팀의 첫 번째 목표입니다. 위와 같은 중요한 요소를 충족시키기 위해서는 상황을 아우를 수 있는 사운드를, 대다수의 사람이 공감할 수 있도록 창조해 낼 줄 아는 능력이 필요하다고 생각합니다.

맞아요! 그런 능력이 중요한 것 같아요! 그러면 평소에 사운드를 제작하실 때, 영감을 받는 부분이 어떤지 궁금해요!

영화나 책을 봅니다. 영화는 게임 이전의 종합 예술 분야이기 때문에 역사가 깊고 참고할 수 있는 것이 많다고 생각합니다. 어떤 장면과 상황에 어떤 음악, 사운드가 연출되어 있나 유심히 보는 편입니다. 영화와 달리 책은 상황을 그려볼 수 있기 때문에 상상력을 자극하고, 좋은 글귀나 문맥, 맥락에서 또한 많은 영감을 얻기도 해요.

사운드팀만의 매력은 이것이다! 라고 하나 정의 내리고 싶으시다면 어떤 것을 말씀해주실 수 있을까요?

사운드는 마음으로 통하는 무언의 소통이라고 생각합니다. 아름답고 멋진 사운드는 언어가 필요 없는 전 세계 한국 공통어가 아닐까요?

하하 그렇군요~ 아무래도 사내 게임 전반의 사운드를 제작하시다 보니 양이 어마어마하실 텐데요! 스트레스를 푸시기 위해 즐기는 취미가 궁금합니다!
휴대폰 게임과 휴식, 숙면으로 주로 스트레스를 풀고 있습니다.

그럼 마지막으로 게임 사운드 쪽을 꿈꾸고 준비하시는 분들에게 조언 한 말씀 부탁드립니다!

유저는 현실에서는 직접 경험해보기 힘든 일탈의 재미를 게임에서 찾고자 합니다. 그렇기 때문에 게임은 다큐멘터리와 같은 극사실주의적 요소보다 초현실적인 요소가 많은 비중을 차지합니다. 사운드는 당장 손에 잡히고, 직접 눈에 보이는 분야는 아니지만 이러한 게임의 특성에 맞춰 소리만으로 사람들에게 그림을 그려줄 수 있도록 많은 상상을 해보시면 도움이 될 것 같습니다.



글을 마치며!
팀 간에 소통이나 웃음이 끊이지 않았던, 인터뷰에 적극 응해주시는 모습이 가장 또한 즐거웠다. 멋있고 아름다운 선율로 게임을 한층 빛나게 해주는 사운드팀, 앞으로 더욱 멋진 작업을 기대해본다.



★ (왼쪽부터) 이현재 대리, 홍승민 팀장, 신민욱 과장



★ (왼쪽부터) 오송희, 김대준, 장지석, 황이슬, 이종건, 김다운, 김태윤

에이스프로젝트

기자는 이번 호에서 KBO 실제 데이터를 바탕으로 한 대한민국 No.1 프로야구 시뮬레이션 '컴투스 프로야구 for 매니저' 개발사 '에이스프로젝트'를 방문해 보았다.

바쁘신 와중에 시간 내주셔서 감사합니다.

먼저 자기소개 부탁드립니다.

장지석 PD(이하 '장') 안녕하세요. 컴투스 프로야구 매니저(이하 '컴프매')의 PD를 맡고 있는 장지석입니다.

오송희 팀 매니저(이하 '오') 안녕하세요. '에이스프로젝트' 프론트에서 홍보를 맡고 있는 오송희입니다.

황이슬 서버 개발자(이하 '황') 반갑습니다. 저는 서버 개발자 황이슬입니다.

김대준 QA(이하 '김') 안녕하세요. QA를 맡고 있는 김대준입니다.

'에이스프로젝트' 회사 소개에 대한 간략한 소개를 부탁드립니다.

오 : '에이스프로젝트'는 한마디로 '야구 시뮬레이션 게임 장인'입니다. 시뮬레이션 엔진 기술력을 바탕으로 한 매니지먼트 게임 개발에 강점을 가지고 있습니다. 현재 '컴프매'와 'MLB 9이닝스 GM'을 개발하여 서비스하고 있습니다.

'2018 워라벨 실천 기업'에 선정되었다고 들었습니다. 혹시 에이스프로젝트만의 자랑거리나, 독특한 문화가 있다면 소개해주세요.

오 : 에이스프로젝트는 구성원이 자신의 의견을 자유롭게 말할 수 있는 문화 속에서 모두가 발전할 수 있다고 생각합니다. 운영 위원회(누구든 5인 이상 추천을 통해 결성 가능)를 통해 회사의 정책, 규칙, 문화를 결정할 수 있습니다. 회사 업무 이외에도 흥미가 있거나, 관심 있는 지식을 공유할 수 있는 사내 콘퍼런스가 자주 진행됩니다.



오픈되어 있는 업무 공간이 매우 인상적이었는데, 이 부분에 대해서도 설명해주세요.

장 : 칸막이, 유리창이 없는 것은 회사의 문화를 보여주는 한 부분이라고 생각합니다. 비단 보여지는 것만 오픈된 것이 아닙니다. 예를 들면 구성원들에게 회사의 수익이 공유되고, 정기적으로 재무제표 설명회를 진행하는 등 정보는 모두에게 공유되어야 한다는 것이 회사의 문화라고 생각합니다.

에이스프로젝트는 다양한 행사를 진행하는 것으로 유명한데, 행사 소개 좀 해주세요.

오 : 먼저 비정기적으로 '에이스 파티'라 하여, 하루 일과를 일찍 마치고, 맥주와 음식을 먹으며 구성원들이 편한 분위기에서 이야기를 나누는 행사가 있습니다. 정기적으로는 기부 마라톤, 연탄 봉사, 워크숍을 진행하며 1달에 1번씩 특별한 콘셉트를 잡아서 단체 행사를 진행합니다. 예를 들면 영화를 보러 가는 '우비 데이', 야구를 보러 가는 '베이스볼 데이' 등이 있습니다.

'컴투스 프로야구 for 매니저'는 7년째 꾸준한 인기몰이 중인데, 타 야구 게임과 다른 차별점이 무엇이라고 생각하세요?

장 : '컴프매'는 다른 야구 게임과 다르게 시뮬레이션에 특화된 게임입니다. 직접적인 액션 조작이 아닌 시뮬레이션을 통한 기록 경쟁, 카드 수집의 재미를 '쉽게' 느낄 수 있도록 제작했습니다. 라이트 유저 분들에게는 수집의 재미를, 하드코어 한 유저 분들에게는 디테일한 기록까지 확인하면서 재미를 느끼실 수 있도록, 이러한 부분들이 '컴프매'가 유저 분들에게 오랜 기간 사랑받을 수 있던 점이라고 생각합니다.

'컴투스 프로야구 for 매니저' 2019의 시즌 업데이트가 준비 중으로 알고 있습니다. 업데이트 방향성과 가장 큰 특징에 대해서 소개해 주세요

황 : 이번 업데이트의 방향성은 신규 유저 케어, 핵심 재미 강화, 야구만의 감성적 요소 추가라고 할 수 있습니다. 먼저 '컴프매'를 새롭게 시작하시는 유저 분들을 위한 미션을 추가하여, 자연스럽게 학습과 보상을 받으실 수 있도록 할 것이며, 카드 수집의 대한 미션을 추가하여 게임의 핵심 재미를 강화할 것입니다. '메모러블'은 KBO 37년간의 역사를 활용하여 유저 분들에게 야구만의 감성적 재미를 제공해 드릴 수 있도록 준비한 시스템입니다.

앞으로 게임에 대한 향후 계획이 궁금합니다.

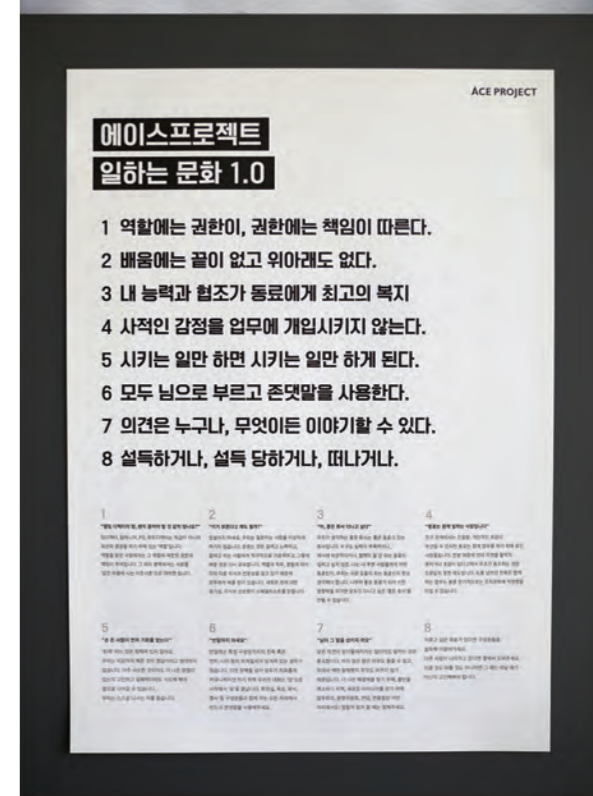
장 : 유저 분들에게 보다 다양한 즐거움을 드릴 수 있도록 하는 것입니다. 업데이트 예정인 '메모러블' 시스템이 그 한 예라고 할 수 있습니다. 유저 분들에게 '더 강해지라는 상하'를 강조하기보다 좌우로 다양한 콘텐츠를 제공하는 것을 방향으로 생각합니다.

그동안 서비스 과정에서 기억에 남는 특별한 에피소드가 있으셨다면 말씀 부탁드립니다.

장 : 가장 기억에 남는 에피소드는 최근 진행한 간담회입니다. 스크린 야구장을 대여하여 단순한 게임 Q&A 형태의 간담회가 아닌, 몸으로 부딪히고 웃고 떠드는 시간을 가졌습니다. 특히, 야구 관련 스무고개 퀴즈를 진행했는데, 나름 난이도를 매우 높게 잡았음에도 유저 분들께서 1,2단계에 모든 퀴즈를 맞히시는 것을 보고 유저 분들의 높은 수준을 알 수 있었습니다. 재미있으면서도 허탈했던 경험이었습니다.

끝으로 '컴프매' 그리고 에이스프로젝트의 목표는 무엇인가요?

오 : 구성원들이 행복하게 다닐 수 있는 회사를 만드는 것입니다. 좋은 회사가 되면, 더 좋은 인재가 들어올 것이고, 그렇다면 더 좋은 회사가 될 것을 목표로 합니다. 그렇기에 회사는 더욱 워라벨을 중시하고 있습니다. 물론 더 좋은 야구 게임 서비스를 지속 제공하는 것도 목표입니다.



에이스프로젝트 일하는 문화 1.0

- 1 역할에는 권한이, 권한에는 책임이 따른다.
- 2 배움에는 끝이 없고 위아래도 없다.
- 3 내 능력과 협조가 동료에게 최고의 복지
- 4 사적인 감정을 업무에 개입시키지 않는다.
- 5 시키는 일만 하면 시키는 일만 하게 된다.
- 6 모두 님으로 부르고 존댓말을 사용한다.
- 7 의견은 누구나, 무엇이든 이야기할 수 있다.
- 8 실속하거나, 실속 당하거나, 떠나거나.

1. "한 사람이 모든 일을 할 수 없다" - 팀원들이 서로의 전문성을 인정하고, 맡겨진 일을 책임지게 한다. 권한과 책임이 일치해야 팀의 효율이 높아진다.

2. "배움에는 끝이 없다" - 팀원들이 서로를 가르치고 배우는 문화가 있어야 한다. 위아래도 없다. 배움은 계속되어야 한다.

3. "내 능력과 협조가 동료에게 최고의 복지" - 팀원들이 서로의 능력을 인정하고, 협조하는 문화가 있어야 한다. 팀원들의 복지는 팀 전체의 성과에 직결된다.

4. "사적인 감정을 업무에 개입시키지 않는다" - 업무는 업무, 사적인 감정은 사적인 공간에서 다룬다. 업무에 개입되는 감정은 팀의 효율을 떨어뜨린다.

5. "시키는 일만 하면 시키는 일만 하게 된다" - 팀원들이 서로를 신뢰하고, 맡겨진 일을 책임지게 한다. 시키는 일만 하면 시키는 일만 하게 된다.

6. "모두 님으로 부르고 존댓말을 사용한다" - 팀원들이 서로를 존중하고, 존댓말을 사용한다. 모두가 님으로 부르면 팀의 분위기가 좋아진다.

7. "의견은 누구나, 무엇이든 이야기할 수 있다" - 팀원들이 서로의 의견을 존중하고, 무엇이든 이야기할 수 있다. 팀원들의 의견은 팀의 발전에 기여한다.

8. "실속하거나, 실속 당하거나, 떠나거나" - 팀원들이 서로를 실속하고, 실속 당하거나, 떠나거나. 팀원들의 실속은 팀의 성과를 높인다.

자동으로 끈을 조여주는 미래형 운동화, Nike Adapt BB



★ Nike Adapt BB(좌)와 Adapt Fit 앱 화면(우)

★ 신발과 무선 충전 패드

영화 '백투더퓨처2'에도 등장했던 자동으로 신발 끈이 조여지는 운동화. 이젠 더 이상 상상에 그치지 않아도 된다. 이 신발이 유행하게 된다면, 앞으로는 신발 끈이 사라지는 날이 올지도 모른다.

나이키의 도전

사실 나이키의 자동 끈 조임 신발은 처음이 아니다. 2015년에 이미 백투더퓨처2에 등장했던 신발을 그대로 구현한 '나이키 맥(Nike Mag)'을 발표한 바가 있으며, 2016년에는 '나이키 하이퍼 어댑트 1.0(Nike Hyper Adapt 1.0)'을 출시하여 실제 판매하기도 했다. 2019년에 등장한 '나이키 어댑트 BB(Nike Adapt BB)'는 무엇이 달라졌을까?

미래형 신발의 보급화

이전에 나이키가 발표한 제품들은 한정 수량만 제작하거나, 가격이 너무 비싸서 일반인들이 쓰기에 부담이 컸지만 이번 Adapt BB는 다르다. 기존 Hyper Adapt 1.0이 720달러라는 높은 구매가였던 것과 달리 Adapt BB는 350달러의 절반 가격으로 판매된다. 일체형 부품과 프레임 구조의 간 단화를 통해 대량 생산이 가능해 일반인에게 보급되기 위한 조건을 많이 갖춘 완성형 형태에 가까워졌다. Adapt BB에서 BB는 Basketball의 줄임 말로, 농구화의 형태로 제작되었지만 끈을 묶기 힘든 사람이나 아동, 노약 자에게도 충분히 적용될 수 있는 유용한 신발이다.

신발의 사용법

Adapt BB는 미래형 신발 답게(?) 배터리가 있고 앱과 통신한다. 기본적으로 신발은 하단의 두 개의 버튼을 통해 조종한다. 버튼을 1~2초를 누르면 전원이 켜지고 발을 넣으면 자동으로 끈이 조여진다. 수동 조작으로 끈을 조이거나 풀 수도 있다. 두 개의 버튼을 동시에 누르면 현재 설정이 저장되며, 다음에 신을 때 자동으로 조임이 작동되는 원리다. 앱과 통신할 때는 블루투스로 페어링한다. 앱은 농구 경기에서 걷기, 워밍업, 실제 게임 등 상황에 따라 신발 조임을 다르게 설정하여 선수가 최고 기량을 낼 수 있도록 설계되었는데, 일반인 또한 평소 걷기와 운동 상태에 따라 조임 강도를 다르게 하여 충분히 활용할 수 있다.

이 신발의 배터리는 무선 충전을 지원한다. 충전 전용 패드에 4시간 동안 올려두면 완전충전 상태가 되며, 약 14~20일 동안 무리 없이 사용이 가능하다. 신발을 사용하지 않을 때는 자동으로 수면 상태에 들어가 배터리를 절약하기도 한다.

지금 당장은 이 가격대가 부담될 수 있지만, 편리함을 인정받고 인기가 많아진다면 가격은 앞으로 충분히 내려갈 수 있는 법. 현재는 얼리어답터들에게 추천하는 멋진 신발이다. 신발 또한 스마트해지는 세상, 길을 가다 신발 끈에 걸려 넘어지는 것도 추억으로 기억될 날이 다가오는 것일까?

[이미지 출처 - Nike 공식 홈페이지]

글. 이주형 기자 / plusc@



'서머너즈 워' 유저들과 함께하는 아메리카 투어 개최!

게임빌-컴투스 미국 지사는 올해부터 '서머너즈 워' 유저들을 만나기 위한 특별한 행사를 진행하고 있다. '서머너즈 워 아메리카 투어(Summoners War Tour of America)'라는 이름으로 미국, 캐나다, 브라질, 멕시코 4개 국가의 8개 도시를 찾아 현지 지역 유저들을 만나는 이번 행사는 '서머너즈 워' 유저들을 직접 만나 친밀한 스킨십을 형성하고 유저 네트워크의 강화 및 커뮤니티의 활성화를 위해 기획되었으며, 'All about the Community'를 핵심으로 내세웠다.

8개 도시는 각 지역에 거주 중인 '서머너즈 워' 유저들의 접근성 및 지역의 특색, 호응도 등을 고려해 선정되었는데, 첫 번째 투어 도시인 캐나다 밴쿠버에서는 120여 명의 유저들이 참여했으며 유저간 토너먼트 대결을 비롯해 몬스터 맞히기 스무 고개 등 다채로운 행사를 펼쳤다. 밴쿠버에서 자체적으로 유저들과 지속적인 오프라인 소통을 진행하고 있던 제이맥도 적극적으로 참여해 교류하는 시간을 가졌다.

첫 번째 개최 도시인 밴쿠버 행사 소식을 들었는지, 두 번째 행사 개최 도시인 브라질 상파울로에서는 더 뜨거운 반응이 이어졌다. 오프라인으로 진행되는 행사 특성상 사전 예약 이벤트를 통해 유저들의 신청을 받았는데, 실제 행사장에서는 사전에 신청하지 못한 유저들을 포함해 약 300여 명의 유저들이 몰려서 브라질 유저들의 '서머너즈 워' 사랑을 확인하는 계기가 되었다. 행사에 참여한 유저들은 '모바일게임 오프라인 이벤트가 브라질에서 열리는 경우가 흔하지 않은데 컴투스에서 이렇게 유저를 위한 행사를 연다는 소식에 깜짝 놀랐다고 입을 모았다. 심지어 한 유저는 행사에 참석하기 위해 브라질 상파울로에서 약 2,300km나 떨어진 볼리비아에서 오기도 했는데, 서울-부산 거리의 약 6배, 차량으로 이동시 30시간 넘게 소요되는 초장거리 손님으로 관계자들을 깜짝 놀라게 했다.

게임빌-컴투스 미국 지사는 이러한 지역별 행사를 통해 북미에 위치한 '서머너즈 워' 유저들과의 유대관계를 높이는 동시에, 그동안 가려져 있었던 숨은 고수들이 빛을 보는데도 도움이 될 것으로 예상하고 있다. 실제로 이러한 지역 행사를 통해 SWC에 큰 관심을 가지게 된 유저 '통슨'은 'SWC 2017' 대회에서 준우승을 차지한 싸이(PSY)를 꺾고 'SWC 2018아메리카컵' 결선에 오르기도 했다. 다음 '서머너즈 워 아메리카 투어(Summoners War Tour of America)'는 미국 텍사스주에 위치한 휴스턴에서 4월 중 열릴 예정이다.

글. 이해성 특파원 / haesunglee@

복면검왕

'복면검왕'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 1994년 아케이드 게임으로 첫선을 보인 정말 오래된 격투 게임입니다.



02

설마, 첫 번째 힌트만으로도 벌써 눈치채신 건 아니겠죠?

이 게임의 맵에는 교토(일본), 앙코르와트(캄보디아), 모뉴먼트밸리(미국) 등 세계 각국의 명소들이 스테이지로 등장하며, 그 장소에서 대결이 끝나면 다음 장소로 이동해서 대결을 진행합니다.

03

감이 좀 오시나요? 너무 쉬운가..

게임의 이름은 '글자 수는 한문으로 두 글자, 내용은 강력한 이미지를 줄 수 있도록' 정하라는 고위 인사의 지시로 정해졌다고 합니다.

04

음.. 이쯤에서 정답을 확신하신 분들이 많을 것 같은데요!

이 게임의 시리즈에서는 '백두산'이라는 한국인 캐릭터가 등장하기도 했습니다. 이 캐릭터는 태권도를 무술로 사용하였는데, 당시 공격 모션이 태권도와는 거리가 멀었기에 인기와 함께 비판도 많이 받았다고 합니다.



05

기억이 나질 않으신다고요? 그럼 도움을 드리기 위해 캐릭터 이미지를 공개해드리도록 하겠습니다!

게임에서 패배하게 되면, 누워있는 패배자와 함께 바닥 화면이 뜨고 화면 밑에 푸른 글자 YOU LOSE가 계속 있으면서 CONTINUE? 9부터 시작하여 0이 되면 게임 오버가 됩니다.



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

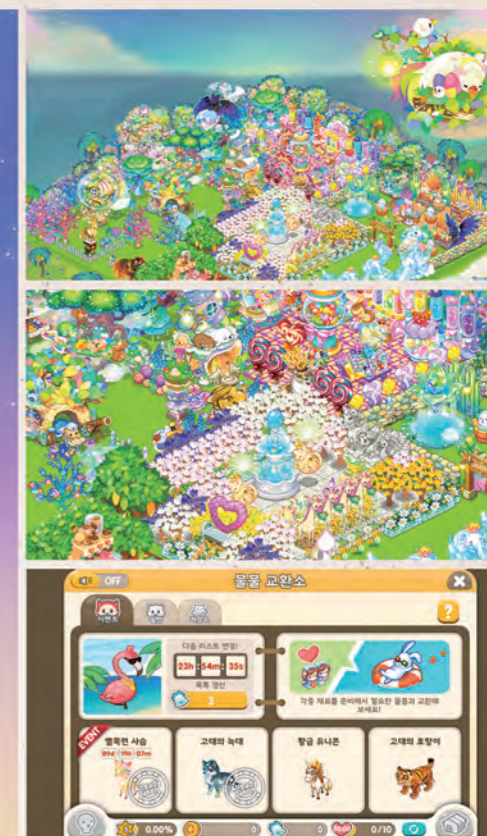
기간 : ~ 2019년 4월 17일

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

3월호 정답 : 몬스터헌터-월드 / 3월호 당첨자 : 윤주성(경기도 수원시), 박민서(경기도 용인시), 양진환(서울시 관악구)

글. 김다미 기자 / dmkim@

MUSTHAVE



타이니팜 (Tinyfarm)

[개발사 / 퍼블리셔] 컴투스

[장르] SNG

[키워드] 다양한 동물과 나만의 농장 꾸미기로 느끼는 귀농의 참맛!

[추천] 동물을 좋아하는 유저, 꾸미기에 관심이 많은 유저

[소개] 귀여운 동물들과 아이템으로 농장을 꾸미고 성장시킬 수 있어요. 각기 다른 콘셉트의 여섯 가지 맵을 모두 열어 나만의 농장을 꾸며 보세요. 어떤 맵에서는 미니 게임을 플레이해서 동물을 얻을 수 있어요! 이 밖에도 월 2회 이상 진행되는 다채로운 이벤트를 통해 매번 새로운 동물과 아이템이 업데이트됩니다. 친구들과 애정을 주고 받으며 서로의 동물을 교배해 전설 동물 획득에도 도전해 보세요!

[구성] 여섯 개의 맵 '타이니팜', '타이니 비치', '토이 빌리지', '타이니 주', '시크릿 밸리', '터틀 아일랜드'와 '모험', '요리', '미니 게임', '물물 교환소' 등의 다양한 시스템

[인기 콘텐츠] 친구들과 함께 성장할 수 있는 마을 시스템!

친구들과 서로 밀어주고 끌어주며 활기찬 농장 생활을 즐겨 보세요~

[리뷰] 역사가 오래된 만큼 동물과 아이템도 굉장히 많아요. 여섯 개의 맵을 모두 돌려 농장을 꾸미고 동물들을 챙기다 보면 시간이 금세 지나간답니다!

[초보 꿀팁] 일정 시간마다 유료 재화인 벨을 생산하는 벨트리는 필수! 벨트리를 3레벨로 업그레이드하고 벨을 차곡차곡 모아 보세요~



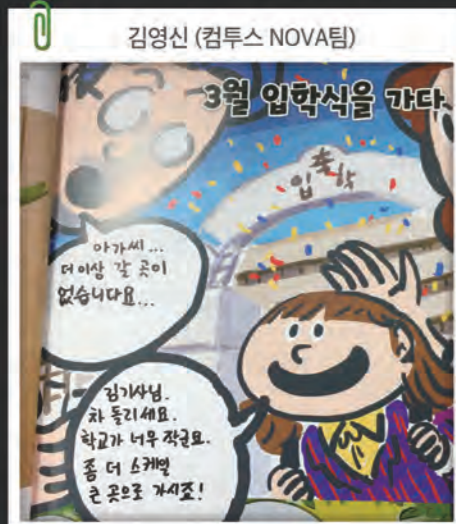
2019 KBO 개막전

봄, 야구장을 가다.



Park Su-Hyeon

🎁 3월호 당첨자 발표 김영신, 김유라님 축하드립니다~!



WE WIT

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

2019년 4월 17일까지

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

던전에서 알아야 하는 게임 용어

풀링

던전에서 원활한 진행을 위해 멀리 있는 몬스터를 파티원이 있는 곳으로 끌고 오는 행위를 말한다. '당기다(Pull)'라는 단어에서 유래된 용어로, 특정 몬스터를 당겨온다는 뜻으로 사용된다. 보통 파티의 탱커 플레이어가 주로 하는 행위.

Ex) 이 몬스터는 풀링해서 잡을게요!

로밍

로밍 몬스터는 위치가 고정된 몬스터와 달리 넓은 장소를 오가기 때문에 피하기 어렵고, 다른 몬스터와 전투 중에 갑자기 끼어들어 플레이어나 파티를 위기에 빠뜨리는 상황이 발생할 수 있다. 때문에 일부 게임에서는 로밍 몬스터가 오가는 주기를 계산해서 전투를 피해 가거나, 로밍 몬스터가 돌아오기 전에 다른 몬스터를 풀링(Pulling)해서 처치하는 등 로밍 몬스터를 일종의 공략 요소로 활용하기도 한다.

Ex) 로밍 조심해서 가시죠~

애드

의도하지 않았던 몬스터가 플레이어의 캐릭터를 공격하는 것을 의미한다. 쓸데없는 몸이 몰려오므로 던전 공략에 방해되고 파티원들에게 손해를 끼치는 행위이다.

Ex) 로밍 애드났으니 잡고 이동할게요.

일점사

사전적 뜻으로는 단일한 적에게 공격을 집중하는 것을 의미한다. 아군이 가진 화력을 집중해서 가장 성가신 적 하나를 빠르게 제거하기 위해 시행하는 전술이며, 일반적으로 일점사는 체력이나 공격력이 특출나게 뛰어난 적이나 몬스터를 빠르게 제거하는 것을 뜻한다.

Ex) 에드난 몬스터 빠르게 (일)점사 부탁 드려요.

폭딜

모든 수단을 다해서 적에게 최대의 데미지를 입히는 것을 의미한다. 일반적으로 공격대 콘텐츠는 몬스터 공략 전략에 따라 '최대치의 공격을 쏟아부어야 할 타이밍'과 '조절해야 할 타이밍'이 따로 있는데, '폭딜'은 바로 적에게 최대치의 공격할 타이밍에서 사용한다.

Ex) 보스몹 미터기 뚫을 수 있는 폭딜 넣어주세요!

광역

넓은 지역 혹은 여러 몬스터에게 한 번에 데미지를 주는 기술을 광역이라고 한다. 일반적으로 공격 기술만 묶어서 '광역 공격'이라는 표현을 자주 사용하지만, 그냥 '광역'이라고만 부른다면 피해뿐만 아니라 강화나 약화, 회복과 같이 어떠한 효과라고 해도 넓은 지역 안의 캐릭터들에게 영향을 끼칠 수 있다면 이를 묶어서 광역 기술이라고 칭한다

Ex) 법사님 광(역) 치세요!

Quiz

뇌섹인이 푸는 센스 퀴즈

가장 빠른 블루길 2마리를 찾기 위해 필요한 최소 경주 횟수는?

피싱마스터 고수 현우는 여울 계곡에서 블루길 9마리를 잡았다.
그 중 가장 빠른 2마리를 수족관에서 키우려고 한다.
가장 빠른 2마리를 찾기 위해 경주를 최소 몇 번 해야 할까?
단, 조건은 아래와 같다.

- 1. 한 번에 3마리씩 경주한다.
- 2. 타이머가 없어 시간을 알 수 없다.
- 3. 물고기는 경주할 때마다 순위가 바뀌지 않으며, 지치지 않는다.

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

기간 : 2019년 4월 17일
메일 주소 : gcnews@gamevilcom2us.com(주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

3월호 퀴즈 : '???' 안에 들어갈 숫자는 과연 무엇일까?
정답 : 137 (두 수의 차가 가장 적은 네 자릿수는 4012, 3875, 두 숫자의 차이는 4012-3875 = 137)
당첨자 : 김재원(경기도 수원시), 강경숙(서울시 은평구), 최은호(부산시 금정구)



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 **풀리처상**을 시상합니다.
2019년 3월호 대망의 사보 풀리처상 수상자들을 지금 공개합니다.



3월호 송민준 기자

생각지도 못한 상을 받게 되어서 너무나 기분이 좋네요! 처음 기사를 써보게 되었는데, 짧은 시간에 인터뷰부터 마무리까지 하려니 많이 부족했습니다. 이 부족한 원고를 잘 마무리해주신 편집부 분들께 감사 드리며 인터뷰하면서 화기애애한 분위기로 잘 진행해주신 올엠 관계자 분들께도 감사의 인사를 전합니다. 다시 한번 감사 드립니다!



3월호 문전리혜 기자

부족한 기사였는데, 생각지도 않은 좋은 상을 주셔서 감사합니다. 이번 전시회는 개인적으로도 뒤상의 작품들에 대해 다시 생각해볼게 된 좋은 기회였습니다. 뒤상은 작품 이미지만으로는 내용을 이해하기 어려운 점이 있는데, 글을 통해 독자 분들께 이야기하다 보니 다소 설명이 길어진 느낌이라 아쉬웠습니다. 그래도 제 글이 여러분들에게 조금이라도 미술에 흥미를 가지실 수 있는 계기가 되었으면 합니다. 감사합니다.

EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



이주형 기자

사보에 참가하게 되어 영광스러운 순간이었습니다. 기자 한 명 한 명이 모여 하나의 사보를 만들어낸다는 것은 정말 멋지고도 놀라운 일입니다. 항상 힘써주시는 많은 분의 노고에 깊이 감사드립니다.



김재진 기자

즐거 보는 사보에 기자로 참여하여 새로운 경험을 가질 수 있었던 뜻 깊은 시간이었습니다. 앞으로도 좋은 기사들을 접할 수 있는 사보가 되었으면 합니다.



김다미 기자

일상적인 업무에서 벗어나 사보 기자라는 새로운 경험을 하게 되어 즐거웠습니다. 모두 따뜻한 봄 날씨만큼 기분 좋은 일들로 가득한 4월 보내시기 바라겠습니다~



이병하 기자

항상 느끼는 부분이지만, 읽을 만한 기사를 쓰는 것은 쉬운 일이 아니었습니다. 재미있게 읽어주셨으면 좋겠습니다!



조지현 기자

기자라는 활동도, 인터뷰도 모두 처음이었는데, 배려해주신 사운드팀 분들과 사보 담당자 분들, 또 다른 많은 분들 감사합니다. 덕분에 즐겁게 기사 쓸 수 있었습니다!



허동영 기자

기자로 참여하면서 생소하지만 색다른 경험을 하게 되어 좋은 추억으로 남을 것 같습니다. 저뿐만이 아닌 다른 분들, 그리고 앞으로 기자에 참여하실 분들도 좋은 추억으로 남으셨으면 좋겠습니다.



이범성 기자

담당하고 있는 게임의 리뷰를 작성하게 되어 감회가 새로웠습니다. 부족한 글씨지만 구독자 분들에게 유익한 정보가 되었으면 합니다. 다들 간절기 몸 관리 잘하시고 행복하세요!



송수진 기자

사보 기자가 되어 신기하기도 하고 한 편으로 떨리기도 했네요. 도움 주신 분들에게 감사하고 재미있는 경험이었다고 생각합니다. 게임빌컴투스 파이팅!



김성오 기자

평소 업무처럼 글을 작성하는 일이니 어렵지 않을 거라 생각했는데, 막상 해보니 생각보다 쉽지 않았고 오랜 시간이 걸렸던 것 같습니다. 사보 발행을 위해 노력해 주셨던 모든 분들께 감사 드리고 다들 고생 많으셨습니다!



김영신 기자

기자로 선정되면 어떤 기사를 써야 할지 고민과 걱정이 많았는데, 막상 해보니 어렵지 않았습니다. 많은 분들이 기자로 지원해 경험해 보셨으면 합니다.



김보현 기자

기자 제의를 받은 처음에는 사실 회사 업무와 동시에 기사를 써야 한다는 사실에 다소 부담감을 느꼈습니다. 하지만, 기자 활동을 하며 익숙어나마 기사도 써보고, 잘 연락하지 않던 지인과도 오랜만에 만날 수 있게 되어 좋았습니다. 보람차고 의미 있는 활동이었어요.



안기현 기자

회사 생활 중에 새로운 경험을 할 수 있어 너무 재미있었습니다. 앞으로는 사보를 좀 더 애정을 가지고 읽을 수 있을 것 같네요. 사보 만드시는 사우 분들, 기자 분들 모두 감사합니다!



최현우 기자

사보를 준비하면서 앞으로 사보에 상당히 실릴 만한 좋은 게임을 만들고 싶어졌습니다. 게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 파이팅!



함완식 기자

평소 해외 게임 소식에 관심이 많았던 터라 즐겁게 쓸 수 있었습니다. 사보를 함께 준비하신 모든 분들 고생하셨습니다.



김대석 기자

새로운 경험, 만남을 통해 긍정적인 에너지를 얻고 갑니다. 2019년도 게임빌 프로야구 파이팅!



이정규 기자

사보 기자로 사우 분들에게 어떤 정보를 전달하면 좋을지 자료 준비하고 정리하면서 많은 고민을 했습니다. 업무와 겹쳐서 기사를 준비하느라 어려움은 있었지만... 즐거운 경험이었습니다~ :-)



양보람 기자

인터뷰를 위해 컴투스까지 다녀왔었는데, 열심히 한 만큼 이번 사보를 보기 더 뿌듯합니다! 사보 기자단을 통해 평소에 빌 기회가 없었던 분들과 이야기를 나눌 수 있어 즐거웠습니다. 다음에 또 만나요!



정용빈 기자

사보 기자로 선정되어 걱정을 했었는데 많은 도움을 주셔서 수월하게 진행되었고 색다른 경험이 되었습니다. 앞으로도 좋은 내용 부탁 드립니다.



탁진엽 기자

미세먼지에 대해 막연한 두려움만 가지고 있었는데, 이번 기자 활동 경험을 통해 도움이 될 만한 정보들을 구체적으로 알 수 있어 뜻 깊은 시간이었습니다.



권혁 기자

'깨매' 시절 인터뷰 대상자에서 이번에는 직원으로 기자 활동을 할 수 있어서 뜻 깊은 시간이었습니다! 다음에도 기회가 된다면 참여해보고 싶습니다!



진수연 기자

그간 하루하루 정신없이 바쁘게 지내서 사보 내용을 꼼꼼히 보지 못했는데, 이번 기자단 경험을 통해 사보에 더욱 더 애착과 관심이 생겼습니다. 앞으로 큰 애정과 관심을 가지고 사보 내용을 구석구석 흥미롭게 읽을 수 있을 듯 합니다. ^^



강다정 기자

'기자'가 되어 본 색다른 경험. 걱정했지만 많이 도와주셔서 감사합니다. 즐거운 추억 만들었습니다~



유수연 기자

컴투스 식구가 된 지 얼마 안되어 '인터뷰 기사를 잘 쓸 수 있을까?' 걱정이 많았는데요. 좋은 분들의 도움과 열정을 받아서 무사히 마무리 지을 수 있었습니다. 다음에 기회가 있으면 기자단 활동을 다시 해보고 싶습니다. :)

Communications

Talk Knock

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

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

★ 혹시라도 사보 구독을 원하지 않는 분들도 메일로 알려주시면 반영하겠습니다.

★당첨★ ghtu1004

10월부터 사보를 보고 있는데 게임계 소식과 더불어 다양한 문화 정보까지 챙길 수 있는 알짜배기 정보들이 가득해서 재밌게 읽고 있습니다. 직접 참여할 수 있는 다양한 코너까지 놓칠 것이 하나도 없는 사보! 이제 곧 봄이 시작되는 3월 다들 즐거운 봄 보내세요~~~ P.S 모든 프로젝트 맡으시는 분들 100억 고고!!

★당첨★ gfa78sta

단순 게임 소식만 전해주는 것을 넘어 맛집 탐방, 류현진 팬 미팅, 각종 인터뷰, 이벤트 등 읽을거리, 즐길거리들이 풍성해서 시간 가는 줄 모르고 단숨에 읽었어요. 간만에 좋은 소식지 하나 득템했습니다~ 앞으로도 꼭~ 애독할게요.^^

★당첨★ dntjr7201

1달 만에 쓰게 되었네요. 여전히 개발자들은 매일같이 머리를 맞대어 끊임없이 회의를 하실 텐데 그 와중에 류현진 선수 팬 미팅이라니 엄청나시네요. 저도 한번 만나서 사인받고 싶었는데 부럽네요. 2월에 메일이 없어서 안 보시려나 생각하시겠지만 꾸준히 보고 있습니다. 항상 힘내서 좋은 작품 기대하겠습니다.





Eluna

엘루나