

Cover Story, 게임빌 축구 마니아 박호용 사우
 Special, 컴투스 한국3대3농구연맹 후원
 Games In My Pocket, 연극영화과 강소연 님
 New Face, 게임빌 BSS팀의 새 얼굴 김산박
 Who? 컴투스 서원정 본부장 편
 Top Finger, '별이되어라!' 3년차 유저 최세영 님
 Jobs&Gates, 3D 연출 캐릭터 모델러 편
 Monthly Item, 무선 이어폰 '갤럭시 버즈' 사용 후기
 The Legend, '데드바이 데어라이트' 편



'호용'의 오월

늘 곁에 있는 사람의 힘이 소중하다는 걸 알면서도
 실가운 말 한 마디 건네기가 참 쑥스럽죠.
 속내를 표현하기도 서툴고, 오히려 짜증을 내서 상대의 맘을 아프게 합니다.
 그렇게 많은 상처가 지나가도 늘 우리 곁을 지켜주는 게 가족인 것 같아요.

어린이날, 어버이날, 부부의날..
 가정을 위한 종합선물 같은 달이 바로 오월.
 꼭 눈으로 서로의 정을 확인할 필요는 없지만,
 나중으로 미루기엔 또다른 '오늘은 절대 오지 않을 거예요.'

표현의 기술이 낮설어도, 프로처럼 정교하지 않아도 부끄러워할 이유 없어요.
 진심이 담긴 말 한 마디면 그게 바로 감동이니까요.

저는 스스로 오월의 다짐을 해 봅니다.
 솔직한 속내 표현, 그리고 가족의 '행복'.
 더불어 게임 가족 모두의 행복.

GAMEVIL COM2US NEWS

GAMEVIL[®] COM2US



to be new is
to be young again

게임빌컴투스뉴스

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



컴투스 프로야구
2019



PERFECT INNING 2019



MLB TRADEMARKS AND COPYRIGHTS ARE USED WITH PERMISSION OF MAJOR LEAGUE BASEBALL. VISIT MLB.COM
OFFICIALLY LICENSED PRODUCT OF MAJOR LEAGUE BASEBALL PLAYERS ASSOCIATION-MLBPA TRADEMARKS AND COPYRIGHTED WORKS, INCLUDING THE MLBPA LOGO,
AND OTHER INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS ARE OWNED AND/OR HELD BY MLBPA AND MAY NOT BE USED WITHOUT MLBPA'S WRITTEN CONSENT.
VISIT WWW.MLBPLAYERS.COM, THE PLAYERS CHOICE ON THE WEB. © 2017-2019 GAMEVIL COM2US USA, INC. GAMEVIL AND THE GAMEVIL LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMEVIL, INC.
GONGGAMES AND GONGGAMES LOGO ARE TRADEMARKS OF GONGGAMES CORP. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
MAJOR LEAGUE BASEBALL PLAYERS ALUMNI ASSOCIATION TRADEMARKS AND COPYRIGHTS ARE USED WITH THE PERMISSION OF
THE MAJOR LEAGUE BASEBALL PLAYERS ALUMNI ASSOCIATION AND MAJOR LEAGUE ALUMNI MARKETING, INC.



Global Mobile Game No. 1 'GAMEVIL-COM2US'

2019. 5. MAY

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

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

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

'GAMEVIL COM2US NEWS' 2019년 6월호에는 더욱 다양한 독자 분들의 소리를 담고자 합니다. 구독을 원하시는 분들은 아래 주소로 접속해주세요.

www.gamevilcom2us.com/gcnews



발행인 송병준
편집인 김익진
기획·편집 게임빌컴투스뉴스 편집부
디자인 박선영
사명: 게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스그룹을 임직원, 그리고 독자 여러분
게임빌컴투스뉴스 2019년 6월호 / 통권 제144호(Since 2007. 11.)
발행일 2019년 4월 30일 / 2001년 11월 정간호 발행(월간 비매물)
발행처 게임빌 / 서울시 서초구 자곡동 4 게임빌빌딩
정보관명명 신고 일자 2018. 7. 5 / 신고 번호 서울 라1175호

Game Market

- Overseas
- World Game Now
- Features
- Korea
- Event/Adverts

Inside G-C

- Company News
- Marketing News
- Marketing Update
- Marketing Connect

Play Game

- Mobile
- Game Focus
- Hot Game
- Non-Mobile
- Event
- Product

Game People

- People
- Cover Story
- News
- Web
- Partners
- Life
- Time
- Fun
- Partnership
- Adverts
- Info
- Company
- Event/Adverts

Game Mania

- Mania
- Top Player
- User
- Retrospective
- Game/Event/Adverts

Congrats

Welcome Welcome

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

게임제작2본부 옥동석 차장 / 게임제작2본부 지식훈 대리 / 게임제작2본부 장근배 차장 /
게임제작2본부 염홍섭 대리 / 제작관리실 김좌진 차장 / 게임제작2본부 이운구 차장 /
게임제작2본부 최재수 차장 / 게임제작2본부 이석용 과장 / 게임제작2본부 이소라 대리 /
게임제작2본부 임성경 대리 / 경영전략부문 임성희 대리 / 크리에이티브컨텐츠실 피경은 사원 /
개발운영실 이한빈 사원 / 개발운영실 구수연 사원 / 개발운영실 안우리 사원 /
개발운영실 유재찬 사원 / 개발운영실 이승복 사원 / 개발운영실 이찬행 사원 /
마케팅실 방상재 사원 / 사업개발실 조경민 사원 / 제작2본부 김연진 사원 /
제작2본부 임유빈 책임 / SC사업실 김우순 과장 / SC사업실 지성일 차장 /
HEAT실 유형민 책임 / 경영관리본부 김순필 과장 / 크리에이티브컨텐츠실 진슬기 대리 /
제작2본부 김영빈 선임 / 개발운영실 김대학 선임 / 게임사업본부 이미영 사원 /
HEAT실 엄인섭 책임 / 플랫폼2실 이두연 선임 /
Aidan Lin(USA) / Tharaka Somaratna(USA) / Andy Sung(USA) /
Anna Mamontova(Europe) / Clément Martinez (Europe) / Akkawit Kurushima(SEA)



Congratulations

김투스 운영기획팀 류예현 대리, 결혼!

류예현 대리가 5월 19일, 광화문 루드블랑에서 결혼식을 올립니다.
두 사람의 사랑이 더 큰 사랑으로 커 나갈 수 있도록
앞날을 축복해 주세요!



MLB 9인닝스 19

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





게임빌, 글로벌 히트 MMORPG ‘탈리온’ 인기 캐릭터 ULTRAMAN 콜라베레이션

게임빌(대표 송병준, WWW.GAMEVIL.COM)이 글로벌 히트 MMORPG ‘탈리온(일본 서비스명 ‘벤데타’, ‘VENDETTA’)’의 대형 업데이트를 실시한다고 10일, 밝혔다. 특히 일본에서 특촬물로 시작해 극장판과 만화책으로 제작되며 대표적인 인기 캐릭터로 자리매김한 ‘ULTRAMAN’ (울트라맨)과의 콜라베레이션 업데이트가 큰 호응을 얻을 것으로 기대된다. ‘탈리온’은 작년 동남아 시장 출시 후 태국 애플 앱스토어 매출 순위 3위에 오르고, 일본에서는 애플 앱스토어 매출 7위를 기록하면서 해외 시장에서 모바일 MMORPG의 트렌드를 주도하고 있다. 일본의 원조 슈퍼 히어로인 ‘ULTRAMAN’은 최근 넷플..



컴투스 'MLB 9이닝스19', 메이저리그 새 시즌 개막과 함께 ‘플레이볼’

모바일게임 기업 컴투스는 자사가 개발하고 서비스하는 모바일 야구게임 'MLB 9이닝스19'에서 대규모 업데이트를 실시하며 본격적인 새 시즌 맞이에 나섰다 밝혔다. MLB 9이닝스 19는 미국 메이저리그(MLB)를 소재로 서비스 하고 있는 컴투스의 대표적인 야구 게임 IP(지식재산권)로, 메이저리그 어드밴스드 미디어(MLBAM)와 메이저리그 선수협회(MLBPA)와의 풀 라이선스는 물론 메이저리그 은퇴선수협회(MLBPA)와의 계약을 통해 MLB 모든 구단의 정보를 그대로 반영한 최고의 리얼리티를 자랑하고 있다. 이번 업데이트를 통해 2019 메이저리그 30개 구단의 로스터와 정보를..



게임빌, ‘MLB 퍼펙트 이닝 2019’ 전 세계 160여 개 국가 구글·애플 동시 서비스 중

게임빌(대표 송병준, WWW.GAMEVIL.COM)이 글로벌 구글 플레이와 애플 앱스토어에 ‘MLB 퍼펙트 이닝 2019(MLB PERFECT INNING 2019)’를 전 세계 160여 개 국가에 성황리 서비스 중이라고 4일, 밝혔다. 2014년 첫 출시 후 MLB와의 장기 파트너십을 통한 안정적인 서비스로 글로벌 시장에서 선전 중인 시리즈 스테디셀러로 최신작 출시를 통해 인기 확산에 나선 것으로 앞으로 활약에 관심이 집중된다. 새로운 버전으로 선보이는 ‘MLB 퍼펙트 이닝 2019’에는 다양한 신규 콘텐츠들이 탑재되었다. 대표적으로 원하는 선수를 직접 구매할 수 있는 ‘선수 즉시 영입’ 콘텐츠가..



출시 5주년 서머너즈 워, 글로벌 공략 표준된 최고의 기록들 공개

모바일게임 기업 컴투스는 글로벌 RPG(역할수행게임) ‘서머너즈 워: 천공의 아레나’(이하 서머너즈 워)의 출시 5주년을 맞아, 세계 유저와 함께 성장한 지난 5년의 성과를 담은 인포그래픽을 17일 공개했다. 컴투스가 개발한 ‘서머너즈 워’는 지난 2014년 4월 국내 출시 이후 전 세계에서 꾸준한 인기를 얻으며 한국을 대표하는 글로벌 모바일게임으로 단단히 자리매김했다. 특정 지역 편중 없이 동서양에서 고루 사랑 받으며, 유저와 함께 쌓아온 무한한 콘텐츠와 글로벌에서 세운 최초의 기록들로 끊임없는 성장을 이어왔다. 현재까지 누적 133개국에서 매출 TOP10을 기록했으며, 그 중 80개국에서 게임 매출 1위..

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



‘인도네시아 첫 번째 공식 e스포츠 대회 개최’

인도네시아 정부가 첫 번째 e스포츠 공식 대회를 개최했다. 인도네시아 전역에서 열리는 이번 대통령컵 대회에서는 문톤의 ‘모바일 레전드’가 정식 종목으로 채택되었다. 예선은 2월 9일부터 2019년 3월 3일까지 진행되었으며, 3월 30일, 31일에 이스토라 세나안에서 결승전을 치렀다. 총 상금은 10만 달러였다.



날이 갈수록 뜨거운 ‘도타 2 오토체스’ 열풍!

작년 하반기에 처음 출시된 ‘도타 2’의 커스텀 맵 ‘오토체스’의 열기가 갈수록 뜨겁다. 분명 ‘도타 2’에 나오는 캐릭터들이 등장하고 캐릭터들의 능력들도 ‘도타 2’와 비슷하지만 ‘오토체스’는 턴제 전술 전략 게임으로 총 8명의 플레이어가 겨루는 게임이다. 매 라운드마다 가지고 있는 캐릭터를 관리하고 전략적으로 배치하는데, 정해진 시간이 지나면 배치한 캐릭터들이 서로 자동으로 싸우기 시작한다. 재미있는 점은 라운드별로 다른 플레이어들과 랜덤 매칭이 되고 경기는 마지막 승자가 결정날 때까지 계속된다는 것. 성적이 가장 좋은 상위 3명의 플레이어에게 특별한 캔디가 보상으로 제공되고 이는 게임 내 코스튬 아이템과 교환이 가능하다.



AI가 ‘도타 2’ 월드 챔피언들에게 완승!

지난 4월, 트위치 TV에서 특별한 ‘도타 2’ 대결이 성사되었다. 생중계로 열린 이번 대결은 인공지능 프로그램 개발 회사인 ‘Open AI’서 개발한 ‘봇’과 ‘도타 2’ 월드 챔피언팀 ‘Team OG’가 맞붙었다. 경기에 사용된 인공지능들은 공정한 경기를 위해 몇 가지 제한점을 걸었는데, 인간적인(현실적인) 반응 속도를 비롯해 아이템을 사전에 미리 설정해 놓았고, 인공지능들이 서로 커뮤니케이션할 수 없도록 제한했다. 그럼에도 불구하고 경기 결과는 인공지능 프로그램이 2대0으로 완승을 거두었다.

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

‘서머너즈 워’ 유럽 유저 투어 시작!

게임빌-컴투스 유럽 지사에서 현지 유저를 직접 만나는 ‘2019 서머너즈 워: 유럽 투어’를 시작했다. 네덜란드 암스테르담에서 열린 첫 번째 투어 행사에는 120여 명의 유저가 참여해 유저 간 토너먼트 대결, 게임 내 지식 퀴즈 대결 등 다채로운 프로그램이 진행되었으며, ‘서머너즈 워 월드 아레나 챔피언십 2018’ 유럽컵 본선 우승자인 디지피(DGP)가 현장을 방문해 팬들과 소통하는 시간도 가졌다. 유럽 투어는 이번 네덜란드 암스테르담을 시작으로 5월 독일 베를린, 6월 프랑스 리옹, 7월 러시아 모스크바를 거쳐 8월 독일 쾰른을 마지막으로 5개월의 대장정을 마무리할 예정이다.



GAMEVIL COM2US THAILAND

‘서머너즈 워’ 송고란 축제 맞아 커뮤니티 이벤트 열어

게임빌-컴투스 태국 지사에서 송고란 축제를 맞아 ‘서머너즈 워’ 유저 커뮤니티 행사를 열었다. 태국 신년 축하 행사인 송고란 휴일은 온 가족이 함께 즐기는 태국에서 가장 큰 규모의 축제에 알려져 있다. 커뮤니티 이벤트 기간 동안 태국 지사는 ‘서머너즈 워’ 팬아트를 비롯해 유저들이 몰속성 몬스터만을 사용해 겨루는 배틀 오브 블루(Battle of Blue), 아일랜드 데코레이션(Island Decolation) 등 다양한 행사를 통해 유저들과 함께하는 시간을 가졌다.



GAMEVIL COM2US VIETNAM

‘서머너즈 워’ 카페 에피소드 15 방영

게임빌-컴투스 베트남 지사에서는 ‘서머너즈 워’ 카페에서 최근 열린 2019 ‘서머너즈 워’ SEA 토너먼트 우승 유저와 4강 진출 선수들을 초청해 실시간 방송을 진행했다. 1시간 동안 진행된 이번 방송에서는 토너먼트의 하이라이트 영상을 비롯해 당시 선수들의 생각 등을 자세히 소개하고 상위 4명의 선수들의 전술에 대한 토론도 이어졌다. 시청자들은 선수들의 출연에 큰 호응을 보였으며, 실시간 아레나를 위한 완벽한 덱 구성에 대한 질문이 끊이지 않아 베트남 유저들의 ‘서머너즈 워’ 사랑을 느낄 수 있었다.

글. 셀링가차르 특파원 / yskacar@



컴투스, KOREA 3X3 프리미어리그와 타이틀 스폰서십 체결 3X3 농구의 미래 함께한다!

컴투스가 대한민국의 3대3 농구 발전을 지원하기 위해 한국3대3농구연맹(회장 양재택)을 후원한다.

컴투스는 2019년부터 3년간 한국3대3농구연맹이 주관하는 프로 대회 ‘KOREA3X3 프리미어리그’의 타이틀 스폰서 참여를 결정하고, 최근 이를 위한 협약식을 진행했다. ‘KOREA 3X3 프리미어리그’는 국제농구연맹(FIBA)에 공식 등록된 국내 최초의 3대3 농구 프로리그로, 2018년 출범해 첫 정규 대회를 치렀다. 박진감 넘치는 경기 진행과 다양한 현장 프로모션, 프로농구 스타 선수들의 합류 등으로 많은 농구 팬들의 열띤 호응을 얻으며 새로운 스포츠 문화로 자리매김하고 있다.

이번 협약에 따라 2019년부터 개최되는 본 대회의 공식 명칭은 ‘컴투스 KOREA3X3 프리미어리그’로 정하고, 컴투스는 안정적인 리그 운영과 지속적인 성장, 발전을 위한 지원을 약속했다.

컴투스는 이번 후원을 통해 3대3 농구의 활성화와 저변 확대의 토대를 마련하고, 다양한 계층의 선수 육성을 통한 경쟁력 향상에 기여할 예정이다. 특히 농구 선수를 꿈꾸는 아마추어 농구인과 현역 은퇴 선수 등에게 각각 다양한 기회와 새로운 도전의 장을 열어줄 수 있을 것으로 기대하고 있다.

컴투스 관계자는 “길거리농구로 시작된 올림픽 정식 종목으로 채택된 3대3 농구의 열정과 도전 정신은 한국을 넘어 세계 시장을 향해 씩씩 달려가는 컴투스의 브랜드 이미지와도 부합한다. 이번 후원을 통해 한국 3대3 농구가 지속 발전하고 오는 2020년 개최되는 올림픽에서도 좋은 성과를 거둘 수 있기를 기대한다”고 밝혔다.

한편, 컴투스가 타이틀 스폰서로 참여하는 2019시즌 ‘KOREA3X3 프리미어리그’는 지난 1월 트라이 아웃을 개최해 새 시즌에 대한 기대감을 높였으며, 5월 개막해 두 번째 시즌을 맞을 예정이다.



글. 송준석 기자 / junsukms@



별이되어라! (DRAGON BLAZE)

[개발사 / 퍼블리셔] 플린트 / 게임빌

[장르] 수집형 RPG

[키워드] 탄탄한 시나리오로 중무장한 고퀄리티 RPG!

[추천] 동료 수집을 좋아하는 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.

[구성] '스토리 던전', '요일 던전', '아레나 대전', '월드 보스', '길드 약탈전', '길드 모험', '레이드'

[인기 콘텐츠] 정해진 요일에 각각 다른 종류와 패턴의 월드 보스가 등장합니다.

동료 조합으로 최고의 점수에 도전해보세요!

[리뷰] 서비스 5주년의 장수 게임! 별이되어라!는 매일 플레이의 시간,

노력에 따라 루비를 몇만 개씩 얻을 수 있어 정말 헤자스럽고,

재밌게 플레이할 수 있습니다. 여기에 너무 예쁜 디자인에 재밌는 스토리까지!

아기자기한 최애 캐릭터만 봐도 즐거운 게임이라 가벼우면서도 재밌는, 과하게 집중을

안해도 풍성한 이벤트 때문에 매일 매일 즐거운 게임이라 말하고 싶습니다.

[초보 꿀팁] '별이되어라!' 공식 카페에 방문해보세요!

45만 멤버들의 활발한 소통 및 각종 팁 공유, 고수 랭커들의 베스트 공략,

초보 유저 가이드 등 놓칠 수 없는 꿀 정보가 가득합니다!



컴투스 봉사 활동

임직원 가족과 함께하는 봄맞이 나무 심기

컴투스가 '봄맞이 나무 심기' 봉사 활동을 진행했다.

이번 봉사 활동은 컴투스와 사단법인 글로벌쉐어, 관악구자원봉사센터가 함께했으며, 극심한 미세먼지로 인한 환경 문제를 개선하고 자연의 소중함을 되새길 수 있는 계기를 마련하고자 기획되었다.

컴투스는 최근 임직원 가족들과 함께 관악구에 위치한 서울시교육청과학전시관을 방문해 산딸나무, 왕벚나무 등 다양한 종류의 대형 수목을 심으며 환경 개선 활동에 참여했다.

임직원들은 공기 정화 식물을 활용한 화분 만들기 작업을 진행했으며, 봉사 활동 일정을 마친 뒤에는 동행한 가족 및 친구들과 함께 과학 전시관 내 생태체험학습장을 방문하는 등 자연과 가까워지는 시간을 갖기도 했다.

이번 활동에 참여한 컴투스 임직원들은 아이들과 함께 직접 나무를 심고 관련 시설 체험을 통해 자연의 소중함을 느낄 수 있어 즐거운 시간이었으며, 앞으로도 지역 사회 및 환경 보호를 위한 임직원 봉사 활동에 꾸준히 참여하고 싶다고 소감을 전했다.

한편 컴투스는 지난 2013년부터 사내 봉사단 '컴투게더' 활동을 통해 매 분기마다 임직원들과 함께 나눔 활동을 전개하고 있다. 전 세계 게임 유저와 함께하는 글로벌 사회 공헌 프로젝트로 컴투스 글로벌 IT 교실을 조성하는 등 국내·외 다양한 사회 공헌 프로그램을 통해 전 세계 청소년 및 청년들을 위한 후원 사업을 꾸준히 해왔다.





말에 품격을 더하다.

축구를 사랑하는 언어의 마술사, 박호용★



안녕하세요. 소개 부탁드립니다.

안녕하세요. 게임빌 고객센터팀 박호용입니다. 입사한 지는 올해로 만 3년째 되었습니다. 만나서 반갑습니다~

고객서비스팀에서 어떤 업무를 담당하시나요?

팀 내 신입사원 입문 교육부터 상담 코칭 교육, 서비스 모니터링 및 품질 평가 업무를 주로 하고 있어요. 고객센터를 통해 제공된 답변의 사후 관리나 객관적인 지표를 통한 사후 평가도 함께 진행하고 있습니다. 그 밖에도 교육 자료를 제작한 다거나 상담 장비를 관리하는 등 상담 지원과 서비스 품질 제고 향상을 위해 다양한 업무들을 하고 있어요.

고객서비스팀에서 일하게 된 계기는요?

원래 전공은 방사선학인데 우연히 어느 회사 고객센터에 입사하게 되었어요. 아무것도 몰랐던 상태로 교육을 받았는데, 교육을 받다 보니 강사분들에 대해 흥미가 생기더라고요. 저도 누군가에게 설명해주는 걸 좋아하거든요. 말을 잘하고 싶고, 제가 좋아하는 일이기도 해서 그 일을 계기로 전문성을 갖추고 싶어 서비스 아카데미

에 들어갔습니다. 그리고 CS 강사 자격증, 스피치 지도사 자격증을 취득했지요. 그렇게 전문성을 쌓아서 지금은 관련 직종인 고객센터팀에서 일하고 있습니다.

말을 잘하는 것에 대한 욕심이 있으신가요?

지금도 말을 잘하고 싶은 욕심이 많아요. 나중에 40~50대가 되면 강단에 서서 타인의 인생에 긍정적인 영향을 줄 수 있는 그런 사람이 되고 싶습니다. 그리고, 제가 축구를 좋아하다 보니 축구 캐스터나 해설에 대한 욕심도 있었습니다. 집에서 혼자 축구 중계 연습을 한다거나 뉴스 기사를 소리내 읽으며 발성이나 발음 연습도 많이 했어요. 하하. 한동안 관련 분야의 책들도 많이 찾아 읽어봤지요.

축구를 많이 좋아하시나요?

진짜 덕후입니다. 보는 것, 듣는 것, 하는 것, 읽는 것, 게임 다 좋아해요.(아, 불법 토토는 안합니다.) 어느 정도냐면, 축구 경기가 있는 날 집에 가면 모니터에 축구경기를 띄워놓고, 노트북에는 축구 게임을 띄워놓고, 휴대폰에는 다른 축구 경기를 틀어놓을 정도예요. 하하. 기본적으로 경기 시청을 좋아하고, 직접 뛰는 것도 좋아해요. 축구 관련 뉴스도 많이 보고, 축구 경기가 종료 되면 기사를 꼭 보면서 하이라이트도 다시 보고 댓글도 많이 써요. 베스트 댓글도 많이 되었죠. 제 일상이 되어버린 취미예요.

축구는 언제부터 좋아하게 되었나요? 좋아하는 선수나 팀에 대한 이야기를 해주세요.

2002년 월드컵 때부터 좋아하게 되었죠. 독일전에서 패배했을 때 정말 엉엉 울었던 기억이 나네요. 그때부터였던 것 같아요. 그 이후 박지성 선수의 자취를 따라다 보니 축구에 많은 관심이 생기더라고요. 가장 좋아하는 리그는 잉글랜드 프리미어 리그예요. 그중 아스널을 가장 좋아하고 티에리 앙리라는 선수를 좋아합니다.

축구 외에 다른 취미도 있을까요?

사이클 라이딩을 즐깁니다. 예전에 축구 동호회를 찾던 중 마땅한 곳이 없어서 혼자 할 수 있는 운동을 찾아보다가 로드 자전거에 입문하게 되었어요. 특히 야간에 라이딩하며 선선한 바람을 맞을 때면, 그것만큼 상쾌한 기분도 없더라고요.

사진 촬영도 좋아해서 라이딩하면서 좋은 경치를 사진으로 남기고 있습니다.

좋아하는 게임이나 장르는 뭐예요?

PC 게임을 주로 좋아해요. 축구를 좋아하다 보니 피파나 워닝일레븐을 많이 하고요, 또 FPS 게임도 좋아하는데 최근에는 배틀그라운드에 굉장히 빠져서 PC도 바꾸고 헤드셋이나 마우스 같은 장비도 업그레이드하게 되었어요. 고등학교 때는 '서든어택'에 빠져서 친구들과 동네 PC방 대회에 나간 적도 있어요. 주로 직접 컨트롤하는 게임을 좋아합니다.

마지막으로 독자 분들께 한 말씀 부탁드립니다.

먼저 인터뷰 준비해주신 기자님, 사진 촬영을 위해 신경 써주신 직원 분들께 감사드립니다. 그리고 고객 응대를 위해 애쓰고 있는 우리 팀원분들, 항상 고맙고 감사합니다. 마지막으로 인터뷰 글을 읽어주시는 모든 독자 여러분! 5월은 가정의 달인 만큼 가족, 연인과 함께 따뜻하고 행복한 봄 되시길 응원할게요! 이렇게 사보를 통해 독자 분들께 인사 드릴 기회가 생겨 영광입니다.





국내 출시 예정! 게임빌 자체 개발 신작 '엘룬'은 어떤 게임일까?

기자는 이번호에서 게임빌 자체 개발 신작 '엘룬'의 국내 출시를 앞두고 '게임빌컴투스뉴스' 독자분들께 '엘룬'에 대해 소개하는 시간을 가져보았다. '엘룬'은 대만을 비롯한 중화권에서 미리 출시되어 특별 캐릭터와 다양한 코스튬을 통해 많은 인기를 끌고 있다. 곧 국내 출시 예정인 '엘룬'은 더욱 많은 신규 캐릭터와 흥미진진한 콘텐츠로 국내 출시 이후 더욱더 큰 인기를 끌 것으로 기대된다. 조금 더 살펴본다면 '엘룬'은 총 200여 종에 육박하는 캐릭터 조합의 묘미와 현재 전투 방식의 다양한 스킬에서 발생하는 전략성이 돋보이는 게임이다. 또한 딜러, 버퍼, 디버퍼, 컨트롤러, 디스펠러 등 다양한 포지션과 그에 걸맞은 개성을 부여하려는 시도, 그리고 그것들을 잘 활용할 수 있도록 온갖 특수한 패턴으로 중무장한 보스 콘텐츠들이 있는데 보스를 제대로 공략하려면 유저 역시 캐릭터의 개성을 제대로 파악하고, 딜러들의 특성과 기타 유틸리티 캐릭터들의 시너지를 잘 고려하여 적재적소에 배치해야만 한다. 단순히 반복적인 레벨링, 더 높은 희귀도의 캐릭터, 더 좋은 장비, 더 많은 결재만을 요구하는 게임과는 전혀 다르다. '엘룬'은 자유도 높은 세계관을 기반으로 그래픽과 게임 방식을 글로벌 유저 취향에 맞추고 있으며, 새로운 방식의 오픈 월드형 이용자 몬스터 대결모드 (PvE)를 비롯해 다양한 전략 개발이 가능한 실시간 이용자 대결(PvP)도 가능하다.

'엘룬'에는 어떤 콘텐츠들이 있을까?

'엘룬'의 핵심 콘텐츠로는 '모험모드', '외비우스 던전', '계승전', '연맹전'이 있다.

모험모드

'다크스톤'을 찾기 위한 엘룬들의 여정을 다룬 '모험 모드'는 여러 차원의 다양한 몬스터들과의 전투를 통해 유저들에게 즐거움을 선사한다.

외비우스 던전

'외비우스 던전'은 모험에서 획득한 재료를 활용하여 유저가 직접 던전을 생성할 수 있는데 각기 다른 공략법과 난이도를 가졌기 때문에 공략의 재미가 돋보이는 콘텐츠다.



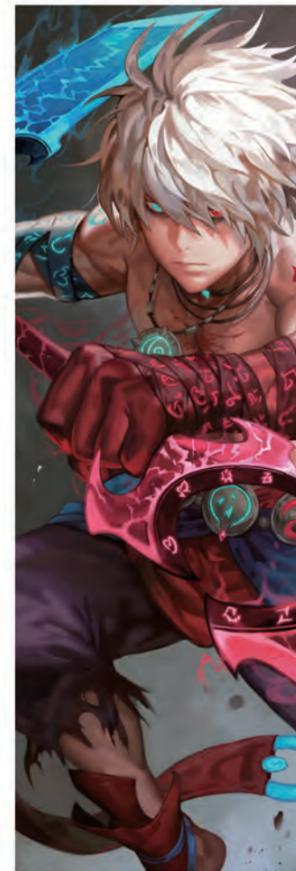
계승전

PvP 콘텐츠인 '계승전'은 유저들과 실력을 겨뤄 시즌마다 리그 등급과 순위가 결정되고, 그에 따른 보상이 주어진다.

연맹전

'연맹전'은 연맹 간의 경쟁심을 고조시키는 '10 vs 10', '20 vs 20', '30 vs 30' 3가지 모드로 진행되며, 적 연맹을 공격하여 승리하면 골드 보상은 물론 연맹 자부도 획득할 수 있다. 이외에도 공방에서 제작, 별자리 강화, 리플레이 보기, 탐험 등 수많은 콘텐츠가 유저들에게 다양한 재미를 선사할 것으로 기대한다.

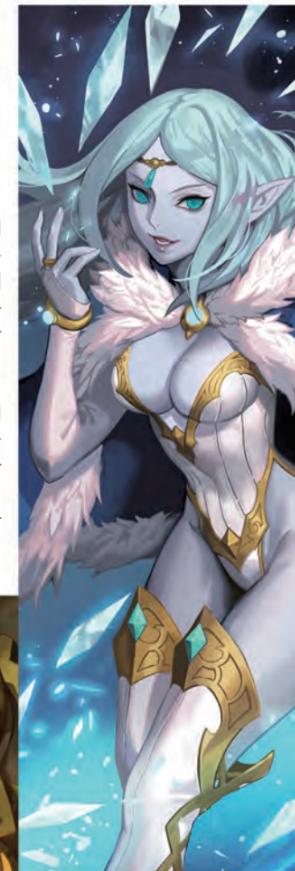
'엘룬'에는 어떤 매력적인 캐릭터들이 있을까?



시드 레이너 ▾

이름 : 시드 레이너(18세)
성별 : 남성
직업 : 타이탄 라이더 / 농부
타입 : 방어형
무기 : 타이탄

두 번째로 소개할 캐릭터는 '시드 레이너'이다. 스팀 펌프가 기반인 두 번째 차원 '스타쉽'에서 등장하는 캐릭터로 그에 걸맞게 타이탄이라는 메카를 타고 적을 무찌른다. 강력한 드릴을 이용하여 적을 깨 물는 강력한 공격기술도 갖고 있지만 기본적으로 타이탄의 엄청난 방어력과 체력을 이용하여 적의 강력한 공격을 견뎌낸다. 게다가 자가회복 능력까지 있어, 이 캐릭터를 쓰러뜨리긴 힘들 것이다. 강력한 탱커가 필요하다면 기용해보자.



리리아 ▾

이름 : 리리아 (liria)
성별 : 여성
직업 : 사제
타입 : 숲의 정령
무기 : 숲의 기운

마지막으로 소개할 캐릭터는 '리리아'이다. 카이와 마찬가지로 첫 번째 차원인 '아스토리아'에서 만날 수 있는 숲의 상위 정령 캐릭터이다. 숲의 기운을 이용해 아군을 치료하는 강력한 회복 스킬을 갖고 있을 뿐만 아니라 이미 체력이 전부 차 있는 캐릭터에겐 보호막까지 부여할 수 있어서 아군 캐릭터들의 생존에 크게 기여하는 캐릭터이다. 캐릭터들이 전투를 오래 버티지 못한다면 '리리아'를 기용해보자.

카이 ▲

이름 : 카이 (kai)
성별 : 남성
직업 : 양손검사
타입 : 공격형 전사 타입
무기 : 한손검 두 자루

가장 먼저 소개할 캐릭터는 '카이'이다. 첫 번째 차원인 신성한 힘을 지닌 숲 '아스토리아'에서 만날 수 있는 유니오 부족의 전사 캐릭터로 물과 불의 기운을 갖춘 검 두 자루로 눈앞의 적을 모두 베어버린다. 특수한 공격으로 적의 방어력을 약화시킬 수 있고, 강력한 물리 공격력을 갖고 있으므로, 강력한 물리 공격이 필요한 적을 공략할 때 사용하여 보자.



아나로레 ▲

이름 : 아나로레 (anarore)
성별 : 여성
직업 : 정령술사
타입 : 마법형
무기 : 니세(얼음의 정령 결정)

세 번째로 소개할 캐릭터는 '아나로레'이다. 여섯번째 차원인 신의 거처라 불리는 얼음 산 '아이스로드'에서 등장하는 캐릭터로 '니세'라는 얼음의 정령 결정을 이용하여 공격하는 정령술사이다. 아나로레는 강력한 마법 공격력을 갖고 있기 때문에 물리 방어가 높은 탱커를 쉽게 공략할 수 있다. 뿐만 강력한 범위 공격을 갖고 있기 때문에 다수의 적을 공격할 수 있다. 적무리를 한 번에 시원하게 소탕하고 싶다면 기용하여 보자.

지금까지 국내 출시를 앞두고 있는 게임빌 자체 개발 신작 RPG '엘룬'에 대해 '게임빌컴투스뉴스' 독자분께 소개해보았다. 매력적인 콘텐츠들과 다양한 캐릭터들이 넘치는 만큼 국내 출시 이후 유저들에게 많은 사랑을 받기 기대하며 글을 마친다.



★ (왼쪽부터) 신동현, 김명중, 박진호

퇴근 후 또는 주말에는 무엇을 하면서 시간을 보내시나요?

박진호 : 인터넷 방송 보는 것을 좋아해요. TV를 켜 놓듯이 인터넷 방송을 켜놓고 게임을 하거나 일해야 하는 게 있으면 따로 문서를 작성해요. 저는 일, 게임, 취미 생활을 하는 것에 구분이 없다고 생각해서 집에 있을 때도 생각나는 게 있으면 편하게 하는 편입니다.

김명중 : 저는 집에서 e-Sports, 롤 챔스, 오버워치 같은 게임 방송을 보거나 요리하는 취미가 있어요. 대학교 때는 '요리 빌런'이란 별명도 있었습니 다. 그리고 제가 고등학교 때 탁구로 아마추어 선수까지 한 경험이 있어 운동하는 것을 굉장히 좋아합니다.

신동현 : 저도 게임 하는 것을 굉장히 좋아하는데, 최근에는 콘솔 게임에 발을 들였어요. 게임을 할 때 모든 퀘스트, 대화 로그 등 콘텐츠 전부를 본 다음 한 게임을 클리어하는 것이라 생각해서 되게 집요한 습관이 있어요. 그중에서도 '철권'을 주로 하는데 이 캐릭터에는 몇 프레임에 딜레이가 있는지 연구하면서 취미 생활을 즐기고 있습니다.

2019년 각자 이루고 싶은 목표가 있다면?

신동현 : 대학 졸업 후 지금이 첫 사회 생활인데 막상 회사에 들어와서 보니 제가 모르는 것도 많고 처음 접해보는 것이 많았어요. 그래서, 업무뿐만 아

니라 모든 다양한 경험을 해서 저 자신을 성장시키는 것이 제 단기적인 목표입니다.

박진호 : 제일 어렵기도 하지만 현재 자취를 하고 있어서 내 집을 마련하는 것이 첫 번째로 이루고 싶은 목표예요. 그리고, 두 번째로는 기회가 된다면 게임을 제작해보고 싶은데요, 관련되어 많이 배우고 공부도 해야겠지만 제가 직접 제작한 게임을 세상에 출시하는 것이 제 목표입니다.

김명중 : 최근에 가장 재미있게 하고 있는 게임이 '에픽세븐'이란 게임인데요. 저도 기회가 된다면 이 게임보다 더 재미있고 좋은 수집형 RPG를 만드는 것이 가장 큰 목표입니다.

마지막으로 사우 분들께 한 말씀 부탁 드립니다.

신동현 : '철권'을 좋아하시는 분이 있다면 같이 게임하고 싶어요. 연락주세요!

김명중 : 저도 '롤' 하시는 분이 있다면 대리기사가 되어 드리겠습니다. 함께해요.

박진호 : 요즘 세상이 많이 각박한데 다들 웃으면서 만나고 웃으면서 마무리하면 좋겠습니다.

글. 이규민 기자 / kml9003@

복면겜왕

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

01

이 게임은 플레이어가 주어진 퍼즐을 풀고 연구소를 탈출하는 1인칭 퍼즐 플랫폼포 게임입니다.



02

음.. 범위가 너무 넓은가요?

이 게임은 2007년 첫 발매 되어, 기존 게임 장르의 고정관념을 뛰어넘는 독창적인 발상으로 창조적 게임의 모범 답안으로 인정받았습니다. 특히 시즌2는 전 세계적으로 400만 장 이상 팔리며 그해 최고의 게임 상을 휩쓸었습니다.

03

학생들을 위한 교육 프로그램으로 활용되기도 했다고 하네요, 무슨 게임일까요?

이 게임은 미국의 거대 게임사 '밸브'에서 출시되었으며, 밸브의 첫 작품이자 간판 게임인 '하프라이프'와 세계관을 공유하고 있습니다. 게임 속 세계관은 통제되지 않은 과학은 인류에게 엄청난 비극을 가져온다는 메시지를 전하고 있습니다.

04

감이 좀 오시나요? 슬슬 답이 떠오르시는 분들이 계시실 것 같은데요.



이 게임의 전반적인 콘셉트와 진행 방식은 SF영화 '큐브'에서 모티브를 따왔다고 합니다.

05

아직 조금 어려우신 분들을 위해 이미지를 살짝 공개해드리겠습니다!

플레이어에게 총 이외의 무기는 주어지지 않으며, 무기를 들고 있지만 전투 시스템은 존재하지 않습니다. 벽이나 바닥, 천장을 향해 방아쇠를 당기면 다른 공간으로 이동할 수 있는 원형 문이 생깁니다.

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

기간 : ~ 2019년 6월 16일

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

5월호 정답 : 스타듀 벨리 / 5월호 당첨자 : 000(000 000), 000(000 000), 000(000 000)

글. 장혜리 기자 / rung1003@



GC 플레이어

그것이 젊음! 거침없이 즐겨보자
게임빌-컴투스 대학생 서포터즈 'GC 플레이어' 발대식

게임빌-컴투스가 첫 대학생 서포터즈를 시작했다. 서포터즈 명칭은 'GC 플레이어'로 기자팀과 영상팀으로 나뉘어, 4월부터 6월까지 석 달간 양사의 게임 콘텐츠나 채용 등 내부의 다양한 소식을 알리는 역할을 수행하게 된다. 높은 경쟁률을 뚫고, 최후의 여섯 명에 선발된 'GC 플레이어' 1기 분들을 만나보았다.

어떤 계기로 'GC 플레이어'에 지원했나요?

김규린 : 서포터즈 활동이 하고 싶어 찾아보던 중에 게임빌-컴투스 'GC 플레이어' 모집 공고를 보고 '이거다!' 하는 생각과 함께, 1기라는 게 마음에 무척 들었어요. 지금까지 원가 정해져 있는 틀이 아니라, 그 틀을 새로 만들어 가는 부분이 제 역할이 될 수도 있다는 생각이 들었습니다. 그리고, 처음이 그만큼 막중한 책임감도 따르는데, 반대로 말하면 처음이기에 우리가 어떤 방향으로 가느냐에 따라서 방향성이 달라질 수 있겠다는 생각이 들었어요.

문기영 : 학교 게시판에서 'GC 플레이어'를 모집한다는 공고를 봤습니다. 처음에는 캐릭터들이 귀여워서 봤는데 제가 평소 관심이 있었던 게임빌-컴투스에서 처음으로 대학생 서포터즈를 모집한다고 해서 지원하게 되었어요. 게임은 제 인생에서 뗄래야 뗄 수 없을 정도로 굉장히 좋아하기 때문에, 게임 회사의 서포터즈를 한다는 건 잊을 수 없는 경험이 될 것 같아서 운영 이구나 하고 바로 지원했죠.

서포터즈로서 어필할 수 있는 자신만의 매력을 꼽는다면요?

김승민 : 다재다능한 능력이에요. 저는 문예창작과와 Studio Art라는 해외 쪽 전공 이렇게 두 가지를 가지고 있어요. 그러다 보니까 글 쓰는 데에도 재주가 있고, 디자인도 할 줄 아는 능력이 있어서 그런 점이 서포터즈로서 많은 도움이 될 것 같아요. 약간 벗어난 이야기지만 MMORPG를 주로 하는데 저는 힐러를 해요. 잘은 아니지만, 같이 하는 공대원 분들이 진짜 힐러 잘한다, 여기저기서 탐내는 힐러다.. 이런 말씀을 해주시곤 합니다. 그런 만큼 저희 서포터즈 분들께 있어서도 힐러와 같은 존재로서 많은 일을 잘 해낼 수 있을 것 같습니다.

플레이어로 선정된 소감은?

이예림 : 즐기는 자가 가장 잘할 수 있다! (주먹 쥐고 파이팅) 저는 항상 기회를 즐기기 때문에 'GC 플레이어'를 즐기며 열심히 하겠습니다.
김승민 : 일단 이번에 'GC 플레이어'로 선정이 되어 정말 기쁩니다. 제가 게임 업계에 희망하고 있고, 게임 관련 대외 활동이 너무 하고 싶었거든요. 그런데 최근에 면접에 떨어진 경험이 있어 절박한 심정으로 지원하게 되었는데 이런 기회를 주셔서 너무 감사합니다. 저와 게임빌-컴투스, 그리고 'GC 플레이어' 팀원 분들과 함께 시너지 효과를 낼 수 있도록 최선을 다하겠습니다.

나에게 'GC 플레이어'는 'OOO이다'

김규린 : 저는 '디딤판'이라고 생각합니다. 우연처럼 'GC 플레이어'가 시작되면서, 게임빌-컴투스가 함께 새로운 브랜딩이 될 수 있다는 의미도 있고요. 1기로서 'GC 플레이어'와 새로운 시작을 맞이한다는 점에서, 뒀들을 넘기 전에 발을 구르고 더 높게 도약할 수 있는 계기와 바람이 갖든 의미입니다.

황소연 : 저는 '첫 도약'이라고 생각합니다. 제가 게임 업계 들어가기 위해 내딛는 첫 발걸음이지 않을까 싶어요.

황준혁 : 저는 '동아줄'이라고 생각합니다. 괴로운 처지에 있는 오누이에게 내려온 동아줄인 만큼 열심히 노력해서 올라가겠습니다.

이예림 : 저는 'GC 플레이어'가 '친구'라고 생각합니다. 저는 서포터즈 경험이 다수 있는데 항상 같은 관심사를 가진 친구를 만나는 게 큰 보람이었다고 생각을 해요.

문기영 : 'GC 플레이어'란 'RPG'다.' RPG가 노력한 만큼 레벨업도 하고 성과를 얻을 수 있는 만큼 제가 열심히 해서 만렙에 다다를 수 있도록 최선을 다하겠습니다.

김승민 : 저에게 있어 'GC 플레이어'는 '원동력'이라고 생각합니다. 한창 취업 준비를 하는 입장에서 무리한 삶에 원동력이 될 수 있을 것 같아요!

서포터즈 활동으로 만들고 싶은 콘텐츠가 있다면?

문기영 : 게임빌-컴투스의 새롭게 단장한 구내 식당 체험이요. 아! 그리고 제가 면접 때 말씀드렸었는데 피쳐폰 시절에 유행했던 '붕어빵 타이쿤'과 같은 게임들을 돌아보는 '추억의 게임을 만나다' 이런 식의 영상을 만들어 보고 싶어요. 그때 그 시절, 그때 그 게임 향수를 불러일으키며, 응답하라 같은 느낌의 콘텐츠요!

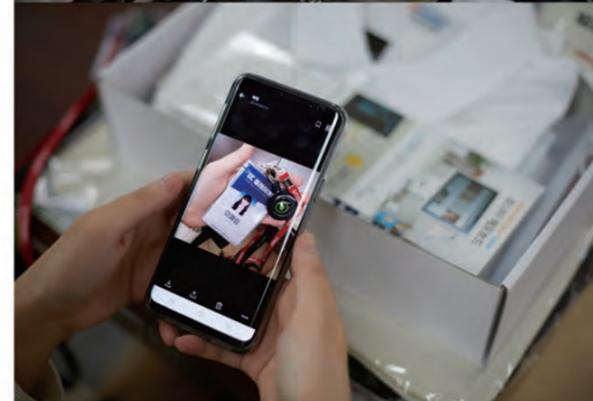
마지막으로 앞으로의 포부 한 마디씩 부탁 드립니다.

이예림 : G(진짜) C(신나게) !

황소연 : 저는 1기인 만큼, 뒤에 들어올 후배들의 첫 가이드가 될 수 있으면 좋겠습니다. 공약을 남기는 선구자가 되고 싶어요.

문기영 : 저 자신뿐만 아니라, 팀원 모두가 발전할 수 있는 활동이 될 수 있도록 노력하겠습니다.

김규린 : 팀원 분들도 너무 좋으시고, 즐거운 활동이 될 것 같습니다. 게임빌-컴투스의 이름을 걸고 블로그가 게시될 때 회사의 이미지에 걸맞은 결과물을 낼 수 있도록 열심히 노력하겠습니다.



황준혁 문기영 김규린 김승민 이예림 황소연



The NEW!

마나코어 & 노바팩토리

지난호 소개한 '데이세븐'에 이어서 컴투스와의 함께하게 된 '마나코어'와 '노바팩토리'를 만나보았다. '방치형 RPG'라는 신선하고도 색다른 매력을 지닌 두 회사를 속속들이 알아보자!



★ (왼쪽부터) 노바팩토리 김도훈 대표, 마나코어 김종숙 대표

안녕하세요. 먼저 각 대표님 소개를 부탁드립니다.

김도훈 (이하 '훈') : 안녕하세요. '노바팩토리' 김도훈 대표입니다. 회사를 설립한 지는 7년 정도 되었고, 지금 '좀비여고'라는 게임을 국내에 소프트 론칭해서 서비스를 하고 있습니다. 올해 하반기에 컴투스를 통해 퍼블리싱 할 예정입니다.

김종숙 (이하 '숙') : 안녕하세요. 저는 '마나코어' 김종숙 대표입니다. 2017년 회사를 설립해 '드래곤 스카이'라는 게임을 열심히 만들었습니다. 작년 5월 말에 국내에 출시했고, 지금은 대만에도 서비스하고 있습니다. '드래곤 스카이'를 컴투스와의 함께 성공적으로 론칭을 하는 것을 올해 큰 목표로 생각하고 있습니다.

두 분은 어릴 때부터 절친(?)이라고 들었는데, 어떻게 게임을 만들고 또 회사까지 창립하게 되었나요?

훈 : 오래 됐죠. 김종숙 대표와는 88년도부터 알고 지냈으니깐 30년 넘게 친구를 하고 있네요. 그때부터 항상 둘이서 게임 이야기로 시간을 보내곤 했어요. 게임 개발자가 안되었다면 오히려 더 이상했을 거예요. 이전 회사에서 PC 게임인 '엠스타'라는 게임을 만들었어요. 그때 김종숙 대표가 아트디렉터였고, 제가 기획을 했죠. 아직도 서비스하고 있는데, 그 게임을 3년 정도 운영하다가 지금 회사를 창업하게 되었습니다. 사실 저희 둘은 각자 따로 게임을 만들어 본 적도 있고, 같이도 만들어 봤거든요. 그런데, 둘이 같이 했을 때 항상 좋은 결과가 나왔어요. '엠스타'도 나름 성공적이었고, '드래곤 스카이'도 꽤 잘되고 있거든요. 그래서 앞으로 기대가 많이 됩니다.



숙 : 네, 저희는 초등학교 6학년 때부터 친구예요. 저는 99년도부터 엔씨소프트에 다니면서 '리니지1' 개발에 참여했었죠. 지금까지 여러가지 다양한 장르를 개발하다 보니 어느 날 '개성이 있는 게임을 만들어야겠다'는 생각을 했습니다. RPG를 만들면서 어떻게 하면 특별함을 어필할 수 있을지에 대해서 고민을 많이 했는데, 아무래도 비슷한 류의 게임들이 많아 우리만의 어떤 차이점을 만들기가 쉽지 않더라고요. 그래서, 독특하면서도 차별화되는 게임을 만들어보자는 취지로 회사를 만들게 되었죠. 제가 현재 대표이긴 하지만 클라이언트와 서버 프로그래밍을 하는 상태입니다.

'마나코어'와 '노바팩토리'에서 주력하고 있는 방치형 RPG가 어떤 장르인지 궁금합니다. 어떻게 방치형 RPG를 개발하시게 되었나요?

훈 : 처음에는 30명 규모로 RPG를 만들었어요. 성과가 없던 것은 아닌데, 개발자 분들이 다 그렇듯이 저희도 게이머인데 너무 지겨웠어요. 매일 하기 싫은 숙제를 하는 기분이었죠. 그래서, 어떤 것이 우리가 제일 하고 싶은 게임인가를 생각하다 보니 마침 그때 눈에 들어온 게 방치형 게임이었어요. 5명이 6개월 동안 정말 단순하게 만들어서 서비스했는데 반응이 되게 좋았어요. 마케팅을 전혀 하지 않았는데 다운로드가 4만이 넘었고 매출도 2억 가까이 나왔죠. 그 후 지인분들과 함께 다양한 시도를 하고 있습니다.

숙 : 방치라는 것 자체도 하나의 '즐거움'이라고 봐요. 정말 많은 게임들이 있고 그 게임들이 자동 플레이 기능들이 있잖아요. 그런데, 그런 자동 플레이 기능들이 재미를 주기보다는 유저의 지겨움 해소 위주로 쓰이고 있지 않나 싶었어요. 방치형 게임이라는 것은 방치를 하는 것 자체가 유저에게 '어떻게 즐거움을 줄 수 있을까'에 대해서 고민하고 필요한 연출들과 장치들을 잘 섞는 게 중요한 포인트죠. 그리고, 이에 굉장히 잘 어울리는 장르가 RPG라고 생각하고요. 왜냐하면 1인칭 슈팅 게임이나 이런 것들은 조작을 해야 하는데 방치를 빼고 나면 남는 게 없잖아요. 캐릭터 키우는 것도 없고. 방치형 RPG는 가장 큰 차원의 전략만 유저가 생각하고 나머지 조작감, 전투 전략, 캐릭터 성장이라는 측면들은 방치를 통해 즐거움을 크게 느낄 수 있어요. 그리고, 제가 이 방치형 RPG를 개발하게 된 이유는 어떻게 하면 다음 세대의 차별성 있는 RPG를 만들어볼까 고민을 하던 차에 김도훈 대표가 먼저 방치형 게임이라는 장르를 RPG에 접목을 시켜서 성과를 냈고, 덕분에 같이 의견도 나누고 도움도 받아서 '드래곤 스카이'를 시작하게 되었습니다.

'드래곤 스카이'나 '좀비여고'가 다른 게임과 차별화된 장점이나 특이점이 있다면 무엇인가요? 어떤 점을 가장 신경 써서 만드셨는지요?

숙 : '드래곤 스카이'는 굉장히 전략적으로 만들었어요. 드래곤이라는 소재를

선택한 것도 글로벌 시장에서 호불호가 없는 소재였고, '드래곤 스카이'의 플레이 방식이 초반에는 굉장히 캐주얼하지만 점차적으로 캐릭터 수집형 RPG로 넘어가는 구조로 만들었죠. 어떻게 하면 첫인상을 기존의 RPG처럼 보이지 않게 하면서 최대한 몰입감 있게 만들 수 있을지에 대한 고민을 굉장히 많이 했어요. 그래서, 유저들이 플레이를 계속하다 보면 점점 재미있어지는 형태로 만들고자 했고 그게 좋은 반응을 얻은 것 같아요. 언뜻 보면 슈팅 게임처럼 보이는 룩이 '어, 이게 RPG야?' 하고 사람들이 생각하게 만들고 궁금증을 자아내게 만든 것이 '드래곤 스카이'의 차별화된 장점인 것 같습니다.

훈 : '좀비여고'도 마찬가지로 광고 없이 자연스럽게 유입이 이루어지는 오가닉 유저가 어떻게 하면 가장 많이 유입될 수 있을까 하는 관점에서 글로벌하게 많이 쓰이는 '좀비'라는 소재를 선택했어요. 그리고, 약간 특이하게 여고생을 싸우게 해보자는 생각을 했었고요. '좀비여고'는 사실 엄밀히 말하면 일반적인 방치형과 좀 달라요. 이전에 출시한 방치형 게임들이 어느 정도 성공했는데, 여기서 어떻게 하면 좀 더 단점을 보완할 수 있을까 고민했고, 해외를 보니 아직은 직접 컨트롤을 좀 하고 싶어 하는 트렌드가 있어서 그 부분을 접목시켰죠. 해 보신 분들은 아시겠지만 '좀비여고'는 새로운 캐릭터를 뽑을 때마다 정해진 캐릭터가 나오는 게 아니라, 수집만 가지의 조합 중 하나의 캐릭터가 나와요. '우리 학교 여고생 700명을 다 모아야지' 하는 마니악한 부분이 '좀비여고'의 나름 색다른 매력이라고 할까요.

끝으로 '마나코어'와 '노바팩토리'가 컴투스와의 한가족이 되신 소감과 앞으로 어떤 기대를 갖고 계신지 말씀 부탁드립니다.

숙 : 마나코어 입장에서는 퍼블리싱 체계가 잘 갖춰진 컴투스와의 함께했을 때 굉장한 시너지가 있을 거라는 기대감이 있습니다. 그리고, 글로벌 타겟으로 만들었기 때문에 더욱더 큰 시너지가 있을 것이란 마음이 커요. 컴투스가 대한민국에서 역사가 있고, 실력 좋은 분들도 많기 때문에 개발적으로도 배울 점이 많을 것 같다는 기대도 하고 있습니다.

훈 : 게임 개발의 본질은 콘텐츠를 만드는 산업이죠. 그걸 가지고 성공하려면 단기적인 목표 외에도 장기적으로 보고 투자하는 마인드가 회사에 있어야 한다고 봅니다. 최근 함께하게 된 컴투스는 장기적인 안목으로 여러 가지 생각과 계획을 세우신다는 느낌을 많이 받아서 개발사 입장에서는 기대가 많이 됩니다. 함께했을 때 충분히 높은 경쟁력과 좋은 미래를 그릴 수 있다고 봅니다.



안녕하세요 본부장님, 독자 분들에게 소개 부탁 드립니다.

안녕하세요. 서원정입니다. 게임제작 3,4분부에서 '컴투스프로야구19', 'MLB9이닝스19', '닉시의 신', '골프스타', '원더택틱스', '댄스발', '버디크러시' 개발을 하고 있습니다

첫 회사는 아케이드 게임 회사에서 종사하셨다고 들었습니다. 어떤 계기로 모바일게임 업계에서 근무하시게 되셨는지 궁금합니다.

일본에서 대학을 다닐 때 오락실에서 '라이덴DX'에 시간과 돈을 쏟아부다가 우연히 라이덴을 개발한 '세이부 개발' 회사의 채용 공고를 보고 '이 회사에 들어가면 게임을 매일 공짜로 할 수 있겠다.' 하는 생각에 1초의 머뭇거림도 없이 지원했고 게임 업계와 인연을 맺게 되었습니다. 한국으로 돌아와 조이시티에서 PC 온라인게임 '프리스타일'을 8년 정도 개발했고, '롤더스카이' 게임이 큰 성과를 내면서 2013년 모바일 개발실에서 본격적으로 모바일게임 프로젝트를 시작했습니다.

게임 회사에 근무하시면서 가장 기억에 남는 에피소드가 있으신가요?

'프리스타일'이 3년쯤 됐을 때 위기를 극복하고 새

로운 가치를 부여하기 위해서 준비했던 '짜릿한 업데이트 시리즈' 중 '원더걸스 스페셜 캐릭터'가 기억이 납니다. 그땐 연예인을 실제 게임 캐릭터로 제작하는 것이 드문 일이었기 때문에 회사에서의 허들도 높았고, JYP엔터테인먼트와의 계약, 검수 이슈 등으로 인해 계획된 업데이트 일정이 불가능해 보였습니다. 하지만, '의지'와 잘될 거라는 '감'을 믿고 캐릭터를 미리 제작했고 업데이트 직전에 모든 이슈와 조건이 처리되면서 무사히 업데이트했습니다. 팀원들과 치열하게 고민하고 함께 만들어낸 성과라 더 의미있었다고 생각합니다

최근 구글 인디게임 페스티벌 심사위원으로 선정 되셨다고 들었는데, 어떤 내용인지 궁금합니다.

구글 플레이에서 2016년부터 한국의 인디게임을 전 세계 플레이어 및 전문가들에게 알리고 비즈니스적인 성공을 지원하기 위해 매년 인디게임 페스티벌을 개최하고 있습니다. 3월 말부터 5월 6일까지 접수 받은 게임들 중 상위 20개를 6월에 최종 결승전에서 투표를 통해 수상작을 결정하는 행사의 심사위원으로 초청되었습니다. 세상에 없던 말량말랑하고 반짝이는 아이디어의 인디 게임들을 만날 것을 생각하니 매우 기대가 됩니다.

자녀 분과 함께 하시는 게임이 있으신가요? 좋아하는 게임의 취향이 비슷해서 최근에는 아이가 플레이를 하면 옆에서 주로 구경하고 있습니다. 작년엔 했던 'HEAVY RAIN'이라는 게임도 무척 즐거웠고, 가장 최근엔 '로아'를 같이 시작했는데 하고 보니 둘 다 원거리 서포터형 캐릭터인 '바드'를 했고 심지어 커스텀까지 거의 비슷하게 할 정도로 취향이 닮았네요. ^^

굉장히 동안이신데, 동안의 비결이 무엇인지 살짝 공개가 가능할까요? 아.. 따로 비결이라고 할 건 없고요. 그냥 좋은 동료들과 하고 싶은 일을 즐겁게 하면서 살 수 있었던 환경이 아닐까 생각합니다.

마지막으로 사내 임직원 및 독자 분들에게 한 말씀 부탁드립니다.

빠르게 또는 천천히 시장과 유저는 움직이고 그 속에서 저는 늘 재미를 디자인해 왔습니다. 요즘은 제가 알고 있던 재미와 경험의 본질을 다른 시각에서 의심해보고 해결책을 찾으려 노력 중이며, 이러한 고민들이 앞으로 나올 신작과 라이브 서비스에서 좋은 성과로 이어지길 바랍니다.

글. 유아라 기자 / ahrayoo@

MUSTHAVE



MLB 9이닝스 GM (MLB 9 INNINGS GM)

[개발사 / 퍼블리셔] 에이스 프로젝트 / 컴투스

[장르] 스포츠(모바일 야구 매니지먼트)

[키워드] No.1 MLB 매니지먼트 게임

[추천] MLB에 관심이 있고 매니지먼트 게임을 선호하는 유저

[소개] 'MLB 9이닝스 GM'은 유저가 MLB 팀의 감독 겸 단장이 되어 선수 영입부터 훈련, 경기 진행까지 구단의 모든 것을 운영하는 모바일 야구 매니지먼트 게임으로, 실제 MLB 팀과 선수들의 정보 및 이미지를 사용한다.

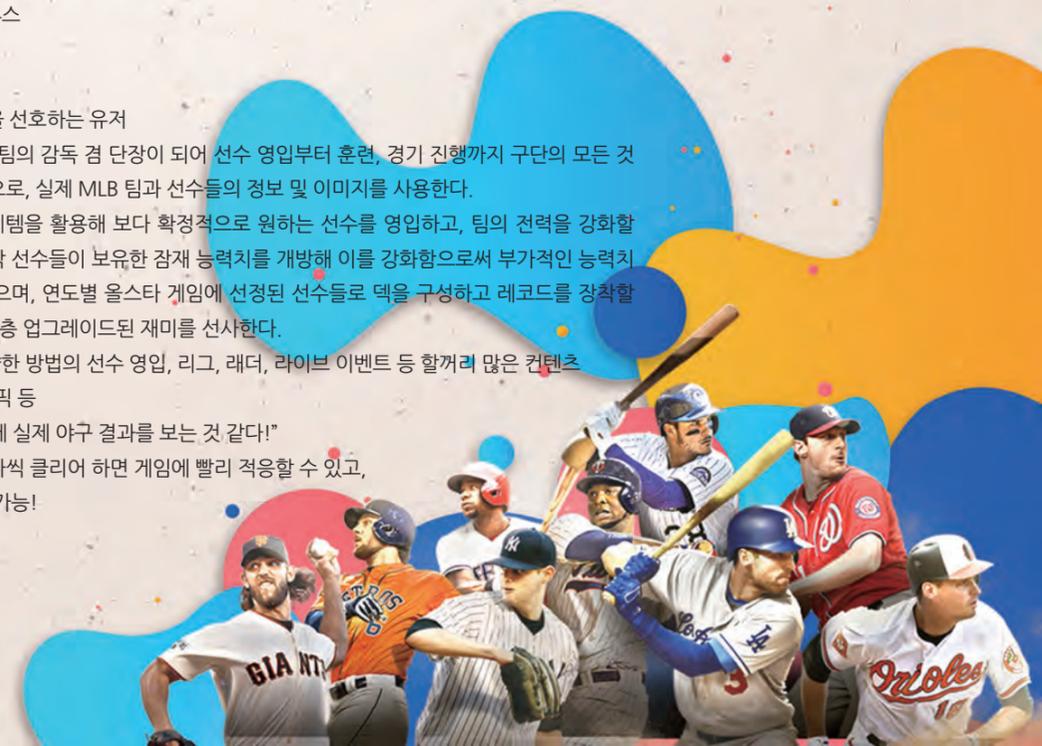
2019 시즌 업데이트에는 획득한 게임 아이템을 활용해 보다 확정적으로 원하는 선수를 영입하고, 팀의 전력을 강화할 수 있는 '성장 토큰 시스템'이 도입되었다. 각 선수들이 보유한 잠재 능력치를 개방해 이를 강화함으로써 부가적인 능력치 획득이 가능한 '포텐셜 시스템'이 추가되었으며, 연도별 올스타 게임에 선정된 선수들로 팀을 구성하고 레코드를 장차할 수 있는 '올스타 콘텐츠'도 새롭게 선보여 한층 업그레이드된 재미를 선사한다.

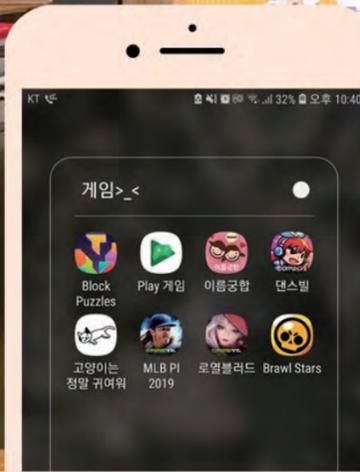
[구성] 스타트, 트레이드, FA 마켓 등 다양한 방법의 선수 영입, 리그, 리더, 라이브 이벤트 등 할꺼리 많은 콘텐츠

[인기 콘텐츠] 리그, 라이브 이벤트, 데일리픽 등

[리뷰] "정교한 야구 시뮬레이션 엔진 때문에 실제 야구 결과를 보는 것 같다!"

[초보 꿀팁] 신규 단장 미션을 빠짐없이 하나씩 클리어 하면 게임에 빨리 적응할 수 있고, 다양한 보상으로 좋은 선수도 빠르게 획득 가능!





‘28세’
서울시 구로구
전민경님

전민경 님의 주머니 속 게임은?

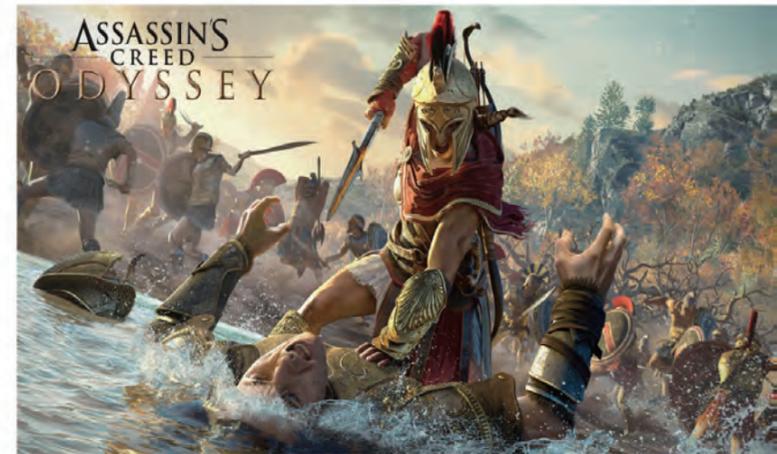
이번 코너는 우리 주변 사람들은 과연 어떤 모바일게임을 즐길까? 하는 궁금증에서 출발했다. 매월 한 분의 주머니 속 게임을 집중적으로 탐구해 보면서 나와의 성향은 어떻게 다른지 비교해보자.

기자 : 안녕하세요. 바쁘실 텐데 인터뷰 응해 주셔서 감사합니다. 자기소개 부탁드립니다.
민경 : 아니에요. 저야말로 게임빌 컴투스에서 인터뷰해 주셔서 영광입니다. 저는 서울에서 행정사무소에서 근무하고 있는 즐컴 회사원 전민경이라고 합니다. 게임빌 컴투스 게임을 재미있게 했었는데 이렇게 인터뷰까지 하게 되다니 가슴이 뒹배요. 게임빌 컴투스 독자 여러분 만나서 반갑습니다.
기자 : 만나서 반갑습니다. 민경 씨는 요즘 어떤 게임을 하고 계세요?
민경 : 저는 최근에 ‘고양이는 정말 귀여워’와 ‘브롤스타즈’ 하고 있습니다. 저는 아가자기한 그래픽을 좋아하고 또 제가 컨트롤에 자신이 없어서 단순하고 조작이 쉬운 게임을 좋아해요. 그래서 저는 아가자기한 육성 게임 또는 아케이드 게임을 주로 하고 있어요.
기자 : 아 그렇군요. 아가자기한 게임이 민경 씨와 어울리는 것 같아요. 민경 씨에게 게임은 어떤 의미가 있을까요?
민경 : 저는 게임을 저의 ‘소확행’이라고 생각합니다. 말그대로 저의 ‘소소하고 확실한 행복’이에요. 저는 업무, 공부를 하다가 머리를 쉬고 싶을 때

게임을 하고 있어요. 특히 저는 저녁에 미래의 불확실함과 제 삶에 어려운 문제를 떠올려서 생각이 많아지는데 그럴 때마다 게임을 하면서 머리를 식히고 있어요. 출퇴근도 길어서 가끔 지루할 때가 있는데 ‘고양이는 귀여워’ 게임을 하면서 제가 키우는 고양이들을 바라보면서 위로를 얻는답니다.
기자 : 게임을 통해 스트레스를 푸시는군요. 저도 퇴근하고 머리를 식힐 겸 게임을 하고 있어요. 혹시 게임에서 가장 중요하다고 생각하는 것이 무엇인가요?
민경 : 게임에서 가장 중요한 건 완성도가 아닐까 생각합니다. 게임에 어울리는 아트와 유저의 조작 난이도를 고려한 조작 방법도 중요합니다. 게임을 플레이할 때 재미도 있고 눈도 즐겁고 손도 즐거워야 정말 재미있는 게임이라 생각해요.
기자 : 게임을 플레이하시는 데 많은 부분을 고려하시는군요. 그러면 어떻게 게임을 시작하게 되셨나요? 또는 게임에 관련된 추억이 있을까요?
민경 : 예, 어렸을 적에 언니와 함께 같이 ‘뽀요뽀요’와 ‘테트리스’를 하면서 청소년 시절을 보냈던 기억이 납니다. 또 학교 친구들과 ‘놈’이나 ‘미니천국’, ‘붕어빵 타이쿤’을 하면서 재미있게 놀다 보

니 지금까지도 게임을 하면서 즐기고 있습니다.
기자 : 게임빌-컴투스 게임을 하셨었네요. 혹시 최근에 게임빌-컴투스 게임을 해보셨나요?
민경 : 네 가장 최근에 재미있게 했던 게임은 ‘댄스빌’이에요. 아가자기한 춤을 만들고 옷과 가구를 사서 꾸미던 게 재미있었어요 또 다른 사람들에게 자신이 만든 뮤직비디오를 공유하면서 별점을 얻어 인기가 상승하면 제가 유명한 아이돌 가수가 되는 듯한 느낌이 들어 기분이 좋았습니다.
기자 : 마지막으로 게임빌-컴투스 직원분들께 하고 싶은 말씀이 있을까요?
민경 : 예전에 ‘놈’ 시리즈나 ‘미니게임 천국’, ‘타이쿤’ 시리즈를 하면서 친구들과 재미있게 놀던 시절이 기억나요. 게임빌-컴투스에서 저에게 좋은 추억을 선물해 주셔서 감사합니다. 바라는 게 있다면 피쳐폰에서 했던 ‘타이쿤’ 시리즈를 모바일에서 못해서 아쉽습니다. 모바일에도 그때 그 향수를 느낄 수 있으면 좋겠어요. 더 좋은 게임 만들어 주셨으면 좋겠습니다. 게임빌-컴투스 힘내세요.

글. 이승훈 기자 / lsh89@



최고의 재미를 느껴라!

어쌔신 크리드 : 오디세이

글. 경우혁 기자 / dngur@

‘어쌔신 크리드’ 시리즈는 2007년의 ‘어쌔신 크리드’ 1편부터 2018년 10월에 오디세이를 출시하면서 11편의 시리즈를 내놓았고, 플레이스테이션이나 XBOX를 해본 사람이라면 한번쯤은 플레이 해봤을 정도로 유명하고 재미있는 게임이다. 이번 호에서는 그 중에서도 역대 최고의 좋은 평가와 평점을 받은 어쌔신 크리드 : 오디세이를 소개해 본다.

고대 그리스로 떠나는 여행

오디세이는 고대 그리스 풍경과 조형물, 세계관을 훌륭히 살려냈다. 플레이어가 고대 그리스로 여행을 떠난 느낌이 들 정도로 사실적이고, 자유도가 높은 점도 큰 장점이다. 더불어 ‘어쌔신 크리드’ 시리즈 중 최초로 유저의 ‘선택’이 가능한 진행 방식을 도입했는데, 이는 어떤 것을 선택하느냐에 따라 나비효과처럼 게임 내에 중대한 영향을 끼치게 만들었다. 실제로 플레이 해보면 이러한 장점들 때문에 더 깊은 몰입감이 생기고, 멀티 엔딩 시스템으로 미션을 모두 클리어해도 다시 플레이하고 싶은 마음이 생기게 된다.

역사의 중심에서 다

‘어쌔신 크리드’는 배경만 훌륭한 게임이 아니다. 플레이어가 역사의 중심에서 서서 게임이 진행되는 점도 큰 특징인데, 예를 들면 전쟁이 진행되는 배경에서 용병인 주인공이 전쟁 보급품을 태우거나 국고를 약탈하거나, 혹은 리더를 죽여서 국력을 떨어뜨릴 수도 있다. 그 후 국력이 떨어진 세력과 전쟁을 벌여서 기세를 꺾어버릴 수도 있고, 용병으로 참여한 플레이어는 좋은 보상을 얻을 수 있다. 심지어 플레이어가 직접 전쟁에 개입하지 않아도 적장을 살해하거나, 부하로 삼거나 풀어주는 등의 선택을 통해 스토리 및 엔딩에 영향을 미치게 할 수도 있다.

다양한 시스템

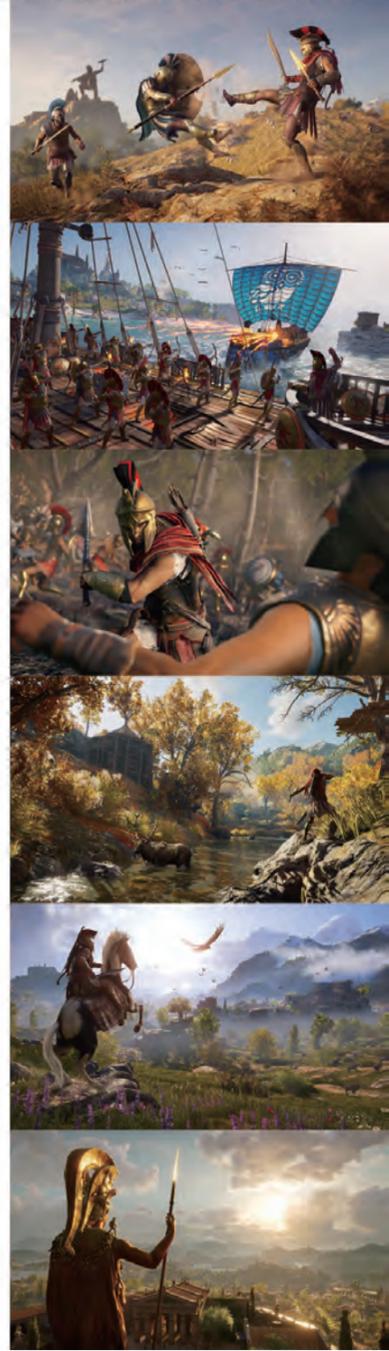
수배시스템 : 용병이 일을 하면서 유명인을 죽이거나 물건을 훔치게 되면 수배령이 떨어진다. 이 수배령이 떨어지면 나보다 강하거나 혹은 약한 용병들이 플레이어를 잡으러 온다. 하지만 언제 플레이어를 잡으러 올지 알 수 없으니 주의하도록 하자. 반대로 수배령이 내려진 용병을 직접 찾아가 살해해서 보상을 얻을 수도 있다.

해상전 : 블랙 플래그에서 선보였던 해상전이 오디세이에서 다시 돌아왔다. 해상전도 다양한 방식으로 플레이가 가능한데 배를 들이받거나 화살 등으로 상대방의 배를 점령 및 침몰시키는 것도 가능하고 적장을 제압해 배의 부관을 직접 선택할 수도 있다.

전투 시스템 : ‘어쌔신 크리드’하면 전투의 재미를 빠뜨릴 수 없다. 물론 어떤 방향으로 적이 와도한 버튼으로 패링할 수 있기에 숙련도가 높은 플레이어는 전투가 다소 쉽고 생각할 수 있지만 필자와 같은 보통의 플레이어들은 전투에 쓸쓸한 재미를 느낄 수 있을 것이다. 여기에 추가로 기존 시리즈와 달리 오디세이는 다양한 스킬 셋을 통해서 암살자가 될 수도 있고 전사가 될 수도 있다. 게임 초반에 배우는 발차기는 영화 ‘스파르타’에 나온 것 같은 느낌이 강해서 플레이어로 하여금 유쾌한 재미를 느끼게 해준다. 필자 또한 초반 플레이시 높은 곳으로 적을 유인해 발차기로 적들을 낙사하게 만들었던 기억이 있다.

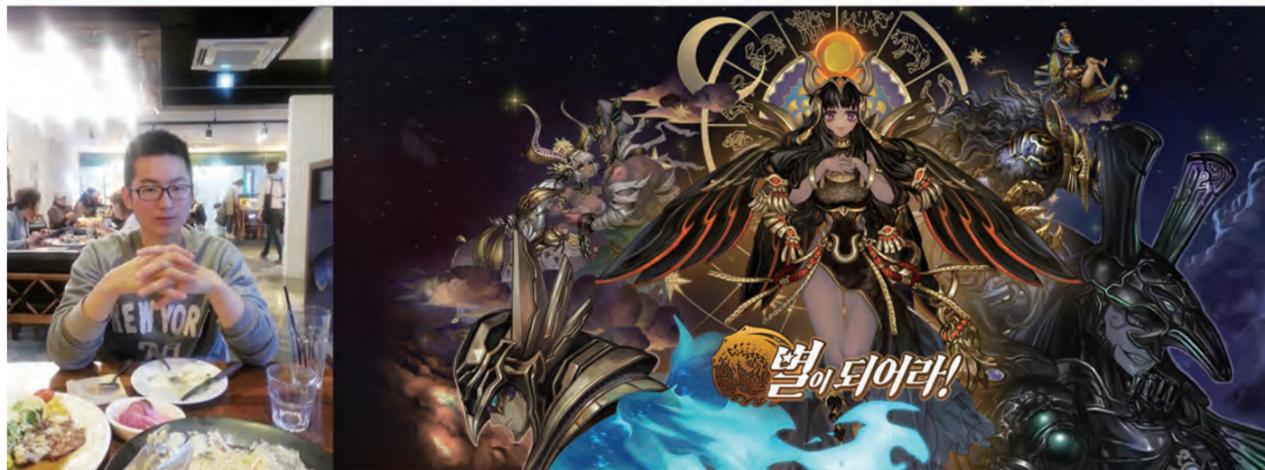
마치며

오디세이는 고대 그리스의 건축물이나, 디자인, 배경 등을 정말 칭찬하지 않을 수가 없다. 또한 유저의 선택으로 변경되는 스토리와 퀘스트, 다이내믹한 전투 해상전, 수배 시스템, 고단원 암살 등 끊임없이 즐길 거리를 제공해, 지루할 틈을 주지 않는다. 매 번 반복적인 RPG에서 벗어나 오픈월드 액션 RPG로 돌아온 ‘어쌔신 크리드 : 오디세이’를 플레이 해보길 강력하게 추천한다.



‘별이되어라!’

3년 차 유저, 최세영 님



안녕하세요. 간단하게 소개 부탁드립니다.

안녕하세요, ‘별이되어라!’ 아이디 ‘elderary’를 사용 중인 최세영입니다. 초창기 때부터 플레이했는데 본격적으로 시작한 건 시즌2 ‘라그나로크’ 때부터였고, 지금까지 즐겁게 중인 유저입니다!

감사합니다. ‘별이되어라!’의 매력은 무엇이라고 생각하세요?

우선 매력적인 스토리텔링과 압도적인 비주얼과 일러스트에 마음이 이끌려 시작했습니다. 이 외에 매주 유저들의 의견을 수용하는 부분과 꾸준한 대규모 업데이트에 매일 만족하며 플레이 중입니다.

최근 ‘오메가 & 알파’ 업데이트에서 가장 마음에 드는 내용이 있다면?

여러 세세한 부분이 업데이트되었지만 그중 몇 가지를 꼽자면 호감도 시스템과 인피니티 소환입니다. 특히 인피니티 소환(5회)의 경우 9,000루비라는 상당한 재화를 소모하는데 그런 고가의 인피니티 소환에서 원하던 동료가 나오질 않아 실망하던 유저들의 의견을 받아들인 점, 그리고 꾸준히 ‘별도’에 애정을 담고 출석하다 보면 인피니티 확정권을 준다는 점은 신규, 복귀 유저 외에도 기존 유저를 배려해주고 있다는 생각이 듭니다.

새 시즌을 맞아 ‘별이되어라!’ 복귀 유저나 신규 유저 분들에게 주실 팁이 있다면 말씀 부탁드립니다.

‘별도’는 신규 및 복귀 유저 분들에게 전폭적인 지원을 하고 있는데요, 근래에 기존의 출석 시스템도 업그레이드되어 꾸준히 출석만 해도 캐릭터와 영웅들이 빠르게 성장할 기반이 만들어집니다. 그렇다고 해도 기존 유저들이 성장시켜 놓은 압도적인 룬 레벨과 칠황 레벨의 차이를 메꾸기는 힘들지만, 복귀 및 신규 보상과 출석 보상을 기반으로 꾸준히 플레이하시면 일정 수준 이상은 쉽게 육성이 가능합니다. 육성 속도에 답답함을 느끼시는 분이라면 대규모 업데이트 후 스토어에서 가끔 페이백이나 할인 쿠폰 등을 배포하는데 그

때를 이용해보시는 것도 좋은 방법이 될 것 같습니다.

‘별이되어라!’ 게임 내 성능을 떠나서 가장 애정하는 영웅이 있다면?

이 질문을 보고 정말 애정하는 캐릭터가 원지 ‘별도’를 켜고 영웅들을 보며 긴 고민을 했습니다. 고심 끝에 내린 제 선택은 초월 아틀라스입니다!! 기존 아틀라스도 좋지만 초월 상태의 크고 아름다운 주먹 그리고 불타는 청염의 이펙트! 거기에 보랏빛 머리칼과 붉은 눈!! 그리고, 아무래도 초창기 때의 PvP에서 안드로메다 핵 펀치를 쓰는 모습에 반해버린 것 같습니다.

운영진에게 바라는 점이나 추가되었으면 하는 콘텐츠가 있다면?

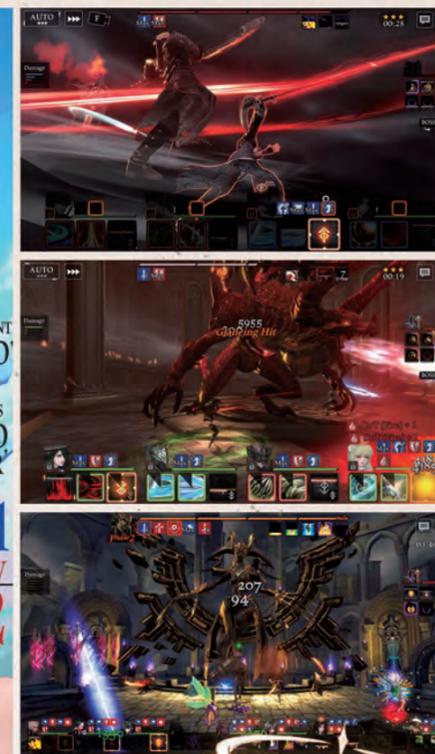
패왕이나 신위 등 전체적으로 유저들의 능력이 상향 평준화되어서 새로운 콘텐츠가 나와도 유저와 대결을 하는 PvP나 오토 던전을 돌리면서 ‘별도’를 할 때 과정을 안보고 결과만 들여다보는 경우가 많습니다. 그렇기 때문에 소위 손맛이나 뭔가를 한다는 성취감이 부족해지는데 이를 위해 퀴즈 던전 같은 게 있으면 좋겠다고 가끔 생각합니다. 마치 OX 퀴즈나 객관식 문제처럼 (ex: 입장료 루비 150, 스토리 모드에서 나오지 않는 동료는? 1. 너스 2. 레이나 3. 라디) 나오면 기존 클라이언트 소스로 제작하기 편하지 않을까 생각해보입니다.

마지막으로 ‘별이되어라!’ 신규 유저 분들에게 한 말씀 부탁드립니다.

많은 것을 한꺼번에 하려다 지치기보다는 ‘별이되어라!’의 세계관을 즐긴다는 마음으로 느긋하게 꾸준한 애정을 보시면 그 보답을 받으리라 생각합니다. 특히 카페에서는 유저들의 다양한 의견과 팁, 운영진들의 업데이트 내용과 향후 발전 과제 등 다양한 정보를 얻는 또 다른 재미를 느끼실 수 있으니 꼭 한 번 둘러보시길 추천합니다.

글. 현지훈 기자 / lasala@

MUSTHAVE



빛의 계승자 (Heir of Light)

[개발사 / 퍼블리셔] 퍼플로 / 게임빌

[장르] 다크 콘셉트의 수집형 전략 RPG

[키워드] 취향 저격, 다크 X 수집 RPG

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

[소개] 귀엽고 감직한 수집형 RPG가 가라! 다크판타지 유저들을 제대로 취향저격할 ‘빛의계승자’를 주목하라! 다크판타지 세계관을 기반으로 하는 수집형RPG로, 그로테스하고 기괴하지만 어딘가 매력적인 350여 종의 서번트들과 함께 오염된 세상을 정화하는 것이 목적이다. 계승자는 서번트 중 4명을 선택해 결사대를 구성하여 전투를 통해 힘을 기르고, 월드 보스 레이드 및 월드 배틀로 다른 유저와 대규모 경쟁을 펼치게 된다!

[구성] ‘월드 보스 레이드’, ‘월드 맵’, ‘장비의 던전’, ‘각성 재료 던전’, ‘대전’, ‘나락의 탑’, ‘침공’, ‘길드 던전’

[인기 콘텐츠] 이제 4개의 서번트가 아닌 20 vs 20로 전투한다! 월드 배틀에서 애정으로 키운 서번트들을 전략적으로 20개를 5팀으로 구성하여 한 팀씩 공략하는 도장개기와 같은 색다른 재미와 함께, 공략하는 팀별 보상으로 서번트들의 잠재 능력을 개방하여 한층 더 성장할 수 있는 기회!

[리뷰] 무엇보다 유저들의 피드백을 성실성의껏 답변해 주시고 차기 업데이트에 반영해 가며 한다는 것! 업데이트 속도의 차이는 있지만 반드시 반영해준다는 것에 유저와 함께 게임을 만들어가는 것 같아 더욱더 애착이 가는 게임입니다.

[초보 꿀팁] 고수들의 꿀팁을 듣고 운영진과의 활발한 소통이 가능한 빛의계승자 카페에 방문해보세요. 감짝 이벤트로 다양한 보상 획득의 기회도 있습니다. 그리고, 궁금한 게 있으면 GM애기호룡에게 물어보세요!

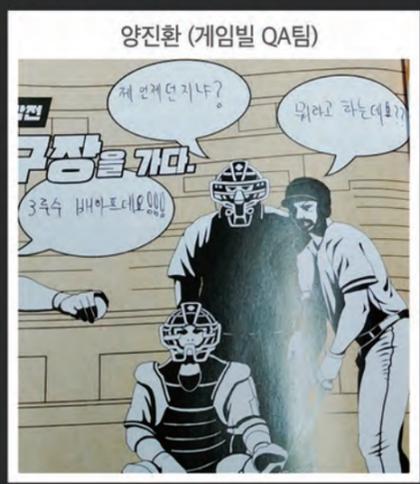


5월 가정의 달
축하 만들기



그림 - 컴투스 나누크팀 김효진

🎁 5월호 당첨자 발표 양진환, 김가영님 축하드립니다!



양진환 (게임빌 QA팀)



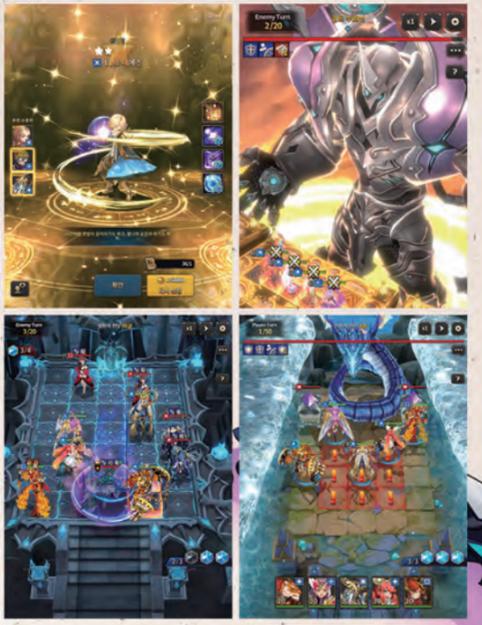
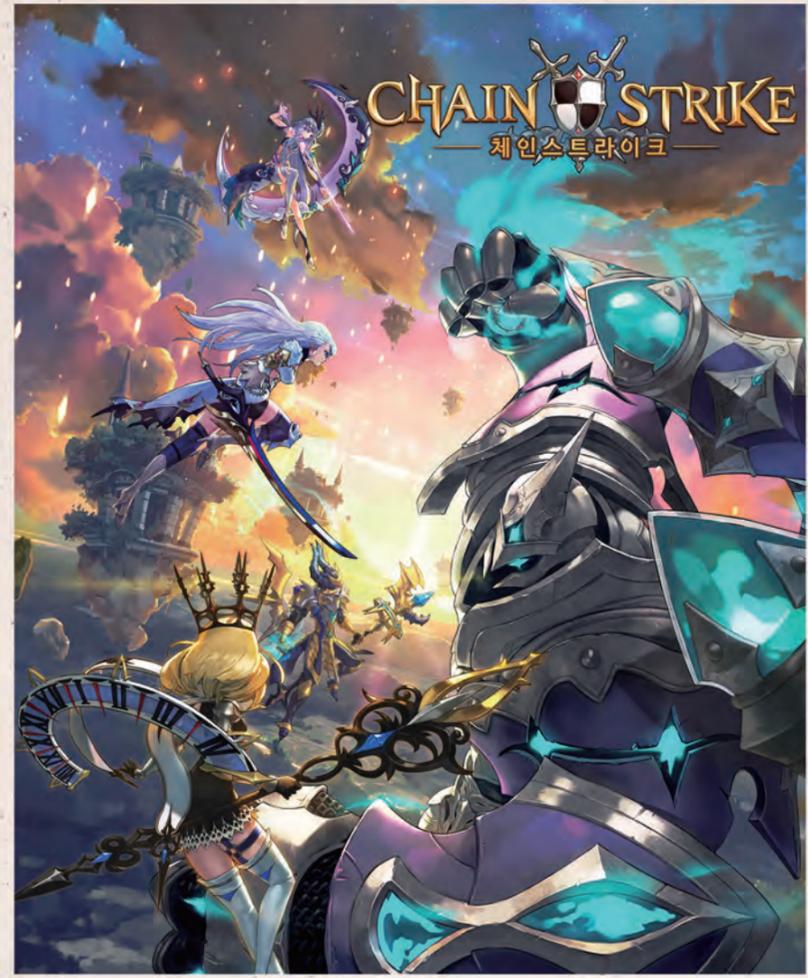
김가영 (GCP 정보보호팀)



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

기간 : 2019년 5월 17일
메일 : gcnews@gamevilcom2us.com
회사, 소속, 이름, 연락처를 함께 적어주세요

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', '요일 던전', '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 두 배!!
[초보 꿀팁] 공식 카페에 가입해 알짜 정보들을 찾아보세요~!





★ (왼쪽부터) 신수일 과장, 박영덕 팀장, 안병철 과장

게임빌 테크PM 팀 탐방기

게임은 종합 엔터테인먼트 콘텐츠지만, 복잡한 컴퓨팅 시스템 구축과 서버 운영이라는 기술적 요소도 빠질 수 없는 중요한 요소다. 단순히 게임을 잘 만드는 것뿐만 아니라 이런 기술적 기반이 받쳐 주어야 진정한 좋은 게임이 나올 수 있기 때문이다. 기자는 이번 호에서 게임빌 게임의 근간인 기술 지원을 책임지는 테크PM1팀을 탐방하고자 한다. 조금은 생소한 팀 이름이지만, 우리에게 없어서는 안될 서포터즈인 그들을 만나보자.

안녕하세요. 테크PM이라 하면 다소 생소한데, 독자 분들께 어떤 업무를 하는 부서인지 소개 부탁드립니다.

안녕하세요. 테크PM 업무를 한 마디로 표현하자면 기술 전반적인 이슈 관리입니다. 서비스 론칭 전 기술 품질을 높이고, 론칭 이후에도 안정적인 서비스가 유지될 수 있도록 관리해 드리고 있습니다. 다년간 수많은 게임 런칭 경험을 바탕으로 신규 게임의 서버 아키텍처 가이드, 서비스 초반 안정적인 서버 운영 지원, 서비스 최적화 등을 진행합니다. 런칭 이후에는 서비스 안정성을 위한 상시 모니터링 및 이슈 트러블슈팅 등을 지원하고 있습니다.

테크PM실 내에서도 다양한 팀이 있는 것 같아요. 이중 테크PM1팀의 역할은 무엇인가요?

우리 테크PM실에는 테크PM1팀, 테크PM2팀, BI기획팀, 게임보안팀이 있는데, 이 중 테크PM 업무를 주관하는 부서가 테크PM1팀과 2팀입니다. 역할은 동일한데 담당하는 프로젝트가 다를 뿐입니다. 1팀에서 담당하는 프로젝트는 ‘별이되어라!’, ‘크리티카’, ‘로열블러드’, ‘엘룬’, ‘MLB PI 시리즈’, ‘피싱마스터’, ‘몬스터워로드’ 등입니다.

테크PM도 사업PM처럼 다른 부서와의 협업이 활발할 것 같은데, 커뮤니케이션 비법 같은 게 있을까요?

유관부서 분들과 자주 스킨십(?)을 가지면서 정을 쌓고 있습니다. 딱딱한 문서, 메일로는 커뮤니케이션에 한계가 종종 있는데, 그럴 때마다 자주 찾아가서 직접 얼굴을 보고, 얘기를 나누면 서로 오해도 줄고 일도 잘 풀리는 것 같습니다.

최근 담당하게 된 프로젝트는 무엇이고, 현재 어떤 업무를 진행하고 계신가요?

최근 우리 팀에서 진행한 프로젝트는 ‘엘룬’입니다. 현재 대만, 홍콩, 마카오에서 서비스 중이며, 론칭 이후에 유의미한 데이터를 얻어서 안정적인 서비스 운영과 여러 기술 이슈 해결을 위한 지원에 집중하고 있습니다.

지금까지 담당한 프로젝트 중 가장 애착이 가는 건 무엇인가요? 왜 특별하게 여기시는지?

굳이 하나를 고른다면 초기 프로젝트 중 하나인 ‘피싱마스터’를 꼽고 싶습니다. 올해로 벌써 7주년인데, 론칭 당시에는 게임빌이 지금처럼 기술 기반, 시스템 체계화가 잡히지 않은 상태였어요. 회사 최초로 AWS Cloud 서비스를 이용했던 프로젝트이기도 해서 한 마디로 모든 것이 ‘모험’이었죠. 서비스 초반에는 하루하루가 지뢰밭을 걷는 듯해서 힘들고 긴장됐지만, 결과적으로 큰 성과를 거두면서 고진감래를 몸소 체험한 느낌입니다. ‘피싱마스터’는 AWS를 제공한 아마존 입장에서든 큰 도전이어서, 당시 콘퍼런스 등에서 사례로 ‘피싱마스터’가 여러 번 언급되곤 했습니다.

오랫동안 테크PM 업무를 하면서 과거에 비해 지금 달라진 점은 무엇인가요?

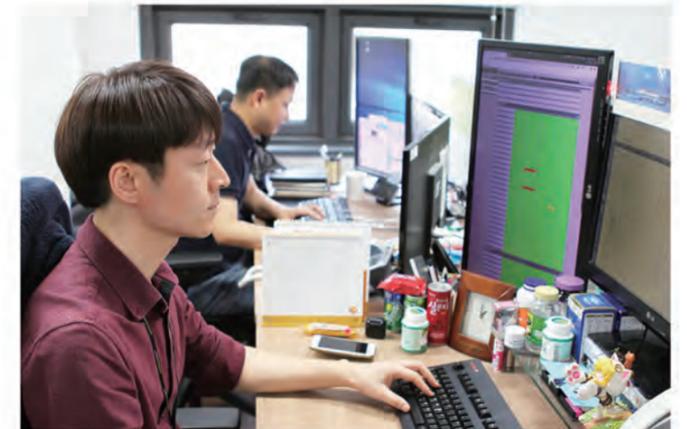
옛날에는 밤낮이 없었습니다. 게임 론칭 후에는 이슈가 터지면 새벽이라도 바로 대응해야 하니깐요. 그런데 주 52시간 근무제가 생기면서 유관부서가 거기에 맞춰 업무를 진행하다 보니 보조하는 입장에서 예전보다는 이슈 발생 빈도가 준 것 같습니다. 과거보다는 쾌적해졌죠. 그래도 큰 이슈 터지면 밤새는 건 변함없습니다.

테크PM1팀만의 자랑하고픈 특징이나 전통 같은 게 있을까요?

연륜(?)이려나요? 팀원 분들 모두 4년 이상 회사 근속 중이고, 장기 근속 휴가도 이미 다 다녀왔습니다. 그만큼 회사 시스템에 대한 이해나 업무 노하우가 많이 쌓여 있기 때문에 개개인의 역량이 높아서 담당 프로젝트 수가 많은데도 다들 제 역할을 충실히 잘해 주시고 있습니다. 너무 오래 본 사이라 회식이나 사석에서 기탄없이 얘기하다 보면 동네 모임에 나온 것 같은 기분이 들 때도 있죠.

마지막으로 한 말씀 부탁드립니다.

테크PM은 보통 다른 회사에선 기술PM이란 명칭을 씁니다. 이름만 보면 생소할 수 있지만, 결국 기술적으로 PM 역할을 수행하는 것이고, 따라서 서비스 준비부터 론칭 이후 운영까지 유관부서 및 스튜디오와 한 몸이 되어 함께하는 부서로 이해해 주셨으면 좋겠습니다. 간섭자가 아닌 든든한 지원군으로 여겨 주시고, 힘든 고비가 오더라도 함께 극복하며 좋은 결실을 이룰 수 있도록 같이 나아갔으면 합니다. 감사합니다. 독자 여러분 파이팅입니다.



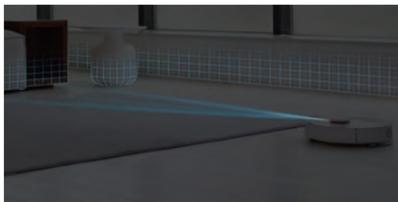
미세먼지 나빠 나빠~ 샤오미 2세대 로봇 청소기



안타까운 현실이지만 재난에 준하는 미세먼지로 인해 안티폴루션(오염방지) 가전제품의 거래와 관심이 급격히 증가하고 있다. 봄이 오면서 나들이나 외출 등 실외활동이 증가하게 되어 더욱 관심을 가지게 되는 요즘이다.

가장 큰 차이는 LDS센서와 SLAM 알고리즘의 스마트 맵핑 기술의 적용 유무이다.

스마트 맵핑 기술



★ LDS 센서와 SLAM 알고리즘을 이용한 스마트 맵핑

2세대 3세대 4세대 5세대?

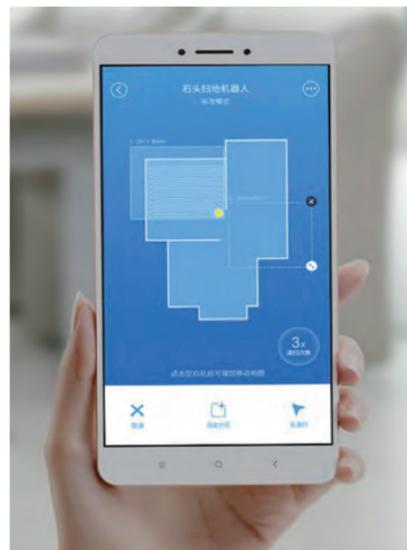
샤오미는 작년 말 5세대 로봇청소기를 출시하면서 1세대부터 5세대까지의 로봇청소기를 판매 중에 있다. 엄밀히 말하자면 1세대를 제외한 나머지 제품들은 협력업체의 생산제품이나 샤오미 제품으로 봐도 거의 무방하다. 5세대가 출시된 지금 2세대를 소개하는 부분이 이해할 수도 있을 것이다. 분명 세대가 거듭될수록 성능이 개선되어 더 좋은 제품이 출시되는 게 일반적이지만 샤오미 로봇청소기는 3세대부터는 좀 더 저렴하고 보편적인, 샤오미 다운 가격경쟁력에 중점을 뒀던 진화했다. 즉 1~2세대는 고급형 라인업, 3~5세대는 보편형 라인업이라 볼 수 있다. 보급형과 고급형의

샤오미에서 자체 개발한 LDS센서는 사람의 눈과 같은 역할을 한다. 청소기 위쪽에 볼록 튀어나온 부분이 LDS 센서인데 1초에 360도 모든 방향을 5번 스캔하고, 초당 1800회의 레이저 신호를 주고받는다. SLAM 알고리즘은 사람의 머리와 같은 역할을 한다. NASA나 무인 자동차에 활용되는 SLAM 알고리즘은 LDS센서로 수집한 정보를 토대로 실내 공간을 정확하게 맵핑하고 청소 경로를 찾는다. 이런 과정을 보다 정확하게 제어하기 위해서 탑재된 3개의 독립적인 프로세서를 활용하여 최적의 청소 경로를 찾게 된다. 또한 스마트 맵핑 기술로 인해 스마트폰에 연동된 샤오미 앱에서

전체 지도 및 청소 동선 등을 수시로 확인할 수 있어 청소상태를 체크할 수 있다.

비교

센서와 SLAM알고리즘을 이용한 다른 로봇청소기 제품들도 여러 출시되어 있다. 그 제품들도 샤오미 2세대와 비슷한 성능이거나 혹은 좀 더 나은 성능일 수도 있지만 출시된 지 3년이 지난 지금까지도 많은 사랑과 관심을 받는 이유는 바로 가성비이다. 비슷한 성능을 가진 다른 제품 보다 월등히 가격면에서 앞서고 품질 또한 훌륭하다. 또한 위에서 언급했듯이 물걸레 청소 기능으로 미세먼지에 효과까지 있으니 일거양득이 아닐 수 없다. '인터넷보다 세탁기가 세상을 더 많이 바꿨다' 말이 있다. 가사노동의 해방이 곧 삶의 질 향상과 경제활동 증가로 세상의 많은 변화를 줬다는 약간의 과장된 이야기이다. 샤오미 2세대 로봇청소기로 약간이나마 가사노동에서 해방되어 삶의 질을 높이고 미세먼지로 인한 스트레스를 해결하는 두 마리 토끼를 잡아 보는 건 어떨까?



★ 샤오미 어플과 연동
★ 이미지 출처 : 샤오미 공식 쇼핑몰 사이트 Qoo10
<https://directjapan.qoo10.com/g/576979172>

글. 김영복 기자 / crapt@

경기도 파주시의 김준환 님 '서머너즈 워' 편

'릴레이게임'은 매달 지인들에게 릴레이로 모바일게임을 추천하면서 이어가는 코너입니다. 지난번 이경호 님에 이어 이번에는 이지혜 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) ▶ 이경호(서울 잠실동) ▶ 이지혜(인천 산곡동) ▶ 김준환(경기도 파주시) ▶ ?



안녕하세요. 28세 예비 승무원 김준환이라고 합니다. 처음에 인터뷰 요청을 받았을 때는 설레고 기대가 많이 됐었는데, 막상 인터뷰를 하게 되니 어떤 말을 해야 할지 떨리네요. 제가 '서머너즈 워'를 시작하게 된 계기는 조금 단순합니다. 대학교를 졸업하면서 모든 게임을 끊고 3달정도 지냈는데, 비는 시간이 너무 무료해서 핸드폰 게임을 해야겠다는 생각을 하게 되었습니다. 그러다 지인에게 '서머너즈 워'를 추천 받아 이 게임을 시작하지 벌써 1년이 되었네요. 제가 생각하는 이 게임의 매력은 길드입니다. 지금도 그렇지만 시작하지 얼마 안된 '섬린이' 시절 지인이 있는 길드에 가입해 많은 도움을 받아 즐겁게 게임을 플레이 했고, 우연히 참여한 길드 정모에서 같이 소환서를 뽑으면서 서

로 웃고 즐기는 것이 굉장히 신기하고 재미있다고 느꼈습니다. 그 다음 번 정모에서는 처음 보는 길드원분에게 직접 제 손으로 태생 5성을 뽑아드렸는데, 소리를 지르면서 매우 좋아해 하셨던 것이 지금도 기억에 남습니다. 그 이후에도 계속 만나면서 같이 친분을 쌓게 되었습니다. 게임 내적으로 보면 다른 과금을 해야 게임을 할 수 있게 하는 과금 요소가 많은데 반해 이 게임은 그런 부분이 크지 않다는 점이 긍정적으로 다가왔습니다. 열심히 던전을 돌고 룬을 캐다 보면 몬스터 풀이 밀리더라도 충분히 극복이 가능한 점이, 내가 남은 시간을 투자해서 열심히 하면 되겠다는 느낌을 받을 수 있었습니다. 특히 이런 부분을 가장 잘 보여주는 것이 제가 가장 좋아하는 몬스터인 불속성 하그라고 생각합

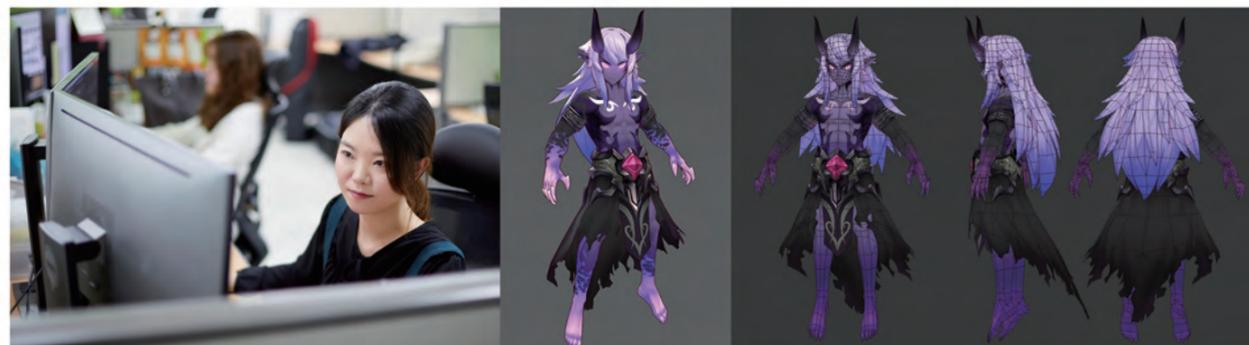
니다. 누구나 얻을 수 있는 몬스터이지만, 열심히 룬을 캐서 룬이 좋아질수록 활용할 수 있는 부분이 많아지고, 혼자서 태생 4,5성을 이기기도 하는 등 매우 매력적인 몬스터입니다. 생긴 것도 귀엽기도 하고요. 하그를 좋아해서 유튜브에서 하그 5마리를 이용해 용의 던전을 도는 영상을 본 적이 있는데, 저도 이것을 따라서 용의 던전을 하그 5마리로 도는 것이 목표입니다. 끝으로 바라는 점이 있다면 'SWC(Summoners War World Arena Championship)'같은 대외적인 행사가 좀 더 많이 생겨서 유저들끼리 어울릴 수 있는 자리가 많아졌으면 좋겠습니다. 그리고 이 게임이 더 오래오래 남아서 계속 다른 사람들과 같이 즐길 수 있게 되기를 간절히 기원합니다!

정리. 기호준 기자 / hjkee@



캐릭터 모델러 편 3D 연출 이민희 책임

세상에는 세 가지 일이 있다고 한다. 반드시 해야 하는 일과 할 수 있는 일, 그리고 하고 싶은 일이 그것이다. 그중에서도 가장 좋아하는 일, 잘하는 일을 업으로 삼아 행복을 누리고 있는 캐릭터 모델러 이민희 책임을 만났다.



안녕하세요, 먼저 독자 여러분께 소개 부탁드립니다.
안녕하세요. 컴투스 폴리프스팀 캐릭터 모델러 이민희입니다. '서머너즈워 MMO' 프로젝트의 캐릭터 3D를 담당하고 있어요. 반갑습니다!

'캐릭터 모델러'와 관련하여 궁금해하시는 분들이 있을 것 같은데, 어떤 일을 하는지 말씀해주세요.
원화가님께서 작업하신 예쁘고 멋진 원화를 입체로 소환하는 일을 하고 있어요. 원화의 느낌을 잘 살리는 동시에 애니메이션을 고려한 wireframe로 작업하기 위해 노력하고 있습니다. 손맵 프로젝트인지라 먼저 3Ds max에서 웨임을 만들고 UV 작업을 거친 후, 포토샵과 보디페인터를 이용해서 텍스처를 입히는 작업들을 주로 합니다. 그리고, 엔진(유니티)에서 셰이더가 조금 더 예쁘게 적용될 수 있도록 후반 작업을 거쳐 업로드하는 일도 하고 있습니다.

캐릭터 모델러가 되기까지 험난한 여정이 있다고 들었어요!
대학교 졸업 전 까지 전 제가 게임 회사에 다니게 될 줄 꿈에도 몰랐습니다. 어릴 때 그림 그리는걸 좋아했는데 부모님께서 반대를 많이 하셨어요. 그래서, 대학교도 무난한 경영학 쪽을 선택해서 갔었는데 그림 동아리 활동이 해보고 싶더라고요. 동아리실 앞을 기웃거리다가 들어간 곳이 오덕 오덕(?)한 곳이라 4년 뒤 저도 이틀 못지않은 '덕후'가 되어 졸업을 하게 되었어요. '칭출어람'이랄까요.. 졸업 후 반 년쯤 전공 관련 일을 했는데 덕업 일치의 꿈이 사라지지 않더라고요. 결국 같이 방황하고 있던 동아리 친구와 함께 게임 아트 쪽으로 진로를 변경했어요. 원화와 3D 사이에서 고민했는데, 국비 지원을 알아보려 상담 갔던 학원에서 3D를 권장하셔서(지금 생각하면 3D 학원으로 상담을 갔으니 당연한..) 팔랑귀를 팔락대며 모델러의 길로 들어서게 되었습니다.

'캐릭터 모델러'로서 경력이 상당하신데, 참여했던 프로젝트 중 특별히 기억나는 에피소드나 성취감을 느꼈을 때가 있나요?
아직 저는 10년 차도 안된 꼬꼬마(?)입니다. 길지 않은 경력이지만 특별히 기억나는 일이라면, 신입사원 때 작업했던 게임이 게임대상에서 최우수상을 탔던 적이 있어요. 첫 회사, 첫 프로젝트이기도 했고, 저랑 제 친구 둘이서 게임 내 3D를 모두 작업해서 애정도 남달랐죠. 팀이 여러 풍파도 많이 겪고 있던 때에 나왔던 성과라 굉장히 위안이 되었던 기억이 있어요. 하지

만, 그때는 몰랐답니다. 게임 하나를 오픈까지 이끄는 길이 결코 쉽지 않다는 것을.. 그 뒤 신규 팀으로 이동을 하게 되었는데 프로젝트가 연달아 여섯 번이나 중단되었어요. 많은 분들이 느끼시겠지만 자신이 참여한 프로젝트가 중단이 되면 상당히 마음이 아프답니다. (도르르..)

캐릭터 모델러가 되기 위해서 가져야 하는 중요한 덕목이 있을까요? 모델러를 꿈꾸는 분들에게 해주고 싶은 조언이 있을까요?
게임 아트 쪽은 계속해서 자기계발이 필요하기 때문에 기본적으로 이쪽 분야를 좋아해야 유리한 것 같아요. 좋아해야 평소에도 계속하게 되니까요. 3D는 최종 공개가 되는 작업물인지라 예쁘고 매력적인 것을 판단하는 눈, 그리고, 그것을 표현할 수 있는 능력과 구조적으로도 오류가 없도록 작업하는 꼼꼼함 또한 중요한 것 같습니다. 몇 년째 일하고 있지만 저도 시작부터 지금까지 항상 어렵다 생각하는 부분이라서 늘 겸손하게 됩니다. 모델러를 준비하신다면 손맵과 노멀맵 둘 중 내가 더 하고 싶고, 잘 할 수 있겠다 싶은 것을 하나만 선택해서 집중 공략하는 것을 추천 드려요. 보통 손맵 프로젝트에서는 손맵 포트폴리오를 위주로, 노멀 프로젝트에서는 노멀 포트폴리오를 위주로 판단하기 때문이에요. 경력이 어느 정도 쌓인 후 업무에 익숙해졌을 때 나머지 한 쪽을 배워도 늦지 않을 것 같아요.

캐릭터 모델러로서의 목표나 꿈이 있나요?
지금 개발하는 게임이 성공해서 한 팀에 오래 머물고 싶은 꿈이 있어요. 게임 오픈이 얼마나 힘든 일인지 많이 겪어왔기 때문에 이번만큼은 골안하고 싶습니다. 그리고 개인적으로는 좋아하는 캐릭터들을(애니메이션이라든지) 시리즈로 만들어 보고 싶어요. 3D 프린팅 기술을 이용해서 언젠가 직접 실물로 만들어 장식장에 진열해 보고픈 로망이 있습니다.

끝으로 한 마디 부탁드립니다!
직군 인터뷰라는 제의를 받고 기쁘기도 했지만, 아직 부족한 것이 많은 저인지라 인터뷰에 대해 걱정했는데, 좋은 추억이 될 것 같습니다. 컴투스에 온 지 이제 1년이 되었는데 좋은 분들이 많아 즐겁게 다니고 있어요. 앞으로 모든 프로젝트들의 앞날에 꽃길만 있었으면 좋겠습니다. 따뜻한 봄날 되시고 봐주셔서 감사합니다!

글. 임효빈 기자 / dlagyqls@



삼시세끼 새로운 식당을 만나다!



최근 게임빌과 컴투스, 그리고 게임빌컴투스플랫폼 사우들의 입맛을 책임질 새로운 식당이 문을 열었다. 새로운 인테리어와 맛있는 메뉴로 꾸러진 새 식당을 현재의 임직원들과 가까운 미래에 함께하게 될 사우들을 위해서 자세히 소개한다.

본질을 생각하는 식당

식당의 본질은 맛과 서비스다. 회사에서 식당을 새롭게 오픈하며 가장 고민을 한 부분도 그것이다. 매일 먹어도 질리지 않는 식단을 제공하고, 동시에 사우들의 목소리를 귀담아 듣고 반영할 수 있는 노하우를 가진 위탁 운영 업체를 선정하기 위해 많은 공을 들었다. 최종 선정되어 현재 사내 식당을 운영 중인 웰스토리에는 다양한 코너 브랜드가 존재한다. 그중에서 한식을 기본으로 하고 사우들이 선호할 만한 메뉴와 사내 식당 콘셉트를 종합적으로 고려해 코너를 선정했다. 현재 운영되는 코너 브랜드는 '봄이온소반', 'ASIAN PICKS', 'BROWN GRILL' 3가지로 '봄이온소반'은 가정식 전문, 'ASIAN PICKS'는 아시아 요리 전문, 'BROWN GRILL'은 모던한 미국 음식 전문이다.

사우들이 알아야 할 기본 정보

사내 식당은 BYC하이시티 B1 엘리베이터로 내려오면 쉽게 입구를 찾을 수 있다. 아침, 점심, 저녁식사를 모두 제공하는데, 저녁은 야근과 상관없이 식사할 수 있다.

① 아침 식사

8:30~9:50 사이에 가능하며 라면, 죽, 토스트 등이 제공되는데 태깅을 위해 사원증을 꼭 챙기도록 하자!

② 점심 식사

12:15~13:30까지 한식, 양식, 면류, 도시락 등이 제공된다. 도시락의 경우 B1 층 카페 오픈 후인 5월 중순 이후부터 제공 예정이니 참고하자.

③ 저녁 식사

18:30~20:30 사이에 제공되며 한식, 양식, 면류가 제공된다. 앞서 말한 대로 야근과 관계 없이 저녁 식사가 가능하며 업무로 인하여 사내 식당 이용이 어려울 경우, 외부 식당을 이용할 수 있다.

인테리어 = 편안함 + 기능성

식당에 들어서면 눈이 편안한 인테리어가 돋보인다. 이번 사내 식당을 준비하면서 회사에서 가장 중점적으로 고려한 부분은 간단한 미팅이나 회의가 가능한 복합 공간으로의 활용이다. 성공적으로 사내 식당을 운영하고 있는 회사들을 벤치마킹하여, 깔끔하고 편안한 분위기는 물론이고 기능적인 면에서도 전혀 빠지지 않도록 했다. 식당 내부를 자세히 살펴보면 두 곳에 프레젠테이션이 설치되어 있어 회사로 문의하면 사용이 가능하다. 중요한 미팅이나 행사에 사용하도록 준비한 미팅룸의 경우 아직 구체적인 운영 방법이 나오지는 않았지만 사전 예약을 통해 사용하는 방향으로 구상하고 있으니, 앞으로 여러 방면으로 이용될 식당의 모습을 기대해 볼 수 있겠다.

최적의 효율을 생각한 동선

식당을 이용하는 사우들을 위해 배식 대기 공간과 식사 공간을 분리했다. 단번에 많은 인원이 식당에 들어왔을 때를 대비해 배식 대기 공간을 충분히 확보했고, 배식 대기 공간의 어수선함이 식사 중인 사우들을 방해하지 않도록 했다. 더불어 한정된 공간에서 사우들이 최대한 넓은 식사 자리로 느낄 수 있도록 효율적인 테이블 공간을 마련하고 퇴식구에서 향후 오픈 예정인 사내 카페로 어이지는 동선까지 고려해 식당의 구조를 구성했다.

식당 이용 꿀팁!

① 맛있는 밥을 더 많이 받고 싶은 경우, 반찬 추가 이용이 가능하고 하니 어려워 말고 식사가 부족한 분들은 조금 더 푸짐하게 요청해 보자. 물론 1인당 1개가 제공되는 메인 요리들은 제외다. 내가 추가로 받아가게 되면 다른 사우의 선택권이 줄어들게 되는 어려움이 있기 때문이다.

② 현재 점심 메뉴는 '봄이온소반', 'ASIAN PICKS', 'BROWN GRILL' 3가지다. 다양하게 운영되는 세 가지 코너 중 '봄이온소반'은 영양소 균형을 우선 반영한 식단이 제공되고, 'ASIAN PICKS'와 'BROWN GRILL'은 사우들의 기호도와 트렌드를 반영한 식단이 제공한다는 사실! 메뉴의 선택은 개취겠지만, 가끔은 영양소의 균형이 잘 반영된 '봄이온소반'으로 영양 섭취의 균형을 잡아주는 것은 어떨까?

지속적인 개선

식당 오픈 초기에는 사우들이 특정 식단으로 몰려 일부 메뉴가 조기 품절되기도 했다. 이는 사우들의 식단 선호나 일일 식사 인원제에 대한 데이터를 파악해 가는 과정에서 발생한 현상으로, 향후 사우들의 선호도를 파악하여 메뉴의 품절 없이 제공되도록 개선될 예정이다. 앞으로도 다양한 피드백에 귀 기울이며 더 좋은 음식을 제공할 수 있도록 노력해 나갈 예정이다. 이를 위해 회사에서 기타 식당 관련 애로사항에 대한 의견을 청취할 수 있는 게시판을 준비 중이다. 또, 매월 설문 조사를 통해 만족도 평가도 함께 진행된다.

영양사 Mini Interview

"여러분과 함께 첫발을 내딛게 되어 두려움 반, 설렘 반입니다. 새롭게 단장한 식당에 새로운 고객들과 함께 마주하는 일은 매번 새롭게 느껴집니다. 저희도 여러분은 처음인 만큼 바뀐 후 맘에 들지 않게 느껴지시는 부분도 있다면 주저하지 마시고 저희 직원들을 찾아주세요. 수많은 의견을 전부 수용 할 수는 없겠지만, 의견 주시는 만큼 웰스토리는 한 걸음 더 여러분의 옆에 있겠습니다. 앞으로 계속 오고 싶은 사내 식당이 될 수 있도록 노력하겠습니다!"

▶ (왼쪽부터) 한유정 영양사, 권혁규 점장

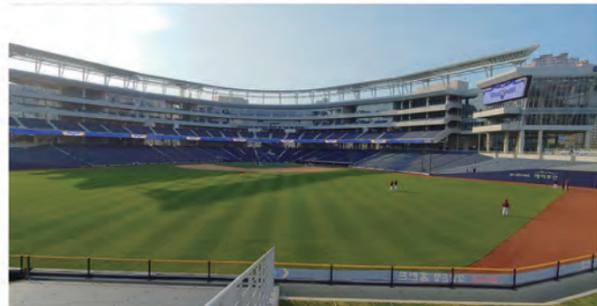
글. 강지훈 기자 / potris@





모바일 야구 게임의 절대 강자 컴투스프로야구 2019

★ 창원 NC파크 실제 사진



★ 창원 NC파크 인게임 화면



★ '컴프야' 속 기존 NC 파크를 더 정확하게 보완하기 위해 구장 내부는 물론 주변까지 꼼꼼하게 촬영해 제작했다

2019에는 어떤 점이 달라졌을까?

바야흐로 본격적인 야구의 계절이다. 각 구단이 팬들과 함께 울고 웃고 하며 치열한 순위 다툼을 하고 있는 가운데 이번 호에서는 야구 팬 유저들과 오랜 시간 동안 함께 해 온 '컴투스프로야구 2019(이하 컴프야)'가 지난해와 비교해 어떤 점이 달라졌는지 소개하고, 개발팀에서 어떠한 부분들에 집중해 새로운 버전을 유저들에게 선보였는지 공유해 보고자 한다.

새로운 구장, 새로운 구단

'컴프야'는 리얼 3D 야구 게임이다. 선수들의 Live 업데이트와 실제 KBO리그 반응을 통한 생생한 야구를 게임을 통해서도 느낄 수 있도록 하는 것이 '컴프야'의 핵심. 따라서 올해 완공된 창원 NC 파크를 완벽히 재현하고, 넥센 히어로즈에서 키움 히어로즈로 바뀌며 유니폼과 로고의 최신화를 통해 리얼함을 더했다. 이전까지 어쩔지 허전했던 덕아웃에도 대기 선수들을 배치하고 움직이는 띠 전광판을 구현하여 더욱 생생한 야구장의 모습을 갖췄으며, 대대적인 UI개편을 통해 유저들의 편의성을 고려하고 구단별 로비 화면 개선을 통해 나만의 구단의 색깔을 느낄 수 있게 되었다.

매주 경기 내역을 기반으로 업데이트되는 Live 업데이트!

기획 Point

유저가 평소 응원하는 선수들로 가상의 라인업을 구성하고 해당 선수들이 실제 경기에서 활약하는 만큼 포인트를 획득할 수 있는 '판타지 라인업' 추가로 인해 나만의 이상적인 라인업으로 다른 유저들과 순위 경쟁을 하고 두둑한 보수도 받을 수 있도록 했다.

프로그래밍 Point

전문 아나운서와 해설위원이 매 상황마다 적절한 중계 멘트를 하고 섬세한 물리연산으로 실제 야구장에서 볼 수 있던 순간들을 완벽히 구현하여 마치 중계 경기를 보는 것처럼 만들었다.

ART Point

유니폼이나 구단의 로고 변경이 있으면 '컴프야' 유저들이 빠르게 인게임에서 적용되는 걸 볼 수 있도록 스피드한 업데이트를 중점적으로 진행하고 있다. 게다가 몰입감과 보여지는 즐거움을 더하기 위해 각 선수별 특이품 업데이트와 구장 최신화를 통한 리얼리티 부여가 가장 큰 목표다. 최근 이를 위해 '컴프야' 개발진이 제작한 구장과 실제 구장과의 차이를 최소화하기 위해 창원 NC 파크를 개발진이 단체로 방문해 필요한 부분들을 눈으로 담고, 직접 세세하게 촬영해 자료를 수집했다. 특히 최신 구장답게 굉장히 개방적이고 시원시원한 뷰가 일품이니 야구 팬들께서도 직접 가보시는 것을 추천해 드린다.

더 현실감 넘치는 '컴프야'를 꿈꾸며

'컴프야'는 이제 단순한 선수 업데이트를 넘어서 현실 야구에 존재하는 모든 것을 담아 나가고 있다. 심지어 띠 형태의 전광판이 있는 구장은 실제 구장과 동일하게 실시간으로 움직인다는 사실! 유저들을 만나기 전 전문 테스터들의 정성 어린 테스트를 통하여 검증된 상태로 게임을 출시하고, 이후에도 공식카페 유저들의 의견을 꼼꼼히 살펴 반영할 수 있는 부분을 적극 수렴하여 불편함을 개선하고 있는 '컴프야'. 앞으로도 꾸준한 업데이트를 통해 야구 게임을 뛰어넘는 완벽한 야구를 만들 날을 기대해 본다.



태국의 '치앙마이'

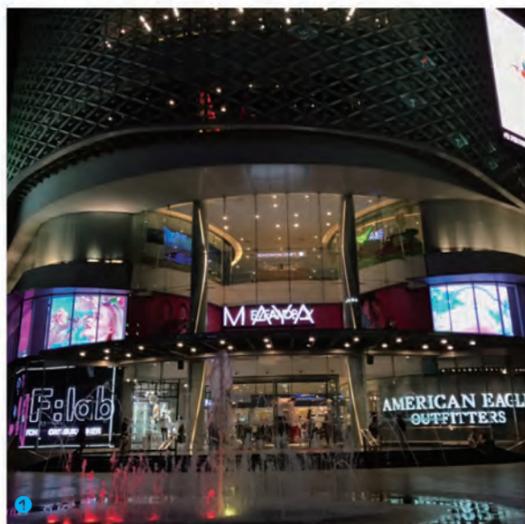
요즘 가장 핫한 여행지

태국의 '치앙마이'는 세계에서 물가가 싸기로 손꼽히며 더불어 인기가 날이 불어가고 있는 관광지다. 기자는 이번호에서 짧게나마 '치앙마이' 여행 팁과 핫플레이스에 대하여 '게임빌컴투스뉴스' 독자 분들께 소개하고자 한다.

'치앙마이' 여행을 편하게 다니기 위해서는 한국에서 미리 유심을 준비해 가면 좋다. 공항 도착하여 미리 준비한 유심을 끼워주면 여행 다니는 동안 마음 편하게 데이터를 사용할 수 있다. 공항에 도착해서 '그랩' 애플리케이션을 내려받고 가입한 후 이용하면 조금 더 편하게 '치앙마이' 여행을 할 수 있다. '그랩'은 우리나라 카카오 택시랑 비슷하게 카드 연동도 가능하고 다양한 프로모션 코드를 이용하여 할인도 받을 수 있다. 여행 내내 '그랩'을 이용해서 다녔는데 가장 오래 걸려도 2~3분을 넘기지 않고 쾌적하게 이용할 수 있었다. 환전은 한국에서 미리 해서 가도 좋고 많은 돈을 환전할 것이라면 달러 환전 ▶ 현지 도착 ▶ 슈퍼 리치 같은 현지 환전소를 이용하는 것이 가장 좋다. 일반 환전과 이중 환전을 비교하면 10만 원당 2천 원 정도의 차이가 난다. 기자는 크게 님만해민, 울드타운, 기타 외곽 이렇게 세 곳을 여행했는데 다른 많은 여행자도 이 코스로 여행을 주로 한다. 아쉽지만 사보의 분량이 정해져 있어 도심의 수많은 예쁜 카페들은 다루지 못하고 도심의 핫플레이스와 잘 알려지지 않은 외곽의 카페를 '게임빌컴투스뉴스' 독자 분들께 공개하겠다.

쇼핑을 좋아한다면, '님만해민'

'님만해민'은 치앙마이의 변화가 대표적인 변화가 큰 쇼핑몰인 '마야몰'이 자리 잡고 있다. 이곳은 종합 쇼핑몰로 모든 게 다 있는 쇼핑몰이다. 한국 술이나 음식들도 판매하고 있을 정도로 규모가 있는 쇼핑몰이다. '마야몰' 밖에는 저렴한 가격의 야시장이 함께 열리니 '마야몰'과 함께 구경하면 좋다.



두 번째로는 '원님만'이라는 쇼핑몰을 추천하고자 한다. '마야몰'이 일반적인 쇼핑몰의 모습을 하고 있다면 '원님만'은 조금 특색있는 외관을 보여준다. '마야몰'처럼 모든 것을 다루는 쇼핑몰은 아니고 패션 잡화와 카페테리아 등이 잘 구비되어있는 패션을 정도로 생각하면 된다.

'님만해민'에서 마지막으로 소개할 곳은 '싱크파크'다. '마야몰' 건너편에 자리 잡고 있는 '싱크파크'는 작은 소품 가게들이 모여 있는 곳으로 낮에도 좋지만 밤에 더 아름답다. '싱크파크'의 길가에는 음식 노점상들이 즐비하게 들어서기 때문에 이것저것 관심 있는 음식들을 맛보며 '싱크파크'의 아기자기한 소품들을 구경할 수 있다.

길거리 음식을 맛보고 싶다면 '울드타운'

'울드타운'은 '님만해민'에 비하여 조금 더 '치앙마이'의 특색을 느낄 수 있는 정사각형의 해자로 둘러싸여 있는 구시가지다. '치앙마이'에는 여러 시장이 시간별로 열리지만 그중 가장 유명한 '선데이마켓'이 일요일 저녁 이곳에서 열린다. 온갖 잡화부터 길거리 음식까지 다양한 볼거리와 엄청나게 많은 사람들이 몰리는 마켓이다. 규모가 크기 때문에 빠르게 다 보는데 4시간 정도가 소모된다.

두 번째로는 '와로랏' 시장이다. 이곳은 '치앙마이' 현지인들이 더 많이 이용하는 시장으로 우리나라 남대문 시장과 비슷한 느낌을 준다. 범람이라는 예쁜 도시락통을 파는 곳에 관광객들이 많이 몰린다. '와로랏' 시장을 오가는 길에 라탄 거리가 있다. 라탄 거리라고 하기엔 가게들이 다섯 개 정도 모여 있는 규모지만 가게 내에서 파는 라탄 제품은 종류와 크기가 다양했다. 가격도 매우 저렴하여 작은 티셔츠 정도는 사고 싶었지만 가격을 생각에 포기했다.

세 번째로는 '핑강'을 소개한다. '치앙마이'를 대표하는 '핑강'은 한강처럼 크고 푸른빛의 강은 아니다. 녹색 빛깔의 물에 생각보다 작은 규모를 가진 '핑강'이지만 낮에는 강을 따라 곳곳에 예쁜 카페들이 있고 밤에는 소박하고 예쁜 야경을 제공한다.

'치앙마이' 외곽에 위치한 예쁜 카페들

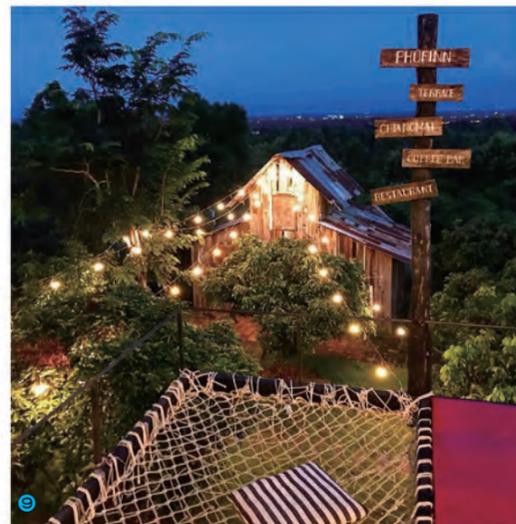
앞서 이야기한 것처럼 '치앙마이'에는 정말 예쁜 카페들이 많이 있다. 기자가 소개해드릴 곳은 인생 샷 찍기 좋은 곳으로 유명한 카페 세 곳이다. '카페39'는 치앙마이시내에 가득 묻어나오는 카페가 아닐까 생각한다. 물이 깨끗한 것도 음식이 맛있는 편도 아니지만 자연과 어우러지는 카페의 모습이 매력적이다. 이곳을 가려 한다면 앞서 소개하지 못했던 '반강왓'이라는 예술인 마을을 함께 경유하기를 추천한다.

'푸핀도이'와 '푸핀테라스'는 SNS를 많이 하시는 분들이라면 아실 만한 유명한 장소다. '치앙마이' 외곽에 있으며 클로즈 시간 때문에 '푸핀도이' ▶ '푸핀테라스' 순서로 가는 것을 추천한다. '푸핀도이'와 '푸핀테라스'는 같은 산에 있는데 산길을 걸어 가려면 10분에서 15분 정도를 걸어가야 한다. '치앙마이'에 갔는데 날씨가 좋다면 바로 다른 일정을 미뤄 두고 이곳으로 가서 인생 샷을 건져보자.

'치앙마이'는 내가 갔던 다른 여행지와는 다르게 물가 걱정 없이 일정에 구애받지 않고 편안하게 다녀온 곳이다. 마사지를 매일 받았는데 대략적인 가격은 1시간 기준 8,000~15,000원 선이며 식사도 1,000~3,500원 선에서 해결할 수 있을 정도였다. 아쉬운 점은 미세먼지와 매연, 모기들이었다. 일상에 지쳐 힐링이 필요하다면 가벼운 마음으로 다녀오는 걸 추천한다.

- ① 마야몰
- ② 원님만
- ③ 싱크파크
- ④ 선데이마켓
- ⑤ 라탄거리
- ⑥ 핑강야경
- ⑦ 39카페
- ⑧ 푸핀도이
- ⑨ 푸핀테라스

글: 정상원 기자 / qmark86@





★ 마라탕 제작 영상

마라탕

요즘 '인싸'들만 먹는다는 마라탕을 만들어보자!

요즘 '인싸'들 사이에서 유명한 마라탕. 마라탕은 쓰촨 러산에서 유래한 중국의 음식이다. 휘귀와 비슷한 종류이다. 몇 년 사이 서울 거리에도 '마라탕' 간판이 많아졌다. 가로수길, 연남동을 중심으로 마라탕 전문점이 들어서는 중이다. 중국에서는 가장 매운 음식을 꼽으라면 흔히 쓰촨의 마라탕을 거론한다. 마라탕(간체자 麻辣烫, 정체자 麻辣燙)의 한자를 직역하면 '얼얼하고 (마비되는 듯한) 매운 탕'이다. 이름만 들어도 벌써 입에서 침이 고인다. 기자는 자타공인 게임빌 공식 '인싸'이기 때문에 직접 마라탕을 만드는 방법을 독자 분들께 소개하고자 한다. 기사를 따라 마라탕을 만들어 먹다 보면, 독자 분들도 이 눈에 빠져 1주 1마라탕을 하게 될 것이다. 그럼 지금부터 기자와 함께 마라탕을 함께 만들어보자.

[Tip]

1. 중국 당면은 찬물에 미리 6~8시간 불려주세요.
2. 분모자는 식초와 소금을 넣고 2분 30초 정도 끓여주세요.
3. 사골 육수는 시중에 판매되는 농축액이 제일 맛있습니다.
4. 남은 재료(중국 당면, 건두부, 피시볼)는 냉동실에 보관하면 됩니다.
5. 맥주와 궁합이 잘 맞습니다.

재료(2인분 기준)



청경채 2개, 숙주 크게 한 줌, 중국 당면 3줄, 건두부 3줄, 분모자(생략 가능) 1줄, 피시볼 4~5개, 양고기 100g, 마라 소스 1/2, 사골 육수(물 가능) 700ml (취향에 맞는 모든 것을 넣어도 무방.)

제작 과정



① 마라 소스 1/2을 넣고 잘 풀어서 볶아줍니다.



② 사골육수 700ml를 넣어줍니다.
③ 끓기 시작하면 중국 당면과 분모자를 넣어줍니다. (국물이 스며들 시간이 필요합니다.)



④ 숙주, 청경채, 피시볼을 넣어줍니다.



⑤ 마지막으로 양고기를 넣어줍니다.



⑥ 양고기 색이 변하면 완성

'겜린이'가 알려주는 자주 사용하는 '게임 용어'

게임이 다양해질수록 많은 게임 용어들이 만들어지고 있다. 이러한 용어들은 일상 생활 속에서도 쉽게 접할 수 있으며, 의미를 모를 경우 게임 플레이에 큰 걸림돌이 되기도 한다. 이번호에서는 겜.알.못(게임을 잘 알지 못하는 사람)을 위한 몇가지 용어를 알아보자!

메즈(MEZ)

메즈(Mez)는 게임에서 적 또는 상대방을 무력화시키는 행동 혹은 기술을 뜻한다. 최면술을 건다는 뜻의 영어단어 '메즈머라이즈'(Mesmerize)에 기원을 둔 용어로, 게임에서는 최면술 이외에도 수면, 기절, 변이, 속박, 마비, 공포 등이 모두 메즈에 해당한다. 일부 게임에서는 메즈를 전문적으로 담당하는 캐릭터를 두고 '메저'(Mezer)라 부르기도 한다.

예시) 직업별 메즈 다 숙지하고 원하는 구간에서 쓰세요~

누킹(Nuking)

AOS 게임 등에서 짧은 시간 동안 폭발적으로 대미지(Damage)를 가하는 행위를 말한다. '핵폭발' 의미를 지닌 '뉴클리어'(Nuclear)에서 따온 용어로 국내에서는 자주 사용되지 않던 용어였지만, '리그 오브 레전드'가 인기를 얻으면서 널리 알려졌다. '누킹'이 가능한 챔피언(Champion)을 가리켜 '누커'(Nuker)라고 부르며, 아예 별도의 카테고리(Category)로 분류할 정도다. 국내에서는 비슷한 용어로 '극딜'이라는 용어도 함께 사용한다.

예시) 상대팀에 누킹을 쓰는 사람이 있으니 조심해서 가시죠~

리쉬(Leash)

리쉬(Leash)란, 개를 끈으로 묶는 뜻으로 정글링을 하지 않는 사람이 크립을 공격하여 어그로를 끌고, 정글링을 하는 사람이 피해를 덜 입게 함과 동시에 크립에게 피해를 주는 것이다. 다시 말해 정글링 하는 사람을 도와주는 것을 가리킨다.

예시)바텀듀오님 리쉬 좀 부탁드립니다~

루팅(Looting)

적을 쓰러뜨리고 난 뒤 적이 가지고 있던 물건이나, 적이 떨어뜨린 물건을 가져가는 행위로 주로 롤 플레이 게임(Role Playing Game)에서 사용한다.

예시) 죽으면 장착한 모든 아이템이 루팅되니 조심하세요!

논타겟팅(Non-Targeting)

'논타겟팅', 혹은 '논타겟팅 공격방식'은 특별하게 목표(타겟, Target)을 지정하지 않고 캐릭터가 바라보는 방향으로 무기를 휘두르면, 해당 방향과 무기 범위 안에 있는 적들이 얻어 맞는 공격방식을 말한다. 활과 같은 원거리 무기라면 화살이 날아가는 궤도 안에서 가장 먼저 맞는 적에게 데미지(Damage)를 입힌다.

예시) 음파는 논타겟팅 스킬이니까 신중하게 사용하세요!

글. 김혜림 기자 / hylim@

Quiz

뇌섹인이 푸는 센스 퀴즈 경기장에 들어가기 위한 패스워드는?

'서머너즈 워'의 부메랑 전사 '사브리나'와 차크람 무녀 '샤이냐'는 어릴 적부터 함께 자란 단짝 친구다. 둘은 화창한 5월을 맞아 야구장에 가기로 했다. '카이로스 던전'을 지나야 하는데 지름길로 가려면 던전의 패스워드를 입력해야 한다! 과연 패스워드를 풀고 늦지 않게 야구장에 도착할 수 있을까?

공의 대표 선수 이름이 적혀있다. 무엇을 의미하는 것일까?

 Michael Jordan

 Babe Ruth

 Diego Maradona

PASSWORD =   

아래 들어갈 패스워드는?

?? ? ? ?

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

기간 : 2019년 5월 19일
메일 주소 : gcnews@gamevilcom2us.com(주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

4월호 퀴즈 : 가장 빠른 블루길 2마리를 찾기 위해 필요한 최소 경주 횟수는?
정답 : 총 5회, 3마리씩 3그룹으로 나눠 각 그룹의 1등을 뽑는다.(3회) 각 그룹의 1등 블루길만 모여 경주를 한다.(4회)
우승한 블루길은 제외하고 우승한 블루길이 속한 처음 그룹의 2등과 각 그룹의 1등 블루길 경주에서 2, 3등한 블루길이 경기를 진행해 최종 2등을 가린다.(5회)
당첨자 : 임형선(서울시 성동구), 박용수(서울시 광진구), 이재훈(울산시 동구)

글. 이영재 기자 / acelee@

EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



구민주 기자

사보를 쓰면서 기자라는 새로운 경험을 하게 되어 너무 재밌었고, 마라탕을 많이 먹을 수 있어서 행복했습니다.



양정균 기자

평소 사보를 즐겨 보고 있었는데, 좋은 기회로 첫 기사를 작성하게 되어 기쁩니다. 제 기사가 도움이 되었으면 좋겠습니다.



정상원 기자

글 소질도 없고 사진 촬영도 서툴러서 처음엔 부담스러웠지만 막상 제가 다녀온 여행을 글과 사진을 통해 정리하다보니 더 많고 자세한 소개와 공유를 해드리고 싶다는 생각이 들었습니다.



오상현 기자

역시 작성할 때와 볼 때가 다르군요. 기자단 분들의 노고에 큰 박수를 보냅니다.



전필용 기자

걱정 반 두려움 반으로 시작했던 사보 기자단 덕분에 좋은 경험을 한 것 같습니다. 기사 밑에 제 이름이 삽입될 사보도 기대되고 기다려지네요. 기사를 볼 때는 쉽게 봤는데 막상 기자가 되어 보니 기사 하나하나에 얼마나 많은 정성이 들어가는지 느낄 수 있는 계기가 되어 보람찼습니다.



장윤형 기자

사보 기자를 하게 되어서 부담이 되었는데 막상 하고 보니 괜찮았습니다. 평소 사용하던 제품을 꼼꼼하게 되짚어볼 수 있는 기회가 되었습니다.



현지훈 기자

작은 코너였지만 처음 기자로 활동하면서 재미있는 경험을 한 것 같습니다. 기사 밑에 제 이름이 삽입될 사보도 기대되고 기다려지네요. 취재하시고 기사 쓰시며 애쓰신 기자 분들 모두 고생 많으셨고 인터뷰해주신 최세영 님, 연결해주신 송민준 님 모두 감사 드립니다.



이유진 기자

이번 기회를 통해 재미있는 게임을 소개하게 되어 기쁩니다! 모두 즐거운 가정의 달 5월을 보냈으면 좋겠습니다~



이규민 기자

기자 활동을 통해 새로운 분들을 만나게 되어 즐거웠고 좋은 경험을 할 수 있어 뜻깊은 시간이었습니다.



김희진 기자

갑작스럽게 생긴 기회였는데 재미있게 진행했습니다. 저보다 인터뷰이 분이 멀리서 오셔서 고생하셨어요. 그래도 재미있게 인터뷰 진행해줘서 고맙네요. 좋은 기회 만들어 주셔서 감사합니다.



강서현 기자

나의 이야기가 아닌, 타인의 이야기를 기사로 쓰는 경험은 정말이지 새로웠습니다. 따뜻한 봄을 맞아, 그리고 싱그러움 여름까지 이어질 GC 플레이어의 첫 발걸음을 응원합니다!



박상미 기자

사보 기자단을 처음 해보게 되었는데, 다양한 부서 사람들도 만나고 함께해서 좋은 경험이었습니다. 행복한 회사 생활 합시다~! ^^



신혜정 기자

처음에는 부담스러웠지만 진행 과정이 생각보다 재미있었습니다. 배운 것도 많고요. 스튜디오 구경과 인터뷰도 즐거웠습니다. 좋은 추억이 될 것 같아요.



이영재 기자

평소 하던 업무와 다른 색다른 업무를 경험해볼 수 있어 즐거웠습니다. 같이 사보를 준비한 기자 분들 모두 고생하셨습니다. 다음 기자 분들도 파이팅!



최유진 기자

가아아아끔 한다면 재밌는 취재 활동. 두 번째가 올 때까지 달려보아요.



유아라 기자

막상 기사를 쓰다 보니 받은 사보를 읽던 것과 다르게 많은 노력과 시간이 들어간다는 걸 알았습니다! 앞으로도 사보 기자 분들 모두 파이팅하세요!!



박경희 기자

처음에는 어색했지만 연관된 분들의 친절한 도움으로 무사히 잘 마친 것 같습니다. 좋은 경험이었습니다.



신준우 기자

'컴프야'가 많은 분들이 각자의 파트에서 이렇게 노력하고 고생해서 만들어진다는 걸 알려주고 싶었습니다. 올해도 좋은 성과를 냈으면 하고, 내년에도 그 이후에도 변함없이 사랑받는 '컴프야'가 되었으면 합니다. 다른 프로젝트 분들도 올해 좋은 결과들이 나오길 기대합니다!



이수빈 기자

평소 쉽게 접하기 힘든 해외 법인의 소식을 전달하게 되어서 기뻐했습니다. 앞으로도 사보에 실릴 즐거운 일들이 더 많이 생겼으면 좋겠습니다. :)



셀림가차르 기자

이번호 사보 기자 활동을 하면서 다시 한번 컴투스는 정말 글로벌한 회사라는 것을 느꼈습니다



임성훈 기자

기자로 참여하게 되어 영광이었고, 이전 사보에 참여하셨던 기자 분들의 수고와 노력을 알 수 있었습니다. 이번에 취재한 '마나코어' 와 '노바팩토리'가 컴투스와 함께 좋은 결과가 있기를 바랍니다.



임효빈 기자

따뜻한 봄날 5월 기자단으로 활동할 수 있어서 영광이었습니다. 부족한 부분이 많겠지만 재미있게 읽어주시고 앞으로도 사보 많이 사랑해주세요~!



강지훈 기자

이번에 새로 오픈하는 사내 식당에 대한 기사를 맡게 되어 영광이었어요! 사우 분들에게 도움이 되었으면 하는 마음으로 재미있게 기사를 준비했습니다. 부족하지만 식당에 대한 정보를 전달하기 위해 노력했는데, 사우 여러분에게 도움이 되었으면 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 4월호 대망의 사보 풀리처상 수상자들을 지금 공개합니다.



4월호 김대석 기자

기대하지 않던 큰 상을 받게 되어서, 너무 기쁩니다. 4월호 사보를 다시 꺼내어 보니, 저보다 좋은 기사를 쓰신 기자 분들이 많았는데, 부족한 제가 상을 받게 된 것은 아마도 '에이스 프로젝트' 분들의 긍정적 에너지가 독자 분들에게 전달 되었기 때문이라고 생각합니다. 잠시나마 저에게 봄 햇살처럼 따뜻한 에너지를 불어 넣어주신 '에이스 프로젝트' 분들에게 이 상의 영광을 돌립니다. 너무도 감사합니다. (게임빌 프로야구 파이팅!)



4월호 송수진 기자

처음이라 부족한 점이 많은 기사였는데 상을 받게 될 줄은 꿈에도 몰랐네요! 제가 받아도 될까 싶었지만 클라이밍에 대한 애정이 보여서 상을 주신 게 아닐까 싶습니다. 특별한 경험을 만들어주셔서 감사합니다. 사진 촬영 허락해주신 센터 장님과 수강자 분들, 초안을 매끄럽게 멋지게 다듬어 주신 편집부에도 감사의 말씀 드립니다. 기사를 보고 클라이밍에 흥미를 가지시는 분들이 많아졌으면 좋겠습니다!

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.

jinani2da

매 이벤트 혹은 퀴즈에 참여하는 것도 너무나 재미있고, 사보가 처음 나온 이후부터 지금까지 너무도 유익하게 보고 있습니다. 여러 게임에 대한 소식도 접할 수 있고, 유익한 내용이 많아, 처음부터 끝까지 정독하고 있고요. ㅎㅎ 이번 사보에 집에서 손쉽게 만드는 '리코타 치즈 샐러드' 편을 보고 한번 꼭 해봐야겠네요!!

★당첨★ qkrdkfma9494

'게임빌컴투스뉴스' 구독 소감 말씀드리면 참 구독을 해서 봤는데 넘 재미있고 유익한 정보도 있어서 좋았어요. ^^ 더군다나 겐소식을 이렇게 볼 수 있었던 게 더 좋고요. ㅎㅎ 구독 소감은 참 쓰는 거지만 이번 '게임빌컴투스뉴스'와 책을 받아서 읽었습니다. ^^ 책내용도 좋았고요. ㅎㅎ '게임빌컴투스뉴스' 구독 자주 하겠습니다^^

Ps. 일하시는 모든 분들 감기 조심하시고 좋은 일 가득하길 바라고요^^ 모두 힘내세요!!^^ 파이팅^^

★당첨★ tndi1984

안녕하세요. 봄바람이 살랑이는 아름다운 4월입니다. 벚꽃 구경에 하루하루 시간 가는 줄 모르겠네요. 책상에서 벗어나, 꽃구경 한번 다녀오세요.

MUSTHAVE



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 500종 이상의 다양한 물고기와 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 헤어날 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 대화가 강화되었는데, 앞으로의 피싱마스터의 모습도 정말 기대가 큼니다!

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



**한국 프로야구
매니저
LIVE 2019**

1995 - 2017

EPIC

라이온 킹 이승엽

Lv.5
MAX LEVEL

MEMORABLE
UPDATE



Eluna

엘루나