

Cover Story, 컴투스 사내 부부 '홍-이' 커플  
 Who? 게임빌 장종철 본부장 편  
 MKT Insight, '엘론' 국내 상륙 초읽기  
 릴레이 게임, 예비 승무원 김준환 님  
 New Face, 컴투스 5色 신입 프로그래머  
 맛세상, '송리단길' 맛집 탐방  
 Game Focus, 벌써 7주년? 장수 게임 '피싱마스터'  
 Monthly Item, 샤오미 2세대 로봇 청소기  
 Jobs&Gates, '게임 QA' 편



## '홍-이' 부부의 6월

세상에서 가장 현명한 사람은 누구일까요?  
 만나는 사람 누구에게서나 무언가를 배울 자세가 되어 있고,  
 또 그렇게 배우는 사람 아닐까요?

우리는 매일 배우면서 성장합니다.  
 과거의 성공에 기대지 않고, 과거의 실수를 통해 배우면서 한 뼨씩 성숙합니다.  
 배우기를 즐기면 그 무언가의 전문가가 될 수 있다고 생각해요.  
 호기심과 겸허한 자세가 우리에게 필요한 이유입니다.

부부는 부부대로, 친구는 친구대로 상대방을 통해 배울 점이 무한하고,  
 그렇게 서로의 교감을 통해 우린 자랍니다.  
 현명한 사람은 남의 욕설과 비평에만 집중하지 않아요.  
 상대의 단점보다 장점을 보며 행복한 세상을 만들어 가는 것도 우리의 몫이죠.

6월엔 뜨거워지는 태양처럼 더 열정적으로 배우고 싶어요.  
 요리도, 책도, 운동도, 악기도, 게임도.

GAMEVIL COM2US NEWS

GAMEVIL<sup>®</sup> COM2US



# 게임빌컴투스뉴스<sup>\*\*\*</sup>

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



# TALION



## 2019. 6. JUNE

### 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 7월호에는 더욱 다양한 독자 분들의 소리를 담고자 합니다.

주목을 원하시는 문들은 아래 주소로 접속해주세요.

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



발행인: 김민준  
 기획: 김민준, 김민준, 김민준, 김민준, 김민준  
 디자인: 김민준  
 사진: 김민준, 김민준, 김민준, 김민준, 김민준  
 기타: 김민준, 김민준, 김민준, 김민준, 김민준

등록번호: 2019년 4월 25일 제 145호 (제 145호)  
 발행처: 게임빌-컴투스  
 발행처: 게임빌-컴투스  
 발행처: 게임빌-컴투스

# 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.



#### Game Market

- Overview
- Market Overview
- Market
- Korea
- Game Market

#### Inside G-C

- Company News
- Marketing News
- Marketing Strategy
- Business & Finance

#### Play Game

- Mobile
- Game Pass
- Next Game
- Win Mobile
- Game Pass
- Play & Earn

#### Game People

- People
- Community
- Game Pass
- Win
- Game Pass
- Info
- Game Pass
- Game Pass
- Info
- Game Pass
- Game Pass

#### Game Mania

- Mania
- Game Pass
- Game Pass
- Game Pass

# Congrats

## Welcome Welcome

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

게임제작2본부 임성규 차장 / 게임제작1본부 김범훈 부장 / 게임사업본부 오세희 대리 /  
 게임사업본부 류지환 대리 / 제작2본부 이화석 책임 /  
 경영관리본부 이단솔 사우 / 제작2본부 이연경 책임 / 제작2본부 김민희 책임 /  
 제작2본부 서혁 책임 / 제작2본부 김태형 책임 / 개발운영실 양현준 사우 /  
 경영관리본부 조진관 과장 / 신사업전략실 김지수 사우 /  
 제작3본부 김태국 차석 / 제작2본부 박정현 책임 / 게임사업본부 정준혁 사우 /  
 게임사업본부 임이랑 대리 / 게임사업본부 박경민 대리 / 게임사업본부 조은비 사우 /  
 게임사업본부 김예지 대리 / 게임사업본부 우만운 대리 /  
 게임사업본부 구원청 사우 / 정보보호팀 황윤영 대리 /  
 Kayla Rech(USA) / Joshua Park(USA) / Wonjun Ma(USA) /  
 요시노 토모미(Japan) / Jean Lin(Taiwan)

## Congratulations

게임빌컴투스플랫폼 인프라기획팀 최진현 과장, 결혼!

최진현 과장이 6월 16일, KT 목동타워에서 결혼식을 올립니다.  
두 사람이 만나 하나의 매듭이 되고 하나의 길이 되어 하나의 보금자리를  
이루는 이 결혼을 모두 축하해 주세요~!

컴투스 MLBLive팀 강승구 책임,  
피싱팀 박세영 선임, 결혼!

강승구 책임과 박세영 선임이 6월 2일,  
안양 엠타워 컨벤션에서 결혼식을 올립니다.  
아름다운 백년의 길을 시작하는 두 분의 결혼을 진심으로 축하드립니다.  
행복하세요~!



TWO IN MEDIA

145호 2019년 6월호



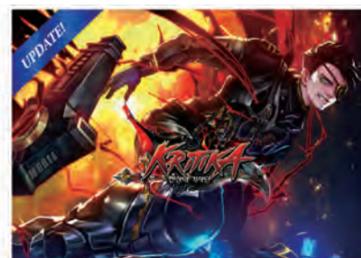
### 게임빌, '드래곤 블레이즈' 4주년 기념 축제 오픈

게임빌(대표 송병준, WWW.GAMEVIL.COM)은 해외 히트작 '드래곤 블레이즈(DRAGON BLAZE)'가 출시 4주년을 맞이했다고 13일 밝혔다. '드래곤 블레이즈'는 서비스 4주년을 기념해 대규모 프로모션으로 유저 성원 보답에 나선다. 오는 31일까지 접속하는 유저 전원에게 '4주년 특별 호레스 팻'을 비롯해 '인피니티 카드 뽑기권', 4만 '루비', 4억 '골드' 등을 제공한다. '호레스 팻'은 우편에서 수령 후부터 14일간 사용이 가능한 팻으로 사용 시 도전자 경험치 버프 효과를 얻을 수 있다. 더불어 '초월의 정수'와 '인피니티카드 뽑기권' 등을 지급하는 4주년 기념 특별 출석부 이벤트도 진행 중이다..



### 3년 연속 글로벌 모바일 e스포츠, '서머너즈 워 월드아레나 챔피언십 2019' 본격 시동!

올해 3년 연속 개최되는 컴투스 '서머너즈 워' 글로벌 E스포츠 축제가 세계를 향한 본격 시동을 걸었다. 모바일게임 기업 컴투스는 글로벌 RPG(역할수행게임) '서머너즈 워: 천공의 아레나' (이하 서머너즈 워)의 E스포츠 축제 '서머너즈 워 월드아레나 챔피언십 2019(SWC 2019)' 공식 페이지를 열고 전 세계 동시 선수 모집을 진행한다고 15일 밝혔다. 지난 2017년 세계의 뜨거운 관심을 받으며 성공적으로 데뷔한 'SWC'는 첫 해 미국 로스앤젤레스(LA) 월드 파이널에서 관객 3천여 명을 동원하고, 지난해 월드결선 생중계 동시 시청자 수 13만 건을 돌파하며 글로벌 성장을 이어왔다. 올해로 3년 연속 열리는..



### 게임빌, '크리티카: 천상의 기사단' '스팀워커' 초극 글로벌 업데이트

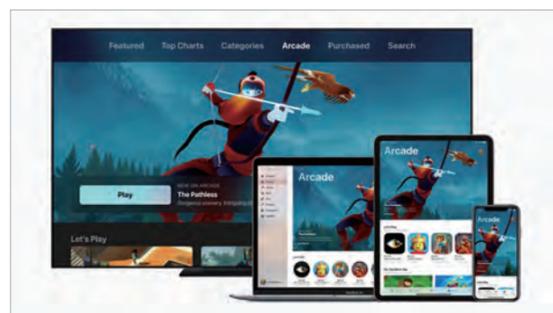
게임빌(대표 송병준, WWW.GAMEVIL.COM)이 '크리티카: 천상의 기사단(KRITIKA: THE WHITE KNIGHTS)'의 글로벌 업데이트를 실시했다고 2일, 밝혔다. 게임빌은 이번 업데이트를 통해 최근 추가한 신규 클래스 '스팀워커'의 초극 단계를 오픈했다. 초극 단계까지 성장 시 패시브, 액티브 스킬의 초극도 함께 오픈된다. 더불어 아바타를 착용하는 슬롯을 강화하여 능력치를 추가로 상승할 수 있는 '아바타 슬롯 강화 시스템'도 선보였다. 이 외에도 캐릭터 업적 등급과 마스터 레벨을 상향했으며, 업데이트를 기념해 출석하는 유저들에게 캐럿과 라피스, 초극석 등을 제공하는 출석 이벤트도 진행 중이다..



### '서머너즈 워' 새로운 차원이 열린다! 6월 대규모 업데이트 예고

모바일게임 기업 컴투스는 글로벌 RPG(역할수행게임) '서머너즈 워: 천공의 아레나' (이하 서머너즈 워)의 상반기 대규모 업데이트를 알리는 공식 티저 영상을 공개했다. 이번 '서머너즈 워' 티저 영상은 오는 6월 대규모 업데이트를 통해 소개될 새로운 콘텐츠와 예고하며 그간 공개되지 않았던 게임 속 신규 지역을 집중 조명한다. 출시 이후 단 한 차례도 소개된 적 없었던 신규 지역 차원홀은 월드맵에서 초차 오렌 기간 비활성화 상태로 설정돼 있어 많은 유저들로부터 궁금증을 불러왔다. 영상은 '아레나' '시험의 탑' '카이로스 던전' '이계의 림' 등 광활한 월드맵 속에 펼쳐진 각 지역들과 눈부시게 빛나는 차원홀 모습을 화려한 앵글로 강조하고..

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



### 애플, 게임 구독형 서비스 'Apple Arcade' 발표!

애플이 올 가을 새롭게 출시할 게임 구독형 서비스 'Apple Arcade'에 대한 계획을 발표했다. 애플은 최소 150개국 서비스 출시와 함께 100개 이상의 타이틀을 독점 공개할 예정이다. 'Apple Arcade'는 iPhone, iPad, Mac, Apple TV에서도 이용 가능하며 클라우드 기반의 서비스를 제공하지는 않지만, 월 단위 구독을 통해 Arcade 내 모든 게임을 사용할 수 있다. 이는 PlayStation에서 제공하는 'PS Plus'와 같은 형태의 구독형 서비스와 유사한 것으로 보인다.



### Google Stadia : 새로운 Cloud Streaming 서비스

올해 3월, 구글은 새로운 플랫폼 'Stadia'를 발표한 바 있다. 'Stadia'는 게임을 스트리밍하는 플랫폼으로 기존의 PS4와 같은 하드웨어가 더 이상 필수적이지 않을 수 있지만, 무엇보다 안정적인 인터넷 연결이 필수적이다. 일부에서 이러한 스트리밍 '지연'에 관한 문제를 제기하기도 했는데 필 해리스 부사장은 충분한 인프라에 대한 투자를 진행해서 크게 문제되지 않을 것이라고 한 바 있다. 올해 하반기 출시 예정인 'Stadia'에 대한 보다 구체적인 이야기는 다가오는 E3에서 공개될 것으로 알려졌다.



### 넷플릭스, 오리지널 게임 시리즈 들고 E3 온다!

스트리밍의 강자 넷플릭스가 6월 11일부터 LA에서 열리는 E3에 참가한다. 넷플릭스는 "당신이 가장 좋아하는 티비 시리즈를 현실로: 넷플릭스 오리지널 시리즈를 비디오 게임으로"라는 주제로 세계 최대의 게임 컨벤션인 E3에서 유저들에게 선보인다고 말했다. 넷플릭스는 이미 트위터를 통해 넷플릭스의 인기 시리즈 'Stranger Things'를 배경으로 한 게임을 만들 것이라는 암시를 주었고, 더불어 앞으로 수많은 게임들이 기다리고 있다고 전해 많은 유저들의 기대감이 높은 상황이다.

**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 EUROPE

#### '서머너즈 워' Tour of Europe, 그 두 번째 이야기

최근 게임빌-컴투스 유럽 지사에서 현지 유저를 직접 만나는 '서머너즈 워 Tour of Europe' 그 두 번째 행사를 열었다. 당일 200명이 넘는 유저가 몰렸고, 독일의 CapCaro와 Reggiebang, 그리고 네덜란드의 KrisleShizle 등 유명 스트리머들도 참석해 유저들의 인기를 끌었다. 이번 행사는 게임 퀴즈 대회, 토너먼트 대결 등 이벤트가 진행되었으며, 행사장에 모인 '서머너즈 워' 유저들은 오후 3시부터 자정에 가까운 시간까지 매우 즐거운 시간을 보냈다. 6월에는 프랑스 리옹, 7월에는 러시아 모스크바, 8월 독일 쾰른을 마지막으로 유럽 투어를 마무리할 예정이다.



### GAMEVIL COM2US VIETNAM

#### '서머너즈 워' 특별 게스트와 함께하는 'Conqueror Challenge' 첫 방영!

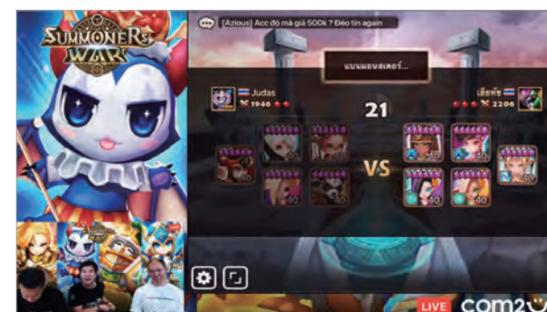
베트남 지사에서 특별한 게스트와 유저들을 초청하여 대회를 벌이는 실시간 라이브 스트리밍 시리즈 'Conqueror Challenge' 첫 방송이 방영되었다. 특별 게스트로 2019 SEA 토너먼트의 챔피언인 Tommy와 3등을 차지한 Buôn..! 이 초대 손님으로 등장했으며, 유저가 5경기마다 게스트에게 도전장을 내밀고 최상위 선수와 경기를 벌이는 독특한 규칙으로 진행되었다. 이번 행사를 통해 베트남 지사는 지역의 신규 및 중위권 유저에게 최상위 선수와 대결할 수 있는 기회를 제공하고 이를 통해 유저들이 '서머너즈 워'를 스스로 연구하는 목표를 세울 수 있도록 동기를 부여했다. 또한, 초청된 게스트들은 게임 경험, 밴 픽, 룬 세팅, 전투 운용 방식 등을 공개하기도 했다.



### GAMEVIL COM2US THAILAND

#### '서머너즈 워' 아카데미, 유저와 소통하는 방송 반응 뜨거워

게임빌-컴투스 태국 지사에서 Top 2 길드인 'Magic Academy'와 'illumin8'를 초청해 길드의 중요성, 길드 운영 방법, 길드 설립에 대한 인터뷰 방송('서머너즈 워' Club EP.5)을 진행했다. Top 길드장들은 시청자들과 친선전을 벌였으며, 태국 지사는 유저들에게 다양한 상품을 제공하기도 했다. 한편 태국 지사는 '서머너즈 워' Club EP.6 라이브 스트리밍에 다른 Top 2 길드인 'VRK Gangsters'와 'MonteCarlo'도 초청해 방송을 진행했다.





**COM2US KOREA 3X3 PREMIER LEAGUE 2019**

TO THE NEXT STEP

START	5.19 (SUN)	4R 6/29	7R 7/27
	2R 6/8	5R 6/30	8R 8/3
	3R 6/15	6R 7/13	8.10 (SAT) PLAYOFF

컴투스가 후원하는

# 3대3 농구 프로리그 개막 ★

컴투스가 한국3대3농구연맹이 주관하고 자사가 타이틀 스폰서로 참여하는 3대3농구 프로리그 '컴투스 KOREA 3X3 프리미어리그 2019'가 지난달 19일 개막했다. 컴투스는 3대3농구의 활성화와 저변 확대의 토대를 마련하고, 다양한 계층의 선수 육성을 통한 경쟁력 향상에 기여할 목적으로 이번 프로리그의 후원을 진행하고 있다.

고양 스타필드 중앙아트리움에서 진행된 이번 대회는 한국3대3농구연맹 양재택 회장의 개막 선언과 컴투스 이규열 투자전략실 이사의 시투 등 개막식을 시작으로 총 8개 팀의 1라운드 개막 경기로 이어졌다.

이날 개막전에는 국제농구연맹(FIBA) 아시아컵 국가대표로 선발된 이승준, 김동우, 장동영, 박진수를 비롯해 유튜브 농구 스타로 잘 알려진 한준혁 등이 대거 출전해 박진감 넘치는 경기 진행으로 현장 관람객의 뜨거운 호응을 이끌었다. 또, 네이버, 아프리카TV, 유튜브등 온라인 생중계를 통해 약 2만 2천여 명이 시청하는 등 높은 인기를 보였다.

이날 1라운드의 경기는 치열한 접전 끝에 일본 상위권 선수들로 구성된 '도쿄다임'이 1위를 차지했으며, 전자랜드 전현우 선수가 참여한 '윌(WILL)'이 2위, 3X3 국가대표 이승준 선수 등이 주축을 이루는 '우쑈'가 3위를 기록했다.

'컴투스 KOREA 3X3 프리미어리그 2019'는 오는 8월 3일까지 약 3개월간 총 8라운드의 경기를 진행하며, 8월 10일 플레이오프 경기를 통해 최종 우승팀을 선발하게 된다. 우승팀에게는 상금 1천 만 원과 함께 10월 사우디아라비아에서 열리는 3대3농구 월드컵 투어 대회 '제다 마스터즈 출전권'이 주어진다.

한편, 개막식의 시투자로 참여한 이규열 이사는 대학 시절 현역 선수로 활약하던 농구인 출신으로 첫 시투에 숏을 성공시키며 녹슬지 않은 실력을 선보여 눈길을 끌었다. 현재 컴투스의 기업 경쟁력 강화를 위한 M&A 전문가로 활약하고 있는 그는 "새로운 도전의 상징이 되는 3대3농구 프로리그가 오늘 개막전을 열었다."며 "성공적인 리그 운영으로 많은 농구 팬들이 함께 즐길 수 있는 새로운 스포츠 문화 축제로 자리매김하도록 지속적인 노력을 펼쳐나갈 계획"이라고 밝혔다.

정리. 정재한 기자 / jayjung@

MUSTHAVE



빛의 계승자 (Heir of Light)

[개발사 / 퍼블리셔] 펀플로 / 게임빌  
 [장르] 다크 콘셉트의 수집형 전략 RPG  
 [키워드] 취향 저격, 다크 X 수집 RPG, 유저들과의 소통으로 인기 급상승 중인 게임  
 [추천] 다크 판타지를 수집형으로 즐기고 싶은 유저, 전략적인 수집형 RPG를 좋아하는 유저  
 [소개] 귀엽고 감직한 수집형 RPG는 가라! 다크판타지 유저들을 제대로 취향저격할 '빛의계승자'를 주목하라! 다크판타지 세계관을 기반으로 하는 수집형 RPG로, 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 콘텐트] 실시간으로 파티원을 모집해 파티레이드를 플레이해보세요! 총 3명의 계승자님이 각 3개의 서번트를 가지고 12시가 오데트의 침공을 막아보세요. 강력한 오데트의 침공을 막아냈다면, 모든 파티원에게 파티레이드 상점에서만 사용할 수 있는 포인트 등의 전리품을 드립니다! 이제 '빛의계승자' 최초의 실시간 파티레이드도 즐기고 여러 특수 소환석 파편부터 잠재 능력 강화/변경석 등 잇템들만 있는 파티레이드 상점을 통해 서번트를 성장시키세요~  
 [리뷰] 무엇보다 유저들의 피드백을 성심성의껏 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. 깜짝 이벤트로 다양한 보상 획득의 기회도 있습니다. 그리고, 궁금한 게 있으면 GM애기호롱에게 물어보세요!



컴투스 사내 부부 편

하나 더하기 하나,  
그 이상의 의미★



만나게 되어 반갑습니다~! 두 분 소개 부탁드립니다.

은지: 안녕하세요. 컴투스 개발운영실 ECO팀 이은지입니다. 입사 한 지는 4년 반 정도 되었어요.

기철: 안녕하세요. 컴투스 HEAT실 MLBLive팀 홍기철입니다. 저는 7년째 되었습니다.

두 분은 어떤 업무를 하고 계신가요? 그리고 한 회사에 있으면서 서로에게 시너지가 되는 부분이 있는지 궁금합니다.

은지: 저는 게임 보안 업무를 하고 있습니다. 서비스 중인 게임과 론칭 예정인 게임의 보안 상태를 점검하고 이슈가 없는지 모니터링을 진행합니다. 그리고, 자사에서 사용 중인 외부 보안 솔루션 관련 지원 업무도 하고 있습니다. 실제로 기철 책임님이 MLBLive팀의 보안 업무를 담당하고 있고 제가 HEAT실의 게임 보안 지원 담당이라 업무적으로 커뮤니케이션이 수월해 많은 도움을 받고 있습니다.

기철: MLB 9Innings 19 클라이언트 개발을 하고 있습니다. 라이브 콘텐츠 개발을 주로 하고 있고 보안 모듈 관련 업무도 함께 하고 있습니다. 은지 선임과 함께 비정상적으로 게임 이용하는 분을 좋은 길(?)로 인도하고 있어요.

두 분은 어떤 계기로 만나게 되셨나요? 혹시 특별한 프로젝트나 결혼을 결심하게 된 계기가 있었는지 말씀해 주세요.

기철: ECO팀에 함께 있을 때 만나게 되어 CC(Com2us Couple)가 되었죠. 처음엔 비슷한 또래여서 자연스럽게 친해졌고요. 나들이보다 PC방 갈 정도로 둘 다 게임을 좋아하고, 연애 관념에 대한 부분도 맞고, 많은 부분이 비슷했어요. 그리고, 고마움을 당연한 것으로 희석시키지 않는 사람이라고 생각해서 평생 함께할 미래를 꿈꾸게 되었습니다.

결혼한 사람들이 우스갯 소리로 결혼은 하지 말거나 최대한 늦게 하라는 조언 아닌 조언을 하기도 하는데, 두 분은 어떠신가요?

은지: 우스갯 소리에 대해서 말씀 드리자면 'The grass is always greener on the other side of the fence.' 라고 하잖아요. 순간의 관찰로 나에 비해 타인이 더 행복해 보이거나 더 좋은 삶을 살아가는 걸로 느껴서 그런 얘기가 있는 것 같습니다. "내가 더 행복해"라고 타인보다 우위에 있다는 식의 말은 맞지도 않고 간지럽잖아요. 그래서 그렇게 애들러 표현하는 것 같습니다. 좋은 점을 말씀드리면 작고 사소한 것부터 중대한 일까지 굉장히 많은 걸 함께 겪게 되잖아요. 그게 행복한 일일 수도 있고 골치 아픈 일일 수도 있는데, 함께 고민하고 같이 해나가는 든든한 편이 되어주니까 좋은 것 같아요.

직장과 집에서의 모습이 사뭇 다를 수 있을 듯한데 어떤가요? (회사에서는 티프하지만 집에서는 아주 자상하다거나)

은지: 회사에서는 걸모습도 그렇고 애교라고는 눈곱만큼도 없어 보이는 사람인데 집에서는 저만 볼 수 있는 애교가 있습니다. 후후~

기철: 크게 다른 점은 없는 것 같아요. 가끔 집안일 할 때 할 때 팀장님 같기는 합니다만. (또는, 행보관님?)

두 분이 가지고 계신 각자의 취미 생활은 어떤 것인지요. 서로의 취미를 쿨하게 인정해 주시나요?

은지: 서로 가장 좋아하는 취미가 게임이라 함께 취미를 즐기고 있습니다. 이 외의 다른 취미들에 있어서는 특별한 일정이 없다면 둘이 함께할 수 있도록 한 쪽이 맞춰주는 편입니다.

기철: 개인적으로 캠핑에 입문한 지 3년 정도 되었습니다. 그리고, 은지 선임이 특히 드라마를 좋아하는데 저도 시작은 강제지만 끝은 울면서 봅니다. 저만 따로 하는 취미로는 당구, 낚시가 있는데 자주 보내 주십니다~!

행복한 세상을 위해 서로에 대해 자랑 하나씩 부탁드립니다.

은지: 약속이 있는 날에 걱정 없이 아기를 맡겨놓고 나갈 수 있도록 정말 잘 준비된 남편입니다~ 부탁하면 집안일도 다 해놓고 음식도 (저보다!) 잘하고 무엇보다 아기에 대해 세세한 부분까지 너무 잘 알고 있어 든든한 저의 육아 파트너입니다.

기철: 제가 친구나 지인 만나게 되는 날은 계속해서 연락하는 게 방해될까 걱정할 정도로 잘 배려해 줍니다. 부부, 커플 동반 모임 때는 제 주변 사람들이 낯설 텐데도 잘 맞춰서 함께해주고요. 이런 부분 때문에 주변에서 결혼 잘했다는 소리 듣는 것 같아요.

개인적인 '나'와 부모로서의 '나'가 되고 싶은 모습이 궁금합니다. 두 분은 어떤 사람이 되고 싶은가요?

기철: 25살 때 그랬던 청사진을 기억해보면 오늘의 저는 트라이애슬론을 준비하는 해가 되었을 것 같아요. 물론 늘어난 지방을 쿠션 삼아 누워 있을 때가 좋은 게 현실입니다만, 아이 육아로 시점이 달라진 것일 뿐 개인적인 '나'를 어그러뜨린 건 아닌 것 같아요. 운동도 곧잘 하고, 회사에서도 좋은 인재가 되고, 좋은 사람들이 나를 찾아주는 그런 이상적인 사람이 되고 싶어요. 그런 사람이 아버지라면 자식에게도 좋은 롤 모델이 될 수 있겠다 생각합니다. 결국엔 개인으로서의 '나'가 부모로서의 '나'로 되는 것 같아요. 육아를 하는 아버지로서 개인적 목표와 성과는 결국 아이에게 좋은 영향이 되는 방향으로 귀결된다고 봅니다.

은지: 저도 비슷해요. 개인적인 '나'와 부모로서의 '나'를 따로 떼어놓기는 힘들 듯합니다. 업무적으로나 일상적으로 준비 및 관리를 잘해서 스스로에게 그리고 아이에게 부끄럽지 않고 자랑스러운 엄마가 되고 싶습니다!

끝으로 독자 분들께 한 말씀 부탁드립니다.

사실 연애 시절부터 사진을 정말 안찍는 편이라 걱정을 한가득 안고 시작했는데, 정말 편안하게 저희 인생에서 좋은 추억이 될 수 있도록 해주셔서 감사합니다. 끝으로 모든 독자 분들이 들숨엔 건강, 날숨엔 재력을 갖게 되시기를 기원합니다!



# 신입 프로그래머 5색 보석 이야기

화창한 6월, 시원한 바람이 불어오는 한강 공원에서  
컴투스의 미래와 함께할 신입 프로그래머 오인방을 만나 솔직담백한 이야기를 나눠보았다.



★ (왼쪽부터) 구수연, 유재찬, 안우리, 이찬행, 이승복

안녕하세요~ 간단한 소개 부탁드립니다.

**이승복:** 안녕하세요! 센트럴서버팀 신입사원 이승복입니다. 게임을 좋아하고 그중에서도 서버에 관심이 많은 핫병아리 개발자입니다. 독자 여러분 모두모두 반갑습니다!

**구수연:** 안녕하세요. 센트럴서버팀에 입사한 구수연입니다.

**안우리:** 안녕하세요! 센트럴서버팀에서 근무하고 있는 안우리입니다.

**유재찬:** 안녕하세요. 올해 프로그래머 특별 채용으로 입사한 센트럴서버팀의 유재찬입니다. 잘 부탁드립니다.

**이찬행:** 안녕하세요. 컴투스 게임 프로그래머 특별 채용에서 클라이언트 직무로 들어오게 된 신입생 이찬행입니다. 열심히 하겠습니다!

당연하겠지만 게임 좋아하시죠? 가장 좋아하는 게임에 대해서 소개해 주세요.

**이승복:** 무척 좋아합니다. 생각해보면 주로 했던 게임이 RPG 장르였던 것 같아요. 가장 기억에 남는 게임은 'Terranigma(천지창조)'입니다. 게임 초반에 약간 무서운 구간이 있어 어릴 적에 겁먹고 더 이상 플레이 하지 못했는데, 나중에 그 게임이 생각나더라고요. 결국 이름도 몰랐던 게임을 다시 찾아서 플레이했습니다. 스토리가 무척 방대하고 엔딩까지 꽤 오랜 시간이 필요합니다. 그렇게 오랜 시간 동안 플레이했던 싱글 게임은 처음이었고, 엔딩을 보면서 감동을 받았던 기억이 나네요. 그래서 그런지 가끔 오래된 JRPG를 찾아 플레이하곤 합니다. 최근에는 Grandia를 조금씩 진행하고 있어요.

**구수연:** 최근까지 가장 좋아했던 게임은 '오버워치'입니다. 입사 후엔 거의 접속을 못하고 있지만, 리그라도 꾸준히 챙겨보려고 하고 있어요. 제일 좋아하고 많이 하는 영웅은 '라인하르트'입니다. 저는 탱커가 좋더라고요. 주로 친구들과이랑 같이 플레이하는 편입니다.

**안우리:** 게임 완전 좋아합니다! 특히 모바일게임을 즐겨하는데, 최근에는 '검은사막 모바일'과 같은 게임을 재미있게 플레이하고 있습니다.

**유재찬:** 저는 평소 게임을 깊게 하기보다 이것저것 즐기는 편이에요. PC나 모바일게임도 하고 얼마 전 플레이스테이션도 구매해서 재미있게 하고 있어요. 최근에는 '오토체스'를 즐기고 있습니다. '오토체스'는 '도타2'의 유즈맵 모드로 나온 게임인데, 매 라운드마다 유닛을 구매하고 배치해서 다른 플레이어들과 전투하는 게임이에요. 조합이나 전략을 세우는

데 운이라는 요소도 크게 작용해서 매 판마다 짜릿하게 즐길 수 있습니다.

**이찬행:** 경쟁하는 것을 좋아해서 FPS, 스포츠 게임을 좋아합니다. 최근에는 'Apex Legend'를 하고 있습니다. 멋진 그래픽과 물리 엔진, 빠른 속도감이 좋습니다. 3인 큐 구합니다.

어떻게 게임 개발에 흥미를 갖게 되었는지요. 그리고 해당 직무를 선택한 이유가 궁금합니다.

**이승복:** 어릴 때 MMORPG 에서 주위 친구들과 레벨이 높은 친구가 선망의 대상이 되기도 했는데, 제가 그중 하나였어요. 그런 게임들을 열심히 하다 보니 어떻게 게임 내에서 수많은 사람들이 서로 소통하고 게임 세상이 유지될 수 있는지 궁금해지기 시작했습니다. 마침 학교에서 우연히 컴퓨터 프로그래밍에 대해서 배울 수 있었고 자연스럽게 게임 개발, 그중 서버 직무에 관심을 갖게 되었죠.

**구수연:** 흥미를 갖게 된 계기는 아무래도 게임 하는 걸 좋아했기 때문인 것 같아요. 사실 게임 개발도 어떻게 보면 세상에 없는 무언가를 만들어내는 일이라고 생각해요. 아주 어릴 때부터 그런 일들을 동경해왔고 하고 싶어 했기 때문에 이 길을 선택하게 되었습니다.

**안우리:** 어릴 때부터 덕후 기질이 있어서 영화, 만화, 애니메이션, 게임을 두루두루 많이 즐겨요. 그러다 고등학교 때 한 잡지에서 게임 개발자의 인터뷰를 읽게 되었고, 게임을 '플레이'하는 것이 아니라 '개발'할 수 있다는 사실을 처음 알게 되었습니다. 그 일을 계기로 컴퓨터 공학과를 가게 되었고, 이렇게 컴투스에 입사하게 되었습니다! 처음엔 막연히 클라 개발자를 꿈꿨었는데, 잘 보지진 않지만 꼭 필요한 서버를 개발하는 일에 매력을 느끼게 되었습니다!

**유재찬:** 저도 어렸을 때부터 게임을 좋아하다 보니 자연스럽게 게임 개발에 흥미가 있었던 것 같아요. 뭔가 만드는 걸 좋아하기도 해서 어렸을 때는 플래시나 스타 유즈맵으로 이것저것 만들어 보기도 했어요. 저는 서버 직무를 선택했는데, 아무래도 서버라는 분야는 프로그래밍 외에도 데이터베이스, 네트워크, OS 등 여러 가지에 대한 지식이 필요하기 때문에 공부해야 할 내용이 많다고 생각해요. 하지만 꾸준히 역량을 쌓아 나가면 더 큰 성장을 할 수 있겠다라는 생각이 있어서 서버 직무를 선택하게 되었습니다.

**이찬행:** 사실 저는 전공이 경영학부였지만, 저에게 맞지 않는다는 생각이 들었어요. 처음에는 눈에 보



이는 나만의 세계를 만들고 싶은 욕구가 있어서 그래픽스 분야에도 관심을 가지게 되었죠. 그러면서 게임을 만들기도 해보고, 게임 엔진을 만들기도 했습니다. 그러다 보니 당연하게도 클라이언트를 선택하게 되었습니다.

입사하기전에 '컴투스'하면 어떤 게임이 가장 먼저 떠올랐나요?

**이승복:** 어렸을 적 부모님 휴대폰으로 '미니게임 천국'을 플레이했던 기억이 났어요. 그때는 스마트폰이 아닌 피쳐폰 시절이라 열심히 버튼 눌러가며 게임을 했던 손맛이 대단했죠. 그 외에도 어릴 적에 모바일 MMORPG '아이모'도 잠깐 했던 기억도 나네요.

**구수연:** 첫 번째로는 '서머너즈 워'가 제일 먼저 떠올랐고 다음으로는 정말 열심히 플레이했던 '초코 초코 타이쿤'을 떠올렸습니다.

**안우리:** '타이탄'이요! 컴투스의 강수 게임이기도 하고, 입사 전부터 플레이했던 게임이라 애정을 갖고 있었기 때문입니다.



**유재찬:** '미니게임천국'이 떠올랐어요. 제가 제일 처음으로 샀던 휴대폰에 '미니게임천국' 체험판이 설치되어 있어서 그때 처음으로 컴투스라는 이름을 접했어요. 휴대폰으로 게임을 할 수 있다는 것이 신기했고 언제 어디서나 가볍게 즐길 수 있는데 재미까지 있어서 모바일게임의 매력에 빠지게 되었습니다. 그 이후에도 '슈퍼액션히어로', '액션퍼즐패밀리', '이노티아 연대기' 등 피쳐폰에 출시한 컴투스 게임은 대부분 했던 것 같아요.

**이찬행:** '미니게임천국'입니다. 어렸을 때, 친구들이 쉬는 시간에 '미니게임천국'을 다운받아서 하는 모습을 보고, 저도 정말 하고 싶었던 기억이 있었습니다.

**앞으로 개발해보고 싶은 게임이 있나요?**

**이승복:** 가능하면 MMORPG 장르 쪽을 다뤄보고 싶어요. MMORPG에서 직접 게임 세상 로직을 구현해 보고 싶네요. 또, 잘 죽지 않고, 더 많은 유저 접속을 유지할 수 있는 서버를 만들어 보고 싶습니다. 이는 모든 서버 개발자들이 지향하는 부분인 것 같아요. 저도 마찬가지이고 나중에는 직접 서버 엔진도 개발해보고 싶은 마음이 있습니다.

**구수연:** 다양한 유형의 게임을 개발해보고 싶어요. 지금은 막 걸음마를 떼고 있는 수준이지만 열심히 배우고 익혀서 사람들이 좋아하고, 신선하다고 느끼는 그런 게임을 개발하고 싶습니다.

**안우리:** 많은 사람이 즐길 수 있는 게임, '서머너즈 워'의 성공을 뒤이은 게임을 개발해보고 싶습니다!

**유재찬:** 제가 비록 서버 프로그래머이긴 하지만 VR

에 관련된 콘텐츠 개발은 해보고 싶어요. VR을 체험한 적이 있는데 그래픽이 좋지 않았는데도 실제 다른 장소에 있는 것처럼 실감해서 신기했거든요. 이런 VR로 게임을 하면 정말 재미있을 것 같아요. 기회가 된다면 VR 게임을 만들어 보고 싶어요.

**이찬행:** NGDC 교육을 받으면서, 게임에 대해 다시 생각해 볼 시간을 가지고 있습니다. 그러한 영향을 받아서 사람들에게 좋은 영감을 줄 수 있는 게임을 만들고 싶습니다.

**주말이나 휴일에 어떻게 일에 대한 피로나 스트레스를 해소하시나요?**

**이승복:** 주로 게임을 하거나 지인들과 볼링을 치기도 합니다. 예전에는 MMORPG를 정말 오랫동안 했는데, 요즘에는 잘 안하고 주로 스팀에서 앞으로 하고 싶은 게임들을 구매하면서 스트레스를 푸는 것 같아요. (게임은 안하고 구매만 해 놓은 게임들이 점점 늘어나네요.)

**구수연:** 친구 만나서 문화 생활 즐기거나 집에서 아무것도 안하고 침대에 누워있거나 합니다. 최근에는 영화도 보고 콘서트도 갔어요. 보통은 주말 이틀 중에 하루는 밖에 나가고 하루는 집에서 에너지 충전을 하는 편입니다.

**안우리:** 주로 친구들을 만나서 맛있는 걸 먹곤 하는데, 요즘은 날씨가 좋아져서 산책이나 운동을 하면서 기분 전환을 하고 있습니다.

**유재찬:** 아무래도 평소에는 머리를 쓸 일이 많으니 쉬는 날에는 최대한 머리를 비우면서 쉬는 게 좋

더라고요. 친구들을 만나거나 영화를 보거나 여가 지기 돌아다니면서 힐링을 하고 있습니다. 요새는 집에서 IPTV로 영화 결재해서 보고 있어요. 집이니까 편하고 쾌적하게 영화에 집중할 수 있어서 좋아요.

**이찬행:** 회사 헬스장에 나와서 운동을 합니다. 그리고 운동이 끝나고 국수나무에서 돈가스를 먹습니다. 저녁에는 친구들과 술을 먹습니다. 때로는 아무 것도 하지 않고 누워서 휴대폰만 쳐다보기도 합니다.

**인터뷰 기사를 보고 있을 가까운 미래의 나에게 남기고 싶은 말씀을 부탁 드립니다.**

**이승복:** 스스로 결정해서 게임 개발이란 분야에 발을 디딘 만큼 가능하면 후회 없는 시간을 보냈으면 합니다. 무엇이든 해보고 싶은 것이 있다면 안해보고 후회하는 것보다는 해보고 나서 후회하는 것이 낫다는 말이 있습니다. 미래에는 어떻게 될 지 모르겠지만, 하고 싶은 거 다 하면서 살기를!

**구수연:** 6월의 수연아, 수고 많았고 앞으로도 수고 많이 하자..!

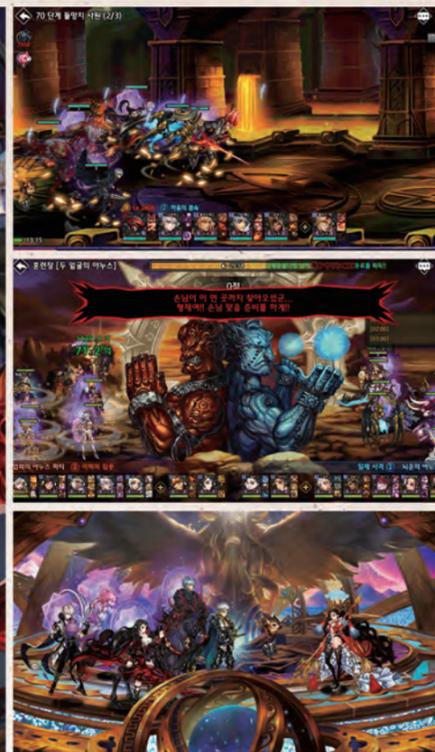
**안우리:** 스스로에게 부끄럽지 않게 꾸준히 노력하는 실력 있는 개발자가 되자!

**유재찬:** 안녕. 그때의 너는 무엇을 하고 있는지 궁금하구나. 지금 나는 열심히 과제를 하고 있는데 생각보다 진도가 나가지 않아 힘드네. 그래도 미래의 너는 이걸 끝냈겠지. 그렇게 생각하며 열심히 해 볼게. 6월에도 내가 하고 있는 일이 잘되고 있기를 바란다. 파이팅.

**이찬행:** 음.. 늘 그래야 하듯이, 정진합니다.

글: 권영재 기자 / kgeekyj@

## MUSTHAVE



### 별이 되어라! (DRAGON BLAZE)

[개발사 / 퍼블리셔] 플린트 / 게임빌

[장르] 수집형 RPG

[키워드] 탄탄한 시나리오로 중무장한 고퀄리티 RPG! 역주행의 아이콘

[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! 별이 되어라!는 매일 플레이의 시간, 노력에 따라 루비를 몇만 개씩 얻을 수 있어 정말 헤zas스럽고, 재밌게 플레이할 수 있습니다. 여기에 너무 예쁜 디자인에 재밌는 스토리까지! 아가지기한 최애 캐릭터만 봐도 즐거운 게임이라 가벼우면서도 재밌는, 과하게 집중을 안해도 풍성한 이벤트 때문에 매일 매일 즐거운 게임이라 말하고 싶습니다.

[초보 꿀팁] '별이 되어라!' 공식 카페에 방문해보세요!

45만 멤버들의 활발한 소통 및 각종 팀 공유, 고수 랭커들의 베스트 공략, 초보 유저 가이드 등 놓칠 수 없는 꿀 정보가 가득합니다!





## 국내 출시가 다가온다 게임빌 자체 개발 신작 '엘룬'은 어떤 게임일까?

기자는 이번 호에서 게임빌 자체 개발 신작 '엘룬'의 국내 출시를 앞두고 '게임빌컴투스뉴스' 독자 분들께 '엘룬'에 대해 소개하고자 한다. '엘룬'은 앞서 대만을 비롯한 중화권에 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 살펴보면 '엘룬'은 총 200여 종에 육박하는 캐릭터 조합의 묘미와 턴제 전투 방식의 다양한 스킬에서 발생하는 전략성이 돋보이는 게임이다. 딜러, 버퍼, 디버퍼, 컨트롤러, 디스펠러 등 다양한 포지션과 그에 걸맞은 개성을 부여하려는 시도, 그리고 그것들을 잘 활용할 수 있도록 온갖 특수한 패턴으로 중무장한 보스 콘텐츠가 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 결제만을 요구하는 게임과는 전혀 다르다. '엘룬'은 자유도 높은 세계관을 기반으로 그래픽과 게임 방식을 글로벌 유저 취향에 맞추고 있으며, 새로운 방식의 오픈 월드형 이용자 몬스터 대결 모드(PvE)를 비롯해 다양한 전략 개발이 가능한 실시간 이용자 대결(PvP)도 가능하다.

### '엘룬'에는 어떤 콘텐츠가 있을까?

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

#### 모험 모드

'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.



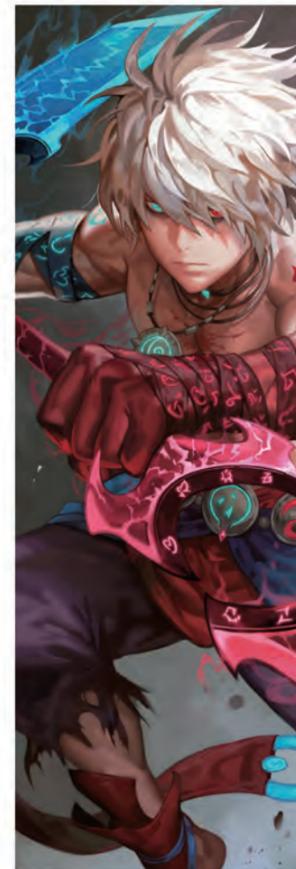
#### 계승전

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 자본도 획득할 수 있다. 이 외에도 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(seed rainer)  
성별 : 남성  
직업 : 타이탄 라이더 / 농부  
타입 : 방어형  
무기 : 타이탄

두 번째로 소개할 캐릭터는 '시드 레이너'다. 스팀 펑크가 기반인 두 번째 차원 '스타쉽'에서 등장하는 캐릭터로 그에 걸맞게 타이탄이라는 메카를 타고 적을 무찌른다. 강력한 드릴을 이용하여 적을 때리는 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.

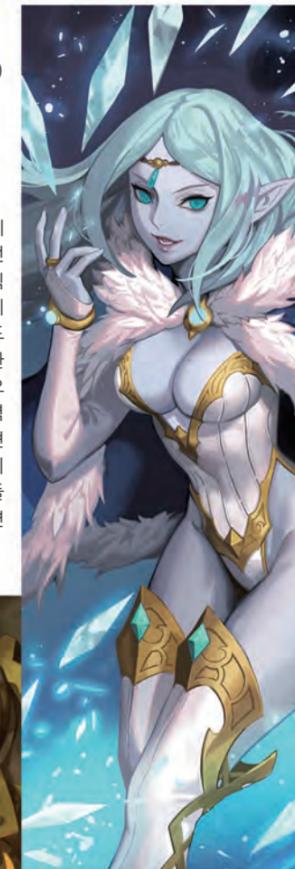


### 카이 ▲

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

가장 먼저 소개할 캐릭터는 '카이'다. 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 사용해 보자.

지금까지 국내 출시를 앞두고 있는 게임빌 자체 개발 신작 RPG '엘룬'에 대해 소개해보았다. 매력적인 콘텐츠와 다양한 캐릭터들이 넘치는 만큼 국내 상륙 이후 유저들에게 많은 사랑을 받을 것으로 보인다. 대박을 기대하며 글을 마친다.



### 리리아 ▼

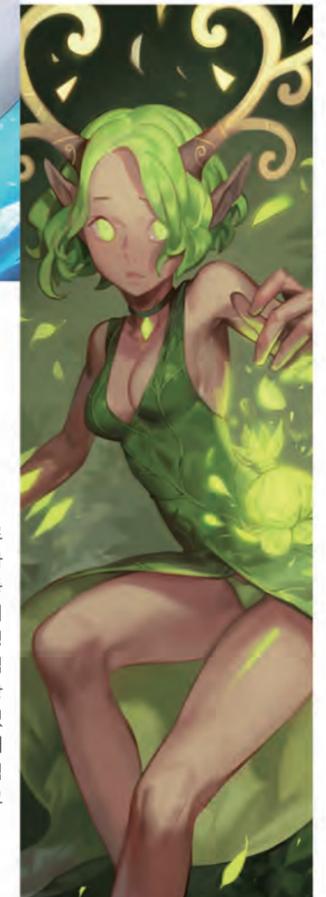
이름 : 리리아(liria)  
성별 : 여성  
직업 : 사제  
타입 : 숲의 정령  
무기 : 숲의 기운

마지막으로 소개할 캐릭터는 '리리아'다. 카이와 마찬가지로 첫 번째 차원인 '아스토리아'에서 만날 수 있는 숲의 상위 정령 캐릭터다. 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 캐릭터다. 캐릭터들이 전투를 오래 버티지 못한다면 '리리아'를 기용해보자.

### 아나로레 ▲

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

세 번째로 소개할 캐릭터는 '아나로레'다. 여섯 번째 차원인 신의 거처라 불리는 얼음 산 '아이스로드'에서 등장하는 캐릭터로 '니세'라는 얼음의 정령 결정을 이용하여 공격하는 정령술사다. 아나로레는 강력한 마법 공격력을 갖고 있기 때문에 물리 방어기가 높은 탱커를 쉽게 공략할 수 있다. 강력한 범위 공격을 갖고 있기 때문에 다수의 적을 공격할 수 있다. 적 무리를 한 번에 시원하게 소탕하고 싶다면 기용해 보자.



우연을 인연으로... 타인과 '함께' 꿈꾸는 사람  
게임제작 2본부 '장종철 본부장' 편

# 장종철



글. 김승민 기자(GC플레이어)  
00abask@naver.com

독자 분들께 소개 부탁드립니다.

안녕하세요. 게임빌 게임제작2본부를 맡고 있는 장종철입니다. 게임빌의 장수 프로젝트인 '몬스터워로드'와 '피싱마스터'를 비롯하여 하반기 기대작인 '엘룬'과 '게임빌 프로야구 슈퍼스타즈'를 개발하고 있습니다.

어떤 계기로 게임개발과 제작에 관심을 가지고 모바일게임 업계에서 근무하게 되셨는지 궁금합니다.

유년 시절부터 저에게 게임은 늘 동경의 대상이었습니다. 대학 시절 우연히 접한 기회에 UI 디자이너로 시작한 것이 지금에 이르게 되었네요. 당시에는 단지 포토샵을 다룰 수 있다는 것만으로 입문하게 되었는데, 지내면서 자연스럽게 기획자를 거쳐 프로젝트 관리하는 업무를 하고 있습니다. PC 온라인게임부터 페이스북 기반의 SNG, 지금은 모바일게임을 만들고 있는데 게임 플랫폼의 변화를 함께해 왔다고 볼 수 있겠네요.

신입 공채 프로그램인 NGDC 운영과 공채 관리를 맡고 계신데요, NGDC의 역할과 기능, 그리고 중요성에 대해 말씀 부탁드립니다.

NGDC는 게임빌의 미래를 짊어질 젊은 인재의 등용문이라고 볼 수 있습니다. 회사 차원에서는 지속적인 새로운 인재의 발굴 기회를, 지원자에게는 온전히 재능과 실력으로 게임빌에 입사할 수 있는 기회를 제공하고 있죠. NGDC를 통해서 입사하게 되면 일정 기간 적응을 위한 기본 교육 기간을 거쳐 현업 부서에 배치되고 있습니다. 최근에는 8기 멤버를 모집중인데 이전 기수의 멤버들은 이미 주요 프로젝트에서 활약하고 있어요. 이처럼 원활한 인재의 발굴과 배치로 회사나 지원자들 모두에게 아주 의미있는 역할을 하고 있다고 할 수 있습니다.

게임 개발을 하면서 기억에 남는 에피소드가 있으신가요?

십여 년 전 작은 회사에서 PC 온라인게임을 개발하고 서비스했습니다. 당시에 저

는 기획팀장이었는데, 회사에 운영팀이 없다 보니 제가 직접 운영팀장의 역할도 함께 했었죠. 어느 날 어떤 유저 분께서 게임 실행이 안된다며 문의를 하셨는데, 포항에 사시는 분이었어요. 전화로는 도저히 해결할 수가 없어서 댁으로 직접 방문했습니다. 새로 산 PC에 윈도우만 설치되어 있었고 그래픽 카드나 메인보드의 드라이버를 설치하지 않아서 생긴 문제였어요. 그래픽 카드 드라이버부터 기본적인 백신과 유틸리티 등을 설치 후에 우리 게임 구동까지 확인시켜드리고 왔던 기억이 있네요. 얼마나 지났을까 군대에서 편지를 주셨더군요. 군 생활 잘하고 있다면서, 전역하면 게임에서 만나자고. 지금 생각해 보면 가장 인상 깊은 일이었던 것 같습니다. '잡초나무' 님 혹시 보시면 연락 주세요!

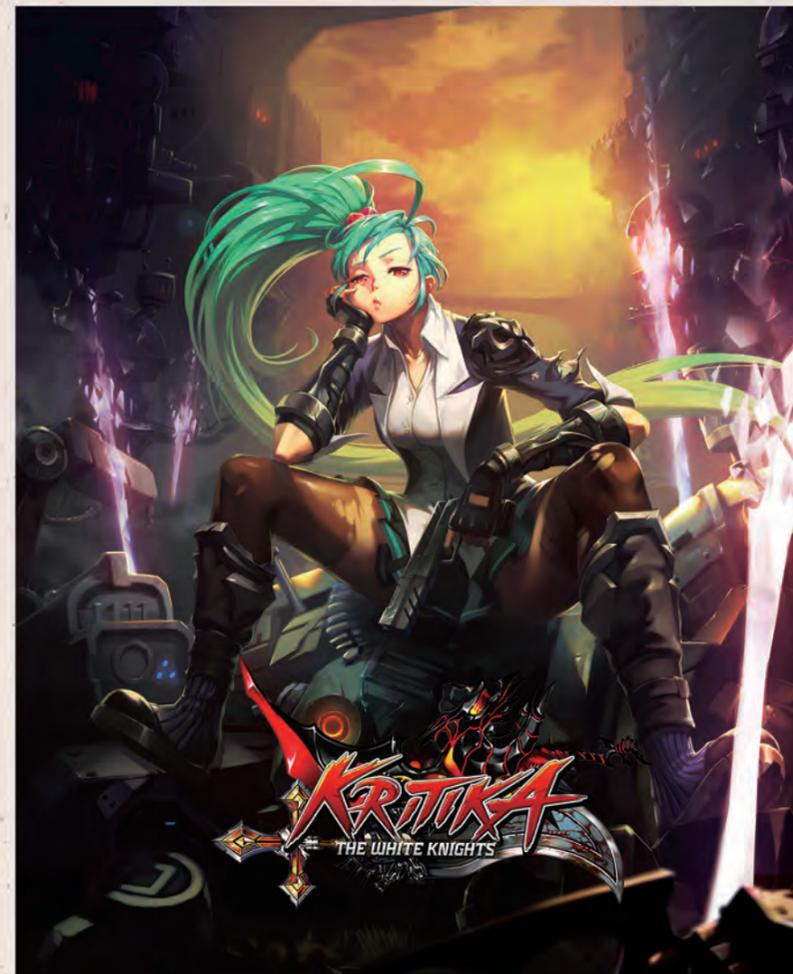
사내 보드게임 동호회 회장님이시라고 들었습니다. 평소 어떤 보드게임을 가장 좋아하시나요? 보드게임만의 매력을 꼽는다면?

제가 가장 좋아하는 보드게임은 '티켓 투 라이드'입니다. 여러 버전이 있는데 그중에도 '오리지널'을 좋아해요. 보드게임들을 살펴보면 상대방과 직접 대결하는 구조를 가진 게임들도 많은데 저는 대결보다는 협력이나 경쟁의 구조를 가진 게임을 좋아해요. 보드게임의 특성상 얼굴을 마주대고 친목을 다지고자 플레이하게 되는 경우가 많은데 과도한 승부욕이 오히려 방해되기도 하거든요. 보드게임은 사람들을 한자리로 불러보아서 마주 앉도록 하는 아날로그 방식을 가지고 있는데 이런 점이 보드게임의 가장 큰 매력이라고 생각해요.

마지막으로 독자 분들께 한 말씀 부탁드립니다.

누군가의 연설문에서 '남의 꿈을 이뤄주는데 자신의 인생을 허비하지 말고, 나의 꿈을 이루는 데 최선을 다하십시오'이라는 이야기를 들었습니다. 우리가 함께 하는 이 시간이 모두 자신의 꿈을 이루어 내는 시간이었으면 좋겠습니다. 그 길을 함께할 수 있어 행복합니다. 건강하세요!

## MUSTHAVE



### 크리티카: 천상의 기사단 (KRITIKA: THE WHITE KNIGHTS)

[개발사 / 퍼블리셔] 올엠 • 편플로 / 게임빌

[장르] 액션 RPG

[키워드] 초(超)액션에 한계는 없다!

[추천] 화려한 액션 RPG를 좋아하는 유저

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

'크리티카: 천상의 기사단'은 총 15종의 캐릭터를 통해 극한의 액션을 맛볼 수 있는 액션 RPG다.

액정을 뒤흔드는 강력한 EX 스킬과 친구와 함께 누비는 스트라이커 시스템을 통해

'크리티카: 천상의 기사단'만의 초(超)액션을 만끽할 수 있다.

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

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

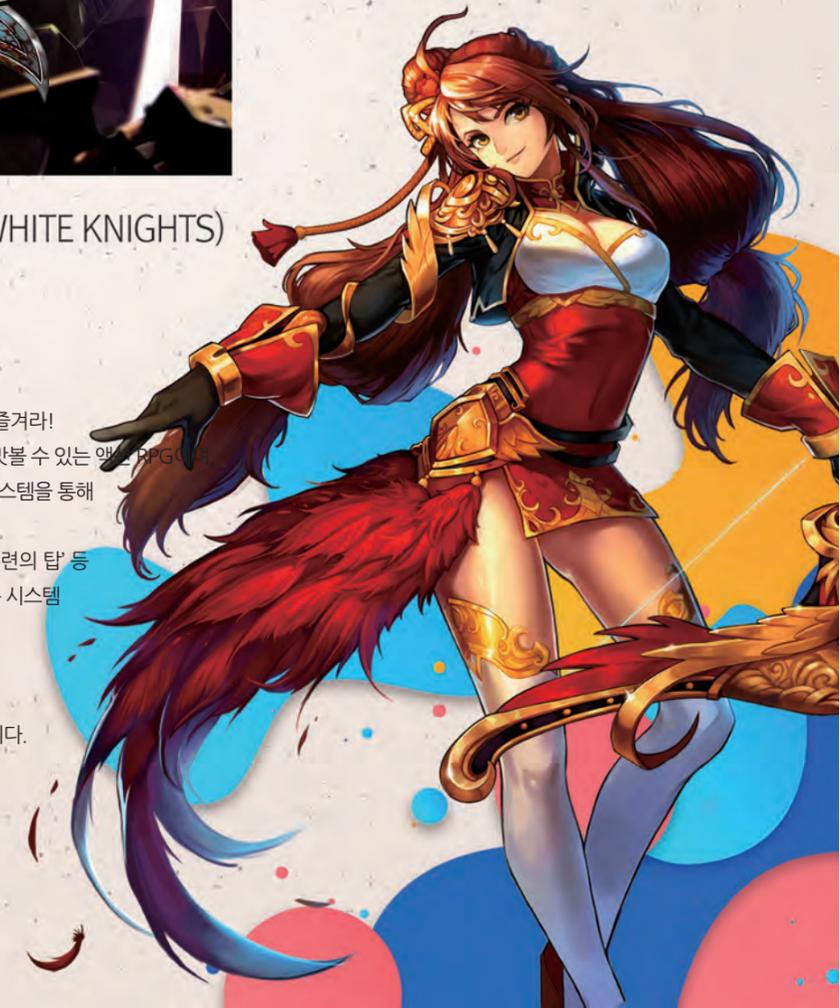
[리뷰] 타격감 최고! 몬스터를 단체로 없애는 맛이 너무 좋네요!

/ 이펙트도 화려하고 멋있는 아바타 등 정말 재미있습니다.

/ 게임을 하지 않을 때도 자꾸만 생각 나는 게임

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

진짜 플레이는 레벨 70부터 시작인 점을 명심하세요!





## 벌써 7주년? 장수 모바일게임 '피싱마스터'

'피싱마스터'가 장기간 사랑받을 수 있는 이유를 살펴보자.

기자는 이번 호에서 7년 동안 유저들에게 한결같이 사랑을 받고 있는 게임빌 '피싱마스터'의 인기 비결을 살펴보고자 한다. 기사를 통해 독자 분들께서 더욱더 재미있게 '피싱마스터'를 즐기기를 희망한다.

'낚시 게임'이라고 선부르게 루즈하고 정적인 느낌을 생각했다면 No!

최근 추가되는 물고기들의 모습을 보면 가히 RPG의 레이드의 느낌을 받는다. 물고기와의 대결, 일명 '파이팅'도 액션 게임이라고 생각될 정도로 박진감이 넘치고, 실시간 컨트롤이 많이 요구된다. 물고기의 상태에 맞추어 대처를 해야 하고, 적재적소의 타이밍에 파이팅 아이템을 사용하는 등의 기술이 필요하다. 어설픈 마음가짐으로 도전하다가는 물고기들의 배만 채워 주기 쉽다.



### 물고기들을 수집하고 육성시키며, 나만의 어장을 만들 수 있는 수족관 시스템

잡은 물고기들은 바로바로 판매, 방생할 수 있지만, 때때로 힘들게 잡은 물고기들과 작별을 하는 것은 쉽지 않다. 이럴 때는 잡은 물고기를 수족관에 넣어서 보관할 수도 있다. 특별한 물고기들은 유저에게 도움이 되는 버프를 주기도 한다. 수집한 물고기들을 수족관에 두고 성장시킬 수도 있다. 최종 단계로 성장한 물고기는 더 높은 골드, 스타에 판매할 수도 있고, 버프를 주는 물고기들은 성장할수록 더욱 강력한 버프를 주기도 한다는 사실! 수족관에 물고기들을 잘 성장시켰다면, 친구들끼리 서로의 수족관에서 연습 낚시를 통해 다양한 보상을 획득할 수 있다. 수족관을 무시무시한 물고기로 가득 채워 놓는다면 그것 또한 장관일 것이다.

### 다양한 캐릭터를 모아보자! 마스터 수집

'피싱마스터'의 마스터는 용병의 느낌이다. 마스터를 파견 보낼 장소를 선택한 후에 파견을 보내놓으면, 일정 시간이 지난 후에 보상을 획득할 수 있다. 이때, 파견 맵의 난이도와 마스터의 성장 정도 그리고 마스터의 장비에 따라 그 보상이 결정된다. '피싱마스터'에는 수십 명의 마스터가 존재하는데, 마스터 소환 혹은 특별한 아이템을 통해 마스터 조각을 획득할 수 있습니다. 획득한 조각을 통해 마스터를 획득하거나 승급할 수 있고, 파견과 경험치 아이템을 통해 레벨업을 할 수 있습니다. '책으로 배운 낚시의 진수를 보여주겠다'는 레베카의 대사의 믿음직스럽지 못한 플래그에도 불구하고, 잘 성장시키고 좋은 장비를 착용해 준다면, 많은 재화를 벌여 주는 든든한 마스터가 될 수 있다.



### 함께하면 더 즐겁다! 길드 시스템

'피싱마스터'에도 길드가 존재한다. 길드원들과 같이 미션을 하며 보상을 받을 수 있고, 길드 낚시터를 이용한다면 초반 구간에 큰 도움이 된다. 후에 길드전, 그랑프리, 레이드 또한 함께 즐긴다면 더욱더 재미있는 요소다. 길드 레이드의 경우에는 '각 길드에서 길드 레이드에 최초 입장한 시점부터, 대상 어종의 체력이 0이 된 시점까지'의 시간을 측정하는 것이기 때문에, 모든 길드원들이 동시에 입장하여 공략하는 것이 포인트다. 강력한 유저도 중요하지만, 길드원 전체가 협력을 잘하는 것이 중요하다.

### 하루하루 매일이 다른 '피싱마스터'

'피싱마스터'는 업데이트 요소가 많은 게임이다. 새로운 낚시터와 새로운 물고기, 새로운 아이템 등등.. 멈추지 않는 변화와 발전, 매일매일 다르고 다양한 이벤트들. 피싱 마스터가 어떻게 이렇게 장기간 사랑을 받고 있는 이유 중 하나일 것이다. 장수 게임의 비결이 궁금하신 분들은 지금 당장 '피싱마스터'를 다운받고 플레이해 보는 것을 추천한다.

글. 김만재 기자 / manjae92@



# 유저와 함께하는 5주년 이벤트! '서머너즈 워'

최근 '누적 다운로드 1억 달성'과 더불어 서비스 5주년을 맞이한 '서머너즈 워'. 게임성과 다양한 콘텐츠를 기반으로 현재 전 세계 수 많은 유저들로부터 꾸준히 사랑을 받고 있는데, 이번 호에서는 5주년을 맞아 유저들과 함께 진행한 5주년 축전 팬아트 공모(Congratulate, Draw)와 형상변환 콘셉트 공모(Imagine, Draw)에 대해 소개해 함께 즐겨보고자 한다.

## 소환사가 그리는 '서머너즈 워'

'서머너즈 워'는 매해 출시일을 맞이하여 출시를 기념하는 이벤트를 진행한다. 올해에는 출시 5주년을 기념하는 아주 특별한 이벤트 두 개를 준비했는데, 먼저 출시를 축하하는 축전 이벤트가 있다. 유저들의 그림 실력으로 5주년을 기념하고 축하하는 작품을 준비하는 것으로, 최우수상을 비롯해 10명의 작품을 수상작으로 선정한다. 선정된 유저에게는 인게임 내 패키지 상품과 더불어 특별판 한정 굿즈가 선물로 지급된다. 물론 금손들이 아닌 유저들에게도 선물이 준비되어 있다. 수상작 외에도 이벤트 응모 유저 중 100명을 추첨해 상품을 주는 노력이 마련되어 있어서 수 백여 개의 작품들이 접수되었다는 사실!

## 5주년 축전 팬아트 공모 (Congratulate, Draw) 수상작



★ 최우수상 - 'でうー'

천공의 섬, 소환사의 탑 앞에서 아이린과 여러 소환수들이 축제를 벌이는 콘셉트로 최우수상을 차지했다. 개인적으로 아트의 세계를 잘 모르지만, 처음 보았을 때 실제 개발팀에서 그린 듯한 느낌을 받았다. 아기자기한 요소들도 많이 보여 더욱 퀄리티를 올려주지 않았나 싶다. 개인적으로 불 오컬트를 좋아하는 것 같아 보인다.



★ 우수상 - 'zhri'

캐릭터들이 즐겁고 환하게 웃고 있는 작품이 첫 번째 우수상을 차지했다. 밝은 느낌의 이 작품은 5주년 케이크를 가운데 두고, 환하게 웃고 기뻐하고 있는 것이 눈에 띈다. 좌측 상단에는 듀란드, 모르가나, 바투가 5주년을 축하해주고 있는 듯 하다. '서머너즈 워' 인기 캐릭터는 전부 등장한 듯 하다.



★ 우수상 - 'Shusheru'

두 번째 우수상은 카이로스 던전 보스들과 이계 던전 보스가 메인으로 등장하는 작품이 차지했다. '서머너즈 워'를 오랫동안 하게 되면 상당히 자주 마주치게 되는 얼굴들이다. 카이로스 보스들 사이로 이계 던전 보스 하나가 왜 들어 왔는지 잘 모르겠지만, 구도가 아주 참신하다. '서머너즈

워'는 전투에 들어가게 되면 보통 자신의 몬스터의 뒷모습을 보게 되고, 적의 앞 모습을 많이 보게 되는 게임이라 작품 구도가 실제 게임을 하는 듯한 느낌을 주기도 한다. 저 보스들을 한번에 모아 보니 새롭고도 친숙하게 느껴지는 작품이 아닌가 싶다.

## 소환사의 상상은 형상 변환이 된다!

두 번째로 진행된 이벤트는 더욱 특별하다. 바로 유저가 직접 디자인한 형상 변환 몬스터가 실제로 게임 내에 반영되는 형상 변환 이벤트! 자신이 애착을 갖고 키우던 몬스터나 형상 변환이 없는 몬스터의 형상 변환 아이디어를 직접 공모할 수 있는 아주 중요한 기회로, 모든 유저들에게 자랑 할 수 있는 아주 특별하고도 멋진 이벤트이다. 10개의 작품을 선정하고, 작품들을 대상으로 유저의 투표로 제작될 형상변환을 정한다. 다음은 선정된 10개의 작품들이다.



★ Giant Warrior Butcher - 'Pictorem'

도살자 광전사, 직역하면 이런 느낌이다. 원래 들고 있던 철구 대신 멧돼지를 들고 다니는 콘셉트다. 개인적으로 10개의 후보 중에 가장 매력

적으로 느껴진다. 광전사의 스킬 중에 아틀라스 스톤이라는 스킬이 있는데, 철구를 하늘로 던진 후 다음 턴에 전체 적 대상으로 철구를 떨어뜨린다. 이 형상변환에서는 어떤 결과물(스킬효과)이 나올지 무척 기대가 된다. (도살자 콘셉트이지만 멧돼지를 도살하지는 않겠지?)



★ Magical Idol Valkyrja - '펠라스'

아이돌 콘셉트의 발키리 작품이다. 무기는 마이크로 때릴 것 같은데, 인기가 많은 몬스터라 소유욕을 자극한다. 독특한 머리 스타일도 매력 포인트.



★ Infernal Lord Chimera - 'Averris'

지옥 군주 같은 느낌의 키메라 형상 변환 콘셉트이다. 뭔가 매콤매콤한 비늘이 한번 만져보고 싶게끔 디자인 되어 있다. 이 유저는 5속성 전부를 디자인

해주어서 선정된다면 빠른 제작에 큰 도움이 될 것 같다. 뭔가 무시무시하게 나쁜 몬스터일 것 같은 이미지이다.



★ Fairy Tale Harp Magician - 'kiyuko'

하프술사의 형상변환으로 빨간 망토 콘셉트의 작품이다. 은근 디테일한 부분이 눈에 띄는데, 늑대를 하프에 매달아 놓은 갈래 머리 하프술사가 오히려 늑대에 해를 끼칠 것 같다. 이 작품이 선정되어 형상변환이 완성되면 어떻게 나올지 기대감이 올라간다.



★ 로봇곰 오컬트 - '憲刻んでトーン'

오컬트가 들고 다니는 곰 인형을 로봇화한 형상변환이다. 로봇임에도 불구하고 아주 귀엽게 만들어졌고, 실제로 나온다면 오컬트보다는 곰 로봇이 메인으로서 있으면 어떨까 싶다.



★ 'Kleza'

이번에도 오컬트 형상변환. 후보로 선정된 작품 중 오컬트가 많은 것을 보면 정말 인기를 실감한다. 일본 전

통의상을 콘셉트로 만든 듯, 조금 무서운 느낌도?



★ 'ねこ太'

이번 콘셉트 유니콘의 형상변환 콘셉트이다. 마린룩으로 여러 가지 귀여움으로 무장한 몬스터로 리본으로 포인트로 준 것이 눈에 띈다. 독특한 머리 스타일도 이 콘셉트의 주요 포인트가 아닌가 싶다.



★ 'cappugiirl'

숲속의 캐논길 콘셉트의 형상변환. 무엇인가 몬스터헌터를 연상케한다. 해골 투구가 너무 매력적인 것 같고 캐논에서 발사 되는 총알이 빠다귀 같은 것들이 나가면 어떨까 상상이 된다.



★ JURASSIC BROWNIE - '난죽지않아요'

이번 작품은 공룡을 타고 다니는 브

라우니 요술사 되시겠다. 형상변환이 아니라 새로운 몬스터로 추가해도 될 정도로 매력적으로 표현해낸 작품. 브라우니 요술사의 형상변환들을 살펴 보면 아주 독특하고 재미있는 콘셉트들이 많은데, 이 형상변환이 추가된다면 더욱 매력적인 몬스터로 탄생할 것으로 예상된다.



★ '拉文艾比'

요즘 아주 핫한 부메랑, 차크람의 형상변환이다. 이 작품이 선정되면 한 번에 두 타입의 형상변환을 만들어야 할 듯 하다. 콘셉트는 아주 큰 부채를 던지는 부메랑 천사, 날카로운 부채로 공격하는 차크람 무녀의 콘셉트일 듯 하다. 다만 기존의 하늘 무회가 부채를 들고 전투에 참여 중이라 이 형상변환이 들어간다면 하늘 무회와 조금 헛갈릴 것 같다.

기자가 기사를 작성 중인 시점에서는 유저들의 투표가 한창인데, 경쟁한 후보들 중에 과연 어떤 작품이 실제 형상변환으로 제작되어 게임에서 보여지게 될지 궁금해진다. 앞으로 더욱 더 사랑받는, 유저와 함께하는 '서머너즈 워'가 되기를 바라며, 내년의 또 다른 특별한 이벤트를 기대해 보자!

글. 김진일 기자 / yesjinil@



# 피규어, 그 이상의 의미

## 돈선필 Sunpil



## 킵태점 Kitsutaiten

2019年 2月 20日 = 6月 13日  
Underground in SPACE

### 돈선필 : 킵태점(喫態店, Kitsutaiten)

인사동에는 아주 유명한 장소들이 많지만 그중에서도 한국 현대 건축의 명작으로 알려진 곳이 있다. 바로 '아라리오 뮤지엄 인 스페이스'다. 이 건물은 원래 이름 높은 건축가 김수근(1931~1986)이 직접 사용하기 위해 설계한 곳이다. 2013년 이 건물이 경매에 나왔고 예술 분야에 이름이 잘 알려진 김창일 아라리오 그룹 회장이 사들여 지금의 '아라리오 뮤지엄 인 스페이스'가 되었다. 현재 이곳에서는 김창일 회장이 수집한 수천 점의 작품들 중에서 엄선된 작품들을 전시하고 있는데 최근 돈선필 작가의 '킵태점'이 열리고 있어 이번 호를 통해 피규어를 이용한 독특한 기획전을 소개하고자 한다.

### '아라리오 뮤지엄' 관람 코스

피규어를 이용한 독특한 전시회인 '킵태점'을 관람하려고 갔지만, 기본적으로 '아라리오 뮤지엄'에 전시된 현대 예술 작품들도 모두 관람할 수 있다. 뮤지엄 1층에서 티켓을 구입한 후 5층까지의 계단을 통해

작품들을 순차적으로 감상하고, 다시 계단을 내려가며 지하 기획전으로 가는 구조로 되어 있다. 백팩 같은 짐이 있으면 매표소에서 보관해주기도 하고 오디오 가이드도 대여해 준다고 하니 필요한 분들은 잘 챙기도록 하자. 물론 무료로. 5층 창에서 보이는 '창덕궁'의 모습은 '아라리오 뮤지엄'의 또 다른 매력으로 유명하니, 전시를 보다가 창밖 풍경을 감상하는 여유도 부려보자.

### 이름부터 특이한 '킵태점'

킵태점. 이름부터 범상치가 않다. 킵태점은 형태를 음미할 수 있는 상점이라는 뜻으로 작가가 학창 시절부터 모아온 피규어가 한가득 펼쳐져 있다. 돈선필 작가는 1984년생, 올해 서른여섯의 젊은 나이로 주로 만화나 애니메이션, 게임 등의 캐릭터를 조형물로 축소 재현한 피규어에 관심을 갖고 있다고 한다. '피규어는 정밀한 조형 기술과 고액의 자본 투입으로 만들어지지만, 분명한 쓰임새나 목적성이 없는 독특한 사물'이기 때문이라는데 사실 우리가 피규어를 사는 이유는 내가 좋아하는 캐릭터를 실물로 보고 소유하고 싶기 때문이라는 것을 생각하면 틀리지 않은 정의인 듯 하다.

### 단순한 피규어 소장품전이 아니다

전시회에 사용된 피규어는 정말 다양하다. 드래곤 퀘스트, 에반게리온, 가면 라이더, 드래곤볼, 심지어 2007년 아마하에서 나온 음향 프로그램의 캐릭터인 하츠네 미쿠도 있다.



언뜻 보기에는 작가가 모아온 피규어들을 이용해 단순 전시해 놓은 듯하지만 자세히 들여다보면 중간 중간 이상한 녀석들이 눈에 띄는 것이다. 본인을 현대미술가이자 피규어 수집가, 덕후로 칭하는 작가는 자신이 수집한 피규어 사이로 피규어인 듯 아닌 듯한 작품들을 섞어 두었다. 작가는 상당한 고가이자 높은 제작 기술이 요구되는 피규어가 사실은 분명한 목적이 없다는 모순성에서 현대 사회의 특징이 잘 드러나 있다고 본 듯하다.

### 추억과 현실 사이

관객의 입장에서 피규어에는 추억이 담겨 있다. 어릴 적 부모님 몰래 보던 만화, 학창 시절 재미있게 즐기던 게임, 주인공이나 다른 캐릭터들에게 감정 이입이 되어 눈물 흘리던 때가 기억난다. 지금 생각해보면 기껏해야 고등학교 농구부 신입생인 강백호가 너무나 멋졌고, 에반게리온에 들어있는 세계관에 놀랐으며, 각종 로봇 만화에 등장하는 캐릭터가 좋았다. 아직도 수많은 피규어 수집가들에게 이 추억은 현재 진행형이지만, 돈선필 작가의 전시회를 보며 추억에 잠기기엔 중간 중간 들어있는 날카로움이 무척 아프다. 그 옛날 피규어를 소장하

기 위해서는 알음알음으로 숨을 찾아 구매하거나, 해외 여행을 가는 지인에게 부탁하거나, 온라인보다는 오프라인으로 해결해야 하는 일들이 많았다. 하지만, 지금은 작가의 말마따나 클릭 몇 번이면 내 집 앞에 피규어가 소환된다. 피규어가 늘어날수록 자신의 공간은 줄어들고, 시간이 지날수록 한정판이나 절판이라는 타이틀을 달고 고가의 상품으로 변모한다.

### 마치며..

피규어는 '관상용'이다. 아니, '관상을 위한 소장용'이다. 온라인상의 이미지들을 오프라인으로 원하는 고객들이 늘어날수록 빠르고 쉽게 상품으로서 출시되며, 현대로 올수록 산업으로서의 면모가 부각된다. 작가는 예술 조각도 '보는 것'이라면 피규어와 예술 조각의 차이가 뭐지? 하는 생각에서 이런 전시를 기획하게 되었다고 한다. 킵태점. 독특함으로 무장한 이 전시회는 6월 13일까지 열리니 독자 여러분도 한번 가보시길 추천해 드린다.

글. 김진성 기자 / midforce@





## 컴투스, 야구 꿈나무를 응원하는 '청소년 야구 캠프' 개최!

컴투스는 자사가 개발하고 서비스하는 3D 모바일 야구 게임 '컴투스프로야구 2019(이하 컴프야2019)'가 지난 18일 (사)한국프로야구 은퇴선수협회(이하 한은회)와 함께 청소년을 위한 야구 캠프를 진행했다.

컴투스가 후원하는 이번 캠프는 과천 서울대공원 야구장에서 한은회, 한국청소년활동진흥원과 함께 진행되었으며, 청소년들에게 야구 교육 및 건강한 스포츠 활동의 기회를 제공하고자 마련되었다.

컴투스는 야구 캠프에 참석한 청소년 100여 명에게 야구 용품을 전달하고, 프로야구 은퇴 선수들이 직접 진행하는 야구 훈련을 비롯해 '퍼펙트 피쳐', '프로야구 레전드 사인회' 등 다채로운 이벤트를 준비해 아이들에게 즐거움을 선사했다.

'컴프야2019'에서는 유저들이 재능을 기부하는 방식의

미션 이벤트를 사전 진행했으며, 성공적으로 미션 달성이 완료됨에 따라 이번 야구 캠프를 위한 비용 전액을 컴투스가 후원하게 되었다.

컴투스 관계자는 "이번 야구 캠프를 통해 청소년들이 즐거운 여가 문화를 체험하고, 건강한 스포츠를 배울 수 있는 시간을 갖게 되어 기쁘게 생각한다"며, "앞으로도 자사 게임 콘텐츠를 활용한 지속적인 후원 활동을 이어나갈 것"이라고 밝혔다.

한편, 컴투스는 현재 사내 봉사단 '컴투게더' 활동을 통해 매 분기마다 임직원들과 함께 나눔 활동에 참여하고 있으며, 그 밖에도 자사 주요 게임과 연계한 여러 후원 활동을 진행하고 있다. 더불어 전시 후원 등 문화 예술 분야에서도 다각적인 사회 공헌 활동을 전개하고 있다.

글. 유민아 기자 / minayou@



## 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 나와서 성향은 어떻게 다른지 비교해보자.

기자 : 안녕하세요. 바쁘실 텐데 인터뷰 응해 주셔서 감사합니다. 소개 부탁 드려도 될까요?

민경 : 아니에요. 저야말로 게임빌 컴투스에서 인터뷰해 주셔서 영광입니다. 저는 서울에서 행정사무소에서 근무하고 있는 즐겜 회사원 전민경이라고 합니다. 게임빌 컴투스 게임을 재밌게 했었는데 이렇게 인터뷰까지 하게 되다니 가슴이 뛰네요. 게임빌 컴투스 독자 여러분 만나서 반갑습니다.

기자 : 만나서 반갑습니다. 민경 씨는 요즘 어떤 게임을 하고 계세요?

민경 : 저는 최근에 '고양이는 정말 귀여워'와 '브롤 스타즈' 하고 있습니다. 저는 아기자기한 그래픽을 좋아하고 또, 제가 컨트롤에 자신이 없어서 단순하고 조작이 쉬운 게임을 좋아해요. 그래서 저는 아기자기한 육성 게임 또는 아케이드 게임을 주로 하고 있어요.

기자 : 아 그렇군요. 아기자기한 게임이 민경 씨와 어울리는 것 같아요. 민경 씨에게 게임은 어떤 의미가 있을까요?

민경 : 저는 게임을 저의 '소확행'이라고 생각합니다. 말 그대로 저의 '소소하고 확실한 행복'이에요. 저는 업무, 공부를 하다가 머리를 쉬고 싶을 때 게

임을 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? 게임에 관련된 추억이 있을까요?

민경 : 예, 어렸을 적에 언니와 함께 같이 '뿌요뿌요'와 '테트리스'를 하면서 청소년 시절을 보냈던 기억이 납니다. 또, 학교 친구들과 '놈'이나 '미니천국', '붕어빵 타이쿤'을 하면서 재밌게 놀다 보

니 지금까지도 게임을 하면서 즐기고 있습니다.

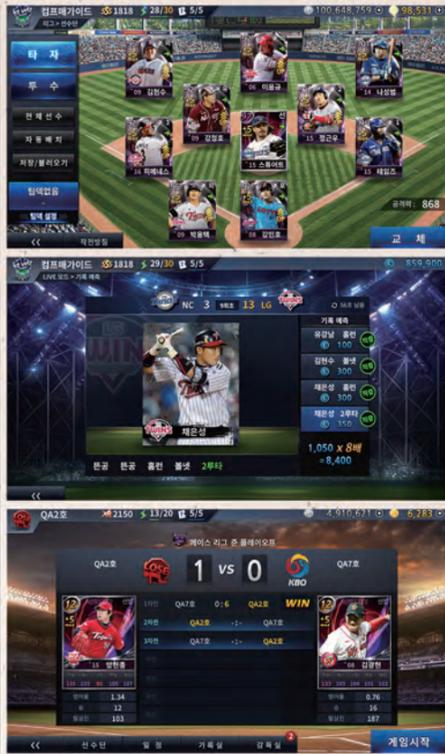
기자 : 게임빌-컴투스 게임을 하셨었네요. 혹시 최근에 해보셨나요?

민경 : 네 가장 최근에 재미있게 했던 게임은 '댄스빌'이에요. 아기자기한 춤을 만들고 옷과 가구를 사서 꾸민 게 재미있었어요. 또, 다른 사람들에게 자신이 만든 뮤직 비디옷을 공유하면서 별점을 얻어 인기가 상승하면 제가 유명한 아이돌 가수가 되는 듯한 느낌이 들어 기분이 좋았습니다.

기자 : 마지막으로 게임빌-컴투스 직원 분들께 하고 싶은 말씀이 있을까요?

민경 : 예전에 '놈' 시리즈나 '미니게임천국', '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. 모바일에서도 그때 그 향수를 느낄 수 있으면 좋겠어요. 더 좋은 게임 만들어 주셨으면 좋겠습니다. 게임빌-컴투스 파이팅.

글. 이승훈 기자 / lsh89@



컴투스프로야구 for 매니저 LIVE 2019  
(Com2us ProBaseball for manager Live 2019)

- [개발사 / 퍼블리셔] 에이스 프로젝트 / 컴투스
- [장르] 스포츠(모바일 야구 매니지먼트)
- [키워드] 대한민국 No.1 프로야구 시뮬레이션 게임
- [추천] 야구의 감동을 감독이 되어 느껴보고 싶은 유저
- [소개] 현실적이고 실감나는 야구 매니지먼트 게임을 즐기고 싶지 않은가? 이 게임은 컴투스가 퍼블리싱 서비스 하고 에이스프로젝트가 개발에 참여한 인기 모바일 야구 매니지먼트 게임이다. '컴프매'는 KBO 공식 기록 적용으로 실제 한국 프로야구 선수들의 자료를 활용해 더욱 사실적이고 정교한 구단 운영의 재미를 느낄 수 있으며, 지난 2013년 출시 이후로 야구 팬과 게이머들의 변함없는 사랑을 받고 있다. 현재 KBO 2019년 정규 시즌에 맞춰 실감나는 야구 매니지먼트 재미와 유저 편의성을 대폭 강화했으며 실제 경기 결과와 선수 기록을 예측하는 재미를 느낄 수 있는 2019 라이브(LIVE) 모드가 오픈되었다. 또, 다양한 선수 스킨 콘텐츠와 컬렉팅 미션 & 메모러블 도입으로 수집에 대한 재미요소가 추가되었고, 실제 치어리더를 모델로 선정하여 사실감 넘치는 재미를 선보이고 있다.
- [구성] KBO 역사 속 최고의 선수들과 현역 선수들을 영입하여 '최강 드림팀' 구성, '선수 수집', '라이브모드'
- [인기 콘텐츠] 2019 LIVE 모드; 컬렉팅 미션 & 메모러블 등 다수
- [리뷰] 1982년 원년부터 현재 현역 선수들로 나만의 드림팀을 꾸릴 수 있어 너무 좋아요! 실제 KBO 치어리더도 볼 수 있어 한층 재미 업!
- [초보 꿀팁] 신규 감독님 전용 미션을 하나 둘 클리어하면서 팀 성장을 위한 다양한 보상을 얻을 수 있습니다.



# 복면게임왕

'복면게임왕'은 베일에 가려진 게임을 단계별로 추측해 보고 맞혀보는 코너입니다. 매일 게이머라면 인정하는 '갯갯'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 플랫폼 게임입니다.



02

음.. 범위가 너무 넓은가요?

이 게임은 2007년 첫 발매되어, 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 '벨브'에서 출시되었으며, 벨브의 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 계시는 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. 미래 메일로 정답을 보내주시면 추첨을 통해 문화상품권을 드립니다. 많은 관심과 참여 바랍니다.

기간 : ~ 2019년 6월 16일  
메일 주소 : GCNEWS@gamevilcom2us.com(주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

5월호 정답 : 스타듀 벨리 / 5월호 당첨자 : 조영운(서울시 양천구), 김서진(서울시 도봉구), 이윤중(경기도 포천시)



## 동화풍의 아기자기한 영웅들과 떠나는 여행 원더택틱스

### 나만의 전략 포메이션 구성

‘원더택틱스’의 가장 큰 특징은 3X3의 크기의 타일에 최대 5명의 영웅을 직접 배치해야 하는 것이다. 각각의 영웅들을 어떻게 배치하느냐에 따라 성패가 달려 있다. ‘원더택틱스’에서 영웅은 2가지의 스킬을 사용할 수 있다. 이 스킬들은 종류에 따라 적용되는 타일이 서로 다르다. 하나의 타일에만 적용되는 스킬도 있고, 전체 모든 타일에 공격이 가능한 스킬도 있다. 십자가 형태의 타일의 적용되는 스킬도 있고, 하나의 행 또는 하나의 열에만 적용되는 스킬도 있다. 그렇기 때문에 각각의 영웅이 보유한 스킬을 확인하고 가장 효과적으로 활용할 수 있도록 배치하는 것이 첫 번째다. 여기서 끝이 아니다. 각 영웅들은 5개의 속성을 갖는데, 이 속성에 따라 각 영웅들의 상성이 결정되기 때문에 이 또한 고려해서 배치해야 한다. 그렇기 때문에 전투를 시작하기 전에 적의 배치를 살피고, 상대방 영웅의 스킬과 상성을 살펴보고 그에 맞게 나의 영웅들을 배치해야 한다. 즉 ‘영웅의 배치’ 속에 다양한 전략이 스며들도록 설계하는 것이 바로 이 게임의 핵심이다.



### 영웅 컬렉션

‘원더택틱스’에는 기사부터 전설의 드래곤까지 300여 개의 누구나 갖고 싶은 다양한 영웅들이 준비되어 있다. 수많은 영웅들이 존재하는 이유는 바로 모든 전략의 바탕이 영웅이기 때문이다. 각각의 영웅들이 어떤 스킬을 가지고 있는지에 따라 수많은 전략들이 세워지고, 그 전략에 따라 전투의 양상이 완전히 바뀌기 때문이다. 가지고 있는 영웅이 적을 때에는 전략이 한정되어 있지만 영웅이 늘어나면 늘어날수록 더 다양한 전략을 만들어 낼 수 있는 것이다. 같은 영웅도 보석의 조합에 따라 다양한 특성이 활성화되기 때문에 남들과는 다른 나만의 영웅을 가질 수 있다. 즉, 나만의 영웅을 만들어 낼 수 있는 것이다.

### 독특한 강화 시스템

여타 다른 게임들과 마찬가지로 ‘원더택틱스’에도 캐릭터 강화 시스템이 존재한다. 하지만 ‘원더택틱스’는 독특한 캐릭터 강화 시스템을 갖는다. 그것은 바로 영웅 강화에 실패할 경우 보너스 성공률을 제공한다 것이다. 영웅 강화에 실패할 때마다 이 보너스 성공률은 계속해서 올라가기 때문에 아무리 운이 좋지 않더라도 언젠가는 영웅 강화에 성공할 수 있는 것이다. 시간과 노력이 준비된다면 운이 나쁜 사람들도 언젠가는 성공할 수 있는 길을 열어주는 셈이다.

### 다양한 전투와 던전

‘원더택틱스’는 일반 모드, 하드 모드, 헬 모드라는 3개의 난이도를 갖는 일반 던전이 존재하는데, 무려 약 150개의 스테이지에 달한다. 보물의 탑, 레이드, 비밀 던전과 같은 스페셜 던전도 존재하며, 다른 사람과의 전략을 비교해 볼 수 있는 아레나 시스템과 길드전 시스템 등 수많은 시스템들이 준비되어 있다.

### 게임 내 시스템

‘원더택틱스’는 처음 시작하는 유저들을 위해서도 많은 것들을 준비해 두었다. 스토리와 튜토리얼을 잘 섞어 처음 시작하는 유저들이 쉽게 게임에 적응할 수 있도록 준비했으며, 상세한 도움말과 방대한 도감도 갖추어 처음 시작하는 유저라 할지라도 게임을 쉽게 이해하고 즐길 수 있다. 초보라도 다른 유저들이 남긴 영웅 리뷰를 통해 해당 영웅을 사용한 유저들의 생각도 알 수 있고, 이를 통해 나의 전략에 맞는 영웅을 확인해 성장시킬 수 있다.

### 마치며..

지금까지 ‘원더택틱스’에 대해 살펴보았다. ‘원더택틱스’는 2016년 서비스를 시작해, 올해로 3년째를 맞이하고 있다. 지난 3년 동안 유저들에게 많은 사랑을 받아온 만큼 앞으로도 더 많은 사랑을 받는 게임이 되기를 기대한다.





## 사커스피리츠 (Soccer Spirits)

[개발사 / 퍼블리셔] 빅볼 / 컴투스

[장르] 모바일 카드 배틀 RPG

[키워드] 카드 배틀과 스포츠 게임의 만남, 차원이 다른 축구 판타지!

[추천] 무한한 콘텐츠를 하루 종일 즐기고 싶은 유저

[소개] 축구로 은하계의 평화를 지켜라! '사커스피리츠'는 판타지 축구 RPG라는 독특한 장르의 모바일게임으로 우주 전쟁을 막기 위해 시작된 범은하계적 축구 리그인 '갤럭시 리그'를 통해 세상을 정복하려는 악의 세력을 막아내야 한다. 스토리 중심의 게임을 이끌어 가는 과정은 유저에게 마치 애니메이션을 플레이하는 듯한 느낌을 선사하는데, 특히 국내 유명 성우들의 목소리 연기가 게임에 놀라운 생동감을 부여한다. 카드 RPG의 백미라고 할 수 있는 카드 일러스트에도 국내 유명 일러스트 작가들이 대거 참여해 고퀄리티의 일러스트를 자랑한다.

[구성] 매니저 관리 시스템, '육성', '수집', 'PVP'

[인기 콘텐츠] 캐릭터의 7가지 모션 및 대사가 담긴 '라이브 스킨'이 최고 인기!

[리뷰] 게임성이 다른 모바일게임보다 훌륭하고 탄탄한 성우진도 너무 좋습니다! 일러스트도 예뻐서 눈과 귀가 호강합니다~!

[초보 꿀팁] 스트라이커와 골키퍼를 중심으로 성장하며, 네이버 공식 카페에 가입하여 더 많은 팁을 얻자!



최고의 재미를 느껴라!

# 어쌔신 크리드 : 오디세이

글. 정우혁 기자 / dngur@

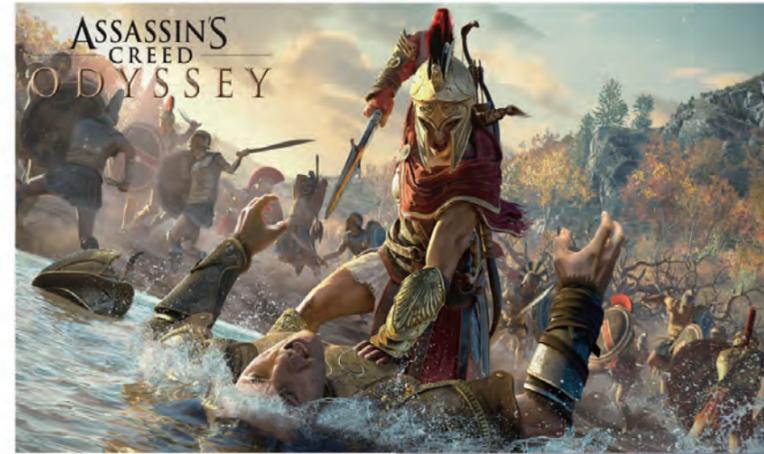
'어쌔신 크리드' 시리즈는 2007년의 '어쌔신 크리드' 1편부터 2018년 10월에 오디세이를 출시하면서 11편의 시리즈를 내놓았고, 플레이스테이션이나 XBOX를 해본 사람이라면 한 번쯤은 플레이해봤을 정도로 유명하고 재미있는 게임이다. 이번 호에서는 그중에서도 역대 최고의 좋은 평가와 평점을 받은 '어쌔신 크리드 : 오디세이'를 소개해 본다.

### 고대 그리스로 떠나는 여행

'오디세이'는 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 플레이해보면 이러한 장점들 때문에 더 깊은 몰입감이 생기고, 멀티 엔딩 시스템으로 미션을 모두 클리어해도 다시 플레이하고 싶은 마음이 생기게 된다.

### 역사의 중심에 서다

'어쌔신 크리드'는 배경만 훌륭한 게임이 아니다. 플레이어가 역사의 중심에 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

**수배 시스템** : 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 '오디세이'에서 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 와도 한 버튼으로 피할 수 있기에 숙련도가 높은 플레이어는 전투가 다소 쉽다고 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 플레이 중 높은 곳으로 적을 유인해 발차기로 적들을 낙사하게 만들었던 기억이 있다.

### 마치며..

'오디세이'는 고대 그리스의 건축물이나 디자인, 배경 등을 정말 칭찬하지 않을 수가 없다. 유저의 선택으로 변경되는 스토리와 퀘스트, 다이내믹한 전투 해상전, 수배 시스템, 교단원 암살 등 끊임없이 즐길 거리를 제공해 지루할 틈을 주지 않는다. 매년 반복적인 RPG에서 벗어나 오픈 월드 액션 RPG로 돌아온 '어쌔신 크리드 : 오디세이'를 플레이해보길 강력하게 추천한다.



# 경기도 파주시의 김준환 님 '서머너즈 워' 편

'릴레이게임'은 매달 지인들에게 릴레이로 모바일게임을 추천하면서 이어가는 코너입니다.  
지난번 이지혜 님에 이어 이번에는 김준환 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 됐는데, 막상 인터뷰를 하게 되니 어떤 말을 해야 할지 떨리네요. 제가 '서머너즈 워'를 시작하게 된 계기는 조금 단순합니다. 대학교를 졸업하면서 모든 게임을 끊고 3달 정도 지냈는데, 비는 시간이 너무 무료해서 휴대폰 게임을 해봐야겠다는 생각을 하게 되었습니다. 그러다 지인에게 '서머너즈 워'를 추천받아 이 게임을 시작한 지 벌써 1년이 되었네요. 제가 생각하는 이 게임의 매력은 길드입니다. 지금도 그렇지만 시작한 지 얼마 안된 '섬린이' 시절 지인이 있는 길드에 가입해 많은 도움을 받아 즐겁게 게임을 플레이했고, 우연히 참여한 길드 경모에서 같이 소환서를 뽑으면서 서로 웃

고 즐기는 것이 굉장히 신기하고 재미있다고 느꼈죠. 그 다음 번 경모에서는 처음 보는 길드원분에게 직접 제 손으로 태생 5성을 뽑아드렸는데, 소리를 지르면서 매우 좋아하셨던 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@

# 미세먼지? 눈에 띄는 샤오미 2세대 로봇 청소기



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

### 비교

센서와 SLAM 알고리즘을 이용한 다른 로봇 청소기 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 가성비다. 비슷한 성능을 가진 다른 제품보다 월등히 가격 면에서 앞서고 품질 또한 훌륭하다. 게다가 위에서 언급했듯이 물걸레 청소 기능으로 미세먼지에 효과까지 있으니 일거양득이 아닐 수 없다. '인터넷보다 세탁기가 세상을 더 많이 바꿨다'란 말이 있다. 가사 노동의 해방이 곧 삶의 질 향상과 경제 활동 증가로 세상의 많은 변화를 줬다는 약간의 과장된 이야기다. 샤오미 2세대 로봇 청소기로 약간이나마 가사 노동에서 해방되어 삶의 질을 높이고 미세먼지로 인한 스트레스를 해결하는 두 마리 토끼를 잡아 보는 건 어떨까?

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

가장 큰 차이는 LDS 센서와 SLAM 알고리즘의 스마트 맵핑 기술의 적용 유무다.

### 스마트 맵핑 기술



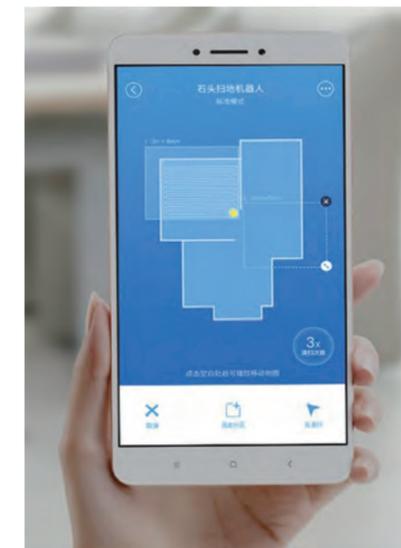
★ LDS 센서와 SLAM 알고리즘을 이용한 스마트 맵핑

이런 때일수록 집안을 깔끔하게 정돈하는 것만으로도 예방에 도움이 된다. 그중 미세먼지에 효과적인 물걸레 청소가 가능한 로봇 청소기, 샤오미 2세대를 소개한다.

### 2세대 3세대 4세대 5세대?

샤오미는 작년 말 5세대 로봇 청소기를 출시하면서 1세대부터 5세대까지의 로봇 청소기를 판매 중에 있다. 엄밀히 말하자면 1세대를 제외한 나머지 제품들은 협력 업체의 생산 제품이나 샤오미 제품으로 봐도 거의 무방하다. 5세대가 출시된 지금 2세대를 소개하는 부분이 의아할 수도 있을 것이다. 분명 세대가 거듭될수록 성능이 개선되어 더 좋은 제품이 출시되는 게 일반적이지만 샤오미 로봇 청소기는 3세대부터는 좀 더 저렴하고 보편적인, 샤오미다운 가격 경쟁력에 중점을 뒀기 때문이다. 즉 1~2세대는 고급형 라인업, 3~5세대는 보급형 라인업이라 볼 수 있다. 보급형과 고급형의

샤오미에서 자체 개발한 LDS 센서는 사람의 눈과 같은 역할을 한다. 청소기 위쪽에 볼록 튀어나온 부분이 LDS 센서인데 1초에 360도 모든 방향을 5번 스캔하고, 초당 1,800회의 레이저 신호를 주고받는다. SLAM 알고리즘은 사람의 머리와 같은 역할을 한다. NASA 무인 자동차에 활용되는 SLAM 알고리즘은 LDS 센서로 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. 스마트 맵핑 기술로 인해 스마트폰에 연동된 샤오미 앱에서 전체



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

글. 김영복 기자 / crapt@

★ (왼쪽부터)한소영, 서준엽, 이은미, 정지원, 이은지, 유혜진, 권익성, 김은영



아기자기와 귀여움의 최강자!

## 내 손안의 작은 농장 '타이니팜' 팀

8년이라는 긴 시간 동안 귀여움을 사랑하는 유저들에게 꾸준히 사랑받고 있는 팀이 있다. 모바일게임에 관심이 높은 유저라면 최소 한 번은 들어 봤을 만한 게임, '타이니팜'에 열정을 쏟고 있는 사주들을 만나 그들의 이야기를 들어보았다.

안녕하세요, 먼저 팀 소개를 부탁 드립니다.

**정지원** : 안녕하세요~ '타이니팜'은 SNG가 한창 붐이던 2011년에 시류에 발 맞춰 오픈한 게임입니다. 올해로 8년째를 맞이하고 있는 컴투스의 대표 장수 게임으로, '내 손안의 작은 농장'이라는 콘셉트를 가지고 출발했습니다. 현재는 거기에 머무르지 않고 다양한 콘셉트의 여섯 가지 맵과 1,000종이 넘는 동물을 서비스하며 계속해서 발전해 나가고 있습니다.

올해 '타이니팜'이 8주년을 맞게 되는데 소감이 어떠신지 궁금합니다.

**권익성** : 1주년이 어제 같은데 벌써 8주년을 맞이하다니 뿌듯합니다. 8주년을 지나서 10주년까지 유저 분들과 함께 하고 싶습니다.

**유아라** : 제가 입사하기 전부터 플레이하던 게임이 벌써 8년째 서비스하고 있고, 심지어 개발팀에 합류하여 함께 '타이니팜'을 서비스하는 게 굉장히 뿌듯합니다!

**김은영** : '타이니팜'이 벌써 8살이라니 시간이 참 빠른 것 같아요. 함께 나이를 먹어가기 애똥한 느낌도 드네요.

**유혜진** : 오래도록 사랑받는 게임인 것 같아 기쁩니다. 10주년, 20주년도 맞이하는 날이 오길.

**정지원** : 유저 여러분이 계속 함께해 주시고, 좋은 팀원들과 즐겁게 작업할 수 있어서 이렇게 오랜 시간 동안 서비스를 지속할 수 있었다고 생각하니 새삼 감회가 새롭습니다.

다른 게임과 다른 '타이니팜'만의 특별한 매력이 있다면 무엇이 있을까요?

**이은미** : 동물이 주인공인 아기자기함이죠. 동물을 좋아하는 사람으로서 매우 좋습니다.

**유아라** : 꾸준히 플레이를 해야 모을 수 있는 동물 컬렉션이 아닐까요?

**유혜진** : 아기자기한 동물들과 다양한 소품들로 내 맘대로 마을을 꾸밀 수 있다는 것. 알프스의 목장 같은 마을을 만들 수도 있고, 동화 같은 마을을 만들 수도 있고, 동물원도 꾸릴 수 있고, 맵별로 나눠어진 테마도 좋다고 생각합니다.

앞으로 어떤 동물들을 추가할 계획이신지요. 그리고, 동물들에 대한 아이디어는 어디서 얻으시는지요?

**김은영** : 올해는 현재 작업 중인 지구 동물들을 마저 추가할 예정입니다. 동물의 종류는 미정이지만 지구의 자연현상을 모티브로 한 신비하면서도 귀여운 동물을 추가할 예정이에요. 동물에 대한 아이디어는 주로 팀원들과 얘기를 하다가 나오는 편이에요. 모두들 동물을 좋아해서 서로 키우고 싶은 동물에 대해 얘기를 하며 그림으로 그려 보기도 하고, 그중 호응이 좋은 동물이 다듬어져 게임에 추가됩니다.

**정지원** : 애당초 동물을 좋아하는 사람들이 모여 있다 보니 개인적으로 게임에 넣고 싶었던 동물들에 대한 아이디어를 내거나 새로운 동물을 찾아보고 공유하는 일이 많습니다. 지금까지 물고기가 아이템이나 생산 건물로는 제법 들어갔는데 정식 동물로 서비스한 적이 없어서, 언젠가는 물고기를 추가해 보고 싶은 생각이 있습니다.

게임에 애착을 갖는 유저 분들이 많은 걸로 알고 있는데요. 유저 분들과 소통하면서 생각난 아이디어나 고민 등이 있다면 무엇인지 궁금합니다.

**이은지** : '타이니팜'의 다양한 건물과 소품, 동물들이 워낙 예쁘다 보니 그걸 이용해서 부러미블 같은 게임을 만들면 좋겠다는 아이디어가 있습니다.

**유혜진** : 유저 공모전이 유저들과의 소통이 가장 뛰어날 때인 것 같습니다. 유저 분들의 그림을 보면서 좋은 자극을 얻기도 하고, (커뮤니티에서) 인기 있는 그림들을 보면 유저 분들이 어떤 방향을 좋아하시는지 새삼 깨닫게 됩니다.

**서준엽, 정지원** : 공식 카페나 커뮤니티를 통해 유저 분들의 의견을 수시로 확인하고 있으며, 이벤트나 신규 개발 과정에서 가능한 경우 최대한 반영할 수 있도록 항상 노력하고 있습니다.

**김은영** : 유저 분들의 취향이 참 다양하다는 것을 알게 되었습니다. 모두를 동시에 만족시킬 수는 없지만, 모두에게 최애 동물을 만들어드릴 수 있도록 꾸준히 최선을 다하고 싶습니다.

'타이니팜'을 만들어 나가면서 보람을 느끼는 순간이 있다면 언제인가요?

**한소영** : 동물이나 아이템이 유저 분들 농장에 예쁘게 설치되었을 때입니다.

**권익성** : 유저 분들이 재밌다고 해주실 때와 지하철이나 버스 안에서 '타이니팜'을 하는 분을 봤을 때 정말 보람차죠.

**유아라** : 이벤트 공지에 유저 분들이 이벤트 동물이 예쁘다고 댓글을 달아주시거나, 이번 이벤트 열심히 참여하겠다고 하시면 뿌듯하고 보람을 느낍니다!

**유혜진** : '너무 예뻐서 벨로 질러버렸어요' 하는 글을 봤을 때!

반대로 '타이니팜'을 개발하면서 가장 힘들었던 에피소드가 있으시다면요?

**김은영** : 애정을 담아 만든 동물이 유저 분들께 귀여움 받을 때 보람을 느끼지만, 반대로 못생겼다고 미움 받을 때는 슬펐습니다. 모두 애정을 담아 만든 아픈 손가락이니까요!

**유혜진** : 내 머릿속에서만 예쁜 그림이었을 때. 분명 괜찮은 아이디어였는데 그림으로 표현하기 힘든 경우들이 많습니다.

**정지원** : 해마다 이벤트(할로윈, 크리스마스) 콘셉트를 짤 때. 이미 여러 번 서비스했던 이벤트라 새로운 컨셉을 만들어내는 것이 상당히 어렵습니다.

**유아라** : 처음 개발팀에 소속되었을 때 적응하기 조금 어려웠어요! 아무래도 플레이하는 입장과 개발하는 입장은 좀 다르니까요. ^^ 많은 컨텐츠와 동물들이 있어서 가끔 사소하게 헛갈리기도 했어요!

타이니팜 팀만의 특별한 문화가 있다면 무엇이 있는지 궁금합니다.

**한소영** : 회의 때 가끔 반려동물 근황을 소개하는 시간이 있습니다. 저는 반려동물이 없어서 물개 박사만 칩니다.

**김은영** : 서로 키우는 동물들을 자랑하는 문화가 있습니다. 주로 못생김을 어필합니다.

**정지원** : 키우는 반려동물 사진을 자랑하면 팀원들이 각자 그 사진에서 자기가 좋아하는 포인트만 캡처한 사진을 다시 올립니다. (입술 사이로 빠져나온 송곳니, 꼬부라진 발가락 같은 기묘한 포인트가 주로 선정됩니다)

**서준엽** : 여행을 다녀오면 '간식의 제안'에 간식을 올려놓는 의식을 치르고 있습니다. 팀원들은 그것을 먹으면서 무력무력 자라납니다.

**권익성** : 생일을 맞은 팀원이 지정한 간식으로 생일파티를 하는 문화가 있습니다.

2019년에 팀에서 이루고 싶은 목표가 있다면 무엇인가요?

**이은지** : 좋은 동료 분들과 '타이니팜'을 오래오래 서비스하고 싶네요.

**유아라** : 쉬고 계시는 농장주 분들도 돌아오실 수 있도록 모든 유저 분들이 흥미를 가질 만한 이벤트를 개발하고 싶습니다!

**정지원** : 유저 분들이 식상하다고 느끼지 않으실 만한 게임으로 만들어 나갈 수 있도록 계속 노력하겠습니다.

**강동화** : 지금 팀에서 진행하는 업무를 잘 마무리하고 싶고, 좀 더 내실 있는 팀이 되었으면 좋겠습니다.

**서준엽** : 작년보다 나은 콘텐츠를 제공하고, 좋은 결과가 나왔으면 좋겠습니다.

마지막으로 독자 분들께 한 말씀 부탁 드립니다.

**팀 일동** : 여러분의 관심과 애정으로 지금까지 '타이니팜'을 만들어올 수 있었습니다. 앞으로도 많은 사랑과 관심 보내 주세요.

(동물들이 농장주님들을 기다려요!!)

감사합니다~!

글. 윤주성 기자 / eagle@





마카롱



가라야게동



넛또동



마카롱

산책하기 좋은 6월!  
**두 배로 즐기는  
 석촌 송리단길 '맛집'**

산책하기 좋은 6월이다. 이번 호에서는 맑고 푸르른 여름의 시작을 맞아 잠실 석촌 호수 주변을 산책하며 만날 수 있는, 이른바 송리단길의 맛집 두 곳을 독자 분들께 소개해 드린다.

### 만푸쿠

주소 : 서울 송파구 오금로18길 4-9

본격적인 산책에 앞서 신선하고 부드러운 연어로 든든하게 배를 채울 수 있는 연어 덮밥이 유명한 '만푸쿠' 식당을 소개한다. 마음으로부터 전달되는 양질의 서비스와 고객의 만족을 위해 노력하는 満腹 (まんぷく) 만복이라는 의미를 지닌 이 식당은 언제나 오픈 전부터 가게 앞에 덮밥을 맛보기 위한 사람들이 북적이는 것으로 유명한 곳이다. 오픈하자마자 들어가려고 했으나 불가피하게 오픈한 지 한 시간 정도 후에 도착하니 이미 길게 늘어선 대기줄이 보였다. 불안한 마음으로 기다리는데 아니나 다를까! '연어 재료 모두 소진되었습니다.'라는 직원의 목소리가 들리고, 아쉽게도 이번에는 제일 유명한 연어 덮밥은 맛보지 못했다. 덕분에 이전엔 경험하지 못한 가라야게동(닭고기 튀김 덮밥)과 넛또동(일본식 청국장 덮밥)을 주문해보았다.

가라야게동은 통통한 닭다리 살로 되어 있으며, 튀김 옷도 두껍지 않아서 부드럽게 넘어갔으며, 닭고기 튀김들 사이에 귀여운 미니 고구마도 함께 있어서 달달한 맛까지 느낄 수 있었다.

넛또동은 일본식 청국장으로 알려져 있어 살짝 긴장했으나, 생각보다 향이 강하지 않았다. 먹을 땐 거의 맛이 느껴지지 않을 정도로 약했고, 식사가 끝날 즈음 향이 올라왔다. 끈적임이 있어 한 수저를 뜰 때마다 실을 끊어내느라 살짝 고생 아닌 고생을 했으나, 한식에는 없는 느낌이 라 재미있게 먹을 수 있었다. 다만 평소에 청국장을 싫어하는 분들이나 미끌미끌한 식감을 싫어하는 분들에게는 호불호가 갈릴 수 있어 메뉴 선택 시 참고하시기 바란다.

만푸쿠는 맛있는 식사뿐만 아니라 직원의 유쾌한 모습과 서비스도 유명하다. 가게에 들어가면 언제나 '미너 4층사 분들 오셨네요~', '오래 기다리셨죠? 대신 맛있게 해드릴게요~', '사랑합니다!'라는 대사가 난무한다. 때문에 즐겁게 웃으며 식사를 할 수 있으며, 재료 소진으로 원하는 메뉴를 마음껏 고르지 못했을 땐, 시원하게 "모든 분들께 새우튀김 하나씩 서비스 드립니다~!"를 외쳐준다. 그런고로 이번에는 새우튀김을 맛볼 수 있었으니 잊지 말고 눈치껏 서비스를 챙기자!

추가로 만푸쿠는 언제나 말만 하면 밥, 장국, 소스를 무료로 더 주기 때문에 배부르게 식사를 즐길 수 있다. 물론 대표 메뉴를 맛보기 위해서는 조금 부지런하게 방문하는 것을 추천한다.

### 버찌와 모모

주소 : 서울 송파구 송파대로 406

배가 불러도 디저트 배는 따로 있다 식사를 했으니 디저트를 만나러 가볼 차례! 든든하게 부른 배를 두드리며 만푸쿠에서 조금 걸어가면, 달달한 마카롱을 만날 수 있는 맛집인 '버찌와 모모'가 등장한다. 이 가게 또한 길게 늘어선 대기 줄을 심심치 않게 볼 수 있으며, 모든 마카롱이 판매되면 조기에 영업을 종료되어 오후 늦게 방문 시에는 굳게 닫힌 문을 만날 수 있으니 서둘러 찾아가 보시길 추천한다.

매일 판매되는 마카롱의 종류가 바뀌며, 이번 방문 때에는 무려 19종의 마카롱을 만날 수 있었다. 새콤달콤한 과일이 포함된 마카롱이나 과자나 초콜릿이 들어간 마카롱 외에도 다양한 마카롱이 판매되고 있어 메뉴를 고르는 재미도 쏠쏠하다.

많고 많은 메뉴 중, 과일 마카롱 2개(딸기 요거트&청포도 요거트)와 리얼 우유 1개, 밀크 초코 1개를 주문해보았다. 이게 어울릴까 싶지만 과일과 함께 달달한 마카롱을 한 입 먹으면 이보다 천국이 없다. 과일의 새콤함이 추가되어 상큼한 맛을 느낄 수 있으니 단 맛에 살짝 변화를 주고 싶은 분들께 추천하고 싶은 마카롱이다. 진하고 고소한 우유 향을 좋아한다면 화이트 초콜릿이 꼭 박혀 있는 리얼 우유를! 달달함으로 무장하고 싶다면 초코 과자가 들어 있는 밀크 초코를 주문해보기 바란다. 가게 안에 간단하게 마카롱을 먹고 갈 수 있는 자리가 마련되어 있지만 마카롱의 장점은 쉽게 들고 다니면서도 먹을 수 있다는 점이니 근처 석촌 호수를 산책하며 맛보는 것을 강력 추천한다.



# ‘별이되어라!’

## 시즌7 기념 프로젝트, 게임과 예술의 만남!

기자는 이번 호에서 ‘라이브 드로잉’의 대가 김정기 작가님을 만나 그의 손끝에서 재탄생하는 ‘별이되어라!’의 영웅들을 만나보기 위해 제작 현장을 찾았다. 그럼 지금부터 김정기 작가님의 작품과 그를 함께 만나보자.



혹시 모를 독자 분들을 위해 간단하게 소개 부탁 드립니다.  
안녕하세요 김정기입니다. 처음 만화 작업으로 시작해서, 미술학원, 영화·광고 콘티, 일러스트, 책 삽화 등등, 그림으로 할 수 있는 여러 일을 하다가 2011년 부천 국제만화축제에서의 라이브 드로잉을 시작으로 해서 알려졌습니다. 이후에 여러 나라를 돌면서 작품집 판매, 사인회, 전시, 수업, 라이브 드로잉을 하고 있습니다.

독자 분들께서 생소할 수도 있는 ‘라이브 드로잉’이란 무엇인지 설명 부탁 드립니다.  
드로잉이란 그림을 그릴 때 가장 기본이 되는 행위이며 이것은 오래전부터 하나의 장르고, 예술의 한 부분으로 자리 잡고 있었습니다. 작품을 감상하는 대중은 언제나 최종 결과물만을 접하곤 했습니다. 그것에는 많은 화가의 비밀스러운 기법들이나 과정들이 숨어 있습니다. 저는 현장 또는 영상물을 통하여 이 과정들을 직접 보여 주며 시작부터 완성까지를 생생하게 같이 즐길 수 있게 했습니다. 결과만이 아닌 과정을 보여주는 드로잉 행위라고 생각하시면 될 것 같습니다.

작업하시면서 ‘별이되어라!’의 영웅 중 인상 깊은 캐릭터가 있으셨나요?  
정말 많은 매력 있는 캐릭터들이 있습니다. 전 ‘화이트 헬’이라는 여자 캐릭터가 마음에 들었습니다. 제가 어릴 때부터 안경 낀 여성을 좋아했습니다. 그런 이미지에 생각도 못한 뿔이 나 있었습니다. 그녀를 둘러싸고 있는 여러 장식과 분위기가 맘에 듭니다. 이 묘한 느낌에 게임에서 직접 이 캐릭터를 플레이해 보고 싶었습니다.

‘별이되어라!’ 작업 시 전체적인 구도나 특별하게 집중한 포인트가 있다면요?  
각 시즌마다 스토리와 선과 악의 구조, 그리고 캐릭터들 간의 이해관계를 생각하며 그렸습니다. 특히 마지막 ‘화이트 헬’과 ‘로크-이펙트’의 마지막 신을 위하여 고민을 많이 했습니다. 그리고, 하나하나의 캐릭터들이 가지고 있는 다양한 포즈가 가장 중요했습니다. 그 캐릭터의 설정을 살리면서도 되도록이면 서로가 다른 포즈를 그리는 것이 관건이었습니다.

현장에 직접 와보니 음악이 흐르고 굉장히 자유로운 분위기인데 작업을 진행할 때 특별하게 신경 쓰는 부분이 있으신가요?  
그림을 그릴 때는 장소나 날씨, 시간 등 아무 영향을 받지 않고 그리는 스타일입니다. 노래 또한 조용한 것보다는 어느 정도의 생활 소음 등이 있으면 편안하기에 틀어놓곤 합니다. 평소에는 노래도 들지만, 영화나 스포츠 등을 틀어놓고 그리는 편입니다. 그 현장에서는 모든 스태프 분이 그림을 편하게 그릴 수 있는 환경을 만들어 주셔서 작업실에서 그리는 것처럼 즐겁게 진행할 수 있었습니다.

누구에게나 가끔은 슬럼프가 오기 마련인데 작가님만의 특별한 극복 방법이 있을까요?  
이런 말을 하면 싫어할 수 있지만, 전 아직까지 슬럼프를 겪어보지 못했습니다. 그러나 그림이 잘 안 그려지거나 그리기 싫을 때도 있습니다. 그럴 때는 잠시 붓을 놓고 그냥 쉬거나, 좋아하는 것 또는 그리기 쉬운 것들로 즐기는 편입니다. 그렇게 다시 자신감이나 감각을 채운 후에 다시 작업을 합니다. 그래서 저는 낙서작업이 많은 편입니다. 아무 종이나 들고 작품이라 생각 안하고 그냥 낙서를 하다 보면 다시 그림 그리는 것이 즐겁고 재미있어집니다. 그 부분에 스스로 감사한 마음이 있습니다.

그림을 그리고 싶어 하는 이들에게 조언하고 싶은 말이 있다면 부탁 드립니다.  
그림은 자기가 아는 만큼만 표현할 수 있다고 생각합니다. 그러므로 많이 보고, 듣고, 경험하고 수집하려고 노력하세요. 그림을 그리는 기술들은 너무나 많은 곳에서 잘 설명되고 있습니다. 조금의 경쟁력은 자신을 채우는 것에 달려 있다고 생각합니다.

작가님께서 아티스트가 좋아하는 아티스트가 되고 싶으시다고 말씀하셨는데, 그 꿈은 여전히 진행 중이신가요?

어릴 때 참 건방진 마음으로 그런 생각들을 가진 것 같습니다. 그것은 좀 많은 뜻을 내포하고 있습니다. 일반 대중들에게 인정을 못받더라도, 같은 길을 걸어오는 다른 작가님들에게 인정을 받는다는 신념대로 작업을 해 왔다는 뜻입니다. 즉 많은 길 중에 제가 가고 싶은 길을 가겠다는 것입니다. 지금은 솔직하게 많은 유명 작가님들과 친구가 되었으며, 손뼉을 쳐 주십니다. 물론 대중들도 많이 사랑해 주시고 있습니다. 계속 진행 중입니다.

작가님께서 그림을 그리는 동안 느끼는 즐거움이나 재미를 중요하게 생각하시는 것 같습니다. ‘그림을 그리는 즐거움’을 느끼는 것을 유지하기 위해 노력하거나 지키는 부분이 있다면요?  
전 그리는 사람의 감정이 그림에 담간다고 생각하고 있습니다. 그래서, 붓을 들고 있을 때 가장 중요한 점이 내가 즐거워야 한다고 생각합니다. 일에 관련된 그림보다는 낙서를 할 때가 가장 즐겁습니다. 어릴 때 방 안에서 배 깔고 낙서할 때의 그 기분을 유지하고 잊지 않으려고 합니다. 그림을 그릴 때는 제가 그 세계의 주인이자 창조주이며, 감독이 됩니다. 모든 것은 나의 손끝에 달려 있다고 생각하고 작업하고 있습니다.

끝으로 독자 분들께 한 말씀 부탁 드립니다.  
‘별이되어라!’ 작업을 하면서 오랫동안 이어져 온 이 게임의 세계관과 캐릭터들의 이야기를 나름대로 잘 표현하려고 노력했습니다. 잘 되었는지는 모르지만, 재미있게는 작업을 했습니다. 여러분에게도 이 전설 같은 이야기와 저의 즐거웠던 시간들이 잘 전해졌으면 좋겠습니다.

게임 QA 편

# 게임빌 QA팀 김성민 팀장

안녕하세요. 먼저 독자 여러분께 소개 부탁드립니다.

안녕하세요. 2007년부터 게임빌 게임 QA팀에서 근무 중인 김성민입니다. 사보를 통해서 독자 분들께 인사드리게 되어 영광입니다.

**와! 오래 근무하셨네요! 그동안 특별히 기억에 남는 일이 있다면?**

저보다도 오래 근무하신 분들도 계시지만 나름 오랫동안 같은 자리에서 근무를 했네요. 그동안 참 많은 일들이 있어서 그런지 특별히 하나를 꼽기가 힘드네요. 피쳐폰 시절에 치트가 들어간 빌드가 라이브 되기도 했었고, 마켓에 서비스 중인 빌드를 실수로 삭제해본 적도 있었습니다.(하하)

**QA팀에 대해서 잘 모르시는 분들을 위해서 이해하기 쉽게 설명 부탁드립니다.**

QA란 단어가 'Quality Assurance'의 줄임말로 작게는 게임의 버그를 찾는 것이지만 기획의 오류는 없는지 기획 단계에서 의도한 대로 밸런스는 맞는 지 재미가 있는지 유저 입장에서 불편하거나 불만이 생길 수 있는 부분은 없는지부터 기업, 마켓, 국가 정책에 맞게 서비스될 수 있도록 사전에 체크하는 일을 하고 있습니다.



★ 결혼식 사진

**요즘 QA에 입사하고 싶은 분들이 참 많아졌는데요! QA에 들어가기 위해서는 어떠한 능력들이 필요인지 알려주실 수 있으세요?**

필수는 아니지만 게임 QA이기 때문에 다양한 게임을 플레이해보고 게임 간의 장단점을 비교할 수 있는 시야도 필요하고 한 게임의 엔드 콘텐츠를 경험해보는 것도 필요합니다. 물론 게임은 잘하는 사람만 하는 게 아니기 때문에 게임을 못하는 사람도 QA에 필요합니다. 그래야 어떤 부분에서 어려움을 느끼는지 다른 시점에서 생각하는 것도 필요합니다. 그리고, 반복되는 업무가 많기 때문에 기본적인 인내심이 필요하고 논리적으로 자신의 생각을 표현하고 문서화하는 능력도 필요합니다.

**QA에 입사를 희망하시는 분들께 선배로서 조언을 해주신다면?**

신입 분들 기준으로 말씀드리자면 꼭 하고 싶다는 열정! 그리고 회사와 서비스하는 게임에 대해서 찾아보고 준비하는 것이 필요합니다. 특히 QA는 여러 명이 한 팀으로 일을 하고 다양한 부서와 커뮤니케이션을 해야 합니다. 방 안에서 혼자 게임만 하는 사람은 결코 적응하기 힘듭니다. 단순히 게임을 좋아하고 게임 회사에서 일하고 싶다는 열정만으로 지원을 하는 분들이 간혹 있는데 게임에 대한 열정이나 게임 회사에 대한 관심도 분명히 필요하겠지만, 그것뿐만이 아니라 QA가 어떤 일을 하게 되고 내가 하게 될 일은 내가 하고 싶은 일인지 진지하게 고민을 해봤으면 합니다.

**그동안 QA팀에서 즐거웠던 경험이 있다면 말씀 부탁드립니다.**

게임이 출시해서 좋은 성적을 내는 게 즐겁게 일을 할 수 있는 원동력이 되기는 하지만, 같이 일하는 후배들이 성장해서 프로젝트를 담당하고 승진하고 주변에서 인정받는 모습을 보는 게 가장 보람된 것 같습니다. 그리고, 저도 사내 커플이었다가 결혼을 했지만, 얼마 전 결혼한 김문기 파트장님과 조혜경 대리님 너무너무 축하드립니다.^^

**오? 사내 커플이셨나요~?**

아내 분과 어떻게 만나게 되셨는지 궁금합니다.

아내가 게임빌 마케팅팀에서 근무를 했는데 QA팀과 마케팅팀이 바로 옆

에 붙어 있었죠. 나이도 비슷하고 같이 자주 어울리다 보니 자연스럽게 가까워졌어요. (웃음) 지금도 아내가 같은 업계에서 근무하다 보니 서로 공감도 많이 하고 누구보다 저에 대해서 이해를 많이 해줍니다. 제게는 세상 둘도 없는 든든한 지원군입니다.

**분위기를 조금 바꿔보겠습니다. 평소 즐기는 취미가 있다면?**

기본적으로 게임하는 걸 좋아하지만 다른 취미로는 낚시를 좋아합니다. 한 달에 한 번 정도 장비를 준비하고 떠날 때 기대감과 즐거움은 어떤 스트레스도 날려버릴 수 있게 됩니다. 다만, 낚을 치고 오면 기분이 썩 좋지는 않아요.

**낚시도 인내심이 필요한 것으로 알고 있는데, QA에서 필요한 직무 능력과 비슷한 것 같아 보입니다. 어떻게 생각하세요?**

낚시가 기다림에 재미를 느끼고 잡아 올렸을 때의 쾌감은 어느 정도 비슷한 거 같습니다. 그러나 제 개인적인 생각으로는 낚시라는 취미는 개인 성향에 따라 다르다고 생각합니다. 팀원 중에서 낚시를 좋아하는 친구들과과는 정기적으로 출조를 하며 낚시를 함께 즐기고 있지만 흥미를 못 느끼는 동료들도 많이 있거든요.

**인터뷰에 응해 주셔서 진심으로 고맙습니다. 마지막으로 하고 싶은 말씀이 있다면?**

저를 다른 사람들에게 소개를 하거나 교육을 진행한 경험은 있어도 인터뷰 대상자가 된 건 처음이라서 많이 긴장을 한 것 같습니다. 이 사보가 나올 때면 가산으로 이전해서 새로운 기분이겠네요. 컴투스, 게임빌컴투스 플랫폼 여러분 반갑습니다~^^



# 숲성계의 훈담 다이어리

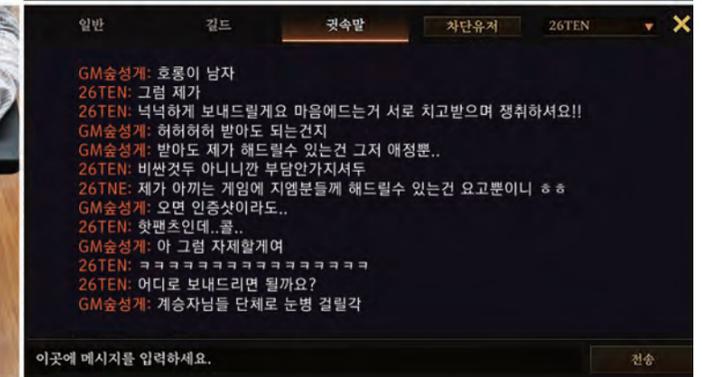
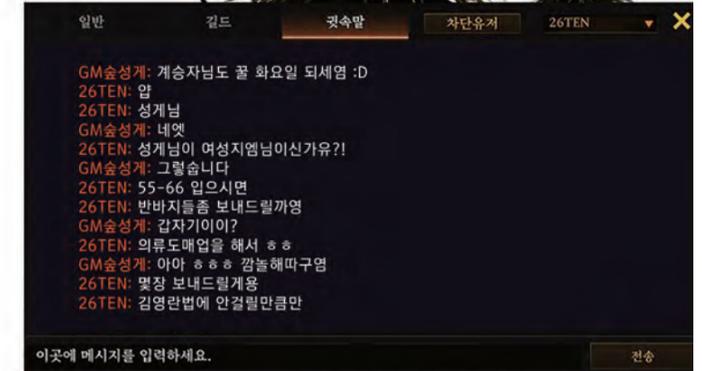
기적의 급상승으로 조명 받고 있는 '빛의 계승자'의 성공 요인은 유저들과의 각별한 소통 운영이었다. 여기 소통 운영의 정점을 보여주는 사례가 있다. 주목해보자.



## 4월 15일(월)

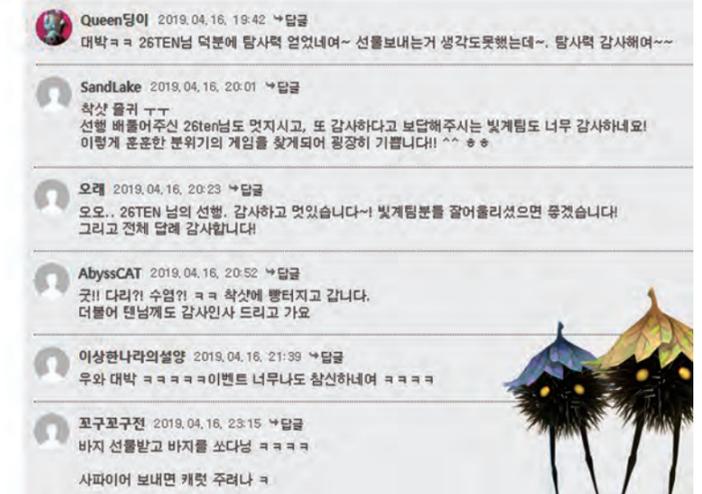
월요일이에요. 매일 출근하면 하는 고육 하는 카페 눈팅이 끝나서 이제 게임 채팅창을 구경하도록 해요.. 왜냐하면 카페에서는 잘 볼 수 없는 빛계에 대한 불만이 게임 안에서는 더 많거든요. 잘 보고 들어야 해요.  
오잉!! 귓속말이 와있어요. 버그 신고인가앗! ▶▶

GM인생 5년 차에 빵, 사탕, 설렁탕은 받아봤지만 바지는 첨인걸.. 신선해..



## 4월 16일(화)

택배다 택배!!! 요즘 택배 짱 빨라요. 한국 좋은 나라. 호롱 아 이거 좀 들어봐 사진 찍게~ 근데 니꺼는 없다고 하셔서~ 오오오 생각보다 많이 보내주셨는데 총 10개?! 깔아놓고 구경을 해보도록 해요..  
쟁탈전에서 성계는 세 개만 획득했어요. 빛계하고 침 받아 본 선물이라 즐거워요.  
내일 출근할 때 입을 거예요. 선물을 받았으니 자랑도 하고 보답도 해야겠어요.  
선물을 보내주시 [26TEN]계승자님 이름으로 한국 서버 모든 계승자님들에게 전설 장비 선택권이랑 탐사력 1000개를 드렸어요. 계승자님들이 신선한 이벤트에 다들 즐거워 하셨어요.



숲성계의 다이어리 발췌

## 🎁 6월호 당첨자 발표    안시형, 조혜경님 축하드립니다!



당신의 무한한 상상력을 기대합니다.  
말풍선에 위트있는 멘트를 넣어  
사진 촬영 후 보내주세요.  
추첨을 통해 문화상품권을 드립니다.

\* WE WIT 삽화는 사우분들의 참여로 만들어 집니다.  
멋진 솜씨를 뽐낼 금손 사우들께서는 언제든지  
편집부에 문의 주세요~!  
(이 코너는 임직원만 참여 가능합니다)

기간 : 2019년 6월 16일  
메일 : gcnews@gamevilcom2us.com  
회사, 소속, 이름, 연락처를 함께 적어주세요

# ‘빛의 계승자’

유저 박상현 님 편



안녕하세요! 반갑습니다. 소개 부탁 드려도 될까요?

안녕하세요. ‘여캐빌런’으로 불리며 최근 방송에까지 손을 뻗친 전형적인 ‘겜덕’ 짜몽이라고 합니다.

많은 수집형 RPG 중에 ‘빛의 계승자’를 플레이하게 된 계기는 무엇이었나요?

정말 우연히 알게 되었습니다. 게임을 하기 위해 아이패드를 구매하고 앱스토어를 구경하던 중에 ‘오늘의 게임’ 항목에 올라와 있었더라고요. 다크 판타지를 좋아하는 저로서는 배경과 캐릭터 디자인(예능)이 상당히 마음에 들어서 시작하게 되었습니다. 지금은 주변 사람들에게 커피 한 잔 주며 열심히 영입하는 중입니다.

‘빛의 계승자’는 개발자와 유저 간 소통이 활발한 편인데요. 혹시 개발자에게 게임 내 요소에 대해 얘기하고, 피드백을 받아보신 경험이 있으신가요?

아마도 레오님의 블랙리스트가 있다면 저도 이름이 적혀있지 않을까 싶은 정도로.. 끈질기게 건의를 했습니다. 저는 간략한 답변이 아닌 자세한 설명으로 납득을 시켜줄 수 있는 답변을 원하다 보니 같은 건의 글도 만족스러운 답변을 받을 때까지 지속적으로 올리고 있습니다. 물론 전부 자세하게 설명을 받을 수 없다는 것은 이해하고 있습니다. 허나 앞으로도 제 건의 방식은 바뀌지 않을 예정이니.. 레오님에게 언제 한 번 선물 하나 보내드려야 할 것 같네요. 얼마 전에 바지를 받으셨으니.. ‘빛계’ 로고 티셔츠로 드려야 할까요?

유저들을 위해 카페 내 다양한 공략을 작성해주고 계신데, 이런 열렬한 활동의 배경을 여쭙봐도 될까요?

저는 게임을 시작하면 가장 먼저 공략들을 살피며 어떤 방식으로 하면 좋을지 구상을 한 후에 계획을 세워 거기에 맞춰가는 플레이를 합니다. 가장 도움되었던 글이 ‘양전’님의 공략글이었는데요, 처음 하는 분들도 이해하기 쉽게

풀어주셔서 게임 이해가 잘 됐었습니다. 그 이후에도 찾지 못한 정보가 있으면 질문 글을 작성했었는데, 많은 분들이 친절하게 답변 달아 주시는 걸 보고 정말 놀랐습니다. 그 때부터 ‘나도 도움이 되는 글을 작성해보자’라고 생각했습니다. 현재는 자세하게 작성된 글들이 많아서 그 글들을 참고하며 최대한 간략하고 이해하기 쉬운 공략글을 작성하고 있습니다.

그리고보니 방송도 열심히 하고 계신데, ‘빛의 계승자’ 콘텐츠 방송 계획을 여쭙봐도 될까요?

현재 방송하는 주 콘텐츠가 일일 퀘스트(숙제), 대전, 무한 대전, 나락의 탑입니다. 그 외에 뽑기 등 그날의 기분에 따라 진행하는게 있지만 추후 콘텐츠가 생김에 따라 변동이 있을 것 같습니다. 빛린이 분들이 궁금한 것을 질문을 하고 해결해주는 교육 방송을 하고싶었는데.. 왜 제 방송에는 ‘괴수’분들이 많이 오시는지 모르겠네요. 빛린이 분들 부담 없이 물어봐 주세요!

지금 막 설치하고 게임을 권 유저에게 전해주고 싶은 팁이 있다면 어떤 것이 있을까요?

시작부터 리세마라 하지 마세요. 일단 게임을 해보고 자신에게 맞는 게임인지 아닌지를 경험해 보고 그 때 하셔도 늦지 않습니다. 카페를 보고 있으면 길게는 2~3일 까지도 리세마라를 하시는 분들이 종종 보이는데.. 그 분들도 잠깐 하시다가 떠나시는 분이 많더라고요. 빛계는 게임 난이도가 쉬운 편은 아닙니다. 오히려 신경 써야하는게 많아서 어려운 편이죠. 그래서, ‘빛의 계승자’라는 게임에 대해서 이해를 하는게 가장 첫 번째 숙제라고 생각합니다. 새로 시작 하시는 유저 분들, 리세마라와 과금은 생각하지 마시고 일단 게임을 즐겨보고 그 후에 생각을 해보는 건 어떨까요?



정리. 황준혁 기자(GC플레이어) sakakibara328@naver.com

# 겜·알·못을 위한 ‘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. 이번 호에서는 겜.알.못(게임을 잘 알지 못하는 사람)을 위한 몇 가지 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 묶는다는 뜻으로 정글링을 하지 않는 사람이 크립을 공격하여 어그로를 끌고, 정글링을 하는 사람이 피해를 덜 입게 함과 동시에 크립에게 피해를 주는 것이다. 다시 말해 정글링하는 사람을 도와주는 것을 가리킨다.

예시) 바텀듀오님 리쉬 좀 부탁 드립니다~

## 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!

## 논타깃팅(Non-Targeting)

‘논타깃팅’, 혹은 ‘논타깃팅 공격 방식’은 특별하게 목표(타깃, Target)를 지정하지 않고 캐릭터가 바라보는 방향으로 무기를 휘두르면, 해당 방향과 무기 범위 안에 있는 적들이 얻어맞는 공격 방식을 말한다. 활과 같은 원거리 무기라면 화살이 날아가는 궤도 안에서 가장 먼저 맞는 적에게 데미지(Damage)를 입힌다.

예시) 음파는 논타깃팅 스킬이니까 신중하게 사용하세요!

# Quiz

## 뇌섹인이 푸는 센스 퀴즈 메르세데스가 쓰고 있는 모자는?

메르세데스, 데스크라운, 그램왕 앞에 분노의 모자 2개와 페어리의 모자 3개가 놓여 있다.  
알 수 없는 힘에 묶여 한 줄로 서 있는 세 사람에게 랜덤으로 모자가 씌워졌다.  
세 사람 모두 몸을 움직일 수 없어 본인의 모자를 볼 수 없지만, 자기 앞 사람의 모자는 볼 수 있다.  
그램왕(뒤)은 자신의 모자가 무엇인지 모르겠다고 한다. 데스크라운(중간)도 모르겠다고 한다.  
메르세데스(앞)는 자신이 무슨 모자를 썼는지 알겠다고 한다.

**메르세데스는 무슨 모자를 쓰고 있을까?**



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

기간 : 2019년 6월 16일  
메일 주소 : gcnews@gamevilcom2us.com(주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

5월호 문제 : 경기장에 들어가기 위한 패스워드는?  
정답 : 선수들의 등번호가 패스워드다. 마이클 조던은 23, 베이비루스는 3. 디에고 마라도나는 10,  
따라서 정답은 23310  
당첨자 : 하제훈(울산시 동구), 최운형(서울시 강서구), 조현우(서울시 서대문구)

글. 정은원 기자 / whitenine@



# EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



## 장혜리 기자

독자의 입장에서만 읽어왔던 사보에 기자로 참여한다는 흔치 않은 경험을 하게 되어 즐거웠습니다. 그동안 막연하게만 알아 왔던 것들에 대해 좀 더 자세히 탐구해볼 수 있는 의미 있는 시간이었습니다. 고생하신 모든 분께 감사드립니다.



## 기호준 기자

회사 사보에 참여하게 되면서 떨리고 긴장되는 부분이 많았는데, 인터뷰를 진행해보니 정말 재미있고 흥미로운 경험이었습니다. 앞으로 기회가 된다면 또 사보 기자로서 새로운 코너를 맡아보고 싶습니다.



## 김영복 기자

새로운 경험입니다. 매번 재미있게 보는 입장에서 막상 참여하여 기사를 써보니 쉽지가 않네요. 사보를 준비하느라 고생하신 홍보실 분들과 모든 기자님들 수고하셨습니다.



## 정우혁 기자

사보 기사를 처음 해봤는데, 제가 좋아하는 주제에 대해서 작성할 수 있어서 재미있었고 좋은 추억이 된 것 같습니다.



## 정은원 기자

어쩌다 보니 하필이면 가장 바쁠 때 사보 작업도 진행하게 되었는데, 편집부에서 도와주신 덕분에 잘 마무리지을 수 있었습니다 :D 퀴즈 푸는 거 생각보다 재밌었으니까 꼭 풀어보시고 행복한 일 가득한 6월 되세요!



## 이영기 기자

두 번째 사보 기자단! 처음의 어색함과 달리 재미있는 시간이었습니다. 세 번째는 더 잘하도록 노력할게요!!



## 김만재 기자

처음에는 사보의 한 부분을 담당한다는 것에 대해 걱정이 있었지만, 뜻밖에 재미있고 유익한 경험이었습니다. 사보에는 많은 분의 노력이 들어가 있다는 것을 다시 한번 깨달았고, 다음부터는 더 꼼꼼하게 읽어갔다고 느끼게 되었습니다.



## 김선진 기자

이번 기회를 통해 게임을 즐기고 소개할 수 있어, 뜻 깊은 시간이었습니다.



## 김승민 기자(GC플레이어)

이번 사보에 기자로 참여하는 소중한 경험을 하게 되어서 정말 기쁩니다. 단 한 장의 콘텐츠라도 정성과 노력이 많이 들어간다는 사실을 깨닫게 되었습니다. 서툴렀지만 뿌듯한 감정이 드네요! 제가 담당한 인터뷰 진행에 도움을 주신 분들 모두 감사 드립니다.



## 전정선 기자

평소 가던 맛집을 기자가 되어 소개하게 되다니 색다른 경험을 할 수 있어 즐겁고 재미있었습니다! 모두 행복하세요~



## 권구철 기자

막상 기사를 쓰다 보니 사보를 읽던 것과 다르게 많은 시간과 노력이 들어간다는 걸 알았습니다. 기자단 분들의 노고에 큰 박수를 보냅니다. 행복하세요~



## 정재한 기자

회사의 여러 활동을 알게 된 좋은 기회였습니다. 앞으로도 정말 의미 있는 일들이 계속되길 희망합니다.



## 권영재 기자

기자 활동을 통해 새로운 얼굴들을 취재하면서, 값진 경험을 얻었다고 생각합니다. 취재에 도움을 주신 분들 모두 감사합니다.



## 이승훈 기자

취재를 통해 게임빌 컴투스에 대한 유저들의 인식과 관심을 알 수 있는 좋은 기회였습니다. 개인적으로도 게임빌-컴투스에서 사기 증진과 홍보에도 관심을 많이 갖고 계신 것을 알 수 있는 좋은 기회였습니다. 열심히 회사 생활하도록 노력하겠습니다!



## 황준혁 기자(GC플레이어)

서포터즈인 저에게도 사보에 참여할 기회를 주셔서 정말 기쁩니다. 부족한 점도 많았지만 잘 도와주신 덕에 무사히 마칠 수 있었던 것 같습니다. 작성에 도움을 주신 모든 분들께 감사드리고, 제 글을 읽어주신 분들께도 감사 드립니다.



## 이호연 기자

기자단 선정되면서 걱정이 많았는데 도움 주셔서 정말 감사했고, 사보를 만들기까지 많은 분들의 수고와 노력이 필요하다는 점 다시 한번 깨닫게 되었습니다.



## 서예찬 기자

회사의 월간 사보를 만드는 일에 함께할 수 있는 기회가 주어져 즐거웠습니다. 보다 많은 걸 전달드리기보다 생각거리를 공유해 볼 수 있을만한 주제를 정했는데, 어떻게 받아보실 지도 궁금합니다. 이번 달도 사보 함께 만드시느라 모두 수고하셨습니다~



## 조은비 기자

처음에는 걱정 되었지만 기자로서 참여해보니 정말 보람되고 뿌듯한 경험이었던 것 같습니다. 이런 기회를 주신 게임빌과 컴투스에게 감사드립니다. 모두 수고하셨습니다



## 김혜림 기자

기자단 활동을 통해 많은 게임들을 찾아보고 이전에는 몰랐던 다양한 게임용어들도 알 수 있어서 즐거웠던 경험이었습니다~! 사보를 준비하신 모든 분들 고생 많으셨습니다! 감사합니다. :)



## 김다운 기자

김정기 작가님의 라이브 드로잉을 실제로 볼 수 있는 흔치 않은 경험을 통해 매우 뜻깊은 기자 활동을 한 것 같습니다. 사보를 제작하는데 많은 분들의 수고와 노력이 들어간다는 것을 알게 되어 앞으로는 더욱 감사한 마음으로 모든 기사를 정독하도록 하겠습니다 :)



## 정다빈 기자

업무에 집중하는 시간이 많다 보니 주변을 둘러볼 시간이 부족했다는 점을 미처 모르고 있었던 것 같습니다. 기자단 활동을 하면서 업무 외, 담당 게임 외적인 것들 등 잠시 주변을 둘러볼 수 있는 기회가 되었다고 생각합니다.



## 김진일 기자

처음 기사를 써야한다는 것에 부담이 많이 되었습니다. 글을 쓰는 것이 되게 낯설고, 조심스럽고 또 어려웠습니다. 하지만 '서머너즈 워' 5주년 이벤트에 관해 기사를 쓸 수 있어 영광이었고, 좋은 경험이었습니다.



## 김진성 기자

전문적인 기자는 아니지만, 직접 해 보니까 기자 직업 체험을 한 것 같은 기분이 드네요. 본래 업무와 확연히 다른 신선한 경험을 할 수 있는 좋은 기회였습니다~



## 윤주성 기자

인터뷰를 준비하며 더욱 팀에 관심을 갖게 되고 평소와 다른 관점으로 생각할 수 있어서 재미있고 즐거웠습니다. 사보가 많은 분들의 수고로 만들어 진다는 것을 몸소 배울 수 있었고, 사보 기자를 고민하신다면 꼭 하시기를 추천 드립니다.



## Pulitzer Prize

게임빌컴투스뉴스에는 매일 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 **풀리치상**을 시상합니다. 2019년 5월호 대망의 사보 풀리치상 수상자들을 지금 공개합니다.

### 5월호 신혜정 기자



사보 기사를 하면서 좋은 추억이 생겼는데 풀리치상까지 받게 되어 너무 기쁘고 감사드립니다. 예전에는 사보를 챙겨보는 편이 아니었는데, 기사 하나하나에 많은 분들의 노고와 애정이 담겨 있다는 것을 알게 되니 기사를 정성 들여 읽게 되네요. 사보 진행하며 여러모로 많이 가르쳐 주시고 도움 주신 편집부와 피곤하신데도 유쾌하게 인터뷰해주신 박호용 사우님께 감사드립니다. 촬영장에서 어색하지 않게 대화해주신 컴투스 사우님들께도 감사를 전하고 싶습니다.

### 5월호 임성훈 기자



글 쓰는 재주가 부족한 제가 이런 상을 받게 되어 정말 영광입니다. 업무에 치여 기자가 되었다는 사실도 감빱하던 중 일말결에 인터뷰 기사를 진행하게 되었고, 부랴부랴 인터뷰 질의서를 작성하고 인터뷰 후 기사를 작성하느라 정신이 없기도 했지만 처음 해보는 일이라 나름대로 즐거움도 있었습니다. 인터뷰에 응해주신 마나코어와 노바팩토리 양사 대표님들과 매달 사보를 만들기 위해 고생하시는 여러분께 감사드립니다.

## Communications

Talk Knock

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

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

★ 혹시라도 사보 구독을 원하지 않는 분들도 메일로 알려주시면 반영하겠습니다.

### ★당첨★ yugg1125

표지부터, 첫 장부터 역시 <게임빌컴투스뉴스>는 남달라요. 재밌는 게임처럼 다채로운 색상, 다양한 이야기 그리고 지루할 틈을 주지 않고 등장하는 다각도의 이벤트 등! 독자와 쌍방향으로 적극 소통하고자 하는 모습이 정말 보기 좋습니다. 앞으로 매달이 즐거워질 것 같아요~^^

### ★당첨★ Raitai

2013년부터 하루의 시작과 끝을 컴투스 프로야구와 함께 하고 있습니다. 해외여행 가서도 포켓 와이파이를 이용해 딱딱딱 즐긴답니다. 그래서 이번호 게임 포커스로 조명된 컴투스 프로야구 2019를 가장 관심 있게 읽었습니다. 생생한 경기장 묘사를 위해 촬영한 NC파크 사진 촬영한 비하인드 스토리도 알게 돼 좋았습니다. 사보를 통해 봄맞이 나무 심기 같은 컴투스 임직원들의 봉사활동도 접할 수 있었습니다. 앞으로도 컴투스의 게임뿐 아니라 사회공헌 등 다양한 소식 기대하겠습니다~^^

### ★당첨★ sj\_love0227

친구 덕분에 게임회사 잡지가 있는 줄 처음 알았는데, 생각보다 재미있고 정보도 다양하네요. 특히 마라탕 재미있게 읽었습니다~ ^^ 평소 생각했던 게임회사의 이미지보다 되게 밝고 활기찬 것 같아요. 앞으로도 더 재미있는 내용 부탁드립니다.



# 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.



# 컴투스 프로야구 2019

