

Top Finger, '서머너즈 워' 유저, '펠릭스 아린'
Special, 아이디어 공모전 개발 스토리, 'Slice Battle'
Cover Story, '금정의 아이콘' 홍승준 실장
Partners, 배성재와 함께한 '프로야구 슈퍼스타즈'
Game Focus, '탈리온' 국내 출시
게피컬쳐, 행복한 '제주마라톤' 일지
Special, 감동의 발레 공연 '지젤' 감상기
Special, 글로벌 게임문학상 2019 '공모자들'
Job&Gates, 테크PM 송대용 팀장 편



BTS VS 골프

TV 채널 간격만큼 떨어진
요즈음 각기 꽃혀 있는 것들
중2병을 넘기고 사십춘기를 이겨야 하는 아빠와 딸

체온을 넘나드는 한중막 같은 8월에는
대책 없고 계획 없는 여행을 꿈꿔보고,

먼 훗날 어렴풋이 떠올릴
투닥거리는 추억을
사람들 사이에 있다는
그 섬 모래사장에 남겨 놓고 싶습니다.

...

우리 인생이란 교향곡에
도돌이표만 있진 않을 테니.
8월엔 건강한 일탈을 ^^





Eluna

엘룬



2019. 8. AUGUST

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

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

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

'GAMEVIL COM2US NEWS' 2019년 9월호에는
더욱 다양한 독자 분들의 소리를 담고자 합니다.
구독을 원하시는 분들은 아래 주소로 접속해주세요.

www.gamevilcom2us.com/gcnews



발행인 송영준
편집인 김익현
기획·편집 게임빌컴투스뉴스 편집부
디자인 박선영
사진 고대근, 강성주
기자 게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스블랫폼 임직원, 그리고 독자 여러분

게임빌컴투스뉴스 2019년 8월호 / 통권 제147호(Since 2001. 11.)
발행일 2019년 7월 31일 / 2001년 11월 장간호 발행(월간 비매물)
발행처 게임빌 / 서울시 금천구 가산디지털1로 131 BYC하이시티 A동
정보긴행동 신고 일자 2018. 7. 5. 신고 번호 공천, 라00216

Game Market

- Overseas
- World Game Now
- Product
- Korea
- Overseas

Inside G-C

- Company
- Marketing News
- Marketing Insight
- Marketing Case

Play Game

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

Game People

- People
- Cover Story
- Interview
- Wiki
- Partners
- Life
- Game
- Fun
- Game
- Game
- Info
- Game
- Game

Game Mania

- Mania
- Game
- User
- Game
- Game



Congrats

Welcome Welcome

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

게임제작1본부 안명달 차장 / 게임제작2본부 김민균 과장 / 게임제작2본부 박용순 대리
/ 경영전략부문 이한솔 과장 / 제작2본부 신혜빈 사우 / 개발운영실 이종건 책임
/ 제작1본부 김창호 사우 / 경영관리본부 권재학 과장 / 개발운영실 김성경 차석
/ 정보보호실 김경연 실장 / RP사업실 조현수 과장 / 제작3본부 박민욱 차석
/ 김혜임(Japan) / 안세빈(Japan) / Stanley Ho(USA) / Eunice Kim(USA)
/ Khanh Tran(Europe) / Sebastian Beiler(Europe) / 광익진(Taiwan)

Congratulations

게임빌 인재채용팀 김태영 과장, 결혼!

김태영 과장이 8월24일 역삼동 역삼GS타워에서 결혼식을 올립니다.
두 사람의 사랑이 더 큰 사랑으로 커 나갈 수 있도록 앞날을 축복해 주세요!

컴투스 FG사업팀 이선경 사우, 결혼!

이선경 사우가 8월 17일, 삼성동 소노펠리체에서 결혼식을 올립니다.
믿음과 사랑으로 영원히 하나됨을 축복해 주세요!

컴투스 운영기획팀 강승현 대리, 결혼!

강승현 대리가 8월 31일, 반포동 아펠가모에서 결혼식을 올립니다.
참된 사랑의 결실을 맺는 두 사람을 기쁘게 축하해 주세요!

TWO IN MEDIA

147호 2019년 8월호



게임빌-컴투스, 대학생 서포터즈 ‘GC 플레이어’ 2기 모집

게임빌-컴투스(대표 송병준, WWW.GAMEVIL.COM / WWW.COM2US.COM)가 대학생 서포터즈인 ‘GC 플레이어’ 2기를 모집 중이다. 게임빌-컴투스가 공동으로 진행하는 ‘GC플레이어’는 게임빌과 컴투스에 관심이 많은 대학생(휴학생 가능)이면 누구든 지원이 가능하며, 이달 15일까지 지원 서류를 받는다. ‘GC 플레이어’ 2기는 8월부터 12월까지 5개월간 양사의 게임은 물론 채용 콘텐츠 등 회사 내부의 다양한 소식을 알리는 역할을 수행한다. 모집 분야는 사진과 글 중심의 콘텐츠를 제작하는 기자팀과 영상 콘텐츠를 제작하여 서포터즈 활동에 나서는 영상팀으로 나뉜다. ‘GC 플레이어’가 제작한 콘텐츠들은...



SWC 2019 한·미·일 지역 예선 개최, 그룹 스테이지 진출자 선발 완료

모바일게임 기업 컴투스는 글로벌 히트작 ‘서머너즈 워: 천공의 아레나(이하 ‘서머너즈 워’)'의 글로벌 E 스포츠 대회 ‘서머너즈 워 월드 아레나 챔피언십 2019(SWC 2019) 한국 및 미주, 일본 지역 예선을 각각 실시하고 해당 지역 그룹 스테이지에 진출할 대표 선수 선발을 완료했다고 15일 밝혔다. 지난 13일 온라인으로 개최된 ‘SWC 2019’ 한국 지역 예선은 아시아퍼시픽컵 본선 대회에 앞서 지역 그룹 스테이지에 출전할 한국 대표를 선발하는 관문으로, 한국 선수가 출전하는 이번 대회의 첫 경기에 많은 국내 유저들의 관심이 모였다. 한국 지역 예선에는 사전 신청자 중 ‘서머너즈 워’ 월드 아레나 시즌8...



게임빌, 글로벌 히트 RPG ‘엘룬’ 국내 출시 앞두고 업데이트

게임빌(대표 송병준, WWW.GAMEVIL.COM)이 신작 ‘엘룬(ELUNE)’의 국내 출시를 앞두고 업데이트를 진행한다고 10일, 밝혔다. 앞서 대만홍콩마카오 지역에 먼저 선보인 이 게임은 현지 유저들과 꾸준히 소통하며 마니아층을 늘려나가고 있다. 게임빌은 17일로 예고된 국내 출시를 앞두고 이번 업데이트를 통해 게임성을 더욱 가다듬고 유저들이 게임에 몰입할 수 있도록 편의성 개선에 나선다. UI와 UX를 복잡하지 않고 직관적으로 개편하여 게임의 쾌적함을 도모한다. 각각의 차원에 11개의 스테이지로 구성된 모험 콘텐츠는 동선을 개편해 유저들의 몰입감을 높인다. 성장 진화 방식은 기존의 라이처에서 클래스로써잇으로 변경한다. 유저 친화 프로모션도 풍성하게 진행한다...



컴투스, 미국 샌디에이고 코믹콘 참가... ‘서머너즈 워’ 현지 교류 박차

모바일게임 기업 컴투스는 지난 17일부터 닷새간 미국 캘리포니아 주 샌디에이고에서 열린 ‘샌디에이고 코믹콘 인터내셔널(SDCC, 이하 샌디에이고 코믹콘)’에 참가했다고 밝혔다. 코믹콘은 1970년 미국 샌디에이고에서 시작해 현재는 전 세계 20여 개국에서 개최되고 있는, 글로벌 최고의 대중문화 콘텐츠 전시회다. 그 중 코믹콘의 발원지이자, 대중 문화 팬들의 성지라 불리는 샌디에이고 코믹콘은 세계 최대 규모로, 올해도 수 많은 관람객이 찾으며 볼거리와 문화 콘텐츠를 경험했다. 컴투스는 지난 해에 이어 올해 2년 연속으로 샌디에이고 코믹콘에 참가하고, 자사의 글로벌 인기작 ‘서머너즈 워: 천공의 아레나...

World Game Now

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



마이크로소프트, 소니, 닌텐도 게임 콘솔 관세 반대 공동서한!

마이크로소프트와 소니, 닌텐도는 비디오 게임 콘솔에 대한 25%의 관세에 반대하는 공동 서한을 작성했다. 관세에 영향을 받는 게임 콘솔에는 비디오 게임기, 게임 컨트롤러, 아케이드 게임 등이 포함된다. 지난 6월 게재된 공동 서한은 광범위한 비디오 게임 관련 관세를 삭제해 달라는 ESA의 요청에 대한 지지를 표명하고 있으며, 미국의 게임 산업에 미칠 수 있는 막대한 영향을 요약하고 있다. 서한에 따르면 2018년 미국으로 수입된 비디오 게임기의 96% 이상이 중국에서 왔고, 최대한 적은 이윤만을 남기고 팔리기 때문에 25%의 관세는 소비자들에게 전가될 수밖에 없다고 한다.

트위치, 정기구독자 방송 시스템 도입

트위치는 스트리머가 정기구독자, VIP, 매니저를 위해 독점적으로 스트리밍할 수 있는 새로운 기능을 도입했다. 이 기능은 시청자들로부터 유료 구독을 받을 수 있는 제휴사와 파트너 스트리머에게 제공되며, 스트리머는 지난 90일 이내에 트위치의 커뮤니티 지침을 위반한 적이 없어야 한다. 정기구독자 방송은 정기구독자가 아니어도 미리 보기를 이용할 수 있지만, 구독료를 지불하지 않으면 전체 방송을 시청할 수 없게 된다. Twitch Prime 회원에게 부여된 월별 무료 정기구독을 사용하는 것도 동일한 방식으로 적용되며, 해당 채널의 정기구독자 방송을 이용할 수 있다.

중국 ‘차이나조이 2019’ 개최

8월 2일부터 5일까지 중국 상하이에서 중국 최대의 게임쇼인 ‘차이나조이 2019’가 열린다. 이번 ‘차이나조이 2019’에는 e스포츠와 게임 라이브 스트리밍 콘텐츠에 대한 내용이 주를 이룰 것으로 알려져 있으며, 중국 게임 업계의 화두로 떠오른 자체 IP 제작에 대한 논의가 활발할 것으로 보인다. 참여기업으로는 텐센트, 구글, 유니티, 에픽게임즈 등 21개국의 유명 게임 관련 기업들이 참여하며, 한국에서는 카카오킴즈, 라인게임즈가 자체 부스를 여는 것으로 전해졌다.

Pioneers

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



GAMEVIL COM2US USA

'All Star Game Week' 행사 참여

지난 7월 5일부터 7월 9일까지 5일간 열린 ‘올 스타 게임 위크 (All Star Game Week)’에 게임빌-컴투스 미국지사가 초대받았다. 클리블랜드 플레이볼 파크에서 열린 이번 행사는 약 15만 명의 MLB 팬들이 모여 성황리에 진행되었으며, 게임빌과 컴투스에서 서비스하고 있는 MLB 타이틀 게임을 선보이고 팬들과 즐거운 시간을 가졌다.



GAMEVIL COM2US EU

'서머너즈 워' 5주년 기념 거리 예술 행사

게임빌-컴투스 유럽지사는 ‘서머너즈 워’ 5주년 기념일을 맞이해 프랑스 파리에서 길거리 예술 행사를 열었다. 이번 행사에서는 유명 거리 예술가 ‘Lavo//Matik crew’ 와 ‘Andrew Wallas’ 뿐만 아니라 ‘Pikanoa’ 그리고 ‘Check’도 팀을 이루어 이누가미, 페어리, 픽시의 2차 각성과 새로운 태생 오성 몬스터인 뱀파이어로드에 이르기까지 인상적인 거리 벽화를 선보였다.

GAMEVIL COM2US VN/TH

'정복자 챌린저 시리즈' - 특별 콜라보 방송

게임빌-컴투스 베트남 및 태국 지사가 독특한 ‘서머너즈 워’ 특별 이벤트 경기를 함께 선보였다. 지난 6월 28일 방영된 ‘정복자 챌린저 시리즈’ 방송에서는 양 국가의 유명 선수인 ‘Buồn...!’(베트남)과 ‘O2Loveo’(태국)를 연결해 두 나라의 유저들이 상대방 국가의 선수에게 도전하도록 했다. 베트남과 태국의 첫 콜라보 경기인 이번 방송은 많은 유저들이 몰려 높은 인기를 끌었고, 유저들은 앞으로도 이러한 독특한 컨셉의 방송이 이어지기를 기대했다.



‘서머너즈 워’

유저 펠릭스 아린(Felix Arin, 25)님 편



현재 ‘서머너즈 워’ 월드 아레나 챔피언십 2019(SWC 2019)가 치열하게 진행되고 있다. 이번 호에서는 스웨덴 스톡홀름에서 한국과 스웨덴 양국 친선 교류전에 스웨덴 대표로 출전한 닉네임 ‘haengbok(행복)’ 선수와 이야기를 나눠 보았다.

‘서머너즈 워’를 플레이하게 된 계기가 뭔가요?

그때 막 여자친구를 사귀고 있었는데, 저는 보통 집에서 컴퓨터로 게임을 하는 편이었어요. 여자친구와 데이트를 하다 보니 제 컴퓨터로 게임을 할 수가 없었죠. 그래서 집에서나 여자친구와 함께할 때도 할 수 있는 게임을 찾기 시작했고, 앱스토어에서 ‘서머너즈 워’가 되게 재미있어 보여서 시작하게 되었습니다.

‘서머너즈 워’를 하기 전에는 어떤 게임을 했나요?

저는 오래전부터 플레이스테이션으로 시작해 게임을 쪽 즐겨온, 이른바 ‘갬생’으로 살아왔습니다. 그중에서도 파이널 판타지 시리즈와 워크래프트3, CS: GO를 가장 좋아합니다. 지금도 ‘서머너즈 워’외에도 여러 가지 게임을 플레이하고 있습니다.

스웨덴에서는 유저들에게 어떤 게임이 인기가 있는지 궁금합니다.

스웨덴에서 인기가 좋은 게임들은 주로 PC게임인데, ‘리그 오브 레전드’나 ‘카운터 스트라이크’, ‘도타2’, ‘포트나이트’ 정도가 될 것 같네요.

‘서머너즈 워’의 가장 큰 매력을 꼽자면?

‘서머너즈 워’는 제가 정말 좋아하는 수많은 요소들을 가지고 있어요. 그러

나 그중에서도 하나만 뽑자면, 스스로의 목표를 세우고 그 목표를 달성 했을 때 얻는 보상이 정말 훌륭한 것 같습니다.

반대로 ‘서머너즈 워’에서 어떤 점을 바꿔보고 싶나요?

우선은 룬 관리 화면에서 한 번에 룬을 여러 개 팔 수 있으면 좋겠습니다. 그리고 길드장으로서 더 많은 길드전 관련 수치들을 볼 수 있으면 좋겠네요. 길드전에서 칼을 사용한 멤버들의 승률과 같은 것들 말이죠.

스톡홀름에서 열린 이번 친선전에 참여하기 위해 특별히 준비한 전략이 있었나요?

이번 행사가 열리기 전에 마침 무료 룬 해제 이벤트가 있었어요. 그래서 최애-캐들에게 월드 아레나용 룬으로 조정해 줄 수 있었죠.. 특별히 구체적인 전략을 준비한 것은 아니지만 월드 아레나에 사용되는 몬스터들에게 최대한 좋은 룬 투자를 할 수 있었습니다.

컴투스 개발자에게 승리를 거두었는데, 감상을 말씀해 주신다면?

무대에 서서 승리하는 것이 정말 기분 좋게 느껴졌습니다. 그리고 당시 모인 관중들 앞에서 이겨서 더 기쁘게 느꼈던 것 같습니다. ^^

혹시 ‘SWC’에 도전할 생각은 없었나요?

음.. 그랬으면 좋았겠지만 세계 최고의 선수들이 겨루는 이번 ‘SWC 2019’에 나갈 계획은 없었고, 대신에 내년에는 도전을 해볼까 고민 중입니다. 이번 대회에는 출전하는 제 친구들이 월드결선까지 진출할 수 있도록 열심히 응원하겠습니다!

정리, 이지호 기자 / jiholee@

MUSTHAVE



크리티카: 천상의 기사단 (KRITIKA: THE WHITE KNIGHTS)

[개발사 / 퍼블리셔] 올엠 • 펄프로 / 게임빌

[장르] 액션 RPG

[키워드] 초(超)액션에 한계는 없다!

[추천] 화끈한 액션 RPG를 좋아하는 유저

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

‘크리티카: 천상의 기사단’은 총 16종의 캐릭터를 통해 극한의 액션을 맛볼 수 있는 액션 RPG이며, 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 콘텐츠] 다양한 개성과 액션을 가진 캐릭터를 골라서 성장시키는 시스템

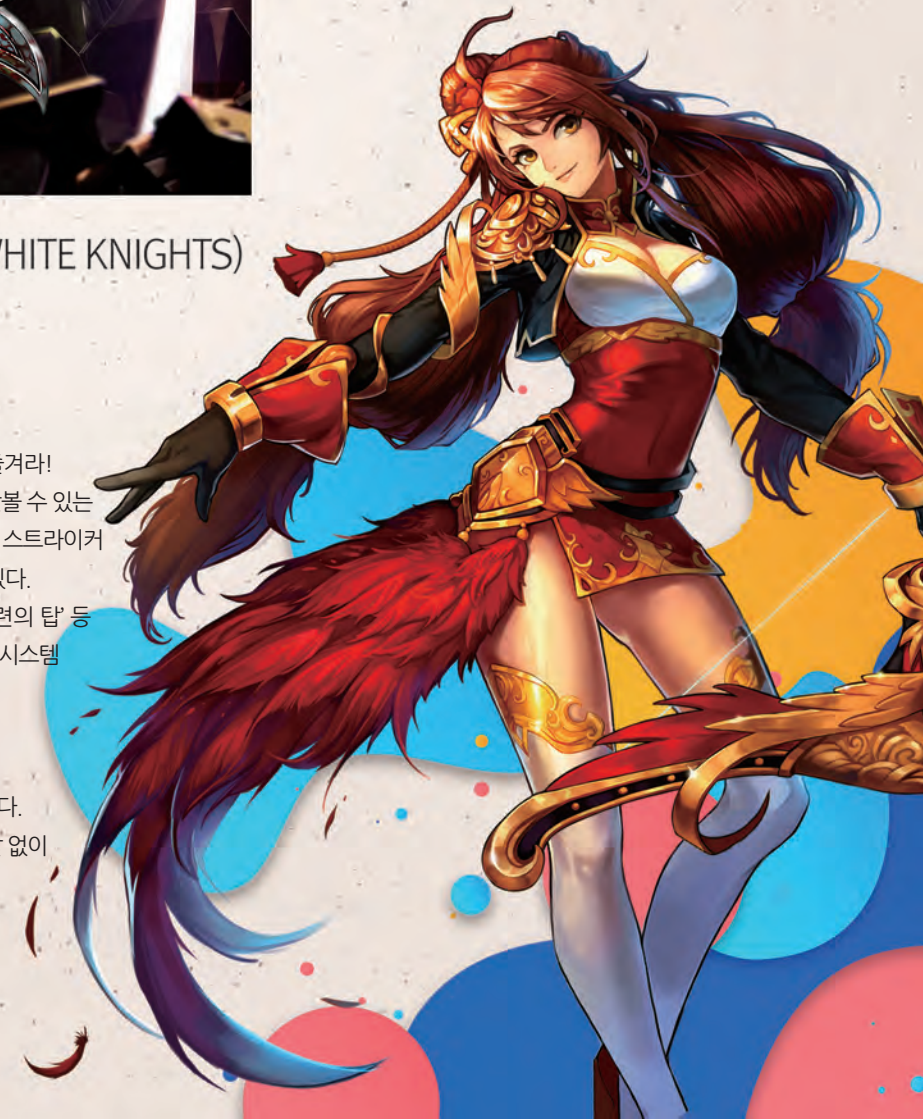
[리뷰] 타격감 최고! 몬스터를 단체로 없애는 맛이 너무 좋네요!

/이펙트도 화려하고 멋진 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! ! 하루라도 비는 날 없이 꼭 채운 이벤트와 경험치 물약이 추가되어 바로 70레벨을 달성하고 플레이할 수 있다는..



TFT 개발 STORY!

2018 아이디어 공모전
대상 수상작 'Slice Battle! ★

★ (왼쪽부터) 안시형, 손영준, 황혜민, 손유진, 김유현, 최주호, 신현애, 문전리혜

Slice Battle!

지난해 게임빌과 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼(이하 GCP)에서는 사내 임직원을 대상으로 '게임 아이디어 공모전'(이하 아공)을 진행했다. 아공은 지난 2010년 대한민국 게임대상 최우수상에 빛나는 '슬라이스 잇'을 배출한 바 있는 전통의 명성을 가진 제도다. 2018년 이러한 아공을 다시 부활시켜 사우들이 가진 다양하고 참신한 아이디어를 발굴해 개발자로서의 꿈과 열정을 발휘할 수 있도록 했고, 컴투스의 손영준 과장이 'Slice Battle!'로 신규게임 부문 영예의 대상을 받았다. 이번 호에는 아공 대상 수상작인 'Slice Battle!'이 어떤 게임인지, 그리고 어떻게 진행되고 있는지에 대한 이야기를 전해 드리고자 한다.

Less, but better

갈수록 복잡하고, 규모가 커지는, 요즘 게임 트렌드에서 벗어나, 빠르고 가볍게 만들어서, 전 세계 누구나 쉽게 즐길 수 있는 단순한 게임을 만들면 어떨까 싶었다고.

손영준 과장 : 전 세계 어디에나 1:1 보드게임이 존재합니다. 빙고나 체스, 오목, 장기 등 우리가 흔히 다 알고 있는 게임들이잖아요? 게임을 하기 위해서는 그 게임에 적용되는 룰을 익히기 위한 노력이 필요합니다. 그래서 그 노력을 최소화 시켜서 플레이어들에게 '승부' 한 가지만 고민하게 만든다면 충분히 재미있는 게임을 만들 수 있겠다 싶었어요.

'본질'에서 출발한 'Slice Battle!'

'Slice Battle!'은 오목의 33, 44 혹은 장기의 외통수를 만들었을 때 같은 '전략적인 쾌감'을 누구나 쉽게 느낄 수 있는 게임으로 만들어 보려고 시작한 아이디어였다. 게임의 규칙은 이렇다. 실시간으로, 서로 동시에 선을 그어서 정해진 도형을 먼저 그리는 유저가 승리하는 것이다. 3~5분 이내에 종료되는 간편한 전략 게임으로, 유저는 한두 번의 터치로 전 세계 유저와 만나게 된다. 게임에서 승리하기 위해서는 상대방이 어떻게 선을 그을지 예측해서 전략적인 배치를 고민해야 하는 수 싸움이 핵심이 된다. 물론 연승할수록 승리 횟수가 많을수록 고수인 유저들끼리 매칭되게 만들어서 지나치게 압도적인 차이를 양게 하는 것은 당연지사.

손영준 과장 : 처음에는 서로 번갈아 가면서 선을 그어보는 것으로 기획했는데 TFT과정을 거치면서 여러 가지로 피드백 받고 논의를 하다 보니 유저가 동시에 선을 그는 것이 더 재미있을 것 같더라고요. 실제로 테스트 해보니 서로가 어떻게 선을 그을지 모르니까 상대방의 심리를 예측해서 바둑이나 체스와 같은 수 싸움이 가능하죠.

All for one, One for all

손영준 과장의 아이디어를 실질적으로 구현하기 위해서 컴투스에서는 아공 TFT를 만들었다. 기획자, 프로그래머, 아트 직군에 속한 7인의 용사들이 모여서 몇 달간 심도 있는 논의와 수정을 거쳐 한 걸음씩 나아갔다. 실제적으로 유저가 그은 선과 선을 프로그램에서 자동으로 어떻게 판정할 것인지, 실시간 대전에 관한 구체적인 규칙은 어떻게 할 것인지, 시간제한이나 소극적인 행동을 하는 유저에게 어떤 페널티를 줄 것인지, 유저가 이 게임을 통해 어떤 즐거움을 얻을 수 있도록 할 것인지 등 완성도 높은 게임을 위해서 머리를 맞대고 수정에 수정을 거듭했다. 그 결과 현재 알파 빌드까지 완성한 상태다.

손영준 과장 : 회의 시간에는 어느 누구 하나 할 것 없이 모두들 열정적으로 의견을 내고, 늘 왁자지껄 자유롭게 아이디어를 교환하면서 긍정적인 시너지가 난 것 같습니다. 저는 처음 경험해보는 부분이라 많이 미숙했지만, 함께 일하는 분들이 정말 최고의 인재들이고, 이런 것들이 캐주얼 게임에 강한 컴투스의 진정한 모습이 아니었을까 생각합니다.

'2019 아공'을 기다리며..

지난해에 이어 올해에도 게임빌과 컴투스 그리고 GCP 사우들의 머릿속 신선한 아이디어들을 세상에 널리 알리기 위해 아공이 진행될 예정이다. 평소 '이런 게임이 있으면 좋을 텐데..' '이 게임은 이렇게 하면 더 재미있을 텐데..' 하며 혼자만의 상상으로 그치고 있는가? 이제 그 생각, 그 신선함을 꺼내 보자. 게임빌과 컴투스, GCP 만의 독특한 문화로 자리 잡을 수 있는 아공에 또 어떤 아이디어들이 등장할지 기대하며 글을 마친다.

정리. 이지호 기자 / jiholee@





컴투스 개발운영실 홍승준 실장 편

컴투스, 긍정의 아이콘을 만나다! ★



안녕하세요. 간단한 소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 저는 컴투스에서 개발운영실을 맡고 있는 홍승준입니다. 2008년 12월에 입사했고, 10여 년간 다양한 개발팀을 두루 거쳤습니다. 개발운영실을 맡게 된 지는 약 4년 정도 되었습니다.

8월 사보 모델로 선정되신 소감은 어떠신가요?

이전에 가볍게 농담 삼아 사보 모델을 해달라는 이야기를 몇 번 들었지만, 사보에 어두운 그늘을 드리울 것 같아서 정중히 사양했습니다. ^^ 다른 분들이 나온 사진을 보면 자연스럽게 멋진 포즈가 나오는데, 전 그럴 자신이 없었거든요. 그래도 사보에 나온다는 것은 영광스러운 일이기엔 최대한 열심히 촬영했습니다. (아마도 보시는 분들은 모든 것이 같은 표정이라고 느끼시겠지만, 저로서는 천의 얼굴을 연기한 거라는~)

오늘 따님과 촬영하신 특별한 이유가 있으신가요?

제 딸, 채원이가 우리 회사 게임을 매우 좋아하고, 아빠가 컴투스를 다니는 것에 대한 자부심이 상당히 강합니다. 주변 친구들이 '컴투스 프로야구'와 같은 게임을 많이 하기도 하고요. 매달 사보가 나오면 집에 가져가서 딸과 함께 보곤 하는데, 표지를 보면서 딸이 멋있게 나왔다면 부러워했어요. 그러다 다시 사보 모델 제안이 왔을 때 올 초에 게임빌 장종철 본부장님이 아드님들과 표지 모델로 나온 것이 생각나더군요. 딸에게 같이 촬영하면 할 생각 있는지 슬쩍 물어보니 고민 없이 바로 해보고 싶다고 해서 얼떨결에 촬영에 응하게 되었습니다.

니다. 딸과의 평생 추억을 남기게 해주셔서 사보 제작하시는 분들께 너무 감사드립니다.

두 분이 같이 즐기는 게임이 있으신지 궁금하고, 시간을 함께 보내시는 특별한 방법이 궁금합니다. 딸이 초등학교일 때는 '돌아온 액션퍼즐 패밀리'와 같은 캐주얼 게임을 함께 열심히 했었고, 집에서는 '마리오' 시리즈의 콘솔 게임을 종종 즐깁니다. 저는 스포츠를 좋아해서 회사에서 야구, 축구, 다트와 같은 스포츠 동호회 활동을 많이 하고 있습니다(최근엔 가입만 하고 활동을 못 하는 것도 있지만). 딸도 스포츠를 좋아해요. 초등학교 때엔 티볼 선수를 하기도 했죠. 실제로 스크린 야구에서 던져보면 구속 차이가 저랑 많이 안 날 정도로 운동신경이 좋습니다. 평소에 학교 수행평가 준비한다는 명목하에 농구, 피구, 탁구, 배드민턴, 캐치볼 등을 두루 함께 하는 편이고, 서로 즐기면서 가르쳐 주기도 합니다. 작년에는 아파트 배드민턴장에서 피구를 한 적이 있었는데, 둘이서 피구 해보셨나요? 그것도 1시간이 한참 넘도록...

개발운영실이 어떤 역할을 하고 있는지 간략하게 설명을 부탁드립니다.

제작본부의 게임개발팀들이 본연의 핵심인 게임 개발에 좀 더 집중할 수 있도록 제반의 인력채용 및 운용, 기술 등을 지원하고 협업하는 중앙 조직입니다. 기획, 아트, 클라이언트, 서버, QA, 사운드에 이르기까지 개발 전 영역에 걸쳐서 더 좋은 게임 개발을 위한 공통 기반 기술과 가이드, 리소스를 제공하고 있습니다. 최근에는 'SWC'와 관련된 행사 전반 아트 어셋, 일러스트, 트로피 디자인 등을 지원하고 있고요. 센트럴팀 시나리오파트에서는 컴투스 글로벌 게임문학상 관련 운영 및 심사 등을 지원하고 있습니다. 또 시네마틱파트에서는 류현진 시네마틱 영상을 제작하고 있죠. 전반적으로 컴투스의 다양한 부서들과 커뮤니케이션 하면서 많은 협업을 진행하고 있습니다.

앞으로 이루시고 싶은 목표나 희망이 있다면요?

컴투스가 '글로벌 유저들이 믿을 수 있는 게임회사'로 인정받는 동시에 '개발자들이 좋은 게임을 만들 수 있는 최적의 게임 개발사'가 될 수 있도록 여러 방면에서 기여를 하고 싶습니다. 가깝게는 지난해에 부활한 사내 게임 아이디어 공모전을 올해에도 더 알차게 준비해서 이러한 우리만의 좋은 개발 문화가 정착될 수 있는 한 해가 되었으면 합니다.

게임 개발자를 꿈꾸는 분들에게 해주실 조언이 있을까요?

저도 항상 부족하다고 느끼고 있고, 다소 막연한 이야기일 수 있지만 '공감 능력'을 기르는 것이 중요하다고 생각합니다. 게임을 즐기는 사람들이 어떤 재미를 느끼는지 간파하는 능력, 게임을 만드는 사람들 사이에 서로가 생각하는 재미를 이해하는 능력이 매우 중요한 것 같습니다. 특히나 최근에는 게임 제작이 점점 더 체계화되고, 개발 볼륨도 커지고 있기 때문에, 다른 직무 부서들과의 협업이 많을 수밖에 없는데요. 이때 이 '공감 능력'이 매우 중요하다고 봅니다. 어떤 분들은 이것을 '커뮤니케이션'이라고 말씀하시는 분들도 있는데요. 물론 가장 기본이 되는 것이 커뮤니케이션인 것은 맞는 말씀이고, 거기에 좋은 질문을 적재적소에 던질 줄 알고, 타인의 얘기를 잘 들어주는 역량이 더해지면 '공감 능력'이 자연스럽게 배가 되는 것 같습니다.

마지막으로 독자분들께 한 말씀 부탁드립니다.

누군가에게 기댈 수 있는 사람이 되어줄 수 있다는 건 인생에서 참 중요한 일인 것 같습니다. 마치 '기다리 아저씨'처럼요. 사랑하는 가족, 친구, 회사 동료들로부터 그런 힘을 주고받으면서, 서로가 지지대 역할을 해준다면, 다소 버거운 일이 있어도 이겨낼 수 있는 힘이 되고, 더 나은 하루하루가 되지 않을까요? 저부터도 노력해 보도록 하고, 우리 주변에 이름 모를 키다리아저씨가 더 많아지면 좋겠습니다.



글. 이은표 기자 / eplee@

함께 기뻐하고 즐겁게 일하는,
컴투스의 뉴페이스!

흔히 웃기만 스쳐도 인연이라고 한다. 불교에서는 무수히 많은 생을 거쳐야 사람과 사람이 만나는 인연이 생긴다고 하는데, 깊은 인연으로 컴투스에서 함께하게 된 사우들을 만나 서로의 이야기를 들어 보았다.

첫 질문이니 스탠다드하게, '본인의 팀'과 '직무 소개' 부탁드립니다!

김지수 : 안녕하세요. RB마케팅실 마케팅1팀 김지수입니다. 저희 팀은 이름에서 나타나듯이 컴투스에서 서비스하고 있는 게임들의 마케팅을 담당하고 있고, 저는 출시 예정인 연애 스토리 RPG 업무를 맡고 있습니다.

용지광 : 안녕하세요. Fishing팀 소속 용지광입니다. 저희 팀은 '낙시의 산' 게임을 출시해서 운영 중인 팀입니다. 제 직무는 클라이언트 프로그래밍입니다.

정준혁 : 안녕하세요. 테크PM팀에서 시스템 엔지니어(이하 SE)로 근무하고 있는 정준혁입니다. 테크PM팀은 게임 제작 시작부터 서비스 종료 시까지 개발팀의 개발, 게임 서버 구성 및 운영, 장애 처리와 사업팀의 운영 업무 지원 등 기술적인 다양한 분야에서 업무 지원을 하고 있습니다.

좋아하는 게임은? 빠져들 수 있었던 '차밍 포인트'도 같이 알려주세요!

김지수 : 스위치에서 나온 '젤다의 전설'이요. 그래픽이나 자유도 같은 부분도 정말 훌륭하데, 제 개인적으로 가장 좋았던 점은 던전이었어요. 일반적인 형식의 던전이 아니라 유저의 상상력을 발휘해서 매번 새로운 던전을 깨야 했는데 처음엔 어떻게 깨야 할지 막막 했다가 나중에 던전을 클리어했을 때의 쾌감이 정말 큰 것 같아요.

용지광 : 제가 좋아하는 게임은 '토탈 워' 시리즈입니다. RTS와 턴제 전략을 적절하게 섞은 점이 최대 매력이라고 생각합니다. 문명 시리즈와 비슷하게 한 턴에 외교, 내정 그리고 군사 관리를 하지만 전투는 실시간으로 합니다. 턴이 진행되는 동안 군대 구성, 전쟁의 전략을 계획하고 실제 전투에 들어가서 직접 작전을 펼치는 부분이 묘미입니다.

정준혁 : 최근에 한 게임 중 꽤 오래 기억나는 것은 '어쌔신 크리드 : 오딧세이' 입니다. 레벨과 아이템 등급이 오를수록 강해진다는 느낌을 잘 느낄 수 있었고, 저보다 강한 NPC도 상대적 위치에 따라 제압할 수 있다는 점이 플레이하는 맛이 있었던 것 같습니다. 또한 역사의 한편에서 유명한 사람들의 중요한 조력자로 나오는 전개도 흥미롭습니다.



하루 동안 '게임 캐릭터'가 될 수 있다면, 무슨 캐릭터가 되고 싶은가요?

김지수 : '프렌즈레이싱'의 '무지'요. 제가 운전을 정말 못하고 무서워해서 하루 정도 사고 걱정 없이 정말 무한 속도로 달려보고 싶어요.

용지광 : 특별히 되고 싶은 캐릭터보다는 '포켓몬 세계관'의 '트레이너'가 되고 싶습니다. 포켓몬 게임처럼 세계를 탐험하면서 다양한 포켓몬을 만나고 잡고 싶습니다. 또한 포켓몬을 타고 비행도 해보고 싶고 해저 탐사도 해보고 싶고 현실에서 불가능한 여러 가지를 체험해 볼 수 있기에 포켓몬 트레이너가 되어보고 싶습니다.

정준혁 : '매스이펙트'의 '세퍼드'가 되고 싶습니다. 사건들을 해결하기 위해 여러 은하와 행성들을 돌아다니는데, 하루만이라도 우주 여행을 해보고 싶습니다. 우주는 밤이 되면 누구나 그 존재를 알 수 있지만, 아직까진 선택되고 훈련된 사람만이 우주를 갈 수 있기 때문에 한 번쯤 꼭 가고 싶다는 생각이 듭니다.

회사에서 꼭 해보고 싶은 '미친 짓'은 무엇인가요?

김지수 : 퇴근 시간 이후에 아무도 없는 사무실에서 혼자 밤새도록 게임을 하고 싶어요! 종종 점심시간 같은 쉬는 시간을 이용해서 게임을 하시는 분들이 보이시는데, 너무 즐거워 보이시더라고요. 저는 아직은 회사에서 못 해봤는데 언젠가는 퇴근 후에 공포 게임 같은 걸 사무실에서 밤새도록 해보고 싶네요.

용지광 : 특별히 해보고 싶은 '미친 짓'은 없지만 만약 비슷하게 한다면 12층에 대형 레고를 조립해서 전시하고 싶습니다. 유튜브에 보면 레고로 실물 크기로 재현한 동영상들이 나오는데 저도 한번 해보고 싶습니다. 무엇을 만들지 아직 구체적인 계획은 없지만, 언젠가는 꼭 해 보고 싶네요.

정준혁 : 답변하기 어려운 질문이네요. ^^ 저는 식당 메뉴 한 번에 먹기를 해보고 싶습니다. 맛있어 보이는 메뉴가 2개 이상 있을 때 다 먹고 싶는데도 골라 먹어야 한다는 것은 어려운 일이지요.





★ (왼쪽부터) 용지광, 김지수, 정준혁

무인도에 떨어진다면 꼭 들고 가고 싶은 '게임 아
이템'과, 그 이유는 무엇인가요?

김지수 : 귀환석! 집으로 돌아가고 싶습니다!!!

용지광 : 역시 낚싯대를 가져가야죠! 식량을 구하
기 위해서 낚시를 하고 물고기를 구워 먹어서 생
존하겠습니다. 그렇기에 저는 '낚시의 신' 게임에
서의 최고 낚싯대 '그랜드 타이탄 낚싯대'를 챙겨
가겠습니다.

정준혁 : '스타듀 밸리'의 '마늘즙'입니다. 아이테
를 사용하면 저레벨의 몬스터가 사용자를 피하
게 하는 효과가 있습니다. 무인도에 간다면 반드
시 야생에서 생활하고 잠을 자야 할 텐데, 벌레
들이 몸을 기어 다닌다고 생각만 해도 끔찍합니
다. 아이템의 제한 시간이 아쉽지만, 다른 게임
에서는 레벨이 높기만 해도 저레벨의 몬스터가
피하게 되니 무인도에 가게 되면 강해질 수밖에
없나 봅니다.

'본인의 스탯' 중 이 부분이 제일 높다!

김지수 : HP. 일단 체력이 좋아야 일도 놀기도 잘
할 수 있다고 생각합니다. 그래서 저도 체력을 키
울 수 있는 운동을 꾸준히 하려고 노력 중이에요.
그 덕분에 작년보다는 체력이 많이 좋아진 것 같

기도 하고 또 어디 가서도 체력이 안 좋다는 소리
는 들은 적이 없어서 제 스탯 중 가장 높은 부분이
아닐까 싶어요.

용지광 : 아무래도 지능이 높지 않을까요? 똑똑
해서 보다는 고전적인 스탯 힘, 지능, 민첩 이 3개
를 두고 보면 그나마 지능이 높지 않나 싶습니다.
정준혁 : 저도 스탯 중에 높은 부분은 지능입니
다. 저에게 힘과 민첩은 기대할 수 없는 부분입니
다. 다만 지능도 상대적으로 높을 뿐이지, 무척
높지는 않습니다. 힘과 지능 스탯을 올리기 위해
노력을 하고 있지만, 노력과 성과가 늘 비례하지
는 않는 것을 체감하고 있습니다.

**사무실의 본인 자리를 '어떤 것들'로 채워 넣고
싶은지 궁금합니다!**

김지수 : 피규어요. 귀여운 것들을 보면 기분이
좋아져요! 지금은 제 모니터에 라인 피규어만 하
나 있는데 가끔은 이것만 봐도 기분이 전환돼요.

용지광 : 현재 제자리에는 레고를 채우려고 합니
다. 지금도 레고를 구매해서 점심시간에 틈틈이
조립하고 있습니다. 최종적으로는 작은 진열대
하나 두고 레고들을 이쁘게 배치하고 싶습니다.

정준혁 : 아직은 황량한 책상이지만 채우고 싶은

것이 있다면 피카츄-마블 콜라보를 통해 나온 피
규어입니다. 아직 출시가 안 된 것 같은데, 귀
여운 피규어라 가능하면 구매하고 싶습니다.

마지막으로 '아무말 한마디' 부탁드립니다!

김지수 : 면접 대기할 때 긴장을 풀려고 테이블에
비치되어있던 사보를 본 기억이 나는데, 제가 그
사보에 이렇게 나오게 되어서 영광입니다. 앞으
로 컴투스 생활도 즐겁게 할 수 있을 것 같은 예감
이 들어요. 잘 부탁드립니다!

용지광 : 코너 준비하시고 더운 날에 사진 촬영하
시느라 다들 고생 많으셨습니다!

정준혁 : 신규 입사자 분들이 많으실 텐데, 제가
인터뷰 대상이 되다니 영광입니다. 그리고 오늘
렌즈 앞에서 굳어버리는 저를 인내해 주신 사우
분들에게 감사드립니다. 앞으로 근무하면서 팀
과 회사에 도움이 될 수 있도록 열심히 해야겠다
는 생각이 들고, 궁극적으로 유저분들이 편하고
즐거운 플레이를 할 수 있도록 노력하겠습니다.
감사합니다.

글. 권애린 기자 / erinkwon@

★ 디바이스는 흡사 VR 기기와 비슷



제품 사양

해상도: 400 dpi
인쇄 속도: 이미지 당 3초 (10 cm 길이 디자인 기준)
이미지 폭: 2.2 cm
이미지 길이: 최대 150 cm
배터리: 리튬 이온 배터리 2개 (7.2V / 750mA)
배터리 사용 시간: 4 시간
블루투스: 4.2 / classic dual mode
카트리지: 2개 (Left 1개, Right 1개)
인쇄 색상: C, M, Y, K= 혼합
내구성: 1 일
내마모상: 1 일
세척: 비누와 물

★ C, M, Y, K를 혼합하여 흰색을 제외하고 모든 색상 구현 가능

세계최초 타투 디바이스 프링커 (Prinker)

신체발부 수치부모라고 하여 여러 아시아권 나라들에서는 아직도 문신에 대한
부정적인 선입견이 강하다. 그러나 젊은 층들을 주축으로 하여 타투에 대한 인식
이 바뀌고 있고, 예전에 비해 많은 사람이 관심을 두고 있는 분야이다. 그렇지만
관심에 비해 실제로 타투를 새기는 사람들은 드물다. 가장 큰 두 가지 이유로는
한 번 받으면 지우기 어렵다는 점과 타투를 새길 때와 지울 때 모두 크나큰 아픔
을 수반해야 한다는 점들 때문에 많은 이들이 쉽사리 받지 못하고 있다. 프링커는
기존 타투의 단점을 빼고 장점만을 남겨둔 제품이라고 생각하시면 될 것 같다.

프링커란? 프링커는 세계 최고의 스킨 프린터이다. 이는 삼성전자 출신의
3명의 엔지니어가 사회 금기사항을 재밌게 바꿔보자는 역발상으로부터 시
작되었다. 한 번 새기면 평생 지울 수 없는 타투가 아닌 언제 어디서든 쉽게
새기고 지울 수 있는 타투, 그것이 프링커의 시작이었다. 이에 사용된 잉크
는 미국 식품의약처 (FDA)로부터 인가받은 천연 화장 원료를 사용하여 인
체에도 해가 없고 물에 강하지만 비누에는 약해 피부에 프린트된 결과물은
물놀이에도 문제가 없다고 한다.

프링커의 사용법 : 사용법도 매우 간단하다. 프링커와 블루투스로 연결된
스마트폰 애플리케이션을 통하여 디자인을 선택 후 기기를 피부에 문지
르지만 하면 된다. 총 예상 소요 시간은 3초. 이 과정에서 디자인의 경우는
Prinker 앱과 온라인 플랫폼에 추천 가치가 이미 업로드되어 있는 상태라 선
택권 또한 많고, 혹시 그 추천 가치 중 맘에 드는 디자인이 없을 경우 본인이
직접 디자인도 가능하다. 단순 타투의 재미만이 아닌 창작자로서의 감각을
플랫폼을 통해 전 세계 사람들과 공유도 가능하다. 그렇지만 아이폰 유저에
게 안 좋은 소식은 지금으로서는 안드로이드에서만 가능하다는 점이다.

앞으로의 방향 : 타투 기기의 프링커는 현재 나온 것만으로도 신박하고 재
밋는 기기이지만, 앞으로의 방향성이 더 기대된다. 프링커에 이용된 기술
로 타투와 같은 셀프데커레이션 뿐만이 아니라 앞으로 정보기술 기기와의
연동이나 헬스 케어 분야까지 넓혀갈 예정이라고 한다. 예를 들어서, QR코
드를 피부에 새겨서 대형 페스티벌 또는 놀이공원 등에서 티켓 대신 활용
해 분실 사고 등을 막을 수 있을 것이고, 응급실 등에서는 감온 잉크 등을
이용하여 일일이 온도를 재지 않고도 온도 변화를 쉽게 알아챌으로써 골든
타임을 더 유용하게 쓸 수 있게 될 것이다. 이처럼 앞으로는 또 어떠한 모습
으로 다가올지 더욱이나 기대가 되는 제품이다.

★ 이미지 출처 : <https://sketchon.co.kr/pages/prinker-pro>

글. 김다정 기자 / djkim@

다시 돌아온 국민 게임 '게임빌프로야구 슈퍼스타즈'!

국가대표 아나운서 배성재와 함께하다★



배성재 아나운서님 안녕하세요. 독자 여러분께 자기소개 부탁드립니다.
안녕하세요 배성재 아나운서입니다. 게임빌과 만나게 돼서 반갑습니다.

혹시 평소에 스포츠 게임을 하시는 편인가요?

요즘에는 잘 못 하고 있고요, 예전에 콘솔로 피파, 매든, NBA 등을 했습니다.

혹시 이전에 게임빌 프로야구를 하신 적 있으신가요?

아쉽지만 없었는데요. 이제 열심히 해보려고 합니다. ^^

폰으로 컴투스 프로야구를 한동안 열심히 해본 적이 있습니다. 그 외 야구 게임은 오락실용 스타디움 히어로를 했었고 지금도 추억의 오락기를 집에 들여놔서 가끔 하고 있고요.

10년 넘게 아나운서 일을 하시면서 기억에 남는 일이 계신다면?

<배성재의 텐>이라는 라디오를 인터넷 방송 형식으로 진행하게 된 것입니다. 2016년 3월부터 시작해서 현재까지 진행 중인데, 스포츠 캐스터로서의 커리어에 맞먹는 인생 방송을 갖게 됐습니다.

아나운서를 꿈꾸는 분들께 하고 싶은 말씀이 계신다면?

통상적인 아나운서의 역할이 점점 축소되고 있는 추세라, 단지 방송만 하는 역할을 꿈꾸지 말고 자신이 좋아하는 분야의 전문성을 함께 키우길 바랍니다. 앞으로는 선명한 특징을 가져야 아나운서로 자리매김할 수 있을 것 같습니다.

별명이 많으신데 그중에서 마음에 드는 별명이 있으시다면? 그 이유는?

라디오를 진행하면서 갑자기 별명이 폭발적으로 늘어났는데, '배가눔'이라는 별칭이 은근히 마음에 듭니다. 부럽다는 뜻이 살짝 포함돼 있어 그런 것 같습니다.

아나운서도 오래 하시고, 라디오도 진행하시는데 그렇게 오랜 기간 동안 많은 분들께 사랑을 받을 수 있었던 자신만의 비결이 있으시다면?

좋은 제작진과 좋은 시청자/청취자들 덕분이라고 진심으로 생각합니다. 스포츠 중계를 할 때에는 선수들의 모습과 그라운드 상황이 메인이고요, 라디오는 출연자와 청취자가 메인입니다. 저 스스로 메인 요리가 아니라 양념을 치는 사람 정도로 제 역할을 국한하고 있습니다.

입담이 좋으신 것으로 유명하신데, 순발력 있는 입담을 위해 평소에 노력하시는 것이 있으신가요?

책을 많이 읽고, 고기를 많이 먹고, 충분한 휴식을 취하며 인터넷을 많이 합니다.

'배성재의 텐'의 여러 코너 중 가장 마음에 드시는 코너는 무엇인가요?

'비연애 참피언스리그' 줄여서 '비참' 입니다. 솔로들의 감성을 두들겨 패듯이 어루만지는 그룹 테라피 코너인데요, 개국부터 지금까지 변화가 없는 유일한 코너입니다. 배텐감성의 핵심입니다.

'배성재의 텐'의 여러 팟수 중 기억나는 팟수와 에피소드가 있으시다면?

개국 초창기부터 현재까지 항상 들어와 드립을 날려주시는 고인물 청취자들은

닉네임까지 모조리 기억하고 있고요 하드코어 배텐러인 그분들이 가장 소중한입니다. 지하철에서 커플들 사이 자리에 앉아서 자리를 비켜주지 않고 끝까지 버틴 '쭈꾸미' 청취자를 포함해서 목록으로 작성할 분들이 정말 많습니다.

'배성재의 텐'이 마무리 멘트가 '소등하겠습니다. 야한 꿈 꾸세요'인데 시청자들의 추천으로 결정된 것으로 알고 있습니다. 이 멘트가 처음 추천될 때 기분 혹시 기억하세요?

울 것이 왔다고 느꼈습니다. 밀리터리 감성과 모술의 감성이 적절히 배합된 국내 최초의 클로징 멘트라고 생각합니다.

아직 미혼으로 알고 있는데, '프로듀스 1077' 코너에서 만난 여성 스타 분들 중 배성재 아나운서의 이상형과 가장 잘 맞는 여성 스타 분이 있으셨나요?

이상형이란 게 있었던 적이 없기도 하거니와, 누구를 이상형으로 지목해 봤자 당사자에게 엄청난 민폐가 될 게 뻔하므로 '모두가 이상형'이라고 희석시키겠습니다. 그냥 저를 좋아해 주는 사람이 저도 좋습니다.

마지막으로 독자분들께 하고 싶은 말이 있다면 말씀해주세요.

야구 중계는 제 인생에서 배제하고 살아왔는데 이렇게 게임빌 프로야구를 통해서 기회를 얻게 돼서 기쁩니다. 앞으로 자주 뵐 수 있으면 좋겠습니다.



글. 이택승기자 / catmon@



‘SWC 2019’를 제대로 즐기는 방법

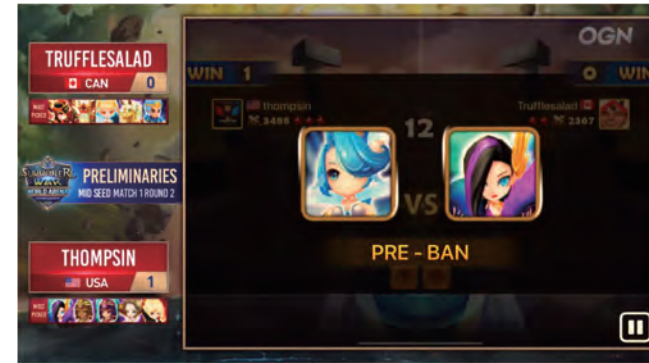
지난 7월 6일, 유럽 지역 첫 경기를 시작으로 ‘Summoners War Championship 2019’ (이하 ‘SWC 2019’) 4개월 대장정의 막이 올랐다. 올해로 3년 연속 개최되고 있는 SWC는 매년 해를 거듭할수록 대회 규모가 성장하며 세계 곳곳의 시청자들에게 다양한 재미를 제공해왔다. 이에 올해 ‘SWC 2019’는 어떤 볼거리와 재미로 가득한지, 그 관전 포인트를 하나하나 소개해 드리고자 한다.

[관전 포인트 1. 메타의 변화] - 올해 전장을 휩쓸 몬스터는 누구?

SWC 재미의 핵심은 다양한 메타와 전략이다. 메타와 전략은 선수들의 노력에 의해 발굴되기도 하지만, 게임의 업데이트나 밸런스 패치에 의해서 변화하기도 한다. ‘SWC 2018’ 월드결선 이후로 지속적인 밸런스 패치가 진행되었고, 올해 6월 드디어 2차 각성 업데이트가 적용되었다. ‘모든 몬스터는 가치가 있다’라는 ‘서머너즈 워’의 철학 아래 진행된 여러번의 밸런스 패치는 유저들로 하여금 다양한 3,4성 몬스터들을 발굴하게 되는 계기가 되었고 이는 기존의 태5성 OP 몬스터들과 물고 물리는 관계를 이루며 지금 현재도 다양한 메타가 만들어지고 있다. 뿐만 아니라 새롭게 등장한 2차 각성의 경우 지금 당장은 메타와 전략의 중심에 있지는 않지만, 많은 선수들이 테스트, 연구 중인 것으로 알려졌으며 SWC 해설자 심양홍, 아빠는 이번 ‘SWC 2019’에서 2차 각성 몬스터의 등장을 확신하기도 했다. 과연 올해 대회에서는 어떤 새로운 몬스터와 전략이 등장할 것인가. 이것이 바로 ‘SWC 2019’의 첫 번째 관전 포인트이다.

[관전 포인트 2. ‘SWC 2019’ 대전룰] - 무조건 한번은 만나는 강력한 몬스터!

작년 ‘SWC 2018’에서 처음으로 도입되었던 프리벤 룰은 상대방의 몬스터를 미리 하나 제거하고 본 게임에 들어가는 룰로, 다양한 변수를 만들어 내고 선수들의 두뇌 싸움을 유도하며 대회를 흥미롭게 만들었다.



하지만 상대방의 강력한 몬스터를 고정적으로 계속 뺄을 하다 보니 시청자들이 보고 싶어 하던 각 선수를 대표하는 상징적인 몬스터나 평소에는 보기 힘든 희귀한 몬스터를 아예 볼 수 없어 아쉽다는 의견도 많았다. 이에 올해 ‘SWC 2019’에서는 기존의 전략적인 요소는 유지하면서도 시청자들에게 더 다양한 볼거리를 제공할 수 있도록 업그레이드된 ‘SWC 2019’ 대전룰로 진행된다. ‘SWC 2019’ 대전룰은 기존처럼 프리벤은 진행되지만 연속으로 같은 몬스터를 프리벤 하지 못하는 조건이 추가되면서, 선수들이 중복 프리벤에 의해 늘 봉쇄당했던 강력한 몬스터가 최소 한번은 풀리도록 바뀌게 되었다. 기존에는 보기 힘들었던 강력한 몬스터의 등장, 그리고 그 몬스터에 대처하기 위한 새로운 카운터픽, 뿐만 아니라 다음 경기에서 풀리게 될 몬스터를 미리 염두해 둔 예측 프리벤 등 전략적인 재미가 훨씬 더 늘어난 것이다.

[관전 포인트 3. Double Elimination 방식의 도입] - 운이 아닌, 실력으로 승부한다!

대부분의 스포츠에는 ‘운’이라는 요소가 존재한다. 이 ‘운’이라는 것은 예상치 못한 결과나 이벤트를 만들어 냄으로써 경기를 흥미롭게 만들기도 하지만 강력한 실력자가 어이없이 패하게 되는 아쉬움을 남기도 한다. SWC도 예외는 아니다. SWC에서 확률에 기반하여 적용되는 ‘폭주’와 ‘저항’은 환호성을 불러 일으키기도 하지만 월드 아레나 시즌의 강자들에게 어이없는 탈락의 쓰라림을 안겨주는 주요인이기도 했다. 이런 아쉬운 부분을 보완하기 위해 올해 대회에서는 선수들에게 더 많은 ‘기회’를 부여하기로 했다. 한 번의 패배가 탈락으로 이어지는 것이 아닌 더 많은 경기를 통해 자신의 실력을 증명할 수 있게 만든 것이다. 그래서 이번 ‘SWC 2019’에서는 예선과 지역컵 사이의 Group Stage에 Double Elimination 방식을 적용했다. Double Elimination 방식은 두 번 져야 탈락하는 대전 방식으로, 한번 지더라도 패자조 경기라는 새로운 기회를 통해 부활을 도모해 볼 수 있다. 다시 말해 평균적으로 높은 승률을 가진 실력자들에게는 한 번의 소중한 ‘보험’이 생긴 셈이다.

[알면 알수록 재밌어지는 ‘SWC 2019’!]

지난 7월 13일 Americas Cup 예선에서 THOMPSON 선수는 소중한 프리벤 카드로 4성 몬스터 ‘물 머메이드’를 골랐다. 왜 그는 강력하고 위협적인 5성 몬스터를 그냥 두고 흔하디흔한 4성 몬스터를 프리벤했을까. 이 물음에 답을 찾아보라. 필자는 확신한다. 그 답을 찾는 과정에서 작년과 달라진 현재 메타의 흐름, 그 메타 속에서 물고 물리는 카운터픽의 묘미, 그리고 ‘SWC 2019’ 대전룰을 고려한 선수들의 치열한 픽밴 전략 등 곳곳에 숨겨진 재미와 놀라움을 발견하게 될 것이라고. ‘SWC 2019’가 여러분의 ‘서머너즈 워’ 라이프에 작은 기쁨이 되길 바란다.

[별별재미 ‘화제의 선수, 아기가4명’]

두 아들과 취미 생활인 게임을 함께 즐기는 네 자녀 다둥이 아빠가 ‘SWC 2019’ 한국 지역 예선에 참가해 화제를 모았다. 딸 하나, 아들 셋을 둔 다둥이 아빠 ‘아기가4명’은 둘째인 중학생 큰아들, 셋째 작은아들과 함께 경기장을 찾았다. 비록 8강 경기에서 아쉽게 패했지만, 아빠는 자신이 좋아하는 취미와 육아를 함께 하고, 아들들은 아빠의 경기를 응원하며 삼부자는 ‘SWC2019’를 통해 잊지 못할 추억을 쌓았다. 대회를 위해 내가 지어준 소환사명으로 출전하고, 평소 중학생 큰아들과 ‘서머너즈 워’를 자주 즐기고 소통한다는 ‘아기가4명’은 “(중학생인) 아들과 게임을 함께 즐기다 보니 공감대도 맞고 즐거운 시간을 보낼 수 있는 것 같다”라며 “게임을 통해 아들과 서로 어울려 이야기를 나눌 수 있어 아내의 지원을 받고 있다”라고 소감을 전했다. 또한 “내년에는 더욱 열심히 해 아이들 앞에서 더욱 좋은 모습을 보일 수 있도록 하겠다”라고 각오를 전했다. 작은아들 또한 “아빠의 경기를 볼 수 있어 재미있었다”, 큰아들은 “조금 아쉬긴 했지만, 내년엔 열심히 해 꼭 1등 하자, 파이팅!”이라고 아빠에게 응원으로 힘을 실었다.





세상의 모든 전쟁을 담았다!

MMWARRPG! ‘탈리온’ 국내 출시!

기자는 이번 호에서 6월 26일 국내 출시한 ‘탈리온’을 게임빌컴투스뉴스 독자들에게 소개하고자 한다. 게임빌과 유틸플러스가 손잡고 개발한 ‘탈리온’은 이미 출시한 해외에서 호평을 받았다. 지난해 9월 태국, 인도네시아, 베트남 등 동남아 시장에 첫선을 보였고 출시 직후 태국 애플 앱스토어 전체 매출 순위 3위에 올랐다. 필리핀에서는 구글플레이 5위에 오르며 안착했다. 10월에는 일본지역에 출시해 애플 앱스토어 매출 순위 7위에 올라서며 성공 가능성을 보여줬다.

‘탈리온’은 국내에서는 찾아보기 힘든 전략성이 높은 진영 간 전쟁(RVR)이 강점이다. 그럼 지금부터 슬로건을 ‘MMWARRPG’로 정할 만큼 전쟁의 재미를 극대화해 국내 유저들을 사로잡겠다는 목표를 세우고 국내 시장에 출시한 ‘탈리온’에 대해서 알아보자.

PVP를 위한 ‘탈리온’

MMWARRPG로 광고를 하여 PVE가 중점이 아닌 PVP를 중심으로 게임 플레이를 할 수 있다는 기대감으로 한국에 출시하자마자 플레이를 했다. 초반에는 대부분의 MMORPG와 비슷하게 진행이 되어서 정말 PVP를 위한 게임

이 맞나 생각을 했지만, 대도시에 진입하자 점령전의 튜토리얼을 진행하며 PVP가 중점인 게 맞다고 생각하며 계속 플레이를 진행했다.

리세마라보단 빠른 레벨업

초반에 주는 재화로 리세마라로 좋은 장비를 뽑고 싶었지만, 높은 등급의 장비 1~2개보단 장비 세트 효과를 보고 루비 뽑기를 1~2회만 하고, 남은 루비는 강화석, 승급석 등 업그레이드에 필요한 재료를 구매하는 것이 빠른 성장을 할 수 있다. (기자는 장비 세트 효과를 받는 장비만 뽑고 남은 루비는 강화석과 승급석을 구매해서 빠르게 등급을 올렸다.) 이렇게 플레이를 하다 보니 점령전 콘텐츠가 오픈되었고, 점령전을 진행할 수 있게 되었다.

저레벨부터 PVP를!!

사실 ‘저레벨부터 PVP를 할 수 있을까?’란 의문점이 들었지만 실제로 점령전을 플레이해 보니 100레벨로 보정을 해줘서 어느 정도 동등하게 PVP를 즐길 수 있었다. 단순히 적을 죽이는 것이 아니라 역할을 부여받고 역할에 맞게 행동을 해야 점령전에서 승리할 수 있다.

허들은 역시..

대부분의 게임에는 허들이 있다. ‘탈리온’도 역시나 허들이 존재한다. 키키와 전투를 하면 나의 캐릭터가 먼저 죽는 것을 볼 수 있다. 이럴 때 뽑기를 하지 않고 모아두었던 루비로 장비승급, 탈것, 코스튬을 강화하여 전투력을 올리면 나를 힘들게 했던 키키죽을 물리칠 수 있고 데스매치가 오픈된다. 한두 개의 PVP만 있다면 레벨업에 흥미를 갖지 못했을 텐데 조금씩 캐릭터가 성장해 가면서 할 수 있는 PVP가 많아지니 PVE에도 흥미를 가지며 조금씩 캐릭터를 성장시킬 수 있었다.

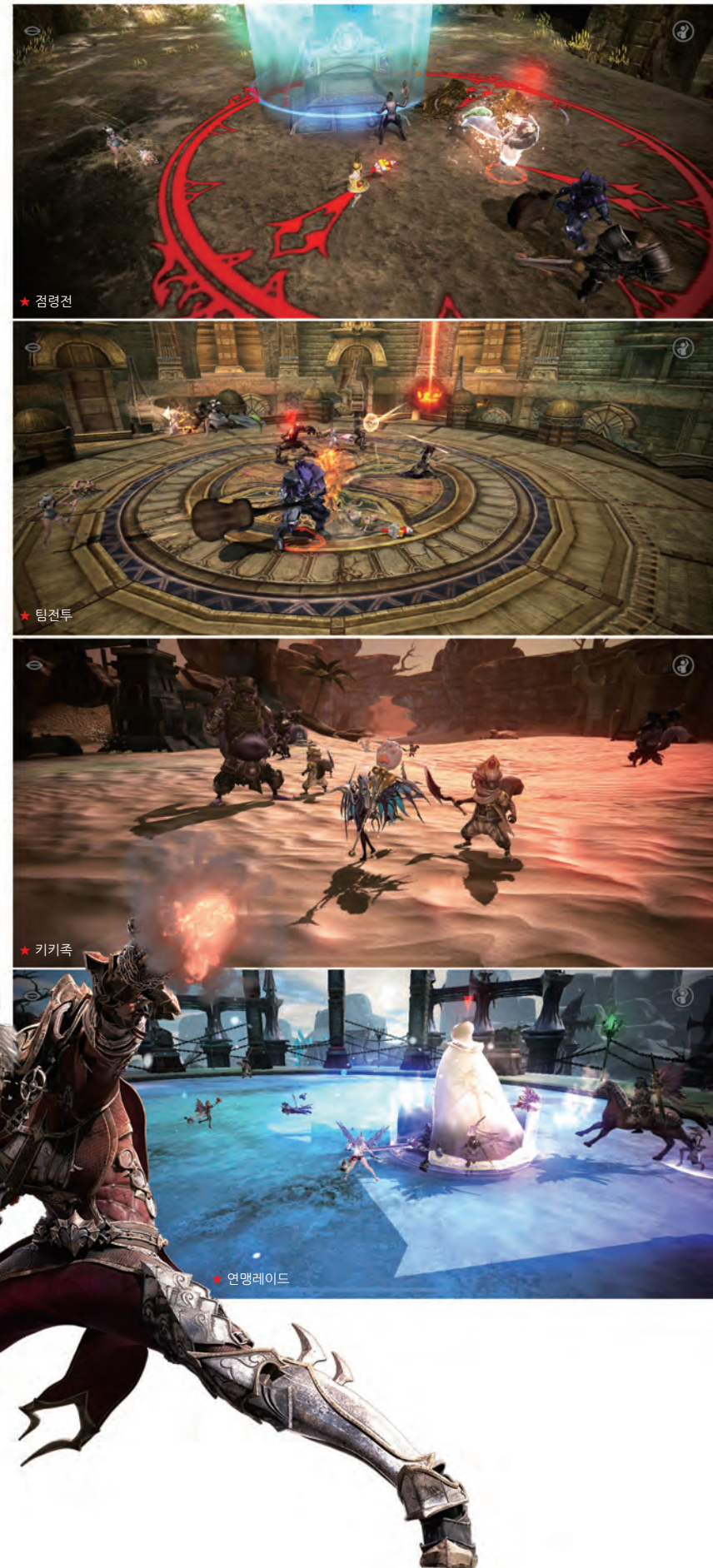
연맹의 상장이 격돌하는 전면전!

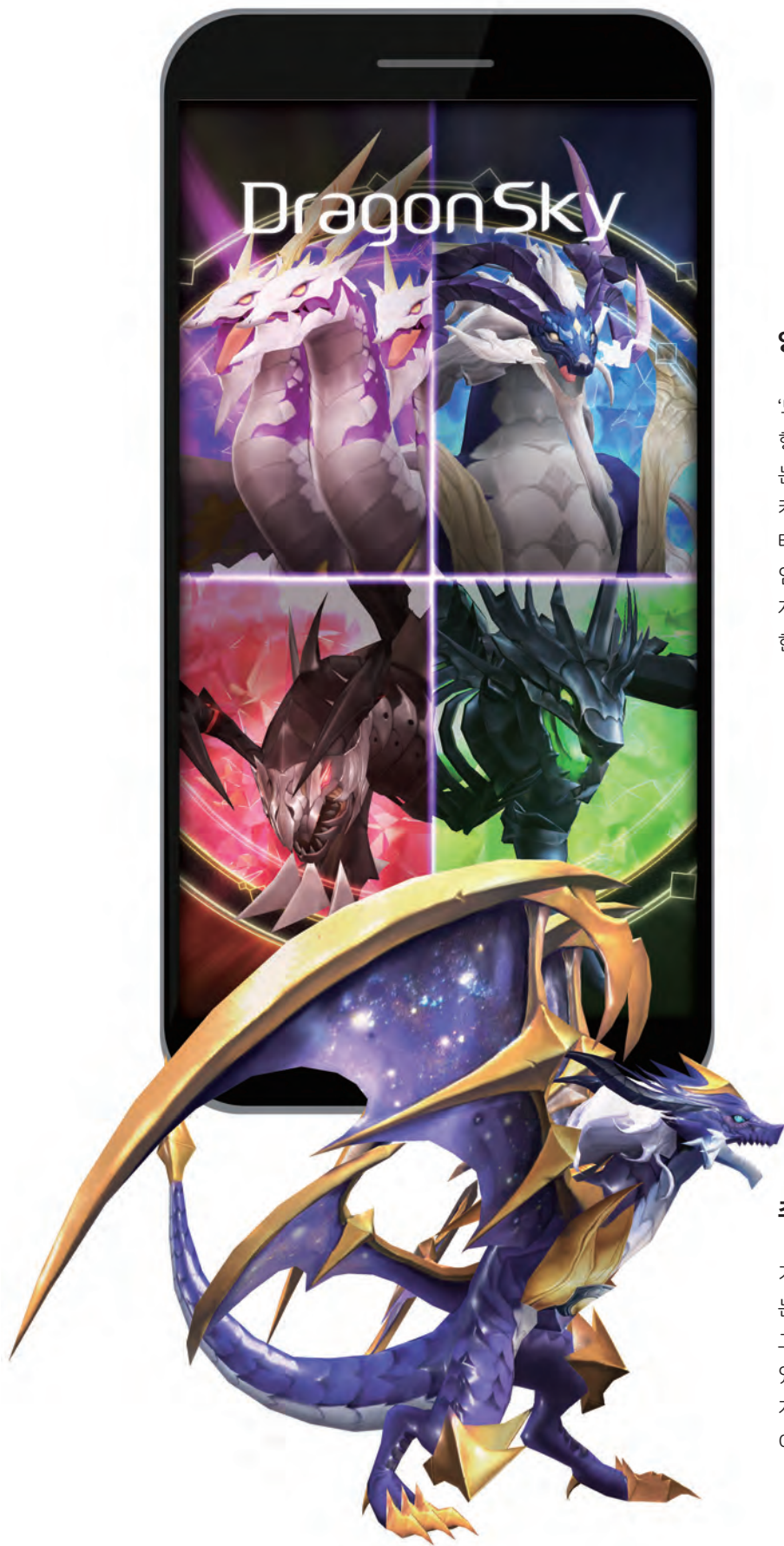
40레벨이 되자 대전투가 오픈되었다. 지금까지 참여했던 다른 RVR과는 달리 상대 수장의 그림자를 먼저 처치하면 승리하는 방식으로 PVE가 섞인 콘텐츠다. 서로 상대 수장의 그림자를 공격하러 가는 형식이어서 공격도 중요하지만 방어 또한 중요한 승리 포인트다. 다른 RVR과 동일하게 입장 시 보정을 받지만 수장의 공격력이 꽤 강해서 공격을 하러 갈 때면 수장의 공격에 맞지 않게 긴장하면서 컨트롤하는 색다른 재미를 느낄 수 있다. 이렇게 RVR 콘텐츠를 진행하다 보면 보상으로 연맹 코인을 받게 되는데 이 코인을 모아서 PVP 옵션이 붙은 회귀등급의 장비들로 바꿀 수 있다. RVR에서 강해지고 싶고, 꾸준히 하는 유저라면 이 장비를 목표로 하는 것을 추천한다. 대전투에서는 수장의 그림자가 출현했다면 연맹 레이드에는 수장이 직접 등장하여 보다 넓고 강력한 공격과 다양해진 패턴을 구사한다. 상대 연맹의 자이론 중앙 지역에서 레이드를 진행해 간간히 들어오는 상대 연맹원을 제외하면 온전히 레이드에만 집중할 수 있는 색다른 재미가 있다. 비록 아직 전투력이 낮아 수장의 공격에 오래 버티지는 못하고, 수장도 처치하지 못했지만 조금 더 성장해서 처치할 수 있도록 계속 달려갈 예정이다. 연맹 레이드 보상을 모아 획득할 수 있는 나포로 수요요정은 획득 방법이 어려운 만큼 귀여운 외관과 뛰어난 스킬 공격력을 가지고 있어 강해지고 싶은 유저라면 하루에 한 번 연맹 레이드를 참여해 귀엽고 강한 나포로를 얻는 것을 추천한다. 그래픽은 화려하지 않지만 목격한 PVP 콘텐츠로 충분히 즐길 수 있어 PVP를 좋아하는 유저에게 강력히 추천하고 싶다.

마치며..

비슷한 종류의 모바일 게임이 많지만 PVP에 특화된 게임이 출시되어 재밌게 플레이 중이다. PVP를 위해서는 어느 정도 장비도 중요하다고 생각하는데 장비 성장의 경우 무조건 과금을 해서 얻는 것이 아닌 직접 장비를 구매 하나씩 승급을 할 수 있는 구조가 좋다고 생각한다. 조금 시간이 걸리지만 랭킹 유저와 비슷하게 따라갈 수 있는 것과 PVP의 보정 시스템으로 어느 정도 대등하게 싸울 수 있는 시스템이 가장 마음에 들었다. 이러한 시스템을 기반으로 앞으로도 다양한 콘텐츠를 업데이트해서 많은 유저를 만족시킬 수 있는 탈리온이 되었으면 좋겠다.

글. 김진수 기자 / mailto:kjs00q@

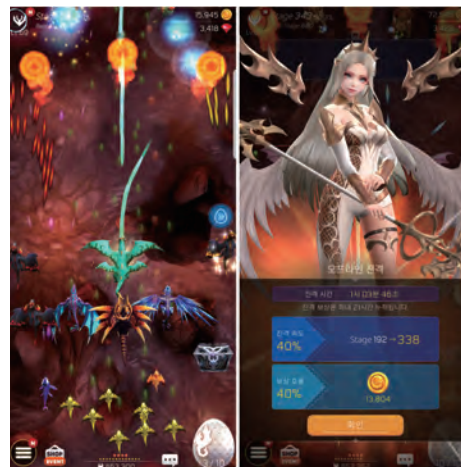




방치형 + 슈팅액션 을 한번에 즐기자! ‘드래곤스카이’

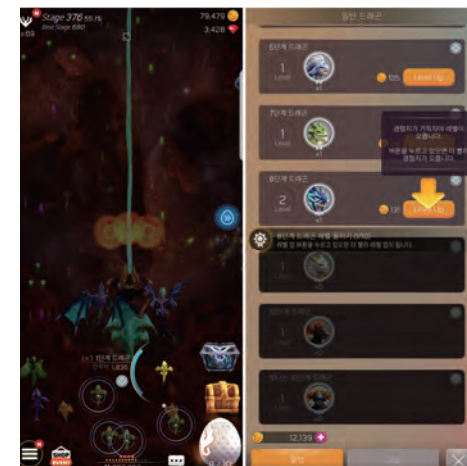
양산형 RPG에 지친 사람들 모여라!

‘드래곤 스카이’는 최근 쉽게 볼 수 있는 양산형 RPG 장르가 아닌 ‘방치형’ RPG다. 방치형이라는 말에서 알 수 있듯이 유저가 게임을 ‘방치’하는 동안에도 알아서 성장하는 시스템이 갖춰져 있다. 기자가 ‘드래곤 스카이’를 플레이하면서 좋았던 점은 게임을 켜 놓지 않아도 자동으로 스테이지를 꾸욱~꾸욱 돌파해 나간다는 점이었다. ‘아! 진정한 방치형 게임은 이런 것이구나’ 하고 생각할 만큼 말이다. 게다가 3D 그래픽으로 제작된 화려한 영상미와 귀엽고 멋진 드래곤이 정말 많아서 드래곤을 한 마리씩 수집하는 재미도 정말 좋았다.



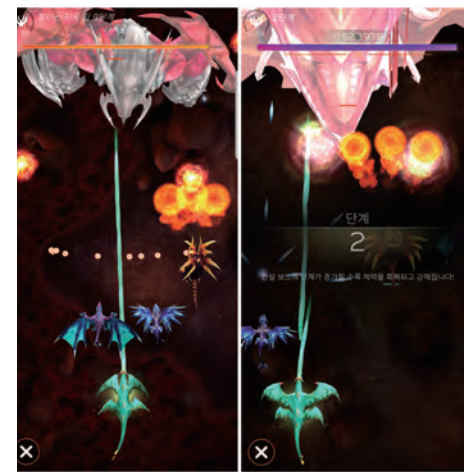
초반의 매력

기자가 방치형 게임을 좋아해서 그런지는 모르겠지만 ‘드래곤 스카이’는’ 방치형치고는 초반 매력이 정말 강하다. 새끼용을 알아서 부화시키고 용들을 합성하고 튜토리얼을 진행 하다 보니 몇 시간이 훌쩍 지나가 있었다. 처음 플레이했을 때는 ‘이거 방치형 게임이 맞나?’ 싶을 정도로 게임에 빠져있었다. 게임성도 방치형이라 튜토리얼만 해도 쉽게 게임을 이해 할 수 있어서 라이트 유저들도 손쉽게 접근이 가능하다.



방치하기도 하고, 아니기도 한 ‘다양한 콘텐츠’

‘드래곤 스카이’는 크게 ‘방치형 + 슈팅 액션’이라는 요소를 가지고 있다. 방치형으로 볼 수 있는 곳은 스테이지다. 드래곤들을 합성하거나 성장시키는 부분을 위주로 하며 컨트롤이 크게 필요 없는 곳이다. 슈팅 액션의 재미를 느낄 수 있는 콘텐츠는 요일 보스나 전설 보스다. 여기서는 보스들의 공격력이 상당히 높기 때문에 공격해오는 탄을 가급적 피해야 높은 점수를 얻을 수 있다. 방치형이지만 이러한 보스 공략을 위해서는 컨트롤이 많이 필요해 또 다른 재미가 있다. 이렇게 2가지 요소가 복합적으로 들어가 있어서 방치형에 대한 지루함은 보스전으로 채우고, 슈팅액션에 대한 컨트롤의 피곤함과 성장을 위한 노가다는 스테이지로 풀어놓아서 두 마리 토끼를 정말 잘 잡았다고 느꼈다.



알고 하면 재미가 2배!

아직 ‘드래곤 스카이’를 해보지 못한 유저를 위해 게임 진행에 도움이 되는 내용을 자세히 설명하면, 크게 4가지로 ‘재화, 드래곤, 속성, 성장’이 있다.

재화

골드 - 기본적으로 쓰는 재화로 스테이지 돌파, 보물상자, 귀환 등으로 획득을 할 수 있으며, 드래곤을 성장시키거나 상점 등에서 사용이 가능하다.

보석 - 유료 재화로 결제를 통해 구매하거나 게임 내에서 보물상자, 임무 등으로 획득이 가능하며, 상점 및 연구소 등에서 유용하게 사용된다.

속성석 - 고급 드래곤을 강화시킬 때 사용되는데 귀환 시 해당하는 지역과 스테이지에 따라서 얻는 양이 다르니 꼭 120%를 채워서 귀환하자.

효육석 - 게임을 켜둔 채로 스테이지를 돌파로 획득 가능하며, 연구소에서 쓰인다.

생명석 - 전설 보스 콘텐츠를 이용해 획득 가능하며, 여신 성장에 필요하다.

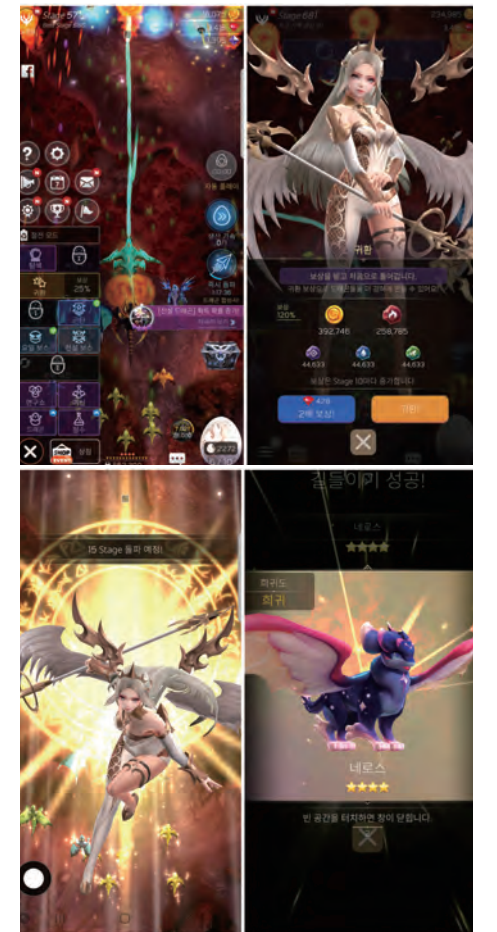
드래곤

드래곤은 일반 드래곤과 고급 드래곤으로 나뉜다. 일반드래곤은 알을 클릭하여 생성되는 1단계 드래곤을 합성하여 1~10단계까지 만드는 드래곤을 말하며, 빛나는 10단계 드래곤까지 총 11종으로 구성되어있다. 고급 드래곤은 일반 드래곤의 10단계를 합성 시켜 랜덤하게 생성되고 속성과 등급이 존재한다. 랜덤이기에 어떤 드래곤이 나올지 뽑는 재미가 쏠쏠하다. 속성은 중립, 불, 물, 나무 4종류가 있으며 각 속성별로 상성이 존재하는데, 속성 상성으로 인해서 공격자와 방어자는 추가 피해나 피해 감소 영향을 주게 된다. 10~20%의 데미지 차이가 나니 꼭 알아 두는 것이 좋겠다. 메뉴에서 탐색으로 드래곤과 정수를 보너스(?)로 받는 점도 잊지 말자.

성장

성장은 연구소, 드래곤, 여신, 정수가 있다. 연구소는 효육석과 보석을 이용해서 용의 출전 수를 늘리고 즉시 돌파 등을 강화시킬 수 있다. 드래곤은 골드로 레벨업을 시킬 수 있으며, 속성석으로 공격력이나 방어력 등을 성장시키면 스테이지 돌파가 수월해진다.

같은 드래곤을 합성을 해서 진화를 시키면 훨씬 더 강해지는 것은 당연지사이니 모아두지 말고 바로바로 진화 시키자. 여신과 정수는 드래곤들에게 각종 버프 효과를 주는데 부가적으로 즉시 돌파시 이~쁜 캐릭터가 나오는 효과도 있다.



마치며..

여러 가지 방치형 게임을 플레이해봤지만 이렇게 고퀄리티 그래픽인 게임은 접해보지 못한 듯하다. 또한 방치형을 하다 보면 하는 것이 없다 보니 상당히 지루한 부분이 있는데, 그 부분을 슈팅액션으로 풀어 지루함을 해소해준 부분이 기자에게 ‘드래곤 스카이’에 빠져들게 만들었다. 유저의 입장에서 지나친 과금 유도도 없고, 계속 컨트롤 할 필요도 없기 때문에 혹시 양산형 RPG에 지치거나 방치형 게임을 좋아한다면 ‘드래곤 스카이’를 강력 추천해 드린다.



나 자신에게 도전하라! 행복한 ‘제주마라톤’ 일지

스스로에게 도전한다는 것은 두려운 일이지만, 동시에 우리에게 상당히 흥미진진함을 안겨주는 일이기도 하다. 그리고 이러한 도전에 ‘yes!’라고 외치는 것은 우리의 몸과 마음을 보다 성숙하게 만들고, 결과적으로 이전보다 더 성장한 나 자신을 만나게 되는 계기가 된다. 그렇다고 너무 거창한 것을 말하는 것은 아니다. 스스로를 변화시키고 보다 발전한 나를 만드는 것을 도전이라고 한다면 우리는 매 순간마다 ‘삶’에 대한 도전을 하고 있다고 생각해도 되지 않을까 싶다.

새로운 도전

올해 초, 기자는 회사 동료인 그레이스의 제안으로 제24회 제주 국제 관광 마라톤 축제에 참가하기로 했다. 평소 스포츠를 즐기는 편은 아니었기에 꽤 고민이 되기는 했지만, 새로운 도전에 대한 기대감으로 엘리자베스, 세실리아까지 총 4명이 10KM 마라톤에 등록했고 제주도 전체 여행 계획을 겨우 2일도 걸리지 않아 세워버렸다!

전통의 제주마라톤

한국에서 가장 유명한 관광지인 제주도에서 24년 연속으로 열리고 있

는 제주마라톤은K.A.A.F(대한육상경기연맹)의 권한을 부여받은 제주 마라톤 기구에서 주최하고 있는데, 코스는 총 네 부분으로 나뉜다. 풀코스(42.195KM), 하프코스(21.0975KM), 일반코스(10KM), 워킹코스(10KM). 아름다운 제주도의 경치를 충분히 감상할 수 있도록 제주마라톤은 모든 연령층이 자유롭게 참여할 수 있도록 준비가 되어 있었다. 모든 코스는 구좌종합운동장에서 시작했고 제주도의 동쪽 해안은 참가자들이 한국 자연의 즐길 수 있는 코스여서 감탄이 나왔다. 참가비도 티셔츠와 카탈로그, 마라톤에 필요한 명찰을 모두 포함해 2~3만 원 정도의 적은 비용이기에 누구나 쉽게 참여할 수 있도록 했다.

푸른 5월, 제주로 떠나다

5월 23일, 금요일 오후 김포 공항에서 설렘을 안고 제주행 비행기에 올랐다. 마라톤을 이틀 앞둔 우리는 숨막히는 풍경, 관광, 놀라운 음식, 아름다운 사람들로 제주도를 한껏 즐겼다. 대회 당일인 일요일에 비가 온다는 소식이 있어서 약간 걱정되긴 했지만, 다행스럽게도 대회일이 되자 적당한 바람과 뜨겁지 않은 완벽한 햇살이 우리를 반겼다.

출발지점인 구좌종합운동장에는 남녀노소를 비롯해 많은 외국인들이 도착해 있었다. 이렇게 다양한 사람들이 하나로 모인 행사의 한 부분이 된다는 것은 놀랍도록 고무적이고 따뜻한 느낌이었다. 인상 깊게도 참여자가 아닌 응원을 온 지인들도 함께 즐길 수 있도록 주최 측에서 게임과 경품으로 다양한 활동을 준비했다.

당연한 듯 아닌 듯, 조화의 마라톤

출발선에 올라서자 손주들의 손을 잡은 할아버지 할머니들과 장애인들, 그리고 전 세계 외국인들이 다 같이 웃으며 거대한 불꽃놀이와 함께 마라톤이 시작되었다. 제주마라톤의 또 한가지 특별한 점은 안전을 위해 등장한 기마 경찰이었다. 삼다도로 유명한 제주도여서인지 기마경찰이 참가자들의 눈길을 끌었다. 우리는 해안도로를 따라서 2~3시간에 걸쳐 워킹 코스를 걸었고, 제주도의 향취를 누렸다. 무엇보다 좋았던 것은 마라톤에 참여한 주자들이 자유롭게 도로를 이용할 수 있다는 것이었다. 당연하지 않겠냐고 하는 독자들도 있겠지만 외국인들이 보기에 이러한 점은 주최 측과 제주도의 협력이 아주 조화롭게 이루어졌다는 걸 의미한다. 국제적인 마라톤과 같은 행사들이 정부의 협력과 지원을 받는다는 것은 전 세계에서 찾아온 외국인 관광객들에게 중요한 의미를 가진다. 일평생 기본 적 없는 외국을 간다고 생각해보자.

볼거리와 먹거리도 중요하겠지만 그곳의 치안은 어떨지, 사람들은 친절한지, 필요한 경우에 경찰의 도움을 얼마나 받을 수 있는지 따져보지 않는가? 한국 사람들이 보기에 마라톤 행사에서 안전을 위한 도로 교통통제는 당연스러운 일이겠지만 이 작다면 작고, 사소하다면 사소한 점이 관광객들에게는 큰 안심을 준다.

행복의 제주, 추억을 남기다

마라톤, 쉼 없이 장거리를 달리는 인내와 극복의 스포츠다. 아니, 그렇게 알려져 있다. 그러나 자신을 한계까지 몰아붙여서 그 어려움을 극복해 성취감을 누리는 것도 마라톤이겠지만, 다른 배경, 다양한 나이, 다채로운 국적의 사람들이 한마음으로 모여서 속도는 다르지만 같은 방향을 보며 나란히 걸어가는 것이 기자가 느낀 첫 마라톤의 추억이다. 더불어 참가자들을 응원하기 위해 온 사람들을 보면서 마음속의 순수한 행복과 기쁨의 감정을 느꼈기에 더욱 아름다운 추억으로 남았다. 이 글을 읽는 독자들에게도 친구와 함께, 연인이나 가족과 함께 내년 제주 마라톤에 참여해 기자와 함께 행복을 느끼시길 소망해 본다.

글. 조명순 기자 / katecho@



경기 종목 Course			
Full 코스	Half 코스	일반 코스	워킹 코스
42.195 km	21.0975 km	10 km	10 km
09:00 출발 제한시간: 6시간	09:00 출발 제한시간: 4시간	09:10 출발 제한시간: 2시간	09:20 출발 제한시간: 5시간
구좌종합운동장 (김녕해변)	구좌종합운동장 (김녕해변)	구좌종합운동장 (김녕해변)	구좌종합운동장 (김녕해변)
↓	↓	↓	↓
종달해안도로 서측입구 등록 1.1km 지점 (Full 반환점)	평대 한동해변 (Half 반환점)	월경해변 (10km 반환점)	월경해변 (10km 반환점)



발레 공연 지젤 보다가 평평 운사연

6월 22일, 국립발레단의 <지젤> 공연을 보러 다녀왔다. 지금은 제9회 대한민국 발레 축제 기간이다. 그래서인지 예술의 전당 앞은, 벌써부터 가지각색의 티켓을 손에 쥔 사람들로 가득했다. 어렸을 때 <호두까기 인형>과 <백조의 호수> 공연을 본 이후로 오랜만에 보는 발레 공연이기 때문에 주체할 수 없는 기대를 한껏 품은 채 오페라 하우스로 입장했다.

한국을 대표하는 국립발레단의 공연이라 그런지 관객석은 만원이었고, 과장되게 한껏 치켜올린 무대미상을 입은 무용수들도 눈에 띄었다. 어떠한 완성된 한 공연의 일부분이 될 수 있다는 건 정말 보람차고도 벅찬 일인 것 같다. 하나의 자세를 배우고, 다른 무용수들과 합을 맞춘 후 하나의 이야기를 만들어가는 과정. 얼마나 많은 땀과 시간이 녹아 들어 있는 공연일지, 관객만큼이나 무용수분들도 들뜬 모습이었다. 그렇게 공연이 곧 시작되었다. <지젤>의 간략한 줄거리는 이렇다. 시골 아가씨 지젤이 농민으로 변장한 귀족 청년 알브레히트와 사랑에 빠지는데, 그는 이미 약혼자가 있는 몸이다. 이 사실을 안 지젤은 평소 좋지 않았던 심장을 부여잡고 죽게 되어 처녀 귀신 윌리가 되지만, 다른 윌리들에게 둘러싸여 죽을 위험에 처한 알브레히트를 구해준다.

공연은 감동 그 자체였다. 솔리스트뿐만 아니라 무대 위 모든 무용수분들의 춤이 끝날 때마다

관객석에서 커다란 박수와 브라보가 터져 나왔다. 아름다운 오케스트라의 선율을 손끝으로, 발끝으로 자유자재로 놀렸다가 즐겼다 하며 연기하는 무용수분들의 모습은 정말 지젤이 살고 있는 마을 풍경 그 자체였다. 발레는 우리의 면을 선으로 만드는, 그렇기에 어렵고도 아름다운 과정이 아닐까 생각한다. 부드러움으로, 그 손끝과 발끝만으로 슬픔과 강렬한 고통을 표현해낸다는 것. 대사 없이 눈빛과 표정으로 대사를 표현하는 것. 눈 깜박임조차 오케스트라 지휘자의 지휘봉이 그려내는 무형의 선을 따라 만들어내는 듯했다. 제가 울음이 터져버린 건 윌리에게 둘러싸여 죽을 때까지 춤을 추게 된 알브레히트를 위해 춤추는 지젤의 모습을 보던 중이었다. 그 때문에 죽었음에도 불구하고 다른 윌리들 앞에서 거의 쓰러지다시피 주저앉아 살려 달라고 애원하는 지젤의 모습이 안쓰럽고도 행복해 보였다. 살 수 있게 된 그녀의 연인 얼굴을 다시 한번 쓰다듬으며 자신의 사랑이 헛되지 않았음을 확인하는 것 같은 모습에 저도 모르게 눈물이 났다. 이 후기를 적는 지금까지도 지젤 음악을 들을 정도로 깊은 여운으로 남아 있다. 뮤지컬은 신나는 박자로 심장을 쉴 새 없이 울려 댄다면, 발레는 아름다움으로 심장을 울리는 감동을 주는 시간의 연속이라 생각한다. 지젤 공연이 아니더라도, 국립발레단의 공연은 꼭 한 번 보시길 추천 드린다.

글. 김규린 기자(GC플레이어)
rbfls931@naver.com



MUSTHAVE



별이되어라! (DRAGON BLAZE)

[개발사 / 퍼블리셔] 플린트 / 게임빌
[장르] 글로벌 1,200만이 선택한 수집형 RPG
[키워드] 감동적인 시나리오, 유니크한 그래픽
[추천] 동료 수집을 좋아하는 유저, 2D일러스트를 좋아하는 유저
[소개] 별이되어라! 시즌7 "우주의 끝에서" 업데이트! 2D로 만들어진 개성 넘치는 수백 명의 최상위 퀄리티 동료를 수집하고 육성하여 최고에 도전해보세요. 화려하고 타격감 넘치는 전투 뿐만 아니라 매일, 매주, 매월 바뀌는 다양한 콘텐츠와 신선한 이벤트도 함께 진행됩니다. 핸드 오프 모드를 사용하면 게임을 꺼도 편리하고 간편하게 성장할 수 있습니다.
[구성] '스토리 던전', '도전자 던전', '월드보스', '아레나 대전', '10인 아레나', '길드 약탈전', '길드 주간 월드보스'
[인기 콘텐츠] 정해진 요일에 각각 다른 종류와 패턴의 월드보스가 등장합니다. 동료 조합으로 최고의 점수에 도전해보세요!
[리뷰] 서비스 5주년의 장수게임! 별이되어라!는 매일 플레이의 시간, 노력에 따라 루비를 몇만 개씩 얻을 수 있어 정말 헤zas럽고, 재밌게 플레이할 수 있습니다. 여기에 동료 일러스트, 캐릭터 등 정말 눈호강 제대로 되고, 너무 예쁜 디자인에 재밌는 스토리까지! 아가자기한 최애 캐릭터만 봐도 즐거운 게임이라 가벼우면서도 재밌는, 과하게 집중을 안 해도 풍성한 이벤트 때문에 매일 매일 즐거운 게임이라 말하고 싶습니다.
[초보 꿀팁] 별이되어라 공식카페에 방문해보세요! 45만 멤버들의 활발한 소통 및 각종 팁 공유, 고수 랭커들의 베스트 공략, 초보 유저 가이드 등 놓칠 수 없는 꿀 정보가 가득합니다!





5주년 & 신규 클래스

홍령 추가 기념 대폭발 이벤트! ★



지금까지 이런 이벤트는 없었다.
5주년 & 신규 클래스 홍령 추가 기념 대폭발 이벤트!

게임빌 대표 액션 RPG ‘크리티카:천상의 기사단’이 2019년 7월 15일 어느새 서비스 5주년이 되었다. 탈 우주급 이벤트들이 가득한 ‘크리티카’ 5주년 페스티벌 소식을 게임빌컴투스뉴스 독자분들께 소개한다.

‘크리티카’의 5번째 생일을 축하해주세요!
5주년 댓글&카운트다운 이벤트 성료

‘크리티카’ 공식 카페(<https://cafe.naver.com/gamevilkritikamobile>)에 5주년 축하 댓글을 달면, 유저들 중 추천으로 ‘크리티카’ 피규어 천상의 기사단 & 체술사를 지급했다. 특히, 천상의 기사단 피규어는 ‘크리티카’ 유저들의 워너비 아이템으로 잘 알려져 있는 레어템이다. 이외도 ‘크리티카’ 유저들을 위해 5일 전부터 진행되는 ‘카운트다운 이벤트’와 ‘접속 이벤트’ 등 다양한 선물과 함께 게임 안팎에서 ‘크리티카’ 5주년 축제를 함께 즐겼다.

다시 달리자 16번째 신규 클래스 ‘홍령’ 등장!

‘크리티카’ 서비스 5주년을 기념해 전설의 궁수 ‘홍령’이 새롭게 등장했다. ‘크리티카’의 첫 원거리 무기 활을 사용하는 클래스로 매를 이용하여 적을 혼란에 빠트리고, 빠른 활 공격으로 적들을 제압하는 전투가 특징이다. 기자는 개인적으로 ‘크리티카’의 여자 캐릭터 중 가장 이쁘게 잘 나온 캐릭터라고 생각한다. 유저들은 업데이트 때 ‘홍령’을 만나기 전 사전예약 페이지를 통해 업데이트 소식과 ‘홍령’에 대한 정보를 얻을 수 있었으며, 사전예약자에게는 10,000캐럿 쿠폰을 지급되었다.

만렙 점핑으로 ‘크리티카’의 매력에 후다닥 빠져보자!

홍령의 등장과 더불어 유저들의 빠른 레벨업을 도울 ‘경험치 물약’을 제공하여 광속 점핑을 돕는다. ‘크리티카’는 오래된 게임이다 보니 초반 성장이 다소 어렵게 구성되어있고, 신규 유저분들의 어려움이 많았을 것으로 보인다. 그래서 과감하게 경험치 물약을 이벤트로 제공하여 만렙 이후 더욱 재미 있어지는 ‘크리티카’를 경험할 수 있도록 했다.

진초월펫 ‘릴리스’와 함께 24시간 버프 받고 우직하게 달려보자!

7월 16일 업데이트 이후 다음 업데이트 전까지 7일만 접속하면, ‘크리티카’ 내 최고등급 펫인 진초월 등급 ‘릴리스’를 전원 제공한다. 진초월 펫은 총 7종이 있는데 각 종류별로 용도가 구분되어 있다. 이번 업데이트에 제공하는 릴리스는 타격 시마다 체력이 회복되고, 추가타가 발동되는 등 사냥에 특화된 펫이다. 더불어 특정 시간 로테이션으로 제공되던 골드, 경험치, 장비 강화, 펫 강화, 보석 강화, 펫 조각 할인 버프를 한 달간 24시간 풀로 제공하여 유저들의 플레이를 돕는다.

3355모여라 ‘크리티카’로! 라인 공식 친구 쿠폰 증명!



‘크리티카’는 각 국가별 공식 커뮤니티 외에 라인 공식 페이지를 운영하고 있다. 5주년 업데이트를 맞아 라피스 5,555개 쿠폰을 제공한다. 신규 유저의 경우, 라인 공식 친구 추가 감사 쿠폰(라피스 5,000개)도 함께 받을 수 있으니, ‘크리티카’에 관심 있는 구독자분들은 라인 공식 계정 ‘크리티카’를 추가하길 추천한다.

‘크리티카: 천상의 기사단’은 게임빌이 올렘(대표 이종명, www.allm.co.kr), 펀플로(대표 손경현, www.funflow.co.kr)와 손잡고 선보인 모바일 액션 RPG다. 중세 시대 배경에 SF 요소가 가미된 매력적인 세계관을 가지고 있으며, 디테일이 뛰어난 카툰 렌더링 방식의 그래픽으로 인기를 모아 글로벌 누적 3천만 다운로드를 달성하는 등 글로벌 스테디셀러 게임으로 자리매김하고 있다. 자세한 내용은 공식 카페(<http://cafe.naver.com/gamevilkritikamobile>)를 통해 확인할 수 있다.

마치며..

5년간 쉼 없이 달려온 ‘크리티카: 천상의 기사단’은 탈 우주급 이벤트로 유저분들을 흥분시킬 준비가 모두 끝났다. 현재 유저분들, 잠깐 쉬셨던 유저분들, 신규 유저분들 모두 매력 넘치는 16개의 캐릭터와 지금껏 경험하지 못했던 역대급 선물과 함께 ‘크리티카’의 시원한 액션으로 여름을 날려보는 건 어떨까.

글. 송주호 기자 / songbeckham@





끝나지 않은 이야기

드래곤 퀘스트

‘드래곤 퀘스트(이하 드퀘)’. 게이머라면 누구나 한 번쯤은 들어봤을 법한 타이틀이다. 드퀘는 1985년 첫 발매 이후로 30년 넘게 이어져 오고 있는 유명 타이틀이며, 파판 시리즈와 더불어 스퀘어 에닉스의 대표 시리즈 중 하나다. 지난해 가을 한국에 정식으로 발매된 드퀘11은 발매 2주 만에 2백만장을 돌파할 정도로, 드퀘 시리즈 중에서도 손꼽히게 높은 평가를 받은 시리즈 중 하나로 아직 플레이하지 않은 분들을 위해 이번 호에서 소개해 드린다.

메인 스토리는 시작일 뿐

전작들과 크게 다르지 않게 주인공이 ‘용사’의 신분으로 온갖 시련을 극복하고 악의 무리를 물리친다는 스토리는 역시 전형적이라 크게 새로울 것이 없지만, 흥미로운 에피소드 스토리나 반전 있는 스토리가 주는 즐거움은 역시 드퀘구나 싶다. (플래이 초반에 촌장이 아이를 줍줍하는 장면을 보고 뻘한 스토리라고 실망하지 않았으면 한다) 메인 스토리만 즐기면 이 게임을 반도 즐기지 못하는 것이기 때문에 다양한 이벤트와 서브 퀘스트들을 즐겨볼 것을 추천한다. 특히 이벤트들의 연출이나 마을 NPC, 동료들의 대사가 바뀌는 것을 보는 것도 쏠쏠한 재미 요소이다. 월드 구축 구석을 탐험하면서 숨겨진 길을 찾아보고 곳곳에 숨겨져 있는 상자도 열어보고, 나무도 한번 흔들어 보면서 여유로운 모험의 재미를 느껴보자.

너도 알고 나도 아는 ‘전투 시스템’

익숙한 턴제 시스템의 전투 방식이다. 수동 전투가 귀찮다면 자동 전투로 즐길 수도 있다. 드퀘 시리즈 중에서도 전투 난이도가 낮다는 평이 다수 있을 정도로 일반 모드 의 필드 플레이는 무리 없이 진행할 수 있지만 하드 모드도 있으니 어려운 것을 좋아한다면 도전하며 즐길 수도 있다. 모든 RPG가 그렇듯이 꾸준히 파밍하고 강화에 힘써야 난이도 높은 상대에게도 대응하기 쉬워진다. 특히 특정 속성을 사용하는 강력한 몬스터를 만날 경우 속성 대미지 감소 장비를 잘 활용하는 것이 좋다. 동료들과의 조합으로 강력한 필살기를 사용할 수 있는 ‘zone system’을 잘 활용하거나, 행동 순서를 고려해 전투를 전략적으로 이끌 수도 있으니 참고하자. 다만 이로 인해 상대도 강해질 수 있으니 때에 따라서는 zone 상태를 해제하는 것이 더 유리할 때도 있다.

더 늦기 전에 즐기자!

드퀘11은 PS4뿐 아니라 닌텐도 3DS 버전으로도 즐길 수 있으며 오는 9월에는 스위치 버전도 발매된다고 한다. 취향껏 옛날이야기를 보는 기분으로 메인 스토리만 즐길 수도 있고 온갖 업적을 달성하면서 아주 오랫동안 플레이할 수도 있으니, 짧은 글에 다 담을 수 없는 드퀘의 매력을 꼭 느껴보길 바란다.

★ 이미지 출처 : 드래곤 퀘스트11 공식 홈페이지

글. 김수로 기자 / surokim@



이자형 님의 주머니 속 게임은?

이번 코너는 우리 주변 사람들은 과연 어떤 모바일게임을 즐길까?

하는 궁금증에서 출발했다. 매일 한 분의 주머니 속 게임을 집중적으로 탐구해 보면서 나와서 성향은 어떻게 다른지 비교해보자.

안녕하세요. 소개 좀 부탁드립니다.

안녕하세요. 경기도 안양에 살고있는 29세 이자형입니다.

과거 게임 업계에 있다가 비게임업계 쪽으로 이직하셨는데 어떤지 궁금합니다.

현재는 네이버 음성합성 연구원으로 일하고 있으며, 장점과 단점이 있는 것 같습니다. 게임 업계 있을 때에는 개인의 역량도 중요하지만, 그보다 모든 인원이 재미있는 게임을 개발하기 위해 머리를 맞대어 프로젝트를 임해왔다면, 지금은 개인의 역량의 비중이 더 높은 분야에서 일을 하고 있어서 여러 팀원분들과 많은 소통을 하면서 개발하던 시절이 가끔은 생각나 그리울 때도 있습니다.

게임 쪽이 아무래도 더 팀워크를 중요시하는 것 같아 보입니다. 자형 씨가 요즘 즐겨하는 게임이 궁금합니다.

어려서부터 게임을 좋아해서 많은 게임을 즐겼었습니다 주로, steam 게임을 많이 했었는데, 요즘은 개인적으로 공부할 게 너무 많다 보니 게임할 시간이 없네요. 그러다 보니, 장시간의 스토리성 게임은 잘하지 못하고, 가끔 친구들과 ‘배틀 그라운드’ 정도 하는 수준인 것 같아요.

그렇군요. ‘배틀그라운드’는 자형 씨한테 어떤 게임 인지요?

한판 한판 그리 길지 않은 시간을 들어서 사람들과 같이 팀플레이를 한다는 게 매력인 것 같아요. 정해진 시간제한 내에서 빠른 파밍과 위치선정이 중요하고, 매번 다른 전략이 통함으로써 희열을 느껴서 재밌는 것 같습니다. 특히, 주변 친구들과 보이스챗을 하면서 플레이하게 되면 그 재미가 배가 되는 것 같네요.

혹시 게임빌-컴투스 게임은 해보셨는지요?

제가 모바일게임은 많이 하지 못했는데 ‘로열블

러드’와 ‘별이되어라!’는 조금 했었습니다. ‘로열블러드’의 진영 간의 대규모 전투와 그래픽 부분이 눈에 들어왔고, 특히 큰 과금 없이도 어느 정도 재미있게 플레이가 가능하다는 점이 매력이었던 것 같습니다. 그리고 ‘별이되어라!’는 각 캐릭터들의 전투씬들이 개성 있고 이펙트가 맘에 들어 재미있게 했던 것 같습니다.

마지막으로 게임빌-컴투스에 하시고 싶은 말씀이 있으신가요?

항상 재미있는 게임을 개발하기 위해 모두가 고생하고 계실 텐데, 다들 고생하신 만큼 꼭 런칭하여 세계적으로 성공하는 게임이 나왔으면 좋겠습니다. 저 또한 한 명의 유저로서 열심히 응원하겠습니다. 감사합니다.

글. 이세진 기자 / toway2002@

게이머? 아니 겠잘알!

개발운영실 게임기획팀을 만나다★



게이머는 게임을 사랑한다. 컴투스도 예외는 아니다. 게이머를 넘어 '겟잘알'(게임을 잘 아는 사람)들이 모여 있는 개발운영실의 게임기획팀. 이번 호에서는 게임기획팀의 막 내 김풍기 사원이 직접 게임기획팀을 만나 인터뷰를 진행했다.

팀장님, 입사한 지 6개월이 되었지만, 아직도 게임기획팀에서 하는 업무는 생소한 것 같아요. 현재 게임기획팀에서 하는 업무를 알려주실 수 있을까요?

김남호 팀장 : 게임기획팀에서는 국내의 게임 시장 트렌드 분석, 개발 중인 게임의 FUN QA 및 관계사 프로젝트의 게임성 검토를 주로 하고 있고, 개발운영실에서 진행해야 하는 프로젝트가 있는 경우, 기획업무를 담당하기도 합니다. 더불어 공채 및 인턴쉽 프로그램 등을 통한 기획 직군 채용 및 육성 업무도 하고 있습니다.

회사 차원에서 '게임 분석'을 한다니, 좀 더 자세히 말씀해주실 수 있나요?

김남호 팀장 : 유저들이 선호하는 장르나 그에 어울리는 플레이 및 BM(비즈니스 모델)들은 변화와 발전을 반복하고 있습니다. 게임기획팀은 이처럼 빠르게 변화하고 있는 세계 게임 시장 트렌드에 주목하고, 분석할 가치가 있는 게임을 선정하여 플레이 및 리뷰를 진행합니다. 그 외에도 관련 부서의 요청이 있는 게임들을 리뷰합니다. 이 과정을 반복하면서 팀원들은 게임에 대해 여러 생각을 하며 발전하는 기회를 얻게 되고, 이때 만들어진 리뷰는 유관부서 프로젝트에 참고가 됩니다. 팀원들이 리뷰에 어느 정도 익숙해지면 개발 중인 프로젝트의 빌드 리뷰도 하게 되는데, 재미와 성장, 콘텐츠 등에 대한 의견 및 개선 제안도 함께하고 있습니다.

공채 입사자들을 대상으로 '사관학교' 느낌처럼 교육을 직접 진행하는데, 주로 보는 포인트가 있다면 어떤 게 있는지 궁금해요.

김수로 차석 : '사고의 시야'입니다. 생각하는 연습의 반복을 통해 사고의 폭을 넓히는 과정입니다. 보통 초반에는 보이는 앞면만 보기 때문에 교육하면서 옆면을 볼 수 있게 도와주고 차차 보이지 않는 뒷면이나 바닥, 뒷면까지 보는 트레이닝을 시켜주려는 편이죠. 기획할 때 보이는 면만 생각하고 기획하면 좋은 기획이 나오기 힘들기 때문에, 먼저 넓게 생각해 보고 많은 것을 고려해서 그 게임에 적합하면서도 재미있는 기획을 어떻게 해야 하는지 연습하는 과정이죠.

게임기획팀 출신분들에게 질문을 드려보겠습니다. 당신에게 있어서 게임기획팀이란?

이승현 선임(SUMMONER팀) : 저에게 있어 게임기획팀은, 친정과 같은 공간입니다. 팀을 이동한 지 많은 시간이 지났음에도 아직도 특별하게 생각하고 있는 팀이기도 하고요. 보통 축구 선수들도 자신의 친정팀에 대해서 많은 애정을 갖게 되는데요. 마찬가지로 저도 신입 시절 많은 성장을 하게 도와준 게임기획팀에 대해 큰 애정을 품고 있습니다.

이희수 사원(HERO팀) : 게임기획팀은 저에게 '생각하는 법'을 알려준 곳입니다. 오래 당연하다 생각하던 요소들에 대해 '왜?'라는 질문을 던지도록 했고, 하나의 사물이더라도 다양한 시각에서 보고 해석할 수 있는 법도 배울 수 있었습니다. 표면보다는 근본을 볼 수 있는 눈을 길러준 것 같습니다.

강훈 사원(PolyForce팀) : 사내에서 개발 중인 게임과 다양한 최신 게임들을 분석하는 것만으로 즐거운 곳이었습니다. 그 과정에서 많은 영감을 얻고, 경험 많은 분들에게 배울 수 있었습니다. 개발팀에 간 지금은 항상 주관적으로 판단하던 게임을 다시 객관적으로 생각해볼 수 있도록 환기시켜주는 감사한 팀입니다.



게임기획팀에서 일하면서 가장 기억에 남는 에피소드가 있다면 무엇일까요?

김중균 사원 : 팀장님께 '서머너즈 워'의 실시간 아레나(실시간 PVP) 도전장을 내밀었던 에피소드가 가장 기억에 남습니다. 컴투스 입사 준비를 하면서 시작한 지 얼마 안 되었지만, 열정적으로 플레이 해왔고, 팀장님을 이기는 것을 목표로 삼아 더욱 재미있게 플레이했습니다. 도전의 날, 팀원들에게 커피를 내기로 하여 대전이 시작되었습니다. 머리를 열심히 굴려서 대전에 임했지만, 결과는 3:1로 저의 완패였습니다. 재미있는 사실은 그날 제가 지갑을 놓고 나가서 결국 커피는 팀장님께서 사셨다는 것입니다. (웃음) 후일담으로 약 2달 후에는 제가 심기일전하여 팀장님을 결국 이길 수 있었습니다.

박현준 사원 : 저는 사내 게임 테스트가 기억에 남습니다. 테스트가 진행되는 일주일 동안 저희도 다 같이 게임을 즐기며 테스트했었는데요. 그러던 와중 팀장님이 웃으시며 말씀하셨습니다. "게임기획팀이면, 단순한 플레이보다는 피드백과 평론적인 부분에 신경 써보는 것은 어떨냐." 그 말씀을 듣고 오래 고심하며 꽤 긴 분량으로 질문에 응했고, 분에 넘치게도 평론상을 받는 행운이 따랐습니다. 그때 개인적으로 팀원으로서 큰 보람과 뿌듯함을 느낄 수 있었기에, 기억에 남는 에피소드라고 할 수 있을 것 같습니다.

팀장님, 마지막으로 독자분들께 한 말씀 부탁드립니다.

김남호 팀장 : 게임기획팀이라는 이름이 처음에는 상당히 부담스러웠습니다. 게임기획팀은 게임기획을 다 잘하는 사람들로 구성되어 있어야 할 것 같은 느낌이었던데요. 하지만, 실상은 대부분 공채 신입들로 구성된 팀이라서 절대 그럴 수는 없는 팀입니다.(웃음) 오히려 제 생각에 게임기획팀이란 이름은 아마도 '게임기획(을 잘하고 싶어서 만든)팀'의 줄임말 아닐까 하는 생각을 합니다.

이번 기회를 통해 게임기획팀을 소개해 드릴 수 있게 되어 감사합니다.



게임의 '시작'과 '끝'을 함께 하는 사람,,
테크 PM실 '함수훈 실장' 편

함수훈

부장님 안녕하세요. 인터뷰에 앞서 간단하게 자기소개 부탁드립니다.

안녕하세요. 작년 11월 사보에 이어서 다시 한번 인사드리게 된 테크 PM실 함수훈이라고 합니다.

테크 PM실에서 맡으신 업무 중 최근 국내 서비스를 시작한 '탈리온'이 추가된 것으로 알고 있는데... 부장님께 '탈리온'은 어떤 게임인지 말씀 부탁드립니다. '탈리온'은 정말 고마운 프로젝트 중 하나입니다. 팀원들과 론칭을 준비하면서 힘든 점도 많았지만, 국내 서비스를 시작한 후로 성과도 잘 나오고 있고, 유저 분들께서 즐겁게 게임을 이용해주시고 응원해주시고 저희 게임빌을 좋게 봐주셔서 저희 팀원뿐만 아니라 같이 일하는 직원분들도 힘이 나게 되는 참 고마운 게임입니다.

모든 게임의 론칭과 서비스 종료로 함께하다 보니 여러 가지 에피소드가 있으실 거 같은데요. 그중 가장 기억에 남는 게 있으실까요?

현재 서비스 중인 '크로매틱소울'이라고 제가 굉장히 열광하면서 했던 게임인데요. 중국 서비스를 시작하면서 발생한 이슈 중 검은 화면이 발생하면서 로딩이 지연된다는 내용이 기억에 남습니다. 해당 문제를 해결하기 위해 국내에서 수많은 테스트를 진행해보았지만, 정상적으로 플레이가 가능하고 동일 문제가 재현되지 않았습니다. 원인 파악을 위해 중국 현지로 출장을 가서 여러 가지 테스트를 진행하고 원인 분석을 하다 보니 '크로매틱소울'을 실행하는 중간 과정 중 구글 사이트를 찾기 위해 체크하는 로직이 있었습니다. 중국 국가 내에서 구글 사이트를 자체 검열하기에 문제가 발생한 것으로 판명되어 이후 해당 로직을 수정하였습니다. 테크 PM실에서 일해 왔던 기간 중 말씀해드린 에피소드가 가장 기억에 남네요.

이제 론칭이 다가온 '엘룬'과 새로운 '프로야구 시리즈'를 한창 준비하고 있으실 텐데요. 관련되어 한 말씀 부탁드립니다. 사보가 나올 때쯤이면 이미 론칭 돼 있을 텐데요. '엘룬'은 이번 년도 초에 대만에 선 론칭을 했었고, 그로 인해 얻은 경험으로 많은 준비를 했습니다. 프로야구는 중간중간 어려움이 있었지만, 오랜 시간 준비한 만큼 좋은 퀄리티로 나왔다고 생각하고, 역시 만반의 준비를 하고 있습니다. 두 게임의 많은 관심 부탁드립니다.

이번에는 화제를 변경해서, 부장님께서 드러머로 활동하신 것으로 알고 있는데요. 평상시에도 자주 활동하시나요? 집안에서 녹음을 하려고 시도해봤지만, 아무래도 방음이나 기타 장비가 없다 보니 자주는 못 하고 시간 날 때 스튜디오를 빌려서 활동하고 있네요. 최근에는 음향 장비 교육이나 관련 자료를 살펴보고 있습니다.

혹시 다른 취미 생활도 하시나요?

최근에 자녀들과 자전거를 구매하여 근처 공원이나 동네를 한 바퀴 도는 취미에 빠져있습니다.

인터뷰에 응해주셔서 감사합니다. 마지막으로 독자들에게 한 말씀 해주신다면? 게임빌에서 서비스 중인 모든 게임을 이용하시는 유저분들께 감사하단 말씀 드리고 싶고요, '엘룬'과 '프로야구 시리즈'에 많은 관심 부탁드립니다. 마지막으로, 사보에 한 번 더 저를 추천해주셔서 감사하며, 모두 행복하셨으면 합니다. 감사합니다!

글. 임인호 기자 / fndltj@

서울 화곡동의 황민화 님

‘댄스빌’ 편

‘릴레이게임’은 매달 지인들에게 릴레이로 모바일게임을 추천하면서 이어가는 코너입니다.

지난번 김진태 님에 이어 이번에는 황민화 님이 추천을 받으셨네요.

과연 다음 호엔 어느 분이, 어떤 게임으로 바톤을 이을까요?

권오준(두바이) ▶ 임지훈(서울 장안동) ▶ 배주연(서울 후암동) ▶ 배준영(대구 신천동) ▶ 심양홍(서울 양재동) ▶ 강석진(서울 도봉동) ▶ 최한민(인천 부평동) ▶ 이지윤(부산 해운대) ▶ 이경호(서울 잠실동) ▶ 이지혜(인천 산곡동) ▶ 김준환(경기도 파주시) ▶ 김진태(인천 경서동) ▶ 황민화(서울 화곡동) ▶ ?



안녕하세요. 저는 모바일, PC, 콘솔 게임 등등 주종 가리지 않고 게임하며 노는 것을 좋아해 전생애 뽀로로가 아니었나 의심 되는 흥이 많은 스물다섯 황민화 입니다. 제가 소개할 게임은 기존에 나온 게임과는 다르게 흥이 많은 매력을 가진 '댄스빌'입니다. 처음에는 친구가 기존의 리듬 게임과는 달리 유저들의 자유도가 높은 게임이라며 추천해서 시작했습니다.

[단순하고 빠른 튜토리얼]

튜토리얼로 하늘에서 갑자기 떨어진 소녀가 여기 저기에서 춤추고 있는 모습에 의아해하며 '카바'라는 NPC가 설명을 시작합니다. 아주 단순한 스토리이지만 중요 포인트만 콕콕 짚어 알려주고 불필요한 스토리가 없어서 매우 빠르게 튜토리얼을 끝낼 수 있습니다. 그 외에 필요한 내용들은 퀘스트 형식으로 이어지기 때문에 공원에 있는 NPC 위에 뜨는 말풍선을 확인하고 차근차근 알아갈 수 있었습니다.

[매력 터지는 캐릭터들]

'댄스빌'의 매력은 역시 캐릭터라고 생각합니다. 대화를 걸면 표시되는 NPC의 작화가 춤을 추는 귀여운 2등신 캐릭터들과 비슷하지만 달라서 새로운 NPC가 등장할 때마다 기대하며 대화를 걸었습니다. 그리고 컴투스 특유의 느낌으로 2등신 캐릭터들을 다양하게 꾸밀 수 있는 헤어와 의상 등이 많이 있어 자신의 캐릭터로 만드는 재미가 있습니다. 특히 염색할 때 색상, 채도, 밝기를 선택할 수 있어 정말 내가 원하는 색을 찾아 캐릭터를 꾸밀 수 있습니다.

[내 마음대로 모든 것을 만드는 '댄스빌']

'댄스빌'의 또 다른 매력은 기존의 리듬 게임은 특정 타이밍에 버튼을 누르는 방식이라서 패턴을 알게 되면 재미가 떨어지게 되는데 '댄스빌'은 모든 것을 마음대로 세팅할 수 있어 완벽히 내가 원하는 게임을 즐길 수 있습니다. 가장 많이 오랜 시간을 들이는 부분은 춤을 만들 때인데, 머리와 몸에 부착된

12개의 버튼을 터치해서 변경하면 됩니다. 옛날에 책 구석마다 캐릭터가 움직일 수 있도록 그린 후 책을 빠르게 넘겨보던 느낌이라 어렵지 않게 동작들을 만들 수 있습니다.

[춤과 음악, 그리고 뮤직비디오]

레벨을 조금 올리면 음악도 만들 수 있는데 저는 단순히 피아노와 기타, 드럼 정도일 줄 알았는데 베이스나 패드 등의 다양한 악기가 있어서 매우 놀랐습니다. 그리고 생각보다 작곡이 너무 쉬워서 짧은 시간에 만들 수 있었습니다. 여기서 포인트는 개성 넘치는 댄스와 음악을 만들 수 있다는 것입니다. 뮤직비디오의 촬영부터 편집까지 직접 할 수 있어 더 애착을 가지고 만들었습니다. 이렇게 만든 뮤직비디오는 유저들에게 공개할 수 있어서 만든 영상을 올리고 다른 유저들이 만든 재미있는 영상을 볼 수 있어 게임을 더 즐겁게 할 수 있습니다. 앞으로도 '댄스빌'과 같이 기존과는 다른 새로운 컨셉의 게임들이 많이 개발되었으면 좋겠습니다.

글. 정민선 기자 / minsunjung@

지난해 첫 공모전을 진행하면서 많은 우여곡절이 있었을 것 같은데요. 업무를 진행하면서 특히 기억에 남는 순간이나 에피소드가 있었다면 알려주세요.

김 : 업무 특성상, 문서를 쓰고 읽는 게 일상이라 작품 심사도 쉽게 생각했던 것 같아요. 그런데 최종 심사에 올릴 작품을 선정하기 위해, 300여 편의 작품을 읽고 또 읽다 보니 문자만 봐도 멀미가 날 지경이 되더라고요. 진짜, 모니터만 봐도 속이 울렁거리는 느낌이었어요.

함 : 저는 수상 작품집을 제작했던 일이 힘들지만, 꽤 즐거웠던 기억으로 남아있습니다. 편집 경험이 없어서 이것저것 찾아보고 공부해가며 진행을 했는데, 말 그대로 새로운 경험이었습니다.

공모전에 응모하는 분들을 위한 '꿀팁' 좀 알려주세요.

김 : '내가 말하고자 하는바'를 항상 염두에 두고 글을 작성하는 게 중요한 것 같아요. 응모해주신 작품들을 읽다 보면, 너무 많은 걸 보여주려다 이야기가 산으로

마지막으로 '공모자들의 일원으로서 독자 분들께 특별히 전달하고 싶은 메시지가 있다면 말씀해주세요.

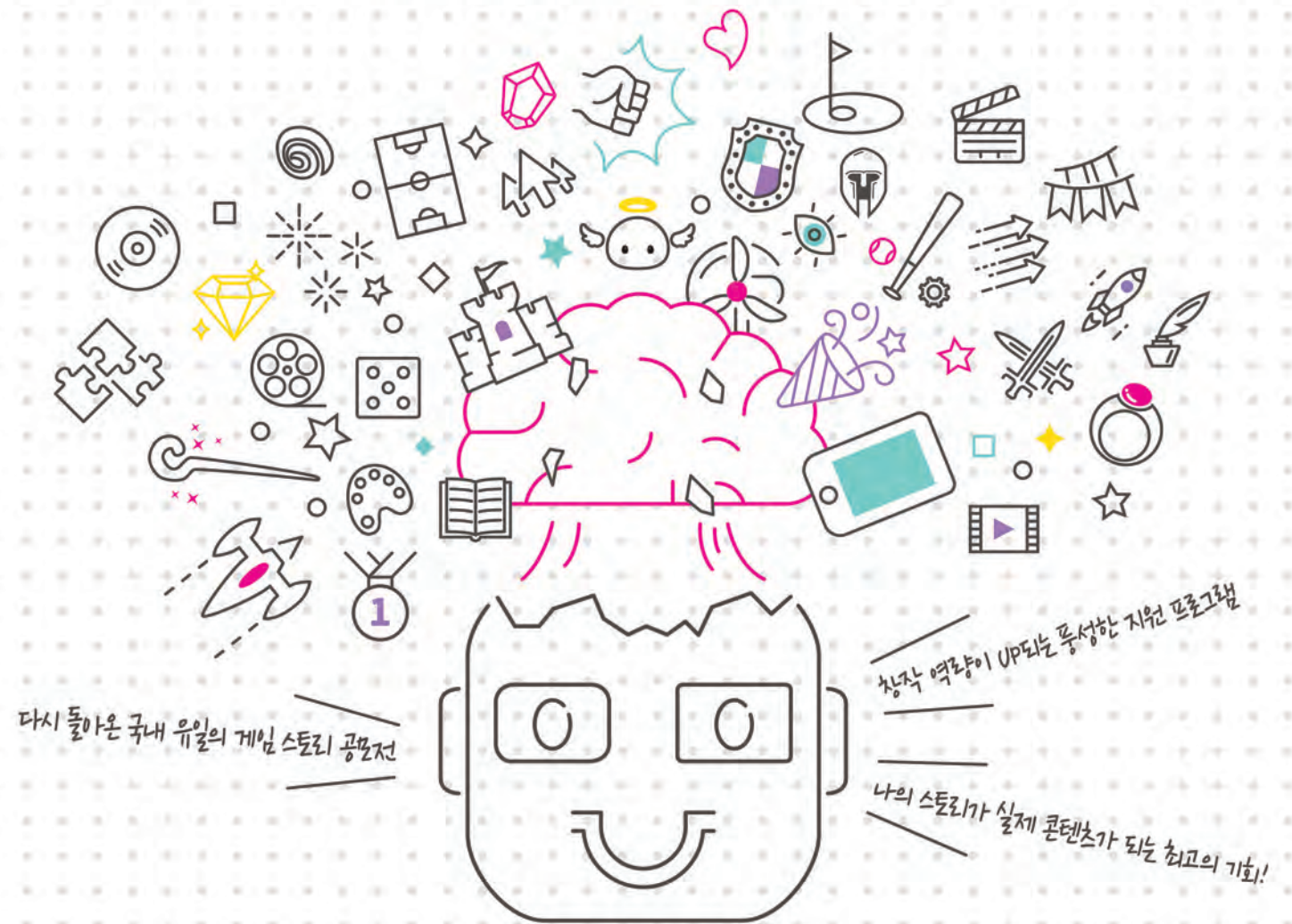
김 : 컴투스 글로벌 게임문학상이 명실상부 최고의 글로벌 스토리 콘텐츠를 발굴하고 제작할 수 있는 기반이 될 수 있도록, 많은 관심과 응원 부탁드립니다. 지원도 많이 해주세요!

함 : 올해는 어떤 멋진 이야기를 만날지 기대됩니다. 도전하시는 모든 창작자 여러분에게 좋은 결과가 있기를 좋겠습니다.

이 : 2회째에 접어든 컴투스 글로벌 게임문학상! 곳곳이 성장하며 나아가고 있으니 많은 관심과 사랑 부탁드립니다!

com2uS

07. 22(월) ~ 08. 22(목)



컴투스가
글로벌 시장을
이끌어갈
창작자 여러분의
도전과 열정을
응원합니다!

원천 스토리 | 게임 또는 코믹스, 애니메이션 등의 콘텐츠로 제작 가능한 창작 스토리
게임 시나리오 | 스토리 기반 인터랙티브 게임으로 제작 가능한 창작 시나리오

총 상금 3,500만원

 대상 상금 2,000만원	최우수상	우수상
	원천 스토리 부문 (1인) 상금 500만원 게임 시나리오 부문 (1인) 상금 500만원	원천 스토리 부문 (1인) 상금 250만원 게임 시나리오 부문 (1인) 상금 250만원

- ▶ 수상작을 활용한 실제 게임 제작 가능 (협업 후 진행)
- ▶ 컴투스 인턴십 프로그램 참가 기회 제공
- ▶ 컴투스 및 자회사 데이세븐 입사 지원 시 가산점 부여
- ▶ 유명 일러스트 작가와 협업한 수상작품집 출간 기회 제공

- ▶ 접수 자격 및 작품 수 제한 없음
- ▶ 팀 단위 응모 가능
- ▶ 공모전 페이지 상단 접수 탭 이용 (PC에서만 가능)



*더 자세한 사항은
공모전 홈페이지에서 확인

요즘 ‘뜨는’ 평양냉면 전문점을 찾아서!

무더운 여름이 한창이다. 이번 호에서는 뜨거운 여름을 맞아 시원한 평양 냉면집을 소개해 드릴까 한다.

남북 정상회담 이후 만찬 음식으로 사용된 평양냉면은 대중의 높은 관심을 끌게 되었고, 많은 사람들이 평양냉면을 맛보고자 오래되고 유명한 평양 냉면집인 우래옥, 평양면옥 등을 자주 찾게 되었다. 하지만 오늘은 잘 알려지거나 ‘노포’한 집들이 아닌, 최근 뜨고 있는 ‘핫이슈’ 집들을 독자 여러분께 공유해 드린다!

봉산 평양냉면 ▶

서울특별시 강남구 학동로 1길 21

봉산 평양냉면은 유명한 평양냉면집 주방에서 경력을 쌓으신 사장님이 올해 3월부터 새로 장사를 시작하신 집이다. 그러므로 유명 맛집의 노하우가 녹아 있어 맛에서는 어느 정도는 보장된 집이라고 할 수 있다. 우선 냉면은 깔끔한 맛이다. 면에서 은은하게 풍겨오는 메밀 향이 일품이었고 약간 도톰한 굵기의 면들이 깔끔한 육수에 부드럽게 풀려, 냉면을 한입 먹으면 습습한 면과 은은하게 느껴지는 육향이 평양냉면 특유의 맛을 잘 살린 느낌이다. 반찬과 제육도 훌륭하다. 고기는 방금 삶아서 나온 듯 부드럽고 고기 잡내가 없어 새우젓 조금과 한입 먹으면 고기의 고소함과 새우젓의 짭조름함이 냉면과는 다른 맛으로 입을 즐겁게 해준다.

총평: 우리가 생각하는 평양냉면의 맛을 정말 잘 살렸다.

면: 8점, 국물: 8점, 사이드 음식: 7점, 접객: 7점



설눈 ▼

서울 서초구 서초동 1551-9

설눈은 현재 남한 방식으로 변한 평양냉면이 아닌 정말 정통 평양냉면을 맛볼 수 있는 집이다. 실제로 북한 고려호텔 셰프님이 남한으로 넘어와 차리신 매장이라 진짜 평양냉면이라고 볼 수 있겠다. 냉면을 받아보면 우리가 지금까지 보던 평양냉면과 조금 다른 모습을 확인할 수 있다. 통 메밀을 사용한 까닭인지 검은빛 면과 약간 탁해 보이는 육수가 이색적이다. 조금은 다르게 보일 수 있으나 남북 정상회담에서 등장하는 육류관 냉면과 비슷하다. 국물을 한 모금 먼저 마셔보면 보기와는 다르게 평양냉면 특유의 습습함과 깊은 맛이 느껴지고, 서너 알 들어간 잣들이 특별한 맛을 더해준다. 면 위에 올라간 고명은 오이, 무절임, 지단, 배, 고기인데 정갈하면서도 푸짐하게 들어가 있어 면을 한입 먹을 때마다 맛을 풍성하고 다양하게 만들어준다.



면은 역시나 입속에 들어가면 구수한 메밀 향이 진하게 느껴져 맛의 흥미를 더 하고 약간의 탄성을 지닌 면이 고명들과 어우러져 다양한 식감을 준다.

총평: 조금 생소하지만, 북한 전통 평양냉면을 알고 싶다면 새로운 경험이 가능하다.

면: 7점, 국물: 6점, 사이드 음식: 6점, 접객: 7점

아바디 ▶

서울 동작구 상도로 60길 2

눈에 띄게 특별한 점은 없지만, 적당한 맛에 착한 가격으로 일정 수준의 평양냉면을 먹고자 한다면 이 집을 추천한다. 평양냉면의 느낌은 나지만 약간 남한식의 냉면과 퓨전식의 느낌으로 만들어진 맛이기에, 평양냉면을 처음 접하거나 거부감이 조금 있다면 의외로 잘 맞을 수도 있다. 음식을 받기 전 보통 평양 냉면집에서는 고소한 면수를 내오는 게 일반적이지만, 남한식 냉면 집에서 내오는 짭조름한 맛의 고기 육수를 내왔다. 그 후에 냉면을 받아보니 다른 평양냉면처럼 맑은 육수에 순 메밀로 만들어진 면과 가지런한 고명들이 정갈하게 나왔다. 맛을 보면 습습한 맛을 살리려고 노력한 느낌은 나지만 특별함은 없었고, 면 또한 쉽게 떠오르는 메밀 면이었습니다. 그렇지만 긍정적으로 보자면 면과 육수 모두 남한식 냉면과 평양냉면의 장점을 고루 가진 느낌이었다.

총평: 아주 빼어나지는 않지만 합리적인 가격에 다양한 음식을 맛볼 수 있어, 평양냉면에 거부감이 있는 사람도 편하게 식사할 수 있다.

면: 6점, 국물: 5점, 사이드 음식: 6점, 접객: 6점





게임을 잘 만드는 데에는 여러 가지 중요한 요소들이 많지만 게임을 잘 개발하는 것 못지않게 중요한 것은 바로 그를 뒷받침 해줄 기술의 전반적인 지원일 것이다. 기자는 이번 호에서 게임빌의 서버운영과 최적화 등을 책임지는 테크PM 2팀의 송대용 팀장. 그를 만나보았다.

안녕하세요. 독자분들에게 간단한 소개 부탁드립니다.

송대용 팀장(이하 '송') : 안녕하세요 게임빌 테크PM2팀에서 팀장을 맡고 있는 송대용입니다. 덤으로 테크PM실에서 무게 중심을 맡고 있고요. 게임을 좋아해서 게임을 만들어도 보고, 서비스도 해보다가 게임빌에 와서는 각 프로젝트의 기술지원 업무를 맡고 있습니다.

테크PM팀이 생소하실 잘 모르시는 분들을 위해서 이해하기 쉽게 부탁드릴게요.

송 : 게임을 게임빌에서 원활하게 서비스하기 위해서 필요한 서버/DB 전반에 대한 업무를 지원합니다. 서버 아키텍처의 약점 보완 방법을 제시하거나. 고가용성, 확장성에 대해서 고민하여 개발사로 기술적인 자문도 합니다. 흔히 서버 발급, 네트워크 설정을 해주는 기존의 System Engineer에서 한 발 더 개발사 쪽으로 들어가서 업무를 지원하는 팀으로 생각하시면 될 것 같습니다.

테크PM팀도 여러팀이 있던데요. 팀장님께서 주로 맡으시는 프로젝트는 어떤 것인가요?:

송 : '탈리온', '빛의 계승자' 등을 담당하고 있으며 올해 하반기 출시 예정인 '베이스볼 슈퍼스타즈'도 담당하고 있습니다. 최근 오픈한 게임들이 많고, 이것저것 이슈가 많은 프로젝트를 담당하고 있어서 늘 바쁘고 정신없이 보내고 있습니다.

테크PM업무를 하기 위해 필요한 소양에는 어떤 것들이 있을까요?

송 : 첫 번째는 책임감 있는 태도가 중요합니다. 한밤중에도 서버의 문제가 생기면 가장 먼저 연락받는 위치에 있다 보니 새벽이든, 여행지에서도 지원 업무를 해야 할 경우가 종종 발생합니다. 워라벨이 중요하지만 우선 워크가 잘 돌아가야 라이프도 유지할 수 있는 거니 워크에 대한 책임감이 좀 있어야 합니다. 두 번째는 기술에 대한 탐구심이 있어야 합니다. 기술에 있어서 딜레마는 끊임없이 발전한다는 데 있습니다. 오늘은 가장 빨랐지만 내일도 빠를 것이라는 보장은 없거든요. 서버 모니터링의 새로운 기술이 나오면 살펴보고 연구해보고, 새로운 알림 방법이 나오면 연구해서 적용하고 하는 발 빠른 움직임들이 동반돼야 테PM업무를 능동적으로 수행할 수 있습니다. 세 번째는 문제 대한 의구심입니다. 문제 발생이 한 번은 우연, 두 번은 운이 없을 수 있지만 세 번은 반드시 원인이 있다고 평소애 생각하는데요. 여건이 허락하는 선에서 계속 의심하고 원인을 파악해서 우연히 벌어진 상황이 우연이 아니라는 걸 내려고 하는 태도가 있어야 합니다.

테크PM일을 해오시면서 많은 일들이 있으셨을 텐데요, 가장 인상 깊었던 일이 궁금하네요.

송 : 작년 10월 '탈리온' 일본 오픈 때가 생각납니다. 오픈일 며칠 앞둔 상황에서 유저 유입을 많을 것으로 예상되는 동향이 발생하였고. 초기에 준비한 서버의 4배를 추가로 준비하기 위해서 하루 전에 손이 안 보이게 세팅하던 기억이 납니다. 예상대로 유저들은 많이 들어왔고, 일본 매출 상위에 랭크 되는 기쁨도 맛보았습니다.

그렇다면 가장 보람을 느끼실 때가 언제인지 여쭙봐도 될까요?

송 : 담당하는 게임이 잘 되고 유저가 많아지면 그만큼 일도 많고 손도 많이 가지만 돌아보면 가장 보람 있는 시간은 그 바쁜 순간이 아닌가 싶습니다. '탈리온'의 경우 6월 26일 한국 오픈 후 유저들의 입소문이 술술 나고 있어서 이후가 기대되고 있습니다. 유저들이 불편함 없이 서비스받을 수 있게 열심히 지원하고 있는 지금! 이 순간을 보람 있는 순간으로 만들고 있다고 말씀드리고 싶네요.

지원하시는 프로젝트의 유관부서 분들과는 자주 커뮤니케이션을 하실 것 같은데요. 타 부서와의 커뮤니케이션의 노하우가 알고 싶습니다.

송 : 업무를 하다 보면 남의 문제를 지적하게 되는 경우가 있습니다. 논리적으로 판단해서 '그 문제다'라고 확신하여 전달하지만, 고려 못 한 다른 문제일 수도 있고, 나의 판단 실수일 때도 있습니다. 문제에 대한 내용 전달할 때는 두 번, 세 번 더 고려해보고 전달하고, 전달할 때는 너무 공격적으로 전달되지 않게 주의하려고 노력합니다. 그리고 공식 채널로 전달하고 개인적으로 상세한 설명을 추가로 전달하여 내용이 오해되는 일이 없도록 추가적인 소통을 하려고 노력합니다. 정확한 내용의 전달이 중요한 것 같습니다.

테크PM에 도전하고 싶은 후배들에게 조언 한 말씀 부탁드립니다.

송 : 서버를 관리하기 위한 오픈소스들이 참 많은데요. 기회 있을 때마다 세팅도 해보고 직접 운영도 해보면서 경험을 많이 쌓아 놓으면 좋을 것 같고요. 각종 콘퍼런스에 게임 아키텍처나 포스트모템으로 노하우들이 전파되는 기회들이 종종 있는데요. 부지런히 찾아다니면서 미리미리 듣고 경험해 보는 것이 중요할 것 같습니다.



마지막으로 하고 싶은 말씀이 있다면?

송 : 게임을 좋아해서 게임 업계에서 할 수 있는 일을 찾아서 일하며 살아온 지난 십여 년인데요. 신체적으로 힘든 적은 있었지만 그게 스트레스로 다가오지 않았던 것 같습니다. 좋아하는 걸 일로서 한다는 건 참 행복하다고 생각합니다. 다들 행복하셨으면 좋겠네요.~

복면겜왕

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

01

이 게임은 캐주얼 온라인 레이스 게임입니다.

02

머리에 떠오르는 게임이 있으신가요?



이 게임은 2004년 출시되어 지금까지 무려 15년째 서비스 중입니다

03

다들 초등학생, 중학생때 한번쯤은 해보셨을 것 같아요!

캐주얼게임이지만 놀랍게도 e스포츠 리그도 있습니다.

04

스타크래프트 같은 전략 게임 위주의 e스포츠에 익숙해져 있었는데,
이 게임이 e스포츠에 얼굴을 비춰서 신선했어요!



운전 좀 한다 하신다면 스피드전을! 운전을 좀 못해도 쉽게 즐길 수 있는 아이템전이 있어요!

05

아이템전에서 이 박스에 부딪히야만 아이템을 획득할 수 있었어요!
이 박스 안에는 바나나, 미사일, 물파리, 우주선 등이 있어요!



귀여운 캐릭터들 덕분에 레이스 게임이 약세였던 한국에서 성공을 거둔 것으로 보여요!
대기실에서 '웅'을 치면 이렇게 화내는 캐릭터를 볼 수 있어요!
레디를 안하는 사람들에게 써보세요! 이 귀여운 얼굴을 보고도 이 게임을 모르는 분은 없겠죠?

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

기간 : ~ 2019년 8월 16일

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

7월호 정답 : A Hat in Tim / 7월호 당첨자 : 박지훈(경기도 고양시), 김준혁(충청남도 당진시), 이정숙(서울시 관악구)

글. 하성심 기자 / peach772@

8월, 별 헤는 밤 별 하나의 추억과, 별 하나의 사랑과...



7월호 당첨자 발표

엄혜진, 함완식님 축하드립니다~!



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

(이 코너는 임직원만 참여 가능합니다)

기간 : 2019년 8월 16일

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

자주 사용하는 게임용어의 뜻과 유래

젠(generate?)

온라인 게임에서 몹들이 생성되는 것을 뜻하는 이 용어는 '바람의나라'에서 유래되었다. '바람의나라' 초창기에는 사냥터에서 자동으로 몬스터가 소환되지 않고, '젠'이라는 NPC를 통해서 소환되었다. 이로 인해 '몬스터 소환 = 젠'이라는 공식이 생겨서 이 용어가 만들어졌다. 이 '젠'이라는 NPC이름의 유래는 Generate(만들어내다)에서 나온 것으로 추정되는데, 앞에 Re를 붙여 '리젠'이라고도 한다. 사실 둘 다 잘못된 표현으로 리스폰(Respawn)이 맞는 말이지만 리스폰은 한국에서 주로 FPS게임에서 플레이어가 죽은 뒤 부활하는 것에만 사용되는 편이다.

너프(Nerf)

게임의 밸런스를 해칠 정도로 강한 캐릭터나 직업 등을 OP(Over Powered)라고 부르는데 이 OP캐릭터들로 인해 붕괴된 밸런스를 조정하고자 하는 목적으로 능력을 낮추는 것을 너프(Nerf)라고 한다. 과거 '울티마온라인'이라는 게임에서 무기들의 밸런스를 맞추기 위해 근접용 칼의 공격력을 낮추었는데 공격력이 너무 낮아져버린 탓에 유저들이 이에 대해 불평하며 이 무기를 아동용 장난감 브랜드인 Nerf사의 장난감 칼에 빗대어 조롱한 적이 있다. 이 사건 이후 게임에서는 너프라는 단어를 '약화시키다'는 뜻으로 사용하기 시작했다.

버프(Buff)

버프(Buff)는 특정 아군이나 모든 파티원들의 능력을 일정 시간 동안 대폭 향상시켜주는 기술을 뜻한다. 그런데 실제로 버프는 현실에서 '애호가'라는 뜻으로 쓰인다. 원래는 물소가죽코트, 즉 버팔로 가죽으로 된 버프코트를 입고 화재현장으로 미친듯이 달려가는 소방관들로부터 이 용어가 유래되었는데, 급히 달려가는 소방관의 모습과 자신이 좋아하는 가수를 미친듯이 따라가서 환호하는 팬들의 모습이 비슷하다고 하여 이 또한 Buff라고 부르게 되었다. 이처럼 어떤 특정한 대상을 팬처럼 지지해준다는 의미의 버프라는 용어가 게임에서는 자신, 혹은 다른 아군의 능력을 향상시켜주는 지원 스킬들과 같은 맥락으로 통하게 되어 버프라고 불리게 되었다.

디버프(Debuff)

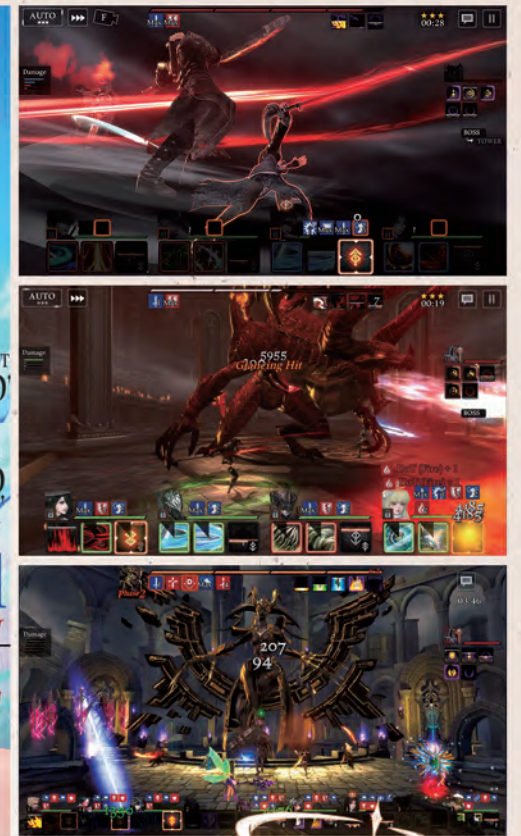
버프(Buff)의 반대 뜻으로 적들의 능력을 하락시키는 효과를 가지는 기술을 디버프(Debuff)라고 한다. 말 그대로 Buff의 앞에 De를 붙여서 만들어진 용어다.

레이드(Raid)

레이드라는 용어는 영단어사전으로 보자면 '습습, 습격'을 의미한다. 본래 경찰이 범죄 현장을 덮치거나 하는 상황을 말하는데, 실제로 레이드를 검색해 찾아보면 무장 경찰 등 뒤에 Raid라고 적혀 있는 사진을 쉽게 찾을 수 있다. 이러한 용어가 게임에서는 보스급 몬스터를 유저들이 힘을 모아 때려잡는(?)의미로 사용하게 되었다. 최초로 이 용어를 사용한 것은 1999년 북미에서 출시된 '에버퀘스트(Everquest)'로 알려져 있다. 이 전에는 유저들이 탱커, 힐러, 딜러 등의 역할을 나눠서 몬스터를 공격한다는 개념이 없었다고 한다. 최근에는 웹소설 장르로 '레이드물' 소설들이 등장했는데 주인공이 대부분 헛터로 등장하기에 '헛터물'이라고도 한다.

글. 박동훈 기자 / axiskwak@

MUSTHAVE



빛의 계승자 (Heir of Light)

[개발사 / 퍼블리셔] 편플로 / 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 깜찍한 수집형 RPG는 가라! 다크판타지 유저들을 제대로 취향 저격할 '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 콘텐츠] 실시간으로 파티원을 모집해 파티레이드를 플레이해보세요! 총 3명의 계승자님이 각 3기와 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.

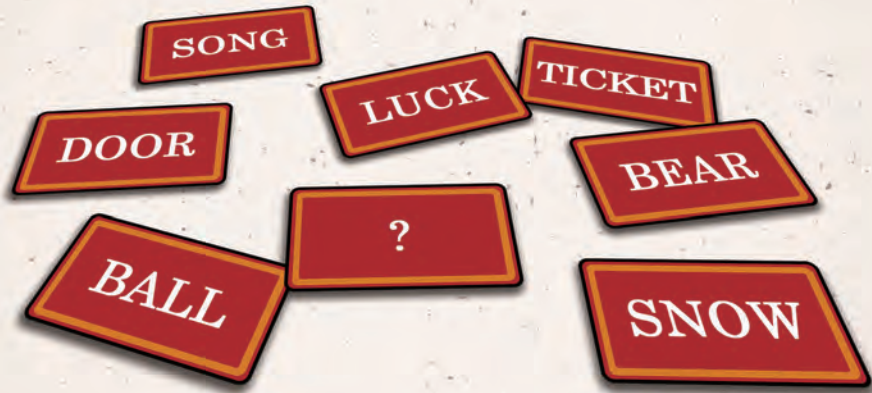
깜짝 이벤트로 다양한 보상 획득의 기회도 있습니다. 그리고, 궁금한 게 있으면 GM애기호롱에게 물어보세요!



Quiz

뇌섹인이 푸는 센스 퀴즈
벨스노우가 잃어버린 카드는?

모험자 여관에서 항상 밝은 모습으로 반갑게 환영해주는 벨스노우.
그녀가 실수로 아끼던 낱말카드를 바닥에 떨어뜨려 그중 카드 한 장을 잃어버렸다.
벨스노우가 잃어버린 카드의 낱말이 생각나지 않아 슬퍼하고 있다.
잃어버린 카드의 낱말을 맞춰 벨스노우를 기쁘게 해주자.



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

기간 : 2019년 8월 16일
메일 주소 : gcnews@gamevilcom2us.com(주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

7월호 문제 : 경기장에 들어가기 위한 패스워드는?
정답 : 48세
(각 과학자들의 알파벳 순서에 따른 숫자를 합산한 값이 과학자들의 나이이다. 노벨의 알파벳 순서는 N=14, O=15, B=2, E=5, L12 이므로, 이를 더하면 노벨의 나이는 48세가 된다.)
당첨자 : 차호현(서울시 도봉구), 임재현 (경기도 부천시), 김소연(서울시 마포구)



Pulitzer Prize

게임빌컴투스뉴스에는 매월 여러 명의 임직원이 기자로 직접 참여합니다.
한 달가량 생소하면서도 색다른 체험이다 보니 수시로 재미있는 일들이 생기고 화기애애하답니다.
그렇게 각자 열심히 취재하고 노력한 만큼 매월 두 분의 기사를 선정해 **폴리처상**을 시상한답니다.
2019년 7월호 대망의 사보 폴리처상 수상자들을 지금 공개합니다.

7월호 박경록 기자



제가 폴리처상이라뇨!! 우선 다시 한번 저를 뽑아주셔서 감사드립니다. 인터뷰를 하기 위해 따로 시간까지 내주시고, 받게 응해주신 소영과장님, 세영님, 선영님께 이 영광을 돌려야 할 것 같습니다. 매달 기자단 소집부터 진행까지 열정적으로 이끌어 주시는 홍보실과 장소 섭외 미스로 촬영이 힘든 상황에 구원해 주신 강성수 차장님, 제 글을 잘 편집해 주신 편집부, 마지막으로 항상 사보에 관심을 기울여 주시는 독자 여러분 모두 행복하시길 바랍니다.

7월호 최성태 기자



폴리처상을 받게 될 줄은 상상하지도 못했는데 너무 영광이고 감사합니다. 볼품없던 제 글을 사보에 실릴 수 있게 편집해주시는 편집자분께도 감사드립니다. 제가 즐겨하는 게임인 'MLB 9이닝스 19'를 소개할 수 있는 좋은 경험이었고, MLB와 9이닝스를 사랑하시는 팬분들에게 조금이나마 반가웠던 시간이었으면 좋겠습니다! 좋은 기사 써주신 모든 기자분들 고생 많으셨습니다. 다양한 볼거리가 있는 게임빌컴투스 뉴스, 앞으로도 기대하겠습니다. 감사합니다.

EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



최재수 기자

재미있고 좋은 경험이었습니다. 모두 고생하셨습니다!



곽동훈 기자

자주 쓰는 게임 용어들의 유래를 몰랐는데 기사를 하면서 조사하다 보니 알게 되었습니다. 부족한 기사였지만 개인적인 공부도 되고 즐거웠습니다.



김진수 기자

처음 사보 기사를 하면서 많이 긴장을 했지만 쉽게 경험할 수 없는 기자의 경험을 할 수 있어서 재미있었습니다. 모두 고생 많으셨습니다.



김수로 기자

진행하기 전에는 무엇을 해야 되나 살짝 고민했는데, 막상 진행하면서 보니 참여해보고 싶은 코너가 많더라고요. 재미있는 경험이 될 수 있으니 참여해 보시면 좋을 것 같습니다!



김규린 기자 (GC 플레이어)

게임빌-컴투스에서 지원해주신 공연 관람 기사를 끝으로, GC 플레이어 활동을 마무리하게 되었습니다. 감사의 인사 꼭 드리고 싶습니다. 처음이었기에 더 뜻깊었고 더 많이 고민하며 가까워질 수 있었던 것 같아요. GC 플레이어 2기분들도, 1기만큼 딱 찬 우정과 보람 가득한 활동이 되었으면 좋겠습니다! 한여름 더위 조심하시고 행복하세요!



조명순 기자

아주 좋았습니다. 사보에 외국 직원들을 참여하게 주셔서 감사드립니다. 앞으로 컴투스가 글로벌 기업이기 때문에 여러 나라에서 온 외국 직원들과 다양한 언어를 아는 한국 직원들 위해 사보에 영어 기사를 하나 추가 했으면 하는 바램입니다.



송주호 기자

매달 당연한 듯이 보던 사보였는데, 막상 직접 써보니 사보를 준비하시는 분들의 노고가 상당했음을 한 번 더 느꼈습니다. 항상 재밌게 보고 있는 사보가 8월달엔 더 재미있을 것 같네요. 좋은 경험이었고, 모두 고생 많으셨습니다! 감사합니다.



박지훈 기자

사보 작업에 참여하게 되면서 맛집 탐방과 기자라는 특별한 경험을 하게 되어 영광이었고, 음식을 가볍게 먹기만 하는 것이 아닌 여러 방면에서 찾아보고 분석해가면서 먹는 경험은 즐거우면서 새로운 할 수 있게 해 주셔서 정말 감사했습니다.



김다정 기자

읽는 데에는 몇 분 걸리지 않지만 한 페이지의 분량을 채우기까지 이렇게도 많은 고민과 시간이 필요하다는 것을 다시 한번 깨닫습니다. 즐거운 경험이었고 다른 기자분들과 홍보실 분들의 노고에 다시 한번 감사드립니다.



김유신 기자

자사 게임 소개라 잘 할 수 있을까 부담감을 가졌는데 오히려 준비를 하면서 자사에서 또 재미있는 게임을 발견하게 되어 좋았던 것 같습니다. 재미있는 게임 감사합니다.



하성심 기자

한 달에 한번 책상 위에 놓인 사보를 재밌게 읽기만 했는데, 실제로 기자로 참여해보니 고생해주시는 분들이 정말 많다는 걸 알게 되었습니다. 특히 기사를 많이 배려해주셨던 편집부에 감사합니다! 힘내세요! 앞으로는 사보 읽을 때 감사함을 추가로 느끼며 읽을 것 같아요~ 모든 기자님을 수고하셨습니다!



권애린 기자

처음 해보는 기자에 설레고, 또 떨렸습니다. 인터뷰 해주신 사우님들과 편집부, 그리고 인터뷰 내용 압축하고 편집한 저, 모두모두 수고 많으셨습니다~~ 지나가다 마주치면 반갑게 인사해 주세요 !!



이규승 기자

무더운 여름이 찾아왔습니다. 게임빌 & 컴투스 사우 여러분.. 그리고 독자 여러분 건강 조심하시고 시원한 여름 보내시길 바랍니다. 상심성의껏 인터뷰를 작성해주신 송대용 팀장님께 감사의 말씀을 드립니다



정민선 기자

처음에는 어떤 것을 해야 하는지 어려웠지만, 이번 기회에 잊고 있었던 게임들에 대해 다시 생각할 수 있는 시간이 된 것 같아 재미있었습니다. 부족한 내용이지만 재미있게 읽어주셨으면 좋겠습니다. 그리고 모두들 언제나 즐겁게 게임하면서 행복하세요~~감사합니다.



임인호 기자

좋은 경험하게 해주셔서 감사하고, 사보를 위해 고생해주신 분들 정말 수고 많으셨습니다. 그리고, 저를 도와주신 모든 분께 정말 감사하단 말씀 드리고 싶습니다. :)



김효진 기자

별자리란 주제를 가지고 작업한 것이 처음이라 즐겁게 작업한 것 같습니다 앞으로도 컴투스 화이팅입니다.



이세진 기자

살면서 처음으로 기자로서 인터뷰를 해보았는데, 나름 유익한 시간이었던 것 같습니다.



이은표 기자

예전부터 기회가 되면 한번쯤 도전해보고 싶었는데, 이렇게 좋은 기회에 기자 활동을 경험해볼 수 있어서 뜻 깊은 시간 이었습니다.



김동기 기자

사보 기자에 처음 참여해본터라 많은 걱정이 되었습니다. 하지만 취재를 진행하면서 저도 몰랐던 팀의 모습들을 보면서 좀 더 가까워졌다는 생각이 들었습니다. 이런 기회를 마련해주신 관계자 분들께 감사드립니다.



빈성태 기자

사보에 참여하게 되어 즐거웠습니다~! 'SWC 2019'와 함께 즐거운 여름 보내시길...



조형준 기자

처음 사보에 참여하게 되어 다소 부족하지만 정말 좋은 경험이었다고 생각합니다. 사보를 만들기 위해 노력하는 모든 분들께 감사드립니다.



정봉재 기자

기자 활동을 통해 색다른 경험을 하게 되어 즐거웠고, 이전 기자 분들의 수고를 알 수 있었습니다. 작성에 도움을 주신 모든 분들께 감사드립니다!



이택승 기자

'게임빌컴투스뉴스'에 참가하게 되어 아주 즐거웠습니다. 부디 독자들이 재미있게 읽어주셨으면 좋겠습니다!

Communications

Talk Knock

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

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

★ 혹시라도 사보 구독을 원하지 않는 분들도 메일로 알려주시면 반영하겠습니다.

★당첨★ qud9191

작년부터 사보를 애독하고 있는 구독자입니다! 매달 이번에는 어떤 새로운 게임이 소개될까, 어떤 사람들의 이야기가 담겨 있을까 두근두근하는 마음으로 사보를 열어 봅니다. 사보가 아니라면 알 수 없는 이야기를 읽다 보면 게임에 대한 관심과 애정도 덩달아 깊어지는 것 같습니다. 늘 수많은 이야기를 담느라 고생하시는 기자와 편집자 분들께 감사드립니다!!

★당첨★ Csysosk

항상 즐겁게 사보 구독하고 있습니다. 게임빌에 입사하신 모델분들 모두 표정이 밝으셔서 보기 좋네요. ^^ 사보를 통해 게임 정보나 회사 소식뿐만 아니라 음식 소개까지 해 주셔서 유익하고, 올해 무더운 여름날 몸보신은 특별히 양갈비를 먹어 보겠습니다! 더위에 지치고 언제 장마가 올지 몰라 마음이 불편한 요즘 8월 사보도 기대하며 사보 제작하시는 모든 분들 힘내세요!

★당첨★ yugg1125

아~ 이번 복면quem 퀴즈는 제 최애캐 '모자 걸'이 등장하는 어 헛 인 타임이네요. 01의 소개 글과 사진 보자마자 바로 맞혔어요.^^ 각 챗터마다 특징이 뚜렷하고 수집 거리 모으는 것도 재밌고 무엇보다 모자걸이 정말 귀엽고 사랑스러운 이건 진정 갓겜입니다! 그리고 또한 '복면quem'은 매번 갓겜을 득템할 수 있는 저에겐 진정 갓 코너예요.^^

故 김 용 훈

삼가 고인의 명복을 빕니다.
게임빌 홍보실 김용훈 실장께서
2019년 7월 18일 오전 우리 곁을 떠나셨습니다.

17년 동안 게임빌에서 보여주신 헌신과 열정,
감사합니다.

항상 부드러운 미소와 따뜻한 마음으로 대해주신 당신,
고맙습니다.

그동안 당신과 함께한 소중한 추억,
행복했습니다.

뜨겁게 살아오신 당신, 좋은 곳에서 행복하세요.
영원히 기억하겠습니다.





전쟁 특화 MMWARRPG

TALION

