



Diligatis invicem

우리는 서로를 만나기까지
얼마나 많은 시간이 걸렸을까요?

낯설음을 이기고 익숙함이 되기까지
시간도 장애물도,
많은 것들이 두려웠습니다.

이제 사랑은 확신이 되고
두려움은 행복으로 변했습니다.

두려움을 이기고 서로를 꼭 잡으세요.
사랑하는 사람은 하늘이 주신 기회니까요!

GAMEVIL COM2US NEWS

GAMEVIL[®] COM2US

VOL.148
2019.9

Special, 컴투스 KOREA 3X3 프리미어리그 2019

Special, 게임빌-컴투스가 후원하는 야수파 걸작展

Game Focus, 지금이 '버디크러시'할 타이밍!

Partners, 게임빌 프로야구 주제가 가수 이정은 님

Who? 컴투스 정보보호실 김경연 실장

Field, 별이 되기를 꿈꾸는 그들 게임빌 비즈1팀

게피컬쳐, 세계에서 가장 행복한 도시 멜버른

Relay Game, '서머너즈 워' 유저 김현진 님

Top Finger, '빛의 계승자' 고수 해원S2 님



게임빌컴투스뉴스[★]

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



Eluna

엘루나



DragonSky



Global Mobile Game No. 1 'GAMEVIL-COM2US'

2019. 9. SEPTEMBER

Global Mobile Game Leader 'GAMEVIL-COM2US'

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

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

특히 '놈', '붕어빵타이쿤', '게임빌 프로야구', '미니게임천국' 등 엄지족들을 열광시켰던 히트 시리즈 브랜드는 물론 '서머너즈 워', '별이되어라!', '컴투스프로야구', '크리티카: 천상의 기사단', '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 전세계 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.

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

'GAMEVIL COM2US NEWS' 2019년 10월호에는 더욱 다양한 독자 분들의 소리를 담고자 합니다.

궁금증을 풀어주는 콘텐츠는 아래 주소로 찾아주세요!

www.gamevilcom2us.com/gcnews



10월호의 주요 콘텐츠는 다음과 같습니다.
1. '게임빌-컴투스'의 2019년 상반기 실적 발표
2. '서머너즈 워'의 10월 업데이트 소식
3. '크리티카: 천상의 기사단'의 10월 업데이트 소식
4. '낙시의 신'의 10월 업데이트 소식
5. 'MLB 퍼펙트 이닝'의 10월 업데이트 소식
6. '컴투스프로야구'의 10월 업데이트 소식
7. '붕어빵타이쿤'의 10월 업데이트 소식
8. '놈'의 10월 업데이트 소식
9. '미니게임천국'의 10월 업데이트 소식
10. '게임빌 프로야구'의 10월 업데이트 소식
11. '게임빌-컴투스'의 2019년 하반기 실적 발표
12. '게임빌-컴투스'의 2019년 하반기 실적 발표
13. '게임빌-컴투스'의 2019년 하반기 실적 발표
14. '게임빌-컴투스'의 2019년 하반기 실적 발표
15. '게임빌-컴투스'의 2019년 하반기 실적 발표

Game Market

- Overview
- Global
- Japan
- Korea
- USA

Inside G-C

- Company
- Marketing News
- Product

Play Game

- Mobile
- PC
- Console
- VR/AR

Game People

- People
- Interview
- Event
- Press
- Media
- Forum
- Blog
- Wiki
- Community

Game Mania

- Mania
- Event
- Press
- Media
- Community

Congrats

Welcome Welcome

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

게임제작 2본부 민경민 사우 / 제작관리실 김승민 사우 / 제작관리실 김형원 사우 /
제작관리실 남상욱 사우 / 제작관리실 박주호 사우 / 제작관리실 이다함 사우 /
제작관리실 조봉균 사우 / 게임제작 1본부 정희준 사우 / 게임제작 2본부 강수정 사우 /
게임제작 1본부 최서연 사우 / 제작 1본부 김나영 선임 / 제작 3본부 정혜경 차석 /
제작 3본부 박지훈 책임 / 사업개발실 이채원 사우 / 개발운영실 우재욱 사우 /
SW사업본부 이혁춘 과장 / 사업개발실 최철 대리 / SG 사업실 강현영 부장 /
BB사업실 김정호 차장 / 경영관리본부 서동진 과장 / 제작 2본부 진인수 책임 /
제작 1본부 홍지연 사우 / 플랫폼총괄 장경록 과장 / 플랫폼 2실 김형기 책임 /
정상규(Japan) / 이육기(Taiwan)

Congratulations

컴투스 Central팀 권익성 책임, 득녀!

권익성 책임이 8월 21일 득녀했습니다. 축하 드려요!
예쁜 공주님이 앞으로 건강하고 밝게 자랄 수 있도록 힘껏 응원합니다!

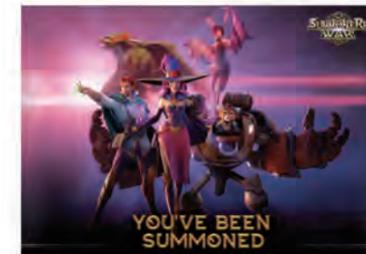
컴투스 글로벌라이제이션 2팀 최나탈리아 사우, 결혼!

최나탈리아 사우가 9월 21일 아델리아 한옥에서 결혼식을 올립니다.
부부의 연을 맺고 첫걸음을 떼는 최나탈리아 사우를
따뜻한 격려로 축하해 주세요!



게임빌, 글로벌 히트
MMORPG '탈리온' 레이드 던전 오픈

게임빌(대표 송병준, WWW.GAMEVIL.COM)이 글로벌 히트 MMORPG '탈리온'의 업데이트를 14일 실시한다. 이번 업데이트에서는 '레이드 던전'이 새롭게 오픈한다. 레이드 던전은 파티원들과 함께 도전하는 인스턴스 던전으로 100레벨 이상 전투력 16만 이상의 유저들만 입장할 수 있다. 레이드 던전의 몬스터들은 유저들의 공격을 회피할 수 있는 특수한 능력을 가졌기 때문에 파티원들과의 전략과 팀워크가 중요하다. 레이드 던전은 3단계로 구성되어 있으며, 단계가 높아질수록 난이도가 높아진다. 레이드 던전을 클리어하면 '유니크 장비' 및 유니크 장비 제작 재료인 '용혈'을 획득할 수 있다..



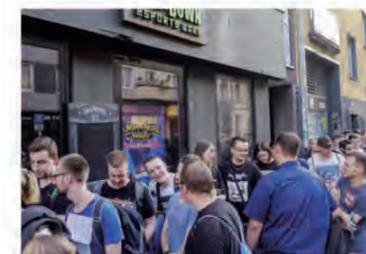
컴투스 '서머너즈 워' 애니메이션 해외 주목!
장르영화제 후보작 선정

게임을 넘어 글로벌 브랜드로 진화하는 '서머너즈 워'의 IP(지식재산권) 확장 콘텐츠가 해외에서 주목 받고 있다. 모바일게임 기업 컴투스는 글로벌 히트작 '서머너즈 워: 천공의 아레나(이하 서머너즈 워)' 기반의 작품 '프렌즈 앤 라이벌(FRIENDS & RIVAL)'이 미국에서 개최되는 '멜름페스트 어워드 2019' 최고 단편 애니메이션 부문 후보에 올랐다고 밝혔다. '프렌즈 앤 라이벌'은 '서머너즈 워'의 세계관과 스토리텔링을 바탕으로 워킹데드의 제작사로 잘 알려진 스카이하운드엔터테인먼트(이하 스카이하운드)와 함께 제작한 애니메이션이다. 지난 2월 '서머너즈 워' 글로벌 IP 확장을 위해 추진한 다양한 사업 중 첫 단추로...



게임빌, '별이되어라!' 2000일 기념 업데이트 및 프로모션

게임빌(대표 송병준, WWW.GAMEVIL.COM)이 '별이되어라!'의 출시 2,000일을 맞아 업데이트와 다양한 프로모션으로 유저들의 성원 보답에 나섰다. 국내 출시 2,000일을 기념해 이뤄진 이번 업데이트에서는 신규 신위급 동료 3종을 추가했고, 새로운 콘텐츠 '은하의 미션'도 도입했다. 이달 9일에 맞이하는 출시 2,000일에 맞춰 다양한 프로모션을 진행하면서 축제 분위기를 고조시키고 있다. 이번에 등장한 신위급 동료 3종은 다크소울 세력의 '라그나로크', '샤샤', '아스크'다. '라그나로크'는 무사 캐릭터로 일반 공격 시 적 1인을 공격하고 추가로 자신의 공격력도 상승시키는 스킬을 지녔다. '샤샤'는 소환사 캐릭터로 일반 공격 시 소환수 공격을 증폭시키는 표식을 남긴다. '아스크'는...



'2019 서머너즈 워: 유럽투어' 피날레,
4개월 간 6개 도시... 유럽 전역 달궜다!

모바일게임 기업 컴투스는 글로벌 히트작 '서머너즈 워: 천공의 아레나' (이하 서머너즈 워)의 유럽 팬들을 직접 만나는 '2019 서머너즈 워: 유럽 투어'가 지난 23일(현지시각기준) 독일 쾰른에서 4개월의 대장정을 마무리했다고 밝혔다. 지난 4월 네덜란드 암스테르담에서 시작한 '2019 서머너즈 워: 유럽 투어'는 5월 독일 베를린, 6월 프랑스 리옹과 스위스 스투갈름, 7월 러시아 모스크바, 8월 독일 쾰른까지 약 4개월 간 총 6개 주요 도시를 돌며 유럽 전역의 유저들과 소통하고 현지 커뮤니티 간 교류의 장을 마련했다. 이번 투어의 종착역인 쾰른 투어 또한 유럽 최대 게임쇼 '2019 게임스컴'의 기간에 개최되며, 독일 현지 팬뿐만...

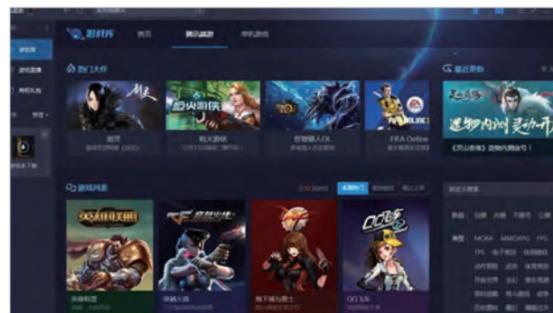
World Game Now

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



“갤노트10으로 PC게임 즐긴다”... 플레이갤럭시 링크(PlayGalaxy Link)

삼성전자는 지난 8일, 미국 뉴욕에서 갤럭시노트10 언팩 행사에서 플레이갤럭시링크(PlayGalaxy Link)를 동시에 공개했다. 플레이갤럭시링크를 통하면 PC에 별도로 게임을 내려 받을 필요 없이 P2P스트리밍으로 즐길 수 있다. 삼성전자는 지난달 미국 특허청과 유럽연합(EU) 지적재산권 사무소에 상표를 출원하면서 갤럭시플레이링크에 대해 "모바일과 PC 게임 콘텐츠를 스트리밍하기 위한 휴대폰 및 스마트폰용 응용프로그램 소프트웨어, 가상현실(VR) 헤드셋, 콘솔 등을 포함하는 거의 모든 장치와 소프트웨어에 사용된다"고 말했다.



텐센트, 중국 'WeGame'에서 클라우드 게임 서비스 실시

북미 게임 매체 게임인더스트리는 텐센트가 지난 2일 '차이나조이 2019'에서 자사의 위게임(WeGame) 클라이언트에 클라우드 게임 서비스를 출시했다고 소식을 전했다. 텐센트 이용자는 다운로드 없이 위게임을 활용해 게임을 플레이 할 수 있게 된다. 현재 텐센트 클라우드에는 '달빛 칼날(Moonlight Blade)', '강철의 피(Blood of Steel)', '삼국지의 킬러(Killers of the Three Kingdoms)' 등이 시범 서비스 중이다. 텐센트는 "클라우드 게이밍은 사람들이 어디서든 즐길 수 있는 새로운 영역이다"라며, "게임 개발자들에게 신속하고 안정적인 기술 서비스를 제공해 시장에서의 경쟁력을 높여줄 것"이라고 말했다.



트위치 떠나는 TOP 스트리머 '닌자', 믹서도 성공시킬까?

트위치에서 믹서로 플랫폼 이적을 선언한 스트리머 '닌자(Ninja)'의 첫 데뷔 방송이 성공적인 수치를 기록한 것으로 전해졌다. 믹서에서 진행된 '닌자'의 첫 '포트나이트' 방송의 평균 시청자 수는 약 5만 7천 명으로 이는 트위치에서 기록한 4만 명 평균시청자 수를 약 30% 웃돈다. 또한 '포트나이트' 월드컵 챔피언인 '부가(Bugha)'와 진행한 방송에서는 한때 시청자가 약 10만 여 명까지 치솟기도 했다. 한편 '닌자'는 매달 스트리밍으로 약 4억 이상을 벌어들이는 세계 최고의 게임 스트리머다.

Pioneers

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



GAMEVIL COM2US EU

'서머너즈 워' 러시아 모스크바 유럽투어 열어

'서머너즈 워' 유럽투어가 러시아 모스크바 'Filin Good Bar'에서 열렸다. 이날 행사에는 약 200여 명의 유저들이 참여해 여러 인플루언서들이 준비한 '서머너즈 워 펌 퀴즈' 등 다채로운 이벤트를 즐기고, 유저들간의 다양한 의견을 나눴다. 행사에 참여한 현지 유저들은 모스크바에서 열린 유럽투어에 대해 큰 고마움을 표했고, 앞으로 열릴 유저 교류 행사에 대한 높은 기대감을 드러냈다.



GAMEVIL COM2US VIETNAM

'SWC 2019' SEA 예선전, 베트남 선수 최초 본선 진출

'SWC 2019' SEA 예선전이 태국 방콕 'Pantip E-sport Arena'에서 개최되었다. 이날 예선전은 현지 유저들을 고려해 4개 언어(베트남어, 태국어, 바하사어, 영어)로 방송되었으며, 행사장은 수백여 명의 유저들로 가득 찼다. 경기 결과 'LUU VU'가 태국 출신의 'Judas'를 물리치고 아시아퍼시픽컵 그룹 스테이지에 진출한 최초의 베트남 선수가 되었다. 'LUU VU' 선수는 8월 17일에 열린 그룹 스테이지에서도 승리해 아시아퍼시픽컵 본선에 올랐다.



GAMEVIL COM2US THAILAND

'서머너즈 워' 파이트 클럽 에피소드1 방송

게임빌-컴투스 태국지사는 현지 유저들에게 캐스터 및 초대 손님들과 라이브 스트리밍으로 함께 참여할 기회를 제공하는 '서머너즈 워' 파이트 클럽 프로그램을 방영했다. 8월 9일 방영된 첫 번째 에피소드에서는 현지 유명 인플루언서인 'ADKKONG'을 특별 게스트로 초대해 많은 유저들의 호응을 얻었다. 태국지사는 앞으로 파이트 클럽 방송을 통해 현지 중수 유저들이 월드아레나 콘텐츠에 더 많은 흥미를 가지기를 기대하고 있다고 전했다.



변화의 시대 20세기를 강렬하게 물들인 예술 혁명을 조명하다

들어가며

이번 호에서는 아주 특별한 전시를 하나 소개해 드리고자 한다. 학창시절 '아수파 화가'라는 말을 들어보았는가? 20세기 들어 유럽에서 등장한 아수파는 기존의 사실주의와 달리 보이지 않는 인간의 내면에 집중한 예술이다. 보이는 그림 그 이상의 가치를 찾는 것, 그것이 아수파의 성향이라고 할 수 있겠다. 소개해드릴 이번 전시의 제목은 '혁명, 그 위대한 고통 2-세기 현대미술의 혁명가들'로 프랑스의 화가이자 조각가, 무대 장치가로 유명한 앙드레 드랭의 '빅 벤'을 포함한 프랑스 트루아 현대 미술관의 대표적인 컬렉션을 아시아 최초로 공개한다는 점에서 화제를 불렀다. 더불어 국내에서 만나보기 힘들었던 아수파와 입체파의 다양한 예술가들을 조명한다는 점에서 시작 전부터 큰 기대감을 모았다. 자, 그럼 이제 기대만큼이나 큰 호평을 받으며 성황리에 전시 중인 아수파 걸작전을 '게임빌컴투스뉴스' 독자 여러분들과 함께 심도있게 만나보도록 하자.

전통회화의 위기

아수파가 등장하기 전 전통회화는 사실주의를 근간으로 하여 외관의 아름다움을 그림으로 완벽하게 재현하는 것을 무엇보다 중요하게 여겼다. 그러나 사진의 발명으로 인해 사실주의 화풍의 사조가 추구하던 그림의 가치는 의미를 잃었으며 사진과의 차별화가 필요해졌다. 이런 큰 패러다임의 변화 속에서 당대 젊은 예술가들은 치열한 고민의 결과로 인간 내면에 대한 철학과 메시지를 그림에 담아내게 되었고, 사진은 물론이고 기존의 그림과는 차별화된 고유의 가치를 찾아낸다. 변화에 대응하기 위해 가시적인 것보다 인간 내면에 대한 이해와 메시지를 그림에 담아내는 아수파의 등장은 그림을 바라보는 관점을 180도 변화시키는 계기가 되었다. 사실주의나 외관의 아름다움이라는 가치는 예전 것이 되었고, 관찰 대상에 대한 예술가 자신만의 시선과 해석 그리고 철학을 담는 것이 예술의 가치로서 인정받게 된 것이다. 사실주의에서 아수파로 넘어가는 과도기에는 조르주 피에르 쇠라의 '그랑자트 섬의 일요일 오후'처럼 점묘법 같은 독창적인 기법을 사용한 신인상주의 작품들이 등장했고, 이런 배경하에서 투박한 붓 터치, 사실과는 거리가 먼 상상적인 색감, 명암과 형태의 파괴와 같은 혁신적인 화풍의 아수파가 완성되게 된다.



★ 아수파 창시자 앙리 마티스 포스터



★ 살롱도톤느 특별관에 전시된 모자를 쓴 여인 레플리카 - 앙리 마티스 작

아수파의 파격적인 데뷔

1905년 파리의 가을 전시회인 살롱 도톤느(Salon d'Automne) 7번 갤러리에 앙리 마티스와 앙드레 드랭을 비롯한 젊은 예술가들이 기존 사조의 기법을 무시한 완성형의 아수파 작품들을 출품하여 파격적인 데뷔를 하게 된다. 이들의 진보적인 작품에 대한 미술계의 반응은 냉담했는데, 비평가 루이 복셀이 고전 조각상이 이들 아수파 출품작에 둘러싸인 것을 보고 '아수파에 둘러싸인 도나텔로(Donatello au milieu des fauves)'라고 조롱하면서 이때부터 이들이 아수파(Fauvism)라고 일컬어지게 된다. 이번 전시에서는 이 역사적인 살롱 도톤느 7번 갤러리를 재현하여 작품 감상에 새로운 재미를 더했다. 젊은 예술가들이 직접 그린 살롱도톤느의 감각적인 포스터와 가장 형편없는 물감 자국이라고 혹평을 받았던 출품작인 앙리 마티스의 '모자를 쓴 여인' 레플리카 그리고 당시 살롱전의 분위기를 느낄 수 있는 영상까지 감상할 수 있는 특별한 공간이다. 사진 촬영이 허가된 특별관으로 이번 전시의 메인 포토스팟 중 하나다.

아수파 걸작전 감상 포인트

7번 갤러리와 함께 유일하게 사진 촬영이 허가된 특별관이 하나 더 있다. 바로 '빅 벤' 특별관이다. 포스터만 봐도 알 수 있듯이 이번 전시에서 가장 주목받는 작품은 아수파 절정기의 대작인 앙드레 드랭의 '빅 벤'으로, 이번 전시에서는 특별하게 빅벤의 종소리를 들으며 작품을 단독으로 감상할 수 있는 특별 전시관이 마련되어 있다. 새로운 시대가 다가온다는 선전포고의 메시지를 담고 있는 이 작품은 그 배경을 모르더라도, 직관적인 감상만으로 왜 '아수파의 대표작이자 이 전시의 메인작품인지 알 수 있는 힘이 느껴진다. 육안으로 직접 색감과 붓 터치를 한창 동안 감상하고 있으면 '빅 벤' 만으로도 이번 전시에 방문할 가치가 있다는 생각이 들게 된다. 더욱이 이번 전시에서는 트루아 미술관에서 특별히 '빅 벤'의 사진 촬영을 허가한바, 명화가 주는 감동을 체험하고 작품을 배경으로 사진을 남길 수 있는 좋은 기회가 될 것이다.



★ 아수파 걸작전의 메인작품 '빅 벤'-앙드레 드랭 작

이번 전시에는 예술가와 작품만큼이나 주목을 받는 존재가 있다. 바로 예술가들이 끝까지 신념을 지키며 도전할 수 있도록 지원한 예술혁명의 동력, '화상(畫商)'이다. 세잔, 마티스와 피카소 등 위대한 예술가를 지원한 화상 앙브루아즈 볼라르는 '위대한 예술가 뒤에는 위대한 화상이 있다'고 말했다. 기존 개념에서 탈피한 새로운 시도는 당대의 환영을 받지 못하고 후대에 와서 인정받는 경우가 많지만, 젊은 신진작가들의 가능성을 믿어준 화상의 지원이 있었기에 아수파와 입체파의 위대한 혁명은 성공할 수 있었다. 이런 측면에서 이번 전시는 여타 전시와 다르게 '화상'의 역할을 비중 있게 조명하며 한 벽면을 화상의 이야기로 채운다. 뉴욕타임스가 당시 예술계의 큰손 거트루드 스타인에 대해 '거트루드 스타인의 살롱은 미술사 최초의 현대미술관이다'라고 평가할 정도로 많은 작품이 화상에 의해 투자받았고 그들의 도움으로 젊은 예술가들의 도전은 가치를 인정받을 수 있었다. 예술가와 함께 혁명을 이루어낸 화상의 스토리는 우리에게 이 위대한 혁명은 함께 하는 힘을 동력으로 했기에 성공할 수 있었다는 메시지를 던진다.

무엇보다 아수파 걸작전의 가장 큰 장점은 어떤 화파보다 독창적이고 강렬한 아수파와 입체파 작품들 가운데 자신의 미적 취향에 맞는 작품을 찾는 재미가 있다는 것이다. 이번 전시는 대중적으로 알려진 앙리 마티스, 피카소, 앙드레 드랭 외에도 국내에서 보기 힘든 동시대 아수파와 입체파 작가들의 작품들을 다양하게 구성했다. 캔버스에 물감을 짜서 그리는 강력한 필력의 모리스 드 블라맹크, 퇴폐적인 화풍의 키스반 동겐, 추상미술을 음악처럼 직관적으로 표현하는 로베르 들로네 등 다양한 예술가가 시대별로 등장하는 가운데 자신의 미적 취향에 맞는 작가와 작품을 발견하는 재미가 있다.

명화는 직접 눈으로 봐야 그 진가를 안다고 하지만 아수파의 작품은 더욱더 그렇다. 아수파와 입체파의 작품은 기존 고전주의 화파의 고정관념을 깨며 색채의 해방감, 대담한 변형을 특징으로 하기 때문에 육안으로 봤을 때의 파괴력이 굉장하다. 이번 전시에서 '빅 벤'을 그린 앙드레 드랭 다음으로 현장에서 가장 매력도가 높았던 작가는 바로 '라울 뒤편'. 다소 생소할 수 있지만 빛을 사랑하는 아수로 불리는 그는, 경쾌한 리듬감이

느껴지는 맑은 색감을 사용해 한창 동안 사람들의 발걸음을 붙잡았다. 특히 '애스콧의 경마장'은 그의 작품의 개성이 가장 잘 드러난 인상적인 작품으로 이번 전시를 방문한다면 꼭 놓치지 않고 원화를 감상하기를 추천한다.

마무리하며...

20세기 예술가들이 이루어낸 혁명과 당대 예술가들의 고뇌는 현시대에 살아가는 우리에게 울림을 주는 메시지가 있다. 사진의 발명으로 인해 새로운 패러다임의 변화를 맞닥뜨리게 된 예술가들은 오히려 새로운 것에 도전하고 고민하며 기존의 법칙을 파괴하고 인간 내면과 감정을 그림에 담아내 그림 고유의 가치를 새로 창조해냈다. 변화에 대한 두려움을 '아수'라고 조롱하는 시대의 저항을 이겨내고, 예술사에서 가장 위대한 혁명을 이루어낸 혁명가들의 신념과 발자취는 어떤 시대보다 빠르게 변화하는 사회를 살아가고 있는 우리에게 하염없이 통찰하게 한다. 변화의 시대를 살아가는 우리의 자세는 어떠해야 하는가, 20세기 혁명가들처럼 치열하게 고민하고 도전하며 신념을 가지고 살고 있는가.

글. 강보민 기자 / kbm0015@



‘SWC 2019’ 대륙별 최강을 가린다!

지난 8월 24일, 아시아퍼시픽컵 홍콩 및 대만 지역 그룹 스테이지를 끝으로 각 대륙컵 본선 진출자들이 모두 가려졌다. 지난해 ‘SWC 2018’ 월드결선에 열굴을 알린 ‘TIGER’와 ‘DRMZJOSEPH’, ‘DGP’, ‘CHENE’를 비롯해 3년 연속 ‘SWC’에 도전해 온 ‘TREE(SWC 2017, 2018 당시 선수명 ‘PSY’)’ 등 우리에게 익숙한 얼굴들이 이름을 올렸다. 더불어 뉴페이스 ‘LUCKKYGOD’, ‘JLN2’, ‘MICHAELYN’ 등이 컵 본선에 이름을 올리며 한층 긴장감을 더하고 있는 상황! 치열한 각 대륙컵의 승자는 누가 될 것인지 즐거운 예측을 해 보자!

대륙컵, 이 구역의 우승자는 나야!

지난 1년여 동안 차크람무녀와 부매량전사라는 신규 캐릭터의 등장과 몇 번의 밸런스 패치 등으로 선수들의 뱀피크와 몬스터 기용에도 다양한 변화가 일어났다. 물속성 아만왕, 불속성 뱀파이어와 리치 등이 모습을 보였고 어둠속성 드루이드와 바람속성 드루이드가 등장했다. 이 때문인지 아메리카컵에서는 지난해 열린 ‘SWC2018’에서 특별한 빛어둠 5성 몬스터 없이 월드결선에 오른 페루 출신 ‘DRMZJOSEPH’가 조별리그에서 ‘FALLPANDA’에게 패배하며 탈락위기에 놓이기도 했지만 패자조에서 멋지게 승리하며 아메리카컵 결선에 진출했다. ‘TREE’의 경기도 흥미로웠다. 빛속성 뱀파이어와 불속성 뱀파이어를 동시에 기용하기도 하고, 불속성 오컬트를 꺼내기도 했다. 상대선수인 ‘JLN2’도 2차각성 불속성 이누가미, 국민 헬기사인 물속성 마법검사를 픽하며 반전을 노려봤지만 아쉽게 패배하고 말았다. 하지만 패자조에서 승리를 거두며 지역컵 본선에 올라 활약할 여지를 남겼다. 한가지 특징적인 것은 물속성 팔라딘과 손오공이 선수들의 핵심픽으로 자리잡았다는 것이다. 이전 대회에서 주로 모습을 보인 바람속성 요정왕도 여전히 주요한 픽으로 뽑혔지만 물속성 팔라딘과 손오공이 버프를 받으면서 선수들의 완소캐로 부상한 것으로 보인다.

유럽컵에서는 그룹D조의 경기가 가장 치열했다. ‘SWC 2018’ 월드결선 진출에 빛나는 ‘DGP’와 최근 한국-스웨덴 수교 60주년 친선 교류전에서 스웨덴 대표선수로 출전한 ‘OBABO’가 한 조에서 만난 것. 하지만 이번은 다른 곳에서 일어났다. 대회 시작 전 두 선수 경기가 흥미진진할 것으로 예상했지만 ‘DGP’가 첫 매치에서 스페인의 ‘ZERPOLITA’에게 0:2로 허무하게 패배하는 것이 아닌가! 패자조로 추락한 ‘DGP’는 ‘ZERPOLITA’와 다시 한번 만나 유럽컵 본선의 마지막 한 자리를 두고 진검 승부를 펼쳤다. 1세트, ‘DGP’는 물속성 손오공이 먼저 잡히면서 완패를 당했다. 이어진 두번째 세트에서 승리를 거둔 ‘DGP’는 마지막 세트에서 ‘ZERPOLITA’의 바람속성 유니콘에 맞서 불속성 리치를 내세웠고, 물속성 손오공과 바람속성 손오공 형제가 모두 출동해 승리를 거두면서 천신만고 끝에 유럽컵에 마지막으로 합류했다. ‘OBABO’는 스웨덴 대표선수답게 뛰어난 실력을 선보이며 유럽컵 멤버에 안착했다. 흥미로운 점은 그동안 대표적으로 선수들이 많이 픽해온 불속성 피닉스, 바람속성 유니콘이 유럽컵 조별 리그에서 눈에 띄게 활약하지 못했다는 것이다. 물론 여전히 좋은 몬스터로 선수들이 자주 픽하기는 했지만 소위 ‘미친 망아지’처럼 날뛰거나 ‘불닭이 불닭했다’는 정도의 임팩트는 없었다. 참고로 물속성 사막여왕도 간간히 모습을 보였지만 이렇다 할 활약을 펼치지는 못했다.

전통의 강호를 몰아내는 떠오르는 강자들

아시아퍼시픽컵에서는 한국과 일본 그룹 스테이지 모두 이번이 일어났다. ‘SWC 2018’우승자인 ‘빛대’가 ‘페르’를 꺾으며 순항하는듯 싶더니 ‘LUCKKYGOD’에게 일격을 당하며 패자조로 떨어졌다. ‘빛대’는 상대방의 어둠속성 오리클을 의식했는지 불속성 하늬무희, 불속성 피에레트, 그리고 바람속성 극지여왕이라는 조합을 선보였지만 만렙이 아닌 39레벨의 피에레트가 시기 상조였을까

어둠속성 오리클의 폭탄 앞에 승리를 내줬다. 두번째 세트에서도 뱀피크와 초반 흐름에서 접전을 이어가다가 싶더니 빛속성 하늘무희와 바람속성 극지여왕이 잡히면서 패배했다. 이후 패자조 경기에 임한 ‘빛대’는 자신이 승리했던 ‘페르’에게 고배를 마셔야 했다. 일본 조별리그에서도 지난해 월드결선 멤버인 ‘Matsu’가 ‘UT10’와 ‘YuUUKI’에게 패배하며 탈락했다. 그 과정에서 1경기 ‘UT10’의 바람속성 요정왕이 공격력 버프를 받은 불속성 요정왕의 3만이 넘는 딜을 버티는 기염을 토하기도 했다. 물론 1세트와 3세트에서 최근 광역 부활 부분을 상향 받은 바람속성 아크엔젤의 ‘살리고 살리는’ 활약도 주효했다. 이른바 ‘새생명’ 메타가 이번 대회에서 유행할 수 있을지 기대가 된다. ‘UT10’와 ‘YuUUKI’의 대결도 만만치 않았다. ‘YuUUKI’는 물속성 팔라딘과 물속성 아만왕을 가져갔지만 ‘UT10’는 불속성 뱀파이어와 바람속성 요정왕의 폭풍 턴 수급을 바탕으로 2차각성 물속성 페어리의 수면과 빙결을 적극 활용하며 팔라딘과 아만왕을 무력화 시켰다. 최종결과는 ‘UT10’와 ‘YuUUKI’가 본선에 올라가며 떠오르는 강자로 등극했다. 이번 대회에서는 알갭게도 이전 대회 우승자들이 전부 탈락했다. ‘SWC 2017’ 우승자 ‘TOMATO’가 중국 예선에서 탈락했고 지난해 우승자인 ‘빛대’와 월드결선 멤버 ‘Matsu’까지 탈락했다. 심지어 아시아퍼시픽컵 마지막 조별리그에서 ‘SWC 2018’ 준우승자 ‘LAMA’가 믿었던 불속성 해왕의 배신 아닌 배신(?)으로 ‘Coconut’에게 1:2로 패하는 이번이 일어났다. 다행스럽게도 패자조에서 ‘Coconut’을 비교적 수월하게 잡아내고 준우승자의 체면을 살렸다. 과연 앞으로 벌어질 각 컵에서 이른바 ‘신vs구’의 대결이 어떤 결과를 불러일으킬지 즐거운 시청자의 입장으로 관전하도록 하자!

‘SWC 2019’ TIME FOCUS 이 멤버 리멤버!? 3년 연속 우승에 도전하는 ‘TREE’



우리에게 친숙한 유저인 ‘TREE’는 3년 연속 ‘SWC’에 도전하는 선수다. ‘SWC 2017’에서 준우승을 거두며 전세계 ‘서머너즈 워’ 팬들에게 얼굴을 알렸지만 ‘SWC 2018’에서는 지역 예선에서 조기 탈락하며 아쉬움을 남겨야만 했다. 하지만 압도적인 경기력, 올해야말로 우승을 향한 도전을 멈추지 않고 있는 ‘TREE’는 이번이야말로 복수의 시간이 왔다고 자신감을 드러냈다. ‘TREE’는 영상 인터뷰에서 이전에는 굉장히 공격적인 플레이를 즐겨했다면, 최근에는 플레이 스타일을 상대방의 픽에 따라서 카운터 치는 방향으로 바꿨다고 말했으며, 지난 대회 패배를 안긴 ‘THOMPSON’에게 복수할 날을 고대한다고 전했다.

★ 경기 일정

대륙컵명	일정	장소
아메리카컵	8/31(토)	OGN SUPER ARENA, 미국 로스앤젤레스
유럽컵	9/7(토)	온라인(프랑스 파리)
아시아퍼시픽컵	9/28(토)	Carry Studio, 대만 타이베이
월드결선	10/26(토)	Maison de la Mutualit, 프랑스 파리





게임빌 사내 부부편

그 모습 그대로,
그것만으로 충분해★



안녕하세요. 자기소개 부탁드립니다.
안녕하세요~ 게임빌 QA팀에서 근무하고 있는 조혜경, 김문기입니다.

게임빌 QA팀의 대표 사내 부부로 사보에 실리게 되었는데 기분이 어떤가요?

문기, 혜경 : 표지 모델로 추천해주신 분이 누구신지는 모르겠지만 좋은 추억 만들어주셔서 감사하게 생각합니다. 올해 4월 결혼해서 웨딩 촬영만 해봤는데 그때보다 훨씬 편하고 재밌게 촬영할 수 있었어요. 그리고 사보 표지로 나간다고 하니 영광입니다. ^^

첫 만남은 어땠나요?

문기 : 예전에 QA팀에서 함께 게임을 하는 모임이 있었어요. 혜경이는 게임빌, 저는 타 회사 시절 지인을 통해 만났습니다. 그리고 처음 본 순간 딱 느낌이 왔어요. '애랑 결혼해야겠다!'

혜경 : 남편이 크게 프린트된 캐릭터 티를 입고 나와 사실 첫 만남은 캐릭터 티가 강렬하게 생각납니다. 그리고 굉장히 재밌고 인상 좋다는 느낌이 들었어요.

연애를 시작하기까지 어떠한 노력을 하셨는지 궁금합니다.

문기 : 어떻게든 자주 만나려고 했어요. 밥 먹자고 연락하고 게임 하자고 연락하고 같이 어울리는 친구들과도 어떻게든 약속을 잡았어요. 아무리 거절당해도 계속 뭔가를 같이 하자고 하다 보니 마음의

문을 열었던 거 같아요. 처음에는 잘 안 만나려고 하고 연락도 잘 안 되었는데... 2년간 노력했습니다.

혜경 : 오래오래 저를 좋아해 준 남편께 감사합니다. 이렇게 좋은 사람을 더 빨리 만났어야 했는데...

서로 어떤 매력에 빠져들게 되셨나요?

혜경 : 남편이 회사에서 보통 무뚝뚝한 편인데, 저한테만은 활짝 웃어주고 재미도 있고 그런 자상함에 매력을 느꼈어요.

문기 : 첫 만남에 모르는 사이인데 본인 고기를 다 먹고 저한테 또 달라고 하더라고요. 솔직하고 당당하고 이쁜 얼굴에 빠졌습니다.

결혼 전 에피소드가 있었다면?

혜경, 문기 : 아무래도 사내 연애다 보니 비밀로 할 수밖에 없었어요. 먹고 싶은 것이 있어도 멀리서 먹어야 했고 만나는 장소도 한정되었고... 특히, 휴가를 맞춰 놀러 가려 하면 들릴까 봐 걱정도 되었어요. 서로 말도 편하게 못 하고...ㅠㅠ 너무 힘들었는데 지금 생각해보면 다 좋은 추억이에요. ㅎㅎ

결혼을 결심하게 된 결정적인 계기는?

혜경 : 저를 있는 그대로를 좋아해 주는 사람에게요. 저도 남편의 있는 그대로의 모습이 좋았고 이 사람 없으면 안 되겠다 싶어서 연애 8개월 만에 결혼을 결심하고 준비했습니다.

문기 : 저는 결심이랄게 없었어요. 처음 본 순간 반해 '꼭 결혼해야겠다'라고 다짐 했었던거예요.

결혼하기까지 도움을 준 조력자가 있다고 들었는데 누구신가요?

QA팀 현우 파트장님입니다. 만나는 거부터 사귀는 날까지 많이 도와주셨어요. 만약 파트장님의 도움이 없었더라면 우리 부부는 지금 남편이었을 거예요. 항상 현우 파트장님께 감사하게 생각하고 있습니다. 이런 감사의 뜻 전하면 현우 파트장님께서 "인연이라 만난 거지 난 한 게 없다"라고 말씀하시는데... 감동적이고 더 감사한 마음이 들어요.

이 사람과 결혼하길 정말 잘했다 생각되는 부분은 무엇이 있나요?

혜경 : 처음 만났을 때부터 지금까지 변하지 않고 더욱더 잘해주는 모습에 감사함을 느낍니다.

문기 : 저는 사교적인 부분이 부족한 편이에요. 그런데 혜경이는 저와 반대의 성향을 가지고 있어 균형을 맞춰주는 것 같아 좋고 항상 즐거워요. 그리

고 가정에서는 회사의 모습과는 다르게 '현모양처'입니다. 다양한 모습을 보았을 때 행복합니다.

같은 회사 다녀서 정말 좋은 한 가지만 뽑자면 어떤 것이 있을까요?

혜경, 문기 : 먼저 출근길이 외롭지 않고요. 같이 일하는 건 아니지만 가까이 있다는 하나만으로도 마음이 편해요. 그리고 같은 업계에 종사하다 보니 서로 힘든 점과 상황을 너무 잘 이해할 수 있어요. 특히 게임을 하는 거로는 밤을 새워도 서로 터치 절대 안 합니다. ^^

앞으로 배우자와 함께하고 싶은 것이 있다면?

혜경, 문기 : 신혼여행으로 2주간 유럽 여행을 갔는데 너무 행복했어요. 그때 앞으로 이렇게 많이 보고 추억 만들면서 살아가자! 라고 서로 다짐했죠. 여행도 많이 하고 게임도 잘해서 부부 다이어나 또는 챌린저가 되고 싶습니다. ^^

마지막으로 동료분들께 한 말씀 부탁드립니다.

혜경, 문기 : 항상 하고 싶은 말이 있었습니다. 보통 같은 팀에서 부부가 있다는 자체만으로도 주변 분들이 불편할 수 있는데 이해해주시고 너무 많이 축하해주신 QA팀 분들께 너무 감사드립니다. 평생 잊지 않고 잘 살겠습니다. ♥



글. 김성용 기자 / jeckkim@



★ (왼쪽부터) 남상욱, 박주호, 김형원, 조봉균, 이다함, 김승민

폭염보다 뜨거운 열정으로 뭉친 New Gamevilian을 만나다

하루 종일 정신을 차리기 힘들 정도의 폭염이 지속되고 있는 8월의 가산동.
폭염보다 뜨거운 경쟁을 뚫고 게임빌의 일원이 된 여섯 명의 상반기 공채 합격자를 한자리에서 만났다.

안녕하세요, 더운 날씨에 이렇게 인터뷰에 응해 주셔서 감사합니다. 독자분들께 간단한 자기소개 부탁드립니다.

김승민, 김형원, 남상욱 (이하 승민, 형원, 상욱) : 안녕하세요, 2019 상반기 공채 기획 직무로 입사하게 된 김승민, 김형원, 남상욱입니다.

박주호, 이다함, 조봉균 (이하 주호, 다함, 봉균) : 저희는 사업 직무로 입사 한 박주호, 이다함, 조봉균입니다. 잘 부탁드립니다.^^

모두 반갑습니다. 몸풀기 질문부터 시작하죠. 어떻게 게임빌에 지원하게 되셨나요?

봉균 : 게임빌은 국내뿐만 아니라 글로벌 시장을 타깃으로 게임을 출시하는 회사라는 점이 가장 크게 작용했습니다. 또 타사는 특정 장르에 집중하는 데 반해 다양한 장르의 게임을 가지고 있고 계속 시도하고 있어 스스로도 배울 게 많을 것 같았습니다.

상욱 : 타사에서 인턴을 함께 했고 현재도 게임빌에 재직 중이신 비즈2팀 박혜민 님의 추천이 가장 결정적인 영향을 미쳤습니다. 혜민 님은 사업 직무인데 반해 저는 기획 직무라 선택 용기가 나지 않았는데 동기분들 통해서 기획 직무의 좋은 점을 많이 전해주셔서 용기를 낼 수 있었어요.

형원 : 저는 올 초, 학교 프로그램 일환으로 와플 스튜디오에서 인턴을 할 기회가 있었습니다. 스튜디오 분들이 너무 잘해 주시고 또 금방 친해져서 다시 지원하게 되었습니다. 당시 기획자에 대한 확신을 갖지 못해 고민하고 있었는데 인턴 기회를 통해서 마음을 굳힐 수 있었습니다.

승민 : 초등학생 때부터 지금까지 게임을 하지 않는 순간을 찾기 힘들 정도로 항상 즐겨왔고, 게임회사에 대한 애정이나 관심도 계속 이어왔습니다. 대학생 때부터는 게임사 서포터즈 활동을 열심히 했는데 마침 게임빌-컴투스 대학생 기자단인 'GC 플레이어'와 인연이 닿아서 두 달간 먼저 활동을 했었고, 그 경험을 토대로 게임빌에 지원하게 되었어요.

생각보다 다양한 루트로 게임빌과 인연을 맺어 오셨군요. 요즘 워낙 취업이 어렵다 보니 공채 합격을 위해 특별히 준비했던 것도 있을 것 같은데요?

주호 : 이런 말을 해도 될지 모르겠지만 저는 운이 좋았던 것 같습니다(웃음). 나름의 방법이라면... 입사 전에 게임빌 게임을 많이 해보면서 어떤 게임을 만드느지를 파악해 보았습니다. 이를 토대로 면접에서 조금 덜 긴장할 수 있었고, 게임을 많이 즐겨왔던 것을 어필한 게 도움이 된 것 같아요.

다함 : 저는 공채 기간 동안에 진행되었던 캠퍼스 리쿠르팅이나 잡살롱 같은 취업 설명회 활동에 참석해서 좋은 인상을 남기는 동시에 회사에 대한 관심을 어필할 수 있었습니다. 이런 사전 설명회 등에 참석하게 되면, 게임회사 사람들을 만나면서 회사의 상황이나 어떤 게임을 만들고 있는지에 대한 정보의 우위를 누릴 수 있는 장점이 있습니다.

승민 : 게임사 서포터즈나 대외활동을 꾸준히 하고, 개인 블로그를 통해서 게임에 대한 본인의 생각을 정리하여 업로드 해보았던 게 게임에 대한 저의 꾸준한 관심을 어필할 수 있었던 것 같아요.

각자의 노력을 통해 입사한 게임빌, 지금은 공채 조직인 NGDC에 소속되어 업무를 하고 계신데, 많은 분이 궁금해하실 것 같은데 지난 3주 동안 해오신 업무에 대해 간략하게 소개해주실 수 있을까요?

주호 : 저희 입사 시기와 비슷하게 오픈한 '엘룬'과 '탈리온'을 분석해보는 과제를 주로 수행하고 있습니다. 특히 저희 사업 직군의 경우 빠르게 현업의 업무를 경험해 볼 기회가 있었는데, '엘룬'을 담당하고 있는 비즈2팀과 협업하며 신규 패키지 제안, 판매량 분석, 타게임 분석을 통한 이벤트 제안 등 기본적인 콘텐츠 분석 업무를 경험해 볼 수 있었습니다.

형원 : 기획 직군도 마찬가지로 '탈리온'과 '엘룬'을 타사 동일 장르 게임들과 비교분석해 보면서 과제물을 작성하고, 그에 대해 본부장님으로부터 지속적으로 피드백을 받고 있습니다. 때로는 날카롭게 잘못된 점을 지적해 주셔서 항상 긴장하며 과제를 수행하고 있어요.

업무나 그 외 여러 가지 요인들로 생긴 스트레스는 어떻게 해소하시나요?

상욱 : 스트레스 해소에는 역시 게임이죠. 입사 초기에는 '블레이드 앤 소울'을 많이 즐겼고 요즘에는 흔히 '얼불춤'이라고 부르는 'A Dance of Fire and Ice'를 즐기고 있습니다.

주호 : 저는 게임도 좋아하지만 주로 여자친구와 시간을 보냅니다. (우우) 영화 데이트를 주로 하는데 최근에 본 '엑시트'가 기대 이상으로 재밌더라고요. 더위를 잊게 해주는 스릴감을 느끼고 싶은 분들께 추천합니다.

봉균 : 저는 게임, 그중에서도 대가کم '엘룬'을 하면서 푸는 편입니다. 하루 동안 묵은 스트레스도 레베('엘룬' 캐릭터)를 보면 자연스럽게 씻겨 나가더라고요.





역시 게임을 사랑하시는 분들이라 그런지 게임으로 스트레스를 해소하는 분들이 많네요. 그럼 여러분들의 인생 게임은 어떤 것들이가요? 공정하게 게임빌 게임이 아닌 게임으로 부탁드립니다!

다함 : 저는 '삼탈위(삼국지 토탈 위)'로 유명해지기 훨씬 전부터 '토탈위' 시리즈를 즐겨왔는데요. 자신이 전쟁의 지휘관이 되어 승리를 위해 싸우는 그 매력이란. '토탈위' 시리즈 초심자들에게는 '삼탈위'를 추천하고 싶네요. 아무래도 그래픽도 좋고 친숙한 주제이기 때문이죠.

승민 : '파이널판타지14'를 4년 정도 해 왔습니다. 한 캐릭터가 여러 클래스를 할 수 있다 보니 굳이 새로운 캐릭터를 키울 필요가 없는 것이 장점이네요. 그중에서도 저는 힐러를 선호하고요. 초코보 서버로 오세요! 닉네임은 비밀입니다...

형원 : '문명5'입니다. 내가 이 나라의 미래를 이끌어 나갈 때 동시에 하나를 선택하면 하나를 버리게 되는 냉정한 현실도 깨달을 수 있죠. 저는 아즈텍으로 적들을 하나하나씩 말려 죽인 다음 과학 승리를 하는 것을 선호합니다.

이제 슬슬 마무리 단계네요. 게임빌에서 꿈꾸는 여러분의 미래는 어떤 모습일까요?

형원 : 게임제작3본부장이 되고 싶습니다!

봉균 : 'SWC'처럼 국제 규모의 e스포츠를 운영할 수 있는 게임을 서비스해보고 싶습니다.

다함 : 모두가 즐길만한 성공적인 게임을 글로벌 라이브 서비스해보고 싶습니다. 제가 중국에서 오래 생활했어서 많은 글로벌 시장 중에도 특히 중국에서 성공할 수 있는 게임을 라이브해보고 싶어요.

그럼 마지막으로 독자분들께 남기고 싶은 한마디는?

주호 : 게임회사에 대한 기초 지식이 없는 저를 잘 이끌어 주시는 장종철 본부장님, '엘룬' 사업팀 분들 감사드립니다.

다함 : 장종철 본부장님 항상 돌봐 주셔서 감사합니다. 운영 님, 헤민 님, 같이 커피 마시러 가 주시는 범준 대리님, 불철주야 고생하시는 제 마음속의 팀장님인 용규 대리님까지 모두 항상 감사합니다.

상욱 : 열심히 하고 잘하는 인재가 되겠습니다.

승민 : GC플레이어로 사보 인터뷰를 맡은 게 엊그제 같은데, 공채로 인터뷰 대상자가 되어 감회가 새롭습니다. NGDC 프로그램을 통해 많은 걸 배우고 있어서, 도움 주시는 장종철 본부장님 및 관련 담당자분들께 감사드립니다.

형원 : 제가 고시 공부만 5년 하다가 늦은 나이에 게임빌 인턴을 하게 되었는데, 이를 통해 새로운 길을 발견하게 되었습니다. 저의 새로운 시작까지 함께해 준 게임빌, 정말 감사합니다.

봉균 : 대갓검 '엘룬' 많이 사랑해 주세요!!

글: 김문성 기자 / kharry@



스마트밴드 전성시대 '샤오미 미밴드4'

바쁘게 살아가는 직장인에게 건강관리는 필수다. 창의적인 생각과 업무 집중력은 건강한 몸과 뇌에서 나온다고 하지 않던가. 그러나 많은 사람이 시간이 나지 않는다고, 금전적으로 여유가 없다고 건강관리를 소홀히 하는 것도 사실이다. 그래서 필자는 그런 우리들이 손쉽게 접근할 수 있는 스마트밴드, 샤오미의 신제품 미밴드4에 대해 소개하고자 한다.

사용법

제품을 열어 보면 본체, 밴드, 충전 케이블, 설명서가 들어있다. 실제 사용하기 전에 약간의 세팅이 필요한데 아주 쉽게 따라 할 수 있다.

- ① 연동할 스마트폰에 'Mi Fit'을 설치하고 블루투스를 켜다.
- ② 어플에서 회원 가입을 하고 본인의 신체 정보를 입력한다
- ③ 사용하고자 하는 기능을 on 해주면 사용 준비 끝!

기능

미밴드4의 기능은 크게 세 가지로 분류할 수 있다.

첫째, 운동 기능

사용자가 러닝이나 걷기 등의 각종 운동을 할 때 발생하는 정보를 데이터화 해서 효율적인 운동을 도와준다.

둘째, 건강 기능

심박수를 체크하여 수면 상태를 기록하거나 장시간 비활동상태로 머무르면 알림을 통해 활동을 권장한다. 일종의 생활습관 교정 비서라고 하겠다.

셋째, 기타 기능

알람 시계, 각종 타이머, 휴대폰과 연동한 메시지 및 전화 알림, 일기예보, 휴대폰 찾기, 음악 재생 등의 다양한 편의 기능들이 있다.

장점

화면이 크면서도 무게는 가벼워 손목에 무리가 가지 않는다. 배터리 용량이 커서 무리하게 쓰지 않는다면 한 번의 완충으로 약 15일 정도 사용 가능하다고 한다. 컬러 지원으로 가독성이 좋다. 방수 기능이 있어 수영할 때 사용 가능하다. 무엇보다도 가격이 저렴하다.

단점

'Mi Fit' 어플을 처음 사용하면 설치나 사용이 어렵게 느껴질 수도 있다. UX가 다소 복잡하게 되어있기 때문이다. 배터리를 충전할 때 스트랩에서 본체를 제외해야 충전할 수 있는데 생각보다 딱딱하게 끼어 있기 때문에 힘이 다소 필요하고 귀찮다. 아무래도 저렴한 가격의 한계인지 수영 데이터는 애플 워치에 비해 정확도가 떨어진다.

결론

사실 시중에 나온 스마트밴드 제품들을 비교해보면 미밴드보다 뛰어난 성능을 가진 제품이 많이 존재한다. 그럼에도 불구하고 무시할 수 없는 강점은 역시 뛰어난 '가성비'다. 큰 지출은 부담스럽고 가볍게 하고 다닐 정도의 그런 제품을 원한다면 미밴드를 추천한다.

글: 김은영 기자 / ricepull@

'게임빌프로야구 슈퍼스타즈'와 함께!

동심을 부르는 가수 '이정은'님★



안녕하세요~! 반갑습니다. 소개 부탁드립니다~

안녕하세요 가수 이정은입니다. 광고 음악과 애니메이션 주제가, 방송 음악, 코러스, 게임 음악 등에서 보컬 세션으로 일을 시작한 지가 벌써 13년이 되어가네요. 처음 시작한 애니메이션 주제가였는데 우연히 기회가 닿아 광고 음악도 하게 되었고, 감사하게도 지금까지 여러 분야에서 꾸준히 활동하고 있습니다.

'게임빌 프로야구' 외에도 컴투스 게임빌 게임 중에 해보신 게임이 있다면?

RPG 장르를 좋아해서 '별이되어라'를 아주 재미있게 플레이했어요!

만화 주제가는 보통의 가요와 느낌이 다를 것 같은데, 특별히 고려하시는 점은 어떤 점인가요?

아무래도 어린 목소리로 연출을 하는 경우가 많은 것 같습니다. 대부분 귀엽고 깜찍하고 밝은 캐릭터가 주인공인 만화 주제가를 많이 불렀는데, 제 목소리와 잘 어울린다고 생각합니다! 가요와 다른 점이 있다면 발음이 더 정확해야 하고 디렉터의 성향에 따라 바이브레이션을 사용하지 않고 깔끔하게 끝 음 처리를 해야 하는 것, 감정표현을 잔잔하게 하기보다는 조금 과하게 해주는 것이 만화주제가에 어울리는 것 같습니다.

그동안 애니메이션 OST도 많이 부르셨는데 가장 애착이 가는 곡은 어떤 곡인가요?

한번은 섭외 요청을 받고 아무것도 모르는 상태로 녹음하러 간 적이 있었어요. 시작 전이야 당시 제가 너무 좋아하던 애니메이션의 오프닝 한국어판을 부르게 되었다는 사실을 알았죠. 정말 기쁜 마음에 어디서 그런 힘이 생겼는지 한 번에 녹음이 끝났던 기억이 납니다. 그 곡은 바로 허니와 클로버 1기 오프닝 드라마틱 입니다~!

평소 목 관리는 어떻게 하시는지 궁금합니다.

질문을 받고 보니 특별한 목 관리를 하지는 않는 것 같습니다. 녹음하는 틈틈이 물을 마셔 주기 위해서 항상

물을 챙겨서 간다는 것 정도? 정말 감사하게도 성대가 아주 튼튼해요. 감기에 잘 걸리지도 않고요. 목소리로 일을 하는 사람은 감기에 걸리면 일하기가 정말 힘들어지는데 감기에 걸리지 않도록 체온 유지를 잘해주고 감기에 걸렸을 경우 이비인후과로 가서 바로 치료 받는 게 비결이라면 비결입니다. 그 덕분인지 마지막으로 감기 걸린 건 3년 전 정도예요.

어릴 적 꿈도 가수였나요?

어릴 적 꿈은 피아니스트였어요. 피아노를 어렸을 때 부터 쳤는데 손이 작아서 전공을 하기에는 좀 부족했습니다. 그래도 열정이 있었다면 끝까지 했겠지만, 어느 순간 노래 부르는 걸 좋아하고 있는 저를 발견했어요. 처음엔 좋아하는 가수를 따라 부르는 게 시작이었고 시키지 않아도 연습하고 학교 장기자랑에도 나가고 그렇게 계속 이어지다 보니 자연스럽게 제 길이 된 듯 합니다. 음정이 정확하다는 말을 많이 해주는데 다 부모님 덕분이지. 어렸을 적 저를 피아노학원에 데려가 주셨기 때문에 그것을 기반으로 제가 꿈을 이룰 수 있게 되었으니까요.

혹시 춤에도 재능이 있으신지요?

정말 안타깝지만, 재능이 없어요. 소위 말하는 몸치입니다. 아마도 노래 쪽으로 다 몰아주신 거 같습니다. 그래서 그런지 춤 잘 추는 사람을 좋아하고 존경합니다. 춤에 재능은 없지만 잘 추고 싶은 욕심은 있어서 운동으로 발레를 수년간 해오고 있습니다. 잘하고 못하고를 떠나서 평생 하고 싶은 운동이라고 생각해요. 발레 음악을 들으면서 스트레칭하고 동작 하나하나에 집중하다 보면 그 순간만큼은 모든 스트레스와 부담감에서 벗어나는 것 같거든요. 독자분들도 해보세요. 적극적으로 권장하겠습니다!

목소리 때문에 오해받은 적도 있으신가요?

예전에 CM송을 아이처럼 부른 적이 있었는데 진짜 아이가 부른 것으로 오해해서 방송되지 못할 뻔한 적이 있었어요. 아이는 광고의 상품명을 노래하면 안 되

거든요. 결국 확인과정을 거치고 나서야 오해가 풀리게 되었어요. 그 외에도 목소리가 어리다 보니 전화 통화로 물건을 구매할 때 학생으로 오해를 하셔서 본의 아니게 푸대접을 받는 경우가 다수 있었답니다.

가수 활동을 하면서 가장 힘들었던 시기가 있었나요?

오랫동안 한 가지 일을 하다 보면 피하고 싶어도 힘든 시기가 찾아오는 거 같아요. 정말 좋아해서 시작한 일인데 그게 저를 괴롭게 할 줄은 몰랐거든요. 아무 생각 없이 노래에만 집중을 해야 하는데 이것저것 생각이 많아지니 음정 맞추기도 어렵게 느껴지고 더는 즐겁지가 않았어요. 그래도 확실한 건 그만두고 싶지는 않았다는 거예요. 극복하고 싶고, 이겨내고 싶어서 노래를 안 부르기도 해보고 모르는 척 아닌 척도 했지만 정말 힘들었습니다. 그러던 어느 날 좋은 공연을 봤는데 힘들었던 저에게 큰 위로가 되고 한줄기 빛이 되어 가슴에 새겨 둔 말이 있어 여러분께도 꺼내 봅니다.

"힘들고 괴롭고 화나고 열 받는 거.. 그거 꿈이라서 그래! 이쇼라스 한 번 더"
- 창작 안무극 나빌레라 중에서 -

가수를 꿈꾸는 사람들에게 응원 한마디 부탁드립니다.

저는 제 목소리를 좋아해요. 자신에게 무한 애정을 가질 수 있다는 것이 어쩌면 독이 될 수도 있겠지만, 저는 제가 가진 목소리를 사랑하고 노래를 할 수 있는 그 날까지 팬 0순위는 나 자신이 되어주겠다고 다짐해요. 오랫동안 노래를 하다 보니 상처 받을 때도 있고 이 길이 맞는 건지 계속해도 되는 건지 여러 가지 고민이 들 때가 많지만, 오래전 녹음했던 파일들을 꺼내 들어볼 때면 왜 계속 노래를 하고 싶은지 이유를 찾게 됩니다. 노래를 잘해서 남들에게 인정받기보다 노래하는 자신을 사랑하고 그것을 지켜갈 수 있기를. 그러면 어떤 힘든 순간이 와도 잘 지나갈 거예요.

글. 헤헤미 기자 / gigpal@





게임빌프로야구 ‘게임빌프로야구 슈퍼스타즈’

6년 만의 귀환, ‘게임빌프로야구 슈퍼스타즈’

게임빌 기대작 ‘게임빌프로야구 슈퍼스타즈’(이하 게임빌프로야구)의 사전 예약이 지난 8월 5일 드디어 시작되었다. 기자는 이번 호에서 사전 예약 페이지와 공식 카페를 둘러보며 궁금할 수 있는 부분들을 독자분께 소개하고, 출시 시점에서 획득 가능한 사전 예약 및 이벤트 보상들을 알아봄과 동시에, 사내 테스트 관련 행사도 잠시 독자분들께 소개하고자 한다.

안 받으면 손해! 사전 예약

사전 예약 : 사전 예약을 할 수 있는 메뉴이다. 사전 예약 보상으로 투표 중인 인기투표에서 1위에 선정될 마선수와 10만 골드를 획득할 수 있다. 또한 앱스토

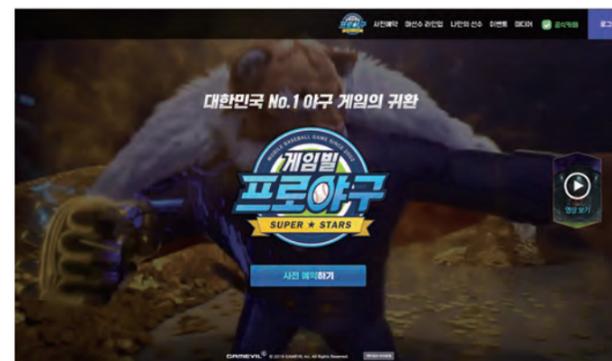
어, 구글플레이 사전 예약 시 스타 트레이너(마선수) 영입권과 5만 골드를 더 획득할 수 있다.

마선수 라인업 : 게임에 등장하는 마선수들의 정보를 확인할 수 있는 메뉴이다. 생김새와 기본적인 정보, 스킬 관련 영상과 캐릭터 음성까지 확인할 수 있다. 같은 정보는 공식 카페에서도 확인이 가능하다.

이벤트 : 사전 예약 보상을 내 손으로 선택! 마선수 인기투표와 실제 친구를 세 명만 사전 예약에 초대해도 모든 추가 보상을 얻을 수 있는 친구추가 이벤트를 진행할 수 있다.

미디어 : 공식 홍보 영상, 티저 영상, 공식 트레일러뿐 아니라 배성재 아나운서 콜라보 메이킹 필름 등 영상 확인이 가능하다. 게임빌 공식 유튜브 채널에서도 확인이 가능하다.

사전 예약 페이지 : <https://bss.gamevil.com>



소통의 창구! ‘게임빌프로야구’ 공식 카페

앞서 언급한 모든 것을 한 번에 쉽게 확인할 수 있는 ‘게임빌프로야구’의 공식 카페. 마선수들의 변신사 등 ‘게임빌프로야구’ 시리즈의 추억을 느낄 수 있는 정보들을 찾아볼 수 있고, 사전 예약 인증 이벤트와 출시 체크 이벤트 등 카페 전용 이벤트를 통하여 추가적인 보상을 얻을 수도 있다. 가입!필수!

공식 카페 주소 : <https://cafe.naver.com/gamevilbss>

게임빌, 컴투스, GCP 전사 테스트

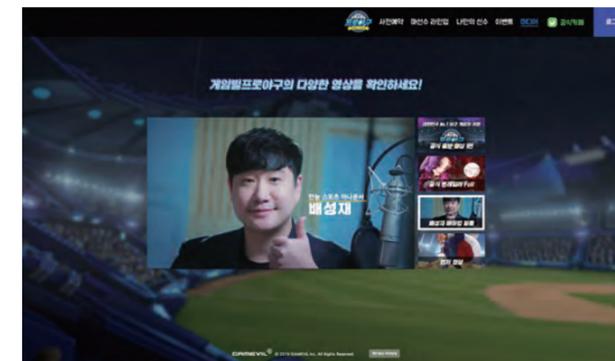
‘게임빌프로야구’ 사내 테스트가 8월 13일부터 19일까지 진행되었다. 일반적인 사내 테스트와는 사뭇 다르게 다양한 이벤트로 사우들의 관심과 큰 호응을 끌어냈다. 첫날, 사내 카페테리아에서는 개막식 성격의 BSS FESTA가 성공적으로 개최되었는데 참가만 해도 간식과 기념품 등의 푸짐한 상품을 받을 수 있었다. 둘째 날에는 ‘게임빌프로야구’ PD와 함께하는 생방송이 진행되었는데 ‘게임빌프로야구’에 대한 다양한 이야기와 빠질 수 없는 상품 획득의 기회까지 흥미롭게 진행되었다. 생방송처럼 보통 사내 테스트에서는 겪어보지 않은 방식으로 이벤트가 진행되었던 점은 상당히 인상 깊었으며, 향후 행사 진행에도 참고할 만한 부분이었다.



‘게임빌프로야구’ 미니 인터뷰

다른 야구 게임과의 차별점은 무엇인가요?

많은 사랑을 받았던 프로야구 시리즈의 장점이었던 마선수(트레이너)의 마투/마타가 아닐까 합니다. 이를 바탕으로 리얼 야구에서는 보여주지 못하는 화려한 투구나 타격 등으로 스트레스를 날리고 내가 만드는 선수를 통해 게임에 대한 애정과 몰입



감을 극대화해준다고 생각합니다. 저도 프로야구 시리즈 팬이었기에 이 부분이 가장 재밌고 다른 야구 게임과의 가장 큰 차별점이라고 생각합니다. 배성재 아나운서께서도 플레이를 해보시고 타격감이 매우 좋고 흥미롭다고 많은 응원을 해주셨습니다.

‘게임빌 프로야구 시리즈’의 특징과 그것을 신작에 어떻게 녹여 냈는지 궁금합니다.
마선수(트레이너)들의 특징들을 굉장히 잘 계승하였고 특히 마투/마타 부분은 신작에서 그 최대치를 가감 없이 보여주고 있다고 생각합니다. 또한, 나만의 선수를 통해 더 많고 다양한 타입의 선수를 키울 수 있도록 육성 콘텐츠가 고도화되었습니다. 최근 게임 환경에 맞게 지루하지 않고 다양한 선수를 키울 수 있도록 심혈을 기울여 기획, 개발하였습니다.

제일 좋아하는 마선수는 누구인가요?

‘은우’라는 아이돌 지망생 마선수(트레이너)입니다. 아이돌 지망생답게 밝고 생동감이 넘치는 캐릭터입니다. 그리고 사슴 같은 눈망울이 너무 매력적이라 좋아할 수밖에 없습니다.

개발하면서 가장 힘들었던 부분이 있다면?

게임 혹은 영화, 드라마 등 시리즈를 만드는 사람들이라면 모두 공감을 하실 것 같습니다만, 전작의 계승과 신작의 새로움 사이에서 항상 고민하고 갈등했던 것 같습니다.

게임빌 프로야구 시리즈의 신작을 오랫동안 기다리던 유저들에게 전하고 싶은 한마디?

모든 부서가 합심하여 대한민국 대표 야구 게임에 걸맞게 열심히 만들고 있습니다. 아마 옛 추억과 새로움을 모두 느끼실 수 있다고 생각합니다. 조금만 기다려 주시면, 가장 재미있는 인생 게임으로 여러분께 인사드리겠습니다.

마치며...

다양한 이벤트와 함께 성공적으로 마친 사내 테스트! 정식 출시 후에도 이런 좋은 분위기를 이어나가 ‘게임빌 프로야구’ 시리즈의 신화를 재현하는 의미 있는 작품으로 인정받기를 기원합니다!



지금 '버디크러시' 할 타이밍! '버디크러시'

지난해 9월 CBT를 통해 선보였던 캐주얼 골프 게임 '버디크러시'가 8월 8일, 인도네시아 서비스를 시작했다. '버디크러시'는 골프 용어(Birdie)와 친구(Buddy)라는 두 가지 의미를 가진 '버디'와 임팩트 있는 게임 컨셉의 느낌을 담은 '크러시'(Crush)의 합성어다. 이번 호에서는 컴투스에서 기존에 서비스하고 있는 '골프스타'와 달리 간단한 조작 방법과 애니메이션풍 그래픽으로 많은 관심과 호응을 얻고있는 '버디크러시'의 매력을 여러분에게 소개하고자 한다.

다양한 캐릭터 의상

캐릭터들은 기본으로 제공되는 의상 외 머리, 의상, 얼굴, 등 장식까지 다양하게 교체할 수 있다. 4명의 캐릭터 중 대표 캐릭터를 선택하여 여러 세트 의상과 진척도를 통해서만 얻을 수 있는 특별 의상까지 미리 입혀볼 수 있다. 자신에게 어울리는 복장을 꾸민 캐릭터가 필드에서 샷을 치고 있는 캐릭터를 보면 절로 미소가 나올 것이다.

등급에 따른 보상시스템. '진척도'

'진척도'란 등급 매치를 통해 등급과 티어를 달성한 후 이에 따른 보상을 받는 시스템이다.



등급과 티어에 따른 세분화된 보상과 함께 등급 달성에 따른 다양한 게임 모드를 추가적으로 즐길 수 있다. 또한, 앞서 소개한 진척도에서만 얻을 수 있는 특별 의상을 보상으로 받을 수 있어 등급 달성에 대한 목표가 생길 것이다. 등급 달성 후 진척도 보상을 꼭 수령하자.

장비를 감정해보자. '감정 시스템'

게임을 플레이하면서 상점 구매, 진척도 보상 등을 통하여 장비 획득 시 바로 장착이 가능한 장비와 장착이 불가능한 미확인 장비를 획득할 수 있다. 이때 장착이 불가능한 미확인 장비의 경우 감정 주문서를 통하여 잠재력이 높은 장비를 획득할 수 있다. 해당 주문서의 소비가 많을수록 높은 잠재력의 장비를 획득할 수 있어 기존 게임들의 장비를 획득하던 시스템과 또 다른 재미를 느낄 수 있다.

빠르게 한판! '2v2 스위치 매치'

'2v2 스위치 매치'란 나와 같은 팀이 샷을 완료할 때마다 서로의 위치를 바꾸면서 진행되는 경기로 총 4명이 단판으로 진행하게 하게 된다. 4명이나 되기에 다소 시간이 소요될 것 같지만, 샷 준비 시간이 1:1 매치보다 짧고 단판으로 진행되기 때문에 오히려 1~2분 내에 빠르게 경기를 끝낼 수 있다. 친구나 길드원과 함께 즐길 수 있어 등급 매치와 다른 색다른 매력을 느낄 수 있다. 또한 승패에 따른 등급에 대한 부담이 없다는 점도 편하게 즐길 수 있는 포인트다.

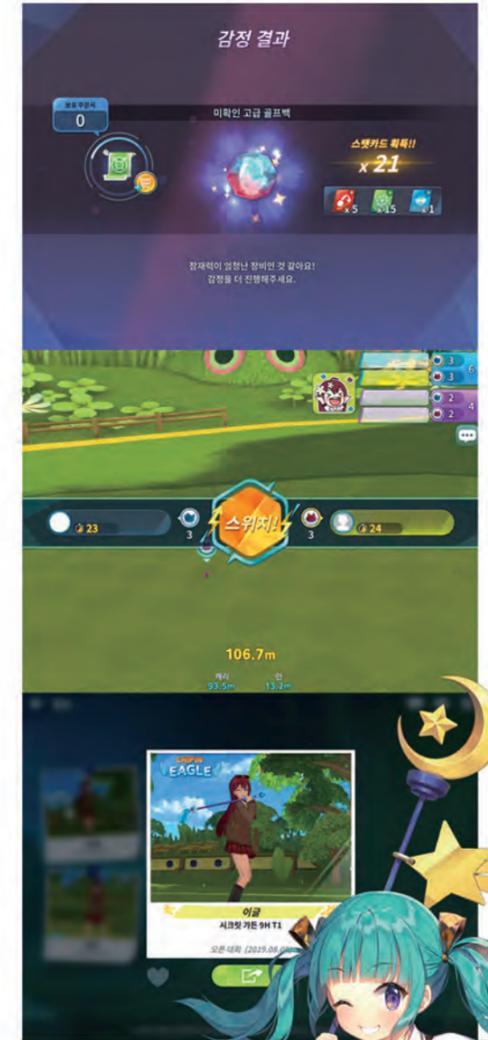
남는 건 사진뿐. '앨범 시스템'

'버디크러시'에는 '앨범 시스템'이 존재한다. 등급 상승, 이글 등 자신의 플레이 중 좋았던 순간의 기억을 게임 속 앨범을 통해 볼 수 있다. 앞서 소개한 캐릭터 의상과 함께 장비 감정을 통하여 획득한 장비를 착용한 모습으로 앨범에 남으며, 그와 함께 당시 진행 홀과 상황을 간단한 메모와 남게 된다. 또한 공유하기를 통하여 당시 상황을 친구들에게 알릴 수도 있다.

마치며..

다양한 게임 모드와 함께 CBT 후 피드백을 보완하여 완성도 높은 게임으로 돌아온 '버디크러시'는 캐주얼한 캐릭터를 기반으로 단순한 조작 방식의 플레이를 할 수 있다는 것이 가장 큰 특징이자 매력적인 게임이다. 골프 팬뿐만 아니라 비(非) 골프 팬도 쉽고 재미있게 즐길 수 있는 '버디크러시'가 하루빨리 전 세계 유저들과 플레이를 할 수 있도록 글로벌 론칭이 되어 지면에는 미처 소개하지 못한 다양한 콘텐츠를 직접 플레이를 해볼 수 있는 날을 손꼽아 기다려본다.

글. 박종진 기자 / encore@



세계에서 가장 행복한 도시 멜버른

기자는 예전부터 호주는 멀고 볼거리도 별로 없는 나라라는 생각에 가고 싶은 마음이 별로 없었지만, 어느 날 호주 친구와 대화하면서 스쳐 지나가는 얘기가 귀에 쏙 들어왔다. Melbourne is the happiest city in the world. '와~ 얼마나 행복하길래?'라는 궁금증과 함께 호주에 점점 끌리기 시작했다. 그러다 좋은 기회가 생겨 호주 여행을 떠나게 되었는데 2주 동안 경험하고 정리했던 팁을 '게임빌컴투스뉴스' 독자분께 공유하고자 한다.

빅토리아 주립 도서관 (★★★★★, 2시간)

1순위로 추천하고 싶은 여행지는 바로 '빅토리아 주립 도서관'이다. 빅토리아 주립 도서관은 세계에서 가장 큰 도서관 중 하나이며, 호주 내 최고 수준의 연구 및 역사 정보가 가득한 도서관으로 유명하다. 기자는 빅토리아 주립 도서관을 찾는 사람마다 비슷한 곳에서 사진을 찍을 것이라고 생각한다. 바로 1층 공공 독서 구역이다. 8개의 독서 책상은 방사상 분포로 되어 있고, 책상과 의자는 모두 나무로 조립되어서 더 역사적이고 경이로운 느낌이 들었다. 2층부터는 복도를 둘러싸고 있는 다양한 주제의 전시가 있다. 멜버른의 독특한 문화를 보여주고 있기 때문에 꼭 놓치면 안 된다.

퀸 빅토리아 시장 (★★★★☆, 2시간)

'퀸 빅토리아 시장'은 1860년대 문을 연 멜버른의 소피 메카이자 역사적인 랜드마크 건물이면서 유명한 관광지인 현지 재래시장이다. 이곳에서는 꼭 놓치지 말아야 하는 것은 신선한 왕 생굴이다. 한 박스에 약 12개 정도 들어가 있는데 두 명이 먹기에는 충분할 정도이고 가격도 그렇게 비싸지 않아서 꼭 먹어야 한다.



★ 멜버른 왕립 식물원



★ 퀸 빅토리아 시장

TIP. 빅토리아 주 여행객에서 추천한 시내 관광 코스는 아래 링크에서 PDF 파일을 다운로드할 수 있다. 개인적으로 가장 완벽한 도시 로밍 코스라고 생각한다. https://whatson.melbourne.vic.gov.au/visitors/Documents/Melbourne_ArcadesLanes.pdf

멜버른 왕립 식물원 (★★★★★, 반나절)

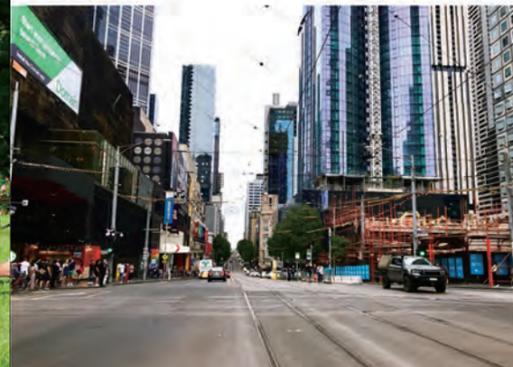
'멜버른 왕립 식물원'은 멜버른 시내에서 가장 넓은 공원이다. 볼거리가 많음에도 불구하고 입장료가 무료다. 돛자리 하나 챙겨 가서 잔디밭에 누워 있으면 그곳이 바로 천국이다. 식물원과 멀지 않은 곳에 '피츠로이 정원'도 있다. 피츠로이 정원은 멜버른 시내 중심에서 약간 벗어나서 접근성은 좀 떨어져 있지만 조용하고 평화로운 분위기를 즐기고 싶다면 한 번쯤은 가보기 좋은 곳이다. 그 외에도 멜버른에는 퀸스 파크, 카튼 가든 등 수많은 공원이 있다.



★ 빅토리아주립도서관

그레이트 오션로드 '12사도 바위' (★★★★★, 하루)

그레이트 오션로드 중 가장 유명한 12사도 바위는 누구나 한 번쯤은 인터넷에서 사진으로 보았을 거라고 믿는다. 세계에서도 아주 인기가 많은 관광지며, 현재는 바위 개수가 12개에서 9개로 점점 줄어들고 있는 상태다. 여기서 예쁜 사진들을 찍고 싶은 분들은 꼭 맑은 날 오후 4~6 시쯤에 방문하는 것을 추천하고 싶다.(멜버른 시내에서 약 3시간 정도 걸리므로 여행사를 통해 투어하는게 비교적 저렴하고 편하다.)



맛집 편

Pure South Dining(★★★★★)

강변에 있는 레스토랑답게 예쁜 뷰를 자랑한다. 아라강의 잔잔한 바람과 함께 맛있고 신선한 바다 요리를 먹어보기를 추천한다. 단, 음식량은 많지 않기 때문에 여러 개를 시켜서 먹어야 한다.

Cookie Bar(★★★★☆)

쿠키 바는 '올해의 바' 상을 여러 번 수상했다. 이 바는 맛있는 맥주와 와인 외에도 다양한 스낵, 중식과 동남아 음식을 제공하기 때문에 손님들에게 인기가 많다.

TIP. 그 외 맛집
Palermo, ChinChin, ManchesterPress, Pastuso

숙박 편

여행 중 숙박은 주로 Airbnb 위주로 찾는 편이다.

Airbnb를 선택하는 이유는 가격도 저렴하면서 현지 생활을 경험할 수 있다는 점이다. 물론 안 좋은 평가들도 많지만 다행히도 멜버른에서 거주했던 두 곳 숙소는 다 마음에 들어서 추천하고 싶다.

Modern Apartment Melbourne CBD (★★★★★, ₩60,000 / 박)

근처에 편의점, 마트, 푸드코트, 카페 등 편의 시설이 많고, 숙소가 20층에 있어서 도시 전체를 볼 수 있다는 장점과 함께 헬스장, 실내 수영장, 사우나 등도 무료로 제공한다.

Fantastic Fitzroy Garden Apartment (★★★★☆, ₩80,000 / 박)

옛날 느낌의 멜버른 숙소를 경험하고 싶다면 틀림없이 좋은 선택일 것이다. 영국식 스타일의 집과 아름다운 정원이 있어 여유롭게 쉴 수가 있다. 단, 가격이 좀 높은 점과 위치가 시내가 아닌 이유로 별 4개 주었다.

교통 편

멜버른 시내에는 열차, 전차, 버스 등 교통이 발달해 있다. 그중에서도 열차는 시내와 시외를 연결하는 가장 자주 사용되는 공공 교통수단이다. 원활한 통행을 위해 먼저 마이키 카드 한 장을 구매하면 열차, 전차, 버스에서 모두 이용할 수 있다. 마이키 카드는 각종 열차역 매표창구, 편의점, 마이키 전문점 등에서 모두 구매와 충전이 가능하다. 택시를 추천하지 않는 이유는 택시비가 좀 비싸기도 하지만 멜버른 도시는 작은 편이어서 가능하면 도보로 다닐 수 있기 때문이다. 그 외 시외투어나 먼 곳을 갈 경우는 일일투어가 가장 편하고 저렴해서 추천하고 싶다.



드디어 한국 상륙! 게임빌 2019 신작 '엘룬'

턴제 전투 방식의 수집형 전략 RPG '엘룬'은 2018년 5월 한국 CBT를 시작으로 대만, 홍콩, 마카오 등 중화권 시장 출시에 이어 2019년 7월 마침내 한국 서비스를 시작했다. '엘룬'은 200여 종의 다양하고 개성 있는 캐릭터를 수집하며 게임 내 콘텐츠를 플레이하는 수집형 RPG로 단순한 수집형 요소뿐만이 아닌 다양한 유저 플레이 콘텐츠를 통해 재미를 선사하고 있다. 기자는 이번 호에서 '엘룬'이 가진 매력은 무엇인지, 어떤 특징을 통해 재미를 주고 있는지에 대해 게임 시스템과 콘텐츠 관점에서 살펴보고자 한다.

'엘룬'이 가진 시스템 특징을 살펴보자

팀 편성과 진형 : 수집형 RPG인 '엘룬'의 최대 장점은 다양한 '엘룬'과 팀 내 역할군으로 콘텐츠별 조합을 생각하며 육성하는 즐거움이다. 팀 내 역할군은 탱커, 딜러, 힐러, 지원, 방해가 있고 모든 역할군은 콘텐츠별로 쓰임새가 달라 가능한 많은 엘룬을 육성해야 플레이가 수월해진다.



퀘스트 : 퀘스트는 모험 하드 지역 진입 시 확인할 수 있다. 8시간마다 초기화되며, 지역마다 2개의 퀘스트가 생성된다. 각 지역의 퀘스트를 통해 유저는 일반 보상과 친밀도 보상을 받을 수 있고, 이는 수집형 RPG에서 흔히 말하는 '졸작'에 대한 명분을 보다 견고히 해준다. '졸작'이라는 단순 반복 행위에 퀘스트라는 당위성을 부여해 주는 것이다. (졸작 - 사용하지 않는 낮은 등급 캐릭터를 육성하여 합성 등을 통해 새로운 캐릭터를 얻거나 재화를 얻는 게임 플레이 방식.)

해적 다크처 : 해적은 모험 콘텐츠 플레이 중 확률적으로 등장하며, 스킬 강화를 할 수 있는 스킬북의 재료를 얻을 수 있다. 강제적인 튜토리얼이 없더라도, 유저는 하드 지역의 퀘스트를 수행하면서 자연스럽게 해적을 만나게 된다. 해적 스테이지 입장은 시공력(행동력)을 많이 소모하지만, 완료 보상이 좋다는 장점이 있다.

'엘룬' 육성 : '엘룬' 육성 시스템은 매일 일정량의 경험치를 유저가 직접 사용하지 않는 '엘룬' 캐릭터에게 줄 수 있게 해준다. 육성 시스템은 총 5명의 '엘룬'을 배치할 수 있으며, 일일 획득 경험치는 제한되어 있고, 골드를 사용하여 획득 경험치량을 늘릴 수 있다. 이는, 육성을 통해 전투에는 사용할 수 없거나, 효율이 떨어지는 캐릭터를 쉽게 육성할 수 있는 방법이 된다.

탐사 : 탐사 시스템은 공방의 아이템 제작에 사용되는 재료를 얻을 수 있는 곳으로 확률적으로 유료 아이템인 루비 획득도 가능하다. 기본적으로 유저는 소지하고 있는 '엘룬' 1명과 골드를 사용하여 탐사를 진행하게 되며, 친구 '엘룬'을 탐사 동료로 이용할 경우 추가 보상을 얻을 수 있다.

연구소 : 연구소에서 유저는 스킬 강화 아이템인 스킬북을 제작할 수 있다. 무작위로 출현하는 해적을 처치하여 얻은 재료를 이용해, 연구소에서 스킬북으로 만들 수 있다. 또한, 5개의 하위 스킬북으로 1개의 상위 스킬북 제작이 가능하다. 모든 스킬북 제작에는 골드가 사용된다.



공방 : 공방에서는 전투에 도움이 되는 아이템을 제작할 수 있다. 치명타 저항, 치명타 확률, 치명타 공격력 등 다양한 아이템을 제작할 수 있으며 유저는 탐사를 통해 얻은 재료와 골드를 통해 아이템 제작 레벨을 올릴 수 있다. 제작한 아이템은 여러 전투 콘텐츠에서 사용할 수 있다.

영혼석 : 영혼석 시스템은 '엘룬' 획득을 도와주는 시스템으로, 특정 영혼석을 일정 개수 소모하여, 해당 '엘룬'을 확정적으로 얻을 수 있게 해준다. 영혼석은 일일 임무 보상, 만물상(비밀상점)에서 구입이 가능하며, 특정 영혼석은 콘텐츠 이용으로만 구입할 수 있다.

별자리 : 별자리는 유저 계정 레벨에 따라 해금되는 영구지속효과이다. 1월~12월이 계정 레벨 5레벨마다 해금이 되며, 골드를 통해 별자리를 습득하면 별자리 종류에 따라 '엘룬'의 다양한 스텟을 영구히 증가시켜준다. 각 별자리에서 모든 하위 항목을 마스터할 경우, 별자리 추가 효과를 얻을 수 있다.

보너스 버프 : 보너스 버프는 유저가 능동적으로 자신이 필요한 버프를 선택하여 이용할 수 있는 시스템이다. 매일 세 번의 버프 획득이 가능하며, 각 버프는 1시간 동안 지속된다. '엘룬'의 육성 경험치 획득량 증가, 골드 획득량 증가, 계정 경험치 획득량 증가, 총 세 가지 버프 중 유저가 원하는 버프를 선택하여 받을 수 있다. 매일 자정에 버프 횟수가 초기화된다.

'엘룬'이 가진 콘텐츠 특징을 살펴보자

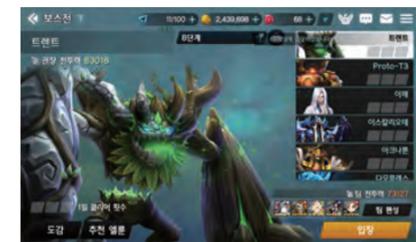
차원의 틈 : 차원의 틈은 PVE(Player Versus Environment) 경쟁 콘텐츠로, 각 웨이브를 주어진 턴 안에 처리해야 다음 웨이브를 진행할 수 있는 구조로 되어있다. 웨이브 별 몬스터 사냥 점수와, 남은 턴 수로 차원의 틈 점수가 계산되며, 해당 점수로 유저간 경쟁이 이루어진다. 하루에 한 번 입장 가능하며, 재화 소모로 추가 입장할 수 있다.



혼돈의 탑 : 혼돈의 탑은 타 게임의 Endless Tower(무한의 탑)와 유사한 등반 형 PVE 콘텐츠다. 차이점이 있다면, 일정 기간마다 혼돈의 탑 클리어가 초기화되고 탑 클리어 층수로 유저간 경쟁이 가능한 점이다. 하루에 3번 도전 가능하며, 재화 소모를 통해 추가 입장할 수 있다. 혼돈의 탑 입장을 하지 않고, 입장 횟수만 소모하여 무작위 보상을 받을 수도 있다.



보스전 : 보스전은 장비 아이템을 획득할 수 있는 주요 콘텐츠이다. 각 모험 지역의 마지막 스테이지를 클리어하면, 보스전에서 처치한 보스가 해금되고, 보스전에서 각 보스를 클리어할 경우 동일 보스의 상위 난이도가 오픈되는 구조이다. 이러한 난이도 구성은 유저의 보스 클리어 의욕을 높게 된다. 오픈 초기에는 각 보스 별 입장 횟수가 3번이고 6개의 보스와 전투가 가능하며, 일일 총 18번의 보스전이 가능하였다. 이러한 많은 도전 횟수로 인해, 유저의 플레이 피로감이 증가한다는 의견이 있어, 보스 별 3회 입장을 한 번에 사용하는 '버닝 모드'가 추가되었다. 보스전 버닝 모드 이용 시, 3번의 입장 횟수와, 3배의 시공력(행동력)을 소모하며 대량의 아이템 획득이 가능해진다.



마치며...

개인적으로 열정을 가지고 플레이하는 유저로서 좋은 운영을 통해 더욱더 재미있는 게임이 되기를 기대하며 글을 마친다.

‘빛의 계승자’

TOP FINGER, ‘혜원S2’님



안녕하세요, 자기소개 부탁드립니다.

안녕하세요. ‘빛의 계승자’ 게임닉 ‘혜원S2’를 쓰고 있는 유저로 현재 보건소에서 어르신들의 건강을 돌보며 군 대체복무 중에 있습니다. 닉네임에 있는 ‘혜원’씨랑은 내년 2월에 결혼합니다!

많은 분께서 ‘혜원S2님’하면 보스레이드의 강자라고 말씀해주십니다. 꿀팁이 있다면 조언 부탁드립니다.

보스레이드를 잘하기 위해선 일단 부딪혀 봐야 합니다. 저는 수많은 실패와 셀 수 없이 많은 시도를 해서 보스레이드를 차츰 익혀나갔는데, 일단 고득점을 위해선 5분을 버티는 게 가장 중요하다고 생각합니다. 그리고 보스레이드를 위해 제가 드릴 수 있는 꿀팁은 “물[A]레토를 키우자”입니다. ‘물[A]레토’는 공파동버프, 상대가속감소, 상대게이지 30%감소, 지원형 연계가 증가 등 보스레이드를 위해 태어났다고 해도 무방할 정도의 스킬셋을 가지고 있습니다. 내가 보스레이드를 좀 해보고 싶다? ‘물[A]레토’를 키우시면 됩니다. 숲보스의 경우에는 연속성이라 ‘빛맛음’이라는 난관이 있지만, ‘물[A]레토’의 일반 잠재능력에 공격 시 적군 공격형의 ‘빛맛음’ 확률 감소를 50%를 달아주면 빛맛음을 극복할 수 있습니다.

‘이건 꼭 나오면 좋겠다!’라고 생각해보신 ‘빛의 계승자’ 굿즈가 있으실까요?

와~ 이걸 전부 다 나왔으면 좋겠기에... 가장 어려운 질문이네요. 피규어는 여자친구가 허락을 안 해줄 것 같지만, 저는 피규어가 가장 가지고 싶습니다!! (블라바츠키 피규어...) 대중성을 생각하면 가장 무난한 머그컵이나 텀블러 정도 나오면 구매하기에 부담되지 않고 좋을 것 같습니다.

혜원S2님은 길드 ‘일기당천’을 이끄는 길드장이신데요, 길드명 그대로 다들 쟁쟁한 분들만 모이신 것 같네요! 우리 길드 자랑과 길드원들에게 한마디 부탁드립니다.

우리 길드는 자유로움을 추구합니다! 레벨 제한도 없고, 고인물, 뉴비 제한도 없습니다! 단톡방에서 질문하면 고인물, 뉴비 할 것 없이 대답해주고 정보를 공유합니다! 길드원분들! ‘빛의 계승자’ 계속 재밌게 즐기셨으면 하고, 현재 있는 길드 콘텐츠(길드 던전) 열심히 참여해 주셨으면 좋겠고, 앞으로 있을 길드 콘텐츠도 같이 한번 해봐요!

‘빛의 계승자’의 개발자나 운영자분들에게 하고 싶은 말이 있나요?

‘빛의 계승자’가 제 최애게임입니다. 여자친구도

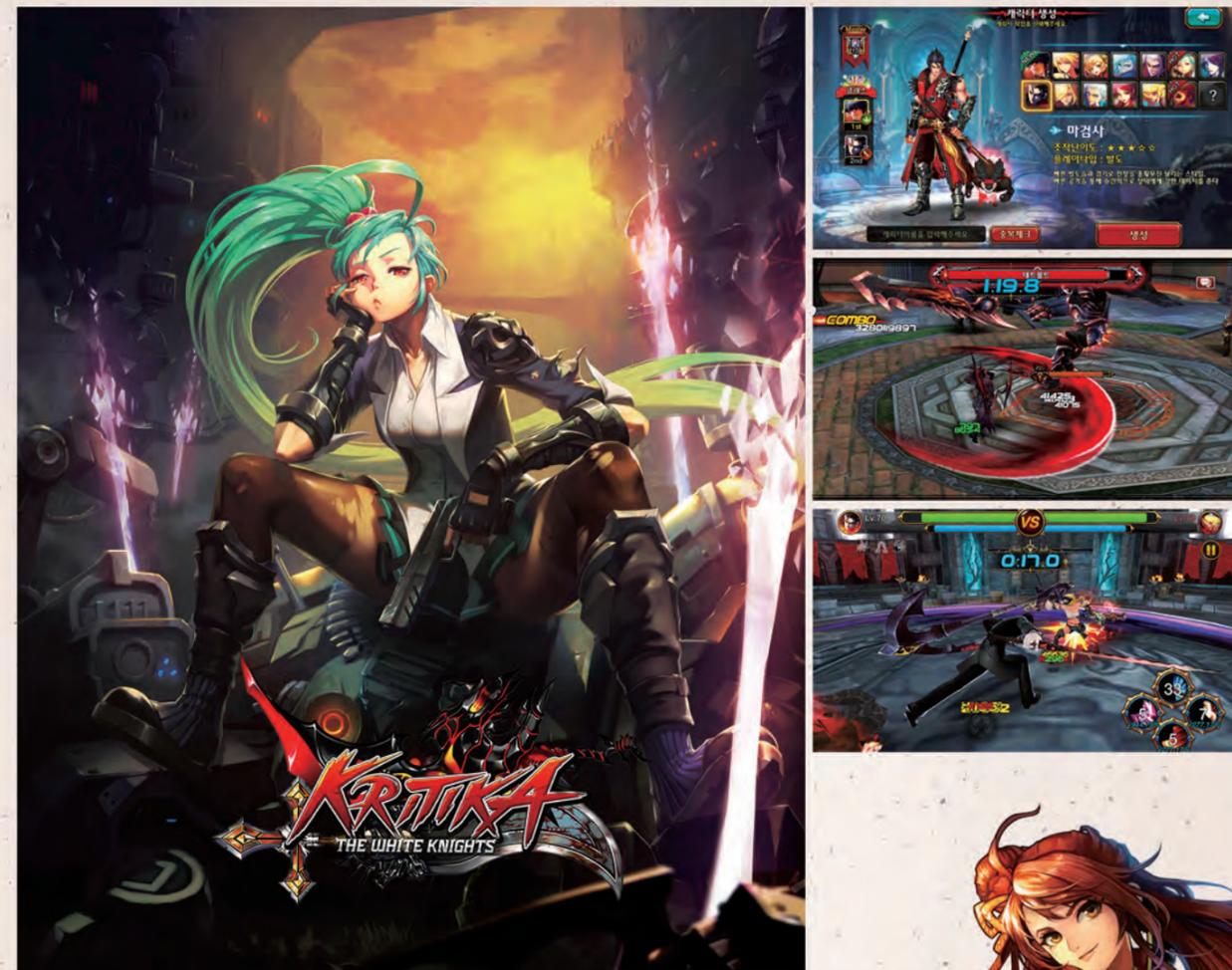
다른 게임은 몰라도 ‘빛계’만큼은 허락해줍니다. 애정이 큰 만큼 카페에서 감정이 격해져서 나쁜 말도 많이 했는데, 애정이 있어 한 얘기들이니 마음에 담아 두시지 않으셨으면 좋겠습니다. 게임성 있고 완성도 높은 게임 만들어 주신 만큼, 앞으로 운영도 그에 맞게 완성도 있게 해 주셨으면 좋겠습니다!

마지막으로 하고 싶으신 말씀이 있다면 자유롭게 적어주세요~

제가 인터뷰한다고 하니 몇몇 유저분들이 꼭 좀 전해달라고 한 부분도 있고, 저 역시 느끼고 있는 부분에 대해 짧게 말씀드리고 싶습니다. 최근 커뮤니티에서 유저들이 이야기하고 있는 사항들에 대해 한번 깊게 생각해 보셨으면 좋겠습니다. 소통이 강점인 빛계인 만큼 유저들과 같이 논의해서 좋은 방향을 찾았으면 합니다. 게임 내 밸런스, 콘텐츠 보상의 적절함 등이 바탕이 되어 유저가 늘고 장기적인 관점에서 발전할 것으로 생각합니다.

글. 최지원 기자 / jiwonsid@

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 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

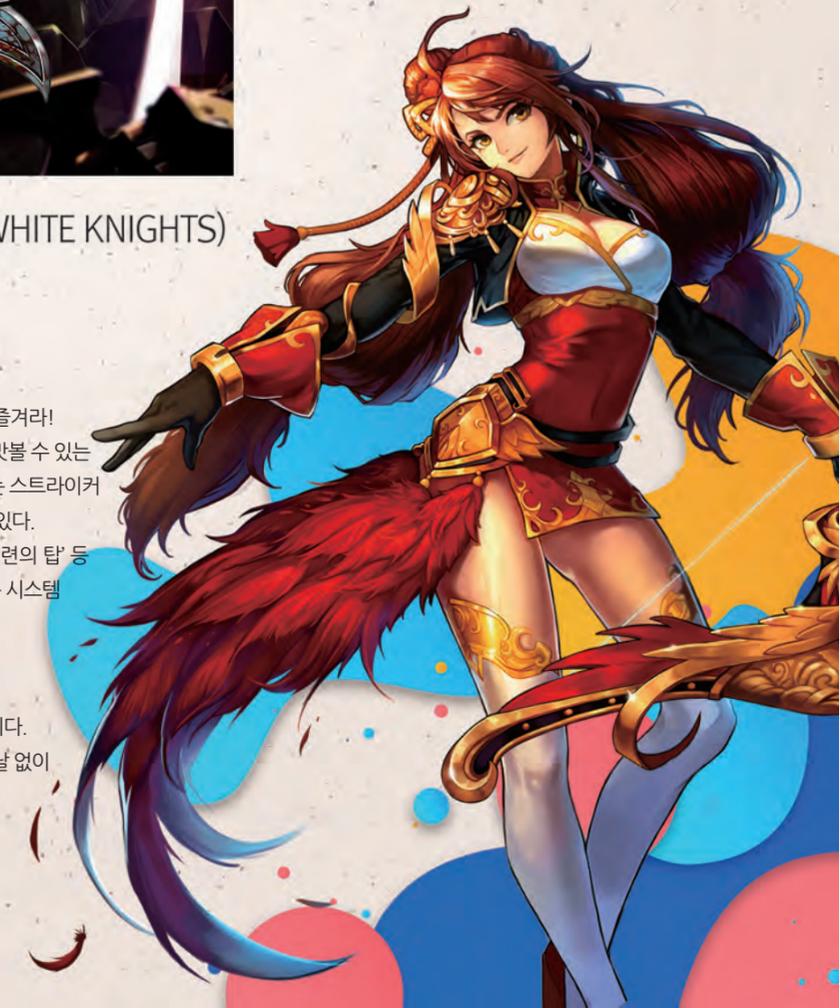
[리뷰] 타격감 최고! 몬스터를 단체로 없애는 맛이 너무 좋네요!

/이펙트도 화려하고 멋진 아바타 등 정말 재미있습니다.

/게임을 하지 않을 때도 자꾸만 생각나는 게임

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

진짜 플레이는 레벨 70부터 시작된 점을 명심하세요! 하루라도 비는 날 없이 꼭 채운 이벤트와 경험치 물약이 추가되어 바로 70레벨을 달성하고 플레이할 수 있다는..





우승을 향해 쏘다!

컴투스가 메인스폰서로 참여한, 국내 유일의 3대3농구 프로리그에서 '무쏘'팀이 최종 우승을 차지했다. 한국3대3농구연맹이 주관하는 이번 '컴투스 KOREA 3X3 프리미어리그 2019'는 3대3 농구의 국내 무대 활성화 및 저변 확대를 위한 목적으로 마련됐으며, 출전선수 가운데는 전,현역 프로농구선수가 다수 참여해 한껏 재미를 더했다. 대회는 지난 5월 19일 고양스타필드 개막전 경기를 시작으로 약 3개월간 열띤 경쟁이 이어졌는데, 이날 플레이오프를 통해 최종 우승팀이 가려지며 대단원의 막을 내리게 됐다. 이번 호에서는 박진감 넘치는 3대3 농구의 현장의 열기를 독자 여러분에게 전해 드린다!

치열한 3개월간의 대장정

정규리그는 총 8라운드로 진행됐다. 각 라운드별로 예선과 토너먼트 방식을 치러 순위를 결정하고 포인트가 주어졌고 해당 포인트의 합산으로 플레이오프의 대진이 결정됐다. 우선 리그 1위를 차지한 '무쏘'는 세 번의 라운드 우승을 차지했으며, 라운드마다 꾸준히 상위권에 들었다. '무쏘'는 기존 국가대표 출신인 김동우, 장동영이 함께 한 아주 강력한 우승 후보였다. 거기에 KBL 출신 노승준이 가세하며 전력에 더 강해졌다. '무쏘'를 이끄는 선수는 3대3 농구의 간판스타 이승준으로 부상을 입었음에도 플레이오프인만큼 출전 엔트리에 이름을 올렸다. 리그 2위를 차지한 '월'은 현역으로

인천전자랜드에서 뛰고 있는 전현우가 소속된 팀이다. 라운드 우승은 한 번 밖에 못했지만 꾸준히 좋은 성적으로 활약을 했다. 정규리그 마지막 8라운드에 우승을 차지한 상송세라는 점도 강점으로 꼽혔다. 리그 3위를 차지한 '도쿄다임'은 '무쏘'와 더불어 또 하나의 강팀이다. 다소 기록이 있는 결과 때문에 리그전 우승을 두 번 하고도 3위를 차지했지만, 일본 3대3 농구 랭킹 1,2,3위 선수들이 포진해 있는 만큼 플레이오프 우승을 차지해도 놀랄 일이 아니었다. 리그 4위를 차지한 '코끼리프렌즈'는 이번 대회에 다크호스로 불리며 좋은 경기력을 보여주었다. 어깨 부상을 당해 출전이 어려울 수도 있었던 '땅콩 에이스' 한준혁이 출전했고, 지난 프리미어리그 초대 우승에 오른 김철의 영입으로 플레이오프를 향한 기대감을 불어넣었다.

대망의 플레이오프, 외쳐! '무쏘'!

'무쏘'가 정규리그 우승을 차지했지만, 플레이오프 결과는 한 치 앞을 내다볼 수 없었다. 단판 승부로 지어지는 만큼, 매 순간이 긴장의 연속이었다. 다크호스 '코끼리프렌즈'를 물리치고 올라온 '세카이에'와 연장까지 가는 접전 끝에 결승전에 올라왔지만, 결승 상대는 일본 3대3 농구 랭킹 1, 2, 3위 선수들이 포진한 일본의 드림팀 '도쿄다임'이었다. 경기 중반까지 1~2점을 사이에 두고 아슬아슬한 리드를 이어가고 있던 중, '무쏘' 김동우의 신들린 2점슛이 연속으로 터지며 승기를 잡았다.



경기 막판 '도쿄다임'의 추격으로 19:17까지 쫓겼지만, 라인 바깥에 있던 이승준이 마지막 승부를 결정짓는 2점슛을 터뜨리자, 롯데월드몰은 팬들의 함성으로 가득 찼다. 한편, 우승을 차지한 '무쏘'는 상금 1천만 원과 함께 오는 10월 사우디아라비아에서 열리는 3대3농구 월드 투어 대회 '제다 마스터즈'에 한국 대표로 출전할 수 있는 기회를 얻게 되었다. 더불어 소속팀의 간판스타 이승준이 MVP까지 선정되며 두 배의 기쁨을 누렸다.

3대3 농구란?

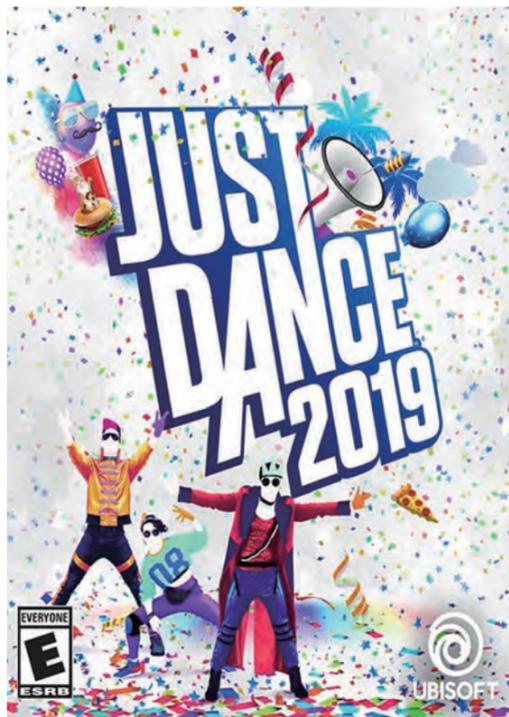
골대 1개를 사용하는 반코트 농구로 정식 코트가 아닌 동네 농구 골대에서 편하게 즐기기 시작했던 것을 유래로 3대3 농구라는 이름이 붙었다. 최근 2020도쿄올림픽 정식종목으로까지 채택되어 큰 화제가 되고 있다. 3대3농구는 일반 농구와 비교하면 대부분 절반이다. 일반 농구코트의 절반만 쓰며, 플레이어 수도 한팀에 3명으로 제한된다. 슛제한 시간도 12초로 아주 짧다. 내곽슛은 1점, 외곽슛은 2점이다. 제한 시간이 짧은 만큼 득점 후에는 숨 고를 시간도 없이 바로 플레이가 이어지며, 공이 최소 한번 2점 라인 바깥으로 나가야 한다. 경기 시간은 쉬는 시간 없이 10분이고, 경기 시간 내에 21득점을 성공하면 그대로 경기가 종료(샷아웃)된다. 다만 연장전에서는 이 룰이 적용되지 않는데 제한적 골든골로 2점을 먼저 내면 승리하게 된다.

원손은 거들 뿐, MVP 스타 '이승준'

우리나라 나이로 42세, 운동선수로 보자면 적지 않은 나이이다. 그래도 경기에 대한 그의 열정은 누구보다도 깊었다. 특히 플레이오프 결승전에서 우승까지 단 2점을 남겨둔 상황에서 홀로 2점슛 라인에 서 있던 이승준이 침착하게 슛을 성공시키는 장면은 '원손은 거들 뿐'이라는 유명 만화의 명장면을 떠올리게 했다. 우승이 확정되자 지켜보던 수백여 명의 관중들이 함성을 질렀고, 무쏘의 선수들도 환히 웃으며 격한 기쁨을 표출했다. 이번 '컴투스 KOREA 3X3 프리미어리그 2019'에서 MVP를 수상한 이승준은 2010년부터 2015년까지 대한민국 농구 국가대표였으며, 동생 이동준 역시 국가대표를 거쳐 현재 3대3 농구에서 함께 활약을 펼치고 있다. 앞으로도 더 좋은 활약으로 팬들에게 기쁨을 선사하길 기대해 본다.

★ 컴투스 KOREA 3X3 프리미어리그 2019 플레이오프 엔트리

팀명	출전 선수	포인트(p)	정규리그 순위
무쏘	이승준, 노승준, 장동영, 김동우	44.5 p	1위
월	키무라 츠쿠타, 수미노 료고, 나카무라 타이치, 수기우리 유세이	40.5 p	2위
도쿄 다임	스즈키 케이타, 오치아이 토모야, 코마스 마사히로, 이와사타 타스루	37 p	3위
코끼리 프렌즈	김철, 한준혁, 이강호, 김동현	28 p	4위
세카이에	이지마 야스오, 야스오카 류토, 한재규, 노로 타스히토	28 p	5위
PEC	이현승, 최윤호, 김상훈, 김태훈	13 p	6위
대상트 범퍼스	박경재, 박진수, 안정환, 김태관	10 p	7위
박카스	정홍주, 조윤준, 김동원, 김기성	9 p	8위



신나게 움직여라! 저스트 댄스

'저스트 댄스'는 이름 그대로 리듬 게임이다. 세상에는 정말 다양한 명작 타이틀이 있지만 필자는 유달리 리듬 게임을 좋아하는 편이기에 이번 호에서는 2009년부터 시작해 해마다 다양한 플랫폼으로 발매 중인 유비소프트의 댄스 게임, '저스트 댄스'를 소개해 보고자 한다.

스위치를 통해 '쉽고 빠르게'

사실 '저스트 댄스'는 다른 콘솔 플랫폼으로도 발매가 되어 있지만, 스위치로 즐기기에 적합한 이유가 있다. 바로 조이콘이다. 다른 플랫폼에 비해 스위치 버전은 조이콘 하나로 손쉽게 게임이 가능하다. 화면에 나오는 안무에 맞춰 조이콘을 권 오른손 동작만 맞으면 OK. 다른 플랫폼보다 공간 확보도 수월하고 카메라를 세팅하는 단계도 생략이 가능하다. 게다가 발동작을 생략해도 판정 시스템에서 트집을 잡지 않는다.

'경쟁' 마저 즐거운 '저스트 댄스'

이 게임은 의외로 온라인 경쟁 모드가 존재한다. 전 세계 댄서들과 실시간 댄스 배틀이 그것인데, 몇 곡을 플레이하면 잠겨 있는 'World Dance Floor'가 열린다. 이 댄스 배틀 콘텐츠에서는 '저스트 댄스' 서버에서 돌아가고 있는 시간표에 맞춰서 투표를 통해 플레이할 곡을 결정하기도 하고, 두 팀으로 나눠 점수 경쟁을 하거나, 정해진 3곡의 플레이 리스트로 최고의 댄서를 가릴 수도 있다. 곡 플레이 진행 도중에 난입 되는 형태로 참여도 가능하다. 스위치 버전은 춤을 잘 추지 못해도 조이콘 1개의 움직임만 추적을 하니 다소 엉성해도, 흐느적거려도, 스텝이 엉망이라도 괜찮다. 심지어 따라 하기 힘들어서 중도에 포기해도 점수 획득 부분만 없을 뿐 매정하게 게임을 중단시키지 않는다. 이 점을 이용해 배경으로 나오는 저스트 댄스만의 다양한 뮤직비디오 감상도 가능하다. 단, 스위치 스크린 샷이나 동영상 촬영 기능을 쓸 수가 없는 점이 아쉽다.

그냥 춤추세요

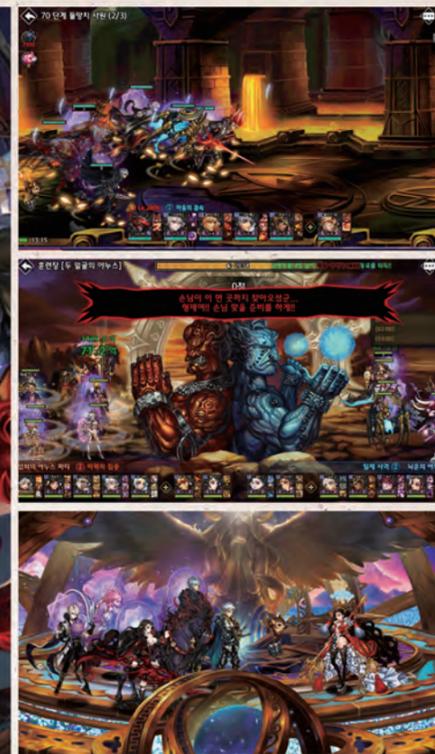
필자가 처음 플레이를 시작했을 때, 아주 당황스러웠다. 대부분의 메뉴가 잠겨 있는 것이 아닌가! 게임의 기본인 설정까지도 말이다. 그러나 댄스 게임답게 그냥 춤을 추면 모든 것이 해결된다. 튜토리얼도 단지 조이콘 한 개를 쥐고 '거울에 비친 것 같이 따라 하면 됩니다'가 전부. 그렇다. 그냥 춤을 추면 되는 것이었다. '댄스 센트럴' 시리즈와 달리 스토리가 전혀 없고 오직 춤 하나에만 집중할 수밖에 없다. 이런 단순한 점은 콘솔 게임보다 아케이드 게임에 가깝다고 할 수 있겠다. 노래는 저작권 때문에 다른 가수로 대체 된 것도 있지만 대체로 3~5분 분량으로 춤추기가 가능하다.

보다 많은 곡을 원한다면

'저스트 댄스'의 수록곡 40여 개로 부족하다면 과거 시리즈를 스트리밍 방식으로 플레이할 수 있는 저스트 댄스 Unlimited 서비스를 통해 400여 곡을 추가 할 수 있다. 2019에서는 30일 무료 체험 후 구독 방식으로 1년에 30,000원 정도로 이용권을 구매할 수 있다. 대중적인 팝송이 대부분이지만 프로 스포츠계의 용병 같은 비율로 K-POP부터 OST, 다양한 시대와 국적, 장르의 음악도 포함되어 있다. 화면에 나오는 댄서 캐릭터도 단순 스텝링부터 시작해 다소 통통한 체형의 캐릭터도 등장한다. 여담이지만 오는 10월에는 시리즈 10주년을 기념할 '저스트 댄스 2020'이 발매 예정이니 기대해 보는 것도 좋겠다.

글. 김상우 기자 / sangpan@

MUSTHAVE



별이 되어라! (DRAGON BLAZE)

[개발사 / 퍼블리셔] 플린트 / 게임빌

[장르] 글로벌 1,200만이 선택한 수집형 RPG

[키워드] 감동적인 시나리오, 유니크한 그래픽

[추천] 동료 수집을 좋아하는 유저, 2D 일러스트를 좋아하는 유저

[소개] 별이 되어라! 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 5주년을 넘긴 장수게임! 별이 되어라!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 되는 너무 예쁜 디자인에 재밌는 스토리까지! 아가지기한 최애 캐릭터만 봐도 즐거운 게임이라 가벼우면서도 재밌는, 과하게 집중을 안 해도 풍성한 이벤트 때문에 매일 매일 즐거운 게임이라 말하고 싶습니다.

[초보 꿀팁] 별이 되어라! 공식카페에 방문해보세요. 45만 멤버들의 활발한 소통 및 각종 팁 공유, 고수 랭커들의 베스트 공략, 초보 유저 가이드 등 놓칠 수 없는 꿀 정보가 가득합니다!





★ (왼쪽부터) 박수형, 이장우, 송해근, 박지영, 황정연, 서진호, 황세준, 한정욱, 홍예림

별이 되기를 꿈꾸는 그들, 게임빌 '비즈1팀'을 만나다

안녕하세요 비즈 1팀 소개 부탁드립니다

황정연 : 안녕하세요. 비즈1팀은 5년 넘게 서비스 중인 '별이되어라!'와 4년 넘게 서비스 중인 해외 버전 'Dragon blaze'의 사업과 운영을 담당하고 있습니다. 해외 버전 역시 4년 넘게 서비스 중이니 두 프로젝트 모두 장수하고 있어서 팀장으로서 책임이 남다르네요.

'별이되어라!'가 벌써 출시한 지 5주년이 지나 2,000일이 넘었는데요. 소감 한마디 부탁드립니다

박수형 : 부족한 점도 많고 다사다난했던 게임이 2,000일까지 열심히 달려왔습니다. 즐거웠던 일 어려웠던 일 모두 '별이되어라!'에 양분이 되어 더욱 발전하는 게임이 되도록 하겠습니다. 앞으로도 잘 부탁드립니다!

황세준 : 2천만급 스텝한테 로또 당첨되게 해주세요! 3,000일? 도저어니~!

한정욱 : 엔드게임 대사로 같음하겠습니다. 2,000만급 사랑해~

홍예림 : '별이되어라!'의 2,000일을 축하합니다~ 앞으로도 오래오래 살아남길...

'별이되어라!'라는 국내와 글로벌 버전이 다르게 있는데 차이점이 무엇인가요?

황정연 : 두 버전의 업데이트 시점 차이가 가장 큰 특징이라고 할 수 있습니다. 각각 2014년과 2015년에 출시를 했기에 국내는 시즌 7, 글로벌은 시즌 6-3을 서비스하고 있습니다. 추가로 글로벌 버전은 지역 서버가 여러 대이다 보니 각각 다르게 커뮤니티 이벤트를 진행할 수 있다는 점이 있고, 국내 버전은 새로운 기능이나 버그에 대해 상대적으로 빠르게 피드백을 받아 적용할 수 있다는 점이 특징일 것 같습니다.

프로젝트 진행하면서 가장 즐거웠던 때를 말해주세요

송해근 : 굵직한 업데이트를 한 번씩 할 때마다 유저들의 반응이 팍팍 오는 게 아무래도 가장 큰 힘이 되지 않나 싶어요. 굵직한 업데이트를 준비하는 기간 동안 개발사, 협업 부서들과 합심해서 문제들을 해결해 가는 과정도 힘만큼 보람 있습니다.

한정욱 : 공가 유저들 반응을 볼 때가 가장 재미있는 것 같습니다. 오픈 때부터 플레이해오신 유저분들이 많다 보니 가끔 돛자리 깔아도 될 정도로 예측을 잘하는 유저분들도 있고, 이제 개그에 각종 드립이나 밈, 짤 들이 올라오면 땀 터질 때가 있네요~

박지영 : 대규모 업데이트를 열심히 준비해서 지표가 잘 나올 때 기분이 좋습니다. 숫자는 거짓말을 하지 않거든요. 'Dragon Blaze'가 대규모 업데이트를 앞두고 있는데 더 잘됐으면 좋겠습니다.

비즈 1팀에서 맡고 있는 역할을 말씀해주세요

황정연 : 팀장 직책이다 보니 실무에서 발생할 수 있는 이슈에 대해 확인하고 조율하는 역할을 하고 있습니다. 동시 두 프로젝트 간의 차이점이나 각각 발생했던 이슈들은 양쪽에 공유하면서 능력을 보완할 수 있게 하는 다리 역할도 하고 있어요.

박수형 : 한 박자 빠른 정보 공유를 담당하고 있습니다.

송해근 : 병개 소집, 맛집 공유를 담당하고 있습니다.

황세준 : 팀 내에서 집이 가장 먼 역할을 맡고 있습니다.

한정욱 : 팀에서 거드랑이와 8억 자산가를 맡고 있습니다.

홍예림 : 칼퇴를 담당하고 있습니다.

이장우 : 놀고 먹는 역할을 하고 있습니다.

박지영 : 영앤 리치, 그리고 놀림을 당하는 역할을 맡고 있습니다.

개발사와 오랜 기간 협력하며 좋은 결과를 내고 있습니다. 비결은 뭔가요?

황정연 : 장기 서비스를 하다 보니 전혀 생각하지 못했던 일들이 많이 일어나는 편인데, 그럴 때마다 모두 협의해서 내릴 수 있는 최상의 결정을 내리는 편입니다. 물론 다양한 의견이 나오다 보니 정리하거나 서로 설득하기 어렵고 속도도 느리겠지만 이 방법이야말로 모두가 만족할 수 있는 방법 같아요.

50살 전에 이루고 싶은 목표가 있다면?

황정연 : 50살이면 얼마 남지 않았네요. 기회가 된다면 책을 하나 써보고 싶습니다. 인생을 절반쯤 살아왔으니 살아온 시간을 책으로 한번 정리하면 좋을 것 같거든요. 50살 이후부터는 이제 잊혀지는 것들도 많을 테니 그 전에 글과 사진으로 남기고 싶습니다. 꼭 책이 아니고 컴퓨터에 남겨놓을 수도 있겠지만, 인생을 정리하는 건 왠지 책이 아니면 안 될 것 같아요.

박수형 : 50살까지 잘 먹고 잘 살기? 오늘보다 나은 내일을 위해 노력

송해근 : 글로벌 TOP10 안에 내 게임을 올려두고 싶어요.

황세준 : 인생 친구 2명 만들기

한정욱 : 50살 이후에 하고 싶은 것 찾기

홍예림 : 로또 1등 단독 당첨

이장우 : 건물주가 되고 싶습니다.

박지영 : 소소하게 작은 건물 하나 사고 싶어요.

나에게 회사란?

황정연 : 뭔가를 몰두할 수 있게 만들어주는 곳 같습니다. 일을 열심히 하고 있다면 살아있는 기쁨도 들고, 보람도 느낄 수 있고요. 그 밖에도 다양한 인간관계를 만들 수 있어서, 회사라는 장소는 어려모로 도움이 많이 된다고 생각해요.

황세준 : 새로운 직무를 맡으면서 전환점을 경험한 회사라 이전 직장들보다는 느낌이 좀 남다른 것 같습니다. 다른 프로젝트와는 다른 조금은 특별한? '별이되어라!'를 맡게 되어 좋은 경험을 쌓고 있습니다.

한정욱 : 하고 싶은 거 할 수 있게 만들어주는 곳.

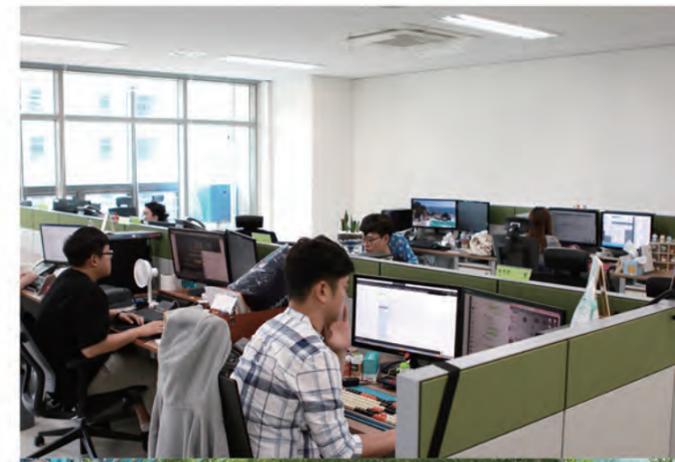
마지막으로 독자분들께 한 말씀 부탁드립니다

송해근 : 안녕~~~~

황세준 : 독자분들 외로우실 텐데 힘내세요~ 저는 형제가 있습니다.

홍예림 : 모두 파이팅~

이장우 : 다들 프리코네 하세요~





우리들의 언성 히어로(unsung hero)
게임빌-컴투스 정보보호실 '김경연 실장' 편

김경연

안녕하세요 실장님. 최근 게임빌-컴투스와 함께 하시게 되었는데, 소개 말씀 부탁드립니다.

안녕하세요. 컴투스 정보보호실을 맡고 있는 김경연입니다. 얼마 전인 7월부터 컴투스/게임빌/GCP의 정보보호 및 개인정보보호 총괄 관리 업무를 진행하고 있습니다.

정보보호실에서는 구체적으로 어떤 업무를 하는지 궁금합니다.

정보보호실에서는 사내의 정보보호 및 개인정보보호 정책을 수립 하고 관리합니다. 대표적으로 말씀드리자면 외부의 악성코드 공격에 대한 탐지 및 차단 정책 수립과 매년 한국인터넷진흥원(KISA)에서 진행하고 있는 ISMS(정보보호관리체계)인증심사 준비, 게임 서비스의 신규 오픈 및 이벤트 진행 시 개인정보관련 법규 검토(정보통신망법, 개인정보보호법, GDPR 등)와 가이드를 진행합니다. 내부적으로는 임직원들의 정보보호 교육도 진행하고 USB 사용 관련 정책을 수립하기도 합니다.

회사 외에도 개인정보보호를 지키기 위해 할 수 있는 방법이 있다면 조언을 부탁드립니다.

최근 악성코드 감염으로 개인적으로 사용하는 PC의 감염 및 개인정보가 유출되는 사례가 많이 발생하고 있습니다. 사실 이를 막기 위해서는 엄청나게 복잡하고 어려운 것들이 필요한 것은 아니고, 기본적인 보안에 충실하시는 것이 정답입니다.

- 1 이메일 수신 시 발신자(이름,계정 등) 및 제목 확인
- 2 첨부파일 실행 및 링크 클릭 시 주의
- 3 신뢰할 수 없는 사이트 방문 자제
- 4 PC 및 스마트폰 최신의 백신 프로그램 설치
- 5 패스워드 주기적 변경 및 중요 자료 정기적 백업

사내에 동아리가 많은데 혹 관심 있는 동아리나 가지고 계신 취미활동이 있으신가요?

주변에서 골프동호회에 가입을 권유하셔서 곧 골프 동호회에 가입할 예정입니다. 앞으로 열심히 참여해 조금이나마 골프 실력이 나아지기를 기대하고 있습니다.

독서의 계절을 맞이해 감명 깊으셨던 책이나 영화가 있다면 추천해 주세요

최근에 '아주 작은 습관의 힘'이라는 책을 읽었습니다. 야구선수였던 저자는 연습 중 야구 배트에 얼굴을 맞는 사고 후 절망에 빠지는 대신, 지금 당장 할 수 있는 아주 작은 일이라도 찾아 반복합니다. 매일 걷기 연습을 하는 것으로 시작해 6개월 만에는 다시 운동을 하게 되고, 6년 후에는 대학 최고 선수가 되는 내용이 아주 인상적입니다. 작은 습관의 힘이 인생을 변화시킬 수 있다는 점에 감명을 받았습니다. 그래서 저도 출퇴근하면서 자투리 시간을 잘 활용하고자 틈틈이 독서하는 습관을 기르고 있습니다.

마지막으로 독자들에게 하고 싶은 말씀 부탁드립니다.

정보보호 관련하여 임직원께서 많이 참여를 해주셔서 항상 감사하고 있다는 말씀을 드리고 싶고요, 인프라운영실, 테크PM실에서도 정보보호 업무에 많은 도움을 주고 계셔서 이 자리를 빌어 감사의 말씀 드리고 싶습니다.

서울 독산동의 김현진 님 '서머너즈 워' 편

'릴레이게임'은 매달 지인들에게 릴레이로 모바일게임을 추천하면서 이어가는 코너입니다. 지난번 황민화 님에 이어 이번에는 김현진 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) ▶ 김현진(서울 독산동) ▶ ?



안녕하세요. 독산동에서 살고 있는 38살 미혼남!! 김현진입니다. 평상시 집에서 콘솔이나 PC 게임을 주로 하고 모바일 게임을 자주 하지 않지만, 회사에 출퇴근 시 지하철에서 '무엇을 하면서 시간을 보내볼까?' 고민하던 중 회사 동료의 추천으로 '서머너즈 워'를 처음 접하게 되었습니다. 동료의 추천도 있었지만, 아기자기한 3D 그래픽 몬스터들의 외형에 끌려 어느 사이에 '서머너즈 워'의 매력에 빠져들게 되었습니다.

특히 비슷한 장르의 다른 모바일 게임의 경우 높은 등급의 캐릭터를 얻게 되면 낮은 등급의 캐릭터는 자연스럽게 도태되기 때문에 PvP나 레이드의 상위 랭커들의 덱은 거의 하나로 통일되거나 대부분 유사합니다, 하지만 '서머너즈 워'는 몬스터들의 덱 조합 및 룬 세팅에 따라 몬스터들의 활용도가 달라지기 때문에 무조건 '어떠한 캐릭터가 최강이다', '이 캐릭터가 없으면 게임 콘텐츠를 원활하게 즐기는 데 어려움이 있다'와 같은 콘텐츠별 캐릭터 강제성이 다른 게임들보다 심하지 않아서 좋았습니다. 낮은 태생의 성급 몬스터라고 해도 좋은 성능을 가지고 있어 후반 콘텐츠에서도 자주 사용될 수 있다는 점이 '서머너즈 워'가 가진 가장 큰 장점이라고 생각하며 오랫동안 '서머너즈 워'를 플레이하는 데 많은 영향을 미쳤다고 생각합니다.

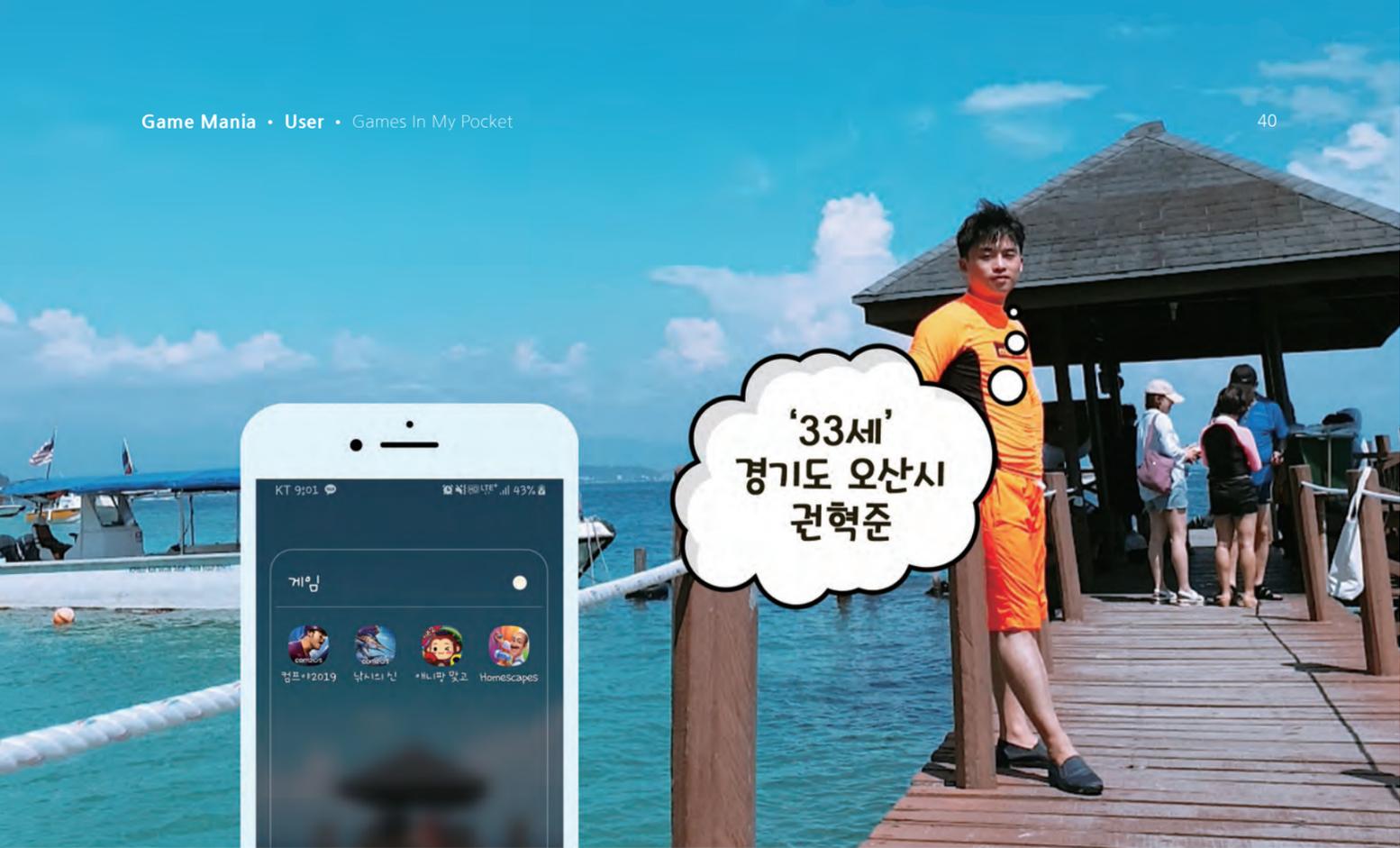
처음 '서머너즈 워'를 시작할 때에는 과도하게 과금을 유도하던 게임에 대한 흥미를 잃고 '금방 질리게 되지는 않을까?' 하는 걱정도 했었는데 플레이를 하면서 과금을 많이 하지 않아도 시간을 투자한 만큼 성장할 수 있다는 점이 매우 신선하게 다가왔어요. 다양한 몬스터들의 능력 및 룬 세팅에 따른 전략적인 덱 조합에 대해 고민을 해야 하

는 것에 점점 매력을 느끼게 되어 오랜 시간 동안 '서머너즈 워' 플레이를 하게 된 것 같습니다.

개인적으로 게임은 스트레스를 풀기 위한 방법 중 하나이지 그것이 어떠한 이유에서라도 스트레스로 다가와서는 안 된다고 생각합니다. 출시한 지 5년이 지난 장수 모바일 게임이지만 아직도 많은 사람이 즐길 수 있도록 좋은 게임을 만들고 오랫동안 운영해준 컴투스에 감사의 말씀을 드립니다. 또한, 현실에 안주하지 않고 앞으로 'SWC'를 비롯하여 여러 행사가 자주 주최되어 '서머너즈 워'를 즐기는 유저들이 소통하고 어울릴 수 있는 기회가 더욱 많이 생겨 지금보다 더욱더 재미있게 즐길 수 있는 '서머너즈 워'가 될 수 있기를 바랍니다.

동안 '서머너즈 워'를 즐겁게 플레이하는 데 많은 영향을 미쳤다고 생각합니다.

개인적으로 게임은 스트레스를 풀기 위한 방법 중 하나이지 그것이 어떠한 이유에서라도 스트레스로 다가와서는 안 된다고 생각합니다. 출시한 지 5년이 지난 장수 모바일 게임이지만 아직도 많은 사람이 즐길 수 있도록 좋은 게임을 만들고 오랫동안 운영해준 컴투스에 감사의 말씀을 드립니다. 또한, 현실에 안주하지 않고 앞으로 'SWC'를 비롯하여 여러 행사가 자주 주최되어 '서머너즈 워'를 즐기는 유저들이 소통하고 어울릴 수 있는 기회가 더욱 많이 생겨 지금보다 더욱더 재미있게 즐길 수 있는 '서머너즈 워'가 될 수 있기를 바랍니다.



권혁준 님의 주머니 속 게임은?

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

안녕하세요. 반갑습니다~ 소개 부탁드립니다.

반갑습니다. 저는 33년째 롯데디자인즈 골수팬으로 살고 있는, 경기도 오산시에 사는 33살 권혁준입니다.

야구 광팬이셨군요! 혁준 씨는 그동안 어떤 게임을 좋아하셨는지 궁금합니다.

야구팬으로 살다 보니 항상 스포츠 게임을 좋아했습니다. 특히 야구, 축구 게임을 많이 했어요. 오락실에서, PC에서도, 그리고 모바일에서도 대부분 스포츠 게임 위주로 즐겼습니다. 아마도 제 생각에 제가 현실에서 좋아하는 스포츠를 게임으로 대신 하면서 운동에 대한 욕구를 충족했던 것 같네요. ^^

팬의 입장에서 야구 게임이 가진 장점이 있을까요?

야구팬이라면 한번쯤은 본인이 좋아하는 선수를 영입하고, 그 팀의 오더를 짜는 것을 상상해

봤을 겁니다. 그 역할을 하는 것이 구단주와 감독이죠. 현실에서는 상상할 수 없는 팀을 게임에서는 만들고, 내가 원하는 곳에 선수들을 배치하죠. 야구팬이 야구 게임을 하며 얻는 가장 큰 쾌락이 아닐까요?

최근 플레이하시는 게임빌-컴투스의 모바일 게임이 있나요? 있다면 그 이유는요?

최근에는 '컴투스프로야구2019'를 즐겨하고 있습니다. 게임을 하다 보면 실제 야구를 진행하는 듯한 리얼리티에 빠져들어서 게임인지 현실인지 구분이 되지 않을 정도입니다. 특히 라이브 선수 시스템은 팬의 입장에서 정말 최고인 것 같습니다. 현실에서는 롯데 팬으로 고통받고 있지만 게임에서는 승승장구하고 있어서 대리만족 중입니다~!

혹시 모바일 게임에서 가장 중요하다고 생각하는 점은 무엇인가요?

개인적으로 야구 게임에서 가장 중요한 건 선수 개개인의 특징을 현실성 있게 잘 묘사하는 것이라고 생각합니다. 아무리 내가 좋아하는 선수로 팀을 꾸려도 1번부터 9번 타자까지 같은 폼으로 타격을 하고 선발, 계투, 마무리 투수가 같은 폼으로 투구를 한다면 야구팬으로서 또 야구 게임 유저로서 그보다 더 절망적일 순 없을 것 같네요.

마지막으로 독자들에게 한 말씀 부탁드립니다! 옛날에 피쳐폰을 사용할 때부터 '컴투스프로야구' 시리즈를 즐겨 했고, 지금까지도 '컴투스프로야구'를 하고 있습니다. 앞으로도 다양한 게임을 개발해서 유저들에게 즐거움을 많이 선사해주시길 부탁드립니다!

글. 이지호 기자 / jiholee@

MUSTHAVE



낚시의신 (Ace Fishing)

[개발사/퍼블리셔] 에이스 프로젝트/컴투스

[장르] 스포츠(모바일 야구 매니지먼트)

[키워드] No.1 MLB 매니지먼트 게임

[추천] MLB에 관심이 있고 매니지먼트 게임을 선호하는 유저

[소개] 'MLB 9인닝스GM'은 유저가 MLB 팀의 감독 겸 단장이 되어 선수 영입부터 훈련, 경기 진행까지 구단의 모든 것을 관리하고 운영하는 모바일 야구 매니지먼트 게임으로, 메이저리그 어드밴스드 미디어(MLBAM) 및 메이저리그 선수협회(MLBPA)와의 풀 라이선스 계약을 통해 실제 MLB 팀, 선수들의 정보와 이미지를 사용한다. 2019 시즌 업데이트는 인게임 플레이를 통해 획득한 게임 아이템을 활용해 보다 확장적으로 원하는 선수를 영입하고 팀의 전력을 강화할 수 있는 '성장 토큰 시스템'이 도입됐다. 또한, 각 선수들이 보유한 잠재 능력치를 개방해 이를 강화함으로써 부가적인 능력치 획득이 가능한 '포텐셜 시스템'이 추가됐으며, 연도별 올스타 게임에 선정된 선수들로 팀을 구성하고 레코드를 장차할 수 있는 '올스타 콘텐츠'도 새롭게 선보여 한층 업그레이드된 재미를 선사한다.

[구성] 스타우트, 트레이드, FA마켓 등 다양한 방법의 선수 영입, 리그, 래더, 라이브 이벤트 등 할거리 많은 콘텐츠 [인기 콘텐츠] 리그, 라이브 이벤트, 데일리픽 등 다수

[리뷰] "정교한 야구 시뮬레이션 엔진 때문에 실제 야구 결과를 보는 것 같다!", "하나하나 조작할 필요 없이 쉽고 빠르게 진행되어서 편하게 즐길 수 있다!"

[초보 꿀팁] 신규 단장 미션을 빠짐없이 하나씩 클리어 하시면 게임에 빨리 적응할 수 있고, 다양한 보상으로 좋은 선수도 빨리 획득할 수 있습니다.



무더위로 입맛을 잃은 당신! 지금 바로 비비 보세요~

경주 사람들의 입맛을 사로잡은 메뉴!
 전문 요리사가 아닌 강호동도 쉽게 만들 수 있는 그 메뉴!
 음식 이름처럼 나도 비비 볼 수 있는 그 메뉴!
 골목식당 백종원의 비법이 들어가 있어 더욱 신뢰가 가는 그 메뉴!
 무더위에 지쳐 입맛을 잃은 여러분을 위해 준비했습니다.
바로 니가비비바라국수!
 지금부터 저와 함께 만들어 보시죠~!



TIP

1. 돼지고기 다짐육을 볶을 때 뭉치지 않게 충분히 풀어주세요.
2. 양념장을 식힐 때 뒷면에 뜨는 기름을 걷어내면 더욱더 깔끔한 양념장이 됩니다.
3. 배즙을 구하기 힘든 경우, 콩수로 시중에 파는 '갈아 만든 배 음료'를 사용해도 됩니다.
4. 국수를 삶을 때 찬물을 살짝 넣어주면 면이 더욱더 쫄깃해집니다.

{ 재료 6인분 기준 }

돼지고기 다짐육 100g, 물 1/3컵, 다진 양파 1/3컵, 채를 썬 대파 50g, 맛술 1/3컵, 물엿 1/3컵, 설탕 1/3컵, 진간장 1/2컵, 다진 마늘 1/10컵, 배즙(배 1/4컵 + 물 1/5컵), 고운 고춧가루 60g, 다진 생강(생강가루) 약간, 후추 약간, 소면 (6인분), 채를 썬 오이, 깨소금 약간, 참기름 약간.



1 냄비 또는 공중 팬에 돼지고기 다짐육, 물, 다진 양파, 채를 썬 대파를 넣고 중불에서 볶습니다.

2 돼지고기가 어느 정도 익으면, 맛술, 물엿, 설탕, 진간장을 넣고 고기가 다 익을 때까지 끓인 후 충분히 식혀줍니다.

3 2번에 배즙, 다진 마늘, 다진 생강(생강가루), 고운 고춧가루, 후추를 넣고 잘 섞어 줍니다.

4 국수를 삶습니다.

5 삶은 국수를 그릇에 담고 양념장을 올린 뒤 참기름, 깨소금을 뿌리고 채를 썬 오이를 올려주면 완성!

글. 이효명 기자 / hm.lee@





마케터 편

컴투스 SW마케팅팀 신중현 대리★



게임이 출시되고 나면, 게임 속 세상의 A-Z는 유저에게 달려있다. 우리의 게임을 유저들이 어떻게 생각할지, 얼마나 많은 유저가 재미있게 즐겨줄지, 우리가 생각 못 한 부분은 어떤 게 있을지 노심초사하기 마련. 이번 호에서는 '유저의 마음을 훔치고 싶은' 게임 마케터, 신중현 대리를 소개한다!

안녕하세요~! 우선 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요, 컴투스 SW마케팅팀에서 '서머너즈 워' UA마케팅을 담당하고 있는 신중현입니다. 마케터로 일한 지는 4년 차 정도 되었습니다. 주로 독일을 담당하고 있습니다. 처음에 입사 당시에는 글로벌 마케팅팀이었는데 부서 개편이 되면서 현재 SW마케팅팀에 있게 되었습니다.

마케팅에서는 어떤 일을 하는지 궁금합니다. 본인을 비롯한 팀의 업무 소개를 부탁드립니다.

저희 팀을 기준으로 업무를 분류해 보면 기획, 데이터, 크리에이티브 정도로 구분 될 것 같습니다. 그중 데이터 부분이 제가 맡고 있는 UA마케팅입니다. 데이터 업무는 유저들이 어떤 매체를 통해서 게임을 설치하는지, 또 어디에서 매출이 발생하는지, 유저들이 어떻게 이벤트를 달성하는지에 대한 지표를 확인합니다. 그리고 여러 광고 구좌 중 가장 효율이 좋은 곳을 선정하여 매달 새로운 광고를 계획하고 진행하고 있습니다. 한마디로 우리가 흔히 생각하는 멋지고 아름다운 CF를 만든다기보다는 명확한 수치를 기반으로 분석한 데이터를 이용한 유저들의 마음 공략하기라고 할 수 있을 것 같아요.

그렇다면 마케터가 된 특별한 계기가 있을까요?

마케터가 된 계기가 크게 특별한 것은 아니에요. 제게 6살 차이가 나는 친누나가 있는데 제가 학교에 다닐 때부터 누나는 자동차 회사에서 마케터로 일

하고 있었어요. 그러다 보니 자연스럽게 누나를 보고 '아 나도 마케팅을 해야겠다고 생각하게 되었죠. 어떤 업체에 마케팅을 할까 생각하다 어릴 때부터 게임을 좋아했고 잘했을 때(?)도 있어서 게임 마케터가 되었습니다.

마케팅 업무를 하면서 기억에 남는 프로젝트나 에피소드를 알려주세요.

'서머너즈 워' 유럽을 처음 담당했을 때 예상한 대로 결과가 나오지 않아서 한동안 참 힘들었습니다. 그도 그럴 것이 유럽 국가 유저들에 대한 파악도 깊지 못했고, 레퍼런스도 참고할 것이 적은 상황이었거든요. 기자님도 아실 거예요. 나름대로 최선을 다했다고 생각했는데 업무상 결과가 나 자신이 봐도 만족스럽지 못하면, 막 자괴감도 들고 그렇잖아요. 참 다행스럽게도 팀 분위기가 정말 좋아서 장동석 팀장님과 팀원들이 모두 많이 도와주신 덕분에 유럽 국가 유저들의 니즈나 성향을 어느 정도 알게 되어서 점점 나아지는 결과를 얻을 수 있게 되었습니다. (물론 아직도 절차탁마 해야 하는 상황이긴 합니다!) 그리고 지난해 'SWC 2018' 월드결선이 서울에서 진행될 때 너무나 많은 유저가 성원해 주셔서 OGN 스타디움에 자리가 모자랐습니다. 오신분들을 돌려보낼 수는 없어서 부족하지만, 근처 펍에 인원을 더 수용할 수 있도록 했었는데, 그때 진행을 제가 맡아서 했었습니다. 유저들이 많이 모인 자리인데 경기만 보는 것이 아니라 이벤트 행사처럼 진행이 필요했었습니다. 당시에 진행하면서 어려움도 많았지만, 행사가 끝나고 피겨를 나누어 주면서 유저분들께서 나가시면서 '재미있었다', '수고했다'고 직접 얘기해 해주셔서 내심 뿌듯했던 기억이 있습니다. 여담이지만 그때 오셨던 분 중 한 분이 작년 신입사원으로 입사해 현재 팀에서 함께 일하고 있습니다.

마케터로 일하는 데 있어 필요한 능력이 어떤 것이 있을까요?

우선은 꼼꼼한 성격이 중요하다고 생각합니다. 꼼꼼함을 갖추지 못하면 광고를 기획하고 진행할 때 중요한 부분을 놓치는 것은 물론이고, 세심함의 차이가 작지만 큰 변화와 반응을 이끌게 되는 것 같습니다. 작은 부분에서도 공식 카페나 여러 채널을 통해서 유저들의 즉각적인 피드백이 오기 때문에 최대한 실수하지 말아야 합니다.

나에게 마케팅이란 무엇인지 정의한다면요?

음, 저에게 마케팅이란 '유저의 마음을 뺏어오는 것'입니다. 완성된 게임을 더 재미있고 멋지게 표현할 수 있도록 고민하는 모든 노력들이, 결국 유저들이 관심을 가지게 만들기 위한 행동이기 때문입니다.

앞으로 이루고 싶으신 목표나 꿈이 있나요?

하나의 성공사례가 될 수 있는 그런 마케터가 되는 것이 목표입니다. 신중현이라는 이름을 생각했을 때 '딱! 떠오르는 광고!' 이런 좋은 케이스가 되면 좋겠습니다. 쉽진 않지만 지금도 열심히 노력하고 있습니다. 물론 개인적으로는 '서머너즈 워' 섬린이 인지라 RTA 티어를 높이는 것도 목표입니다. ^^

끝으로 독자들에게 하고 싶은 말씀 부탁드립니다!

먼저 '서머너즈 워'를 즐기고 계시는 유저 분들께 감사드리며, 이렇게 사보에 참여해 인터뷰하게 되어 재미있었습니다. 앞으로도 열심히 노력해서 제 목표에 도달할 수 있는 멋진 마케터가 되도록 하겠습니다. 감사합니다!

글. 박세규 기자 / jerry@



복면검왕

'복면검왕'은 베일에 가려진 게임을 단계별로 추측해 보고 맞혀 보는 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 손노리에서 출시한 호러 어드벤처 게임입니다.



02

2001년엔 PC게임, 2015년에는 모바일, 2018년에는 스팀과 콘솔판, VR로도 나왔습니다.

이 게임은 연두 고등학교로 전학 온 지 얼마 안 된 주인공이 자신이 좋아하는 여학생 한소영에게 화이트데이 기념으로 책상에 사탕을 놓기 위해 전날 밤 몰래 학교로 들어가면서 시작됩니다.

03

2017년에 나온 버전은 한소영 말고도 다양한 캐릭터와 상호작용으로 스토리와 엔딩이 달라집니다.

스팀, 콘솔판에는 출시와 함께 4종의 의상 DLC가 발매되었습니다.



04

다양하고 매력이 넘치는 코스튬으로 공포 분위기를 코믹스럽게 바꿀 수도 있습니다.

이 게임하면 대표적으로 생각나는 악역인 수위를 피해 미션을 수행해야 합니다.



05

열쇠를 짚랑거리거나 플레이어를 발견하면 호루라기를 불면서 야구방망이로 때리기 때문에, 늘 조심해야 합니다!

최근에는 방탄소년단이 이 게임을 VR로 플레이해서 화제가 되기도 했습니다.

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

기간 : ~ 2019년 9 월 16 일

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

8월호 정답 : 카트라이더 / 8월호 당첨자 : 김예지(서울시 마포구), 하재훈(울산시 동구), 정승현(순천시 해룡면)

글: 김연진 기자 / yeonjin@



박지우 기자, jeeup@

🎁 8월호 당첨자 발표 이주형, 이지원님 축하드립니다~!



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

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

기간 : 2019년 9월 16일
메일 : gcnews@gamevilcom2us.com
회사, 소속, 이름, 연락처를 함께 적어주세요

게임 속 체력(HP) 관련 용어

대부분의 게임을 플레이할 때 중요한 요소들이 있다. 그중 모든 캐릭터가 소유하기에 가장 기본적인 동시에 게임플레이를 계속하기 위한 가장 중요한 요소가 체력(HP)이다. 짧게 체, 또는 피 라고도 불리는 이 체력(HP)과 관련된 게임에서 쓰이는 용어들을 소개한다.

HP란?

최초의 RPG 시스템으로 유명한 '던전 앤 드래곤' 시리즈 이전에는 HP라는 개념이 없었다. HP의 개념이 생겨난 초창기에는 여러 번 때려야 한다는 의미에서 'Hit Point'였지만 캐릭터의 생명력이라는 개념과 크게 다르지 않기에 'Health Point'라고도 불렀다고 한다. 지금은 두가지 용어를 크게 구분하지 않고 'HP'라고 부른다.

피통

이 용어는 흔히 캐릭터의 최대 HP게이지를 말할 때 쓰인다. HP를 줄여 '피'라고 하고 그 '피'가 담기는 통이라는 의미로 '피통'이라고 불린다. HP의 양이 상대적으로 일정한 FPS 게임에서는 많이 사용되지 않고 있지만, HP의 양이 캐릭터의 직업 및 양상 방법에 따라 달라질 수 있는 RPG에서 가장 많이 쓰이는 용어이다.

예시) "이번 레이드 보스 피통이 어마어마하네요." "피통이 몇이야, 왜 안 달지?"

풀피 or 만피

HP와 관련하여 가장 많이 듣는 용어 중 하나로, 캐릭터가 아무런 데미지를 받지 않은, HP게이지가 가득한 상태를 일컬어 '풀피 or 만피' 라고 한다. '가득한'이라는 뜻의 영어 형용사 'FULL'과 HP를 짧게 부르는 '피'가 혼합된 용어다.

예시) "많이 때린 것 같은데, 왜 풀피냐...?"

양념

거의 FPS 타입 게임에서 특정한 상황에서 쓰인다. 적과 대치된 상황에서 상대에게 많은 데미지를 입혀 HP게이지를 많이 줄였지만 결국 아군이 그 상대를 제거했을 때, 본인이 준 데미지를 일컬어 '양념'이라고 하며 데미지를 입히지만 죽이지 못한 행위를 일컬어 양념을 뿌린다고 한다.

예시) "와... 내가 양념 뿌려 놓은 거를 이렇게 줘줍 하네..."

반피

풀피와 함께 HP관련 용어 중 가장 흔하게 쓰이는 용어 중 하나로 이름에서 유추할 수 있듯, 캐릭터의 HP게이지가 반 정도가 남은 상태를 말할 때 쓰인다. 정확히 절반의 게이지가 아니어도 절반 언저리 정도의 게이지가 남았을 때 사용할 수 있다.

예시) "보스 몹 반피 남았어요."

딸피

위 용어들과 함께 HP와 관련하여 흔히 쓰이는 용어다. '딸피'는 다른 용어들 보다 더 많은 유사어를 가지고 있는데 '피1', '개피' 등이 그 예이다. 딸피는 '피(HP)가 딸린다.' 피1은 'HP게이지가 1만큼 적다.'를 말하기 위해 생겨난 게임 용어다.

예시) "아... 개피라서 죽었어", "피1! 한대만 더 맞춰!"

글. 박한생 기자 / greatspring@

MUSTHAVE



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 서비스하고 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 & 메모리블 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 & 메모리블 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.



Quiz

뇌섹인이 푸는 센스 퀴즈
빠진 문자는 무엇일까?

'서머너즈 워'의 귀염둥이 프란은 절친 픽시와 페어리를 만나러 엘루니아로 가던 중 무시무시한 고대 가디언을 만났다.
하지만 힘이 약한 프란은 힘이 센 친구들 없이 혼자서 전투를 할 수 없는 상황!
고대 가디언은 프란의 애교에 넘어가 문제를 풀면 자신을 무찌르지 않고도 보내주기를 약속한다.
프란을 도와 다음 문제를 해결해보자!

A-Z의 알파벳 문자 중 다음 문자들은 한가지 공통점이 있다.
아래 알파벳 중에서 빈 칸에 들어갈문자는 무엇일까?

B C D E ? I K O X

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

기간 : 2019년 9월 16일
메일 주소 : gcnnews@gamevilcom2us.com(주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

8월호 문제 : 벨스노우가 잃어버린 카드는?
정답 : TICKET. 곰(BEAR)글자를 뒤집으면 문(DOOR)입니다. 공(BALL)은 운(LUCK)이며, 눈(SNOW)은 곡(SONG)이 됩니다.
표(TICKET)을 뒤집으면 똑같이 표이기 때문에 정답은 표(TICKET)입니다.
당첨자 : 하준호(고양시 덕양구), 박선기(서울시 서초구), 이정원(서울시 강동구)

글. 김태윤 기자 / ktyoon@com2us.com



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.



EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



이효명 기자

직원들이 함께 만들어가는 만큼 사보 활동을 하는 시간들이 의미 있는 시간이 되었으면 좋겠습니다.



박한샘 기자

난생 처음 겪어보는 기자의 업무를 시작하며 처음에는 어떻게 해야 하나 걱정이 없진 않았지만 막상 조사를 시작해보니 새로 배운 것들도 있고 알고 있었지만 더 깊이 알게 된 것들도 있어 아주 재미있는 경험이었습니다.



이지현 기자

제가 맡은 Relay Game 코너의 유저는 친한 동생인데 아직 장가를 못 간 노총각입니다. 부디 주변에 좋은 분 계시면 소개팅 부탁드립니다. 그리고 우리 '게임빌컴투스뉴스' 독자 여러분 항상 건강하시고 행복한 일만 가득하세요~



김은영 기자

필력이 부족해서 기자단을 하는 게 많이 부담스러웠지만 쓰다 보니 보람도 있고 조사하다 보니 IT 제품들에 대해 많이 알게 돼서 좋습니다. 사보에 참여하신 모든 분들 고생 많으셨어요!



김문성 기자

벌써 처음 사보 기사를 작성한 지 딱 1년이 지났더라고요. 그 시간 동안 사보도 저도 한 단계 성장한 느낌이라 감회가 새롭습니다. 다음 기회가 벌써 기다려지네요~



김태운 기자

사보가 나올 때마다 이번 달은 어떤 퀴즈가 실려 있을지 기대했었는데, 이번에는 다른 분들이 제가 출제한 퀴즈를 재미있게 풀어 주시길 기대하고 있습니다!



박진호 기자

실제 기자처럼 새로운 정보를 많은 사람들에게 소개 할 수 있는 기회가 된 것 같아 정말 보람 있었습니다. 이후 또 기회가 된다면, 다른 토픽으로 사보 제작에 참여하고 싶습니다. 감사합니다.



김연진 기자

사보 기사를 하면서 평소에 알고 있던 게임에 대해 더 깊은 공부가 되었던 것 같습니다. 감사합니다.



최지원 기자

'빛의 계승자'의 네임드 유저분과 인터뷰를 진행할 수 있는 값진 경험이었습니다. 인터뷰 진행에 도움을 주신 편집부와 강병철 사무님께 감사드립니다.



김상우 기자

국내외 분위기 때문에 재미있는 게임 선정에 제약이 있어 아쉬운 점이 있었고, 캡처를 지원하지 않는 게임이라 어려운 점도 있었습니다. 기사가 별로일 수 있습니다. 하지만 '저스트 덴스' 하나만 기억해주세요. 밤낮으로 흔들었습니다. 최선을 다했고 열심히 했습니다. 저의 진심이 느껴 지기를 바랍니다. 고맙습니다.



황금도 기자

처음으로 사보 기자라는 일을 해보게 되었는데, 진짜 기자는 쉬운 일이 아니라는 것을 알게 되는 기회인 거 같습니다.



박지우 기자

처음 사보기자단에 참여하게 되어 걱정이 많았었는데, 생각보다 즐겁게 작업했던 것 같습니다. 도움 주신 분들께 감사드립니다! :)



김성용 기자

처음 사보 기자가 되었을 때는 막막하기만 했는데 막상 막바지가 되니 아쉬움만 남는 것 같습니다. 만약 다음에도 기자가 된다면 이번을 경험 삼아 더 좋은 기사를 작성할 수 있지 않을까 싶습니다.



전예진 기자

한 권의 사보가 만들어지기까지 많은 분들의 노고가 있다는 걸 다시금 알게 되었습니다. 회사 내 새로운 분들을 알게 되어 보람되고 재미있는 시간이었습니다.



강보민 기자

게임빌-컴투스 사보에 참여할 수 있는 기회를 주셔서 감사합니다! 처음엔 부담도 느꼈지만, 회사에서 사회공헌활동의 일환으로 후원하는 전시를 직접 감상하고 독자 여러분들에게 소개할 수 있어서 즐거웠고 영광이었습니다. 이번 9월호 사보를 만들기 위해 수고해주신 많은 분들께 감사드립니다.



장우진 기자

아주 긴 분량의 기사는 아니었지만, 읽는 사람에 대한 배려, 사실 전달, 흥미를 유발하는 기교.. 참 많은걸 고려하고 심사숙고 해야 한다는 걸 새삼 깨달았습니다. 짧은 시간이었지만 이번 '글쓰기'를 통해서 충분히 저 자신이 더 발전할 수 있다는 걸 느꼈던 좋은 경험이었습니다.



서진호 기자

운 좋게도 기자로서 우리 팀을 인터뷰하게 되었고, 한층 가까워진 느낌이라 좋았습니다. 앞으로도 저희 팀원을 비롯한 모든 사우분들 잘 지내셨으면 좋겠습니다 행복하세요~



장지현 기자

처음 사보 기사를 하게 되어 많이 긴장되고 떨렸지만, 쉽게 할 수 없는 경험을 할 수 있는 유익한 시간 시간이었습니다. 모두 고생 하셨습니다!



손한석 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.



박종진 기자

먼저 사보 작성 기회와 도움을 주신 분들께 감사 인사를 드립니다. 기대의 신작을 직접 플레이 후 소개할 수 있어 기쁘고, 글로벌 런칭이 되어 모두가 즐길 수 있는 날이 오기를 기다립니다.



곽선민 기자

사보 기사를 하면서 새로운 경험을 할 수 있어서 즐겁고 좋은 시간이었습니다. 앞으로 사보에 더 마음을 갖고 읽게 될 것 같아요!



박세규 기자

사보 기자로 참여하게 되어 영광이고 좋은 경험이 된 것 같습니다. 처음 해보는 기자라 부족하지만 즐겁게 읽어주셨으면 좋겠습니다. 사보에 참여하신 분들 모두 수고하셨습니다~!



허혜미 기자

새로운 경험이었습니다. 감사합니다!



Pulitzer Prize

게임빌컴투스뉴스에는 매월 여러 명의 임직원이 기자로 직접 참여합니다. 한 달가량 생소하면서도 색다른 체험이다 보니 수시로 재미있는 일들이 생기고 화기애애하답니다. 그렇게 각자 열심히 취재하고 노력한 만큼 매월 두 분의 기자를 선정해 **폴리처상**을 시상합니다. 2019년 8월호 대망의 사보 폴리처상 수상자들을 지금 공개합니다.

8월호 김진수 기자

처음 기사를 작성해서 많이 부족한 글이지만 폴리처상까지 받게 되어 정말 기쁩니다. 사보를 작성하면서 많은 것들을 배웠고 특별한 경험이었습니니다. '탈리온'에 대해서 잘 알지 못하지만, '탈리온' QA팀에서 많은 정보를 주셔서 기사를 쓰는 데 도움이 많이 되었습니다. 사보를 만드는 모든 분 그리고 사보를 읽어 주시는 분들에게 감사하다는 말씀드립니다.



8월호 빈성태 기자

제가 해야 할 일을 했을 뿐인데 귀한 상을 주셔서 감사합니다. 그리고 무엇보다 모바일 게임의 새로운 역사를 만들어가고 있는 '서머너즈 워'의 e스포츠 브랜드, 'SWC'를 성공적으로 진행하기 위해 밤낮 없이 열정적으로 애써주는 SWC파트원들에게 고맙다는 말을 전하고 싶습니다. 이제 'SWC 2019'도 월드컵선을 향해서 달려가고 있습니다. 끝까지 즐겁게 즐겨주시면 'SWC' 담당자로서 한없이 기쁩습니다. 감사합니다.



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 9월 16일
메일 주소 : gcnews@gamevilcom2us.com (주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

★ 혹시라도 사보 구독을 원하지 않는 분들도 메일로 알려주시면 반영하겠습니다.

★당첨★ seonghui6782

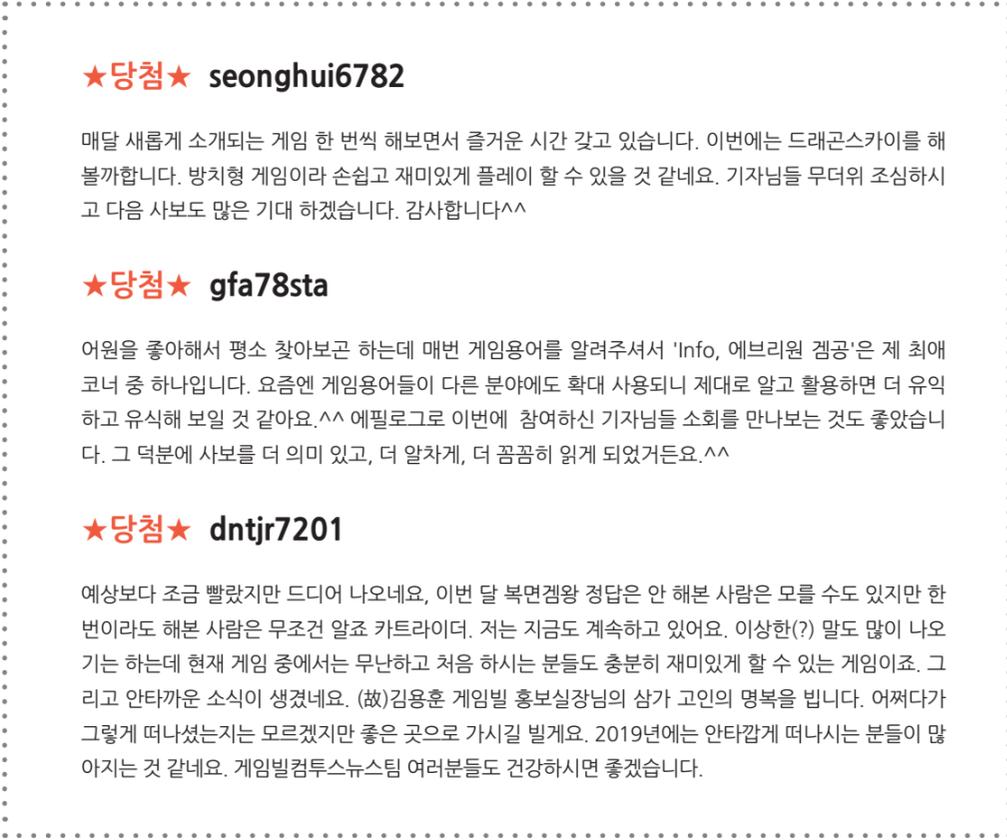
매달 새롭게 소개되는 게임 한 번씩 해보면서 즐거운 시간 갖고 있습니다. 이번에는 드래곤스카이를 해볼까합니다. 방치형 게임이라 손쉽고 재미있게 플레이 할 수 있을 것 같네요. 기자님들 무더위 조심하시고 다음 사보도 많은 기대 하겠습니다. 감사합니다^^

★당첨★ gfa78sta

어원을 좋아해서 평소 찾아보곤 하는데 매번 게임용어를 알려주셔서 'Info, 에브리원 겜공'은 제 최애 코너 중 하나입니다. 요즘엔 게임용어들이 다른 분야에도 확대 사용되니 제대로 알고 활용하면 더 유익하고 유식해 보일 것 같아요.^^ 에필로그로 이번에 참여하신 기자님들 소회를 만나보는 것도 좋았습니다. 그 덕분에 사보를 더 의미 있고, 더 알차게, 더 꼼꼼히 읽게 되었거든요.^^

★당첨★ dntjr7201

예상보다 조금 빨랐지만 드디어 나오네요, 이번 달 복면quem 정답은 안 해본 사람은 모를 수도 있지만 한 번이라도 해본 사람은 무조건 알죠 카트라이더. 저는 지금도 계속하고 있어요. 이상한(?) 말도 많이 나오기는 하는데 현재 게임 중에서는 무난하고 처음 하시는 분들도 충분히 재미있게 할 수 있는 게임이죠. 그리고 안타까운 소식이 생겼네요. (故)김용훈 게임빌 홍보실장님의 삼가 고인의 명복을 빕니다. 어쩌다가 그렇게 떠나셨는지는 모르겠지만 좋은 곳으로 가시길 빌게요. 2019년에는 안타깝게 떠나시는 분들이 많아지는 것 같네요. 게임빌컴투스뉴스팀 여러분들도 건강하시면 좋겠습니다.





전쟁 특화 MMWARRPG

TALION



SUMMONERs
WAR
WORLD ARENA
CHAMPIONSHIP
2019