

Special, 컴투스 글로벌 게임문학상 2019 시상식
 Cover Story, 모르면 간첩, 만인의 연인 게임빌 김문성 사우 편
 Game Focus, 러브 스토리 RPG '위너비첼린지'
 Jobs&Gates, 컴투스 글로벌라이제이션2팀 '알렉시 투쟁' 파트장 편
 Special, 게임빌 견학기, 내 꿈을 응원해준 게임빌 고마워!
 Hot Game, '게임빌프로야구 슈퍼스타즈'가 돌아왔다
 Special, '사커스피리츠', 갤럭시라이브 챔피언십 2019 결승전
 Who? 경영관리본부 IR실 김동수 이사 편
 게이컬처, 어린 시절의 추억, 스누피를 만나다



세상을 보고 무수한 장애물을 넘어
 벽을 허물고 더 가까이 다가가
 서로 알아가고 느끼는 것
 그것이 바로 인생의 목적이다.
 영화 '윌터의 상상은 현실이 된다' 中

고민하던 것, 할 수 없으리라 생각했던 것들을
 하나씩 실천해 나가며
 '윌터'는 비로소 그의 인생을 살아갑니다.
 2020년 새해에는 새로운 것에 도전하며
 내 삶의 주인공이 되는 한 해가 되기를 바랍니다.



컴투스프로야구2020 / MLB 9이닝스 20 신입·경력 특별채용

com2us

선수공개모집

2019. 12. 23 (MON)
2020. 01. 13 (MON)

지원방법

온라인지원 (com2us.recruiter.co.kr)

모집부문

게임기획 / 클라이언트프로그래머 /
게임아트 (애니메이터, 배경모델러, 캐릭터모델러)

전형절차

온라인지원 > 서류전형 > 1차면접 > 2차면접 > 최종합격



Graphic Team
Game Animator / K.J

Graphic Team
Game UI Artist / J.A

MLBLive Team
Game Designer / L.H

MLBLive Team
Game Developer / G.C



MOBILE BASEBALL GAME SINCE 2002

게임빌

프로야구

SUPER ★ STARS

Congrats

Welcome Welcome

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

제작1본부 임성식 차석 / 제작1본부 김선호 선임 / 제작1본부 장진미 책임 /
사업개발실 김한솔 사우 / SG 사업실 이준호 사우 / 제작3본부 선헌민 선임 /
가치경영본부 박형준 대리 / 게임제작1본부 김슬기 과장 /
게임제작1본부 권준혁 사우 / 게임제작1본부 옥승민 차장 /
Leslie Nesbit(USA) / Derek Oh(USA) /
Kaya Bell(Europe) / Sang Min Kim(SEA)

Congratulations

게임빌 사운드팀 신민욱 과장, 득녀!

게임빌 사운드팀 신민욱 과장이 11월 28일 득녀(신지아)했습니다. 축하합니다!
무럭무럭 자랄 수 있도록 축복해주세요!

**컴투스 콘텐츠팀 배재선 과장 &
GCP 플랫폼기획팀 김소예 책임, 득남!**

콘텐츠팀 배재선 과장과 플랫폼기획팀 김소예 책임이 12월 18일, 득남(태명:고래)을 했습니다.
건강하게 자랄 수 있도록 모두 모두 축하해 주세요~!

HEAT실 정봉교 선임, 결혼!

정봉교 선임이 1월 5일, 학동 컨벤션 헤리츠에서 결혼식을 올립니다.
새로운 마음과 의미를 간직하며 출발하는 두 사람에게
축복과 격려를 부탁드립니다!



게임빌, 16년째 이어온 동명아동복지센터 후원

게임빌(대표 송병준, www.gamevil.com)이 사회공헌 활동의 일환으로 동명아동복지센터(원장 김광빈)를 후원했다고 6일 밝혔다. 게임빌은 지난 4일, 동명아동복지센터를 방문하여 새로운 보금자리 조성을 위한 건축 기금을 전달했다. 이번에 게임빌이 후원한 건축 기금은 아동 숙사와 식당이 포함된 두 개 시설동에 대한 증개축 공사에 활용되어 아동양육환경의 질적 향상과 안전성 향상에 보탬이 될 예정이다. 동명아동복지센터는 1968년 서울 관악구 봉천동에 설립하여 현재까지 보호가 필요한 어린이들의 자립을 돕고 있는 아동복지 생활시설로, 건물의 노후화로 인해 누수와 균열 등의 곤란을 겪어왔다. 동명아동복지센터는 각계 각층의 온정이 필요한 시점에서 '사랑의 밥집'을 진행하는 등...



컴투스, '서머너즈 워' 프랑스·독일 유저 한판 승부! 아마존 토너먼트 2019 개최

모바일게임 기업 컴투스는 자사의 글로벌 히트작 '서머너즈 워: 천공의 아레나(이하 서머너즈 워)'의 장기 흥행 지역인 프랑스, 독일 등 유럽 주요 국가 유저들을 대상으로 지난 한 달간 온라인 대회 '아마존 토너먼트 2019'를 개최했다고 17일 밝혔다. 이번 대회는 '서머너즈 워' 유럽 유저들이 온라인에서 실력을 겨루는 아마추어 토너먼트로, 글로벌 IT 기업 아마존과 함께 지난 해에 이어 두 번째로 마련됐다. 올해는 프랑스와 독일 두 국가 유저를 대상으로 신청자를 모집했으며, 현지의 뜨거운 호응 속에 800여 명이 넘는 유저들이 선수로 직접 참여했다. 대회는 지난 11월 19일부터 12월 10일까지 4번의 예선을 거쳐 진행됐으며, 각 예선에서 선발된...



게임빌, '게임빌프로야구 슈퍼스타즈' 크리스마스 시즌 업데이트로 인기 가속

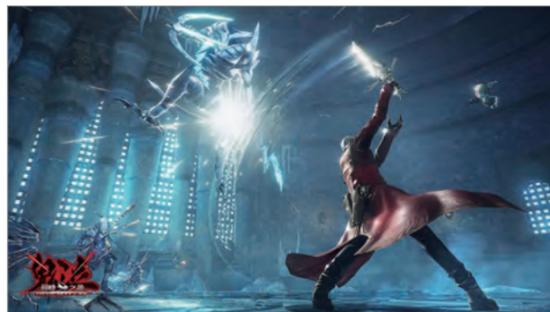
게임빌(대표 송병준, www.gamevil.com)은 신작 '게임빌프로야구 슈퍼스타즈'의 크리스마스 시즌 업데이트를 진행했다고 11일 밝혔다. 유저들과 소통하면서 빠르게 업데이트를 진행함으로써 초반 인기몰이에 속도를 내고 있다. 공식카페를 통한 발빠른 유저 소통으로 높은 평가를 받고 있는 '게임빌프로야구 슈퍼스타즈'는 이번 업데이트를 통해 신나는 크리스마스 분위기를 선사한다. 게임의 얼굴이라고 할 수 있는 타이틀 화면 및 로비를 비롯해 추가된 크리스마스 시즌 경기장에서 일찌감치 크리스마스 기분을 느낄 수 있도록 했다. 또한, 오는 23일까지 '루돌프 렉스와 함께하는 크리스마스' 이벤트를 진행한다...



컴투스 '워너비챌린지', B1A4 '산들'과 함께한 OST 티저 영상 공개!

모바일게임 기업 컴투스가 스토리 RPG 신작 '워너비챌린지'의 신규 OST 티저 영상을 공개했다고 12일 밝혔다. 컴투스가 서비스하고 자회사 데이세븐(대표 장석하)이 개발한 '워너비챌린지'는 컴투스가 최초로 선보이는 로맨스 스토리 RPG로, SNS 스타를 꿈꾸는 여주인공이 매력적인 도깨비 캐릭터들과 함께 미션을 수행하며 성장하는 스토리를 담고 있다. '일진에게 찍혔을 때'로 유명한 스토리 게임의 명가 데이세븐이 우수한 개발 노하우를 집약해 선보이는 웰메이드 게임으로, 아름다운 그래픽과 흥미진진한 스토리라인, RPG의 재미를 함께 즐길 수 있는 것이 특징이다. 이번 OST는 '오마이걸'이 참여했던 Part.1에 이어, B1A4의...

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



‘Devil May Cry : Pinnacle of Combat’, 새로운 예고편 등장

‘데빌 메이 크라이’의 새로운 예고편이 등장했다. 화려한 핵 앤 슬래시 액션을 볼 수 있는 이번 예고편은 실제 게임 내 전투 중 일부를 가져와 만든 것 같이 보인다. 이에 유저들은 매우 아크로바틱하고 세련된 공격으로 무장된 예고편을 접하고 높은 기대치를 드러내고 있다. 사실 2017년 발표 이후 게임을 완성하기까지 상당히 지연되고 있지만, 개발사 ‘Yunchang Games’가 팬들이 바라는 최고의 게임을 만들기 위해 공을 들이고 있는 것으로 보인다.



‘Gameloft’, ‘Blacknut’와 함께 클라우드 게임 서비스 제공

모바일게임 개발사인 ‘Gameloft’와 게임 스트리밍 서비스사 ‘Blacknut’이 파트너 관계를 맺었다. 두 회사는 스마트 폰, 스마트 TV, 셋톱 박스 및 PC에서 새로운 모바일 클라우드 게임 서비스를 제공하기로 했다. 유저들은 ‘Blacknut’의 서비스를 통해 ‘Gameloft’가 개발한 모바일 레이스 게임 ‘Asphalt 9 : Legends’를 비롯한 360개 이상의 게임에 액세스할 수 있고, 새로운 타이틀이 게임 카탈로그에 지속해서 추가될 예정이다.



마이크로소프트, 차세대 ‘Xbox Series X’ 공개

‘Xbox’의 새로운 모델이 등장했다. 마이크로소프트는 지난 13일 게임 어워즈에서 신제품을 공개했는데, VF (Variable Refresh Rate) 및 8K 기능 지원을 포함하여 최대 120FPS까지 지원이 가능하다. 더불어 하드웨어 가속 트레이싱과 지금까지 콘솔에 없었던 새로운 수준의 고성능을 제공한다고 알려졌다. 특히 특허받은 VRS (Variable Rate Shading) 기술을 통해 개발자는 Xbox Series X GPU를 훨씬 더 많이 활용할 수 있으며, 차세대 SSD를 장착해 유저들에게 더 빠른 게임 접속을 가능케 했다. 해당 모델은 오는 2020년 홀리데이 시즌에 출시할 예정으로 전해졌다.

Pioneers 는 게임빌-컴투스 해외 지사의 주요 소식을 전하는 코너입니다. 양사가 모바일게임 비전을 세계 시장에 알리기 위해 일찍부터 수 많은 국가를 개척하고 선전하고 있는 활약을 조명합니다.



GAMEVIL COM2US TAIWAN

‘MLB 9이닝스19’ ‘왕첸밍 특급 선물 이벤트’ 진행

게임빌-컴투스 대만지사는 대만의 영원한 애이스 ‘왕첸밍 특급 선물 이벤트’를 진행했다. 게임 내 플레이를 통해 모은 포인트로 친필 사인 경품에 응모하는 이번 이벤트에는 총 40명의 유저가 당첨되는 행운을 누렸으며, 왕첸밍 싸인글러브/모자/볼 등과 함께 대만 지사 직원이 직접 작성한 감사 카드를 유저들에게 전했다.



GAMEVIL COM2US USA

‘Tour of Americas 2019’ 종료

게임빌-컴투스 미국지사는 ‘Tour of Americas 2019’를 성공적으로 마무리했다. 유명인사들과 함께 게임을 즐기고 추억을 만들기 위해 1,600여 명 이상의 소환사가 참가한 이 행사는 지난 6월 로스엔젤레스에서 시작해 밴쿠버, 상파울루, 휴스턴, 시카고, 멕시코시티, 뉴욕 등을 지나 올랜도를 끝으로 마무리되었다.



GAMEVIL COM2US THAILAND

‘서머너즈 워’ 그룹 스테이지 배틀 2019 개최

게임빌-컴투스 태국지사는 2개의 그룹, 총 64명이 참가하는 ‘그룹 스테이지 배틀 2019’를 진행했다. 전 경기 라이브 스트리밍을 실시한 이 행사는 첫날부터 동시접속자 500명을 돌파하는 등 태국 유저들의 높은 관심을 드러냈다. 태국 지사는 1월 18일 열리는 ‘서머너즈 워’ Day 2nd Meeting 오프라인 이벤트에서 베트남 길드 배틀 우승자와 함께 마지막 경기를 가질 예정이다.



2019 게임 아이디어 공모전

더 재미있는 게임, 더 유쾌한 게임을 만들기 위해!

지난해부터 다시 시작한 '게임 아이디어 공모전'은 게임회사답게 사내 임직원들이 가진 훌륭한 아이디어, 재미있는 아이디어를 발굴하고 실제적인 개발 및 출시까지 이뤄지는 것을 목표로 하고 있다. 더불어 게이머로서 열정을 불태울 수 있도록 다양한 게임대회를 준비해 게임빌-컴투스-GCP 모두가 함께 즐기는 축제의 장을 열었다. 이전보다 한층 더 발전한 '2019 게임 아이디어 공모전'(이하 공모전), 그 현장의 모습들을 전해 드린다.

이번에는 '하이퍼 캐주얼 게임'이다

라이브 서비스 중인 자사 게임과 신규 게임 부문으로 나뉜 지난해와 달리 이번 공모전은 '하이퍼 캐주얼 게임'이라는 대주제로 열렸다. '하이퍼 캐주얼'이 사전에 정의된 말은 아니지만 한번 플레이할 때 필요한 시간이 짧고, 누구나 쉽게 게임에 대해 이해할 수 있어서 상대적으로 게임을 플레이 할 수 있는 유저의 범위가 폭넓은 게임이라고 할 수 있다. 11월 11일부터 25일까지 약 2주에 걸쳐 개인전인 게임아이디어 부문과 팀 단위로 참가하는 게임잼 부문을 접수했는데, 특히 게임잼 부문은 실제로 모바일 앱을 개발 할 수 있는 직무별 인원 구성이 되어야 응모가 가능하도록 해서 해당 팀이 '만들고 싶은 게임'을 실제적으로 만들 수 있도록 했다.

심사도 임직원이 다양하게 참여하여 최대한 다양한 시각으로 아이디어를 평가했다. 평가단으로 지원한 사내 직원 중 선정된 평가단 10인과 전문성을 갖춘 게임 기획팀장과 QA팀장 등이 함께한 1차 심사를 진행하고 각 분야 실장들이 포진한 2차 심사를 거쳤다. 최종적으로 공개 결선 프리젠테이션에서 10편의 우수한 아이디어 간의 진검승부를 펼쳤고 '미니게임 왕중왕전'을 발표한 RED팀의 이종인, 진현욱 사우가 대상을 수상했다. '타이니팜' IP를 활용한 '타이니 레이스'는 마지막까지 치열하게 겨룬 끝에 최우수상을 받았다.



한층 더 높아진 수준, 기발한 생각들

이번 '2019 아이디어 공모전'에서는 다양한 자사 IP를 활용한 훌륭한 아이디어들이 많았다. 전체적으로 완성도나 재미 측면에서 뛰어난 작품들이 많았고, 우열을 가리기가 어려워 심사위원들의 고민이 깊었다. 지난해에 이어 올해에도 심사위원장을 맡은 송재준 부사장은 아이디어 공모전을 통해 우리가 평소엔 만들고 싶었던 게임을 제안하고 실제로 구현하고, 이런 것들이 우리만의 좋은 문화로 자리 잡았으면 하는 바람이 있다며, 뜨거운 칭찬의 심사평을 전했다.



송재준 부사장(심사위원장): 대상과 최우수상을 두고 40분 정도의 난상토론 끝에 정말 어렵게 선정했습니다. 그만큼 너무 치열한 접전이었고, 작년보다 전반적인 수준이 더 높아졌습니다. 바로 출시를 해도 인기게임 무료순위 1위는 바로 찍을 수 있지 않을까 싶은 정도로 뛰어난 게임들이 많아서 깜짝 놀랐습니다. 실제로 심사위원들도 이 게임들을 빨리 해보고 싶다는 생각이 많이 들었고요. 최우수상을 받은 '타이니레이스' 같은 경우는 '타이니팜' IP활용을 참 잘했습니다. 직관적인 재미가 있었고, 긴장감도 있었죠. 특히 동물 간의 상호 작용하는 직관성 부분에서 큰 점수를 받았습니다. 평상시 '어떤 동물이 더 빠를까?' 이 동물에게 당근을 주면 어떨까? 하는 아이들의 시선에서 보더라도 단순하게 바로 파악할 수 있을 것 같거든요. '타이니팜'의 서브 콘텐츠로 바로 들어가도 손색이 없을 것 같다는 의견도 있었습니다. 대상을 차지한 '미니게임천국 왕중왕전'은 이번 주제인 '하이퍼 캐주얼 게임'과 IP활용 부분에 점수를 많이 받았습니다. 그 옛날 '미니게임천국'을 현재로 소환을 했을 때, '미니게임천국'이 어떤 모습이면 좋을까? 라는 관점에서 생각을 해봤을 때, '아, 이거 정말 잘 풀었다'는 평도 나왔습니다. 사실 '아이디어'라는 것이 게임을 복잡하게 할 필요는 없습니다. 기존 게임의 아이

디어라고 하더라도 시스템적으로 잘 푸는 것이 굉장히 어려운 아이디어죠. 그런데 이 부분을 정말 잘 풀어냈어요. 그래서 큰 점수를 얻었습니다. 실제로 프로토타입을 플레이해 봤을 때, 굉장한 긴장감을 주더라고요. 8명 중 4등 안에 들기 위해서, 그리고 그 4명 중에서 다시 2등 안에 들기 위한 과정들이 현재에 맞게끔 게임 시스템을 정말 잘 만들었습니다.

'미니게임천국 왕중왕전' 수상자 한마디!



이종인: 우선 영광스러운 상을 주셔서 너무 감사드립니다. 사실 제가 처음에는 리소스를 만들어서 작업하려고 했는데, 예기치 못한 상황이 되어서 리소스를 못 쓰게 되었습니다. 그래서 도트를 찍어서 하나하나 그려서 만들었는데 오히려 결과적으로 그게 더 장점이 되지 않았나 싶습니다. 심사위원분들이 저희가 의도한 부분을 정확하게 알아봐 주시고 좋게 봐주신 것 같아서 무척 기쁩니다. 팀을 같이 구성한 프로그래머 현욱 님도 정말 고생을 많이 하셔서, 함께해 주셔서 감사드립니다!

다 함께 즐기는 축제의 장

게임 아이디어 공모전과 함께 진행된 사내 게임대회와 이벤트도 사우들의 열띤 호응을 받았다. '서머너즈 워' 티어별 최강자를 비롯해 '게임빌프로야구슈퍼스타즈' 흥련 레이스, '리그오브레전드' 팀 대항전, 히든캐치 5 그룹 랭킹전 등 사내 임직원들이 다 함께 즐길 수 있도록 많은 부분을 고려해 준비했다. 중간중간 경품 캠페인이 이벤트나 임원진이 기부한 물품으로 이루어진 경품 추첨 이벤트도 열어 사우들이 유쾌한 연말을 보낼 수 있도록 한 것. 경기가 열릴 때마다 관객들의 감

탄과 탄식 소리가 오가며 게임회사다운 뜨거운 열기로 가득했다. 이 자리를 빌려 여러모로 '축제의 장'을 위해 애써주신 개발운영실과 관계자분들에게 감사의 말씀을 드린다.



더 창의적이고 더 멋진 게임을 꿈꾸며

우리는 게임을 '만드는 사람들'이지만, 동시에 게임을 '즐기는 유저들'이기도 하다. 게임빌과 컴투스의 송병준 대표는 이번 '2019 게임 아이디어 공모전'을 마치며 임직원들에게 다음과 같이 격려를 아끼지 않았다.



송병준 대표: 평소엔 우리가 하는 일이 새로운 것, 창의적인 것을 만들어내고 구현해 나가는 것인데 이게 정말 쉬운 일은 아니라고 생각합니다. 그런 면에서 아이디어 공모전은 새로운 아이디어를 자극하는데 큰 의미가 있다고 봅니다. 우리가 만들었던 IP를 새롭게 활용하는 결선 발표를 보니 예전 생각이 나기도 하고, 한편으로는 '우리가 지금 만들고 있는 것들이 먼 훗날이 되면 누군가에 의해서 다시 소환되어 재탄생 할 수도 있겠구나'하는 생각이 들었습니다. 공모전에 참가하신 분들 또 행사를 준비해 주신 분들 모두 고생하셨고, 게임을 만들고 서비스해 주시는 모든 임직원분들에게 감사를 드립니다. 내년에도 더욱더 창의적이고 멋진 게임을 만들고 서비스하는 '우리가 되었으면 좋겠습니다'.



컴투스, 청소년 교복 지원 후원금 전달

워너비챌린지가 행복한 학교 문화를 응원합니다!

컴투스는 자회사 데이세븐이 개발한 스토리 RPG '워너비챌린지'를 통해 청소년들의 행복한 학교 문화 조성을 위한 캠페인을 진행했다.

올 11월 정식 서비스를 시작한 '워너비챌린지'는 컴투스가 최초로 선보이는 로맨스 스토리 RPG로, SNS 스타를 꿈꾸는 여주인공이 매력적인 도깨비 캐릭터들과 함께 미션을 수행하며 성장하는 스토리를 담고 있다.

꿈을 향해 도전하는 '워너비챌린지'의 여자 주인공처럼 당당함을 잃지 않는 여학생들을 응원하기 위한 취지에서 마련된 이번 사회공헌 프로그램은, 유저들이 게임 내 기부 프로모션 참여를 통해 게임사와 유저가 함께 후원금을 조성하는 형태로 진행돼 의미를 더했다.

기부 프로모션을 통해 조성된 후원금은 아동들의 권리 실현을 위해 국제적으로 활동하는 국제구호개발 NGO(비정부기구) '세이브더칠드런'에 전달됐다.

후원금은 여중·고교생의 학업에 필요한 교복 및 교재 구입비 등에 지원되면서 행복한 학교 문화 조성에 기여할 예정이다.

후원금 전달식에 참석한 김희원 사우는 "워너비챌린지 유저들과 함께 의미 있는 캠페인에 동참할 수 있게 되어 더욱 뜻깊게 생각하고, 참여해주신 모든 유저 여러분께 진심으로 감사드립니다"며 "앞으로도 미래 세대를 응원할 수 있는 더욱 다양한 사회공헌 프로그램을 발굴해 지속적으로 진행하도록 노력할 것"이라고 말했다.

앞으로도 컴투스는 유저들과 함께하는 다양한 사회 공헌 활동을 진행해 미래 세대를 위한 희망 나눔에 힘을 쏟을 것을 약속하며, 많은 지원을 부탁드립니다.

글: 송준석 기자 / junsukms@



당신의 스토리를 들려주세요!

'컴투스 글로벌 게임문학상 2019' 시상식
유저들에게 오랫동안 사랑받는 게임들은 공통적으로 게임 스토리 부문에서 높은 평가를 받는다. 게임의 세계관을 바탕으로 소설책이 출판되거나, 영화가 제작되기도 하며 게임 스토리를 해석하거나 재해석한 유튜브 영상 역시 적지 않은 조회 수를 기록하는 것을 볼 수 있다.

★ 국내 유일의 게임 스토리 공모전

컴투스에서는 지난해부터 글로벌 시장을 이끌어갈 유능한 창작 인재를 발굴하고 지원하기 위해 국내 유일한 게임 스토리 공모전을 진행하고 있다. 올해 '컴투스 글로벌 게임문학상 2019'에는 원천 스토리, 게임 시나리오 두 개 부문으로 작품을 접수했으며, 총 350여 편의 응모작 중 5개의 수상작이 최종 선정되었다.

★ 상상의 주인공을 만나다

지난 12월 2일, 컴투스 본사에서 개최된 시상식에는 공모전 수상자 5인과 컴투스 송병준 대표이사, 자회사 데이세븐 장석하 대표이사를 비롯한 양사 관계자들이 참석해 시상식을 진행했다.

① 대상

우선 '마녀 환상곡'이라는 작품으로 원천 스토리 부문에 응모한 오반석 씨가 대상을 수상했는데, 불멸자와 필멸자의 사랑이라는 소재를 사용한 작

품으로 등장인물들의 행동에 동기를 부여하는 굵직한 복선과 독창적인 세계관을 구성해 뛰어난 스토리텔링과 완성도에 높은 점수를 얻어 상금 2천만 원이 수여 되는 대상의 주인공이 됐다. 특히 '마녀 환상곡'은 심사에서 글로벌 마켓을 타깃으로 하는 게임 및 콘텐츠 제작 가능성을 기대하게 만드는 훌륭한 작품이라는 평가를 받았다.

② 게임 스토리 부문

게임 스토리 부문에서는 최지혜 씨의 출품작 '드래곤 퀸 메이커'가 최우수상을 차지했으며, 우수상은 '위기의 기사'를 응모한 김수진 씨가 수상했다. '드래곤 퀸 메이커'는 드래곤을 무찌른 용사의 딸로 환생한 드래곤과 귀족으로 환생한 용사 간의 로맨스를 다룬 작품으로 코믹한 설정을 익살스럽게 풀어낸 작품이다. '위기의 기사'는 다양한 캐릭터 특성이 돋보이는 작품으로 게임으로 활용할 가능성이 높은 것에 좋은 평가를 받았다.

③ 원천 스토리 부문

원천 스토리 부문은 김민지 씨의 '기프트'와 '삼국지 좀비전'을 제출한 김우람 씨가 각각 최우수상과 우수상을 받았다. '기프트'는 인간과 이종족의 혼혈에 주어지는 특별한 능력과 사회에서 멸시당하는 혼혈 길드 등 독특한 요소들이 가득한 작품으로 깔끔한 스토리라인과 인물들의 행동 동기를 강화하는 방식이 신선하다는 평가를 받았다. '삼국지 좀비전'은 다양한 매체에서 사용되는 삼국지와 좀비라는 소재로 빠르고 군더더기 없는 진행으로 높은 평가를 받았다.

★ 함께 만들어가는 '공모전'

컴투스는 단순히 우수한 작품을 선발해 상금을 수여하는 것에 그치는 것이 아니라, 역량 있는 창작자 발굴과 지원이라는 공모전 취지에 맞게 시상식 이후 다양한 창작 역량 강화 프로그램을 운영할 계획이다. 그중 수상작가들이 직접 편집, 교정 작업 등에 참여하는 '컴투스 글로벌 게임문학상 2019 수상 작품집'이 발간될 예정이니, 앞으로도 관심 있는 많은 창작자들의 참여를 기대해본다!

글: 문시웅 기자 / munsung@



모르면 간첩, 만인의 연인 ★ 김문성 사우를 만나보자!

★
게임빌 인사기획팀
김문성 사우편

① 안녕하세요! 자기소개 부탁드립니다!
게임빌 인사기획팀 막내를 담당하고 있는 영원한 막내 김문성입니다!

② 많은 분이 궁금해하시는 질문부터 가볼게요!
컴퓨터공학과 출신이신데 어떤 계기로 인사업무를 하고 계시는지 궁금합니다!
사실 물리를 싫어해서 이과지만 물리를 안 하는 곳으로 가자! 해서 컴공과에 가게 되었는데 컴공과 재학 중에 느낀 거지만 제 주변에 정말 잘하는 친구들이 많았는데. 그 가운데서 과연 내가 이 쪽 분야에서 잘할 수 있을까? 라는 의문이 많이 들더라고요. 그러다 군대 전역 후 유럽 여행을 하며 한인 민박집에서 머물게 되었고, 처음 보는 사람들과 자유로운 분위기 속에서 속 깊은 이야기를 나누었는데... 그게 너무 좋더라고요. 그리고 학창 시절 동아리 회장도 했었고 사람 모으는 걸 좋아해서 이걸 직업으로 가질 수 있는 게 뭐가 있을까 고민하다가 인사업무를 떠올리게 되었어요.

③ '캠' 요정'이란 별명이 있던데 이걸 무슨 뜻이죠?
'캠' 퍼스 '리'쿠르트 요정이란 뜻인데 공채 때마다 캠리를 많이 참여하게 돼서 얻은 별명인 거 같아요. ^^ 현장에 가서 진행을 하다 보면 만나는 대학생분들이 다 활기가 엄청나게 넘쳐서서 제가 오히려 에너지를 받아오기도 합니다.

④ 팀 내에서 워크숍 기획 천재라고 불리신다고... 별명이 많으시군요!
전사 워크숍을 제가 담당하고 있지만, 팀 워크숍 갈 때도 제가 기획을 합니다.

⑤ 예를 들어서 어떤 기획을 하시나요?
런닝맨 + 무한도전을 섞는 식이에요. 이번 워크숍 때는 서울 명소에서 특정 미션을 수행하면 점수를 얻는 방식이었습니다. 조금 부족한 부분이 있었지만 다들 재밌게 즐겨주셔서 정말 감사했습니다! 팀원분들의 적극적인 참여와 호응, 그리고 아이디어를 많이 주셔서 너무 좋았습니다. 인사팀 워크숍 간다는 메일 보시게 되면 저와 인사팀 멤버들이 어디선가 뛰어다니고 있다고 생각해주시면 됩니다.

⑥ 그동안 인사팀에서 배우거나 느낀 점이 있다면?
인사팀은 일당백! 누구에게 질문이 가더라도 웬만한 것은 대답이 가능해야 합니다. 그렇게 노력

하다 보니 빠른 시간 내에 여러 가지를 경험해볼 수 있었고 많이 배우게 되었습니다.

⑦ 문성님이 느끼시는 인사팀이란?
저희는 분위기가 자유로운 편이에요. 회사라는 울타리만 아니라면 동아리 선후배 같은 사이처럼 서로 배우고 의지하고... 워크숍 가면 친구처럼 잘 즐겨주시고 너무 편하고 좋습니다.

⑧ 제가 가끔 식당에서 인사팀을 보면 분위기가 굉장히 화기애애한 게 느껴지더라고요.
회사생활 만족도에 가장 큰 영향을 주는 것이 사람인데 제가 아주 높은 만족도를 가지고 회사에 다닐 수 있는 건 지금의 팀원분들이 있어서 제가 좀 더 마음 편하게 집중할 수 있었던 거 같아요.(이 자리를 빌려 팀원분들께 감사의 말씀 올립니다!)

⑨ 게임 이야기를 좀 해볼게요. 요즘 즐기고 계신 게임이 있으신가요?
저는 싱글 게임을 주로 하는 편인데요. 올해 플레이 스테이션4를 장만해서 최근에 '호라이즌 제로던'을 끝냈고, 내년 초 대작들이 쏟아지기 전까지 '스카이라임 엘더스크롤'을 다시 해볼까 생각하고 있습니다.

⑩ 와... '스카이라임'은 굉장히 방대한 분량의 게임인데... 스토리만 쫓아도 힘든데 서브 퀘스트도 엄청 많잖아요?
제가 오픈 월드 장르를 정말 좋아하고 그런 서브 퀘스트를 다 깨버립니다. '호라이즌 제로던'도 서브 퀘스트를 모조리 했습니다!

⑪ (허억 이분 전이시다...)
레드 데드 리DEM션2도 사봤는데 서브 퀘스트가 너무 많다고 해서 아직 손도 못 대고 있습니다. ^^ 스팀으로 '보더랜드3'가 나오면 해보려고 기다리고 있어요~

⑫ 그럼 내년에 '사이버 펑크 2077' 엄청 기대되시겠어요!
제가 그런 사이버 펑크, 스팀 펑크 세계관을 좋아하거든요. 블레이드 러너 라던지 (오, 저도 저도!)

⑬ 항상 일로만 문성님을 만나다 보니 이렇게 게임을 좋아하시는지 몰랐네요.
직원분들이랑 게임이나 영화 얘기하는 거 좋아합니다! 관심 있으신 분들과 언제든지 부담 없이 차한

간 하면서 게임 영화 얘기를 나누고 싶어요!



⑭ 새해가 되었습니다. 독자분들께 새해 인사를 부탁드립니다!
2020년은 게임빌이 창사 20주년을 맞이하는 해입니다. 2019년에 저희가 많은 게임을 론칭했는데요. 작년은 우리가 준비했던 것을 세상에 보여준 해였다면 올해는 이제 보여준 것들을 어떻게 잘 유지할 수 있을까를 고민해야 할 해인 거 같아요. 쥐가 해로운 동물이라는 인식이 많지만, 소설에서는 서생원처럼 똑똑하게 나오거나, 꾸러기 수비대라는 만화에서는 쥐가 리더로 나오잖아요? 2020년이 10년 사이클을 두 번 돌아 다시 시작하는 해인 만큼 게임빌이 리더가 되어 도약하는 한 해가 되었으면 합니다!



게임빌, 제대로 'B급 감성' 저격!

최근 마케팅, 그중에서도 광고 영역에서 어이없는 설정과 개연성 없는 전개 과정으로 재미가 극대화되는 '악 뺨 광고', '병맛 광고'라고 불리는 B급 감성이 등뽕 담긴 광고들이 주목받고 있다. 최근 출시한 국민 모바일 게임 '게임빌프로야구' 시리즈의 신작 '게임빌프로야구 슈퍼스타즈'는 일반적인 '병맛'보다 더 농도 짙고 세련된 '고품격 병맛'으로 무장한 홍보 영상을 선보였고, 해당 영상은 유저들의 폭발적인 관심을 불러일으켜 게임에 대한 기대감을 한껏 고무시켰다. 대체 어떤 사람들이 무슨 생각으로 이러한 영상을 만든 것인지 궁금하실 독자분들을 위해 게임빌 마케팅실의 '게임빌프로야구 슈퍼스타즈' 마케팅 담당자 3명을 섭외하여 인터뷰를 진행하였다. ★게임빌프로야구 슈퍼스타즈의 홍보 영상을 아직도 보지 못한 분이 있다면, 영상을 본 이후에 인터뷰를 읽어 보시기를 권장한다 ★



★(왼쪽부터) 게임빌 마케팅실 이범성 대리, 오호준 사우, 강효주 사우

매일 보는 사이지만 이렇게 만나니 반갑네요! 간단하게 자기소개를 부탁드립니다!
범성 : 안녕하세요. 광명이 낡은 괴물, 두유 빛깔 이범성입니다.
효주 : 안녕하세요~ 노원(No 1)의 넘버원(No. 1) 강효주입니다!
호준 : 안녕하세요! 부산이 낡은 부산물 오호준입니다.

게임빌의 간판인 '게임빌프로야구' 시리즈 마케팅을 담당하셨는데 출시에 대한 소감이 어떠신가요?



범성 : 역사와 전통이 있는 '게임빌프로야구' 시리즈를 맡게 되어 영광으로 생각하기도 했으나, 솔직히 말하자면 무거운 짐을 지고 있는 느낌이 있었습니다. (효주 님과 호준 님은 격하게 고개를 끄덕거렸다.) 출시까지 꽤 오랜 시간 마케팅을 준비해 왔던 프로젝트라 감회가 새롭기도 합니다.
효주 : 스포츠에 쉬운 경기가 하나도 없다라는 말이 있듯이, 어떤 프로젝트를 맡던 부담감은 있다고 생각해요. 우여곡절이 있었고, 전작이랑 게임성이 달라 어려운 부분이 있었지만, 지금 게임을 재밌게 즐겨 주시는 분들을 보면 흐뭇합니다.



본격적으로 홍보 영상에 대한 질문입니다. 이번 홍보 영상의 기획 의도는 무엇이었나요?
범성 : 영상의 키워드는 게임의 핵심이라고 할 수 있는 '육성'이었고, '육성'의 재미를 최대한 재미있는 방법으로 표현하고 싶었습니다.
호준 : 조금 더 부연 설명을 하자면, 나만의 선수를 키우는 '육성'에 대한 철학을 담고 싶었어요. 이러한 철학을 어떻게 영상에 담아내는지가 가장 큰 과제였습니다.

다른 콘셉트를 제치고, 왜 '악을 한 사발 마신' 콘셉트가 선택되었나요?
범성 : 커다란 한방이 필요했어요. 사전예약 단계에서부터 기대감을 심어주고 유저들이 흥미를 느낄 수 있는 것이 필요했는데, 그것이 바로 이러한 '병맛' 영상이라고 생각했습니다. 사실 '육성'이라는 게 모든 게임에 있는 진부하고, 표현하기 애매한 것이라 '악을 한 사발 마시고' 영상으로 표현하면 재미있지 않을까 기대하고 제작에 착수했습니다.
효주 : 저희는 게임과 관계없는 단순한 '병맛'은 '2류'라고 생각합니다. 그 이상을 해야 '1류'라고 생각했고, 그 결과 여러 선수의 육성이라는 게임성을 쉽게 담아 쉽게 표현하면서도 보는 입장에서 재미있을 수 있는 '야구 나무' 콘셉트를 채택했어요.

좋은 결정이었던 거 같습니다. 담당자로서 영상에서 가장 마음에 드는 부분은 어느 부분인가요?
호준 : 개인적으로는 성장 과정에 있는 '야구 나무'가 배트를 들고 나비와 싸우는 모습을 웃긴 장면으로 꼽고 싶네요. 중년의 아저씨가 자신의 '야구 나무'를 들고 작위적으로 웃는 모습도 너무 작위적이어서 웃긴 부분이라고 봅니다.

범성 : 저는 화분에서 '야구 나무'의 머리가 '뿅!'하고 튀어나올 때의 그 기괴한 모습을 킬링 포인트라고 봅니다. 이런 무조건 먹힌다는 축이 있었어요. 또, 아역배우의 캐스팅이 최고였다고 봅니다. 아이유의 어린 시절 모습을 보는 듯하여 삼촌 팬으로서 흐뭇했습니다. (*아역배우인 김규리 양은 드라마 '호텔델루나'에서 실제로 아이유의 아역을 연기했었다.)
효주 : 저도 '야구 나무'의 머리가 나오는 장면이 가장 좋아요. 비하인드 스토리를 말하자면, 기획 단계에서는 '야구 나무' 머리에 물을 뿌리는 장면 외에 '야구 나무'가 그 뿌리는 물을 마시는 장면도 있었는데 최종적으로는 제외되었습니다.

영상을 제작하며 어려웠던 점이나 아쉬움이 남는 부분이 있나요?
범성 : '병맛'의 수위를 조절하는 게 어려웠어요. 과하지 않으면서 재미있게 표현한다는 게 쉽지 않았거든요. 영상을 만들면서 지속적으로 고민했던 부분입니다.
효주 : 어쨌거나 영상은 우리 게임을 알려야 하는 광고 영상인데, 너무 재미만 전달되고 실제 게임성을 담은 메시지는 전달이 안되면 어쩌나 우려를 많이 했습니다.

실제로 세 분 모두 악을 복용 중이신가요?
범성 : 효주 님은 '악'을 끊어야 한다고 생각하고, 호준 님은 '악'을 좀 더 먹어야 한다고 봅니다.
효주 : 마케팅은 회사에서 허락된 유일한 '악'이랍니다!
호준 : 강도의 차이일 뿐 범성 대리님, 효주 님 둘 다 '악'을 거하게 마신 사람들이라고 봅니다. 가운데서 너무 힘들어서 감기약과 두통약을 달고 살았는데 이런 관점에서는 저도...

인터뷰에 응해 주셔서 감사합니다. '게임빌' 릴레이 삼행시로 인사하며 마무리를 부탁드립니다!
범성 : 게 임빌프로야구 슈퍼스타즈의
효주 : 임 중까지 놓을 수 없는 재미에 폭 빠져 보시기를
호준 : 빌 겠습니다! 많이 사랑해 주세요!

서울 근교 당일치기 여행, 겨울 향기와 함께한 남한산성 나들이

바람이 쌀쌀하게 부는 추운 겨울이 되면 기자는 집 밖, 아니 이불 밖으로도 발을 뺀기 힘들어진다. 이대로 침대와 하나가 되기 전에 어디로든 떠나자고 생각할 무렵, 기자는 병자호란을 다룬 영화 '남한산성'을 보게 되었다. 남한산성은 서울과 가까운 경기도 광주시에 위치하고, 자연을 배경삼은 분위기가 좋은 카페가 많아 주말 나들이하기 좋은 곳이라는 생각에 바로 남한산성으로 출발하였다.

나라의 운명이 갈린 남한산성의 역사

남한산성은 병자호란 때 조선의 16대 왕 인조가 청나라에 대항한 곳으로 잘 알려졌다. 험준한 산세를 이용하여 방어력을 극대화한 곳으로, 백성과 함께 왕조가 대피할 수 있는 조선 왕실의 보양처(전쟁 시 임금과 조정의 대피하는 곳)였다. 유네스코 세계문화유산에 등재되어 있으며, 오늘날에는 많은 사람의 휴식처이자 인기 있는 등산 산책 코스이다. 백제의 온조왕이 세운 성이라는 설이 있으나, 현재는 통일신라 문무왕 때 당나라 군대를 막기 위해 쌓은 주장성의 옛터라는 이야기가 힘을 얻고 있다. 조선 시대 선조 때부터 수리 문제가 논의되었고, 광해군 13년에 일부 보수가 이루어졌으며, 인조 2년부터 4년 사이 대대적인 중건이 이루어졌다. 1907년 일본군이 남한산성의 각 사찰에 보관 중인 무기와 탄약을 폭파하며 훼손되기도 하였다.

수어장대를 향해 올라가며

남한산성을 가기 위해 먼저 남한산성 주차장에 주차했다. 이곳은 차의 종류나 시간, 요일에 따라 요금이 달라진다.



남한산성에는 다양한 문화유적이 있는데, 만약 남한산성 행궁을 관람하고 싶다면 나이와 인원수에 따라 800원~2,000원 사이의 요금을 내야 한다. 오늘은 여러 문화유적 중 화려하고 웅장한 수어장대를 보고 그 기운을 얻기로 했다. 길을 따라 걷다 보면 4개의 성문 중 남문인 지화문을 볼 수 있다. 왕이 다니는 문답게 사대문 중에서 가장 크고 웅장하며, 인조도 병자호란 때 이 문을 이용하여 남한산성에 들어왔다고 한다. 추운 날씨지만 햇볕이 따스해서 생각보다 사람이 많이 있었다. 나뭇잎이 없는 나무는 황량해 보이기도 했지만, 그 자리를 눈이 채워주며 색다른 운치를 느낄 수 있었다. 추위 속에서도 소나무는 곳곳이 자리를 지키며 푸름을 유지했다. 수어장대를 향해 가다 보면 지름길과 돌아가는 길로 두 가지 길이 나온다. 지름길로 올라오면서 새 등지 조형물도 볼 수 있었다. 산성에 도착하여 거대한 산으로 둘러싸인 아파트를 보며, 우리는 자연과 함께 살아가고 있음을 느꼈다. 수어장대를 향해 올라갈수록 상쾌한 공기가 폐 속을 가득 채웠다. 비밀스러운 통로인 암문을 보며 과거 선조들의 모습을 상상해 볼 수 있었다. 30분 정도 걸으니 어느새 수어장대에 도착했다.

군사적 요충지 수어장대

거대한 소나무와 더불어 고고하게 서 있는 수어장대의 모습에서 위엄이 느껴졌다. 수어장대는 지휘와 관측을 위한 군사적 목적에서 지은 누각으로, 남한산성에 구축된 5개의 장대 중 유일하게 남아있다. 청량산 정상에 세워져 있으며 성내에 현존하는 건물 중 가장 화려하고 웅장하다.



수어장대의 왼쪽에는 청량당이 있다. 수어장대에서 경치를 바라보니 서울의 풍경이 한눈에 들어왔다. 만일 수어장대의 꼭대기에서 바라봤다면, 어디서 적군이 쳐들어오는지 한눈에 볼 수 있었을 것만 같다. 역사적인 장소에서 가장 현대적인 공간인 도시를 내려다보니 과거와 교감하는 것 같았다. 수어장대 앞의 테이블에서 얼어붙은 몸을 녹이기 위해 텀블러에 담은 따뜻한 차를 한잔 마셨다. 겨울의 산에서 맑은 공기를 마시며 따뜻한 차를 마시니, 실내에서 쌓인 마음속 먼지들이 씻겨나가는 것만 같았다. 정화된 몸과 마음을 안고 가벼운 발걸음으로 남한산에서 내려왔다.

차가워진 몸을 녹일 수 있는 따뜻한 두부 요리

남한산에서 내려와 근처에 맛있는 음식을 즐기러 갔다. 남한산 아래에 있는 모든 건물은 한옥으로 되어 있어 특이하면서도 정겨웠다. 차가워진 몸을 녹일 수 있는 따뜻한 순두부찌개를 먹으러 근처의 '두부공방'이라는 음식점을 찾았다. 두부전골이 메인인 음식점으로, 우리는 순두부와 콩비지 찌개를 시켰다. 순두부는 건강한 자연을 느낄 수 있는 맛이었고, 콩비지 찌개 역시 건강하면서도 적당히 간이 되어 있어 맛있게 먹었다. 따뜻하고 맛있는 음식에 몸과 마음이 따뜻해지고 힘을 얻을 수 있었다.

자연과 함께하는 카페

남한산성에서 차로 대략 5분 정도만 가면 산을 배경으로 하는 경치 좋은 카페, '카페 산'이 있는데 맛있는 케이크와 음료 등을 판매하고 있다. 케이크는 미국의 '치즈케이크 팩토리' 케이크로, 입에서 녹아내리는 듯이 부드럽고 달콤했다. 겨울의 감성도 좋지만, 단풍이 아름답게 물드는 가을이나 봄에 책 한 권과 함께 남한산을 바라보며 커피를 즐겨도 즐거운 경험이 될 것 같다.

그렇게 '카페 산'을 즐긴 후, 집에 가려다가 고양이가 있다는 카페 소식을 듣고 발길을 돌렸다.

카페 '르방'은 인도네시아 그릇이나 소품을 팔고 있어서 그런지 마치 인도네시아에 사는 친척 네 집에 놀러 온 것만 같았다. 아기자기한 소품을 보며 맛있는 빵과 음료를 즐길 수 있었다. 고양이를 찾아 나서던 중, 별채와 본관 사이의 통로에서 고양이 식구들을 만날 수 있었다. 상냥하고 귀여운 친구들로 보고만 있어도 행복하고 즐거웠다. 겨울의 남한산성 근처 카페는 정적인 자연 속 포근하고 따뜻한 오두막에 있는 것 같은 느낌을 주었다.

집에만 있기에 세상엔 즐거운 일이 많다

집 안에만 있으면 집 밖의 활동에서 얻을 수 있는 행복들을 놓칠 수 있다. 이번 기회를 통해 겨울의 자연과 외부 공간이 주는 포근하고 즐거운 경험을 할 수 있었다. 또한, 겨울 남한산성의 정적이고 고요한 풍경을 배경으로 몸과 마음을 상쾌하게 만들 수 있었다. 이번 겨울, 남한산성에서 소중한 경험을 만들어보면 어떨까.

★ 정보 출처 : 경기도남한산성세계유산센터 (www.gg.go.kr/namhansansung-2)





게임빌 RAON 스튜디오의
NEW FACE
3인방을 만나다★

★ (왼쪽부터) 이지용 차장, 김원근 리장, 전준후 차장

독자 분들께 자기소개 부탁드립니다.

지용 : 안녕하세요. 게임제작1본부 RAON 스튜디오에서 기획일을 하고 있는 이지용이라고 합니다.

준후 : 안녕하세요 RAON 스튜디오에 새로 입사한 기획자 전준후라고 합니다. 새로운 프로젝트에서 스토리와 설정을 담당하고 있습니다. 앞으로 잘 부탁드립니다.

원근 : 안녕하세요. RAON스튜디오 기획파트에 새로 입사하게 된 김원근이라고 합니다.

다들 기획자신데 어떠한 계기로 게임 기획자가 되셨나요?

지용 : 예전부터 글쓰기, 음악, 그림(잘 못그리지만), 사진 등 어떤 것을 만들어 보여주고 그 반응을 지켜보는 것에 매력을 느꼈습니다.(좋은 반응 위주로) 게임기획은 저의 이런 스타일에 잘 맞는 직업이라 생각했고, 이는 지금까지도 제가 즐겁게 일하고 있는 이유인 것 같습니다.

준후 : 평소에 게임을 좋아하고 그 계기로 대학 시절 게임회사에서 아르바이트를 하게 된 계기로 기획자에 입문하게 되었습니다.

원근 : 대학생 때 건축 설계를 전공 하였습니다. 구조를 잡고 설계를 하는 데 재미를 느꼈고 취업 준비를 하다가, 친구의 소개로 게임 업계를 알게 되었습니다. 기획과 설계가 어느 정도 비슷한 부분이 있다는 것을 알게 되었고 게임 기획자에 흥미를 느껴 기획일을 하게 되었습니다.

어떠한 게임을 만들고 싶으신가요?

지용 : 알파고를 능가하는 AI를 지닌 NPC를 만들어 유저들과 평생동안 겨룰 수 있는 게임을 만들고 싶습니다.

준후 : 저는 스토리와 설정기획을 하는 걸 좋아합니다. 스토리와 설정이 수준 높다는 평가를 받는 게임을 만들고 싶네요.

원근 : 타이틀을 말하면 알 수 있는 게임을 개발하고 싶습니다. 예전에 지하철을 타고 이동하는데 앞에 사람이 제가 참여한 게임을 하고 있을 때 기분이 좋았습니다.

기획자가 아니면 게임 업계에서 어떤 직군을 해보고 싶으세요?

지용님 : 아트쪽을 해보고 싶습니다. 그림에 항상 관심을 가지고 있고 심미적인 표현에 대해서도 언제나 큰 관심을 가지고 있습니다.

준후 : 아트나 프로그래밍 모든 직군을 경험해 보고 싶지만 현실적인 이유로 그게 쉬울 것 같진 않네요.

원근 : 욕심이 많아서 그런지 이 직군 저 직군 다 해보고 싶습니다. 특히 프로그램 쪽 업무를 해보고 싶어요. 구조 잡고 설계하는 데 재미를 느꼈다고 말한 것처럼 한번 도전해보고 싶네요.

경력이 많으신 만큼 본인만의 회사 생활 노하우나 마인드 같은 것이 있을 거 같아요. 사우분들께 나만의 팁을 귀뜸해주세요.

지용 : 존중이 가장 중요한 것 같습니다.

준후 : 아직 남을 가르칠 만큼 숙련된 사람이 아니라고 생각합니다. 다만 업무 이전에 좋은 인간관계에서 좋은 회사생활이 나온다고 생각합니다. 그것을 위해 제일 중요한 건 기본적인 매너를 지키는 거겠죠.

원근 : 단체 생활엔 인간관계가 중요하다고 생각합니다. 사람들과 친해지면 그만큼 일할 때 재미있고 편하게 할 수 있다고 생각합니다

업무를 하다 보면 스트레스를 받을 수 있는데요. 저는 가끔 혼코노(혼자 코인 노래방)로 스트레스를 풀어요.^^ 여러분은 스트레스를 어떻게 해소하시나요?

지용 : 과거에는 저도 혼코노 스타일이었는데 언제부턴가 저에게 스트레스를 준 분과 함께 코인 노래방을 가는 것으로 바뀌었습니다.

준후 : 만화, 게임, 책, 영화 등 다양한 문화 콘텐츠를 즐기며 스트레스를 해소합니다. 출퇴근 길에 잠깐 잠깐 즐기는 게임이 큰 도움이 되네요.

원근 : 책을 읽거나 저도 혼코노로 스트레스를 푸는 편입니다. 아... 재미있는 영화나 예능을 보는 것도 저에겐 스트레스를 해소하는 데 크게 도움이 되는 것 같습니다.

언젠가 저처럼 기자가 돼 보는 체험을 하실 텐데 어떠신가요?

지용 : 그저 긴장됩니다.

준후 : 재미있을 것 같네요. 어떤 형태로든 새로운 사람을 만나고 생각을 나누는 건 좋은 경험이 될 것 같습니다.

원근 : 피할 수 없다면 즐겨야겠죠. 기자 체험은 피하고 싶지만... 시켜 주시면 열심히 할 자신은 있습니다.

어떤 기사를 쓰고 싶으신가요?

지용 : 사우분들의 취미나 특기가 실린 정보공유 코너를 생각해보고 싶으며, 서로가 서로의 고민을 듣고 상담해주는 품앗이 카운슬링 같은 힐링 코너도 흥미로울 것 같습니다~



준후 : 아마도 지금처럼 새로 오신 분과의 인터뷰가 될 것 같습니다.
 원근 : 개그에 은근히 욕심이 있어서 읽었을 때 소소하게 터질 수 있는 그런 기사들을 써보고 싶습니다.

슬슬 마무리 단계예요. 프로젝트WZ는 초기 단계인 만큼 기획의 발판을 디지털 텐데요. 게임빌에서 여러분의 미래는 어떠한 모습일까요?

지용 : 언제나 그렇듯 좋은 추억으로 남게 될 장밋빛 미래를 생각합니다. 제 주위의 모든 이들이 행복해지는 아름다운 모습만을 꿈꿉니다. 꼭 그래야 합니다. (활활)

준후 : 좋은 게임을 만들어 성공적인 서비스를 하고 이를 계기로 더욱 성장할 수 있는 미래가 되었으면 좋겠습니다.

원근 : 추후 출시도 하고 잘 돼서 라이브 서비스를 하며 재미있게 회사 생활을 하고 있었으면 좋겠네요~

마지막으로 독자분들께 남기고 싶은 한마디는?

지용 : 간만에 이런 고품격 인터뷰를 해보니 굉장히 신선했습니다. 더 붙어 앞으로 이곳에서 알고 배워야 할 것들이 많으니, 아무쪼록 잘 부탁드린다는 말씀 마지막으로 드려봅니다.

준후 : 좋은 계기로 게임빌에 합류하게 되었습니다. 앞으로 잘 부탁드립니다.

원근 : 좋은 계기로 게임빌에 입사하게 되었고, 새로운 인맥도 많이 쌓고 재미있게 일하고 싶네요!

글. 정주희 기자 / wjd5416@



나눔의 실천 게임빌-컴투스 지역 아동 공부방에 컴퓨터 교실을 선물하다!

게임빌-컴투스가 연말을 맞아 지역사회에 온기를 전했다. 지난 11월 30일, 게임빌-컴투스 임직원과 가족들 30여 명이 모여 서울시 관악구 소재의 사회복지시설 '다솜공부방'에 컴퓨터 교실을 조성하는 봉사활동을 진행했다.

'다솜공부방'은 서울대학교 법과대학 학생들이 모여 시작한 공부방으로, 1994년 시작해 어느덧 25년째 운영하고 있는 재능 기부 실천의 장소다. 주로 지역의 초등학교 아이들이 모여 방과 후 학습 공간으로 이용하고 있는데, 이번에 게임빌-컴투스가 보다 나은 교육 환경을 제공하고자 나선 것.

이른 시간부터 봉사활동에 참여한 게임빌-컴투스 가족들은 쾌적한 학습 공간을 위한 청소 및 페인트 작업을 진행했으며, 컴퓨터를 설치할 수 있는 원목 책상을 직접 만들었다. 또한 컴퓨터 교실에 사용될 PC 및 모니터 등 제반 기기 일체와 IT서적을 함께 기부했다.

이번 봉사활동에 참여한 양진석 사우는 "우리가 직접 만든 컴퓨터 교실을 통해 지역 아동들의 컴퓨터 활용 능력 및 정보 접근성 향상에 조금이나마 도움이 됐으면 좋겠다"며 "아이들이 더 나은 환경에서 학업에 열중하는 모습을 상상하니 더욱 보람이 느껴졌다"고 소감을 밝혔다.

앞으로도 게임빌-컴투스는 우리의 미래인 아이들이 마음껏 꿈을 펼칠 수 있도록 지원하고 지역사회에 보탬이 되는 기업이 되기 위해 최선을 다해 노력할 것을 약속드리며, 다가오는 새해에는 또 어떤 봉사활동으로 사회에 헌신할지 기대가 된다. 앞으로도 사우들의 많은 참여를 부탁드립니다!

글. 송준석 기자 / junsukms@





‘글로벌라이제이션’ 전문가 편
컴투스 글로벌라이제이션 2팀
‘알렉시 투쟁’ 파트장

먼저 간단한 본인 소개 부탁드립니다.

안녕하세요. 글로벌라이제이션2팀 유럽2파트를 맡고 있는 알렉시 투쟁입니다. 저는 프랑스 사람인데 한국이 좋아서 온 지 10년 정도 됐습니다. 하지만 매운 건 아직 잘 못 먹습니다. ^^

컴투스는 다양한 국가와 언어들로 게임을 서비스하고 있는데, 담당하시는 업무에 대한 설명 부탁드립니다.

우리 회사는 현재 160개 이상 국가에서 16개 언어로 게임 서비스를 제공하고 있습니다. 그래서 글로벌라이제이션팀에서는 다양한 국적을 가진 직원들이 현지화, 커뮤니티 운영 및 고객서비스를 담당하고 있습니다. 우리 회사의 게임은 전 세계 유저들을 대상으로 서비스하고 있어서, 언어와 문화에 맞게 현지화 작업이 필수적입니다. 여기서 ‘현지화’란 언어 번역과 그 나라의 문화에 맞게 게임 내용을 적용하는 일을 말합니다. 또한, 유저들이 게임을 계속 즐길 수 있도록 많은 사내의 팀들과 연계하여 페이스북, 유튜브, 인스타그램, 트위터, 디스코드, 트위치, VK, 텔레그램 등의 다양한 커뮤니티도 관리하고 있습니다.

컴투스에 오게 되신 계기와 어떻게 현재 직군에 입문하시게 되었는지 궁금합니다.

저는 프랑스와 스위스에서 법을 전공해서, 원래는 국제법 전문 변호사가 되려고 했습니다. 변호사가 되기 전에 관련 분야에서 일해보고 싶어서 법무법인에서 일했는데 제 길이 아니라는 생각이 들더군요. 그래서 제가 가장 좋아하는 게임 회사에서 일하면 행복할 것 같다는 느낌에 컴투스에 지원했고 일하게 됐습니다. 현재 하는 업무는 예전과 많이 달라졌어도 GDPR(유럽연합의 개인정보 보호법), 소비자보호법, 도박금지법 등 관련 문제가 업무에 영향이 미치기에 저의 법률 경력이 도움이 되고 있습니다.

유럽은 언어와 문화가 다양하면서도 EU라는 연합으로 뭉쳐 있는 특이한 지역입니다. 어떤 방식으로 현지 유저들과 소통하게 되나요?

예를 들어서 프랑스에서는 가톨릭 축일인 2월 2일에 크레페를 만들어 먹습니다. 유럽의 다른 나라에는 이런 전통이 없죠. 말씀하신 것처럼 유럽은 서로 가까이 있지만, 언어와 문화적 배경이 다른 곳입니다. 그러다 보니 언어별로, 나라별로 선호하는 커뮤니티 플랫폼도 제각각이라서 비중도 다르게 봐야 합니다. 물론 새로운 실험이 성공하는 경우도 있습니다. 지난 10월에 트위터에 ‘서머너즈 워’ 프랑스어 계정을 만들었는데 두 달도 안 되어 1만 팔로워를 얻었습니다.

글로벌라이제이션 직군은 게임 외에도 다양한 문화 콘텐츠 산업에서도 필요할 것 같은데, 게임회사에서 일하는 것이 어떤 특색이 있는지 말씀 부탁드립니다.

스마트폰을 통해 새로운 게임 환경이 보급되면서 이제는 게임을 출시할 때 전 세계 유저들을 대상으로 하는 것이 당연하게 되었습니다. 그래서 글로

벌라이제이션의 중요성은 앞으로도 계속되리라 생각합니다. 영화나 음악 같은 문화 콘텐츠와 비교해 게임은 출시 후 지속해서 유저들에게 긴밀한 서비스를 제공해야 합니다. 그 기간 또한 비교할 수 없을 만큼 길죠. 그래서 일하는 입장에서도 더 많은 지식을 얻을 기회가 늘어납니다. 게임회사에서 일하는 것은 유저들과 일하는 것입니다. 한 번 출시하면 수정할 수 없는 영화나 음악 같은 콘텐츠에 비해 게임은 유저들의 반응에 따라 게임 내용을 바꿀 수 있는 유동성이 있습니다. 게임회사에서 일하면 시시각각 변하고 있는 문화 트렌드에 민감해질 수밖에 없습니다.

컴투스의 ‘SWC’는 다른 모바일 개발사에서는 찾아볼 수 없는 세계적인 대회인데요. 이번 파리에서 열린 월드결선에서 인상적인 에피소드가 있으면 말씀 부탁드립니다.

이번 파리 월드결선에서 무엇보다도 관중들의 긍정적이고 명량한 태도가 제일 인상적이었습니다. 프랑스라 당연히 프랑스를 대표하는 Rosith 선수를 응원하는 사람이 많았는데, 탈락한 이후에도 다른 선수들의 플레이에 적극적으로 응원을 했습니다. 이런 좋은 현장에서 ‘서머너즈 워’를 사랑하는 1,500명의 열성 유저들의 열기를 느끼고 나니 업무에 더 많은 노력을 기울여야겠다는 다짐이 생겼습니다. 우리 컴투스 게임을 하는 유저들을 위해서요.

그렇다면 직무에서 필요한 핵심 역량은 어떤 것이 있을까요? 같이 근무하기를 꿈꾸는 분들께 조언이 있다면?

일단 담당할 국가의 언어와 문화에 대한 지식이 필수적입니다. 그리고 유저와 공감할 수 있는 역량 또한 중요하다고 생각합니다. 유저의 문의에 대응할 때 단순히 문의에 대한 것뿐만 아니라 유저의 상황을 이해하고 마음을 고려한 최적인 응대를 해야 하기 때문입니다. 또한 유저들이 게임을 계속 즐길 수 있도록 다양한 아이디어와 전략을 가지고 계신 분이려면 더할 나위 없습니다. 무엇보다 우리 컴투스 게임을 즐기며 유저의 입장을 이해할 수 있는 분이려면 함께 일할 수 있습니다. ^^

인터뷰에 참여해주셔서 감사드립니다. 끝으로 독자분들께 전할 소감 부탁드립니다.

인터뷰 기회를 주셔서 감사드리고 독자분들에게 글로벌라이제이션 업무에 대한 지식을 전달할 수 있어서 영광이었습니다. 앞으로도 팀원 분들과 같이 전 세계에서 컴투스 게임이 빛나도록 노력하겠습니다. 독자 여러분께 새해 복 많이 받으시고 게임 레벨도 많이 올리시길 기원합니다!



4인 4색의 매력적인 주인공들을 만나자! 러브 스토리 RPG '워너비챌린지'

'워너비챌린지'는 4인 4색의 매력적인 남자 주인공들과 패션 SNS 스타에 도전하는 로맨스 스토리 RPG이다. '워너비챌린지' 속에서 유저들은 대학생 모델 주인공이 되어 다양한 스타일의 옷을 입어보고, 남주들의 카드를 모으고 수집, 성장시킬 수 있다. 또한 성장에 대한 보상으로 남주들과 데이트를 즐기거나, 문자와 전화를 하는 등 실제 연애보다 더 심공하는 연애를 즐길 수도 있다. 이번 호에서는 여심을 설레게 하는 게임, '워너비챌린지'에 대해 일목 요연하게 정리해 드린다.

누가누가 더 멋질까?

'워너비챌린지'의 남주들은 인간이 아닌 여우와 도깨비들이다. 매력적인 이 존재들을 간략하게 정리하면 다음과 같다.

- 여주인공 - 나 (21살, 인간)
늘씬한 키에 매력적인 얼굴, 탑 모델인 엄마를 두고 부유한 집에서 살고 있는 여주인공. 겉보기에는 너무도 완벽해 보이는 여주인공이지만 실상은 그렇지 않다.
- 김태희 (300살, 밤도깨비)
단정한 외모에 깔끔한 성격, 이성적인 판단력을 지닌 서열 1위 도깨비.
- 유은결 (250살, 밤도깨비)
귀여운 외모와 성격과는 달리, 서열 2위의 능력자 도깨비.
- 강비오 (100살, 밤도깨비)
덩치는 크지만, 아직 100년밖에 되지 않은 서열 막내 도깨비.
- 하현 (400살 이상으로 추정, 여우)
다른 남주들과 다르게 유일하게 '여우'의 신분을 가지고 있다.

다양한 게임 모드가 들어있다

'워너비챌린지'는 '패션'과 'SNS'를 활용한 게임이다. 유저들은 다양한 의상을 쇼핑해 자신이 원하는 대로 마음껏 꾸미는 스타일링의 재미를 느끼게 된다. 또한 도깨비들과 함께 최고의 패션스타 '뮤즈원'에 도전하는 과정에서 각 스테이지 마다 요구되는 카메라 콘셉트에 맞춰 촬영을 진행한 뒤, 해당 사진을 SNS에 올려 목표 점수를 달성할 경우 재화 보상을 획득하고 다음 단계로 넘어갈 수 있다.

[촬영 모드]

- 촬영 스테이지
일반촬영(노멀모드)과 경예촬영(하드모드)로 구성되어 있다. 촬영 보상으로 경험치 재료인 붉은실과 골드 등을 획득할 수 있는데, 경예 촬영에서는 일반촬영에서 나오지 않는 진화 재료 획득이 가능하다.
- 촬영 연출
촬영한 사진(영원카드)을 SNS에 올려 스코어를 획득하고, 스코어에 따라 다음 스테이지로 이동하게 된다. 스코어는 영원카드, 카메라, 의상 점수를 합산하여 반영된다.

[스토리 진행 모드]

- 스토리 구성(메인스토리/ 그의 이야기/ 데이트)
촬영을 통해 메인 스토리를 감상할 수 있으며 게임을 플레이하며 획득한 블로그로 그의 이야기, 미션을 통해 획득한 러브포인트로는 4명의 남주 캐릭터와 데이트가 가능하다.
- SNS게시물/ 전화/ 특
기본 스토리 외에도 SNS에 사진과 글을 선택하여 게시할 수 있으며, 네 명의 캐릭터와 전화도 하고 특을 보내며 알콩달콩한 재미를 느낄 수 있다.

[카드 소환 및 진화]

- 성장 - 영원소환
영원(카드)소환을 통해 5등급(N/NH/R/SR/SSR)의 영원카드와 SR조각, SSR조각을 획득 할 수 있다. 선별소환을 통해서는 소환 결과를 확인 후 그 중 유저가 원하는 카드를 직접 선택할 수 있다.
- 성장 - 영원카드
카드 등급에 따라 최대 성장 가능 레벨이 다르며, 카드의 레벨은 일반촬영 모드에서 획득한 붉은 실 등 재화를 사용해 올릴 수 있다. 카드가 'LV.10' 이상이 되면 카드 속 별의 개수를 늘리는 성급 성장을 할 수 있는데, 성급 성장을 하면 카드의 능력치도 함께 올라가게 된다.
- 진화 : 경예촬영모드에서 획득한 재료를 통해 카드를 진화할 수 있으며, 진화 시 다른 이미지의 카드로 변경. (성급과 진화는 다른 개념이라는 것을 기억하자!)

이 외에도 유저들간에 '좋아요 대결'을 펼치는 성장 PvP도 있으니 내 최애 캐들을 마음껏 뽐내보자!

지금 바로 플레이하자

'워너비챌린지'는 매력적인 훈남들과의 '두근두근 러브 스토리'와 함께 여주인공을 패션 스타 '뮤즈원'으로 성장시키는 로맨스 스토리 RPG이다. 게임의 목적을 달성하기 위해 캐릭터들을 멋지게 꾸미는 '시각'이 게임을 즐기는 큰 요소지만, 초초화 성우진이 귀속을 달콤하게 채워주는 '청각'도 이에 못지 않게 중요한 요소다. '읽는 재미'와 '보는 재미'에 '듣는 재미'까지 준비한 '워너비챌린지'가 많은 유저들에게 오랫동안 사랑받기를 기원해 본다.

글. 최지원 기자 / gichoi@





국민 모바일 야구 게임 게임빌프로야구 슈퍼스타즈가 돌아왔다

지난 11월 26일, 국내 1,700만 다운로드를 달성한 국민 모바일 야구 게임 '게임빌프로야구' 시리즈의 신작 '게임빌프로야구 슈퍼스타즈'가 국내 출시했다. 다양한 게임성과 아기자기한 캐릭터, 방대한 스토리가 장점인 캐주얼 야구 게임으로 올드팬들의 향수와 최신 게임 유저들의 눈높이를 만족시키기 위해 지난 3년간 50여 명의 게임빌 개발진들이 심혈을 기울인 작품이다. '게임빌프로야구 슈퍼스타즈'는 유저들이 구단주가 되어 전 우주를 무대로 최고의 트레이너를 영입해 '나만의 선수'를 성장시키고 최고의 선수들로 구성된 '나만의 팀'을 만들어 우주를 배경으로 한 리그에서 우승을 이뤄내는 것을 최종 목표 하는 게임이다. 기자는 이번 호에서 6년 만에 새 시리즈로 돌아온 '게임빌프로야구 슈퍼스타즈'를 플레이해보고 '게임빌컴투스뉴스' 독자 여러분께 소개하고자 한다.

★ '게임빌프로야구 슈퍼스타즈' 시작하기

'게임빌프로야구 슈퍼스타즈'를 시작하면 기본적인 조작법을 익힐 수 있는 튜토리얼이 시작된다. 그래픽은 풀 3D로 바뀌었지만, 이전 시리즈부터 이어진 SD 스타일 캐릭터 디자인 감성은 여전히 남아있다. '게임빌프로야구 슈퍼스타즈'를 시작하면 메인화면은 로비에서 시작된다. 그중 눈여겨볼 만한 메뉴가 있는데 바로 좌측 하단에 있는 '트레이너'(전작 마선수) 메뉴이다.

트레이너

트레이너인 마선수는 선수를 훈련시키고, 경기에 활용 가능한 슈퍼스킬을 전수해주는 등 게임 속에서 다양한 역할을 한다. 유저들은 포지션과 등급, 육성 선수와의 상성을 고려하여 트레이너 덕을 효율적으로 구성해야 좋은 선수를 육성할 수 있다.



트레이너들은 강화와 레벨 업을 통하여 좋은 효과를 얻을 수 있는데 레벨은 게임을 하면서 나오는 경험치 아이템으로 올릴 수가 있고 강화는 아이템을 사용하거나 같은 트레이너를 합치면 된다. 유저들은 '게임빌프로야구 슈퍼스타즈'를 통해 선수들을 키우는 재미와 동시에 트레이너를 키우는 재미도 함께 맛볼 수 있을 것이다.

★ '게임빌프로야구 슈퍼스타즈'의 핵심 콘텐츠 '나만의 선수'

튜토리얼이 끝나면 '나만의 선수'를 성장시키는 육성 모드로 들어간다. 나만의 선수 육성은 6주간 진행되며 1주에 4턴씩 총 24턴이 주어진다. 선수는 주어진 턴마다 '연구소', '훈련장', '구단 사무소', '숙소' 등의 시설을 이용해 6가지 기본 훈련을 진행할 수 있다. 선수 육성이 끝나면 선수 평가를 받게 되고 선수의 등급이 책정되는데, 포지션별 가산점이 있는 능력치와 스킬이 존재한다. 나만의 선수 육성은 한 명만 키워서는 안 된다. 모든 포지션의 선수들을 육성해서 자신의 팀을 만들어야 하기 때문이다. 또한 선수를 키울 때 매번 똑같은 것이 아니라 트레이너와 육성하는 팀에 따라서 다양하게 육성을 해야 한다. 트레이너가 강할수록 선수의 능력치도 뒤따라오는데 전작과는 다른 다양한 육성 방법이 유저들에게 매력적으로 다가오리라 생각된다.



★ 지루할 틈 없는 다양한 경기 콘텐츠

'게임빌프로야구 슈퍼스타즈'는 나만의 선수 육성 시스템 외에도 '플래닛 리그', '슈퍼스타 리그', '데일리 매치' 등의 다양한 경기 콘텐츠를 즐길 수 있다.

플래닛 리그(시즌 모드)

'플래닛 리그'는 과거 게임빌 프로야구 시리즈의 나만의 선수 키우기를 하면 할 수 있었던 '시즌 모드'와 같다. 이번 시리즈에서 나만의 선수 키우기와 시즌 모드가 분리되어 출시되었다. 전작 시리즈에서 우리가 봤던 마선수들이 많이 배치되어 있어 추억을 떠올리며 게임을 즐길 수 있다. 플래닛 리그는 은하계 7개의 행성에서 개최되는 야구 리그로 나만의 선수를 2명 육성하면 오픈되는데 총 21단계로 구성되어 있고 유저들은 전작 시리즈보다 더욱 더 어려운 적들을 상대해야만 한다. 또한 다른 경기 모드와 달리 긴 경기 일정을 통해 포스트 시즌에 진출하는 팀을 가려내며 리그 경기가 종료되면 상위 팀 간 토너먼트를 진행하게 된다.

슈퍼스타 리그(대전 모드)

'슈퍼스타 리그'는 우주 최대, 최고의 야구 리그로 수많은 구단과 순위를 경쟁하는 대전 모드이다. 8명의 나만의 선수를 육성하면 오픈된다. 슈퍼스타 리그에서는 다른 유저들이 키운 팀과 서로 대결을 할 수 있으며 실시간 대전은 아니지만 다양한 팀들과의 대결도 가능하다. 리그에 참여하면 달성한 리그 등급에 따라 '일일 보상'이 지급되며 2주간 진행되는 시즌이 끝나면 '시즌 보상'이 지급된다. 리그 등급은 크게 '비기너', '루키', '마이너', '메이저', '레전드'로 나뉜다. 경기 결과에 따라 점수가 변동되고 한 시즌이 끝나면 승패에 따라 '리그 점수'가 변동된다. 전작 시리즈에 없었던 랭킹 시스템이 추가되어 유저들끼리 경쟁을 할 수 있는 좋은 콘텐츠라고 생각한다.

데일리 매치

'데일리 매치'는 매일 주어진 도전 과제를 플레이하는 형식으로 나만의 선수를 1명 육성하면 오픈된다. 미션에는 '홈런 레이스', '역전 드라마', '3이닝 풀카운트'와 같은 다양한 미션이 존재하며 3개의 게임이 랜덤으로 결정된다. 이 미션들을 클리어한다면 게임에 도움이 되는 '골드'와 '트레이너 유전자' 등의 아이템을 얻을 수 있으므로 매일 매일 꼭 해야 하는 콘텐츠다. 데일리 매치는 기존 야구 규칙의 틀을 깨고 재미있는 새로운 규칙을 적용하여 즐겁게 플레이할 수 있는 콘텐츠인데 하루에 딱 3번 밖에 못한다는 점이 정말 아쉽다.

★ 마치며...

'게임빌프로야구 슈퍼스타즈'를 플레이하면서 기자는 마치 초등학교 때로 돌아간 느낌을 받았다. 그 시절 '게임빌프로야구'와 함께했던 추억들이 새록새록 떠올랐기 때문이다. 이번에 출시한 '게임빌프로야구 슈퍼스타즈'는 기자와 같이 예전의 향수를 기대하며 플레이하는 사람이 많으리라 생각한다. 그런 기대만큼 유저들과 잘 소통하고 운영하여 유저들이 재미있게 즐길 수 있는 이른바 갯쟁이 되기를 바라며 글을 마친다.



가족 같은 분위기의 게임빌 '비즈3팀'을 소개합니다

안녕하세요. 우선 비즈 3팀에 대해서 소개 부탁드립니다.

장현이 : 비즈3팀은 '빛의 계승자', '크리티카: 천상의 기사단', 'NBA NOW', '크로매틱소울'을 담당하고 있습니다. 기본적으로 팀원들이 각자 맡은 프로젝트의 사업과 운영을 모두 담당하고 있습니다. HIVE, 정책, 마켓관련 이슈 등 팀 포괄적 업무의 경우 팀 내에서 함께 의견을 나누기도 합니다.

팀원분들이 각자 비즈3팀에서 맡고 있는 역할과 별명을 소개해주세요!

김예린 : 안녕하세요. '빛의 계승자' 담당하다가 휴직 중인 김예린이라고 합니다. 비즈 3팀의 '예쁜대리님(자칭)'을 맡고 있습니다.

박지현 : '크리티카: 천상의 기사단' 담당하고 있습니다. '작사(작고 사나움)'를 맡고 있습니다.

최혜진 : '빛의 계승자'를 담당하고 있습니다. 별명은 '복수할 거야' 입니다. 조용한데 가끔씩 폭발할 때가 있어서 팀원들이 붙여줬습니다.

최서영 : '빛의 계승자' 담당하고 있습니다. '사다리 여왕' 입니다. 별칭 사다리를 탈 때마다 걸려서...

김민호 : 'NBA NOW' 담당하고 있습니다. 막내입니다. '마이츱'입니다.

이슬기 : '크리티카: 천상의 기사단'을 담당하고 있습니다~! 워너비 파이팅! 별명은 'VIP(베리 이상한 피플)' 이네요.

육선화 : '빛의 계승자'를 담당하고 있습니다. '윙크남여친' 입니다.

장현이 : 비즈3팀 보육원 원장정도로 생각해주시면 됩니다. '대장님'이라고 불리고 있어요.

배현석 : 안녕하세요. 늑음을 담당하고 있습니다. '크리티카: 천상의 기사단'을 같이 담당하고 있고, 치여 살고 있어요.

장규삼 : 비즈3팀이었던 장규삼이고요. '크로매틱소울' 담당하고 있습니다. 별명은 '배신의 아이콘'이 되었네요.

송주호 : 'NBA' 담당하고 있습니다. 노잼개그도 맡고 있습니다. 행복한 결혼 생활 중입니다!

★(오른쪽 뒤부터 시계방향) 이슬기 사우, 육선화 대리, 박지현 대리, 최혜진 사우, 배현석 차장, 김예린 대리, 김민호 사우, 송주호 사우, 장현이 팀장, 장규삼 사우, 최서영 사우



인터뷰에 비즈3팀 모두 참여해 주셨는데, 팀 분위기가 매우 좋아 보여요. 비즈3팀의 장점이나 독특한 문화가 있을까요? 자랑해주세요.^^

김예린 : 나이나 직급 차가 무색한.. America 스타일입니다.

배현석 : 의견을 바로 바로 편하게 나눠서, 일이 빨리 진행되는 편입니다. 사무실이 비즈3팀끼리만 있는 공간이라서 의사결정이 빠릅니다.

장현이 : 다른 팀에 가거나 퇴사하셔도 단체 카톡방에서 함께 친목을 다지고 있습니다.

김예린 : 독특한 점이 있다면, 회식 담당자가 돌아가면서 정해지고, 담당자가 정하는 메뉴, 장소, 날짜로 회식을 진행합니다. 못 가면 어쩔 수 없어요.

각자 맡으신 게임에 대해 소개해주시겠어요?

김예린 : '크리티카: 천상의 기사단'입니다. 개발사 FUNFLOW에서 만든 다크 판타지 수집형 RPG입니다. 다양한 캐릭터와 세계관이 장점이고, 다른 수집형보다 그래픽이 우수하고, 담당자인 저희들이 이벤트를 많이 신경 쓰고 있기 때문에 유저와의 소통으로는 어디에도 지지 않는 게임입니다.

이슬기 : '손안의 초(超)액션! 한계가 없는 액션 RPG!' '크리티카: 천상의 기사단!' 16개의 다양한 클래스, 입맛에 맞는 다양한 캐릭터를 골라서 키워보세요! 6년째 서비스 중인 게임이기 때문에 안정적이라는 장점이 있습니다. 이벤트를 많이 하고, 액션 RPG가 많이 사라졌는데, 글로벌에서 가장 성공한 액션 RPG라고 생각합니다.

김민호 : 'NBA NOW' 줄여서 '노바'라고 부르고 있습니다. 공식라이선스를 가지고 만든 게임이고, 선수를 뽑아서 팀을 만드는 농구 게임입니다. 캐주얼한 세로형이 특징입니다. 좋은 게임을 만들려고 노력 중입니다.

사업, 운영을 담당하는 팀이라서 다른 부서와의 협업이 중요한 것 같아요. 타 부서와 커뮤니케이션을 할 때 가장 중요시 생각하는 점은 무엇인가요?

김예린 : 성질을 부리지 말자.

장현이 : 최대한 부드럽게 말하라고 합니다. 텍스트로 이야기를 해도 상대방은 다 느끼니까요. 유관 부서가 일하기 편한 방법을 고르는 경우가 있는데, 어떤 것이 프로젝트에 도움이 되는지 생각해서 그쪽으로 논의를 많이 하라고 늘 강조합니다.

각자 프로젝트를 진행하면서 기억에 남는 에피소드가 있나요?

최서영 : '빛의 계승자' 유저분들이 선물을 많이 보내주십니다. 게임 캐릭터를 실제로 만들어서 보내주신 적도 있어요. GM캐릭터인 '숲성계'를 탈실로 만들어서 보내주셨었어요. '빛의 계승자'의 스토리와 서번트를 많이들 좋아해 주시는 계승



자님들이 많아서 그 점이 기억에 많이 남습니다. 옷을 보내주신 분도 있었는데, 바지를 보내셨더군요. 답례로 바지 장비를 드리는 이벤트를 한 적도 있어요.

장규삼 : '크로매틱소울'은 대부분이 중국 유저라 반응이나 동향을 보기가 힘든데, 한국 공식 카페에서 4년 넘게 꾸준히 남아계시는 오래된 유저분들이, 다소 단순하다고 볼 수 있는 이벤트가 올라와도 늘 '감사합니다' 댓글을 보면 더 열심히 해야겠다고 느낍니다. 유저분들에게 늘 감사합니다.

일하면서 가장 보람을 느낄 때는 언제인가요?

장현이 : 노력한 것이 성과로 이어질 때입니다. 지표가 잘 나오는 것이 가장 행복합니다.

김예린 : 이벤트를 한 달 주기로 준비하는데, 공개했을 때 반응이 좋을 때.

사보를 보고 있는 사우님들께 한 말씀 부탁드립니다.

최혜진 : 심심하면 비즈3팀 놀러 오세요. '빛'계도 하세요. C동 6층입니다. '숲성계'도 있어요!

이슬기 : 워너비 굿즈 많이 만들어주세요.

육선화 : 새해 복 많이 받으시고 2020년 하고자 하는 일들 잘되시길 바랍니다.

송주호 : Happy New Year.

장현이 : 다음 호 사보 모델로 이슬기 추천합니다.

마지막으로 장현이 팀장님께서 비즈3팀 동료분들께 하고 싶은 말이 있다면?

장현이 : 말 좀 잘 들어라! 건강이 안 좋은 친구도 있고, 이것저것 일이 많은 편인데 2020년에는 다들 건강 챙겼으면 좋겠다. 영양제도 먹으면서... 내년에도 성과를 잘 낼 수 있는 3팀이 됐으면 좋겠다. 우리 비즈3팀 항상 건강하고 모든 면에서 풍족하자!

글. 허채령 기자 / chaeryunghuh@



회사의 가치를 알리고, 내일을 만들어가는 사람
게임빌-컴투스 경영관리본부 IR실 '김동수 이사' 편

김동수



안녕하세요, 독자분들에게 자기소개 부탁드립니다.
안녕하세요. 게임빌과 컴투스 양사의 IR을 맡고 있는 김동수입니다. 저는 미국 남캘리포니아에서 자란 1.5세대 교포이고 현명한 와이프와 착하고 아름다운 두 딸과 행복한 삶을 살고 있는 40대 가장입니다.

IR실에서 주로 어떤 업무를 하시는지 궁금합니다.
IR (Investor Relations)의 주 업무는 회사의 경영 현황(재무, 사업현황, 사업전략, 투자 등)과 회사가 종속되어 있는 환경의 변화(기술 및 산업 등)를 당사의 주주 및 다양한 주식시장 참여자들과 공유하고 소통하는 것입니다. 그리고 회사의 주요 의사결정사항 및 사업전략 등을 법규에 따라 공시를 하고 이를 통해 시장과 소통하는 업무도 진행하고 있습니다.

업무상 해외 투자자도 굉장히 많이 만나실 텐데요. 해외 투자자가 생각하는 게임빌-컴투스는 어떠한가요?
컴투스는 연간 500회 이상의 투자자 미팅을 진행하고 있으며, 그중 외국 투자자 미팅 비중이 50% 수준에 이르는 글로벌 기업입니다. 해외 투자자들은 공통적으로 게임빌-컴투스의 글로벌 사업 역량과 IP 전략에 대하여 많은 질문과 분석을 하고 있으며, 특히 '서머너즈 워'라는 글로벌 게임을 성공적으로 세

계 시장에 안착시키고, 지난 5년이 넘는 시간동안 지속적으로 게임을 성장시킨 회사의 개발 및 사업적 역량을 매우 높이 평가하고 있습니다. 그리고 향후 '서머너즈 워'와 같은 글로벌 성공이 또 다시 나올 것이라 기대하고 있습니다.

어떤 계기로 모바일 게임 업계에서 일하게 되셨는지 궁금합니다.
저는 14년 동안 OO전자 IR, 미래전략실, 무선사업부에서 근무한 경험을 가지고 있으며, 특히 무선사업부에서는 구글, 페이스북, 아마존, 알리바바 등 글로벌 IT기업들과의 사업협상(Business Development) 업무를 총괄하였습니다. 다양한 IT 파트너들과 사업협상을 진행하면서 모바일 콘텐츠 사업의 필요성과 미래 가능성을 배우게 되었고, 2017년 게임빌-컴투스에서 기회를 주셔서 함께하고 있습니다.

이사님께서 가장 좋아하는 게임은 무엇인지 궁금합니다. 더불어 게임 팀도 말씀해 주세요.
제가 가장 좋아하는 게임은 '서머너즈 워'입니다. 회사 입사 후부터 꾸준히 플레이하고 있으며, 최근에는 회사 동료들과 함께 열심히 활동하고 있습니다.

결국, 좋아하는 사람들과 같은 관심사를 가지고 함께 노는 것이 저에게는 가장 중요한 Motivation이며, 게임을 즐기는 Tip입니다.

IR실에서 세우고 계신 2020년 목표에 대해 이야기해주세요.

IR실원 분들과 공유한 2020년 목표는 '행복한 Master로 성장하기'입니다. 먼저 업무적으로는 자신이 기존에 하고 있는 업무나, 새로운 업무 중 한 가지를 선정하여 해당 업무 분야에서 Master가 될 수 있도록 공부하고 노력하는 것이고, 두 번째 목표는 각 개인이 가장 행복한 시간을 보낼 수 있는 활동을 최소한 주 1회 즐기는 것입니다. 이를 위해 실원들이 부담없이 즐길 수 있도록 업무 시간 배분을 약속했습니다.

마지막으로 2020년 새해를 맞아 독자분들께 덕담 한마디 부탁드립니다.

게임빌, 컴투스, 그리고 GCP 가족 여러분, 2020년 새해에도 행복하시고, 늘 건강하시며, 더 많은 시간을 우리의 주위를 살피며 봉사하고 공유를 할 수 있는 여유가 있는 삶을 살아가시길 기원합니다.

글. 이나래 기자 / narae.lee@



연말 맞이 보안 이벤트!

'빙고판 필 무렵'

어느덧 12월도 지나고 2020년 새해가 밝았다. 지난 12월에는 다양한 사내 행사가 진행되어 회사 생활의 활력을 불어넣었는데, 그중 조금은 특별한 행사가 있었다. 이번 호에서는 정보보호실에서 진행한 연말 보안 이벤트에 대해 독자 여러분께 전해 드린다.

신선한 보안 이벤트

모바일게임을 만드는 게임빌-컴투스에서 정보 보호는 아주 중요한 부분이다. 유저들의 정보를 철저히 지키고 관리하기 위해서는 사내 임직원들의 보안 의식이 밑바탕 되어야 한다. 이를 위해 정보보호실에서는 월별로 정보 보호 활동 및 필수 교육을 통해 보안 관련 지식을 전파하고 수시로 사내를 돌며 실제적인 보안 점검을 실행하는데, 게임회사답게 연말을 맞아 정보 보안의 중요성을 더 쉽게 인식할 수 있도록 빙고 형식의 게임을 준비했다.

보안의 최고수는 누구?

정보보호실에서는 지난 1년간 사내 그룹웨어에 게시한 보안정보 공지글을 읽으면 풀 수 있는 문제지를 임직원들에게 배포해 본선 진출자를 가렸다. 보안 퀴즈 예선전을 만점으로 통과하고 추첨을 통해 올라온 본선 진출자는 모두 20팀. 행사장에는 본선 진출자들을 응원하기 위해 많은 사우가 모여 응원전을 펼쳤고, 가장 먼저 5개의 빙고를 완성한 컴투스 테크PM 팀 정병용 과장이 1등을 수상하며 개인 상품과 팀 회식비를 모두 얻은 우승자가 되었다.

가족이 만들어낸 우승자

정병용 과장은 "빙고 본선 전날 집에서 와이프와 함께 만든 빙고 답안지로 1등을 하게 되어 와이프에게 정말 고맙게 생각한다. 또한 이번 이벤트를 계기로 정보 보안 전문가가 된 기분이다. 사내 직원들에게 뜻깊은 추억을 만들어 준 정보보호실 직원분들에게 감사 인사를 드린다."고 말했다.

새해에도 계속되는 보안 실천

행사를 준비한 정보보호실 김경연 실장은 "정보보호 이벤트로 시작한 '빙고판 필 무렵'에 보여준 임직원의 관심과 열정으로 사내 보안 수준이 향상될 기대한다."며 2020년 새해에도 사내의 모든 임직원이 정보보호에 관심을 가질 수 있도록 정보보호팀의 노력은 계속될 예정이라고 전했다.

글. 정보라미 기자 / brm1015@



“나는 달에 착륙한 첫 번째 비글이야!” 스누피, 달에 간 사연.

지금으로부터 50년 전, 인류는 달 착륙이라는 위대한 도전에 성공했다. 이 역사적인 순간, 인류의 옆에는 스누피가 함께 있었다. 찰스 슐츠에 의해 탄생한 4컷 연재만화의 주인공이었던 찰리 브라운과 스누피는 1969년 아폴로 10호의 사령선과 달 착륙선의 이름이 되었고, 같은 해 출발한 아폴로 11호는 인간의 달 착륙을 실현했다.

어쩌다 스누피가 달까지 가게 된 걸까? 냉전 당시, 소련과의 경쟁 구도에 들어선 미국은 우주 개발 사업, ‘아폴로 계획’을 추진하였고 아폴로 1호 발사 시험을 감행하게 된다. 이 과정에서 우주비행사 3명이 목숨을 잃는 안타까운 사고가 발생하게 되는데, 이에 나사는 안전 의식을 높이기 위한 새로운 안전 프로그램을 만들게 된다. 바로 이 ‘세이프티 프로그램’의 마스코트로 선정된 게 당시 엄청난 인기를 누리고 있던 스누피라고. 대중으로부터는 친근감을, 관련 종사자들에게는 안전 프로그램의 중요성을 강조하고자, ‘우주 비행사 스누피’가 탄생하게 된 것이다.

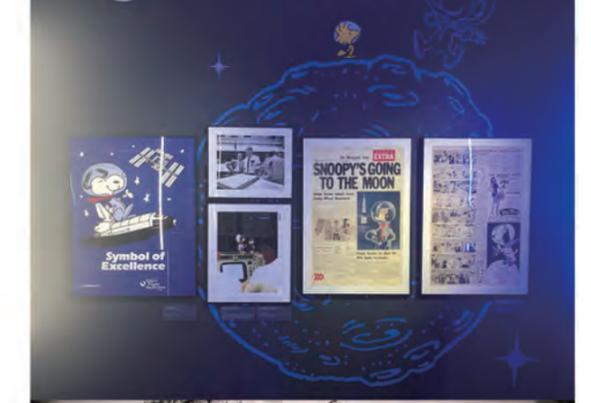
스누피? 스누피! 관람평

이런 역사적 사건에 스누피가 함께했다는 증거를 살펴볼 수 있는 전시회가 바로 이번 스누피 달 착륙 50주년 기념 한국 특별전이다. 전시회 입구를 들어서면 몽환적 느낌의 조명으로 둘러싸인 우주선을 통과하게 된다. 본격적인 스누피와의 만남에 앞서 기대감을 끌어올려 주는 공간으로 나도 모르게 휴대폰을 꺼내 들고 카메라 앱을 실행시키게 되었으나, 조명 특성상 그 몽환적인 분위기를 사진에 담아내기란 쉽지 않았다. 잘못 찍으면 공포 영화의 한 장면으로 보일 수도 있으니 좋은 각도를 잘 찾아 찍어야 한다. 통로를 지나면 스누피가 우주비행사가 된 사연과 우주 비행에 관한 간략한 배경지식들을 배울 수 있다. 피너츠 캐릭터를 좋아하는 사람뿐 아니라 우주에 관심이 있는 어린이 관람객들에게도 좋은 공부가 될 수 있을 것 같다. 그래서인지 도란도란 얘기를 나누며 관람하는 가족 단위의 관람객이 많이 보였다.

전시회는 다양한 아티스트들의 작품이 많아 관람하는 내내 알찬 시간이었다. 70년 동안이나 우리 곁에서 따뜻함을 전해준 스누피는 다양한 매체를 통해 재창조되어 무한한 상상력을 바탕으로 발전하는 한국 현대미술을 경험할 수 있는 좋은 매개체가 되어 주었다. 강강훈, 김경기, 노상호, 박승모 등 한국의 현대미술을 이끌고 있는 19명의 작가들과 해외의 피너츠 캐릭터로 작업한 케니 샤프(Kenny Scharf)와 앙드레 사라이바(André Saraiva)의 회화, 걸음을 옮길 때마다 귀여운 스누피와 친구들 캐릭터의 아기자기한 분위기가 뽐뽐하는 포토존까지, 구석구석 감탄을 자아내는 다양한 작품들이 가득하다. 만약 관람을 망설이고 있는 분이 계시다면 적극 관람을 추천드린다. 귀엽고 알찬 콘텐츠들로 눈과 카메라가 바빠 움직이는 걸 느끼실 수 있을 것이다.

마치며...

스누피 특별전은 기발한 아이디어가 돋보였던 작품들 덕에 걸음걸음마다 눈이 정말 즐거웠고, 독창적인 감성과 다양한 아이디어를 엿볼 수 있는 좋은 기회였다. 연령대나 성별에 상관없이 누구에게나 사랑받는 캐릭터이니만큼 스누피를 좋아하거나 관심이 있는 사람이라면, 어린 자녀가 있는 가족이라면 후회하지 않을 선택이라고 말씀드리고 싶다. 추운 날씨 따뜻한 실내에서 마음까지 몽글몽글해지는 스누피 전시회에 꼭 한번 가보길 추천드린다.



어린 시절의 추억 스누피를 만나다

‘스누피’ 이름만 들어도 친근하게 다가오는 이 작은 녀석은 동글동글하고 귀여운 외모에 세계에서 가장 유명한 강아지 캐릭터이다. 할리우드 명예의 거리 입성자이자 미국 항공우주국 나사(NASA)의 세이프티 마스코트로서 활약하는 스누피를 이제 전시회를 통해서도 만나볼 수 있게 되었다. 2019년 10월 17일(목)부터 2020년 3월 1일(일)까지 잠실 롯데뮤지엄에서 진행되는 스누피 달 착륙 50주년 기념 한국 특별전에서는, 반세기 전 달 착륙의 순간을 함께한 캐릭터 스누피와 인류의 꿈이 펼쳐지는 우주를 주제로 한 특별 전시회가 진행된다. 국내외 유명 아티스트들도 참여한 이번 전시회는 예술가들의 시선을 통해 우주를 향한 인류의 꿈을 공유하고 빛나는 아이디어를 기반으로 제작된 여러 전시물들을 실제로 볼 수 있다.

스누피의 아버지, 찰스 먼로 슐츠.

미국 미네소타주 미니애폴리스에서 태어난 찰스 먼로 슐츠(Charles Monroe Schulz)는 어린 시절부터 만화가의 꿈을 꾸며 성장했다. 고등학교 시절에 만화와 관련된 수업을 이수한 찰스 슐츠는 1945년 군 제대 후 고향으로 돌아와 가톨릭 만화 잡지인 『타임리스 토픽스 Timeless Topix』에서 만화 레터링 작업을 시작한다. 또한 찰스 슐츠는 본인의 모교에서 강사로 재직하면서 찰리 브라운(Charlie Brown)과 라이너스 마우러(Linus Maurer), 빨간 머리 소녀 등을 만나게 되었고, 이후 이 인물들은 피너츠(Peanuts)의 중요한 캐릭터로 자리 잡는다. 1950년 찰스 슐츠는 만화가의 꿈을 이루기 위해 자신의 만화 샘플을 뉴욕의 『유나이티드 피쳐 신디케이트 United Feature Syndicate』에 보냈다. 이후 1950년 10월 2일부터 찰스 슐츠는 ‘피너츠’라는 이름으로 미국 전국 일곱 개의 신문에 그의 만화를 연재하기 시작한다. 2000년까지 50년 동안 하루도 빠짐없이 신문을 장식한 피너츠는 75개국 2,600개 이상의 신문에 실렸고, 40가지 이상의 언어로 번역되어 하루 3억 6천만 명의 독자를 만나는 가장 사랑받는 만화로 자리 잡았다.

UX & UI Story

'UX & UI Story'는 게임 유저가 자연스럽게 게임의 재미 속으로 빠져들게 하는 UX(User Experience)와 UI(User Interface)의 다양한 방법론을 독자들에게 전달하기 위해 게임빌 'UX팀'에서 기획한 코너입니다. 앞으로 독자들의 많은 관심 부탁드립니다.

★ 아무리 좋은 내용이라도 보이지 않으면 읽지 않는다! 글자의 크기 [Font Size]



★ 글자는 UI 디자인의 중심이다.

커뮤니케이션은 UI 디자인에 있어서 매우 중요한 역할을 담당한다. 웹이나 모바일 앱, 게임 등 어떤 것을 디자인하더라도 창작된 콘텐츠는 명확하게 그 의도와 목적을 사용자에게 전달해야 한다. 이러한 사용자와의 커뮤니케이션에 있어서 글자는 매우 중요한 역할을 하기 때문에, UI 디자이너는 글자를 표현하는 방식에 대해 깊은 이해가 필요하다. 물론 UI를 디자인하는 것은 플랫폼마다 추구하는 모습과 표현 방법에 차이가 존재한다. 그러나 글자가 UI 디자인의 중심이라는 원칙은 예외 없이 동일하게 적용된다. 결국 화면에서의 커뮤니케이션은 글자를 통해 발생되고, 이때 글꼴은 언어의 UI가 되기 때문이다. 유명한 웹 표준 개발자 중 한 명인 미국의 디자이너 '카메론 몰(Cameron Moll)'은 2006년 9월 텍사스 델러스에서 열린 '웹 마스터 잼 세션'을 통해 좋은 디자이너와 훌륭한 디자이너의 차이를 설명하면서, 글자에 대해 '좋은 디자이너는 글자를 콘텐츠로 생각하지만 훌륭한 디자이너는 글자를 UI로 다룬다'라고 언급하였다. 다시 말해 글자가 어떠한 기능적인 역할을 수행할 때 그것은 UI가 되며, 결국 모든 UI 디자인은 글자와 관련이 있는 것이다. 만약 이 내용이 납득이 가지 않는다면 '미세요'라고 적힌 당기는 문손잡이를 보았을 때 무의식적으로 느껴지는 혼란에 대해 생각해 보면 될 것이다.

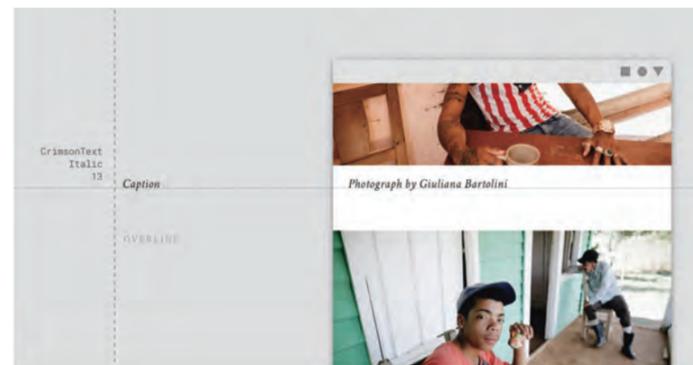
★ 하지만 게임개발 현장에서의 취급은 그다지 좋지 못한 '글자의 표현'

많은 프로그래밍 언어 서적에서 가장 처음 소개하는 예제가 무엇인지 알고 있는가? 그것은 바로 'Hello, world!'라는 문자를 출력하는 것이다. 이것은 프로그래밍 언어를 배우는 첫 번째 단계로써 일종의 암묵적인 룰이 되었다. 그야말로 프로그래머들에게는 창조적 첫걸음이 되는 예제인 것이다. 즉, 프로그래밍을 통해 어떠한 창조물을 만드는 가장 기초적이고 기본적인 기능은 화면에 글자를 출력하는 것이다. 그만큼 구현 난이도가 매우 낮기 때문에 기능만 놓고 보자면 개발 중 주요 이슈가 될 만한 사항이 거의 없다고 볼 수 있을 것이다. 그러다 보니 글자를 표현하는 문제에 대해서는 더욱 신경을 쓰지 않게 되는 것이 게임 개발 현장에서의 현실이다. 심지어 게임의 내용을 최대한 보여주기 위해 글자의 크기를 레이아웃에 맞춰 줄여주는 기능(게임 엔진에서 제공)도 서슴지 않게 사용하기도 한다. 하지만 다양한 게임 콘텐츠의 내용을 설명해주는 '도움말'이나 스킬의 효과를 추가로 설명해주는 '툴 팁(Tooltip)'이 있더라도 글자가 작아 내용을 보기 어렵다면 이것이 과연 게임을 플레이하는 유저들에게 도움이 될 수 있을까?

★ 작은 화면에서도 제대로 보이는 글자는 콘텐츠와 유저의 가치를 인정하고 존중하는 척도이다.

개발사는 더욱 많은 유저들이 쾌적하게 게임을 즐길 수 있도록 최적화에 많은 노력과 관심을 기울이고 있지만, 글로벌 시장을 목표로 서비스하는 게임은 국가마다 다른 모바일 기기의 시장 점유율과 보급 상황 등을 감안하여 보다 다양한 유저들의 플레이 환경에 대한 배려가 필요하다. 특히 4인치 수준의 작은 화면을 가진 기기가 적지 않게 보급된 국가에서는 게임의 내용을 무리 없이 확인하면서 플레이할 수 있는 수준의 글자 크기가 적용되어 있는지 따져보는 것이 중요하다. 최신 안드로이드 기기를 기준으로 개발을 진행하다가 출시가 얼마 남지 않는 상황에서 일본 서비스 담당자가 4인치 크기의 아이폰SE에서 깨알 같은 글씨로 게임이 돌아가는 모습을 보여주며 한숨을 내쉬는 상황을 경험하기 전에 기기의 최소 사양을 검토하는 단계에서부터 작은 디스플레이에서 게임의 내용을 제대로 확인할 수 있는 글자 크기를 설정하고 이를 기준으로 UI 디자인 작업이 진행되어야 한다.

이러한 고민 없이 개발이 진행될 경우 앞의 예처럼 작은 화면의 기기에서 글자가 제대로 보이지 않거나 국가별 현지화 작업 시 표시 공간을 제대로 확보하지 않아 글자가 표시 영역을 벗어나 출력되는 등 글자 크기와 관련된 이슈가 꼬리를 물고 발생할 것이다. 결국 이것은 정성스럽게 콘텐츠를 만든 개발자와 이를 접하는 유저들 그 어느 쪽도 존중받지 못하는 미완성의 결과물로 취급될 것이다.



★ 참고문헌

인비전 플랫폼, UI 디자인에서 타이포그래피를 위한 4가지 팁
 카메론 몰, 좋은 디자이너와 훌륭한 디자이너를 구분하는 9가지의 스킬
 로라 프란츠, 반응형 웹 디자인에서 글꼴의 길이와 글자 크기 균형 잡기
 온라인 번역 플랫폼 트랜스팩스, 게임 현지화 시 UI 디자인을 위한 5가지 팁
 구글 머티리얼 디자인, 타입 시스템 - 타입 스케일과 적용

복면검왕

'복면검왕'은 베일에 가려진 게임을 단계별로 추측해 보고 맞춰 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. 재! 그럼 출발해 볼까요?

01

이 게임은 2017년 2월 25일에 출시 되었습니다.

02

클플레임, 메트로베니아 장르의 게임이에요.

1인용 PC 게임으로 킥스타터를 통해 후원을 받아 제작되었어요.

03

정식 출시 이후 PS4, XBOX ONE, 닌텐도 스위치에도 출시하게 되었죠.

플레이어는 작은 주인공이 되어, 오래 전 멸망한 곤충들의 왕국에 얽힌 비밀을 파헤치고 잊혀진 역사를 밝혀내는 것이 주 내용이에요.

04

여러가지 귀여운 곤충 캐릭터와 아름다운 배경들 덕분에 그래픽적으로도 많은 호평을 받았어요.

인디게임임에도 OST를 비롯한 UI, 스토리텔링, 조작감 등 다양한 구성 요소들에서 뛰어난 퀄리티를 선보였어요.

05

덕분에 각종 웹진과 평단 게이머들에게 극찬을 받았어요.

이 게임에 주요 인물이던 캐릭터가 주인공인 후속작이 출시될 예정이에요.

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

기간 : ~ 2020년 1월 17일
메일 주소 : GCNEWS@gamevilcom2us.com(주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

12월호 정답 : 니어 : 오토마타 / 12월호 당첨자 : 고광준(경기도 부천시), 하성득(서울시 강서구), 박세영(서울시 구로구)



컴투스 '사커스피리츠' '갤럭시라이브 챔피언십 2019' 결승전 개최

컴투스의 인기 축구 카드 RPG '사커스피리츠'(개발사 빅볼)가 글로벌 대회인 '갤럭시라이브 챔피언십 2019'의 결승전을 성황리에 개최했다.

'갤럭시라이브 챔피언십'은 '사커스피리츠' 유저들의 실력을 겨루는 실시간 대전 콘텐츠로 지난 10월부터 지역별 예선을 진행했다. 특히 올해는 처음으로 북미 지역 유저들도 함께하는 글로벌 대회로 진행돼 1, 2차 예선을 통해 국내 선수 4인과 북미 선수 2인의 최종 결승 진출자를 선발했다.

지난 14일 서울 '청담CGV'에서 개최된 결승전에는 6인의 선수들과 사전 신청을 통해 선발된 많은 관객들이 참석했다.

경기 사전 행사에는 '사커스피리츠' 캐릭터의 음성 더빙을 담당했으며 최근 다양한 국내외 애니메이션에서 매력적인 목소리로 인기를 끌고 있는 성우 이명희씨가 현장 이벤트와 사인회를 진행해 분위기를 고조시켰다.

이어 진행된 '갤럭시라이브 챔피언십' 결승전에서는 6인의 진출자들이 토너먼트 방식으로 경기를 펼쳤다. 매 경기마다 각축전이 벌어졌으며 3판 2

선승제로 진행된 파이널 매치에서의 치열한 경합 끝에 지예송 선수가 최종 우승자의 영예를 차지했다.

모든 결승전 경기는 '사커스피리츠'의 글로벌 유저 모두가 함께 보고 즐길 수 있도록 실시간으로 온라인 생중계됐다. 특히 40만 명 이상의 유튜브 채널 구독자를 보유한 유명 게임 크리에이터 김성희가 현장 중계를 담당해 재미를 더했다.

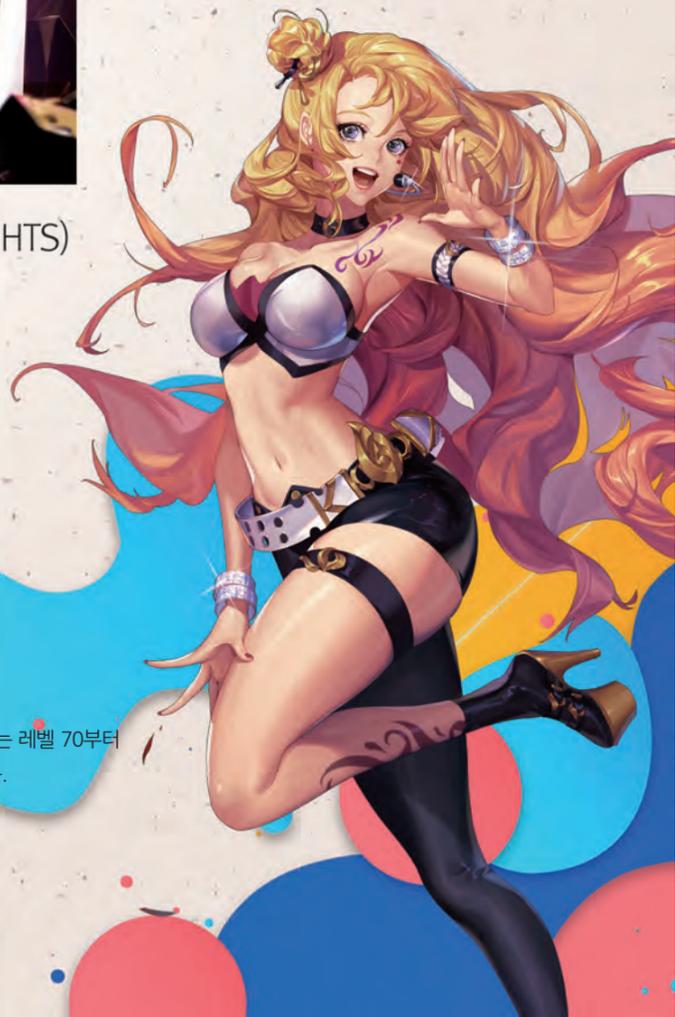
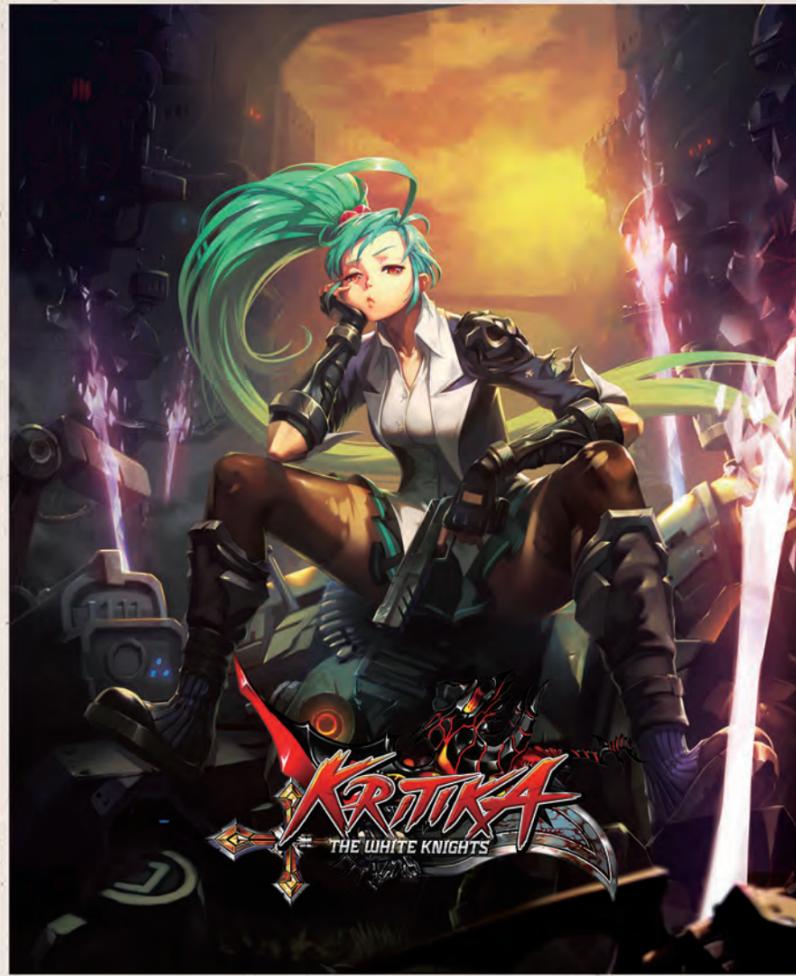
컴투스는 이번 대회의 사전 기대감 조성을 위해 지난 13일까지 유저들을 대상으로 사전 퀴즈 이벤트 및 우승 후보 예측 이벤트를 진행했으며, 현장에 참석한 관람객 전원에게도 한정판 굿즈를 제공했다.

한편, '사커스피리츠'는 역동적인 축구 경기를 실시간 턴제로 즐기는 축구 카드 RPG로, 화려한 일러스트와 판타지 요소를 가미한 경기 운영 방식 등으로 많은 유저들에게 사랑받고 있다.

글. 오용진 기자 yongjin@

글. 함지연 기자 / summerlavi@

MUSTHAVE



크리티카: 천상의 기사단 (KRITIKA: THE WHITE KNIGHTS)

[개발사 / 퍼블리셔] 올렘 · 판플로 / 게임빌

[장르] 액션 RPG

[키워드] 초(超)액션에 한계는 없다!

[추천] 화끈한 액션 RPG를 좋아하는 유저

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

'크리티카: 천상의 기사단'은 총 17종의 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 맛있는 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 비는날 없이 꼭 채운 이벤트로 빠르게 성장할 수 있답니다.

Special



게임빌 견학기
내 꿈을 응원해준 '게임빌' 고마워!

안녕하세요. 독자 여러분, 저는 필리핀계로 현재 고등학교 3학년에 재학 중인 최미란이라고 합니다. 저는 오랫동안 예술가를 꿈꿔 왔고, 어린 시절부터 그림을 혼자 공부하며 그림을 통해 안정된 직업을 갖고 싶다는 생각을 하던 중 제가 다닌 해밀학교와 게임빌의 인연으로 게임빌 사내 견학을 하며 견문을 넓힐 수 있었습니다. 저는 어린 시절부터 게임에 흥미가 많았는데요. 예술적으로 빛어진 게임 캐릭터들과 그들이 살고 있는 세계를 동경해 콘셉트 아티스트의 길에 대해 생각하게 되었고 지금은 게임 회사에서 콘셉트 아티스트가 되는 것을 꿈꾸고 있습니다.

게임빌 사내 투어

'게임빌'과 '컴투스'는 구글 플레이스토어에서 게임을 찾으면 늘 발견하게 되는 이름이기 때문에 저에게겐 익숙했습니다. 하지만 현장학습 당일에는 얼마나 설레고 긴장했는지 몰라요. 게임빌에 들어서서 직원들과 몇 마디 인사가 오가는 동안 긴장이 서서히 사라지자 가족적이고 따뜻한 환대를 느낄 수 있었습니다. 게임빌 직원 분들은 내내 미소를 잃지 않으셨습니다. 제 이름을 불러 주시고 어떤 꿈을 꾸고 있는지 알고 계셔서 더욱 감사했지요. 저와 만난 모든 직원 분들은 게임빌에서 일하는 것이 어떤 것인지 좋은 경험으로 남겨주시기 위해서 아주 많은 것을 준비해주셨어요. 제게 이번 견학은 매우 유익했습니다. 모

바일게임을 개발하는 데 얼마나 많은 노력이 필요하지 알 수 있었습니다. 직원 분들은 각각의 프로세스를 소개해 주시고 사운드 디자인, FX, 애니메이션 작업이 어떻게 이루어지는지 보여주셨습니다. 멋진 게임이 만들어지기 위해 그 각각이 융합되는 과정도 알 수 있었습니다.

멘토를 만나다

그날 저는 콘셉트 아티스트인 강성구 대리님의 작업 결과물들을 놓고 함께 긴 시간 대화를 나눌 수 있었습니다. 처음에는 전문가와 이야기를 나누는 생각으로 긴장을 했지만, 정신을 차려보니 2시간이 훌쩍 지나 있었습니다. 저는 대리님의 미술 공부 방식에 대해 다양한 질문을 했고 친절한 답변을 통해 그림을 즐기는 것 자체가 큰 도움이 될 수 있다는 것을 알았습니다. 또한 대리님은 제게 콘셉트 아티스트가 어떻게 일하는지, 캐릭터 디자인에 대한 조언과 함께 제 실력을 향상시키는 팁을 가르쳐주었습니다. 저는 '충분히 잘하지 못한다'는 이유로 좌절했던 적도 있었지만, 대리님을 통해 제가 가진 것을 받아들이고 앞으로 나아갈 수 있다는 자신감과 영감을 갖게 되었습니다. 강 대리님의 조언은 지금도 제게 긍정적인 영향을 주고 있습니다. 덕분에 하고 싶었지만 잠시 보류했던 일들을 시작하려고 합니다. 제가 생각한 스토리에 대한 캐릭터의 콘셉트 디자인을 말이죠.



마치며...

제 꿈을 응원해준 게임빌과 함께해 준 게임빌의 직원분들에게 감사드립니다. 게임빌 덕분에 제 미래를 위한 영역을 넓힐 수 있었습니다. 저도 언젠가는 게임빌처럼 멋진 회사에서 일할 수 있으면 좋겠습니다. 게임빌의 지원을 받은 만큼 더 나은 예술가가 되도록 노력하겠습니다.

기고, 최미란 학생
rani.mc23@gmail.com



과연 인류의 미래는 어떻게 될까?

니어: 오토마타

전작인 '니어: 레플리칸트'가 독특한 세계관으로 마니아들을 형성했다면, 후속작 '니어: 오토마타'는 매력적인 캐릭터들과 더욱 발전한 액션으로 대중적으로 호응 받는 게임으로 성장했다. 이번 호에서는 아주 먼 미래의 흥미로운 세계관을 가지고 있는 '니어: 오토마타'에 대해 알아보자.

퍼즐을 맞추듯 흐르는 스토리

'니어: 오토마타'는 현재로서는 상상하기 힘든 먼 미래의 세계를 다루고 있다. 공식적으로는 120세기라는 배경이며, 전작인 '니어: 레플리칸트'의 D엔딩과 이어진다. 게임을 진행하다가 짝막하게 '니어: 레플리칸트'의 내용이 등장하거나, 인물들이 등장하긴 하지만 이후 8천 년 정도의 시간이 흘러 가버린 상황으로, 전작의 내용을 몰라도 '니어: 오토마타'의 스토리를 이해하는 것에는 크게 문제가 없다. '니어: 오토마타'는 지구를 침략한 기계 생명체들에 의해 달로 쫓겨간 인류가 지구를 되찾기 위해 안드로이드 부대 '요르하'를 지구에 파견해 기계 생명체와 싸우는 스토리를 중심으로 사건이 전개된다. 게임의 스토리가 '니어: 오토마타'에서 큰 비중을 차지하기 때문에, 혹시나 모를 미래의 플레이어들을 위해 스포일러는 하지 않겠다. 다만 게임은 최소 3회차까지는 진행해야 완전한 스토리를 감상할 수 있다는 것을 미리 알려 드린다. 회차를 진행할 때마다 내용이 조금씩 달라지는 구조를 하고 있어, 1회차에서는 2B입장에서 내용이 전개되고, 2회차에서는 9S를 통해 1회차에서는 볼 수 없었던 장면들을 볼 수 있으며 1, 2회차에서는 볼 수 없었던 진 엔딩을 대망의 3회차에서 볼 수 있기 때문이다. 그렇기 때문에 어떤 게임들보다도 '다회차'를 해야만 하는 목적이 확실한 게임이다. 참고로 엔딩은 A부터 Z까지 26개의 엔딩이 존재하고 있어, 엔딩 하나하나를 클리어하는 것도 재미 요소 중 하나이다.

매력적인 캐릭터디자인

'니어: 오토마타'의 인기에 큰 몫을 한 것이 바로 2B를 필두로 한 매력적인 캐릭터들이다. '파이널판타지', '브레이블리 디폴트' 등의 아트디렉터를 담당한 유명 일러스트레이터 요시다 아키히코가 디자인한 '니어: 오토마타' 캐릭터들의 복장 및 콘셉트는 게임 출시 전부터 특유의 디자인으로 큰 인기를 끌었다. 특히 2B는 치마 속에 입은 레오타드 복장으로 열화와 같은 호응을 이끌어 냈다. 이외에도 안대 등 다양한 매력요소들이 의상에 포함되어 있어 팬심을 자극한다.

화려하고 다양한 연출과 액션

'니어: 오토마타'는 스토리뿐만 아니라 액션에서도 호평을 받고 있다. 복잡한 조작키 없이 단순한 버튼 액션만으로 이뤄짐에도 화려하게 펼쳐지는 액션은 게이머들에게 지루하지 않고 호쾌한 느낌을 전달해준다. '베요네타', '메탈기어 라이징' 등의 액션으로 유명한 플래티넘 게임즈와의 합작으로 전작 '니어: 레플리칸트'와 비교해 훨씬 화끈하고 부드러운 액션을 보여준다. 또한 3인칭 백뷰 시점의 전투가 주를 이루지만, 탄막 비행기 슈팅 게임 스타일로 게임이 진행되기도 하고, 횡스크롤로 플레이하는 지역도 있어 다양한 시점 변화로 지루하지 않게 플레이 할 수 있다. 후에는 해킹이라는 요소가 추가되어 더욱 다양하고 독특한 플레이를 경험하게 된다. 더불어 무기 종류는 크게 네 종류로 나뉘고, 근접 전투용 안드로이드의 경우 장착할 수 있는 무기의 종류가 한정되어 있지 않기 때문에 원하는 전투 스타일에 맞춰 무기를 장착해 플레이 할 수 있다. 무기 종류와 무기를 장착하는 슬롯에 따라 무브셋이 달라지고, 약공격과 강공격을 조합해 다양한 콤보를 만들어 낼 수 있다. 옆에서 붙어 다니는 POD는 초반에는 탄만 쏘지만, 업그레йд 및 스킬 구매를 하게 되면 각각의 POD마다 독특한 공격 스킬을 쓸 수 있어 훨씬 다채로운 공격을 할 수 있게 된다. 상황에 따라 필요한 POD의 스킬이 따로 있어서 각각의 스킬의 활용도가 높다.

분위기를 살리는 BGM

또한 '니어: 오토마타'에서 빼놓을 수 없는 것이 바로 음악이다. 전작 '니어: 레플리칸트'도 음악에서 엄청난 호평을 받아 단독 콘서트를 진행할 정도였고, '니어: 오토마타'는 게임 OST가 오리콘 데일리 차트 2위를 기록할 정도로 음악의 완성도를 전작보다 더욱 끌어올렸다. 스토리를 진행해 나가면서 적들과 전투를 진행할 때 나오는 '니어: 오토마타'만의 음악은 게임의 몰입도를 더욱 올려주고 게임의 여운을 느끼게 하는 장치로 활용되고 있다.

조금은 아쉬운 모습들

'니어: 오토마타'의 개발사는 독특한 세이브관을 가지고 있어 흔히 말하는 특정지역 자동 세이브가 한정적이며, 액세스 포인트라는 지역을 활성화해야 저장이 가능하다. 때문에 특정 퀘스트 도중 죽게 되면 데스엔딩이라 칭해지는 엔딩이 등장하며, 세이브 지점과 죽은 지점이 너무 멀어 오랫동안 다시 플레이해야 하는 상황이 발생한다. 또한 오픈 월드라 부르기에는 다소 맵 사이즈가 작고, 위성에서 전송하는 탐부 시점의 맵을 이용하는데, 공장 폐허 같은 던전 식의 맵에서는 목적지를 찾아가기가 어렵다. 또한 도착해서 플레이한 후 마을이나 액세스 포인트로 귀환하는 기능이 없어 불편하다. 게다가 해킹시스템이 등장한 이후에는 해킹으로 적들을 금방 깰 수 있어서 플레이가 식상해지고 지루해지기도 한다. 하지만 단점을 상쇄할 정도로 너무나 매력적인 장점이 많은 게임이기 때문에 놓치지 말고 한 번쯤 꼭 플레이해보길 추천한다.

★ 사진 출처 - 공식 홈페이지
글: 김나영 기자 / nanana0@





2020년 경자년(庚子年),
**새해 첫날 아침은
 '조랭이떡국'과 함께**



2020년 경자년(庚子年) 새해가 밝았습니다. '게임빌컴투스뉴스' 독자 여러분 모두 한 해 이루고자 하는 소망 다 이루시기를 바라겠습니다. 기자는 이번 호에서 새해를 맞이하여 새해 첫날 아침 한해의 안녕을 바라며 먹는 음식인 '조랭이떡국'을 독자 여러분께 소개하고자 합니다. 보통 일반적으로는 가래떡을 가늘게 썰어 떡국을 끓이지만, 개성지방에서는 누에고치를 닮은 조랭이떡으로 떡국을 만들어 먹는데요, 누에고치의 실처럼 한해의 일들이 술술 풀리기를 바라는 기원의 의미가 담겼다고 합니다. 그럼 지금부터 새해 간단하게 해 먹을 수 있는 '조랭이떡국'을 저와 함께 만들어 볼까요~

재료
 조랭이떡, 사골곰탕 1봉지, 국거리용 소고기 100g, 국간장 1T, 다진 마늘, 달걀 1알, 김 가루, 소금, 후추, 참기름

'조랭이떡국' 만들기



1 먼저 조랭이떡을 찬물에 20분 정도 미리 담가둡니다.



2 달걀을 흰자와 노른자로 분리해서 지단을 부쳐서 얇게 썰어줍니다.



3 냄비에 사골곰탕 1팩에 물 약500ml를 더 붓고 센 불에 끓여줍니다.



4 사골이 끓는 동안 다른 냄비에 참기름을 살짝 두르고 국거리용 소고기를 살짝 볶아줍니다.



5 끓여놓은 육수를 부어줍니다.
TIP. 끓는 동안 거품을 다 걷어주세요.



6 거품을 걷은 후 찬물에 담가놓았던 조랭이떡을 투하~!



7 한소끔 끓이다 보면 떡이 스멀 스멀 물 위로 올라오기 시작하는데 이때 국간장 1T, 나머지 간은 소금, 다진 마늘을 넣어 기호와 입맛에 따라 조절하시면 됩니다.
TIP. 취향에 따라 대파나 계란을 더 넣으셔도 좋습니다.



8 마지막으로 준비해놓은 지단과 김 가루를 뿌리면 완성!

2020년 경자년(庚子年), 새로운 한 해의 시작 '조랭이떡국' 먹고 모든 일이 술술 풀리기를 기원합니다.

글. 강성구 기자 / zcal81@



초심자부터 고수의 길을 걷기까지 접하는 게임 용어

콘솔게임, 온라인게임, 모바일게임 가릴 것 없이 모든 장르를 아우르는, 게임을 처음부터 즐기는 초심자로 시작해 숙련된 조작을 익히기까지 접할 수 있는 다양한 게임 속 용어들을 알아보자.

뉴비

초보나 신참을 지칭하는 말로, MMORPG 장르의 게임에서 많이 쓰이기 시작하여, 현재는 다양한 장르의 게임에서 같은 의미로 사용된다.

고인물

오래되었거나 혹은 최고의 경지에 도달한 숙련자를 지칭하는 말로, 마비노기 영웅전 유저들의 은어에서 시작되어 수준이 높을수록 고인물, 썩은물, 화석, 석유 등 더 오래되었다는 의미의 용어들로 파생되어 표현된다.

양학(양민학살)

높은 실력자가 낮은 실력의 상대를 압도하는 것을 뜻한다. 이는 게임 외에도 여러 분야에서 사용되는 용어인데, 스포츠나 예술의 영역에서도 실력 차가 큰 상대끼리 압도적인 결과가 나왔을 때 표현되기도 한다.

빠요엔

앞서 설명한 고인물 같은 높은 실력자가 상대를 압살하는 경우를 지칭한다. 이는 뿌요뿌요의 캄보 시스템에서 유래 되었는데 캄보 음이 '에잇~', '파이어~', '아이스 스톱', '다이아 큐트~', '브레인 다우드~', '주검~', '이상 바요엔' 순서의 총 7개의 콤보 음이 있다. 이 중 7번째 '이상 바요엔'이 난무하며 상대를 공격하면 '빠요엔'이라는 소리가 연달아 들리는 형태가 되며, 이때 당한 사람이 '빠요엔' 당했다고 말하게 된다. 앞서 설명한 양민학살은 행위자의 입장이라면, 이처럼 빠요엔은 피 행위자에서 사용된다.

노라이퍼

생활이 없는 사람(No lifer). 생활을 저버리고 게임만 하는 폐인을 지칭한다. 반의어로는 라이프(Lifer)라고 할 수 있으며 간단한 예시로 둘을 구분할 수 있다.

노라이퍼 : 휴식을 위해 게임을 종료한다.

라이퍼 : 휴식을 위해 게임을 시작한다.

철새

게임 내 이득만 취하기 위해 꾸준하지 않은 모습을 비꼬는 데 사용한다. 예를 들면 길드원을 구할 때 '철새 유저'를 받지 않겠다는 것은 길드 탈퇴가 비일비재한 사용자의 길드 가입을 받지 않겠다는 것이다.

버스 기사

실력이 부족한 팀원을 이끄는 실력자를 지칭한다. 이는 게임의 장르별로 의미하는 대상의 차이가 존재하는데, 팀을 이루어 승패를 결정짓는 게임의 경우 팀의 승리에 높은 기여를 한 실력자를 일컫기도 하며, 팀을 꾸려 같이 성장해 나갈 수 있는 성장형 게임에서는 능력이 부족한 팀원의 성장을 쉽게 할 수 있도록 도와주는 팀원을 일컫기도 한다.

대리

자신의 계정이 아닌 타인의 계정을 대신 진행해 주는 행위를 지칭한다. 이는 실력이 부족하거나 시간을 절약하기 위해 혹은 귀찮음을 해결하기 위해 의뢰하여 진행하던 행위였으나 2019년 6월 25일부로 대리게임 처벌법이 시행됨으로써 대상에 따라 처벌받을 수 있는 불법행위로 볼 수 있게 되었다.

글. 임동훈 기자 / donghun@

언제 어디서든 간단하게
자연의 신선함을 느낄 수 있는

샤오미 17PIN 무선 믹서기 럼블러

건강에 대한 관심이 갈수록 높아지는 시대가 되면서 많은 사람이 식습관을 중요시 여기고 있다. 가족, 친구, 직장 동료 등 나이를 불문하고 건강에 도움이 되는 웰빙식이나 건강식을 선호하는 요즘 세상이지만 어디서나 쉽게 접하기엔 제한이 많은 것은 사실이다. 이번 호에서는 주로 집에서만 사용하였던 크고 무거운 믹서기의 기존 틀을 벗어나 언제 어디서나 간단하게 사용하여 믹서 음식을 먹을 수 있는 무선 믹서기 텀블러를 소개해 본다.

간편하게 들고 다니자

아마 이 소개 글을 읽고 있는 독자 중 믹서기를 사용한 음식을 챙겨 드시는 분들이 분명 있을 것이다. 믹서기가 없거나 또는 집에서만 먹을 수 있다는 제약 때문에 다소 불편하여 믹서 음식을 꺼리는 상황이 분명 있을 것이다. 이 제품을 소개하고자 했던 큰 이유는 공간 제약 없이 간편하게 집, 회사, 야외, 헬스장 등 언제 어디서나 간편하게 믹서 음식을 먹을 수 있기 때문이다.



딱 좋은 스펙

이 제품은 473g의 작은 무게와 400mL의 대용량 크기이지만 저소음으로 완충 시 최대 15잔까지 만들어 먹을 수 있으며, 방수 제품으로 간단하게 물로 씻어내면 세척은 끝이다. 또한 칼날이 내장되어 있어 작동 과정 중 칼날에 의한 위험은 없으며, 30초 작동 후 자동으로 멈추는 기능과 뚜껑 오픈 시 미 작동기능까지 있어 안전성도 어느 정도 보장돼 있는 듯하다.

단, 해당 제품은 저출력 상품으로 주로 과일, 채소, 오트밀, 얼음(적당량의 물 또는 우유 필요) 등에 적합하며, 육류나 견과류 혹은 연마기기와는 함께 사용할 수 없다.



실제로 사용해 보니

자신 있게 소개하기 위해 직접 제품을 구매하여 딸기, 바나나를 우유와 함께 갈아보니 휴대 용임에도 불구하고 무리 없이 한 번에 부드럽게 잘 갈렸다. 다만 사과 또는 배, 파인애플 등 단단한 과일류는 2~3회 정도 갈아줘야 할 것 같다. 이 소개 글을 통해 많은 독자들이 건강에 도움 되는 음료를 접하는 기회가 되었으면 좋겠다.

글. 차준호 기자 / cjhzz@

謹賀新年



그림 : 김형섭 기자 / kimys@

🎁 12월호 당첨자 발표

최소영, 최진우님 축하드립니다~!

최소영 (게임빌 게임사업본부)

루돌프야~ 착한 어린이들에게 선물주러 가자지~

MERRY CHRISTMAS

내, 그런데 앞에 영수가 요즘 저보다 더 인기 있는데...

최진우 (컴투스 제작2본부)

오늘은 간단하게 지구 반바퀴만 선물 돌리고 오자~

MERRY CHRISTMAS

저게 산타야? 사탄이야!



당신의 무한한 상상력을 기대합니다. 말풍선에 위트있는 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 : 2020년 1월 17일
 메일 : gcnews@gamevilcom2us.com
 회사, 소속, 이름, 연락처를 함께 적어주세요

Quiz

뇌섹인이 푸는 센스 퀴즈

주사위술사 루도가 던진 주사위 눈은 얼마일까?

대한민국 '김한글'씨는 오늘도 'SWC 2020' 대회 준비에 여념이 없다. 오늘은 불속성 주사위술사 루도를 집중적으로 테스트 해보기로 했다. 루도는 '다시 한 번 주사위'라는 패시브 스킬이 있어서, 매 턴 시작시 주사위를 1개 굴리는데, 오늘 월드아레나 플레이 중 루도는 총 7턴간 주사위를 굴렸다.

문제 : 매 턴에 나온 숫자가 아래와 같을 때 4번째 나온 숫자는 무엇일까?
 (힌트: 직선)

1턴	2턴	3턴	4턴	5턴	6턴	7턴
2	2	3	?	4	4	2



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

기간 : 2020년 1월 17일
 메일 주소 : gcnews@gamevilcom2us.com(주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

12월호 퀴즈 : 사이아드가 입은 총 손해는 얼마인가?
 정답 : 100만 골드, 손님은 가짜 수표를 주고 30만 골드와 마법활을 얻었으므로 100만 골드의 이익을 보았음.
 헤이렐은 100만 골드를 주었다가 다시 받았으므로 손해나 이익이 없음.
 손님이 얻은 이익은 사이아드가 입은 손해와 동일하므로 사이아드는 100만 골드의 손해를 입음
 당첨자 : 신은수(경기도 고양시), 김빛나리(서울시 강서구), 김소영(서울시 양천구)

글: 김주형 기자 / kzhyung@

EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



홍예림 기자

매달 많은 분들의 노력으로 멋진 사보가 발행되고 있다는 것을 알게 되었습니다. 덕분에 기자라는 흔치 않은 경험도 하게 되네요. 좋은 추억을 만들어 주셔서 감사합니다. 언제나 응원 드리겠습니다. 화이팅!



임동훈 기자

게임에서 사용하던 용어를 더 깊게 알아볼 수 있는 계기가 되어서 즐거웠습니다.



강성구 기자

첨엔 막막했지만, 막상 해보니 즐겁고 좋은 시간이었습니다.



함지연 기자

사보를 항상 보기만 했는데, 기자로 참여하면서 제가 맡은 코너가 실리게 되다니! 재밌는 경험이 되었습니다~



홍성호 기자 (GC플레이어)

평소에 게임을 즐기지만 하던 제가 이런 기회로 인해 리뷰 글을 쓰게 되어 매우 색다르고 배운 것이 많은 경험이었습니다. 이런 기회를 주셔서 감사합니다.



이나래 기자

이번에 사보 제작에 참여하게 되면서, 좋은 경험을 할 수 있었다고 생각합니다. 새해를 맞아, 사보를 읽으시는 모든 분들이 1년 내내 행복하시길 기원합니다. 새해 복 많이 받으세요 :D



김민아 기자 (GC플레이어)

GC 플레이어 활동을 하면서 사보 기사를 쓸 기회를 얻을 수 있어서 영광스럽고 뜻깊은 시간이었습니다. 남한산성을 가실 때 제 글이 도움 될 수 있으면 좋겠습니다. 감사합니다!



김나영 기자

재미있게 플레이한 게임을 사우들께 소개할 수 있어 기쁩니다. 기사를 쓰면서 정보를 찾아 알아가는 재미가 있었습니다!



정주희 기자

사보를 직원들이 직접 써야 한다 하여 횡당했는데 다들 잘해 주셔서 무사히 마감할 수 있었습니다. 도움을 주신 분들께 감사드립니다. :)



김영섭 기자

얼떨결에 참여했다 갑니다. 2020년 '스카이랜더스' 역주행 가즈아아아!



최승준 기자

같은 팀원으로서가 아닌 사보 기자로서 팀원들과 그들의 업무를 다른 시각으로 볼 수 있었던 색다른 경험이었으며, 사보라는 회사를 대표하는 매체 제작에 기여할 수 있어 영광이었습니다. 기자 활동에 도움을 주신 모든 분들께 감사합니다.



문시웅 기자

부족하지만 사보에 참여할 수 있어 정말 좋은 경험이 되었습니다. 사보를 위해 노력해 주시는 모든 분들께 감사의 말씀드립니다.



고승모 기자

새해의 첫 커피스토리 취재를 맡게 되어서 설레었고 기사를 쓰는 내내 즐거웠습니다. 2020년 내내 좋은 추억으로 남을 것 같아요!



이상곤 기자

처음에 많이 기피가 되었는데, 생각보다 어렵진 않네요!! 다음에 좋은 콘텐츠가 생기면 다시 도전해보겠습니다.



허채령 기자

기자로 참여하게 되어 즐거웠습니다. 행복한 2020년 됩시다! ^^



장경록 기자

매월 보는 사보가 어떤 과정을 거쳐 만들어지는지 알게 되는 시간이었습니다! 새해 복 많이 받으세요!



최지원 기자

평소에 하는 업무와 다른 것을 경험할 수 있었던 좋은 경험이었습니다.



차준호 기자

특이한 시기에는 관심이 많지 않았지만, 이번 사보 기자로 활동을 하게 되면서 특이하고 많은 기기를 알게 되었습니다. 이번 사보 기자 활동을 통해 제가 소개해 드린 제품이 많은 분들께 도움이 되었으면 하는 바람입니다. 좋은 경험을 하게 해주셔서 감사드립니다.



박정우 기자

기자라는 활동 자체가 생소해서 걱정이 많았는데 적절한 홍보팀의 도움과 친절했던 알렉시 파트장님 덕택에 잘 마무리 된 것 같습니다. 특히 인터뷰 항목을 조율하기 위해 대화를 나누었던 여러 사우분들께 깊은 감사를 드립니다. 겨울철 건강 잘 챙기시고, 즐거운 연말 연시 되시기 바랍니다.



김주형 기자

새로운 경험이었습니다. 사보 제작에 정말 많은 분들이 애쓰고 있다는 것을 알게 되었습니다. 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 : ~ 2020년 1월 17일

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

★ 혹시라도 사보 구독을 원하지 않는 분들도 메일로 알려주시면 반영하겠습니다.

★당첨★ Zcbqw

이번 달도 흥미롭게 잘 읽었습니다. 그중에서도 가장 재밌게 읽었던 부분은 '별이되어라!' 광고모델로 발탁된 장성규 님의 인터뷰였습니다. 말도 얼마나 재치 있게 하시는지 재밌게 잘 읽었습니다. 이제 2019년이 30일도 채 남지 않았다는 것이 신기할 따름이네요. 내년에도 알차고 흥미로운 내용들 기대하겠습니다~

★당첨★ ewq45pq

하루 종일 제 귓가에 '별의별 무차별 초특급 대잔치'가 맴돌아 일이 손에 안 잡힙니다.^^; QR코드로 본 '별이되어라! 보상대파티' 영상의 파장이 이렇게 대단한 줄 몰랐어요. 게임빌, 모델 장성규 씨, 서준아 기자님 다 책임지세요!!^^ 이 '별이되어라'와 함께 언제나 어려웠던 13월의 보너스 '연말정산' 꿀팁, 맛세상의 레시피, 제 취향인 로 맨스 판타지 스토리 게임 '위너비첼린지' 등 이번 호도 좋은 소식으로 행복하네요. 제겐 모든 기자님들이 풀리처 상 수상자입니다. 언제나 감사합니당~♡

★당첨★ gfa78sta

한 손엔 이번 '맛세상'에서 나온 <베이컨 식빵 말이>를, 또 다른 손엔 <게임빌컴투스뉴스>를 들고 보며 먹으며 여유롭게 휴일을 즐겨봤습니다. 달력의 남은 한 장처럼 이번 사보는 아쉬운 맘에 더욱 짧게 느껴지네요. ^^ 내년에는 보다 색다르고 특★한 게임빌컴투스뉴스를 만날 수 있길 기대하겠습니다. 올해 덕분에 즐거웠습니다. 편집자님들, 기자님들 정말 무한감사합니다^^



Pulitzer Prize

게임빌컴투스뉴스에는 매월 여러 명의 임직원이 기자로 직접 참여합니다.
한 달가량 생소하면서도 색다른 체험이다 보니 수시로 재미있는 일들이 생기고 화기애애하답니다.
그렇게 각자 열심히 취재하고 노력한 만큼 매월 두 분의 기자를 선정해 **풀리처상**을 시상합니다.
2019년 12월호 대망의 사보 풀리처상 수상자들을 지금 공개합니다.

12월호 경인 기자



글재주가 없는 제가 기자로 선정되었을 땐 걱정도 되고 부담도 되었습니다. 그러나 편집부의 친절함 안내를 받고 주제와 내용을 상의하는 과정에서 생각이 정리되고 방향성이 정해지면서 부담을 덜게 되었습니다. 기사를 작성하는 과정에서 겪은 고민과 생각들이 저에게 소중한 경험으로 남게 되었습니다. 과분한 평가에 감사드리며 미래의 기자분들도 저와 같은 좋은 경험을 하셨으면 좋겠습니다.

12월호 천승진 기자



그저 살아가는 소소한 이야기를 두서없이 적었던 글에 이렇게 큰 상을 주시고 공감 많이 해주셔서 너무 감사드립니다. 너무도 당연한 이야기, 너무 당연해서 그 소중한 시간과 순간들에 대해 무감각했었던 것은 아닐까? 글을 쓰는 내내 머릿속에 맴돌았습니다. 그렇기에 이 상은 일에서도 일상에서도 늘 최선을 다하는 우리 모두에게 주는 상이라고 생각합니다. 여러분 모두 수고 하시고 감사합니다.



SUMMONER'S
WAR



Eluna

엘루나