



누군가 그랬다.

행복은 두근거림이 아닌
평온한 상태라고

우린 어쩌면 행복을 너무 거창하게 생각하고 있는지도 모른다.

행복은 도전에서 취득하는 특별한 물건이나 일이 아닌
소소한 것일지 모른다.

늦은 밤 전화해도 받아주는 이가 있고,
밥은 먹었는지 걱정하는 부모님이 있고,
스트레스를 받아도 일할 수 있는 직장이 있고,
지친 몸을 이끌고 들어와 맥주 한잔을 하며 잠들 곳이 있다면

그것이 진정한 행복일 수도 있다.
행복은 특별한 게 아닐지도 모른다.

#행복이란

- 손씨 <그때 하지 않아서 다행이었던 말> 중에서.

GAMEVIL COM2US NEWS

GAMEVIL[®] COM2US

VOL.153
2020.02

Cover Story, 삶을 여행하는 디자이너 '임선혜' 과장

Together, 게임빌 보드게임 동호회 '홍보놀보'

게피컬처, 제로웨이스트 마켓 '채우장'

Game Focus, 시리즈 리부트, 게임빌프로야구 슈퍼스타즈'

Hot Game, 인기 웹툰을 게임으로! '열렘전사'

Who? 컴투스 투자전략실 '이규열' 이사

Field, 컴투스의 창의력 담당부서, '컨텐츠팀'

Jobs&Gates, 게임빌 라이브개발팀 '손서호' 팀장

맛세상, 러시아 사우 니탈리아의 러시아 음식'



게임빌컴투스뉴스^{***}

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

| 02



MOBILE BASEBALL GAME SINCE 2002

게임빌

프로야구

SUPER ★ STARS

방치형 RPG

여리저리 리빙인사

with NAVER WEBTOON
Original WEBTOON by Sehoon Kim



com2us





좀비여고

com2us



Global Mobile Game No. 1 'GAMEVIL-COM2US'

2020. 2. FEBRUARY

Global Mobile Game Leader 'GAMEVIL-COM2US'

게임빌-컴투스 는 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', '붕어뽕타이쿤', '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 독자적인 모바일 통합 플랫폼 '하이브'에 기반한 방대한 유저 풀을 바탕으로 독보적인 글로벌 경쟁력을 갖추고 있으며, 앞으로 세계 무대에서 양사의 더 큰 시너지가 기대되고 있습니다. 글로벌 모바일게임 리더 컴퍼니 게임빌-컴투스가 항상 여러분 곁에서 '게임으로 하나 되는 세계', '게임의 가치'를 보여드리겠습니다.

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

'GAMEVIL COM2US NEWS' 2020년 3월호에는 더욱 다양한 독자 분들의 소리를 담고자 합니다. 구독을 원하시는 분들은 아래 주소로 접속해주세요.

www.gamevilcom2us.com/gcnews



발행인 송병준
편집인 유연상
기획·편집 게임빌컴투스뉴스 편집부
디자인 박선영
사진 고대은, 강성수
기자 게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원, 그리고 독자 여러분

게임빌컴투스뉴스 2020년 2월호 / 통권 제153호(Since 2001. 11.)
발행일 발행일 2020년 1월 31일 / 2001년 11월 창간호 발행(월간, 비매출)
발행처 게임빌 / 서울시 금천구 가산디지털1로 131 BYC하이시티 A동
정보간행물 신고 일자 2018. 7. 5. 신고 번호 공전, 라0021#

Game Market

- Overseas
- USA & Canada & Japan
- Europe
- Korea
- South & Southeast Asia

Inside G-C

- Game Development
- Marketing News
- Webtoon & IP Story
- Mass Email Campaign

Play Game

- Mobile
- PC & Console
- Free Game
- Non-Mobile
- VR/AR
- Cloud Gaming

Game People

- People
- Interview
- Q&A
- Event
- Life
- Team
- Fun
- Interview & News
- Special
- Info

Game Mania

- Mania
- Special Event
- User
- Interview
- Community

Congrats

Welcome Welcome

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

- 개발운영실 문한솔 선임 / 사업개발실 최아영 사우 / SW마케팅실 조은미 대리 / BB사업실 서진원 대리 / 사업개발실 김준혁 사우 / 사업개발실 김우식 사우 / 사업개발실 김범석 사우 / 사업개발실 이민영 사우 / 사업개발실 나진원 사우 / 개발운영실 이예원 사우 / 개발운영실 윤선하 사우 / 개발운영실 유원준 사우 / 개발운영실 백지윤 사우 / 개발운영실 장동호 사우 / 개발운영실 김연주 사우 / 개발운영실 임형준 사우 / 개발운영실 김성훈 사우 / 개발운영실 우도은 사우 / 개발운영실 주윤아 사우 / 제작1본부 조은 사우 / 제작2본부 황규하 사우 / 제작1본부 박우영 사우 / SW마케팅실 강수빈 사우 / 플랫폼총괄 서해찬 사우 / 플랫폼총괄 원지현 사우 / 플랫폼총괄 정새봄 사우 / 게임사업1실 김태연 사원 / 게임사업1실 박유민 사원 / 게임제작2본부 한지영 차장 / 재무관리실 박지영 사원 / 게임제작1본부 김두영 차장 / 게임사업1실 조병근 과장 / 이영인(Japan) / 안지원(Japan) / Dea Wesslowski(Europe) / Viet Anh Vu(Europe) / Seunghee Jeong(USA) / Gwangho Sa(USA)

TWO IN MEDIA

153호 2020년 2월호



지나온 20년과 다가올 20년, 창립 20주년 맞이한 게임빌

게임빌(대표 송병준, www.gamevil.com)이 창립 20주년을 맞았다. 지난 20년간 모바일게임 분야에 매진해 온 게임빌은 대표작 '게임빌프роя구 시리즈'를 비롯해 세계 최초로 핸드폰을 회전시키며 즐길 수 있는 '놈' 시리즈, 간결한 게임성으로 해외에서 최고 모바일게임에 올랐던 '물가에돌튀기기', 방대한 스토리로 사랑받은 RPG '제노니아' 시리즈 등을 통해 모바일게임 시장을 선도해 왔다. 게임빌은 계열회사들과의 협력관계를 공고히 하고, 글로벌 시장 환경에 빠르게 대응하여 앞으로 다가올 20년간의 모바일 게임시장을 선도한다는 목표를



게임빌-컴투스, 대학생 서포터즈 'GC 플레이어' 3기 모집

게임빌-컴투스가 대학생 서포터즈, 'GC 플레이어' 3기를 모집 중이다. 'GC 플레이어'는 대학생(휴학생 가능)이라면 누구든지 지원할 수 있다. 모집은 내달 7일까지 공식 채용 홈페이지(www.gamevilcom2us-recruit.com)를 통해 받는다. 'GC 플레이어' 3기는 2월 중순부터 6월까지 약 5개월 간 양사의 게임, 채용 콘텐츠 등 회사 내부의 다양한 소식을 대학생의 시각에서 알리는 역할을 수행한다. GC 플레이어는 활동비, 우수기자 포상, 단체인티, 기념품 등을 지급받고, 활동을 마치면 향후 게임빌-컴투스 공채 및 인턴십에 서류 전형 가산점도 부여된다.



컴투스, 서머너즈 워 MMORPG 프로젝트 명 '서머너즈 워: 크로니클' 확정

컴투스(대표 송병준)는 17일, 서머너즈 워 MMORPG 프로젝트 명을 '서머너즈 워: 크로니클'로 확정하고 플레이 장면과 일러스트 등 주요 이미지를 공개했다. '서머너즈 워: 크로니클'은 '서머너즈 워: 천공의 아레나'의 70년 전 이야기를 담고 있는 MMORPG로, '서머너즈 워'의 핵심 콘텐츠인 '소환수'를 새로운 장르에 맞춰 이식해, 기존에 없던 색다른 MMORPG의 재미를 제공할 예정이다. 컴투스는 '서머너즈 워: 크로니클'을 하반기 정식 런칭을 목표로 개발 중이다. 최근 컴투스는 '서머너즈 워' 150년의 세계관을 담은 '서머너즈 워 유니버스 바이블'을 기반으로 다양한 비즈니스 영역으로의 확대를 모색하고 있다.



'서머너즈 워', 동남아 대만 등 토너먼트 이벤트로 소통 활발

컴투스의 글로벌 히트작 '서머너즈 워'가 태국·대만·베트남·일본 등 세계 각국에서 다양한 온·오프라인 행사로 현지 유저들과 활발한 소통을 이어가고 있다. 18일 태국 방콕에서는 지역 온라인 토너먼트 우승자를 결정짓는 결승전이 진행됐으며 대만에서는 음력 정월을 앞두고 현지 500명의 유저를 초청하여 다양한 콘셉트의 이색 토너먼트가 진행되었다. 베트남에서는 지난 12월부터 지역 최고의 길드를 가리는 길드 배틀 토너먼트를 온라인 스트리밍하고 있으며 지난 18일에는 일본에서 유저 간담회 및 토너먼트 행사를 진행하는 등 해외 유저들과 호흡을 맞추고 있다.

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



2019 Game of the Year(GOTY), '데스 스트랜딩' 유력 후보!

올해 GOTY는 게임 하나가 압도적인 지지를 받았던 다른 해와 달리, '데스 스트랜딩'(GOTY 70개)을 선두로, '바이오하자드 RE:2'(60개), '세키로: 새도우 다이 트와이스'(47개) 등 여러 경쟁작들이 각축을 벌이고 있다. 최종 집계는 다음달인 3월 GDC나 BAFTA의 수상으로 종료된다. 과연 이번에는 어떤 게임이 최다 GOTY를 받을지 게이머들의 관심이 집중되고 있다.



라이엇게임즈 '레전드 오브 룬테라(LoR)' OBT 시작

'레전드 오브 룬테라'는 '리그 오브 레전드'와 같은 세계관을 공유하는 전략 카드 게임이다. 지난해 10월 'LoL'출시 10주년 기념행사 현장에서 처음 공개되어 10월, 11월 두 차례 사전 체험 행사를 진행한 바 있다. 라이엇게임즈는 LoR의 본격적인 오픈베타 서비스를 지난달 25일(사전 예약자는 24일)부터 시작했다. 이번 오픈 베타를 시작으로 다시 한 번 리그 오브 레전드 만큼의 파장을 일으킬 수 있을지 그 귀추가 주목된다.



'포켓몬스터 소드 · 실드', 기존 포켓몬 200종 복귀

기존 포켓몬 200종이 다시 등장한다. 소드 · 실드에는 기존 시리즈부터 키워온 포켓몬 중 일부가 등장하지 않고, 전작에 키워던 포켓몬을 통신교환으로 불러올 수 있는 '전국도감' 시스템이 삭제되어 아쉬움을 남긴 바 있다. 하지만 이번 DLC 익스팬션 패스 '갑옷의 외딴섬'과 '왕관의 설원'에서 사라진 포켓몬을 다시 만날 수 있을 것으로 알려져 팬들의 기대를 모으고 있다. 또한 유료 DLC를 구매하지 않아도 2월부터 서비스되는 '포켓몬 홈'을 통해 익스팬션 패스에 등장하는 포켓몬을 데려올 수 있고, 다른 유저와 통신교환으로도 익스팬션 패스에 추가되는 포켓몬을 얻을 수 있다.

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



GAMEVIL COM2US TAIWAN

대만 지사 워크숍 및 송년회 열어

게임빌-컴투스 대만 지사는 단체 워크숍과 송년회를 진행했다. 모든 임직원이 모여 1년간의 성과와 2020년 새해의 목표를 세우는 워크숍을 진행했고, 함께 즐길 수 있는 퀴즈와 노래 맞추기 등 다양한 게임을 통해 협동심과 동료애를 다졌다.



GAMEVIL COM2US USA

Happy New Year! From 게임빌-컴투스 미국 지사 연말 파티

게임빌-컴투스 미국 지사는 성공적이었던 2019년을 마무리하며 파티를 열었다. 크리스마스 연휴 기간을 맞아 전 한 해를 돌아보며 모든 임직원이 모여 함께하는 시간을 가졌고, 다양한 요리를 함께 나누고 댄스 타임을 갖는 등 저녁 파티를 즐겼다.



GAMEVIL COM2US INDONESIA

첫 '서머너즈 워' 길드 대항전 2019, 성황리 마무리

게임빌-컴투스 인도네시아 지사는 지난 12월 첫 길드 대항전을 개최했다. 이번 길드 대항전은 총 41개의 길드가 참가를 신청했고, 시즌별 길드 전투 상위권에 속한 8개의 길드를 '카르잔 그룹', '엘루니아 그룹'으로 나누어 배치했다. 모든 팀이 서로 최소 한 번씩 경기를 치르는 라운드 로빈 방식으로 진행된 결과 SymphoniC 길드가 최종 우승의 영예를 차지했다.

삶을 여행하는 디자이너



★
센트럴사업팀 서비스디자인파트
임선혜 과장



1 안녕하세요! 본격적인 인터뷰 전에 자기소개를 부탁드립니다!

안녕하세요. 서비스디자인파트(이하 서디) 임선혜입니다. 벌써 컴투스에 입사한 지 8년 차가 되었네요. 팀 내에서 '서머너즈 워'의 운영이벤트 및 프로모션 디자인을 담당하고 있습니다.

2 사보 모델에 지원하게 된 동기가 궁금합니다. 평소 촬영을 좋아하시나요?

컴투스와 오랫동안 함께하면서 새로운 활력이 필요하다고 느끼기도 했고, 시켜주신다면 한 번쯤 해볼 의향이 있다고 어필했는데, 추진력 좋은 신 사장님께서 바로 추천해 주셨어요. 재밌을 것 같기도 하고, 좋은 추억이 될 것 같아서 촬영하게 됐죠. 사진 찍는 걸 좋아하긴 하는데, 주로 제가 상대방을 찍어주거나 여행 장소, 음식 등을 카메라에 담는 걸 좋아해요. 피사체가 되는 건 어색한 편인데 무슨 자신감으로 할 수 있다고 했는지 모르겠어요. 결과적으로는 재밌게 촬영했고 인생 사진들을 얻게 돼서 좋습니다. 사우님들도 도전하세요!

3 파트에서 어떤 일을 하고 계시나요?

서비스디자인 파트에서는 게임 내 이벤트 및 배너 디자인을 담당합니다. 마케팅 홍보용 이미지나 사전예약 페이지 등 게임 관련된 프로모션은 저희 파트를 거쳐서 제작되고 있어요. 운영 게임 개수가 많아지고 원화도 많아지면서 게임별로 유

닛을 나누어 담당제로 업무를 진행하고 있는데, 저는 주로 '서머너즈 워'의 운영 및 이벤트 디자인을 담당하고 있습니다. 저도 '서머너즈 워'를 즐겨하기에 유저의 마음으로 작업에 임하고 있어요.

4 팀 분위기가 매우 좋은 것 같습니다. 어떤 점이 가장 긍정적인 요소인가요?

업무적으로 서로 힘이 되고, 개인적으로도 친해요. 디자인은 각자 추구하는 스타일과 시각이 달라서 의견충돌이 생길 수 있는 분야인데, 파트원들 모두 이해심이 많아 의견 수용을 잘 해줘요. 그래서 다 같이 모였을 때 더 시너지 효과가 납니다. 저도 한곳에서 오래 일할 수 있던 건 팀원들의 영향이라고 생각해요. 일이 바쁘고 힘들 때도 있지만 으쌰으쌰 하며 버틸 수 있는 원동력은 팀워크에서 나온 게 아닐까 생각합니다.

5 8년간 근무하시면서 매일 새로운 마음으로 다닐 수 있는 비결이 궁금합니다.

돌이켜보면 8년 동안 마음이 한결같진 않았던 것 같아요. 직급이 올라감에 있어서 느끼는 부담감도 있었고, 도움을 받는 입장에서 누군가에게 도움을 줘야 하는 입장이 되니까요. 그렇지만 파트원들과 대화와 소통을 통해 갈등을 조절해가며 더 끈끈해졌습니다. 단순한 '직장 동료'를 넘어 서로 간의 믿음과 의리도 있고요. 스물아홉 되던 해에는 나만 제자리인 것 같은 인생 권태기가 왔었어요. 친구들을 만나고 여행을 다녀도 잘 해소가 안 되더라고요. 그래서 자동차를 샀어요. 매달 할부금을 갚아야 한다고 생각하니 동기 부여가 되었죠. 열심히 일해야만 하는 새로운 목표들을 세우며 삽니다.



6 가장 즐기시는 취미가 무엇인가요?

여행을 좋아합니다. 여행지에서 사진도 많이 남기지만 동영상은 시간 지나고 다시 보면 그때의 기분이나 분위기가 더 선명하게 와닿아서 좋더라고요. 그래서 여행지에서 조금씩 기록한 동영상을 모아서 브이로그를 만들어봤어요. 거창한 프로그램을 사용하는 것도 아니고 핸드폰 앱으로 시간 날 때 조금씩 편집하는 정도라 전문적이진 않아요. 주로 제 지인들이 시청자인데 웬만하면 힘닿는 데까지 부지런하게 젊은 날의 기록들을 남겨보고 싶어요. 지금, 이 순간은 다시 돌아오지 않으니까요.

7 브이로그를 촬영하신다고 하셨는데, 주로 어떤 내용이 담겨있나요?

여행을 기록하려고 시작했는데, 최근엔 게시 주제를 넓혀서 이것저것 시도해보고 있어요. 주제가 정해진 것은 아니고 그냥 저의 일상 기록입니다. 올해는 구체적인 주제를 정해서 제대로 영상을 찍어보고 싶은데 이렇다 할 아이디어가 떠오르지 않아서 고민중이에요. 구경 오세요! 유튜브에 '서내로그'를 검색하시고 '구독'과 '좋아요'를 눌러주세요! 하하

8 기억에 남는 여행지가 있나요?

라스베이거스요! 미술학원 입시 동기 다섯 명과 라스베이거스와 LA로 여행을 떠났었습니다. 럭셔리한 숙소와 주변의 화려한 거리, 엄청 큰 스테이크가 기억에 남아요. 그랜드 캐니언 캠핑투어를 했는데, 카라반에서 하루 자고 영화에서나 볼 법한 별들이 무수히 많은 하늘과 강엄한 일출도 봤어요. 왜 죽기 전에 꼭 가봐야 할 명소로 불리는지 알 것 같아요. 사진을 많이 찍어왔는데 실제 두 눈으로 봤던 것과는 비교가 안 돼요. 캘리포니아의 파란 하늘도 눈에 아른거려요. 아직 안 가보셨다면 강력 추천합니다.

9 마지막으로 독자분들께 전하고 싶은 말은?

새해맞이 이벤트로 사내 식당에서 나눠주었던 포춘퀴에서 이런 글귀가 나왔어요. '도와주려고 시작한 일이 오히려 당신에게 이익을 가져다 주게 됩니다. 좋은 것이 좋은 것을 부르는 것입니다. 당신의 마음 씩씩이가 곱기 때문입니다' 기쁨은 나누면 두 배가 된다고 행운의 글귀도 나누면 두 배가 되지 않을까요? 좋은 것이 좋은 것을 부르는 좋은 날 보내세요!



7년 만에 돌아온 야구게임 절대강자 게임빌프로야구 슈퍼스타즈

게임빌프로야구 시리즈는 컴투스 프로야구와 함께 2000년대부터 모바일 야구 게임을 이끈 쌍두마차였다. 2002년부터 2013년까지 이어지다 후속작이 나오지 않았던 게임빌 프로야구는 2019년에 '게임빌 프로야구 슈퍼스타즈'(이하 '슈퍼스타즈')로 새롭게 돌아왔다. 이 게임이 어떻게 올드 유저와 신규 유저의 마음을 동시에 잡았는지 알아보자.

게임소개

슈퍼스타즈는 두터운 매니아 층을 가지고 있는 게임빌프로야구 시리즈의 최신작이다. 전작의 핵심 요소였던 마선수가 이번에는 '트레이너'로 활약한다. 마선수가 '나만의 선수'를 훈련시키고 기술을 전수해주기도 한다. 트레이너들은 특화된 자신의 포지션에서 훈련 효율을 극대화할 수 있다. 각 포지션의 트레이너를 이용해 육성한 선수들로 팀을 꾸려 PvE 콘텐츠인 플래닛 리그와 비동기식 PvP 콘텐츠인 슈퍼스타 리그에서 경기를 진행한다. 자동 진행 모드도 지원해 직접 플레이할 시간이 부족한 유저들도 편하게 즐길 수 있고, 수동으로 진행 시 자동에 비해 효율적인 육성이

가능해 유저들의 다양한 니즈를 반영했다.

다채로운 즐길거리

[나만의 선수]

처음 게임을 시작하면 가장 먼저 접하게 되는 콘텐츠는 '나만의 선수'다. 타자와 투수 중 원하는 포지션을 선택해 이름, 외모, 등번호 모두 내가 원하는 대로 커스터마이징 할 수 있다. 어느 트레이너와 함께 육성할지, 6~7주간 어떤 훈련을 받을지, 모든 스킬 포인트와 G포인트(재화)로 어떤 스킬과 장비를 구비할지 등 다양한 결정으로 특색 있는 나만의 선수를 육성해야 한다. 나만의 선수는 이 게임의 베이스 콘텐츠이면서 PvE와 PvP를 재미있게 즐기 위한 가장 중요한 콘텐츠다. 메인화면에서 '나만의 선수'를 선택해 게임을 시작하게 되면 하부리그인 '라이징 스타 리그'의 팀 중 4개의 팀을 고를 수 있다. 각 팀마다 육성 방식이 달라 질리지 않는 재미를 느낄 수 있다.

• **게임빌 슈퍼스타즈** 게임빌 프로야구의 대표 마선수 중 2명이 2주간 집중 훈련. 각 마선수와 3회 이상 훈련하면 집중 훈련이 종료될 때 팀

스킬 [마선수의 기운] 획득.

• **크루얼 푸마즈** 감독 vs 코치 구도로 서로 다른 훈련을 지시한다. 누구를 선택하는지에 따라 다른 팀 스킬을 획득. 감독 선택 시: [냉철한 사고], 코치 선택 시: [불타는 투혼] 획득.

• **미스틱 유니콘즈** 훈련이 성공할 때 마다 마력이 충전되는데, 마력 게이지를 가득 채우면 4가지 보석 중 한가지 보석을 획득할 수 있다. 각 보석마다 효과가 다르다. 5개의 보석으로 목걸이를 완성시키고, 같은 색의 보석이 3개 이상일 경우 팀 스킬 획득. 루비: 근력, 에메랄드: 지능, 토파즈: 민첩, 사파이어: 정신.

• **제노니아 나이트** 훈련할 때 마다 '카멜'이 몬스터를 공격. 더 많은 몬스터를 처치할수록 '카멜'의 레벨이 올라간다. '카멜'의 레벨이 높아질수록 팀 스킬인 [기사의 긍지]의 레벨이 높아진다.

자신이 키우고자 하는 선수의 방향에 따라 적절한 팀에서 육성한다면 좀 더 좋은 효율을 얻을 수 있다.

[트레이너]

'나만의 선수' 육성에 핵심적인 요소로써, 선수를 훈련시키고 '마구'와 '마타'의 스킬에 관여한다. 각 트레이너마다 특화된 훈련이 있어서 어떤 특화 능력치를 가진 트레이너로 선수를 육성하는지에 따라 선수의 특징도 정해진다. 좋은 선수를 육성하기 위해서는 좋은 트레이너를 획득해야 한다. 또한 트레이너를 성장시켜 숨은 능력치를 끌어내는 것도 중요하다. 추가로 특정 트레이너 컬렉션이 있어 조건에 맞는 트레이너를 획득 시 소소한 능력치 버프도 부여하므로 부지런히 모아보자.

[마선수 - 마구/마타(이하 슈퍼 스킬)]

역시 게임빌 프로야구 하면 마선수가 빠질 수 없다. '슈퍼스타즈'에서는 각 트레이너마다 고유한 슈퍼 스킬을 가지고 있다. 슈퍼 스킬을 얻기 위해서는 트레이너와의 호감도를 50% 이상 올려 친밀한 관계를 맺고 세번 슈퍼스킬 이벤트를 봐야 한다. 슈퍼 스킬이 있는 선수와 없는 선수는 차이가 크기 때문에 슈퍼 스킬을 얻도록 노력하자.

슈퍼 스킬은 게임당 각 3번씩만 사용 가능한데 이 점이 PvP에서는 재미있게 작용한다. 언제 슈퍼 스킬을 사용하는지에 따라 게임의 승패가 좌우될 수 있기 때문이다. 슈퍼 스킬을 가진 상태로 투구를 하거나 타석에 서면 비장의 무기를 들고 하는 기분이라 마음이 든든하다. 한 게임에서 3번 밖에 쓰지 못하니 필요한 때에 쓸 수 있도록 해야 된다.

[리그 - 플래닛 리그/슈퍼스타 리그]

야구게임의 핵심은 시합이다. 열심히 나만의 선수를 키워서 최종적으로 진출하는 곳이 바로 '플래닛 리그(PvE)'와 '슈퍼스타 리그(PvP)'다. '플래닛 리그'는 시즌 모드로 각 행성에서 열리는 리그에 참여한다. 각 리그마다 보상이 있어, RPG와 비교하자면 사냥터 스테이지 정도로 생각하면 될 것 같다. 다른 유저가 아닌 AI와 경쟁하기 때문에 어렵지 않게 경기를 즐길 수 있다. '슈퍼스타 리그'는 다른 유저들과 경쟁하면서 본인이 가진 팀으로 승부하는 경쟁전이다.

야구 게임이다 보니 손가락의 숙련도에 따라 결과가 다르게 나오지만, 어떤 팀을 구성하는지에 따라 같은 손가락이라도 결과가 다르게 나올 수 있다. 육성 전략도 중요하다. 가령, 달리기(Dex)가 빠른 선수들로 팀을 구성하면 내야 땅볼이 나와도 아웃 확률이 적어진다. 앞으로 어떤 메타가 자리잡을지 기대된다.

메뉴얼에 얽매이지 않는 나만의 재미를 찾아보자

필자도 학창시절 '게임빌프로야구 2009'를 재미있게 플레이 한 기억이 난다. (필자는 당시 고3이었다.) 그 때의 향수에 이끌려 플레이 해보게 되었는데 막상 플레이를 시작한 슈퍼스타즈는 생각과는 조금 다른 느낌이라 생소했다. 그러나 게임에 적응을 하자 새로운 해석을 통해 수준 높은 게임을 개발했다는 생각이 들었다. 개인적으로는 배경재 아나운서의 시원시원한 목소리로 중계를 들으며 플레이 하는 것도 소소한 즐거움이었다.

필자는 어느 한국 모바일 게임 유저처럼 빠른 성장으로 경쟁의 상위에 자리잡고자 하는 유저 중 하나이지만, 경쟁의 굴레에서 벗어나 나만의 방법으로 천천히



즐기는 것도 나름의 재미가 있었다. 물론 적당한 과금을 통해 빠르게 성장하고 경쟁하는 분들도 많리진 않는다. 매뉴얼에 얽매이지 않고 각자 자기만의 방법으로 즐길 수 있는 게임이 바로 '슈퍼스타즈'다.



기자의 RC카
유튜브 채널



나만의 로망을 즐기자! 'RC카' 탐험하기

수 많은 취미들이 있지만, 이 글을 쓰는 기자는 RC카를 사랑하는 남자입니다. 이번 호에서는 RC카에 관심 있는 분들, 혹은 어떤 걸 사야 할지 고민하시는 분들을 위해 RC카에 대한 간략한 정보와 장르를 추천해 드리고자 합니다.

RC(Radio Control)란?

말 그대로 전파나 적외선을 이용해 일정 범위 내에서 원격으로 조종하는 완구입니다. 전진, 후진, 좌/우, 위/아래 방향을 조종할 수 있으며 대부분 배터리를 전원으로 사용하는 모터식 제품이고, 기를 넣어서 작동하는 엔진 방식도 있습니다. 완구를 원거리에서 신나게 조정하기 위해서는 기본적으로 전파를 보내는 송신기(조종기)와 신호를 받는 수신기(차체)가 필요합니다.

RC의 구조와 종류

차체, 모터, 변속기, 배터리(리튬폴리머, 수소), RC 바디, 조종기(수신기), 충전기, 여기까지가 기본세팅입니다. RC의 종류는 매우 다양하고 많습니다. 대표적인 장르로는 크게 로트, 드론, 비행기, 헬기, 보트, 자동차, 밀리터리 등으로 나뉘며 각각의 장르 또한 세부적으로 아주 다양하게 존재합니다. RC카는 대표적으로 온로드, 오프로드, 트라이얼, 몬스터 트럭, 드리프트, 서킷용 레이싱카, 밀리터리 RC(탱크, 트럭)가 있습니다. 본인이 관심 있는 장르를 선택하시면 좋겠습니다.

RC 입문 길라잡이

RC 입문 길라잡이

RC를 입문하기 전에 편견을 버리세요! 예전에는 돈이 많이 드는 취미로 여겨졌지만, 최근에는 진입 장벽이 낮아져서 가격도 많이 내려가고 구매 계층도 다양해졌습니다. 그렇다면 무엇이 중요할까요? 먼저 주위 환경을 보셔야 합니다. '나는 RC카를 사서 어디서 굴릴 것인가?' 집 근처에 운동장이나 경기장이 있는 분도 있겠지만 주변에 산 밖에 없을 수도 있잖아요. 그러므로 환경에 맞춰 구매하시는 걸 추천해 드립니다. 먼저 집 근처에 도로가 있거나 써킷이 있다면 '온 로드 카'가 좋습니다. 속도가 매우 빠르고 조작성이 어렵지만, 대회가 열릴 정도로 대중화되었죠. 반면 평소 등산을 좋아하고, 아이들과 함께하고 싶다면 트라이얼 장르를 추천해 드립니다. '트라이얼'은 산길, 바위 타기, 물 도강 등 실제 오프로드

차량이 할 수 있는 것을 재현하기 위해 완구로 만든 장르입니다. 스케일차라고 하는데, 실제 차와 똑같은 구조와 서스펜션, 변속기, 프레임 바디, 운전석 등 크기만 줄인 자동차로 이해하시면 되겠습니다.

Trial RC카에 대하여

오늘은 그 중에서도 제가 즐기고 있는 트라이얼 장르를 소개해 보도록 하겠습니다. 앞서도 말씀드렸지만, 트라이얼 차의 모든 구조와 부품들은 실제 차와 매우 흡사하며 작동 원리도 같습니다. 그런 점에 매력이 있으며, 실제 차와 같은 느낌을 더 살리고자 개인적으로 튜닝하시는 분들도 많습니다. 기자 또한 이 부분에 가장 중점을 두고 '나만의 차'를 계속해서 만들어 가고 있습니다. 또한 트라이얼의 장점은 속도가 '느리다는 것'입니다. 조종하기 쉬운 차를 원하는 분들에게 제격이며, 아이들과 함께 산책하며 걸음걸이에 맞춰서 요리조리 장애물을 정복해 나가는 게 큰 매력이지요. 빠른 판단과 순발력을 요구하지 않기에 옆 사람과 같이 대화를 나누며 너의 미학을

즐거기에 좋습니다. 아, 장점이 또 하나 있는데 너무 튼튼해서 고장이 잘 나지 않습니다. 견고하게 설계돼서 큰 충격에도 버틸 수 있는 내구성을 가지고 있죠. 아이들이 이리저리 험하게 가지고 놀아도 멀쩡합니다.

Trial RC카, 이것만은 기억하자

트라이얼을 제대로 즐기려면 첫째, 장소가 중요합니다. 되도록 실내보다는 가까운 공원이나 산, 계곡 등에서 운행하기를 추천합니다. 천천히 바위를 타고 넘어가고 정복해 가는 맛으로 굴리는 차이기 때문에 그런 장소가 있어야 제대로 즐길 수가 있습니다. 둘째, 혼자가 아닌 여러 사람과 함께 하면 더욱 재미있습니다. 내 차가 주행 중 바위가 빠지거나 도강하다 멈췄을 때 동료의 차가 끌어내 구출해 줄 수 있고, 서로 자신의 차 성능을 뽐내며 바위를 타고 넘는 재미가 있기 때문입니다. 만약 고장이 나거나 배터리가 방전되었을 때 부품을 구할 수 있으며 위급 상황 시 도움을 받을 수도 있습니다. 셋째, 단발성의 주행이 아닌 추억을 남겨두길 권해 드립니다. 한번 즐기고 끝나는 것이 아니라 그때그때 주행 영상을 찍어 남겨두는 것입니다. 해외에는 RC 취미가 대중화되어 있고, 모임과 조직도 활발하기에 모임이나 주행 영상 기록을 유튜브에 공개하고 다 같이 즐기기도 합니다. 필자 또한 유튜브 채널을 개설해서 지금까지의 주행 영상을 편집해 추억들을 보관하고 있습니다. 그때그때 모아 놓으면 나중에 재미있는 소중한 추억으로 간직될 것입니다.

RC카, 나만의 제작품으로 즐기기

RC는 완성된 차를 사서 즐기는 방법도 있지만, 직접 조립 키트를 사서 만드는 것이 더 즐겁게 즐기는 방법입니다. RC카는 전동과 엔진 두 가지가 있는데, 전동은 전기 모터를 사용하는 방식입니다. 최근에는 엔진보다 강한 힘을 내고 오래 사용할 수 있는 다양한 모터가 나와 있습니다. 가격도 몇만 원대로 저렴하고 방수도 가능합니다. 전동과

엔진 모두 인터넷에서 구매 할 수 있지만, 송수신기 및 차량 세팅이 필요하기에 입문자분들엔 되도록 근처 RC카 샵에서 구매하는 걸 추천해 드립니다.

마치며...

같은 열정과 마음을 가진 사람들끼리 즐겁게 산책하고 산행하며, 이런저런 대화를 나누는 시간만큼 좋은 건 없다고 생각합니다. 여러분들도 사랑하는 가족이나 좋은 사람들과 아름다운 추억을 만드는 기쁨을 맛보시길 바라며 이 글을 마칩니다.



꿈을 꾸는 동시에 게임을 할 수 있는 '앱' 루시드 어드벤처!

열렙전사

방치형 RPG with NAVER WEBTOON

'열렙전사: 방치형 RPG with NAVER WEBTOON'(이하 열렙전사)는 동명의 네이버 인기 웹툰을 기반으로 하는 게임이다. 실제 웹툰 속에 등장하는 캐릭터들을 성장시켜 나만의 팀을 구성해 나가는 재미로 인기를 끌고 있는데, 이번 호에서는 글로벌 서비스를 시작한 '열렙전사'에 대해 알아보자!

'열렙전사'의 배경 스토리

주인공은 루시드 어드벤처라는 가상현실 게임에서 랭킹 1위, 올 스텟이 풀 스텟이라는 최강의 자리에 있었지만, 의문의 여자(제로)의 기습으로 자신이 착용하고 있던 황금 장비들을 잃고 모든 스텟이 1이 되었다. 모든 것을 잃은 주인공은 현실 세계의 빛을 갖고 자신의 전성기로 되돌아가기 위하여 하트히터, 다크, 소라와 함께 모험을 떠나게 된다.

과거의 영광을 되찾자!

주인공의 최종 목표는 루시드 어드벤처의 랭킹 1위 탈환!! 필자는 개인적으로 네이버 웹툰에서 열렙전사의 애독자로, 세계관 및 캐릭터에 대한 애정도가 높았기 때문에, '열렙전사' 게임에 쉽게 녹아들었고 튜토리얼을 진행하다 보니 몇 시간이나 이미 지나 있었다.

귀여운 캐릭터들의 매력

'열렙전사'는 웹툰의 설정을 충분히 반영한 아기자기한 캐릭터가 인상적인 게임이다. 열렙전사의 대표적인 캐릭터를 소개한다.

열렙전사: 주인공이다. 의문의 여자(제로)의 기습으로 모든 능력치가 1이 되어버려 게임에서도 현실에서도 비참한 꼴이 되는데, 심지어 빌린 돈을 갚지 못해 사채업자 하트히터에게도 난처하게 될 뻔했다. 다행스럽게도 과거 랭킹 3위 때 구해줬던 여성 소라에 의해 구원받고, 자신의 보스인 다크를 육성시키면 30억을 주겠다는 하트히터의 제안에 응해 모험을 시작한다.

하트히터: 웹툰에서는 사채업자로, 열렙전사에게 상당히 많은 돈을 빌려줬다. 다크를 보스로 모시고 있다. 상당히 미스터리한 캐릭터로, 넓은 인맥을 가진 굉장한 강자로 추정된다. 전직은 용기사라고 한다.

다크: 하트히터의 보스이자 루시드 어드벤처를 만든 회사 회장의 손자로, 사라진 자신의 할아버지가 루시드 어드벤처에 있다는 확신을 가지고 있다. 할아버지를 찾기 위해 루시드 어드벤처에서 레벨업을 하고 있다.

소라: 과거 초보 시절 열렙전사에게 큰 은혜를 입은 바 있다. 이번에는 자신이 반대로 LV. 1이 된 열렙전사를 돕기 위해 동행한다. 먹는 것을 매우 좋아한다. 무기는 우연히 얻게 된 '에고스드'!

방치형 RPG '열렙전사'

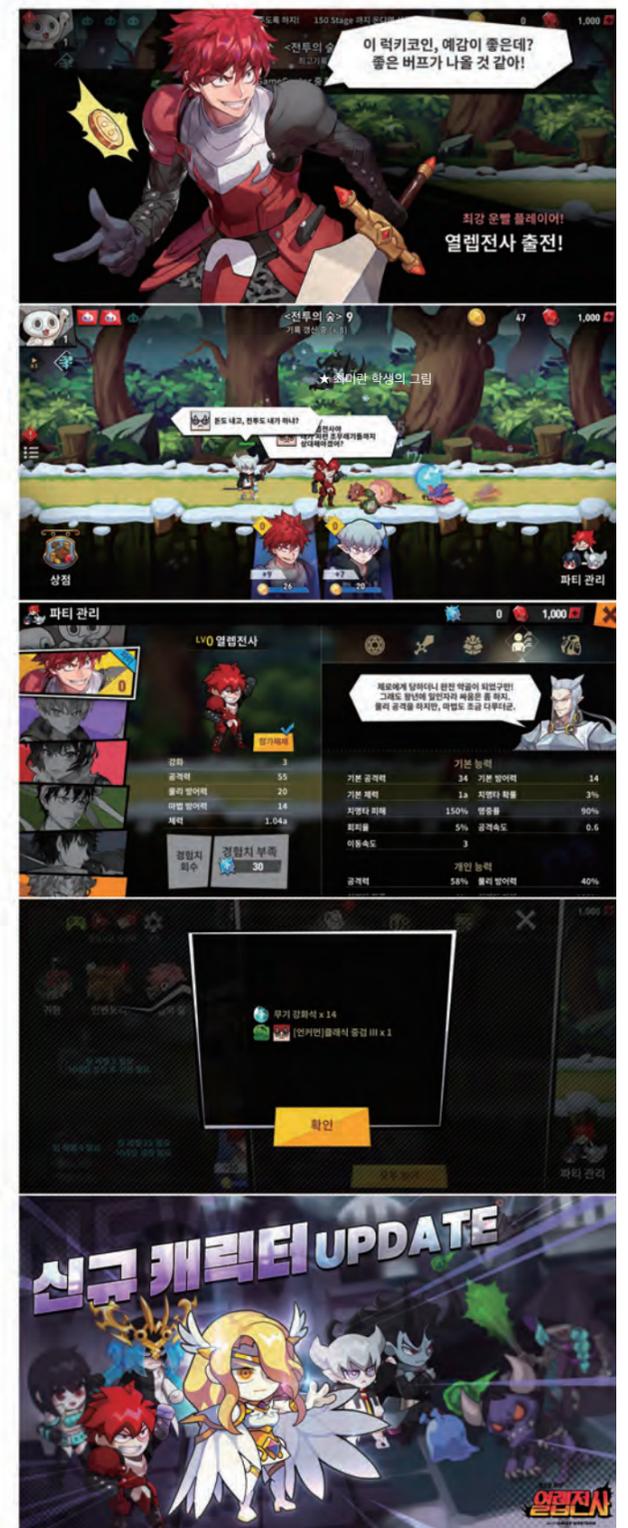
게임의 포인트는 방치형 RPG에 걸맞게 새로운 동료로 성장시키는 것에 있으며 유저의 피지컬적인 요소는 크게 요구하지 않는다. 스테이지를 클리어할 때마다 획득한 골드로 캐릭터를 강화하면서 캐릭터 성장에 큰 재미를 느낄 수 있게 되어 있다. 그렇다고 정말 '방치'를 해서는 안 된다. 각각의 캐릭터 특성에 맞게 아이템 조합, 멤버 구성에 신경을 써줘야 한다.

전투 중 웹툰 내 캐릭터들의 성격을 반영한 대화 역시, 게임에 빠져들게 하는데 크게 기여한다. 웹툰을 기반으로 한 게임이지만 열렙전사 세계관을 몰라도 충분히 게임을 즐길 수 있다. 그렇지만 열렙전사를 더 즐겁게 즐기고 싶은 유저라면, 웹툰을 꼭 보고 게임을 하길 권장한다. 게임의 재미를 100배로 더 느낄 수 있을 테니까 말이다. 참고로 스테이지를 클리어하다 보면 새로운 동료들을 얻게 되는데 캐릭터마다 특징이 다르고 키우는 방식도 달랐으며, 캐릭터 스킬창에 들어가보면 웹툰 원작과 같은 컨셉을 유지하는 것이 인상 깊었다.

앞으로가 더 기대되는 게임

웹툰은 알고 있지만 아직 게임을 시작해 보지 못한 유저라면, 마음 놓고 진행해 보기를 권한다. 신규 유저 지원도 많고 초반 게임 진입 장벽이 높지 않아 가볍게 플레이 해보기 좋은 게임이다. 웹툰의 애독자인 필자가 보기에도 매일 적은 시간을 플레이 하더라도 레벨 업이 쉽다. 게다가 웹툰 스토리를 따라가며 플레이 하면 더 깊은 재미가 있다. 또한 현재 플레이 가능한 캐릭터는 초반 인물만 나온 상태라 이후에 나온 매력적인 캐릭터들이 곧 추가되기에 기대감도 높다. 독자들에게 권해 드린다.

글: 방상재 기자 / hervs1004@



특이점! 핵인싸! 컴투스 공채 신입사원 3인방 대공개!★



★ (왼쪽부터) 센트럴서버팀 주윤아, 게임기획팀 장동호, 센트럴사업팀 이민영

Part 1. 워밍업

먼저 말은 업무와 자기소개 부탁드립니다.

주윤아: 안녕하세요, 센트럴서버팀 신입사원으로 들어오게 된 주윤아입니다!

장동호: 안녕하세요? 게임기획팀 신입사원 장동호입니다. 입사 후 게임 기획자가 되는 법을 배우고 있습니다. 요즘은 열심히 게임 플레이하고, 또 그 게임에 대해서 분석하고 발표하며 일로 하루하루를 보내고 있습니다!

이민영: 안녕하세요. 센트럴사업팀 소속 이민영입니다. 3월까지 교육을 이수한 뒤, 부서와 직무가 정해질 것 같습니다. 현재 교육받는 동안 각종 과제 및 발표를 하고 있습니다.

오늘은 특별히 평일에! PC방에서 인터뷰하게 됐는데 어떠신가요?

주윤아: 불과 한 달 전만 해도 평일에 PC방에서 게임을 했는데.. 감회가 새롭네요!

장동호: 제가 예전에는 '워크래프트3 유즈맵 카오스'를 정말 좋아해서 PC방에서 밤새 게임을 하고 오전에 귀가한 적이 많았거든요. 이렇게 회사에 입사해서 PC방 촬영을 오게 되니 색다른 기분입니다.

이민영: 처음에 촬영을 스튜디오에서 하는 줄 알고 긴장을 많이 했어요. 그런데 장소가 PC방이라고 하셔서 오히려 안심이 되었어요. 익숙한 풍경이기도 하고 옛날 추억도 새록새록 기억나고요. 그리고 오랜만에 함께 입사한 동기들을 봐서 너무 좋았어요. 제가 B동에 있어서 평소에 얼굴 보기가 힘들었거든요. 웬지 앞으로 '컴투스' 하면 이 경험이 가장 먼저 떠오를 것 같아요.

Part 2. 공채 & 회사

공개채용(이하 공채)으로 멋지게 합격해서 들어오셨는데, 나만의 합격 비법이 있다면?

주윤아: 음, 전 '기다림'을 어떤 마인드로 하느냐였던 것 같아요! 공채는 아무래도 호흡이 길기 때문에 결과를 기다리는 순간순간이 힘들었어요. 마인드 컨트롤부터, 다음 시험을 준비하는 것까지. 결과를 기다리는 그 순간들을 준비하고, 자기 관리를 하는 것이 중요했던 것 같습니다. 취업을 준비하는 동안 '떨어져도 괜찮다. 다만 이번 경험을 토대로 더더욱 발전하자'는 마음으로 1년 내내 공부에 집중했어요!

장동호: 합격 비결이라고 하기엔 부끄럽지만, 저의 가능성을 좋게 봐주신 것 같습니다. 저는 사실 게임 기획자만 준비한 것이 아니고, 예능 PD가 되려고 준비한 적이 있었습니다. 그래서 그동안 예능 프로그램을 많이 보고, 예능 프로그램 기획안도 많이 만들어 보았습니다. 그런데 제가 게임을 좋아하다 보니 예능 기획안에도 게임 요소가 많이 들어가더라고요. 면접 때 게임 기획자로서의 준비 기간은 길지 않지만, 콘텐츠와 재미에 대한 연구는 오랫동안 했다고 어필했더니 그 점을 좋게 봐주셨던 것 같습니다.

이민영: 긴장하지 않고 하고 싶은 말을 정확하게 전달하는 것이 가장 중요했던 것 같아요. 아무리 지원동기가 뚜렷하고 스펙이 화려하다 해도 '나'라는 사람에 대한 어필이 잘 안되면 상대방을 설득하기 어렵다고 생각해요.

회사 첫 출근 전날 밤과 출근 날에 어떤 마음이었는지 기억하세요?

주윤아: '출근이라니.. 내가 독립이라니?' 끝까지 믿기지 않았습니다. OT를 갈 때도, 첫 출근을 할 때도 '내가 취업을 한 게 맞나? 전산 오류면 어떡하지?' 하는 엉뚱한 상상을 했어요. 첫 출근 후 제 이름표가 있는 것을 확인하고 '정말 취업한 게 맞구나!' 하고 안심이 되었습니다. 꿈에 그리던 게임 업계에서 한 명의 프로그래머로서 시작한다는 생각에 감개무량했습니다.

장동호: 출근 전날 밤은 사실 아주 많이 떨리지는 않았습니다. 왜냐하면, 면접을 보고 교육을 받으면서 제가 컴투스에 대해 받았던 인상이 사람을 배려하는 인간적인 회사라는 느낌이 있었거든요. 첫 출근 날은 설레기도 하고, 떨리기도 했습니다. 제 자리, 사원증, 명패가 생긴다는 사실이 너무도 설렘고요. 제 자리가 너무 좋습니다! 듀얼 모니터라니!! 그리고 출근 첫날! 바로 첫 번째 게임 리뷰 과제에 대해 피드백을 받는 날이어서 긴장됐죠. 그래도 제가 좋아하는 게임을 중얼 하면서 일할 수 있다는 게 참 신기하고 재미있었습니다.

이민영: 전날 밤이 크리스마스라 이태원에서 친구들과 파티를 하고 집에 오자마자 '내일 출근이구나!'하고 바로 잠들었습니다. 하하. 오히려 첫 출근의 기억이 강렬했어요. 비슷한 관심사를 가진 사람들이 동기들이다 보니 밥을 먹다가도 자연스럽게 게임에 관해 이야기하게 되고요. 함께하는 재미가 쏠쏠했어요.



현재 직무를 직업으로 가지게 된 계기는 어떤 게 있을까요?

주윤아: 저는 '프로그래머' 꿈만 14년째 꿰왔고 그중 게임 개발자의 꿈은 6년을 쫓았습니다. 학부를 입학하고 2018년까지 게임 클라이언트 위주로 공부하고 포트폴리오를 쌓았었는데, 그 당시 재밌게 들었던 전산학 전공이 컴퓨터 네트워크와 데이터베이스였고 이 둘을 엮어서 서버 쪽 프로젝트를 해 보는 게 어떨까 싶어 공부하게 된 것이 게임 서버 프로그래머로 연결 되었네요.

장동호: 제가 만든 콘텐츠로 사람들에게 기쁨을 주고, 가치를 전달하는 일을 소망했습니다. 항상 콘텐츠를 만드는 일을 꿈꿔왔습니다. 게임 기획자 역시 사람들에게 어떻게 하면 즐거움을 전달하고, 재미의 경험을 선사할 수 있을까 고민하는 직무라서 매력적이었어요. 잘 기획한 게임은 사람들에게 재미, 감동, 메시지를 전달할 수 있다는 점에서 제가 정말 하고 싶은 일이었습니다.

이민영: 저는 대학원을 자퇴하면서 즐겁게 일할 수 있는 환경이 무엇이 있을까 고민했고, 그것이 게임 산업이라고 생각했어요. 학부 시절 게임을 좋아하는 동기들과 소모임을 만든 경험도 있고, 다양한 게임에서 렌커로 활동하기도 했어요. 그래서 이러한 콘텐츠를 발전시켜 '재미'를 더할 수 없을까 고민하기 시작하면서 사업 직무를 꿈꾸게 되었어요.

Part 3. 개인

첫 월급을 받아서 "이건 꼭 하고 싶었다"가 있다면?

주윤아: 제 취미 중 하나는 E-Book으로 소설책이나 여러 인문 서적을 읽는 것인데, 월급 받으면 꼭 하고 싶었던 게 '전자책 사이트에서 포인트 한 번에 10만 원 충전하기'입니다. 앞으로 부자가 되면 하고 싶은 것도 '포인트 한 번에 100만 원 충전하기'입니다!

장동호: 첫 월급을 받으면 제가 살았던 동네, 그리고 추억의 가게들을 찾아가

인생을 돌아보고 싶습니다. '이제 인생의 첫 번째 열매를 이렇게 맺었구나' 생각하면서 예전에는 내가 어떤 꿈을 가졌고, 어떻게 살았고, 어떤 추억이 있었는지 돌아보면 정말 감회가 새로울 것 같아요.

이민영: 저는 집에 있는 냇이들 가구를 모두 바꾸고 싶어요. 총 세 마리를 키우다 보니 애들 용품이 살림이 되었답니다. 마침 집에 PC방 만드느라 방도 빼앗아 버려서 이참에 이것저것 교체해주면 용서해주지 않을까 기대해봅니다!

Part 4. 꿈

마지막으로 앞으로의 목표, 그리고 자신만의 꿈이 있다면 말씀해주세요.

주윤아: 올해 목표는 우선 회사에 잘 적응해서 1인분의 몫을 해내는 것입니다. 그리고 제 꿈은 저의 행동과 인생을 통해 게임 산업에 긍정적인 영향을 줄 수 있는 사람이 되는 것입니다. 게임 업계를 꿈꾸는 친구들에게 좋은 영향을 줄 수 있는 사람이 되고 싶어요! 다들 새해 복 많이 받으시기 바랍니다!

장동호: 개인적으로는 '이 친구 관찮은걸?'이라는 평가를 받는 신입 사원으로 성장하고 싶습니다. 그리고 앞으로는 '믿을 수 있는 기획자'로 성장하고 싶습니다. 개인적인 꿈은 '즐거운 인생을 함께 헤쳐나갈 동반자를 만나서, 버라이어티한 삶을 유튜브에 남기며 행복한 가정을 꾸려나가고 싶습니다.

이민영: 저에게 2019년이 인생의 한 챕터를 마감하는 단계였다면, 올해는 새로운 챕터를 시작하는 것이라 생각해요. 단기적으로는 우선 일을 차근차근 배워나가고 싶어요. 회사에서 근무하는 경험이 처음이라 무언가를 잘하려고 하는 것보다는 아직 부족한 점을 채워가는 데 중점을 두고 싶어요. 그리고 장기적으로는 언젠가 제 이름을 내세운 게임을 런칭해보고 싶어요. 제가 구구한 가상의 세상에서 사람들이 콘텐츠를 만들고, 그것을 공유해 하나의 문화가 창조되는 미래를 꿈꾸고 있습니다.

글. 박수현 기자 / aranzeb@



행복한 인생의 '플레이어'
컴투스 투자전략실 '이규열 이사'
이규열



안녕하세요 이사님! 독자분들께 간단한 자기소개 부탁드립니다.

안녕하세요, 저는 투자전략실 실장 이규열입니다. 사보로 만나 뵈게 되어 반갑습니다. 여러 회사를 거쳐 작년 초에 컴투스에 오게 되었습니다. 요즘 행복하게 회사를 다니고 있습니다.

컴투스에 오시면서 함께 신설된 투자전략실! 어떤 곳인가요?

투자 전략실은 말 그대로 투자를 주업으로 하는 곳입니다. 사내 모든 분들 덕분에 회사가 높은 매출, 좋은 현금 흐름을 만들어냈고 많은 자본이 쌓였습니다. 이 자본으로 향후 우리 회사의 미래 성장 동력을 확보하고, 소수지분이나 타 회사의 경영권 그리고 펀드 등 시너지를 창출할 수 있는 부분에 투자하는 것이 투자전략실의 역할입니다.

국내외 개발 스튜디오, IP홀더 등을 대상으로 투자 및 M&A에 있어서 어떤 점이 중요한가요?

사업적으로 관련이 없는 투자는 안정성이 중요합니다. 사업적 시너지보다는 투자회사 자체의 가치를 많이 고려하는 편이에요. 반면 개발 스튜디오, IP홀더 같은 경우는 우리 회사와 사업적으로 관련

되어 있습니다. 이런 경우 시너지를 발휘해서 서로 윈-윈 할 수 있는지를 많이 봅니다. 그렇다 보니 미래 가치 부분이 중요합니다.

투자전략실 특성상 필요하다고 생각하시는 요소가 있나요?

투자는 종합적인 업무입니다. 그 회사가 무엇을 하는지, 어떻게 매출을 올리는지 등을 보는 비즈니스 분석 능력이 필요합니다. 이런 비즈니스 자료는 재무제표에 숫자로 녹아있기 때문에 재무적 분석 능력도 있어야 합니다. 또한, 계약서와 법률적 분석 능력도 필수입니다. 남이 가진 '자기 자본'을 살 때는 계약자와의 계약이 필요하고 이 계약은 계약서에 법률적인 내용으로 기재되어 있기 때문이죠. 이외에도 시장분석 능력, 협상 능력, 인적 네트워크 등 필요한 능력이 많습니다. 저도 이러한 종합적인 판단 능력을 갖추려고 계속 노력하고 있습니다.

대학 시절 농구선수로 활동하셨다고 들었습니다. 이후 경영 분야로 진로를 변경하시게 된 스토리가 궁금합니다.

농구는 무릎 부상 때문에 그만두게 되었습니다. 당시 농구 선수였지만 경영학과에 재학 중이었고 운

동을 그만두고서 경영학 공부를 했습니다. 대학 시절 공부는 원하는 것에 집중할 수 있어서 좋았던 것 같아요. 효과성과 효율성을 높일 수 있는 계획을 많이 했고, 이 덕분에 CPA에 합격할 수 있었습니다. 공부 뿐만 아니라 인생도 효과성, 효율성이 중요한 건 마찬가지인 것 같네요.

이사님께서 가지고 계신 개인과 팀의 2020년 목표는 무엇인가요?

투자전략실이 신설된 후 지금까지 부서의 기반을 정리하고 투자하기 위한 환경을 만들고 분석을 했다면, 올해에는 우리 회사와 큰 시너지를 낼 수 있는 회사를 찾아 투자하고자 합니다. 우리 회사의 가치를 올릴 수 있는 돌파구를 또 하나 마련하는 것이 팀의 목표입니다. 이와 별개로 다이어트에 성공하는 것, 그리고 저와 함께 근무하시는 분들이 행복했으면 하는 게 개인적인 바람입니다.

독자분들께 덕담 한마디 부탁드립니다.

회사생활 즐겁고 행복하게 하시기 바랍니다. 다들 열심히, 내가 할 일은 내가 끝낸다는 전제하에, 모두가 여유 있고 풍요로운 회사 생활을 하셨으면 좋겠습니다.

글. 이승복 기자 / gnes@



★ (왼쪽부터) RAON스튜디오 서한익, 게임QA팀 구민주, 게임제작2본부 장중철

함께 즐겨요 보드게임

게임빌 사내 동호회 '흥보놀보'

'흥보놀보'는 삼삼오오 모여 보드게임을 즐기는 게임빌의 사내 동호회다. 왁자지껄, 화기애애한 흥보놀보의 지난 활동 이야기와 궁금한 점을 취재했다.

'흥보놀보' 동호회는 어떤 곳인가요?

(장중철) 흥보놀보는 '보드게임 동호회입니다. '보드게임'에 대해 간단히 설명해 드리면, 윗놀이나 뱀 사다리 게임과 같이 놀이판 위에서 일정한 규칙을 가지고 서로 협력하거나 경쟁하는 형태의 게임입니다. 도시 건설, 추리 게임 등 다양한 장르의 게임들이 매년 새롭게 출시되고 있죠.

각각 어떤 역할을 하고 계시나요?

(구민주) 장중철 본부장님은 흥보놀보의 회장이자 동호회의 '구심점' 역할을 맡고 계시고요. 서한익님은 매달 진행되는 리그전 등의 행사를 진행하는 '일꾼'을 담당하고 있어요. 저는 동호회 회비 관리나 전반적인 운영 등 총무 역할과 '마스코트' 역할을 담당하고 있습니다. (웃음)

구성원들을 소개해 주세요

(구민주) 현재 동호회 회원은 20명 정도 돼요. 사업본부, 제작본부 할 것 없이 다양한 구성원들이 모여서 활동하고 있습니다.

흥보놀보는 어떤 활동을 하나요?

(구민주) 크게 보면 2가지 활동이 있는데, 리그전과 워크숍입니다. 리그전은 매월 보드게임을 한 종류 선정해서 조를 짜서 조별 리그 형태로 진행하는데 보통 4인용 게임을 선정해요. 참여 신청을 받아 대진표도 짜고 서로 시간 맞춰서 진행하지요. 1인당 매월 2게임씩 진행하고 리그전 참여자들이 2게임씩 모두 완료하면 그 중 상위 4명이 별도의 결승전을 진행하게 됩니다. 결승전은 매월 마지막 주 수요일에 정기모임과 함께 진행합니다. 정기모임 때는 맛있는 음식을 시켜 먹기도 하고, 맛집을 찾아서 회식을 하기도 하죠. 그리고 매년 2차례 워크숍도 진행하고 있어요. 밤새도록 보드게임도 하고 맛있는 음식도 함께 나눠 먹다 보면, 회원분들과 한층 더 가까워질 수 있습니다. 사실 새벽 1시가 되면 다들 피곤하셔서 주무시긴 하지만요.

흥보놀보 활동의 장점은 무엇인가요?

(서한익) 다양한 직무를 가진 분들과 격의 없이 만나서 부담 없는 시간을 보낼 수 있다는 것이 가장 큰 장점입니다. 직무가 겹치지 않아 평소 일을 하면서 만나보기 어려운 분들도 동호회 활동을 하면서 친분을 쌓을 수 있었어요. 또 일을 통해서 뽀는 분들은 아무래도 딱딱한 관계가 되기 쉬운데, 동호회에서는 편하게 만나서 즐거운 시간을 보낼 수 있다는 것이 가장 큰 장점이라고 생각해요.

활동하시면서 가장 기억에 남는 에피소드가 있다면?

(서한익) 저희는 매년 상반기와 하반기에 워크숍을 가고 있는데, 한번은 12명이 함께하기로 했던 워크숍에 4명만 갔던 적이 있어요. 물론 당일 주말이었음에도 불구하고 업무 때문에 참석을 못 하셨던 것이기는 한데, 덕분에 4명이 12인분의 삼겹살과 음식들을 먹느라 고생했던 것이 기억에 남네요. (하하) 보드게임 동호회 워크숍이 아니라 먹기 동호회 워크숍이 되었던 기억이 아직도 생생합니다.

혹시, 아직 보드게임에 입문하지 못한 분에게 보드게임의 매력에 대해서 말씀해주실 수 있을까요?

(서한익) 보드게임은 기본적으로 사람과 사람이 만나서 하는 것이라 다양한 분들을 만날 수 있는 훌륭한 매개체가 됩니다. 게임을 플레이하는 모습에서 성격이나 대화만으로는 알기 힘든 부분을 알게 되기도 하고요. 결과적으로 인간관계를 형성하는 데에 큰 도움이 되는 것 같아요.

그리고 우리가 게임 관련 업무를 하다 보니 게임에 대해 자세하게 알 필요가 있는데, 게임의 기본 규칙을 이해하고, 여러 종류의 게임 룰을 익히면서 게임의 근본적 구조에 대해서 이해를 높일 수도 있습니다. 또 사람들이 특정 상황에서 어떻게 행동하는지를 직접 경험해보고, 왜 그렇게 플레이하는지를 서로 물어보면서 사람들의 행동 원리에 대해 생각해보기도 합니다. 혹시 게임의 심오한 세계에 대해서 궁금하시다면 언제든지 오세요. 환영합니다! (웃음)

동호회 활동을 하기는 어려워도 보드게임 입문에 도움이 될 만한 게임이 있을까요? 있다면 추천 부탁드립니다.

(장중철) 게임이 워낙 다양해서 추천하기가 어렵는데요. 그래도 몇 가지 골라본다면 우선 초면의 서먹함을 없애기에는 '할리갈리'라는 스피드 액션 게임이 좋습니다. 규칙도 간단하고 플레이 시간도 짧죠. 그리고 전략 게임의 진수를 맛보고 싶다면 '세틀러스 오브 카탄'을 추천합니다. 운에 따른 요소와 전략적 요소가 고르게 섞여 있습니다. 마지막으로 요즘 마트에서도 쉽게 구할 수 있는 '스플렌더'라는 게임을 추천해요. 보석 상인들의 무역을 테마로 진행되는 보석 무역 전략 게임입니다. 보드게임에 입문용으로는 딱이죠.

흥보놀보의 목표가 있다면?

(장중철) 많은 분들과 즐기며 지내고 싶습니다. 저희가 일에 치이면서 적극적으로 흥보 활동은 못하고 있지만, 이번 기회에 새로운 회원분들을 많이 만나봤으면 좋겠네요

끝으로 사우분들께 한 말씀 부탁드립니다

(장중철, 서한익, 구민주) 안녕하세요~ 게임빌 보드게임 동호회 <흥보놀보>입니다. 평소에 보드게임에 관심을 가지고 계셨다면 지금이 바로 기회입니다! 사내 메신저에서 '구민주'를 검색해서 메시지만 남겨주세요. 미리 환영합니다! (웃음)

글. 윤종진 기자 / oldpen@



청주 용정동의 이승은 님 '워너비 챌린지' 편

'릴레이게임'은 매달 지인들에게 릴레이로 모바일게임을 추천하면서 이어가는 코너입니다.
지난번 류경선 님에 이어 이번에는 이승은 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) ▶ 강석화(인천 연수동) ▶ 홍영지(익산 영등동) ▶ 류정선(서울 오류동) ▶ 이승은(청주 용정동) ▶ ?



안녕하세요. '워너비 챌린지'를 CBT부터 오매불망 기다렸고, 정식 출시 후 하루도 빠짐없이 플레이 중인 29살 이승은입니다.

안녕하세요. '워너비 챌린지'를 CBT부터 오매불망 기다렸고, 정식 출시 후 하루도 빠짐없이 플레이 중인 29살 이승은입니다.

안녕하세요. '워너비 챌린지'를 CBT부터 오매불망 기다렸고, 정식 출시 후 하루도 빠짐없이 플레이 중인 29살 이승은입니다.

PC, 콘솔 게임은 취미로 많이 즐기고 있는데 모바일 게임 중 애정이 가고 오래 플레이하는 게임이 딱히 없어 정말 아쉬웠습니다. 특히 여성 유저를 타겟으로 한 연애 시뮬레이션 장르는 국내에서 제작이 많이 이루어지지 않아서 해외 게임 위주로 종종 플레이하고 있었는데 번역이 필요 없는 '워너비 챌린지'가 런칭한 이후 행복하게 즐기고 있습니다.

안녕하세요. '워너비 챌린지'를 CBT부터 오매불망 기다렸고, 정식 출시 후 하루도 빠짐없이 플레이 중인 29살 이승은입니다.

4인 4색, 최애 남주를 찾아보자

※ 과몰입 유저의 주점이 포함되어 있습니다. 워너비 챌린지의 가장 큰 장점은 어떤 유저도 매혹시킬 수 있는 4인 4색의 캐릭터가 아닐까 생각합니다. 뚜렷한 이목구비가 매력적인 도깨비 '김태희'는 눈을 때부터 잠들 때까지 챙겨주는 현모양처 캐릭터입니다. 기분이 저기압일때 마음을 살살 달래주는 '유은결'은 마치 방부제먹고 '락앤락'에서 잠드는 것 같은 싱싱한 비주얼을 가지고 있지요. "굴 좋아해?", "내가 좋아하는 건 네 얼굴" 한 마디 한 마디 예쁜 말만 해줘서 우리 집 화분에

안녕하세요. '워너비 챌린지'를 CBT부터 오매불망 기다렸고, 정식 출시 후 하루도 빠짐없이 플레이 중인 29살 이승은입니다.

앞으로가 더 기대되는 게임

안녕하세요. '워너비 챌린지'를 CBT부터 오매불망 기다렸고, 정식 출시 후 하루도 빠짐없이 플레이 중인 29살 이승은입니다.

글. 이슬기 기자 / emwing@



김동근 님의 주머니 속 게임은?

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

기자: 안녕하세요. 시간 내주셔서 고맙습니다.

동근: 하하. 안녕하세요. 건설회사에서 해외 영업 담당하고 있는 김동근입니다. 만나서 반갑습니다.

기자: 그럼 바로 인터뷰 시작할게요. 동근님은 모임에서 시간 날 때마다 휴대폰 게임을 즐기시는 모습을 자주 봤어요. 게임 좋아하시나요? 요즘 무슨 게임 하세요?

동근: 마니아까지는 아니지만 자주 해요. 친구들이랑은 롤(LoL)을 많이 하고, 집에서 시간이 많은 주말에는 콘솔 게임 해요. 간간히 대중교통을 이용 할때는 장르 상관없이 모바일 게임을 하구요. 요즘엔 야구게임 많이 해요. 마칭 게임빌에서 새로 프로야구 게임 출시됐다고 알고 있어요.

기자: 마니아 맞네요. 게임이 동근 씨에게 주는 의미가 있나요?

동근: 롤같은 경우는 친구들과 오랜 시간 어울리면서 우정을 다지기도 하고, 술 없이 돈도 아끼고 1석 2조의 효과 있죠. 플스 같은 경우에는 한 편의 영화를 보는 듯 서사가 있고 감정이입도 되는 작품들이

안녕하세요. '워너비 챌린지'를 CBT부터 오매불망 기다렸고, 정식 출시 후 하루도 빠짐없이 플레이 중인 29살 이승은입니다.

안녕하세요. '워너비 챌린지'를 CBT부터 오매불망 기다렸고, 정식 출시 후 하루도 빠짐없이 플레이 중인 29살 이승은입니다.

안녕하세요. '워너비 챌린지'를 CBT부터 오매불망 기다렸고, 정식 출시 후 하루도 빠짐없이 플레이 중인 29살 이승은입니다.

안녕하세요. '워너비 챌린지'를 CBT부터 오매불망 기다렸고, 정식 출시 후 하루도 빠짐없이 플레이 중인 29살 이승은입니다.

안녕하세요. '워너비 챌린지'를 CBT부터 오매불망 기다렸고, 정식 출시 후 하루도 빠짐없이 플레이 중인 29살 이승은입니다.

안녕하세요. '워너비 챌린지'를 CBT부터 오매불망 기다렸고, 정식 출시 후 하루도 빠짐없이 플레이 중인 29살 이승은입니다.

안녕하세요. '워너비 챌린지'를 CBT부터 오매불망 기다렸고, 정식 출시 후 하루도 빠짐없이 플레이 중인 29살 이승은입니다.

안녕하세요. '워너비 챌린지'를 CBT부터 오매불망 기다렸고, 정식 출시 후 하루도 빠짐없이 플레이 중인 29살 이승은입니다.

안녕하세요. '워너비 챌린지'를 CBT부터 오매불망 기다렸고, 정식 출시 후 하루도 빠짐없이 플레이 중인 29살 이승은입니다.

안녕하세요. '워너비 챌린지'를 CBT부터 오매불망 기다렸고, 정식 출시 후 하루도 빠짐없이 플레이 중인 29살 이승은입니다.

안녕하세요. '워너비 챌린지'를 CBT부터 오매불망 기다렸고, 정식 출시 후 하루도 빠짐없이 플레이 중인 29살 이승은입니다.

안녕하세요. '워너비 챌린지'를 CBT부터 오매불망 기다렸고, 정식 출시 후 하루도 빠짐없이 플레이 중인 29살 이승은입니다.

글. 김민재 기자 / Kitschkim85@



여기에 담아 주세요! 제로웨이스트 마켓 채우장

바야흐로 포장과 일회용품의 시대다. 마트에 진열된 물품들은 그만의 포장 속에서 안전하게 소비자들의 구매를 기다린다. 시장에서 과일이나 야채를 사더라도 들고 다니기 쉽도록 작은 비닐봉지에 담아준다. 구매한 물품들과 함께 떨어진 플라스틱 포장과 비닐봉지는 곧장 쓰레기로 탈바꿈한다. 결국 소비자들은 물품을 구매하면 쓰레기도 같이 처리를 해야 하는 셈이다. 여기 이 같은 관행에 의문을 제기한 곳이 있다. 물품을 포장 하지 않고 공급하는 장터, 물품을 사고파는 과정에서 일회용품이 나오지 않는 장터, 소비자들에게 쓰레기를 갖지 않게 할 자유를 제공하는 장터, 제로웨이스트 마켓, '채우장'이다.

제로웨이스트 마켓이란?

채우장은 소비자들이 직접 용기를 가져와서 구매한 물건을 담아가는 제로웨이스트 마켓이다. 제로웨이스트 마켓이라는 이름답게 물건을 사고 파는 과정에서 단 하나의 쓰레기조차 나오지 않게 하는 것을 콘셉트로 삼고 있다. 판매자는 소비자가 물품을 소분해서 구매할 수 있도록 준비해두고 소비자는

에코백, 종이봉투, 텀블러, 심지어 비닐봉지를 다시 가져와서 물품을 구매 후 담아간다. 소비자가 직접 포장 용기를 들고 오고 판매자가 물품을 패키징하는 과정이 없다 보니 사고파는 대상 이외의 부가적인 쓰레기가 나오지 않는다. 일반적인 마트나 편의점과 비교해보면 엄청난 자원 절약이다.

채우장, 어떻게 사는 건데?

쓰레기를 만들지 않겠다는 노력을 위해서는 신경 써야 할 것이 조금 더 있다. 직접 물품을 담아갈 용기를 준비해야 하니 장날이 되기 전에 무엇을 사서 어디에 담아올지 고민하는 과정이 더 필요하다. 채우장은 SNS를 통해 장이 서는 당일엔 어떤 판매자가 어떤 물품을 판매하게 될지 미리 공지한다. 소비자는 이 공지를 보고 구매할 물품에 적합한 용기를 준비할 수 있다. 장날이 되어 준비한 용기를 들고 가서 판매자에게 얼마만큼 사들일지 설명한 후 직접 물품을 담아 오면 해냈다는 성취감과 쓰레기를 내지 않았다는 뿌듯함이 함께 밀려온다.

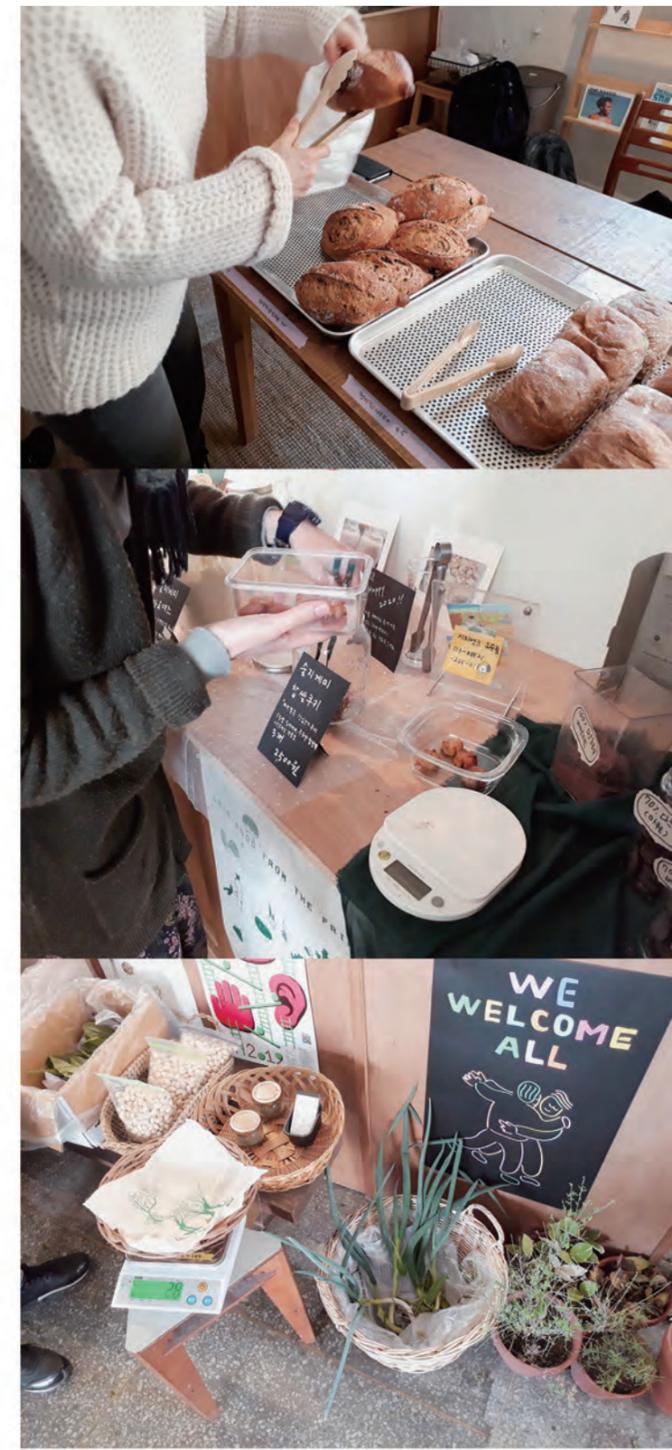
가격을 정하는 방식도 일반적인 마트와는 다르다. 판매자가 포장을 하지 않으니 소비자는 구매하고 싶은 물품의 양을 설명하게 된다. 따라서 포장 단위로 가격이 책정되는 일반 마트와 다르게 채우장에서는 개당 혹은 그램당으로 가격을 책정하고, 저울을 통해 소비자마다 얼마나 물품을 구매하는지 측정하여 그 자리에서 가격을 매기게 된다. 원치 않는 패키징을 하지 않게 된 것뿐만 아니라 과소비를 예방할 수 있다는 점은 채우장의 또 다른 장점이라 할 수 있다.

다양한 먹거리와 물품, 그리고 사람들

채우장은 한 달에 한 번 열리는 마켓이다. 따라서 매번 마켓에 오는 판매자들과 판매 물품들이 달라진다. 늘 새롭고 다양하다. 농부가 직접 와서 판매하는 야채와 과일, 채우장을 위해 구워서 준비된 빵, 참기름과 들기름, 수제 과일청, 훈제 치즈, 원두, 심지어 친환경 가루 세제나 밀랍 초를 팔기도 한다. 사람들이 이 다양한 물건들을 사고팔며 서로 이야기를 나누는 장면을 보고 있다면 비록 작은 카페지만 북적북적한 장터에 온 느낌이다. 그리고 장터에 있는 사람들 모두 제로웨이스트라는 같은 지향점을 갖고 그것을 실천하는 사람들이라는 생각에 몽클해진다. 제로웨이스트 마켓을 가능하게 한 것은 이 가치에 공감하는 사람들 덕분이다. 패키징 없이 물건을 사고팔고 싶은 마음에 공감하여 손수 용기를 준비해서 오는 사람들 덕분에 마켓이 유지되고 앞으로도 더 알려질 수 있을 것이다.

마치며..

항상 채우장을 다녀갈 때마다 느낀 놀라운 점은, 이렇게 많은 사람이 다녀가는데 단 한 조각의 휴지조차 나오지 않는다는 것이다. 또, 많은 사람이 각자의 용기를 들고 와서 물건을 담아가는 광경은 손님들과 판매자들과 함께 제로웨이스트를 실천하고 있다는 유대감까지 들게 해 준다. 물론 채우장에서만 제로웨이스트를 실천할 수 있는 것은 아니다. 이번 달 장보기는 채우장이 아니더라도 직접 용기나 바구니를 준비해 일회용품을 최대한 줄여보는 것은 어떨까?



글. 우재욱 기자 / jwwoo@

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 독자분들에게 전달하기 위해 게임빌 'UX팀'에서 기획한 코너입니다. 앞으로 독자분들의 많은 관심 부탁드립니다.

★ 당신의 제품은 유저에게 어떤 색다른 경험을 제공합니까? [PoP & PoD]



★ 심화된 경쟁 시장에서 어떻게 하면 더 잘 팔릴까?

'어떻게 하면 내 물건을 더 잘 팔 수 있을까?' 라는 고민은 동네 시장의 과일 가게 아주머니부터 세계적으로 유명한 글로벌 기업의 CEO까지 모든 사장님들의 고민일 것이다. 하지만 판는 물건이 붐어빵이든, 스마트폰이든, 게임이든 '무엇을' 팔 것인가 보다는 상품의 가치를 '어떻게' 전달할 것인가에 대한 고민이 더욱 중요한 시대다. 특히, 후발 주자의 입장이라면 이러한 고민은 더욱 깊을 것이다. 시장을 선점한 기존 업체들이 자신들에게 유리한 구조로 이미 시장을 형성해버렸기 때문이다.

★ 'PoP'와 'PoD'를 통해 우리만의 가치를 확인해보자

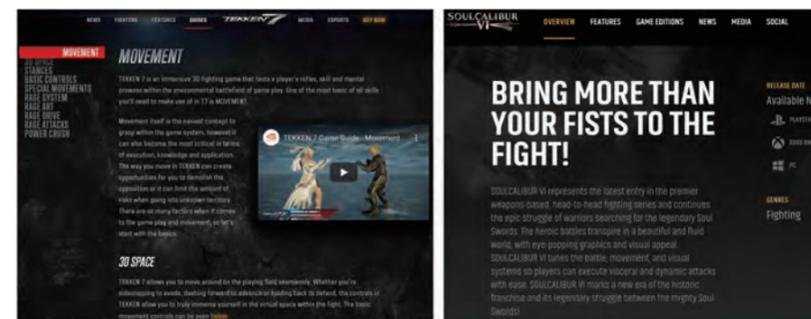
이미 시장을 선점한 경쟁사들의 영향력을 극복하는 것은 쉬운 일이 아니다. 후발 주자로서는 선점 기업들의 기술력을 따라잡는 것도, 소비 패턴을 예측하는 마케팅 역량도 충분치 않기 때문이다.

그렇다면 경쟁을 극복하고 시장에 안착하기 위한 최선의 방법은 무엇일까? 스티브 잡스가 1997년 애플에 돌아왔을 때 애플은 주당 200달러가 넘는 주가가 5달러 아래로 떨어지며 망해가고 있었다. 첫 미팅 자리에서 직원들은 IBM PC와 비교해 메모리 용량에서 얼마나 앞서고 있는지, 비교 우위에 대해서 보고하고 있었는데, 그는 직원들에게 '잘 만드는 걸로 충분하지 않아요. 다르게 만들 공리를 해주세요. (Better is not enough. Be different)' 라고 말했다. 비교 우위가 아닌 차별화에 집중해 달라는 주문이었다.

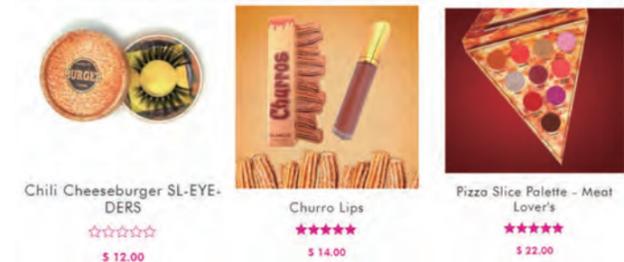
잡스의 미팅 때 직원들이 언급했던 IBM과의 비교 우위 요소는 'PoP (Point of Parity)'다. 특별히 차별화되지 않고 다른 경쟁자들도 같이 제공하는 기본적인 구성이다. 잡스가 언급한 차별성은 'PoD (Point of Difference)'다. 말 그대로 다른 경쟁자들보다 상대적으로 뛰어난 부분을 강조하는 것이다. 격투 게임에서 보자면 철권 시리즈는 3D 공간을 활용한 이동과 운영 중심의 플레이를, 소울칼리버 시리즈는 무기를 활용한 역동적인 대전을 내세우며 선두주자인 스트리트 파이터 시리즈와 경쟁하고 있다.

★ 선발 주자의 틈에서 살아남기 위해서는 차별화된 사용자 경험의 제공이 중요하다

뷰티 산업은 전통적으로 '아름다움'이라는 '가치'가 지배하는 영역이다. 이를 가장 직접적으로 반영한 것이 제품의 디자인이다. 'MAC', '입생로랑', '헤라' 등 화장품 선두 주자들의 제품들이 보여주는 세련되고, 우아한 디자인을 보라.



하지만 화장품 카테고리가 전통적으로 제시하는 '아름다움'이라는 가치가 아닌 색다른 가치로 소비자들에게 다가간 해외 화장품 브랜드가 있다. 바로 미국의 '글램라이트(GlamLite)'다. 글램라이트를 창업한 'Gisselle Hernandez'는 일주일에도 3번이나 피자를 먹을 정도로 피자를 좋아했다. 그녀의 피자 사랑은 자연스럽게 체중 증가로 이어졌고 증가된 체중으로 인해 주변에서 많은 괴롭힘을 당했다. 하지만 그녀는 피자를 사랑하여 체중이 증가된 자신의 모습이 아름답다고 당당하게 말하고 싶었다.



2018년 런칭한 글램라이트의 제품들은 피자 모양의 제품 디자인, 햄버거 모양의 제품 디자인 등 다양한 음식의 외형을 갖췄다. 뿐만 아니라 페퍼로니 피자, 시카고 피자, 브루클린 피자 등 음식명으로 판매된다. Gisselle는 "나는 맛있는 음식을 사랑하고, 그런 내 자신도 사랑해" 라는 외침을 통해 '자유'의 가치를 소비자들에게 제공했다. 소비자들은 그런 메시지에서 색다른 가치를 찾았다. 그것은 바로 'Fun (재미)'다.

글램라이트 화장품의 콘셉트는 많은 뷰티 인플루언서들에게 좋은 소재가 되어 유튜브와 SNS 등을 통해 빠르게 입소문이 났다. 제품을 보거나 사용한 소비자들도 유쾌하고 재밌는 화장품이라며 즐거움을 느꼈다. 결국 글램라이트는 '아름다움'이라는 전통적 가치에 '재미'라는 색다른 가치를 더해 시장에 성공적으로 진입할 수 있었다. 만약 글램라이트가 기존 화장품과의 유사성을 제시했다면 소비자들은 흥미를 느낄 수 있었을까? 글램라이트의 사례는 제품의 성능과 원료의 차이로 우위를 가질 수 없는 상황에서 '색다른 가치'를 더해 차별화된 경험을 제공한 대표적인 사례다.

★ 참고문헌 및 사이트 - 흥상태, 조수용 저, 나옴보다 다름: 기획에서 마케팅까지, 무엇을 어떻게 차별화할 것인가 / 철권7 공식 홈페이지, GUIDE: MOVEMENT, 3D SPACE / 소울칼리버VI 공식 홈페이지, OVERVIEW / UX magazine, 고객 만족론: 카노모델 (Kano Model)은 페르소나를 새롭게 하는 데 도움이 됩니다. / WK 마케팅그룹, 파우치에서 햄버거와 피자가 나온다던? - 글램라이트 (GlamLite)



다 마실 때까지 식지 않는 ‘머그컵’ 엠버머그

- ★ 애플리케이션 / 애플 워치로 온도 조절하는 스마트 머그컵
- ★ 설정 온도로 따뜻하게 유지

오늘도 따뜻한 커피 한 잔으로 하루를 시작한다. ‘뜨거운 아메리카노’ 한 잔이면 출근길 얼어붙은 몸과 마음이 함께 녹아내린다. 그런데 천천히 커피를 음미하다 보니 이런, 어느새 커피가 식어버렸다.

차갑게 식어버린 커피와 마음을 달래줄 대안이 나왔다. 원하는 온도를 설정하면 자동으로 온도를 유지하는 스마트 머그잔, ‘엠버’(Ember)다. 여름에는 스테인리스 재질로 된 텀블러를 쓴다. 보냉과 보온이 가능한 제품이지만, 스테인리스 재질이라 차갑게 느껴져 겨울보다는 여름에 어울린다. 그래서 겨울에는 조금 더 따뜻한 느낌의 세라믹 머그컵을 쓴다. 하지만, 머그컵의 가장 큰 문제는 뜨거운 음료를 담았을 때 손에 쥐기 어려울 만큼 뜨거워졌다가 금세 식는다는 것이다.

이 제품, 엠버는 세라믹으로 만든 IoT 머그잔이다. 음료를 다 마실 때까지 설정한 온도를 유지해준다. 손에 쥐지 못할 만큼 뜨거워지는 일도 없다. ‘타임’지에서는 이 제품을 2017년 최고의 발명품으로 선정했다. 인류 최초의 도자기는 중국에서 만들었지만 처음으로 도자기 공장을 세우고 대량 생산에 성공한 건 18세기 초 독일의 마이센이다. 이 시기를 기점으로 1713년부터 시중에 도자기가 풀렸다고 하니 엠버 머그컵은 3세기 만에 환골탈태라 할 수 있겠다.

엠버 머그컵에 담을 수 있는 음료 용량은 300ml. 49~63℃까지 온도 설정이 가능하다. 본체 밑부분을 좌우로 돌려 온도를 조절할 수 있으며, 마시는 음료에 맞는 적정 온도를 미리 설정해 둘 수도 있다. 전용 애플리케이션이나 스마트 워치를 통해 온도를 설정할 수 있고 머그컵 하단의 LED는 원하는 색상으로 바꿀 수 있다. 동시에 여럿이 엠버를 사용할 때 유용한 기능이다.

일반적으로 커피의 평균 섭취 온도는 71℃ 정도지만 평균 선호 온도는 57℃ 정도이다. 테이크 아웃 커피전문점에서 용기로 제공하는 종이컵의 경우 이런 선호 온도를 약 30분간 유지하고, 텀블러에 담아도 한 시간을 채 못 버틴다. 반면에 엠버는 컵에 담긴 내용물을 다 마시는데 충분한 2시간 동안 최적의 온도를 유지한다.

전기가 통하는 기기인 만큼 방수에 대한 대비 역시 중요한 체크포인트다. IPX7 등급으로 물속에서 완전히 담가도 되는 수준이다. 설거지를 하면서 행여 고장 날까 기승을 줄일 필요가 없다.

본체 가격은 80달러. 갈맞춤 받침대는 충전기로 40달러다. 적은 돈은 아니지만 ‘언제나 따뜻한 커피’라는 소확행을 위해서는 충분히 지불할 만한 금액인 것 같다.

글. 김미선 기자 / gemma@

GC 플레이어

게임빌 컴투스 대학생 서포터즈 3기 모집



모집 기간

2020. 01. 15(수) - 02. 07(금)

모집 분야

콘텐츠디자인팀 : 디자인 콘텐츠 제작
- 콘텐츠 기획에 관심이 있거나 자신이 있는 분
- 디자인 제작이 가능하신 분 (일러스트, 포토샵 작업할 수 있으신 분)

영상팀 : 기획, 촬영, 편집 등 영상 콘텐츠 제작
- 기획, 촬영, 편집 등 1인 영상 제작이 가능한 분

자격 요건

- 게임빌 컴투스에 관심이 많은 대학생 (휴학생 가능)
- 디자인 및 영상 관련 학과 학생 우대
- 서울에서 진행되는 오프라인 모임 참석 가능자 (월 1-2회)

활동 기간

4개월 (2월 중순 - 6월 말)

활동 내용

- 회사 및 HR 관련 콘텐츠 (디자인 / 영상), 기획 및 제작 (온라인 / 사보 등)
- 사내외행사 참여, 인터뷰 대상자 취재 및 기사 작성 오프라인 정기 미팅 월 1-2회

활동 혜택

- 게임빌-컴투스 공채 / 인턴십 진행 시 서류전형 가산점 (수료자에 한함)
- 현직 담당자를 만나 실무 이야기를 직접 듣고 취재할 수 있는 기회
- 월 활동비 20만 원 지급
- 우수기자 포상
- 서포터즈 수료증 수여
- 기자증, 단체 티, 기념품 등 지급

지원 방법

- 홈페이지 통해 지원
- 지원서 및 포트폴리오 첨부

문의

- 카카오톡 @게임빌채용
- e 메일 recruit@gamevilcom2us.com

모집 공고 / 지원 바로가기

<http://www.gamevilcom2us-recruit.com/>



전설의 귀환! 게임빌프로야구 슈퍼스타즈

게임빌의 2019 하반기 최대 기대작으로 국내 누적 1700만 다운로드를 달성한 국민 모바일 게임 '게임빌 프로야구' 시리즈의 신작 '게임빌프로야구 슈퍼스타즈'(이하 겐프야)가 모바일 야구 게임 1위를 달성했다.

겐프야는 출시 전 감성 자극 '병맛 코드' 영상으로 화제를 모으기도 했다. 게임빌은 자사의 유튜브 채널을 통해 특히 게임 속 최대 흥미 포인트인 '육성 요소'를 부각시키는 '병맛 코드' 영상을 공개해 폭넓은 세대와 유저들을 아우르며 화제를 불러 일으켰다. 영상에서는 전작 시리즈의 흥미 요소였던 '나만의 선수'를 화면에서 꽃을 키우듯 선수들을 육성해 낸다는 내용으로 재치있게 표현해 겐프야를 기다리던 많은 유저들에게 재미와 감동을 안겨주었다.



이 게임은 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 목표로 한다.

겐프야는 출시 이후 야구장르 1위를 달성했으며 특히 라이선스 기반의 야구게임이 아닌 캐주얼 야구게임으로 야구 장르의 시장 확대를 주도하고 있다.

다양한 포지션을 가진 마선수(트레이너)들

겐프야에는 23세기 우주를 배경으로 사이보그, 로봇, 유령, 요괴 등 110여 종의 다양한 마선수(트레이너)들이 등장한다. 전작 시리즈에서 단골로 등장해 온 '메디카', '봉봉머신'부터 게임빌 대표 IP들을 활용한 '놈', '제노니아의 카멜', 그리고 새롭게 등장하는 수많은 마선수들은 고유의 시나리오를 가지고 있다.

마선수들을 소유하려면 게임내 각종 콘텐츠에서 사용 가능한 고급 재화 중 하나인 '다이아'를 이용한 '뽑기(영입)'와 게임 내 다양한 이벤트를 통해서도 얻을 수 있다. 게임 내에서 마선수들은 나만의 선수를 육성하는데 있어 큰 역할을 하기 때문에 높은 등급의 마선수를 확보하는 것이 게임의 성패를 좌우한다고 할 수 있다.



나만의 선수를 육성하여 강력한 나만의 팀을 만들자!

겐프야의 백미는 역시 '나만의 선수'를 육성하여 나만의 팀을 만드는 것이다. 트레이너 마선수는 '노말', '루키', '스타', '슈퍼스타', '레전드' 등 5가지의 등급으로 나뉘어 선수를 훈련시키고, 경기에서 활용 가능한 슈퍼 스킬을 전수해 주는 등 다양한 역할을 담당한다.



포지션과 등급, 육성선수와의 상성을 고려하여 트레이너 덱을 효율적으로 구성해야 좋은 '나만의 선수'를 육성할 수 있다. '나만의 선수'를 육성할 때에는 오토 모드를 활용할 수도 있지만 유저가 직접 6주간 주어지는 훈련기간을 플레이하며 '훈련장', '연구소', '구단 사무소', '숙소' 등의 시설을 이용하여 다양한 훈련을 통해 직접 육성하는 편이 훨씬 효율이 높다.

또한 '데일리 매치'(도전 모드), '플래닛 리그'(시즌 모드), '슈퍼스타 리그'(대전 모드) 등 다양한 경기 모드가 존재해 직접 통쾌한 훈련 시합을 갖거나 다른 상대와의 대전을 통해 심혈을 기울여 육성한 나만의 팀의 능력도 확인해 볼 수 있다.

트레이너를 꽃단장하자. 코스튬 샵 OPEN!

최근 겐프야에서는 내가 소유한 마선수를 예쁘고 멋있게 꾸밀 수 있는 트레이너 코스튬 샵이 오픈했다. 커스터마이징은 슈퍼스타즈를 즐기는 유저의 마음을 두근거리게 만드는 요소다..

다이어를 충분히 가지고 있는 유저라면 내가 애정하는 마선수에게 멋진 코스튬을 선물해 줄 수 있다. 코스튬은 단순히 외형뿐이 아니라 마선수의 능력치를 업그레이드할 수도 있으며, 소유하고 있는 마선수의 등급에 따라 '슈퍼스킬'과 전용 장비 업그레이드의 효과도 포함하고 있다. 코스튬을 바꿔주고 싶은 마선수를 보유하고 있지 않더라도 코스튬을 미리 구입해 놓을 수 있으므로 다이가가 남을 때 사두는 것도 좋은 방법이다.



제노니아 나이트 업데이트

최근 '제노니아 나이트'의 새로운 시나리오와 함께 신규 트레이너가 업데이트 됐다. 게임빌의 대작 RPG인 제노니아 시리즈의 스토리를 차용했으며 육성 효율이 높은 편이다. 일부 유저들은 '지나치게 효율이 높은 것 아닌가?'라는 의견을 낼 정도였다. 이에 개발진은 공식 카페를 통해 '여러 차례 내부 검토를 통해 제노니아 나이트의 효율을 하향 조정하기보다는 기존 시나리오가 외면 받지 않도록 점진적으로 기존 시나리오 효율을 상향 조정하겠다'는 입장을 밝혔고 '유저들의 관심과 사랑의 응원에 감사함을 전한다'며 글을 마무리했다.



겐프야는 오픈 이후 유저들의 다양한 의견을 수렴하여 지속적인 업데이트 및 패치를 통해 꾸준한 인기를 모으고 있으며, 무엇보다도 적극적으로 유저들과 소통하고 노력하고자 하는 개발진들의 진정성에 찬사가 쏟아지고 있다.



크리에이티브 콘텐츠팀

우리의 상상은 현실이 된다!★

안녕하세요. 콘텐츠팀의 소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 저희 팀의 정확한 이름은 '크리에이티브 콘텐츠팀'입니다. 줄여서 '크컨팀'이라고 부르고 있습니다. 저희가 줄인 건 아닌데 이미 모두가 그렇게 부르고 있더라고요. 팀 이름에 담겨 있듯이 크리에이티브한 일, 다양한 콘텐츠를 만드는 일을 주로 하고 있습니다. '즐거움'을 창조하는 게임 빌-컴투스의 '공방'이라고 보시면 되겠습니다.

팀에서 각 파트는 어떤 업무를 하시나요?

저희 팀은 콘텐츠 기획 파트, 영상 파트, SWC 파트로 구성되어 있습니다. 콘텐츠 기획 파트는 유저들과의 지속적인 관계 구축을 위해 다양한 콘텐츠를 기획하고 진행합니다. 그 과정에서 인플루언서를 육성하고 협업하여 콘텐츠를 제작하는 일도 함께합니다. 영상 파트는 사내 여러 부서의 니즈에 맞는 영상을 제작합니다. SWC파트는 '서머너즈 워' e스포츠 행사를 기획하고 운영합니다. 사실 파트가 구분되어 있지만 세 파트의 일은 명확히 구분하기 어렵습니다. 모든 것이 크리에이티브고 콘텐츠이기 때문이죠. 저희 세 파트는 좋은 콘텐츠를 만들기 위해 언제나 함께 고민하고 움직이고 있습니다.

업무를 진행하시면서 가장 기억에 남는 에피소드가 있을까요?

'SWC 2019 아시아퍼시픽컵' 준비 때가 가장 기억에 남습니다. 대회의 특성상 다양한 나라의 선수들이 참가했기에 현실적으로 선수 프로필 영상을 촬영하기 어려웠습니다. 그래서 기획 파트에서는 촬영 없이 최소한의 리소스로만 제작할 수 있는 형태의 프로필 영상을 기획했고 SWC 파트에서는 각 선수의 데이터를 뽑고 분석해 특징들을 하나하나 잡았습니다. 그리고 영상 파트에서는 단 한 장의 선수 사진이지만 멋있게 표현할 수 있는 기법을 찾아냈고 결국, 훌륭한 선수 프로필 영상을 만들 수 있었습니다. 10일도 안 되는 제작기간 동안 8편이 제작됐지만 반응이 좋았죠. 불가능에 가까운 일정이었지만 하나의 목표를 향해 모두가 힘을 합쳐 결국 해낸 에피소드입니다.

크리에이티브한 일들을 하시는데, 독특한 이력이나 능력들이 있으신가요?

크리에이티브한 일은 '관점'이 핵심입니다. 다양한 관점, 때로는 낯선 관점을 가질 수 있어야 새로운 발상이 가능합니다. 그리고 관점은 대부분 경험에서 비롯됩니다. 그래서 저희 팀원들은 무척 다양하고 독특한 이력을 가지고 있습니다. 애니메이터, 광고 기획자, 아트, 웹툰 작가, 인플루언서, 영화 제작, 행사 경험 등 콘텐츠가 활용되는 거의 모든 분야에 경험이 있죠. 그래서 회의를 하면 때론 난장판(?)이 될 때도 있지만 언제나 그 속에서 보석 같은 아이디어가 나오곤 합니다.

업무 특성상 '창의력'이 중요할 것 같습니다. 다들 어떤 방법으로 '충전' 하시나요?

실제로 팀원들이 알려진 자신만의 방법은 다음과 같습니다. '딴짓을 한다 / 온종일 걷는다 / 타사 게임을 한다 / 여행을 간다 / 디자인 서적을 본다 / 아무것도 안 한다 / 화장실에 간다 (실장님) / 마감 시간까지 기다린다.' 생각해 보면 이것보다 더 많겠죠. 핵심은 '하고 싶은 것을 한다.'입니다. 하고 싶은 것을 실행하다 보면 머릿속의 많은 짐과 스트레스가 사라져 더 많은 것이 들어올 수 있는 공간이 생기는 것 같습니다.



팀에서 가지고 계신 특별한 단합 방법이 있을까요?

독특하고 다른 성향을 가진 팀원들이 단합하는 단 하나의 방법은 모두가 동의하는 '하나의 목표'를 공유하는 것입니다. 그래서 어떤 프로젝트가 시작되면 그 프로젝트의 이상적인 형태를 꿈꾸고 그것을 공유하는 것부터 출발합니다. 누군가 말하길 사람들에게 배를 만들게 하려면 배를 만드는 방법을 알려주는 것이 아니라 바다를 꿈꾸게 하라고 했습니다. '각자가 다 특별하지만 하나의 목표를 꿈꾼다.' 이것이 저희 팀의 단합 방법입니다.

팀장님께서 생각하시는 팀의 가장 큰 매력을 알려주세요!

'자유로움'과 '아이디어 앞에서의 평등'입니다. 저희 팀은 특성상 위계질서가 엄격하지 않습니다. 팀장이 팀원들을 설득시키기 위해 늘 목이 쉴 정도로요. 제가 팀장인데 정글이 따로 없습니다. 이런 정글에서 절대 강자가 있다면 그것은 '아이디어'입니다. 좋은 아이디어 앞에서는 모두가 평등합니다. 그 아이디어를 실현하는데 각자의 역할이 다를 뿐, 모두가 함께 자유로운 분위기 속에서 자신의 의견을 말하고 생각을 공유합니다. 좋은 아이디어가 탄생할 수 있는 최적의 환경이죠.

팀이 가지고 계신 올해 목표나 희망이 궁금합니다.

팀 외적으로는 저희 크리에이티브 콘텐츠팀의 결과물들이 사업적으로 큰 결실을 보는데 기여하는 것입니다. 사람들과 플랫폼의 환경이 급변하면서, 강력한 '카운터 펀치' 한 방으로 어떻게 해 볼 수 있는 시대는 지난 것 같습니다. 작지만 끊임없는 '갭'이 필요한 시대라고 생각합니다. 저희 팀이 잘 할 수 있는 일이지요. 팀 내부적으로는 '모두가 자신이 하고 싶은 일을 한다'입니다. 누가 시켜서 하는 일이 아니라 사심으로 하는 일은 늘 즐겁고 이상하게도 결과가 좋습니다. 물론 하고 싶은 일과 주어진 일이 항상 같을 수는 없겠지만, 그 갭을 줄일 수 있도록 애써볼 계획입니다.

끝으로 독자분들께 전하고 싶은 말씀 부탁드립니다.

크리에이티브 콘텐츠팀은 여러분 모두에게 열려 있습니다. 필요하다면 저희의 생각과 아이디어를 마음껏 드릴 수 있습니다. 닳는 것도 아니니까요. 생각의 벽에 막혀 어찌 해야하나 고민스러울 때는 속는 셈 치고 눌러주세요. 참, 빈손으로 오셔도 되지만 두 손 무겁게 오시면 아이디어의 퀄리티가 조금 차이가 있을 수도 있다는 점 미리 알려드립니다! 감사합니다!



전설의 게임개발자

게임빌 라이브개발팀 '손서호' 팀장

안녕하세요, 손서호 팀장님. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요, 저는 라이브개발팀에서 근무하고 있는 손서호입니다. 게임빌에 입사한지 벌써 5년이 다되어가네요.

라이브개발팀은 어떤 일을 하는 부서인가요?

게임빌의 구게임들(프로야구, 제노니아, 카툰워즈 시리즈 등)의 유지 보수 및 관리를 하고 있으며, 'NGDC(Next Game Design Center)' 공채 채용 시 프로그래머 직군을 선발하고, 공채 입사 후 교육 및 양성을 위한 NGDC 프로그램을 운영하고 있습니다. 이 밖에 게임관련 기술지원 서비스 등 개발 전반에 관련된 업무를 수행하고 있습니다.

팀장님께서 사회생활 하신 후 꼭 게임개발 경험을 쌓아오신건가요?

중학교 1학년때부터 베이직/어셈블리로 게임을 만들기 시작했습니다. 상업적인 게임은 92년 '소프트액션'에 입사하면서 시작했구요. 이후 SK커뮤

니케이션즈에서 약 7년간 모바일 앱을 개발했고, 2015년에는 게임빌에 이직하면서 게임업계로 돌아오게 되었습니다.

'이스2스페셜'이라는 추억의 게임을 만드셨다고 알고 있는데요. 저희 직원 중에는 그 게임 CD팩에 직접 싸인을 요청한 분도 있다고 하더라고요.

이스2스페셜은 95년도에 발매되었던 패키지 게임으로 제가 처음으로 만든 RPG이기도 합니다. 그때 제작1본부 박기성 본부장님과도 처음 알게 되었죠. 정말 재밌게 열정을 다해 만든 게임인데 아직도 좋아해주는 분들이 있어 보람을 느낍니다.

그럼 게임 외에 요즘 제일 관심을 가지고 있으신 건 어떤 게 있으세요?

요즘 관심사는 단연 자전거입니다. 이전에도 시간이 나면 자전거를 즐겼는데, 회사가 가산으로 이사 오고 난 후에는 매일 출퇴근을 자전거로 하고 있습니다.

요즘처럼 추운 날씨에도 자전거를 타세요?

회사가 가산으로 이사한 다음부터 매일 출퇴근하는데 땀이 많이 나면 곤란하니 전기자전거로 바꾸었어요. 제작관리실분 중에도 전기자전거로 출퇴근하시는 분이 계시구요. 비 오는 날만 아니면 가끔씩 자전거를 이용합니다.

꼭 만들고 싶은 게임이 있나요?

'듀2가' 나온 이후부터 언제나 실시간 전략 시뮬레이션 게임(RTS)을 만들고 싶습니다. 가장 좋아하는 게임 장르이기도 하고요.

사회 초년생때의 팀장님의 모습은 어땠는지 궁금합니다.

당시 업계 초년생의 모습은 지금과는 많이 달랐습니다. 체계도 경험도 없었고, 궁금한 점을 물어볼 사람도 손에 꼽았죠. 그나마 의지할 것은 천리안 같은 PC통신이었습니다. 게임을 업으로 삼는다는 생각보다는 하고 싶은 일을 하고, 그런 사람들과 만나서 작업하는 것이 즐거웠습니다.

약 20여 년간 사회생활을 해오셨는데, 위기의 순간과 보람있었던 순간을 꼽는다면요?

지금도 그렇지만 출시된 게임이 잘 안되거나 프로젝트가 중단되는 사태를 겪으면 무척 힘듭니다. 그럴 때는 역시 쉬어야 하더라고요. 가장 보람있었던 순간은 역시, 만든 게임이 출시됐을 때입니다.

게임 프로그래머를 꿈꾸는 게임업계 취준생 분들에게 팁을 주신다면요?

자료구조, 그래픽스, 언어 등 기본지식이 탄탄해야 합니다. 공부하면서 스스로 간단한 프로그램도 짜보면서 문제해결능력을 향상을 시켜보는 것도 좋고, 기본적으로는 학교의 학과 과정을 충실히 이행하여 컴퓨터サイ언스에 대한 이해도를 쌓는 것이 중요합니다.

공채 프로그래머로 입사하면 NGDC 기간 동안 무엇을 하나요?

동기들과 같이 간단한 게임을 만들며 여러 장르에 대한 경험을 쌓고, 개발 프로세스는 어떻게 되는지, 어떤 요소로 이루어지고 있는지 등 전반적인 게임개발에 대한 이해도를 높일 수 있는 시간이 될 것입니다.

2020년 목표와 독자분들에게 새해 덕담 한 말씀 부탁드립니다.

2020년에는 공채를 통해 좋은 인재를 채용해 멋진 게임을 만들고 싶습니다. 저와 저희 팀을 소개할 기회를 주셔서 감사드리며, 2020년에는 독자 여러분들 모두 원하시는 소망 이루시기를 바랍니다.

NGDC란?

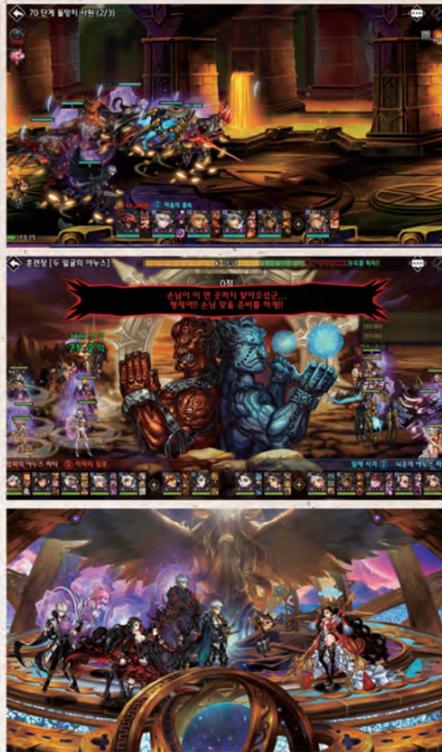
'Next Game Design Center'의 약자로 신입사원들이 교육과 훈련, 게임 창작 등의 실무를 체계적으로 경험하는 전문 인큐베이팅 시스템입니다. 게임빌-컴투스 신입 사원들은 NGDC를 통해 현업 종사자들(전문가)의 집중 멘토링을 바탕으로 교육, 훈련, 게임 창작 등을 통해 체계적으로 역량을 개발할 수 있습니다.

NGDC에 대한 자세한 설명은 '게임빌-컴투스 채용 블로그(<https://blog.gamevilcom2us.com>)'를 참고하세요.

글: 김태영 기자 / tykim@



MUSTHAVE



별이되어라! (DRAGON BLAZE)

[개발사 / 퍼블리셔] 플린트 / 게임빌
 [장르] 글로벌 1,200만이 선택한 수집형 RPG
 [키워드] 감동적인 시나리오, 유니크한 그래픽
 [추천] 동료 수집을 좋아하는 유저, 2D 일러스트를 좋아하는 유저
 [소개] 2D로 만들어진 개성 넘치는 수 백명의 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] 경해진 요일에 각각 다른 종류와 패턴의 월드보스가 등장합니다.
 동료 조합으로 최고의 점수에 도전해보세요!
 [리뷰] 서비스 6주년을 맞은 장수게임! 별이되어라!는 매일 플레이의 시간, 노력에 따라 루비를 몇만 개씩 얻을 수 있어 정말 헤사스럽고, 재밌게 플레이할 수 있습니다.
 여기에 동료 일러스트, 캐릭터 등 정말 눈호강 제대로 되는 너무 예쁜 디자인에 재밌는 스토리까지! 아기자기한 최애 캐릭터만 봐도 즐거운 게임이라 가벼우면서도 재밌는, 과하게 집중을 안 해도 풍성한 이벤트 때문에 매일 매일 즐거운 게임이라 말하고 싶습니다.
 [초보 꿀팁] 별이되어라! 공식카페에 방문해보세요. 45만 멤버들의 활발한 소통 및 각종 팁 공유, 고수 랭커들의 베스트 공략, 초보 유저 가이드 등 놓칠 수 없는 꿀 정보가 가득합니다!



복면게임왕

'복면게임왕'은 베일에 가려진 게임을 단계별로 추측해 보고 맞혀 보는 코너입니다. 매일 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 2015년 3월 11일에 정식 출시되었으며 2015년 GOTY 수상작입니다.

02

XBOX ONE, XBOX 360으로 발매되었고, 뒤이어 PC판도 발매되었어요. 현재 스팀에서 Definition Edition이 60%나 할인 중입니다.

전체이용가 등급으로 스팀에서 압도적으로 긍정적인 평가를 받고 있어요.

03

전체이용가 등급이지만 가끔씩 갑작스럽게 등장하는 쿠로 때문에 이 게임은 게임물 관리위원회에서 심의 결과로 <공포성이 있음>을 받았습니다.

동환적인 그래픽과 BGM이 이 게임의 자랑입니다.

04

뛰어난 음악과 그래픽 그리고 자연스러운 신의 연결로 마치 한 편의 애니메이션을 보는 듯한 느낌을 받을 수 있어요.

플레이어는 풍요로웠던 숲을 세 가지 요소를 모아서 다시 숲을 살려야 합니다.

05

단순해 보이는 스토리지만 모성에 관한 이야기기 때문에 눈물이 쫄끔 날 수도 있어요.

2단 점프, 3단 점프 등을 이용해 진행되는 플랫폼머 게임이에요.

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

기간 : ~ 2020년 2월 17일

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

1월호 정답 : 할로우 나이트 / 1월호 당첨자 : 윤형석(서울시 금천구), 조은미(서울시 용산구), 김다영(서울시 도봉구)



CALL OF DUTY MODERN WARFARE

영화 속 주인공이 되다 CALL OF DUTY

이번 호에서 '게임빌컴투스뉴스' 독자 여러분께 소개할 게임은 바로 '콜 오브 듀티 : 모던워페어 리부트'이다. '메달 오브 아너: 얼라이드 어설트'를 제작한 개발진들이 독립하여 인피니트 워드라는 게임회사를 설립하였는데 그들의 첫 작품이 2003년에 발매된 '콜 오브 듀티 1'이다.

'콜 오브 듀티'는 1인칭 및 3인칭 FPS 게임으로 매년 게임을 발매하여 현재는 '콜 오브 듀티 : 모던워페어 리부트'가 최신작으로 콘솔, 모바일, PC에서는 블리자드의 배틀넷에서 게임을 즐길 수 있다. 그동안 '콜 오브 듀티' 시리즈는 2차 세계대전을 주 무대로 했는데, 최근에 시리즈 최초로 현대전을 다루었고 현재 세계에서 가장 많이 팔리는 FPS게임 중 하나로 메타크리틱, 오픈크리틱에서 82점을 받은 대작이다.

싱글 플레이

싱글 플레이는 테러에 희생당하는 시민들, 점령군의 대량 학살을 피해 도망치는 아이들 등 다양한 스토리를 통해 게이머들에게 현실 속 전쟁에 있는 것과 같은 생생한 현장감을 느끼게 한다. '콜 오브 듀티 : 모던워페어 리부트'는 러시아와 미국, 그리고 가상의 국가 우르지크스탄을 무대로 매력적인 스토리와 함께 다양한 세력, 등장인물들을 그려낸 작품이다. 캠페인을 진행하다 보면, 안타까운 장면이나 등장인물의 딱한 사연이 나오기도 하고 사실적인 그래픽과 배경을 기반으로 하다 보니 한 편의 영화를 보듯이 게임에 임하게 된다. 폭탄을 해체할 시간이 없어서 폭탄 조끼를 입은 인질을 멀리 던져버리는 장면, 테러리스트 간부에게 정보를 얻기 위해 그의 가족을 납치해서 위협하는 등의 여러 장면들이 나오는데 플레이어는 그때마다 간접적으로 전쟁의 잔혹함을 체험하게 될 것이다.

스토리가 진행되면서 유저는 자연스럽게 게임의 조작 방법을 하나씩 배울 것이고, 다양한 장비를 사용할 수 있게 된다. 또한, 플레이어는 게임을 하면서 상황마다 어떤 게 옳은 판단인가에 대해서 고민을 하게도 될 것이다. 원격 조종 드론이나 공중 폭격과 같은 요소가 캠페인에 종종 등장해서 새로운 재미도 선사한다. 싱글 플레이어의 플레이 타임(어려움 기준 6시간 30분)은 적지만 전쟁의 긴박감과 스토리, 연출은 역대 최고라는 평을 받는다.

멀티 플레이

싱글 플레이에서 조작법과 다양한 전투 방법을 익힌 후 멀티 플레이를 즐길 수 있다. 멀티 플레이어의 콘텐츠는 굉장히 다양하다. 팀 데스매치, 점령전, 개인전 등의 모드가 있고, 여기에 2대 2대전과 지상전이 있다. 다만 이번 시리즈에는 게임 '배틀그라운드'와 같은 방식인 배틀로얄 모드가 아쉽게도 빠져있는데 전작인 '콜 오브 듀티: 블랙 오퍼스4'에는 배틀로얄 모드가 있으니 독자분들은 참고하기를 바란다.

새로 추가된 지상전은 최대 32대 32로 겨루는 콘텐츠이다. 다수의 인원이 넓은 전장에서 싸울수 있고, 탱크, 헬리콥터, 전투기 등도 나온다. 전장의 한복판에서 치열하게 싸우다 보면 내가 어디서 어떻게 죽었는지 알 수가 없지만, 리플레이로 나를 죽인 사람을 볼 수 있다. 멀티플레이의 콘텐츠는 상당히 많이 준비되어 있지만, 아쉬운 점은 캐릭터의 체력이 다른 FPS에 비해 적은 느낌을 받는다는 것이다. 그렇기 때문에 캐릭터가 너무 빨리 죽는데 이점이 조금 아쉬운 점이라고 생각한다.

협동 플레이

'콜 오브 듀티 : 모던워페어 리부트'에는 싱글, 멀티 플레이 외에 PvE 모드인 협동 플레이 모드도 있다. 협동플레이는 플레이어 4명이 미션을 수행하게 되는데, 주어진 미션을 완료하면 다음 미션으로 가게 되고 다양한 미션을 부여받게 되면서 스테이지를 클리어하는 게 주목적이다.

협동 플레이는 싱글 플레이와는 또 다른 재미를 주며, 4인이 플레이하고, 쓰러진 동료가 있으면 일으켜서 다시 같이 싸우는 등 협력 플레이를 진행한다. 사방에서 적이 마구잡이로 나오지만 적의 체력이 많지 않아서 할만하다. 혼자 미션을 클리어하는 것보다 친구들이나 직장동료끼리 같이 협력하며 스테이지를 클리어한다면 또 다른 감동이 밀려올 것이다. 또한 협동 플레이는 친구나 직장동료가 없어도, 혼자 자동 매칭으로 다른 플레이어와 게임을 할 수도 있다.

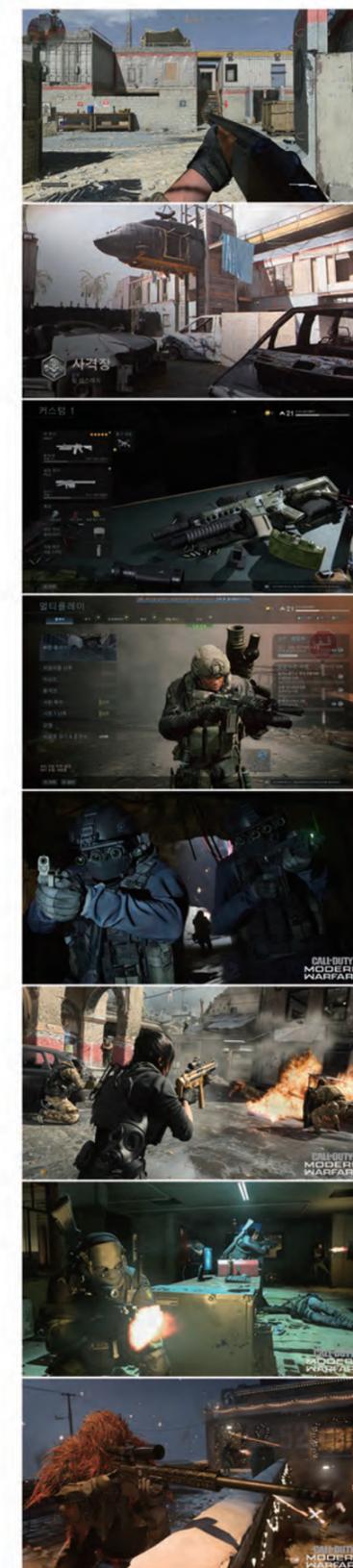
상점

'콜 오브 듀티'는 패키지 게임임에도 불구하고 일반 모바일 게임처럼 포인트를 현금으로 구입하고 구입한 포인트로 게임에 판매되는 상품을 살 수 있는 상점이 준비되어있다. 판매되는 상품들은 일반 플레이할 때 보상으로 주는 아이템과는 다르게 색다르고 멋진 것들이다. 판매되는 상품에는 앞으로 나올 DLC(추가 콘텐츠)를 구입 할 수도 있고, 내가 사용하는 무기를 커스터마이징 할 수 있다. 또한 캐릭터를 꾸밀 수 있는 스킨도 준비되어있고, 할로윈 테마, 미치광이 과학자 테마라는 여러 가지 테마 상품도 묶음으로 준비 되어있다. 스킨 구매가 게임 플레이에 영향을 주지는 않는다. 다만 이 게임은 남들과 좀 더 다른 캐릭터로 게임을 즐기고 싶은 유저에게 제공되는 시스템일 뿐이다.

마치며...

'콜 오브 듀티' 시리즈를 정말 오랜만에 즐겼다. 너무 재밌는 게임에는 틀림없다. 매년 시리즈가 발매되고 항상 발전된 모습을 보여주며, 뛰어난 그래픽과 화려한 볼거리 확실한 재미를 선사한다. FPS 장르를 좋아하지 않는 분들도 접근하기 쉽고, 차세대 그래픽, 새로운 플레이, 타격감을 즐기고 싶은 분들이면 한 번쯤 플레이해보고 후회 없을 거라 생각한다. 완벽한 게임은 아니지만 FPS장르를 좋아하고, 이만한 비주얼과 재미를 보여주는 게임은 많지 않아서 한 번쯤은 해 볼 만한 게임인 건 확실하다.

★ 공식 홈페이지 (<https://www.callofduty.com/ko/>)
글. 이정현 기자 / skentor21@



서울에서 즐길 수 있는

러시아의 멋과 맛!

벌써 겨울이 어느 정도 지나간 2월이 되었지만 아직도 쌀쌀한 날씨와 함께 찬 바람이 분다. 이런 날에는 특히 추운 기자의 고향, 러시아 생각이 많이 나곤 한다. 이번 호에는 독자 여러분께 서울에서 즐길 수 있는 러시아 맛집과 대표적인 러시아 음식을 소개해 드린다.

이태원 맛집 러시아 식당 '트로이카'
주소: 서울특별시 용산구 이태원로 164-1, 5층



고향의 맛을 그리며 찾았던 러시아 식당. 들어서자마자 한국이 아닌 것 같다는 느낌이 든다. 여기저기 러시아 전통 인형 마트로시카를 볼 수 있고 직원들이 러시아 전통 의상을 입고 친절하게 맞이해 준다. 식당의 인테리어는 러시아풍으로 꾸며놓았고, 기자에게는 참 반가운 러시아의 음악이 흐른다. 이곳이 서울인가 모스크바인가 헷갈릴 정도였다.

보르시

날씨가 추우면 자연스럽게 뜨거운 음식을 찾게 된다. 보르시는 러시아의 대표적인 전통 음식 중의 하나로 돼지 뼈를 푹 고아낸 국물에 비트와 감자, 양파, 당근, 양배추를 넣고 오랫동안 끓인 수프다. 색은 빨강이지만 보기와는 다르게 전혀 맵지 않다. 보르시와 함께 우유 크림이 나오는데 취향에 따라 수프에 넣고 섞어서 먹기도 한다. 크림을 넣지 않으면 수프 본연의 담백하고 깔끔한 맛을 즐길 수 있고, 크림을 넣으면 고소하고 부드러운 맛을 느낄 수 있다. 이렇게 추운 날에 뜨거운 보르시를 한 스푼 떠 먹으면 그 순간 몸이 훈훈해지고 마음까지 넉넉해진다.



보르시

샤슬릭

맛있는 수프를 먹었으니 이제 메인 요리다. 샤슬릭은 중앙 아시아에서 러시아에 전파된 꼬치구이 요리로 주로 닭, 양, 돼지 등의 고기를 사용한다. 큼직하게 썬 고기를 소금, 후추, 향신료 등의 양념으로 버무린 후, 서늘한 곳에서 7~8시간 정도 숙성시킨다. 꼬치에 꽂은 채로 숯불 위에 돌려가며 훈연하는 것이 특징이다. 다 구워진 샤슬릭을 토마토, 채소 샐러드 등과 함께 곁들이면 맛있는 요리가 완성된다. 육즙이 풍부하고 특유의 풍미가 일품이라 러시아에서는 남녀노소 누구나 사랑하는 요리다.

펠메니

샤슬릭을 먹은 뒤 하나 더 요리를 즐길 차례다. 그것은 바로 러시아의 작은 물만두! 만두소는 한국과 비슷하게 고기 등으로 채우지만 펠메니는 더 얇고 조그맣게 빚은 귀여운 만두로 쫄깃쫄깃 식감이 좋다. 러시아에는 간장이 아닌 주로 우유 크림을 소스로 찍어 먹는다.

블리니

배부르게 먹은 후 마지막으로 러시아 전통 디저트를 즐긴다. 블리니는 얇게 부친 러시아식 팬케이크이다. 간단하게 잼이나 우유 크림에 찍어서 먹을 수도 있고 안에 야채, 과일이나 고기 등 다양한 재료를 말아서 가볍게 차와 함께 즐길 수도 있다. 보통 캐비아와 같이 많이 먹는 풍습이 있지만 아쉽게도 식당에서는 사과와 배추 맛밖에 없었다.

후기와 TIP!

트로이카는 모든 메뉴가 실패 없이 상당히 맛있었던 곳이라 만족스러웠다. 서울에서 이렇게 러시아 요리를 즐길 수 있는 곳은 처음이었다. 러시아 분위기와 러시아 전통의 맛을 느끼고 싶다면 이 식당을 추천한다. 그렇지만 저녁 시간에는 혼잡할 수 있으니 예약은 필수다.

글: 나탈리아 기자 / natalia@



마트로시카



샤슬릭



펠메니



블리니



인트리어

5,000원의 행복 '편의점 꿀 조합'



안녕하세요. '게임빌컴투스뉴스' 독자 여러분. GC플레이어 최숙 기자입니다. 2020년 경자년(庚子年) 민족 최대 명절인 설날이 지난 이 시점, 다들 새해를 맞이하여 눈코 뜰 새 없이 바쁘실 거라 생각되는데요. 특히 계절학기를 듣거나, 다른 자격증 시험 준비를 하는 대학생이나 취준생이라면 더욱 시간이 모자랄 거 같습니다. 이렇게 바쁜 스케줄 때문에 시간이 없어 끼니를 제때 못 챙기시는 분들. 그리고 끼니에 투자할 이번 달 재정이 위험하신 분들을 위해 '도전의 아이콘' 저 최숙 기자가 독자분들을 위해 아침 차게 준비했습니다. 모두 여기를 주목해주세요! '5,000원'으로, '5분'만 투자하면 되는 편의점 꿀 조합!

아침을 챙겨 먹을 시간조차 없는 분들을 위한 레시피 감자 샐러드

GS25에서 판매하는 몽게몽계란과 게맛살을 조합한 레시피입니다. 가격은 4,400원! 카페에서 판매하는 감자 샐러드를 싸게 먹을 수 있는 조합입니다. 아침을 챙겨 먹기 힘든 분 말고도 다이어터들에게 추천하는 조합이기도 합니다. 이 조합의 칼로리는 총 456kcal로, 500kcal가 채 안 되기 때문이죠.

조리 방법도 굉장히 간단해서 손이 얼마 가지 않습니다. 먼저 포장 안에 있는 계란을 으개주시는 다음, 감자 샐러드와 버무려 주세요. 그다음 맛살을 잘게 찢어 넣으면 완성입니다.

밥을 꼭 먹고 싶은 당신을 위한 레시피 짜장계란밥

간단하게 밥을 먹고 싶어 김밥을 먹으려고 해도, 김밥 한 줄이 2,000~3,000원이어서 당황한 적 있으신가요? 김밥 한 번 먹기에도 물가가 너무 올랐는데요. 그래서 준비했습니다. 3,500원 가격으로 짜장밥을 먹을 수 있는 레시피를 말이죠.

짜장 컵반과 삶은 계란을 준비해주세요. 컵반이 아닌 레토르트 3분 짜장으로 준비해주셔도 괜찮습니다. 짜장 컵반에 비해 저렴하기 때문인데요. 이 레시피 또한 조리 방법은 간단합니다. 레토르트 짜장밥에 삶은 계란을 올려놓기만 하면 완성이기 때문이죠. 계란을 그대로 으개서 먹거나, 아님 노른자만 꺼내서 비벼 먹거나... 취향에 맞게 계란을 색다르게 해서 먹을 수도 있습니다. 혹은 여유가 되어 슬라이스 치즈 1장을 구매할 수 있다면 금상첨화입니다. 여기에 슬라이스 치즈를 올려 전자레인지에 돌릴 수 있다면, 더욱 맛있게 먹을 수 있기 때문이죠.

색다른 숙취 해소가 필요하다면 데미소다

이 조합은 갈아 만든 배와 데미소다 사과 맛을 섞어 만든 음료 레시피입니다. 시중에 나온 배 맛 사이다와 다르게 사과 맛이 섞여 있어 새콤달콤한 맛이 더욱 부각되는데요. 가격은 2,600원으로, 테이크 아웃에서 판매하는 배 음료를 같은 가격에 두 배로 마실 수 있다는 것 또한 장점입니다.

GC 플레이어의 추천 조합 비율은 갈아 만든 배 7, 데미소다 3입니다. 물론 여러분의 취향에 따라 배합을 다르게 할 수 있습니다. 비율을 다르게 하여 자신의 입맛에 맞는 걸 찾아보는 것 또한 추천 드립니다.



삼계탕을 먹고 싶은 당신을 위한 꼬꼬담면

선풍적인 인기를 끌었던 꼬꼬면과 닭가슴살의 조합입니다. 4,200원이라는 굉장히 저렴한 가격으로 삼계탕의 맛을 느낄 수 있다는 것이 가장 큰 장점인 레시피인데요. 특히 꼬꼬면 국물에 담긴 닭가슴살이 일품입니다.

조리법도 간단합니다. 먼저 꼬꼬면 컵라면의 면과 스프를 먼저 빼놓은 후, 뜨거운 물을 받아 놓습니다. 그다음 뜨거운 물에 닭가슴살을 넣어 데친 다음, 면과 스프를 넣으면 완성입니다.

지금까지 5,000원 이하로 쉽고 빠르게 먹을 수 있는 '편의점 꿀 조합'들을 다뤄보았는데요. 건강이 최고의 자산이라는 말이 있죠. 바쁘다고, 귀찮다고 끼니를 거르게 되면 건강을 해치게 될 수밖에 없습니다. 이 추천 조합을 보시는 분들이 더 이상 끼니를 챙겨 먹을 시간이 없다고, 돈이 없다고 해서 식사를 거르는 일이 없었으면 하는 바람입니다!

글. 최숙 기자(GC플레이어)
chlth1222@naver.com



MUSTHAVE



사커스피리츠 (Soccer Spirits)

[개발사 / 퍼블리셔] 빅볼 / 컴투스

[장르] 모바일 카드 배틀 RPG

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

[추천] 무한한 콘텐츠를 하루 종일 즐기고 싶은 유저

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

[구성] 매니저 관리 시스템, '육성', '수집', 'PVP'

[인기 콘텐츠] 캐릭터의 7가지 모션 및 대사 가담 '라이브 스킨'이 최고 인기!

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

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



그림 . 홍종일 기자 / hongji@

🎁 1월호 당첨자 발표

김상호, 유찬송님 축하드립니다!



당신의 무한한 상상력을 기대합니다. 말풍선에 유틸리티 있는 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 2월 17일
 메일 : gcnews@gamevil.com2us.com
 회사, 소속, 이름, 연락처를 함께 적어주세요

전 세계 소환사들을 사로잡은 명작 RPG

‘서머너즈 워’ 기초 용어 2탄!

섬알못, 섬잘알

‘섬알못’이란 ‘서머너즈 워’를 잘 모르는 초보자라는 뜻으로 쓰인다. 반대로 ‘섬잘알’은 ‘서머너즈 워’를 잘 안다는 뜻. 고수나 ‘서머너즈 워’ 상식이 높은 유저를 일컫는다.

중 트 ㅌㅌ

처음 게임을 시작하면 채팅장에서 수시로 보게 되는 단어다. ‘서머너즈 워’에는 친구의 몬스터를 이용하고 하트를 보내주는 기능이 있는데, 보자마자 알아차릴 수 있듯이 ‘하트친추’의 초성을 따온 것이다. 하트를 서로 주고받을 수 있는 친구를 구한다는 말.

ㅇㄷ

애도의 줄임말. 쓰임이 없거나 비교적 좋지 않다고 평가되는 몬스터가 소환될 때 사용한다. 몬스터가 태생 5성인 경우 채팅창에 공개 알림이 뜨지만, 태생 4성이지만 5성으로 진화되어 나올 때도 채팅창에 공개 알림이 뜬다. 남들이 ‘ㅇㄷ’를 쓰고 있다면 같은 소환사로서 그 물결에 동참해 주자. 참고로 공식카페에서는 게시물 ‘와드’로 쓰인다.

빛요일

지금은 금요일과 토요일에 모든 속성 비밀 던전이 열리지만, 매주 ‘일요일’에만 빛 속성 비밀 던전이 열리던 때가 있었다. 게임 플레이 초반에 필수라고 할 수 있는 빛 속성 ‘이누가미’를 얻을 수 있어서 애타게 ‘빛이누 찾아요~’를 외치며 채널을 도는 유저들을 볼 수 있었다. 현재는 빛 속성 카우걸도 필수가 되어서 두 가지 중 하나라도 누군가가 비밀 던전을 열면 바로 ‘연예인’으로 등극한다.

전복

오프라인에서는 ‘차량 전복’등으로 쓰이지만 ‘서머너즈 워’에서는 특정 던전 및 시나리오에서 실패했다는 의미로 사용된다. ‘거던 10층 전복이 심한데 조연 좀’이라고 한다면, ‘거인의 던전 10층을 돌면 자주 클리어에 실패하는데 도움을 부탁드립니다’라는 의미이다. 섬린이라 전복이 난다면 주저 없이 채팅창이나 공식 카페에 도움을 요청하자. (검색으로 먼저 공부하고 질문글을 올리는 것을 추천한다)

스작, 룬작

‘서머너즈 워’의 몬스터들은 ‘스작’으로 시작해서 ‘룬작’으로 끝난다. 몬스터를 강하게 만들려면 이 두 가지가 모두 필요한데, 각각 스킬 레벨업 작업과 룬 강화 작업의 줄임말이다. 스킬 레벨업은 같은 종류의 몬스터나 ‘데빌몬’으로 할 수 있고, 룬작은 몬스터에게 맞는 룬을 장착해주고 강화해 성능을 올리는 것을 말한다. 룬을 더 강하게 만드는 연성 과정에 대해서는 생략한다. 중수 이상이 되면 생각해보자.

긱수

괴물 같은 고수의 줄임말. 강한 룬으로 강화하여 모두에게 부러움을 사거나, 엄청난 고수로 보일 때 사용한다. 비슷한 말로 ‘긱긱’이 있으며 긱이 두 번 들어간 만큼 더 강한 고수라는 의미이다.

닥구

‘닥치고 구매’ 또는 ‘닥치고 구함’의 줄임말. ㄷㄱ 라고 표현하기도 한다. “이거 살까요?” 하고 물었을 때 ‘닥구’ 또는 ‘ㄷㄱ’로 답이 온다면 즉시 살 것.

글. 배주희 기자 / jooaya@

Quiz

뇌섹인이 푸는 센스 퀴즈

두억시니가 낸 문제의 정답은 무엇일까요?

‘별이 되어라!’의 아린과 동료들은 강력해진 적들을 이기기 위해 수호신 두억시니에게 도움을 요청하고자 행성 탐사를 진행하였다. 행성 탐사 중 무사히 수호신이 살고 있는 행성을 발견하여 수호신을 만나 도움을 요청하였지만, 그는 자신이 준비한 문제를 맞혀야만 도움을 준다고 한다. 아래 문제의 정답은 무엇일까요?

데스크라운 = 1

프로메테우스 = 3

크룬 더 라그나로크 = 0

헬리오스 = 2

클레이 에세르 = ?

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

기간 : 2020년 2월 17일
메일 주소 : gcnnews@gamevilcom2us.com(주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

1월호 문제 : 주사위술사 루도가 던진 주사위 눈은 얼마일까?

정답 : 5. ㄱ, ㄴ, ㄷ, ㄹ, ㅁ, ㅂ, ㅅ 까지 각 선의 수를 세보면 된다. ㄹ은 직선 5개로 표현이 가능하므로 정답은 5이다.

당첨자 : 정석범(서울시 영등포구), 채인수(서울시 상도로), 임재현(부천시 원미구)

글. 문제영 기자 / Skyqorgh1@

MUSTHAVE



엘룬(ELUNE)

[게임명] 엘룬(ELUNE)

[개발사 / 퍼블리셔] 게임빌

[장르] 턴제 수집형 RPG

[키워드] 다양각색의 '엘룬'들과 함께 떠나는 유쾌한 차원 모험!

[추천] 전략적 전투와 풍부한 콘텐츠 즐기고 싶은 유저

[소개] '엘룬'은 7개의 차원을 넘나드는 모험 속에서 만나볼 수 있는 200여 종의 엘룬을 수집하고 육성하는 재미가 돋보이는 RPG다. 모든 캐릭터는 각 특성에 맞는 궁극기 스킬 애니메이션을 갖고 있어, 턴제로 진행되는 전략적 전투 속의 보는 재미를 더해준다. 또한 어느 것 하나 빠짐없는 풍부한 콘텐츠 구성과 잘 짜인 흐름은 하루 종일 게임을 즐겨도 모자람이 없게 만들어준다.

[구성] '모험', '계승전', '라이처의 신전', '보스전', '혼돈의 탑', '차원의 틈', '연맹보스', '월드보스', '연맹전', '지하투기장'

[인기 콘텐츠] 보스 각각의 패턴과 단계에 따라 전략적 덱 구성과 공략이 필요한 '보스전'

[리뷰] 유저와 소통 잘해, 피드백 빨라, 게임성 좋아, 현실 유도 적어 이런 것게임이 있다니 놀랍네요 / 턴제 게임에서 이런 깊이감은 처음 느껴보네요. 캐릭터 육성과 조합이 정말 재밌습니다.

[초보 꿀팁] 엘룬에서는 캐릭터 획득 방법으로 소환 외에도 다양한 콘텐츠를 제공하고 있는데요. 그중에서도 만렙 엘룬 2개로 상위 등급의 엘룬을 소환할 수 있는 '합성' 시스템을 잘 이용하면 원하는 덱을 맞춰가는 데 큰 도움이 될 거예요.



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 2월 17일

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

To. 게임빌컴투스뉴스

저번달부터 잘 읽고 있어요. 게임에 관심이 많아서 친구가 '게임빌컴투스뉴스'를 소개 시켜줬는데 읽는 재미도 있고 모르는 게임을 알아갈 수 있어서 좋았습니다. 앞으로도 꼭 구독하면서 재밌게 보겠습니다. 새해 복 많이 받으세요!
하세호 (서울시 강서구)

이번 '복면제왕'의 정답은 귀여운 외모답지 않게 용맹함과 모험심을 갖춘 곤충 캐릭터가 주인공인 '할로우 나이트'네요. 저는 방향을 잘 찾지 못하는 길치라 이 게임이 어렵긴 하지만 잘 하시는 분들에게 불친절한 맵 시스템도 모험심을 느끼게 해주는 '갯갬'이라고 들었습니다. 그리고 이번 호에는 게임빌-컴투스가 서울시 관악구에 있는 '다솜공부방'에서 봉사활동한 내용이 인상깊었어요. 가구 제작부터 PC, 모니터 기부까지 했다는 훈훈한 소식이 담겨있네요. 사진 속 임직원들과 어린이들의 표정을 보니 모두에게 좋은 연말 선물이 된 것 같아요. ^^

이정숙 (서울시 관악구)

제 취향 저격 게임인 '워너비 챌린지'를 12월호에 이어 1월호에까지 소개해 주시다니 너무 감사합니다. ^^* 저번에는 전반적인 소개 글이었다면 이번 호는 좀 더 게임 플레이에 도움이 되는 글이네요. 덕분에 매력적인 밤 도깨비들과 여우로 또 한 번 눈호강 제대로 했습니다. 더불어 이번 호에 제 어릴 적 만화책널에서 자주 봤던 최애캐릭터, '스누피'를 볼 수 있는 특별전을 소개해 주셔서 좋았어요. 우주비행사 '스누피'를 만나러 잠실로 가보겠습니다. 그리고 게임빌컴투스뉴스 여러분, 이번 설날에 '맛세상'에 나온 조랭이떡국 많이 드시고 올 한 해도 좋은 사보 술술 만들어 주시기를 바랄게요! 새해 복 많이 받으세요!

김은미 (경북 경산시)

★ 사보 구독을 원하지 않으시면 메일로 알려주세요.

EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



이정현 기자

처음 기자단 뽑혔을 때 긴장도 많이 되고 걱정도 많았지만, 좋아하는 게임을 즐기면서 기사를 쓸 수 있어서 재밌었습니다.



문재영 기자

사보에 처음 참여하게 되었는데, 막연히 힘든 일이라고 생각했지만, 실제로 해보니 재미있었습니다. 다양한 사람들과 작업을 하는 것이기 때문에 시간이 많이 들고, 이를 위해 노력하시는 분들이 많다는 것을 다시 한번 느끼게 된 것 같습니다. 좋은 추억 만들어 주셔서 감사하고 앞으로 사보 나오면 더욱 열심히 보겠습니다!



최서연 기자

작년에 했던 사보 활동했을 때 즐거운 기억이 남아있어 또 사보활동에 자발적으로 지원하게 되었습니다~^^
역시나 다시 한번 더 즐거운 경험을 쌓고 갑니다! ㅎㅎㅎ



최숙 기자(GC플레이어)

많이 안 알려진 조합, 글을 읽으실 분들에게 도움이 될 만한 조합 위주로 내용을 구성하려 노력했습니다.
2020년 한 해, 모두들 끼니 거르실 일 없이 건강하셨으면 좋겠습니다.



유찬승 기자

글 쓰는 재주가 없어 처음엔 막막했지만 주제가 게임이다 보니 즐기면서 할 수 있어서 좋았습니다. 좋은 경험을 선물로 주셔서 감사합니다.



김미선 기자

평소 본래 업무가 아니다 보니 기자로서 활동하는 것에 대한 살짝 부담이 있었지만, 회사 생활 중 새로운 경험을 할 수 있는 좋은 기회였던 것 같습니다.
도움을 주신 분들 모두 감사드립니다!



이슬기 기자

두 번째 기자 참여인데 첫 번째보다 더욱 즐거웠습니다. 2020년에도 게임빌 컴투스 게임과 함께 즐거운 한 해 보내시길 바랍니다!!



함현일 기자

작업과 사보를 동시에 하다 보니 어려움도 많았지만, 매달 받아서 보기만 했던 사보에 직접 참여할 수 있어 좋은 경험이 되었습니다.



윤종진 기자

기사작성이라는 새로운 경험을 해보니 막연히 어렵다는 생각이 들었지만, 인터뷰하시는 분들의 도움으로 문제없이 마감할 수 있었습니다.
도움을 주신 분들께 감사드립니다.



김태영 기자

손서호 팀장님과 인터뷰를 하면서, 팀장님의 근 20년간의 직장생활 히스토리를 들을 수 있어 흥미로웠습니다. 사보 제작에 생각보다 많은 분들이 시간을 많이 들여 애써주고 계십니다. 구독자 여러분들도 애정으로 재미있게 봐주시면 좋을 것 같아요. 새해 복 많이 받으세요!



김민재 기자

신선하고 재미있는 경험이었습니다!



배주희 기자

주변 동료들로부터 사보 기자에 대한 이야기를 많이 들었는데 직접 해보게 되었네요. 기사를 쓰면서 지난 사보들도 한 번 더 보게 되고~
다음번에 또 하게 된다면 재미있는 글로 도전해보고 싶네요!



나탈리아 기자

오랜만에 고향의 음식도 먹을 수 있었고 직원 여러분께 소개도 할 수 있어서 특별하고 즐거운 경험이 된 것 같습니다.
맛있는 요리 드시고 러시아도 많이 사랑해주세요~ ^^



우재욱 기자

사보를 통해 평소에 중요하게 생각하는 가치를 사우들에게 소개할 기회를 가질 수 있었습니다. 재미있게 읽으셨으면 좋겠습니다. 감사합니다.



이승복 기자

신기하게도 몇 개월 전에는 New face로 제가 인터뷰를 받는 입장이었는데, 이제는 제가 다른 분을 인터뷰하게 되다니 이 상황이 되게 신기했습니다.
기자 활동을, 특히 남을 인터뷰하는 것 자체를 처음 해보는 터라 부족한 점도 많았지만 색다르고 재미있는 경험이었습니다.



박세영 기자

기자 활동을 하면서 이것저것 자료를 찾아 보니 게임 관련 견문이 조금이나마 늘어난 기분입니다. 읽는 분들의 흥미를 돋우는 결과가 되었으면 좋겠네요.
좋은 기회 마련해 주셔서 고맙습니다.



윤형석 기자

매달 재밌게 보아왔던 사보였는데 직접 참여해보니 새롭고 재밌는 경험이었습니다. 사보를 위해 노력해주시는 분들에게 감사의 말씀 드립니다.



임소정 기자

다양한 지사 소식을 사우분들에 전달 할 수 있어서 영광이었습니다! 올 한 해도 모두 파이팅입니다!



홍종일 기자

급하게 예전 작업물을 손본 거지만 재미난 경험이었습니다.



방상재 기자

평소에 관심 있던, 웹툰을 바탕으로 제작된 게임을 직접 플레이해 보고 게임에 대한 소개를 직접 해보니 게임에 대한 애착도 가고 더 관심이 가게 된 것 같습니다.
앞으로 담당 게임도 같이 플레이하면서 열렙전사를 옆에서 응원하겠습니다. '열렙전사' & '서머너즈 워' A파트 화이팅!!!



이영훈 기자

사보 기자단 활동은 회사와 사보에 좀 더 관심을 갖게 해 준 좋은 경험이었습니다. 처음 해보는 기자 활동에 당황하기도 했지만,
많은 분의 도움으로 잘 끝낼 수 있었습니다. 감사합니다!



박수현 기자

회사생활을 하면서 기자라는 것도 해보고 너무나 새로웠습니다. 평소에 보기 힘들었던 분들과도 알게 된 좋은 시간이었습니다. 행복한 2020년 되기를 바랍니다!



김진호 기자

저의 개인적인 취미와 느낌을 사보를 통해서 여러분들에게 소개하고 같이 공유 하게 되어서 매우 기쁘고 보람차게 생각합니다!



Pulitzer Prize

게임빌컴투스뉴스는 임직원이 기자단으로 참여하여 만들어 집니다. 편집위원회에서는 한 달 간 열심히 취재하고 즐겁게 노력해주신 기자단을 대상으로 가장 애써주시고 의미 있는 기사를 작성해 주신 기자 두 분을 선정해 **풀리처상**을 시상하고 있습니다. 영광스러운 2020년 1월호 사보 풀리처상 수상자들을 공개합니다.



1월호 최승준 기자

사보 기자로서 같은 부서원들을 평소와는 다른 시각에서 바라보며 인터뷰하는 좋은 기회였던 덕분에 이러한 영광스러운 상을 받게 된 것 같습니다. 바쁘신 와중에도 귀중한 시간 쪼개어 인터뷰에 응해 주셨던 게임빌 마케팅실의 게임빌프로야구 슈퍼스타즈 담당 마케터 이범성 대리님, 강호주님, 오호준 님 세 분께 감사의 말씀드리며, 좋은 경험과 추억을 만들어 주신 사보 관계자 및 기자단 여러분께 감사드립니다.



1월호 김나영 기자

부족한 글에 상을 주셔서 영광입니다. '니어 오토마타'는 재미있게 플레이한 게임이라 좋은 기회에 많은 사우분들에게 소개할 수 있어 좋았습니다. 기사를 준비하면서 뒷이야기나 배경들을 알고 나니 더욱 특별하게 와 닿는 게임이 되었습니다. 같이 1월호 준비하신 기자님들 고생 많으셨습니다! 읽어주신 분들 모두 감사드립니다.



WANNABE
CHALLENGE



전쟁 특화 MMWARRPG

TALION