



"한 자루의 촛불로
 많은 촛불에 불을 붙여도
 처음 촛불의 빛은 약해지지 않는다"
 탈무드의 격언입니다.

작은 나눔이
 들불처럼 번져
 세상의 어두운 곳을 비출
 밝고 큰 빛이 되기를.

내일은 오늘보다 따뜻한 날이 되기를!

GAMEVIL COM2US NEWS

GAMEVIL[®] COM2US

VOL.154
 2020.03

Cover Story, 사랑을 나누는 따뜻한 손, '구민주' 사원

Hot Game, 6년차 고인물이 소개하는 '별이되어라'

New Face, 자체발광 삼총사 게임빌 신입사원들

Game Focus, 차별화 된재 RPG '히어로즈워: 카운터어택'

Who, 게임빌 재무관리실 '정철호' 이사

Field, 우리의 무대는 글로벌! 게임빌 '비즈4팀'

Jobs&Gates, 게임을 보는 애정의 시선, 폴리싱TF '김성경' 차석

Together, 당신의 마음에 꽃이다, 컴투스 닌트 동호회 'Bull2uS'

Special, 신비로운 남미여행 '모레노 빙하', '유유니 사막'



게임빌컴투스뉴스^{***}

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

| 03

방치형 RPG

여리저리 리빙사

with NAVER WEBTOON
Original WEBTOON by Sehoon Kim



com2us





별이 되어라!



WANNABE

CHALLENGE

Global Mobile Game No. 1 'GAMEVIL-COM2US'

2020. 3. MARCH

Global Mobile Game Leader 'GAMEVIL-COM2US'

게임빌-컴투스 는 국내 모바일게임 산업을 초창기부터 이끌어 온 게임사입니다. 우수한 개발력과 서비스 노하우를 바탕으로 꾸준히 성장하여 글로벌 모바일게임 리더로 도약했습니다.

양사는 '손 안의 행복'을 모토로 모바일게임 산업의 미래를 만들기 위해 노력하고 있습니다. 특히 '놈', '봉어뽕타이쿤', '게임빌프로야구', '미니게임천국' 등 엄지족들을 열광시킨 히트 브랜드는 물론 '서머너즈 워', '별이되어라!', '컴투스프로야구', '크리티카: 천상의 기사단', '낙시의 신', 'MLB 퍼펙트 이닝' 등 다양한 장르의 창작력 돋보이는 스테디셀러들을 서비스하고 있습니다.

게임빌-컴투스는 세계인들이 즐기고 공감하는 게임문화를 조성해 '게임의 가치'를 함께 나누려 합니다. 양사는 미국, 일본, 독일, 대만, 중국, 태국 등 10여 개 거점을 중심으로 글로벌 인프라를 구축했으며, 독자적인 모바일 통합 플랫폼 '하이브'에 기반한 방대한 유저 풀을 축적하여 게임으로 하나되는 세계를 만들어가고 있습니다.

"게임빌컴투스뉴스"에서는 세계를 무대로 펼쳐지는 게임빌-컴투스의 가슴 뛰는 이야기를 들려드립니다. 재 준비되었나요? 폰 안에서 펼쳐지는 행복한 게임 세상! 즐거운 게임 라이프를 출발합니다.

'GAMEVIL COM2US NEWS' 2020년 4월호에는 더욱 다양한 독자 분들의 소리를 담고자 합니다. 구독을 원하시는 분들은 아래 주소로 접속해 주세요.

www.gamevilcom2us.com/gcnews



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

게임빌컴투스뉴스 2020년 3월호 / 통권 제154호(Since 2011. 11.7)
발행일 발행일 2019년 3월 2일 / 2001년 11월 장간호 발행(월간 비매물)
발행처 게임빌 / 서울시 금천구 가산디지털1로 131 BYC하이시티 A동
정보관리부 신고 일자 2018. 7. 5, 신고 번호 공전. 라00218

Game Market

- Overseas
- World Game News
- Reviews
- Korea
- Twitter Media

Inside G-C

- Company Info
- Marketing News
- Marketing Insight
- Marketing Contact

Play Game

- Mobile
- Game Focus
- Hot Game
- Non-Mobile
- 게임공인
- ITM Legend

Game People

- People
- Cover Story
- News
- Web
- Partners
- UI/UX
- 이벤트
- Fin
- Knowledge
- FAQ
- Info
- 공회
- 이메일

Game Mania

- Mania
- For Finger
- User
- Release
- Game in the Media

Congrats

Welcome Welcome

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

게임제작1본부 이승은 과장 / 게임제작1본부 김민경 과장 / 게임제작1본부 이동길 대리 /
게임사업부문 최종범 사원 / 제작1본부 이승무 책임 / 제작1본부 안종윤 책임 /
SW사업본부 안성란 대리 / 정보보호실 장진혁 사수 / 신사업전략실 김성중 사수 /
제작1본부 이아림 선임 / Fishing팀 배현우 차석 / 개발운영실 김영중 사수 /
제작3본부 최진호 선임 / 인프라운영실 이진욱 과장 / 플랫폼2실 권대욱 사수 /
조서익(Taiwan) / 황형혜(Taiwan) / 이영훤(Taiwan) /
Andrew Kim(USA)

Congratulations

게임빌 게임사업 1실 비즈2팀 전필용 대리 득녀!

전필용 대리가 2월 11일 귀여운 딸(전혜운)을 출산했습니다.
건강하게 자랄 수 있게 축하해주세요.

게임빌 Base스튜디오 U파트 최준호 파트장 결혼

최준호 파트장이 2월 22일, 사랑의 결실을 맺었습니다.
두 사람이 행복한 출발을 할 수 있도록 따뜻한 응원 부탁드립니다.

인사기획TF 서정규 과장 결혼

서정규 과장이 2월 29일 행복한 결혼식을 올렸습니다.
새로운 마음과 의미를 간직하며 출발하는 두 사람을 축하해주세요.



게임빌, '별이되어라!' 서비스 6주년 맞이 대규모 업데이트

게임빌(대표 송병준)이 판타지 모험 RPG '별이되어라!'의 서비스 6주년을 맞아 대규모 업데이트를 진행한다. '별이되어라!'는 이번 6주년 업데이트를 통해 '극한의 나락 던전', '나락 몬스터의 표본 연구', '우주용의 서식처' 등 흥미로운 콘텐츠들이 대거 등장하며 퍼스트임팩트 영웅인 공수, '바이올렛 리스크'와 힐러 포지션의 소환사, '엔비'를 새롭게 선보인다. 또한 유저들에게 감사의 마음을 담은 이벤트도 풍성하게 진행한다. 6주년을 맞은 별이되어라!가 다시 한번 역주행의 신화를 써내려 갈 수 있을지 주목된다.



컴투스 '서머너즈 워', 남미 파라과이 '컴투스 글로벌 IT교실'로 미래 희망 응원

컴투스(대표 송병준)는 남아메리카 파라과이에 미래 희망을 응원하는 '컴투스 글로벌 IT교실' 6호를 조성했다. 이번 글로벌 IT교실 건립은 컴투스의 글로벌 히트작 '서머너즈 워: 천공의 아레나'의 전 세계 유저들이 참여한 글로벌 사회공헌 이벤트를 통해 마련됐다. 글로벌 IT교실이 조성된 예우제비오 아얌알야 지역은 남미 파라과이 수도 아순시온에서 약 72km 떨어진 곳에 위치한 농업 집약 지역으로, 인터넷 접근, IT교육 공간 및 기기 등이 부족해 학생들의 학습을 위한 양질의 교육 환경이 필요한 지역이다.



'게임빌프로야구 슈퍼스타즈' 게임성 업그레이드

게임빌이 신작 '게임빌프로야구 슈퍼스타즈'의 시나리오 밸런스 개선, 시스템 개선을 포함한 대규모 업데이트를 진행한다. 가장 눈에 띄는 부분은 '미스틱 유니콘즈' 시나리오의 밸런스 개선이다. 미스틱 유니콘즈 시나리오에서 보석을 최대 16개까지 획득할 수 있도록 개선하여 더 많은 속성의 팀 스킬을 획득할 수 있도록 했고 특화 트레이너인 세이류, 브리트라, 플루도, 바이올렛, 엘핀, 미호 등의 특화 효과도 상향 조정될 예정이다. 이 외에도 유저들이 좀 더 빠르고 편안하게 선수를 육성할 수 있도록 마울 내 이동속도, 슈퍼스킬 획득 확률 증가, 훈련 연출 스킵 등 다양한 시스템 개선도 이뤄진다.



'컴투스프로야구 2020', 공식 게임 모델로 이종범, 이정후 선정

한국 프로야구를 대표하는 신구 '야구천재'들이 국내 최고의 인기 모바일 야구 게임과 만났다. 컴투스는 자사가 개발하고 서비스하는 3D 모바일 야구 게임 '컴투스프로야구2020'의 신규 시즌 게임 공식모델로 이종범과 이정후 부자를 선정했다. 현역 시절 빠른 발과 과감한 주루 플레이로 '바람의 아들'로 통했던 이종범과, 그의 야구 DNA를 그대로 물려받은 아들 이정후는 통칭 '바람의 부자'로 불리며 많은 야구팬들에게 큰 사랑을 받고 있다. 한편, '컴프야2020'은 2020 KBO리그 개막에 앞서 사전 예약 이벤트를 진행하며 본격적인 시즌 준비에 돌입했다.

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



소니, 플레이스테이션5 제조가격, 약 \$450로 책정

소니가 제조 부품 수급에 어려움을 겪고 있어, 플레이스테이션5의 제조 가격을 기기당 \$450으로 책정했다고 한다. 이에 따라 플레이스테이션5의 판매가격은 플레이스테이션4의 판매가격(\$399)보다 상승할 것으로 예상된다. 이는 소니가 마이크로소프트의 새로운 Xbox 시리즈와의 가격경쟁에서 불리한 위치에 놓인다는 것을 의미한다. 이러한 문제에 대해 소니는 어떠한 방법으로 대응할지 귀추가 주목된다.



유비소프트 '페르시아의 왕자' VR 게임 발표

'페르시아의 왕자'가 돌아온다. 그러나 많은 팬들이 기다리던 비디오게임과 같은 모습이 아니라 VR 형태의 탈출게임으로 출시된다. 유비소프트는 지난 12일 VR 탈출게임 'Prince of Persia : The Dagger of Time'을 발표했는데 실제 퍼즐과 연출이 구비된 유비소프트의 VR 체험 시설에서만 플레이할 수 있다고 전했다. 오랜 시리즈의 팬들이 기대했던 모습은 아닐 수도 있지만, 'Prince of Persia : The Dagger of Time'은 올 봄부터 체험해 볼 수 있다.



소니, 게임 AI 특허 출원

소니가 플레이어를 도울 수 있는 AI의 특허(In-Game Resource Surfacing Platform)를 출원했다. 이 AI는 플레이어들이 모이는 커뮤니티의 데이터와 상황을 기반으로, 게임 내 상황에 따라 플레이어에게 팁, 전략 및 구매 가능한 품목을 제안하는 등 다양한 정보를 제공한다. 특허에 따르면 이 기능은 화면 팝업을 통해 플레이어에게 도움을 줄 수 있으며, 소셜 결제를 유도하는 요소도 갖추고 있는 것으로 보인다.

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



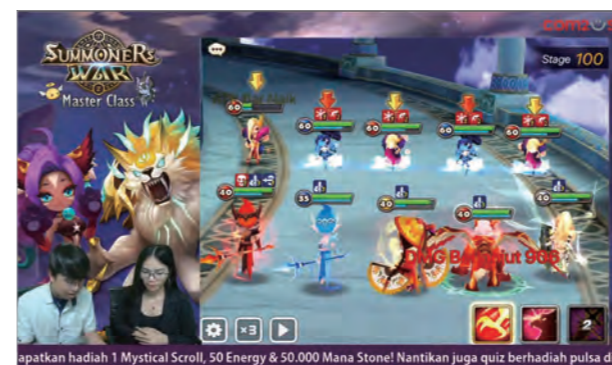
GAMEVIL COM2US TAIWAN

바람속성 '사막여왕'과 불속성 '비스트라이더'를 현실에서 만나다!
게임빌-컴투스 대만 지사는 '서머너즈 워' 유저들과 함께하는 파티 이벤트를 진행했다. 멋진 경기 뿐 아니라 '서머너즈 워' 코스튬 플레이어와의 포토타임, 복주머니 뽑기, 경품 추첨 행사까지 다채로운 이벤트를 펼쳤다. 행사에 참석한 유저들은 '서머너즈 워'에 대한 애정이 더욱 깊어질 수 있었던 의미 있는 시간이었다고 화답했다.



GAMEVIL COM2US THAILAND

유저들과 함께하는 '서머너즈 워' 이벤트 파티!
게임빌-컴투스 태국 지사는 방콕 Bazaar Hotel에서 '서머너즈 워' 유저들과 함께 이벤트 파티를 열었다. 130여 명의 팬들과 더불어 게임관련 현지 미디어 매체들도 참여한 이번 행사는 다양한 현장 이벤트와 프리미엄 굿즈들로 흥미진진하게 진행되었다. 이벤트 중 진행한 '서머너즈 워' 태국 그룹스테이지 2019 결승전과, 태국-베트남 스페셜 유저 친선경기는 라이브 방송에서 높은 조회수를 기록하며 온-오프라인 모두 좋은 반응을 얻었다.



GAMEVIL COM2US INDONESIA

배워볼까요? '서머너즈 워' 마스터 클래스 방영
게임빌-컴투스 인도네시아 지사는 '서머너즈 워' 마스터 클래스 에피소드4를 진행했다. 이번 시리즈는 게임을 처음 접하는 유저들에게 고수 유저가 꿀팁을 설명해주는 내용으로 이목을 끌었다. 특히 이번 에피소드에서는 인도네시아 유명 플레이어인 'DYOSAKA'를 초대해 몬스터 조합과 카이로스 던전, 시험의 탑, 실시간 아레나 등 전반적인 콘텐츠를 폭넓게 다뤘다.

사랑을 나누는 따뜻한 손



★
게임QA팀 QA3파트
구민주 사우 편



1 독자분들을 위해 간단하게 자기소개 부탁드립니다!

안녕하세요! 게임빌 게임QA팀 구민주입니다. 2016년도 팀 막내로 입사를 했는데, 어느덧 4년차예요! 시간이 참 빠르네요. 게임빌컴투스 뉴스 독자분들 반갑습니다! (함박웃음)

2 QA팀은 어떤 업무를 하고 있나요?

게임QA팀에서는 작게는 게임의 버그를 찾는 것이지만 기획의 오류는 없는지, 기획 단계에서 의도한 대로 밸런스는 맞는지, 재미가 있는지, 유저 입장에서 불편하거나 불만이 생길 수 있는 부분은 없는지를 확인하는 업무를 맡고 있습니다. 기업, 마켓, 국가 정책에 맞게 서비스 될 수 있도록 사전에 체크하는 일도 하고 있습니다. 현재는 초 액션 RPG, '크리티카 : 천상의 기사단'의 게임 QA를 담당하고 있어요.

3 다른 부서들과는 다르게 QA팀만의 장점이 나 특징이 있나요?

QA팀은 자유롭고, 화기애애하고, 연령대가 낮습니다. 그러다보니 직장 동료이기도 하지만 언니, 오빠같은 느낌도 있지요. 마음 편히 고민상담도 하고, 함께 맛있는 것도 먹고요. 워크샵도 트렌드에 맞게 수상레저 또는 놀이동산으로 가곤 합니다. 작년 워크샵에는 주꾸미 낚시를 하러갔던 즐거운 기억도 있네요. QA팀 여러분 사랑합니다!

4 평소에 사진 촬영을 좋아 하시나요? 어떤 계기로 표지모델이 되셨는지 궁금합니다

사진 촬영을 즐기지는 않아요. 저를 좋게 봐주신 사우분이 홍보실에 추천해주셔서 표지 모델이 되었습니다. 추천해주신 사우분이 정말 궁금한데, 절대 비밀이라고 알려주지는 않으시더라고요! 저 너무 궁금해요! 이 글을 보고 계시다면 커피 한잔해요!

5 이번 표지는 다른때와 다르게 특별한 친구와 함께 하셨더라고요

표지 모델이 되고 난 후 제일 먼저 한 생각은 유기견 입양 센터에 있는 사랑스러운 아이들을 홍보 하고 싶다는 것이었습니다. 사보 편집부에서 흔쾌히 좋은 아이디어라고 말씀해 주셨죠. 이자리를 빌어 정말 감사하다는 말씀을 드리고 싶습니다. 이번에 함께 촬영을 한 아이는 '팅커벨 프로젝트'라는 유기견 센터의 '향이'입니다. 향이는 크리스마스 이브에 다른 보호소에서 안락사될 예정이었는데, 다행히 톱커벨 프로젝트에서 손길을 뻗어 구조해 주셨죠. 향이는 애교도 너무 많고, 사람을 아주 좋아합니다. 향이에게 집밥 먹여주실분! 사랑을 나눠 주실 분! 연락주세요. 환영합니다!

6 평소에 봉사활동을 자주 하신다면데, 언제 시간을 내시나요?

주말에는 유기견 센터에 봉사를 가거나, 취미로 도자기를 만들고 있습니다. 평소에 활발한 성격이라서 여가시간에는 정신을 집중 할 수 있는 일을 합니다. 그 외의 시간은 아마 '마라탕 먹기'의 비중이 제일 큰 것 같아요. 제가 마라탕을 너무 좋아해서 작년 5월호 사보에 마라탕 만드는 기사도 썼던 기억이 나네요.

7 봉사활동을 시작하게 된 계기가 있나요? 기억에 남는 에피소드가 있다면?

평소에도 봉사활동에 관심이 많았습니다. 그중 제일 잘 할 수 있고 하면 행복할 것 같은 일이 바로 유기견 보호 단체 봉사였어요. 어떻게 할 수 있는지 알아보던 중에, 벽하 그리기 봉사에서 알게 된 분이 '희망꼬리'라는 유기견 봉사단체를 소개시켜주셨어요. 그 분들과도 지속적으로 다양한 봉사 활동을 하면서 따뜻함을 나누고 있습니다. 유기견 봉사활동을 하면서 재미있는 에피소드

가 많은데요. 특히 함께 놀다가 너무 신이 난 나머지 제 옷을 찢어버렸던 '예코'가 생각나네요.

8 지금 하고 계신 것들 이외에 올해 새롭게 하고 싶은 활동이 있나요?

신중한 고민 끝에 보육원 봉사에 참여하기로 했습니다. 보육원 봉사는 단기적이지 않고 꾸준히 오래오래 아이들에게 사랑을 주어야 해서 걱정과 고민을 많이 했지만, 저는 기본적으로 아이들을 좋아하고, 사랑을 줄 수 있는 사람이라는 확신이 들었어요. 이번에도 잘 할 수 있을 거라고 믿습니다!

9 마지막으로 독자분들께 끝인사와 하고 싶은 말씀 부탁드립니다!

먼저 좋은 사진을 위해서 노력해주신 사보 편집부, 인터뷰를 진행해주신 한지원 기자님 모두 고생 많으셨습니다. 그리고 게임 품질을 위해 불철주야 노력하는 우리 QA팀 여러분 항상 감사하고 고맙습니다.

마지막으로 게임빌컴투스뉴스 독자분들! 따뜻한 봄이 왔습니다. 이번 겨울은 많이 춥지 않았던 것 같은데 저만 그런가요? 주위를 둘러보면 사람, 동물, 자연 등 봄의 손길이 필요한 곳이 너무 많아요. 따뜻한 봄을 맞아 따뜻한 손길을 나눠 주시는 건 어떠신지요? 항상 행복하시고, 꽃길만 걸으시길 바랍니다.





출시 6주년 맞은 '별이되어라!'

다시 돌아본 스테디셀러의 힘

게임빌이 플린트와 손잡고 출시한 '별이되어라!'가 서비스 6주년을 맞았다. 대형 업데이트때마다 게임 순위 상위권에 모습을 드러내며 '역주행의 아이콘'으로 불리는 '별이되어라!'가 이번 6주년 업데이트에서도 애플 앱스토어 매출 10위권에 오르며 다시 한번 차트 역주행에 성공했다. 하루가 다르게 변화해 가는 모바일게임 시장에서 수많은 게임들이 출시되고 또 어느새 유저들의 관심에서 사라지는 현실속에서 지난 6년간 유저들의 꾸준한 사랑을 받은 '별이되어라!'의 숨겨진 매력들을 살펴보자.

편리한 시스템과 매력적인 캐릭터로 팬심 저격

'별이되어라!'는 플린트가 개발하고 게임빌이 서비스하는 동화풍의 감성적인 그래픽이 돋보이는 판타지 모험 RPG다. 간편한 원터치 스킬, 자동 사냥 등 유저 중심의 편의 시스템은 물론 5종의 각기 다른 특성의 클래스와 200여 종의 매력적인 캐릭터로 유저들의 눈길을 사로잡았다. 출시 초반 국내 앱스토어 전체 무료 게임 순위에서 1위를 차지했으며, 전체 매출

순위에서도 2위에 올랐다. 아레나 콘텐츠 업데이트 이후에는 네이버 실시간 급상승 검색어에 등장하기도 했다. 2015년에는 글로벌 버전인 '드래곤 블레이즈(DRAGON BLAZE)'로 해외 공략에 나섰다.

'시즌4, 별의 노래' 업데이트와 함께 역주행의 아이콘으로 등극

'별이되어라!'는 2016년 '시즌4, 별의 노래' 업데이트와 함께 첫 번째 차트 역주행을 시작했다. 다크소울의 계획을 막기 위해 주인공들이 모험을 펼치는 스토리와 '캐릭터 각성 시스템', '초월 강화 시스템'이 유저들의 큰 호응을 받았다. 시즌4 대규모 업데이트로 애플 앱스토어 매출 1위, 구글 플레이 매출 2위를 달성했다. 글로벌에서도 역주행의 행보를 이어갔는데 베트남 애플 앱스토어 전체 게임 매출 8위를 비롯해 나이지리아, 온두라스, 몰타 등 14개 국에서 주요 오픈 마켓 전체 게임 매출 순위 TOP 50 안에 오르는 성과를 거뒀다. 이후에도 2018년 시즌6 '인피니티 시스템' 업데이트와 함께 앱스토어 매출 순위 11위에 오르는 등 대형 업데이트 시기마다

수차례 매출 순위 상위권까지 진출했다.

유저들과 호흡 맞춘 다양한 이벤트

'별이되어라!'는 매년 유저들을 위한 출시 기념 대규모 프로모션과 풍성한 이벤트들을 진행해 왔다. 특히 풍성한 보상을 주는 이벤트 외에도 '유저들과의 특별한 만남', '3주년 기념 발자취 영상', '출시 기념 인포그래픽' 등으로 그동안 게임을 즐겨온 유저들에 대한 감사의 마음을 전했다. 출시 4주년을 맞아서는 20일이라는 짧은 기간동안 총 250여 종의 작품이 접수된 '팬아트 공모전'을 진행했다. 시즌7에서는 김정기 작가와의 '라이브 드로잉 콜라베이션' 영상, 대세 엔터테이너 장성규가 등장한 '보상대파티' 영상 등도 유저들의 눈길을 사로잡은 바 있다.



별이되어라! 시즌4 '별의 노래' 타이틀 이미지

서비스 6주년 업데이트로 재도약

'별이되어라!'는 최근 서비스 6주년을 맞아 이를 기념하기 위한 브랜드 페이지 오픈 및 대규모 업데이트를 진행했다. 먼저, 신규 콘텐츠로 '극한의 나락 던전', '나락 몬스터의 표본 연구', '우주용의 서식처'가 등장했다. '극한의 나락 던전'에서는 다양한 몬스터들을 물리치고 목표 점수에 도달하여 보스 몬스터를 처치하면 보상으로 '몬스터 표본'을 획득할 수 있다. 던전은

매주 월요일 열리며 7일마다 정산을 통해 몬스터 처치에 따른 개인 보상은 물론 탐험 점수에 따른 랭킹 보상도 획득할 수 있다. '나락 몬스터의 표본 연구'는 이름 그대로 던전에서 채취한 몬스터의 표본을 가지고 전투력을 더욱 강력하게 업그레이드할 수 있는 다양한 버프를 연구하는 콘텐츠다.



유저들의 4주년 기념 팬아트 공모전 수상작

신규 퍼스트임팩트 영웅인 '바이올렛 리스크'와 '엔비'를 새롭게 선보였다. '낙원의 승천자'라는 별명을 가진 궁수 '바이올렛 리스크'는 딜러 포지션으로 적 1인에게 데미지를 주는 동시에 주변 적들에게도 광역 피해를 입힐 수 있다. 힐러 포지션의 소환사 '엔비'는 일반 공격은 물론 아군의 생명력을 회복시키는 스킬을 보유하고 있어 특히 아레나 콘텐츠에서 큰 활약을 기대된다.

이 외에 '6주년 보상 대파티!', '6주년 축하 케이크 장식 이벤트' 등 풍성한 이벤트도 함께 마련했다. 지난 6년간 탄탄한 스토리와 방대한 콘텐츠를 선보이며 유저들의 꾸준한 사랑을 받아온 '별이되어라!'가 앞으로도 꾸준히 사랑받는 모바일 NO.1 스테디셀러로 자리매김할 수 있을지 주목된다.



바이러스의 위협에 고통받는 인류, 살아남은 이들의 새로운 싸움이 시작된다 ‘히어로즈워: 카운터어택’

지금으로부터 약 7년 전, 컴투스에서 출시한 ‘히어로즈워(League of heroes)’를 기억하는가? 유저들에게 많은 사랑을 받았던 ‘히어로즈워’가 이전보다 더 높은 전략성과 더 많은 즐길 거리를 가지고 돌아왔다. 이번 호에서는 곧 여러분을 찾아갈 차별화 턴제 RPG ‘히어로즈워: 카운터어택’을 소개한다.

누구의 편에서 싸울 것인가?

‘히어로즈워: 카운터어택’의 배경은 포스트 아포칼립스다. 온난화라는 환경파괴와 이로 인해 세상에 등장한 Z바이러스로 인류는 위기를 맞게 되고, 전작의 빌런 닥터 올마יתי가 만들어낸 ‘하츠 동맹’과 대재앙 속에서 살아남은 ‘생존자 연합’ 간의 새로운 싸움이 시작된다.

강화된 전략성

턴제 RPG는 특성상 모바일게임에 특화된 장르라고 할 수 있다. 매일같이 수많은 동일 장르의 게임이 출시되고 있고, 대부분의 게임은 전략성 보다는 캐릭터에 집중하여 차별성을 보여주고 있다. 이러한 상황에서 ‘히어로즈워: 카운터어택’은 전작보다 더욱 강화된 전략성을 가지고 등장했다. 기존 턴제 RPG의 경우 캐릭터의 이동이 제한되어 있지만, ‘히어로즈워: 카운터어택’은 이동 가능한 캐릭터와 범위 스킬을 함께 활용해 전략성을 높였다. 기존 턴제 RPG의 식상한 전투에 피로감을 느끼고 있는 유저들이라면 신선함을 느낄 수 있을 것이다.



뽑기를 통한 캐릭터 수집은 그만

모바일 RPG하면 가장 먼저 떠오르는 장면은 다들 비슷할 것이다. 10연속 뽑기 버튼을 누르고, 원하지 않는 캐릭터만 10개가 나와 좌절하는 모습. 또는 워너비 캐릭터를 얻게 되어 환호하는 모습. 그리고 몇 달 후에는 변해버린 게임 속 트렌드로 인해 나를 환호하게 했던 캐릭터가 창고 한구석에 처박혀 있는 모습을 떠올릴 수도 있다. ‘히어로즈워: 카운터어택’은 이러한 공식에서 벗어나고자 노력한 점이 돋보인다. 우선 캐릭터의 획득 방법이 뽑기가 아니다. 게임 내 재화 수집을 통한 구매로 되어있기에 ‘운빨’이 없어도 꼭 참고 노력하면 원하는 캐릭터를 가질 수 있다. 물론 기다림이 답답한 유저들은 유료 재화인 다이아몬드를 사용해 캐릭터 구매가 가능하다. 갖고 싶은 캐릭터를 ‘운빨’ 때문에 포기하는 일 없이, 마음먹으면 가질 수 있게 한 점이 유저 입장에서는 상당히 매력적이다. 게다가 캐릭터 보유 효과를 통해 당장 사용하는 캐릭터가 아니어도 다른 캐릭터의 강화에 도움이 된다. 이 점이 유저가 캐릭터를 수집해야 하는 이유를 충분히 만들어 주고 있다.

그래도 놓칠 수 없는 수집과 강화의 재미

상투: 새로운 것이 없는, 너무나 익숙해져 습관이 되어버린 것.

보편: 일반적인 것.

모바일 RPG에서의 다양한 캐릭터와 장비를 수집하고 강화해 나가는 것은 상투적인 걸까 아니면 보편적인 걸까. 모두가 이러한 방식을 식상하다 말하지만 이만큼 유저에게 큰 기쁨을 주는 방법이 또 있을까. 모바일 RPG에서만은 이제 보편적이라고 봐도 좋지 않을까 싶다. ‘히어로즈워: 카운터어택’에서도 수집해 캐릭터 강화에 쓰이는 스킬 카드가 존재하며, 이 스킬카드는 용병카드와 분노카드로 나뉜다. 특히 분노 카드를 착용하면 활성화되는 분노 스킬의 경우 전세를 뒤집을 만큼 큰 영향력을 끼치기도 해, 게임 진행에 큰 차이를 만들 수 있다.

성장 방법의 다양화

‘히어로즈워: 카운터어택’에서 캐릭터 강화 방법은 크게 3가지로 나눌 수 있다.

첫 번째, 용병의 레벨 업, 한계 돌파를 통한 성장

두 번째, 능력 강화 또는 장비 강화를 통한 성장

세 번째, 스킬 카드를 통한 성장

100명의 유저가 같은 게임을 플레이했을 때, 체감하는 난이도는 제각각일 것이다. 좋아하는 플레이 스타일도 다를 것이고, 그것을 해결하는 방법도 다를 것이다. ‘히어로즈워: 카운터어택’은 성장 방법의 다양성을 통해 플레이하는 유저에게 한가지 답만을 강요하지 않고 고민할 여지를 준다. 그리고 이러한 다양성은 게임의 흥미를 잃지 않을 수 있도록 해준다.

모두의 만족을 기대하며..

‘히어로즈워: 카운터어택’은 방대한 포스트 아포칼립스 세계관을 바탕으로 혼자 플레이 하는 PvE와 타 유저와 경쟁을 할 수 있는 PvP를 적절하게 구성하고 있다. PvE 모드에서는 하츠와 연합별 스토리를 통해 한 번 즐기고, 최고 9단계까지 존재하는 배틀센터(던전)와 실험체 추척이라는 장비 파밍 콘텐츠 플레이로 한 번 더 즐길 수 있다. PvP 또한 유저별 수준에 맞는 다양한 구간과 시즌제를 통해 적절한 보상을 얻을 수 있다. 그 외에도 탐색과 점령이라는 각종 임무를 수행하는 콘텐츠도 갖추고 있어 지루할 틈 없는 플레이를 선사한다. 이렇게 많은 장점과 강화된 전략성을 무기로 곧 유저들을 찾아올 ‘히어로즈워: 카운터어택’을 기대해 보며 소개를 마친다.

글. 김선애 기자 / sunnykim@





6년차 고인물이 소개하는 '별이되어라!'

플레이 하지는 않았더라도 들어는 봤을 게임 '별이되어라'

올해로 곧 6주년을 맞이하는 별이되어라!(해외 서비스명:Dragon Blaze)는 총 980여 종의 동료들을 수집하는 게임으로 동화풍의 감성적인 그래픽이 돋보인다. 이 게임은 끝없는 성장을 통해 PvP부터 PvE까지 다양한 콘텐츠를 플레이하며, 더 높은 점수를 얻어 보상을 획득하는 판타지 RPG다. 기자가 2015년부터 지금까지 꾸준히 플레이하고 있는 '별이되어라!'를 소개한다.

자동사냥? 게임을 실행하지 않아도 가능해

별이되어라!는 2018년 시즌6 '가세스' 업데이트에서 '핸즈오프모드' 시스템을 도입했다. 여타 게임들처럼 게임 실행한 상태에서 자동으로 플레이를 하는 수준이 아닌, 게임을 실행시키지 않아도 자동사냥으로 설정횟수만큼 단전을 자동으로 플레이하는 이 기능은 외출했을 때 게임을 하면서도 다른 게임을 이용할 수 있는 편안함을 제공했다. 꿀팁이 있다면, 점검 시작전에 핸드오프 모드를 켜 놓는 것이다. 점검 시간에도 자동 사냥이 가능하다.

나만의 '최애캐' 하나씩 있잖아?

별이되어라!에는 수 많은 캐릭터가 출현한다. 각 유저의 취향에 맞는 최애캐를 골라 집중적으로 육성하는 것도 가능하다. 나의 최애캐는 별이되어라!의 5대 위상인 '그레이소울'과 7태제 '그라엘'이다. 별이되어라 초창기부터 등장한 이 동료들은 지금까지도 많은 사랑을 받으며 그 강함을 보여주고 있는데, 특히 7태제 그라엘의 경우 그 미모(?)에 퍼스트임팩트 동료로 재탄생해 꾸준한 사랑을 받고 있다. 유저들 사이에서 '믿고 쓰는', '예쁘고 강하다' 라는 수식어가 붙는 캐릭터다. 다같이 그라엘에 미모에 취해 별이되어라!를 플레이해보는 것은 어떨까?

핵심콘텐츠, 월드보스와 아레나를 소개합니다

앞서 이야기한 980여 종의 많은 동료들은 모두 '특화 콘텐츠' 가지고 있는데, 그 특성을 활용할 일자리(콘텐츠)는 크게 PvE와 PvP로 나누어져 있다. 그 중 가장 인기가 좋은 '월드보스'와 '아레나'를 소개한다.

① **월드보스:** 별이되어라! PvE의 가장 핫한 콘텐츠다. 나만의 파티를 구성하여 10분동안 가장 높은 점수를 획득해 보상을 얻을 수 있는 콘텐츠다. 공식커뮤니티에 공략과 tip이 가장 활발하게 공유되는 콘텐츠이기도 하다. 요일에 따라 각각 다른 보스가 출현하는데 내용은 다음과 같다.
(일: 아누스, 월: 에레보스, 화: 골렘, 수: 켈베로스, 목: 히드라, 금:샤리트)

② **아레나:** 몬스터가 아닌 유저간 누구의 파티가 강한지 겨루는 콘텐츠다. 일주일동안 유저들의 파티와 싸워 승리하면서 쌓은 점수를 통해 높은 랭킹을 기록해야 한다. 강화와 레벨이 아닌 조합을 통해 상위 유저와 겨루어 승리할 수 있어 전략적인 접근이 필요하다.

올해는 이런 업데이트를 기대한다

2월 17일로 여섯 번째 생일을 맞이한 별이되어라!는 매년 생일맞이 이벤트와 대규모(시즌 업데이트)를 통해 많은 보상과 변화를 보여줬다. 별이되어라!의 6년차 유저로서 올해는 더욱 멋진 신규동료들이 많이 등장하기를 기대한다.

또한 6주년을 맞을 정도로 장기적인 인기 게임이 많지 않은 현재 시장에서 유저들의 시선을 사로잡을 특별한 이벤트를 진행하면 좋겠다. 특히 작년 11월 업데이트에서 돋보였던 '보상대파티'가 다시 진행되었으면 하는 바람이다.

파워밸런스는 조금 아쉬워요

수많은 동료들이 업데이트되며 나타난 문제는 바로 동료들의 파워인플레다. 소개한 많은 동료들은 각각의 특화 콘텐츠를 가지고 있어 사용되고 있지만 '상향평준화'마저도 무시한 강함을 자랑하는 동료가 있는 반면 일부 동료는 일자리가 없어 버림받는 처지다. 지금까지도 부지런한 업데이트를 통해 편의성은 꾸준히 개선되고 있지만 밸런스 업데이트는 이와 다르게 잘 이루어지지 않는 편이라 아쉬움을 남긴다. 앞으로 있을 시즌8 업데이트에서는 밸런스 문제가 해결되어 갈 곳 잃은 동료들이 과거의 영광을 되찾기를 바란다.

마치며...

바야흐로 MMORPG가 군림하는 시대이지만 6주년을 맞은 별이되어라!는 아직도 업데이트를 하면 순위를 역주행 할 정도로 유저들의 주목을 받는 스테디셀러다. 꾸준한 서비스와 업데이트가 이루어지는 것에는 그만큼 재미와 기대, 만족도가 있으니까 가능한 것이 아닐까라고 생각해본다. 앞으로도 별이되어라!가 좋은 서비스를 통해 유저들의 꾸준한 사랑을 받길 바란다.

글. 이재준 기자 / pose5675@



자체발광 매력폭탄 삼총사!

게임빌 신입사원을 소개합니다

안녕하세요! 간단한 소개 부탁드립니다.

태연: 안녕하세요. 게임빌 개발사업실 신입사원 김태연입니다!

유민: 안녕하세요. 게임빌 개발사업실에 새로 입사하게 된 박유민이라고 합니다.

지영: 안녕하세요. 박지영이라고 합니다. 저는 게임빌 재무관리팀에서 재무 직무를 맡고 있습니다.

게임회사(게임빌)에 지원한 특별한 이유가 있으세요?

태연: 저는 대학시절에 IT동아리에서 게임 기획과 서비스 기획 프로젝트를 몇 차례 진행했는데요. 그 중에서 친구들과 같이 가장 재미있게 했던 프로젝트가 게임을 만드는 것이었기 때문에 마지막 학기에 들어서서 게임산업으로 진로를 정했습니다.

유민: 게임을 즐겨했지만 게임을 업으로 삼아야겠다는 생각을 해본 적은 없었는데, 최근에 게임업계를 추천한 지인의 권유로 본격적인 관심을 가지게 되었습니다. 지금까지는 어떤 일을 해도 보람을 느끼기가 힘들었는데 게임빌에서라면 즐겁게 일할 수 있겠다는 생각이 들어서 지원을 결심했습니다.

지영: 재무 직무는 회사마다 꼭 있는 직무이기에, 입사 지원시에 어떤 업종, 산업군의 재무 직무를 경험하고 싶은지를 우선적으로 생각하였습니다. 저는 사람을 즐겁게 해 주는 게임 산업에 매력을 느껴 게임빌에 지원했습니다.



가장 재미있었거나 요즘 즐겨하는 게임 있으세요?

태연: '검은사막 모바일'이요. 그래픽이 좋다 보니 캐릭터도 너무 예쁘고, 캐릭터를 육성하는 재미나 보는 재미가 확실해서 애정을 가지고 플레이 하고 있습니다.

유민: 주로 수집형 RPG를 즐겨하는 편입니다. 특히 '세븐나이츠'를 좋아하는데요. 출시 초부터 리부트 되기 전까지 꾸준히 플레이를 했을 정도로 폭 빠져 있었습니다. 길드 활동도 열심히 하고 과금도 열심히 해서 아마 그 회사 창문 한 짝 정도는 제가 해줬다고 봐도 과언이 아닐 거 같습니다.

지영: 저는 '크레이지 아케이드'란 게임을 가장 좋아합니다. 우선 캐릭터들이 너무 귀여워요. 게임은 단순해 보이지만 특유의 전략성도 있고요, 무엇보다 친구들과 같이 하면 스트레스가 확 풀리죠.

게임빌 입사 후 가장 인상 깊은 점이 있나 궁금합니다.

태연: 아침, 점심, 저녁 식사를 회사에서 챙겨주는 복지가 가장 좋았습니다.

유민: 우선 집과 가까워서 너무 좋습니다. 삶의 질이 달라졌어요. 전에 다니던 곳이 판교에 있어서 출근 시간이 지옥이었는데 회사와 집이 가까워져서 출근하는 것이 한결 수월해졌습니다. 또, 회사 분위기가 너무 좋고 사우분들이 다들 친절하셔서 무사히 적응하고 있습니다.

지영: 물론 사내 식당이죠. 맛있는 아침, 점심, 저녁이 무상으로 제공됩니다.

업무 외에 여가시간은 어떻게 활용하시나요?

태연: 애니메이션을 정말 좋아해서 시간이 나는 대로 봅니다. '하이큐' 같은 청춘 애니메이션도 좋아하지만 '아인'이나 '사이코 패스'와 같은 조금 진지한 작품도 즐겁게 봅니다. 이외에는 만화 카페 가서 만화책을 보거나 공원 산책을 주로 즐기는 편입니다.

유민: 맛집 탐방이요. 방송에 나왔거나 SNS에서 핫한 맛집 위주로 방문하고 있습니다.

지영: 취미는 영화나 책보는 것을 좋아합니다. 업무 외에 여가 시간에는 운동을 꾸준히 열심히 하려고 노력하고 있습니다.

자신의 장점이나 필살기(?)가 있다면?

태연: 전공이 통계학이어서 데이터로 결론까지 이끌어가는 걸 잘하는 편입니다. 데이터를 정리해서 보기 좋게 시각화 하는 작업도 좋아합니다. 앞으로 사업PM으로서 더 발전시키고 싶은 부분입니다.

유민: 밝은 이미지입니다. 주변 분들이 우울할 때 이 에너지를 전달하여 사우분들의 활기를 되찾아 드리겠습니다.

지영: 저의 장점은 긍정적인 성격입니다. 항상 웃으며 긍정적인 마음가짐으로 생활하고 있습니다.

2020년 개인적, 업무적인 목표는 무엇인가요?

태연: 신입으로서 팀에 빨리 적응하고 제가 잘할 수 있는 업무를 찾아 팀에 도움이 되고 싶습니다.

유민: 팀에 민폐가 되지 않고, 한 명의 팀원으로서 잘 녹아 드는 것입니다.

지영: 개인적인 목표는 운동을 꾸준히 하여 체력을 키워 건강한 사람이 되는 것입니다. 업무적으로는 회사에 잘 적응해서 효율적으로 업무를 수행하고 인정받는 팀원이 되고 싶습니다.

마지막으로 독자 여러분께 인사 한마디 부탁드립니다.

태연: 주어진 업무 성실하게 임하도록 하겠습니다. 감사합니다!

유민: 열심히 하겠습니다. 잘 부탁드립니다.

지영: 인터뷰를 한다고 해서 걱정을 많이 했는데, 생각보다 너무 편한 분위기였습니다. 무력무력 성장하는 팀원이 되겠습니다. 지켜봐 주세요!



MUSTHAVE



빛의 계승자 (Heir of Light)

[개발사/퍼블리셔] 퍼플로 / 게임빌

[장르] 다크 콘셉트의 수집형 전략 RPG

[키워드] 취향 저격, 다크 X 수집 RPG

[추천] 다크 판타지를 수집형으로 즐기고 싶은 유저, 전략적인 수집형 RPG를 좋아하는 유저

[소개] 빛의 계승자는 누적 3천 만 다운로드를 달성한 히트작 '크리티카: 천상의 기사단'에 이어 게임빌과 퍼플로가 두 번째로 호흡을 맞춘 수집형 RPG다. '다크 판타지' 콘셉트를 바탕으로 고풍스러운 비주얼과 독특한 세계관을 유저들에게 어필한다. 느와르적 매력을 갖춘 350여종의 서번트들과 함께 오염된 세상을 정화하는 것이 목적. 계승자는 서번트 중 4명을 선택해 결사대를 구성하여 전투를 통해 힘을 기르고, '월드보스레이드' 및 '월드배틀'로 다른 유저들과 치열한 경쟁을 펼치게 된다! 역대급 보상이 팡팡 터지는 2주년 리부트 이벤트도 진행중이다.

[구성] '월드 보스 레이드', '월드맵', '장비의 던전', '각성 재료 던전', '대전', '나락의 탑', '침공', '길드 던전' 등 [인기 콘텐츠] 250여 종에 이르는 다양한 캐릭터를 성장 및 배치해 실시간 전투를 즐기는 묘미와 함께 '방사형 월드맵'에서 즐기는 자유로운 게임 플레이가 매력적. '3:3 대전', '타워 침공' 등 다양한 PvP 콘텐츠가 충실하며 여러 특수소환석 파편, 잠재능력 강화/변경석 등 잇템이 가득한 파티레이드상점을 통해 서번트를 성장시키는 재미도 쏠쏠하다.

[리뷰] 운영이 좋은 게임! 유저들의 피드백에 성심성의껏 답변해 주고 차기 업데이트에 성실하게 반영합니다. 유저와 함께 게임을 만들어가는 게임이라 더욱 애착이 갑니다.

[초보 꿀팁] 고수들의 꿀팁을 듣고 운영진과의 활발한 소통이 가능한 빛의계승자 카페. 깜짝이벤트로 다양한 보상 획득의 기회도 있다.



특별한 풍경과 이색적인 체험이 공존하는

남아메리카 여행기



많은 여행지가 있지만, 그 중에서도 남아메리카에는 독특한 여행지들이 참 많다. 세계 3대 폭포로 불리는 '이과수 폭포'를 비롯해 세계 7대 불가사의로 꼽히는 '마추픽추' 등이 그렇다. 그리고 이런 남아메리카의 많은 여행지들 가운데 기자에게 가장 기억에 남는 것은 모래와 소금, 그리고 얼음이다. 아르헨티나 '모레노 빙하', 페루 '후아카치나 모래사막', 볼리비아 '우유니 소금 사막'은 오랜 시간과 자연이 함께 만들어낸 거대한 작품이었다. 이번 호에서는 독자 여러분에게 경이로운 풍광과 체험들이 가득한 세 곳을 소개해 본다!

보고 만지고 먹을 수 있는 '모레노 빙하' 체험

남극 바로 위에서 아르헨티나 남부에 펼쳐진 고원 지역인 '파타고니아'는 풍경이 매우 아름다워 '남미의 보석'으로 불리는 지역이다. 의류 브랜드 이름으로 많이 알려졌지만 땅이 얼마나 큰지 도시 간 이동에 버스 30시간은 기본이다. 수도 부에노스아이레스에서 중간 도시들을 거쳐 파타고니아까지 내려오는데 1주일이 걸렸다.

그 중심에 있는 도시 '엘 칼라파테'는 접근성이 좋아 빙하를 보기 위해 많은 사람이 모여드는 곳인데, 남극과 가까운 이곳의 빙하는 극지방을 제외하고 가장 규모가 크고 아름다운 곳으로 꼽힌다. 빙하의 끝을 볼 수 있는 전망대 근처에 다다르자 극한의 추위와 바람이 물려들었지만, 사진에 담기지 않을 정도로 거대한 대륙 빙하를 보면 감탄을 연발하게 된다. 면적만 해도 어지간한 도시만큼 크다고 하는데, 그 기나긴 빙하의 끝부분이 조금씩 붕괴할 때마다 엄청난 굉음이 들린다. 집채만 한 얼음 조각의 물보라를 보고 있으면 두려움과 경이로움이 동시에 느껴진다. 가까이에서 보면 푸르다 못해 투명할 만큼 아름다운 색이 파랑 물감을 풀어놓은 듯 아름답다.

보트를 타고 유빙들이 떠 있는 곳을 둘러보거나 아이젠을 신고 직접 빙하 속으로 들어가 만져보고 그 얼음덩어리를 넣어 위스키를 한잔 하는 이색 체험도 할 수 있다. 참고로 말씀드리면 남미 여행을 준비하면서 가져간 한국 물건 중에 가장 유용했던 건 바로 전기장판이었다. 추위를 많이 타는 기자는 투어나 트레킹이 끝나고 숙소에서 따뜻하게 데워진 잠자리에 누울 때가 그렇게 행복할 수 없었다. 계절별로, 날씨에 따라 다른 모습을 보이는 이곳의 빙하는 언젠가는 다시 방문하고 싶은 곳이다.

뜨거운 '후아카치나 모래사막'에서의 보드 체험

거대한 모래 언덕에 둘러싸인 작은 마을 '후아카치나'는 정말 우연히 지나가는 길에 들른 곳이다. 오아시스 마을이란 말에 호기심이 생겨 방문한 그곳에선 사막에서 보드를 타는 투어를 할 수 있었다. 강한 햇빛 때문에 오후 늦게 투어가 시작되는데, 뒤쪽 자리가 가장 짜릿하다고 해서 재빨리 맨 뒷자리를 선점했다. 모래 위를 달리는 특이하게 생긴 '버기카'를 타고 다양한 국적의 여행자들과 함께 사막의 중심으로 출발했다.

가이드 겸 운전사 안토니오는 장난기 가득한 얼굴로 굴곡진 모래 언덕을 기우뎠더니 신나게 내달렸는데 자칫하면 옆으로 굴러떨어질 것만 같은 아슬아슬한 느낌에 심장이 쭉뚝뚝해졌지만, 스릴만은 단연 최고였다. 조연을 드리자면 보드를 탈 때 뜨거운 모래에 피부가 쓸리지 않도록 긴 팔 긴 바지를 입고, 눈에 모래가 들어갈 수 있으니 선글라스를 장착하는 것이 좋다. 워밍업으로 짧은 코스부터 시작해 감을 익힌 뒤, 가장 높고 경사가 급한 언덕으로 올라갔다. 마지막 코스는 사람이 점으로 보일 만큼 난이도가 높은 코스였다. 아래를 내려다보면 무섭기도 했지만, 어차피 굴러도 모래라는 생각에 용기를 내서 출발! 보드에 몸을 완전히 밀착해 바짝 엎드린 다음 빠른 스피드로 눈 깜짝할 사이에 내려왔다. 발이 푹푹 빠지는 모랫길이라 다시 오르기가 쉽지 않았지만 모래바람 맞으며 신나게 내려올 생각에 몇 번을 다시 올랐다 하강했다.

조용한 모래사막에 신난 여행자들의 '까아악~', '우와아악~' 함성이 찌렁찌렁 울렸다. 그렇게 모래사막을 몇 번 하고 나니 머리카락에서, 귀에서, 코에서, 온몸에서 모래가 나온다. 샌드 보딩의 매력에 흠뻑 빠져 즐기다 보면 하늘은 어느새 아름다운 핑크빛으로 변하고 사막의 아름다운 일몰까지 덤으로 감상할 수 있다. 일정을 변경해 이를 동안 머물며 오아시스 주변의 바에서 맥주도 마시고 마을을 산책하는 일도 특별함 그 자체였다. 마을 주변으로 보이는 사막 언덕들과 하늘의 별이 반짝이는 후아카치나 마을은 오랫동안 기억에 남을 것 같다.

꿈꾸는듯한 '우유니 소금 사막' 투어

남미의 가장 한 가운데 있는 나라 볼리비아는 고산 지역이 대부분을 차지한다. 우유니 지역은 해발 3,600m에 있다. 이 높이는 백두산(2,750m) 정상보다 훨씬 높은 곳이다. 보통 고산병은 2,500m 즈음 시작되는데, 고도가 높을수록 산소 농도가 낮아지기 때문에 걷기만 해도 숨이 가쁘고 속취 같은 현상이 심하게 생겨난다. 따라서 소금 사막에 가기 위해선 고산에 먼저 적응을 해야 안전하게 여행을 즐길 수 있다.

육로로 남미 여행을 하고 있던 기자는 아르헨티나와 국경도시 투피자에서 3박 4일 우유니 투어 코스를 신청해서 출발했다. 해발 5,000m까지 오르내리면 마치 다른 행성에 온 것 같은 풍경이 펼쳐진다. 이동 내내 전기도 물도 없는 지역이 대부분이라 사람이 살기도 매우 힘들다. 일행이 숙박한 황량한 땅의 산장에는 전기가 들어오지 않아 투어 차에서 가져온 발전기로 불을 밝혀 밥을 해 먹었다(기자의 전기장판을 모두 함께 오손도손 깔고 앉아서).

건기와 우기의 풍경이 다른데 이때는 건기 시즌이라 바짝 마른 소금 사막을 만날 수 있었다. 새하얀 사막에서 있으니 꿈속에 있는 듯 느낌이 참 묘했다. 이곳은 수만 년 전 바다였는데 지각변동으로 땅이 솟아오르면서 물이 증발해 소금만 남은 곳이란 설이 있다. 가이드는 아무런 표시도 없는 이 하얀 공간에서 어떻게 그렇게 길을 잘 아는지 신기하게도 멋진 스팟 곳곳에 내려주었다. 사막의 가운데는 소금 호텔이 있는데 화장실을 제외하곤 모든 것이 소금으로 만들어진 특별한 숙소다. 이 집이 정말로 소금일까? 하는 생각에 꼭 찍어 먹어 보았는데 정말 순도 높은 진짜 소금이었다. 사람 손길 이 닿지 않은 고지대에 초현실적으로 펼쳐져 있었던 하얀 소금 사막은 너무나도 인상적이었다.

글. 신현에 기자 / amhahaha@



복면게임왕

'복면게임왕'은 매월 새로운 '갯겜'을 선정하여 감동과 여운을 독자들에게 나누는 코너입니다. 베일에 가려진 게임을 단계별로 추측해서 정답을 맞춰 보세요. 정답을 보내주시면 추첨을 통해 문화상품권을 드립니다. 자, 그럼 출발해 볼까요?

01

이 게임은 2007년에 첫 시리즈가 출시되었습니다.

02

장르는 액션 플랫폼 게임 앤 슬래시 게임입니다.

발매 이후 만 1년 만에 100만 장의 판매량을 달성했습니다.

03

2011년에는 속편인 2편이, 2015년에는 3편이 출시되었습니다.

폴란드의 판타지 소설이 원작으로, 소설 완결 이후의 이야기를 다루고 있습니다.

04

그래서 소설책을 먼저 읽은 뒤에 게임을 하면 더욱 재미있게 플레이 할 수 있어요!

기억을 잃은 주인공은 기억을 되찾기 위해, 그리고 동료들을 죽인 적들을 찾고자 여행을 시작하게 됩니다.

05

선택과 행동에 따라 스토리가 달라지는데, 다양한 부가 요소들이 유저들의 호평을 받았죠.

최근에는 넷플릭스에서 드라마로도 제작되어서 큰 인기를 끌었습니다.

이제 정답이 떠올랐나요? 정답은 다음 호에 공개됩니다. 정답은 아래 메일로 보내주세요

기간 : ~ 2020년 3월 16일
메일 주소 : GCNEWS@gamevilcom2us.com(주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

2월호 정답 : Ori and The Blind Forest / 2월호 당첨자 : 이정원(서울시 강동구), 이명진(서울시 양천구), 박세영(서울시 구로구)



작고 편리한 짐벌카메라

DJI사의 미니 사이즈 짐벌 카메라 '오즈모포켓'

누구나 스마트폰의 카메라로 사진과 영상을 찍는 시대다. 언제든 추억을 스마트폰을 통해 기록하고 또 그 기록을 남들과 쉽게 공유할 수 있는 시대이기도 하다. 스마트폰 카메라는 날이 갈수록 좋아지고 있고, 최근에는 스마트폰용 짐벌을 구매하는 경우도 많아졌다. 하지만 기존 제품은 휴대성이 좋지 않다는 문제와 일반사용자에게 세팅이 어렵다는 단점이 있었다. 이러한 소비자의 니즈를 반영해 드론으로 유명한 DJI사에서 짐벌과 카메라를 합친, 휴대성 좋은 짐벌 카메라를 만들었다. 바로 '오즈모포켓'이다.

116g 가벼운 몸무게, 4K 영상도 거뜰

오즈모포켓은 2018년 11월에 출시된 제품이다. 116g의 무게로 한 손에 꼭 들어오는 양증맞은 사이즈를 가지고 있다. 먼저 외관을 보면 3축 짐벌에 카메라가 연결되어 있고 아래로는 버튼 두 개와 촬영 결과물을 확인하며 촬영할 수 있는 1인치 정도의 스크린이 달려있다. 이 1인치 스크린은 터치스크린으로, 버튼이 아닌 직접 터치를 해가며 원하는 기능을 조작할 수 있어 버튼 두 개가 전혀 부족하다는 느낌이 들지 않는다. 양증맞은 크기에 나름대로 필요한 건 다 있다. 휴대성을 강조한 제품이지만 성능 또한 괜찮다. 최대 4K 영상을 촬영할 수 있고 다양한 짐벌 모드와 촬영 모드를 지원하며, 사진 촬영도 가능하다. 짐벌 기능 또한 매우 우수해 실제 걸으며 촬영해본 결과 영상의 흔들림을 안정적으로 잡았다.

스마트폰 액세서리를 활용한 높은 확장성

오즈모포켓에서 특히 매력적인 부분은 아주 작은 크기와 더불어 그 작은 크기를 효율적으로 사용할 수 있도록 도와주는 케이스다. 케이스는 사용 안 할 경우 오즈모포켓을 넣어 손목에 걸친 상태로 들고 다니다 필요할 경우 재빨리 꺼내 오즈모포켓을 부팅하여 사용할 수 있도록 만들어졌다. 또한 스마트폰 직결 커넥터를 연결한 상태에서도 수납할 수 있도록 구멍이 있으며,



하단부에 USB-C타입의 충전 커넥터 단자도 넉넉해 한층 편의성을 높여 준다. 더불어 스마트폰 액세서리를 이용하면 좀 더 다양한 기능을 이용할 수 있는데, 스마트폰에 연결해 좀 더 큰 화면으로 촬영하거나 짐벌의 방향을 스마트폰에서 조작하는 것이 가능하다. 게다가 오즈모포켓에 있는 영상을 실시간으로 스마트폰으로 옮겨 시청하는 것도 가능해 기자의 경우 스마트폰 직결 어댑터를 상시 연결해 사용한다.

카메라 화각과 수음 능력은 아쉬워

물론 단점도 있다. 카메라의 화각과 사운드 수음 능력, 그리고 발열이다. 오즈모포켓은 26mm 카메라 화각을 갖고 있는데, 일반 카메라라 치고는 나쁘지 않은 편이지만 경쟁 제품인 고프로의 16mm의 화각에 비하면 다소 부족한 수준으로 좁은 공간에서 셀피를 촬영할 때 부족함을 느낄 수 있다. 사운드 수음 능력도 아쉬운 점인데 이 부분은 실제로 들어보면 전방에서 찍힌 사운드가 뭉쳐 있는 듯한 느낌이다. 발열도 단점 중 하나다. 4k로 설정한 상태에서 60프레임으로 약 5분 정도 촬영하니 발열때문에 오즈모포켓의 촬영이 중단됐다. 다만 평소에 4k로 촬영하면 편점도 힘들뿐더러 이 제품으로 주로 촬영할 수 있는 영상이 일상 기록하는 용도의 짤막한 영상 위주라는 것을 생각해보면 큰 문제가 아닐 수도 있다.

그럼에도 불구하고

이러한 단점에도 불구하고 오즈모포켓은 아주 매력적인 카메라다. 단점을 상쇄할 정도로 좋은 휴대성을 갖고 있으며, 오즈모포켓을 사용하여 주로 촬영하게 되는 영상의 종류가 일상의 기록, VLog 등이라는 것을 생각했을 때 딱 알맞은 정도의 성능을 갖췄다. 다가오는 봄에 무거운 촬영장비를 집에 두고 오즈모포켓과 함께 가벼운 마음으로 나들이 영상을 찍어보는 것은 어떨까?



회사의 재산과 건전성을 지키는 마지막 보루
게임빌 재무관리실 정철호 이사

정철호

안녕하세요 이사님. 소개 말씀 부탁드립니다
게임빌 재무관리실과 지주정책부문 경영지도실을 맡고 있는 정철호입니다.

재무관리실은 어떤 업무를 하는 부서인가요?
재무관리실의 향후 계획과 예산을 수립하는 경영기획, 오퍼레이션 결과를 재무 규칙에 따라 수치로 표현하는 재무결산과 세무업무를 비롯해 회사에 필요한 자금을 조달하고 운영하는 자금관리를 담당합니다.

솔직히 재무관리실이라고 하면 딱딱한 이미지도 있어요
재무부서라고 하면 이미지가, “안된다”, “불가하다”를 말하는 무서운 부서라고 생각하시는 분들이 있습니다. 심지어 엘리베이터에서 재무팀에 가는 중이라는 직원의 말에 다른 직원이 “뭐 잘못했어?”라고 묻는 경우도 봤지요. (웃음) 하지만 우리 부서원들은 매우 친절하고 착한 분들입니다. 어쩌다 불편한 대답을 들으시더라도 회사의 리스크를 관리하는 부서이기 때문에 조심하는 측면이라는 점을 동료 직원분들도 이해해 주셨으면 하구요.

지주정책부문의 경영지도실에 대해서도 궁금합니다
작년 5월, 따로 떨어져 있던 게임빌과 컴투스가 사업장을 하나로 통합하고, 지주회사 기능을 강화하기 위해 지속적으로 준비를 해왔습니다. 지주정책부문은 지주회사로서 경영효율화 작업을 적극적으로 수행하기 위해 작년 12월에 출범한 조직입니다. 국내외 계열사들의 자원을 통합적으로

관리하여 전체적인 사업경쟁력과 업무 효율성을 향상시키려고 노력하고 있습니다.

다른 회사와는 다른 게임 회사만의 재무적인 특징이 있을까요?
게임회사는 사람에 대한 투자가 많고 재무변동성이 크지요. 다른 제조나 상기업은 유형 시설에 대한 투자가 막대하고 이를 자산화한 뒤 회수, 현금화하는데 시간이 오래 걸리는 반면, 게임회사는 사람과 무형의 개발에 주로 투자를 하는데 이를 우선 비용화하기 때문에 수익성 레버리지가 매우 높고 재무지표 변동성이 매우 큼니다. 그런 이유로 게임빌의 재무예측은 쉽지 않습니다만 세밀하게 예측모델을 개선해 나가면서 정확한 재무예측을 위해 노력하고 있습니다.

세상에, 너무 어렵습니다. 지금부터는 좀 편안한 질문을 드려볼게요.
먼저, 어떤 때에 보람을 느끼시나요?
회사에서 직원들이 업무를 진행할 때 공감과 재무적 고민을 통해 함께 보완하고, 결국 그 업무가 좋은 성과를 거두었을 때 보람을 느낍니다.

직원들에게 추천해주고 싶은 여행지 한 곳을 꼽는다면요?
프랑스에서 주재원으로 8년 간 근무를 했는데요. 제가 있던 파리는 차 타고 두 시간이면 벨기에의 브뤼셀, 4시간이면 독일의 프랑크푸르트에도 착할 수 있는 교통의 요지였습니다. 참 많은 여행을 다녔는데 그 중에서도

지중해의 섬, 코르시카 여행이 가장 기억에 남습니다. 코르시카는 제주도의 5배쯤 되는 큰 섬으로, 나폴레옹이 태어난 곳이며, 생텍쥐페리가 마지막 비행을 한 곳이지요. 수천년간 외세의 침입을 받다가 현재는 프랑스의 영토가 되었지만 지금도 일부 주민들은 분리독립을 주장합니다. 도로 표지판에 프랑스어와 이탈리아어가 병기되어 있지만 프랑스어 부분에 스프레이칠이 되어 있거나 총알 구멍이 나 있기도 하지요.

정말 낭만적인 곳이군요
네, 뿐만 아니라 볼 거리도 엄청납니다. 섬 주변을 따라 아름다운 해변이 즐비하고, 내륙에는 2000미터가 넘는 험준한 산맥이 자리잡고 있는 경이로운 자연환경을 가지고 있습니다. 보통 여행을 가면 며칠 안되어서 지치고 집이 그리기 마련인데, 일주일이 어떻게 지나 갔는지 모를 정도로 다양한 볼거리와 스토리, 먹거리가 있는 곳입니다. 쉽게 가기는 어렵겠지만, 일생에 한번쯤은 꼭 여행해 보세요.

재무관리실의 올해 방향성에 대해서 한 말씀 부탁드립니다
갈수록 재무 규칙은 복잡해지고, 책임은 더욱 무거워지는 상황입니다. 재무관리실 구성원들은 전문성을 유지할 수 있도록 지속적으로 공부를 계속하여, 대내외에 제공하는 재무수치의 배경과 산출과정에 대해서까지 자신감 있게 설명할 수 있도록 노력해야 합니다.

재무관리실 직원분들 부담감이 크시겠는데요
(웃음) 우리 직원들, 일상적인 업무만으로도 바쁜 시기에 제가 의욕적으로 추진하는 업무까지 더해져서 힘들다는 점 잘 알고 있습니다. 그래도 늘 잘 따라줘서 고맙다는 말을 꼭 전하고 싶습니다. 고생하고 있지만, 지금 축적하는 경험들이 앞으로 회사 생활에 피와 살이 되고 잠재력을 펼치는데 큰 도움이 될 것이라고 믿습니다. 사랑합니다!

재무 관련 취업을 꿈꾸는 취업준비생들에게 조언을 한 말씀 주신다면요?
기본적으로 숫자에 대한 감각과 복잡한 업무들을 잘 정리할 수 있는 능력이 필요하고요. 회계/세무에 대한 지식과 소양을 갖추면 좋을 거 같습니다. 재무라는 업무는 '회사의 재산과 건전성을 지키는 마지막 보루'입니다. 그렇기 때문에 회사에 대한 주인의식은 필수입니다.

평소 건강관리 방법이 있으신가요?
체중관리를 위해 등산을 하고 있습니다. 토, 일요일 모두 가는 경우도 있고 시간이 부족할 땐 댄 산이라도 가는 편입니다. 저는 등산을 할 때 아주 행복한데요. 독자 여러분들도 업무도 중요하지만, 인생을 풍요롭게 만들 즐거움을 찾아서 일과 개인적 행복 모두를 이루셨으면 좋겠습니다.

독자들에게 한마디 부탁드립니다.
훗날 2020년을 되돌아봤을 때 아름답게 기억되는 한 해가 되셨으면 좋겠습니다. 일도 중요하지만 즐겁고 행복하게 느낄 수 있는 일들을 찾아서 업무와 삶의 행복 모두를 찾으시면 좋겠습니다.

글. 백민우 기자 / bmw122@





비즈4팀

우리의 무대는 글로벌이다 ★

전 세계를 무대로 MM'WAR'RPG 탈리온을 서비스하고 있는 비즈4팀을 만났다. 격의 없는 웃음 속에서도 서로에 대한 배려로 인터뷰는 내내 따뜻한 분위기였다.

안녕하세요. 비즈4팀의 소개 부탁드립니다.

오테랑: 비즈4팀은 '탈리온'의 프로젝트 사업과 운영을 담당하고 있습니다. 모두가 같은 프로젝트를 1년 이상 맡고 있다 보니 팀원들 사이가 끈끈합니다.

탈리온은 어떤 게임인가요?

이정행: 탈리온은 진영 RvR에 특화된 MMORPG로 상대 진영과의 전쟁에서 승리하기 위해서 파티원들과의 커뮤니케이션과 수준 높은 전략이 필요한 게임입니다.

조은비: 탈리온은 전쟁 콘텐츠가 특화된 MMORPG로 다른 플레이어들과 협력 및 경쟁하며 즐겁게 즐길 수 있는 게임입니다. 특히 실감나는 타격감이 가장 장점이라고 생각해요

팀원분들이 각자 비즈4팀에서 맡고 있는 역할을 소개해주세요

오테랑: 사업 전반과 팀의 몸무게를 담당하고 있습니다.

정재기: 운영 전반과 늠름을 담당하고 있습니다.

신정은: 팀의 똘똘 2인자를 맡고 있습니다. 1인자는 누구냐고요? 팀장님이십니다.

곽성문: 팀원끼리 의견 충돌이 있을 때, 여기 붙었다 저기 붙었다 한다고 '곽취'래요..

이정행: 헬스보이를 맡고 있습니다. 근손실과 탄수화물에 민감합니다.

조은비: 팀의 막내를 맡고 있어요~ 귀염둥이에요.

각자가 생각하는 팀 분위기를 말해주세요

오테랑: 시끄럽고 때로는 부끄럽습니다. 그래서 전 우리 팀이 너무 좋습니다.

정재기: 요즘 사람들 답지 않게 진중하고 보수적인 사람들이 많아서 편안한 느낌입니다.

신정은: 화기애애하고 잘 통하는 것 같습니다. 연령대가 높아서(?) 더 잘 맞는 것 같아요.

이정행: 활발하고 자유로운 분위기입니다.

조은비: 겉으로는 차가워 보이지만 속은 모두 따뜻한 촌데레 같아요.

조은비: 유저 동향을 관리하다가 유저들이 게임을 즐겁게 플레이 하고 있다는 사실을 알았을 때 가장 보람있었던 것 같아요.

커뮤니케이션 하는 유관부서가 많은 텐데요 특히 생각나는 사람이 있나요?

오테랑: 먼저 유틸플러스의 윤태호 PD님이 생각나네요. PD님 감사합니다.

신정은: 사업개발팀 상훈 대리님, 은혜 대리님 새벽까지 검수 대응 해주시느라 너무 고생이 많습니다.

정재기: 서버팀 송대용 과장님 늦은 시간에도 묵묵히 서버를 지켜주셔서



탈리온 런칭한지 1년 반 정도가 지났는데요, 라이브 기간 동안 가장 힘들었던 것을 꼽는다면?

오테랑: '원 빌드 글로벌 순차 출시 전략'의 일환으로 탈리온을 글로벌 전역에 나누어 런칭하는 과정만 6회를 겪었습니다. 매번 출시 때 마다 하나의 산을 넘는 기분이었습니다.

정재기: 일본 시장에 진출하기 위해 일본 지사에 자주 출장을 갔는데요, 추석을 일본에서 보내서 쓸쓸했던 기억이 있습니다.

곽성문: 태랑 팀장님 비위 맞추느라 힘들었습니다.

조은비: 정은 과장님 비위 맞추느라 힘들었습니다.

이정행: 재기 과장님 비위 맞추느라 힘들었습니다.

가장 보람 있었던 순간을 말해주세요

오테랑: 아무래도 사업팀이라 매출 목표를 달성했을 때가 가장 기억에 남습니다. 특히 일본 출시 후 iOS 매출순위 7위까지 달성했던 순간이 가장 기억에 남아요.

신정은: 지역별 순차 런칭을 했는데, 각 지역에서 성공적으로 게임이 런칭될 때마다 보람을 느꼈습니다.

정재기: 일본에서 큰 성과를 거두었을 때 가장 보람을 느꼈어요.

곽성문: 북미 런칭을 위해 미국 지사에서 메일과 메신저로만 소통하던 지사분들과 직접 소통했던 점이 좋았습니다. 지사 분위기도 느낄 수 있었어요.

이정행: 대만 지역을 끝으로 런칭을 모두 끝냈던 순간을 잊을 수 없습니다.

늘 감사드립니다.

이정행: 서비스디자인팀 김유라 대리님, 한번에 너무 많은 작업량을 요청드릴 때도 있는데 친절하게 잘 처리해 주셔서 언제나 고맙게 생각해요.

곽성문: 저는 비기획팀, 심정연 팀장님, 문자연 대리님이에요. 항상 급하다고 말씀드리는데 그래도 항상 요청 드린 것보다 더 좋은 데이터 뽑아주셔서 죄송하고 또 감사합니다.

조은비: L10N팀의 성을 대리님, 갑작스러운 요청에도 항상 일정을 지키기 위해 노력해 주셔서 감사합니다.

올해 목표가 있다면?

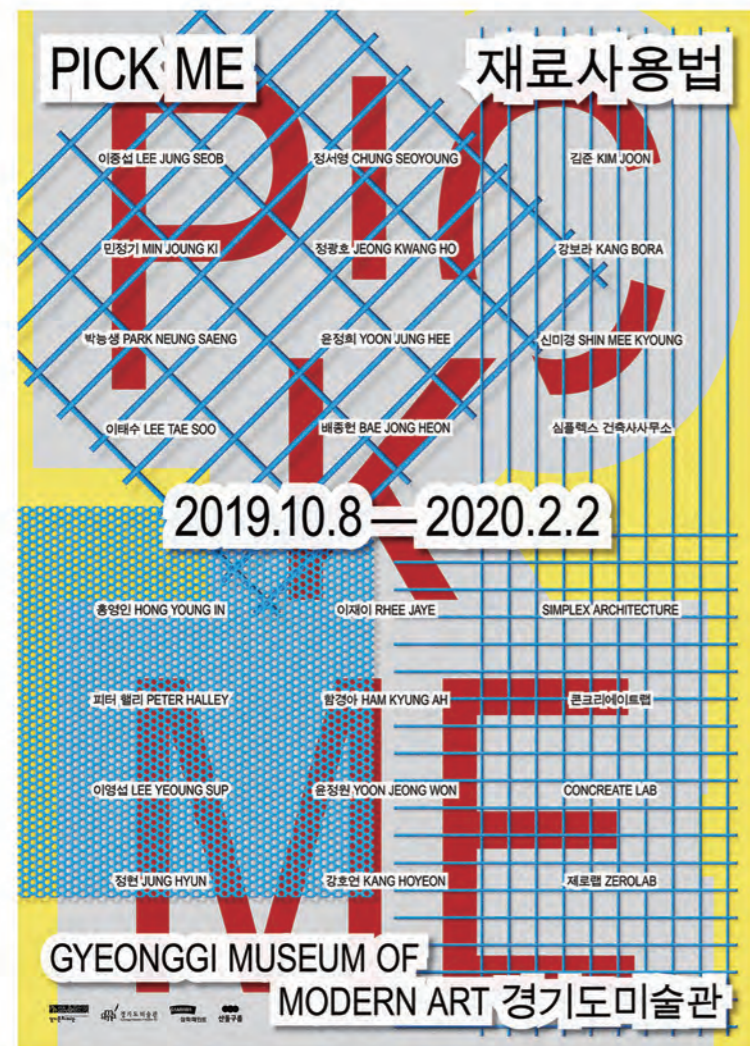
오테랑: 풍파 속에서도 팀이 흔들리는 일이 없도록 매출을 내어 지켜내고, 나아가 사내에서 가장 비중 있는 팀으로 다지고 싶습니다.

신정은: 똘똘이에서 벗어나고 싶습니다. 그리고 탈리온의 제 2전성기도 보고싶어요.

곽성문: 탈리온 차트 역주행!

끝으로 팀장님이 팀원들에게 하고 싶은 말이 있다면?

오테랑: 각자 본인이 얼마나 높은 가치를 가진 사람인지, 소중한 사람인지 깨달을 수 있도록 더욱 노력하겠습니다. 우리 팀 뜨겁게 애정합니다.



미술재료 어디까지 알고 있니? 경기도미술관

'나를 골라봐! - PICK ME : 재료 사용법'展

인류의 역사는 기록, 즉 표현과 함께 시작되었다. 최초의 시대부터 시작된 표현은 인류의 시간만큼 성장했다. 경기도미술관의 'PICK ME : 재료 사용법' 전시는 아득한 세월동안 변모한 표현과 표현에 사용한 재료의 역사를 보여준다. 이 전시를 통해 관람객들은 '재료는 어떻게 선택되었을까요?', '이것도 미술의 재료가 될 수 있나요?' 라는 두 가지 질문과 맞닥뜨리게 된다

현대미술에서 사용되는 재료의 종류는 과연 몇 가지일까?

현대미술에서 사용되는 재료는 작품이 어떻게 보일지, 작품으로 무엇을 표현할지, 작품을 어떻게 활용할지에 따라 다르게 선택되고 사용방식도 달라진다.

재료의 선정은 오로지 작가의 발견과 선택으로 이루어진다. 과거와는 달리 다양한 기술과 인식의 변화로 셀 수 없을 만큼 다양한 것들이 현대 미술의 '재료'가 될 수 있다. 현대 미술의 수많은 재료는 어떤 것도 다른 것보다 우월한 의미를 가질 수 없다. 누군가 보기에 '고상하고 우아한' 재료도 다른 이가 보기엔 나약하거나 비열해 보일 수 있다.

물체부터 혼합까지

70년대까지는 물성을 가지고 실재하는 재료가 주를 이뤘다면, 80년대 이후에는 미디어적 특성을 가진 재료들이 사용되기 시작했다. 현대에 와서는 그 모든 것을 섞는 혼합재료를 주로 사용하게 되는데, 이는 작가들이 장르의 경계를 넘나들며 작업을 진행하기 때문이다. 전시는 작가들이 선택한 재료와 그 표현의 의미를 생각해 볼 수 있도록 구성되었다.

어느 저녁식사 ▼

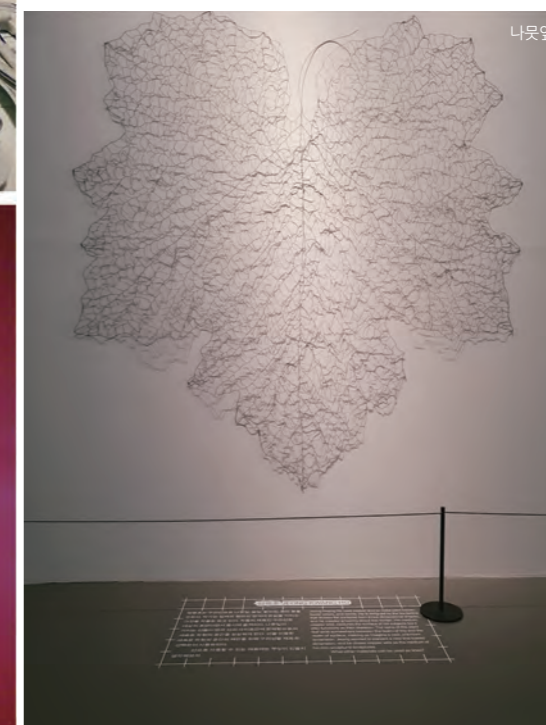
작가가 해당 작품에 사용한 재료는 청화백자이다. 손짓 한번으로도 깨지기 쉬운 도자기로 구워낸 총과 무기. 작가는 폭력과 전쟁 등과 같이 절대적인 공포로 여겨지는 것들을 반대로 가냘픈 도자기로 구워 공포를 쉽게 부서지고 깰 수 있는 것으로 치환하려고 했던 것은 아닐까?



나뭇잎 ▼

작가는 입체와 평면의 경계에서 작품을 만들었다. 벽에 붙은 거대한 나뭇잎은 조각도 아니고 회화도 아니다. 이러한 것은 어떻게 불러야 하는가?

구리선으로 이어진 선은 나뭇잎의 표면이자 골격이 되었다. 이처럼 면도 아니고 선도 아닌 작품은 공간의 경계를 구분 짓는데 있어 무척이나 모호하다. 이러한 모호한 경계는 새로운 차원의 공간을 만들어낸다.



회화시리즈 ▲

명작은 없고 프레임만 남았다. 그림이 있어야 할 자리에는 부드럽게 뭉개지는 비누의 흔적으로 채워져있다. 이런 방식으로 작가는 미적 가치의 견고함에 의문을 던진다.

비누의 흔적은 분명 아름답지만 종래에는 물에 씻겨 지워지고 마는 것이다. 프레임만 공허하게 남아있을 작품의 종말에는 어떠한 예술적 가치가 남는 것일까? 애초에 그것을 남았다고 표현할 수 있을까? 누군가는 그러한 소멸의 과정 자체가 아름답게 다가올 것이며 누군가는 허망함에 대해 생각하게 될 것이다.

마치며...

현대 미술의 작가들은 도자기같은 전통적인 재료로 전쟁을 표현하기도 하고, 비누같은 현대적인 재료로 고전을 재현하기도 한다. 이 전시에서 다양한 재료로 완성된 작품을 감상하며 작가가 선택한 재료에 대한 다채로운 해석을 볼 수 있었는데, 비록 각 작품들을 면밀히 파악하지는 못했지만 수많은 재료의 재구성으로 이루어지는 현대 미술의 확장성에 대해 다시 한번 생각해 볼 수 있었다.

앞으로도 인류는 더욱 다양한 방식을 통해 기록하고 표현할 것이다. 작가라는 거창한 이름이 아니어도 수없이 많은 내용을 기록하고 그 표현을 해석하게 될 것이다. 그렇다면 일상적인 재료, 즉 종이와 펜을 떠나 조금 더 새로운 재료를 선택해보는 것은 어떨까? 조금 더 다채롭게 삶을 표현할 수 있다면 더 큰 즐거움을 느끼게 될 것이다.

항상 객관적으로, 애정을 갖고 게임을 대하는

폴리싱TF 김성경 차석 ★



먼저 간단한 본인 소개 부탁드립니다.

안녕하세요. 개발운영실 폴리싱TF를 맡고 있는 김성경이라고 합니다. 생각하지도 못했는데 이렇게 인사드리게 되어 반갑고, 은근 긴장도 되네요. 잘 부탁드립니다.

폴리싱에 대해 궁금해하시는 분들이 많을 것 같은데요, 설명을 부탁드립니다.

게임을 개발하다 보면 바쁜 일정과 부담감으로 주변의 변화에 대응하지 못할 때가 많더라고요. 그래서 제삼자의 시각에서 프로젝트를 봐주고, 개선점을 제안하는 부서가 있다면 보다 더 시장의 변화에 빠르게 대응할 수 있습니다. 원래 장기나 바둑도 혼수하는 입장에서 보면 안보이던 부분이 보이잖아요. 그런 점에서 개발팀을 도와드리는 역할이 폴리싱이라고 볼 수 있겠습니다. 주요 업무로는 최근 출시되는 게임들의 성장 밸런스 수치나 UX의 변화, 새로운 시스템들에 대한 분석을 꾸준히 진행하고, 그 분석 결과를 개선이 필요한 부분과 엮어서 인사이트를 제공하는 업무입니다.

그렇다면 폴리싱에서 필요한 핵심 역량은 어떤 것이 있을까요?

폴리싱의 경우 개선점을 찾아 다른 사례를 통해 인사이트를 내고 그것을 설득해야 하는 업무이기 때문에 기획 역량(특히 숫자적인 부분)과 게임에 대한 남다른 애정 그리고 그것을 잘 아울러서 표현하는 능력이 있어야 한다고 생각합니다. 숫자와 게임을 좋아하고 게임 기획에 관심 있으신 분들은 폴리싱 분야를 노크해 보시면 좋을 것 같아요.

지금까지 진행했던 프로젝트 중에 특별히 기억에 남는 프로젝트가 있으신가요?

제가 입사한 지 그리 오래되지 않았지만 하나를 고른다면 '버디크러시'를 꼽고 싶어요. '버디크러시'의 경우 캐주얼 골프 게임으로 게임 플레이는 재미가 있는데 성장 부분에서 어려움이 있어 관련 부분 개선을 건의 드렸어요. 성장을 바꾸는 것은 정말 큰 변화라 건의도 조심스러웠는데요. 본부장님 및 개발팀, 사업팀 분들이 잘 도와주셔서 재미있게 진행했습니다. 물론 어려움도 있었어요. RPG는 붓물 터지듯이 나오는데 골프는 그렇질 않아서 사례 조사가 참 어려웠죠. 그래서 '이 건의가 맞을까?'에 대해서 한참 고민해서 말씀드리고.. PD님과 정말 얘기를 많이 한 것 같아요.

어떤 제안을 할 때 가장 중요한 것은 무엇일까요?

폴리싱을 할 때 가장 중요한 것은 게임과의 조화이고, 그것을 바탕으로 한 객관적인 제안이어야 해요. 타 게임의 좋은 것만 가져다 붙인다고 해서 그것이 좋은 게임이 된다는 보장도 없고, 그 좋은 것들이 게임과 맞질 않으면 괴물이 될 수 있거든요. 그래서 말은 게임에 대한 이해도가 가장 중요하고 객관적인 시각에서의 제안이 되어야 한다고 생각해요.

앞으로 이루고 싶으신 목표나 꿈이 있나요?

게임의 개선점을 찾는데 어떤 기준이 없으면 폴리싱 조직의 장에 따라 그 방향이 달라집니다. 그러다 보면 앞에서 했던 시행착오를 다시 하게 되는 경우가 발생하기도 하죠. 그 부분을 최소화할 수 있는 구조를 만드는 게 제 목표입니다. 더불어 폴리싱이 출시에서 끝나는 것이 아니라 각 게임의 밸런스 수치/시스템 등이 라이브에 어떻게 반영이 되는지 보고 싶고, 그 사례들을 모아 통계 데이터를 만들어 신규 개발하는 게임들에 있어서 기준이 되도록 하고 싶어요. 그래서 근래에 통계 공부도 꽤 하고 있습니다.

끝으로 독자분들께 전할 소감 부탁드립니다.

먼저 폴리싱 직무를 이렇게 소개할 수 있는 자리를 만들어 주셔서 감사합니다. 일반적으로 폴리싱이라고 하면 개발 입장에서는 잔소리꾼, 혹은 간섭자라고 생각하기 쉬운데요. 간섭이 아닌 충언으로 받아 주시면 좋겠고, 오픈 전에 유저들에게 들을 불만을 미리 얘기해 주는 부서라 생각해주시면 감사할 것 같아요. 그것이 게임 성공이 밑알이 된다면 저흰 그것으로 만족합니다. 앞으로도 잘 부탁드립니다!

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.

★ 유저들의 자연스러운 선택을 유도하는 부드러운 힘, 넛지! [Nudge]



★ '넛지' 란 무엇인가?

넛지 (Nudge)는 '옆구리를 슬쩍 찌르다, 주의를 환기시키다' 라는 뜻으로 원래는 성적 풍자 (sexual innuendo)에 대한 관심을 끌기 위해 사용된 은어였다. 하지만, 미국의 행동경제학자 '리처드 탈러(Richard H. Thaler)' 와 법률가 '캐스 선스타인(Cass R. Sunstein)' 은 2008년에 출간한 저서인 '넛지(Nudge: Improving Decisions About Health, Wealth, and Happiness)' 를 통해 단어의 의미를 '타인의 선택을 유도하는 부드러운 개입'으로 새롭게 정의하고 다음의 흥미로운 사례들을 소개했다.

• 암스테르담 스키폴 공항의 남자 화장실의 소변기에 파리 한 마리를 그려 넣었더니 변기 밖으로 새는 소변량의 80퍼센트가 줄어들었다.

• 텍사스 주에서는 아무데나 버려지는 쓰레기를 줄이기 위해 막대한 돈을 들여 캠페인을 벌였으나 결과는 실패였다. 그러나 인기 풋볼팀인 델러스 카우보이의 선수들을 참여시켜 그들이 쓰레기를 줍고 맨손으로 맥주 캔을 찌그러뜨리며 "텍사스를 더럽히지 마! (Don't Mess with Texas)" 라는 넛지 문구를 외친 TV 광고를 내보내면서 캠페인 1년 만에 쓰레기는 29퍼센트나 줄었고 6년 후에는 72퍼센트나 감소했다.

★ 게임에서의 넛지 활용 사례

게임은 디자이너가 의도한 목적에 따라 유저의 선택과 행동이 활발히 작동할 때 잘 만들었다는 평가를 받는다. 일례로 게임 튜토리얼 같이 유저의 특정한 행동과 상황에 게임 디자이너가 개입하여 기획 의도에 부합되는 선택을 인공적으로 유도하는 형태도 이러한 본질을 만족시키기 위한 방법이다. 하지만, 개입 수준이 지나치게 높아서 특정 선택이 강요되고 선택의 결과가 보상에 주는 영향이 크다면 결국 유저는 선택에 부담을 느끼며 적극적으로 행동하지 못하게 되고 결국, 게임에 흥미를 잃게 될 것이다. 따라서, 다음과 같이 넛지를 활용하여 최소한의 개입만으로 유저의 행동을 게임 디자이너가 의도한 방향으로 자연스럽게 변화시킨다면 다양한 플레이 경험을 최대한 보장하면서 디자이너가 목표한 경험에 도달시킬 수 있을 것이다.

• 특정 행동과 인식에 관한 최선의 방법에 대하여 암묵적인 지침과 즉각적인 피드백을 제공한다. (예: '슈퍼 마리오' 시리즈의 동전 배치)

• 유저의 시행착오가 예측되는 구간(보스전 등) 이 있을 경우 이를 유추하고 대비할 수 있는 기믹이나 장소를 제공한다. (예: 보스와의 조우 전 세이프 포인트, 적이 없는 안전지대 등)

• 유저 스스로 선택한 결과를 시뮬레이션 하여 다양한 방식으로 플레이를 지속할 수 있게 만드는 기록 또는 평가 정보를 제공한다. (예: '디트로이트: 비컴 휴먼'의 챗터 순서도 시스템)

★ 참고문헌 및 사이트

리처드 탈러 & 캐스 선스타인 저, 넛지: 똑똑한 선택을 이끄는 힘 / 스토리 플레이어, 게임 심리학과 선택 설계: UX 디자인을 위한 선택 설계의 이해 / Quora, 명시적으로 알려주지 않고도 플레이어를 의도한 방향으로 자연스럽게 유도하는 게임 디자인 트릭은 무엇인가? / 닌텐도, 슈퍼 마리오 시리즈 / 캡콤, 바이오하자드 시리즈 / 퀘이크 드림, 디트로이트: 비컴 휴먼

글. 김성오 기자 / kso3453@
그림. 이지현 기자 / jihyun0612@



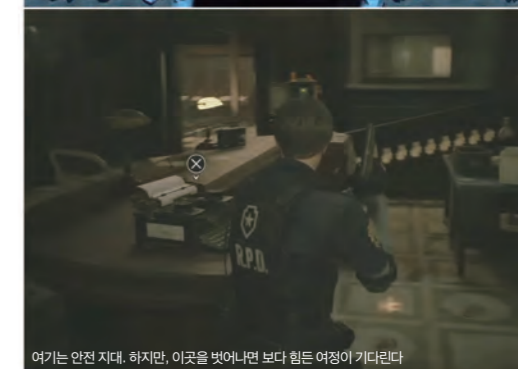
파리 한 마리가 그려진 소변기



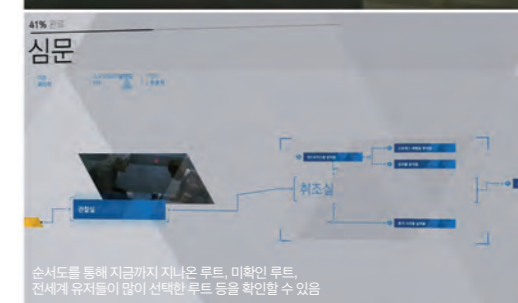
텍사스를 더럽히지 마! (Don't Mess with Texas)



당신이 동전을 획득하며 정복하고 이동했다면 적절한 방향으로 가고있는 것이다



여기는 안전 지대. 하지만, 이곳을 벗어나면 보다 힘든 여정이 기다린다



순서도를 통해 지금까지 지나온 루트, 미확인 루트, 전세계 유저들이 많이 선택한 루트 등을 확인할 수 있음



RPG와 FPS를 동시에 즐기자! 데스티니 가디언즈

‘데스티니 가디언즈’는 헤일로 시리즈를 개발한 ‘Bungie’ 소프트웨어가 개발했고, 전작인 ‘데스티니’의 경우 전 세계 3천만 명 이상의 유저가 즐겼던 명작 게임이다. 후속작인 ‘데스티니 가디언즈’도 국내에서 한때 PC방 점유율 9위까지 기록했으며, 본편과 DLC 2까지 무료로 제공되고 있어 FPS를 좋아하는 유저라면 꼭 한번 플레이 해볼 만하다. 이번 호에서는 한글화와 더불어 유명 성우들을 기용해 한국어 음성 더빙까지 완료된 ‘데스티니 가디언즈’를 소개해 드린다.

지구와 우주를 지켜라!

스토리는 미래의 인류가 ‘여행자’라고 불리는 정체불명의 존재와 교신에 성공하며 시작된다. 외관이 ‘달’과 닮은 거대한 구체인 ‘여행자’는 지구 상공에 머무르며 진보된 지식을 전파하고, 인류는 이를 통해 수 세기에 걸쳐 태양계를 아우르는 문명의 황금기를 누린다. 그러나 ‘여행자’를 쫓아온 미지의 적들이 지구를 침입하고 위기에 처한 인류는 ‘수호자’라는 영웅들을 발탁해

적들에게 대항한다. 메타크리틱 지수 83점을 받은 게임이지만, FPS 장르 특성상 에임에 집중해야 하는 피로도 및 불친절한 퀘스트 설계 등으로 인해 초반 적응이 쉽지만은 않기에 호불호가 갈리는 평가를 받고 있다.

개성 있는 직업군, 그리고 궁극기 스킬

플레이어는 인류가 어둠에 의해 몰락할 당시 사망한 이들로, ‘여행자’의 힘으로 되살아나 ‘수호자’로 활동하며, ‘여행자’에게 얻은 빛의 힘을 통해 초월적인 능력을 발휘할 수 있게 된다.

타이탄: 전사 역할의 포지션을 가진 클래스로, 방어 능력 위주의 스킬 구사
헌터: 기동력과 은신에 특화된 클래스로 딜러 역할
워록: 마법사 클래스로, 범위 공격 스킬과 버퍼 역할
일반적인 FPS 게임과 다르게 클래스별 전용 스킬과 특정 조건을 만족하여 발동할 수 있는 강력한 궁극 스킬을 보유하여, 색다른 플레이를 보장한다.

PvE 모드로 FPS의 스트레스를 날리자

스토리모드: 싱글 플레이어의 꽃이라고 할 수 있는 ‘스토리모드’는 본편과 태양계를 바탕으로 한 우주에서 펼쳐지는 미션 속에서 각각의 행성마다 숨겨져 있는 퀘스트와 다양한 업적 점수를 올릴 수 있다. 숨겨진 퀘스트의 보상으로 받는 강력한 ‘경이’ 아이템을 수집하는 재미를 느끼며 플레이를 하다 보면 캐릭터의 기본 레벨이 증가할 때마다 새로운 직업이 열린다. 하나의 캐릭터에 3가지의 직업이 있으며, 쉽게 초기화하여 스킬의 재분배가 가능하다. 또한 캐릭터의 레벨과 별개로 장비의 전투력 수치가 별도로 존재하기에 전투력을 올려 레이드 및 상위 콘텐츠에 도전할 수 있다.

3인 공격전: 3인 공격전은 인스턴스 던전과 비슷하다. 친구와 파티를 맺거나 랜덤한 유저와 함께 스토리 미션을 클리어하는 콘텐츠로, 매주 특정한 장비의 파밍이 가능하다.

6인 레이드: 이 게임이 ‘인싸’ 게임이라고 불리는 이유는 레이드 때문인데, 6명의 파티원을 모아 도전하는 레이드는 다른 FPS 또는 RPG에서 쉽게 볼 수 없는 형식이다. 미로를 탐험해 숨겨진 미션에 도전하고, 특정한 조건을 만족해야지만 클리어가 가능한 구조로, 짧게는 30분 길게는 몇 시간을 필요로 하기에 친구나 길드원 간의 돈독한 우정을 쌓게 해주는 계기가 된다. 레이드 플레이가 필수 사항은 아니지만 ‘데스티니 가디언즈’의 궁극적인 재미를 위해서는 꼭 한번 경험해 보는 것을 추천한다.

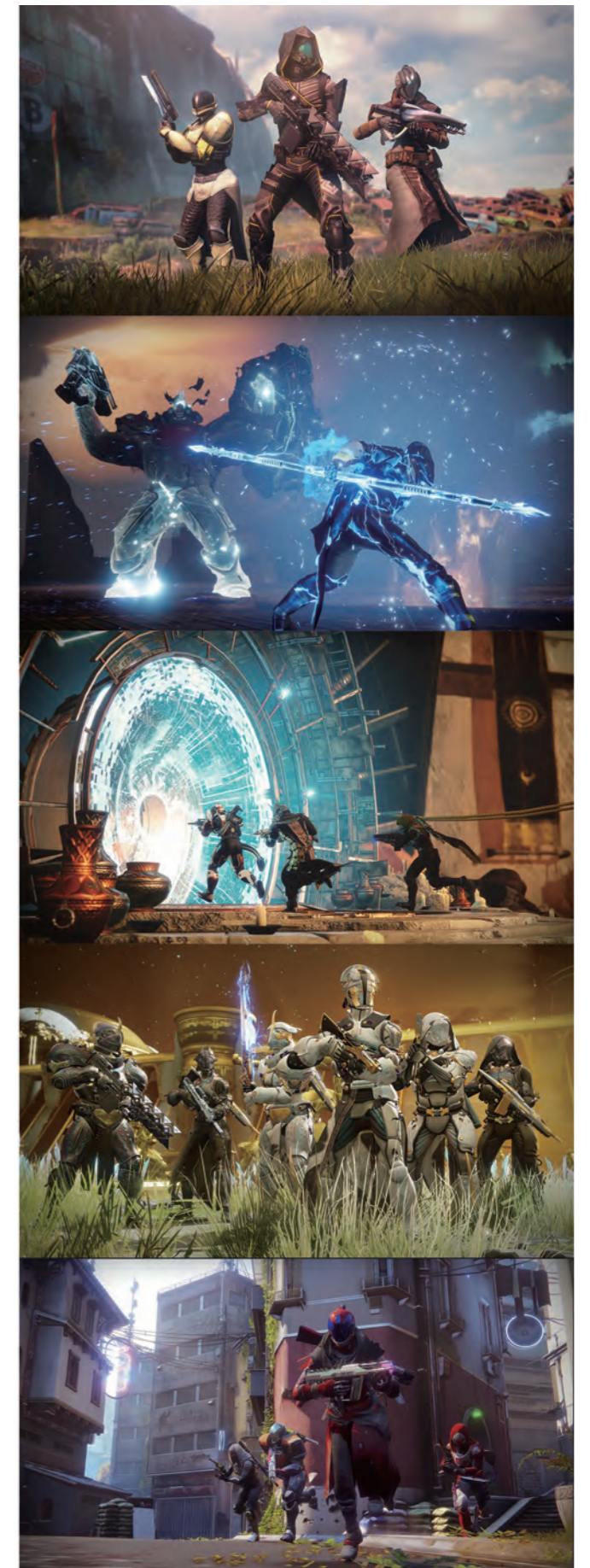
FPS의 기본, PvP시스템

‘데스티니 가디언즈’의 PvP는 기본적인 ‘시련의 장’과 ‘갬빗’이라는 경쟁 모드로 나뉘어 있다. 시련의 장에서는 모든 플레이어의 전투력이 보정되며, 무기에 달린 각종 옵션이 중요한 효과로 작용한다. 랜덤하게 장비를 얻을 수도 있으며, 특정 랭킹까지 도달하는 경우 ‘시련의 장’에서만 얻을 수 있는 특별한 무기들이 해금된다. 다만 발매된 지 꽤 오랜 시간이 흐른 게임들과 마찬가지로 ‘고인물’ 유저들의 존재로 인해 아이템 수집을 위한 여정이 쉽지는 않아 신규 유저들의 원성이 자자하다. ‘갬빗’은 특정 맵에서 몬스터를 처치할 때마다 얻을 수 있는 ‘티끌’을 수집해 맵 중앙의 ‘은행’에 반납하면 ‘원시 괴수’가 나타나고, 이를 먼저 퇴치하는 팀이 승리하는 콘텐츠다. 플레이 중 상대장의 진영에 난입하거나, 대량의 ‘티끌’을 한꺼번에 반납하여 상대편 진영에 강한 몬스터를 보내 방해를 할 수도 있다. 게다가 후반까지 쪽 사용이 가능한 우수한 장비들도 파밍할 수 있어서, 무기 수집도 동시에 즐길 수 있다.

아련히 떠오르는 그 시절의 추억

기자는 2018년 11월에 ‘데스티니’를 처음 접했는데, 이후 약 4개월 동안 500여 시간의 플레이 타임을 확인하고 깜짝 놀란 경험이 있다. 후기를 작성하자니 당시 뉴비였던 기자에게 많은 도움을 준 길드 분들, 그들과 수많은 밤을 지새며 함께한 날들이 아련히 떠오른다. 독자분들도 스팀에서 무료로 배포하는 본편을 통해 깊은 감동을 느껴보시기를 권한다.

사진. 공식 홈페이지
글. 김준완 기자 / junwan@





컴투스 글로벌 게임문학상 2019 수상 작품집 발간 & 작가 인턴십

컴투스는 2018년부터 글로벌 시장을 이끌어갈 유능한 창작 인재를 발굴하고 지원하기 위해 국내 유일 게임 스토리 공모전을 열고 있다. 해를 거듭할수록 응모작의 편수는 물론 수준도 높아지고 있으며, 올 해에는 수상 작가들을 대상으로 실제 업무를 해볼 수 있도록 인턴십도 진행했다. 이번 호에서는 독자들에게 찾아갈 문학상 작품집 발간 소식과 더불어 컴투스에서 인턴십을 함께한 작가들과의 대화를 전해 드린다.

간단한 소개를 부탁드립니다.

오반석: 안녕하세요. <마녀환상곡>으로 대상을 받은 오반석입니다. 현재는 책을 발간할 준비를 하고 있습니다.

최지혜: 안녕하세요. <드래곤 퀸 메이커>를 쓴 최지혜입니다. 문화콘텐츠 전공으로 게임기획자가 되기 위해 준비하고 있습니다.

김민지: 판타지를 좋아하는, 지나가다 한 번쯤 마주쳤을 법한 평범한 사람입니다.

김수진: 저는 게임 시나리오 부문 우수상을 받게 된 김수진이라고 합니다.

수상하신 작품은 어떤 내용인가요?

오반석: <마녀환상곡>은 영원 불멸의 마녀, 베아트릭체와 인간인 오딘이 만나면서 이뤄지는 이야기를 담은 로맨스 판타지입니다. 영원한 삶 가운데 불행을 겪은 마녀들의 고충을 알고 그녀들을 이해해주며 공감하려는 인간이 희생함으로 이뤄지는, 사랑이 주제인 소설이죠.

최지혜: <드래곤 퀸 메이커>는 로맨스판타지 장르의 연애 시뮬레이션 게임 시나리오로, 못된 드래곤이 자신을 죽인 왕의 딸로 환생하면서 다양한 사람들을 만나고 변화하며 사랑과 행복에 대해서 알아가는 이야기입니다. 최근 인기 있는 로맨스 판타지 장르의 트렌드를 따르되 나름대로 색다른 설정을 넣고 유쾌한 분위기를 통해 차별성을 만들고자 했는데, 그런 점을 알아봐주시고 좋게 평가해 주신 것 같아 기쁩니다.

김민지: <기프트>는 인간과 인외종족이 존재하고, 왕국과 길드가 있는 그런 하이판타지 세계관에서 진행됩니다. 이 이야기는 차별 받는 사회에서 스스로 울타리를 만들어낸 혼혈과, 다른 세상을 잘 모르는 인간이 한 사건을 중심으로 동행하면서

시작됩니다. 그 과정에서 인물이 새로운 경험을 하고, 감춰진 과거를 듣고, 성장하는 이야기입니다.

김수진: 제 작품의 제목은 <위기의 기사>로, 여성 기사인 유진이 성차별적인 기사 사회에서 자신의 꿈을 성취해가는 과정을 그린 이야기입니다. 플레이어는 유진의 시점에서 서로 다른 입장과 성격을 가진 캐릭터를 공략하고, 그에 따라 황녀 혹은 황태자의 비밀을 알아가게 됩니다. 다양한 캐릭터와 캐릭터 간의 관계성이 매력적인 작품이라고 생각해요.

김우람: 한나라 말기, 반란세력의 수장 장각은 패색이 짙어지자 진시황이 봉인한 마검을 사용해 시귀(尸鬼) 사태를 일으켜 세상을 반파시킵니다. 3년 후, 백성들의 배신에 어머니를 잃고 속물 용병으로 타락한 유비는 장각의 마검을 훔쳐 달아난 수수께끼 여전사 부용을 만나게 되는데요. 권력 밖에 모르는 대장군에게 마검을 넘겨 공을 세우려는 유비는 부용과 동행을 가장하지만, 백성을 지키려는 그녀의 모습에서 과거 의형제들과 맺었던 맹세와 순수한 용기로 가득 차 있었던 자신을 떠올리기 시작한다는 것이 <삼국지 좀비전>의 스토리입니다.

직접 읽고 교정에도 참여했던 공모전 수상작품집이 발간됐는데, 어떠세요?

오반석: 제 책을 따로 준비하고 있던 하지만, 이렇게 먼저 제 노력이 담긴 글이 책으로 나왔다는 사실이 기쁘기 그지없습니다. 하나의 꿈을 이뤄냈다고 생각합니다.

최지혜: 작업 진행 중이신 제 작품 삽화를 봤는데 기본이 이상해요. 실감이 나지도 않고... 아마 작품집을 받아보면 진짜 내 작품이 실린 게 맞나 싶어 몇 번이나 들여다보지 않을까요?

김민지: 사실 아직도 신기합니다. 제 글을 그토록 자세하게 읽을 기회도 처음이었고, 다른 사람의 감상을 듣는 것도 신선했습니다. 제 글이 종이에 인쇄된 채 존재할 수 있을 거란 상상을 거의 하지 않았었는데, 어릴 적의 꿈을 이룬 기분도 듭니다.

김수진: 우선 어떤 글을 완성해서 책으로 만들었다는 것에 뿌듯함을 느낀 것 같습니다. 다양한 분들이 제 글을 본다는 것도 기대됩니다.

김우람: 영광입니다. 좀비처럼 다시 일어나 재미있는 이야기를 또 만들어보겠습니다.

인턴을 하면서 가장 흥미로웠던 점은 무엇인가요?

오반석: 가장 흥미로웠던 것은 정해진 세계관 안에서 캐릭터를 설정하는 일이었습니다. 좋했다는 칭찬도 좋았지만, 설정을 잡아가며 캐릭터에 색을 입힌다는 사실이 가장 즐거웠습니다.

최지혜: 실무 체험이 제일 흥미로웠습니다. 저는 조별과제가 많은 학과를 나왔고 학회 활동도 열심히 했기 때문에 나름대로 팀 기획에 자신이 있었거든요. 그런데 게임 속 캐릭터 일부의 비하인드 스토리를 작성해보니, 회사에 소속되어 커다란 프로젝트의 일부를 채워나가는 것은 또 다르다는 걸 체감할 수 있었습니다.



김민지: 업무환경이 자유롭다는 점도 흥미로웠지만, 가장 흥미로웠던 점은 업무를 보시는 분들의 자리가 개인의 취향에 맞춰 다양하게 꾸며져 있다는 것이었습니다. 여기는 다양한 사람이 모이는 곳이라는 생각이 훅 와 닿았습니다.

김수진: 게임에 들어가는 스토리를 짤 때, 단순히 재미 요소만 고려하는 것이 아니라 추후 스토리의 확장 가능성이나 구현 가능성 같은 것을 다 고려한다는 점이 가장 흥미로웠습니다. 게임을 그냥 하는 것은 어렵지 않은 일이지만, 그 하나의 게임을 만들기 위해서 많은 사람과 돈이 투자된다는 점도 놀라웠고요. 단순히 열마가 드는지 알고 있는 것과 실제로 느껴보는 것은 다른 기분이라구요.

마지막으로 '컴투스'를 한 마디로 표현해주세요.

오반석: 컴투스는 '산'이다. 다른 회사생활을 해본 적 없던 세계 컴투스는 크게 느껴진다는 이미지가 강렬했어요. 수 많은 인원, 식당, 카페 등 모든 것이 새롭고 크게 느껴졌습니다.

최지혜: 또 오고 싶은 곳!

김민지: 좋은 회사'가 가장 적절한 표현 아닐까 조심스럽게 생각해봅니다.

김수진: 입사하고 싶은 회사!

글. 오용진 기자 / yongjin@





뉴욕반점 찹쌀탕수육

신승반점 유니짜장

진짜 맛있는 중국집을 알려주마!

차이나타운 신승반점, 부평 뉴욕반점 방문기

신승반점 반숙계란 툇 터뜨려 비벼먹는 유니짜장

신승반점이 위치한 인천의 차이나타운은 조선 시대부터 '청관거리'라 불리며 중국식 식문화가 발달했다. 이 집은 한국식 짜장면의 원조인 '공화춘'의 창업주, 우희광씨의 외손녀가 운영하며 옛 맛을 이어가고 있다.

외관은 회색과 검정색의 조합으로 깔끔하고 세련되어 보인다. 내부 인테리어도 무채색 위주로 구성되어 있어 외관과 통일성을 갖추었다. 내부로 들어서면 벽에는 공화춘 시절에 찍은 사진들이 액자로 걸려있어 분위기를 돋군다.

신승반점의 짜장면은 보통의 짜장면보다는 면이 조금 얇은 편이다. 양념은 돼지고기와 채소가 잘게 다져 들어가 있으며 씹히는 맛은 덜하고, 춘장의 짭조름한 맛이 강했다. 카라멜 향이 진한 달달한 짜장면에 익숙해져 있다면 조금 생소하게 느낄 수 있는 맛이다.

뉴욕반점의 찹쌀탕수육은 보통의 찹쌀탕수육보다는 면이 조금 얇은 편이다. 양념은 돼지고기와 채소가 잘게 다져 들어가 있으며 씹히는 맛은 덜하고, 춘장의 짭조름한 맛이 강했다. 카라멜 향이 진한 달달한 짜장면에 익숙해져 있다면 조금 생소하게 느낄 수 있는 맛이다.

신승반점 짜장면을 맛있게 먹는 방법은, 짜장양념에 반숙계란을 툇 터뜨려서 면과 함께 양념이 잘 베게 비벼 먹는 것이다.

★ 주소: 인천 중구 차이나타운로44번길31-3

뉴욕반점 겉은 바삭 속은 촉촉, 꺾바로우의 진수

뉴욕반점은 인천지하철 1호선 부평시장역 4번출구 바로 앞에 있어서 위치가 좋은 편이며, 줄서서 먹는 맛집으로 유명하다.

내부는 깔끔한 레스토랑 같은 분위기다. 단체 예약(6인, 7인, 8인) 시 8인승 차량 운행도 가능하고 룸이 있어 가족이나 지인들과 특별한 날 외식을 할 때 좋다. 워낙 유명한 집이라 평일 점심에도 대기하는 사람들이 많다고 하니 붐비는 시간을 피해 조금 일찍 가는 것을 추천한다. 주말 저녁 6시 쯤은 이미 만석이였다.

메뉴 판에는 시간이 걸리는 메뉴, 살짝 매운 메뉴, 계절 메뉴(하절기) 등 설명이 잘 되어 고르기가 쉽다. 찹쌀탕수육은 시간이 걸린다는 표시가 되어있었고 주문 후, 15분 정도 걸렸다.

꺾바로우는 2010년경, 한국에 양꼬치와 휘귀를 취급하는 중국식 양고기 전문점에서 선보인 메뉴인데 한국인들 입맛에 잘 맞아 이제 보통의 중화 요리 집에서도 쉽게 만날 수 있게 되었다. 뉴욕반점의 꺾바로우는 일반적으로 먹는 길쭉한 탕수육과 달리 통으로 넓적하게 나온다.

일반적인 탕수육 소스에는 과일과 채소가 들어가 있는데, 뉴욕반점의 소스는 아무것도 들어가지 않았다. 탕수육은 큼직하게 서빙되었을 때 마치 작은 돈까스 여러장이 겹쳐 있는 것처럼 보였다. 이 탕수육은 직원이 직접 먹기 좋은 크기로 커팅해 준다.

탕수육의 겉면은 바삭했고 안쪽 면은 찹쌀 때문에 쫄깃해서 식감이 좋았다. 돼지고기 냄새도 없이 새콤달콤한 소스와 잘 어울렸다. 가격은 '중자' 기준으로 19,000원. 3명에서 먹기에 알맞은 양이다.

★ 주소: 인천광역시 부평구 부평대로 87번길 4 3층

글. 김힘찬 기자 / himichani@





양자 컴퓨터, 그것이 알고 싶다

양자 컴퓨터는 물리학의 거장 '리처드 파인만'이 구상한 컴퓨터로 양자역학에서 양자 얽힘, 중첩, 텔레포테이션 등의 효과를 이용해 계산하는 컴퓨터다. 기존 컴퓨터가 0과 1을 구분할 수 있다면, 양자 컴퓨터에는 0과 1이 동시에 공존할 수 있다. 이론적으로 현존 최고의 슈퍼 컴퓨터가 수백 년이 걸려도 풀기 힘든 문제도 단 몇 초의 속도로 풀 수 있다. 이런 이유로 최근 구글과 IBM 등 첨단 기업에서는 기술 혁명을 일궈낼 수 있는 양자컴퓨터 연구가 한창이다.

현대 컴퓨터의 한계, 병목현상을 극복한다

양자컴퓨터 설명에 앞서 현재 쓰이는 컴퓨터 구조에 대해서 간단히 설명한다. 현재의 컴퓨터 구조는 '폰 노이만' 구조로, 구조방식은 CPU와 메모리를 사용하여 데이터를 처리한다. 2진법을 사용하는 현대의 범용 컴퓨터들은 모두 이런 방식이다. 이런 컴퓨터는 컴퓨터에 다른 작업을 시킬 때 하드웨어의 변경없이 소프트웨어만 교체하면 되기 때문에 편리하다.

하지만 이런 구조는 단점이 있다. 바로 병목현상이다. 우선 메모리의 값을 읽고 써야 하기 때문에 하드 디스크에 저장할 때 병목현상이 생긴다. 메모리의 계층구조 등 여러 기법을 통해서 보완하고 있지만, 쉽게 해결되지 않고 있다. 양자컴퓨터는 이런 한계를 해결하기 위한 방법으로 손꼽힌다. 양자가 과연 무엇이길래 이런 현상을 해결할 수 있는 것일까?

양자는 '물질'이 아니다

우리의 세계는 거시세계와 미시세계로 이루어져 있다. 거시세계는 뉴턴의 고전역학으로 모든 것을 설명할 수 있는 바로 이 현실의 세계이고 미시세계가 바로 양자의 세계이다. 양자란 물리적 독립체의 최소단위이다. 쉽게 말해 물질을 쪼개고 쪼개서 더이상 나눌 수 없는 최소 단위다. 결국 양자는 물질의 이름이 아니라 어떤 에너지의 형태다. 전자나 원자핵이 바로 양자에 속한다

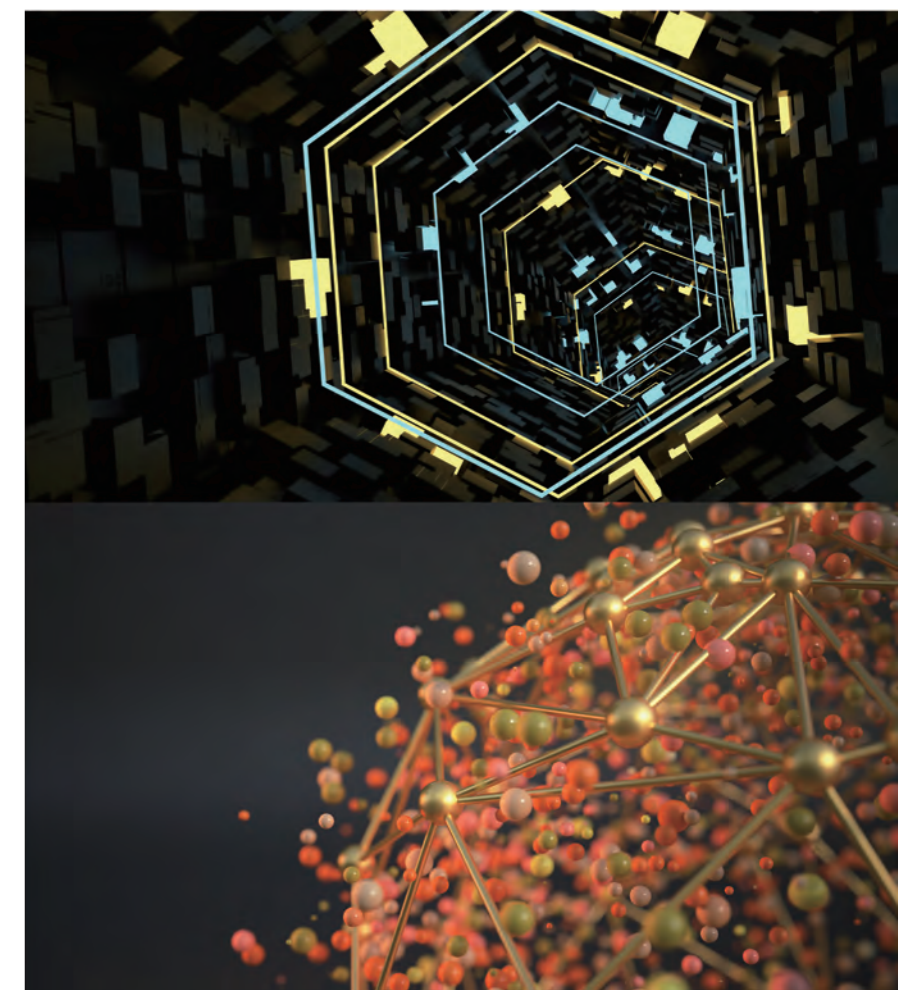
양자는 입자와 파동의 성질을 모두 갖추고 있는 특이한 현상이다. '입자'란 위치와 공간을 점유하는 미세한 크기의 물체를 말한다. 세상의 모든 물질들은 입자로 이루어져 있다. '파동'은 에너지가 전달되는 현상이다. 양자는 이 두가지 특성을 동시에 가진다. 곧 입자이면서 파동이라는 말이다.

'이중 슬릿 실험'으로 본 양자의 특성

입자와 파동은 '이중 슬릿'이라는 실험을 통해 명확히 구분할 수 있다. (이 실험은 '빛'이 과연 입자인가 파동인가를 알기 위해 고안됐다.) 실험 대상을 이중 슬릿 실험 장치에 통과시키면 그것이 파동이나 입자이나에 따라 결과 값이 달라진다. 파동은 회절과 간섭의 성질을 가지고 있어 파동이 슬릿을 빠져나오게 되면 회절과 간섭이 작용해 뒤쪽 스크린에 간섭무늬가 나타난다. 반면 입자는 이러한 특성이 없으므로 간섭무늬가 나타나지 않는다. 이 두 가지 상의 차이를 통해 실험 물질이 입자인가 파동인가를 구분한다.

양자는 이중 슬릿 실험장치를 통과할 때 '관측'에 따라 마술처럼 결과값이 달라진다. 관측이 일어날 경우 간섭무늬가 나타나지 않으며 관측이 없을 경우는 간섭무늬가 생긴다. 이렇게 입자와 파동의 형태가 중첩되어 있는 상태를 '중첩 상태'라 하는데 이런 특성을 이용해 양자 두개를 상호작용을 시킨 뒤 한쪽의 양자를 관측하게 되면 다른 한쪽은 결과가 결정되어 버린다. 예를 들어 빨간색과 파랑색의 두개의 색을 중첩으로 가지는 양자 두 개를 상호 작용시킨 뒤 한 개의 색이 빨간색이 되었음을 관측하면 다른 하나는 무조건 파란색으로 결정되는 것이다. 이 현상은 양자의 사이가 얼마나 멀리 떨어져 있던 상관없이 나타난다. 이 현상을 활용하면 시간과 속도를 극복할 수 있게 된다.

양자 컴퓨팅의 강력함은 이런 특성에 나온다. 가령, 서울에서 부산까지 가는 10가지 경로 중 가장 빠른 경로를 찾아본다고 하자. 일반 컴퓨터에서는 1부터 10까지 있는 모든 경로를 검색해야 가장 빠른 경로를 알 수 있다. 하지만 양자 컴퓨터는 10가지의 모든 경로를 중첩상태로 두고 한번의 경로 검색으로 가장 빠른 길을 알 수 있다.



어렵지만, 현실이 되어가고 있다

양자 컴퓨터는 공상과학 같은 이야기가 아니다. 최근에는 구글이 53개의 큐비트를 이용한 양자컴퓨터 '시카모어'를 통해 '양자 우위'를 달성했다. 양자 우위란 완전히 새로운 아키텍처가 도입된 양자 컴퓨터가 현존 최고 성능의 슈퍼컴퓨터를 압도하는 연산속도를 발휘했다는 말이다. 몇몇 비판이 있지만 최소한 특정 문제에 관해서 시카모어는 기존 어떤 슈퍼컴퓨터보다도 빠른 연산이 가능한 최초의 양자 컴퓨터라고 할 수 있다. "주어진 문제를 푸는데 시카모어 양자 프로세서는 약 200초, 슈퍼컴퓨터는 1만년이 걸렸다"고 구글은 주장한다.

이번 실험에 참여한 한 연구원은 이번 실험을 라이트 형제의 동력 비행 실험에 비유했다. "모두가 불가능하다고 여겼던 그 비행이 현재 항공산업의 시작점이었으며, 그 자체가 항공 기술이 성장할 수 있는 근본적인 계기를 마련했던 것처럼 양자우위 실험도 비슷한 의미를 가진다" 이런 양자 컴퓨터의 발전은 인류의 생각하는 속도를 비약적으로 향상시켜 줄 것이다.



당신의 마음에 꽃히다! 컴투스 다트 동호회 'Bull2uS'

'Bull2uS'는 지난해 초 문을 연 비교적 신생 동호회다. 탁구, 볼링 등 다양한 스포츠를 즐기던 사우들이 모여 만든 동호회로, 자사의 이름 'Com2uS'와 다트의 가장 가운데 점수를 의미하는 'Bull'을 합쳐서 'Bull2uS'라는 이름을 사용하게 되었다. 이번 호에서는 다트의 매력에 빠진 동호회, 'Bull2uS'를 독자 여러분에게 소개한다.

다양한 국적의 사우들과 즐기는 'Bull2uS'

컴투스에 많은 동호회가 있지만, 'Bull2uS'는 특히나 다양한 국적의 사우들이 많은 편이다. 현재 30여 명의 회원으로 이루어진 'Bull2uS'는 한국, 러시아, 브라질, 베트남, 중국, 태국, 캐나다, 프랑스, 터키, 스페인, 독일 등 서로 다른 문화적 배경을 지닌 사우들이 다트 하나로 함께하는 즐거움을 누리고 있다. 구성원 자체가 '글로벌'하다 보니 한국에서는 접할 수 없는 나라별 특산물을 모임에 가져와 특별한 다과 파티를 열기도 한다는 사실을 독자 여러분에게만 몰래 말씀드린다. 장소도 멀지 않다. 매월 2회가량 회원들이 가장 많이 참여할 수 있는 날을 정해 다트 전문점(?)인 회사 인근 구로디지털단지 '다트프린스'에서 모여 열의를 불태운다.

초보자도 즐거운 다트

다트는 진입장벽이 낮은 스포츠다. 룰이 간단하고 다트를 할 수 있는 펍(Pub)도 많아서 접하기도 쉽다. 'Bull2uS'에서는 다트를 처음 하는 사람을 위해 본격적인 게임에 앞서 연습 시간을 가지고 기본자세와 게임 종류를 자세하게 소개해 준다. 언제든지 요청하면 숙련된 회원이 적극적이고 지속적인 지도를 해주기도 한다. 게다가 '다트피닉스'라는 앱을 이용하면 본인의 점수 및 정보를 실시간으로 기록할 수 있어서 실력 향상에 많은 도움을 받을 수 있다.

집중력이 필요한 두뇌 스포츠, 다트

다트는 표적에 맞춰야 하는, 정확도가 필요한 스포츠다. 따라서 집중력 향상에 많은 도움이 된다. 일관된 집중력과 팔 동작으로 자신이 원하는 곳에 다트를 꽂아야 하고, 게임의 종류에 따라서 승리하기 위한 전략이 다르기에 두뇌 스포츠이기도 하다. 좋은 전략을 세워 불리한 상황 속 역전을 하는 짜릿함도 느낄 수 있다. 개인전 외에도 팀플레이로 경기를 하면 견고해지는 팀워크를 느낄 수 있고, 최고 점수 'bull'을 맞췄을 때는 샷구치는 아드레날린이 업무 스트레스를 단번에 날려 버린다.

'경쟁'보다 '즐김'

다트 동호회라고 해서 모두가 고수는 아니다. 뛰어난 회원도 있지만 대부분 중~하급 정도의 비슷비슷한 실력을 갖추고 있어서 신규 회원의 부담감이 전혀 없다. 다트라는 스포츠 특성상 개인전, 팀전 등 경쟁 구도가 있긴 하지만, 모두 실력에 상관없이 즐기는 분위기이기 때문에 개인의 실력에 대해서는 걱정하지 않는다. 그래도 '노력하는 사람은 타고난 사람을 이길 수 없고 타고난 사람은 즐기는 사람을 이길 수 없다'는 말처럼 즐기면서 하다 보니 모두 첫 모임 때보다는 실력이 많이 늘어가고 있다. 일취월장하는 회원들 덕분에 현재 동호회에서는 외부 대회 참여를 목표로 열심히 준비하고 있는데 이 자리를 빌려 'Bull2uS'의 건승을 기원해본다.

'Bull2uS'만의 매력 포인트

'Bull2uS'에는 많은 자랑거리가 있다. 앞서 말한 대로 초보자들 누구나 쉽게 참여가 가능하고, 구성원이 다양한 국가에서 왔기에 커뮤니케이션하는 재미도 쏠쏠하다. 회원들이 매우 친절하고 재미있는 것은 기본이고 다트 실력자들의 명쾌한 지도도 받을 수 있다. 혹 생일을 혼자 보내야 한다면 평생 기억에 남는 생일을 안겨주겠다는 것이 'Bull2uS'의 남다른 각오(?)다. 하지만 무엇보다 'Bull2uS'가 내세우는 장점은 소소하지만 확실한 행복이다. 유쾌한 동료들과 즐겁게 다과를 즐기며 던지는 다트는 모든 걱정과 근심을 사라지게 만든다고. 아 참, 동호회에 가입하면 멋진 다트 세트도 선물도 주고, 연말에는 자체 토너먼트 대회를 열어 푸짐한 경품도 증정한다고 하니 관심 있는 사우들은 언제든지 'Bull2uS' 문을 두드려 주시길!

★ 'Bull2uS' 모집공고 ★

- 초보자도 언제나 환영!
- 멋진 가입상품 Dream!
- 연말 토너먼트, 경품대잔치!



서울시 논현동의 김중진 님 '게임빌프로야구 슈퍼스타즈' 편

'릴레이게임'은 매달 릴레이로 모바일게임을 추천하며 이어가는 코너입니다.
지난달 이승은 님에 이어 김중진 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 영동동) ▶ 류경선(서울 오류동) ▶ 이승은(청주 용정동) ▶ 김중진(서울 논현동) ▶ ?



'28세'
서울시 논현동
김중진 님

안녕하세요, 인사드리게 되어 반갑습니다. 저는 서울시 논현동에 사는 28살 김중진입니다. 어린시절 뉴저지에서 자라 가까이에 있던 야구팀인 '뉴욕 양키스'의 팬으로 야구에 입문했습니다. 지금은 비록 초등학교 때의 꿈이었던 야구선수가 아닌 회사원이 되었지만 마음 한 켠에는 야구에 대한 열망이 남아있습니다. 그러던 중 '게임빌 프로야구 슈퍼스타즈'를 소개받았고 플레이하게 되었습니다.

나만의 선수 육성

4가지의 각각 다른 시나리오와 그에 따른 육성 방법이 다르고, 여러 트레이너들과의 대화를 통해 스토리가 진행되는 것이 흥미로웠습니다. 또 팀의 엠블럼, 선수의 머리색, 피부색과 같은 외형적인 부분부터 포지션까지 자유로운 커스터마이제이션이 가능한 것도 좋았습니다. 뿐만 아니라 트레이너도 유저가 골라 육성할 수 있고 내 선수의 포지션에 적합한 스킬도 선택할 수

있습니다. 내가 키운 '나만의 선수'이기 때문에 친밀감과 유대감을 느낄 수 있는 것이 특징입니다. 요즘 팬슈머(Fan+Consumer)라는 말이 트렌드로 떠오르는데 그런 포인트를 충족시킬 수 있는 부분이 아닐까요?

나만의 선수 모드는 플레이 시 RPG 특유의 육성 방식을 갖추고 있어 다양한 게임 장르를 한 게임 안에서 경험할 수 있는 것도 매력적으로 다가왔습니다.

레전드 트레이너와 '슈퍼 스킬'을 얻어보자

트레이너와의 호감도가 높아지면 '슈퍼 스킬'을 얻게 되는데, 경기에서 효과적으로 사용할 수 있어 좋고 그 때 보여주는 효과도 멋졌습니다. 여담이지만 트레이너 영입시에 그동안 모아둔 다이아로 10+1회 영입을 했는데 운 좋게 레전드 트레이너를 받아서 기분이 좋아져 그 때부터 더 열심히 플레이하게 된 것 같습니다.

자동 플레이로 얻는 자유

회사원이다 보니 바쁜 평일에 가끔 틈이 날 때면 데일리 매치로 '홍련 레이스', '역전 드라마' 등의 플레이 모드들도 즐기고 있습니다. '슈퍼스타 리그'에서도 모든 이닝을 하나하나 플레이 하지 않아도 되는 자동 경기 플레이 덕분에 많은 시간을 할애하지 않고도 더 빠른 속도와 더 많은 선수를 키울 수 있어서 바쁜 일상 속에서 소소한 재미를 느낄 수 있음에 흡족했습니다.

바라는 점

자동 경기중이라도 선수교체를 수동으로 할 수 있게 된다면 어떨까요? 선수가 가진 스킬을 적절한 타이밍에 사용할 수 없어 종종 아쉬운 경우가 있습니다. 전체적으로 야구에 대한 저의 갈망을 게임에서 채워주셔서 감사합니다. 앞으로도 즐겁게 플레이하며 업데이트 기대하겠습니다.

글. 양보람 기자 / jbyang@

TCG 특집 카드 게임들의 용어들을 알아보자

TCG란?

트레이딩 카드 게임(Trading Card Game)의 약자로 일정한 규칙을 바탕으로 만들어진 카드게임 장르를 말한다. '매직: 더 개더링'이나 '유히왕'이 대표적이다.

덱 (Deck)

카드 문치를 일컫는 단어로 자신의 카드로 구성된 게임용 묶음 더미를 뜻한다. 최근에는 여러 수집형 게임에서 자신의 유닛 구성을 말하기도 한다.

마나 커브 (Mana Curve)

덱의 발동 비용 구성을 그래프로 나타낸 것으로, 마나 커브의 가장 높은 값이 어느 위치에 있는냐에 따라 전략이 달라진다. 드래프트를 이용한 포맷에서 카드 덱을 구성할 때 가장 중요한 척도가 되기도 한다.

어그로 (Aggro)

덱 구성이 발동 비용이 낮은 생물(0-3) 위주로 구성되어 있고, 짧은 턴 내에 상대방의 생명력을 0으로 만드는 것이 목표인 덱을 의미한다. 자신의 생물을 지키거나 상대 라이프에 직접 데미지를 주는 수단들로 구성된 것이 대부분이다.

템포 (Tempo)

어그로 덱 구성을 바탕으로 컨트롤 요소와 방해 요소를 섞은 덱. 생물 수는 어그로/슬라이덱에 비하면 낮지만, 이외의 주문 카드들이 많은 수를 차지한다. 어느 덱을 상대로도 전투가 용이하지만 생물 수가 낮아 제거 계열 덱에 상당히 약한 편. 생물 수로 우위를 점하거나 캄보(combo)로 구성되어 승리 수단이 상당히 많다.

미드레인지 (Mid-Range)

발동 비용이 중간 위주인 주문 위주로 구성되어 있는 덱을 뜻하며, 생물 위주의 덱 중에서 가장 강한 편이다. 발동 비용이 제법 되기에 컨트롤덱에 약한 모습을 보인다.

컨트롤 (Control)

발동 비용과 관계없이 특정 캄보(combo)를 구성하여 승리하거나, 상대 승리 수단을 방해하여 승리하는 덱. 승리 수단의 마나 커브가 통상 덱들보다 높거나, 카드를 내 손으로 가져오는 수단이 상당히 많은 것이 특징이다. 덱에 따라 다양한 카운터 카드들이 채용된다.

리애니메이트, 리애니 (Reanimate)

무덤에 존재하는 생물을 전장으로 불러오는 수단/주문/덱을 통칭한다.

디나이 (Deny)

생물을 전장에서 제거하는 류의 수단/주문을 의미한다.

멀리건 (Mulligan)

게임을 시작할 때 받은 카드들이 마음에 안 들 경우 카드를 다시 받는 행위. 각 게임 룰에 따라 방식이 다르다.

칸트립 (Cantrip)

손에 든 카드 수와 자신의 지속물(필드에 존재하는 카드) 수를 유지하면서 손에 들어오는 카드의 질을 끌어올리는 주문이나 능력들을 일컫는 말. 덤핑이라고도 한다.

글. 김소환 기자 / Summoner@

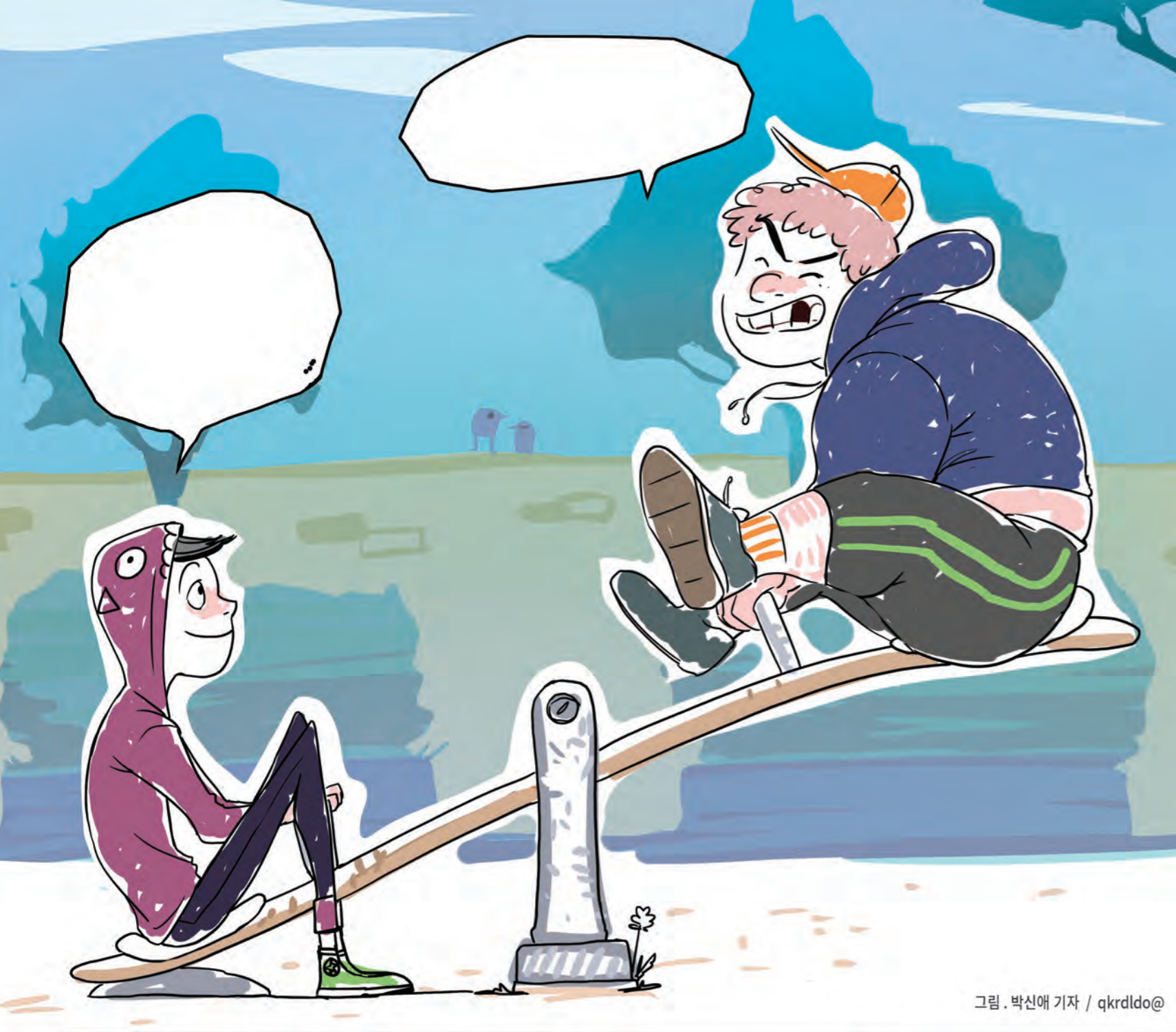


그림 . 박신애 기자 / qkrlddo@

🎁 2월호 당첨자 발표

남상욱, 임소정님 축하드립니다!

남상욱 (게임빌 제작기획팀)



임소정 (컴투스 콘텐츠팀)



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)

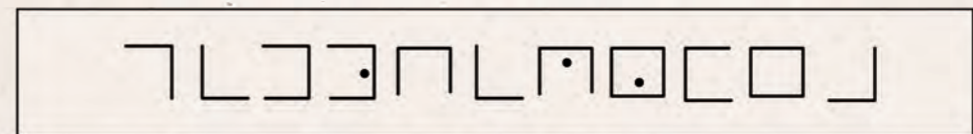
기간 : 2020년 3월 16일
 메일 : gcnews@gamevilcom2us.com
 회사, 소속, 이름, 연락처를 함께 적어주세요

Quiz

뇌섹인이 푸는 센스 퀴즈

팬텀시프 기욤의 다음 범행 지역은 어디일까?

자신이 원하는 물건이 있으면 무엇이든지 실패하지 않고 성공적으로 도둑질해가는 팬텀시프 기욤!
 이번에는 그가 다음 범행 지역을 아래와 같은 암호문으로 공표했다.
 아래의 암호 해독 기호표를 이용해 기욤의 다음 범행 지역 맞춰보자!



< 암호 해독 기호표 >

ㄱ	ㄴ	ㄷ	ㅣ	ㅏ	ㅑ
ㄹ	ㅓ	ㅕ	ㅓ	ㅕ	ㅗ
ㅈ	ㅋ	ㅌ	ㅓ	ㅇ	ㅈ

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

기간 : 2020년 3월 16일 까지
 메일 주소 : gcnews@gamevilcom2us.com(주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

2월호 문제 : 두역시나가 낸 문제의 정답은 무엇일까요?

정답 : 2

당첨자 : 강혁진(컴투스 개발운영실), 김서진(서울시 도봉구), 김형섭(서울시 동작구)

EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



라단비 기자 26p 복면전왕

매달 사보 제작에 많은 분의 노력이 들어간다는 걸 알게 되었고, 저에게도 새로운 경험이었습니다. 감사합니다.



김준완 기자 38p The Legend 'RPG와 FPS를 동시에, 데스티니 가디언즈'

특별한 추억을 만들어준 게임을 소개할 수 있어 기사 작성 내내 즐거운 기분이었습니다.



최진우 기자 51p Event Quiz '팬텀시프 기욤의 다음 범행 지역'

항상 매월 나오는 사보를 재밌게 보기만 하는 입장이었는데, 이렇게 직접 글을 써보기도 하니 너무나 색다른 경험이었습니다! 좋은 기회를 마련해주셔서 감사합니다.



김소환 기자 49p 에브리원 캠프 '카드 게임의 용어를 알아보자 TCG 특집'

과거의 취미였던 TCG의 기억을 되살리면서 기사를 작성해보니 옛날 기억이 새록새록 나고 좋은 경험이었습니다. 너무 내용이 길어져서 못 담은 용어들도 많지만, 비주류인 TCG가 좋아하는 장르가 되길 응원합니다.



김선애 기자 16p Game Focus '히어로즈워: 카운터어택'

처음엔 걱정이 많았는데, 평소에 그냥 보고 지나쳤던 사보에 참여해 다른 팀의 게임을 여러 면으로 공부할 수 있는 좋은 경험이었습니다.



최윤미 기자 46p Together '당신의 마음에 꽃히다 컴투스 닥트 동호회 Bull2uS'

'기자' 활동 자체가 처음이다 보니 많이 생소하였지만 이번 사보 기사를 통해서 특별한 경험을 쌓을 수 있어 매우 유익했습니다. 제가 작성한 기사가 진짜 사보에 실린다고 생각 하니 정말 설레네요.



이효정 기자 11p Pioneers '대만지사 서머너즈 워 파티 이벤트'

잠시 사보를 덮은 다음 아무 페이지나 다시 열어보세요. 세 번째로 나오는 명사가 당신의 운명의 데스티니! :D



신현애 기자 24p Special '특별한 풍경과 이색적인 체험의 공존, 남아메리카 여행기'

여러 나라를 여행하면서 멋진 장소를 발견할 때마다 주변에 추천해드리고 싶었는데, 이번에 소개해드릴 기회가 오게 되어 기쁘네요. 다음에 떠날 특별한 여행을 계획하며 오늘도 열심히 살아갑니다.



박신애 기자 50p WE WIT

새로운 경험을 할 수 있어서 좋았습니다.



장성완 기자 10p World Game Now '유비소프트 VR 신작 발표 회'

해외 게임 소식에는 많은 신경을 쓰지 못했는데 이번 기회에 알아보게 되어서 의미 있는 시간이었습니다. 앞으로도 사보를 통해 많은 정보를 얻었으면 좋겠습니다.



임주연 기자 9p Two In Media '파라과이 컴투스 글로벌 IT교실 외'

바쁜 업무 중에 사보를 준비하시느라 수고하셨습니다.



이창원 기자 14p MKT Insight '출시 6주년 맞은 별이되어라, 다시 돌아본 스테디셀러의 힘'

14p MKT Insight '출시 6주년 맞은 별이되어라, 다시 돌아본 스테디셀러의 힘' 사내 기자단으로 처음 참여했는데, 마침 예전부터 즐겼던 '별이되어라!'의 6년간의 역사를 꼼꼼하게 되돌아볼 수 있어서 더 좋은 기회가 되었습니다.



박봉정 기자 34p '게임에 대한 객관적인 시선과 애정, 폴리싱TF 김성경 차석'

매월 재밌게 보았던 사보에 직접 참여할 수 있는 좋은 경험이었습니다. 도움 주신 분들 모두 감사드립니다.



백종만 기자 27p 'DJI 社의 핸드헬드 짐벌 카메라 오즈모포켓'

무언가 제품을 소개한다는 것이 이렇게 어려운 것인지 몰랐습니다. 그래도 좋은 체험이었고 재미도 있었습니다.



권준혁 기자 44p Special '양자 컴퓨터, 그것이 알고 싶다'

좋아하는 과학 기사를 쓰게 되어 좋았습니다. 저도 전문지식이 있는 것은 아니고 취미로 공부했던 것이라 많은 자료를 찾아보며 작성했는데 복잡한 내용을 간략하게 설명하려 하니 너무 어려웠습니다. 더 좋은 과학 분야 기사가 많이 실렸으면 합니다.



양보람 기자 48p Relay Game '김중진님, 게임빌프로야구 슈퍼스타즈 편'

처음으로 사보에 참여하게 되었는데, 재밌고 좋은 경험이었습니다. 앞으로 사보기자단 응원하겠습니다!



한지원 기자 12p Cover Story '사랑을 나누는 따뜻한 손' 구민주 사우편

처음에 사보 기자단으로 선정됐을 때는 정말 걱정만 한가득이었는데, 커버스토리 기사를 맡아서 3월호 사보모델인 민주님과 인터뷰하면서 너무너무 재밌었어요! 앞으로 기자단 고민하시는 분들도 걱정하지 마시고 참여해 보시는 걸 추천합니다! 3월호 기자단분들과 커버 장식해주신 민주님 고생 많으셨어요. 감사합니다!



김힘찬 기자 42p 맛세상 '진짜 맛있는 중국집을 알려주마'

글 쓰는 게 생각보다 쉽지 않은 일이란 걸 알았습니다. 사보에 참여하신 분들 모두 고생하셨습니다!



신민욱 기자 20p New Face '자체발광 매력폭탄 삼총사! 김태연, 박유민, 박지영'

기자단 활동을 하면서 좀처럼 만나기 힘든 각기 다른 파트의 여러분들과 소통하고 의견을 들을 수 있어 뜻 깊은 시간이었습니다.



백민우 기자 28p Who? '회사의 재산과 건전성을 지키는 마지막 보루, 정철호 이사'

사보를 준비하면서 역시 송충이는 술임을 먹어야 한다는 걸 절실히 깨달았습니다. 저는 다시 개발실로 돌아가겠습니다. 편집부와 기자분들 고생 많으셨습니다!



곽성문 기자 30p Field '비즈4팀, 우리의 무대는 글로벌이다'

인터뷰어들의 태도가 불량해서 다소 애로사항이 있었습니다. 그래도 우리팀 사랑합니다!



권나경 기자 32p 개피 컬처 '미술재료 어디까지 알고 있니?' 경기도미술관

사보 기자단으로 참여하게 되어 오랜만에 글쓰기를 해보았어요~ 대학시절 생각도 나고 재미있는 경험이었습니다. 사보에 참여할 수 있어서 영광이었습니다!



이재준 기자 18p Hot Game '6년차 고인물이 소개하는 별이되어라!'

담당게임을 기자로서 리뷰해볼 수 있어 좋은 경험이 되었습니다. 2020년에도 '별이되어라!' 파이팅!

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 드립니다.

기간 : 2020년 3월 16일

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

To. 게임빌컴투스뉴스

손자손녀와 함께 게임을 즐기고 있는 60대 할머니입니다. 주책이라고 생각하실지는 몰라도 요즘은 손주들하고 같이 놀려면 게임을 어느정도는 해야 되더라고요. 아니면 용돈을 많이 주거나. 요즘 할머니로 살기가 참 힘이 드네요. ^^; 사실 게임 제목이나 하는 방법은 잘 몰라요. 그저 아들이 '게임빌컴투스뉴스'를 구독해 주어서 게임 캐릭터 이름이나 정보를 습득해서 손주들과 어울리며 얘기하는 정도입니다. 그것도 잘 잊어버리지만요. 그래서 그 정도는 부족하다 싶어 아들 녀석 보고 게임 하는 방법 좀 가르쳐 달라고 했는데 바쁘다며 외면하네요. 저 같은 초보들을 위해 게임 소개만이 아니라 게임 하는 방법도 사보에 담아주시면 좋겠네요. 올 한 해도 좋은 게임 많이 만들어 주세요. 고마워요.

이경희 (포항시 남구)

'행복은 도전에서 취득하는 특별한 물건이나 일이 아닌 소소한 것일지 모른다' 책 표지 뒤편에 있는 문구 하나가 가슴에 와 닿았습니다. 하루 일과를 마치고 편한 맘으로 침대 머리맡에서 읽는 '게임빌컴투스뉴스'가 어느덧 제게는 소소한 행복이 되었거든요. 매달 게임 및 다양한 문화 소식들로 톡톡히 재미를 누리고 있으니깐요. 이제 안 지는 1년, 구독한 지는 9개월째가 되었습니다. 언제까지나 이 소확행이 계속되기를 바랍니다.

이정숙 (서울시 관악구)

'게임빌프로야구 슈퍼스타즈' 팬입니다. 너무 재밌게 하고 있어요, 안타를 못 칠 때는 스트레스를 받긴 하지만 육성하는 재미에 흠뻑 빠져 있습니다. 오늘도 레전드 트레이너를 뽑기 위해 달리고 있지요. 요번 달 사보는 특히 알찬 느낌이네요! 앞으로도 좋은 기사 부탁드립니다.

최재원 (춘천시 소양로)

★ 사보 구독을 원하지 않으시면 메일로 알려주세요.



Pulitzer Prize

게임빌컴투스뉴스는 임직원이 기자단으로 참여하여 만들어 집니다.
 편집위원회에서는 한 달 간 열심히 취재하고 즐겁게 노력해주시는 기자단을 대상으로 가장 애써주시고
 의미 있는 기사를 작성해 주신 기자 두 분을 선정해 **폴리처상**을 시상하고 있습니다.
 영광스러운 2020년 2월호 사보 폴리처상 수상자들을 공개합니다.



2월호 우재욱 기자

부족한 글재주로 작성한 기사에 과분한 상을 주셔서 감사합니다. 제가 취재한 장소인 제로 웨이스트 마켓 '채우장'은 한 달에 한번 밖에 열리지 않는데, 취재 날 하필 독감에 걸렸었습니다. 그래도 꼭 제로웨이스트를 기사로 소개 해야겠다는 마음으로 취재를 다녀왔는데, 그 마음을 알아주시고 상을 주신 것 같아 보람을 느낍니다. 값진 경험과 추억을 만들어주시는 사보 관계자분들과 독자분들에게 감사드립니다.



2월호 박수현 기자

먼저 폴리처 상을 받게 되어서 영광입니다. 기자로 활동하는 동안 신규입사분들과 함께 촬영하고 인터뷰했던 것들이 저에게는 특별한 경험이었습니다. 그리고 사보를 위해서 정말 많은 분들이 함께 고생하고 계신다는 것을 알게 되었습니다. 뒤에서 항상 고민하고 열심히 일하시는 사보 관계자분들 정말 감사드립니다. 다시 한번 감사드립니다!



SUMMONER'S
WAR



MOBILE BASEBALL GAME SINCE 2002

게임빌

프로야구

SUPER ★ STARS