



밤하늘 위에 별들 사이를
가로지르며 날아오르는
신나는 상상을 해본 적 있나요?

일상에 지칠 때면
눈을 감고 우주를 누비는
상상에 빠져봅니다

오늘 밤에는 핸드폰과 모니터 대신
별이 가득한 밤하늘을
올려다보는 건 어떨까요?

GAMEVIL COM2US NEWS

GAMEVIL[®] COM2US

VOL.156
2020.05

Cover Story, "게임 한판 같이 하실?" 폴리싱팀 '고승모' 대리

Jobs&Gates, 게임빌컴투스 무기상점 NPC '임영준' 팀장

Field, 게임빌의 지식상자 '티기획팀'

New Face, 봄바람을 타고 컴투스에 날아온 '주인공들'

Partners, 인류가 담기에는 너무 큰 그릇 '별이되어야!' 광고모델 '노라조'

Monthly Item, 상상이 현실이 된다, '3D 프린터'

Special, 이럴 땐 이런 차트! '효과적인 차트 사용법'

Game Focus, 성장과 방치형의 재미를 동시에! '드래곤 스카이'

게미컬처, 역대급 프사 만들기 '인생사진관 어트렉션14'



게임빌컴투스뉴스

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

05



MLB 9 INNINGS 2020

Major League Baseball trademarks and copyrights are used with permission of Major League Baseball. Visit MLB.com. Officially Licensed Product of MLB Players, Inc. MLBPA trademarks, copyrighted works and other intellectual property rights are owned and/or held by MLBPA and may not be used without the written consent of MLBPA or MLB Players, Inc. Visit MLBPLAYERS.com, the Players Choice on the web.



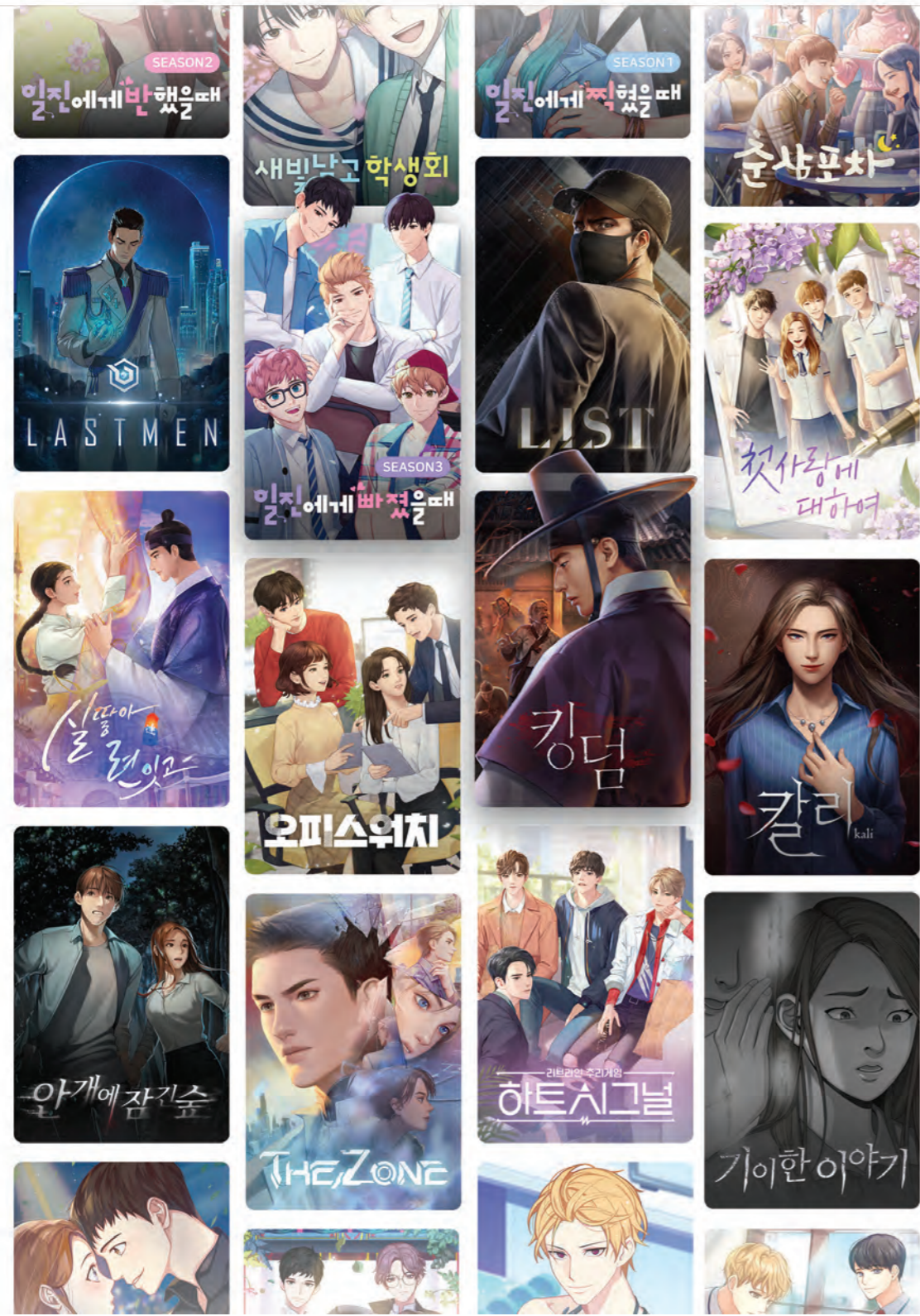
김태우 프로야구 2020

©2015-2020 Com2uS Corp. All Rights Reserved.



Storypick

당신의 선택, 당신의 이야기



Global Mobile Game No. 1 'GAMEVIL-COM2US'

2020. 5. MAY

Global Mobile Game Leader 'GAMEVIL-COM2US'

게임빌-컴투스 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', '붕어뱀타이콘', '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 6월호에는 더욱 다양한 독자 분들의 소리를 담고자 합니다. 구독을 원하시는 분들은 아래 주소로 접속해 주세요.

www.gamevilcom2us.com/gcnews



발행인: 송병준
 편집인: 류연성
 기획·편집: 게임빌컴투스뉴스 편집부
 디자인: 박선영
 사진: 고재은, 강영수
 기자: 게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원, 그리고 독자 여러분들

게임빌컴투스뉴스 2020년 6월호 / 통권 제158호(Since 2011. 11.)
 발행일: 발행일 2020년 5월 1일 / 2011년 11월 창간호 발행(공간, 미래웹)
 발행처: 게임빌 / 서울시 공천우 가산디지털로 131 BYC하이시티 A동
 정보간행물 신고 일자: 2018. 7. 5, 신고 번호: 공전.리0021호

Game Market

- Overseas
- World Game News
- Flowers
- Korea
- TwN In Media

Inside G-C

- Congratulations
- Marketing News
- Marketing Insight
- Marketing Contact

Play Game

- Mobile
- Game Focus
- Hot Game
- Non-Mobile
- 캐릭터 (캐)
- The Legend

Game People

- People
- Univ. Story
- World Idol
- Wind
- Partners
- Life
- 기타
- Fun
- Monthly Star
- WE WIN
- Info
- 기타
- 이벤트

Game Mania

- Mania
- Top Player
- User
- Roleplay
- Gameplay Video

게임 한판 같이 하실?



폴리싱팀
고승모 대리 편



1 먼저 간단하게 자기소개 부탁드립니다.
안녕하세요. 게임빌 폴리싱팀 고승모입니다. 게임빌컴투스뉴스 독자 여러분 반갑습니다.

2 표지 모델이 되어 촬영하는 것이 흔치 않은 경험인데요. 이번 촬영 소감 부탁드립니다.
얼떨결에 표지 모델이 되어 촬영하게 되었는데. 이런 경험은 처음이라 설렘 반, 어색함 반으로 정신 없이 촬영을 마무리했습니다. 중간부터는 체력도 방전되고 힘들었지만 재미있는 경험이었습니다.

3 폴리싱팀이 하는 역할에 대해 간단히 설명 부탁드립니다.
간단하게 '게임 검증 시스템'이라고 이해하시면 될 것 같아요. 개발 중인 게임 출시 전 전체적인 게임의 주요 기능 및 성장 밸런스, 시장성, 운영 환경 등을 검증하기 위한 조직이에요. 유저들이 좀 더 재미있게 즐길 수 있는 게임을 서비스하기 위해 시장 조사도 하고 개발팀과 협력하는 일이 주 업무입니다.

4 폴리싱팀에서 일하신지 얼마나 되셨고, 어떤 업무를 진행하나요?
폴리싱팀에서 일한 지는 벌써 2년이 다 되어가네요. 전에는 개발, 기획, 라이브 운영 등의 업무를 담당했었고, 폴리싱 업무는 게임빌에 입사하면서 처음으로 맡게 되었습니다. 미국 지사와 함께 'NBA NOW' 폴리싱 프로젝트를 마무리했고, 현재는 '프로젝트 카스고'를 담당하고 있습니다.

5 가장 기억에 남는 프로젝트와 그 이유에 대해 말씀해 주세요.
2년 차 신입이던 시절 '브레이브 프론티어'라는 게임을 서비스했을 때가 가장 기억에 남아요. 특히, 신입 기획자임에도 불구하고 라이브를 혼자서 약 1년 반 동안 담당했었는데요. 힘들긴 했지만 다양한 이벤트 및 운영을 단시간에 배울 수 있게 된 것 같아요. 지금의 제가 있도록 만들어준 고마운 프로젝트라 특히 기억에 남습니다.

6 만약에 게임 회사에 입사하지 않았다면 어떤 일을 하고 계셨을까요?
처음엔 저도 제가 게임 업계에 발을 디딜 거라고는 상상도 못했습니다. 저의 첫 직장은 한일 합작 자동차 부품 회사의 기술 영업직이었어요. 업무가 정적이고 지루해 적성이 맞지 않아 고민하던 중, 게임 회사에 다니던 지인을 보고 저도 이 업계에 들어와야겠다고 생각했어요. 바로 퇴사 후 열심히 준비해서 게임 업계에 들어왔고, 지금까지도 즐겁게 일하고 있습니다. 만약 그때 결단을 내리지 않았다면 아마 지금도 일본어를 쓰는 직장에서 적성에 맞지 않는 사무직을 하지 않았을까요?

7 요즘 코로나19 때문에 외출이 어려운데요. 여가 시간에 즐기시는 취미가 뭔가요?
영화 감상, 게임 등 주로 콘텐츠를 소모하는 취미 생활을 즐기는 편인데, 모두 실내 활동이라 건강을 위해 야외에서 할 수 있는 취미로 자전거와 야구를 시작해봤어요. 그런데 성취욕이 강한 편이라 시작하면 끝을 봐야 해서 어느 순간 스스로를 괴롭히고 있더라고요. 그래서 요즘은 걷기 운동 정도로 만족하고 있습니다.

8 영화 중에서 '스타워즈' 시리즈를 좋아하신다고 들었습니다.
'스타워즈'는 정말 좋아하는 영화라 전 시리즈를 몇 번씩 봤고, 드라마도 가끔 찾아보고 있습니다. 우주세계관 기반의 영화들과 비교했을 때도 '스타워즈'는 에피소드 형식으로 구분되어 있어 비슷한 류의 다른 시리즈보다 쉽게 이해할 수 있어요. 무엇보다도 저한테 '스타워즈'가 가장 재밌더라고요.

9 등장인물 중 어떤 캐릭터를 제일 좋아하시나요?
'다스베이더'라는 캐릭터를 가장 좋아하는데요. 악당이지만 선한 마음을 가진 캐릭터라는 설정이 마음에 들었습니다. 특히 이번 사보 표지 촬영 때 다스베이더 의상도 입어보고 광선검도 들고 찍는 컨셉이 있었는데, 창피하면서도 좋아하는 캐릭터의 의상을 입고 촬영하니 생각보다 즐거웠습니다.

10 평소 게임을 많이 즐겨 하시는 편인가요? 있다면 어떤 게임을 주로 하시나요?
출퇴근 대중교통에서는 가볍게 할 수 있는 모바일 게임을 즐겨 하고, 집에서는 콘솔이나 PC 게임을 주로 해요. 보드게임도 즐겨해서 보드게임 사내 동호회의 멤버이기도 합니다. 한동안 지인들과 '크툴루'라는 테마 게임을 특히 많이 했는데, 요즘은 코로나19 때문에 못하고 있어 아쉽습니다.

11 새로운 한 해가 시작되고 벌써 5월이 되었습니다. 올해의 목표가 있다면 무엇인가요?
개인적으로는 매일 팔굽혀펴기를 15개X3세트씩 하는 것을 목표로 세웠어요. 몸장이 되려고 한다기 보단 스스로와의 약속이기 때문에 연말까지 지키려고 노력하고 있어요. 업무적으로는 개발팀에게 더 좋은 피드백을 줄 수 있도록 전문성을 키우고 싶습니다. 그래서 항상 게임 트렌드를 빠르게 파악할 수 있도록 촉각을 곤두세우며 여러 게임을 경험해보려고 합니다.

12 마지막으로 게임빌컴투스 사우분들께 하고 싶은 말을 자유롭게 해주세요.
게임빌컴투스 사우 여러분! 다들 코로나19로 고생 많으신 데 항상 건강에 유의하시고, 가정의 달 5월에는 가족들과 행복한 시간 보내세요.



글. 최항 기자 / duics81@



게임빌컴투스의 무기 상점 NPC

인프라관리팀 '임영준' 팀장

1 안녕하세요. 자기 소개 먼저 부탁드립니다.

안녕하세요. 게임빌 인프라관리팀 임영준이라고 합니다. 지주정책부분 인프라관리실 소속으로 최석원 실장님, 파트원들, 그리고 저까지 총 9명의 가족으로 구성된 팀입니다.

2 사우분들 중에서도 생소한 분들이 계실 텐데요. 인프라관리팀은 주로 어떤 업무를 담당하나요?

게임에 비유해서 말씀드리면 저희는 상점이면서도 대장간 역할을 한다고 보시면 됩니다. 임직원분들이 퀘스트를 수행하는데 필요한 각종 무기들과 아이템을 나눠드리고 강화도 해드리고 있습니다. 무기와 아이템으로 PC, 노트북, 모니터, 개발 소프트웨어, Office, 윈도우 등의 구매와 관리, IT 서비스들의 계약 체결, 관리, 갱신을 관리하며, 매일 사용하시는 그룹웨어, 메신저, Jira/Confluence, 파일서버, G Suite, VDI 도 운영 중에 있습니다.

3 인프라관리팀에 입사하기 위해 가장 중요한 업무 역량은 무엇인가요?

'호기심'과 '커뮤니케이션 능력' 이라고 생각합니다.

담당업무에 대해 호기심을 가지고 있어야하며 일하는 자세는 업무에 대한 지식과 노하우를 갖추고 싶다는 열정을 지녀야 합니다. 전사의 임직원분들을 대상으로 하는 업무이기에 커뮤니케이션 능력 또한 가장 중요한 업무 역량이라고 생각합니다.

4 게임빌 입사 후 업무 진행하시면서 가장 기억에 남는 일화가 있으시면 한가지만 소개 부탁드립니다.

아무래도 다시 입사하게 된 날이 가장 기억에 남습니다. 재직 당시 함께 일하던 분들. 그리고 새롭게 뵈는 분들. 함께 일하게 된 새로운 우리 팀원들. 지금도 함께 일하고 계신 분들과 인사를 나누는 날이라 특히 기억에 남습니다.

5 인프라관리팀장으로서 올 한 해 이루고 싶은 목표가 있나요?

훌륭한 게임을 만들기 위한 도구들을 회사와 사용자의 입장에서 최적의 방안으로 제공하는 것이 팀의 목표이자 저의 목표입니다. 그래서 올 한 해에는 운영 중인 각종 시스템들의 개선 작업을 무사히 마무리하는 것과 구매 방안 개선 등을 목표로 하고 있습니다.

6 팀원들께 당부하고 싶은 점 있으시면 한 말씀 부탁드립니다.

늦은 시간까지 고생해주시는 우리 팀원분들께 감사하다는 말씀드리고 싶습니다. 모두들 맡은 업무에 대해서 열정을 가지고 임해 주셔서 항상 감사합니다. 당부라기 보다는 항상 건강 챙기시면서 일해 주셨으면 좋겠습니다.

7 요즘 즐기시는 취미활동이 있으신가요?

시기가 시기만큼 야외에서 즐기는 취미활동보다는 기존에 좋아하던 독서와 차 마시기를 즐겨하고 있습니다. 마시는 건 뭐든 좋아해서 와인, 커피, 홍차 등을 즐겨 마시는데 봄에 맞는 홍차가 뭐가 있을지 고민하면서 즐겁게 구매해서 마시고 음미하고 있습니다. 독서는 더 이상 책을 돌 곳이 없어서, 구독 서비스를 결제하여 출퇴근길에 즐겁게 보고 있습니다.

8 마지막으로 독자 여러분께 인사 한마디 부탁드립니다.

항상 즐거운 게임을 만들어주시고 홍보해주시고 운영해주시고 보이지 않는 곳에서 각자의 업무에 최선을 다하는 우리 사우분들. 그리고 이러한 게임을 즐겁게 플레이해주는 우리 유저분들. 아무쪼록 모두 건강하시고 행복한 한 해 보내시기 바랍니다. 항상 감사드립니다.

글. 이수열 기자 / mega@





★ (왼쪽부터) 문자연 대리, 심지영 대리, 심정연 팀장

휴먼 러닝을 꿈꾸는 게임빌의 '지식 창고'

비기획팀

1 비기획팀 소개 부탁드립니다.

안녕하세요. 저희는 게임빌에서 데이터 관련 업무를 담당하는 비기획팀입니다. 게임빌에서 서비스하는 게임들의 지표 설계와 데이터 분석 및 추출 업무를 담당하고 있습니다. 필요한 데이터나 분석 자료가 있으실 때 언제든지 연락 주세요.

2 비팀에서 맡고 있는 역할은 무엇인가요?

(정연) 새로운 업무를 구상(이라고 쓰고 마른 수건을 쥐어짜는) 하는 일부터, 팀원들 눈치를 보며 이런저런 업무를 처리하는 일까지 두루두루 맡고 있습니다. 아! 그리고 벵카를 갖고 있습니다.

(자연) 팀에서 제가 게임을 제일 잘하기 때문에 입김이 좀 있고요(웃음). 담당 게임을 플레이해보고 유저들 입장에서 고민하고 정리하여 전달합니다. 또 팀장님과 지영씨가 길치라 문네비를 담당합니다. (* 문네비는 회사 한정으로 구동됩니다.) 그 외에 '탈리온', '빛의 계승자', '별이되어라!(글로벌)', '엘룬' 등의 게임 지표 및 데이터 추출, 수익 이연, 매출 대사 등을 맡고 있습니다.

(지영) 팀의 막내로서 귀염둥이와 건강하게 자라는 새싹 역할을 맡고 있습니다. 두 분께서 저에게 늘 "건강하게만 자라다오"라고 하시거든요. '캠프야', '별이되어라!(카카오)' 등을 담당하고 모니터링이나 웹크롤링과 같은 반복적인 작업을 자동화하기도 합니다.

3 가장 보람 있었던 순간, 기억에 남는 에피소드에 대해 말씀해 주세요.

(정연) 콘텐츠 재미 측정, 광고 효과 분석, 대시 보드 제작 등 다양한 업무들을 진행했고, 매 순간 모두 보람 있었습니다. 그렇게 보람 느낀 순간들의 공통점은 처음엔 막막했던 일들을 팀원들과 함께 많이 고민하고 의논하여 결국 해결했다는 점입니다. 그리고 그런 경험들이 쌓여 낯선 업무가 와도 "또 어떻게든 할 수 있겠지!"라는 긍정적인 마음을 갖게 된 것 또한 큰 보람입니다. (저만 그런 마음 갖고 있는 거 아니죠?)

(자연) 굉장히 많은데요... 짧은 시간에 최대의 결과물을 내놓아야 하는 업무가 생기면 다 같이 몇 날 며칠을 야근하며 만족할 만한 결과물을 만들었을 때! 정말 엄청난 보람을 느낍니다. 예전에 어떤 게임의 수치가 정말 너무 좋게 나와서 '이게 정말 맞는 값인가?' 2~3시간 동안 확인하고 또 확인했는데, 정말 수치가 좋게 나온 것이 맞았을 때 뽀짝의 기쁨을 맞이했었어요(환희).

(지영) 종종 긴급 퀘스트가 내려올 때가 있는데요. 퀘스트 수행을 위해서 셋이서 수많은 가설을 세우고 데이터로 검증하는 일을 반복합니다. 그 끝에 "이거다!" 싶은 것들을 모아 결과물을 내고 나면 정말 뿌듯합니다. 그리고 퀘스트를 마친 뒤에는 꼭 팀끼리 뒤풀이를 하는데 그때 마시는 맥주의 첫 목 넘김은 그 성취감만큼이나 달고 시원합니다.

4 팀 분위기가 정말 좋은 것 같아요, 그 이유가 무엇인가요?

(정연) 팀원분들의 향상심과 긍정적인 태도가 가장 큰 이유라고 생각합니다. 모든 업무를 열심히 해주시고, 설사 그렇게 열심히 했던 일에서 기대했던 만큼 성과가 안 나와도 좋은 경험이라고 긍정적으로 생각해 주십니다. 그리고 즐거운 회식 덕분인 것도 같네요. (저만 즐거운 거 아니죠?)

(자연) 공감 능력과 넘치는 배려심...? 아무래도 여자들만 있는 팀이다 보니 그 어떤 고민을 털어놓아도 다들 내 일같이 상담을 해주세요. 그러다 보니 공적이든 사적이든 의지할 수 있는 것 같습니다. 그리고 다들 배려심이 깊어 누구 하나 몸이 안 좋거나 갑자기 한 사람에게 일이 몰릴 경우 다 같이 협업하여 업무를 진행하기 때문에 서로에 대한 고마움도 한몫 하지 않을까 생각해요.

(지영) 저희가 비팀에서 함께한 지 어느덧 2년이 다 되어가는데요. 함께 있는 시간이 많은 만큼 서로를 잘 알기도 하고 아끼기 때문에 분위기가 좋은 것 같아요. 그나저나 2년이라니 새삼 놀랍네요. 곧 2주년 파티하시죠.

5 비팀에서 목표, 희망하는 부분이 있다면?

요즘 너도나도 '머신러닝'을 얘기하지만, 저희 팀 올해 목표는 '휴먼 러닝'입니다. 서비스 담당자의 좋은 분석 아이디어를 잘 배우고, 동시에 팀 내에서도 다양한 사례들을 스터디해서 '분석 지식 창고'를 만들고 싶습니다. 사실 지식 창고가 곧잘 배운 휴먼(?)들로 구성된 저희 팀이 되고 싶고요. 결과적으로 '휴먼 러닝'을 통해 습득한 지식들을 바탕으로 타부서와 협업 시 데이터 분석 관련 질문에 즉각적으로 최적의 답변을 드려서, 실질적인 도움을 드리는 것이 올해 가장 큰 목표입니다.

6 서로에게 한 말씀 부탁드립니다.

(정연) 두 분께서 오랜 시간이 흘러 제 나이쯤 되었을 때(영원히 안 올 거 같지만 곧 옵니다.) 게임빌에서 함께 일한 시간들이 즐거웠고, 또 많은 걸 배웠던 시간으로 기억했으면 좋겠습니다. 그리고 하반기에 1호선 도장 깨기는 계속하는 걸로!

(자연) 향상 바른(?) 길로 인도해 주셔서 열심히 따라갈 수 있었습니다. 올해에도 할 것들이 굉장히 많은데 묵묵히 따라갈 수 있도록 노력하겠습니다.

(지영) 제가 아는 사람 중 성실함 TOP3 안에 드는 팀장님. 닳고 싶은 마음에 좋은 습관에 대해 고민하게 됩니다. (라이프 스타일까지도 닳고 싶어서 노트나 펜까지도 따라합니다.) 첫 직장에서 본받고 싶은 조직장이자 인생 선배를 만나게 되어 복되다고 생각합니다. 앞으로도 잘 따르겠습니다!.

글: 오준학 기자 / jhoh@



봄바람을 타고 컴투스에 날아온 '주인공들'



★ (위)김성수, 박차영, 우진규 / (아래)김성중, 박은정, 최승휘

간단한 자기소개 먼저 부탁드립니다.

박은정: 안녕하세요. 지난 3월에 새로 입사한 HEAT팀 캐릭터 모델러 박은정입니다.
 김성중: 안녕하세요, 신사업전략실 김성중입니다. 대학 졸업 전에 진로와 관련하여 많은 고민이 있었는데, 운 좋게 제가 나름 잘 할 수 있는 일이면서 동시에 좋아하는 일을 할 수 있게 되어 즐거운 마음으로 일하고 있습니다.
 최승휘: 안녕하세요! 컴투스 게임을 좋아하던 유저에서 컴투스 가족이 된 KBO Live팀 최승휘입니다.
 박차영: 안녕하세요 이번에 새로 개발운영실 ECO팀에 입사하게 된 클라이언트 프로그래머 박차영입니다.
 우진규: 안녕하세요 제작 4본부 Graphic팀에 신입으로 입사하게 된 우진규입니다.
 김성수: 안녕하세요! 컴투스 제작4본부 MLB Live팀 신입사원 김성수입니다. 현재는 멋진 기획팀 선배님들께 열심히 배우고 있습니다.

컴투스에 대한 첫인상은 어떠셨나요?

박은정: 초기 모바일게임이 생겨났을 때부터 익히 알고 있었기에 친숙했습니다. 면접 때부터 느낀 건 복지라 직원에게 신경을 많이 써준다는 것이었습니다.
 김성중: 신사업전략실에 있어서 느끼는 점일 수도 있지만, 상당히 역동적인 것 같습니다. 아직 입사한 지 채 3개월이 안되었는데도 다양하고 넓은 범위의 업무를 접해볼 수 있었습니다. 더욱이 앞으로는 점점 더 도전적인 일을 해볼 수 있을 것 같아 기대됩니다.
 최승휘: 자유롭고 활기찬 분위기였습니다. 그리고 사내식당에서 아침, 점심, 저녁 삼시 세끼 제공한다는 점이 너무 좋았습니다.
 박차영: 처음에 로비를 보고 한눈에 반했습니다. 카페가 너무 근사해 보이더라고요. 게임에 대한 첫인상을 말씀드리면 처음에 접한 게임들이 '미니게임천국', '게임빌 프로야구' 등이었는데 학창 시절에 정말 재미있게 플레이했기 때문에 좋은 첫인상을 가지고 있습니다.
 우진규: 처음 회사에 방문했던 것은 서류 합격 후, 면접 일정이 잡혔을 때였습니다. 그 당시 직원분들에게서 굉장히 자유로운 분위기를 느낄 수 있었습니다.
 김성수: 컴투스 게임을 학창 시절 때부터 많이 해서 어렸을 때부터 친한 친구 같은 이미지였어요. 그리고 입사 후 각종 복지와 업무환경 덕분에 지금은 애사심이 활활 타오르고 있습니다!

현재까지 살아오면서 가장 인상 깊었던 시간이나 사건이 있다면?

박은정: 작년에 1박 2일로 코리아 둘레길 해파링길 트레킹 캠프를 갔다 온 것이 기억에 남습니다. 캠핑 장비를 포함해서 총 15kg가량의 백팩을 메고 동해안 해변을 따라 걸었습니다. 그동안 바쁘게 사느라 보지 못했던 자연 풍경과 인생의 소중함을 다시 한번 느낀 시간이었습니다.
 김성중: 대학 프로그램으로 실리콘밸리에 두 달 정도 다녀온 적이 있었는데, 과장해서 말하자면 이 두 달이 제 인생을 완전히 바꿔 놓았습니다. 그전에는 일반적인 인문대 학생이었지만 실리콘밸리의 역동적인 분위기와 사람들에게 큰 충격을 받고 IT 산업과 비즈니스 전반에 관해 공부하기 시작했습니다. 이후에는 컨설팅 펌, IT 스타트업 등에서 실무를 경험했고, 컴투스 신사업전략실까지 오게 되었습니다.
 최승휘: 2018년에 게임빌에서 반년 정도 일했던 경험이 있습니다. 그 시간이 제 인생의 터닝포인트였고, 가장 인상 깊었던 시간이었습니다.
 박차영: 대학교 졸업 후에 자전거로 국토종주를 했던 기억이 떠오릅니다. 그때 좋은 사람들과 즐겁게 자전거를 타고 인천에서 부산까지 종주했던 기억이 좋게 남아있습니다.
 우진규: 대학 시절, 처음 들었던 포토샵 수업이 현재 제가 가장 좋아하는 일을 할 수 있게 만들어주었다고 생각합니다. 돌이켜 생각해보면 가장 인상 깊은 일이 아닐 수 없습니다.



김성수: 방 탈출 카페에서 아르바이트했을 때가 제일 기억에 남아요. 방 탈출 문제도 직접 만들고, 심지어 증강현실 방 탈출까지 직접 제작했었어요! 손님들이 제가 만든 테마나 문제를 재밌어했을 때 정말 뿌듯했어요. 컴투스에서도 워크숍으로 저희 매장에 온 적이 있는데... 제가 컴투스에 온건 운명인가 봐요!

요즘 같은 때 좋은 참고가 될 수 있는 질문일 것 같습니다. 집에 있을 때 주로 어떤 걸 하나요?

박은정: 유튜브를 즐겨보는 편이고 주로 저에게 도움 될만한 자기계발이나 인생관에 대한 영상을 주로 봅니다. 그리고 현대 청년들에게 공감이 될만한 에세이를 읽는 걸 좋아합니다.

김성중: 뻘한 답변이겠지만, 유튜브만 한 것이 없는 것 같습니다. 그러다가 요즘에는 보는 것을 넘어 직접 영상 제작을 해볼까 생각하고 있습니다. 구체적인 아이디어는 아직 부족하지만, 영상 제작 방법부터 시작해서 이것저것 알아보고 있습니다.

최승휘: 유튜브로 영화리뷰 채널을 시청합니다. 그리고 최근에 콘솔을 사서 해보고 싶었던 게임을 하나씩 하고 있습니다.

박치영: 저도 역시 집에 있을 때는 게임을 주로 합니다. 그날 컨디션에 따라서 공부를 하기도 합니다!

우진규: 회사에서 업무를 하다 보면 조금씩 부족한 부분들이 보일 때가 있습니다. 그럴 때마다 따로 적어둔 뒤 부족했던 부분에 대해서 좀 더 깊이 공부합니다.

김성수: 혼자 맥주를 마시면서 축구나 야구를 시청해요. 하지만 지금은 코로나 때문에... 맥주 마시면서 게임을 하거나 넷플릭스로 영화를 봅니다. 또, 집에 있는 반려견과 같이 놀기도 해요!

가장 좋아하는 것과 가장 싫어하는 것 1가지씩만 골라주세요.

박은정: 가장 좋아하는 건 맛있는 음식과 고양이, 싫어하는 건 맛있는 음식과 해충입니다.

김성중: 밖에서 노래 들으면서 걷는 것을 가장 좋아합니다. 가장 싫어하는 것은 더운 날씨입니다. 그래서 날씨가 좋으면 산책을 많이 하고, 날이 더우면 집에 틀어박혀 있습니다.

최승휘: 야구 직관을 갔을때 응원하는 팀이 이기는 것을 가장 좋아합니다. 가장 싫어하는 것은.. 그 반대입니다. 야구 직관 갔는데 응원하는 팀이 지는 게 가장 싫죠.

박치영: 좋아하는 건 역시 게임입니다. 싫어하는 건 원하는 대로 안 풀리는 게임입니다!

김성수: 쇼핑하는 것을 정말 좋아해요. 싫어하는 것은 일어나야 하는 시간보다 5분 일찍 일어났을 때죠~.

자신에 대해 시원하고 뻘뻘스럽게 자랑 한번 해주세요.

박은정: 저는 고양이 키웁니다. 그것도 개냥이 두 마리요. 매일 퇴근 후 저에게 애교를 한껏 부립니다. 막상 적으니 제 자랑은 아니네요. 그래도 고양이는 귀여우니까요.

김성중: 대학 때 상당히 다양한 곳에서 일해본 경험이 있어서, 신입사원임에도 불구하고 업무 습득 능력이 평균보다는 높지 않을까 생각합니다. 순발력이 좋은 편은 아니지만, 최대한 빠르게 일을 배우려 노력하고 있습니다.

박치영: 성격 좋고 항상 발전하려고 노력하는 노력가입니다. 앞으로 더 좋은 모습 많이 보여드릴 수 있도록 노력하겠습니다!!

김성수: 사교성이 좋아서 금방 친구가 될 수 있어요!

마지막으로 하고 싶은 말이 있다면 자유롭게 해주세요.

김성중: 지금도 아주 재밌게 일하고 있지만, 앞으로 더욱 더 많은 도전과제가 있을 것 같습니다. 어떤 일을 마주치든 최대한 열심히 헤쳐나가도록 하겠습니다!

최승휘: 입사하자마자 사보에 참여할 기회를 갖게 되어 영광입니다. 이런 자리 만들어 주셔서 감사합니다.

박치영: 좋은 회사에 들어와서 좋은 기억을 남기고 싶네요! 앞으로도 잘 부탁드립니다!

우진규: 처음 입사한 회사인 만큼 제게 부족한 부분이 많지만, 팀원들께서 잘 챙겨주셔서 정말 감사합니다. 더욱 열심히 하는 우진규가 되겠습니다. 감사합니다!

김성수: 빠르게 배우고 적응하겠습니다. 모두 건강하세요!

글. 이지용 기자. / toyoyo@



MUSTHAVE



별이되어라! (DRAGON BLAZE)

[개발사/퍼블리셔] 플린트 / 게임빌

[장르] 수집형 RPG

[키워드] 더 편하게! 더 즐겁게!

[추천] 동료 수집을 좋아하는 유저, 2D 일러스트를 좋아하는 유저

[소개] 2D로 만들어진 개성 넘치는 103명의 최상위 퀄리티 동료를 수집하고 육성하여 최고에 도전해 보자. 매일 바뀌는 월드보스와 다양한 전략으로 승부하는 아레나뿐만 아니라 매주 진행되는 다양한 이벤트와 풍성한 보상도 함께한다.

[구성] '도전자 대전', '로아의 시공', '오디세이연구소', '월드보스', '아레나 대전', '길드 콘텐츠'

[인기 콘텐츠] 정해진 요일에 각각 다른 종류와 패턴의 '월드보스'가 등장한다.

동료 조합으로 최고의 점수에 도전해보자!

[리뷰] 서비스 7년차를 맞이한 장수게임! '별이되어라!'는 더 편하게! 더 즐겁게! 를 목표로 매주 업데이트를 진행하고 있으며, 특히 과하게 집중하지 않아도 가벼우면서도 재밌게 플레이할 수 있다. 여기에 눈호강 제대로 시켜주는 동료 일러스트와 캐릭터, 그리고 예쁜 디자인에 재밌는 스토리까지! 아가지기한 최애 캐릭터만 봐도 즐거운 게임이라고 말하고 싶다.

[초보 꿀팁] '별이되어라!' 공식카페에 방문해 보세요. 45만 유저들과 활발하게 소통하며 각종 팁을 공유할 수 있다. 고수 랭커들의 베스트 공략, 초보 유저 가이드 등 놓칠 수 없는 꿀 정보가 가득!



역주행의 아이콘 '별이 되어라!'

6주년 기념 美친 업데이트로 재도약 노린다

플린트가 개발하고 게임빌이 서비스하는 '별이 되어라!'가 출시 6주년을 맞았다. 이 게임은 판타지 모험 RPG로 동화풍의 감성적인 그래픽과 탄탄한 스토리, 그리고 방대한 콘텐츠가 특징이다. 유저와의 지속적인 소통과 꾸준한 업데이트를 통해 지난 6년간 사랑받아 왔으며 국내 대표적인 모바일 게임 스테디셀러로 자리매김했다. 풍성한 이벤트는 물론 다양한 콘텐츠가 포함되어 있는 '별이 되어라!'의 6주년 기념 업데이트 내용을 살펴보자.

'美친 듀오' 노라조와 함께하는 美친 텐션의 홍보 영상

대규모 업데이트를 앞두고 '별이 되어라!'는 유쾌함과 에너지가 넘치는 '노라조(Norazo)'를 발탁, 홍보 영상을 선보이며 화제성을 더하고 있다. TV 및 유튜브 등 다양한 채널을 통해 만나볼 수 있는 이 영상은 노라조가 록밴드로 변신해 '담배 가게 아가씨'를 에너지가 넘치는 헤비메탈 버전으로 재

해석했다. 이 노래의 후렴구인 '와다다다' 부분을 신나는 리듬에 맞춰 수없이 외치는데 103명의 모든 신위 동료들 한 번에 '다' 지급한다는 파격적인 보상을 강조한 것이다. 홍보 영상에서 강조된 보상 획득 기회 외에도 대규모 업데이트에 걸맞은 신규 캐릭터 및 신규 콘텐츠들도 유저들의 눈길을 다시 한번 사로잡을 것으로 기대된다.

지금까지와는 다른 '별이 되어라!'로의 美친 변화, 'CHANGE 1.0 업데이트'

■ 플레이를 보다 쉽고 편리하게: CONVENIENCE
도전자 던전의 핸드오프 모드가 더욱 편리해졌다. 핸드오프 모드를 선택해도 다른 콘텐츠를 즐길 수 있게 변경되며, 진행 시간도 기존 8시간에서 24시간으로 확장되었다. 이에 도전자 던전에서 차곡차곡 재화를 습득할 수 있을 뿐만 아니라 개선된 일반 동료 강화 및 합성 시스템을 통해 습득한 재화를 보다 효율적이고 편리하게 합성하고 보관할 수 있다.

또한, 직관적인 동료 활용 및 모험을 보다 편하게 시작할 수 있도록 자동 파티 기능과 인피니티 능력 자동 획득 기능이 추가됐다.

2 더 많은 보상 획득: HAVE MORE REWARDS

유저들의 보다 빠른 성장을 위해 랭킹 보상이 상향됐을 뿐만 아니라 '별이 되어라!'의 대규모 업데이트가 있을 때마다 진행되는 필수 콘텐츠인 보상 대파티가 시작된다.

3 쾌적한 플레이 환경을 위한 콘텐츠 재배치: ADVENTURE RENEWAL

보다 간편하게 게임을 즐길 수 있도록 '모험하기'와 '대결하기'에 있는 콘텐츠들이 개편되었으며, 유저 여러분들께 즐거움을 제공하는데 다소 부족하다고 생각되는 일부 콘텐츠는 추후 개선하여 다시 찾아올 예정이다. 또한, 길드의 협곡 콘텐츠가 간소화되며 주간 길드 월드 보스는 매주 1개의 월드 보스가 순환되는 방식으로 변경된다.

4 새로운 콘텐츠와 동료: NEW

이번에 처음 모습을 드러낸 '미궁 탐험대'는 타일로 구성된 맵을 이동하면서 몬스터와 전투를 하며 숨겨진 보물을 찾고 주어진 미션을 찾아 클리어하는 콘텐츠다. 이 콘텐츠는 경쟁하지 않고 개인플레이에 집중할 수 있는 콘텐츠로서 경쟁 요소에 치진 유저들에게 나만의 재미를 안겨주고 있다. 새롭게 등장한 퍼스트임팩트 등급 영웅들도 흥미를 끄는데, '시즈', '티르', '그레이소울 폰 아히리만', '슬로스' 등 퍼스트임팩트 영웅 4인방이 등장한다.

5 특별 접속 선물: GIFT

업데이트 이후에도 사전 예약 보상과는 별도로 다양한 접속 보상이 주어진다. 103명의 신위 동료를 전부 지급하는 역대급 보상뿐만 아니라 '인피니티 카드 X4 선택권 5장'과 '15만 루비' 보상도 함께 주어진다. 신규 및 복귀 유저들에게는 로그인 횟수에 따라 각 콘텐츠 별로 인기 있는 인피니티 카드를 획득할 수 있는 '월드 보스/아레나 인피니티 카드 패키지' 등을 추가 보상으로 지급해 빠르게 성장할 수 있도록 지원한다.

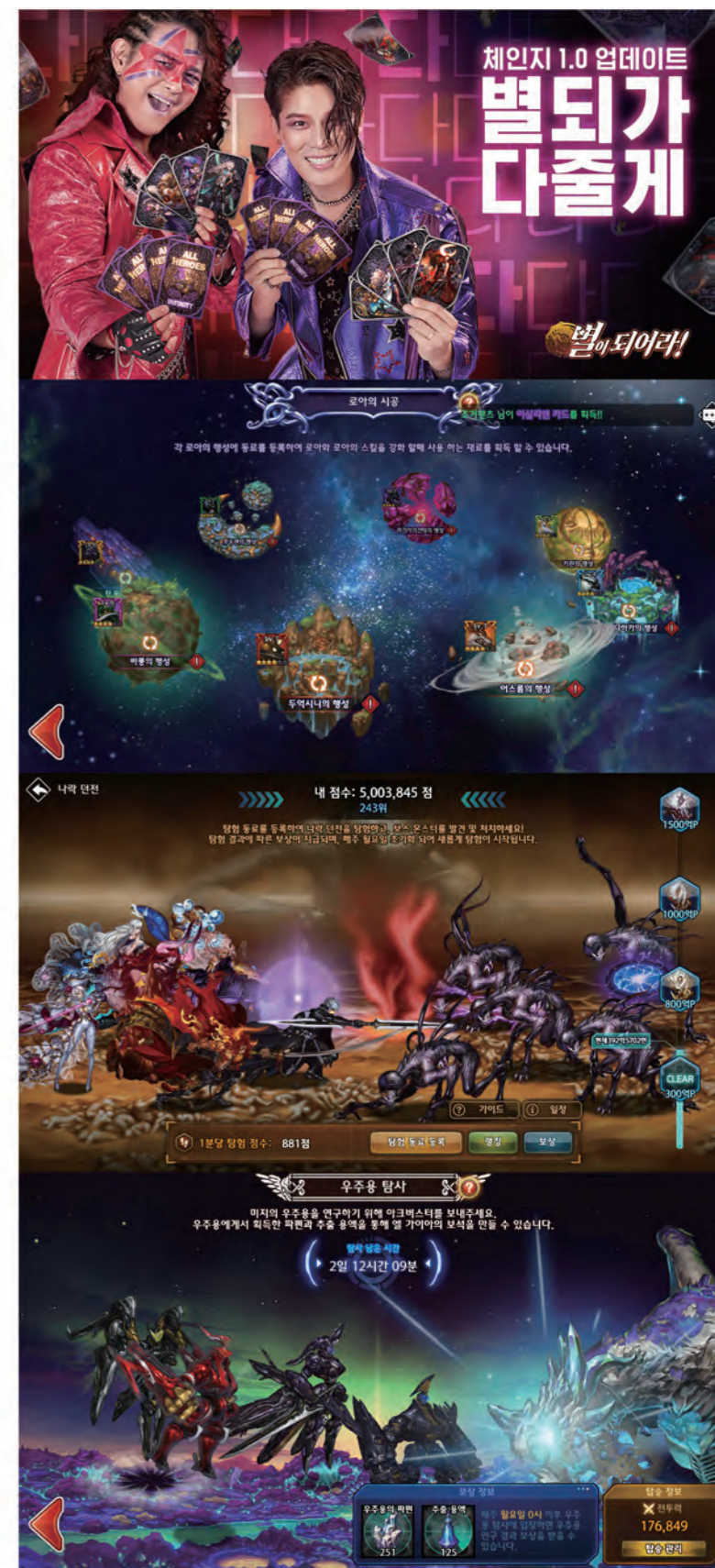
6 이벤트 5종: EVENT

업데이트 기념 특별 출석 보상 이벤트뿐만 아니라 도전자 던전에서 드롭되는 상자를 획득하여 다양한 보상을 얻을 수 있는 이벤트, 칭호 지급 이벤트 등 다양한 이벤트가 진행된다.

마치며...

대규모 업데이트 때마다 오픈 마켓 순위가 급상승하는 '역주행 게임'의 대명사로 자리매김한 만큼 이번 '체인지 1.0 업데이트'를 통해 계속해서 역주행 신화를 써 내려갈 수 있기를 바란다. 마지막으로 다양한 게임 내 콘텐츠 배치 및 개선이 진행되어 더욱 쉽고 편해진 **별되랑 노라조!**

글. 박유민 기자 / yumin@



인류가 담기에는 너무 큰 그릇,

별되 광고모델 '노라조'



1 안녕하세요. '게임빌컴투스뉴스' 독자 분들께 인사 말씀 부탁드립니다. 안녕하세요. 늘 게임 같이 신나고 판타지 같은 즐거움을 드리기 위해 노력하는 노라조입니다.

2 '별이되어라!' 모델이 된 소감이 어떠신가요? 모바일게임 유저들의 바이블 같은 '별이되어라!'의 모델로 선정된 것에 '노라조가 많이 성장했구나'라는 생각이 들어 기분이 너무 좋습니다.

3 게임에 대한 추억담을 간단히 들어볼 수 있을까요? 행사나 방송 스케줄이 끝나고 집에 들어와서 깨끗하게 씻고 편하게 누워 신나게 게임을 즐기는 그 때의 기분, 너무 행복합니다.

4 현재 대한민국 B급 감성의 아이콘이라고 불리고 계신데요. 이 컨셉이 먹힐 것이라는 확신이 있으셨나요?

화려하고 멋있는 아이돌들 사이에서의 틈새시장을 확보하고 식별성을 강화하기 위해 만들게 된 컨셉이었어요. 일단 눈에 띄는 상황을 만들기 위해 반신반의하며 시작했지만 꾸준히 열심히 하다 보니 어느새 이 분야에서 일가를 이루게 되었네요.

5 이러한 컨셉과 아이디어를 어떻게 찾아내시는지? 실생활(사람들과의 만남, 인터넷) 속에서 겪게 되는 상황이나 만나게 되는 아이템들을 음악과 퍼포먼스 그리고 비주얼에 대입해봐요. 그렇게 떠오른 노라조의 생각을 전문 스타일리스트 분들과 상의해서 만들게 됩니다.

6 코로나로 인해 경직된 사회/경제 분위기가 만연한 상황인데요. 이 인터뷰를 보시는 여러분께 격려가 될 수 있는 말 한마디 부탁드립니다. 여태까지 잘 해오셨고 앞으로도 잘 이겨낼 거라 믿습니다. 곧 지나갑니다. 모두 조만간 만나서 즐겁게 놀아봅시다.

7 '게임빌컴투스뉴스(사보)' 독자들에게 불러주고 싶은 노래가 있다면? 그리고 이유는? '형'이라는 노래를 불러드리고 싶습니다. 어려운 상황이 생각보다 오래 지속되는 상황이라 다들 기운 내고 이겨내시라는 의미에서 이 노래를 들려 드리고 싶어요.

8 앞으로의 활동 계획에 대해 간단히 알려주세요. 새롭고 신박한 신곡으로 여러분들을 찾아 뵙 준비를 하고 있습니다.

9 어떤 가수로 기억되고 싶으신가요? "멋있지는 않았지만 우리를 위해 긴 시간 함께 노력한, 그 장르에선 최고의 멋진 가수였다." 라는 얘기를 듣고 싶습니다.

10 노라조에게 게임빌이란? 굵지 않은 1등 복권을 선뜻 구매해주신 고마운 손님(하하)

11 '별이되어라!'에 응원 한마디 부탁드립니다. 요즘 같이 힘든 시기에 많은 사람들에게 즐거움과 기쁨, 행복을 주는 멋진 친구 '별이되어라!'가 되길 바랍니다.

인터뷰 속의 인터뷰!



- 1** 인류가 담기에는 너무나 큰 그릇 크기보다는 깨지지 않는 내구성 강한 단단한 그릇이 되겠습니다.
- 2** 인류에겐 너무 이른 노래 인류는 위대합니다. 금방 따라 잡힐 수 있기에 빠르게 변화하지 않으면...
- 3** 4019년이 되어도 이해할 수 없는 시대를 너무 앞서간 노래 언어가 달라져서 이해가 안 되는 건 아닐까요? 우리가 크로마농인들의 벽화를 어려워하는 것처럼 말이지요.(하하)
- 4** 어디에 내놓아도 부끄러운 우리 형(오빠)들 너무 신박해서 부끄러워할 만한 것들을 계속 내놓겠습니다.
- 5** 웃기지만 우습지 않은 형(오빠)들 저희의 평생 삶의 모토입니다.
- 6** B급인 척하는 S급 진정한 성과와 사양은 설명서와 말보다는 실전에서 써볼 때 느끼는 법이지요.

글. 박유민 기자 / yumin@





별이 되어라!



Happy Birthday, 컴투스의 인기 게임들!

PC의 시대를 넘어 모바일 시대로 넘어온 요즘, 게임의 수명은 얼마나 될까? PC통신 시절부터 사랑받아온 게임들도 일부 존재하지만, 즐길 거리가 많은 현대 사회의 흐름상 게임이 장수하기란 상당히 어려운 일이다. 이번 호에서는 유저들의 꾸준한 사랑을 받아오고 있는 컴투스의 인기 게임 '서머너즈 워'와 '컴투스프로야구2020'의 생일을 맞아 새로운 업데이트와 이벤트를 소개한다.

유저의 성원에 보답하는 '서머너즈 워'

첫 번째로 만나볼 게임은 컴투스의 대표 모바일게임 '서머너즈 워'다. 올해 4월로 6주년을 맞이한 '서머너즈 워'는 입문 유저들을 위해, 게임 메인 화면에 별도의 '신규 가이드 퀘스트' 메뉴를 추가하고 게임 속 다채로운 전투 콘텐츠를

즐겁게 플레이 할 수 있는 방법을 안내했다. 더불어 서비스 최초로 3성 이상 몬스터 소환이 가능한 신비의 소환서 100장 지급을 비롯해 코인상점, 건설권 제작 등 파격적 혜택의 이벤트를 열고, 지난 6년 간 '서머너즈 워'와 함께 한 유저들에게 감사의 마음을 전하고 있다.

이에 힘입어 '서머너즈 워'는 업데이트 및 대규모 이벤트 시작 이후 한국 구글 플레이에서 게임 매출 순위 9위를 기록했으며, 세계 최대 규모의 게임 시장인 미국에서도 애플 앱스토어 14위, 구글 플레이 16위로 경총 뛰어올랐다. 유럽 주요 지역 순위도 대폭 상승했다. 프랑스에서는 애플 앱스토어 2위, 독일에서는 애플 앱스토어 3위를 기록했고, 벨기에, 그리스, 룩셈부르크 등 다양한 국가에서 TOP10에 이름을 올리며 진정한 스테디셀러의 힘을 선보였다.



★ 서머너즈 워

'소환사의 길'로 더 쉽고 재미있게 즐기자

신규 가이드 퀘스트 '소환사의 길'은 단계별 수행 과제를 제공해 유저들이 초반부터 차근차근 콘텐츠를 습득할 수 있도록 길잡이가 되어준다. 기존 도전과제 메뉴에서 만날 수 있었던 '소환사의 길' 섹션을 별도의 가이드로 제공하고 퀘스트 및 혜택을 업그레이드 해, 신규 유저들이 방대한 콘텐츠를 보다 체계적이고 집중적으로 즐겨볼 수 있게 했다.

퀘스트는 총 4단계로 나눠 제공하며 개별 과제와 단계별 모든 퀘스트를 완료할 경우, 전설의 소환서를 비롯해 태생 5성 몬스터를 소환할 수 있는 초월의 소환서 등의 아이템을 선물로 지급한다.

이와 더불어 신규 유저를 대상으로 전투 조작 방법에 대한 자세한 가이드를 제공하는 튜토리얼 전투도 추가했다. 유저는 게임 설치 시 제공되는 상세한 가이드를 통해 보다 쉽고 편리하게 게임을 습득할 수 있다.

이 밖에도 시나리오 노멀 난이도 최초 완료 보상 및 몬스터 특정 등급 진화 시 지급되는 선물 아이템을 상향하고, '마법 제작 연구소'에서 무지개문을 제작할 수 있는 횟수도 무제한으로 변경하는 등 혜택과 편의성을 높이는 다양한 업데이트를 진행했다.

18년의 역사의 위엄, '컴투스프로야구2020'

올해로 18년 역사를 자랑하는 '컴투스프로야구2020'은 KBO를 소재로 한 컴투스의 대표적인 야구 게임 IP로서, 출시 후 지금까지 누적 1,500만 다운로드 달성과 함께 구글과 애플 양대 마켓 국내 모바일 스포츠 게임 매출 1위를 기록하는 등 야구 게임 장르에서 최고의 입지를 다지고 있다.

특히 유저들에게 새로운 모습을 선보이고자 최근 대규모 업데이트를 순차적으로 진행했는데, 이 시기를 기점으로 높은 매출 상승세를 타게 됐다. 통상 스토브리라고 불리는 3월 초까지 구글 플레이와 애플 앱스토어 게임매출에서 각각 30위, 40위권 밖을 유지하던 '컴투스프로야구2020'은 업데이트를 실시 한 직후 약 20계단 이상씩 상승했으며, 지난 4월 초에는 구글 플레이 12위를 기록하며 최고의 성적을 기록했다.

역대급 혜택의 생일 선물!

'컴투스프로야구2020'의 생일을 맞아 준비한 이번 이벤트는 게임 안팎으로 다채롭게 진행했으며, 참여를 통해 유저들에게 역대급 혜택을 선물했다.

★ 컴투스프로야구2020





이전 시리즈에서 던지는 형태의 아이템(섬광 구슬, 돌맹이 등)들이 모두 [슬링어 탄]으로 대체되어 게임 편의성 향상으로 다양한 전략의 사냥을 이어갈 수 있다.

PS4가 어렵다면 컴퓨터로...

'몬스터 헌터: 월드'의 가장 큰 장점으로 꼽히는 건 바로 접근성! 기존 시리즈와 달리 Windows 환경에서도 플레이할 수 있어 PS4가 없는 이용자도 컴퓨터만 있다면 얼마든지 즐길 수 있다. 단, 컨트롤 난이도는 글썄...

다양한 게임들과의 콜라보레이션

'몬스터 헌터'는 이전 시리즈에서도 '역전재판'이나 '퍼즐앤드래곤' 등의 게임과 다양한 콜라보레이션을 했는데, 이번 '몬스터 헌터: 월드'에서도 종종 다른 게임과의 콜라보레이션 이벤트가 열리고 있다. '몬스터 헌터' 안에서 또는 다른 게임에서 '몬스터 헌터'의 익숙한 얼굴들을 만나는 것도 또 다른 재미를 선사한다.

몬스터 헌터 콜라보레이션 리스트

- 몬스터 헌터 X 스트리트 파이터 (콘솔 이벤트)
- 몬스터 헌터 X 데빌 메이 크라이
- 몬스터 헌터 X 파이널 판타지
- 몬스터 헌터 X 어쌔신 크리드
- 몬스터 헌터 X 더 워쳐

새로운 생명의 땅. 사냥하라, 본능에 따라! 몬스터 헌터: 월드

캡콤의 대작 '몬스터 헌터(Monster Hunter)'가 2004년 첫 시리즈를 선보인 지 14년 만에 '몬스터 헌터: 월드'를 내놓았다. 지금부터 PSP 대란 사태를 일으킨 '몬스터 헌터'의 5번째 시리즈, '몬스터 헌터: 월드'를 소개한다.

원초적인 즐거움!

몬스터 헌터는 달려가서 몬스터를 사냥하고 재료를 모아 장비를 제작하는 기본에 매우 충실하지만 이 때문에 가장 어려운 게임이다. 스토리도 단순하고 매력적인 NPC나 캐릭터도 없다. 하지만 방대한 오픈 월드에서 사냥에 필요한 아이템을 만들기 위해 열심히 채집을 하다 보면 어느 순간 시간이 훌쩍 지나 있다. 이 때문에 장비를 갖추는 데 상당한 시간이 필요하다. 그리고 드디어 파티원을 모아 거대한 몬스터 사냥에 성공했을 때의 그 짜릿함이란 이루 말할 수 없다.

다양한 무기, 선택은 자유!

몬스터 헌터에는 14종의 다양한 무기(근거리 11종, 원거리 3종)와 '슬링어'라는 특수 장비가 있다. 더 뛰어난거나 좋은 무기가 따로 있진 않고, 각 무기마다 다른 재미를 선사하기 때문에 한 가지 무기만을 고집할 필요는 없다.

'슬링어'는 몬스터 헌터 월드에 새롭게 추가된 석궁 형태의 보조 장비다.



생동감 넘치는 그래픽과 무궁무진한 콘텐츠

전작 대비 뛰어난 그래픽으로 각각의 특징이 살아있는 다양한 맵을 제공하고, 그 안에 고유 패턴과 생동감 넘치는 몬스터로 채워 몬스터 헌터 월드를 한층 더 재미있게 즐길 수 있도록 한다. 이 외에도 다양한 무기, 무기에 맞는 방어구 커스텀 조합, 자신에게 가장 알맞은 장비를 갖추기 위한 수렵 등 무궁무진한 콘텐츠로 재미를 더 한다. 물론, 무료 DLC 제공이 가장 큰 장점이 아닐까 싶다.

밥도둑보다 무서운 시간 도둑

몬스터 헌터에는 확실한 장점이자 단점이 있는데, 그건 바로 시간 스킵이다. 하루 종일 게임을 해도 게임 피로도가 크게 누적되지 않는데, 바로 이 장점 때문에 너무 오랜 시간 플레이를 할 수 있다는 단점과도 직결된다. 만약, 시간이 없는 이용자라면 몬스터 헌터를 시작하기 전에 다시 한번 생각해보라고 권유하고 싶다.

빈약한 스토리텔링과 개연성

앞서 언급했던 것과 같이 '몬스터 헌터' 시리즈의 스토리는 단순한 편이다. 역대 시리즈 모두 스토리텔링이 다소 빈약했는데, 이번 시리즈 역시 실망시키지 않고(?) 설득력 떨어지는 스토리 라인으로 비판을 받고 있다. 이 외에도 힘들게 커스텀한 주인공이 게임 내에선 전혀 다른 얼굴이 된다던지, 로딩 문제 등 몇 가지 아쉬운 부분들이 있지만 이런 단점들이 사소하게 느껴질 만큼 몬스터 헌터는 매력적인 게임이다.

소개를 마치며...

'몬스터 헌터: 월드'는 여타 온라인 RPG와 달리 [랜덤 박스]나 추가 과금 유도가 없다. 대신, 게임의 난이도가 상당히 높은 편이기 때문에 꾸준히 플레이하는 것이 마음의 평화와 안정을 줄 것이다. 최근 대규모 확장팩 '몬스터 헌터 월드: 아이스 본'이 출시되면서 또다시 '몬스터 헌터'를 찾는 이용자가 늘고 있다. '몬스터 헌터: 월드'는 전작과 조작법이 많이 바뀌었기 때문에 '몬스터 헌터: 월드'를 한 번도 이용해보지 않았다면 오히려 이 기회에 시작해보는 것도 좋을 것 같다.

글. 우경아 기자 / kuma0424@



게임 마케팅 용어 편

게임과 관련된 업무를 하다 보면 마케팅 부서나 기획 부서가 아니더라도 게임 운영에 따른 지표나 용어들을 확인하고 활용해야 할 경우가 있다. 이번 시간에는 게임 회사에서 주로 사용하는 마케팅 용어에 대해 알아보자.

MAU (Monthly Active User)

월간 접속 유저가 몇 명인지 측정하는 것을 MAU라고 한다. 이 때 유저를 세는 기준은 한 명의 유저가 여러 번 게임에 접속하더라도 UV(Unique Visitor), 즉 1로 계산한다.

* 유저들이 하루동안 접속한 수치를 측정하는 것은 DAU라고 말하니 참고하자.

MTS (Mutigame Time Spent)

해당 기간 동안의 평균 실제 플레이 타임. MTS 수치가 높은 경우에는 하드코어 한 유저가 생성되고 콘텐츠 소모가 빠르게 진행되고 있음을 파악할 수 있다.

TS (Time Spent)

해당기간 동안의 유저1인당 플레이 타임이다. TS 수치가 낮을 경우 게임에 체류하는 시간이 짧으므로 오랫동안 머무르게 할 수 있는 콘텐츠 개발이 필요하다.

CCU (Concurrent User)

특정 시점에 게임 서버에 동시에 접속한 유저 수를 뜻한다. 얼마나 많은 유저가 동시에 게임을 이용하는지 파악하는 지표로 사용할 수 있다. 서비스 모니터링에서는 장애 이슈를 파악하는 지표로도 사용한다.

MCU (Maximum Concurrent User)

하루 동안 가장 높은 동시접속자 수치이다. 같은 의미의 다른 용어로는 PCU(Peak Concurrent User)가 있다.

RR (Retention Rate)

(1일, n일차) 각 경과일자별로 게임에 다시 접속하는 비율(잔존율, 유저유지율). 게임의 퀄리티를 가장 솔직하게 말해주는 지표이다.

RRU (Return Registered Users)

게임에 한동안 접속하지 않다가 복귀한 유저 수. 휴면 유저를 대상으로 한 마케팅이 중요한 이유는 유저를 다시 접속하게 하는 비용이 낮기 때문이다. 완전 신규 유저를 유입하게 하는데 드는 비용보다 기존 유저 중 이탈한 유저가 다시 돌아오게 만드는데 드는 비용이 낮다.

CPA (Cost per Action = Cost per Acquisition)

소비자가 온라인상에 노출된 광고를 클릭하고 랜딩페이지에 진입해서 광고주가 원하는 특정 행동을 수행했을 때 보상이 지급되는 방식. 주로 구매를 기준으로 삼지만 상담신청, 이벤트 참가, 다운로드, 회원가입, 애플리케이션 설치 등을 기준으로 보상이 지급되기도 한다.

CPI (Cost per Install)

앱 마케팅에서 생겨난 용어다. 광고 노출(impression)과 관계없이 애플리케이션(게임) 설치 시 보상이 지급되는 방식이다. CPA 방식의 하위 개념이다. 주로 모바일 게임과 관련해 많이 적용된다.

글. 양준모 기자 / jmyang@

서울 목동의 김주연 님 '스토리픽' 편

'릴레이게임'은 매달 릴레이로 모바일게임을 추천하며 이어가는 코너입니다. 지난달 김종진 님에 이어 김주연 님이 추천을 받으셨네요. 과연 다음 호엔 어느 분이, 어떤 게임으로 baton을 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 삼곡동) ▶ 김준환(경기도 파주시) ▶ 김진태(인천 경서동) ▶ 황민화(서울 화곡동) ▶ 김현진(서울 독산동) ▶ 강석화(인천 연수동) ▶ 홍영지(익산 영동동) ▶ 류경선(서울 오류동) ▶ 이승은(경주 용정동) ▶ 김종진(서울 논현동) ▶ 김주연(서울 목동) ▶ ?



안녕하세요. 저는 서울시 목동에 사는 29살 김주연입니다. 어린 시절부터 만화를 좋아해 미술학원도 다니며 만화를 그렸지만, 지금은 회사원이 되어 출퇴근 시간에 웹툰을 즐겨보며 회사생활에 활력을 불어넣고 있습니다. 예전부터 웹툰을 보며 결말을 예측해 보거나, 이야기의 주인공이 나였으면 어떨지 상상을 하고 했는데, '스토리픽' 덕분에 제가 상상한 대로 이루어지는 스토리를 만나고 있습니다.

'스토리픽' 즐기기: 원작과 비교해보기

저는 '스토리픽'을 시작하며 몇 가지 질문을 통해 넷플릭스 원작 '킹덤'을 추천작으로 접하게 되었습니다. 최근 공개된 '킹덤' 시즌2도 출시일 저녁부터 다음 날 아침까지 정주행할 정도로 좋아했는데, 추천작으로 '킹덤'이 나와 신기했습니다. '스토리픽'의 '킹덤'은 시즌1의 이야기지만, 선택지에 따라 달라지는 게임 속 내용을 원작과 비교

하며 진행할 수 있어 흥미로웠습니다. 선택지를 잘못 선택하면 주인공이 죽을 수도 있다는데... 아직까진 겪지 못했습니다.

웹툰에선 느끼기 힘들었던 고퀄리티 스토리와 음향 효과까지!

'스토리픽'에서는 웹툰에선 느끼기 힘들었던 고퀄리티의 스토리와 음향 효과를 느낄 수 있습니다. 넷플릭스 시리즈인 '킹덤', 예능프로그램인 '하트시그널' 그리고 시즌3까지 나온 웹드라마 '오피스워치' 등 고퀄리티의 스토리를 감상할 수 있고, 스토리에 적합한 BGM 덕분에 소설이나 웹툰보다 더욱 몰입도가 높았던 것 같습니다.

'스토리픽'에서 이루고 싶은 목표

'스토리픽'은 스토리가 진행되는 과정에서 어떤 선택지를 선택하느냐에 따라 다양한 엔딩을 볼 수 있고, 진행에 따라 비하인드 스토리인 스펀오프 챕터

를 열람할 수 있습니다. 저의 가장 큰 목표는 관심 있는 스토리의 스펀오프를 모두 열람하고, 스토리별 엔딩 컬렉션을 완성하는 것입니다. 그동안 알고 있던 스토리가 아닌 새로운 엔딩과 숨겨진 이야기를 하나씩 알게 될 때면 싱송송하기도 하지만 스토리 하나하나에 애착이 더 생기는 것 같습니다.

마지막으로..

'스토리픽'은 다른 게임과 달리 각각의 스토리마다 여러가지 엔딩이 있고, 웹툰이나 소설을 감상하듯 즐길 수 있는 스토리게임 플랫폼입니다. 오픈 초기라 그런지, 웹툰이나 온라인 소설을 좋아하는 제 주변 사람들도 아직 '스토리픽'을 모르는 경우가 많아 아쉬웠습니다. 나만 알고 싶은 기분이 있긴 하지만, 많은 사람이 '스토리픽'의 매력에 흠뻑 취해서 지금과 같은 고퀄리티의 일러스트와 스토리를 오래오래 감상할 수 있었으면 좋겠습니다!

글. 이성훈 기자 / seonghun@

게임빌컴투스가 코로나19에 대응하는 법

작년 겨울부터 퍼지기 시작한 코로나 바이러스가 꽃이 만개한 지금까지 이어지고 있다. 정부와 국민이 합심하여 노력해온 결과 코로나19의 기세가 조금씩 안정화되고 있다. 하지만 아직 경계를 늦추기 이른 법! 게임빌컴투스가 지난 2월부터 발 빠르게 시작한 코로나에 대응하는 방법! 얼마나 철저하고 세밀한 노력을 기울이고 있는지 지금부터 알아보자.

글. GC플레이어 김경환

재택근무

재택근무 | 셔틀버스 운영 | 열화상 카메라
사형적 거리 | 식당 내 칸막이 | 마스크 배포 | 화상면접
코로나바이러스 감염증-19 예방을 위한
게임빌컴투스 예방 활동!

셔틀버스

게임빌컴투스는 직원들의 안전을 위해 셔틀버스를 운영하고 있으며, 승차권과 대량 예약의 집중을 최소화 하여 코로나-19 예방을 위해 힘쓰고 있습니다.

TIME TABLE
BUS

홍문사 29명 (08:30 / 08:40) → 안오 → 가인세업양양식
하문사 29명 (19:30 / 20:30) → 가인세업양양식 → 안오 → 가

열화상

코로나 증상 중 하나인 37.5°C 이상의 발열
전파 예방을 위하여 직원들의 체온을 수시로 체크하는
열화상 카메라를 설치하였습니다.

한줄서기

식당이나 카페테리아를 이용할 시엔,
사형적 거리두기를 시행하여
7m 이상 떨어져서 한 줄로 대기합니다.

칸막이

식사는 어떻게 하나요?
일회용 수저/포크를 사용하여 접촉을 최소화하고
식사 시 반향 전파 위험을 줄이고자,
테이블 간 칸막이를 설치하였습니다.

마스크

게임빌-컴투스에서는 매일 오후 2시 30분
종근차에 한하여 (1개, 100개씩) 나눠
마스크를 무료로 배포하고 있습니다.

화상면접

코로나의 여파로 많은 채용시장이
게임빌-컴투스에서는 코로나에 굴복하지 않고,
채용을 진행하고자 있으며 만일을 대비하여
화상면접을 통해 채용하고 있습니다.

씻기

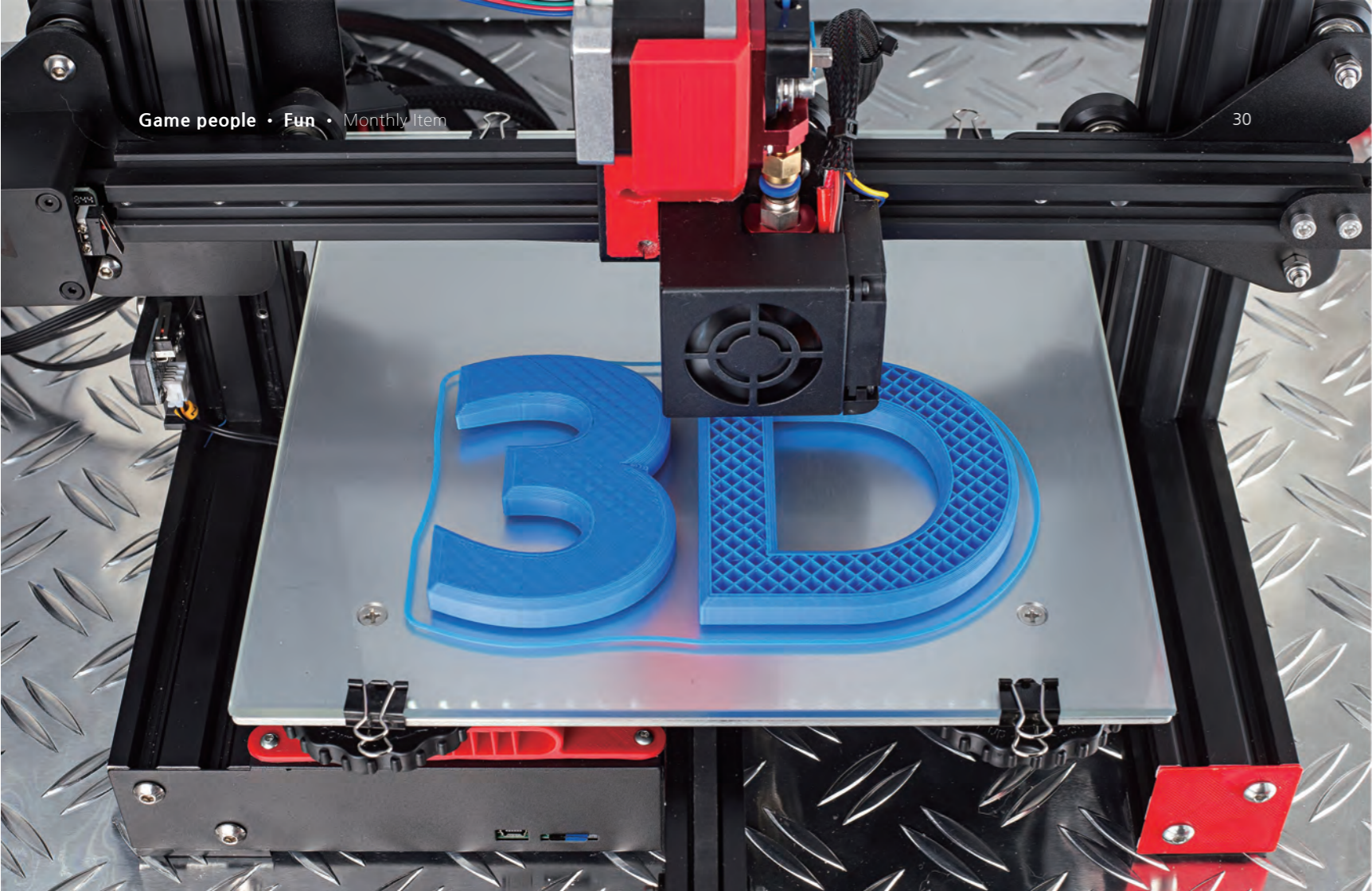
손씻기
마스크 착용
사회적 거리두기

컴투스프로야구 FOR 매니저 LIVE 2020

2020 SEASON



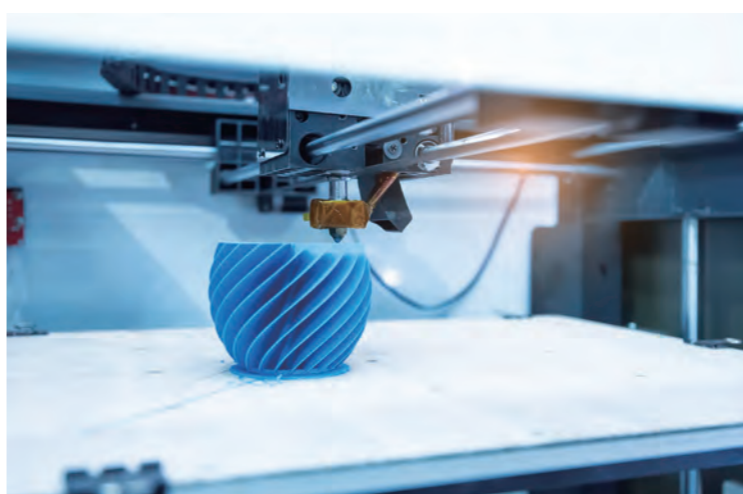
2020 프로야구는 컴프매와 함께 즐기세요!



속 편히 입문하기엔 'Ender 3 Pro'를 추천하고, 손은 좀 가지만 가성비비가 최고인 제품으로는 'Ender 5'를 추천한다. 기자는 이중 'Ender 5'를 구매해 현재까지 약 5개월 정도 사용 중이다.

이것으로 무엇을 할 수 있을까?

우선 간단한 제품들(집게, 칫솔 걸이, 바구니 등)을 출력하여 실생활에서 유용하게 사용할 수 있다. 이외에도 도면을 응용하여 기존 모델링을 나에게 맞는 제품으로 약간 변형하거나 텍스트를 추가하여 이 세상에 단 하나뿐인 물건을 만들 수도 있다. 나아가서는 만화나 애니, 게임 속에 등장하는 캐릭터를 출력할 수도 있다.



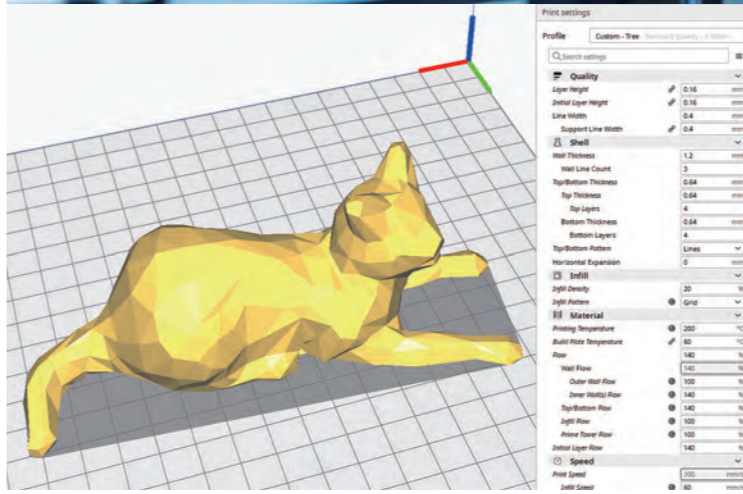
누구나 좋은 결과물을 만들 수 있을까?

3D 프린터가 출시된 초기에는 상당히 고가라 일반 가정에 보급이 잘되지 않았다. 그런데 3D프린터의 가격 문턱이 어느 정도 낮아진 현재에도 생각보다 3D 프린팅이 일반화 되지 않았다. 그중 가장 큰 이유는 원하는 결과물을 만드는 것이 생각보다 쉽지 않기 때문이다. 말인즉슨 세팅 수치값과 재료 선정, 기계적 세팅 등이 서로 유기적으로 연결되어 있어 다양한 변수가 발생한다는 뜻이다.

물론 어느 정도의 기본 세팅이 존재하여 누구나 출력을 할 수는 있지만, 결과물에 대한 욕심이 생기면 생길수록 어려워지는 것이 현 3D프린팅의 주소이다. 다행히도 가격이 저렴해져 진입장벽도 낮아졌고, 이를 반영하듯 정보를 얻을 수 있는 커뮤니티들도 많이 활성화되어 있다.

현재까지 기자의 경험을 비추어 보면 누구나 매번 좋은 결과물을 얻을 수 있을 거라는 생각이 들지는 않는다. 하지만 어느 정도 원리를 이해하고 숙달되고 나면 누구라도 자신만의 세팅을 통해 매번 평균 이상의 결과물을 만들 수 있을 것이라고 생각한다. 물론 고가의 제품을 쓰면 쓸수록 좀 더 편리하게 고품질의 결과물을 얻을 수는 있지만 가성비와 원리를 이해한다는 측면에서만 놓고 보면 'Ender 시리즈'가 현재로서는 시작을 고민 중인 유저들에게 좋은 선택이 될 거라고 생각한다.

부득이하게 집에 있게 되는 시간이 많아지는 요즘, 새로운 취미생활로 '상상을 현실로 출력하는 3D프린터'에 한 번쯤 도전해 보는 건 어떨까?



상상이 현실이 된다 '3D 프린팅' 옛보기

온라인에서 제품을 구매하고 며칠을 기다려 배송을 받는 대신, 도면을 다운받아 내 방안 작은 공장에서 직접 생산해서 바로 사용하는 시대. 소설 같은 이야기지만 이미 1980년대부터 3D프린터 개념이 생기고 발전해 오면서 언젠가 이뤄질 미래로 조금씩 우리 곁으로 다가오고 있다.

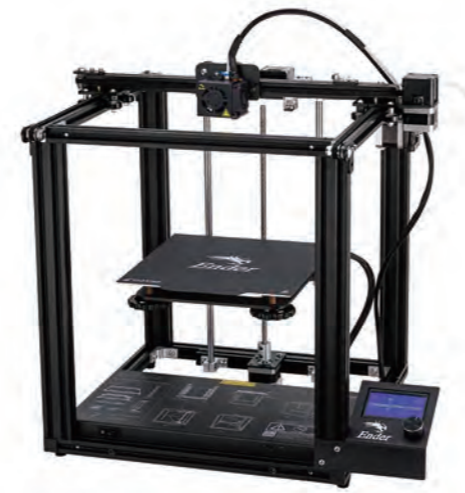
기자는 무언가를 직접 만들어보는 것을 좋아하는 편인데, 어느 날 지인을 통해 3D 프린터에 대해 알게 되었다. 때마침 적절한 가격대의 제품이 출시되어 바로 구매해 사용한 경험을 바탕으로 제품을 소개해 볼까 한다.

3D 프린터? 그게 뭐야?

기본 개념은 '적층'이다. 우리가 이전에 '프린터'라고 하면 종이에 잉크를 묻혀 결과물을 내는 프린터를 떠올리기 쉬운데, 이 종이 위에 잉크를 여러 겹으로 쌓는다고 생각해보자. 하지만 잉크를 아무리 여러 겹으로 쌓는다고 해도 형태를 갖추는 데 상당한 시간이 걸릴 것이다.

때문에 열을 가해 플라스틱을 가느다란 실처럼 뽑아 잉크를 대체하고, 이 과정을 반복해서 특정 오브제를 만드는 장치가 바로 3D 프린터다.

현재 3D 프린터 관련 제품은 10만 원 이하부터 수천만 원에 이르기까지 다양한 제품이 있는데 이중 그나마 한국에서 쉽게 구매할 수 있고 비교적 저렴한 제품으로 'Crealty'사의 'Ender 시리즈'가 있다. 'Ender 3', 'Ender 3 Pro', 'Ender 5', 'Ender 5 Plus' 등 여러 제품이 있지만 이 중에서



이럴 땐 이런 차트! 효과적인 차트 사용법



우리는 보통 데이터의 수치와 분석된 결과를 효과적으로 전달하기 위해서 차트를 사용한다. 보기 쉽고 임팩트 있는 차트는 모든 사람에게 깊은 전달력과 설득력을 주기 때문인데, 반대로 잘못된 차트를 사용할 경우, 내용을 더 어렵게 만들거나 오해를 사기도 한다. 그렇기 때문에 차트를 만들 때는 누구에게 무엇을 보여줄 것이며 내가 전달하고자 하는 내용에 적합한지를 미리 확인하고 사용하는 것이 좋다. 차트의 종류는 다양하지만, 그중 가장 많이 사용되는 5가지 기본 차트에 대해 소개한다.

전체 구성 비율을 나타내는 '원형 차트'

전체를 100으로 놓고 퍼센트를 따지는 경우 보통 원형 차트나 비교 막대형 차트를 사용한다. 차트를 통해 점유율, 수익 비교, 그룹별 구성, 달성도, 항목별 크기/순위 등을 쉽게 알 수 있기 때문에 원형 차트를 더 많이 사용한다.

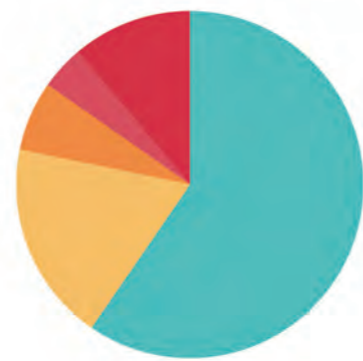
[특징] 메시지에 '비율', '전체의 백분율', 'n% 차지' 등의 단어 포함

[예시 1] 5월에는 전체 매출액 중에서 A 상품의 구성비가 가장 높다.

[예시 2] 2020년 A 회사 1분기 모바일 게임 시장 점유율은 전체 산업에서 n%이다.

[작성 시 주의사항]

- ▶ 원형 차트 중 가장 중요한 항목은 구분이 잘 되는 색으로 표기
- ▶ 항목은 5개 이하가 좋으며, 그 이상의 경우 '기타' 범주로 합산하여 표기
- ▶ 중요도에 따라 12시 방향부터 시계방향으로 배치하는 것이 일반적
- ▶ 두 개 이상의 원형 차트를 서로 비교할 때에는 다른 차트를 사용
- ▶ 특정 항목에 대해 다시 세부적인 구성비를 나타낼 경우, 원형 차트와 막대형 차트를 연결해 사용



항목별 차이나 순위를 비교하는 '가로 막대형 차트'

항목의 수치, 순위를 비교할 때는 가로 막대형, 세로 막대형, 원형 차트를 가장 많이 사용한다. 원형과 세로 막대형 차트도 항목을 비교할 때 많이 사용하지만, 항목의 수치를 비교할 때는 가로 막대형 차트를 쓰는 것이 더 좋다.

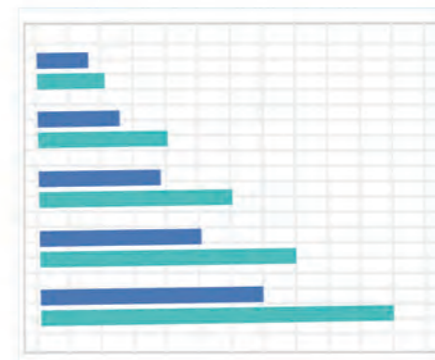
[특징] '~보다 많은', '~보다 적은' 등과 같은 문구 포함

[예시 1] 5월에는 A 상품 매출이 B나 C 상품 매출보다 많았다.

[예시 2] 성능&효율 비교(CPU와 GPU 비교)

[작성 시 주의사항]

- ▶ 항목은 위에서 아래로 순서대로 배치
- ▶ 강조하고 싶은 항목은 색상을 바꾸어 표현
- ▶ 막대들 사이의 간격을 막대의 폭보다 좁게 하는 것이 매우 중요

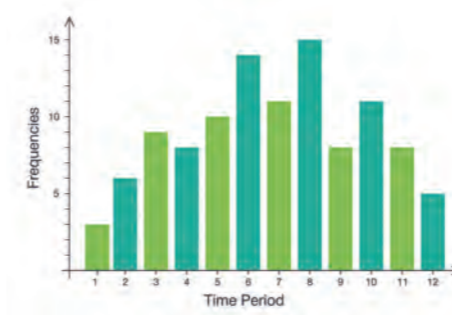


연속성을 가진 데이터의 범위를 표현하는 '히스토그램'

히스토그램은 고객 연령이나 선호에 따른 통계치를 나타낼 때 좋다. 히스토그램은 항목별로 특정한 구간(연속적인 수 범위 내)에 얼마나 많이 분포되어 있는지를 잘 보여주기 때문이다. 쉽게 말해서 자료 전체의 '분포도'가 어떻게 되어 있는지 파악하기에 적절하다는 뜻이다.

[특징] 데이터의 분포를 알 수 있음

[예시 1] 데이터 분포의 중심이 어디인가? 그 중심 위치와 고객의 요구 조건을 비교하여 프로세스가 너무 높거나 낮게 운영되지 않았는가?



시간에 따른 변화를 나타내는 '세로 막대& 꺾은 선 차트'

각 항목 순위나 크기 비교보다 시간 흐름에 따라 변화하는 추이를 알아볼 때는 세로 막대형 차트나 꺾은 선 차트 등을 사용한다. 일정 기간에 걸쳐 비교 대상 추이가 증가 또는 감소, 정체하는지 알 수 있기 때문이다.

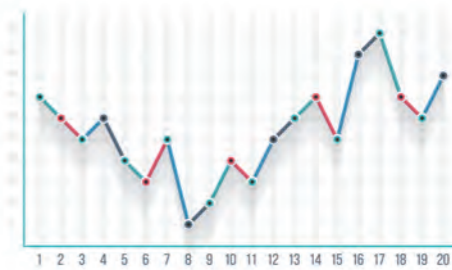
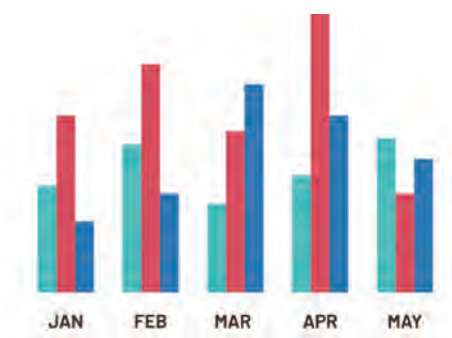
[특징] '변화하다', '증가하다', '감소하다' 등과 같은 단어 포함

[예시 1] 매출액이 1월 이후 꾸준히 증가하고 있다.

[예시 2] 신규 유저의 유입이 증가하고 있다.

[작성 시 주의사항]

- 시간은 왼쪽에서 아래로 표현
- 세로 막대는 항목이 9개 미만으로 사용하는 게 좋으며, 그 이상의 경우 꺾은선 그래프 사용
- 항목 비교 시 가능한 선을 4개 이하로 유지
- 시점이 변경되었을 때 다른 색 또는 다른 선을 사용
- 범례에 사용되는 꺾은 선 라벨은 각 선 끝에 위치

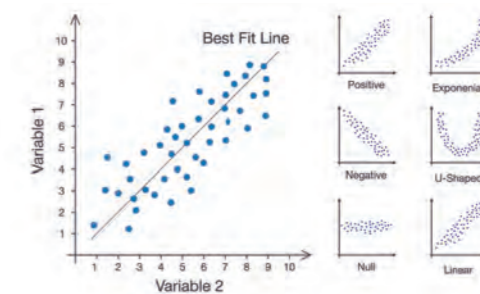


여러 변수의 관련성과 비교 분석을 위한 '상관관계 점차트'

상관관계 비교 유형은 두 변수 사이의 관계가 일반적인 예상과 일치하는지 아닌지를 보여준다. 이 비교 유형은 '산포도'라고 불리는 '점 그래프'로 변수 간의 상관성을 나타내게 된다.

[특징] '~에 따라 증가/감소하다', '~에 따라 변화하다' 등의 단어 포함

[예시 1] 근무하는 사원의 근속연수와 회사의 매출 실적은 비례하지 않는다.



MUSTHAVE



낚시의 신 (Ace Fishing)

[개발사 / 퍼블리셔] 컴투스

[장르] 스포츠

[키워드] 3D, 초 간단 원터치 플레이, 전 세계 낚시인과 즐기는 짜릿한 손맛!

[추천] 현장감 넘치는 낚시를 언제, 어디서든 즐기고 싶은 유저, 짜릿한 손맛을 느끼고 싶은 유저

[소개] 세계 곳곳의 낚시터에서 대어를 낚아보자! 지친 하루의 꿀맛과 같은 휴식을 낚시의 신으로!

낚시의 신은 하와이, 아마존, 지중해 등 세계 유명 낚시터의 현장을 생생하게 느낄 수 있고, 릴을 감거나 푸는 조작과 함께 잡아채기, 파워 스킵등을 통해 생동감 있게 움직이는 물고기를 잡아 마치 실제로 낚시를 하는 듯한 짜릿한 스릴과 손맛을 느낄 수 있다.

더불어 전세계 유저들과 함께 즐기는 1vs1, 길드전 등 경쟁 콘텐츠로 보다 다양한 즐거움을 맛볼 수 있다.

[구성] 전세계 유저들과 즐기는 경쟁 콘텐츠와 길드 콘텐츠

[인기 콘텐츠] 1vs1, 월척전, 포인트전, 어신전 등 다수

[리뷰] "손맛과 도전감이 최상입니다.", "너무나 재밌어서 시간 가는 줄도 모르고 손맛을 느껴요. 출조 같이 떠나요. 날 따라와~~~"

[초보 꿀팁] 낚시의 핵심은! 대어를 낚는 것이죠!



'32세'
서울시 광진구
주현하 님

주현하 님의 주머니 속 게임은?

'이 코너는 우리 주변 사람들은 과연 어떤 모바일게임을 즐길까?'하는 궁금증에서 출발했다. 매월 새로운 유저의 주머니 속 게임을 집중적으로 탐구해 보면서 나와의 성향은 어떻게 다른지 비교해보자.

지난번에 한 모바일게임을 5년 동안 하고 있다고 이야기하신 것이 떠올라 이렇게 인터뷰 요청을 드리게 되었습니다. 응해주셔서 감사드리며, 간단한 자기소개 부탁드립니다.

서울 광진구에 살고 있고, 제품 디자인 일을 하는 32살 직장인 주현하입니다. 말씀대로 클래시 오브 클랜(Clash of Clan:COC, 이하 COC)를 최근까지 했어요.

한 게임을 그렇게 꾸준히 즐기게 된 배경이나 이유가 있나요?

가끔 하기에 부담 없이 할 수 있어서 좋았습니다. 게임 자체가 오랜 시간을 요해서 생각날 때마다 조금씩 하다 보니 어느덧 5년이나 하게 됐네요. 초반 3년 정도는 재미있게 했는데, 최근 2년은 사실 습관처럼 했던 것 같습니다.

학창 시절엔 운동도 좋아하고, 스포츠 게임을 많이 했던 것으로 기억하는데, COC를 하신다는 얘기를 듣고 의외라고 생각했습니다. 가볍게 할 수 있어서 그랬던 것 같아요. 그리고 개인적으로 모바일 스포츠 게임은 한계가 있는 것 같더라고요. 그래도 야구 게임은 재밌게 했어요.

야구 게임이라면 혹시?

버전이 정확하게 기억나지는 않지만 '컴투스프로야구'를 했습니다.

어째서 야구 게임은 재미있다고 생각하셨는지요?

스포츠를 좋아하는 편입니다. 그중 축구, 농구를 제일 좋아하고 야구는 보는 것만 좋아했어요. 제가 보기에 야구는 다른 스포츠보다 좀 정적인 면이 있어서, 운동하는 느낌보다는 구경하는 느낌이 강한 스포츠였거든요. 그런데 그런 점이 오히려 모바일게임으로 하기에 편하고 좋았던 것 같아요.

같은 스포츠라도 즐기는 방식이 다른 점이 신기하네요.

네, 그리고 모바일게임은 시간과 장소에 구애받지 않고 간편하게 즐길 수 있다는 점이 좋아서 더 그런 것 같아요.

적극적인 인터뷰 감사합니다.

혹 게임빌과 컴투스에 하고 싶은 말씀이 있다면?

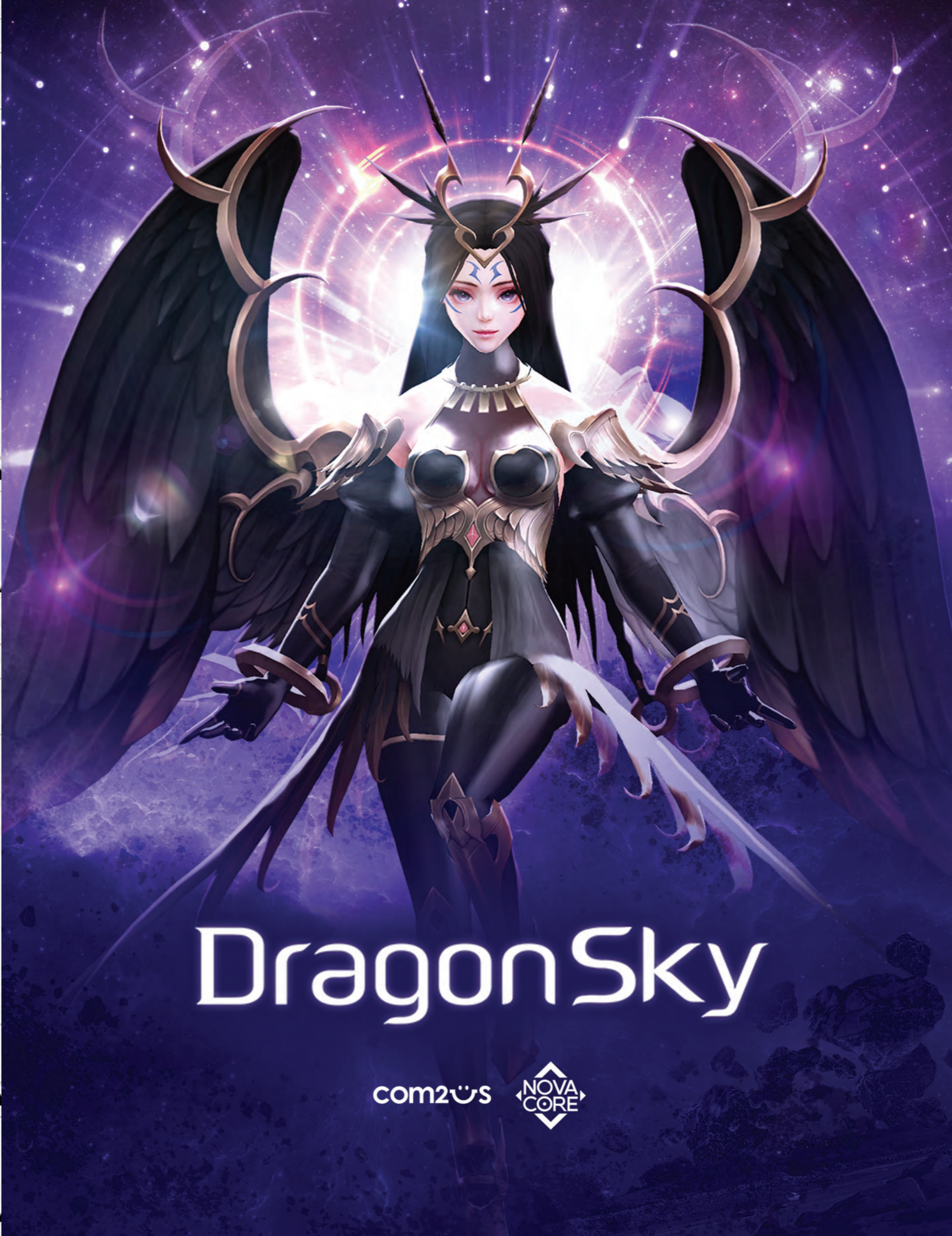
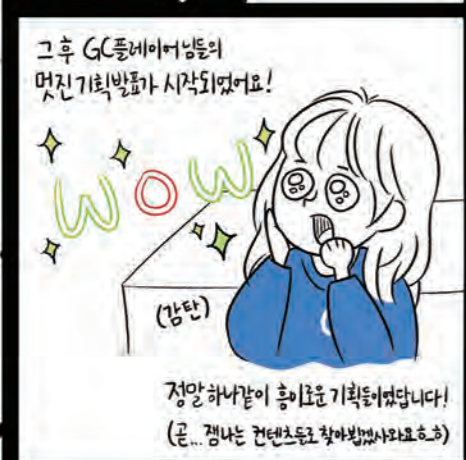
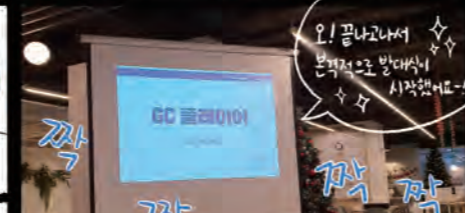
요즘 동물의 숲이라는 게임이 핫한데, 특히 자신의 방을 꾸미는 게 재미있어 보이더라고요. 제가 인테리어에 관심이 많기도 하고, 1인 가구가 증가하는 만큼 온라인에서 나만의 방을 꾸미고 인테리어를 사고팔 수 있는 게임이 있다면 정말 재밌을 것 같아요. 혹시 만들어 주신다면 열심히 하겠습니다. 힘든 시기인데 다들 파이팅 하시고 건강하세요!

GC플레이어 3기 발대식 이야기

사실 갑자기 본격화된 코로나19의 확산으로 인해 GC플레이어 3기 발대식도 취소될까 걱정이 많았다. 다행히 GC플레이어와 임직원 모두 마스크를 착용하고 철저히 위생관리를 하여 안전하게 진행할 수 있었다. 발대식 현장은 기대한 것처럼 편안하고 화기애애한 분위기로 진행되었다. (기자가 지각을 했던 사실만 빼면 말이다.)

게임빌컴투스뉴스 독자를 위해 3기 발대식이 어떻게 이루어졌는지 그 현장을 만화로 준비했으니 재미있게 감상하길 바란다.

글/그림, GC플레이어 장혜진



DragonSky





성장과 방치형의 재미를 동시에! 드래곤스카이

드래곤은 동·서양을 막론하고 인류 역사상 궁극의 존재로 사람들의 환상과 동경의 대상이다. 이러한 드래곤을 메인 소재로 차용해 많은 유저들의 사랑을 받고 있는 웰메이드 방치형 슈팅게임 '드래곤스카이'를 소개한다.

난무하는 총알 사이로 드래곤을 성장시키는 재미 ▼

'드래곤스카이'는 방치형 게임답게 게임에 다양한 성장 요소가 가미되어 있다. 게임 화면 속 오른쪽 하단을 차지하는 드래곤의 알이 특히 인상 깊는데, 이 알을 터치하면 새로운 드래곤이 깨어나고 이 중 등급이 같은 드래곤끼리 합성하면 더 높은 등급의 드래곤을 얻을 수 있다.

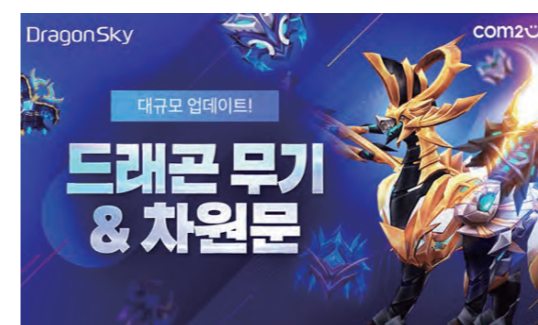


이러한 합성의 재미는 '드래곤스카이'의 핵심이라 할 수 있는데, 일반 드래곤의 경우 총 10단계의 합성 단계를 제공하고, 이후부터는 상위 용이라 불리는 특별한 존재를 랜덤으로 뽑아 성장시키는 재미를 더하는 방식이다. 상위용은 등급에 따라 전설, 희귀, 영웅 등 다양한 종류가 있어 플레이어로 하여금 성장과 수집의 욕구를 한층 불러일으킨다.



성장 욕구를 자극하는 매력적인 드래곤 ▲

'드래곤스카이' 성장 단계의 핵심이라면 10레벨 검은 용 이후에 만날 수 있는 다양한 종류의 상위 용이다. 여러 컨셉과 형태의 매력적인 상위 드래곤들은 드래곤 합성이나 게임 내 재화 소모 등의 방법으로 얻을 수 있다. 플레이어 입장에서는 무리한 과금 유도 없이도 새로운 상위 드래곤을 얻을 수 있어 부담이 없다. 하지만 그렇다고 해서 '드래곤스카이'가 라이트 유저만을 위한 게임이라고는 할 수 없는데, 6성 7성까지 성장시키기 위해서는 진중한 노력과 시간이 요구된다. 즉, 'Easy to play hard to win'이라는 모바일 게임의 미덕을 모두 충족시키는 웰메이드 게임이라고 할 수 있다.



플레이어를 향한 진심이 느껴지는 꾸준한 업데이트 ◀

상대적으로 유지 보수가 수월한 방치형 게임의 특성상 '드래곤스카이'도 플레이어를 향한 업데이트를 게을리할까? 그렇지 않다. '드래곤스카이'는 출시 이후에도 플레이어의 도전 욕구를 자극하는 콘텐츠 업데이트를 쉬지 않는다. 특히, 최근 2020년 첫 대규모 업데이트를 단행했는데, '한계 돌파', '드래곤 전용 무기', '차원문' 등의 다양한 새로운 즐길 거리를 제공한다.

★ 캐릭터의 강력한 성장을 돕는 '드래곤 전용 무기'와 '차원문'

이번 대규모 업데이트에서는 '드래곤 전용 무기', '한계 돌파' 등 캐릭터의 강력한 성장을 돕는 강화 시스템을 도입해 육성의 재미를 한층 높였다. 드래곤 전용 무기는 드래곤 능력치 강화

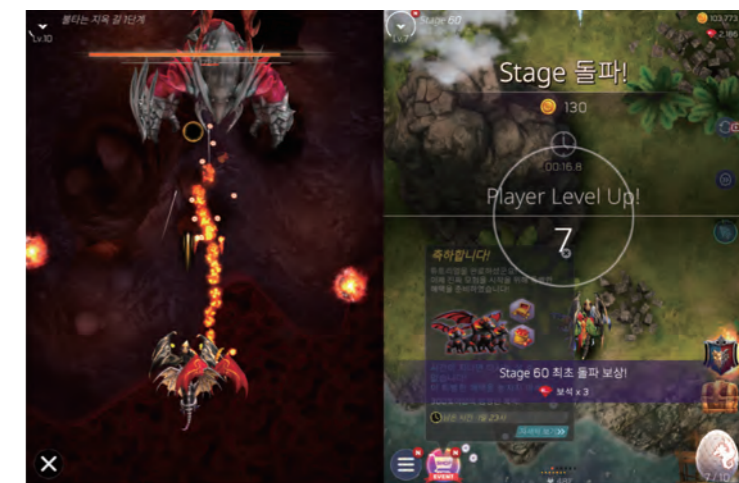
1600레벨 이상부터 착용 가능하다. 이 전용 무기를 얻으려면 새롭게 선보이는 차원문을 이용해야 한다. '차원문'은 드래곤 전용 무기 및 무기 재련석 등 각종 강화 재료를 획득할 수 있는 신규 모험 콘텐츠로, 70레벨 이상의 플레이어가 고급 드래곤을 3마리 이상 가지고 있어야만 입장이 가능하다.

★ 성장한 드래곤과 함께 즐기자! '전투 콘텐츠 대폭 확장'

방치형 게임답게 드래곤들을 잘 성장시켜 놓기만 한다면 접속 여부에 상관없이 '드래곤스카이'의 세계관을 자유롭게 탐험하며 상당한 보상을 얻을 수 있다. '드래곤스카이'는 그동안 노력과 정성을 들여 육성한 드래곤 군단이 활약할 수 있는 무대가 끝없이 준비되어 있다. 여기에 이번 업데이트에는 이미 높은 성장을 거친 숙련된 플레이어를 위한 전투 콘텐츠를 대폭 확장하여 인상적이다.

★ 드래곤으로 연결되는 다양한 게임 요소

그렇다면 '드래곤스카이'는 밤낮으로 스테이지 격파만을 이어나가는 지루한 게임인가? 그렇지 않다. 매일 바뀌는 요일 보스와 그보다 더 강력한 전설 보스 탐색 및 비밀 시장 등, 드래곤과 자원을 활용한 다양한 즐길 거리를 제공해 플레이어로 하여금 지루하지 않게 게임에 몰입할 수 있는 여지를 제공하고 있다. 정성 들여 성장시킨 드래곤을 이용해 온/오프라인을 막론하고 다양한 보상을 얻어 보스와 탐험 요소를 플레이하고 더 높은 단계의 성장을 추구한다. '드래곤스카이'의 재미를 설명해 주는 깊고 매력적인 선순환 구조라고 할 수 있다.



요일 보스와 여정의 최종 단계 및 난이도 역시 함께 업데이트됐는데, 게임성을 향상시키고 상향된 난이도를 클리어했을 때의 보상 역시 한층 강화되었다고 하니 자세한 사항은 게임에서 확인해보자.



★ 더욱 더 거대한 드래곤 군단을 기다리며... ◀

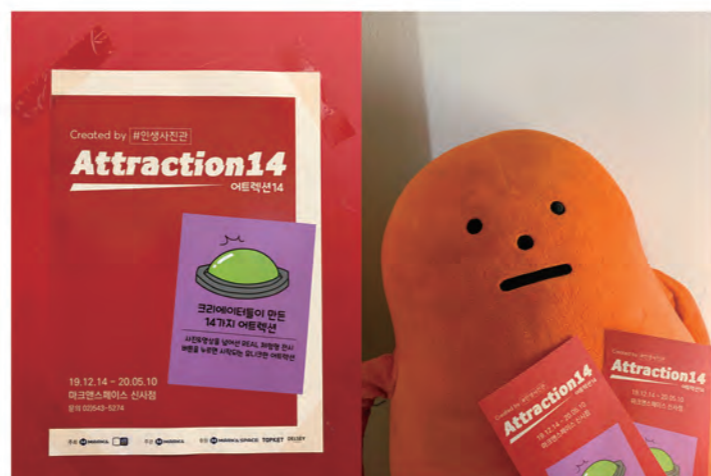
서두에서 언급한 것처럼, 드래곤은 동·서양을 막론하고 오랜 옛날부터 인류와 함께한 친구이자 선망의 대상이다. '드래곤스카이'는 드래곤만의 매력을 잘 살리면서도 방치형 슈팅게임의 미덕과 본질 또한 함께 갖추고 있는 훌륭한 게임이라 할 수 있다.

알에서 깨어난 어린 드래곤을 합성시켜 전설과 신화에서 만나볼 법한 신비롭고 강력한 드래곤을 얻는 콘텐츠적 재미, 접속해 있지 않을 때도 보상을 얻을 수 있어 라이트한 유저도 쉽게 성장시킬 수 있는 시스템적 재미들이 가득한 '드래곤스카이'가 다시 한번 날아올 수 있기를 기대한다.



프로필 '사진'과 '나'

'오~ 인생 샷인데?!', '하나 건졌네!', '완전 잘 나왔다! 프사감이야!!' 스마트폰, SNS의 전성기라고 불리는 요즘, 프로필에 올려놓은 사진이 나를 대변하는 시대가 왔다. 소위 있어 보이는 사진을 찍어 메시지의 프로필 사진으로 지정하거나 SNS 계정에 올린다. 계절도 바뀌고 완연한 봄이 겠다, 기분전환 겸 프로필 사진을 바꾸기 위해 사진첩을 뒤져 봤지만 딱히 마음에 드는 사진을 찾지 못하고 사진첩을 닫아버렸다. 어디 괜찮은 사진 찍을 곳 없을까? 생각하며 SNS를 뒤적거리다가 눈에 들어온 곳, '인생 사진관'. 이곳은 다양한 콘셉트와 분위기가 있는 인테리어 속으로 들어가 인생 샷을 찍을 수 있는 곳이다. 찾아보니 이곳에서 사진을 건진 사람들의 SNS 포스팅이 이미 해시태그를 가득 채웠다. 한참이나 사진을 구경하다가 결국 기자도 표를 예매하고 휴대전화와 카메라를 챙겼다.



인생사진관 어트랙션14?

인생사진관은 전시된 여러 배경에서 관람자가 자유롭게 사진을 찍을 수 있는, 일종의 테마파크 전시회이다. 전시 공간에 'Fun, Attractive, Cute, Interactive, Unique' 5가지 주제의 촬영 콘셉트가 준비되어 있고, 모든 공간에서 사진 및 동영상 촬영이 가능하다. 2016년 12월, 전시를 열자마자 방문한 관객이 약 130만 명으로 엄청난 흥행을 기록했다. 이후에는 감성과 감각을 체험하는 'Emosense9', 미로처럼 설계된 미션형 스튜디오 'Maze19' 등 다양한 콘셉트의



전시회를 진행했다. 기자가 방문한 어트랙션14는 '어트랙션: 놀이기구'라는 뜻처럼 관람자들이 마치 전시회의 14가지 배경을 놀이 기구 타듯, 직접 자유자재로 활용하고 즐기며 재미를 느낄 수 있는 체험형 전시회이다.

배경도 전시가 된다

기본적으로 전시장에 배치된 인테리어의 색감들이 다양하고 채도가 높아서 어느 곳에서나 예쁜 사진을 찍을 수 있지만, 배경을 활용하면 특별한 연출 사진을 촬영할 수 있다. 커다란 핑크볼 풀(Pink ball pool)에 파묻혀거나, 선풍기를 작동시켜 마구 훑날리는 종이들 속에서 촬영하면 좀 더 역동적인 느낌의 사진을 찍을 수 있다. 또한 관람자가 직접 어두운 방 안의 버튼을 눌러 네온사인 조명을 켜서 이색적인 분위기가 연출된 사진을 촬영할 수도 있다.

피사체를 인물로 하지 않고 전시장의 인테리어만 촬영해도 멋진 사진을 찍을 수 있다. 다녀오고 나면 누군가에게 보여주거나 배경으로 설정해 자랑하고 싶을 만큼 감성적인 사진으로 사진첩에 가득해진다.

전시장 즐기기!

전시장을 구석구석 돌아다니다 보면, 모든 곳이 촬영 배경이 된다. 곳곳에 예쁜 소품들을 활용한 인테리어가 많은데, 이 인테리어들을 활용하여 어떻게 사진을 찍느냐에 따라 예쁘기도, 재밌기도 한 나만의 콘셉트 사진을 건질 수 있다. 이국적인 소품이 활용된 장소에서 해외에 온 것 같은 사진을 찍을 수도 있고, 마치 전문 스튜디오에서 사진을 찍는 것처럼 커다란 조명과 DSLR 장비가 구비된 공간도 있는데 이곳에서 전시회장을 관리하시는 분께 카메라 조작법도 배우고 촬영 꿀팁도 들으며 전문가가 촬영한 것 같은 사진을 얻을 수도 있다.

트렌디와 올드의 조화, 딱 좋은 어른들의 놀이터!

전시회는 '어른들의 놀이터'라는 콘셉트에 잘 맞게 꾸며져 있다. 볼 풀장이나 롤러스케이트와 같은 소품, 인형이 놓여 있는 침대, 알록달록한 열기구 등을 촬영하다 보면 마치 어린 시절로 돌아간 것 같은 느낌이 든다. '어린이'를 직접적으로 연상시키는 소품은 없지만, 전시회장을 둘러보다 보면 무언가 어린 시절에 대한 노스탤지어를 유발한다. 전시장을 돌아 보니 1980년대 감성이 물씬 풍기는 곳이 있었는데, 그곳에서 나도 모르게 멍하니 앉아 가수 A-ha의 'Take On Me' 뮤직비디오를 보고 있었다. 트렌디한 사진을 찍기 위해 전시회장을 찾았지만 언젠가부터 잊고 지내던 올드스쿨 감성까지 뜻하지 않게 접했다. 이외에도 모든 장소의 소품과 배경들이 평소에는 접하기 힘든 것들이 많아서 일상에서 찍기 힘든 특별한 사진을 찍을 수 있고, 전시회장의 14가지 콘셉트에 따라 다양한 분위기의 사진들로 사진첩을 가득 채웠다.

꿀팁 + 전시회 소개를 마치며...

인생사진관 어트랙션14는 신사역 '마크앤스페이스' 건물 지하 1층에서 5월 10일까지 진행한다. 주차장이 따로 없기 때문에 대중교통을 이용하거나, 근처에 주차장을 미리 알아보고 가는 것이 좋다. 어트랙션14 전시 기간이 지나도 인생사진관 콘셉트의 전시회는 계속될 예정인데, 성수동과 혜화동에서 새롭게 진행되는 전시가 8월까지 진행된다. 사회적 거리두기 캠페인이 계속되는 시점이라 전시회 관람을 적극적으로 추천하기는 어렵지만, 전시 기간 내에 꼭 방문하고 싶다면 전시회장에 사람이 비교적 적을 때를 잘 고려해 마스크를 쓰고 방문하면 괜찮을 것 같다. 특별한 프로필 사진을 건지고 싶다면, 보다 활동적이고 능동적으로 본인만의 전시를 꾸며 나가는 이 매력적인 핫플레이스에 한 번 빠져보도록 하자.





집에서 손쉽게 즐기는 별미!

밀키트(meal kit)



너로 정했다! 소불고기 대창 전골

코로나19의 확산으로 인해 대한민국의 식사 문화가 변하고 있다. 맛집을 찾다니던 직장인들이 재택근무를 시작하고, 아이들의 개학이 미뤄지면서, 집밥을 어떻게 해결해야 할지가 모두의 관심사가 되었다. 배달 음식의 인기가 폭발적으로 늘어났지만 이에 못지않게 밀키트의 인기도 날로 높아지고 있다고. 이번 호에서는 기자가 특별한 요리를 준비하고 싶을 때 자주 이용하는 밀키트로 나름 특별한 저녁 식사를 준비해 봤다.

재료 · 대창 / 앞목심 / 느타리버섯 / 표고버섯 / 송이버섯 / 파 / 쪽파 / 당면 / 육수 / 양념 소스

봄이지만 약간은 서늘한 저녁 날씨에 잘 어울리는 '소불고기 대창 전골'이다. 이름만 들으면 1인 가구엔 재료를 준비해 요리할 엄두가 안 날 것 같은 요리다. 하지만 밀키트를 이용하면 간단하다. 기자는 2인분 밀키트에 고기를 추가로 푸짐하게 주문해 봤다.

밀키트의 가장 큰 장점은 재료를 씻고 손질할 필요가 없다는 점이다. 버섯과 파도 깨끗하게 손질되어 있고 당면도 먹기 좋은 크기로 들어 있어서 각 재료의 포장만 뜯어서 넣으면, 찐 하고 근사한 전골 요리가 완성된다. 물론 모든 재료를 냄비에 넣고 육수와 소스를 풀어 끓이면 완성되는 간단한 밀키트지만, 소비자가 참고할 수 있도록 레시피를 함께 보내주는 점도 훌륭하다.

간편한 조리과정



★ 조리과정은 너무나 간단하다.

레시피에 안내된 대로 모든 재료를 넣고 보글보글 끓이니 맛있는 소불고기 대창 전골이 완성되었다. 기자는 더 푸짐함을 느끼고자 집에 있는 라면 사리도 추가로 넣었다.

미세 TIP



★ 밀키트 종류에 따라 원하는 사리나 재료를 따로 준비하면 더 풍성하게 즐길 수 있다!

- 편리한 장점
- '반조리' 음식으로 집에서 쉽게 멋진 요리를 완성할 수 있다.
 - 술과 함께 즐길 경우 운전, 귀가 걱정 없이 즐거운 술자리를 만들 수 있다.
- 아쉬운 단점
- 외식과 비교했을 때, 뒷정리가 필요하다.
 - 특성상 일회용 포장재가 사용되기에 쓰레기의 배출이 불가피하다.

집들이나 손님맞이로 특별한 요리를 준비하고 싶을 때, 멀리 나가지 않고 집에서 전문점 요리를 맛보고 싶을 때, 손쉽고 간편하게 밀키트를 이용해 나름대로 외식을 하는 기분을 내보는 것은 어떨까?

복면게임왕

'복면게임왕'은 매일 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 PC 게임입니다.

02

플래시 엔진을 기반으로 하고 있습니다.

03

2011년 처음 출시되었습니다.

04

2D 카툰 그래픽으로 귀여운 듯하지만 기괴한 그림체가 특징입니다.

슈퍼 미트 보이 제작자의 후속작으로 몇몇 캐릭터를 공유하고 있습니다.

05

간단한 조작 방법이 특징인 로그라이크 장르의 게임입니다.

각종 랜덤 요소가 존재하여, 소위 운빨 게임으로 불리기도 합니다.

공식적인 해석이 없어 결말을 추리하는 재미가 있습니다.

기간 : 2020년 5월 15일까지

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

4월호 정답 : 포켓몬스터 / 4월호 당첨자 : 전혜남(서울시 관악구), 조명신(경기도 안성시), 왕소원(경기도 안성시)

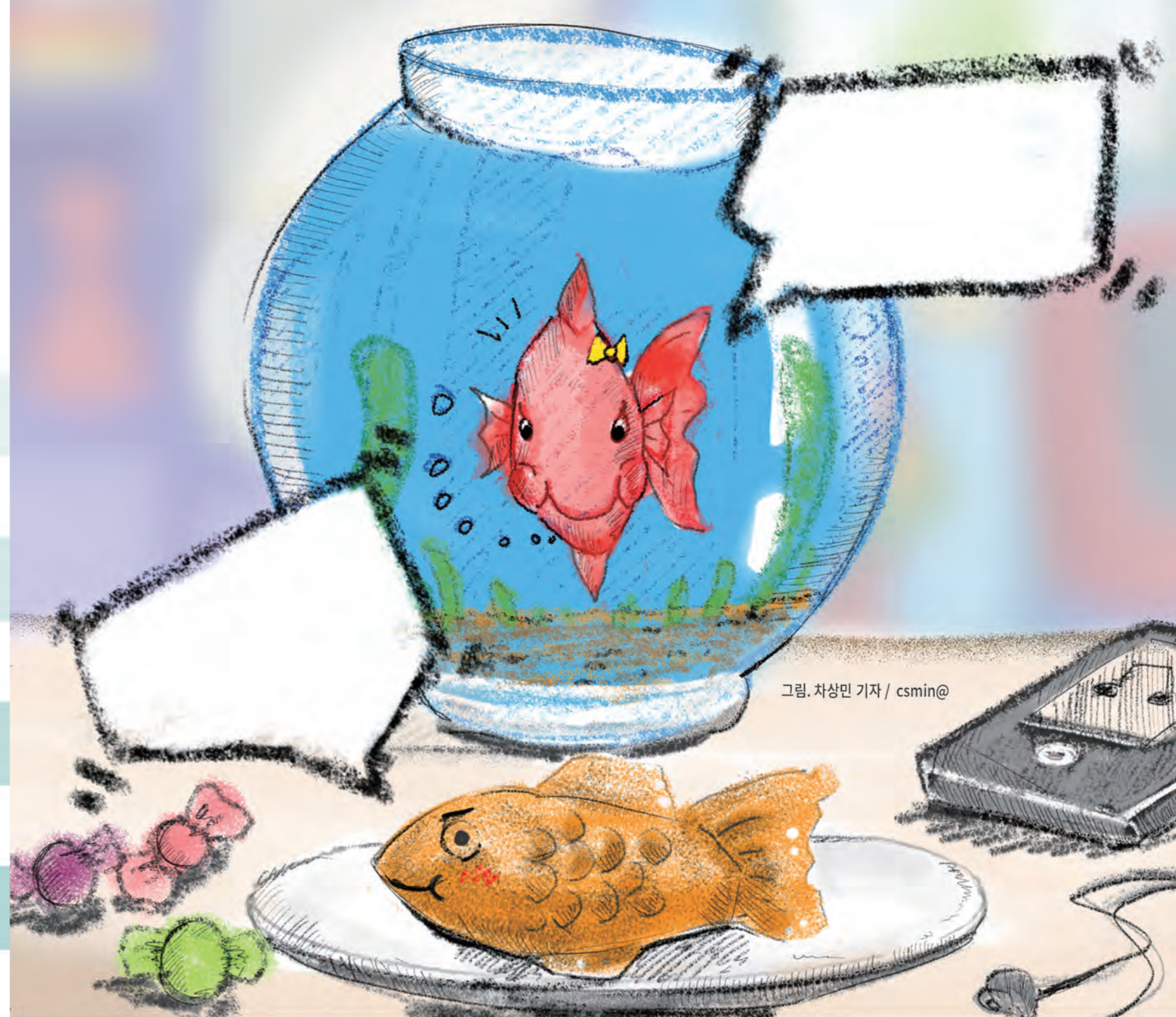
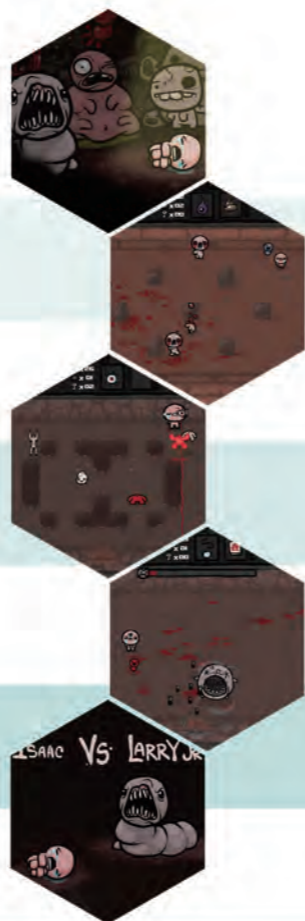


그림. 차상민 기자 / csmin@

🎁 4월호 당첨자 발표 축하드립니다~!



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

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

기간 : 2020년 5월 15일까지

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

Quiz

뇌섹인이 푸는 센스 퀴즈

캐롤라인의 사촌 여동생을 납치한 범인을 찾아주세요!

어느 특급 호텔에서 캐롤라인의 사촌 여동생이 납치됐다.
 마침 그 층의 CCTV가 고장이 나 있던 상태라 딸의 행적에 대한 단서는 찾기 힘들었다.
 그 와중에 캐롤라인은 소파 밑에서 나온 알 수 없는 숫자가 적힌 쪽지를 발견했다.
 출입구를 봉쇄하고 객실에 있는 모든 사람의 알리바이를 조사한 결과 알리바이가 확실하지 않아 용의자로 지목된 사람은 총 4명.
 과연 이 메시지에는 어떤 의미가 담겨 있을까?
 암호를 해독해 범인의 실마리를 찾아보자!

71.005.337. 5710.57735.34

- ① 수의사 정의동 ② 주유소 사장 이수일 ③ 자동차 정비사 서민재 ④ 주부 박지현

정답은 다음 호에 공개됩니다.

정답을 아시는 분들은 아래 주소로 메일을 보내주세요. 추첨을 통해 문화상품권을 보내드립니다.

기간 : 2020년 5월 15일까지

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

4월호 퀴즈 : 매니저 리나를 도와주세요!

정답 : ㉠ - ㉡ - ㉠

① 24일이 그 달의 마지막 금요일이기 때문에, ①은 한 달이 30일이거나 28일인 달(2월)입니다. 2월일 경우 다음 달 마지막 금요일도 24일이 되기에 첫 번째와 두 번째 순서로 넣을 수 없고, 세 번째 순서라면 한 달이 30일인 달과 차이가 없기에 영두에 두지 않아도 됩니다.

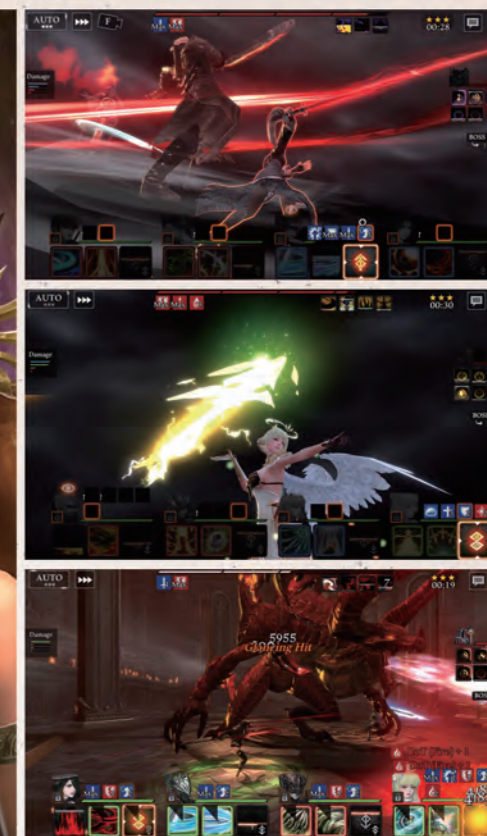
①이 한 달이 30일인 달에 속하면서 첫 번째나 두 번째 순서로 들어간다면 다음달의 마지막 금요일은 29일이 되어야 하는데, 보기에 없으므로

①은 마지막 순서가 됩니다. 또한 ①의 바로 전 달은 한 달이 31일일 수밖에 없으므로 계산해보면 그 달의 마지막 금요일은 ㉡ 27일(금)이 됩니다.

당첨자 : 라단비(서울시 은평구), 한정현(경기도 부천시), 이호연(서울시 서초구)

글. 김유라기자 / uraaaaa@

MUSTHAVE



빛의 계승자 (Heir of Light)

[개발사 / 퍼블리셔] 펄프로 / 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 '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, '월드 보스 레이드' 및 '월드배틀'로 다른 유저들과 치열한 경쟁을 펼치게 된다!

[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 모미와 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 아이템이 가득한 파티레이드 상점을 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.





빛의 계승자

— HEIR OF LIGHT —

© 2019 FUNELOW. All Rights Reserved. Published by GAMEVIL Inc.

Congrats

Welcome Welcome

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



게임빌

경영전략부문 이지연 과장, 지주정책부문 안정현 과장

컴투스

BB사업실 이형민 과장, Fishing팀 이훈 사우, NS사업실 박성민 대리,
경영관리본부 김환일 차장, 제작1본부 강성구 선임, 제작1본부 박차영 책임,
제작3본부 진장인 차석, 제작3본부 박민찬 사우, 제작4본부 백우열 책임,
제작4본부 양연정 책임, 제작5본부 고유진 선임, 제작5본부 이지희 책임

미국지사

Jena Byun

유럽지사

Kay Jungmichel

일본지사

나예원

TWO IN MEDIA 156호 2020년 5월호



게임빌, '게임빌프로야구 2020 슈퍼스타즈' 시즌 그랜드 오픈

게임빌(대표 송병준)이 '게임빌프로야구 슈퍼스타즈'의 2020 시즌 개막을 선언했다. 새롭게 바뀐 '게임빌프로야구 2020 슈퍼스타즈' 1차 대규모 업데이트에서는 아이돌 경쟁 프로그램의 콘셉트를 도입한 다섯 번째 구단 '사이닝 앤젤스'가 등장했다. 업데이트를 맞아 신규 아이돌 트레이너 '미카엘라'와 '소피'가 등장하며, '아이돌 미션' 및 '아이돌 주간' 등의 다양한 콘텐츠가 추가된다. 이외에도 유저들의 의견을 수렴한 다양한 게임 편의성 향상 및 게임 밸런스 개선과 각종 보상의 상향이 이뤄졌다.



컴투스, 글로벌 게임문학상 수상작으로 게임 개발 "창작자의 꿈이 현실이 되다"

컴투스(대표 송병준)는 '컴투스 글로벌 게임문학상 2019' 수상작품을 기반으로 한 게임 개발을 진행한다고 밝혔다. 지난 2018년부터 '컴투스 글로벌 게임문학상'을 개최하고 있는 컴투스는 지난해 공모전에서 게임 시나리오 부문 최우수상을 수상한 '드래곤 퀸 메이커(최지혜 작)'를 실제 스토리 게임으로 개발하기로 했다. 특히 수상 작가인 최지혜씨는 최근 대학교를 졸업한 아마추어 창작자로, 이번 게임 제작 프로젝트에 객원 작가로 참여하며 의미를 더했다.



게임빌, '아르카나 텍틱스' 글로벌 퍼블리싱 계약 체결

게임빌이 '티키타카 스튜디오'가 제작한 랜덤 디펜스 RPG, '아르카나 텍틱스'의 글로벌 퍼블리싱 계약을 체결했다. '앱애니'가 발표한 '글로벌 상위 퍼블리셔'에 2012년부터 8년 연속 이름을 올린 게임빌과 개발력을 인정받은 국내 유명 개발사의 시너지가 기대된다. '아르카나 텍틱스'는 수준 높은 일러스트, 아기자기한 캐릭터, 세련된 UI와 방대하고 짜임새 있는 스토리라인으로 국내 유저들의 호응을 받아왔다. 게임빌-티키타카 스튜디오는 유기적인 파트너십과 글로벌 모바일게임 시장을 관통하는 게임성을 바탕으로 글로벌 성공 방정식을 만들어간다는 계획이다.



'컴프야2020', 올 시즌 KBO 전망 설문 결과 공개 "올해도 우승팀은 두산 베어스"

컴투스가 '컴프야2020' 유저들을 대상으로 진행한 예측 설문 이벤트 결과 유저들은 올해도 '두산 베어스'를 KBO 우승 팀으로 예측했다. 약 2만 명 이상의 유저 참여로 진행된 이번 설문 이벤트의 우승 팀 예측에는 '두산 베어스'가 37%로 압도적인 득표율을 기록했다. 이와 함께 진행된 홈런왕 예측에는 '키움 히어로즈'의 박병호가 차지했고, 최고의 투수를 뽑는 다승왕에는 '기아 타이거즈'의 양현종이, 올 시즌 가장 기대되는 외국인 선수로는 '두산 베어스'에 새롭게 합류한 강속구 투수 크리스 플렉센이 가장 높은 지지를 받았다.

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



**게임스컴(Gamescom),
현장 행사 취소 '온라인'으로 개최된다**

유럽 최대 게임쇼 게임스컴이 결국 현장 행사 없이 온라인으로 진행된다. 독일 앙겔라 메르켈 총리는 16일 독일 내 대규모 행사 금지 조치를 오는 8월 말까지 시행한다고 밝혔다. 이번 조치로 8월 25일 독일 쾰른 메세에서 열리는 '게임스컴2020' 역시 개최가 불가능해졌다. 앞서 5월 중순 게임스컴의 주최 측과 주당국은 현장 행사 진행 여부를 판단할 것으로 계획했으나, 메르켈 총리의 이번 발언으로 취소로 가닥이 잡혔다. 게임스컴 측은 발표와 함께 공식 SNS를 통해 게임스컴의 디지털 진행을 알렸다.



**미국&유럽, 게임 등급 분류에
확률형 아이템 여부 표기한다**

지난 4월 13일, 미국과 캐나다 게임 심의 단체인 '엔터테인먼트 소프트웨어 등급 위원회(Entertainment Software Rating Board, ESRB)'와 유럽 게임 등급 심의 단체인 '범유럽 게임 정보(Pan European Game Information, PEGI)'가 게임 내 확률형 아이템 유무를 게임 심의 등급과 함께 표기한다고 밝혔다. 확률형 아이템 판매 여부 표기에서 '랜덤 아이템'이라고 정의된 항목은 디지털 상품이나 프리미엄 혜택을 구매할 때 얻는 루트 박스와 아이템 팩, 미확인 보상 등을 포함한다.



**PSN(Play Station Network),
이제 휴대폰으로 결제할 수 있다**

PSN에서 휴대폰을 통한 결제가 가능해졌다. 지난 4월 8일, 소니엔터테인먼트 코리아는 PSN에 새로운 결제 수단으로 휴대폰 결제가 추가됐다고 공식 홈페이지 및 블로그를 통해 공지했다. 기존의 경우 선불 충전의 형식으로 금액을 충전한 후 결제가 가능했으며, SKT/KT 휴대폰 결제 방식이 추가되어 휴대폰 인증절차를 마친 기기에 한해 휴대폰을 통한 게임 타이틀 구매 및 PSN 지갑 잔액 충전이 가능하다.

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



'서머너즈 워' 동남아 팀 대전, '올스타 팀 배틀'

게임빌-컴투스 지사들이 모여 '올스타 팀 배틀'을 진행했다. '올스타 팀 배틀'은 국가별로 4명의 참가자가 한 팀을 이뤄 승부를 펼치는 팀 대전 경기로, 태국, 베트남, 인도네시아, 홍콩, 대만 등 지역 유저들의 참여로 진행됐다. 모든 경기는 현지 유명 e스포츠 캐스터의 해설과 함께 유튜브 채널을 통해 생중계되었으며, 팀 단위로 진행된 만큼 팀원들간의 활발한 소통과 팀워크를 중심으로 전략적 운영에 대한 새로운 볼거리를 제공했다.

커뮤니티와 '서머너즈 워'

'서머너즈 워'는 유저 간 교류가 활발한 게임이다. 게임 내 채팅창은 물론이고 각종 온라인 커뮤니티에서도 유저들끼리 즐겁게 어울리곤 한다. 이번 이벤트 또한 커뮤니티를 강조하는 세가지 컨셉과 목표를 위해 구성되었는데, 무겁지 않은 이벤트(Casual), 팀원들간의 활발한 커뮤니케이션(Showing), '서머너즈 워'의 특색인 Team Spirit(Team Work)이 그것이다.

온라인으로 모두가 함께 즐기는 '뇌지컬' 대회

'올스타 팀 배틀'은 1회부터 4회차 경기까지는 모든 선수가 한 번씩만 출전할 수 있으며, 마지막 5회차 경기는 4명의 선수 중 한 명이 한 번 더 출전할 수 있도록 했다. 이러한 규칙 덕분에 상대팀 중 누가 나오는지 알 수 없어 더욱 전략적인 대회가 되었다. 대회는 국가별 '선수 결정전-국가대항 조별리그-결선'의 순서로 진행되 총 6개 팀이 선발되었으며, 홍콩의 'ENCORE'팀이 우승을, 태국의 'FAST K'팀이 준우승을 차지했다.



EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



최항 기자 6-7p Cover Story '게임 한판 같이 하길' '올리성팀' '고승모' 대리 편

바쁜 업무 스케줄로 인하여 처음에는 기자로 참여하는 것에 대한 부담을 느꼈지만 많은 분들에 도움으로 잘 마무리할 수 있었던 것 같습니다. 인터뷰도 화기애애한 분위기에서 너무 즐거웠습니다. 5월 사보 제작을 위해 노력하신 모든 기자분들 수고하셨습니다.



이수열 기자 8-9p Jobs & Gates '게임빌컴투스의 무기 상점 NPC' '임명준' 팀장편

매월 받아보는 사보에 기자단으로 참여하게 되어 즐거운 경험이었습니다. 앞으로도 좋은 사보 기대할게요.



오준학 기자 10-11p Field '게임빌의 지식창고' '비기획팀'

게임빌의 미묘의 비기획팀과 인터뷰를 할 수 있어서 영광이였습니다. 그럼 코로나 끝나고 한잔해요~



이지용 기자 12-14p New Face '봄바람을 타고 컴투스에 날아온 주인공들'

새로운 분들에게 먼저 다가가 관심을 보이는 것은 개인, 사회적으로 참 좋은 부분이 많아 언제나 항상 필요하다고 새삼 느낍니다. 이번 시간을 통해 저에게 값진 깨달음(?)을 주신 모든 관계자 분들에게 감사의 말씀드립니다.



박유민 기자 16-19p Partner & MKT Insight '별이되어라' 특집구성

처음 써보는 기사라 부족한 점이 많았는데 편집부에서 많은 도움을 주셔서 잘 마무리할 수 있었습니다. 좋은 추억으로 간직하겠습니다. 감사합니다!



우경아 기자 24-25p The Legend '몬스터헌터: 월드'

주제 정하는데도 너무 오래 걸렸고, 생각만큼 잘 써지지 않아서 실망도 하고 한편으로 뿌듯하기도 한 시간이었습니다. 사보 제작에 참여하신 모든 사우님들 수고하셨습니다!



양준모 기자 26p 에브리원 쟁공 '게임 마케팅 용어 편'

기사를 작성하면서, 몰랐던 지식도 알게 되고, 유익한 시간 있었습니다. 사보에 참여하셨던 모든 분 수고하셨습니다~



이성훈 기자 27p Relay Game '스토리픽'

매달 재밌게 즐겨보던 사보에 기자단으로 참여하여 즐거웠습니다. 회사 생활을 하며 색다른 경험을 할 수 있는 기회를 주셔서 감사드립니다.



김경환 GC플레이어 28p Special '게임빌컴투스가 코로나19에 대응하는 법'

GC플레이어로서 제작한 콘텐츠가 사보에 실리게 되어 영광입니다. 다양하고 재미있는 콘텐츠 제작에 힘쓰겠습니다.



오정석 기자 30-31p Monthly Item '3D 프린팅 엿보기'

제품에 대해 좀 더 자세히 알 수 있는 시간이 되어 유익한 시간이었고, 같은 취미를 가진 분들이 조금 더 생겼으면 하는 바람을 해보았습니다.



김영중 기자 32-33p Special '이럴 땐 이런 차트! 효과적인 차트 사용법'

처음에 생각한 것만큼 내용이 잘 작성되지 않아서 많이 아쉬움이 남았습니다. 준비한 내용이 조금이라도 도움이 되었으면 좋겠습니다!



김성훈 기자 35p Games In My Pocket '주현하님'

오랜만에 지인과 연락도 하고 서로를 더 잘 알 수 있는 기회가 되었던 것 같습니다. 좋은 기회 주셔서 감사합니다.



장혜진 GC플레이어 36p Special 'GC플레이어 3기 발대식'

GC 플레이어 3기의 시작과 함께 저의 이야기를 담은 만화가 사보에 기재되어 아주 뿌듯했습니다. 앞으로도 좋은 콘텐츠로 찾아 뵈 수 있으면 좋겠습니다!



전준후 기자 38-39p Game Focus '드래곤 스카어'

잘 못쓰는 글이지만 열심히 써보았습니다. 사우분들과 함께 하는 자리에 힘을 보탤 수 있어서 즐거운 시간이었습니다.



석연수 기자 40-41p 개피컬쳐 '인생사건관 어트랙션14'

사보를 작성하게 되면서 마침 기대하던 전시회도 볼 수 있었고, 의미 있는 전시회를 소개할 수 있어서 좋았습니다.



한은주 기자 42-43p 맛세상 '집에서 손쉽게 즐기는 별미 밀키트'

재택근무 기간 중 가장 고민이었던 것이 하루 세끼 잘 챙겨 먹는 것이었는데, 사보의 맛세상 코너를 준비하면서 집에서 요리도 해 보고 즐거운 경험이 되었습니다.



오세희 기자 44p 복면쟁왕

여러 우여곡절(?) 끝에 드디어 사보에 참여하게 되었네요. 코너선정에 큰 도움주신 강현진 과장님께 감사 말씀드립니다. 모바일이 아닌 다른 플랫폼의 게임을 다루게 되어 새롭고 또 즐거운 시간이었습니다!



차상민 기자 45p We-WIT '봄아와 봄여방'

5월 사보 덕분에 재미있는 일주일이 되었고 좋은 추억이 생겼습니다. 이 글을 보시는 모든 분들 좋은 하루 보내시길 바라면서 QA팀 화이팅! P.S 아이디어에 도움 준 지현이 고마워.



김유라 기자 46p Quiz '납치범을 찾아라'

오랜만에 다시 사보 기자단으로 참여할 수 있어서 반가웠습니다. 모두들 따뜻한 5월 맞이하길 바래요~!



이강로 기자 52p World Game Now

기사를 찾아보면서 어떤 부분에서 유용한 소식을 전해줄 수 있을지 고민해보는 시간이었습니다. 다음에 기회가 있다면 다른 기사를 써보고 싶네요!



이승민 기자 53p Pioneers '서머너즈 워' 올스타 팀 배틀 이벤트!

기사 작성을 해본 적이 없어서 걱정도 되었지만, 막상 해보니 신선하고 재밌는 경험이었습니다! 다음 기회가 있다면 또 도전하고 싶어요!

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 풀리처상을 시상하고 있습니다.
 영광스러운 2020년 4월호 사보 풀리처상 수상자들을 공개합니다.



4월호 최종범 기자

부족한 게 많은 기사임에도 이렇게 풀리처상으로 채택해 주셔서 감사드립니다.

재택근무 환경임에도 흔쾌히 인터뷰에 응해주시고 어찌 보면 민감할 수 있는 업무 질문에도 친절히 답변해 주신 김홍식 실장님께 다시 한번 감사드립니다. 그리고 글재주가 없어 고민하던 제가 기사를 쓸 수 있도록 많은 도움을 주신 강현진 과장님 및 홍보실 여러분들께도 감사드립니다. 이번 사보 준비에 참여하여 좋은 분들을 알게 되고 좋은 경험을 하여 저에게는 뜻깊은 시간이었습니다. 많은 사우분들께서도 사보 제작에 참여하셔서 이러한 좋은 경험을 함께 공유하고 싶습니다.

다음 달에 나올 사보를 기다리며 다시 한번 감사 인사드립니다. 감사합니다.



4월호 옥대경 기자

부족한 글재주임에도 사보에 기사를 쓸 기회를 주시고 영광스러운 풀리처상까지 주셔서 감사합니다.

어렸을 때부터 즐겼던 '포켓몬스터' 시리즈이기에 잘 알고 있다고 생각하여 주제로 삼고 기사 작성에 뛰어들었는데 막상 글을 쓰려고 하니 어디서부터 어떻게 시작해야 할지 모르겠더라고요. 그래서 기사를 작성하는 기간 동안에 '포켓몬스터' 게임도 많이 하고 관련 자료들도 인터넷에서 정말 많이 찾아봤습니다. 덕분에 기자의 고뇌(?)를 조금이나마 엿볼 수 있는 시간이 되었고, '포켓몬스터'에 대한 지식과 애정도 더욱더 깊어졌습니다.

마지막으로 기사를 읽어주신 독자분들과 기사를 쓰는 과정에 도움을 주신 관계자분들께 감사의 말씀 올립니다.

Communications

Talk Knock

본 코너는 독자 여러분의 구독 소감을 심는 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 5월 15일까지
 메일 주소 : gcnews@gamevilcom2us.com (주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

To. 게임빌컴투스뉴스

올해에 들어 책 구성에 살짝살짝 보이는 변화가 새로운 느낌을 줍니다. 전에는 기사를 다 읽고 에필로그를 읽었다면 3월 호부터는 기사 하나와 해당 기자님의 에필로그를 번갈아가며 읽고 있어요. 에필로그에 페이지, 코너·기사 제목이 함께 소개된 덕분입니다. 이전 기자님과 보다 손쉽게 소통할 수 있겠어요. 그밖에 코너의 위치 구성 변화도 새 사보의 느낌을 더해 주네요. 역시 게임회사답게 독자들에게 지루할 틈을 안 줍니다. 5월 호도 역시 기대하겠습니다.

이정숙 (관악구 대학길)

이번 3월의 저녁시간은 컴투스 게임문학상 수상작품들 덕분에 재밌게 시간을 보냈어요. '마녀 환상곡'을 읽으며 한동안 오딘 앞미를 했었고, '드래곤 퀸 메이커'의 드래곤 공주 '아스타 로테'의 발칙한 귀여움에 매료되었네요. 좋은 책 보내주셔서 정말 감사합니다. 뜻밖의 선물이라 더 감사하고 더 감동이었어요.

박주호 (고양시 일산동구)

코로나 여파로 밖에 갈나가지도 못하는 요즘 게임빌컴투스뉴스 덕분에 바깥소식을 조금 더 접할 수 있던 것 같아요. 게임 소식뿐만 아니라 여행지나 음식 관련된 부분을 이번에는 특히 더 흥미롭게 읽었던 것 같네요. 다들 코로나 바이러스 조심하시고, 4월 한 달도 하시는 일 잘되길 바라겠습니다.

심우석 (강동구 고덕로)

★ 사보 구독을 원하지 않으시면 메일로 알려주세요.

2020 시즌 업데이트!

GAMEVIL



MOBILE BASEBALL GAME SINCE 2002
게임빌
프로야구
SUPER ★ STARS

샤이닝 앤젤스