

Cover Story, GCP의 만능개발자, 선행개발팀 '권대욱 사무'
Special, '서머너즈 워' 유저 간담회, 'The shift'
MKT Contact, 국내 최초 모바일 MMORPG '아이모' 10주년
Who, 컴투스 IP전략실 '남주현 이사'
Hot Game, '서머너즈 워: 크로니클' FGT
Special, 컴퓨터 RPG의 역사, 'The CRPG Book'
Game Focus, '스카이 랜더스 링 오브 히어로즈' FGT
게피컬처, 코로나 시대의 야구 직관
Monthly Item, 우리집 TV를 스마트 TV로, '샤오미 MI TV 스틱'



하늘 아래 같은 치킨이 없듯이
우리는 모두 다른 사람입니다.
그러나
각기 다른 부위가 모여 한 마리를 이루듯
우리는 한 팀입니다.

사랑하는 사람에게 닭 다리를 양보하는 것처럼
서로를 배려하고 존중한다면
더욱 따뜻하고 행복한 회사가 되지 않을까요?





열혈경파 쿠니오군





Vacation update!

네 가지 컬러의 연애스토리로 풍덩



Global Mobile Game No. 1 'GAMEVIL-COM2US'

2020. 9. SEPTEMBER

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', '봉어벙타이쿤', '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 10월호에는 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
 기타: 게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스총영을 위하여, 그리고 그 외...
 게임빌컴투스뉴스 2020년 9월호 / 평균 세 160호(Since 2017. 11.1)
 발행일: 발행일 2020년 9월 1일 / 2021년 11월 정간호 발행(불간 시애별)
 발행처: 게임빌 / 서울시 금천구 가산디지털1로 131 BYC 하이타워 6층
 정보관리부: 신고 일자 2018. 7. 5, 신고 번호: 공보. 리00218

Game Market

- Overseas
- Global Yearly View
- Revenue
- Korea
- Market Update

Inside G-C

- Product
- Marketing News
- Company Update
- Investment

Play Game

- Mobile
- Product
- Company Update
- Non-Mobile
- Product
- Company Update

Game People

- People
- Company Update
- Product
- Product
- Info
- Company Update
- Info
- Company Update

Game Mania

- Mania
- Company Update
- User
- Company Update
- Company Update

본캐는 GCP의 만능개발자, 부캐는 미래의 치킨집 사장님

플랫폼 2실 권대욱 사우



1 안녕하세요 자기소개 및 표지 모델이 된 소감 부탁드립니다.
안녕하세요. 게임빌컴투스플랫폼 선행개발팀 권대욱입니다. 게임 빌컴투스 뉴스 독자분들 반갑습니다! 사보 촬영 소감은... 저는 제가 잘 웃는 편인 줄 알았는데, 생각보다 웃는 표정을 짓는 것이 어색해서 놀랐어요. 하지만 너무 재미있게 촬영했고 좋은 경험이 된 것 같습니다. 고생해 주신 편집부에게 다시 한번 감사드립니다.

2 현재 하고 계신 업무에 대해서 간단히 설명해 주세요.
선행개발팀에서 인공지능을 연구/개발하고 있습니다. 현재 '크리티카', '컴프야', 'MLB9이닝스' 등, 게임 내 인공지능 챗봇을 서비스 중이며, 게임 운영의 효율 향상을 위해 다각도로 연구하고 있습니다. 앞으로 다양한 분야에 인공지능을 접목시켜 많은 사람들에게 똑똑하고 유용한 서비스를 제공하고 싶어요.

3 관심이 가장 많으신 데, 게임회사에 입사하게 된 계기가 무엇인가요?
대학교 2학년 때까지 치킨집 사장님이 꿈이었어요(웃음). 대학교 3학년 때 전공 수업으로 인공지능을 배우면서 게임회사에 입사하고 싶다는 생각을 갖게 됐어요. 게임회사에는 다양한 형태의 데이터가 많이 쌓이고 있을 것이라 생각했거든요. 유저들로부터 생성되는 막대한 양의 데이터를 수집하고 분석하여 새로운 인사이트를 얻고, 필요에 따라 예측 모델을 개발하는 업무를 하고 싶어서 지원을 했습니다. 단순하게 인공지능 연구가 아닌 서비스까지 할 수 있어서 즐겁습니다.



4 손흥민을 닮았다는 이야기는 언제부터 듣기 시작하셨나요?
3년 정도 전부터 들었던 것 같습니다. 머리 스타일을 짧게 하면 더 닮았다는 소리를 많이 듣는데 부끄러울 따름입니다.

5 좋아하는 플레이어나 팀이 있으신지? (혹시 손흥민?) 그 외에 좋아하는 운동이 있으신가요?
네. 영국 프리미어리그에서는 토트넘 홋스퍼를 응원하고 있고 손흥민 선수 좋아합니다. 공으로 하는 운동은 다 좋아해요. 사실 저는 야구를 더 좋아하는데... 코로나로 인해 야구 경기를 관람하러 가지 못해서 많이 아쉽습니다. 회원권도 샀는데 말이죠...

6 가구 조립을 좋아하게 된 계기는 뭔가요? 조립해 본 가구 중에 최고 난이도의 가구는?
친구의 자취방 이사를 도와주면서 가구나 조명을 직접 만들어 보니, 제가 뭔가 만드는 것을 좋아하는 걸 알게 되었어요. 저도 언젠가 독립을 하게 되면 공간을 꾸미기 위해 제가 선택한 저만의 가구를 만들어 보고 싶어요.

가장 어려웠던 조립은... 친구의 옷장을 조립해봤었는데 제 키보다도 훨씬 큰 판들로 이루어져 있어서 정말 어려웠습니다. 무엇보다 공간이 협소했기 때문에 더 어려웠던 것 같아요. 나중에는 넓은 거실에서 편하게 조립해보면 재미있을 것 같아요.



7 게임빌-컴투스인들에게도 추천해주고 싶은 책이 있다면?

개인적으로 전공 서적을 주로 읽어요. 만화나 소설은 잘 보지 않지만 추천드리고 싶은 책은 김동식 작가의 '회색 인간'이라는 단편집이에요. 대학원 지도 교수님께서 선물해 주신 책인데, 일단 술술 읽힙니다. 여러 단편 소설들로 이루어져 있는데 신선하고 새로운 아이디어도 넘쳐나요. 하지만 그 안을 들여다보면 현대 사회의 단면들을 우화적으로 풍자하고 있어요. 가볍게 읽을 수 있지만 읽고 나서 묵직한 생각들이 남았던 책입니다. 독자 여러분들도 재미있게 읽으실 수 있을 거라 생각합니다.

8 치킨을 워낙 좋아한다고. 배민 치몰리에 자격시험 응시해보신 적 있나요?

온라인으로 검색해서 테스트를 해봤는데 막상 잘 못 맞췄어요. 저는 제가 좋아하는 치킨만 먹기 때문에 시험 문제에 있는 수많은 치킨들에 대해서는 잘 못 맞췄습니다. 역시 잘 먹는 것과 잘 아는 것은 다르더라고요.

9 치킨은 일주일에 몇 번이나 드세요?

닭 가슴살은 매일 먹고, 치킨은 일주일에 최소 4번은 먹는 것 같아요.

10 최애 치킨이 있다면? 한 달 닭 값은?

매운 치킨을 좋아하는데 그중 굽네 치킨의 볼케이노와 교촌 치킨의 레드 시리즈를 좋아합니다. 요새는 버팔로 핫윙을 구매해서 에어프라이어에 조리해 먹습니다. 비용도 절약 되고 좋더라고요. 한 달에 약 50만 원(?) 정도 쓰는 것 같습니다.

11 그 외 사진으로 표현하지 못한 특이한 이력이 있다면?

대학 시절, 친구들과 '통행금지' 라는 타워디펜스 게임을 만들어서 경기도에서 주관한 콘텐츠 대회에 출품한 적이 있습니다. 그때 운 좋게도 대상을 수상했고, 상금도 꽤 받았던 기억이 있네요. 상금은... 어디에 썼는지 기억이 안 나네요?

12 마지막으로 직원들에게 하고 싶은 말과 앞으로의 계획을 말씀해 주세요.

먼저 이렇게 인사드릴 수 있는 기회 주시고 멋진 사진 위해서 노력해 주신 사보 편집부, 인터뷰 진행해 주신 류예현 기자님 모두 고생 많으셨습니다. 그리고 사람들에게 도움이 되는 인공지능을 연구하는 우리 선행개발팀 여러분 항상 감사하고 고맙습니다. 게임 회사의 인공지능 개발자로서 다양한 분야를 접목하고 유저 편의를 증진시킬 수 있도록 더 노력하겠습니다. 그리고 한 50 살쯤엔 정말 제가 직접 개발한 메뉴의 치킨집을 차리고 싶어요. (웃음)

이제 지긋지긋하던 장마와 무더위가 지나고 오색빛깔 단풍으로 온 세상이 물드는 가을이 찾아왔습니다. 일교차가 심한 환절기 날씨에 건강관리 잘하시고 풍요로운 9월이 되시기 바랍니다.





★ 온라인으로 전 세계 팬들과 소통한다! ★
더 시프트(The Shift)
 '서머너즈 워' 언택트 유저 간담회

지난 7월 말, 컴투스는 글로벌 히트작 '서머너즈 워: 천공의 아레나(이하 서머너즈 워)'의 신규 대규모 업데이트를 소개하는 언택트 유저 간담회 '더 시프트(The Shift)'를 열었다.

최초의 온라인 간담회

이번 유저 간담회는 코로나19의 확산 방지를 위해 '서머너즈 워' 최초로 온라인으로 개최되어 글로벌 생중계되었다. 한국어·영어·일본어·프랑스어·독일어·러시아어·스페인어·터키어 등 총 12개 언어로 지역별 실시간 통역을 지원했으며, '서머너즈 워' 공식 유튜브, 페이스북, 트위터 등 온

라인 채널로 실시간 송출돼 라이브 당시 15만 누적 조회 수를 기록하며 높은 관심을 얻었다.

멀지만 가까운 이색 풍경

특히 이날 간담회에는 아시아, 북·남미, 유럽 등 전 세계에서 참석한 유저들의 모습이 무대 좌우측 대형 LED 화면을 가득 채웠고, 오프라인에서는 경험할 수 없는 AR(증강현실) 기술 등도 활용돼 색다른 현장감을 재현했다. 더불어 글로벌 유저들이 참여하는 이벤트와 실시간으로 진행되는 질의응답 등 비대면 환경에서도 유저와의 쌍방향 소통을 이끌어냈다.

모두를 위한 혜택, '차원월간던전'

6살 '서머너즈 워'가 더욱 오랜 기간 유저들이 함께 즐기는 게임이 되기 위해서 개발진이 가장 중요하게 생각하는 것은 기존 유저와 신규 유저 모두 재미있는 플레이 경험을 선사하는 것이다. 기존 유저들을 만족시키면서, 신규 및 복귀 유저들이 게임에 쉽게 적응하고 재미를 느낄 수 있게 하는 것. 업데이트된 '차원월간던전'은 이모두를 위한 혜택이라 할 만하다.

'차원월간던전'은 '서머너즈 워' 최고 난도의 전략성 높은 전투 콘텐츠로, 차원홀에서 각 차원을 순환



★ 차원월간던전 보상

★ 강철의 던전, 심판의 던전

★ 아티팩트

이동하며 1개월 단위로 열린다. 몬스터 기본 스탯을 10배로 적용해 룬에 따른 영향은 최소화하고 몬스터 고유 스킬에 집중할 수 있어, 수동 전투를 요구하는 난도 높은 던전이지만 모든 유저가 단계 전투의 재미를 경험해 볼 수 있다.

던전을 클리어하면 두 가지의 보상 상자를 획득하게 된다. 첫 번째 상자에서는 주 옵션과 부 옵션이 확정된 고대 6성 전설 룬 5가지 중에서 하나를 골라서 받을 수 있는데, 룬 정보를 던전이 열리기 전에 미리 공개해 유저들이 어떤 룬을 받고 싶는지 충분히 고민해 볼 수 있어 좋은 반응을 얻었다. 두 번째 상자에서는 고대 보석, 고대의 마법석 등이 포함된 랜덤 보상을 얻을 수 있다.

새롭게 열린 '카이로스 던전 12층'

'서머너즈 워'의 카이로스 던전에 존재하는 거인의 던전, 용의 던전, 죽음의 던전을 줄여서 속칭 '가-용-죽'이라고 부른다. '서머너즈 워'의 중심 요소인 몬스터를 강하게 만들기 위해서는 몬스터의 레벨업이나 진화, 스킬업도 중요하지만, '룬작'이 핵심이다. 유저들은 주로 이 세 가지 던전에서 좋은 룬을 얻어 몬스터 특성에 맞게 세팅하고, 이를 바탕으로 이전에 클리어하지 못한 다른 콘텐츠를 클리어하며 성취감을 느낀다.

이번 업데이트에서는 유저들의 '성실한 파밍'에 보답하고 초보 유저들의 성장을 돕고자 기존의 카이로스 던전을 개선하고 기존 10층에서 12층으로 확장했다. 이전에는 층마다 다른 속성이 반영돼 각 층에 맞는 접근법이 필요했지만, 개선 이후에는 1층부터 10층까지 동일한 덱 구성으로 플레이 할 수 있게 됐다. 특히 12층의 경우, 6성 룬만 드롭되며 6성 전설 룬이 나올 확률이 2.5배 향상됐다. 더불어 차원홀에서도 고대 6성 전설 룬이 나올 확률이 1.5배 높아졌다.

★ 카이로스 던전 보스



★ 차원의 포식자



새로운 장비 아이템, '아티팩트'

신규 던전인 '강철의 던전'과 '심판의 던전'에서 획득할 수 있는 아티팩트는 자신이 원하는 방향으로 몬스터를 더욱 특화시킬 수 있는 신규 장비 아이템이다. 몬스터의 스킬이나 특성에 매칭되는 다양한 옵션을 제공해, 룬과 더불어 '서머너즈 워' 전략 전투 재미에 더 큰 활기를 불어넣기 위해 만들어졌다.

오랫동안 유저들과 함께 즐기는 게임이 되기 위한 개발진의 고민은 아티팩트에도 담겨 있다. 아티팩트를 룬에 각인시키는 형태로 추가한 것이 아니라 별도의 장비 아이템으로 만든 것은 기존 유저와 신규 유저의 격차를 좁히기 위해서다. 신규 유저는 오랫동안 플레이한 기존 유저 스펙을 단기간에 따라잡기가 쉽지 않다. 기존의 유저에게는 어렵지 않게 클리어하는 PvE 콘텐츠가 새로 시작한 유저들에게는 넘기 힘든 크나큰 산으로 느껴질 터. 아티팩트를 전용 슬롯에 별도로 장착하도록 만들었기에 모든 유저가 같은 지점에서 출발하는 요소가 될 수 있고, 룬 스펙이 모자라 클리어할 수 없었던 콘텐츠들을 정복할 수도 있게 되었다. 아 참, 주 옵션은 '퍼센트'가 아니라 '플러스'라는 사실을 명심하자.

'소통'으로 장수하는 게임을 꿈꾸며

사실 게임을 개발하는 개발진은 준비한 콘텐츠를 업데이트할 때마다 유저들이 이 콘텐츠를 어떻게 생각하고 즐겨줄지, 설령 반 걱정 반의 마음이 된다. 이번 대규모 업데이트도 어떻게 하면 '서머너즈 워'만의 게임성을 유지하면서 유저들이 재미있게 즐길 수 있는지 고민한 결과물이니, 모든 유저의 마음에 들 수 있도록 부족한 부분을 계속해서 채워나갈 예정이다. 끝으로 여러분의 '득룬'과 '득템'을 기원하며, 건강하시길 바란다. '오성'하소서!

글. 이지호 기자 / jiholee@



★ 특별 에피소드 ★
언택트 유저 간담회

‘언택트(Untact)’ 속의 ‘언성 히어로(Unsung Hero)’

전 세계 유저들이 지켜본 스크린 뒤에는 ‘서머너즈 워’ 최초의 언택트 유저 간담회를 위해 숨 가쁘게 움직이는 사람들이 있었다. 언성 히어로들의 치열했던 그 날들!

언택트가 되기까지

간담회는 7월이었지만 준비는 올해 초부터 시작됐다. 코로나19 상황이 나아질 기미를 보이지 않으면서 새로운 간담회 형태에 대한 논의가 오갔다. 유관부서들이 모여 다양한 상황을 시뮬레이션했고, 유저들의 안전을 고려한 언택트 온라인 간담회를 진행하기로 최종 결정됐다.

DAY-7

결정 후에도 언택트 시스템은 처음인지라 고려할 사항들이 정말 많았다. 주관 부서인 SW마케팅팀은 기본적으로 간담회 일주일 전부터 새벽 전에 퇴근한 적이 없었다. 경험해보지 않은 모든 것을 챙겨야 했다. 특히 글로벌 간담회인 만큼 한국뿐만 아니라 전 세계 유저들을 모두 생각해야 했기에, 여러 해외 지사의 시차까지 고려해 준비해 나갔다.

DAY-2

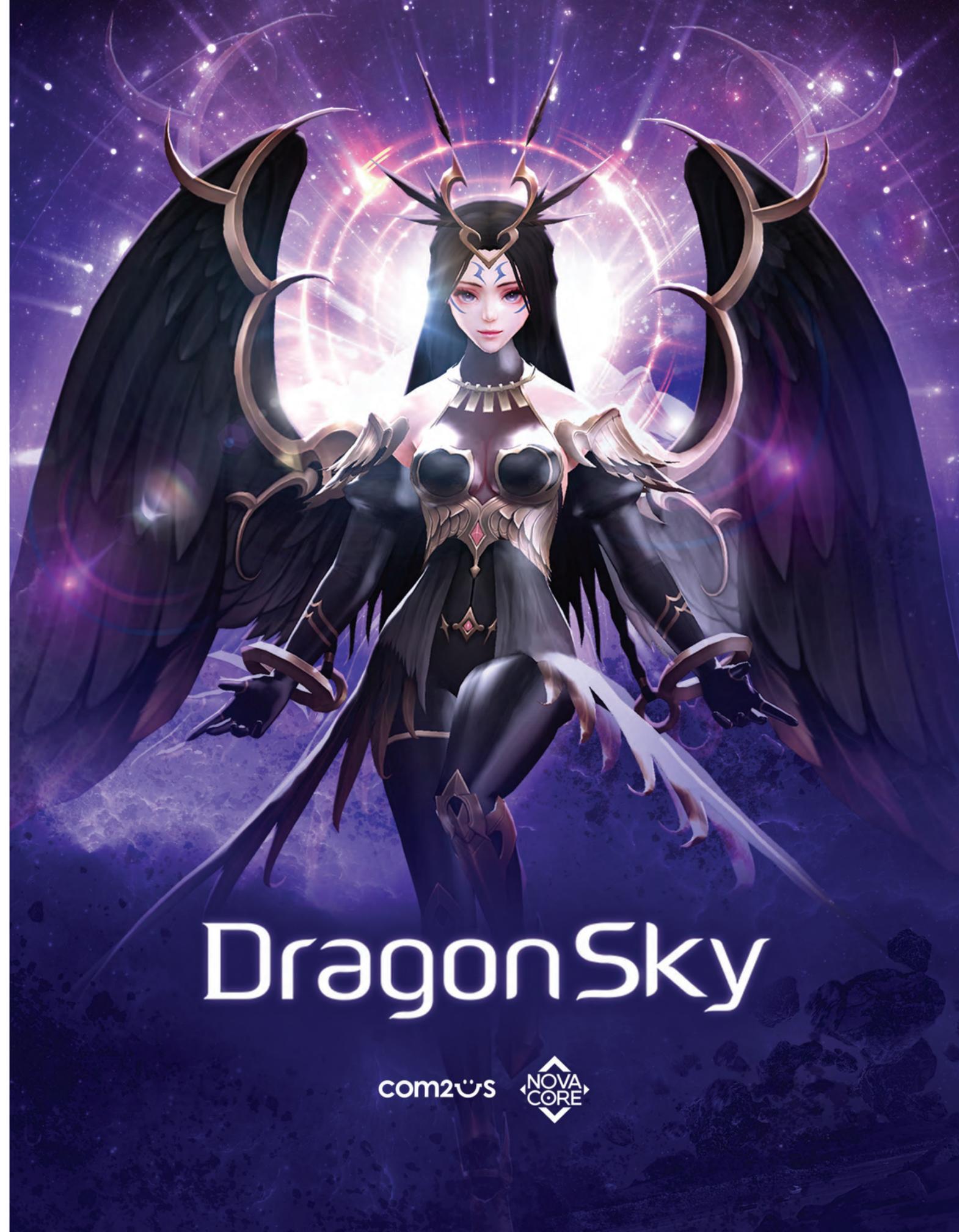
간담회가 열리기 이틀 전, 실재를 가정한 리허설을 여러 차례 진행했다. 그중 가장 어려운 부분은 글로벌 Q&A 세션이었다. 전 세계 유저들을 섭외해 업데이트 내용을 비밀에 부친 채 일반적인 질문을 자유롭게 하도록 하고, 글로벌라이제이션 팀 10여 명이 실시간 번역과 통역을 맡았다. 유저의 질문을 받고 다시 11개 다국어로 번역해 각 나라의 스트리머에게 곧바로 전달해야 하는데 사전에 예측할 수 없는 질문과

답변을 실시간으로 번역과 통역하는 것이라, 부담감과 긴장감이 컸다. 지금에 와서 고백하는데, 리허설 때는 이 과정에서 허둥지둥 실수의 연발이었다. 이날도 늦은 밤까지 회의에 회의를 거듭했다.

D-Day

간담회 당일, 오전 9시부터 전 스태프들이 모여 리허설을 했다. 오전 11시에는 언택트 시스템에 세계 각지 유저들이 접속한 상태에서 마이크 음향과 전송 화질 테스트를 했다. 밝고 유쾌한 유저들이 상의를 탈의하고 흥겹게 춤을 췄다. 리허설인데.. 순간적으로 식은땀이 흘렀다. 드디어 오후 1시, 간담회 시작과 함께 물 위에 떠 있는 백조의 다리처럼 설 틈 없이 움직이며 행사를 진행했다. 화면 굵. 사운드 굵. 콘텐츠도 굵. 수개월에 걸쳐 준비한 영상이 채팅창에서 글로벌 유저들에게 뿌듯한 칭찬을 받고, 업데이트 발표도, Q&A도 무사히 치렀다. 저녁이 되고야 큰 실수 없이 간담회가 끝났다는 사실에 긴장이 풀렸다.

최초 준비부터 간담회를 마칠 때까지 많은 어려움이 있었지만, 이 지면을 빌려 도움 주신 전 세계 관계자들에게 고마운 마음을 전한다.
 Thank you!





국내 최초 모바일 MMORPG! '아이모' 10주년

최근 큰 인기를 얻었던 레트로풍의 PC 게임들이 모바일 버전으로 출시되면서 유저들의 향수를 자극하고 있다. 그런데 컴투스에서는 이미 10년 전부터 모바일 MMORPG 게임을 서비스하고 있다는 것을 알고 있는가? 바로 '아이모: The World of Magic'(이하: 아이모) 이야기다.

피쳐폰부터 시작한 '아이모'의 재미

10주년이라고 했지만 사실 아이모는 무려 14년 전인 2006년에 국내 최초로 출시된 모바일 MMORPG다. 스마트폰이 아닌 피쳐폰을 사용하던 시기였고, 아기자기한 그래픽과 PvP 모드, 파티 플레이 등 정통 MMORPG에서 볼 수 있는 다채로운 콘텐츠와 시스템을 구현하며 주목받았었다. 아이모는 두 개의 진영 중 하나를 선택해 플레이하는 게임으로, 단순함 속에서도 확실한 즐거움을 누릴 수 있도록 잘 갖춰져 있다. 직업은 전사, 레인저, 마법사로 이뤄져 있으며, 유저들은 각각 다른 특성을 갖춘 직업 중 하나를 선택해 MMORPG의 묘미를 느낄 수 있다.

새로운 버전의 '아이모'

스마트폰 시대와 함께, '아이모' 또한 새롭게 스마트폰 버전으로 출시되었다. 2010년 애플 앱스토어를 통해 유저들을 만나게 되었고, 이듬해인 2011년 구글 플레이 스토어에도 이름을 올렸다. 유저들의 사랑도 꾸준해서, 2012년 3월에 애플 앱스토어와 구글 플레이 스토어에서 각각 최고 매출 9위와 10위를 차지하기도 했다.

10주년 기념, 신서버 오픈

'아이모'는 10주년을 기념해 글로벌 서버 '딜린'과 한국 지역 서버 '아이모', '루나인'을 새롭게 오픈했다. 오랜 세월 동안 '아이모'를 플레이 하고 있는 유저들의 성원에 보답하고자 더욱더 안정적인 과격한 플레이 환경을 제공하기 위해서다. 그런데 오픈 하자마자 글로벌 서버에 유저들이 몰리는 바람에 개발팀에서 깜짝 놀랐다고 한다.

이러한 유저들의 성원 덕분에 곧바로 '바슬라프' 서버를 추가했다. 또한 유저들이 불편함을 느낀 부분들에 대한 개선 작업도 상당 부분 진행되었다. 편의 기능 개선과 초보 지역을 개편했고, 많은 유저들이 이러한 '아이모'의 변화에 대해 긍정적으로 느끼고 있다고 한다.

또 다른 10년을 준비하며

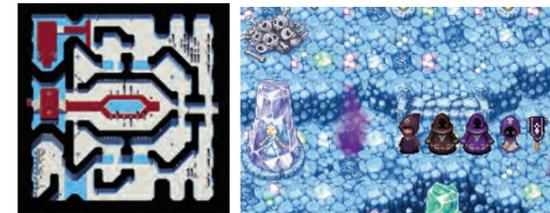
'아이모'는 앞으로도 새로운 세계의 확장을 준비하고 있다. 새로운 지역, 새로운 몬스터, 새로운 스킬과 아이템, 내부적으로는 새로운 직업의 추가도 고려하고 있다고 한다. 게다가 엔진 교체까지 진행하여 더 오래 서비스할 수 있는 발판을 다지고 있다는 '아이모'가 10년 후에도 모바일 게임계의 새로운 지표를 써나갈 수 있기를 기원한다.

New!

'아이모' 업데이트 예고!

오랫동안 꾸준히 사랑받고 있는 '아이모'에 새로운 변화가 생긴다. 봉인 당한 이슬롯을 따르던 많은 추종자는 과연 어디로 간 걸까? 아이모의 다음 업데이트에서 그 비밀이 밝혀진다.

- ★ 46레벨 몬스터의 등장!
 - ★ 새로운 아이템은 물론 보스까지!
- 이노티아의 수호자들이 더 큰 위협에 대비해 당신을 기다리고 있으니, 지금 바로 '아이모' 속으로 GO! GO!



▲ 새로 추가되는 던전 맵 화면 ▲ 새롭게 등장하는 몬스터와 NPC

Thanks to.

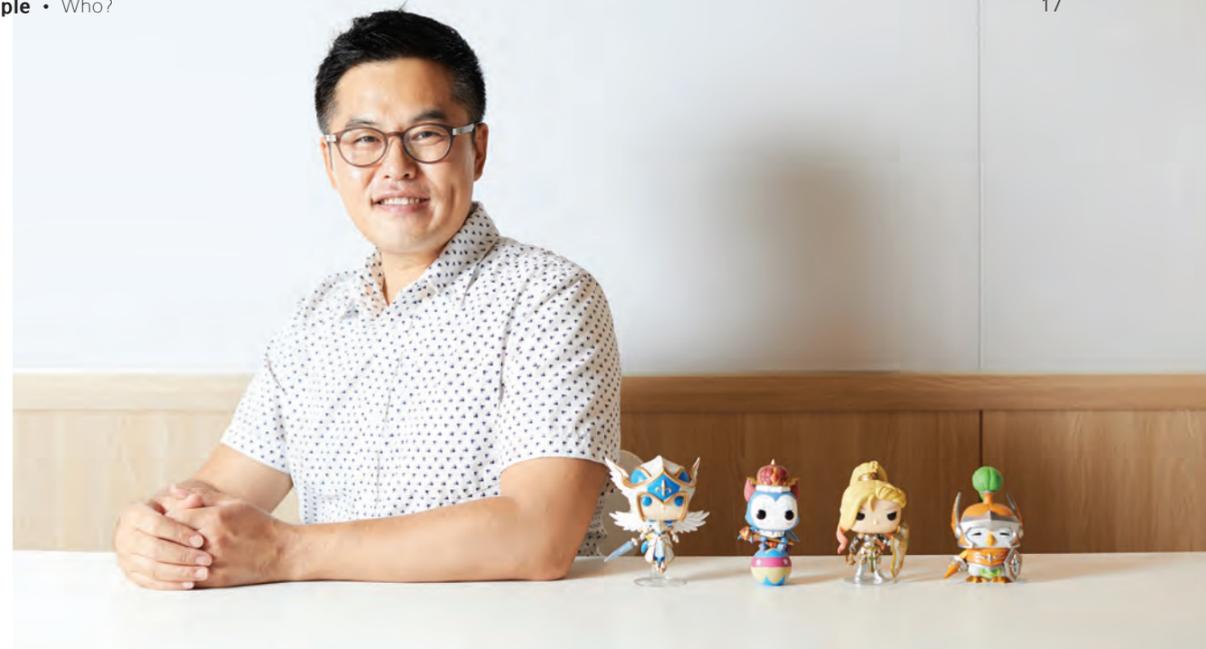
'아이모' 개발진이 전하는 감사의 메시지

"10년간 서비스한 게임이지만 유저들에게 계속 새로운 경험을 줄 수 있다고 생각합니다. 그 새로운 경험이 재미로 다가올 수 있도록 노력 중입니다. 신규 서버에서 모든 유저가 옛 추억을 기억하며 다시 시작해보는 경험은 꽤 재미있고 즐거웠지 않을까요?"



전 세계 유저가 사랑할 문화를 꿈꾸는 사람
컴투스 IP전략실 '남주현 이사' 편

남주현



안녕하세요 이사님, 독자분들에게 소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. IP전략실 남주현입니다. 다섯 살 때부터 '스타워즈'에 빠진 팬이고, 아들과 함께 게임을 즐기는 유저입니다. 현재는 한국과 미국을 오가며 자사 IP를 기반으로 한 여러 가지 협업을 진행하고 있습니다. '서머너즈 워'의 세계관을 만드는 작업인 '서머너즈 워 유니버스 바이블'이나 단편 애니메이션 '프렌즈 앤 라이벌' 등을 떠올리시면 될 것 같습니다. 한마디로 게임을 즐기는 유저분들에게 더 다양한 즐길 거리, 멋진 세계를 보여드리기 위한 가교 역할을 하는 것이 제 업무입니다.

자사가 보유한 IP를 활용한다는 것이 어떤 것인지 궁금합니다. IP가 왜 중요한 건가요?

최근 IP라는 것이 시대의 화두로 부각되고 있는데, 제가 생각하는 IP활용은 기능적인 부분에 정서적인 부분을 가미하는 것입니다. '서머너즈 워'를 예를 들자면 몬스터, 룬, 스킬과 같은 부분이 기능적인 부분이라고 할 수 있고, 거기에 얽힌 멋진 스토리를 부여하는 것이 정서적인 부분입니다. 이러한 스토리를 통해 유저들의 감성을 자극하고 캐릭터와 유저의 공감대 형성이 가능하게 됩니다. 그래서 IP가 점점 더 중요해지고 있죠. 물론 일조일석에 이뤄지는 일은 아닙니다. '워크래프트'는 1994년 게임으로 처음 출시되어 약 26년간 워크래프트 IP를 기반으로 소설, 코믹스, 영화 등을 통해 지속적인 생명력을 유지해 왔습니다. 컴투스도 '서머너즈 워'의 세계관과 캐릭터의 IP를 활용해 콘텐츠를 확장해 나가고 있으며, 유저분들이 게임을 정서적으로 더 가깝게 느낄 수 있도록 노력하고 있습니다.

앞으로 회사의 IP를 활용한 어떤 콘텐츠들이 유저들과 만나게 될지 살짝 알려주실 수 있나요?

현재 '서머너즈 워' 코믹북이 미국에서 한정판으로 출판될 예정입니다. 많은 분이 국내 출시를 궁금해하시는데, 아쉽게도 지금은 미국에서만 출판을 진행하고 있습니다. 그리고 소설과 모션 코믹스 또한 출시를 준비하고 있습니다. 모션 코믹스가 다소 생소할 수 있는데, 이는 코믹북보다 비주얼

적인 측면을 강화한 콘텐츠라고 보시면 됩니다. '서머너즈 워: 크로니클'과 '서머너즈 워: 스카이 아레나', '서머너즈 워: 백년전쟁' 사이의 시대별 상관관계 설명을 위한 스토리가 들어 있습니다.

자주 찾는 장소나 좋아하시는 장소가 있으시면 공유해주세요.

잡은 출장으로 가족과 떨어져 있는 경우가 많아 '가족이 있는 곳이 집이다.'라는 생각을 가지고 있고, 가장 좋아하는 장소 또한 가족이 있는 곳입니다.

플랫폼을 불문하고 가장 애착이 가는 게임이 있으시다면?

여러 가지 게임을 항상 하고 있지만, 주기적으로 턴제 액션 전략 PC게임인 'X-Com'을 다시 하고 있습니다. 90년에 최초 출시되어, 외계인 침공에 따라 대응하며 성장해 나가는 게임인데, 리메이크 및 업데이트 내용도 좋고, 최소한의 스토리 제시로 나머지 드라마를 플레이어가 상상하도록 유도하는 구조라 독자분들에게 꼭 추천해 주고 싶은 게임입니다.

평소 가지고 계신 좌우명이나 격언이 있으신가요? 또 앞으로 이루고자 하시는 목표가 어떤 것인지요.

제가 공과대학을 나왔는데, 사실은 어릴 때 미술과 글쓰기에 관심 많았어요. 졸업 후 전자 분야에서 일하다가 '내가 정말 원하는 삶을 살자'라고 결심한 후에 영화로 유명한 USC에서 경영 & Entertainment 분야 MBA를 받았습니다. 이후에 영화, 만화, 피겨, 게임 등 관련 산업에서 일해 왔고, 지금은 컴투스와 함께하고 있죠. 그래서 제 좌우명은 '무엇이든 한번은 해보자'입니다. 앞으로의 목표는 당연히 '서머너즈 워'를 더욱 잘 키워서 모든 유저에게 대중적인 사랑을 받도록 팬층을 확대하는 것입니다.

끝으로 사우분들에게 전하고 싶으신 말씀 부탁드립니다.

매일 매일 고마운 일을 하나씩 생각하도록 하면, 훨씬 하루하루 기분 좋고 활기찬 하루가 될 수 있을 것입니다. 모두 힘내세요!



★ (왼쪽부터) 김세연 사우, 조미현 사우, 정상목 사우

본인 및 하시는 업무에 관해 소개 부탁드립니다.

김세연: ORIGIN 스튜디오의 신입, 김세연입니다. 게임 내에 등장하는 다양한 캐릭터들의 컨셉 원화를 그리는 업무를 하고 있습니다.

정상목: ORIGIN 스튜디오의 배경 모델러 정상목입니다. 실제 게임에 적용될 지형과 건물, 소품 등을 만들고 있습니다.

조미현: 안녕하세요. 서비스디자인팀에 새로 입사하게 된 조미현입니다. 게임들의 인 게임 및 광고 배너/프로모션 디자인을 맡고 있습니다. 주로 맡는 게임은 '컴투스프로야구2020'과 'MLB9이닝스20' 등 야구 관련 게임입니다.

오랜만에 손으로 직접 그림을 그리는 드로잉 카페에서 인터뷰하고 계십니다. 어떤가요?

김세연: 그동안 디지털 작업만 해오다가 오랜만에 손그림을 그렸더니, 낯설지만 즐겁습니다.

정상목: 수채화는 초등학교 이후로 처음 그려보는데 생각처럼 잘 안 되네요. 그래도 그림 그리며 먹고사는 게 꿈이었는데, 이렇게 아트 직군으로 일하며 인터뷰도 하고 있다는 게 새삼 느껴져서 뿌듯합니다.

조미현: 손 일러스트를 좋아해 친구들과도 자주 그림을 그리는 편인데, 그림을 그리면서 인터뷰하니까 어색하네요. (하하)

컴투스에 어떻게 입사하게 되었는지, 계기가 궁금합니다.

김세연: 채용공고를 보고 컴투스 게임들을 플레이해 봤는데, 캐릭터가 개성 넘치고 제가 그리고 싶었던 캐릭터 방향과 비슷하다고 생각해서 지원했습니다. 면접 때 제 그림을 긍정적으로 봐주신 덕에 입사할 수 있었던 것 같아요.

정상목: 원래 경영이 전공이었는데, 학창 시절 인디게임을 개발하며 모델러로 진로를 결정했습니다. 캐주얼 스타일의 모델링을 워낙 좋아해서 컴투스의 여러 팀에 꾸준히 지원했고, 다행히 기회가 닿아 이렇게 입사하게 되었네요.

조미현: 돌이켜보면 작년부터 여러 상황과 더불어 디자인에 대한 고민이 많았는데, 이전에 프로모션 디자인과 게임, 스포츠 특유의 디자인 톤에 늘 관심이 갔었고, 운이 좋게도 서비스디자인팀과 기회가 닿아 함께하게 되었습니다. 입사 준비를 하며 사보 웹페이지에서 임선혜 과장님의 인터뷰를 보고 서비스디자인팀에 대한 애착이 더 생겼었는데, 막상 제가 인터뷰이로 나오니 기분이 이상합니다.

컴투스에 입사해서 어떤 회사라고 느끼셨나요? 특이했던 점이 있을까요?

김세연: 밥을 잘 챙겨주는 회사라고 생각했습니다. 세 끼를 모두 제공해준다는 점이 컴투스만의 특별한 장점인 것 같습니다.

정상목: 작업자의 역량을 최대한 발휘할 수 있게 지원해준다는 느낌을 받았습니다. 복장이나 직급에 구애받지 않는 자유로운 분위기도 좋았고요.

조미현: 업무에 필요한 전반의 것들을 지원받으며 즐겁게 일하기 좋은 느낌을 받았습니다. 가장 좋은 점은 점심, 저녁 식사를 회사에서 지원해주는 것이 좋았습니다.

출근한 지 한 달 정도 되신 것으로 아는데, 출근 첫날 기억 남는 게 있을까요?

김세연: 출근 첫날에 긴장이 많이 되어서 퇴근하기 직전까지 안절부절못했던 것이 기억납니다.

정상목: 식당의 칸막이와 손 소독제들이 기억에 남습니다. 회사 차원에서 직원들의 위생을 굉장히 신경 쓰고 있다는 생각이 들어서 인상 깊었습니다.

조미현: 회사를 가기 위해 길 찾기 앱으로 루트를 찾아봤는데, 생각보다 가까운 동선을 보고 놀랐던 경험이 있습니다.

코로나로 인한 '방구석 여가'를 보내는 본인만의 노하우가 있다면요?

김세연: 게임 외에는 취미가 딱히 없어서 코로나의 영향을 크게 받은 것 같진 않지만, 가끔 해외여행을 가고 싶다는 생각이 들 땐 EBS의 <세계테마기행>을 보며 대리만족을 합니다.

정상목: 여행 가는 걸 굉장히 좋아하기 때문에 굉장히 괴로운 나날을 보내고 있는데요. 대신 그동안 못 가본 집 근처 핫 플레이스들을 탐방하고 있습니다. 빨리 자유롭게 해외여행을 갈 수 있으면 좋겠네요.

조미현: 최근에 작년 유럽 여행을 갔던 추억을 포스터로 만들어 같이 간 친구들에게 선물했어요. 코로나 전에는 만나면 여행 얘기를 하곤 했는데, 지금은 서로의 자리에서 여행 사진으로나마 달래고 있습니다.



가장 기억에 남는 게임, 영화, 드라마, 애니메이션 속 최-애-캐가 있다면?

김세연: 제 인생 영화는 <스파이더맨 뉴 유니버스>입니다. 등장인물 중에서 가장 좋아하는 캐릭터는 프라울러입니다. 프라울러는 빌런이지만 첫 등장부터 깔리는 소름 끼치는 배경음악과 어두운색의 수트에 반했고, 작품 내에서 굉장한 위압감을 주는 캐릭터였기 때문에 저에겐 가장 매력적이고 기억에 남는 캐릭터인 것 같습니다.

정상목: <센과 치히로의 행방불명>의 주인공 치히로가 생각나네요. 목욕탕에 신입으로 들어가서 잔뜩 고생한 끝에 인정받는 여자애인데요. 처음 입사하고 허둥대던 모습이 공감 가서 기억에 남아요.

조미현: <죽은 시인의 사회>에서 존 키팅 선생님입니다. 영화를 보며 그 배움을 통해 많은 생각을 하게 됐고 아직도 여운이 남아 생각이 날 때마다 보는 작품이기도 합니다.

가지고 있는 물건 중 최후의 최후까지 버릴 수 없는 물건이 있다면?

김세연: 그동안 모아둔 애니메이션이나 게임의 '컨센 아트북'들은 버릴 수 없을 것 같습니다. 제겐 소중한 학습자료이기도 하고, 읽으면서 힐링을 할 수 있는 유일한 책입니다.

정상목: 목숨만 붙어 있다면 물건쯤이야 다시 사면 된다고 생각합니다. 그래도 '입은 옷'만은 마지막까지 지킬 수 있었으면 좋겠네요.

조미현: 작년 여행, 파리의 에펠탑 전망대에서 사 온 '에펠탑 모형'입니다. 프랑스를 동경하기도 했고, 비록 여행에서는 생각과는 달리 치안 등으로

여행 환경이 다소 위험하기도 했지만, 모험을 볼 때면 여행에서의 다사다난한 기억이 생각나 아주 아끼는 물건이기 때문입니다.

사우들 자리를 보면 본인만의 스타일로 변해가는데요! 본인의 자리를 어떤 식으로 꾸며가게 될까요?

김세연: 손이 닿기 좋은 위치에 맛있는 과자가 점점 쌓여갈 것 같습니다. **정상목:** 게으른 탓에 꾸미는 걸 잘 못 해서 아마 지금 스타일 그대로 이어지지 않을까 걱정이네요. 뭔가 예쁜 쓰레기가 있다면 저에게 던져주세요. 감사히 쓰도록 하겠습니다.

조미현: 캐릭터들을 좋아해 자리에 조그마한 토이스토리, 디즈니 캐릭터들이 섞여 있습니다. 하루에 대부분을 지내는 곳인데 좋아하는 물건들로 채울 예정입니다.

앞으로 회사생활에서의 다짐을 한마디씩 남겨주세요!

김세연: 성실하게 회사생활을 하고 싶고, 한 단계씩 발전하는 원화가가 되고 싶습니다.

정상목: 프로젝트 런칭, 최고 매출 달성!

조미현: 우선, 저희 팀의 분위기가 너무 좋습니다! 좋은 분들과 같이 일할 수 있어 행복함을 느낍니다. 아직 부족한 점이 많은데, 팀분들이 회사 생활을 잘 적응하도록 여러모로 신경 써주셔서 감사합니다. 빨리! 잘! 꾸준히 노력하겠습니다.

글. 강지훈 기자 / potris@



★ (왼쪽부터) 박정환, 이승기 컴투스아이젬 대표이사, 김지석

'2020 타이젬 국가대표 최강리그' 시상식

'국가대표 1등' 박정환, 최강 실력으로 우승

지난 7월 24일, '2020 타이젬 국가대표 최강리그' 시상식이 한국기원 4층 국가대표실에서 열렸다. 시상식에는 주최·주관·후원사인 이승기 컴투스아이젬 대표이사, 한국기원 양재호 사무총장, 바둑 국가대표 목진석 감독과 우승자 박정환, 준우승자 김지석 등이 참석했다.

이승기 컴투스아이젬 대표이사는 박정환에게 우승상금 2천5백만 원과 함께 트로피를 전달했으며, 준우승자 김지석에게는 상금 1천만 원과 트로피를 수여했다.

타이젬은 코로나19로 인해 국내 및 세계대회가 무기한 연기된 상황에서 국가대표 훈련을 돕기 위해 올해 4월부터 3개월에 걸쳐 '2020 타이젬 국가대표 최강리그'를 진행해 왔으며, 대회 공정성과 선수들의 안전을 고려해 온라인과 오프라인을 병행했다. 모든 대국은 타이젬 대국실에서 수순 중계 했으며, 바둑TV와 K바둑에서 주요 대국을 선정해 생중계했다.

최강리그에는 국가대표 상비군 20명(남자 16명, 여자 2명, 청소년 2명)이 출전했으며 두 개 조로 나눠 리그전을 펼쳤다. 총 90판의 대국이 치러졌고 7월 3일, 각 조 1위인 박정환과 김지석이 단판 승부로 결정되는 1~2위 순

위 결정전에 나섰다. 치열한 접전 끝에 박정환이 172수 만에 백 불계승하며 최강 실력을 증명했다. 각 조 2위가 대국한 3~4위전에서는 신진서가 원성진에게 불계승하며 3위에 올랐다.

우승자 박정환은 "힘든 상황에서 대회를 만들어주신 타이젬에 감사드린다"면서 "상반기에 세계대회가 많이 없어서 아쉬운 점이 있었는데 앞으로 열릴 대회에서 좋은 성적 낼 수 있도록 노력하겠다"라는 소감을 남겼다.

한편, 최강리그와 함께 진행된 루키리그에는 12명(여자 6명, 청소년 6명)이 출전해 풀리그전을 펼쳤다. 총 66판의 대국이 진행된 결과 2004년생 권효진이 10승 1패로 1위에 올랐다. 우승자 권효진에게는 상금 4백만 원이 수여됐다.

타이젬은 "코로나19로 인해 전 세계가 어려운 상황에서 이번 '2020 타이젬 국가대표 최강리그'가 선수들에게 작게나마 도움이 되길 바란다"며 "앞으로도 바둑계의 도움이 될 수 있는 다양한 방법을 찾겠다"고 전했다.

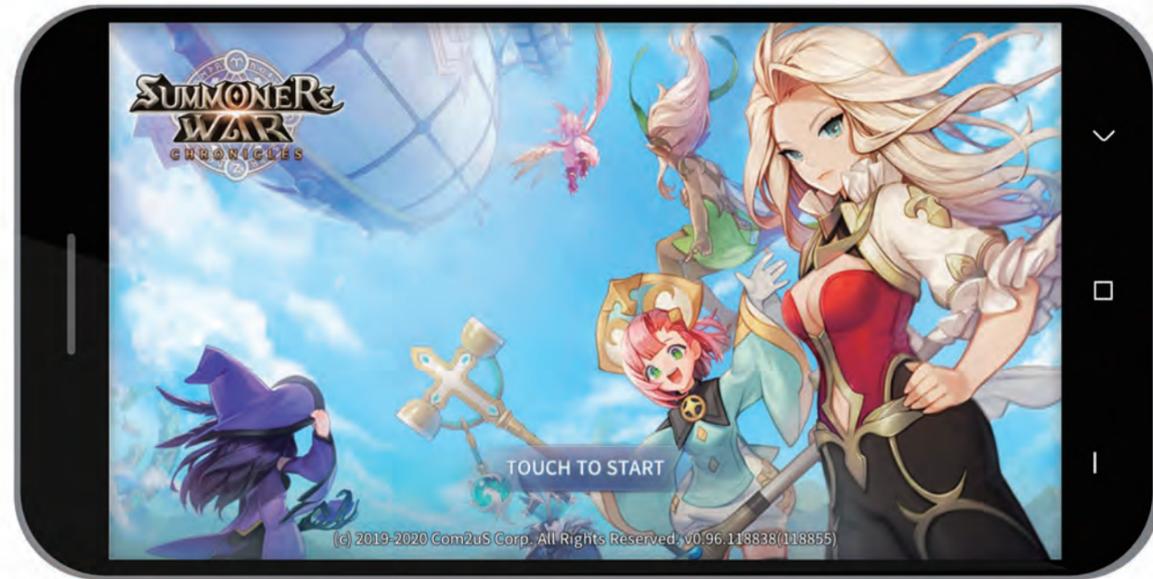
글. 정연주 기자 / yj.jeong@



HEROES WAR

COUNTERATTACK





유저들의 사랑을 **썩썩리** 할 따끈따끈한 신작이 온다!

‘서머너즈 워: 크로니클’ FGT

MMORPG인 ‘서머너즈 워: 크로니클(이하 ‘크로니클’)은 글로벌 히트작 ‘서머너즈 워: 천공의 아레나(이하 ‘서머너즈 워’)의 70년 전 이야기를 담고 있으며, ‘서머너즈 워’의 강력한 IP(지적 재산) 영향력으로 인해 출시 전부터 뜨거운 관심을 받고 있다. 아시아, 아메리카, 유럽, 아프리카, 오세아니아 등 전 대륙에 걸친 수많은 유저에게 6년 넘게 사랑받고 있는 ‘서머너즈 워’가 어떤 모습으로 우리를 찾아올지, ‘크로니클’만의 모험의 세계로 함께 떠나보자.

★ 흥미진진한 스토리와 광활한 세계관

오래전 욕망에 사로잡힌 갈라곤의 왕, 테포는 차원홀을 열고자 했다. 그러나 이를 위험하게 여긴 라힐 왕국은 그 열쇠인 카고르 마석을 숨겼고, 테포는 이에 분노하여 전쟁을 선포한다. 혼란한 전란의 소용돌이 속에서 결코 열려서는 안 되는 이계의 틈이 열리게 되고, 그 속에서 이계의 몬스터들이 쏟아져 나온다. 그러다 갑자기 테포와 근방의 모든 것들이 이계의 틈으로 빨려 들어가면서 틈이 닫히고 전쟁이 끝나게 된다.

그런 평화도 잠시, 또다시 기묘한 사건이 연이어 발생하기 시작한다. 왕국 곳곳에 잠들어 있던 유물이 갑자기 사라지고, 몬스터가 마을을 습격하는 일이 연달아 일어나는데... 이에 “천공의회”는 소환사 조슈아를 파견하여 해당 사건들을 조사하도록 지시한다.

결국 테포가 살아 돌아온 사실이 밝혀지면서 왕국은 다시 한번 혼돈에 휩싸인다. 이계의 틈을 열기 위해 숨겨진 유물을 찾고 있는 테포, 그리고 이에 맞서는 라힐 수호단의 단원인 당신의 이야기가 시작된다.

★ 일단 캐릭터를 고르자

‘크로니클’에는 마법형 캐릭터인 ‘오르비아’를 비롯해 치유형 ‘키나’, 전사형 ‘클리프’ 캐릭터 중 한 명을 선택해 시작하게 된다. FGT에서는 3가지 클래스만 체험해 볼 수 있었지만, 향후에는 더욱 다양한 캐릭터를 플레이할 수 있게 될 전망이다.

이후 게임을 플레이하면서 캐릭터 성장에 따라 원하는 특성을 선택해 스킬 트리를 만들 수 있는데, 선택하는 특성에 따라서 스킬의 성격이 정해진다. 스킬은 액티브 스킬과 패시브 스킬로 나뉘는데, 상황에 따라서 장착된 스킬을 변경할 수 있어 다양한 맞춤형 플레이가 가능하다. 더불어 각종 장비를 강화하거나 장비에 보석(소켓 장착용)을 장착하면 내 분신을 더욱더 강하게 만들 수 있다. 참고로 캐릭터 간 소환수 및 룬 공유도 가능해 전략적 선택을 기반으로 한 다채로운 플레이를 할 수 있다.

★ 다양한 소환수를 활용한 색다른 전투 시스템

같은 세계관을 공유하기에 ‘크로니클’에서도 ‘서머너즈 워’의 소환수들을 만날 수 있다. 각종 소환서를 통해 획득한 소환수들은 필드와 지역 던전 및 레이드 등 다양한 콘텐츠에서 내 캐릭터와 팀을 이루게 되는데 기본 능력치가 높은 태생 5성 등급의 소환수를 키우는 것도 중요하지만, ‘딜’을 담당할 소환수와 ‘버프 및 디버프’, ‘힐’을 담당할 소환수를 밸런스 있게 구성하는 것이 각종 던전을 클리어하기에 더 수월하다고 느꼈다.

소환수는 레벨업과 진화 그리고 각성을 통해서 성장하는데, 부가적으로 6개의 룬 장착 슬롯(소환수의 ‘장비 아이템’ 개념)을 가지고 있다. ‘서머너즈 워’처럼 동일한 종류의 룬을 장착하면 세트 효과가 생기고 최대 +15까지 강화할 수 있다. ‘크로니클’에서 재미있는 점은 다른 유저가 5성 소환수 소환에 성공하면 일정 시간 동안 흔적이 남게 되고, 그 흔적(조각)을 모아 해당 몬스터를 소환하는 것이 가능하다는 것이다.

★ 장르에 충실한 ‘크로니클’

‘크로니클’은 MMORPG만의 재미를 제공한다. ‘서머너즈 워’가 수집형 RPG답게 몬스터들을 모으는 재미와 순간순간 손맛의 짜릿함을 안겨주었다면, ‘크로니클’은 내 캐릭터 성장의 재미가 있다. 물론 어느 정도 성장한 후에는 다른 유저들과 함께 레이드 던전을 공략하거나 PvP를 통해 승부를 겨룰 수도 있다.

특히 여러 가지 콘텐츠 중 ‘2vs2 월드 아레나’가 흥미로웠다. ‘2vs2 월드 아레나’는 실시간으로 다른 유저와 협력해서 상대 팀과 대결하는 콘텐츠로, 제한 시간 내에 상대 팀의 본진을 먼저 파괴하면 승리를 거두는 형태로 구성되어 있다. 내 소환수가 전투 중 사망해도 일정 시간 후에 부활하게 되기에 상대 팀 소환수들을 전략적으로 전장에서 이탈시키는 것이 중요하다.

다른 유저들과 겨루는 것 외에 다양한 생활형 콘텐츠들도 준비되어 있다. 필드에서 낚시를 하거나(오프라인 상태에서도 자동으로 낚시를 계속한다) 채집/채광을 통해 아이템 제작을 하는 것도 가능하다. 내 분신인 캐릭터의 휴식을 위해 온천에 들 수도 있는데, 입욕제를 사용하면 오프라인 상태에서도 효과가 지속된다는 점이 흥미로웠다.

★ 양중맛고 동화적인 그래픽, 알뜰살뜰한 인터페이스

‘크로니클’의 볼거리는 화사하고 양중맛은 그래픽과 세련된 인터페이스이다. 플레이를 할 때 제일 먼저 마주하는 풍경은 화사하고 감각적인 색감을 보여주는데, 이는 유저에게 더욱 생동감 있는 분위기를 느끼게 한다. 아바타들과 소환수들도 귀여움과 사랑스러움에 초점을 맞춰 만들어진 듯해서 절로 흐뭇한 미소가 나왔다. 또한 동글동글 납작납작한 *프랍들을 찾아보는 것 또한 게임 속에서 소소한 재미를 느끼게 한다.

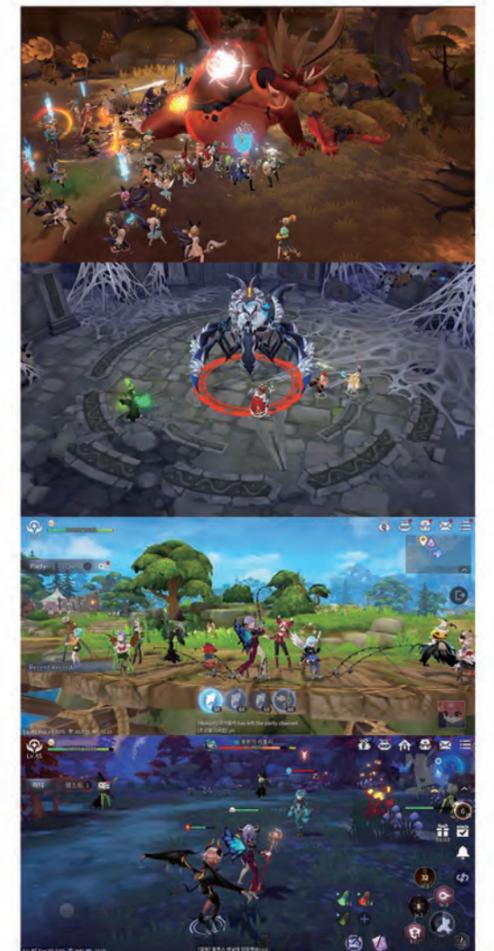
인터페이스에서도 고급스러운 푸른빛이 감도는 디자인이 세련되고 심플하다고 느꼈다. 플레이에 최적화된 인터페이스와 곳곳에 숨겨진 알뜰살뜰한 기능들이 인상 깊었다.

• 프랍(property의 줄임말) : 오브젝트의 일종으로 부서지거나, 게이머가 직접 작동할 수 있는 상호작용 가능한 오브젝트를 뜻한다. 나무 박스, 드럼통, 돌무더기 등이 그 예라고 할 수 있다.

★ ‘서머너즈 워’ 세계관 속 또 다른 이야기를 기대하며

‘크로니클’은 ‘서머너즈 워’ 연대기라는 제목에 걸맞게 곳곳에 관련된 많은 요소들이 들어 있기에 게임을 플레이하며 세계관을 알아가는 재미가 있다. ‘서머너즈 워’를 사랑하는 전 세계 유저들은 물론이고 ‘크로니클’을 통해 처음으로 ‘서머너즈 워’ 세계를 만나는 유저들까지 함께 즐기는 ‘크로니클’이 되길 기대해본다.

글: 이상민 기자 / minoritydesign@



A Guide to Computer Role-Playing Games

‘The CRPG Book’을 소개합니다.

‘The CRPG Book’은 1975년에서 2015년까지 출시된 RPG 중 400개 이상의 게임을 리뷰한 책이다. 최초의 RPG에서 현재의 형태까지, RPG가 발전해온 과정이 단 한 권의 책에 담겨있다. 하드커버로 제본된 이 묵직한 책은 영국의 온라인 사이트(<https://www.bitmapbooks.co.uk/>)에서 구입할 수 있는데, 해외 배송이다 보니 주문 후 약 2~3주 정도를 기다려야 책을 받을 수 있다. 대신 PDF로 된 전자책이 함께 제공되어 기다림이 지루하진 않다.

기자는 책 전반부에 나오는 초기 형태 RPG에 대한 내용을 몇 가지 소개하려 한다.



플라토 게임들(The Plato RPGs)

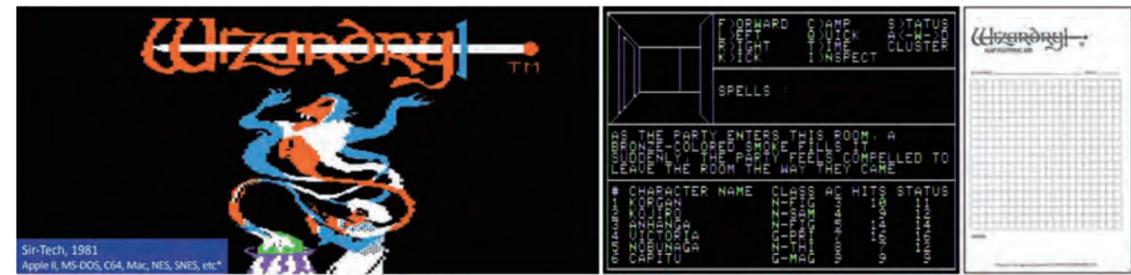
플라토는 메인 프레임과 여러 개의 터미널로 이루어진 대형 컴퓨터다. 교육용으로 개발되었지만 학생들은 이 컴퓨터로 게임을 만들 수 있었다 생각한다. 마침 1974년 미국에서 ‘던전앤드래곤(이하 D&D)’ 박스셋이 출시되었고, 이에 영감을 받은 학생들이 플라토를 활용해 ‘D&D’를 자동화하기 시작했다. 이것이 컴퓨터 RPG의 시초가 된다.

현재 자료가 남아있는 것 중 가장 오래된 게임은 ‘pedit5’다. ‘pedit5’는 Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence 4개의 스탯을 조절하여 캐릭터를 생성한 후 던전에 입장해 보물을 모으고 몬스터를 처치하는 게임이다. 경험치 20,000을 모으면 게임이 종료되고 획득한 점수에 따라 명예의 전당에 이름을 올릴 수 있다. ‘pedit5’에는 스킬 시스템이 있었는데, 달을 넣는 Magic Missile, 전투를 피할 수 있는 Invisibility, 체력을 회복시켜주는 Cure, 적을 회유해 전투를 마칠



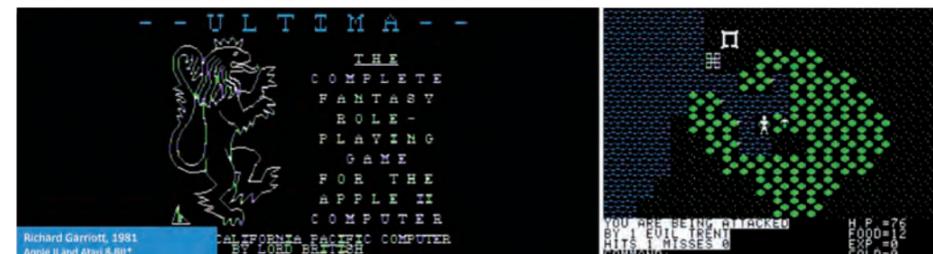
수 있는 Charm 등 ‘D&D’에서 따온 마법 주문 16가지를 사용할 수 있었다. 그리고 몬스터들은 특정 주문에 대한 저항 능력을 갖추기도 했는데, 예를 들면 언데드는 슬립 주문에 저항을 갖고 있어서 주문을 걸어도 잠에 들지 않는다.

이후 ‘Moria’, ‘Oubliette’과 같은 여러 후속 게임들이 개발된다. ‘Moria’와 ‘Oubliette’는 와이어 프레임 방식의 1인칭 시점의 던전 뷰를 선보였는데, 이러한 그래픽 방식은 이후 개발된 ‘위저드리아’나 ‘올티마’, ‘마이트 앤 매직’, ‘바스테일’ 등 유명 고전 명작에서도 차용하게 된다. ‘Moria’와 ‘Oubliette’는 10명의 플레이어가 동시에 접속해서 플레이할 수 있는 멀티플레이 게임으로, 미국 내 여러 캠퍼스의 학생들이 동시에 접속해 게임을 즐길 수 있었다. 학생들끼리 파티를 맺고 함께 플레이할 수 있었으며, 엔딩 없이 언제든 던전에 들어가서 게임을 즐기는 샌드박스형 게임으로 진화했다. 1970년대에 이미 현재의 MMORPG의 원형이 만들어졌던 것이다.



위저드리아(Wizardry)

1981년에 개발된 ‘위저드리아’에서 가장 눈에 띄는 점은 플레이어가 여러 명의 캐릭터를 운영하는 파티 시스템을 처음으로 도입했다는 점이다. 게임은 마을(UI로만 존재하는)과 던전만으로 이루어져 있다. 마을에는 상점, 여관, 술집, 사원 등이 있어 아이템을 거래하거나 파티원을 만날 수 있다. ‘위저드리아’는 ‘ Might & Magic’이나 ‘올티마’와는 다르게 특별한 스토리나 세계관을 제공하지 않는다. 단순히 던전에 들어가서 Archwizard(엄청 강한 마법사)인 Werdna를 처치하고 그의 부적을 빼앗는 단순한 스토리를 가지고 있다. 방대한 던전을 탐험하면서 마주치는 적들을 이기고 파티 구성원들을 강하게 만드는 것이 실질적인 게임의 목표다. ‘위저드리아’는 게임의 난도가 매우 높았는데, 게임에 중간 저장 시스템이 없는데다가 파티원이 죽으면 시체를 찾아 사원으로 데리고 가서 살려내야만 했다. 마을로 한번에 가는 포탈 시스템 같은 것은 없으며 왔던 길을 거꾸로 다시 걸어서 돌아가야 했다. 1인칭 시점으로 표시되는 던전에는 미니맵이나 자동 이동 기능이 없었고, 각 층에는 가짜 벽과 함정들이 가득하다. 돌아가는 길에 적을 만날 수도 있다. 이 경우 부족한 파티원들만을 데리고 전투를 맞이해야 한다. 따라서 자원 관리를 얼마나 잘 하느냐, 던전에서 얼마나 마법을 아끼고 최소한의 피해만으로 전투에 승리하느냐, 얼마나 깊숙이 던전에 들어가느냐에 따라 클리어 여부가 결정된다. 유저들은 한 칸 한 칸 이동할 때마다 모눈종이에 맵을 그려가면서 플레이를 해야 했고, ‘위저드리아’의 패키지에는 실제로 모눈종이가 포함되어 있었다.



올티마(Ultima)

리처드 게리엇은 그의 전작 ‘Akalabeth’에서 가져온 1인칭 시점의 던전 시스템과 탑 다운 방식의 월드맵을 접목하여 ‘올티마’를 만들었다. 절대반지처럼 사람을 투명하게 만들어주는 불사의 보석을 소유한 악한 마법사 Mondain이 소사리아의 네 개의 대륙을 이미 정복한 상태에서 게임이 시작된다. 유일한 희망은 마법의 보석 4개를 모아 과거로 돌아가 투명 능력을 갖기 전의 Mondain을 처치하는 방법뿐이다. ‘올티마’에는 종족과 직업 시스템이 도입되었다. 직업은 초기 특성치에만 영향을 주며 직업에 상관없이 모든 종류의 무기와 방어구를 사용할 수 있다. 다만 마법 주문은 마법사만 사용할 수 있는데 마법 시스템은 매우 단순하다. 몇 가지 주문이 스크롤 형태로 판매되며 스크롤을 구입해 해당 주문을 사용할 수 있다. ‘올티마’가 그 이전에 나왔던 던전 크롤러 방식의 RPG와 차별되는 점은 장대한 모험이 동반된다는 점이다. 넓은 왕국을 탐험하고, 도시에 방문하여 왕에게 퀘스트를 받기도 하며, 말을 타고 이동하기도 하고 시간 여행도 한다. 던전에서 몬스터와 싸우기도 하고 우주에 가서 우주선으로 전투를 하기도 한다. 이 모든 것이 하나의 게임에 담겨 있었고 게임의 세계관과 스토리로 엮여 있다. 최근 RPG를 구성하는 여러 시스템들의 원시적 형태가 모두 담겨있는 것이다.

맺음말...

‘The CRPG Book’은 500페이지가 넘는 두꺼운 책이다. 그림이 많긴 하지만 영어인데다가 페이지 수도 많아서 책을 처음부터 끝까지 완독하기에는 쉽지가 않다. 하지만 그림만 쪽 훑어보아도 재미있고, 마음에 드는 챗터를 골라 천천히 읽으면서 어린 시절 추억을 되살려 볼 수 있었다. 본 기사에서는 초기 RPG들만 소개했지만 책에는 ‘Ys’, ‘프린세스 메이커’ 같은 일본 RPG도 다루고 있고 ‘디아블로’나 ‘위쳐’ 등 비교적 최근에 만들어진 게임도 다루고 있다. RPG를 좋아하는 게이머나 개발자라면 책장에 꼽아 두고 가끔씩 꺼내서 읽어 볼 만한 책인 것 같다.



2014년 '더 지니어스' 리얼리티 예능 시리즈에서 유래가 된 '지니어스'는 여러 사람이 보드게임을 함께하며 즐긴다는 목표로 설립된 동호회다. 현재 총인원은 약 80여 명으로, 사내 동호회 중에서는 큰 편에 속한다.

참석만 해도 보드게임 득템!

지금은 코로나19로 인해서 모임을 못하고 있지만, '지니어스'는 한 달에 한 번 정기적으로 모임을 한다. 주로 퇴근 후 저녁 시간에 회사 12층에서 진행하는데, 사전 참석 여부에 따라 희망하는 게임을 미리 고른 후 파티 별로 게임을 진행하는 방식이다. 개인소유의 게임은 물론 동호회에 있는 공용 게임 중 하고 싶은 게임을 가지고 와서 해도 무방하다. 의무적으로 플레이를 해야 하는 규정이 없어서 자유로운 분위기 속에서 룰을 익히다가 다른 사람을 대신해 게임에 참여하기도 한다.

이렇게 열심히 동호회 활동에 참석하는 회원들에게는 포인트를 지급한다. 이 포인트를 모으면 원하는 보드게임 구매를 할 수 있다. 추가로 자신이 보유한 게임을 가져와 파티장이 되어 게임을 진행하면 보너스 포인트를 얻을 수 있으니 동호회 활동을 하게 되면 꼭 기억하자. 게다가 연말에는 특별 이벤트로 보드게임 구매 비용을 지원해주는 행사도 있으니, '지니어스'는 아낌없이 주는 나무다.

실내는 지겹다. 방탈출!

회사에서만 보드게임을 하는 것이 아니다. 분기당 1회씩 동호회 모임 대신 방탈출 게임 지원도 해준다. 원정대를 꾸려 정해진 기간 내에만 다녀와서 증빙 자료를 제출하면 OK! 방탈출을 가고 싶는데 일정이 맞지 않아 같이 갈 사람이 없는 회원들을 위해서 미니 모임도 같이 열고 있다. 아 참, 방탈출 게임 참석 시에는 포인트는 지급하지 않는다.

천재들의 모임? NONO~ 게임 마니아라면 보드게임!

**컴투스
보드게임 동호회
'지니어스'**



▶ 보드게임 동호회 플레이 사진



게임대회도 연다

자주 하는 것은 아니지만 가끔은 자체 대회를 연다. 지금까지 총 두 번 개최했는데, 가장 최근에는 '스플렌더'라는 게임으로 대회를 진행했다. 대회 출전을 원하는 회원들을 모아 조별(한 조당 4명) 상위 2명이 본선에 진출하는 방식이었다. 여러 가지 종류의 대회를 다양하게 주최하고 싶지만, 경쟁이 있는 행사는 모두에게 혜택이 돌아가기 어려워 운영진 입장에서 아쉬운 점이 있다고 한다.

아름다운 겨울의 기억, '그날'

코로나19가 모두의 마음을 아프게 하기 직전인 지난해 12월, 회원들이 모여 인근 파티룸에서 게임을 마음껏 하며 날을 지새운 적이 있었다. 플레이하는데 시간이 오래 걸려 평소 하기 어려웠던 게임도 하고, 연말 선물 이벤트도 진행한 이 날의 기억은 회원들 모두가 만족하는 즐거운 추억으로 남아 있다.

초보자도 함께...

'지니어스'는 초보자도 함께 즐길 수 있는 동호회다. 신규 회원으로 가입하면 특전으로 보드게임 구매를 지원해 주고 있으며, 무엇을 사야 할지 결정 장애에 빠져도 운영진이 성향이 따라 폭넓게 추천해 준다. 초보자가 할 만한 게임도 운영진이 수십 개의 추천 목록을 가지고 있어서 가능한 시간에 보드게임을 대여해 플레이해 볼 수 있다. 게스트 제도도 언제나 열려 있어 본인에게 동호회가 잘 맞는지 참석해 분위기를 직접 느껴볼 수도 있다. 다만 한 번 게스트로 참석하면 3개월 동안 다시 참가가 불가능하니 가능한 망설이지 말고 가입을 신청하자.

게임회사에서 보드게임을 한다는 것은

'지니어스'는 벌써 7년 동안 명맥을 이어 온 컴투스 유일의 보드게임 동호회다. 코로나19가 계속되는 상황에 보드게임은 하기 힘든 놀이가 되었지만, 디지털 게임에서 맛볼 수 없는 아날로그 감성은 절대 보드 게임을 포기할 수 없게 만드는 매력이다. 디지털에서 오가는 0과 1 대신, 카드와 카드 사이에서 퍼지는 은은한 커뮤니케이션의 파장은 어쩐지 감정을 들쭉이게 한다고. 게다가 보드게임은 이미 지나간 물결이 아니다. 시장이 해마다 커지고 있고, 여러 펀딩 사이트에서 수많은 보드게임이 판매되고 있다. 해외의 유명 게임들이 한글로 번역되어 들어오는 경우도 많아졌다. 아날로그라는 한계를 번뜩이는 아이디어로 넘고 있는 보드게임은, 게임 회사에 다니고 있는 자신들에게 수많은 영감을 불어넣어 주고 있다. 매번 게임을 할 때마다 그 속에 담겨 있는 아이디어에 감탄하며 생각의 가치를 확장하는 것에도 도움이 된다고 회원들은 입을 모아 말한다.

'지니어스' 모집공고

최근에는 패션쇼 보드게임이나, 스마트폰 제조 보드게임 등 엄청난 분야로 장르가 분화되고 있습니다. 이러한 거대한 흐름에 '지니어스'는 이미 탑승했다고 생각합니다. 보드게임은 대세입니다. 재미가 보장된 대세에 올라타세요! 신입 텃새가 전혀 없는 동호회! '지니어스'로 오세요!



한층 더 강해진 그들이 온다.

새롭게 변화된 '스카이랜더스 링 오브 히어로즈' FGT

컴투스 와 액티비전이 함께한 '스카이랜더스 링 오브 히어로즈'(이하 '스카이랜더스')가 새로운 FGT로 돌아온다는 소식이 들렸다. 전투 시스템, 성장 과정 등 매력적인 변화와 함께 돌아온 '스카이랜더스'에 어떠한 재미가 추가되었는지 알아보자

★ 기존의 전투는 잊어라, 변화된 전투 시스템

기존의 반실시간 턴제 전투 시스템에서 전략적인 턴제 시스템으로 변경되었다. 전투에 참가하는 스카이랜더의 수가 기존 셋에서 하나 더 추가된 넷으로 늘어났고, 인내력 시스템의 중요도를 높여 공용 마나, 브레이크, 녹다운 등 전략적인 요소를 강화했다. 더불어 기존 포탈 마스터가 전투 시 도움을 줄 수 있는 하나의 강력한 캐릭터로 활용이 가능해졌다.

★ 매력적인 포탈 마스터

유저를 대변하는 의미였던 포탈 마스터의 개념을 벗어나 각각 개성이 넘치는 캐릭터들이 탄생했다. '남성/여성'이라는 단순한 캐릭터에서 조지, 유제니, 러, 브루노 등 다양한 능력을 갖춘 존재들이 생겨났다. 각자 능력이 뚜렷하고 고유 스킬을 통해 전투 시 큰 도움이 되는 역할이 가능하다. 포탈 마스터를 성장시키면 스카이랜더의 능력치를 상승시킬 수도 있다.



★ 한층 더 간결하고 풍부해진 UI(유저인터페이스)

가장 큰 변화가 있었던 것은 로비 화면이다. 유저 친화적 환경을 제공하기 위해 한눈에 볼 수 있는 UI 구조로 변경되었다. 유저의 취향에 따라 화려한 배경을 선택할 수 있게 되었고, 좋아하는 스카이랜더를 골라 꾸밀 수도 있는 시스템으로 변했다. 그 외에도 많은 부분의 편의성을 높여 손쉽게 콘텐츠를 즐길 수 있게 되었다.

★ 귀엽고 소중한 스카이랜더 수집

캐릭터 수집 부분도 많은 변화가 있었다. 기존에는 조각을 모아 스카이랜더를 얻는 방식이었지만, 이제는 소환을 통해 스카이랜더를 뽑고 성장시킬 수 있다. 또한 돌파, 초월, 각성 등으로 캐릭터를 성장 및 강화시킨 후 다른 유저와의 대결인 아레나에서 위상을 뽐낼 수도 있다.

★ 훈련 미션을 통한 성장

어떤 게임이든 간혹 플레이하다 성장의 방향성을 잃어버릴 때가 있다. '스카이랜더스'는 그럴 때 훈련 미션을 하며 성장의 방향성을 배울 수 있도록 준비했다. 모든 임무를 달성했을 경우 무려 전설급 스카이랜더를 보상으로 주기 때문에 유저들이 필수적으로 진행해야 할 콘텐츠다. 그 외에도 임무 미션을 통해 매일매일 보상을 받을 수 있고 성장, 레이드, 아레나 등 콘텐츠를 즐기면서 목표를 달성하게 되면 임무 미션 보상을 얻을 수 있어 게임 진행에 큰 도움이 된다.

★ 성장의 핵심, 도전 콘텐츠

스테이지를 진행하면서 올라가는 난이도에 어려움을 느낀다면, 스카이랜더들을 더욱 강력하게 만들기 위한 도전 콘텐츠를 이용하자.

<사이클롭스의 에테르 요새>에서 얻을 수 있는 에테르는 스카이랜더마다 고유 장비로 장착시킬 수 있는 아이템이다. 사용하지 않는 에테르들은 분해하여 에테르 조각을 모을 수 있는데, 착용하고 있는 장비 강화 시에 활용할 수 있다.

<어둠 토벌>은 '스카이랜더스' 세계의 악당인 카오스를 저지하는 콘텐츠다. 이곳에서는 스카이랜더를 강하게 만드는 '돌파' 재료를 얻을 수 있다. 어둠 토벌은 누적 피해량에 따라 보스가 변신하고 변신에 따른 다양한 전투 패턴을 보여 주기에 유저가 클리어하는 재미를 느낄 수 있다. 또한, 누적 점수 랭킹 시스템과 랭킹에 따른 보상이 있어서 순위 상승에 대한 성취감도 느낄 수 있다.

<각성 차원 조사>에서는 강력한 트롤 킹을 공략해 각성 재료인 '각성의 돌'을 모을 수 있다. 스카이랜더가 각성하게 되면 단계별로 인내력 증강, 스킬 강화 등 능력이 상승하고 최종 각성을 하게 되면 화려한 모습으로 외형이 변화하게 된다.

<신기루 탐>은 등반을 통해 스킬 강화석 및 골드 및 재화 아이템을 공급하는 던전이다. 한 달 주기로 탐이 리셋되는데 매달 도전하여 성장에 필요한 재화를 얻을 수 있다. 탐을 오를수록 강한 적이 등장하기 때문에 어떻게 클리어할지 고민하는 전략적인 재미 요소도 있다.



<비밀의 두루마리도서관>은 앞서 설명한 도전 콘텐츠들과 다르게 입장권이 필요하다. <사이클롭스의 에테르 요새>를 플레이하다 보면 확률적으로 '깃털 펜'을 얻을 수 있는데, 이 '깃털 펜'을 소모해 강력한 보스 '스펠 펑크 사서'를 물리쳐야 한다. 이곳에서는 '인첸트 스크롤'을 얻어 아이템에 세트 효과를 부여할 수 있다.

★ 새롭게 돌아온 '스카이랜더스'를 즐기며..

'스카이랜더스'는 유저들에게 더 즐겁고 재미있는 플레이를 전하기 위해 많은 부분을 새롭게 만들었다. 새로운 '스카이랜더스'를 만나기 위해 기다리고 있는 전 세계 팬들이 마음껏 마켓에서 다운로드할 그날을 기대하면서 FGT 플레이 후기를 마친다.



세키로: 새도우 다이 트와이스

‘세키로’는 ‘다크소울’, ‘블러드본’으로 유명한 프롬 소프트의 최신작이다. 해당 게임들 모두 불친절한 시스템과 부조리한 난이도로 유저들에게 악명이 상당히 높다. 개인의 반사 신경에 크게 의존하는 컨트롤, 죽으면 모든 재화를 잃는 점, 내비게이션의 부재, 제한적인 물약 사용 등 스트레스를 유발하는 장치가 너무 많아 일일이 언급하기 어려울 정도다. 그럼에도 ‘소울라이크’라는 신조어가 등장할 정도로 사람들이 열광하는 이유는 무엇인지, 또 어떤 점에 차별성이 있는지 살펴보고 싶다.

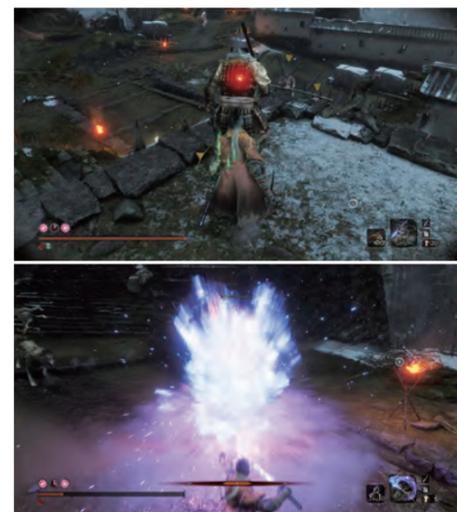


▶ 유다희(YOU DIED) 대신 끊임없이 보게 될 글자!

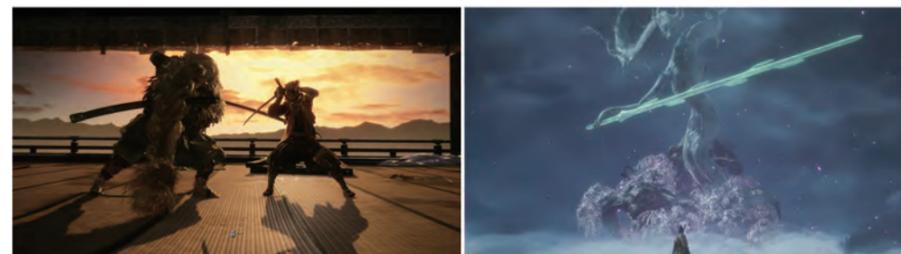
게임 소개 및 배경 스토리

간단히 소개하면, ‘세키로’는 싱글 플레이용 액션 어드벤처 게임이다. RPG적 요소는 거의 없다고 봐도 무방하다. 즉, 레벨링을 통한 클리어는 원천적으로 불가능하다. 배경은 일본 전국 시대에서 모티브를 딴 가상의 세계관을 무대로 요괴, 용, 닌자 등 동양 판타지 요소들이 가미되어 있다. 스토리는 대대로 계승되는 불사의 힘을 지닌 일족을 둘러싸고 벌어지는 이야기를 다룬다. 주인공은 그중 최후의 후계자를 지키는 닌자이며 닌자인 만큼 닌자 도구나 잠입, 암살 등도 게임 플레이에서 중요한 비중을 차지한다.

스토리텔링이 간접적이고 모호하기로 유명한 소울 시리즈와 달리 ‘세키로’의 스토리는 갈등 구조가 명확하고 인물들의 심리묘사도 뚜렷해 파악하기 쉽다. 그리고 액션 게임에서 간과하기 쉬운 시나리오나 연출 측면에서도 상당히 뛰어난 작품이다. 스토리에 대해서는 길게 다룰 수 없어 아쉽지만, 살짝 언급하자면 게임의 핵심 시스템인 ‘회생’(전투 중에 죽어도 한번 되살아날 수 있는 시스템)을 시나리오에 자연스럽게 녹여낸 것이 백미라고 생각한다.



▶ 암살과 각종 도구를 적체적소에 사용하면 난도를 크게 낮출 수 있다.



▶ 보스전 연출은 긴장을 넘어 아름다움마저 느껴졌다.

‘세키로’식 전투의 알파이자 오메가 ‘팅겨내기’

‘세키로’의 전투는 크게 보면 논타겟 액션 게임의 기본 틀을 따라간다. 상대의 공격은 피하고 내 공격은 맞추는 방식 말이다. 그러나 상대의 공격을 피하는 방식에서 근본적인 차이점이 있다. ‘세키로’에는 ‘팅겨내기’라는 고유한 시스템을 도입해 앞선 수많은 액션 게임들과 차별화를 이뤄냈다. 간단히 설명하면, Tinggernegi는 공격하는 순간에 맞춰서 가드를 하는 ‘저스트 가드’의 개념과 유사하다. 정확한 타이밍에 Tinggernegi를 사용하면 극소수의 공격을 제외하고는 아예 데미지를 입지 않는다. 바로 이 사소한 요소가 ‘세키로’의 공방 양상을 완전히 바꿔버린다.

대부분의 액션 게임에서 보스 몬스터는 플레이어 캐릭터보다 훨씬 높은 스펙과 압도적인 공격 범위를 자랑한다. 이런 경우 플레이어는 보스 몬스터의 패턴을 면밀하게 관찰해 회피한 후 빈틈을 노리는 방식으로 전투를 진행하게 된다. 회피 위주의 전투 방식도 아주 재밌고 긴장감 넘치지만, 근본적으로 플레이어가 항상 수동적인 위치에 놓일 수밖에 없다는 문제점을 내포하고 있다. Tinggernegi는 이러한 문제를 말끔히 해결한다. Tinggernegi는 기본기이므로 사용에 아무런 제약이 없다. 따라서 플레이어는 타이밍만 맞출 수 있다면 대부분의 공격을 피해 없이 넘길 수 있게 되고 상대의 공격 자체를 원천 봉쇄하는 것도 가능하다. 비록 완전한 형태는 아니지만, 회피 위주의 수동적인 전투에서 플레이어가 흐름을 주도하는 능동적인 전투로의 전환이 이루어졌다고 볼 수 있다.



▶ Tinggernegi를 정확하게 사용하면 불꽃이 된다. 이때 발생하는 쇠소리가 일품



▶ 조금만 익숙해지면 Tinggernegi만으로 보스를 처치할 수 있게 된다.

체간을 통해 구현한 극한의 검극 액션

사실 Tinggernegi 하나만으로는 부족한 부분이 있다. 결국 데미지를 입지 않는 시스템에 불과하기 때문이다. ‘세키로’에서는 여기서 한발 더 나아가 체간이라는 시스템을 도입한다. 체간(사신 상단의 노란색 게이지가 체간 게이지다.)은 HP와 별개로 존재하는 이원화된 형태의 HP 게이지라고 이해하면 쉬울 듯하다. 상대의 공격을 Tinggernegi 때마다 이 게이지가 조금씩 차는데 게이지가 모두 차면 남은 HP와 관계없이 상대를 한방에 마무리하는 공격을 사용할 수 있다. 다시 말해, Tinggernegi는 단순히 방어가 아니라 공방 일체의 기술이다. 이를 통해 마치 사무라이 영화처럼 두 검객이 치열하게 검을 나누다가 한순간에 승부가 갈리는 모습을 실제 게임 플레이에 아주 자연스럽게 녹여낼 수 있었다.



▶ 칼부림의 극한을 원하는가 그렇다면 답은 ‘세키로’다.

정리

체간과 Tinggernegi는 분명 익숙한 시스템은 아니다. 체간은 이름부터 무슨 뜻인지 유추하기 어려운 데다가 Tinggernegi는 액션이라기보다 리듬 게임과 비슷한 감각을 요구하기 때문이다. 하지만 적용하고 나면 게임이 완전히 반전된다. 지금까지 장애물로 여겨졌던 어려운 난이도와 ‘세키로’ 특유의 시스템이 맞물려 내가 실제로 검을 쥐고 적과 대치하고 있는 듯한 현장감을 극대화해주기 때문이다. 아마 이런 점이 ‘세키로’만의 매력이 아닐까 싶다.

혹시 그동안 호기심은 있었는데 망설여졌다면, 과감하게 시도해 보는 것도 괜찮을 것 같다. 분명 쉬운 게임은 아니지만, ‘세키로’가 선사하는 특유의 긴장감은 대체하기 어려울 정도로 고유한 것이기 때문이다.

서울 남현동의 정래훈 님

‘게임빌프로야구2020 슈퍼스타즈’ 편

‘릴레이게임’은 매달 릴레이로 모바일게임을 추천하며 이어가는 코너입니다.
지난달 강승범 님에 이어 이상현 님이 추천을 받으셨네요.
과연 다음 호엔 어느 분이, 어떤 게임으로 baton을 이을까요?

권오준(두바이) ▶ 임지훈(서울 강양동) ▶ 배주연(서울 후암동) ▶ 배준영(대구 신천동) ▶ 심양홍(서울 양재동) ▶ 강석진(서울 도봉동) ▶ 최한민(인천 부평동) ▶ 이지운(부산 해운대) ▶ 이경호(서울 잠실동) ▶ 이지혜(인천 산곡동) ▶ 김준환(경기도 파주시) ▶ 김진태(인천 경서동) ▶ 황민화(서울 화곡동) ▶ 김현진(서울 독산동) ▶ 강석화(인천 연수동) ▶ 홍영지(익산 영등동) ▶ 류정선(서울 오류동) ▶ 이승은(경주 용정동) ▶ 김중진(서울 논현동) ▶ 김주연(서울 목동) ▶ 장동환(서울 능동) ▶ 강승범(안양시 동안구) ▶ 이상현(의왕시 부곡동) ▶ 정래훈(서울 남현동) ▶ ?



안녕하세요. 서울 남현동 거주하는 직장인 정래훈입니다. 한국 프로야구를 즐겨보고 모바일 야구게임은 다 해보는 편인데, '게임빌프로야구 2020 슈퍼스타즈'는 라이센스와 무관하지만 또 다른 매력을 느낀 게임으로 관심을 가지고 플레이해보았습니다.

매력 넘치는 캐릭터와 눈이 즐거운 연출
'캠프야'에서는 은하계 행성에서 펼쳐지는 리그라는 특별한 세계관과 배경, 설정 등으로 판타지적 요소를 많이 볼 수 있습니다. 주요 트레이너마다 배경 이야기는 물론 상세한 설정, 콤보 이벤트 등 다양한 요소에 의해 유저는 야구게임뿐 아니라 캐릭터들의 관계 및 스토리에서도 재미를 느낄 수 있었습니다.

불가능을 가능하게 하는 판타지적 연출
실제 리그를 기반으로 하지 않다 보니 연출이나 타격감 등의 요소에서 표현이 자유롭기 때문에

내가 머리에 그려왔던 플레이를 실제로 해볼 수도 있어 더욱 매력 넘쳤습니다. 특히 실현될 수 없는 마구와 마타를 통해 보다 큰 즐거움을 느꼈는데, 화려한 그래픽과 연출을 통해 보는 재미는 물론 스포츠 게임으로서의 긴장감까지 증폭시켰습니다. 홍보영상을 보고 킹타이거의 위엄에 강력한 소유욕을 느끼고 게임에 접했다고 해도 과언이 아닐 정도로 가슴이 벅차올랐던 기억이 떠오릅니다.

나만의 선수를 넘어 나만의 팀으로
'캠프야'는 나만의 선수를 육성하는 RPG적 요소가 핵심이라고 생각합니다. 실제 선수들이 아닌 내가 직접 육성한 선수들로 팀을 만들어 나가는 점에서 다른 야구게임과는 차별화된 요소를 느낄 수 있게 해줍니다. 특히, 팀 마구 만들기 인상적이었는데, 유저가 임의로 팀 고유의 마구 궤적을 그리고 한정적이지만 몇 가지 이펙트를 부여해서 실제 게임에서도 사용할 수 있는 점이 타 게임과는 차별화된 즐거움이었습니다.

다채로운 콘텐츠와 스토리
게임빌 슈퍼스타즈는 기존 시리즈의 나만의 선수와 비슷한 스토리입니다. 반면 크루얼 푸마는 부진한 성적을 내고 있는 팀에서 감독과 코치 간의 갈등, 미스틱 유니콘즈는 마법을 사용하는 야구단, 제노니아 나이트는 기사단 이야기를 즐길 수 있습니다. 특히 제노니아 나이트의 경우 같은 회사의 유명 게임인 '제노니아' 시리즈의 요소를 결합한 콘텐츠로 꽤나 재미있게 플레이했던 제노니아를 다시 떠올려줌으로써 친근함과 함께 향수를 자극하기도 했습니다. 사이닝 엔젤스는 최근 유행했던 오디션 프로그램 기반의 스토리로서 개성 넘치는 아이돌 트레이너와 함께하며 선수를 육성하는 즐거움을 제공합니다. 현존하는 제노니아 나이트를 시작으로 이후에도 역대 게임빌-컴투스 게임들과의 컬레버레이션을 활용한 콘텐츠 제작이 기대됩니다.

글. 연재찬 기자 / jcy@



한선화 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.

안녕하세요, 이렇게 인터뷰에 응해주셔서 감사합니다. 간단한 자기소개 부탁드립니다.
안녕하세요. 저는 출판사에 재직 중인 30살 한선화입니다. 반갑습니다.

모바일 게임을 즐기신다고 들었는데, 어떤 장르를 좋아하시나요?
아무래도 회사에 다니다 보니 출퇴근 시간이나 한가한 시간에 가볍게 즐길 수 있는 게임을 선호합니다. RPG보다는 팜류나 레이싱, 리듬 게임을 좋아합니다. 요즘에는 '타이니팜'과 '카트라이더', '탭스닉top'을 즐기고 있습니다. '타이니팜'은 처음 출시되었을 때 열심히 하던 게임인데 최근 다시 시작하게 되었습니다.

선화 님이 즐기시는 게임들의 매력은 무엇인가요?
'카트라이더'는 주변 지인의 추천으로 시작하게 되었습니다. 가장 좋은 점은 플레이가 매우 속도감 있고 다양한 컨트롤이 존재한다는 것입니다. 또 여러 가지 스타일의 대전이 있어서 다양한 플레이를 즐

길 수 있습니다. 아 참, 캐릭터들의 귀여운 코스튬과 특이한 자동차들을 모으는 것도 매력이라고 할 수 있습니다.

'탭스닉top'는 지루한 출퇴근 시간에 저를 잠에서 깨워주는 원동력입니다. 리듬 게임을 하다 보면 피곤한 아침을 좀 더 활기차지는 것 같습니다. 게임 실력이 늘어서 새로운 기록을 낼 때마다 뿌듯하기도 합니다. 너무 심취한 나머지 가끔은 음악에 너무 집중하다가 내려야 할 역을 놓치기도 하지만요.

최근 다시 플레이하게 된 '타이니팜'의 매력은 무엇인가요?
대학교 시절 처음 '타이니팜'을 접하고 게임 속 귀여운 양들에게 빠져 매일매일 플레이하곤 했습니다. 그 후 사회생활로 바빠져서 좀 쉬었다가 최근 다시 시작하게 되었습니다. 이 게임의 매력은 귀여운 양들을 모으는 것이 아닐까 싶습니다. 보기만 해도 귀엽고 또 다양한 교배로 어떤 양이 나올지 기대하는 것도 모미라고 생각합니다. 정말 갖고 싶던 양

들이 나오면 뿌듯하면서 희열이 느껴집니다.

게임이 주는 특별한 의미가 있을까요?
저의 평범한 일상 속 '작은 낙'이라고 말할 수 있을 것 같습니다. 특히 출퇴근 시간이나 스트레스받는 일이 있을 때 게임을 하게 되면 그 순간에 집중하게 되고 힘든 일도 잊게 됩니다. 또 게임 속 집을 꾸미거나 친구들과 같이 게임을 하며 서로 선물도 주고 받는 게 즐겁고, 게임 속 팁을 공유하는 재미도 있습니다. 아무래도 혼자 하는 것보다는 친구들과 같이 하면서 내가 재미있어하는 부분을 친구가 공감해 주면 더 재미있게 느껴지는 것 같습니다.

오늘 인터뷰 정말 감사합니다. 마지막으로 독자분들에게 소감 한 말씀 부탁드립니다.
이런 인터뷰는 처음인데 흥미로운 시간이었습니다. 제가 하는 게임들을 독자들에게 뽐낼 수 있어서 좋았던 것 같습니다. 앞으로도 평범한 일상을 탈출시켜 줄 재미있는 게임들이 더 많이 나왔으면 좋겠습니다. 개발자분들 모두 힘내시고 화이팅!

글. 유하연 기자 / hayeon9@



별이 되어라!

코로나 시대의 야구 직관:

강집에서 겹프야나 해야겠당

코로나19와 끝을 모르는 장마에 마땅히 갈 곳 없었던 요즘. 날씨의 영향을 전혀 받지 않는 국내 유일한 돐 구장, 고척돐으로 야구 경기를 직관하고 왔다.

기약 없이 개막을 연기했던 국내 프로야구가 지난 5월 5일, 무관중으로 개막했다. 야구 직관만을 기다리며 겨울을 버틴 팬들에게는 너무나도 아쉬운 소식이었다. 그리고 7월 24일, 정부가 드디어 프로스포츠 관중 입장을 허용 방침을 내놨다. 무관중 경기로 치러오던 KBO도 지난 7월 26일부터 수용 규모의 10%의 관중을 입장할 수 있게끔 조치했다. 그 때문인지 주말 경기 티켓은 구하기가 한국시리즈만큼이나 어려웠고, 기자는 평일 경기의 외야석을 겨우 예매할 수 있었다.

경기 시작 이후에 도착한 것도 있겠지만, 구일역 2번 출구에서 빠져나와 경기장 입구에 다다를 때까지, 아니, 심지어 입장하고 나서도 이곳이 경기가 진행되는 곳이 맞나 싶을 정도로 적막했다. 입구에서는 방문자 QR 코드 입력, 체온 측정 등 철저한 절차 이후 입장할 수 있었다. 또한, 경기 요원들이 끊임없이 경기장을 돌아다니며, 마스크를 쓰고 있지 않거나, 지정석에 착석하지 않은 관중, 자리를 옮겨 지인과 붙어 앉아있는 관중들 모두에게 친절하지만 단호하게 예방수칙을 준수해 줄 것을 요청하였다.

★ 추가 정보: 현재 다른 야구장은 모르겠지만, 고척돐에서는 티켓 현장 구매가 불가능하다. 모든 티켓은 온라인, 티켓링크를 통해서만 예매가 가능하다. 티켓 예매는 경기 당일 19:30까지 가능.

경기장 입장과 동시에, 모든 관중들이 철저히 거리를 두고 앉아 있는 모습과 코로나 예방수칙을 전광판과 방송을 통해 매 회 안내하는 모습을 확인할 수 있었다. 가족, 지인과 함께 방문하더라도 최소 세 칸 이상 떨어져 앉아야 했고, 그래서인지 대화나 응원을 시끄럽게 하는 관중들의 모습이 거의 없어 적막함마저 감돌았다. 그래도 오랜만에 탁 트인 야구장에 들어서니 가슴이 시원하게 뻥뚫린 기분이었다. 매일 휴대폰과 컴퓨터만 보던 눈이 잠시나마 맑아지는 좋은 기분이었다.

국내 야구장에 직관을 가게 되면, 매 회, 각 타자들만의 특별한 응원가로 찌렁찌렁하게 울리는 관중들의 힘찬 응원소리를 다들 기대할 것이다. 하지만, 지금은 모든 관중들의 박수 소리와 북소리만이 그 응원을 대체하고 있다. 이번 직관에서의 가장 어색하면서도 아쉽지만, 흥미로웠던 부분이다. 사실 스포츠 경기 직관의 매력 중 8할이 응원이라고 하는데, 경기가 끝날 때까지 “안타! 홈런! 날려버려!”와 같은 응원소리 한 번 못 들어보고 끝나니 아쉬울 따름이었다. 야구공이 배트에 맞는 소리가 크게 잘 들린다는 것이 유일한 장점이 아닐까...

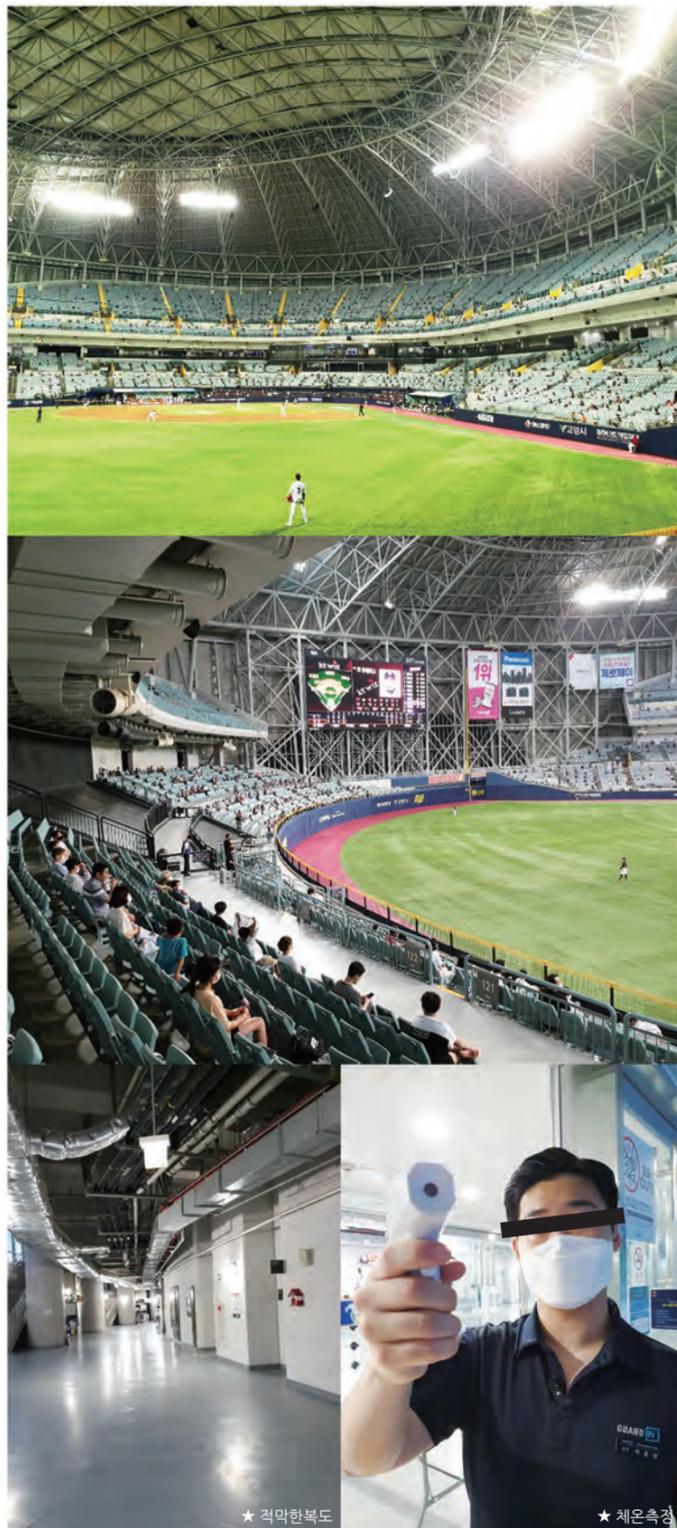
야구장의 또 다른 큰 즐거움은 무엇인가? 바로 먹거리. 하지만 역시 예방수칙 중 하나로, 관중석에서는 모든 음식물 섭취를 금지하고 있으며, 어떤 음식이든 바깥 복도로 나와 작은 테이블을 이용하고, 서서 먹어야만 한다. 기자도 경기를 보다 보니 금방 배가 고파져 복도로 나와보았다.

이럴 수가... 거의 모든 상점이 닫혀 있었고, 그나마 열려 있던 편의점은 3~4 종류의 음료수만을 판매하고 있었다. 사실 가기 전부터 여러 가지 경기장 예방 수칙은 알고 있었기 때문에, “조금은 불편하고 응원하는 재미가 없더라도, 야구장 간식은 잔뜩 먹고 와야지!”라고 생각했던 기자는 너무나도 큰 상실감에 빠질 수밖에 없었다. 특히 퇴근하자마자 저녁식사도 하지 않고 야구장으로 바로 뛰어온 기자에게는 더 큰 고통이었다. 굶주린 배를 안고 신나는 함성 한 번 없이 보는 야구가 참 낯설었다.

결론적으로...

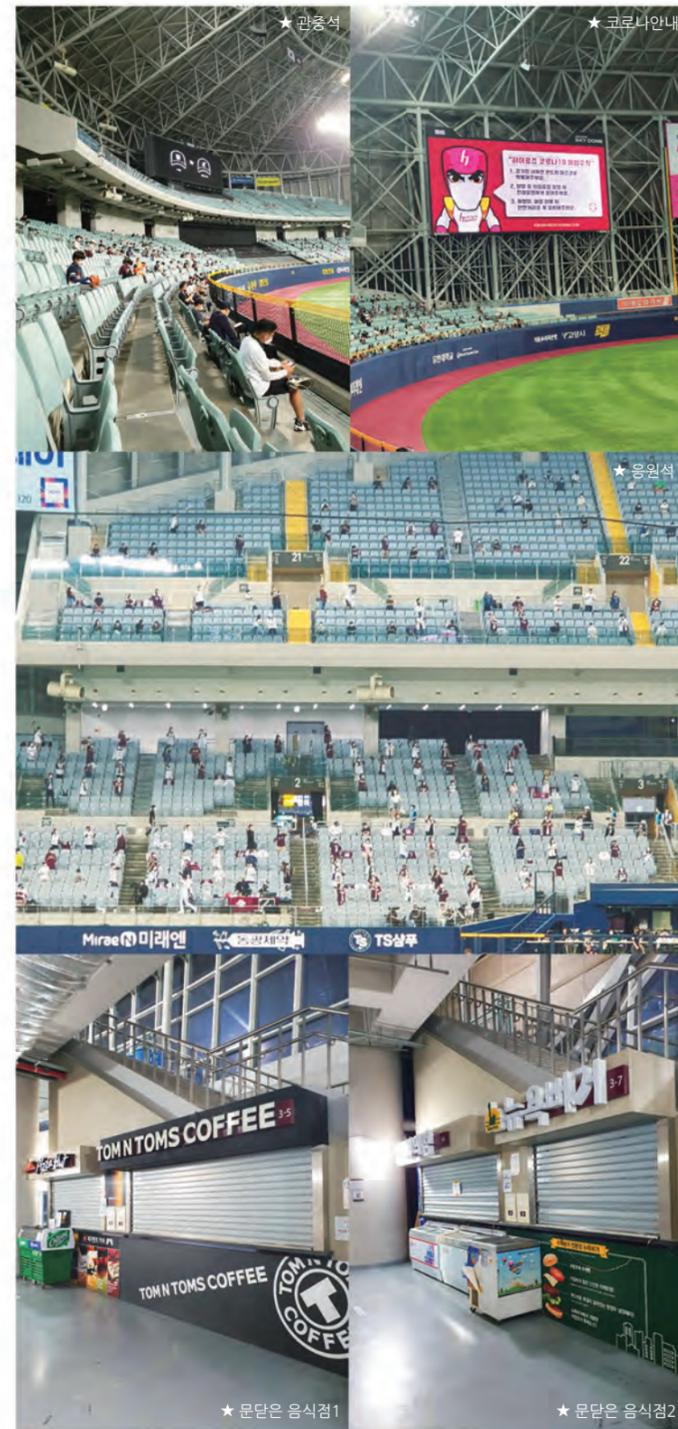
이번 기사를 통해 우리 사우분들께 “답답한 요즘, 프로야구 경기 직관 한 번 다녀오세요!”라고 추천하려 했던 나의 계획은 실패다. 물론 벌써 다녀오신 분들도 있을 것이고, 충분히 재밌게 즐기신 분들도 있었지만, 개인적으로는 코로나 이전 야구장의 모습과 분위기와는 예상했던 것보다도 훨씬, 너무나도 달랐기 때문에, 감히 용기 있게 추천하고 싶지는 않다. 게다가 갑작스러운 코로나의 재확산으로 인해 그나마 하던 10%의 관중 경기도 다시 무관중으로 전환되었다. 올해 경기 직관을 했다는 것만으로 감사해야 할 상황일까? 추후 상황이 좀 더 나아지고 난 후에 다시 방문해야 할 것 같다. 다음에 야구 경기를 오게 된다면, 그때는 예전의 뜨거웠던 응원 열기를 다시 느낄 수 있으면 좋겠다.

글. 우현준 기자 / jhh0427@



★ 격막함복도

★ 체온측정



★ 관중석

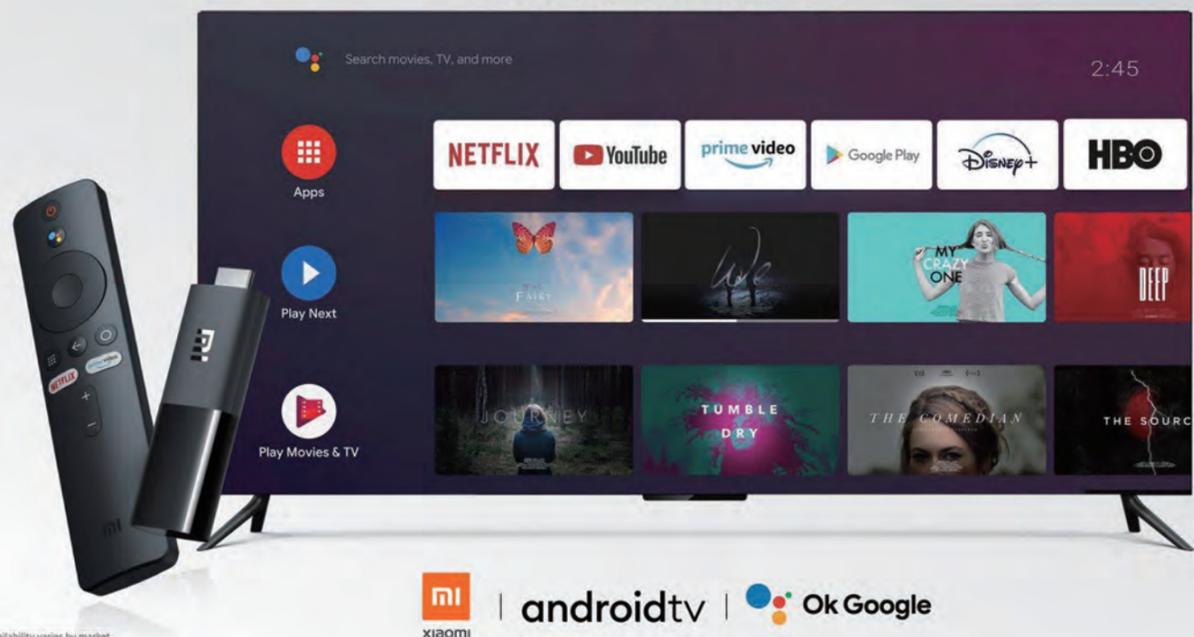
★ 코로나안내

★ 응원석

★ 문닫은 음식점1

★ 문닫은 음식점2

With Android TV



Third-party content availability varies by market.
 Google Assistant is not available in certain languages and countries.
 Google, Android TV, Google Play and other related marks are trademarks of Google LLC.

우리 집 TV를 스마트TV로! 샤오미 MI TV스틱

최근 케이블TV나 IPTV 대신 '휴대용 스트리밍 미디어 플레이어'를 통해 스마트폰의 화면을 TV나 모니터에 전송해서 다양한 콘텐츠를 즐기는 사람이 많다. 실제로 넷플릭스나 유튜브, 웨이브, 왓차 등 다양한 OTT 서비스가 스트리밍 플레이어 연동을 지원하기 때문에 이미 많은 콘텐츠 애청자들이 찾고 있는 제품이기도 하다. 휴대용 스트리밍 미디어 플레이어 제품으로는 구글 크롬캐스트, 아마존 파이어TV, 엔비디아 쉴드TV 등을 꼽을 수 있는데, 이번엔 대륙의 실수, 샤오미사에서 새로운 휴대용 스트리밍 플레이어 제품을 출시했다.

샤오미가 또 샤오미 했다

가격은 경쟁사인 엔비디아 쉴드TV는 149.99달러, 아마존 파이어 스틱은 49.99달러 그리고 구글 크롬캐스트는 35달러 정도이다. 샤오미는 리모콘을 함께 제공하고 있음에도 상대적으로 저렴한 39.99달러에 출시했다. 한화로 따지면 약 5만원이 채 안 되는 가격.

간편한 사용

USB처럼 생긴 이 스틱은 크기 92.4X30.2X15.2(mm)의 아담한 크기와 28.5g의 가벼운 무게를 자랑한다. TV 뒤쪽 HDMI포트에 꽂으면 일반 TV도 스트리밍 서비스 이용이 가능한 스마트TV로 만들 수 있다. 휴대하기 좋은 사이즈만큼 설치도 간편. TV에 꽂고, 와이파이를 연결하기만 하면 바로 넷플릭스를 시청할 수 있다.



39.99달러짜리에 쿼드코어, 음성인식까지

내부 스펙으로는 1GB RAM과 8GB 내장용량이 탑재되었으며, 쿼드 코어 CPU로 구동된다. 작동은 블루투스로 연결된 리모콘으로 하면 되는데, 리모콘에 달린 구글 어시스턴트 버튼을 사용해 음성으로 앱을 검색하거나 실행시킬 수 있다.

호환성 갑!

스트리밍 가능한 서비스로는 이미 탑재된 넷플릭스, 아마존 프라임 비디오 외에도 구글과 연동된 유튜브, 구글플레이는 물론, 티빙이나 웨이브, 트위치 등 다양한 앱을 추가로 설치할 수 있다. 또한 구글 크롬캐스트를 통해 스마트폰, 태블릿, 노트북의 동영상이나 사진, 음악 등 다양한 콘텐츠를 TV화면에 직접 전송해 이용할 수 있다.

제품 구성

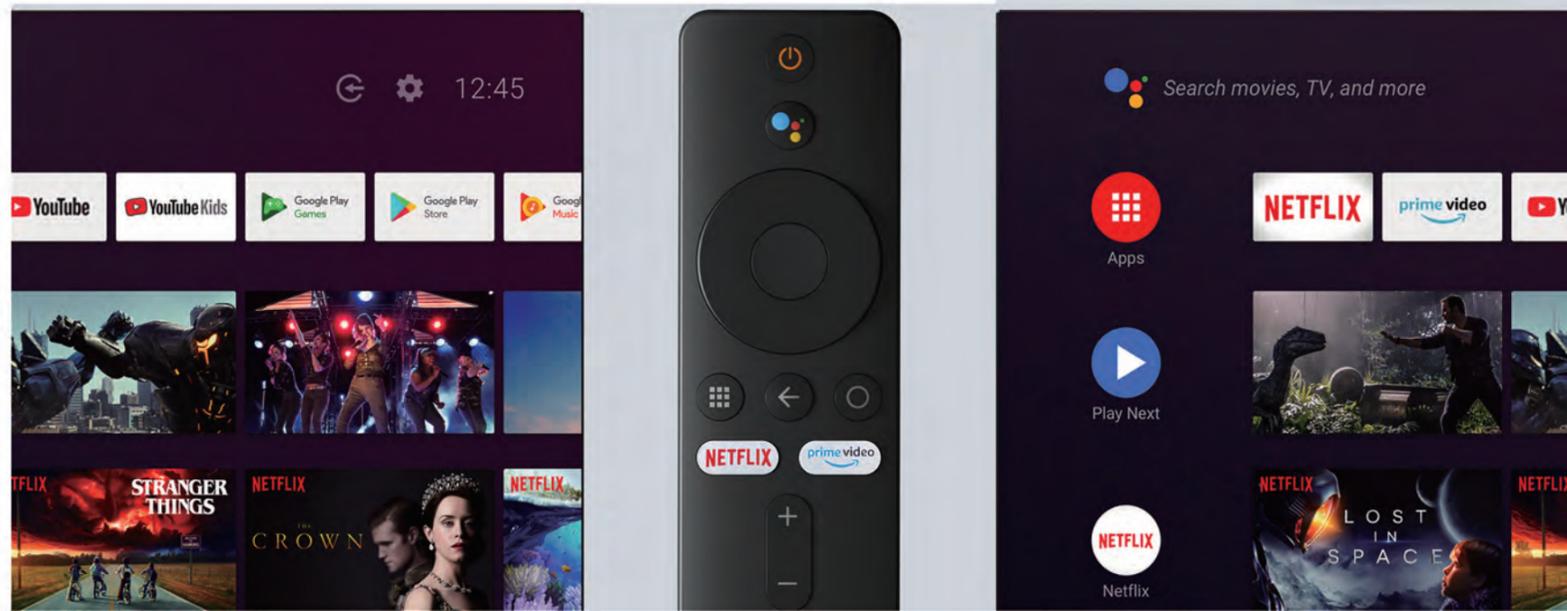
제품은 리모콘, MI TV스틱과 함께 5핀 충전 케이블, 어댑터로 구성돼 있다. 그러나 어댑터는 한국 콘센트와 모양이 맞지 않아 쓰기 어려우므로, TV USB단자로 전원을 공급하는 것을 추천한다. 실험 결과 보조배터리로도 충전이 가능하니 캠핑 시 프로젝터에 설치해 가볍게 이용할 수 있겠다. 저렴한 프로젝터를 구입할 수 있다면 캠핑목적 외에도 잦은 이사를 가야하는 자취생에게도 추천할 만하다.

그럼에도 불구하고...

단점이라면 출력 해상도가 4K가 아닌 최대 1080p FHD 해상도의 60fps를 지원한다는 점이다. 대신 돌비 오디오 및 DTS 서라운드 사운드를 제공해 생생한 사운드를 경험할 수 있다. 또한 샤오미 MI 스마트홈 기기를 가지고 있다면 그것도 MI TV스틱으로 제어가 가능하니 가성비는 충분히 하고도 남는다고 할 수 있지 않을까?

MI TV스틱을 장만하고 싶은 분들에게 슬프게도, 현재 국내 출시는 아직 이루어지지 않아 국내에서는 정식구매가 불가하다. 하지만 해외 직구 사이트를 통하여 배송은 오래 걸리더라도 쉽게 구매할 수 있다.

글: 신수연 기자 / syy2709@
 사진: 샤오미 글로벌 공식 홈페이지





가락시장역에서
만날 수 있는
한우 정육식당
‘참고깃간’

고기를 먹으면 살이 찐다고요? 고기는 죄가 없습니다.

다이어트에 성공하고 싶다면 저열량보다는 고단백 저탄수화물 식사를 하는 것이 도움이 된다. 단백질은 공복감을 줄이고 포만감을 주며, 대사과정에서 많은 열을 발생하기 때문에 칼로리 소모가 높고, 근육량을 유지해 결과적으로 다이어트 효과를 높인다. 단백질을 충분히 섭취하는 다이어트는 요요현상도 적다.

양질의 단백질이 풍부한 보양식, 한우

한우와 같은 동물성 단백질은 다이어트뿐 아니라 면역력을 높여주는데 필수적인 식품이다. 육류는 우리 몸에 꼭 필요한 단백질 공급원으로, 우리 몸에서 만들지 못하는 9가지 필수아미노산을 골고루 함유한다. 고기를 먹으면 당뇨나 고혈압 등 성인병을 유발한다고 생각하는데, 오히려 고기를 먹지 않으면 근육량이 감소돼 성인병을 유발한다. 더욱이 몸속의 항체나 면역세포들을 만드는 주재료가 단백질인 만큼 면역력을 높이기 위해서는 단백질 섭취가 무엇보다 중요하다.

정육 식당, 참고깃간

1층에는 정육점 2층에는 먹는 식당이 있는 정육 식당이다.가락시장역 8번 출구와 가까워 대중교통을 타고 가기도 좋다. 정육점에서 고기만 사서 집이나 다른 곳에 가서 먹을 수 있고, 상차림비를 내고 2층에서 먹을 수도 있다.

1층 정육점

한우 대부분의 부위를 판매한다. 구이로 먹기에는 기호에 따라 등심, 갈빗살, 채끝살을 추천한다. 또 다양한 버섯류나 고추, 파채 등 신선한 채소들도 판매한다. 2층 식당에서 구매한 고기를 먹을 것이라면 상차림에 채소가 포함되어 있기 때문에 따로 살 필요는 없다.



2층 식당

식당의 메뉴는 한우 육회 비빔밥, 된장찌개, 회냉면, 물냉면, 비빔냉면, 불고기전골, 김치찌개, 제육볶음, 육회, 계란찜 등이 있다. 샐러드바도 꽤나 갖가지가 많아 먹기가 좋다. 고기를 1층에서 구매하였다면 상차림비 이외에 다른 메뉴는 주문하지 않아도 된다. 된장찌개를 먹었는데 구수한 맛이 일품이다. 육회, 육회비빔밥은 이른 시간에 가면 판매하지 않으니 저녁에 가서 시키는 것이 좋다.

저녁에는 손님으로 북적일 때가 많지만 점심시간에는 사람이 많지 않다. 목재 위주로 깔끔한 인테리어가 되어있고, 가게 내부는 시원하다. 또 테이블 간의 간격이 좁지 않아 많이 시끄럽지 않다. 개인적으로는 조용한 분위기에서 식사하는 것을 좋아하는데, 고깃집치고 상당히 조용한 편이다.



기본 상차림과 주류코너

테이블과 테이블 사이에는 주류코너가 있어 시원하게 맥주를 꺼내 먹을 수 있다. 고기는 술과 함께 먹어도 정말 맛있다. 기본 상차림 메뉴로는 도토리묵, 콘샐러드, 양파 절임, 김치, 찜장, 마늘, 쌈류가 나온다. 양파 절임이 신선하고 고기와 함께 먹기 좋다.

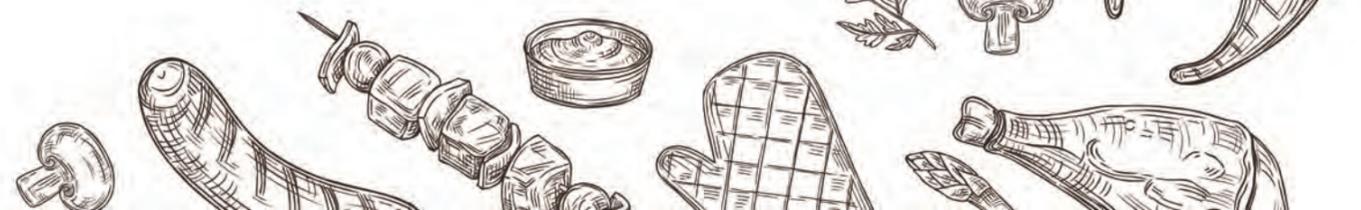


추천 메뉴

고기는 채끝살과 갈빗살을 먹었는데 개인적으로는 갈빗살을 추천한다. 갈빗살은 쫄깃하고 식감이 좋아 한우 부위 중에서 제일 좋아하는 부위이다. 채끝살은 두껍고 씹는 맛이 있다. 보통 스테이크 부위로 많이 판매한다. 두툽한 식감을 원한다면 채끝살도 좋은 선택이다. 등심보다는 좀 더 식감이 부드럽다. 먹는 양에 따라 1인 기준 200~300g 정도를 사면 적당하다. 가격은 부위별로 다르다.



글. 서해찬 기자 / tomfromkr@





방구석 세계여행!
 ‘투르크메니스탄’
 에서 볼 수 있는
 흥미로운 것들

중앙아시아 서남부에 위치한 투르크메니스탄은 카자흐스탄, 우즈베키스탄 등과 인접해 있는 나라로, 영토는 한국의 약 5배나 되지만 국토의 90%가 사막으로 이루어져 있다. 인구는 약 600만 명이다. 이번 호에서는 기자의 고향인 투르크메니스탄을 소개한다.

[역사]

기네스북 기록을 가진 수도 ‘아쉬하바드’

투르크메니스탄의 수도인 아쉬하바드는 기네스북 기록을 4개나 보유하고 있다. 아쉬하바드는 세계에서 하얀색 대리석 빌딩이 가장 많은 도시로 알려져 있으며, 세계 최대의 관람차와 가장 큰 별 모양 조형물이 있다. 그리고 독특하게도 공공장소에 설치된 분수가 세계에서 가장 많은 곳이다.

실크로드의 도시

유적지에 관심이 있다면 투르크메니스탄에 있는 유네스코 유적지인 실크로드 도시들(메르브, 쿠냐 우르겐치)도 눈여겨보자. 8세기에서 13세기 사이에 번성한 이 도시들은 당시 실크로드 무역의 중심지로서 어떤 역할을 했는지 매혹적인 이야기들이 얽혀 있다. 메르브는 11-12세기 당시 약 100만 명의 인구가 거주하는 대도시였다. 이 오아시스 도시는 1221년 칭기즈칸과 몽골군이 침입하기 전까지 셀주크 투르크 제국의 수도이기도 했다. 우즈베키스탄과 국경을 맞대고 있는 실크로드 도

시인 쿠냐 우르겐치는 페르시아 사마니드 제국에서 두 번째로 큰 도시였는데, 이란과 아프가니스탄과 같은 곳에서 찾아볼 수 있는 독특한 건축 양식이 특징이다. 오늘날 이 두 도시의 폐허와 잔해는 수백 년 전에 존재했던 것들의 극히 일부뿐이다. 혹 기회가 닿아 여전히 발굴에 발굴을 거듭하고 있는 두 도시를 방문하게 된다면, 여러분은 역사의 조각들을 맞추려고 노력하는 고고학자의 기분을 느낄 수 있을 것이다.

[자연]

지옥의 문, 다르바자 분화구

카라쿰 사막 한가운데 위치한 다르바자 분화구는 투르크메니스탄의 가장 인기 있는 관광 명소로 첫손에 꼽는다. 이 분화구는 ‘지옥의 문’이라는 다른 이름을 가지고 있는데, 지름이 70m(230ft)나 되는 대형 분화구에서 발생한 화재와 끓는 진흙, 주황색 불꽃 등을 보고 현지인들이 붙인 이름이다. 1971년부터 불타고 있는 지옥의 문의 기원에 대해 다양한 이야기가 있지만, 소련의 지질학자들이 석유를 찾다가 우연히 분화구를 만들었다는 설이 가장 유력하다. 지질학자들이 탐사하던 도중 지하의 메탄 때문에 장비의 무게를 이기지 못한 땅이 무너져 내렸고, 위험을 벗어나기 위해 그들이 메탄에 불을 질렀다는 것이다. 당시에는 몇 주 안에 불이 꺼지길 바랐지만, 그 이후로 오늘날까지 불타고 있다. 특히 투르크메니스탄이 천연가스 매장량 세계 4위라는 사실을 고려하면 불이 얼마나 오랫동안 계속 타오를지는 아무도 모른다.

1 세계 최대의 관람차 2 실크로드 도시 '메르브' 3 양이칼라 협곡 4 다르바자 분화구(지옥의 문)



그러던 중 2013년 11월 캐나다 탐험가 조지 쿠루니스가 지옥의 문을 탐사한 첫 번째 인물이 됐다. 쿠루니스는 절연 알루미늄 정장을 입고 맞춤형 케블라 등반용 안전띠를 착용한 채 구멍이 밑바닥에서 토양 샘플을 채취하기 위해 분화구 기지로 내려왔다. 이후 실험 결과, 바위에 박테리아가 산다는 것이 밝혀졌으며, 1,000℃를 넘는 극한의 온도에서도 생명체가 생존할 수 있다는 놀라운 사실이 증명됐다.

양이칼라 협곡

투르크메니스탄의 서쪽 지역은 극히 소수의 사람만이 들어본 적이 있는 자연의 경이로움이 있는 곳이다. 그중에서도 60~100m 높이의 암벽이 분홍색, 빨간색, 노란색 등으로 물든 광활한 풍경, 양이칼라 협곡을 실제로 본 사람은 더 적다. 이 붉은 절벽의 협곡은 550만 년 전에 만들어진 것으로 선사시대 파라티티 해가 존재하던 당시의 해저 석회암 벽(거대한 산호초로 가득 찼던)의 흔적을 고스란히 간직하고 있다.

[문화]

전통 수제 공예품

투르크메니스탄의 민속 예술은 풍부하고 다양하다. 광범위한 재료와 장식 방법을 폭넓게 수용하고 있으며, 수많은 종류의 카펫과 용품, 화려하게 수를 놓은 예복, 보석을 비롯한 각종 장신구, 심지어 말을 위한 장식 등도 발

전되어 있다. 이 수제 공예품에는 투르크메니스탄 사람들의 체계와 삶의 특수성이 잘 반영되어 있다. 이러한 다양한 형태의 민속 예술 중 세계적인 명성을 얻고 있는 것으로 웅단이 있는데, 과거 유목민들에게 카펫은 마차 바닥을 덮거나 추위를 피하기 위한 벽으로 만드는 등으로 활용되는 중요한 물품이었기 때문이다.

멜론의 날 기념하기

수도의 독특함과 실크로드의 역사, 경이로운 자연환경, 아름다운 공예품 외에도 말의 날, 카펫의 날과 같은 투르크메니스탄만의 재미있는 문화적 기념일들도 있다. 특히 해마다 8월 둘째 주 일요일에 열리는 멜론의 날은 대규모 농산물 전시회가 열리는 매우 흥미로운 날이다. 이날이 되면 투르크메니스탄의 모든 지역에서 온 멜론들이 출품되는데, 방문객들은 멜론 외에도 수박, 호박 등을 이용해 만들어진 투르크멘 전통 요리를 맛볼 수 있다. 국민들과 손님들을 위해 열리는 화려한 예술 공연은 눈과 귀를 즐겁게 만든다. 한 가지 재미있는 점은 전국 최고의 참외 재배 농가와 농부를 뽑는 ‘황금시대의 황금 참외밭’ 대회가 열린다는 것이다. 이 대회에 입상자들은 투르크메니스탄 대통령의 이름으로 된 상장을 받게 된다! 투르크메니스탄에서 멜론은 위대한 유산, 국보, 조상들의 전통을 훌륭하게 이어가는 재능과 노고의 상징으로 여겨지고 있다. 그 결과 현재 알려진 투르크멘 멜론의 종류와 형태는 무려 420여 종에 달하고, 200여 종 이상의 멜론을 현지에서 재배하고 있다.

추억소환 “스타크래프트” 게임 용어

블리자드사의 '스타크래프트'는 출시된 지 벌써 20년이나 지난 추억의 게임이다. 2000년대 초중반 어마어마한 인기에 학생/직장인 할 것 없이 모두가 PC방을 향해 달려갔다. 그 때 그 시절 추억을 소환하며 스타크래프트의 게임 용어들을 소개한다.

#종족 선택 (테란, 저그, 프로토스)

주종: 자신이 주로 사용하는 종족 / 부종: 주종 외의 다른 종족

#테란

BBS: 배럭, 배럭, 서플라이의 약자. 극초반에 배럭2개를 상당히 빨리 올려서 SCV와 마린이 함께 쳐들어 감. 컨트롤 여부에 따라서 상당히 강력하나 실패하면 GG

병커링: BBS 후 병커를 지어 상대 앞마당이나 본진을 공격하는 것. 꼭 BBS하지 않고 바로 가서 병커 짓고 마린을 계속 보낼 수도 있다. 역시 극초반의 도박성이 큰 빌드

바이오닉: 마린, 파벳, 메딕으로 이루어진 조합

바카닉: 바이오닉+메카닉의 조합 빌드. 2~3배럭에서 몰래 모은 마린 메딕과 마인업된 빌처와 탱크로 기습적으로 밀어부치는 전략

#저그

4드론: 경기 시작하자마자 스폰닝풀을 짓고 바로 저글링을 생산해서 공격 러쉬. 테란은 이때 배럭조차도 완성이 안된 상태이기 때문에 공격 타이밍이 상당히 빠르며, 이 한번의 기습이 상당히 강력함

3해처리: 상대가 더블 커맨드를 했을 때 종종 쓰이는 빌드로 어마어마한 양의 가스를 뽑아냄

더블레어: 히드라 드롭을 하기위해 2레어에서 오버 수송업, 속도업을 동시에 할 수 있음

3센치드롭: 테란이 입구 쪽 방어에 신경 쓰고 있을 때, 본진 쪽에 바로 붙어서 속업 안된 오버로드로 렉터를 드롭. 속업 전이기 때문에 드롭 타이밍이 매우 빠름

폭탄드롭: 거의 전 병력을 오버에 태워서 드롭 가는 전략. 보통은 테란 본진을 노림. 터렛이 몇 기 있건 신경 안 쓰고 심장부까지 들어가서 드롭. 성공하면 상당히 위력적

#프로토스

질탱: 질럿과 하이템플러 조합으로 저그 상대로 가장 정석적인 빌드

더블넥서스: 초반에 포지와 포토캐논을 먼저 지어 방어한 후 앞마당을 가져가는 전략. 초반에 캐논만 몇 개 지어놓으면 후반에 많은 물량을 뽑아낼 수 있어 자주 쓰이는 빌드
깨강질럿: 질럿으로 약간의 병력이나 성큰 몇 개는 그냥 무시하고 침투해서 해처리만 파괴. 질럿의 강력한 맷집과 많은 HP를 이용함

전구러쉬: 토스가 유리한 상황에서 가스가 남을 때 다수 아칸으로 러쉬

둔드롭: 보통 드롭이 아닌 리버 6~8기 정도를 한꺼번에 드롭. 내리기만 하면 핵을 능가하는 엄청난 공격력을 자랑

글. 김진우 기자 / funky28@

눈을 땔 수 없는 발레의 아름다움에 빠지다

History of KNB Movement Series

@ 예술의전당

지난 8월 1일, 국립발레단의 'History of KNB Movement Series'를 감상하고 왔습니다. 코로나19 장기화로 언택트 공연만을 이어오던 국립발레단이 드디어 첫 기획공연을 선보인 것입니다. 쏟아지는 비에 앞조차 잘 보이지 않는 날씨에도 공연장은 사람들로 북적였습니다. 사람들은 두근거리는 마음으로 팜플렛 사진을 찍거나 포토월에 서서 이른바 인증샷을 남기느라 바빴고, 저 역시 셔터를 얼마나 눌러왔는지 모르겠습니다.

'KNB Movement Series'는 예술 감독 강수진이 2015년도부터 기획한 프로젝트입니다. 이른 은퇴로 어려움을 겪는 무용수들이 안무가로서의 기회를 가질 수 있도록 무대를 제공하는 프로젝트로, 세미클래식부터 모던 발레, 뮤지컬적 요소나 영상 분야를 접목시킨 퓨전 발레, 현대 무용 등 다양한 장르의 작품들로 구성되어 매년 관객들의 호평을 받고 있습니다. 이번 공연은 'KNB Movement Series'가 5년 (2015~2019) 동안 발표한 35개의 작품 가운데 7개를 선정해 무대에 올랐습니다. 송정빈의 'Amadeus Concerto(2019)', 신승원의 'Go your own way(2019)', 박나리의 '오감도(2015)', 김나연의 '아몬드(2019)', 박솔기의 'Quartet Of The Soul(2016)', 이영철의 '계절: 봄(2019)', 그리고 강효형의 '요동치다(2015)', 이렇게 총 7개의 작품입니다.

개인적으로...

가장 기억에 남는 작품은 박나리 안무가의 '오감도(2015)'입니다. 이 작품은 시인 이상의 대표작 '오감도(鳥瞰圖)'에서 영감을 받아 탄생했습니다. 무대는 이상의 시 '오감도'를 내레이션 하며 시작됩니다. 행을 읊을 때마다 한복을 입은 무용수들이 뛰어나와 쓰러지는 강렬한 퍼포먼스에 놀라던 기억이 아직도 생생합니다. 작품에 한국적 정서인 '한'을 담아 한국 무용과 정통 발레와의 조화를 이끌어낸 안무가의 연출력이 빛을 발하며, 극이 진행될수록 몰입감을 더했습니다.

발레라고 하면 어렵고 지루한 클래식인 완성판이라고 여겨왔던 지난날의 제가 부끄러웠던 시간이었습니다. 코로나19 장기화로 인해 취소되었던 공연을 다시 공연장에서 만나게 되어 더욱 뜻깊은 시간이었습니다. 이러한 뜨거운 무대를 관람할 수 있는 소중한 기회를 주신 게임빌-컴투스에게 다시 한번 감사의 말씀드립니다.

글. GC플레이어 박민지



복면검왕

'복면검왕'은 매일 새로운 '갯갬'을 선정하여 감동과 여운을 독자들과 함께 나누는 코너입니다. 베일에 가려진 게임을 단계별로 추측해서 정답을 맞춰 보세요. 정답을 보내주시면 추첨을 통해 문화상품권을 드립니다. 자, 그럼 출발해 볼까요?

01

이 게임의 첫 번째 시리즈는 2011년에 출시되었습니다.



02

그리고 2016년에 세 번째 시리즈를 마지막으로 완결되었습니다.



기본적으로 3인칭 액션 RPG 장르이며, 이 게임 자체가 하나의 장르로 불리기도 합니다.

03

'소울라이크' 라는 장르 들어보셨죠?



난이도가 극악무도하기로 유명세를 탄 게임입니다.

04

수많은 스트리머들이 이 게임을 플레이하며 고통받았다고.



어두운 세계관이 매력적이나 스토리텔링이 매우 불친절하여 전체적인 스토리를 파악하기는 어렵습니다.

05

각종 아이템에 붙은 설명이나 NPC와의 대화로 스토리를 직접 유추해보는 것도 하나의 재미 요소입니다.

개발사는 '프롬 소프트웨어'입니다. YOU DIED

이 게임의 개발사답게 높은 난도, 불친절, 무자비로 유명하죠. 이제 독자 여러분들이 유다희('YOU DIED')를 만날 시간입니다.

기간 : 2020년 9월 16일까지

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

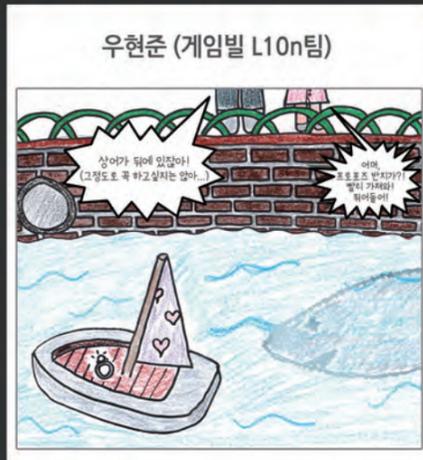
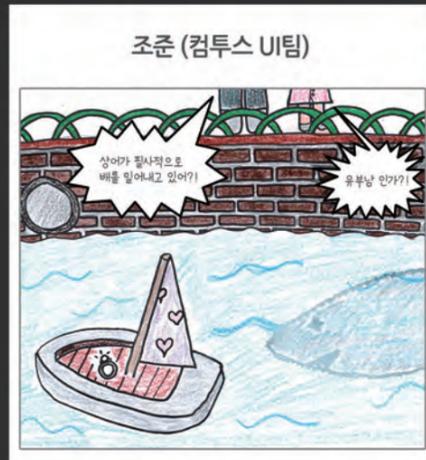
8월호 정답 : 발로란트 / 8월호 당첨자 : 문기쁨(서울시 북아현로), 김선주(수원시 권선구), 이효정(경기도 시흥시)

글. 김덕하 기자 / duckha@



그림. 최수진 기자 / csujin@

🎁 8월호 당첨자 발표 *조준, 우현준님 축하드립니다~!*



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 9월 16일까지
메일 : gcnews@gamevilcom2us.com
회사, 소속, 이름, 연락처를 함께 적어주세요

Congrats

Welcome Welcome

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



컴투스

Fishing스튜디오 장원식 사우, SC사업본부 김수하 대리, SW사업본부 민경식 과장, SW사업본부 임영진 대리, SW사업본부 유수연 과장, 개발운영센터 이상민 사우, 개발운영센터 나태수 선임, 개발운영센터 원진 사우, 경영관리본부 김재하 과장, 제작1본부 김경식 책임, 제작1본부 이인환 책임, 제작1본부 천준영 차석, 제작2본부 기우성 선임, 제작5본부 최진호 선임, 제작5본부 조남진 선임

게임빌컴투스플랫폼

플랫폼1실 홍석진 선임,
정보보호팀 박용희 대리

Gamevil Com2us Europe

Tomas Van Burren, Piotr Pilat

TWO IN MEDIA 160호 2020년 9월호



‘게임빌프로야구 2020 슈퍼스타즈’, ‘열혈경파 쿠니오군 시리즈’와 콜라베이션

‘게임빌프로야구 2020 슈퍼스타즈(이하 캠프야 2020)’가 일본 액션 게임 명작 IP인 ‘열혈경파 쿠니오군 시리즈’와 콜라베이션을 진행했다. 앞으로 ‘캠프야 2020’에서는 ‘열혈경파 쿠니오군 시리즈’의 주인공인 ‘쿠니오’는 물론 ‘리키’ 등 친숙한 캐릭터들을 트레이너로 만날 수 있게 됐다. 이번 콜라베이션을 신호탄으로 ‘캠프야 2020’은 현재 일본, 북미, 대만 등 글로벌 사전 예약을 진행 중이며, 8월 25일에 일본을 비롯한 북미, 대만 등 글로벌 시장에 출시했다.



컴투스 ‘SWC 2020’ 29일 첫 지역 예선 시작! 3개월 대장정 포문 열어

‘서머너즈 워: 천공의 아레나(이하 서머너즈 워)’의 글로벌 e스포츠 대회 ‘서머너즈 워 월드 아레나 챔피언십 2020(SWC 2020)’이 29일 첫 경기를 시작으로 대회의 포문을 열었다. 올해 ‘서머너즈 워’ e스포츠 대회는 약 5주 동안 아시아퍼시픽 4개 지역(일본, 한국, 대만·홍콩, 동남아 및 기타), 미주 지역, 유럽 지역 등 총 6개 지역 예선을 거쳐, 10월 말 시작되는 아시아퍼시픽컵, 아메리카컵, 유럽컵을 통해 월드결선 진출자 8인을 선발한다. 아시아퍼시픽 4개 예선은 각각 이틀간, 미주와 유럽 예선은 2주간에 걸쳐 각각 사흘간 펼쳐진다. 신종 코로나19의 확산으로 전 경기는 무관중 온라인으로 진행되며, ‘서머너즈 워’ e스포츠 공식 유튜브 채널을 통해 글로벌 생중계된다.



게임빌 ‘MLB 퍼펙트 이닝 2020’, 메인 모델 김광현 선수 응원 이벤트

게임빌이 MLB 라이선스 기반의 정통 모바일 실사 야구 게임 ‘MLB 퍼펙트 이닝 2020’의 메인 모델인 김광현 선수를 응원하는 이벤트를 진행했다. 국내 유저들을 위해 국가대표 에이스를 넘어 메이저리그 첫 번째 도전에 나선 김광현 선수를 응원하는 이벤트로 ‘MLB 퍼펙트이닝 2020’ 공식 카페를 통해 진행됐다. 카페 이벤트 페이지에 간단한 응원 메시지를 남기면 참여 보상으로 ‘즉시완료권 30장’을 바로 지급하며, 누적되는 응원 메시지 개수에 따라 추가적인 보상을 지급한다. 이 외에도 다양한 이벤트와 풍성한 선물을 제공하며 유저들의 뜨거운 호응을 얻었다.



컴투스, 반격 전략 RPG ‘히어로즈워: 카운터어택’ 서비스 시작 “턴제 RPG의 틀을 깨다”

컴투스가 개발한 반격 전략 RPG ‘히어로즈워: 카운터어택(이하 히어로즈워)’이 국내 정식 서비스를 시작한다. ‘히어로즈워’는 포스트 아포칼립스 세계관을 배경으로 한 컴투스의 기대 신작 타이틀로, 인간 세력 ‘생존자 연합’과 돌연변이 감염개체 ‘하츠 동맹’이 인류의 마지막 세력이 되기 위해 맞서 싸우는 스토리를 담고 있다.

‘히어로즈워’는 기존 턴제 게임이 가진 전략 전투 방식은 그대로 유지하면서, 한층 역동적인 전투 액션과 타격감을 경험할 수 있는 전투시스템을 제공한다. 유저들은 턴 순서와 상관없이 상대의 공격을 일격필살로 반격할 수 있는 이 시스템을 통해 전투의 몰입감과 함께 짜릿한 손맛까지 느낄 수 있다.

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



'게임스컴 2020' 온라인 개최

매년 독일에서 열리는 세계 최대 게임 전시회 중 하나인 '게임스컴'이 온라인으로 열렸다. 27일부터 30일까지 4일간 '디지털 학습'을 주제로 개최된 '게임스컴'은 컴투스를 비롯해 액티비전 블리자드와 베데스다, 세가, 반다이남코, 유비소프트 등 총 300여 개가 넘는 공식 파트너가 참가했다. '게임스컴'은 2시간 동안의 오프닝 쇼케이스를 시작으로 인디 게임부터 차세대 게임에 이르기까지 전 세계의 다양한 게임들을 소개했으며, 개발자를 위한 컨퍼런스와 개발자 인터뷰 등도 진행했다.



Xbox 기대작 '헤일로 인피니트' 출시 연기

11월 출시되는 'Xbox 시리즈 X'와 같이 출시될 것으로 알려졌던 '헤일로 인피니트'가 발매 일정을 연기했다. 8월 12일, 개발사 343 인더스트리의 스튜디오 책임자 '크리스 리'는 "코로나19의 영향과 다양한 이유로 인해 개발기간을 연장하기로 했다"며 "팬들의 기대감을 만족시킬만한 퀄리티로 게임을 끌어올리겠다"고 밝혔다. 게임은 Xbox 시리즈 X와 함께 나올 수 없게 되었지만, 팬들은 오히려 불만스러웠던 그래픽이 개선될 것으로 보고 안심하는 분위기다. 2021년에 팬들의 마음을 사로잡을 수 있을지 기대해 본다.



액션 RPG '블랙 미스: 오공', 트레일러 영상 공개

중국의 고전 이야기인 '서유기'를 기반으로 한 액션 RPG '블랙 미스: 오공'이 화제다. 지난 20일 중국 개발사 '게임 사이언스'가 공개한 13분의 트레일러 영상이 그 주인공으로, 굉장히 높은 수준의 게임 내 그래픽과 연출을 통해 유저들에게 감탄을 자아냈다. 개발사가 인력을 충원하기 위해 공개한 이 영상은 공개한 지 하루 만에 조회 수 470만을 돌파한 것으로 알려졌으며, 업계에서는 PS5나, Xbox 시리즈 X 등 차세대 콘솔을 타겟팅한 게임으로 보고 있다.

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 THAILAND '서머너즈 워' 가디언 배틀 2020

7월 26일, 태국 지사에서 '서머너즈 워' 가디언 배틀을 진행했다. 유저 간담회가 열린 직후 열린 이번 가디언 배틀은 약 8시간 동안 라이브 스트리밍으로 진행되었으며, 1,600명에 달하는 유저들이 자리를 지켜 실시간 월드 아레나에 대한 현지 유저들의 높은 관심을 확인할 수 있었다. 장시간에 걸친 혈전 끝에 'Hong-KFC'가 우승을 차지하며 이번 가디언 배틀의 주인공이 되었다.



GAMEVIL COM2US TAIWAN '서머너즈 워' 대규모 업데이트 기념, 온라인 파티 이벤트

전 세계에 생방송으로 진행한 '서머너즈 워' 대규모 업데이트 간담회 'The Shift'가 끝난 후, 대만 지사는 유저들과 함께 온라인 파티 이벤트를 진행했다. 유저들은 인플루언서들과 함께 거인의 던전 10층에서 획득한 아이템을 맞추는 빙고 게임을 비롯해 입술 모양을 보고 '서머너즈 워' 연관 단어를 맞추는 눈치 게임, 특별한 룰로 겨루는 '특별 대전 RTA' 등을 함께 즐겼다.



GAMEVIL COM2US VIETNAM '서머너즈 워' 게임쇼, 에피소드3 방영

베트남에서 '서머너즈 워' 게임쇼가 방영됐다. 이 게임쇼는 유저들을 초대해 다섯 가지의 도전과제를 성공하면 선물을 주는 형식의 이벤트로 이번이 올해 세 번째 에피소드다. 3회차는 최근 유저 간담회에서 등장한 차원월간던전을 비롯한 각종 던전과 아티팩트 등 새로운 콘텐츠를 다뤘으며, 스페셜 게스트로 출연한 여성 플레이어 'Ryn198'이 도전에 성공해 최신 휴대폰을 비롯한 다양한 상품들을 받았다.

EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



류예현 기자 6-9p Cover Story GCP의 만능 개발자 선행개발팀 '권대욱 사수'

처음에는 과연 사보 기사를 잘 할 수 있을까 싶어서 떨리기도 하고 설레기도 했는데요. 표지 모델과 인터뷰하고 즐겁게 기사를 쓸 좋은 경험을 갖게 해주셔서 정말 뿌듯하고 좋았습니다.



강지욱 기자 14-15p MKT Contact 국내 최초 모바일 MMORPG! '아이모' 10주년

사보 기자로 글을 쓰는 것과 취재를 한다는 것이 어려울 것이라고 예상은 했지만, 실제로 해보니 글쓰기가 참 쉽지 않더군요. 그동안 사보를 만드신 기자분들이 대단하게 느껴집니다.



신기운 기자 16-17p Who 컴투스 IP전략실 '남주현 이사'

사보 기자가 처음이라 걱정했는데 편집에서 많은 도움을 주셔서 잘 진행할 수 있었고, 회사에서 중요한 업무를 맡고 계신 분을 인터뷰할 수 있어서 영광이었습니다.



강지훈 기자 18-20p New Face 'The NEW!' 그림 그리는 사람들

신규 입사자들을 직접 만나 볼 수 있어서 영광이었습니다. 신규 입사자 미리 보기 같은 느낌이어서 재미있었네요!



이상민 기자 24-25p Hot Game '서머너즈 워: 크로니클' FGT

입사한 지 일주일밖에 지나지 않은 저의 딱딱한 보시고 기자 활동의 기회를 주신 실장님과 자리를 양보해 주신 동료들에게 감사의 인사를 전합니다. 이제 어디 가면 게임 전문 기자라고 소개하고 다니겠습니다.



임성규 기자 26-27p Special A Guide to Computer Role-Playing Games 'The CRPG Book'

글을 써 본 경험이 별로 없어서, 코딩하듯이 조각조각 적은 문장들을 재조립하여 작성했는데 아무쪼록 읽으시는데 불편하지 않으시길 바랍니다. 시작할 때는 걱정을 많이 했는데 담당자 분들도 많이 도와주셨고 생각보다는 수월하게 마무리 할 수 있었습니다. 즐거운 경험이었습니다.



김재원 기자 28-29p Together 게임 마니아라면 보드게임! 동호회 '지니어스'

사보 기자 활동을 통해 업무와 육아에 바쁜 일상 속에서 한동안 잊었던 글쓰기를 다시 시작하게 되었고, 책 한권이 눈에 들어오네요.



임태호 기자 30-31p Game Focus '스카이 랜던스 킹 오브 히어로즈' FGT

한 번쯤 꼭 해보고 싶었던 기자단에 참가해서 좋습니다. 그리고 게임에 대해 깊이 생각해 볼 수 있어서 정말 뜻깊은 시간이고 좋았습니다. 감사합니다.



임형준 기자 32-33p The Legend '세키르: 새도우 다이 트와이스'

평소 사보를 재밌게 읽고 있었는데, 그중에서도 가장 좋아하던 코너를 맡아서 즐겁게 글을 쓸 수 있었습니다. 미숙한 글솜씨지만 제가 전달하고자 한 내용이 독자분들에게 잘 닿았기를 바랍니다.



연제찬 기자 34p Relay Game '게임빌프로야구2020슈퍼스타즈'

업무가 많은 기간에도 기자단으로 활동할 수 있는 기회가 주어져 감사하게 생각하고, 아쉽게 참여하지 못한 분들을 위해서 향후에도 사보기자단 뿐 아니라 다양한 사내활동이 생기면 좋겠습니다.



유하연 기자 35p Games In My Pocket 서울 구로구 '한선화 님'

게임에 대해 재미있는 이야기를 나눌 수 있어서 유익한 시간이었습니다. 게임들에 대한 수다는 항상 재미있는 것 같습니다.



우현준 기자 38-39p 개피컬처 코로나 시대의 야구 직관! 강 집에서 '캠파나나 해아갬'

굉장히 귀찮을 줄만 알았는데, 막상 글을 쓰려고 이것저것 생각과 계획도 해보고 직접 나가서 사진도 찍고 하다 보니 재밌게 진행되었습니다. 다음에 또 기회가 된다면 더 좋은 소재로 참여하도록 하겠습니다.



신수연 기자 40-41p Monthly Item 우리 집 TV를 스마트TV로! '시오미 세 TV스타'

이번에 새로운 아이템 관련 기사를 썼습니다. 이런 아이템이 있었으면 좋겠다 하는 생각을 하며 조사했었는데 정말 있더라고요. 새로운 분야에 대해 알게 되어 신기하고 즐거웠습니다.



서해찬 기자 42-43p 맞세상 기락시장역 '참고깃감'

글 쓸 기회가 많이 없는데 사보 기사를 통해 정말 오랜만에 글을 써보게 되어 즐거웠습니다. 좋은 경험하게 해주셔서 감사합니다.



최이리나 기자 44-45p Special 방구석 세계여행! '투르크메니스탄'

제 고향을 사우들에게 소개하고 싶어서 투르크메니스탄에 대한 기사를 쓰기로 했는데, 기사를 쓰다보니 저도 모르는 사실들도 많이 배웠습니다. 사진을 보니 고향이 떠올라 그리운 마음이 들었습니다.



김진우 기자 46p 에브리원캠공 추억소환 '스타크래프트' 게임 용어

좋은 경험이고, 추억의 게임을 소개할 수 있어서 즐거웠습니다. 사보에 대한 관심 많이 가져주세요.



김덕하 기자 48p 복면캠왕

오랜만에 글을 쓰려니 낯설었지만 복면캠왕 코너를 담당하며 제가 가장 좋아하는 게임을 다룰 수 있어서 뿌듯했습니다. 사보에 기자로 참여할 좋은 기회를 주셔서 감사합니다!



최수진 기자 49p WE WIT

평소 보기만 하던 사보에 참여해볼 수 있어 재밌는 경험이 되었습니다.

Pulitzer Prize



게임빌컴투스뉴스는 임직원이 기자단으로 참여하여 만들어 집니다.
 편집위원회에서는 한 달 간 열심히 취재하고 즐겁게 노력해주시신 기자단을 대상으로 가장 애써주시고 의미 있는 기사를 작성해 주신 기자 두 분을 선정해 풀리처상을 시상하고 있습니다.
 영광스러운 2020년 8월호 사보 풀리처상 수상자들을 공개합니다.



8월호 김명중 기자

여러모로 부족한 글 솜씨였는데 풀리처상까지 주셔서 감사드립니다.

평소에도 개인 블로그에 게임 리뷰를 종종 쓰지만, 많은 분들이 보는 기사에 쓰는 글은 또 색달라서 재밌었습니다. 처음 연락을 받았을 땐 금방 쓰겠지라고 생각했던 게 1주일 넘게 잡아먹을 줄은...

1~2p의 짧은 내용이지만, 여러분들께 게임의 재미와 개인적인 평가를 전달하기 위해 정말 많은 고민을 했던 게 생각납니다. 다행히 제 노력이 헛되지 않은 것 같아서 수상 후기를 작성하면서도 기분이 굉장히 좋습니다.

제 부족한 글솜씨를 보기 좋게 만들어 주신 분들, 재밌게 봐 주신 분들 그리고 오늘도 초밥집에서 저를 기다리는 강플랭크에게 감사의 말씀 전합니다.



8월호 민경무 기자

기대하지 않고 있었는데 풀리처상을 받게 되어 얼떨떨합니다. 부족한 부분도 많은 기사였는데 재미있게 읽어주셔서 감사합니다.

평소에 기사는 어떤 일을 하는지에 대한 호기심이 있었고, 좋은 질문은 무엇일까 하는 궁금함을 가지고 있었습니다. 이번에 사보 기사를 하면서 간접경험을 하게 되어 즐거웠습니다. 3페이지 가량의 짧은 분량이지만 많은 분들의 노력과 수고가 들어간다는 사실을 또한 새롭게 알게 되었습니다.

바쁘신 업무 중에서도 흔쾌히 인터뷰 응해주신 지인 태인 자매님, 여러 가지로 도움을 주신 홍보실 및 사보 제작에 힘써 주신 모든 관계자 여러분들께도 깊이 감사드리고 싶습니다. 매달 사보를 읽고 계신 사우님들도 꼭 참여해보시면 좋은 경험이 될 것이라 생각합니다. 감사합니다.

Quiz

게임빌컴투스뉴스 '복습 퀴즈' 게임빌컴투스뉴스는 잘 읽어보고 계신가요?

구독자 여러분을 위해 몇 가지 퀴즈를 준비했습니다.
 아래의 퀴즈를 풀고 QR코드를 통해 정답을 보내주세요. 당첨자에게는 모바일 문화상품권을 선물로 드립니다.

<https://forms.gle/tJKUVRem2NGn1std7>

기간: 2020년 9월 16일까지



1. '캠프야2020'과의 콜라보레이션을 통해 만나게 되는 일본 액션 게임 명작 IP는?
 ① 열혈전사 큰일나군 시리즈 ② 열혈강호 한비광명 시리즈 ③ 열혈경파 쿠니오군 시리즈
2. '서머너즈 워' 최초로 진행된 언택트 유저 간담회의 명칭은?
 ① 서머너즈 워 라:부스트 ② 더 시프트(The Shift) ③ 유저 초청 간담회 '길드원'
3. 'MLB 퍼펙트 이닝 2020'의 메인 모델은 누구일까요?
 ① 김광현 ② 류현진 ③ 쿠니오
4. 투르크메니스탄에서 '지옥의 문'으로 불리는 이곳은?
 ① 다르바자 ② 양이칼라 ③ 아쉬하바드

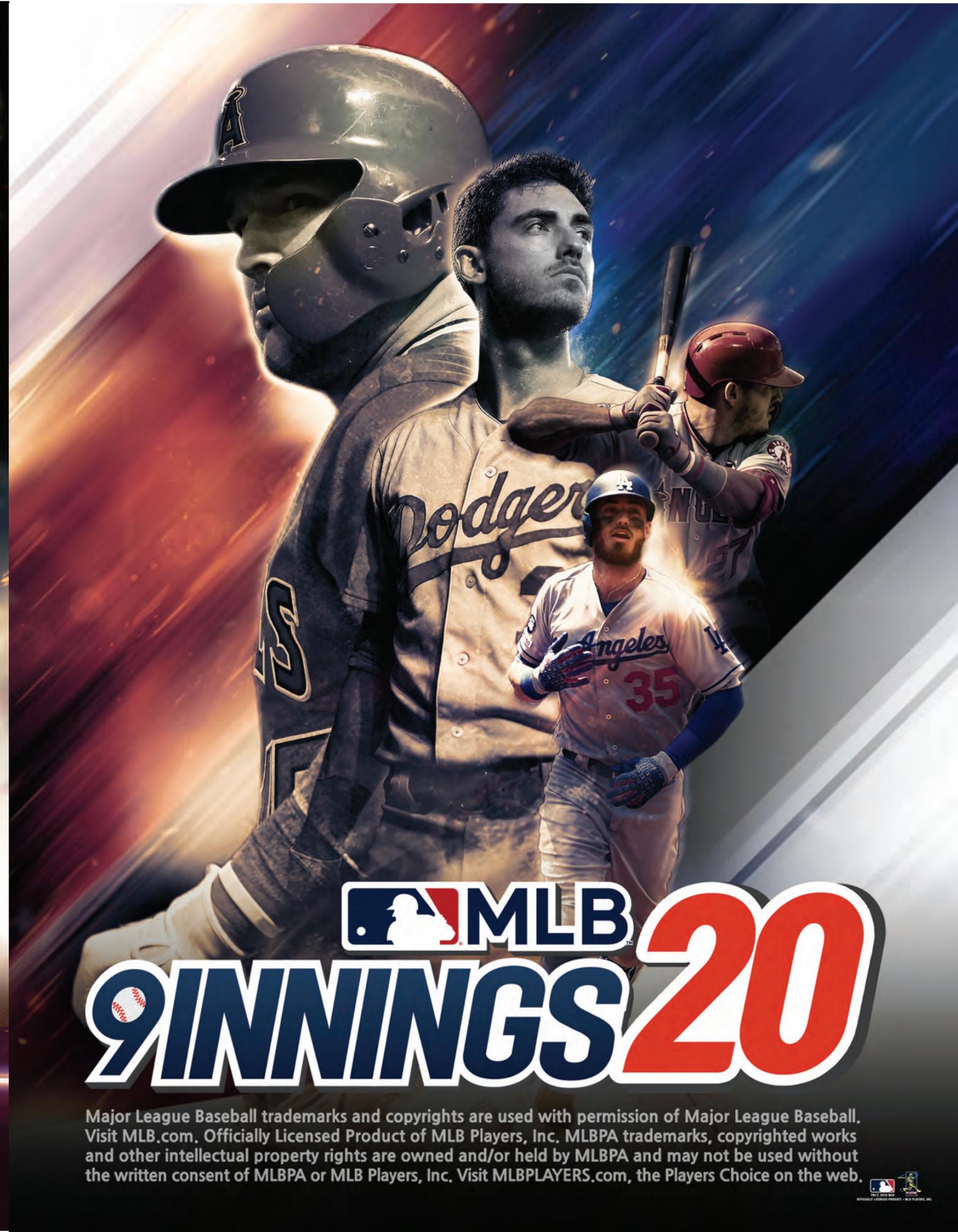
정답은 다음 호에 공개됩니다. 정답을 아시는 분들은 아래 주소로 메일을 보내주세요. 추첨을 통해 문화상품권을 보내드립니다.
 메일 주소 : gcnews@gamevilcom2us.com(주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

8월호 문제 : 거인의 던전을 탈출하자!
 정답 : 2
 'Summoners War'의 영어를 한글로 읽어보면 '에스(2), 유(1), 엠(1)...'으로 된다.
 따라서 퀴즈 중 물음표에 대한 답은 '에이'로 숫자 2가 정답이 된다. 정답은 2
 당첨자 : 김태윤(광명시 일직동), 이정원(서울시 강동구), 장준혁(서울시 서대문구)



컴투스 프로야구
2020

©2015-2020 Com2uS Corp. All Rights Reserved.  com2uS



 MLB
9 INNINGS 20

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.

