

Cover Story, '인생은 스폰지밥처럼' 게임빌 피싱마스터팀 '김수아' 사우
Hot Game, '피싱마스터' 물고기의 리얼함을 파헤친다
Field, 게임빌의 Sweet Spot '비즈6팀'
Who, 컴투스 전략금융실 '박병건' 상무
Jobs&Gates, 눈으로 소통하는 서비스디자인팀, '김이경' 팀장
Together, 달리는 순간을 함께하는 즐거움! 컴투스 달리기 동호회 'Com2Run'
Special, '컴투스 글로벌 게임문학상 2020' 공모전 개최
The legend, 명작의 귀환 '파이널판타지7 리메이크'
Monthly Item, 자취생들의 스타일 럭셔리, '옷걸이 에어드레서'



정호승 시인은,
가끔은 나무를 껴안고
나무가 되는 사람과 함께하라고 합니다.

책갈피 속 추억 간직하듯
여러분 품 안에 소중히 여머들 수 있는
좋은 사람들이 늘 함께하시기를 바랍니다.



2020 시즌 업데이트!

GAMEVIL



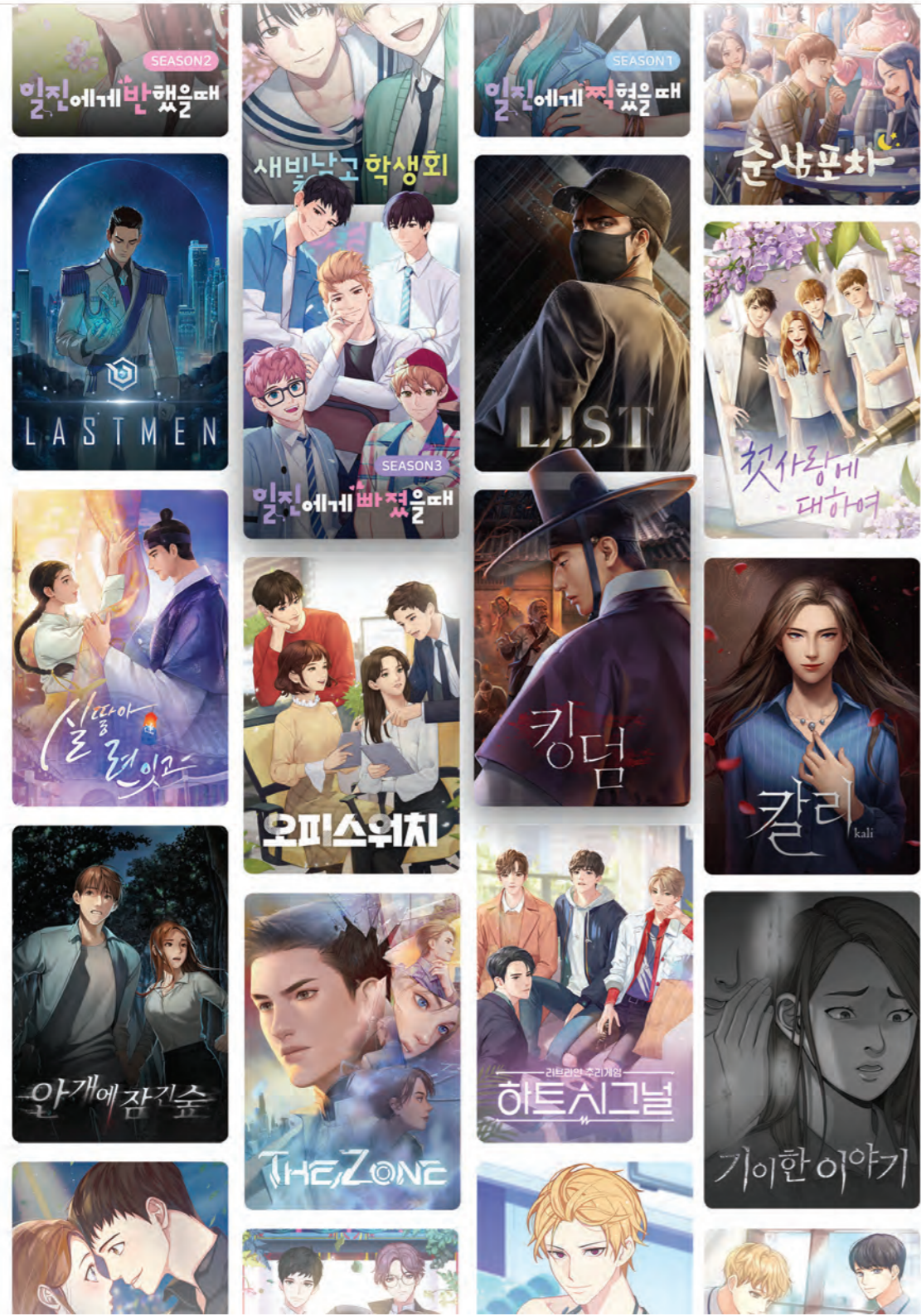
MOBILE BASEBALL GAME SINCE 2002
게임빌
프로야구
SUPER ★ STARS



샤이닝 엔젤스

Storypick

당신의 선택, 당신의 이야기



Global Mobile Game No. 1 'GAMEVIL-COM2US'

2020. 7. JULY

Global Mobile Game Leader 'GAMEVIL-COM2US'

게임빌-컴투스는 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', '붕어빵타이쿤', '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 8월호에는 더욱 다양한 독자 분들의 소리를 담고자 합니다. 구독을 원하시는 분들은 아래 주소로 접속해 주세요.

www.gamevilcom2us.com/gcnews



발행인: 송영준
 편집인: 유권상
 기획·편집: 게임빌컴투스뉴스팀
 디자인: 박현영
 사진: 고재은
 지주: 게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스글로벌 주식회사 그리고 투자자 여러분!

게임빌컴투스뉴스 / 2020년 7월호 / 통권 제168호(Since 2001. 11.)
 발행일: 발행일 2020년 7월 1일 / 2001년 11월 경안호 발행(매간 1회 발행)
 발행처: 게임빌 / 서울시 공천구 가천로 11로 131 BVC 하이타워 3층
 발행인: 송영준 / 신고 일자: 2016. 7. 5. 신고 번호: 공인 200216

Game Market

- Overseas
- World Game Flow
- Platform
- Korea
- IP in Media

Inside G-C

- Company Culture
- Marketing News
- Marketing Insight
- Marketing Strategy

Play Game

- Mobile
- Game Focus
- Hot Game
- Non-Mobile
- 이벤트
- Final Square

Game People

- People
- Game Story
- News
- Who?
- Partners
- Life
- Office
- Fun
- Community
- WE VILL
- Info
- 이벤트
- 오디세이

Game Mania

- Mania
- Fun Game
- User
- Today Game
- Community



Best Day Ever
 피싱마스터팀 '김수아' 사우 ★



반갑습니다. 자기소개 부탁드립니다.

안녕하세요. 게임빌 피싱마스터팀 김수아입니다. 친구들이 붙여준 저의 테마곡은 레드벨벳의 '행복', 모토는 '인생은 스폰지밥처럼입니다'.

어떤 업무를 하시나요?

얼마 전에 8주년을 맞이한 장수 게임 '피싱마스터' 팀에서 기획 업무를 맡고 있어요. 최근에는 신규 시스템이나 스텟 기획 등 주로 게임 구조와 관련된 작업을 진행 중입니다.

사보 모델은 어떻게 하시게 된 건가요?

홍보실에서 먼저 제안해 주셔서 흔쾌히 수락했어요. 아버지 취미가 사진이셔서 출사를 따라가곤 했는데, 한 번쯤은 제대로 된 피사체가 되어보고 싶다는 생각도 있었어요. 처음엔 조금 얼떨떨했지만 재미있는 기회라고 생각하며 도전했습니다.

촬영 콘셉트가 다양한데요. 사진만 봐도 김수아가 어떤 사람인지 알 수 있을 것 같아요.

네, 모두 제 취미와 관련 있어요. 대학생 때 전통 다례 동아리 회장을 하면서부터 차를 꾸준히 즐기고 있습니다. 피크닉은 햇빛이 화창한 날 푸르른 곳 어디든 한가롭게 누워 책 읽는 것을 좋아해서 콘셉트로 선택하게 되었어요. 최근에는 코로나 때문에 즐기지 못해 아쉬워요.

화보의 포인트, '스폰지밥'은 언제부터 좋아했나요?

어릴 때는 "재미있는 만화네?" 정도로 좋아했는데 성인이 되어 다시 보니 굉장한 캐릭터라는 생각이 들었어요. "월요일 좋아!"라고 외칠 수 있는 캐릭터

가 몇이나 되겠어요? 긍정적이고 밝고, 친구를 잘 챙겨요. 또 자기 일을 열심히 하면서 일하는 게 즐겁대요. 성인이 돼서 이런 스폰지밥의 모습을 돌아보니 '된 사람의 표본'같다는 생각을 하게 됐어요. 그러면서 더욱 애착을 갖게 됐고, 닮으려 노력해야겠다고 생각했어요. 특히 스폰지밥의 'Best Day Ever'라는 노래를 들으면 생각이 긍정적으로 바뀌는 것 같아요. 애정이 생긴 만큼 굶즈도 많이 모으다 보니 이렇게 같이 촬영까지 하게 됐습니다.

그리고 보니 긍정 에너지로 가득 찬 스폰지밥과 수아님이 닮았어요. 마지막 콘셉트인 림피트는 어떻게 시작하게 된 건지 궁금해요.

체력이 점차 떨어지는 것을 느끼면서 운동을 시작하려고 했는데, 제가 지루한 것을 잘 못 견뎌요. 그래서 재미있게 운동할 수 있는 림피트를 시작했습니다. 손에 쥐는 커다란 링과 다리에 매는 스트랩이 있어서 모션 인식으로 운동하는 방식인데, 운동을 해야 몬스터를 공격할 수 있어요. 힘들긴 해도 게임 형태라 보니 정말 재미있어요. 몇 달 안되었는데 벌써 레벨 77입니다.

화제를 바꿔볼게요. 2018년 공채 출신이라고 들었습니다. 첫 직장을 게임 회사로 지원하게 된 이유가 있을까요?

단순한 이유지만 저는 게임을 좋아해요. 좋아하는 거 아니면 잘 못하는 타입이기도 하고요. 지인 중 게임회사 직원이 있어서 기획 직무를 알게 됐고, 그때부터 관심이 생겼습니다. 게임 회사 입사를 목표로 준비하다 때마침 게임빌 공고를 봤어요. '빛의 계승자'의 신규 캐릭터 안으로 포트폴리오를 준비했는데 아이디어가 괜찮았던 건지 무사히 합격했습니다.

일해보니 어떠세요? 후회 안 하시죠?

그럼요! 성격상 후회를 잘 안 하기도 합니다. 학과 선택할 때도 부모님은 경영 전공을 권하셨는데 전 심리학을 선택했어요. 재미있을 거 같았거든요. 처음엔 상담 심리에 관심이 갔다가 막상 배워보니 공학 심리가 더 재미있어서 빠져들었습니다. 일할 때도 전공이 꽤 도움 됐어요. 공학 심리에서 인터페이스를 어떻게 구성해야 유저가 사고를 예방할 수 있을지 고려하는 내용이 있는데, 이걸 게임에 반영해서 사고해보곤 해요. 게임에서 어떠한 내용을 적용했을 때 "유저가 보고 바로 이해하거나 쉽게 넘어갈 수 있을까?"하고 전공과 연관 지어 생각해보면 시스템을 만드는 데 도움이 되죠.

심리학과 게임이라니, 새로운 접근이네요. 공학 심리를 조금 쉽게 설명해 주신다면요?

공학 심리는 유저가 최소한의 노력으로 편안하게 사용할 수 있는 시스템 구성이 핵심인데, 후방 주차를 예로 들어 설명드릴게요. 후방 주차를 할 때 유저가 시각적 요소인 후방카메라가 있어야 주차를 잘할지, 청각적 요소인 주차 센서가 동작해야 주차를 잘할지 연구를 했어요. 의외로 실제 연구 결과에서는 후방카메라보다 주차 센서음이 주차에 훨씬 도움이 됐다고 합니다. 하지만 후방 카메라가 없을 때 유저들이 불안감을 느끼기 때문에 심리적인 안정감을 위해 화면도 함께 제공하는 것이라고 해요.

전공이랑 게임을 연관 지을 수 있는 또 다른 이야기가 있을까요?

심리학에 'Lucky 7'이라는 단어가 있어요. 사람이 단번에 기억할 수 있는 작업 기억 용량의 최대치를 의미합니다. 보통 3~5개, 5~7개 정보를 한 번에 기억할 수 있다고 봐요. 이를 게임에 적용해보면, 유저가 게임을 편하게 즐기도록 하기 위해 한 화면에서 7개가 넘지 않는 정보를 제공하는 게 좋겠죠.

마지막으로 독자들에게 한 마디 해주세요.

표지 모델로 촬영에 참여해보니 많은 분들이 고생하고 계세요. 그 덕분에 생각보다 더 재미있고 좋은 경험을 할 수 있었어요. 이런 경험을 자주 하지 않잖아요? "이건 기회다."라는 생각으로 참여했습니다. 오는 기회를 놓치지 않아요 하하하. 여러분도 기회가 온다면 인생샷을 남겨서 가족들과 친구들에게 자랑해보세요!



글. 안유빈 기자 / yubin@



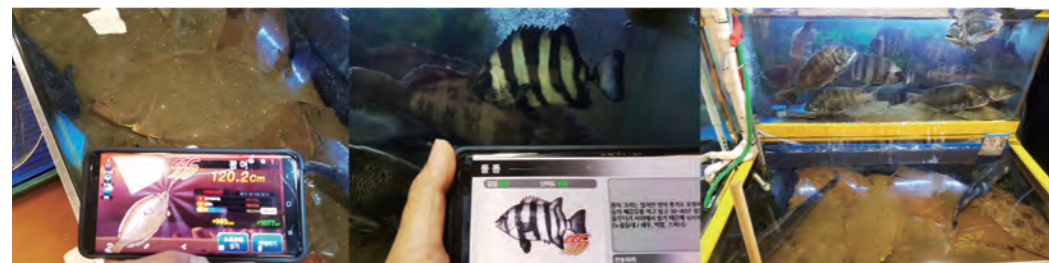
‘피싱마스터’의 물고기는 얼마나 리얼하게 그려졌을까?!

내가 사보 기자라니... 피할 수 없다면 즐거울까?

사보 기자로 선정되고 나서 어떤 기사를 써야 할지 많이 고민했다. 현재 담당하는 농구나 야구 게임은 최근까지 사보에서 많이 다뤄진 바, 오랜만에 '피싱마스터'를 주제로 기사를 써보기로 했다. 그리고 '피싱마스터'를 새로운 방식으로 조명해보고 싶다는 생각이 들었다. '피싱마스터'는 기자가 게임빌에 입사하여 담당 한 첫 게임이라 개인적으로 눈과 손에 익은 게임이다. 하지만 벌써 8년 이상 된 장수 게임이라 포털사이트나 게임 커뮤니티를 통해 다양한 내용을 손쉽게 확인할 수 있어, 굳이 사보에서까지 비슷한 소재 형태의 기사를 쓰고 싶지 않았다. 그래서 새로운 형태와 주제를 모색했다.

‘피싱마스터’의 물고기는 얼마나 리얼하게 그려졌을까?

‘피싱마스터’가 얼마나 리얼한 낚시게임인지 바다나 강으로 낚시를 떠나보면 좋을만. 그만큼 시간과 비용과 체력이 부족했다. 그래서 회사와 가까우면서 다양한 어종을 아주 가까이에서 볼 수 있는 '특별한 장소'를 물색하여 실제 물고기와 게임 속 물고기를 비교해보기로 했다.



퇴근길, 1호선을 타고 '노량진 수산 시장'에 가다.

그렇다. 노량진 수산시장이 바로 그 '특별한 장소'다. 수산시장에서 볼 수 있는 물고기야 뽀뽀하기 때문에, '피싱마스터'에서 광어와 우럭, 고등어 등을 미리 잡아두었다(물론 SSS 등급이다). 기자는 노량진에 도착하자마자 수산시장을 종횡무진하며 게임 스크린샷과 실제 물고기를 비교해 보았다.

사진과 같이 '피싱마스터'의 디자이너들은 아주 리얼하게 물고기를 그려내고 있었다!! 사진만으로는 독자들에게 확인시켜줄 수 없지만 기자가 직접 확인해본 결과, 물고기의 무늬나 형태뿐 아니라 움직임 또한 게임에서 보던 것과 매우 유사했다.

이 외에도 더 많은 종류의 물고기를 직접 수조에서 꺼내어 비교해 보고 싶었지만 사지도 않을 손님이 자꾸 귀찮게 한다는 핀잔을 듣게 될까, 한 발짝 떨어져서 조심스럽게 다른 물고기들도 관찰해보았다. 문득 게임이 아닌 실제 물고기를 보다 보니, 생생한 낚시의 손맛을 '앱'으로도 느껴보고 싶어졌다.



그래서 오늘 아침 '피싱마스터'에서 SSS 등급을 낚아 TODAY BEST 3위를 기록한 광어를 먹어 보기로 했다. 매우 맛있었다.(자비로 사 먹었다.) 혹시 기사를 읽는 머리 좋은 사우분들이 '물고기 리얼함을 파헤친다는 주제는 핑계고, 회 먹으려고 이 주제 경한 거 아니야?'라고 생각할 수도 있을 것이다. 크게 부정할 수 없다.

그렇다면 '피싱마스터'는 단순히 그래픽만 리얼한 게임인가?

아니, 그렇지 않다. '피싱마스터'에 대해 잘 모르는 사우분들을 위해 간단하게 설명하고자 한다.

8년 차 장수 게임의 위엄, '피싱마스터'

★ 낚시의 리얼한 손맛

'피싱마스터'는 2012년 3월 출시 이후 글로벌 시장에서 8년째 서비스 중인 장수 게임이다. 최근에 출시된 게임들은 단순한 조작감, 오토 플레이, 방치형이 많은데, '피싱마스터'는 물고기 한 마리를 잡기 위해 유저의 섬세한 조작이 필요한 게임이다. 캐스팅, 챔질, 릴링 등을 모바일 환경에 맞게 현실적으로 구현했다. 물고기 입질 시 진동 등 섬세한 조작감을 모바일에 그대로 옮겨와 현재 서비스 중인 낚시 게임 중 단연 최고의 조작감을 가지고 있다.



★ 방대한 콘텐츠와 지속적인 업데이트

오픈 초기 7개로 시작한 낚시터가 현재는 65개, 물고기 수는 90마리에서 무려 1,734마리로 늘었다. 낚시에 필요한 도구 또한 낚시대 총 213개, 코스튬 316세트, 미끼 128개로 방대한 아이템을 갖추며 콘텐츠를 지속적으로 확장하고 있다.

최근에는 시즈널 물고기와, 이벤트 낚시터를 추가하여 즐길 거리가 더욱 풍성해졌는데, 북유럽 신들의 나라인 아스가르드라는 이름의 낚시터와, 발키리 물고기로 유저들의 흥미와 수집욕을 자극하며 지루할 틈을 주지 않고 있다.



★ 전 세계 사용자들과 함께하는 최적화된 로컬라이징

'피싱마스터'를 플레이하다 보면 한자, 일본어, 영어 등 다양한 언어의 넉넉한 지원을 제공하는 유저를 자주 만나게 된다. '낚시'라는 소재가 전 세계적으로 사랑을 받는 스포츠라는 이유도 있겠지만, 게임 내 금룡하백 코스튬, 나비의 꿈과 춤, 마녀의 할로윈 등과 같이 각 나라별 전통 의상을 연상시키는 코스튬이나 이벤트를 진행하며 유저 친화적으로 다가서기 때문이 아닐까 싶다.



★ 변화하는 유저와의 꾸준한 소통, 시즌마다 진행되는 다양한 이벤트

'피싱마스터'의 장수 비결은 지난 8년간 공식 카페를 통해서 유저들의 변화하는 눈높이와 수요에 맞는 다양한 콘텐츠를 연구하며 소통한 것이라고 생각한다.

특히 시즌마다 진행되는 다양하고 독특한 이벤트로 흥미와 재미를 제공하는데, 예를 들면 가정의 달 5월에는 특집 '가족'시리즈 어종을 등장시켰다. 할아버지 흰수염고래, 엄마 진주린 등 아름다운 색상과 각기 다른 특성을 가진 6종의 물고기들을 등장시켰고, 해당 '가족'시리즈 어종을 잡아 보상을 획득하는 '테마 수족관'도 함께 추가해 특색 있는 이벤트로 큰 호응을 얻었다.

마치며...

기사 주제에 맞게 많은 어종을 실제 게임과 비교해 보고 싶었지만, 철이 아닌 어종(숭어)이나, 먹을 수 없는 어종(나비고기) 등을 비교해보지 못해 안타깝다. 이번 기사는 비록 아쉬운 결과를 남겼지만, 다음번 사보를 쓰실 사우분은 더 재미있고 흥미로운 기사를 작성해 주리라 생각한다. 혹시, 나중에 이 글을 읽는 사우들도 사보 기자에 선정된다면 '바쁘는데, 이런 것까지 시키고!'라고 생각하기보다, "그래, 이참에 신나는 경험이나 해볼까"라는 생각으로 즐기면 좋을 것 같다.

게임빌의 Sweet Spot! '비즈6팀'

1 비즈 6팀 멤버분들의 간단한 소개 부탁드립니다.

전경도: 비즈6팀을 이끌고 있는 전경도 팀장입니다. '프로젝트 카스고(Project CARS GO, 이하 '포고')'와 'MLB 퍼펙트 이닝(이하 'MLB')'의 사업을 담당하고 있습니다.

임영진&조병근: 'MLB'를 담당하고 있습니다.

박주호: '포고'를 담당하고 있는 박주호입니다.

김민경: '포고'의 번역을 담당하고 있는 김민경입니다.

박유민: 'MLB'를 담당하고 있는 박유민입니다.

2 자기 자신을 동물이나 사물에 빗대어 소개해 주신다면?

전경도: 저는 '소'로 표현하겠습니다. 일을 열심히 해서는 아니고... 그냥 소피라서요(웃음).

박주호: 제가 까마귀처럼 기기가 도구 활용하는 걸 좋아해서 '까마귀'로 표현해 보겠습니다.

조병근: 저는 '추'로 표현하겠습니다. 팀에서 무게를 담당하고 있어서...

임영진: 저는...

김민경&박유민: 영진 과장님은 파이리요. 머리 색깔이 파이리 같습니다(웃음).

임영진: 네 그럼 '파이리' 하겠습니다. 체형도 비슷하네요(웃음)

김민경: 저는 파란색을 좋아해서 '꼬부기'요.

박유민: 그럼 저는 노란색을 좋아하니까 '피카츄'요.

3 'MLB'와 '포고'를 담당하신다고 하셨는데, 게임에 대한 간략한 소개도 부탁드립니다.

조병근: 'MLB'는 야구 게임 중 리얼리티를 가장 잘 살린 게임이라고 자신합니다. 생생한 라이브 액션과 함께 실시간 PvP도 가능해서 지인들과 함께 즐기기도 좋은 게임입니다.

전경도: 덧붙여 소개드리면, 파트너 개발사가 오랫동안 야구 게임을 개발해왔기 때문에 구질에 대한 노하우가 매우 뛰어납니다. 그동안 쌓인 데이터베이스와 지속적인 개선 작업으로 구질의 리얼함과 구속에 대한 표현이 모바일 게임 중에서는 단연 으뜸이라고 생각합니다.

박주호: '포고'는 영국의 유명 IP를 기반으로 개발된 레이싱 게임입니다. 남자들의 로망인 슈퍼카를 타고 세계 곳곳을 달리는 짜릿함을 경험하실 수 있습니다. 원터치 기반의 간편한 조작으로 쉽게 배울 수 있어 누구나 캐주얼하게 즐길 수 있는 게임입니다.



4 RPG와는 다른 스포츠 게임만의 재미 요소는 무엇이라고 생각하시나요?

RPG를 현실에 없는 세계관을 구현한 게임이라고 본다면, 골프나 낚시, 레이싱이나 야구같은 스포츠 게임들은 현실을 기반으로 한 게임입니다. 이런 스포츠 게임들은 유저가 동경하고, 관심있는 스포츠를 간접 체험하며 대리만족할 수 있게 합니다. 즉, 두 가지 세계를 동시에 즐길 수 있다는 점이 스포츠 게임만의 재미 요소라고 생각합니다.

5 스포츠 게임이기 때문에 힘들었던 점은?

전경도: 스포츠게임 특성상 현실성있게 시스템을 구성해야한다는 제약 때문에, PLC(Player Life Cycle)나 수익 모델을 구성하고 관리하는 것이 특히 어려운 것 같습니다.

박주호: 레이싱 장르를 좋아하던 편은 아니어서 전문 용어들이 생소해 관련 전문 용어들을 따로 공부하기도 했습니다.

조병근: 현실을 반영하는 게임이다 보니 예상 밖의 이슈가 터졌을 때 대응하는 부분이 힘들어요. 예를 들면, 이번에 코로나 이슈 때문에 MLB 시즌 개막이 연기되어 기존에 계획했던 일정을 전면 수정해야 했어요. 이 때문에 여러 수반 업무들을 재처리하느라 고생했어요.

임영진: 스포츠게임의 경우 해당 스포츠 분야에 대한 전문 지식이 굉장한 유저분들이 많이 계세요. 그분들이 플레이하시는 데에 이질감이 들지 않도록 스포츠에 대해 세세하게 알고 있어야 해서 이러한 부분에 신경을 많이 쓰는 편입니다.

김민경: 사실 저는 어렸을 때부터 축구, 농구 등 다양한 스포츠를 많이 경험했습니다. 여기에 Xbox로 레이싱 게임인 '포르자'도 해봤기 때문에 레이싱 게임에 대한 지식도 꽤 있었어요. 그래서 사실 스포츠 장르 게임 담당이 되었을 때 속으로 기분이 정말 좋았습니다(웃음).

박유민: 'MLB'의 경우 라이선스 게임이기 때문에 이슈가 발생하면 일일이 검수를 받아야 해서 미리 준비해야하는 경우가 많아요. 하지만 사건들이 미리 준비하고 터지는 건 아닌지라... 이러한 부분이 힘들었습니다.

6 프로젝트 특성상 해외 커뮤니케이션을 할 일이 많은 텐데 힘든 점은 없으신가요?

전경도: 아무래도 시차도 다르고 언어도 다르고, 생각하는 방식도 다르고, 특히 물리적으로 떨어져서 일하기 때문에 커뮤니케이션을 함에 있어서 분명 한계는 존재하는 것 같아요.

박주호: 시차 때문에 퇴근시간이 한참 지난 밤에 컨퍼런스 콜을 진행하는 경우가 있어요. 하지만 즐겁게 하고 있습니다(눈치).

전경도: 저도 함께(컨퍼런스 콜) 들어갔습니다.

7 글로벌 사업PM을 꿈꾸는 사람들에게 조언한다면?

전경도: 아무래도 영어 공부를 꼭 하시는 게...

박주호: 다양한 국가의 사람들과 협업을 할 경우가 많기 때문에, 탄력적인 업무 대응을 할 수 있도록 오픈 마인드를 가지시면 좋을 것 같습니다.

조병근: 체력이 제일 중요한 것 같습니다. 힘들면 일이 안되니까요.

임영진: 강철 멘탈과 화려한 언변이 중요하지 않나 싶습니다. 워낙 많은 부서와 다양한 업무에 대해 커뮤니케이션해야 하니까요.

김민경: 다양한 문화를 존중하고 이해하는 것이 최우선인 것 같습니다.

박유민: 게임 업계를 생각하신다면 게임을 좋아 하는 것이 먼저라고 생각합니다. 그리고 해외 BM이라던지 해외 게임 트렌드에 대한 분석 능력도 중요한 것 같습니다.

8 한 해의 반이 지났는데, 이 목표만큼은 정말 이루고 싶다고 하시는 것이 있으실까요?

전경도: 다이어트요. 10kg를 꼭 빼고 싶어요

박주호: 일단은 카스고 FGT는 잘 마무리된 것 같습니다. 아무래도 런칭을 앞두고 있으니, 박차를 가해야겠죠. 그리고 아직 초년생이라 문서 작성이나 발표 같은 직무 스킬과 관련해서 아직 부족한 점이 많은 것 같아서 이런 부분들을 보완하고 싶습니다.

조병근: 다이어트! 그리고 또 하나는 'MLB' 목표 지표 달성입니다.

임영진: 최소 근무 시간 달성입니다!



김민경: 저의 본래 업무는 번역이지만, 직무 스킬을 늘려서 업무 영역을 넓히고 싶습니다. 해외 생활을 오래해서 부족한 한국말도 공부하고 있고요. 업무에 필요한 것들을 좀 더 배우면서 팀에도움이 되는 일을 많이 하고 싶습니다.

박유민: 'MLB'가 모바일 야구 게임에서 1등 하는 것입니다!

9 마지막으로 한 말씀 부탁드립니다.

전경도: 다이어트 계획하신 분들 꼭 성공하시고, 영어 공부하시는 분들 영어 공부 꼭 잘하시고, 목표하신 것 다 이루시기 바랍니다.

박유민: 코로나 시국에 다들 건강하셨으면 좋겠습니다. 파이팅!

김민경: 코로나 조심하시고, 매일매일 행복하셨으면 좋겠습니다. 행복이 우선이니까요!

임영진: 이 시국... 잘 버티십시오...

조병근: 올해 목표하신 것 다 이루시고 건강 유의하시기 바랍니다.

박주호: '포고' FGT에 참여해주신 분들 모두 감사합니다. 아니 어떻게 아무도 이 얘기를 안 하실 수가 있죠?! (일동 전체 탄식) 날씨가 이제 무더워지는데 다들 더위 조심하셨으면 좋겠습니다.





‘예의와 상식’ 속에서 ‘치열함’을 쌓아가는 사람
 컴투스 전략금융실 ‘박병건 상무’ 편

박병건

모든 기업에는 반드시 ‘돈’을 다루는 부서나 사람이 존재한다. 회사의 이 ‘돈’을 다루는 사람은 신의성실의 원칙에 따라서 선량한 관리자(Good Asset Manager)의 역할을 다해야 하기에 맡은 책임이 절대 가볍지 않다. 이번 호에서는 치열하게 동분서주하고 있는 선량한 관리자, 전략금융실 박병건 상무를 소개한다.

1 안녕하세요, 상무님께서서는 어떤 업무를 하고 계신가요?

제가 맡은 전략금융실은 기업의 일반적인 자금 관리 업무뿐만 아니라, 금융(Finance)을 전략적으로 활용하여 회사의 자산 증식과 손익 개선 등 회사 가치 제고에 기여하는 것을 목표로 하고 있습니다. 사우 여러분들이 체감하기 쉽게 말씀드리면 사내의 여러 개발 부서나 사업 부문의 운영이 원활하게 가능할 수 있도록 자금 측면에서 지원하고 문제가 발생하지 않도록 모니터링한다고 보시면 됩니다. 그 외에도 금융권이나 다양한 기관 및 대기업 등과 적극적이고 사전적인 커뮤니케이션을 통해 금융적인 측면에서 회사에 기여하고 있습니다.

2 회사의 자금을 다루기에 책임감도 상당하실 것 같은데요.

네, 그렇죠. 자금, 즉 ‘돈’을 다루는 부서라 자칫하면 회사에 손실을 끼치거나 큰 기회비용 손실을 초래할 수 있어요. 그래서 ‘회사의 돈’을 ‘내 소중한 돈’이라는 마음으로 회사에 손실이 발생하지 않도록 큰 노력을 하고 있습니다. 실수하면 안 되는 일을 업으로 하다 보니 누군가 한번 검토한 자료라도 이중, 삼중으로 체크하는 세심함이 습관이 되었습니다. 우스갯소리지만 식당에서 메뉴를 고를 때도 저도 모르게 여러 번 확인하게 되더라고요.

3 그렇다면, 어떤 때 가장 보람을 느끼시나요?

업무를 하다 보면 해결하기 어려운 일을 맡게 되거나, 위기 상황에 처하는 경우가 있습니다. 힘든 상황에서도 직원들이 서로 신뢰하고 최선을 다하는 모습을 볼 때 많은 보람을 느낍니다. 물론 같이 고민했던 것들이 실현되는 것을 눈으로 보는 것도 좋지만, 무엇보다도 좋은 직원들과 서로 배려하고 최선을 다하는 분위기에서 일할 때 가장 큰 보람을 느낍니다.

4 미팅이나 일정들이 상당히 많으신데, 건강관리 방법이 있으신지요?

지금은 숫자를 다루고 있지만, 어릴 때는 축구나 탁구 같은 구기 종목을 좋아했고 대학 시절에는 등산과 수영을 즐겨 했습니다. 그 시절에는 제가 좋아서 열심히 했는데 지금은 건강관리를 위해 일주일에 2~3차례는 운동을, 두어 달에 1번 정도는 등산을 하면서 건강관리를 하고 있습니다.

5 개인적으로 올해 달성하고 싶으신 목표가 궁금합니다.

올해 개인적인 목표가 두 가지 있어요. 첫 번째는 전국 직장인들의 공통 목표인 체중 감량입니다. 제가 키에 비해 체중이 좀 나가는 편이라 올해야말로 5kg 이상 꼭 감량해야겠다고 결심했어요. 두 번째는 기초 베트남어 마스터입니다. 예전에 베트남 남부 호찌민시에서 일한 적도 있고, 언론이나 책

을 통해 베트남에 좋은 인상을 가지고 있거든요. 그동안 바쁘다는 핑계로 제대로 공부해 본 적이 없어서 이번 인터뷰를 계기로 연말까지 틈틈이 공부하겠다고 다짐했습니다. 열심히 공부해서 내년에 하노이, 사파, 할롱 베이로 가이드나 주변 도움 없이 여행해 보는 게 목표입니다.

6 끝으로 하고 싶으신 말이 있으시다면?

제가 좋아하는 단어가 세 개 있습니다. 예의와 상식, 그리고 치열함입니다. ‘사람에 대한 예의와 ‘업무에 대한 예의’를 잘 이해해서 실천하는 동시에 상식을 가지고 인간관계와 업무에 임한다면, 어디에 있더라도 좋은 사람, 좋은 구성원으로 평가받을 수 있다고 봅니다. 이러한 과정에서 더욱 치열하게 고민하고, 학습하고, 협의하고, 노력한다면 해결하지 못할 일이 있을까요?

마지막으로 컴투스는 글로벌 시장을 상대로 비즈니스를 수행하는 글로벌 타겟팅 컴퍼니(Global Targeting Company)입니다. 세계 주요 거점에 해외법인을 보유하고 있기도 하고요. 글로벌 비즈니스 환경에서 다양한 언어 구사 능력은 직군을 떠나 모두에게 중요한 자산이 된다고 생각하기에 저를 포함한 모든 사우분께 끊임없는 외국어 학습을 권해 드립니다.



글. 김재욱 기자 / iamjwk@



최강의 소환사, 최강의 길드를 입증하라! 더 새로워진 'SWC2020'과 '점령전 토너먼트'

게임에는 보통 유저가 게임 그 자체에서 즐기는 PvE(Player vs Environment)와 유저들끼리 승부를 겨루거나 즐기는 PvP(Player vs Player)가 있다. 과거에는 대부분 개발자가 유저를 위해 설계한 솔로 플레이 콘텐츠만을 즐겼지만, 네트워크가 발달한 현재는 PvP 모드야말로 전 세계 유저들이 게임을 더 재미있게 즐기는 원동력이 되었다. 올해 6주년, 2014년 출시한 '서머너즈 워' 또한 다양한 콘텐츠를 지속해서 업데이트하며 유저들에게 새로운 즐길 거리를 선보이고 있는데, 더 전략적으로 변화한 'SWC2020'과 '점령전 시즌제' 도입으로 인한 '서머너즈 워' 지각변동을 소개한다.

'SWC2020', 언택트로 최강자를 가린다



- 1 'SWC2017' 우승자 'Tomato(番茄老妖)'
- 2 'SWC2018' 우승자 '빛대(Beat.D)'
- 3 'SWC2019' 우승자 'L'est'

'서머너즈 워' 유저라면 누구나 기대해 마지않는 '서머너즈 워' 월드 아레나 챔피언십(이하 SWC)이 시작을 알렸다. 2017년에 최초로 시작해 올해로 4년 차를 맞이하는 대규모 국제 대회다. 해가 지날수록 대회 규모가 커지고 있다.

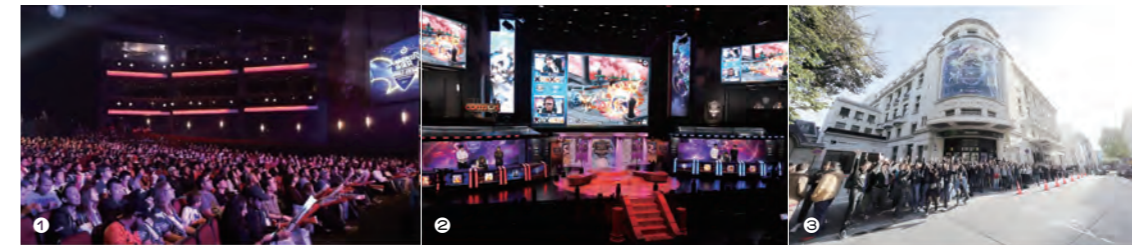
2017년 최초 우승자 'Tomato(番茄老妖)'를 시작으로 2018년 '빛대(Beat.D)', 2019년 'L'est'가 우승의 영광을 차지했는데, 특히 2018년에는 본사가 위치한 한국에서 결승전을 진행하고 한국 유저인 '빛대(Beat.D)'가 우승해 유저들의 높은 관심을 불러일으키기도 했다.

한순간도 방심할 수 없다

'SWC'는 우승의 문턱을 넘기 위해 꾸준히 출전하는 '네임드'유저들도 있지만, 갑자기 등장하는 무서운 다크호스들도 해마다 존재한다. 거기에 예선부터 결선까지 게임의 메타가 변하고 계속해서 새로운 전략과 파훼법이 나오기 때문에, 몬스터 픽밴을 포함한 고도의 심리전을 지켜보는 재미도 꾸준히 생기고 있다. 매 시즌 우승자와 준우승자가 다른 것이 그 결과다.

또한 올해 'SWC2020'은 아시아퍼시픽, 유럽, 아메리카컵으로 나뉘어 진행된 후 월드 파이널 경기가 열리는 것은 같지만, 이전과 달리 지난 시즌 본선 진출자들에게 대한 시드 부여가 없다. 즉, 모든 유저가 지난해 경기 결과 여부와 관계없이 예선부터 공평하게 출발해야 한다. 코로나19 여파로 모든 경기는 무관중 온라인으로 진행되는데, 8월 예선전을 시작으로 약 3개월간의 긴 여정의 레이스가 준비되어 있다.

새로운 메타, 색다른 전략을 준비하라

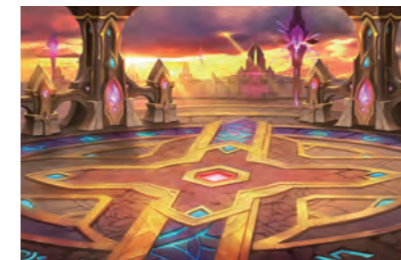


- 1 'SWC2017' 월드결선 당시 운집한 약 3,000명의 관객들 모습
- 2 'SWC2018' 최종 결승전 대결을 펼친 '빛대(Beat.D)'와 '라마(L.A.M.A)'
- 3 'SWC2019' 파리에서 열린 월드결선을 보고자 관객들이 줄을 서고 있다

최근 실시간 월드 아레나에 큰 변화를 주는 업데이트가 많았다. 기존에도 밸런스 패치나 신규 캐릭터로 인해 생기는 변화는 있었지만, 2차 각성 몬스터의 등장과 고대 룬 업데이트, 올해 초 패치된 폭주 룬 변경이 이미 게임 내에서 큰 변동을 일으키고 있다. 그래서 이번 'SWC2020'에서는 기존과는 다른 전략이 상당히 많이 나올 것으로 보인다. 더불어 월드 아레나 전용 룬 분리 패치가 있었고, 룬 해제 비용도 무료로 변경됐다. 이에 따라 월드 아레나 참여를 망설이던 대다수 유저들의 관심이 높아졌고 각자의 몬스터들을 최고 스펙으로 끌어올릴 수 있었으며, 다양한 덕의 실험이 크게 늘어났다.

최강의 길드를 가린다, 점령전 시즌제 도입

전 세계 유저들의 축제인 'SWC2020'이 최강의 소환사를 가린다면, '서머너즈 워' 안의 거대한 길드 콘텐츠인 점령전은 최강길드를 가리는 시즌제로 새롭게 변화한다. 2017년 하반기에 도입된 점령전은 세 길드가 동시에 맞붙기에 서로의 심리전이 매우 중요한 승리 요소로 작용하고 있다. 5월 18일부터 새롭게 시작한 이번 시즌제는 해당 시즌에만 획득할 수 있는 다양한 점령전 배경과 등장 이펙트가 있기에 순위별 보상을 받고 싶은 길드에 큰 동기부여가 될 것으로 보인다. 실제로 시즌제 도입으로 인해 상위 유저들이 길드를 옮기는 현상이 활발하게 일어났으며, 일부 길드는 합병 또는 해체를 통해 새로운 길드를 만들기도 했다.



최강의 '레전드' 길드는 어디? 점령전 토너먼트

5월부터 8월에 걸친 첫 시즌이 끝나면 점령전 토너먼트가 열리게 된다. 시즌 마감 순위를 기준으로 1위부터 20위 길드가 1:1 대결을 진행하며 우승한 길드가 다음 라운드에 진출하는 방식이다. 시즌 순위에 따라서 시드가 주어지기에 점령전 토너먼트 우승을 노린다면 길드는 높은 순위로 시즌을 마감하는 것이 중요한 포인트다.

토너먼트는 일주일 동안 20개의 상위 길드가 최대 5회의 점령전을 진행하기 때문에 전/후반 구분하지 않고 12시간으로 진행된다. 또한 유저들의 피로감을 덜어주기 위해 룰을 조금 바꿀 예정이다.

- 1 점령 점수가 거점 1개당 분당 2점씩 획득하도록 변경
- 2 13개 이상 거점 점령 시 얻게 되는 추가 점수가 20점으로 변경
- 3 재정비 시간 30분으로 단축

길드도 전력분석관이 필요하다

현재 점령전은 세 길드가 동시에 하나의 전장에서 격돌하는 방식으로, 길드마다 전략이 다르다. 우세를 보이는 길드를 나머지 두 길드가 암묵적으로 협공하기도 하고, 거점을 13개에서 늘리지 않는 길드도 있다. 자신들의 거점을 잃지 않는 것에 주력하는 길드도 있고, 점령전을 시작하자마자 상대방의 본진 입구까지 다이렉트로 공격하는 등 길드마다, 만나는 상대마다 전략이 다르다. 하지만 점령전 토너먼트는 싱글 엘리미네이션 방식이기에 위와 같은 전략들이 통하지 않을 가능성이 높다. 준비를 철저히 한 길드라면 상대 길드만을 대비하는 저격성 방어택이 나올 가능성도 충분하다.

현재는 공개된 점이 많지 않지만, 점령전 토너먼트 사전 공지가 나간 이후로 중상위권 수호자3 등급의 길드들이 가능한 1등을 하려는 모습이 늘어났고, 수호자2 등급의 길드들도 인원 충원이나 덕연구 등을 통해 위로 올라가려는 움직임이 눈에 띄게 보이기 시작했다.

앞으로도 기대되는 '서머너즈 워'

'서머너즈 워'는 지난 6년 동안 계속 변화해 왔다. 글로벌 유저들과 함께하는 게임답게 성별과 인종, 국가를 넘어 게임 속에서 그리고 밖에서도 함께 즐기는 문화를 만들어 왔다. '서머너즈 워'가 앞으로도 유저와 함께 하는 즐겁고 재미있는 게임을 만들어나갈 바라며, 모든 소환사의 평안과 건강을 기원한다. 오성하소서!

서머너즈워

천공의아레나



서머너즈워
천공의아레나
www.somnium.com

재미로 보는 별자리 성격

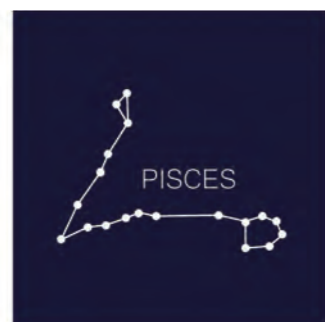
내 별자리는 무슨 성격을 가지고 있을까?

별자리는 자신을 알고 타인을 이해하고 싶다는 마음이 모여 만들어진 고대의 오래된 학문이다. 하늘의 별을 이어 인물, 사물, 동물 등으로 비유한 것으로 고대로부터 오늘날까지 전해져 내려오고 있다. 각자 태어난 시기에 따라 구분되는 12별자리에 대해 소개한다.



★ 물병자리 (Aquarius)
[1.20~2.18]

자유로운 발상과 미래를 내다보는 능력을 가진 별자리. 생각이 많아 멍해 보이기도 하지만 물병자리들 머릿속에서는 우주가 펼쳐지고 있다. 새로운 것을 창조하는 잠재력이 강하다. 객관적인 시야를 가지고 있으며 자유로운 영혼의 소유자이기 에 독립적인 성향이 강하다.



★ 물고기자리 (Pisces)
[2.19~3.20]

자기 수양과 감수성이 풍부한 로맨티스트 별자리. 친절하고 거절을 잘 하지 못한다. 물질적인 욕심보다 소소한 행복을 추구하며 미니멀리즘에 관심이 많다. 중독성이 강한 것에는 쉽게 빠져 주의가 필요하다. 이상과 꿈을 중요시하며 행동이 느린 편이다.



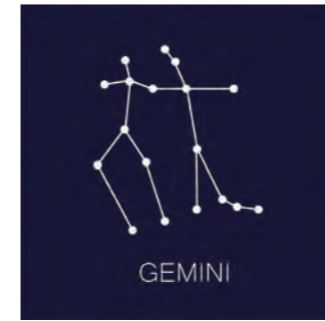
★ 양자리 (Aries)
[3.21~4.19]

순수한 영혼을 가지며 가장 본능에 충실한 별자리. 양자리의 순수함은 갓난아기에 버금간다고 한다. 주도하는 것을 좋아하며 즉흥적이다. 자기주장이 강하며 새로운 것을 개척하는 것을 좋아한다. 대인관계를 중요하게 여기며 외로움을 많이 탄다. 끈기가 약한 편이다



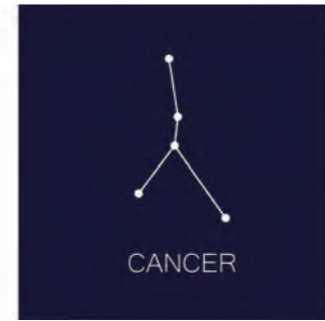
★ 황소자리 (Taurus)
[4.20~5.20]

뛰어난 인내력과 의지력을 가진 별자리. 완고하지만 올곧은 성격을 가지고 있다. 오감이 매우 발달했으며 물질적인 풍요에서 비롯되는 안정을 중시한다. 실제로 부자가 될 가능성이 가장 높은 별자리이다. 느긋한 면이 있어 빠른 변화에는 적응이 필요하다.



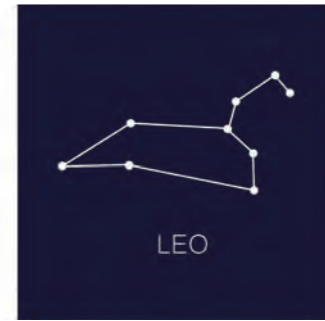
★ 쌍둥이자리 (Gemini)
[5.21~6.21]

화려한 말솜씨와 커뮤니케이션 능력을 지닌 별자리. 언어의 마술사들이다. 호기심이 왕성하며 분위기를 단번에 바꿀 수 있는 재치를 가지고 있다. 한 가지의 일보다는 다수의 일을 해보는 것을 좋아한다. 문제의 양면을 보는 능력이 남다르며 다소 변덕스러운 부분이 있다



★ 게자리 (Cancer)
[6.22~7.22]

풍부한 감성과 따뜻한 마음을 가진 별자리. 의리가 넘치며 가정적이다. 상대방을 매우 잘 챙기며 말하지 않아도 가슴으로 이해한다. 공감력이 뛰어나 타인과의 유대를 소중하게 생각한다. 강한 보호 본능을 지녔으며 자신의 보금자리를 중요하게 여긴다. 살이 찌기 쉽다고 한다.



★ 사자자리 (Leo)
[7.23~8.22]

마성적인 카리스마와 다방면의 재능을 지닌 별자리. 행동력이 뛰어나며 넘치는 자신감을 가지고 있다. 스포트라이트 받기를 좋아하며 완벽주의자가 많지만 그만큼 노력을 쏟아붓는 타입이다. 성격이 단순한 편이며 호불호가 확실하다. 참을성이 부족한 편이다.



★ 처녀자리 (Virgo)
[8.23~9.23]

현신적인 고결함을 지닌 별자리. 지적이며 분석적이다. 효율적이고 논리적으로 일처리를 해 사장님들에게 인기가 많다. 세상을 위해 공헌하고 싶어 하며 감정 조절 능력이 뛰어난 편이다. 정리하는 것을 좋아하기에 무질서함, 혼란과는 거리가 멀다. 걱정 근심이 많다.



★ 천칭자리 (Libra)
[9.24~10.22]

타고난 균형감과 조화를 이루는 별자리. 타인을 존중하며 좋은 것은 함께 나누려 한다. 활동적이며 혼자보다는 여럿이 모이는 것을 좋아한다. 중재자 역할에 소질이 있어 싸움이 나면 천칭자리를 찾아야 한다. 평화와 평범한 일상을 소중하게 생각하며 때때로 유유부단함에 빠지기도 한다.



★ 전갈자리 (Scorpius)
[10.23~11.22]

정열적이며 타인의 잠재 능력이나 인간성을 간파하는 능력이 뛰어난 별자리. 신념을 가지고 있으며 세상을 움직일 수 있는 영향력 있는 삶을 살고자 한다. 자신을 잘 드러내지 않지만, 타인과 깊은 관계를 원하고 있다. 어중간한 것이 서툴며 감정에 휩쓸릴 때가 있다.



★ 사수자리 (Sagittarius)
[11.23~12.24]

낙천적이고 미래지향적인 나그네 별자리. 넓은 세상을 보고 새로운 것을 체험하고 싶어한다. 모험심이 강하며 여행 다니는 것을 좋아한다. 도전정신을 지녔으며 자신만의 이상을 포기하지 않는다. 사소한 일에는 관심이 없으며 신중함이 떨어지는 편이다



★ 염소자리 (Capricorn)
[12.25~1.19]

강한 의지력과 책임감을 지닌 별자리. 목표를 세우면 어려운 고난과 시련이 닥쳐도 포기하지 않는다. 자신에게 매우 엄격하며 규칙적이고 부지런한 사람이 많다. 원칙과 질서를 중요하게 생각하며 자신만의 틀을 갖고 있다. 다소 융통성이 부족한 면이 있다.

재미로 봐야 하는 별자리

고대인들은 별자리를 통해 사람의 성격을 분석하고 미래를 예측할 수 있을 것이라 믿었다. 하지만 인간의 다양성과 가능성을 하나의 그릇에 담는 것은 불가능하다. 그러니 무더운 여름날 밤하늘 속 자신의 별자리를 찾아보는 재미로 봐주셨으면 하는 바람이다.

뉴페이스, 향기로운 '뉴비' 들을 소개합니다!

#스포츠 #인생 #컴투스 #뉴비

촬영협조 'GN Perfume Studio'



아름다운 향기는 기억 속에 남는다. 누군가가 나를 기억해 준다는 것은 얼마나 고마운 일인가. 우리는 모두 누군가에게 기억이 되고, 아름다운 추억이 되고 싶다. 컴투스 가족들에게 향기롭게 기억되고 싶은 '뉴페이스', 박연주 사우와 윤지혜 사우를 소개한다.

1 안녕하세요. 아주 자세한 자기소개를 부탁드립니다.

연주: 안녕하세요, 크리에이티브 콘텐츠실 콘텐츠팀 사원 박연주입니다. 입사한 지 이제 막 60일이 넘는 막내입니다.
지혜: 안녕하세요. NS사업실 NB파트 소속, 농구를 좋아하는 윤지혜입니다. 많은 스포츠 종목이 있지만, 고등학교 때 KBL을 즐겨봤고, 체대 입시를 준비하며 농구를 직접 해봤어요. 농구 관련 대외 활동도 활발히 했을 만큼 농구는 저에게 특별한 종목입니다. 그런 제가 'NBA NOW'를 담당하게 되었으니, 감사한 마음으로 행복한 나날을 보내며 일하고 있습니다.

2 컴투스와 어떻게 함께하게 되셨는지 궁금합니다.

연주: 글로벌 유저들의 사랑을 받는 컴투스의 게임들과 탄탄한 IP에서 나오는 다양한 콘텐츠에 매력을 느꼈습니다. 사실 몇 번의 고배를 마셨지만, 실패에서 배우며 2전 3기 끝에 입사하게 되었습니다!
지혜: 중학교 때부터 '액션퍼즐패밀리'를 정말 미친 듯이 했습니다. 대학생 때는 엄마의 삼단 경리로 세계 10위 내에 들기도 했을 만큼 너무 좋아하는 게임이었어요. 최근에 친구를 만났는데, 컴투스 얘기를 했더니 제 중학교 시절은 '액션퍼즐패밀리'밖에 기억이 나지 않는다고 하더라고요. 그만큼 저에게는 특별한 게임이었고, 그래서 컴투스라는 회사에 항상 호기심을 가져왔습니다. 몇 번의 지원 끝에 들어온 회사인 만큼 올해는 정말 행복한 한 해입니다!

3 현재 직무를 업으로 하게 된 계기는 무엇인가요?

연주: 어렸을 때부터 워낙 게임을 좋아했습니다. 학생이 된 이후, 학업 때문에 게임을 직접 플레이할 시간이 줄어들면서 자연스럽게 '보는 게임'과 게임 콘텐츠의 매력에 빠져들었습니다. 게임을 바탕으로 새로운 문화 코드와 콘텐츠가 생산되는 흐름 자체에 큰 흥미를 느껴서 "나도 저런 콘텐츠를 제작해보고 싶다"라는 꿈을 꾸게 되었습니다.
지혜: 대학생 때 기자 및 서포터즈 대외활동을 많이 했는데, 기사 작성 및 SNS 관리를 하면서 반응을 살피고 콘텐츠를 발전시켜 나가는 게 좋았어요. 그래서 자연스럽게 운영 직군에 관심을 가지게 되었죠. 그런데 사업 분야에도 다양한 부서와 커뮤니케이션하고 데이터를 분석하는 또 다른 매력이 있더라고요. 현재 두가지 다 더 많은 것들을 배울 수 있고, 모두 재미있고 매력적이라 아주 행복합니다.

4 두 분 다 스포츠와 게임을 좋아하는군요. 요즘 즐겨 하는 게임은 무엇인가요?

연주: 요즘 가장 열심히 하는 게임은 '서머너즈 워'입니다. 처음에는 업무를 이해하기 위해 시작했는데 점점 성장하면서 재미를 붙여가고 있어요. 최근 '거인의 던전 10층'을 막 클리어하고 '불속성 뱀파이어'를 조합한 섬생아입니다. 그 외에는 'TFT 모바일'을 열심히 플레이하고 있습니다. 전 시즌 플래티넘 티어였는데, 패치가 진행되어서 새로 '배치고사'를 보고 있어요.
지혜: 최근에는 '랜덤다이아몬드'를 하고 있습니다. 사실 저는 이번에 랜덤 타워 디펜스 장르를 처음 접해봤는데요. 처음에는 생소하고 제 타입이 아니라고 생각해서 손이 가지 않았는데, 지금은 매일 주사위를 성장시키는 재미로 하고 있어요. 게임의 룰과 디자인은 간단하지만, 덱과 전략을 잘 짜고 상대방 유저와 함께하는 협동전도 있기 때문에 많은 것들을 고려하면서 플레이하는 게임이에요.

5 사우분들에게 권하고 싶은 나만의 취미 생활이 있다면?

연주: 저는 방탈출카페에 가는 것을 좋아합니다. 일상에서 벗어나 색다른 공간에서 머리를 쓰고, 추리하고, 공간을 즐기다 보면 스트레스가 절로 풀려요! 최근에는 코로나 19로 인해 위험하지만, 상황이 나아지면 꼭 한 번 가보시기를 추천해 드립니다.
지혜: 작년부터 퍼스널 컬러에 관심을 두기 시작했습니다. 정보도 많이 찾아보고 유튜브로 관련 영상을 꾸준히 보는데요. 언젠가부터 색의 조화가 주는 아름다움이 보이기 시작했고, 저 자신의 고유 매력과 성향에 대해서도 더 알아가고 있는 듯한 기분이 들어요. 사람마다 피부색이 다 다르고 분위기도 다르니, 사우분들도 퍼스널 컬러에 관심을 가져 보시면 좋을 것 같아요.

6 단 건 몰라도 이거 하나는 자신 있다! 자랑해 주세요.

연주: 사교성이 좋아서 사람들과 쉽게 친해집니다. 처음엔 조금 낯을 가리기도 하지만, 방청객급의 리액션으로 금세 즐겁게 대화하는 편입니다.
지혜: 다른 분들보다 낮가림이 적어서 비교적 사람들과 거리감을 일찍 없애는 편인 것 같아요. 이상하게도 MBTI는 내향적인 성격으로 나오던데...



7 첫 월급 받아서 가장 먼저 하고 싶은 게 있다면?

연주: 좋은 데스크톱 컴퓨터를 사고 싶습니다. 정신이 없어서 아직 견적을 뽑아보지는 못했는데, 어서 컴퓨터를 구매해서 가독 찬스팀 라이브러리를 개봉하고 싶습니다.

지혜: 첫 월급은 저번 달에 받아서 감사한 분들께 식사를 대접했습니다. 그 외는 생활비로 지출하고 있습니다. 딱히 첫 월급에 대한 로망이 없었는데, 질문을 받고 나니까 매 월급의 지출처 한 곳쯤은 의미 있는 곳에 쓰고 싶다는 생각이 드네요.

8 올해 달성하고 싶은 계획이나 목표가 있다면요.

연주: 우선 SWC2020의 성공적인 개최에 기여하는 것이 목표입니다. 새로운 아이디어와 콘텐츠를 많이 제시하여 더 많은 유저들에게 즐거움을 드리고 싶어요. 그리고 SWC가 E-스포츠 하면 바로 떠오르는 대회가 되기를 기원하고 있습니다.

지혜: 올해 초에 버킷리스트 2개를 정했어요. 첫째는 올해 말까지 영어로 원어민과 흐름이 끊기지 않는 수준의 프리토킹을 달성하는 것이고, 둘째는 개인 화보 촬영인데요. 화보 촬영은 5월에 완료해서 이미 목표의 절반을 달성했습니다.

영어는 작년에 미국 여행을 다녀온 후, 갑자기 너무 재미있어졌어요. 그전까지 저는 영어에 재능이 없다고만 생각해왔는데, 재미를 붙이고 공부하니 말할 수 있는 문장이 점점 많아지는 것 같아서 좋아요. 흥미+뚜렷한 목표를 잡고 공부하다 보니 올 12월, 그리고 앞으로의 제가 어떤 모습일지 점점 궁금해지는 기분도 좋아요. 더 열심히 매진해서 컴투스의 글로벌 성장에 도움이 되고 싶어요~!

9 마지막으로 하고 싶은 말이 있다면 부탁드립니다.

연주: 회의를 할 때 막내의 아이디어라도 경청해 주시고, 다양한 방향으로 활용방안을 같이 생각해 주시는 팀의 모습이 정말 인상 깊었습니다. 제가 아직 부족한 점이 많지만, 노력하는 자세와 긍정적인 태도만은 누구에게도 뒤지지 않습니다! 무럭무럭 성장해서 일과 사람 양쪽 모두 대체 불가능한 사람으로 기억될 수 있도록 하겠습니다. 항상 건강 유의하세요!

지혜: 이 자리를 빌려 NS사업실 분들께 감사의 말씀을 전하고 싶어요. 정말 좋은 분들에게 둘러싸여서 열심히 배우고 그만큼 시행착오도 겪고 있는 요즘인데요. 다들 배울 점이 너무 많고 좋으신 분들이라 힘든 부분이 있어도 딱히 힘들다고 느껴지지 않는 것 같아요. 특히 실장님께서 먼저 나서서 많은 아이디어를 쏟아 내시고, 실원들에게 도움이 될 것 같은 내용을 모두 공유하면서 이끌어 주시는 모습을 보며 감탄했습니다. 저도 그분들에게 감사한 사람이 될 수 있도록, 늘 성장하는 사람이 되기 위해 항상 노력하겠습니다.

글. 김학송 기자 / bluestone@



MUSTHAVE



사커스피리츠 (Soccer Spirits)

[개발사 / 퍼블리셔] 빅볼 / 컴투스

[장르] 모바일 카드 배틀 RPG

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

[추천] 무한한 콘텐츠를 하루 종일 즐기고 싶은 유저

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

[구성] 매니저 관리 시스템, '육성', '수집', 'PvP'

[인기 콘텐츠] 캐릭터의 7가지 모션 및 대사가 담긴 '라이브 스킨'이 최고 인기!

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

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



눈으로 소통하는 팀

서비스디자인 '김이경' 팀장



1 간단한 자기소개 부탁드립니다.
안녕하세요. 게임빌 서비스디자인팀 팀장 김이경입니다.

2 '서비스'와 '디자인', 각각의 단어는 자주 들어 왔는데, 두 단어가 합쳐질 경우 무엇을 뜻하는지 궁금합니다.

처음 팀 이름을 지을 때 비주얼디자인팀, UI디자인팀, 운영디자인팀 등 많은 고민을 했는데요. 게임빌에서 서비스하는 모든 게임의 프로모션 디자인을 책임진다는 사명으로 만들게 된 팀 명입니다. 서비스디자인팀은 게임빌에서 서비스 중인 모든 게임의 이벤트 페이지, 인게임 및 광고 배너 등의 프로모션 디자인을 하고 있어요. 또한 지금 구독자 여러분들이 읽고 계시는 게임빌 컴퓨터스 뉴스의 디자인도 서비스디자인팀에서 작업하고 있습니다.

3 협업할 일이 많을 것 같은데 커뮤니케이션 노하우가 있을까요?

많이 듣고, 많이 대화하려 하고 있습니다. 업무 요청을 하시는 분들은 디자이너가 아니기 때문에 요구 사항을 정확하게 표현하지 못하는 경우가 종종 있습니다. 특히, 서로의 생각이 다를 수 있기 때문에 대화 뿐만 아니라 레퍼런스 및 리소스를 공유하고 샘플링 작업을 통해 원하는 방향성에 맞는 최적의 결과물이 나올 수 있도록 하고 있습니다.

4 서비스디자인팀에서 유저를 사로잡는 테크닉이 있을까요?

프로모션 디자인은 고객이 원하는 방향성과 판매 목적에 맞게 디자인을 상업적으로 스타일리하게 포장하는 일입니다. 마케팅 방향성을 고려해서 한정된 틀에서 효과적인 레이아웃 배치를 통해 눈에 보이는 매출이나 실적을 이루어 내는 직업이라고 할 수 있죠. 작은 배너 안에도 UI, 그리드, 비주얼, 타이포의 요소들이 모두 들어갑니다. 이 복잡한 요소가 정해진 틀 안에서 소비자에게 단번에 각인되어야 하므로 비주얼뿐만 아니라 화면의 구성도 중요하답니다. 때문에 최근 트렌드와 변화에 민감하게 반응하며 기업의 이익까지 생각하면 디자인해야 합니다. 느낌적인 느낌만 이야기하는 디자인이 아닌 정량적인 분석과 논리적인 사고가 필요한 분야라고 할 수 있습니다.

5 다른 팀에게 알려주고 싶은 서비스디자인팀만의 강력한 무기가 있다면요?

한마디로 강력한 팀워크라고 할 수 있습니다. 팀

원들 평균 근속이 13년이 넘는 팀으로 서로의 등을 믿고 맡길 수 있는 강한 신뢰가 있는 팀입니다. 눈빛 하나만으로도 서로 통한다고 할까요? 그래서인지 즐거울 때는 더 즐겁고 어려울 때는 더욱 더 뭉쳐서 '함께 어려움을 헤쳐 나갈 수 있는 힘'이 있는 팀이라고 할 수 있습니다.

6 서비스디자인 직무는 어떤 분들에게 적합할까요?

최근 트렌드에 맞는 디자인으로 사용자 눈을 확 끌어들 수 있는 감각적인 디자인 능력을 필요로 합니다. 그러기 위해서는 비주얼 스킬뿐 아니라 UI, 타이포에 대한 전문성도 요구되는 직군이에요. 또한 프로모션은 상시적인 업무도 있지만 긴급하게 이루어지는 경우가 많습니다. 빠른 시간 내에 작업물을 완성해야 하므로 감각적인 디자인 스킬을 기본으로 빠른 작업 속도를 요구합니다. 여기에 고객의 요구 조건, 고객이 무엇을 원하는지, 무엇을 해결해야 하는지 파악할 수 있는 커뮤니케이션 능력도 매우 중요하다고 할 수 있습니다. 말하고 보니 멀티 플레이어가 되어야 하겠네요(웃음).

7 게임 디자인이 다른 디자인과 다른 차별점은 무엇이 있을까요?

게임 그래픽, 또는 캐릭터 일러스트가 디자인의 메인 구성 요소로 사용되기 때문에 다른 산업군의 디자인과 다르게 색감이 화려해 화면 구성하는 것이 상대적으로 어렵습니다. 또, 유저와 소통할 수 있는 좋은 디자인을 위해서는 게임에 대한 이해도도 높아야겠죠. 게임을 잘 알고 많이 하는 것은 기본이라 할 수 있습니다. 제 경험에 비추었을 때, 일반적인 웹 디자인 직무를 잘하시는 분이더라도 게임 디자인을 처음 접하면 적응하기 어려워하시는 경우를 많이 보았습니다.

8 서비스디자인의 매력에 대해 알려주세요.

서비스디자인 업무는 긴 호흡으로 진행되는 게임 제작이나 홈페이지 구축과는 다르게 RPG, 스포츠, 아케이드 등 다양한 장르의 게임을 다루고 있습니다. 다양한 게임 콘셉트를 어떻게 표현할지에 대해 고민하는 것은 언제나 새로운 도전인 동시에 재미있게 일할 수 있는 활력을 줍니다. 즐겁고 활기차게 일하고 싶으신가요? 서비스디자인팀으로 오세요~

9 서비스디자인팀에서 혹은 디자인을 통해 이루고 싶은 가장 큰 목표가 있다면?

서비스디자인팀에서 나오는 결과물들이 작업자

의 만족은 물론, 사업적으로 기여할 수 있다면 그것만큼 좋은 게 어디 있을까요? 한마디로 작업자도 만족하고 고객도 만족하고 사용자도 만족하는 디자인을 만들어내는 것이라고 할 수 있습니다.

10 마지막으로 독자들에게 한마디 해주신다면?

벌써 한여름 무더위가 시작되고 있습니다. 코로나로 인해 마스크를 써야 해서 더욱 지치기 쉬운 요즘입니다. 여러분 모두 건강 유의하시기 바랍니다.





달리는 순간을 함께하는 즐거움!

컴투스 달리기 동호회 Com2Run

운동화 한 켤레 후다닥 신고 문밖으로 달려 나가면, 당신이 있는 곳이 바로 여기, 자유.

작가 존 제롬은 달리기를 '자유'라는 한 단어로 표현했다. 여기 출근과 퇴근, 집과 회사 매일 쳄바퀴처럼 돌아가는 일상에서 여러분의 에너지를 UP! 시켜주는 취미가 있다. 퇴근 후 늦은 밤 운동화 끈을 조여 매고 새로운 활기로 바람을 가르는 달리기 동호회 'Com2Run'을 소개한다.

퇴근 후 우리는 달리기 한 바퀴!

지난 4월, 회사와 가까운 안양천을 함께 달린 첫 모임을 시작으로 달리기 매력에 흠뻑 빠진 10여 명의 사우들이 모여 컴투스 러닝 동호회 'Com2Run'을 만들었다. 달리기는 즐거움과 성취감은 물론이고 별다른 도구나 장비 없이 누구나 쉽게 시작할 수 있다. 거기에 동료들과 즐겁게 건강을 챙길 수 있다는 점도 무척 매력적이다. 'Com2Run'은 정기적으로 저녁 퇴근 시간에 안양천 트랙에 모여 가볍게 달리기나 마라톤 연습을 하는데, 안양천 외에도 나만의 달리기 코스를 찾아내거나 멋진 풍경을 담으며 서로가 달리는 순간을 공유하기도 한다.

각자의 속도로 달린다

동호회 모임은 매일 격주 목요일 저녁 회사 근처 안양천에서 모이는 '정규런'과 혼자보다는 같이 달리고 싶을 때 원하는 인원들이 모여, 원하는 장소에서 달리는 '번개런'활동으로 구성되어 있다. 목요일 저녁 안양천에 삼삼오오 트랙에 모인 회원들은 서로 바쁜 하루의 안부를 물으며 스트레칭을 시작한다. 그리고 "파이팅!" 구호와 함께 시작하는 워밍업 달리기 후 각자

가 정한 강도와 목표로 자신만의 레이스를 시작한다. 아직은 서툰 페이스로 자신에게 집중하며 천천히 달리기도, 누군가의 페이스메이커가 되어 도움을 주기도, 달릴수록 더 속도를 내어 나만의 기록을 위해 10km를 완주하기도 한다. 서로의 속도와 목표는 다르지만 모두가 자신만의 목표를 향해 달려 나가는 것이 동호회의 모토다.

우리가 달리는 이유

운동화 한 켤레로 시작할 수 있는 달리기는 다른 운동에 비해 진입장벽이 낮은 편이다. 특별한 강습이나 장비 없이도 누구나 부담 없이 시작할 수 있는 것이 큰 장점. 퇴근 후 자투리 시간을 활용하고 싶은 직장인들에게도 매력적인 운동이다. 긴장되고 복잡한 일상을 피해 잠시 밖으로 나가 좋아하는 음악을 들으며 달리는 동안 자신만의 시간을 가져보자. 그리고 내일은 조금 더 멀리, 조금 더 빨리라는 새로운 목표를 가지고 달리다 보면 조금씩 발전해 가는 나를 만나게 된다. 그 순간을 혼자보다는 'Com2Run'에서 함께 느껴 보는 건 어떨까.

마라톤 풀코스 도전

코로나19 여파로 올해 계획된 마라톤 대회들은 취소되었지만, 모두가 이전의 일상으로 돌아오는 그때가 온다면 'Com2Run' 회원들은 외부에서 진행되는 마라톤 대회에 함께 출전할 계획이다. 혼자 준비하는 것보다 여럿이 함께 끈기 있게 훈련하며 좋은 경험도 쌓고, 또 하나의 목표도 될 수 있을 것으로 기대하고 있다. 출전을 하지 않더라도 운동복을 맞춰 입고 나가는 서로를 응원하며 축제를 즐기는 날이 어서 오길 바란다.



'Com2Run'이 알려주는 러닝 팁!

- 1 천천히 달리기. 초보 러너라면 달리기 준비단계인 워킹부터 차근차근 시작하자. 평소보다 빠른 걸음으로 걷고 엘리베이터 대신 계단을 이용하는 등 가능한 한 걷는 기회를 늘려가며 충분한 연습 후 시간을 늘려가며 달리기를 시작한다.
- 2 준비운동은 필수! 달리기를 처음 시작하는 사람들이 간과하는 부분은 바로 "준비운동"이다. 달리기 전에는 근육을 충분히 풀어주고 몸에 열을 올려 준비하는 과정이 필요하다.
- 3 나만의 목표를 설정하고 기록하기. 어제보다 오늘 조금 더 성장한 나를 확인할 수 있도록, 목표를 설정하고 달리기 일지를 기록한다. 거리, 페이스, 코스 등을 기록하면 앞으로의 발전을 예측할 수 있고, 잘못된 점을 찾아낼 수 있다.

어플리케이션 추천

- ★ 스트라바: 자전거 및 달리기 기록 어플리케이션. 스마트폰이나 스마트워치의 GPS와 연동하여 운동에 대한 로그를 지원한다. 이런 기록들로 소셜네트워크 서비스의 팔로워들과 피드를 주고받고 기록을 보며 동기부여에 도움을 준다.
- ★ 런데이: 동종업계이자 가산동 이웃인 한빛소프트에서 제작한 토종 달리기 앱. 맞춤형 달리기 플랜 제공과 폴 보이스 트레이닝 등 초보 러너들에게 유용한 어플리케이션

'Com2Run'과 함께 뛰고 싶다면?

현재 코로나19로 인해 트랙에서 함께 달리기는 힘들지만 '생활 속 거리두기' 방역지침에 유의하여 번잡하지 않은 나만의 달리기 코스로 #혼런 #혼뛰를 한 뒤, 달리기 기록 앱이나 SNS를 통해 동호회원들과 함께 공유하며 "혼자"서 "함께" 달릴 수 있는 방법이 있으니 관심이 있다면 주저 말고 가입 문의를 부탁드립니다.



"레이스의 기록을 단축시키지 못한다 해도 그건 뭐 어쩔 수 없이 않은가라는 생각을 달리면서 문득 한다. 나는 나름대로 나이를 먹었고, 시간은 정해진 만큼의 몫을 받아 간다. 누구의 탓도 아니다. 그것이 게임의 법칙인 것이다. 강이 먼바다를 향해 흘러가는 것과 마찬가지로."

- 무라카미 하루키의 <달리기를 말할 때 내가 하고 싶은 이야기> 중에서

2020 Com2uS Global Game Story Award

창작자의 꿈이 현실이 되는 최고의 기회!

공모 부문

- ▶ 원천 스토리 | 게임 또는 코믹스, 애니메이션, 웹드라마 등의 콘텐츠로 제작 가능한 창작 스토리
- ▶ 스토리게임 시나리오 | 스토리 기반 인터랙티브 게임으로 제작 가능한 창작 시나리오

시상 내역

총 상금 3,500만원

대상	최우수상	우수상
상금 2,000만원	원천 스토리 부문 (1편) 상금 500만원	원천 스토리 부문 (1편) 상금 250만원
	스토리게임 시나리오 부문 (1편) 상금 500만원	스토리게임 시나리오 부문 (1편) 상금 250만원

수상자 특전

- ▶ 공모전 응모작을 활용한 실제 게임 제작 가능
- ▶ 수상자 특별 인턴십 참가 기회 제공
- ▶ 컴투스 및 자회사 데이세븐 입사 지원 시 가산점 부여
- ▶ 유명 일러스트 작가와 협업한 수상작품집 출간 기회 제공

접수 기간

2020년 7월 20일(월) 오전 10시 ~ 8월 31일(일) 자정까지

응모 자격 및 방법

- ▶ 접수 자격 및 작품 수 제한 없음
- ▶ 팀단위 응모 가능
- ▶ 공모전 페이지 상단 접수 탭 이용



*더 자세한 사항은 홈페이지에서 확인



▲ '컴투스 글로벌 게임문학상 2019' 출간 책자

국내 유일의 게임 스토리 공모전! '컴투스 글로벌 게임문학상 2020'

국내 유일의 게임 스토리 공모전인 '컴투스 글로벌 게임문학상'이 올해도 개최된다. 컴투스는 25일, '컴투스 글로벌 게임문학상 2020'의 공식 홈페이지를 오픈하고 관련 정보를 안내했다.

이번 공모전은 '원천 스토리'와 '스토리게임 시나리오'의 2개 부문에서 향후 글로벌 콘텐츠 시장을 이끌어갈 참신한 스토리 창작물을 공모한다. 작품 접수는 오는 7월 20일부터 8월 31일까지 진행된다.

'원천 스토리' 부문은 게임 또는 코믹스, 애니메이션, 웹드라마 등의 콘텐츠로 제작 가능한 창작 스토리 공모이며, '스토리게임 시나리오'는 스토리 기반의 인터랙티브 게임으로 제작 가능한 창작 시나리오 부문이다.

컴투스는 전체 부문에서 대상 1편을 선정해 상금 2,000만 원을 수여하고, 부문별 최우수상과 우수상을 1편씩 선정해 각각 500만 원과 250만 원의 상금을 전달한다.

또한 올해에도 창작자들의 꿈을 지원하고 역량 강화를 돕기 위한 다양한 프로그램을 전개한다.

먼저 컴투스는 게임 제작 가능성이 높은 응모 작품에 대해 창작자와의 개별 협의를 거쳐 실제 게임화 작업을 추진할 방침이다. 실제로 지난해 공모전에서 '게임 시나리오' 부문 최우수상을 수상한 '드래곤 퀸 메이커'는 현재 자회사 데이세븐을 통해 스토리 게임으로 제작되고 있다. 해당 작품을 집필한 최지혜 씨도 게임 제작 과정에 객원 작가로 참여하며 공모전을 통해 꿈을 실현한 주인공이 됐다.

수상작가들에게는 특별 인턴십 프로그램에 참여할 수 있는 기회도 제공된다. 해당 인턴십은 컴투스의 현장 실무, 수상작품집 출간 업무 등 창작 능력 증진에 도움이 되는 다양한 커리큘럼으로 진행될 예정이다.

이 외에도 수상작품들은 유명 일러스트 작가와의 협업해 정식 수상작품집으로 출간될 계획이며, 수상자들이 컴투스 및 데이세븐에 입사 지원 시 가산점도 부여된다.

한편, 컴투스는 오는 7월 9일까지 '컴투스 글로벌 게임문학상 2020'의 개최 소식을 공유하는 참여 이벤트를 진행한다. 참여자들에게는 추첨을 통해 다양한 경품이 제공된다.



명작의 귀환! '파이널판타지7 리메이크'

타이틀	'파이널판타지7 리메이크'
발매사	스퀘어에닉스
플랫폼	PS4
발매일	2020.04.10
장르	ARPG
언어	한국어

놀랍도록 변화한 그래픽

'파이널판타지7'은 1997년, 플레이스테이션으로 처음 등장했다. 당시의 '파이널판타지7'은 로우 폴리곤의 클래식하며 투박한 맛이 있는 고전풍 스타일의 게임이었다. 2020년인 지금, 발전된 기술력만큼이나 월등하게 높아진 캐릭터들의 그래픽 진화는 유저들에게 가장 호평받는 부분이다. 이에 더해 달라진 캐릭터들의 화려한 전투 모션과 영화의 한 장면과도 같은 아름다운 컷신(Cut scene)들은 오랫동안 '파이널판타지'를 기다린 팬들에게 아름다운 감동을 선사했다고 할 수 있다. 물론 명작의 리메이크라는 기대치가 워낙 컸던 탓에 어느 정도의 호불호는 있지만, 캐릭터 그래픽과 컷신 퀄리티에 대한 평가는 압도적으로 긍정적이다.



▲ 1997년도의 투박한 고전풍 그래픽 vs 2020년도의 놀랍게 발전한 그래픽

아름다운 배경

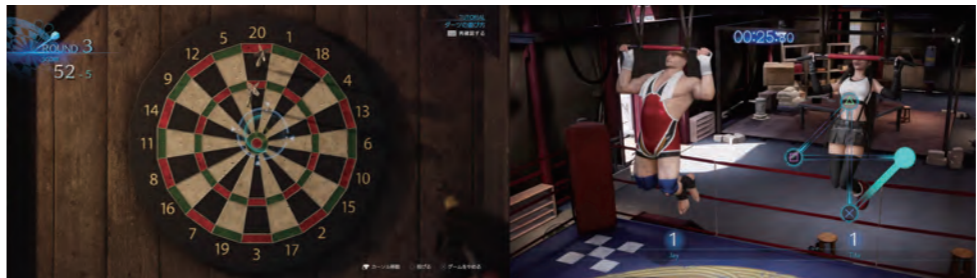
게임의 무대가 되는 미드가르드도 멋진 고화질 그래픽으로 돌아왔다. 새롭게 돌아온 미드가르드와 신라컴퍼니의 내부를 탐험해보자. 리메이크되어 돌아온 추억의 무대들의 그래픽과 무드가 유저의 한 사람으로서 매우 좋았다. 다만 이벤트 장면 속 캐릭터에게 몰입한 순간 보이는 작은 텍스처 버그들이 다소 아쉬움을 자아내기도 한다.



▶ 멋지게 리메이크된 배경 그래픽!

여전히 살아있는 다양한 미니게임

'파이널판타지'의 또 다른 특징은 미니게임이다. 이번 리메이크에서도 여전히 닥트와 같은 미니게임들이 등장해 아기자기한 맛을 살리고 있다. 게임에 등장하는 다양한 종류의 미니게임들은 그 종류만큼이나 다소 난도가 있지만, 전투에 지친 플레이어에게 색다른 재미를 주는 '약방의 감초'같은 역할을 한다. '파이널판타지'를 애정한 유저에게는 일종의 종합선물세트라고 할 수 있겠다. 미니게임의 랭킹 클리어 시 특별한 보상이 있다고 하니 아직 플레이해보지 않았다면, 꼭 클리어해 보는 것을 추천한다.



▶ 흥미로운 미니게임들!

새로워진 전투 방식

'파이널판타지7 리메이크'는 이름에서 직관적으로 알 수 있듯이, 원작의 틀에 새로 만들어진 'Remake'게임이다. 원작인 '파이널판타지7'은 정통 턴제 RPG다. 문자 그대로 적과 만나서 수동으로 조작하는 볼플레잉 게임이었다. 수십 년의 세월이 지난 지금, 과거와는 달리 직접 캐릭터를 조작해 턴제 혹은 실시간으로 전투를 치르는 장르인 ARPG(Action Role-Playing Game) 방식으로 전투가 변경되었다. 언뜻 보면 '파이널판타지15'의 시스템을 이어가는 것처럼 보일 수 있지만, '파이널판타지7'의 ATB 시스템을 계승하여 '파이널판타지7'임을 강조했다. 다만 기존의 ATB를 최대한 살리려 한 나머지 우리가 아는 ARPG와는 다소 다르게 느낄 수 있다.



▶ 스타일리시한 팀 전투!

'에어리스와 나', 추억이 담긴 이야기!

수십 년 전 '파이널판타지7'은 수많은 팬에게 깊은 인상과 감동을 선사했다. 기자 역시 가슴 설레는 스토리 속에서 패드를 쥔 채 바꿀 수 없는 결말을 바꾸고자 세이브와 로드를 무한 반복한 소년이었다. 이후 시간이 흘러 영화 파이널판타지7 AC를 보게 되었는데, 마지막 장면에서 에어리스의 "이제.. 관찮은 거지?"란 대사는 아직도 잊을 수가 없다. 이는 분명 전 세계 게이머들에게 보내는 에어리스의 메시지일 터. 23년이 흐른 지금도 수많은 팬들 사이에서 에어리스와 티파 중 히로인이 누구인가를 두고 이야기할 때, 기자는 단연코 많은 게이머에게 기억을 남긴 에어리스가 진정한 '파이널판타지7'의 주인공이라 생각한다.



▼ 하이 폴리곤 그래픽으로 돌아온 에어리스

전 세계 유저들이 사랑했고 앞으로도 사랑할 '파이널판타지7'. 고전 명작의 감동과 화려한 그래픽으로 좋은 추억을 남기고 싶은 분들께 '파이널판타지7 리메이크'를 적극 추천한다. 그리고 아직 못해 보신 분들이라면 기자와 함께 에어리스와의 추억을 만들었으면 하는 바람이다.



류선아 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. 시간 내주셔서 감사합니다. 간단한 자기소개 부탁드립니다.
안녕하세요. 저는 승무원을 준비하고 있는 27세 류선아입니다. 반갑습니다.

모바일 게임을 즐기신다고 들었는데, 어떤 장르를 좋아하시나요?

너무 많은 시간을 할애하지 않아도 되는 간단한 게임을 선호하는 편입니다. 보통 여유시간이나 이동 시간 중에 게임을 즐기는 편이라, 가볍게 할 수 있는 장르를 좋아합니다. 요즘에 즐겨하는 게임은 ‘프렌즈 팝콘’과 ‘낙시의 신’, ‘카트라이드’입니다. 그리고 이번 인터뷰를 계기로 ‘서머너즈 워’도 시작하게 되었습니다.

선아님이 즐겨하시는 게임들의 매력은 무엇이라고 생각하시나요?

‘프렌즈 팝콘’은 주변의 추천으로 시작하게 되었는데, 각 게임의 단계를 달성할 때의 뿌듯함이 좋았습니다. 그리고 무엇보다 게임 방식이 간단해서 조작법에 능숙하지 못한 제가 하기에 어려움이 느껴지지 않았습니다.

‘낙시의 신’은 큰 관심으로 시작했던 게임은 아닙니다. 우연히 접해 호기심으로 시작하게 되었는데, 하다 보니 수조를 채우는 재미를 알게 되었습니다. 이전에는 알지 못했던 새롭고 독특한 물고기들을 내 수조에 하나씩 채우면서 보람을 느꼈습니다. 사실 낙시는 어느 정도 기술이 필요하다고 생각했는데, 이 게임은 낙시에 대한 지식이 없어도 낙시를 경험해볼 수 있어서 좋았습니다. 무엇보다 실제 낙시는 기다림의 연속이라 언제 물고기를 잡을 수 있을지 잘 모르는데, 바로바로 입질을 느끼고 물고기를 낚을 수 있어 더 재밌게 게임을 할 수 있었던 것 같습니다.

그렇다면 이번 인터뷰를 계기로 시작한 ‘서머너즈 워’의 매력은 뭘까요?

전에 RPG를 해본 적이 없었지만 ‘서머너즈 워’가 굉장히 유명한 게임이라고 해서 시작하게 되었습니다. 처음에는 어렵다고 느꼈는데 튜토리얼을 따라서 조작법을 익히다 보니 생각보다 쉽게 배울 수 있었습니다. 아직 뉴비지만 소환사의 길 가이드를 잘 따라가다 보면 게임을 완벽하게 익히고 즐겁게 할 수 있지 않을까 싶습니다.

혹시 게임이 주는 특별한 의미가 있을까요?

일상생활의 소소한 재미가 되어주는 것 같습니다. 제가 아직 취업 준비생이라 취업 준비를 하면서 바쁘고 스트레스도 많이 받고 있는데, 게임을 하는 동안은 게임에만 집중할 수 있어서 좋습니다. 취업생으로 오랜 시간을 보내면서 큰 비용과 시간을 들이는 취미를 갖기가 현실적으로 어려운 상황인데, 게임은 적은 비용으로 장소의 구애 없이 스트레스를 해소할 수 있었다는 점에서 저한테 특별한 의미가 있었습니다. 그리고 재미있는 게임을 발견하면 동생이나 친구에게 소개해주면서 같이 게임을 하는데, 제가 추천해준 게임을 즐겁게 하는 모습을 보면서 소소한 행복을 느끼고 있습니다.

오늘 인터뷰 정말 감사합니다. 마지막으로 독자분들께 소감 한 말씀 부탁드립니다.

처음 경험해보는 인터뷰라 새롭고 재밌는 시간이었습니다. 요즘 코로나19로 많은 분이 힘들고 어려운 상황인데, 저처럼 게임을 통해 즐거움을 느낄 수 있었으면 좋겠고 앞으로 다양한 게임들을 많이 개발해주셨으면 좋겠습니다. 감사합니다.

글. 이단솔 기자 / dansol@

안양시 동안구 강승범 님 ‘서머너즈 워’ 편

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

- 권오준(두바이) ▶ 임지훈(서울 장안동) ▶ 배주연(서울 후암동) ▶ 배준영(대구 신천동) ▶ 심양홍(서울 양재동) ▶ 강석진(서울 도봉동) ▶ 최한민(인천 부평동)
- ▶ 이지윤(부산 해운대) ▶ 이경호(서울 잠실동) ▶ 이지혜(인천 산곡동) ▶ 김준환(경기도 파주시) ▶ 김진태(인천 경서동) ▶ 황민화(서울 화곡동) ▶ 김현진(서울 독산동)
- ▶ 강석화(인천 연수동) ▶ 홍영지(익산 영등동) ▶ 류경선(서울 오류동) ▶ 이승은(청주 용정동) ▶ 김중진(서울 논현동) ▶ 김주연(서울 목동)
- ▶ 장동환(서울 능동) ▶ 강승범(안양시 동안구) ▶ ?



안녕하세요. 안양시의 흔한 만년 금별 소환사, 강승범입니다. 저는 구독자 여러분들께 ‘서머너즈 워’를 소개해 드리고자 합니다. 다양한 게임 방송, 대회, 광고를 통해 알려져 이미 유명한 게임이지만, 아직 플레이해보지 않은 분들께 이 ‘갯갬’의 매력을 전해드리고 싶습니다.

친구 따라 강남 간다

2014년 제가 좋아하던 여성분이 ‘서머너즈 워’를 플레이하시는 것을 보고 저도 함께 시작해 지금까지 매일 플레이하고 있습니다. 길드 업데이트 후에는 길드 운영을 시작해 길드전을 이끌었고, 여러 차례 정모를 진행하며 점점 게임 지인도 늘었습니다. 갖고 싶던 몬스터를 얻어 환호성을 지르기도 하고, 기간 한정 이벤트인 ‘영웅 던전’이나 ‘룬 해제’ 때문에 밤을 새우기도 했습니다. 친구들을 만나면 “아직도 그 게임해?”라는 말을 매번 듣습니다. 우연히 시작한 이 게임을 이토록 오래 플레이할 수 있는 건 이 게임의 많은 장점들 덕분입니다.

Free to play, Passion to win

이 게임은 소위 ‘헤비과금러’가 무조건 이기는 게임이 아닙니다. 타 게임들은 획득하기 힘든 캐릭터가 월등히 강한 성능을 지닌 시스템인 경우가 많습니다. 하지만 ‘서머너즈 워’에서는 ‘룬’이라는 장비가 몬스터의 성능에 큰 영향을 끼칩니다. 좋은 룬을 얻기 위해 파밍을 해야 하기 때문에 모든 유저가 공평하게 노력해야 합니다. 저 역시 노력한 결과 다소 등급이 낮은 몬스터로도 훌륭한 성능을 낼 수 있었고, 더 등급 높은 몬스터를 가진 제 친구를 이길 수 있었습니다. ‘서머너즈 워’는 노력을 배신하지 않는 게임입니다.

어려워서 재미있는 게임

‘서머너즈 워’는 쉬운 게임이 아닙니다. 운, 노력, 재력이 다 있어야 조합과 전략을 꾸준히 연구해야 하기 때문입니다. PvE를 클리어하기 위해 몬스터와 룬을 적절히 조합하는 능력이 필요한데, 특히 ‘타르타로스의 미궁’과 ‘차원홀 던전’은 어려운 난이도로 유저들의 머리를 아프게 했습니다. 유저들

은 연구 끝에 등급이 높은 몬스터가 아니라, 얻기 쉽지만 잘 쓰이지 않던 몬스터들로 해냈습니다. PvP에서는 ‘메타’가 아주 빠르게 바뀌어 유저들을 긴장케 합니다. 메타에 적응하기 위해 새로운 몬스터를 키우고, 상대의 예상치 못한 수에 당황하기도 하며, 전략대로 흘러가는 전투에 희열을 느끼기도 합니다. 어려운 만큼 고생을 하지만, 그만큼 더 재미있는 게임이 ‘서머너즈 워’입니다.

마치며...

‘서머너즈 워’는 이 글에 다 못 담을 정도로 많은 재미를 가진 게임입니다. 개성 있는 게임 이벤트와 각종 오프라인 행사, 유저 간의 활발한 교류, GM분들의 재치 있는 유머까지(보고 있나 아이린) 유저들을 즐겁게 해 주는 것들로 가득합니다. 단순하게 공략을 따라 하는 게임에 질리고, ‘과금력이 곧 전투력’이라는 공식에 지친 분들께 말씀드리고 싶습니다. 여러분의 노력과 열정에 보답해주는 게임, ‘서머너즈 워’를 즐겨보세요.

글. 박연주 기자 / yeonjoopark@



빛의 계승자

— HEIR OF LIGHT —

© 2020 FUNFLOW. All Rights Reserved. Published by GAMEVIL Inc.



똑딱똑딱, 그리고 이제 똑딱똑딱 '나무시계 만들기' 이색 체험 데이트

나무공방?

요즘 나무를 이용해 소품을 직접 만들어보는 체험이 인기다. 인테리어 소품으로 활용할 수 있을 뿐만 아니라, 만드는 과정에서 스트레스 해소와 힐링을 모두 느낄 수 있기 때문이다. 특히, 직접 만든 소품을 일상에서 바로 사용할 수 있다는 의미도 더해져 많은 사람들이 찾고 있는 추세다.

기자 또한 여자친구의 생일을 맞아 이벤트 겸 색다른 체험을 해보고자 수원의 '우드 살롱'이라는 곳을 예약했다. 우드 살롱은 카페와 나무공방을 함께 운영하고 있어 커피를 즐기며 체험을 할 수 있다. 기자는 여러 체험 작품 중 '원목 대형 시계'를 체험해보기로 했는데, 워낙 손재주가 없는 터라 걱정이 많았다. 하지만 사장님이 많은 도움을 주어 수월하게 제작을 마칠 수 있었다. 혹시라도 기자처럼 손재주가 없더라도 걱정 마시길.

'원목 대형 시계' 제작 체험기



① 밑그림

먼저 공방에 들어가기 전에 앞치마를 입고 대기하면 사장님이 원목 판을 가져다 준다. 그러면 이렇게 숫자가 들어갈 부분에 밑그림을 그린다.



② 시계의 3, 6, 9, 12 부분에 커다란 구멍을 뚫고 이 외 나머지 시간 부분은 짧은 드릴로 뚫는다. 기계 조작은 안전성 때문에 사장님이 해주신다.



③ 원목 사포질

그 후 겉면을 부드럽게 만들기 위해 사포질을 한다. 사포질을 하지 않을 경우 시계의 겉면이 거칠고 요철이 그대로 남아 손에 가시가 박힐 수 있다.

그나저나 저렇게 큰 사포 기계는 처음 봤다. 전원을 켜자마자 엄청난 먼지와 소음을 내며 순식간에 시계를 매끈하게 만들었다.



④ 톱질

그 후 원하는 시간대에 포인트를 주기 위해 나무봉을 끼워 놓고 톱질을 한다. 기자는 톱질을 해본 적이 없어서 그런지 생각보다 어려웠다. 여자친구 앞에서 헤매는 모습을 보이게 되어 조금 창피했다... 만약 누군가 이 글을 보고 여자친구와 함께 체험을 가게 된다면 멋진 모습을 보여주기 위해 미리 연습하고 가는 것도 추천한다!



⑤ 나머지 조그마한 구멍들도 채운다.



⑥ 유약 칠하기 & 시침/분침 설치하기

마지막으로 유약을 바르고 말려준다. 유약을 바르면 나무가 썩는 것을 예방하는 것과 동시에 생활방수 기능이 생긴다. 유약이 마를 때까지 약 30분 정도 기다린 후 시침과 분침을 설치하고 건전지를 넣어주면 완성!!



후기

생각보다 쉬웠다. 보통 성인 2명 기준 약 1시간 정도 걸린다. 힘을 쓰는 것은 주로 기자가, 섬세함을 요하는 밑그림 작업은 여자친구가 하는 등, 체험을 하는 동안 서로에게 의지하는 색다른 데이트였다. 공방을 찾는 사람에는 여러 유형이 있다고 하는데, 정말 잘해서 목수가 되고 싶은 사람, 공방의 분위기를 즐기며 취미활동을 하고 싶은 사람, 그리고 재미로 한 번 체험해보고자 하는 사람 등으로 매우 다양하다고 하는데, 기자 커플처럼 시골벽적이고 유쾌한 커플은 처음이라고 하여 뭔가 뿌듯(?)했다.

'우드 살롱' TMI

'우드 살롱' 사장님이 수원 행궁동에 카페를 차린 특별한 이유가 있다고 한다. 사장님은 10년 넘게 수원에서 예술 활동을 해왔고, 문화소비활동에 대한 안목도 있었다. 하지만 교육생 모집에 있어서 수원이라는 입지는 아직 어려움이 있을 거란 생각도 들어 고민이 많았다고 한다.

처음엔 고객들이 인건비에 대한 고려없이 무조건 저렴한 합판으로 작업하자고 할 때가 많아 회의감이 들 때도 많았지만, 최근 수원의 행궁동 거리가 유명세를 타면서 여러 문화공간이 생겨났고, 성벽 때문에 유지되고 있는 고층건물 제한으로 오히려 입지 요건이 좋아졌다고 한다.

"미술 작업실은 사실 페인트칠도 안 하고 그냥 들어가서 하면 됐는데, 공방을 계약하고 막상 철거와 공사를 시작하니 덜컥 겁이 나더군요. 이거 건널 수 없는 강을 건넜구나. 망하면 어떡하지. 인생에서 가장 큰 돈을 쓰다 보니 무섭기도 했습니다. 지금도 좀 그렇지만, 점점 나아지고 있어 다행이죠."

게임빌/컴투스/GCP에서 오셨다고 하면 할인가에 제공해 주신다고 하니 관심있는 분들은 연락해 보시길.



노오븐(no oven) 케이크

무더운 여름이 다가왔다. 온도는 30도에 육박하고 습도가 매우 높아 불쾌지수는 최고치로 올라간다. 땀별 아래 뜨겁게 달궈진 아스팔트 위를 걷다 보니 얼음을 동동 띄운 시원한 아이스 아메리카노가 떠오른다. 오늘은 그와 함께 곁들여 먹기 좋은 달콤한 케이크를 오븐을 사용하지 않고 직접 집에서 만들어보자.

아이스박스 & 티라미수

기사를 읽는 독자들이 취향에 맞게 만들 수 있도록 두 가지를 준비했다. 인기 디저트인 아이스박스와 티라미수이다. 두 가지 모두 노오븐 레시피라 만들 때 맘을 뽀뽀 흘리지 않아도 된다. 아이스박스는 오레오 쿠키가 들어간 달콤한 맛이 포인트고, 티라미수는 커피를 이용한 썩스러운 맛이 일품이다.

재료: 통밀다이제 3조각, 오레오 쿠키 5조각, 버터22g, 생크림 150g, 크림치즈 50g, 마스카포네 치즈 250g, 설탕 90g, 카스테라빵 반개, 커피 1봉지, 종이 호일, 빈 그릇 2개



간단한 조리과정!



1 빈 그릇 두 개를 준비한 뒤 종이 호일을 잘라서 알맞게 엮어준다. 종이 호일 위에 녹인 버터를 얇게 바른다. (나중에 잘 떨어지게 하기 위함)



2 카스테라 빵을 얇게 썰어 그릇 바닥에 깔고 한쪽에는 커피, 한쪽에는 녹인 버터+오레오 쿠키를 조각내 섞어서 바른다.



3 크림치즈, 마스카포네 치즈, 설탕을 섞는다. (되직하게)



4 생크림 + 설탕 20g 휘핑하여 단단하게 만들어준다.



5 이제 그림과 같이 재료를 쌓아준다.



- ▶ 티라미수
그릇 - 종이호일 - 빵 - 커피 - 크림 - 빵 - 커피 - 크림 - 코코아 파우더
- ▶ 아이스박스
그릇 - 종이호일 - 빵 - 버터 쿠키 - 크림 - 버터 쿠키 - 크림 - 오레오 쿠키 조각



6 냉장고에 케이크를 넣고 최소 2시간 이상 냉장 시켜주면 끝.

▶ TIP

- 휘핑크림은 사용 전까지 차가운 상태를 유지한다.
- 커피는 조금 진하게 타서 미리 준비한다.
- 설탕과 생크림의 양을 조금 줄이면 꾸덕꾸덕한 치즈 맛을 더욱 느낄 수 있다.

▶ 크림을 만들 때 한번에 섞기보다는 재료를 세번에 나눠서 천천히 섞어 완성하는 것이 좋다. (티라미수는 만든 크림을 그대로 사용하고, 아이스박스는 오레오 쿠키를 부셔서 섞어주면 두 가지 크림 준비 모두 완료!)



자취생들의 스몰 럭셔리 '에어드레서'

'에어드레서'라고 하면 대부분 고가의 제품을 떠올리기 마련이다. 물론 이 제품은 살균, 제습, 냄새 및 먼지제거 기능을 가진 단연코 훌륭하고 유용한 제품이다. 아쉽게도 공간적 여유가 없는 원룸 자취인들에게는 그림의 떡이다. 100만 원이 넘는 고가라는 점도 문제. 그래서 준비했다. 바로 '옷걸이형 에어드레서'다. 고가의 옷장형 에어드레서와 동일하게 탈취와 살균 그리고 건조 기능을 갖추었다. 옷걸이 형태라서 가볍고 휴대성이 용이하며 가격 또한 매우 저렴하다.

뛰어난 휴대성과 부가 기능

특히 조립과 해체가 가능한 형태이기 때문에 출장이나 여행 등 이동이 잦은 사람에게는 꽤나 유용할 것 같다. 추가적으로 제공되는 신발 전용 덕트는 기존의 에어드레서가 주지 못한 특별한 기능을 한다. 옷뿐만 아니라 신발까지도 간편하게 관리할 수 있다.

간편한 사용법

작동 방법 또한 매우 간단하다. 옷걸이에 연결된 코드를 꽂고 중앙의 버튼을 누르기만 하면 된다. 한번 누르면 뜨거운 바람이 3시간, 그 이후에는 자동으로 냉풍으로 변경된다. 혹시 작동시키고 잊어버리는 경우 옷감의 손상과 과열을 막기 위해서다. 다시 한번 누르면 바로 냉풍으로 바뀌고, 세 번째 누르면 전원이 꺼진다. 디자인이 매우 직관적이기에 굳이 설명서를 읽지 않아도 작동 방법을 익힐 수 있다.

기자의 가성비 실험실

그러나 가장 중요한 것은 제아무리 저렴하다고 한들 얼마나 제 기능을 톡톡히 해낼 것인가이다. 그래서 몇 가지 실험을 해보았다.



★ 커버 없이 얼마나 빨리 마를까?

제품을 효과적으로 사용하려면 옷 커버를 씌우는 것이 당연히 좋겠지만 여간 번거로운 일이 아니다. 본 실험에서는 최대한 옷걸이를 활용해서 옷 건조가 빨리 될 수 있게 옷을 걸어 놓았다. 추가 구성품인 집게로 옷의 소매 혹은 입구 쪽을 최대한 막았다. 결과는 나쁘지 않았다. 커버를 씌우지 않아도 건조 속도가 빠르기는 하나 바람이 나오는 근처 부분과 열이 전달되는 어깨 부분 외의 옷소매나 밑단 부분은 건조가 더뎠다. 여름 옷은 워낙 얇아서 전체적으로 마르기가지는 약 1시간 정도 걸렸다. 굉장히 뽕송한 상태로 결과는 나름 만족스러웠다. 막 세탁한 옷의 한 시간 후를 생각하면 이 제품을 이용할 가치는 충분해 보인다. 다만, 소매를 막지도 않고 그냥 평범하게 걸어서 사용한다면 3시간은 걸리지 않을까 싶다. 겨울옷은 그나마 바람이 빠져나가는 구멍이 상대적으로 여름 옷에 비해 작고 거리가 있어서 더 전체적으로 마르기는 하나 두께가 있어 시간이 다소 걸릴 듯하다.



★ 한 번에 한 벌만, 자유롭지 않은 위치 선택

옷걸이 형태이기 때문에 제품당 한 벌의 옷만 케어가 가능하다. 그렇다고 여러 개의 제품을 구매해서 동시에 사용하는 것도 무리가 있다. 충전식이라면 가능하겠지만 코드를 꽂아 사용하는 제품이기엔 이용할 수 있는 제품 수도 제한되며 위치의 선택이 자유롭지 않다. 결국 옷을 걸만한 장소가 있어야 한다. 제품 설명에는 옷장 속 케어도 추천하고 있지만 코드 길이가 그리 길지 않기 때문에 옷장 내에서 사용할 수 있는 조건을 만들기 불편하다. 심지어 과열될 수 있기 때문에 꼭 옷장 문을 열고 사용하라고 되어있지만 실험을 해본 결과 그게 과연 도움이 될까 의문이 든다. 옷걸이 바지 걸이에 아로마 시트지를 끼워 향을 옷에 입히는 정도는 가능할 듯.

★ 생각보다 불편한 소음

소리에 민감한 사람이라면 구매를 고민해보아야 할 것이다. 옆방에서 헤어 드라이어를 사용하는 정도의 소음이 발생한다. 잠자리에 들기 전에 작동 시키기에는 소리에 민감한 사람은 무리가 있을 것이다.

★ 따뜻한 겨울, 더운 여름

환기가 잘되지 않는 원룸에서는 여름의 더위에 열기를 더 할 수 있을 것 같다. 긍정적으로 생각하면 겨울은 더 따뜻하게 보낼 수 있겠지만 여름에 사용할 땐 더 더워질 수 있다는 점. 혹 겨울철 따뜻하게 집 밖을 나가고 싶다면 옷을 데우는 용도로 사용할 법도 하다.

★ 그럼에도 불구하고

물론 여러 단점들이 있지만 많은 사람들이 그 가격과 기능에 나름 만족하며 사용하고 있다는 후기를 볼 수 있다. 아직 기자가 직접 확인해보지는 못했지만 탈취 기능에 대한 긍정적인 후기가 상당히 많았다. 회식 후 코트에 땀 냄새 처리에 유용할 것 같다. 기자는 이 제품을 장마철 눅눅해진 신발이나 옷을 말리는 것, 그리고 내일 당장 입어야 하는 옷이 세탁바구니에 있다면 빠른 건조를 위해 애용할 것 같다.

마치며...

이 제품을 표현하자면 '저렴한 어시스턴트'라 하겠다. 소소하게 도움을 주며 저렴해서 고민 없이 사용하기에는 좋은 것. 그러나 조수는 결국 조수일 뿐인 제품. 비싼 프로한테 맡길 것인가 아니면 조금 서툴고 느리지만 나름 제 몫을 하는 저렴한 조수에게 맡길 것인가. 본인의 상황에 따라 프로보다 조수가 좋을 수도 있을 것이다. 기자에게 선택의 기회조차 없는 원룸 자취인이기에 한 동안 조수를 애용해보려 한다. 시간은 돈이라고 하지만 슬프게도 지금은 공간 값이 더 비싸다.

여름과 장마철이 다가온다. 비가 와서 잘 마르지 않는 눅눅한 옷이나 빗길을 뚫고 지나온 축축해진 신발을 마주할 날이 얼마 남지 않았다. 단돈 2만 원으로 한철 뽕송하게 지낼 수 있다면 도전 삼아 구매해보는 것도 나쁘지 않다.



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 던전', '로아의 시공', '오디세이연구소', '월드보스', '아레나 대전', '길드 컨텐츠'

[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!

‘WOW’에서 유래된 인터넷 유행어 1편

"한 번쯤은 들어봤을 인터넷 유행어의 유래는 사실 이곳이다?"

블리자드사의 'World of Warcraft(이하 'WOW')가 전 세계적인 인기를 얻던 무렵, 와우 관련 커뮤니티들은 엄청난 유동인구로 북적였다. 단순히 게임 관련 글 뿐만 아니라 유머글, 일상글, 심지어는 만화나 소설 같은 2차 창작물 역시도 엄청나게 쏟아져 나왔다. 그 시기의 유행어들은 이렇게 WOW 커뮤니티를 중심으로 형성되었고, 일반 이용자에 의해 다른 커뮤니티로 광범위하게 퍼지며 정착되었다. 그렇게 정착되어 대중적인 유행어가 된 용어들을 알아본다.

킹왕짱

KING(왕)+왕(王)+짱의 합성어로 매우 대단하고 또 대단한 것을 표현할 때 쓰인다. 'WOW를 플레이하다 이상한 아이디를 발견하면 캡처해 커뮤니티에 올리는 것이 유행하였을 때 발견된 한 유저의 아이디이다. 최고를 나타내는 KING, 왕(王), 짱을 한 단어로 모아 주는 어감이 매우 임팩트 있어 순식간에 유저들 사이에 유행어로 정착되었고, 끝내는 공중파에서도 보일 만큼의 파급력을 지니게 된다. 니콜라스 케이지가 영화 '노잉' 한국 홍보 영상에서 "노잉 킹왕짱"이라고 외친 적이 있을 정도로 한때 널리 유행을 타던 단어. 너무나 강렬했던 여파로 김왕장(본명)이라는 이름을 가진 사람이 본의 아니게 SNS 테러 등의 피해를 입은 해프닝도 있었다.

캐삭빵

'캐릭터 삭제 빵'의 줄임말. WOW에서는 유명한 유저였던 'Drakedog(옹개)'와 '약신'이라는 유저의 PVP가 시초다. (때자인 '약신'은 이후 정말 캐릭터를 삭제하였다.) 그 이후 다른 게임 혹은 커뮤니티 등에서 본인의 캐릭터 혹은 닉네임의 지우나 명예 등을 걸고 맞붙을 때를 표현할 때 이 단어가 광범위하게 사용된다.

어그로

'Aggro', 도발이라는 뜻을 가진 aggravation의 속어이다. 게시판에서 불특정 다수를 상대로 도발하여 자신을 공격하게끔 하는 행위가 게임에서의 어그로와 비슷해서 쓰이게 되었다. 원래 이 표현의 시초는 EQ(EverQuest)에서 비롯된 것이지만 현재의 의미로 대중화된 것은 'WOW'다. 정착 'WOW'에서는 '위협수준(Threat)'이라고 지칭되어 있지만 이미 어그로라는 단어가 유명해져버려서 다들 어그로라고 표현한다.

혼파망

"혼돈! 파괴! 망각!"의 줄임말. WOW의 인스턴스 던전 중 하나인 '태양샘 고원'의 최종 보스인 칼제덴의 대사다. 그가 기술을 시전하며 '혼돈', '파괴', '망각'이라는 단어들 중 하나를 외치는 데, 그 당시 세 단어가 합쳐진 영상이 크게 인기를 끌었다. 뜻은 혼란하여 절망적인 상태를 말한다. "혼돈, 파괴, 망가"로 불리는 몬더 그린으로 더욱 유명해졌다.

기만자

역시 칼제덴에서 비롯된 유행어로 칼제덴의 다른 이름이기도 하다. 원래의 뜻은 기만하는 사람이지만, 'WOW'에서는 일반 유저들보다 우월한 현실 스펙을 가진 자에게 붙이는 단어이다. 은근히 자신의 잘난 점을 자랑할 때 기만자로 불리며 이 행위를 기만질이라 한다. 현재는 그렇게 보이지 않는 사람이 사실은 대단한 사람일 때, 부러움과 질투를 담아 기만자로 불리기도 한다.

간지폭풍

간지+폭풍의 합성어로 간지가 폭풍처럼 휘몰아치는 것을 표현하는 단어다. MR.판당고작가의 <초보닥돌와우만화>라는 만화에서 쓰인 후 그 장면이 퍼지면서 유행이 되었다. 엄청난 임팩트를 주거나 최고를 표현할 때 주로 쓰인다.

글. 엄홍섭 기자 / humming@

복면게임왕

'복면게임왕'은 매일 새로운 '갯겜'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 게임은 1991년 첫 시리즈가 출시되었습니다.

02

게임 배경은 실제 지구이지만, 우주 배경 시리즈가 출시된 적도 있어요.

장르는 시뮬레이션 게임입니다.

03

국가를 선택해 도시를 건설하고 발전시키며, 타 국가와 전쟁도 합니다.

전쟁으로 세계를 정복할 수 있습니다!

04

하지만 과학, 종교, 문화, 외교로 승리하는 것도 가능합니다.

역사 속 유명 건축물을 건설해 보너스 효과를 얻으세요!

05

피라미드, 마추픽추... 더 이상의 자세한 설명은...

게임 OST가 제 53회 그래미 어워드 합창 부문 최우수곡으로 선정되기도 했습니다.

바바 예투!

기간 : 2020년 7월 14일까지

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

6월호 정답 : 동물의숲 or 모여봐요 동물의숲 / 6월호 당첨자 : 김준혁(서울시 금천구), 배영민(서울시 도봉구), 김경환(인천시 계양구)



Quiz

뇌섹인이 푸는 센스 퀴즈

아스가르드 낚시터에서 '바르가' 를 낚자!

나는 발키리, 아스가르드 낚시터에서 전설의 물고기 바르가를 낚으러 왔다. 전설의 물고기를 낚기 위해서는 특별한 공식이 있다고 하는데.. 대대로 내려오는 가보를 찾아본 결과, 전설의 물고기를 낚을 수 있는 챔질 공식을 적은 쪽지를 찾아냈다. 전설의 물고기 바르가를 낚기 위한 챔질 숫자는?

'공포의 주인 나이트메어' 5 + 3 = 28

'재앙의 가지 레바테인' 9 + 1 = 810

'히드라' 8 + 6 = 214

'케로베로스 샤크' 5 + 4 = 19

'바르가' 7 + 3 = ???

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

기간 : 2020년 7월 14일까지

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

6월호 문제 : <샤이닝 앤젤스>의 락커를 열어주세요!

정답 : 394

힌트 1, 2, 4를 통해 세 자리 숫자 중 하나가 '4'라는 것을 알 수 있다. / 힌트 2와 3을 통해 "4"의 위치가 세 번째인 것을 알 수 있다. 004 위의 내용을 취합해 본 결과, 힌트 1의 숫자가 9인 것을 알 수 있다. 094 / 힌트 3과 5를 통해 "3"이 코드의 마지막 숫자임을 알 수 있다. 394

당첨자 : 양보람(서울시 금천구), 박민찬(서울시 송파구), 박유민(경기도 군포시)



게임빌-컴투스 부서별로 알아보는 게임회사 데스크테리어 ①탄

'게임 회사'하면 떠오르는 특유의 이미지들이 있다. 처음 게임빌-컴투스에 방문했을 때 모든 책상 위의 나뭇잎 가림막들을 보고 게임 세상에 들어와 있는 것 같은 느낌이 들었다. 이 밖에도, 장비들이 굉장히 비싸고 좋은 것 같은 이미지, 게임 덕후의 이미지, 뭔가 아기자기한 이미지들이 떠오른다. 회사 안에서 나만의 프라이빗한 공간이라고 할 수 있는 책상! 책상을 꾸민 모습을 보면 그 사람의 취향과 생활패턴을 알 수 있다. 게임빌-컴투스 뉴스 독자를 위해 게임빌-컴투스 몇몇 부서 직원들의 데스크테리어는 어떠한지 카드뉴스로 구성했으니 재미있게 감상하길 바란다.

1

피규어와 훈남달력이 주는 활력 사업직무 비즈3팀



지칠때마다 활력소가 되어주는 특별한 것들로 가득 차있는 장현이 팀장의 책상!

사업직무 비즈3팀의 장현이 팀장 최애템 파헤쳐보기



#삼두충전기

단말을 여러대 쓰다보니 굉장히 유용하게 쓰고 있습니다!

#훈남달력

업무시간에 달력을 볼 때마다 기운이 나는 효과가 있습니다

#15년지기

사무실에서 점심시간이나 저녁시간동안 안락하게 수면을 취할 수 있게 도와주는 친구들입니다

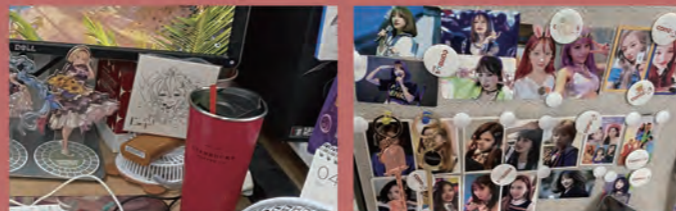
2

흔한 게임회사의 게임덕후 게임QA직무 QA팀



게임 '그랑블루 판타지' 속에 온듯한 김명진 선임의 특별한 데스크테리어!

게임QA직무 QA팀의 김명진 선임 최애템 파헤쳐보기



#일러스트 색지

제가 가장 좋아하는! 게임, 그랑블루 판타지의 가장 좋아하는! 캐릭터의 이벤트 색지입니다 (소중)

#아이돌 포토카드

언제든지 고개를 돌리면 볼 수 있는 곳에 위치한 EXID 하니, 트와이스, 레드벨벳... 컴투스 자식이 유용하게 쓰이고 있어요

글. GC플레이어 김수빈



그림. 김다솜 기자 / dasomkimx@

🎁 6월호 당첨자 발표

김태훈, 전정도님 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 7월 14일까지
메일 : gcnews@gamevilcom2us.com
회사, 소속, 이름, 연락처를 함께 적어주세요



별이 되어라!

Congrats

Welcome Welcome

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

게임빌

게임사업본부 김윤수 사우 / IR실 김민철 차장 /
재무관리실 김수연 대리

컴투스

제작1본부 이상현 책임 / 제작1본부 정유진 사우 /
제작3본부 김원중 선임 / 개발운영실 강진욱 책임 /
제작1본부 배현준 사원 / 제작5본부 박현우 책임 /
개발운영실 김민수 차석

Gamevil Com2us Taiwan
마케팅1팀 유득은 / 마케팅2팀 가민



Congratulations

게임빌 마케팅실 최승준 대리, 결혼!
게임마케팅팀 최승준 대리가 6월 13일,
상록아트홀에서 결혼식을 올렸습니다.
두 사람의 행복한 앞날을 함께 축복해 주세요!



TWO IN MEDIA 158호 2020년 7월호



게임빌 '피싱마스터', 아스가르드 시리즈 물고기 출시 특별 이벤트

게임빌(대표 송병준)이 8년 차 장수 모바일 낚시 게임 '피싱마스터(영문 서비스명: Fishing Superstars)'의 특별 이벤트를 실시한다. 1차는 6월 16일부터 30일까지, 2차는 6월 30일부터 7월 14일까지 한 달간 진행된다. 이벤트 기간 동안에는 '아스가르드' 콘셉트의 물고기 11종이 새롭게 등장하여 낚시 마니아들의 수집욕을 자극했다. 이벤트 물고기를 잡으면 '레전드' 랜덤 보석함 등 푸짐한 보상을 획득할 수 있다. 이 외에도 아이템 샵에 다양한 신규 상품이 출시되어 전력 강화를 위한 선택의 폭이 한층 넓어질 예정이다.



컴투스 '서머너즈 워', 글로벌 서비스 6년에도 '점프 업!' 눈부신 6대륙 성과

'서머너즈 워'가 지난 6월 글로벌 출시 6주년을 맞았다. 2014년 4월 국내 출시에 이어, 6월 글로벌 동시 서비스를 시작하며 폭발적인 인기를 얻어온 '서머너즈 워'는 아시아, 북·남아메리카, 유럽, 아프리카, 오세아니아 등 전 대륙에 걸쳐 고루 성과를 거뒀으며, 동서양 지역 모두 6년 넘게 장기 흥행에 성공하고 있다. 지금까지 1억 1600만 누적 다운로드를 쌓아 올렸으며, 87개국에서 게임 매출 1위, 138개국에서 게임 매출 TOP10에 도달했다. 특히 올해 4월 일일 유저수(DAU)는 최근 3년 내 최대 수치를 기록했고, 5월 매출은 지난 2017년 12월 이후 최고치를 달성, 출시 이후 역대 월 매출 TOP3에 오르며 멈추지 않는 도약과 글로벌 공략의 저력을 증명했다.



게임빌, '별이되어라!' 새로운 퍼스트임팩트 영웅 '파라엘', '누트' 등장

게임빌이 판타지 모험 RPG '별이되어라!'의 업데이트를 실시했다. 이번 업데이트에서는 신규 영웅인 퍼스트임팩트 등급의 힐러 '파라엘'과 광역 딜러 '누트'가 최초로 공개됐다. 또한 정규 콘텐츠로 인기를 얻고 있는 '미궁 탐험대'의 6번째 지역이 새롭게 열려 유저들의 기대감을 높였다. 이 외에도 6월 여름 시즌을 맞아 'JUNE비', '접속 선물 이벤트', '보상대파티', '뒤죽박죽 퍼즐 이벤트' 등 다양한 이벤트를 통해 유저들을 맞이하고 있다.



'컴프야 포인트', 신규 홍보 영상 공개 "홍보대사 이정후의 반전 매력 확인하세요"

컴투스가 스포츠 전문 채널 MBC스포츠플러스(이하 엠스플)와 함께 도입, 운영 중인 '컴투스프로야구 포인트'(이하 컴프야 포인트)에서 이정후 선수를 내세운 코믹한 컨셉의 홍보 영상을 공개했다. KBO리그 레전드 이종범의 아들로 '바람의 손자'로 불리며 활약 중인 이정후는 올 시즌 '컴프야 포인트'의 공식 모델로 위촉돼 다양한 홍보 활동에 참여하고 있다. 이번 홍보 영상에서 이정후는 '국어책 리액션'으로 큰 화제를 모았던 한 취업 포털 광고를 패러디했다. 이정후는 아버지 이종범의 화려했던 현역 시절 모습과 흑역사로 남은 예능 프로그램 출연 영상 등을 감상하며 능청스럽고 익살스러운 연기를 선보여, 평소 야구장에서 볼 수 없었던 반전 매력을 한껏 발산했다.

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



게임스컴(gamescom) 2020, 온라인 개최 일자 확정

소니의 PS5가 연말 출시로 예상되는 가운데, 마이크로소프트의 'Xbox 시리즈 X'도 연말 출시를 계획 중이어서 차세대 콘솔들의 각축장이 될 전망이다. 마이크로소프트는 12일 온라인으로 열린 '게임의 미래(The Future of Gaming)' 행사에서 "오는 7월에 마이크로소프트 산하의 게임 제작사인 343인더스트리가 개발 중인 '헤일로 인피니티'를 비롯해 13개의 스튜디오가 오랫동안 비공개로 개발해 온 게임들을 소개할 예정"이라고 밝혔다. 또한 "전 세계의 모든 유저들이 콘솔을 거실에 둔 채, 누구나 기기에 관계없이 원하는 게임을 즐길 수 있도록 하는 것"이 마이크로소프트가 생각하는 게임의 미래라고 전했다.



'세가새턴 퍼펙트 카탈로그' 한글판 출시

90년대 출시되어 수많은 유저들에게 사랑받았고, 여전히 사랑받고 있는 세가의 게임기 새턴을 기억하는가. '버추어 파이터' 시리즈, '다이너마이트 형사' 등 수많은 명작 타이틀로 우리의 기억 속에 남아있는 새턴의 새로운 카탈로그가 최근 국내 정식 출시했다. '세가새턴 퍼펙트 카탈로그'라는 이름으로 출시된 이번 카탈로그에는 새턴의 다양한 하드웨어와 주변기기, 1,057종에 달하는 소프트웨어는 물론, 당시 세가가 어떤 전략으로 게임 시장을 공략하려 했는지에 대한 흥미로운 에피소드가 담겨 있다. 더불어 본문 뒷부분에는 도서에 소개된 소프트웨어를 가나다순으로 원제목과 함께 정리해 정보를 쉽게 찾아볼 수 있어 유저들의 향수를 자극할 것으로 보인다.



국내 최대 게임 행사 '지스타 2020', 온-오프라인 병행 개최한다

국내 최대 게임 행사인 '지스타 2020'이 예정대로 11월 19일~22일까지 온-오프라인 병행 개최될 예정이다. 행사 개최가 취소된 국외 게임쇼와는 다른 행보다. 지스타조직위원회는 최고 수준의 방역을 진행하되 오프라인을 제한 운영하면서 주요 프로그램을 온라인 전환하는 방식으로 추가 감염을 최대한 막을 방침이다. 일반전시(BTC)관 오프라인 운영은 최근 전국적으로 시행된 전자출입명부(KI-Pass) 도입을 포함했다. 관람객 관리 방안도 세부적으로 논의 중이며, 관람객 밀집도 관리를 위한 행사장 공간 구분 및 세분화, 사전 예약제 운영, 시간대 별 최대 동시 수용 인원 제한 기준 마련 등을 검토 중이다. 세부 계획은 오는 8월 말 공개 예정이다.

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 USA MLB 9이닝스 20, 'Safe at Home' 이벤트

게임빌-컴투스 미국 지사는 미국 현지 유저들을 대상으로 'Safe at Home' 이벤트를 개최했다. 미국 전역의 코로나19 바이러스 확산을 막기 위해 자택에 머물고 있는 'MLB 9이닝스 20' 유저들을 위해 열린 이번 행사는 해당 이벤트 미션을 달성한 유저에게 경품 응모 티켓을 주고, 응모한 유저들 중 추첨을 통해 빔 프로젝트, 스크린, 영화 관람용 의자, 냉장고, 아이폰 11pro, 게이밍 의자, 블루투스 이어폰 등 역대급 경품을 제공해 현지에게 뜨거운 호응을 얻었다.



GAMEVIL COM2US THAILAND '서머너즈 워' 유저와 함께하는 블레싱 박스 캠페인

게임빌-컴투스 태국 지사는 '서머너즈 워' 유저와 함께 '블레싱 박스' 캠페인을 6월 15일부터 7월 31일까지 진행 중이다. 코로나19로 인해 경제적으로 생계가 어려워진 소외계층들을 돕고자 열린 이번 캠페인은 사원, 대학가 등 태국 방콕 내 6곳에 '블레싱 박스'를 설치해 누구나 자발적으로 참여할 수 있도록 했다. 태국 지사는 현지 유명 매체들과 함께 태국 유저들에게 적극적으로 캠페인을 알리고 있으며, 많은 '서머너즈 워' 유저들이 기부 인증 사진을 올리며 큰 호응을 얻고 있다. 태국 지사는 기부에 동참한 유저들에게 감사의 의미로 '서머너즈 워' 로고가 새겨진 마스크를 선물하는 이벤트도 진행 중이다.



GAMEVIL COM2US VIETNAM '가디언 배틀 2020' 토너먼트 개최

'서머너즈 워' 3개국 유저들이 모여 최고를 가리는 '가디언 배틀 2020' 토너먼트를 진행했다. 게임빌-컴투스 베트남 지사는 지난 5월 싱가포르, 말레이시아, 필리핀 등 동남아시아 3개국에 거주하는 '서머너즈 워' 유저들을 대상으로 사전등록을 진행한 바 있으며, 선발된 32명의 유저들은 4개 조로 나뉘어 각 조별 리그 우승자들끼리 최종 대결을 펼쳤다. 6월 13일과 14일에 본격적인 대회 시작을 알린 A, B 그룹 스테이지는 동시 시청자 수 700명을 돌파하며 동남아 유저들의 많은 관심을 받았다.

EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



안유빈 기자 6-7p Cover Story '인생은 스포츠지법처럼, '김수아' 사투

"기왕 할 거면 표지모델 인터뷰를 해야지!"라는 생각으로 선택했는데 친구랑 신나게 수다 떨다 온 느낌처럼 즐거운 시간이었어요. 사보에 더 애착을 갖고 챙겨볼 것 같습니다. 에너지 넘치는 표지모델 인터뷰 많이 읽어주세요~!



석주선 기자 8-9p Hot Game '파싱마스터'의 돌고기는 얼마나 리얼하게 그려졌을까?

회 맛있다. 퇴근하고 나서 먹은 거라 그런가, 이래저래 모든 게 좋았다.



오호준 기자 10-11p Field '게임빌의 Sweet Spot!' '비즈8팀'

처음으로 사보 기사를 했는데, 많은 분들이 도움을 주셔서 잘 마무리된 것 같습니다. 점점 더워지고 있는데, 모든 사우분들 더위 잘 이겨내시고 항상 행복하시길 바랍니다!



김재욱 기자 12-13p Who 컴투스 전략금융실 '박병건 상무'

사보 기자 활동이 조금 낯설기도 하고 긴장되었지만, 색다른 경험을 할 수 있었기 때문에 즐거운 시간이었습니다. 때가 때이니만큼 모두 건강 잘 챙기셨으면 합니다. 감사합니다.



김희승 기자 18-19p Special 재미로 보는 '별자리 성격'

매달 즐겨보던 사보에 참여할 수 있어 좋았습니다. 재밌고 좋은 경험이었으며 도움을 주신 분들 모두 감사합니다!



김학송 기자 20-22p New Face 향기로운 '뉴비'들을 소개합니다!

막막했는데, 도움을 많이 주셔서 잘 해낼 수 있었던 것 같습니다. 감사합니다.



정준혁 기자 24-25p Jobs&Gates 눈으로 소통하는 팀, 서비스디자인 '김이경' 팀장

인터뷰를 하면서 강현진 과장님이 제 의도를 잘 풀어서 말씀해 주시고 김이경 팀장님이 알기 쉽게 설명해 주어 어렵지 않게 마칠 수 있었습니다. 소감을 빌어 감사의 말씀을 드립니다. 게임을 주제로 다른 팀의 사람들과 새로운 관점으로 이야기하는 것은 신선한 경험이었습니다. 게임을 만들기 위해 노력하는 사람들에게 박수를 드리고 싶습니다.



서동민 기자 26-27p Together 컴투스 동호회 'Com2Run'

처음 참여해보는 사보 활동이어서 다소 부담은 되었지만, 동호회를 소개할 기회가 되어 뜻깊은 시간이었습니다. 기사 작성에 도움을 주신 분들 모두 감사합니다!



정성욱 기자 30-31p The Legend '파이널판타지7 리메이크'

기사라는 것을 처음 써봤지만, 추억의 레전드 게임을 되새길 수 있는 뜻깊은 시간이었습니다!



이단슬 기자 32p Games In My Pocket '류선아님'

사보 기자단으로 참여하면서 좋은 추억을 남길 수 있었습니다. 색다른 경험을 할 수 있게 해주셔서 감사합니다. 앞으로도 다양한 내용의 사보 기사들을 기대하겠습니다.



박연주 기자 33p Relay Game '서머너즈 워'

입사 두 달 만에 사보 기사 작성이라는 귀한 경험을 할 수 있게 되어 영광입니다. 사보 작성을 도와주신 모든 분들께 감사드립니다. SWC 파이팅! 크컨실 파이팅!



박형준 기자 36-37p 개피컬쳐 '이색 데이트, 나무시계 만들기'

7월 호 사보에 참여하게 되어 영광입니다. 코로나 여파로 데이트 코스 일정을 짜기 어려우신 분들을 위하여 한번 "이색 데이트 코스를 짜보면 어떨까?"라는 생각에서 주제를 선정하게 되었습니다. 꼭 한번 해보시길 추천드립니다. 감사합니다.



김수진 기자 38-39p 맛세상 '노오븐 케이크'

태어나서 기사를 써본 게 어린 시절 가족 신문 만들 때 이후로 처음이라 자신은 없었지만 즐거운 경험이었습니다.



이선영 기자 40-41p Monthly Item '자취생들의 스물 럭셔리' '뽕걸이향 에어드레서'

지원받은 제품에 대해 적으니 파워블로거 된 것 같은 기분이었어요. 유용한 제품도 덩어리 얻고 인터넷 끊겨서 지루한 주말도 어떻게 잘 보낼 수 있었습니다.



염홍섭 기자 43p 에브리원 캠프 'WOW'에서 유래된 인터넷 유행어 1틴

사보 관련 기사를 준비하며 마치 15년 전으로 타임워프한 기분을 느꼈습니다. 오랜만에 잊고 살았던 좋은 추억에 잠길 수 있어 매우 즐거웠습니다. 준비에 힘써주신 다른 사우분들도 모두 수고 많으셨습니다.



안수현 기자 44p 에브리원 캠프 '복면쟁왕'

매달 재밌게 보던 사보 제작에 직접 참여할 수 있다는 것 자체로 매우 즐거운 경험이었습니다.



김수빈 GC플레이어 46p Special '게임빌컴투스 데스크테리어'

특별하고 화려한 게임빌컴투스 데스크테리어에 대한 카드 뉴스를 제작하며 미래에 제 책상의 모습도 그려보게 되었습니다. 사보에 참여할 수 있어 뜻깊은 시간이었습니다. 감사합니다.



김다솜 기자 47p We-WIT

생각보다 재미있었고 보람찬 활동이었던 것 같습니다. 앞으로도 사보에 재밌는 소식 많이 올려주셨으면 좋겠습니다.

Pulitzer Prize



게임빌컴투스뉴스는 임직원이 기사단으로 참여하여 만들어 집니다.
 편집위원회에서는 한 달 간 열심히 취재하고 즐겁게 노력해주시는 기사단을 대상으로 가장 애써주시고 의미 있는 기사를 작성해 주신 기사 두 분을 선정해 풀리치상을 시상하고 있습니다.
 영광스러운 2020년 6월호 사보 풀리치상 수상자들을 공개합니다.



6월호 정세봄 기자

아쉬운 점이 많았던 기사였는데도 많은 분들이 좋아해 주시고 상까지 받게 되어 감사합니다.

원래는 저의 최애 밴드를 소개하고 싶었는데 코로나19 때문에 공연이 없어서 전시회를 다녀왔습니다. 미술이나 철학적 감각이 전혀 없는 천상 공대생이라 기사를 쓰면서도 긴장을 많이 했습니다. 어려움도 많았지만, 짧은 기사 속에 저의 개인적인 견해를 드러내 제 생각을 널리 전할 수 있었다는 점이 기뻐했습니다.

기사를 쓰는 데 도움을 주신 분들께 감사드리고, 함께 했던 기자님들 모두 수고 많으셨습니다.



6월호 최연식 기자

여러모로 부족한 기사에 이런 과분한 상을 주셔서 감사합니다. 사실 처음 연락을 받았을 때는 살짝 당황했습니다. 유명한 게임 소개 주제를 맡았을 때 자연스럽게 한참 즐기고 있던 '동물의 숲'을 테마로 정하고 기사를 쓰기 시작했는데, 머릿속에 떠오른 내용을 글로 옮기고 다듬고 정리하는 것이 생각보다 어려웠습니다. 또 워낙 볼륨이 큰 게임을 주제로 잡았기에 분량 조절에 실패하지는 않을까 걱정을 많이 했는데 편집 과정에 많은 도움을 받아 이렇게 무사히 기사를 내고, 상까지 탈 수 있게 되어 매우 영광입니다.

기사가 나오기까지 도움 주신 분들, 제 기사를 읽어주신 모든 분들, 그리고 제 섬에서 저와 함께 생활하는 10마리의 동물 친구들에게 감사의 마음을 전합니다. 앞으로 사보에 올라올 기사들도 즐거운 마음으로 기다리겠습니다!

Communications Talk Knock

본 코너는 독자 여러분의 구독 소감을 신는 페이지입니다.
 게임빌컴투스뉴스는 독자 여러분의 소중한 의견에 귀 기울이고 함께 만들어 가고자 노력하겠습니다.
 매일 많은 관심과 참여를 바랍니다.
 구독 소감을 아래 메일로 보내주시면 매달 추첨을 통해 **문화상품권**을 드립니다.

기간 : 2020년 7월 14일까지
 메일 주소 : gcnnews@gamevilcom2us.com (주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

To. 게임빌컴투스뉴스

게임빌컴투스뉴스를 보며 게임뿐 아니라, 게임을 만드는 사람들의 이야기와 에피소드가 충실하게 담겨 있음을 느낍니다. 사람들이 게임을 통해 어우러지는 모습들이 흥미롭고 재미있게 구성되어 있어서 게임빌과 컴투스에 대한 긍정적인 이미지를 갖게 되는 것 같습니다. 그리고 스페셜 페이지에 소개된 컴투스 프리미어 리그 3X3 농구 대회 후원 내용을 보면서 스포츠를 좋아하는 저에게 "게임회사가 게임 외에도 다양한 분야를 아우르고 있구나."라는 신선함도 느낄 수 있었습니다. 늘 양질의 콘텐츠를 만드느라 고생하시는 사보 담당 및 기자분들 감사하며, 다음에도 좋은 소식 만날 수 있도록 기대하겠습니다.

변상민(서울시 용산구)

어릴 적 폭 빠져있던 '붕어빵 타이쿤'이라는 게임으로 컴투스라는 회사를 처음 알게 되었어요. 휴대폰 화면에 컴투스 로고가 뜨면 입꼬리가 올라가고 손가락이 근질거렸던 그 시절. 게임빌컴투스뉴스를 펴는 순간 그때가 떠올랐습니다. 최근 친한 친구 한 명이 '서머너즈 워'를 같이 하자고 꼬시더라고요. 글로벌 대작이지만 출시된 지 6년이 나 된 게임이라 신규 플레이어가 시작해도 될까? 고민하고 있었는데 맛깔난 소개글과 릴레이게임 추천글을 보고 어느새 플레이를 하고 있는 제 모습. 지금은 영지 키우기에 몰두하고 있지만 길드 점령전을 할 생각에 가슴이 두근거립니다. 게임빌컴투스뉴스는 유익한 정보지이자 재미있는 소식지, 항상 궁금했던 게임회사 직원들의 일상이기도 알 수 있는 요소요소가 흥미로운 사보였습니다. 살짝 식었던 게이머의 피를 끓여오르게 하기도 했네요(웃음). 벌써 7월의 이야기가 기다려져요.

김주현(서울시 양천구)


게임에 대해서는 어릴 적 날나리(?)들이나 들락날락하는 오락실에 대한 기억이 전부였습니다. 게임 앱은 다운로드를 시도하는 것조차도 아들이 있는 저에게는 죄책감을 들게 했습니다. 금번 코로나 사태로 인해 언택트 산업이 세계적으로 주목받으면서, 그전 같으면 들춰볼 일 없었던 게임빌컴투스뉴스는 이런 저의 호기심을 채워주기에 충분했습니다. 회사에 대한 정보뿐 아니라 저와 같이 게임에 무지한 사람들에게 게임을 부담 없이 쉽게 접할 수 있는 계기를 만들어 주었고, 전반적인 게임산업에 대해서도 보다 긍정적인 인식을 갖게 해주는 데 도움이 되었습니다. 앞으로도 더욱 재미있고 유익한 정보 부탁드립니다.

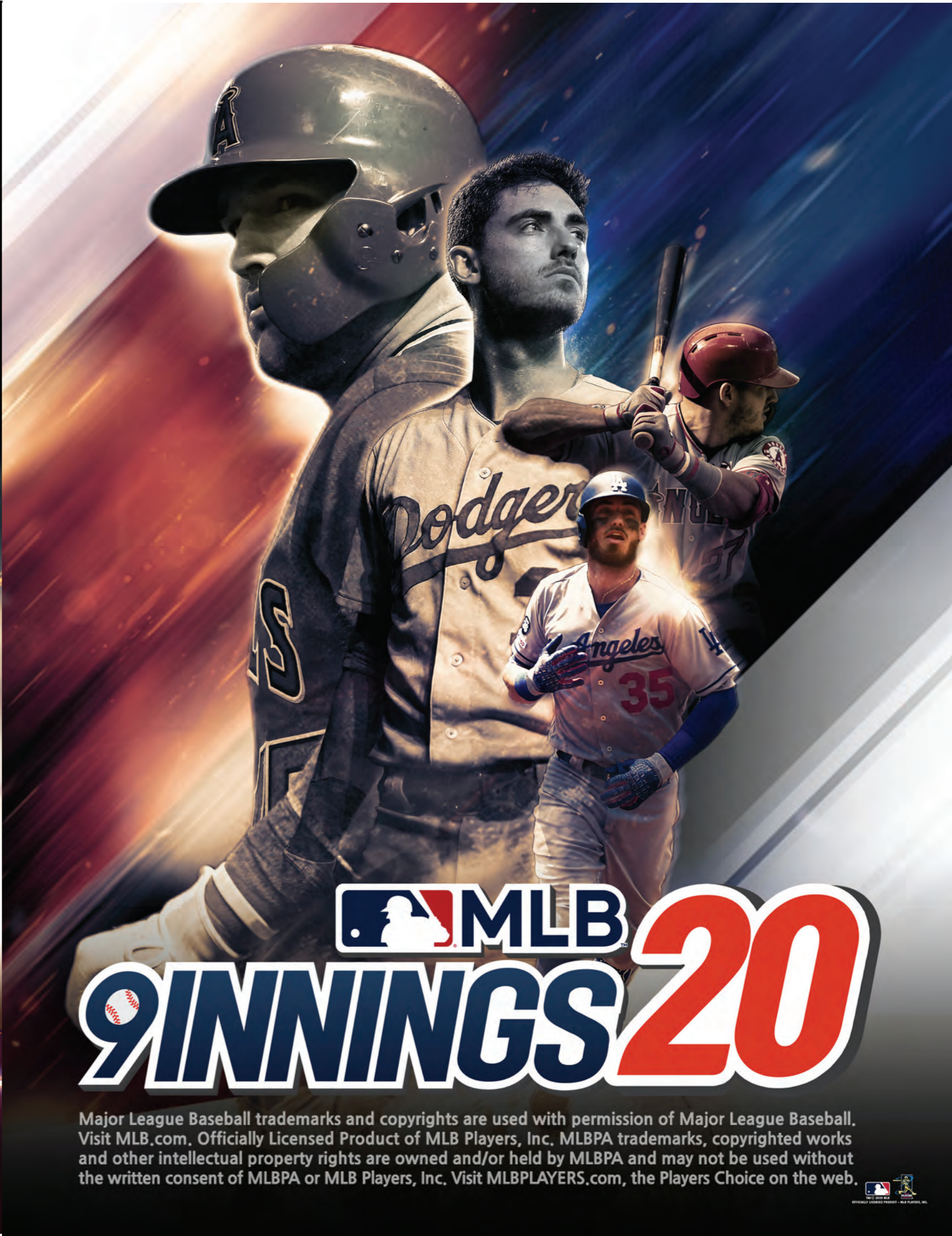
김현아(서울시 마포구)

★ 사보 구독을 원하지 않으시면 메일로 알려주세요.



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.

