



주위를 둘러보는 일을 잠깐 멈추고 내 마음속을 들여다봐요.

'나는 지금 무얼 먹고 싶을까'
'나는 어떤 스타일을 좋아할까'
'지금 내 기분은 어떤가'
그리고 그대로 해 봐요.

가끔은 내 마음이 끌리는 쪽이 정답일 수도 있잖아요.

GAMEVIL COM2US NEWS
GAMEVIL[®] COM2US

VOL.162
2020.11

Cover Story, If not me, who? 데이터기술팀 '정세봄 사우'
New Face, 면접보는 줄 알았다! 열정 넘치는 GOP '뉴페이스'
Special, The Real is here! 게임빌-컴투스 모션 캡처 스튜디오
Game Focus, 다시 시작하는 갤럭시 라이브! '사커스피리츠'
게임vs게임, '블러드 스테인드' vs '레코드 오브 로도스 워'
퇴근후에, 격투게임의 성지! 코어에이스튜디오
Monthly Item, 집에서 즐기는 나만의 디지털 '와플 메이커'
Together, 손맛의 짜릿함! 낚시 동호회 '가산어부'



게임빌컴투스뉴스^{***}

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

| 11



SUMMONER'S
WAR
WORLD ARENA
CHAMPIONSHIP
2020



POSTSEASON

MOBILE BASEBALL GAME SINCE 2002
게임빌

프로야구

2020 SEASON

2020 ★ 11

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 즐거움'을 모토로 모바일게임 산업의 미래를 만들기 위해 노력하고 있습니다.

특히 '뽀', '붕어빵타이쿤', '게임빌프로야구', '미니게임천국' 등 엄지족들을 열광 시킨 히트 브랜드는 물론 '서머너즈 워', '별이되어라!', '컴투스프로야구', '크리티카: 천상의 기사단', '냥시의 산', '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. 자! 준비되셨나요? 폰 안에서 펼쳐지는 행복한 게임 세상! 즐거운 게임 라이프를 출발합니다.

'GAMEVIL COM2US NEWS' 2020년 12월호에는 더욱 다양한 독자 분들의 소리를 담고자 합니다. 구독을 원하시는 분들은 아래 주소로 접속해 주세요.

[www.gamevilcom2us.com / gcnews](http://www.gamevilcom2us.com/gcnews)



★ INSIDE GC

08 Cover Story

If not me, who? If not now, when? 데이터기술팀 '정세봄 사우'

12 Special

'War is my fale!'

17 Special

컴투스의 장외출판(Out of the Park)! - 글로벌 컴투스, 독일 게임사 'OOTP'와 함께한다

18 Special

The Real is here! 게임빌-컴투스 '모션 캡처 스튜디오'



★ PEOPLE

14 New Face

면접보는 줄 알았다! 열정 넘치는 GCP 신입 인터뷰

36 나도 혼자 산다

오늘 뭐 먹지? '도시락 분석가' 편

42 Together

짜릿한 손맛! 낚시 동호회 '가산어부' 편



★ GAME

20 Game Focus

'사커스피리츠' - 다시 시작하는 갤럭시 라이브

23 게임 vs 게임

'블러드스테인드' vs 레코드 오브 로도스 워

26 고전탐독

천국과 지옥을 오가는 평가 '모던 소닉'



★ CULTURE

32 퇴근후에

격투게임의 성지, 코어에이 스튜디오

34 맛세상

뜨끈한 국물 좋아하시나요? '유즈라멘' VS '라이라이켄' 탐방

38 Monthly Item

집에서 해먹자, '와플 메이커'



★ FUN

28 게임백과사전

'리그 오브 레전드' 용어

29 복면검왕

45 WE WIT

말풍선 채우기 센스 퀴즈

55 Quiz

GC 상식 퀴즈

발행인 송병준
편집인 유연상
기획·편집 게임빌컴투스뉴스 편집부
디자인 박선영
표지 사진 고대은

기자 게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원, 그리고 독자 여러분
게임빌컴투스뉴스 2020년 11월호 / 통권 제162호(Since 2001. 11.)
발행일 발행일 2020년 11월 1일 / 2001년 11월 창간호 발행(월간, 비매품)
발행처 게임빌 / 서울시 금천구 가산디지털1로 131 BYC하이시티 A동
정기간행물 신고 일자 2018. 7. 5. 신고 번호 금천, 라00216

맞아요. 특히 '로맨틱펀치'는 저의 최애 밴드예요.
 예전에 사귀던 남자친구가 '로맨틱펀치'를 되게 좋아했어요. 그래서
 같이 몇 번 공연을 갔었는데, 막상 이런 인디음악이 제 취향인 걸 발
 견하게 된 거죠. 그 후로는 제가 더 좋아하게 됐어요. 거의 매회 공연
 을 보러 가는 열혈팬들이 20명 정도 있는데, 제가 그중 하나랍니다.
 종종 끝나고 '로맨틱펀치'와 함께 사진을 찍기도 해요.

정말 팬이네요!! 그러면 공연 스케줄도 없고, 출근도 안 하는 날에
 는 보통 집에서 뭘 하시나요?

음... 비록 유행은 조금 지났지만, 아직까지 '동물의 숲'을 하고 있고
 요, 특히 웹소설을 보면서 시간을 보내요. 재미있는 웹툰들 중에서 기
 존의 웹소설을 바탕으로 만들어진 것들이 꽤 많거든요. 그래서 웹툰
 을 보다가 원작이 궁금해져서 찾아보게 되는 경우가 많았어요.

(인터뷰 도중 카페의 문이 열리며 쌀쌀한 바람이 들어옴)

날씨가 꽤 쌀쌀해졌네요. 그리고 보니 저희가 입사한지도 거의 1년
 이 다 돼가네요? 다시 한번 시간이 참 빠르다는 게 체감이 됩니다. 이
 제 사실상 회사에 완벽(?) 적응했을 시기인데, 업무적인 것 말고 해보
 고 싶은 계획이나 버킷리스트 같은 것 있나요?

음... 시베리아 횡단열차를 타면서 여행해보고 싶어요. 또 하나는 예
 전부터 버킷리스트에 있던 건데, 쇄골 타투를 한번 해보고 싶습니다.



쇄골 타투요?? 그러면 혹시 지금 다른 부위에도 타투가 있나요?
 (손목의 레터링 타투를 보여주며) 손목에 하나 있습니다. 원래 쇄골
 에 먼저 하려고 도안을 찾고 있던 와중에 이 문구를 발견했어요. 문
 구가 되게 마음에 들었는데, 쇄골에는 화려한 문양의 도안을 하고 싶
 어서 일단 손목 레터링을 먼저 했어요. 문구의 뜻(if not me, who? if
 not now, when?)은 '내가 아니면 누가 할 것이고, 지금이 아니면 언
 제 할 것이냐'라는 뜻입니다.

오, 다행히(?) Carpe Diem은 아니네요(웃음). 쇄골은 특히 뼈가 바
 로 닿아있는 부분이라 상당히 아플 것 같은데, 고통을 견뎌낼 자신이
 있으신가요?
 사실 좀 무서워요. 근데 손목에 타투를 받았을 때도 걱정했던 것만큼
 아프진 않았어요. 타투리스트께서도 오히려 쇄골이 덜 아플 거라고
 하시더라고요. 쇄골 부분은 화려한 도안을 넣고 싶은 만큼 신중하게
 계획하고 있습니다.

시베리아 횡단열차 여행을 하고 싶은 특별한 이유가 있나요?
 지인들이 다녀온 사진을 봤는데, 상당히 재밌어 보였어요. 다른 여행
 보다는 확실히 색다르잖아요? 기간은 1~2주 정도로 계획 중이에요.



작년 공채에 합격했던 경험을 살려서, 혹시라도 지금 긴장하면서 이 사
 보를 보고 있을지도 모르는 지원자(제가 그랬습니다)들에게 해주고 싶은
 말이 있다면?

제가 면접과정에서 특히 힘들었던 부분이 있다면 다른 지원자들은
 상대적으로 경력이 화려했었고, 그런 점들을 바탕으로 말도 참 잘했
 었어요. 그에 비해 저는 이렇다 할 경력이 없다보니 스스로 비교가
 되면서 주눅 들더라고요. 그래도 결국엔 다행히 합격을 하게 됐잖
 아요? 본인이 생각하기에 조금 부족하다고 느낄지라도 너무 겁먹지
 말고, 면접관들에게 자기 자신을 얼마나 잘 보여줄 수 있는지가 중
 요하다는 말을 해드리고 싶어요. 화이팅!!

마지막으로... 저번 주에 사보 표지 촬영을 했다고 들었는데요. 색다른
 경험을 해본 소감과 함께 사우님들께 한마디 부탁드립니다!
 표정을 짓는 게 너무 어려웠어요(웃음). 그래도 이때가 아니면 언제 이
 런 사진을 남겨보겠나 싶더라고요. 그래서 정말 의미 있는 시간이었
 고, 다른 사우님들께도 적극 추천합니다!! 날씨가 많이 추워지고 있는
 데, 항상 즐겁고 건강한 회사생활 하셨으면 좋겠습니다!!

'SWC2020' WAR IS MY FATE!

최강 소환사를 향한 여정, 그 영광의 증표들



9월 지역 예선전을 시작으로 각 지역컵에서 전 세계 소환사들의 치열한 승부가 펼쳐지고 있다. 8인의 월드파이널 진출자가 거의 가려진 지금, 과연 누가 'SWC2020'의 왕좌를 차지할지 모두의 큰 기대를 모으고 있다.

승부의 서막을 알리는 메인 테마곡 'WAR IS MY FATE'

컴투스 지역별 예선을 마친 후 대회 메인 테마곡인 'WAR IS MY FATE' 뮤직비디오를 공개한 바 있다. 음원은 록 그룹 브로큰발렌타인 보컬 김경준과 지난 해 'SWC' 공식 주제가 보컬 이날(YNR)의 두 가지 버전으로 공개되었는데, 닷새만에 누적 조회수 100만을 넘으며 큰 인기를 끌고 있다.

올해 대회 공식 슬로건이기도 한 'WAR IS MY FATE'는, 월드 챔피언을 향해 매 경기 사력을 다하는 선수들의 투지, 그리고 '서머너즈 워'와 높은 경지에 오른 플레이어 간의 운명적 만남 등 여러 의미를 담았다.

뮤직비디오는 지역컵이 열리는 아시아퍼시픽(바람 속성), 유럽(물 속성), 아메리카(불 속성) 지역과 월드결선(빛, 어둠 속성) 등을 상징하는 다섯 속성별 몬스터가 고수의 자리에 오르기 위해 피나는 노력을 거듭하고, 마침내 월드 아레나에서 최후의 대결을 펼치는 모습을 화려한 3D 애니메이션으로 그려냈다.

현장감을 살리는 'SWC키트'

참가하는 선수와 경기를 지켜보는 관중들의 안전을 위해 모든 경기를 무관중으로 진행되고 있는 'SWC2020'은 지역컵부터 최대한의 현장감을 전달하고 있다.

컴투스는 지역컵 본선 진출 선수들에게 소위 'SWC키트'를 지급했는데, 이 키트에는 기본적으로 유니폼을 비롯해 노트북과 웹캠 및 조명, 배경을 위한 크로마키 월이 들어 있다.

이를 통해 소환사들은 더욱 박진감 넘치는 경기 관람을 할 수 있고, 경기가 끝난 후 지역컵 우승 소감과 인터뷰도 생생한 전달이 가능하게 되었다.

'SWC2020'만을 위한 '메달과 케이스'

이번 'SWC2020'에 달린 점은 또 있다. 바로 메달과 케이스다. 수상자들의 명예와 성취욕을 최대한 높이기 위해, 메달과 트로피 등 제작물들의 브랜딩 및 퀄리티 강화에 다각도로 많은 노력을 기울였다.

우선 메달을 보면 새로운 디자인으로 리뉴얼되었다. 초기 디자인만 15종이 넘게 제작되었고, 무수히 많은 고민과 논의를 거쳐 완성됐다. 지난해까지는 대회 엠블럼을 기반으로 하여 메달의 형태를 만들었지만, 올해에는 원형을 추가하여 '메달' 본연의 느낌을 살리면서 동시에 디테일한 퀄리티도 높였다.

메달을 전시할 수 있는 특별한 디오라마도 제작했다. 처음에는 메달을 담은 케이스 방식으로 시작했는데, 보다 임팩트 있는 방향으로 발전시키면서 지금의 형태가 되었다. 형상의 디테일부터 재질, 색상, 조명의 내부 설계, 거기에 해외 배송을 고려한 패키징까지 심도 있게 설계가 되었다. 월드결선 최종 우승자에게 선사 되는 결선 트로피 또한 별도의 커스텀 전시 케이스를 통해 특별함을 더할 예정이다.

온라인으로 즐기는 모두의 축제

아메리카컵(한국 기준 10/25), 아시아퍼시픽컵(11/1), 유럽컵(11/7)을 거쳐 'SWC2020'의 마지막 무대, 월드결선에 진출한 최종 8인은 오는 11월 21일 오후 2시 세계 챔피언을 향한 마지막 진검승부를 펼친다. 올해는 코로나19 여파로 한자리에서 만나지 못하게 된 아쉬움이 있지만, '서머너즈 워'를 사랑해 주시는 전 세계 소환사들이 함께 즐길 수 있는 온라인 축제가 되길 기원한다.



▲ 초기 단계에서 검토된 다양한 메달 디자인 중 일부



▲ 단순 케이스 형태에서 시작한 아이디어 스케치 중 일부



▲ 최종 완성된 디오라마와 메달들



면접보는 줄 알았다!

아직 긴장의 끈을 놓지 않은 열정 넘치는 뉴페이스

★ (왼쪽부터) 박용희, 이충구

어떤 업무를 하고 계시는지 소개 부탁드립니다.

용희: 정보보호팀의 '박용희'입니다. 회사의 IT정보자산에 대한 침해사고 대응 업무를 수행하고 있습니다. 사이버 보안 사고를 예방하고, 사고 발생 시 원인과 피해 규모를 신속하게 분석해서 재발방지대책을 수립하고 최종적으로는 피해를 최소화하는 업무입니다.

충구: 선행개발팀의 '이충구'입니다. 선행개발팀은 플랫폼실의 개발을 리딩하고 전반적인 서비스를 협력시키는 업무를 합니다. 그 안에서 시파트는 챗봇, 자연어기반 비메너 모니터링 시스템 등 다양한 인공지능 관련 서비스를 개발 및 운영하고 있습니다.

우리 회사의 첫인상은 어땠나요?

용희: 전체적으로 자유로운 복장과 분위기로 편안하고 좋은 인상을 느꼈습니다. 이전 회사도 자유로운 편이었지만 우리 회사에서는 게임회사 특유의 자유분방한 모습을 볼 수 있었습니다. 다들 친하게 지내는 모습들에서도 딱딱한 위계질서보다는 수평적인 관계가 느껴졌습니다.

충구: 입사한지 얼마 안되었고 재택근무 기간이라 사무실이 대부분 비어 있는 가운데 일하는 중이지만 글로벌 게임 기업답게 다양한 색깔이 보입니다. 피쳐 폰으로 게임을 하던 때부터 유명했기 때문에 오래 전부터 알고 있었는데 글로벌 게임산업의 동향에 맞게 발전해 나가는 모습이 인상깊었습니다.

게임회사에 입사하게 된 계기가 있나요?

용희: 국내 게임 시장의 산업 규모는 전 세계 4위로 매우 큰 비중을 차지하고 있는 만큼 다양한 사이버 공격의 타깃이 될 수 있습니다. 이러한 사이버 위협 공격을 예방하여 대한민국의 경제 발전에 일조하고 싶어서 입사하게 되었습니다.

충구: 전세계 사람들에게 기쁨을 줄 수 있는 가장 효과적인 매개가 게임이라고 생각했기 때문입니다. 사람들에게 편리함과 즐거움을 주고자 하는 제 직업관과 부합하기도 하고 또한 보람을 갖고 일을 할 수 있을 것이라고 생각했기 때문입니다.

코로나로 어려운 지금, 가장 하고 싶은 활동이 있다면요?

용희: 집에 있는 걸 좋아해서 평소에도 외출을 잘 하지 않는 편인데 코로나로 인해 강제적으로 외출이 제한되다 보니 조용하고 자연 친화적인 곳으로 여행 한번 다녀오고 싶습니다. 어서 코로나가 잠식되어 마스크를 착용하지 않고 외출할 수 있으면 좋겠습니다.

충구: 동유럽이나 아프리카로 해외여행을 가고 싶습니다. 체 게바라가 오토바이 여행을 하다 남미대륙의 차별과 폭동을 마주하며 혁명가의 길을 걷게 되었던 것처럼, 저 또한 여행을 통해 인생의 중요한 깨달음을 얻고 싶습니다. 마음껏 여행 갈 수 없는 이 상황이 안타깝습니다. 빨리 다시 마음껏 해외여행을 할 수 있는 날이 오면 좋겠습니다.



오늘의 '나'를 있게 해준 소중한 경험이나 기억이 있을까요?

용희: 재작년에 이북리더기를 구매한 것입니다. 평범한 사람일수록 책을 많이 읽어야한다는 이야기를 들은 적이 있습니다. 원래 전공책을 제외하고 책을 거의 읽지 않는 편이었는데 이북리더기를 구매한 뒤로는 매달 최소 5권 이상의 책을 읽고 있습니다. 독서로 인해 세상을 바라보는 관점이나 가치관 등이 많이 바뀌었는데 어떤 상황을 바라볼 때 작은 사고로 판단하기보다 시야를 넓혀 긍정적으로 바라보게 되었습니다. 1:1로 깊게 대화를 좋아하는 저의 성격과 독서가 딱 부합했다는 생각을 합니다.

충구: 연평도 포격날 뉴스를 보고 당일에 군 지원을 했던 기억입니다. 당시에 화가 나서 지원을 한 것이었지만 막상 통보를 받고서는 살짝 후회감이 들기도 했습니다. 그렇지만 그 결정으로 더 값진 경험을 얻을 수 있었기에 이후 한 번 결정한 일에 대해서는 후회보다 긍정적으로 생각하고 도전하게 되었습니다. 작년까지 일본에서 일하다가 한국으로 돌아오는 결정을 했을 때도 코로나로 취업상황이 어려워질 줄 예상하지 못했지만 후회하기보다 묵묵히 준비하며 도전해왔기에 이렇게 원하는 곳에 오게 되었습니다. 힘든 상황에도 항상 긍정적인 사고를 갖는다면 빛은 찾아온다고 생각합니다.

최근 가장 관심있게 즐기고 계신 분야가 있나요?

용희: 아무래도 재택근무로 활동 범위가 많이 줄어들고 업무 특성상 앉은 자세로 장시간 업무를 하는 만큼 운동을 매일 챙겨 하고 있습니다. 최근에는 달리기와 실내 철봉운동을 하고 있는데 체력 증진에 많은 도움이 되는 것 같습니다.

충구: 여행, 스포츠 같은 활동적인 것들을 좋아하는데 코로나 이후로 야외 활동을 쉽게 하지 못하고 있습니다. 코로나가 종식되었을 때를 상상하며 여행 계획을 세우고 외국어 공부도 잠깐씩 병행하고 있습니다. 축구나 격투기 프로그램을 시청하기도 합니다.

회사에서 가장 마음에 드는 공간은 어디인가요?



용희: 활동 반경이 넓지 않아 사무실, 회의실, 카페, 식당 4곳만 방문해봤는데 이 중 제일 마음에 드는 곳은 식당입니다. 아무래도 밥 먹을 때가 제일 행복한 것 같습니다.

총구: 식당입니다. 밥이 너무 맛있어서 매번 메뉴가 기대됩니다. 그리고 사원들에게 밥을 무료로 제공해주는 복지가 정말 마음에 듭니다!

먼 미래, '나는 이런 삶을 꿈꾼다!'는 목표가 있으신가요?

용희: 예전에는 몇 년 뒤 어떤 사람이 되어야겠다는 구체적인 목표를 세웠는데, 지금은 독서를 하면서 가치관이 바뀌어 전체적인 삶의 방향성 정도만 정하여 살고 있습니다. 록펠러의 삶처럼 먼 미래, 무슨 일든 간에 지금보다는 타인에게 더 많은 도움을 줄 수 있는 일을 하기를 꿈꾸고 있습니다.

총구: 세계일주를 하고 싶습니다. 지구는 넓고 다양한 사람들이 존재하기에 많은 이들을 만나면서 각국의 다양한 삶과 문화를 겪어보고 싶습니다. 또한 세계 각국의 빈민, 난민 아이들을 돕고 싶습니다.

사우님들에게 어떤 사람으로 기억되고 싶으신가요?

용희: 제가 맡은 업무에 대해 믿고 맡길 수 있는 신뢰감 있는 사람으로 기억되고 싶습니다. 회사는 일을 하는 곳이고 팀원과 업무성과를 내는 곳이기에 신뢰가 가장 중요하다고 생각합니다.

총구: 매사에 믿음이 가는 사람이 되고 싶습니다. 또한 위스키 같은 사람으로 기억되고 싶습니다. 위스키는 다양한 음료와 혼합하여 즐길 수 있는 술입니다. 그만큼 본질을 잃지 않으면서도 조화롭게 섞일 수 있다는 뜻이기

에 저도 어떤 환경에서든, 어느 누구와도 잘 녹아들 수 있는 원만한 사람으로 기억되고 싶습니다.

회사에서 가장 오랜 시간을 보내게 될 자리, 어떻게 꾸미고 싶으신가요?

용희: 깔끔하고 균형 잡힌 것을 선호하여 업무에 꼭 필요한 사무용품만 배치할 것 같습니다.

총구: 예전부터 책상이나 업무환경은 심플한 것을 좋아합니다. 단색으로 통일하여 컴퓨터, 책 등 꼭 필요한 것들만 있으면 좋겠습니다.

마지막으로 앞으로의 다짐과 함께 사우님들께 한마디 부탁드립니다.

용희: IT 정보 자산에 대한 침해 대응 및 예방 업무에 대해 책임감을 갖고 업무를 수행하여 유저에게 신뢰감을 줄 수 있는 기업으로 만들겠습니다. 그리고 현재 코로나로 사회 전반적으로 불안한 분위기가 만연되어 있는데 모쪼록 건강관리 잘하시고 어려운 시기 잘 이겨내어 코로나 이전의 즐거운 모습으로 뵙길 소망합니다.

총구: 언제나 묵묵히 회사의 좋은 플랫폼을 만들기 위해 연구하고 노력하겠습니다. 이제 입사한지 한달이 되었지만 코로나 때문에 같은 사무실 사우님들께조차 인사를 못드려 안타깝습니다. 어느 곳이든 쉽게 나가지는 못하겠지만 그래도 잘 챙겨드리고 짬짬히 운동도 하셔서 임직원분들 모두 건강하고 밝은 모습으로 뵙길 기원합니다!

글. 나화은 기자 / noanonoe@



컴투스의 장외홈런 "Out of the Park"!

글로벌 컴투스, 독일 게임사 'OOTP'와 함께한다

컴투스가 독일의 유망 게임사 아웃 오브 더 파크 디벨롭먼트(Out of the Park Developments, 이하 OOTP)의 지분 100%를 취득, 해외 기업 대상의 첫 번째 M&A(Merger & Acquisition)를 진행했다.

OOTP는 1999년 설립된 독일의 중견 게임사로 PC 기반의 스포츠 매니지먼트 게임인 '아웃 오브 더 파크 베이스볼(Out of the Park Baseball, 이하 OOTP 베이스볼)'과 '프랜차이즈 하키 매니저(Franchise Hockey Manager)' 등을 서비스하고 있다.

현재 스팀(Steam) 플랫폼과 온라인 다운로드 등으로 만날 수 있는 대표작 'OOTP 베이스볼'은 미국 프로야구 MLB의 라이선스를 확보한 매니지먼트 게임으로 야구계의 'FM'이라고 할 수 있다. 미국 메이저리그 외에도 일본, 한국, 대만의 프로야구가 구현되어 있고, 베네수엘라 야구 리그, 도미니카 서머리그, 질롱 코리아 등도 구

현할 계획을 가지고 있다. 게임의 목표는 유저가 야구팀의 단장 및 감독이 되어 자신의 팀을 우승시키는 것이며, 매년 시즌 개막과 함께 새로운 패키지를 출시하고 있다. 게임성도 탄탄해 미국의 유명 콘텐츠 분석 사이트인 '메타크리틱(Metacritic)'에서 '올해의 PC게임상'을 2회 수상한 이력도 가지고 있다.

재미있는 점은 시뮬레이션에 기반한 게임이다 보니 올해 포스트시즌의 결과나 명예의 전당 입성 여부 등을 재미 삼아 방송에서 예측해 보기도 한다는 것이다. 실제로 최근 몇년간 월드시리즈 우승팀을 예측해 여러번 맞혔다고 한다!

컴투스는 이번 OOTP 인수로 양사 간의 높은 시너지를 기대하고 있다. 이미 MLB, NBA, KBO 등 글로벌 스포츠 라이선스 게임의 노하우를 갖춘 컴투스는 OOTP의 매니지먼트 장르 역량을 더해 경쟁력을 강화해 나간다. 또한, OOTP 게임들의 세계 시장 확대와 모바일 버전 서비스 역

시 유기적인 협업을 통해 성공적으로 이끌어 간다는 계획이다.

OOTP의 창립자이자 CEO인 '마르쿠스 하인손(Markus Heinsohn)'은 "미국과 유럽 시장에서도 경쟁력을 인정받는 글로벌 기업 컴투스와 손을 잡을 수 있어 대단히 기쁘고, 감사하다. 컴투스의 모바일 게임 노하우 및 글로벌 마케팅 파워는 OOTP 게임들을 더욱 성장시킬 것으로 확신한다"라고 밝혔다.

한편, 컴투스는 미국, 유럽 등 세계 전역에서의 성과와 오랜 기간 구축한 글로벌 비즈니스 네트워크를 통해 브랜드 위상을 높여 왔으며, 이는 OOPT 인수에 큰 동력이 됐다. 앞으로도 해외 기업 대상 M&A를 적극 확대할 것이며, 전문성을 갖춘 국내외 여러 기업과 손잡고 세계 시장 공략에 박차를 가할 계획이다.

글. 오용진 기자 / yongjin@



The Real is here!

게임빌-컴투스, 모션 캡처 스튜디오

지난 9월, 게임빌-컴투스가 모션 캡처 스튜디오를 오픈했다. 고퀄리티 게임 제작을 위한 적극적 의지와 투자로 탄생한 모션 캡처 스튜디오는 현재 큰 인기를 누리고 있는 야구 게임들은 물론이고 앞으로 개발할 다양한 장르의 게임 속 캐릭터들을 자연스럽게 현실적인 모습으로 선보이고자 구축했다. 최신 광학 장비들로 꾸며진 모션 캡처 스튜디오가 앞으로 어떤 역할들을 하게 될지, 보다 자세하게 소개한다.

광학식 모션 캡처 방식의 도입

게임빌-컴투스는 기존에 관성식 모션 캡처 장비인 'X-Sens'를 이용하고 있었다. 관성식의 장점은 주변 환경의 영향을 받지 않아 야외 촬영에서도 활용이 가능할 정도로 범용성이 높고, 역동적인 움직임의 구현에도 좋은 모습을 보인다는 것이다. 다만, 네트워크 동기화가 와이파이로 이뤄지고 자이로 센서와 지자기 센서로 캡처 대상의 움직임, 회전, 방향을 읽어내는 방식이다 보니 상대적으로 정확도가 부족한 면이 있었다. 또한, 구조적 문제로 인해 캡처 시간이 길어질수록 오차 범위도 넓어져, 10~20분마다 계속

해서 영점(T 포즈나 N포즈 자세)을 맞춰 주어야 하는 번거로움이 있었다. 이번에 도입한 광학식 모션 캡처 장비인 'OptiTrack Camera'는 이러한 점을 보완하고 보다 진보한 인 게임 모션 및 시네마틱 영상을 구현할 수 있다. 모션 캡처 스튜디오에 설치된 광학식 장비는 총 28대의 카메라와 전원 공급 및 데이터전송을 위한 POE 2대, 데이터를 취합하고 캡처를 진행할 고성능 PC, 그리고 10벌이 넘는 슈트 및 패시브 마크들로 이루어져 있다.

광학식 모션 캡처는 액터의 몸에 부착된 마커를 최소 두 개 이상의 카메라에서 동일한 지점에 투영되도록 해 높은 정확도를 자랑한다. 거기에 삼각 측량법을 통해 대상의 삼차원적 좌표를 역산하여 각 마커의 움직임을 트래킹한 뒤, 데이터를 취합해 사실적인 모션 데이터를 생성하게 된다.

이제 게임빌-컴투스는 모션의 높은 퀄리티나 다수의 액터가 필요한 촬영에는 광학식 모션캡처를 주로 사용하고, 격렬하고 큰 움직임이 필요한 스톤트나 와이어 액션에는 관성식 모션 캡처를 활용해 두 가지 모션 캡처 방식을 상호 보완하여 사용한다.



진짜보다 더 진짜 같은 게임

이전까지 모션 캡처를 주로 활용하고 있던 '컴투스프로야구2020'과 'MLB 9인닝스 20' 두 야구 게임에서는 한 화면에 여러 명의 선수가 등장하는 인게임 시네마틱 영상이 다수 존재했다. 그런데 한 명의 액터가 일인 다역을 하다 보니 모션 간의 싱크 및 연기가 어색한 감이 있었다. 기존 모션 캡처에 사용했던 'X-Sens' 장비는 4인까지 동시 촬영은 가능하지만, 앞서 설명한 현실적인 어려움으로 인해 1인 촬영만 가능했기 때문이다. 현재 광학식으로 꾸며진 모션 캡처 스튜디오에는 슈트만 준비하면 얼마든지 여러 명이 동시에 촬영이 가능하기에 다수의 캐릭터가 등장하는 장면에도 충분히 활용할 수 있다.

그 외에도 광학식 모션 캡처는 추가적인 오브젝트에 마커들을 부착해 움직임을 구현할 수 있어서, 무기나 소품들을 실제로 던지고 받고, 차고 밟는 등 여러 상황을 실제로 구현해 진짜보다 더 진짜 같은 게임을 선보이게 되었다.

★ 참고로 야구게임의 인 게임 모션을 KBO 1군 선수를 비시즌에 개별 섭외하여 촬영해왔으나, 현재 삼성 라이온즈, NC 포수 출신의 액터와 함께 매주 스튜디오에서 필요한 모션들을 빠르고 다양하게 촬영해 게임에 반영하고 있다. 앞으로도 선수 출신의 전문 액터 및 1군 선수들을 다양하게 섭외하여 더 현실감 넘치는 야구게임으로 발전해 나갈 계획이다.

더 기대되는 다양한 활용법

모션 캡처는 게임 속 모션 그래픽 외에도 홍보 영상 제작에도 많이 쓰이며, 모션 캡처를 활용할 경우 제작 시간을 줄여주고 고퀄리티의 모션을 단시간 내에 확보할 수 있는 장점이 있다. 또한 실시간 동기화가 가능해 유니티, 모션빌더, 언리얼 등 엔진에 넣어서 실시간 촬영 모습을 인게임 캐릭터로 확인할 수 있다. 더불어 Virtual Camera System을 이용해 실시간으로 카메라 연출까지 가능해 시네마틱 작업시 실제 촬영현장과 똑같은 분위기가 연출된다. 이러한 장점들 덕분에 앞으로 모션 캡처 스튜디오가 게임빌-컴투스에서 제작될 게임들과 영상의 퀄리티를 높여줄 수 있을 것으로 기대된다.

글. 유경중 기자 / yongjin@

▼ 모션 캡처 구현 과정





'사커스피리츠'

다시 시작하는 갤럭시 라이브!



장수게임천국 '컴투스'

좋은 게임을 출시하는 것도 중요하지만, 출시한 게임을 유저들과 함께 소위 '핑작'으로 만들어가는 과정이 더 중요하지 않을까? 컴투스에서 서비스하고 있는 게임 중에는 장수게임들이 참 많다. 20여 년에 가까운 세월 동안 사랑받고 있는 '컴프야'를 비롯한 야구 게임들과 10년이 넘게 견재함을 자랑하는 '아이모', 글로벌 히트작 '서머너즈 워', '낙시의 신', '타이니팜', '골프스타'에 이르기까지 많은 게임들이 꾸준히 사랑받고 있다.

'사커스피리츠'도 그렇다. 2014년 출시 후 6년 동안 유저들을 만나왔고, 올해 여름 대규모로 진행된 REBORN 업데이트 이후, 다양한 시도를 이어 나가며 유저들의 마음을 얻기 위해 노력하고 있다. 가을의 길목에서 또 한 번의 업데이트로 진화한 '사커스피리츠'를 만나보자.

최고의 구단을 만드는 팀 스포츠 플레이

기본적으로 '사커스피리츠'는 소장 욕구를 자극하는 고품질 일러스트 카드들을 바탕으로 진행되는 턴제 CCG 장르 게임이다. 타 영웅 수집형 게임들과 비슷하게 원하는 캐릭터(카드)를 획득하고 육성하는 골조를 가지고 있으며, 그 안에서 축구의 경기 진행 방식 및 컨셉을 추가하여 맹목적인 전투가 아닌 전략성을 갖춘 팀 스포츠 플레이로 게임성을 한껏 끌어올렸다.

축구와 동일하게 플레이어는 각 선수(캐릭터)를 수집하여 최고의 구단을 만들어내는 목표를 가진다. 그 안에서 선수마다 가지고 있는 탄탄하고 매력적인 스토리가 존재하며, 선수 간의 유기적인 세계관 설정을 통해 한층 더 게임에 몰입할 수 있다.

전체 세계관과 스토리에 맞춰 진행되는 PvE 콘텐츠도 재미있지만, 전략의 재미가 극대화되어 한층 깊이 있고 즐겁게 몰입할 수 있는 PvP 콘텐츠 또한 방대하게 준비돼 있어, 즐길 요소가 많은 매력적인 게임이다.

돌아온 '갤럭시 라이브'

REBORN 업데이트 이후 더 나은 콘텐츠를 위해 잠시 중단되었던 실시간 PvP 콘텐츠가 다시 가동된다. 갤럭시 라이브는 플레이어들이 실시간으로 매치를 즐기면서 싸우는 실시간 결투장과 같은 콘텐츠이다. 실시간으로 상황 판단을 하고 전략을 짜는 것 외에도, 경기 시작 전 캐릭터를 선택하지 못하도록 하는 '밴' 시스템까지 있어 승리 플랜을 짜는 것에서 오는 몰입의 재미가 크다. 특히, '사커스피리츠'는 선수마다 특정 속성을 부여받는데, 단일 속성 혹은 두 가지 속성의 선수로만 덱을 구성하면 특수 능력이 생긴다. 그래서 이 특수 능력이 형성되는 것을 방지하고 상대방보다 유리한 위치를 차지하기 위해 어떤 선수를 밴하고, 어떤 선수를 밴으로부터 방어할 것인지 가려내는 것도 중요한 플레이 요소 중 하나다.

이런 전략성이 갤럭시 라이브의 핵심 재미 요소이고, 갤럭시 라이브는 '사커스피리츠'의 꽃이다!

패배하더라도 시간을 투자하고 몰입하여 얻어냈던 내 점수를 지켜주거나, 승리하게 되면 추가 승점을 얻을 수 있는 '라이브 타임' 시스템이 도입되었다고 하니, 퇴근 후 부담 없이 즐길 수 있을 것이다.



▲ '사커스피리츠'의 꽃, 갤럭시 라이브



▲ 갤럭시 라이브의 '라이브 타임' 시스템

선수와 선수의 연결고리, '협동기' 시스템 개편

선수 간의 유대와 호흡이 매우 중요한 것이 바로 스포츠다. 게임 속의 스포츠, '사커스피리츠'에는 특정 선수와 선수 간의 호흡이 맞았을 때, 특별한 능력이

생기게 되는 '협동기'가 존재한다.

협동기는 레어D SR 선수의 한계 돌파를 5단계 달성하면 사용할 수 있는데, SR 선수의 경기력을 직접적으로 올릴 수 있게 된다. 하지만 협동기를 사용하기 위해서는 성장이 매우 잘 되어 있는 동시에 협동기를 보유한 선수들을 반드시 같은 라인에 편성해야 했다. 더불어 경기 중 특정 조건을 만족해야만 협동기를 활용할 수 있어서 실제로 사용하기에는 허들이 상당히 높았다. 게다가 효과가 미미한, 너무나 아쉬운 스펙의 협동기도 적지 않았다.

개발진은 이 제약들이 오히려 SR 선수의 활용은 물론이고 협동기의 매력을 낮췄다고 판단하여, 덱에 구성하지 않아도 협동기를 활용할 수 있도록 변화를 꾀했다. 나아가 기존에 선수당 1명씩만 협동 선수가 배정되던 방식에서 여러 선수 배정이 가능한 방식으로 변경했다. SR 선수의 육성도 편의성을 늘리기 위해 간소화했다.

이런 다양한 시도와 개편을 통해 '사커스피리츠'에서 소외당하는 캐릭터가 줄어들고, 더욱 전략적인 플레이가 가능해질 것으로 기대하고 있다.

앞으로도 사랑받는 게임이 되길

빠르게 변화하는 모바일 게임 시장에서 아직까지 유저들의 사랑을 받고 있는 '사커스피리츠'. 앞으로 더욱더 새로워지며 기존과 다른 진보된 게임 속의 스포츠, '사커스피리츠'가 되기를 바라며 소개를 마친다.





SOCCER SPIRITS REBORN



1 악마성의 고딕스러움이 진하게 풍기는 블러드 스테인드

2 악마성의 2D 감성을 강하게 자극하는 로도스도 전기

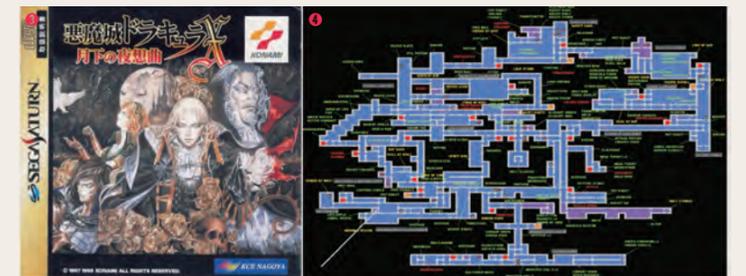
악마성 기억하고 있습니까?

블러드스테인드: 리추얼 오브 더 나이트 VS 레코드 오브 로도스 워: 디드리트 인 원더 라비린스

게임을 좋아하시는 여러분이라면 '메트로베니아'라는 단어를 한 번쯤 들어봤을 것이다. '메트로이드'와 악마성 드라쿨라의 해외 버전 제목인 '캐슬배니아'가 합쳐진 액션 게임의 한 장르이다. 이 장르의 특징은 '되돌아오기 레벨 디자인 기법'이라고 할 수 있다. 거대한 맵을 탐색하며 초반에는 진행할 수 없던 지역을 나중에 얻은 새로운 능력을 통해 갈 수 있게 되어, 점차 진행 가능 지역이 늘어나게 되는 것이다.

고전게임 '슈퍼 메트로이드'가 장르의 기틀을 잡았다면 1997년에 PS1으로 발매된 '악마성 드라쿨라 X 월하의 이상곡'은 메트로베니아 스타일을 현대적으로 계승하면서 장르의 특징을 확립한다. 매력적인 스토리와 강렬한 도입부, 그리고 지금까지 진행했던 맵이 뒤집히는 등 플레이어들에게 충격적인 반전을 남겼지만 이후 이렇다 할 후속작이 나오지 않는다. 애та게 기다리는 팬들을 뒤로한 채 PSP, PS4, 모바일 버전 재출시만 거듭하고 있던 어느 날...

오랜 기다림 끝에 그 뒤를 잇는 두 게임이 등장했으니... 그 이름하여 '블러드 스테인드' vs '레코드 오브 로도스 워'!



1 고등학교 시절 PS1이 없어 새턴판으로 즐겼던 월하의 이상곡.

2 월하의 이상곡 지도. 100%를 모두 채운 뒤 성의 비밀을 찾아내면 성이 거꾸로 뒤집혀 다시 시작하는 충격적인 전개가 기다린다...

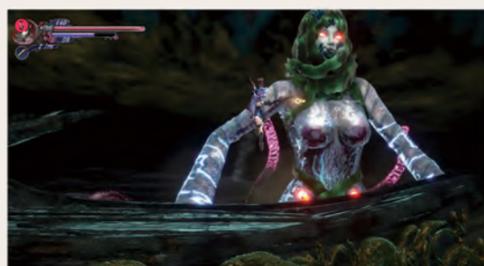
Bloodstained

- RITUAL OF THE NIGHT -

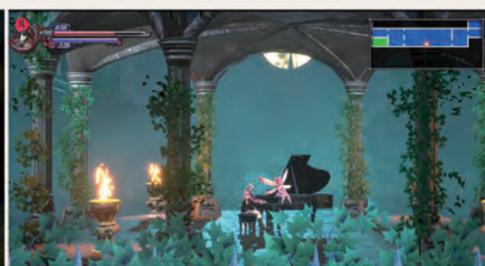
: 악마성 시리즈의 정수를 담은 IGA 프로듀서의 후속작!

악마성 시리즈를 만들어온 이가라시 코지(IGA) PD가 코나미를 퇴사하고 난 뒤 제작한, 어떻게 보면 악마성 시리즈의 정식 후속작이다. 킥스타터라는 클라우드 펀딩을 통해 제작되었기 때문에 제2의 '마이티 넘버 9'이 되지 않을까 하는 우려도 있었지만 출시 후 그런 걱정은 말끔히 사라졌다.

여러 가지 면에서 악마성 시리즈의 장점과 메트로베니아 특유의 성 이긱거긱을 탐험하는 재미를 잘 살려 호평을 받았다. 게임을 처음 시작해보면 어느 지역부터 가야 하는지 모르기 때문에 굉장히 발품을 많이 팔아야 한다. 일단은 갈 수 있는 지역은 모조리 조사해본 다음, 마을의 NPC들이 주는 힌트를 단서로 삼아 다음 지역으로 가기 위해 필요한 능력이 무엇인지 알아내고 해당 보스를 처치하러 가야한다.



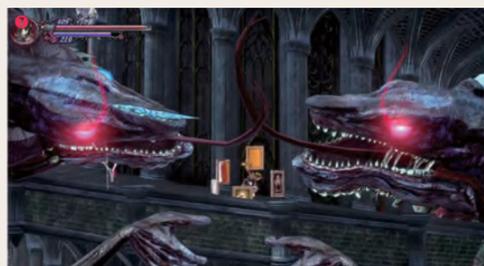
❶ 드디어 기다리던 악마성 후속작! 시작부터 거대 보스 등장!



❷ 요정을 소환한 상태에서 피아노에 앉으면 피아노 연주가 시작되고 요정이 노래를 불러준다. 팬들을 위한 서비스도 충실.

중간중간 향수를 자극하는 요소들도 빠짐없이 채웠는데 피아노 연주, 맵 뒤집기, 숨겨진 위치나 아이템을 알려주는 사역마, 하이 점프로 도서관 사서 영정이 치기(...) 등 전작의 요소들도 모두 등장한다. 어려운 구간에서 막히면 레벨업을 하기 위해 경험치를 많이 주는 구간에서 반복 사냥해야하는 악마성의 전통(?) 또한 여전하다. 그렇다고 반복 사냥을 너무 많이 하게 되면 오히려 최종 보스가 쉬워질 수도 있으니 적당한 반복이 요구된다...

오랜 기다림 끝에 출시된 '블러드 스테인드'지만 굳이 단점을 뽑으려면 역시 그래픽이라 말하고 싶다. 아무리 양보해도 2019년에 나온 그래픽이라고 생각할 수 없다. 또한 후반부로 갈수록 꼼꼼하지 못한 지역, 몬스터 배치 등 미묘하게 완성도가 부족한 부분에 눈에 밝힌다. 아무래도 월하의 야상곡을 재밌게 즐겼던 팬들이라면 플레이 내내 아쉽다는 말이 저절로 나오게 될 것이다. 클라우드 펀딩으로 제작된 게임이라는 점에서 그저 출시라도 한 것을 다행으로 생각해야 할지도 모른다. 이런 부분들을 감수하더라도 악마성 팬들이라면 충분히 재미있게 즐길 수 있다는 점에서 아쉬운 부분들은 추후 패치나 DLC로 채워졌으면 하는 바람이다.



❸ 거대 보스들이 대거 등장하지만 그중에서도 쌍룡의 탐 발락은 매우 인상적이었다.



❹ 솔직히 2D로 나와주길 바랐지만... 3D여서 세세한 부분의 커스터마이징도 가능하다.

Deedlit in WONDER LABYRINTH

Record of Lodoss War

: 만인의 연인 디드리트와 함께 떠나는 미궁 탐험!

'로도스도 전기'는 국내에는 '마계 마인전'이란 제목으로 출판된 적이 있는 일본의 명작 판타지 소설이다. 어느덧 로도스도 전기가 나온 지 30주년이 되었고, 이를 기념하기 위해 출시된 게임이 '디드리트 인 원더 라비린스'가 되겠다. 게임의 배경은 원작 소설과 100년 후를 무대로 한 신작 '로도스도 전기' 맹세의 제관 사이의 이야기를 다루고 있다. 주인공은 하이엘프인 디드리트! 소설 원작과 마찬가지로 게임에서도 정령사의 힘을 유감없이 발휘해 처음부터 바람과 불꽃의 정령을 다룬다. 이 바람의 정령 덕분에 게임 극 초반부터 편하게 공중으로 이동할 수 있다는 점은 매우 신선하게 다가왔다. 보통 이런 이동에 편의성을 제공하는 기능은 게임 중후반에서야 획득하는 것이 일반적이기 때문이다. 게임을 시작하면 매우 깔끔하고 부드러운 2D 그래픽이 눈을 사로잡는다. 게임의 진행 흐름도 내가 찾아다니며 발품을 판다기보다 진행하다 보면 자연스럽게 새로운 스킬과 기믹을 이해하도록 맵을 꼼꼼하고 자연스럽게 배치했다. 화살을 벽에 쏘 튕기는 퍼즐도 간단하지만 나름 고민을 하게 만드는 요소.



❶ 살짝 머리를 써야 하는 화살 튕기기 퍼즐



❷ 거대한 덩치에 걸먹지 않고 차분하게 패턴을 파악하면 쉽게 승리할 수 있다. 물론 피지컬도 받쳐줘야 한다.

정신없이 맵을 따라가다보면 어느새 보스전! 원작에도 등장했던 다크엘프 필로테스가 등장한다. 얼리엑세스로 출시된 이 게임은 원래 여기까지 진행하면 종료되었지만 현재 2스테이지까지 업데이트가 완료되었으며 3스테이지의 대략적인 모습도 공개가 된 상황이다. 짧은 분량이지만 "월하의 야상곡이 이런 느낌으로 리메이크가 된다면 좋겠다"라는 생각이 맴돌았다. 이 정도 퀄리티를 끝까지 유지해 모든 스테이지가 완성된다면 기다릴 가치는 충분하다고 느꼈다. 메트로베니아 팬으로서 부디 빠른 시일에 모든 스테이지가 업데이트되길 바란다...



❸ 2스테이지에 등장하는 물과 불의 정령. 속성을 이용한 박진감 넘치는 전투가 펼쳐진다.



❹ 3스테이지에 등장하는 드래곤. 이런 녀석이 일반 몬스터로 등장한다면 꽤나 골치 아플 것이다.

악마성을 추억하며...

잠들기 전 넷플릭스 목록을 보다가 우연히 '캐슬바니아'라는 애니메이션을 발견하게 되면서 잊고 있던 악마성 드라클라를 회상하게 됐다. 월하의 야상곡은 지금 다시 해도 바로 재미를 느낄 수 있을 만큼 잘 만들어진 게임이기에 메트로베니아 장르의 신작들은 항상 월하의 야상곡의 그림자와 경쟁하게 될 것이다. 소개된 두 게임은 앞으로 업데이트가 활발히 이루어질 예정이니 그 그림자에서 벗어나 새로운 길을 개척해 주길 바란다.

예전 악마성의 추억과 메트로베니아로부터의 신선한 자극을 원한다면 '블러드 스테인드'와 '레코드 오브 로도스 워'를 적극 추천하며 글을 마친다.



천국과 지옥을 오가는 평가 '모던 소닉'

달기도 뚝기도 한데, 이게 대체 무슨 맛이야?

[소닉이면 소닉이지 모던은 뭐예요 대체?]

지난 호에서 우리는 1990년대를 풍미했던 클래식 소닉의 모습을 보았다. '소닉 더 헤지혹'부터 '소닉 매니아'까지 이어지는 횡스크롤 2D 플랫폼 게임인 클래식 소닉은, 특유의 스피드와 게임 방식으로 많은 사랑을 받았다. 이후 플레이스테이션을 필두로 한 3D 시대가 열리자 세가 또한 자신들의 마스코트 소닉을 3D 세상에 풀어놓을 준비를 한다.



▲ 세가 드림캐스트는 정말 최후의 꿈이었다.

세가는 메가드라이브의 후속 기기인 세가 새턴을 시원하게 말아먹었다. 소니의 PS에 KO패를 당했고, 세가는 패배를 인정한다. 그리고 나온 후속 기기 드림캐스트는 세가의 콘솔 시장 1위라는 꿈을 건 '드림' 게임기로 발매하였다. 이를 위해 세가는 자신의 가장 큰 무기를 준비하는데, 그것이 바로 현대적으로 재해석한 새로운 소닉, 모던 소닉이다.

그 후로 나오는 소닉은 대부분 모던 소닉이라는 계열로 분류되며, 가장 많은 게임이 속해 있다. 하지만 평가는 천국과 지옥을 날뛰고 있고, 팬들은 이것을 소닉 사이클이라 부르며 한탄하는 실정이다. 그렇다면 왜 모던 소닉 시리즈들이 그러한 평가를 받고 있는지, 2가지의 키워드로 탐독해보자. 반면교사로 삼을만하다. ☆ 하늘의 키워드 : 조작 체계, 낙사

[조작 체계 - 액션은 다양해서 좋은데, 반응 시간은 쥐야지!]

클래식 소닉의 경우 방향키를 제외하고 버튼이 단 하나였다. 이 버튼 하나로 총 3가지의 액션을 진행할 수 있었다. 하지만 모던 소닉은 조작해야 하는 버튼이 늘어났다. 가장 최근에 발매된 '소닉 포시즈'에서는 점프, 부스트, 액션키, 드리프트, 스톱프 및 슬라이딩키 등 총 5가지의 버튼을 사용한다.

버튼이 늘어나는 것은 게임의 발전 역사에서 필연적인 일일 것이다. 제작진들은 더 많은 액션을 원했고, 이를 버튼 하나에 담기에는 역부족이었던 것 같다. 특히 모던 소닉의 가장 큰 특징이라고 여겨지는 부스트는 따로 버튼을 할당하여 유저가 원할 때 앞선 적과 장애물을 소닉뿔으로 때려 부수는 쾌감을 보여준다. 다양한 액션에 다양한 키. 나쁜 선택은 아니었다.

소닉 기본 액션				
이동 게임패드 방향 패드 / 원작 스틱 키보드 W / S / A / D 장기를 시작할 후 계속 누르고 있으면 달린다. 반대 방향으로 누르면 멈춘다.	스핀 점프 게임패드: A 버튼 키보드: Space A 버튼 (Dash)을 누르면 소닉 점프로 착륙 공격한다.	속이키 / 슬라이드 점프 상태에서 A 버튼을 누르면 소닉을 누르면 속이키가 달리는 동안 누르고 있으면 슬라이딩 점프다.	게임패드: B 버튼 키보드: Enter 점프 상태에서 B 버튼을 누르면 소닉을 누르면 점프 공격한다.	게임패드: B 버튼 키보드: Enter 점프 상태에서 B 버튼을 누르면 소닉을 누르면 점프 공격한다.
더블 점프 공중에서 A 버튼 (점프 키) 점프하는 동안 A 버튼 (Dash)을 다시 누르면 더 높은 곳으로 가거나 원래 있는 장애물을 지날 수 있는 더블 점프를 실행한다.	호핑 어택 공중에서 A 버튼 (점프 키) 점프하는 동안, 근처의 적 및 장애물 등을 소닉뿔로 공격한다. 후진 A 버튼 (Dash)을 눌러 호핑 어택을 사용한다.	스톱프 공중에서 B 버튼 (원작 C키)을 눌러 지면 방향키를 공격한다. 모든 적 또는 부수 수 있는 물체 타격을 사용한다.	공중에서 B 버튼 (4버튼 키) 공중에서 B 버튼을 누르면 소닉을 누르면 점프 공격한다.	공중에서 B 버튼 (4버튼 키) 공중에서 B 버튼을 누르면 소닉을 누르면 점프 공격한다.
부스트 게임패드: X 버튼 키보드: Shift 올린 키가 남아있을 때, X 버튼 (Shift)을 누르면 한순간 속도가 증가한다. 누르면 적 또는 장애물을 손쉽게 지나갈 수 있다.	메이 부스트 공중에서 X 버튼 (부스트 키) 올린 키가 남아있을 때, 공중에서 X 버튼을 눌러 공중 부스트를 사용한다.	달리기(그라운드 스텝) 게임패드: L / R 키 키보드: Shift 점프 상태에서는 공중제어를 할 수 있으며, 그라운드 상태에서는 방향키 제어를 할 수 있고, 달리는 동안, 모든 적으로 이동할 수 있다.	게임패드: L / R 키 키보드: Shift 점프 상태에서는 공중제어를 할 수 있으며, 그라운드 상태에서는 방향키 제어를 할 수 있고, 달리는 동안, 모든 적으로 이동할 수 있다.	게임패드: L / R 키 키보드: Shift 점프 상태에서는 공중제어를 할 수 있으며, 그라운드 상태에서는 방향키 제어를 할 수 있고, 달리는 동안, 모든 적으로 이동할 수 있다.

▲ '소닉 포시즈'의 소닉 기본 액션 매뉴얼 - 클래식에 비해 매우 많다.



▲ 부스트를 켜면 적들을 모두 쓸어버릴 수 있다! - '소닉 제너레이션'

다만 이것이 소닉 특유의 스피드가 만나며 역시너지를 발휘하게 된다. 모던 소닉은 클래식보다 더 스피드를 강조한 터라, 극한의 스피드를 내며 맵을 달리게 된다. 그 속에서 유저는 찰나의 시간 안에 판단하고 올바른 조작을 놓아야 한다. 거기에 3D 공간 속에서 유기적으로 얽힌 장애물도 피해야 한다. 심지어 스테이지가 끝난 뒤, 얼마나 빨리 도착했는가로 유저의 실력을 평가하기 때문에, 스피드를 늦출 수 없다.

결국 난도는 점점 산으로 올라가게 되고, 하는 사람만 하는 매니악한 게임이 되어버린다.

[낙사 - 아니, 진짜, 정말 여기서 왜 떨어지는 거야?]

2D에서 3D 게임으로 전환이 되면서 맵이 아름다워지고 다양한 시점에서 소닉의 스피드를 즐길 수 있게 되었다. 특히 '소닉 언리쉬드'의 경우 가장 아름다운 소닉 게임으로 평가받으며 현재까지도 최신 소닉 게임에 언리쉬드의 맵을 컨버팅하여 넣고는 한다. 또한 숨겨진 통로와 여러 수집 요소들이 맵 전체에 뿌려져 있으며, 클래식 소닉에서 차용한 스피드 구간과 퍼즐 구간의 이원화로 완급 조절도 성공적으로 하고 있다.

하지만 이러한 맵에도 맹점이 있으니 바로 '낙사'다. 플랫폼 게임에서 낙사는 피할 수 없는 숙명이다. 플랫폼이 없는 곳으로 떨어져 주인공이 사망하는 낙사는 클래식 소닉에도 있었고, 주요 사망 원인 중 하나였다. 하지만 모던 소닉의 낙사는 그 규모가 달랐다.



▲ 낙사에 대한 경고도 없고, 이런 구간이 너무 많다. - '소닉 더 헤지혹(2006)'

'소닉 더 헤지혹(2006)'은 가장 최악의 형태로 낙사가 나타났던 예였다. PS3로 발매된 이 게임은 모던 소닉 최악의 게임 중 하나로 꼽힌다. 실패의 원인으로는 여러 가지가 있지만, 그 중 대표적인 원인이 바로 낙사다. 이 게임은 유저에게 실수를 용납하지 않았다. 보통 낙사가 자주 일어나는 구간에 보이지 않는 벽 등으로 방지를 하거나, 떨어진 후에도 진행할 수 있도록 다른 플랫폼을 두는 것이 일반적이다. 하지만 이 게임은 보이지 않는 벽을 두지 않아 부스터를 써서 맵 바깥으로 튕겨 나가기 일쑤였고, 실수로 플랫폼에서 떨어지면 바로 목숨을 잃었다. 그렇게 유저는 반복되는 낙사를 견디지 못하고 게임을 접게 된다.

[그래서 명작이예요, 망작이예요?]

모던 소닉은 워낙 시리즈가 많기 때문에 평가가 엇갈린다. 명작으로 인정받는 게임으로는 '소닉 어드벤처 1, 2', '소닉 컬러즈', '소닉 제너레이션즈' 등이 있고, 평작으로는 '소닉 언리쉬드'가 있다. 상당히 오래된 어드벤처 1,2편을 제외한 나머지 게임들은 지금도 할 만하다. 이 게임들은 복잡한 조작 체계를 극복하기 위해 클래식 소닉처럼 스피드 구간과 퍼즐 구간이 명확히 나뉘어 있다. 또한, 순간적으로 게임의 스피드를 낮춰 유저가 액션에 대응할 시간을 주고 있다. 낙사 방지를 위해 맵의 디자인에 심혈을 기울였다.

하지만 망작으로 일컬어지는 '소닉 더 헤지혹(2006)', '소닉 붐', '소닉 로스트 월드', '소닉 포시즈'는 두 키워드(조작 체계, 낙사)를 녹여내는 데 실패했다. 유저에게 순간 조작을 극한으로 요구했고, 맵 디자인에 실패해 일상 다반사로 낙사가 일어났다. 그뿐만이 아니라 소닉에 어울리지 않는 테마를 요구하거나 QA 실패로 인한 버그가 창궐했다.



▲ 모던 소닉의 입문용으로는 '소닉 제너레이션즈'가 가장 좋다.

[마치며...]



▲ 남은 것은 정말로 '30주년 기념 소닉'뿐이야

모던 소닉은 현재 진행형이다. 최근 '소닉 포시즈'의 장렬한 실패로 소닉 팬들은 모던 소닉보다는 클래식 소닉에 열광하는 중이다. 소닉 30주년 게임 제작 중이라는 발표가 있었으나, 믿음과 환호보다는 우려 섞인 시선을 보내는 중이다. 세가는 클래식 소닉의 성공 요인과 좋은 평가를 받았던 모던 소닉의 요소들을 잘 차용하여, 소닉 팬의 우려를 깨끗하게 씻어 주기를 바란다.

리그 오브 레전드 용어

'리그 오브 레전드'는 2009년 북미에서 출시한 AOS 장르의 게임으로, 10년이 지난 지금까지도 전 세계적인 사랑을 받고 있다. 그만큼 재미있는 게임이지만 높은 진입장벽으로 많은 사람들이 입문이나 복귀에 어려움을 겪고 있다. 더 많은 사람들이 즐길 수 있도록 여러 진입장벽 중 하나인 '리그 오브 레전드' 용어에 대해 설명하고자 한다.

1 AD/AP : AD와 AP는 각각 'Attack Damage'와 'Ability Power'의 줄임말. 챔피언의 능력치 중 '공격력'과 '주문력'에 해당한다. 흔히 AD 챔프, AP 챔프라고 부르는 경우는 해당 챔피언의 스킬이나 아이템 빌드가 AD나 AP 중에 비중이 큰 쪽을 일컫는다.

2 CS : 'Creep Score'의 줄임말. 챔피언을 제외한 모든 개체들을 처치한 횟수를 뜻한다. 도타에서 파생된 용어로 중립 몬스터나 미니언을 크립이라고 부르지는 않는 'LOL'에서도 사용된다.

3 닷지 : 매칭 후 게임이 시작되기 전, 챔피언 선택 화면에서 방을 나가면서 폭파하는 행위를 뜻한다. 닷지를 하면 일정 시간 동안 매칭을 할 수 없게 되며, 랭크 게임의 경우 리그 포인트(LP)가 감소한다.

4 인베 : '침입하다'라는 뜻의 영어 단어 'Invade'를 줄여 말한 단어로, 게임 시작 후 미니언과 몬스터들이 생성되기 전 상대 정글 혹은 진영으로 난입하면서 벌어지는 기습 공격을 의미한다.

5 다이브 : 포탑 사거리 내에 뛰어드는 모습에서 비롯된 말로, 포탑 근처에 있는 적을 억지로 처치하는 방식을 뜻한다.

6 대각선의 법칙 : 라인이 서로 대각선의 반대편에 위치한 탑과 바텀에서 사용되는 용어다. 탑과 바텀 중 한쪽에서 이득이 발생하면, 이득을 내준 팀은 반대쪽 라인에서 이득을 보게 되거나 혹은 이득을 봐야 한다는 법칙을 일컫는다. 어떤 라인에 많은 인원이 투입되면 대각선 반대편엔 인원이 적은 점을 활용하는 전략이다.

7 왕귀 : 왕의 귀환을 줄인 말로, 챔피언이 잘 성장하여 압도적인 전투력을 내는 경우에 "왕귀했다"고 한다. 주로 나서스, 베이가처럼 초반엔 약하지만 후반에 강력한 챔피언을 '왕귀챔'이라 부르기도 한다.

8 카이팅 : 바람에 연을 날리는 듯이 적정거리를 유지하며 밀고 당기는 모습을 비유한 말이다. 원거리 챔피언이 적과의 거리를 유지하며 지속적으로 공격하는 행위를 의미한다.

9 스플릿 : 인원을 분배하여 동시에 여러 라인을 압박하는 플레이를 일컫는다.

10 백도어 : 뒷문으로 들어가듯 정면이 아닌 뒤로 돌아가 공격하는 모습에서 유래된 말. 적 챔피언을 상대하지 않고 적 건물을 파괴하는 전술을 일컫는다.

글. 이정원 기자 / ljwon0221@

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 게임은 듣기만 해도 흥겨운 음악 리듬에 맞춰 춤을 추는 게임입니다. 한국어로 직역하면 '그냥 춤'이 되겠네요



02

2009년 처음 발매되어 PS4, Xbox, 닌텐도 스위치로 플레이할 수 있습니다. 스마트폰과 호환되는 기기가 있다면 앱을 설치하여 스마트폰으로도 즐길 수 있습니다.



03

2014년부터 각 연도별 히트곡들이 수록되어 반가운 곡들로 플레이가 가능했습니다. 2021년 버전에는 '트와이스'의 노래가 수록된다고 하네요!



04

개발사는 유비소프트입니다. 놀랍게도 '와치독', '어쌔신크리드'와 같은 개발사의 게임입니다. 진지하고 하드한 게임만 만드는 회사인줄 알았는데 말이죠!



05

11월 발매 예정이니 직접 해보시면서 재미를 느껴보시는 게 어떨까요? 남녀노소, 국가를 막론하고 전 세계인들과 즐겁게 경쟁해봅시다!

기간 : 2020년 11월 15일까지
메일 주소 : GCNEWS@gamevilcom2us.com(이름, 연락처를 함께 적어 주세요.)

10월호 정답 : 버블보블(Bubble Bobble) / 10월호 당첨자 : 서*욱(9241), 최*호(9936), 장*리(0535)

글. 강효주 기자 / hyojoo.kang@

WANTED

너, 내 작가가 돼라!

'게임빌컴투스뉴스'에서 사우님들의 빛나는 아이디어를 모집합니다.
표지모델 자원 및 추천도 대환영! 지금 바로 하단의 QR코드를 통해 자원해 주세요!

고전탐독
고전 명작 게임 소개



나도 혼자 산다

자취 꿀팁 공유, 자취생 생활백서

게임VS게임

비슷한 2개의 게임 비교/분석

응모기간

~ 2020년 11월 15일까지

활동월호

2021년 1월~2월, 2개월간

응모하러가기



모집코너

게임 vs 게임

비슷한 2개의 게임을 비교 분석하여 같지만 다른 게임 소개(모바일 제외, PC, 콘솔 구분 없이 가능)

고전탐독

스토리, 게임성 등 성공 요인이 뛰어난 고전 게임을 소개하는 추억의 게임 코너

나도 혼자 산다

1인가구 600만명 시대, 게임빌-컴투스 속 그들이 사는 세상을 조명

이 모든 혜택을 한품에

① 아이템 선정시 축하 선물

- 문화상품권 10만원

② 기사 보상 지급(두달간 매월)

- 문화상품권 3만원권

- 스타벅스 상품권 2만원권

- 게임빌&컴투스 기자단 교류 티미팅

- 코너별 활동 실비 지원

- 폴리처상 수상시 문화상품권 5만원권 선물

응모자 전원에게 사내 카페 쿠폰 5매 제공!

* 당선자에게는 편집부에서 개별 연락을 드립니다.

* 모집 코너 외에도 반박이는 아이템이 있다면 언제든지 연락을 부탁드립니다.





1 위치 : 서울 마포구 서강로9길 24 201호
코어에이 스튜디오
2 영업 시간 : 매주 금 / 토
 금요일 16:00 ~ 24:00
 토요일 14:00 ~ 23:00
3 입장료 : 10,000원

격투 게임의 성지!

Core-A Studio에 방문하다

최근 격투 게임을 즐길 수 있는 오프라인 모임 장소가 생겼다는 소식을 접하고, 기자와 격투게임을 함께 즐기는 친한 지인들과 '코어에이 스튜디오 (Core-A Studio)'로 출발했다.

코어에이 스튜디오?

코어에이 스튜디오는 유명 유튜브 "Core-A Gaming"의 'Gerald Lee'가 설립한 스튜디오다. 월요일부터 목요일까지 촬영 스튜디오로 사용되고, 금요일과 토요일엔 격투 게임을 좋아하는 사람들을 위한 오프라인 모임 장소로 변신한다. 인디에서 메이저까지 모든 종류의 격투 게임을 즐길 수 있으며, 다양한 실력대의 유저들과 게임을 즐기며 왕래할 수 있도록 만든 공간이다.

격투는 장비빨이지! 장비 선택

코어에이 스튜디오에서는 원하는 격투 게임용 장비를 대여할 수 있다. 선택

사기 부담스러운 아케이드 스틱부터 닌텐도 게임 유저를 위한 프로 컨트롤러와 게임 큐브 컨트롤러, 심지어 히트박스 컨트롤러까지도 대여할 수 있다. 일상에서 쉽사리 접하기 어려운 전문(?) 장비를 사용해볼 수 있고, 플랫폼(?) 상태로 원하는 격투 게임도 마음껏 즐길 수 있으니 일석이조다.

결투 신청

장비 및 게임 선택 완료, 이제는 실전이다! 원하는 게임쪽으로 가서 한마디만 건네면 된다.

"게임 한판 하실래요?"

처음 보는 사람이지만 결투를 신청(?)하여 친선전을 즐길 수 있다. 대기줄이 있을 경우, 돌아가면서 게임을 한다. 평소 온라인에서 밖에 하지 못했던 게임도, 오프라인에서 평소에 사용할 수 없는 장비로 처음 본 사람과 이야기하며 플레이하니 더욱 즐겁게 느껴진다. 가끔 스튜디오 주최 대회가 열리기도 하니, 관심이 있다면 예의주시하길 바란다.

★ 미니 인터뷰! ★



코어에이에 묻다

스튜디오에서 즐겁게 게임을 하던 중, 우연한 기회로 코어에이 스튜디오의 주역 3인방과 인터뷰 자리를 마련할 수 있게 되었다. 특색있는 공간인 만큼 궁금했던 질문 몇가지를 추려 인터뷰를 진행해봤다.

안녕하세요, 각자 본인 소개 부탁드립니다.

Gerald: 'Core-A Gaming'의 유튜버이자 'Core-A Studio'의 CEO인 'Gerald Lee'입니다.
Josh: 이벤트 기획 및 홍보 전반을 담당하는 이벤트 매니저 'Josh Lewis'입니다.
백경낙: 이벤트, 방송 세팅 및 코어에이 스튜디오의 모든 것을 보조하는 어시스턴트 '백경낙'입니다.

다양한 대회나 이벤트가 진행중인데, 이러한 것들을 기획한 계기가 있나요?

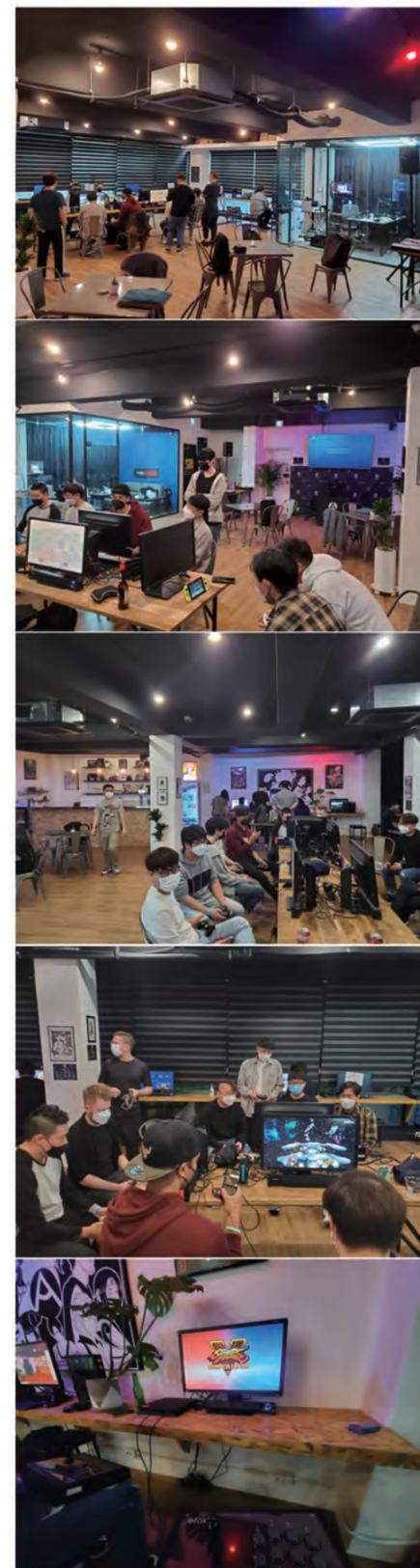
Josh: 예전에 '스타크래프트' 대회 기획 분야에서 일했었습니다. 그러던 중 '대난투 스매시 브라더스 얼티밋'이라는 격투 게임에 빠지게 되었고, 그 게임을 온라인이 아닌 오프라인에서 유저들과 만나서 대결해 보고 싶어졌어요. 하지만 국내에는 오프라인 대회나 모임 공간이 없어 직접 대회를 열었습니다. 그때 대회 참가 인원이 400명이 넘을 정도로 크게 성공했고, 이를 계기로 '대난투 스매시 브라더스 얼티밋' 외에도 여러 게임도 기획을 하게 되었습니다.

코어에이를 통해 이루고 싶은 꿈이 있으신가요?

백경낙: 코어에이 스튜디오에서 진행되는 많은 이벤트들을 계속해서 도울 수 있으면 좋겠어요. 또한 코어에이 스튜디오를 통해 한국에 알려지지 않은 재미있는 격투 게임을 소개하고, 격투게임을 좋아하는 사람들과 작은 커뮤니티를 만들어 즐길 수 있도록 일조하고 싶습니다.

코어에이 스튜디오를 설립하신 이유가 무엇인가요?

Gerald: 비디오 관련 사업을 하면서 개설한 격투게임 유튜브 'Core-A Gaming'이 점점 커져서 격투 게임 분야에서 가장 큰 유튜브 채널이 되었습니다. 그러다 한국에서 '대난투 스매시 브라더스' 대회를 운영 중이던 Josh를 만나게 되었고, 그의 열정에 반해 함께 한국의 대회를 운영하다가 코어에이 스튜디오를 설립하게 되었습니다. 또한 한국에서 유명하지만, 해외에서 잘 모르는 선수들을 저의 채널을 통해 재능을 보여주고 프로그래머로서 성장시켜주고 싶은 목적도 있습니다.





뜨끈한 국물을 좋아하시나요?

유즈라멘 VS 라이라이켄 랍방

매년 이 즈음, 싸늘한 바람이 불기 시작하면 으레 따뜻한 국물이 생각난다. 그 중에서도 이번에 소개하려는 것은, 의아하게도 현지에서 외래 음식으로 여기는 경향이 있는 라멘이다. 이는 라멘이 중화 면 요리를 각색해서 탄생했기 때문으로 보인다. 파스타처럼 집마다(?) 다르게 재해석되는 특색이 있어, 이 집 저 집 찾아다니는 맛이 있는 것도 하나의 재미이다. 이번에는 서울에서 맛볼 수 있는 라이트 & 헤비 라멘을 하나씩 소개하려고 한다.

★ 유즈라멘 ★

: 라이트한 라멘의 대표로 소개해 드린다. 시오(소금), 소유(간장) 라멘 전문점이다. 닭+해산물 육수 베이스에 닭기름과 고흥 유자액으로 맛의 포인트를 주고 있다. 통밀 자가제면도 특징적인 장점 중의 하나. 이베리코 돼지를 사용한 차슈도 차별화되는 포인트다.

▶ 위치

서울 중구 만리동 1가 53-8
서울역 바로 옆이라 접근성이 좋고, 바로 옆에 잘 꾸며진 공중 산책로인 서울로7017도 있어 방문 시 구색이 좋다.

▶ 시오라멘

키오스크에서 유즈시오 라멘과 별도 메뉴로 등록되어 있으니 잘 보는 것이 좋다. 일반 시오라멘을 주문하여 맛보다가 테이블에 비치된 유자액을 조금씩 추가할 수 있다. 면은 통밀이 알알이 박혀 고소한 맛이 난다. 차슈는 이베리코를 사용하는데, 일반적인 차슈와 다른 깔끔한 맛을 보여준다. 맑은 맛을 헤치지 않아 궁합이 좋다.



★ 시오라멘



★ 시오라멘 면



★ 라이라이켄 ★

: 이 매장은 반대로, 헤비한 라멘의 대표로 소개해 드린다. 지로 메뉴가 있는데, 지방은 별도로 사용하지 않고, 국물이 진한 스타일이다. 대표메뉴는 돈코츠(일반&지로)와 마제소바. 이번에는 돈코츠만 소개한다.

▶ 위치

서울특별시 관악구 행운동 851-14
서울대입구역 인근이다.

▶ 돈코츠라멘

일반 버전이 주인장의 추천 메뉴이다. 2일 간 우려낸 국물을 사용한다. 느껴지지 않을 정도로 약간의 간장을 첨가했다. 진한 사골 맛을 내면서도 잡내는 훌륭하게 잡아낸 점이 장점이다. 더 진한 지로 버전과 매운맛 버전도 있다. 기본 메뉴를 먹어보고 더 진했으면 좋겠다는 생각이 든다면 지로, 느끼하면 매운 버전을 도전해보는 것이 좋겠다. 이 가게에는 밝혀지지 않은 미스터리가 하나 있는데, 진한 사골 국물을 먹고 난 후 생맥주를 마시면 흡의 향이 쓰지 않고, 꽃내음처럼 느껴진다는 점이다. 주인장이 맥주에 무언가를 첨가한 것인지 마법의 조합인지 아직 밝혀지지 않았다.

▶ 사이드 메뉴

식사 메뉴를 하나 시키면 추가로 주문할 수 있는 사이드 메뉴로 덮밥류가 있다. 차슈동과 소보로그향이 있는데, 소보로그향을 추천한다. 중화 어레인지로 썬라과 고추기름 양념에 수란을 더해 오묘한 조합을 보여준다.



★ 돈코츠라멘



★ 후돈코츠라멘



★ 미니소보로그향



★ 라이라이켄 매장 내부



★ 미니차슈동

글: 정치봉 기자 / chibong@



★ 도시락 분석가 편 ★

오늘 뭐 먹지?

1인 가구의 시대! 자취하는 사람들이 참 많아졌다. 그러다 보니 집에서 혼밥하는 모습이 이제는 일상이 되었고, 편의점 도시락도 정말 다양하게 나오고 있다. 오늘은 조금은 일반적이지 않은, 한층 품격 있는 편의점 도시락들을 여러분께 소개해볼까 한다.

★ 맵덕후들 모여라!
GS25의 '스트레스 받는 날 매운 분식'

가끔씩 엽떡 같은 매운 음식 땡길 때가 있지 않은가? 그런데 엽떡을 혼자 먹기에는 가격도 그렇고 양도 많아 부담될 수 있다. 그럴 때는 이 도시락이 제격이다. 우선 도시락을 열면 세 종류의 메뉴가 반겨준다. 비빔면, 돈가스, 매운 어묵. 처음 이 도시락을 접했을 때 "Full of surprises!", 정말 신선한 구성이라는 생각이 들었다. 통통한 어묵 안에 가득한 잡채는 식감이 재미있었고, 돈가스 밑에 깔린 으갠 감자는 매운맛으로 울긋불긋 해진 내 혀를 달래주는 느낌이었다.



구성: 비빔면, 돈가스, 으갠 감자, 매운 어묵
가격: ₩4,900
맛: ★★★★★☆
가성비: ★★★☆☆
한줄평: 불닭 소스를 좋아한다면 최고의 만찬이 될 듯.

★ 몸이 허할 땐 CU의 '백종원 12찬 한 판 도시락'

이 도시락에는 비밀이 하나 있지.. 이름은 '12찬 한판 도시락'이지만 사실은 13가지 종류의 반찬이 들어 있다는 것! (당연히 밥은 제외하고) 더 좋은 소식을 알려주자면 다른 편의점 도시락보다 평균적으로 칼로리, 나트륨, 탄수화물, 지방이 적다는 것! 가장 중요한 단백질도 32g이 들어있으며 13종류의 반찬을 골고루 먹을 수 있기 때문에 영양적인 밸런스가 어느 정도 갖춰져 있는 건강 도시락이다.



구성: 한입 돈가스, 튀김만두, 해물 동그랑땡, 떡갈비, 치킨 가라아게, 햄, 계란말이, 간장 치킨, 볶음김치, 매운 어묵볶음, 유채 나물, 감자채
가격: ₩4,000
맛: ★★★★★☆
가성비: ★★★★★
한줄평: 어딜 가도 4,000원으로 13가지 반찬은 못 먹는다.

★ 야식? 족발 or 닭발? CU의 '쌍쌍발'

닭발을 편의점에서 사 먹는다? 정말 이보다 참신한 상품이 있을까? 상당히 매운 제품이기엔 어느 정도 맵기를 견뎌낼 수 있는 용사들만 도전해보도록! 기자도 취재 덕분에 처음 먹어보는 도시락인데 먹자마자 미소가 나올 정도로 맛있었다. 게다가 닭발에 잡내가 하나도 없어서 닭발 입문자에게도 추천할만 하다. 구성에 추가 매운 소스가 들어있으나 양념이 되어있기 때문에 사실은 필요가 없다. 밥을 구성해 넣었으면 더 좋았을 텐데, 이 부분이 딱 2% 아쉬운 도시락이다.



구성: 매운 족발, 매운 닭발, 계란찜, 씬무, 매운 소스
가격: ₩6,000
맛: ★★★★★
가성비: ★★★☆☆
한줄평: 야식이라고 쓰고 맛있는 밥반찬이라고 읽는다.

★ 이탈리아 레스토랑을 집에서 만나다!
GS25의 '볼로네즈 스파게티'

가끔 기분이 꿀꿀해서 탄수화물에 중독되고 싶은 그런 날이 있지 않은가? 감성적인 용기에 담겨서 레스토랑의 플레이팅 같 된 스파게티를 먹는 느낌이 물론 난다. 소스도 풍부한 미트소스로 한번 먹으면 계속 호로록 흡입하고 싶은 맛이다. 소스와 면이 분리되어 있어서 면이 불 걱정은 하지 않아도 된다.



구성: 미트소스, 치즈, 스파게티면
가격: ₩4,200
맛: ★★★★★☆
가성비: ★★★☆☆
한줄평: 감칠맛 나는 미트소스가 포크를 내려놓을 수 없게 만든다.

★ 뭘 고를지 모르겠다면 CU의 '고기듬뿍 김치제육'

반찬 구성이 심플하나 김치제육은 워낙 호불호가 없는 편이라, 편의점 도시락을 처음 접하는 입문자라도 큰 실패 없이 깨끗하게 다 비울 수 있다. 시큼한 볶은 김치와 돼지고기 제육... 맛이 없을 수가 없다. 요즘 백반집도 저렴해야 7천 원인데 이 도시락은 가격 부담이 zero!



구성: 제육볶음, 볶음김치, 마카로니, 흑미밥
가격: ₩3,800
맛: ★★★★★
가성비: ★★★★★
한줄평: 가격대비 가장 맛있게, 든든하게 먹을 수 있다.

★ 다이어트지만 고기가 먹고 싶어!
GS25의 '스테이크 에그 볼 샐러드'

한 끼에 159kcal밖에 안되는 어마어마한 다이어트용 도시락이다. 고기에 칼칼한 통후추와 알싸한 마늘이 잘 버무려져 있어서 야채와 함께 먹으면 심심한 맛이 없어서 좋다. 또한 고기에 적화 향이 있는데 참깨 샐러드 소스와 궁합이 정말 잘 맞는다. 다이어트 때문에 매일 딱딱한 닭가슴살만 먹는 사람들에게는 오아시스 같은 메뉴다.



구성: 소고기 스테이크, 삶은 계란, 방울토마토, 올리브, 양상추, 양배추, 적양상추, 참깨 드레싱
가격: ₩4,800
맛: ★★★☆☆
가성비: ★☆☆☆☆
한줄평: 맛은 괜찮지만, 양이 너무 적다... 정말로...



★ 사진출처: '단미 홈페이지'

★ 콤팩트한 디자인과 안전장치

포터블 한 사이즈와 심플한 디자인으로 1인 가구에도 안성맞춤이다. 손잡이 부분에 고정 안전장치가 있어 재료들이 잘 구워질 수 있도록 고정해 주고, 다칠 염려도 줄어 든다. 한 가지 팁이 있다면 토핑 재료들을 가운데에 몰아넣고 굽는 것이다. 이렇게 하면 재료들이 눌리면서 자연스럽게 양쪽으로 퍼진다.

★ 자동 온도조절 LED 램프

LED 램프가 있어서 작동 여부를 한눈에 확인할 수 있다. 전원을 연결하면 램프에 주황색 불이 자동으로 들어오고 예열이 완료되면 불이 꺼진다.

★ 와플과 샌드위치, 2종류의 플레이트

와플용 플레이트와 기본 샌드위치 플레이트가 구성되어 있어 기본 샌드위치는 물론, 파니니, 누룽지, 와플 등을 만들어 먹을 수 있다.

★ 간편한 세척과 보관

한 번의 터치로 플레이트를 분리하여 세척할 수 있어 편리하고 깔끔하게 보관할 수 있다. 기자는 와플 플레이트를 이용해 크로플과 김치볶음밥 누룽지, 샌드위치 플레이트로는 계란치즈햄 토스트를 만들어 보았는데, 간단하고도 쉬운 조리법을 독자 여러분에게 공유해 본다.

집에서 즐기는 따뜻하게 갓 구워낸 나만의 디저트!

단미 와플 메이커

코로나19로 재택근무와 집콕 생활이 길어지고 있다. 그러다 보니 자연스럽게 좀 더 다양한 디저트를 집에서 즐기고자 하는 '홈카페족'이 늘어나는 추세다. 최근엔 인스타그램, 페이스북 등 SNS에서 와플 메이커가 한참 유행 중인데 이 와플 메이커만 있으면 집에서도 카페에서 판매하는 디저트 느낌을 물씬 낼 수가 있다. 이번 코너에서는 기자가 직접 사용해 본 후기를 바탕으로 '단미 와플 메이커'를 소개한다.



★ 크로플 만드는 법

- ① 기계에 와플 플레이트를 넣고 예열한다.
- ② 버터를 플레이트에 살짝 바른 뒤 예열이 완료되면 살짝 녹인 냉동 크루라상 생지를 올려준다.
- ③ 뚜껑을 덮고 안전장치로 고정시킨 뒤 약 4분간 굽는다.
- ④ 4분 뒤 뚜껑을 열면 바로 꺼내지 않고 20초 가량 잠깐 놔두면 좀 더 바삭한 크로플을 즐길 수 있다.



위와 같은 방법으로 생지를 하나 더 구워준 뒤 그릇에 놓고 각자의 입맛에 맞춰 설탕이나 슈가파우더를 뿌리고 아이스크림을 올려준다. 이렇게 하면 완성된 달콤하고 바삭한 크로플을 집에서도 즐길 수 있다!

★ 김치볶음밥 누룽지 만드는 법

- ① 기계에 와플 플레이트를 넣고 예열한다.
- ② 밥알이 늘어붙지 않도록 버터를 살짝 플레이트에 바른다.
- ③ 예열이 완료되면 김치볶음밥 반 공기 정도를 플레이트에 올려 살짝 퍼준다.
- ④ 뚜껑을 덮고 안전장치로 고정시킨 뒤 약 5분간 굽는다.
- ⑤ 밥알들이 눌린 모양 그대로 잘 떨어지지 않기 때문에 수저나 포크 등을 이용해 접시에 옮기자. 이제 입에 넣으면 딱 냄비 바닥에 눌린 밥맛이 나는, 쫄득하고 바삭한 누룽지를 즐길 수 있다.



★ 계란치즈햄 토스트 만드는 법

- ① 기계에 샌드위치 플레이트를 넣고 예열한다.
- ② 플레이트에 녹인 버터를 바른다.
- ③ 예열이 완료되면 잼을 바른 식빵을 올리고 그 위에 햄, 치즈, 미리 부친 계란을 올려준 뒤 식빵으로 덮고 뚜껑을 덮는다.
- ④ 약 2분 30초가 지나면 그릴 자국이 잘 새겨진 바삭한 토스트를 먹을 수 있다.



★ 마치며...

이 외에도 인터넷을 찾아보면 삼겹살, 계란 후라이, 인절미 토스트 등 다양한 레시피들이 존재한다. 거리 두기로 인해 카페를 즐겨 찾지 못하게 된 지금, 집에서 와플 메이커를 통해 서러움을 조금이나마 풀어보는 것은 어떨까?

게임빌-컴투스 피플 엿보기

MY BIG DATA

게임빌-컴투스의 사우들은 어떤 걸 좋아할까요? 과연 사내 카페에서 민트초코를 주문하는 분들이 많았을까요? 많은 사우 분들이 '출근편', '사내편', '게임편', '건강 및 여가편' 등 다양한 테마에 재미있는 응답을 보내 주셨습니다. 이번 호에서는 '출근편'의 결과를 공개합니다!

출근편

★ 보통 몇 시에 일어나시나요?

게임빌-컴투스는 고정된 근무시간이 아닌 유연 근무제를 채택하고 있는데요. 많은 사람들이 생각하는 것처럼 9시에 일어나 10시에 느지막히, 여유 있게 출근할까요?

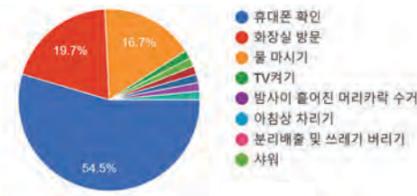
실제로는 달랐습니다. 생각보다 하루를 일찍 시작하는 사우님들이 많았습니다. '날이 밝았으니 일어난다(7시-8시)'는 분들이 약 35.8%로 가장 많았고, '나도 모르게 눈이 떠진다(6시-7시)'는 분들도 약 17%나 되었습니다. 심지어 '5시 즈음 일어난다'는 분들도 소수지만 존재했습니다! 일찍 일어나 '버그'를 잡는 개발자 사우들이 많았다는 사실, 알려 드립니다.



★ 일어나서 가장 먼저 하는 행동은?

독자분들은 아침에 일어나서 어떤 행동을 가장 먼저 하시나요? 설문조사 결과를 보니 모든 것이 모바일로 귀결되는 대(大)모바일 시대가 맞는 것 같습니다. 일어나자마자 휴대전화를 확인한다는 응답이 절반 이상(54.5%)이었고, 화장실을 가거나(19.7%) 물을 마신다(16.7%)는 응답이 뒤를 이었습니다.

그 중에 '아침에 일어나 가장 먼저 아이를 살펴본다'는 분이 계셔서 편집부 모두 감동을 받았습니다. 내일 아침에는 내 가족의 얼굴을 가장 먼저 살펴보는 것은 어떨까요? 아니면 가까운 누군가에게 안부 전화라도 한다면 하루가 따스해질 것 같네요.



★ 나만의 출근 드레스 코드는?

매일 아침마다 무엇을 입고 출근하지 고민하는 것은, 오늘의 점심메뉴를 결정하는 것만큼 어려운 일이지요. 생각보다 게임빌-컴투스 사우들은 단정한 옷차림을 선호하는 것으로 나타났습니다. 절반의 사우들이 '나름대로 단정하게 입는다'를 선택하셨습니다. 물론 본인의 선호도로 입는다는 응답도 23.9% 였습니다. 그런데 '놓여진 옷을 입는다'는 분은 어떤 분일까요... 가족분들이 코디를 해주시는 걸까요? 부러움에 '신고' 눌러드리고 싶네요.



★ 월 타고 출근하시나요?

많은 분들이 예상하셨겠지만, 대중교통을 이용한 출근이 61.2%를 차지했습니다. 그 뒤로는 자동차를 이용한 출근이 17.9%, 걸어서 출근한다는 답변이 10.4%를 차지했습니다. 이외에도 따릉이, 전동 킥보드 등 새로운 교통 수단을 이용하는 분들의 답변도 눈에 띄네요! 아쉽게도 기대한 '칙칙폭폭 기차'는 없었습니다. 혹 기차로 출퇴근하시는 분이 계시다면 제보 부탁드립니다.



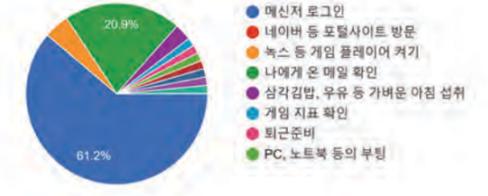
★ 소중한 출근길에 하는 일은?

한국인은 효율성의 민족이죠. 이동하는 시간도 허투루 쓰지 않아요. 유튜브 감상 등 '가성비형'을 선택하는 사우들이 가장 많았고, 오로지 출근만 보고 달리시는 분들도 제법 있었습니다. 출근길부터 업무가 시작된다는 '업무 애착형'이 약 5%로 눈에 띄네요. 선택지에 '속면형'이 있었는데 '헤드뱅잉'을 하면서 출근하신다는 분께는 목베개라도 하나 선물해 드리고 싶군요.



★ 출근 체크 후 가장 먼저 하는 것은?

업무에 있어서 가장 중요한 수단 중 하나는 '메신저'죠. 게임빌-컴투스 사우들은 출근 체크를 한 후 메신저에 로그인 하는 것을 1순위로 뽑았고, 2순위는 메일 확인이었습니다. 의외로 게임 플레이어를 켜는 응답이 4.5%로 높지 않은 편이었습니다. 아 참, 로그인 하는 김에 현재 상태나 부재증을 표기해 두는 건 어떨까요? 휴가에 연락하게 되면 서로가 미안하니까요.



★ 가장 휴가를 내고 싶은 날은?

휴가를 내고 싶은 날에 딱히 이유가 필요할까요? 게임빌-컴투스는 일차나 반차 외에도 시간차 제도가 있어서 꼭 필요한 상황에서 휴가를 신청할 수가 있는데요. 백인백색이라는 말도 있듯이, 답변이 고른 분포를 보였습니다. 사실은 날이 좋아서, 날이 좋지 않아서, 날이 적당해서, 모든 휴가에 이유가 있기에 다양한 답변이 나온 것 같습니다. 특히 '애인과 헤어진 다음날'이 4.5%로 은근히 지분을 차지했는데, 솔로몬의 명언 '이것 또한 지나가리라' 보내 드리면서 파이팅 외쳐봅시다!



게임빌-컴투스의 사우들의 '빅 데이터' 어떠셨나요? 나와는 다른 대답에 조금은 흥미로우셨나요? 다음호에는 과연 민트.초.코.를 좋아하는 사우가 몇 명이나 있을지 공개하는 '사내편'으로 여러분을 찾아 뵙겠습니다.

그럼, 다음호에 만나요~~!

My Big DATA 설문 응모자 당첨자 공개! 축하드립니다~!

- 김*현(5659)
- 김*환(3961)
- 김*량(9991)
- 이*성(7115)
- 신*애(3091)

손맛의 짜릿함을 즐기기 위해 뭉쳤다!

컴투스 낚시 동호회 '가산어부' 편



장소를 가리지 않고 밤낮없이 전국구를 누비고 있는 모임! 복잡한 현대 사회의 틀을 벗어나 바닷바람을 쐬며 스트레스를 해소하고 있는 동호회가 있다! 지금부터 '가산 어부'인들의 일상과 낚시의 매력에 빠져보자.

동호회는 어떻게 만들어졌고, 왜 '가산어부'인가?

저희 가산어부 동호회는 2018년 여름에 만들어진 동호회입니다. 초기에는 인원수가 많지 않았어요. 동호회 최소 인원으로 낚시를 좋아하는 사람들끼리 뭉쳐서 만들어보자 하고 시작하게 되었습니다. 동호회 이름은 그때 TV 프로그램 '도시 어부'가 막 인기를 얻기 시작한 때라... 일종의 오마주 같은 거였죠.

가입하게 되면 동호회에서 어떻게 활동하게 되는지 궁금합니다. 꼭두새벽에 모인다는 이야기도 자주 들리는데요.

현재 '가산어부' 동호회 인원은 스무 명 정도입니다. 모임을 진행하는 방식은 아무나 동호회 회원이시라면 메신저 단체 특방에 출조지(낚시하러 가는 장소를 말합니다)를 공유하면 함께 하고 싶으신 분들끼리 같이 출조하는 방식이에요. 물론 군산이나 태안 등 배를 타는 장거리 출조 시에는 꼭두새벽(?)에 모여서 출발하기도 합니다

계절에 따라 낚시하는 방식이 다를 거 같습니다. 계절별로 회원들이 즐기는 방식은 어떤 걸까요?

계절별로 잡히는 어종에 따라 나누어지게 됩니다. 요즘 같은 선선한 가을 날씨에는 주꾸미, 갑오징어, 문어가 제철이라 두족류 위주로 낚시를 하러 가고, 그에 따른 채비나 미끼가 달라집니다. 특히 봄철 산란 시즌과 여름철에는 짜릿한 손맛을 느끼기 위해 참돔과 광어를 집중 공략하고, 겨울철에는 아쉽게도 다양한 어종이 없어 우럭 낚시나 좌대 낚시터를 많이 찾는답니다.

주변이나 TV를 보면 낚시 장비가 화려하신 분도 많은데, 초보자분들도 쉽게 시도할 수 있나요?

(민물부터 시작해야 한다거나, 주꾸미 낚시부터 해야 흥미를 느끼기 쉽거나요.)

낚시 경험을 위한 장비는 대여하거나, 빌려서 충분히 사용이 가능합니다. 물론 취미를 붙여서 조금 더 심도 있게 즐기고 싶을 경우에는, 다른 취미처럼 더 좋은 장비를 마련하게 되죠(취미마다 다르지만 그래도 낚시는 High-End 장비가 저렴한 편입니다) 대나무에 실만 달아도 낚시는 할 수 있지만, 더 어렵고 힘든 것처럼요. 또한 제 생각에는 가장 진입장벽이 낮은 취미라고 생각합니다. 게다가 무려 이 취미는 취미활동 후에 활동의 결과물을 섭취할 수 있습니다!!

낚시라고 하면 '자신과의 싸움'이라던가 '고독함'과 같은 이미지가 있을 수 있는데, 낚시가 주는 매력은 어떤 게 있을까요?

싸우기보단 자신과 대화 할 시간이고, 고독이라기보단 조용히 생각할 시간을 가진다고 봅니다.



다만 낚시도 종류가 매우 다양해서 고독할 시간이 없는 낚시도 있고, 고기와 싸워야 할 낚시도 있습니다

노인과 바다처럼 힘겨운 사투 끝에 거대한 물고기를 낚는대거나 하는 일도 실제로 일어나나요?

그... 그런일은 실제로 겪어본 적이 없습니다... 슬프지만 일어나지 않더군요. 오히려 물고기를 놓치는 일은 있죠. 낚시할 때 크기가 제법 큰 고기들은 옆에 계신 분이 들채를 대 주셔야 안전하게 땅바닥으로 소위 '랜딩'을 할 수 있습니다. (낚시 프로그램 보면 "들---체에 에에---!" 하면서 소리 지르죠) 그런데 들채를 잘못 대서 고기 머리통을 때려 도망가거나 하는 일이 종종 있습니다. 그럼 분위기가 살짝 서먹해지죠. 서로가 좀 무안해져요. 하하.

동호회를 들어갈지 말지 고민하시는 분께 조언을 드리자면?

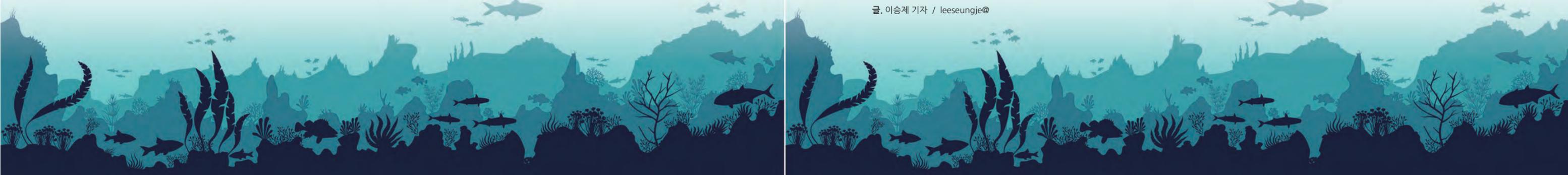
언젠가는 다 누구나 낚시를 할 순간이 옵니다. 그 순간에 당황하지 않고 멋진 모습을 보일 수 있게 낚시하는 법을 알려드립니다! 그리고 호연지기를 느끼면서 멋진 자연과 함께 짜릿한 손맛을 보는 것 또한 인생에서 놓치면 안 되는 순간이라고 생각합니다. (고기가 미끼를 안 먹어줄 때의 스트레스는 어쩔 수 없지만...) 낚시는 전혀 어렵지 않은 즐거운 레저입니다. 여성 회원들도 많이 계시는 정도로요. 모든 회원이 아주 친절하니까 걱정하지 마시고 오셔서 멋진 취미를 함께 하면 좋겠습니다.

마지막으로 가산어부에 대한 자랑 한 말씀 부탁드립니다.

재미있게 활동하고, 잡은 고기로 가족들과 즐거운 식사를 할 수 있는 좋은 취미입니다. 또한 각각의 낚시마다 능숙한 분들이 계셔서 낚시 정보도 많이 얻을 수 있습니다.

"낚시는 물고기를 잡는 것이 아니라 경험하기 전에는 찾고 있는 줄 몰랐던 풍요로움을 발견하는 일이다. 무게가 없고 나이나 가격도 없으며 가족사처럼 다른 것으로 대신할 수 없는 낚시 경험담은 다이아몬드보다도 귀하다. 경험담은 아무리 많아도 부족하다."
★ 플 퀴네트의 <인생의 어느 순간에는 반드시 낚시를 해야 할 때가 온다> 중에서

글. 이승제 기자 / leeseungje@



[2020년 11월 게임빌-컴투스 동호회 현황판]

분야		동호회명	회장
게임	보드게임동호회	지니어스	신승원
게임	게임동호회	e-Sports	정재한
문화/예술	문화/레저 동호회	나드리	최용귀
문화/예술	꽃꽂이동호회	꽃2uS	지서연
스포츠/레저	야구동호회	컴투스 레드스타	이승엽
스포츠/레저	축구동호회	FC Com2uS	김동우C
스포츠/레저	골프동호회	컴투스 골프스타	구본국
스포츠/레저	사이클동호회	샤방라이더스	강현석
스포츠/레저	농구동호회	CBT(Com2us Basketball Team)	김기환
스포츠/레저	당구동호회	ComQuS	조지건
스포츠/레저	낚시동호회	가산어부	이용수
스포츠/레저	볼링동호회	또랑	권영재
스포츠/레저	다트동호회	Bull2us	허유진
스포츠/레저	러닝동호회	Com2Run	한재호
음악	밴드동호회	컴투스 밴드	최웅희
음악	밴드동호회	G-Rock	김영복
취미/오락	건프라동호회	건프라사러간다므	박지훈B
취미/오락	보드게임동호회	홍보놀보	장종철



그림 . 강병훈 기자 @garts

🎁 10월호 당첨자 발표 우현준, 박은정님 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 11월 15일까지
 메일 : gcnews@gamevilcom2us.com
 회사, 소속, 이름, 연락처를 함께 적어주세요



별이 되어라!

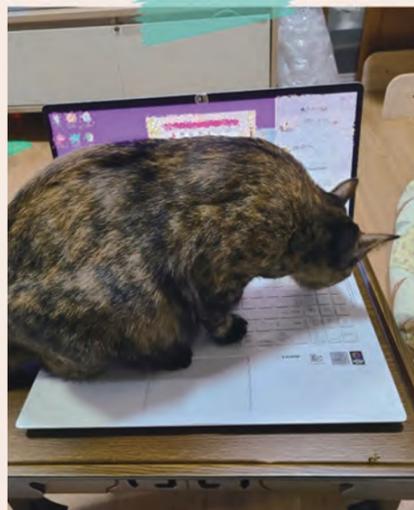
게임빌-컴투스인들의 달콤한 인생

#코로나극복기 #그때가좋았지 #랜선여행 #방구석날라리

지난 '게임빌컴투스뉴스'에서는 코로나에 대처하는 '나만의 팁과 사진'을 공모했는데요. 코로나시대를 극복하는 사우 여러분의 다양한 대처 방법들이 돋보였습니다. 그럼 다양하고 재치있는 게임빌-컴투스인들의 달콤한 인생, 한 번 볼까요?



신박상: 고양이... 노예 12년
고승모 (폴리싱팀)



요즘 코로나로 인해 재택근무중인데 저는 이렇게 저희집 고양이와 함께 업무하고 있습니다^^ 노트북만 열면 고양이가 올라오는데 조금만 더 가르치면 회사일도 알아서 척척 해줄거 같아요~ 이제 좀 내려와 줄래? ㅋㅋㅋ

감동상: 힘내라 대한민국!
최진우 (RAON 스튜디오)



장기간의 사회적 거리 두기의 영향으로 육체적, 정신적으로 고립과 단절이 심화되고 있습니다.

평소에 러닝을 즐기는 저는 버추얼 레이스라는 비대면 마라톤을 통해 코로나 대유행을 이겨내려고 하는데요. 버추얼 레이스를 통해 목표 거리를 완주했다는 성취감을 얻을 뿐만 아니라, 완주 인증 사진을 SNS 공유함으로써 서로 간의 응원과 격려를 통해 이 사태를 참고 견딜 수 있는 원동력을 만들어 낸다는 의미에 보람을 느낍니다. 우리 모두 마스크 뒤 숨겨진 환한 미소를 볼 수 있는 그 날까지 힘냈으면 좋겠습니다!

밥상: 테이블 매트 대신 요가 매트
이효정 (SC사업실)



확진자 안되려고 집에 '요가매트'도 사고 푸시업 바도 사서 홈트레이닝을 하려는데 울집 최고귀우미 댕강이 줄리도 푸시업을 하네요~ ㅎㅎ

다큐상: 인간 이창원의 하루
이창원 (홍보실)



코로나19로 인해 외부 활동을 하는 것은 조금 꺼려지는 것이 사실이다. 운동 부족이라는 고민 속에 중간중간 시간을 내어 산책을 하거나 자전거를 타고 한강변을 달려 보기도 하지만 어디까지나 이것은 잠깐의 외도일 뿐. 대부분의 시간은 노트북을 열고 에뮬레이터 프로그램을 활용해 고전 게임들을 즐기는데 사용하고 있다. 몇 년 전부터 수집해 온 다양한 고전 게임들을 제대로 즐길 여유가 없었는데 이번 기회를 통해 어린 시절 즐겼던 추억의 게임들 하나하나 다시 정복해 나가고는 즐거움을 만끽하고 있다.

열공상: 코로나 시대의 자기계발
전용호 (신문화실)



코로나로 인한 언택트 시대! 밖에 나다니지 않을 핑계가 생겼습니다. 본격! 자기계발의 시대 도래! 국가에서 하는 시험은 연기되지 않고 잘만 치뤄지고 있습니다! 방콕하면서 자기계발의 시간을 가져보는건 어떨까요? 합격이 끝나는 그날까지 힘내도록 하겠습니다! 파이팅!

11월호 달콤한 인생 공모전 주제는 '가을 풍경'입니다. 구름 한 점 없는 드높은 하늘, 형형색색의 단풍, 동화 같은 핑크 물리 등. 사진으로라도 붙잡고 싶은 가을의 아름다운 풍경을 사우들과 공유해주세요. 당선자를 위한 소정의 선물이 준비되어 있습니다. 많은 관심과 참여 부탁드립니다.

▼ QR CODE



응모방법: 사진 및 설명을 이름/소속/연락처와 함께 QR코드 또는 메일(GCNEWS@gamevilcom2us.com)로 보내주세요.



Congrats!

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



게임빌

NS스튜디오 오태성 과장, 게임QA팀 이진희 사우, 게임QA팀 성영우 사우

컴투스

RED스튜디오 빈성욱 차석, RP사업실 한규영 사우, SW사업본부 임수빈 사우, SW사업본부 안송이 사우, SW사업본부 전진화 과장, SW사업본부 양효석 사우, 개발운영센터 권윤희 사우, 개발운영센터 김상현 사우, 경영관리본부 김창환 이사, 사업운영센터 허형태 사우, 사업전략총괄 김영수 과장, 사업전략총괄 안병태 부장, 제작1본부 정기운 사우, 제작1본부 윤선미 사우, 제작1본부 정우민 책임, 제작2본부 조태준 사우, 제작5본부 서남준 책임, 제작5본부 차준규 차석, 제작5본부 이동준 차석

게임빌컴투스플랫폼

산행개발팀 백서인 사우, 플랫폼클라이언트팀 김창수 책임

Gamevil Com2us USA

Seungho Han, Michael Lee

Gamevil Com2us SEA

Thao Nguyen

Gamevil Com2us Japan

호리구치 유리키



TWO IN MEDIA 162호 2020년 11월호



‘SWC’ 만큼 뜨겁다! ‘서머너즈 워’ 월드 아레나 시즌14 ‘SKT’ 레전드 등극

‘서머너즈 워’의 월드 아레나 시즌14 레전드 토너먼트(이하 레전드 토너먼트)에서 한국의 ‘SKT’이 최종 우승을 차지하며 시즌 레전드에 등극했다. 레전드 토너먼트는 유저간 실시간 대전 콘텐츠이자 글로벌 e스포츠의 기반인 ‘월드 아레나’의 시즌 최고 순위 결정전이다. 전 세계 상위 랭커 4인이 진검승부를 펼친 레전드 토너먼트는 준결승 3판2선승제, 결승 5판3선승제로 진행됐으며, 지역에 따라 영어·프랑스어·독일어·스페인어·포르투갈어·일본어 등 총 10개 언어로 세계 각지 온라인 채널에서 유저들에게 생중계됐다. 결승은 최고 실력자들의 대결인 만큼 박진감 넘치는 경기로 펼쳐졌으며 2:2 풀 세트의 팽팽한 접점 상황까지 연출했다. 하지만 ‘SKT’이 정교한 몬스터 뱅픽과 노련한 플레이로 마지막 5세트에서 승리하며 레전드 토너먼트에서 우승, 처음으로 월드 아레나 시즌 레전드 타이틀을 거머쥐었다.



‘별이되어라!’ 시즌7 네번째 이야기 ‘신화의 계승자’ 오픈

게임빌 히트작 ‘별이되어라!’가 시즌7 네번째 이야기, ‘신화의 계승자’를 공개하는 대규모 업데이트를 진행했다. 신화의 계승자는 ‘오디세이 연합’을 이끌며 우주 최강 세력으로 등장한 신규세력 ‘하이든’과 하이든의 최선에 전함 ‘코랄’에서 펼쳐지는 스토리다. 새롭게 등장한 ‘오디세이 공격대’는 경해진 세력의 영웅들만 참여 가능한 PvE 콘텐츠로, 고대 악의 부활을 막기 위해 등장한 ‘오디세이 공격대’의 이야기를 다룬다. 이외에도 다양한 유저 보상 이벤트를 진행해 전력 강화의 기회를 마련했다.



게임빌-컴투스, 하반기 신입 공채 실시 “채용설명회부터 면접까지 모두 언택트로”

게임빌-컴투스가 미래 게임 산업을 이끌어갈 인재 발굴을 위한 ‘2020년 하반기 신입사원 공개채용’을 실시했다. 게임빌과 컴투스는 코로나19 등으로 인한 불확실한 환경 속에서도 우수 인재 영입과 육성을 통한 기업 경쟁력 강화를 위해 올해도 변함없이 공개채용을 진행하기로 결정했다. 이번 채용은 ‘언택트 온에어(Untact On-Air)’를 주제로 입사 전형 과정에 사회적 거리두기 방식이 적극 활용된다. 서류 접수와 필기테스트(일부 개발 직군)는 물론이며 비대면 화상 면접까지 도입해 대부분의 채용 과정을 온라인으로 진행했다. 또한, 16일 게임빌-컴투스 공식 채용 유튜브 채널에서 실시간 방송되는 ‘온라인 채용 설명회’를 통해 예비 지원자들에게 각종 정보를 제공하는 소통의 장을 마련했다. 설명회에서는 공채 선배들이 전하는 직무소개와 채용 관련 정보 등이 소개되며, 예비 지원자들의 관심 주제 및 업무 등에 대한 실시간 질의응답 시간도 진행했다.



게임빌 ‘빛의 계승자’, 새롭게 변화하는 ‘The New Game’ 업데이트

게임빌의 다크 판타지 콘셉트 수집형 RPG ‘빛의 계승자’가 캐릭터 성장 편의성을 향상시키기 위한 대규모 업데이트를 진행했다. 반복 전투에 대한 부담을 낮추고, 즉시 보상을 지급하는 ‘전투 스킵’ 기능을 새롭게 탑재한 것. 캐릭터의 기본 성장에 필수적인 콘텐츠인 탐험, 대침공, 던전등에서 사용할 수 있어 유저들의 빠른 성장에 도움을 준다. 이외에도 ‘장비 제작’ 콘텐츠를 추가하여 장비의 재료를 직접 구하고 원하는 등급, 부위, 주 능력치 등을 선택해 유저 맞춤형 장비를 만들 수 있게 되어 새로운 재미를 추가했다.

EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



유원준 기자 8-11p Cover Story 'If not me, who? If not now, when?' 데이터기술팀 '청새물 사우'

말로만 들던 사보기자를 갑작스럽게 하게 된 감이 없지 않았는데, 결과적으로 재미있던 경험이었습니다. 특히 사보 표지모델 인터뷰를 하면서 평소에는 마주치기 힘든 타 부서 소속 사우에 대해 많이 알게 되고, 더욱 친해지게 된 점이 가장 좋았습니다. 게임빌-컴투스에 처음 면접을 보러 왔을 때 떨리는 마음으로 대기하면서 봤던 사보였는데, 마침 입사한지 1년이 돼가는 시점에 기자가 되었다는 점에서 의미가 있네요. 다른 사보기자님들도 고생 많으셨습니다!



나화은 기자 14-16p New Face 면접 보는 줄 알았다! 아직 간장의 끈을 놓지 않은 열정 넘치는 뉴페이스

오랜 시간 그림만 그려오던 사람이었던지라 기자단으로 뽑힌 날 걱정 가득으로 알아두었던 기억이 납니다... 그런 제 모습이 무색해질 정도로 담당 과장님과 뉴페이스님들의 도움 아래 즐겁고 의미 있는 시간을 보낼 수 있었습니다. 감사합니다!



유경종 기자 18-19p Special '모션 캡처 스튜디오' The Real is here!

모션 캡처 스튜디오를 소개할 수 있는 자리가 마련되어 기쁘게 생각하며 앞으로 모션 캡처 스튜디오를 많이 이용해 주셨으면 합니다. 감사합니다.



김범석 기자 20-21p Game Focus '사커스피리츠' 다시 시작하는 갤럭시 라이브

감미감 있는 내용으로 전달하고 싶었던, 원하는 주제를 다루지 못하여 아쉬웠지만, 받아보기만 했던 사보의 내용을 나만의 아이디어로 직접 다룰 수 있어서 상당히 유의미한 시간이었습니다. 좋은 기회를 제공해 주셔서 감사드립니다.



고승모 기자 23-25p 게임vs게임 '블러드 스테인드' vs '레코드 오브 로드스 위'

좋아하는 게임을 소개하다 보니 기사 쓰는 동안 너무 행복했습니다! 환절기에 다들 감기 조심하시고 항상 즐거운 게임 라이프 보내세요~



신승원 기자 26-27p 고전탈독 천국과 지옥을 오가는 핑거 '모던 소닉'

기사를 쓰는 중에도 소닉 제네레이션즈를 했습니다. 다 깨버렸습니다. 언제 또 이런 소닉 게임을 다시 만날 수 있을까요... 기사를 쓰며 슬퍼졌습니다.



이정원 기자 28p 게임백과사전 '리그 오브 레전드' 용어

항상 보기만 하던 사보에 제가 작성한 기사가 실리니 뿌듯하기도 하고 감회가 새롭습니다. 기사가 사보에 실리기까지 많은 노력과 절차가 필요한 것을 알게 된 유익한 경험이었습니다.



강효주 기자 29p 복면겜왕

상대적으로 짧은 분량이었음에도 작성하면서, 사보에 많은 분들의 노고가 담겨있음을 새삼 다시 느끼게 되었습니다. 도움을 주신 많은 분들께 감사드립니다.



이승은 기자 32-33p 퇴근후에 격투 게임의 성지! Core-A Studio에 방문하다

게임 QA팀에서 한 번, 피싱마스터 팀으로 팀 변경 이후 한번 이렇게 두 번째 사보 기사를 작성하게 되었습니다. 격투 게임을 사랑하는 유저로서 코어에이 스튜디오를 취재할 수 있게 되어 너무 즐거웠습니다. 감사합니다!



정치봉 기자 34-35p 맛세상 '유즈라멘' VS '라이라이퀸' 탐방

주제 선정에 고민을 꽤 많이 했습니다. 최근 호들의 기자님들도 비슷한 생각을 하셨는지 가정식 내용이 많았지만, 위촉된 소비로 어려움을 겪고 있는 것도 사실이라 가게 소개를 하기로 했습니다.



김예지 기자 36-37p 나도 혼자 산다 '도시락 분석가' 편

사보 기자분을 너무 고생하셨습니다. 날씨가 추워지는데 다들 감기 안 걸리고 건강하게 겨울을 맞이했으면 좋겠습니다. 그리고 '워너비 챌린지', '스토리픽' 화이팅!



최유정 기자 38-39p Monthly Item '집에서 해먹자, '와플 메이커''

이번 달 사보에 참여하게 되어 처음엔 겁도 났지만, 기사를 준비하며 맛있는 디저트들을 직접 만들어 먹어 재밌고 배부른 시간이었습니다.



이승제 기자 40-42p Together 컴투스 뉴스 동호회 '가신어부' 편

처음 해보는 기사 활동이라 어려운 부분이 많았는데 하고 보니 동호회에 대해 알게 되어 알차고 즐거웠습니다.



강병훈 기자 45p We-WIT

새롭고 재밌는 경험이었습니다. 다른 기자님들도 모두 수고 많으셨습니다.

Pulitzer Prize



게임빌컴투스뉴스는 임직원이 기자단으로 참여하여 만들어 집니다.
 편집위원회에서는 한 달 간 열심히 취재하고 즐겁게 노력해주신 기자단을 대상으로 가장 애써주시고 의미 있는 기사를 작성해 주신 기자 두 분을 선정해 풀리처상을 시상하고 있습니다.
 영광스러운 2020년 10월호 사보 풀리처상 수상자들을 공개합니다.



10월호 조영운 기자

부족한 글 솜씨에도 불구하고 생각지도 못한 풀리처 상을 받게 되어 영광이고, 감사드립니다.

기자 활동을 한다는 게 색다른 경험이었고, 정보를 전달하고 보기 쉽게 정리하여 글을 작성하는 것이 어려운 일이라는 것을 다시 한번 체감하게 되었습니다. 좀 더 많은 내용을 담아서 전달해 드리고 싶었지만 욕심만큼 기사를 작성하지 못한 것 같아 아쉬움이 남았으나 그래도 좋은 추억이 될 것 같습니다. 기사를 작성하는데 도움을 주신 분들, 사보 기자분들, 그리고 사보를 읽어주시는 모든 사원분들께 다시 한번 감사드리며 남은 한 해 잘 마무리하시고 건강 잘 챙기시길 바랍니다.



10월호 김예지 기자

사회에 진출한 뒤로 이런 상을 받아보는 건 처음인데요. 정말 기쁘고 너무나도 감사합니다.

우선 탐구생활 인터뷰를 통해 다른 부서에 계시는 새로운 분들을 만나고 이야기를 할 수 있는 기회가 있어서 좋았습니다. 그리고 평소에도 집에서 대파를 자주 길러 먹는데, 이번 기회에 독자분들에게 소개해줄 수 있어서 좋았습니다. 제가 기사를 위해서 대파를 기를 때가 한창 비가 오던 장마철이었는데 이제 곧 날씨도 추워지고 따뜻한 국물에 넣어 먹으면 맛있는 대파의 계절이 돌아온 것 같습니다.

사보 기자로 활동하면서 누군가는 글을 쓰고, 인터뷰하고, 사진을 찍어서 만든 콘텐츠를 한 사보에 담은 과정을 보게 되어 정말 새로운 경험이었습니다. 매월 사보를 만드는데 많은 사람의 노력이 필요하다는 걸 알게 되었고, 기사 하나하나에 도움을 주신 에디터분들 감사합니다.



게임빌컴투스뉴스 'GC 상식 퀴즈'

게임빌컴투스뉴스는 잘 읽어보고 계신가요?
 구독자 여러분을 위해 간단한 퀴즈를 준비했습니다. 아래의 퀴즈를 풀고 QR코드를 통해 정답을 보내주세요.
 당첨자에게는 모바일 문화상품권을 선물로 드립니다.

<https://forms.gle/HzQe3ut2yjFtHo8K8>
 기간: 2020년 11월 15일까지



1. 자원기자 모집 코너가 아닌 것은?
 ① 게임 vs 게임 ② 모던탐독 ③ 나도 혼자 산다
2. 게임빌-컴투스의 게임 속 캐릭터들을 자연스럽게 현실적인 모습으로 선보이고자 오픈한 곳은?
 ① 코어에이 스튜디오 ② 스팟 스튜디오 ③ 모션캡처 스튜디오
3. 컴투스가 인수한 독일의 유망게임사 OOTP는 무엇의 약자일까요?
 ① Out of the Pork ② Out of the Perk ③ Out of the Park
4. '별이되어라!'의 대규모 업데이트의 이름은?
 ① 빛의 계승자 ② 신화의 계승자 ③ 개가 승자

정답자 공개!

10월호 정답 : ① 한해진 ② 라헬 슬레이어 ③ 독일 게임스킬 ④ 네이버 웹툰
 10월호 당첨자 : 신*섭(3340), 오*희(0924), 유*మ్(3479)



SUMMONERs
WAR
WORLD ARENA
CHAMPIONSHIP
2020



PERFECT INNING **2020**



GAMEVIL

GONG GAMES

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. © 2017-2020 GAMEVIL COM2US USA, INC. GAMEVIL AND THE GAMEVIL LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMEVIL, INC. GONGGAMES AND GONGGAMES LOGO ARE TRADEMARKS OF GONGGAMES CORP. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. MAJOR LEAGUE BASEBALL PLAYERS ALUMNI ASSOCIATION TRADEMARKS AND COPYRIGHTS ARE USED WITH THE PERMISSION OF THE MAJOR LEAGUE BASEBALL PLAYERS ALUMNI ASSOCIATION AND MAJOR LEAGUE ALUMNI MARKETING, INC.