



아직 오지도 않은 미래를 준비하기 위해서
지금의 시간을 포기하지 마세요!
지금 즐겨요. 이 순간은 지금밖에 없으니까요.

가끔은 미래를 걱정하지 말고 외쳐요.
Que sera sera!

VOL.163 2020.12

Cover Story, 라이브의 아름다움을 사랑하는 디자이너 '심아영 사우'
Special, 'SWC2020' 월드 파이널
Marketing story, '게임빌프로야구2020 슈퍼스타즈' 1주년!
Game Focus, '서머너즈 워: 백년전쟁' CBT
Special, 컴투스아이템 바독리그팀 창단식
New Face, The Fire! 열정 충만한 뉴페이스 '4총사'
Game Focus, 야구계의 FM 'OOTP베이스볼'
게임vs게임, 요즘 대세 게임 '플가이즈' vs '어몽어스'
Monthly Item, 5차 콘솔 대전! PS5 vs Xbox





SUMMONERS
WAR
WORLD ARENA
CHAMPIONSHIP
2020

2020★12

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 '늬름', '붕어빵타이콘', '게임빌프로야구', '미니게임천국' 등 엄지족들을 열광 시킨 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 준비되셨나요? 폰 안에서 펼쳐지는 행복한 게임 세상! 즐거운 게임 라이프를 출발합니다.

'GAMEVIL COM2US NEWS' 2021년 1월호에는 더욱 다양한 독자 분들의 소리를 담고자 합니다. 구독을 원하시는 분들은 아래 주소로 접속해 주세요.

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



CONTENTS



★ INSIDE GC

06 Cover Story

라이브의 아름다움을 사랑하는 디자이너 RED스튜디오 '성아영 사우'

10 Special

'SWC2020' 월드 파이널

21 Special

컴투스 게임문학상 수상작 발표

22 Special

'맑음'의 시너지로 뭉쳤다! 컴투스타이젠, KB국민은행 바독리그팀 창단식

27 Special

'슈퍼 액션 히어로: 리턴즈'

28 Special

게임빌-컴투스, 김장 나눔 행사



★ PEOPLE

18 New Face

The Fire! 열정 충만한 뉴페이스 '4총사'

26 Special

'OOTP' 마르쿠스 인터뷰

41 Special

언택트 공채 대비! 게임빌-컴투스 면접관 교육



★ GAME

12 Marketing Story

'게임빌프로야구2020 슈퍼스타즈' 1주년!

14 Game Focus

'서머너즈 워: 백년전쟁' CBT

24 Game Focus

야구계의 FM 'OOTP베이스볼'

30 Game Focus

'별이되어라' 세컨드 임팩트 업데이트

32 고전탐독

레이싱 게임 프랜차이즈 전설의 시작 '니드 포 스피드'

35 게임 vs 게임

요즘 대세 게임, '플가이즈' vs '어몽어스'



★ CULTURE

42 퇴근후에

원데이 클래스 - 리스 만들기

44 맛세상

강구항 대게

46 Monthly Item

꿀잼 팝콘각, 5차 콘솔대전! PS5 vs Xbox



★ FUN

34 게임백과사전

추억소환 '디아블로3' 용어

38 달콤한인생

사내 공모전 : 가을풍경편

48 My big data

게임빌-컴투스사잇보기 '사내편'

50 복면캠왕

51 WE WIT

57 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 12월호 / 통권 제163호(Since 2001. 11.)
발행일 발행일 2020년 12월 1일 / 2001년 11월 창간호 발행(월간, 비매품)
발행처 게임빌 / 서울시 금천구 가산디지털1로 131 BYC하이시티 A동
정보간행물 신고 일자 2018. 7. 5. 신고 번호 금천, 라00216

라이브의 아름다움을 사랑하는 디자이너



RED 스튜디오 성아영 선임



사람이 살아있기 위해서는 무언가에 대한 열망을 간직해야 한다고 한다. 매일매일을 특별한 인연으로 여기며 살아가는, 라이브의 아름다움을 사랑하는 UI 디자이너 성아영 선임을 소개한다.

★ 안녕하세요! 독자분들께 자기소개 부탁드립니다!

안녕하세요! RED 스튜디오 소속 UI 디자이너 성아영입니다.

★ 어떻게 이번 사보 표지 모델로 출연하시게 되었는지 궁금합니다.

이전 소속이었던 Central ART실 신현애 차석 님의 추천으로 출연하게 되었습니다! 독특한 스타일로 입고, 꾸미는 걸 좋아하는 편이어서 추천을 해주셨는데, 좋은 기회가 되었던 것 같아요. 이 자리를 빌려 추천해주셔서 감사하다는 말씀을 드립니다.

★ 촬영하면서 즐거웠던 점이나, 가장 마음에 들었던 것은 어떤 것이었나요?

촬영 스튜디오가 제가 무척 사랑하는 앤틱, 레트로 콘셉트였고 무척 예

뻐요! 또, 어떻게 해야 할지 상세하게 알려 주셔서 무리 없이 모델을 할 수 있었던 것 같습니다. 도와주셔서 감사해요!

★ 입사하신 지는 얼마나 되었나요? 회사 생활하면서 특별히 기억 남는 일이 있다면?

17년도 5월 말 즈음에 입사했습니다. 컴투스 재직 기간이 제 경력 중 가장 긴 기간이어서, 이 자체만으로도 하루하루가 특별한 인연이라고 생각하고 있습니다. 앞으로도 오래 함께하고 싶어요!

★ 그래픽 관련 업무를 하고 계시는데, 게임을 하실 때도 원화 등을 특히 눈여겨보시는 편인가요? 즐겨 하는 게임이 있다면 소개해 주세요.

UI 디자이너의 직업병이 있어서 UI 위주로 봅니다. 동작이 얼마나 깔끔하고 유저에게 편리한지를 살펴보고 해요. 저는 'Don't starve' 같은 생존 게임을 좋아해요! 가볍게 즐길 수도 있고 깊게 파고들 수도 있는 귀여운 생존 게임입니다!





★ 휴일은 보통 어떻게 보내나요? 뮤지컬을 특히 좋아한다고 들었는데, 여러 번 보시기도 하나요? **최애 작품은요?**

휴일에는 빠지지 않고 좋아하는 뮤지컬이나 연극을 보곤 합니다. 뮤지컬이나 연극은 영화나 TV 프로그램과는 다르게 그 순간 직접 작품을 접해야만 느낄 수 있는 특유의 매력이 있어서 여러 번 볼 수밖에 없는 것 같아요. 모든 것이 라이브로 펼쳐지기 때문에 같은 작품이라도 매번 달라지거든요!

가장 좋아하는 작품은 뮤지컬 <미드나잇> 인데요. 올해 12월 1일부터 다시 개막해요. 궁금하시다면 한 번쯤 보시는 것을 추천해 드립니다! 저는 뮤지컬 <미드나잇>을 이미 125번이나 봤지만, 여전히 기대되는 작품이에요.

★ 뮤지컬 말고도 타투에도 관심이 많으신 듯해요. 특별한 의미가 있나요?

사실 타투를 한 이후로 이런 질문을 정말 많이 받는데요. (웃음) 특별한 의미보다는 순전히 예뻐서 했습니다. 하나를 새기고 나니 너무 예뻐서, 계속 새기다 보니 벌써 세 개 짤네요.



★ 코로나 때문에 올해는 정말 정신없이 지나간 것 같은데요. 올 한 해 어떻게 보내셨나요?

취미가 뮤지컬 관람이라서 저는 올 한 해가 더 힘들었던 것 같아요. 이미 예매해뒀던 공연이 갑자기 취소되기도 했고요. 뮤지컬은 현장예술이어서 직접 가야만 즐길 수 있는데, 시국이 시국이다 보니 취미를 즐기기 정말 힘들어지더라고요.

★ 얼마 남지 않은 2020년에 꼭 하고 싶은 것이 있다면?

친구들과 크리스마스 파티를 조출하게나마 하고 싶고, 돌아온 제 최애 뮤지컬 <미드나잇>과 함께 행복한 겨울을 보낼 예정입니다!

★ 끝으로 독자분들께 한 말씀 부탁드립니다!

코로나로 다들 지치고 힘든 한 해를 보내셨을 것 같아요. 지금까지 그랬던 것처럼 조금만 더 함께 노력해서, 내년은 마스크 없이 밝은 얼굴로 인사할 수 있기를 바랍니다. 가족과 함께 '집에서!' 행복한 연말 되세요!

글. 박경민 기자 / pjmpjpmj@





화려한 승부의 피날레!

'SWC2020' 월드 파이널

지난 21일(한국시각기준) 개최된 'SWC2020' 월드 파이널에서 전 세계 각지의 e스포츠 팬들이 지켜보는 가운데 홍콩 지역 대표 칭(MR.CHUNG)이 최종 월드 챔피언 자리에 올랐다. 이와 함께 10만 달러(약 1억 2천만 원)의 상금과 트로피의 주인공이 되었다.

대장정의 마지막, 8명의 최강자

지난 6월 선수 모집을 시작해 8월부터 약 3개월간의 대장정을 거친 'SWC2020'은 지역별 예선과 아메리카컵, 아시아퍼시픽컵, 유럽컵 등 총 3개 지역컵을 진행했으며, 이를 통해 미주 지역 2인, 아시아퍼시픽 지역 4인, 유럽 지역 2인 등 총 8인의 각 지역 대표 선수를 최종 선발했다.

아메리카컵의 제이막(JMAK)과 트로카무(TROKAMOO), 아시아퍼시픽에서 올라온 칭(MR.CHUNG), 가이아(GAIA)와 한국의 차미

(CHARMI), 유럽에서 합류한 빌리피티(VILLYPYTTY), 로지스(ROSITH), 지난해 대회 우승자인 중국 대표 레스트(L'EST)까지 다양한 국적의 소환사들이 만반의 준비를 하고 진검승부를 펼쳤다.

해마다 등장하는 새로운 강자들

월드 파이널 단계 치열한 승부, 예상 밖의 승부가 많았다. 지난해 괴력을 선보이며 강자들을 연파하고 'SWC2019'의 우승 트로피 주인공이 되었던 레스트(L'EST)와 올해 유럽에서 무패 전승으로 우승을 차지하고 월드 파이널에 올라온 빌리피티(VILLYPYTTY)가 강자의 위엄을 선보일 것이라고 예상했지만, 각각 8강, 4강에서 패배해 놀라움을 안겼다. 한국 유저들의 많은 성원을 받았던 차미(CHARMI)는 8강에서 레스트(L'EST)를 꺾으며 큰 기대를 모았지만, 4강에서 칭(MR.CHUNG)을 상대로 고전하며 아쉽게 결승 진출에 실패했다.

우승컵의 주인공, 칭(MR.CHUNG)

최후의 결승전에는 대만 지역 유저인 가이아(GAIA)와 홍콩 지역 유저인 칭(MR.CHUNG)의 대결이 펼쳐졌다. 최고의 실력자를 가리는 마지막 매치인 만큼 팽팽한 긴장감 아래 경기가 이어졌으며, 풀세트까지 가는 치열한 접전 끝에 칭(MR.CHUNG)이 가이아(GAIA)를 꺾고 기쁨의 미소를 지었다.

칭(MR.CHUNG)은 경기가 끝난 후 중계진과의 인터뷰에서 "예상밖의 결과에 정말 기쁘다. 사실 첫 경기만 이기는 것이 목표였는데 우승까지 하게 됐다."며 "응원해 주신 많은 분께 감사드리고, 앞으로 더 노력해서 좋은 모습을 보여드리고 싶다."고 우승 소감을 밝혔다.

한편 칭(MR.CHUNG)은 소감에 이어서 중계진이 머리카락에 관련된 질문을 하자 "맞다, 머리카락 덕분에 경기가 잘 풀려서 이길 수 있었다"고 유쾌하게 답했다. 실제로 칭은 하늘로 향한 헤어 스타일을 승리의 징표로 여겨 아시아퍼시픽컵과 월드 파이널 모두 같은 모습으로 경기를 치렀다. 이 때문만은 아니겠지만 칭(MR.CHUNG)은 지역컵에서 1위의 성적을 거두며 월드 파이널에 진출했고, 8강전과 4강전에서 단 한 번도 지지 않고 결승전에 올랐다.

'서머너즈 워' 유저들의 축제를 마감하며

'SWC2020' 월드 파이널은 생중계 누적 조회 수 기준 130만, 동시 접속자 수 25만을 기록해 지난해보다 높은 성과를 보이며 대표 글로벌 모바일 e스포츠의 면모를 다시금 입증했다.

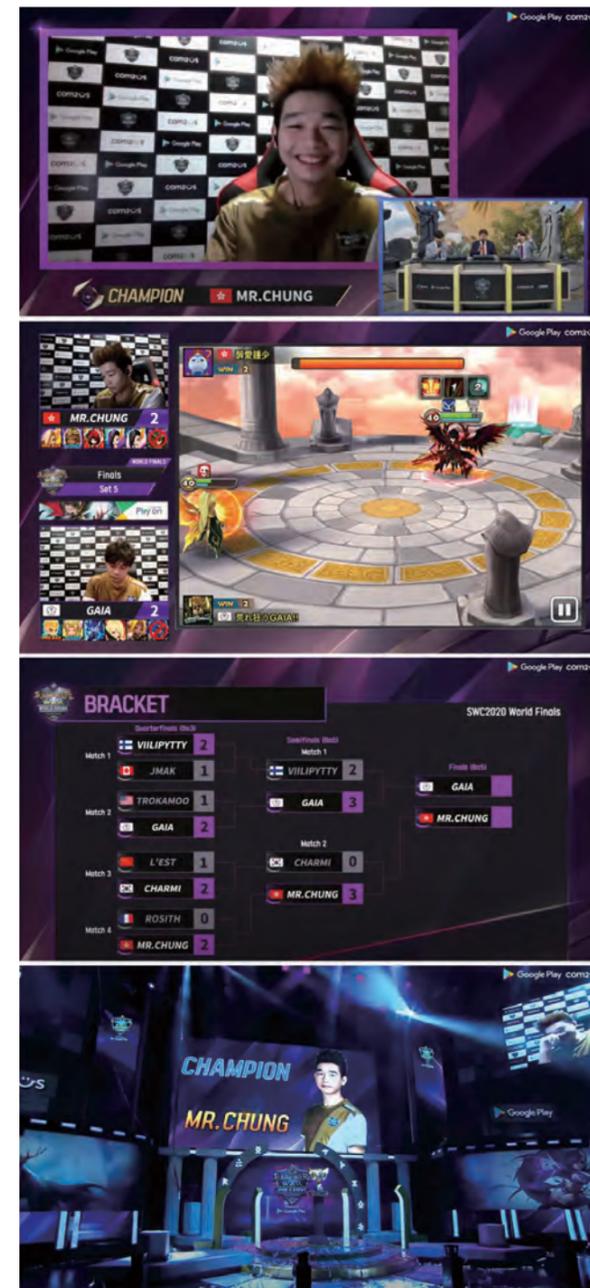
올해에는 처음 온라인으로 대회를 진행하면서 여러모로 어려운 점도 많았다. 선수들의 사진이나 영상 촬영을 직접 진행하기 어렵거나, 여러 국가의 시차와 돌발 상황 발생 시 출전 선수들의 현장 대응에 대한 부분도 다각도의 준비가 필요했다. 최대한 가이드를 선수들의 불편함을 줄이기 위한 환경을 제공하고, 유저들이 즐길 수 있는 다양한 콘텐츠를 만들기 위한 노력들이 눈에 띄었다.

그 밖에 유저들의 적극적인 이벤트 참여도 돋보였다. 팬들의 응원 영상과 더불어 경기 시작 전 각 선수의 실시간 화면과 함께 팬들이 직접 그린 일러스트 및 캐리커처 이미지가 등장하는 등 팬들의 뜨거운 관심과 열렬한 응원이 객석의 열기를 대신했다.

온라인과 오프라인, 두 배로 즐거운 'SWC2021'을 꿈꾼다

앞으로 다가올 'SWC2021'은 가능하면 예전처럼 전 세계 유저들이 모두 모이는 축제가 되길 바라지만, 한편으로는 올해의 경험을 바탕으로 온라인과 오프라인을 모두 아우를 수 있는 형태의 대회로 발전하면 좋겠다는 것이 관계자들의 소망이다.

그리하여 마스크 없이 안심하고 만날 수 있는 날이 오더라도 선수와 관객 입장에서 온라인으로 참여할 기회를 넓히고, 다양한 방향으로 기획을 하다 보면 더 많은 유저가 즐길 수 있는 콘텐츠로 거듭날 수 있다고 믿는다. 내년에는 온라인과 오프라인 양쪽에서 올해보다 더 뜨거운 유저들의 성원을 기원하며, 모두 '5성 하소서!'





야구게임의 대명사

'게임빌프로야구2020 슈퍼스타즈' 1주년

야구 게임 하면 떠오르는 것은 무엇일까? 수많은 야구 게임이 있었지만 그 중에서도 피쳐폰 시절부터 꾸준히 사랑받아온 '게임빌 프로야구(이하 캠프야)'가 아닐까? 2002년을 시작으로 2020년 현재에 이르기까지 탄탄한 게임성과 차별화된 재미로 여전히 야구게임 팬들의 마음을 사로잡고 있는 '캠프야' 시리즈. 2019년 우리 곁으로 다시 돌아온 '캠프야2020'이 어느덧 런칭 1주년을 맞이해 새로운 즐거움과 선물을 준비했다.

마술사 남매가 엄선한 비밀 상점 '사이커와 사이키의 비밀상점 웹이벤트' (~12/23)

각 포지션 별 선수를 매일 키우면 비밀 상점에서 야구신의 비급, 메가 코어 트랜스 포션, 레전드 코어 큐브, 레전드 트레이너 선택권 등 역대급 선물을 준다. 주의할 점은 12월 23일 오후 23시 59분에 상점이 닫히게 되니 꼭 그전에 구매를 완료할 것! 그럼 아이템을 한 번 살펴보자!

★ **야구신의 비급** 나만의 선수를 육성할 때, 스킬 습득에 소모되는 스킬 포인트가 20% 감소하게 해주는 아이템이다. 높은 등급의 선수는 능력치가 좋고 스킬 포인트를 많이 찍어야 하는데, 더욱 뛰어난 선수를 원한다면 아이템을 받아서 키워보도록 하자.

★ **메가 코어 트랜스 포션 & 레전드 코어 큐브** 트레이너의 특수 능력인 코어를 강화시키는 데 사용되는 아이템이다. 메가 코어 트랜스 포션은 레전드 등급 코어의 옵션 여러 개를 선택해 재설정할 수 있는데 내가 원하는 능력치를 얻고 싶을 때 유용하게 사용할 수 있다. 두 아이템 모두 트레이너의 능력치를 강화하는데 쓰이는 필수 재료이므로 트레이너를 강하게 만들고 싶다면 이번 기회를 통해 모두 획득해보자.



★ **레전드 트레이너 선택권** 원하는 트레이너를 선택해서 받을 수가 있으니 놓치지 말고 꼭 참여해서 받도록 하자.

접속만 해도 총 2020개의 다이아를! '1주년 기념/아두 2020 접속보상 이벤트' (~12/31)

코로나19로 너무나 허무하게 지나가버린, 이대로 보내기 아쉬운 2020년. 마무리만은 풍족하게 해줄 이벤트가 준비되어 있다. 어려운 이벤트 참여는 안녕! 접속만 해도 다이아를 무려 2020개나 주는 통 큰 이벤트. 이런 해자 이벤트가 또 있을까?

2020 시즌 종료, 하지만 끝이 아니다. '2020 SEASON 연말결산 랭킹 이벤트 시리즈' (~12/31)

2020 SEASON 종료를 맞아 2020년을 갈무리하는 랭킹 발표를 준비했다. 이 이벤트는 총 2탄으로 나누어 '시즌 동안 육성한 선수 수', '나만의 선수를 가장 많이 육성한 유저', '슈퍼스타 리그를 가장 많이 승리한 유저' 등의 랭킹 내용을 제공할 예정이다.

알찬 보상도 준비되어있다. 바로 '2020 SEASON 엠블럼'과 '2020 골든글러브 엠블럼'이다. '엠블럼'은 구단에 소속된 선수의 유니폼 및 모자 등을 개성 있게 꾸밀 수 있는 커스터마이징 요소 중에 하나이다. 엠블럼은 시즌 이벤트로만 획득이 가능하니 꼭 받아서 구단을 더 개성 있게 꾸며보자.

'캠프야' 공식카페 이벤트

★ **'1주년 축하 게시글' 이벤트** 카페에 신설된 1주년 축하 게시판에 축하 인증 글이 111개가 되면 전체 유저에게 보상이 지급된다.

★ **'1주년 축하 1111개의 홈런' 이벤트** 나만의 선수 등 모든 콘텐츠에서 경기 평가 홈런 개수 인증 스크린샷을 촬영하여, 참여한 유저들의 합이 1111개 이상이면 전체 유저에게 다이아 1,000개가 이벤트 보상으로 지급될 예정이다. 게시글과 인증 스크린샷 이벤트는 유저들끼리 합심하여 이뤄낸 성과여서 보상을 받는 의미가 클 것 같다.

★ **'1주년 축하 내 친구를 칭찬합니다' 이벤트** 1년간 열심히 플레이한 친구 혹은 클럽원을 칭찬하는 사연의 댓글을 달아 참여하면 된다. 댓글로 칭찬해준 유저와 칭찬받은 유저 모두에게 보상이 기다리고 있으니 센스 있고 재미난 댓글을 달아보자.

1주년을 맞이 신규 콘텐츠 추가

★ **강하게 더 강하게! 코어를 뛰어넘다. '코어 초월 시스템'**

플래닛 리그 등의 콘텐츠에서 획득할 수 있는 노말 코어를 합성해서 레전드 코어까지 만들었다면 코어 초월을 할 차례다. 더 강한 선수를 육성할 수 있는 코어 초월은 최대 3단계까지 가능하며, 각 단계마다 모든 능력치와 SP가 고정으로 상승한다. 코어 초월의 효과는 장착한 트레이너의 속성과 포지션이 각각 코어의 속성 조건, 포지션 조건과 일치해야 적용되므로 주의하자. 또 초월한 코어는 재설정이 가능하며, 초월 효과는 고정이기 때문에 기존 옵션만 재설정 된다.

마지막으로 코어 초월의 재료는 '트레이드 제안' 콘텐츠에서 획득할 수 있으니 참고하여 코어 초월을 통해 나만의 선수 육성 효과를 더욱 더 강화시켜 보자.

★ **힘? 지능? 난 둘 다! 최초의 '듀얼 속성 트레이너' 탄생**

기존의 트레이너들은 6개의 속성 중(힘, 지능, 정신, 민첩, 스킬포인트, G포인트) 한 가지의 훈련 속성만 가지고 있었다. 이번엔 새롭게 추가된 듀얼 속성 트레이너는 훈련 속성을 2개 가지고 있는 트레이너다. 기존의 트레이너보다 육성 효율이 좋을 것으로 예상된다. 이벤트를 즐기고 받은 보상으로 신규 트레이너도 획득한다면 게임이 더 즐거워지지 않을까?

마치며...

지금까지 '캠프야'의 1주년 맞이 이벤트 내용과 신규 콘텐츠를 살펴보았다. 앞으로도 다양한 즐거움으로 유저들에게 사랑받을 수 있는 '캠프야'가 되길 바라며 기사를 마친다. '캠프야' 앞으로도 파이팅!

글. 김수화 기자 / kshwa_90@





'서머너즈 워: 백년전쟁' CBT

컴투스의 새로운 신작, '서머너즈 워: 백년전쟁(이하 백년전쟁)'이 CBT를 마쳤다. 많은 관심과 애정을 보여준 글로벌 유저들과 함께 출시 전 최종 점검 단계에 돌입한 '백년전쟁'의 재미를 지금부터 소개해 본다.

왜 전쟁이 일어났을까?

에프라나 왕국은 영토 내에 존재하는 수많은 유적의 발굴과 연구를 통해 급속도로 발전하고 있었다. 특히, 지리적으로 유적지 발굴에 유리했던 지방 영주들은 더욱 크게 세력이 확장되어 왕국을 위협하기에 이른다.

에프라나 국왕은 이를 우려해 유적지를 통제하지만, 반란 세력에 의해 결국 시해 당하게 되고, 왕의 빈자리를 향한 영주들의 전쟁이 시작되었다. 특히 악의 축 '카두간'이 3년 만에 왕국 대부분의 영토를 점령했기에 유저들은 정복 전쟁을 멈추지 않는 '카두간'을 물리치고 왕국의 평화를 지켜야 한다.

제대로 즐기는 '실시간 전략 대전 게임'

백년전쟁은 몬스터의 소환/육성을 통해 구성한 나만의 팀으로 다른 유저들과 8:8 전투를 펼치는 모바일 실시간 전략 대전 게임이다. 특히 상대방의 스킬 발동에 즉각 대응할 수 있는 카운터 스킬 시스템과 한방에 전환을 뒤집을 수 있는 강력한 소환사 주문 등을 통해 게임을 즐기는 내내 긴장감과 재미를 느낄 수 있다.

또한, 백년전쟁에서는 '서머너즈 워' 세계관 속의 콘텐츠들을 실시간 전략 대전 장르에 적합하게 적용해 선보인다. 몬스터 성장에 활용되는 '룬'은 장착 개수를 줄여 피로도를 낮추고 몬스터 고유의 스킬 및 스킬석을 통해 전투 본질의 재미를 실감하도록 했다. 등장하는 수많은 몬스터들은 백년전쟁 특유의 경교하고 현실적인 느낌을 살린 형태로 재탄생했다.

전투의 핵심, 마나 코스트

게임에 처음 접속하게 되면 전투 방식부터 익히게 된다. 기본으로 제공되는 몬스터와 함께 튜토리얼을 진행하며 '백년전쟁'의 전투적 재미를 바로 느낄 수 있게 했다.

유저는 실시간 전투 중 충전되는 '마나'를 활용해 몬스터 카드와 스펠 카드를 사용하게 되는데, 몬스터마다 주어진 고유 스킬과 소요되는 마나 코스트가 다르므로 이를 전략적으로 활용하는 것이 매우 중요하다. 즉, 아무리 좋은 몬스터들로 구성해도 마나 코스트가 모자라면 전투가 일방적으로 흘러갈 수도 있다는 것!

인생은 타이밍? 전투도 타이밍!

마나 코스트와 더불어 백년전쟁의 전투에서 핵심적인 요소는 '타이밍'이다. 상대방과 내가 사이 좋게 한 턴씩 주고받는 방식이 아니기 때문에 상대방이 어떤 몬스터와 소환사 스펠을 가지고 플레이하는지와 그것을 어떻게 막아내고 반격할 것인지가 중요하다.

예를 들어서 상대방이 단일 스텐을 가진 몬스터로 내 전열 몬스터를 공격할 때 역으로 스텐을 걸거나, 몬스터 위치를 바꾸거나 무적 혹은 면역 스펠을 활용하면 카운터를 칠 수 있다. 그러므로 전투에서 승리하려면 게임의 흐름과 상대방의 패를 잘 읽고 있다가 순발력 있게 준비된 스킬을 터치해야 한다. 이때, 상대방이 내가 예상치 못한 스킬을 사용하거나 상대방보다 빠르게 스킬을 쓰게 되면 오히려 불리해질 수 있기 때문에 타이밍에 유의하자.



몬스터 육성도 중요하지

아무리 전략을 잘 세운다고 해도 기본이 되는 몬스터들의 스펠 차이를 무시할 수는 없다. 몬스터를 충분히 육성해 주지 않으면 전투에서 스킬 카드를 써보기도 전에 패배를 맛보게 된다. 고백하건대, 기자 또한 카두간과의 초반 전투에서 이를 무시했다가 허무한 패배를 당한 바 있다.

'백년전쟁'에는 '서머너즈 워'에 존재하는 다양한 몬스터 카드가 등장하는데, 주어진 미션을 수행하거나 보물 상자(?)를 열거나 소환팩을 구매하는 등의 다양한 콘텐츠를 통해서 획득할 수 있다. 물론 중박된 몬스터 카드 획득 시 마나석을 소모해 업그레이드가 가능하다. 덕분에 일반 등급이나 회귀 등급의 카드라도 꾸준히 강화하면 상당히 강력한 모습을 보이곤 하니 방심하지 말자.

짧은 플레이 타임, 극대화된 재미

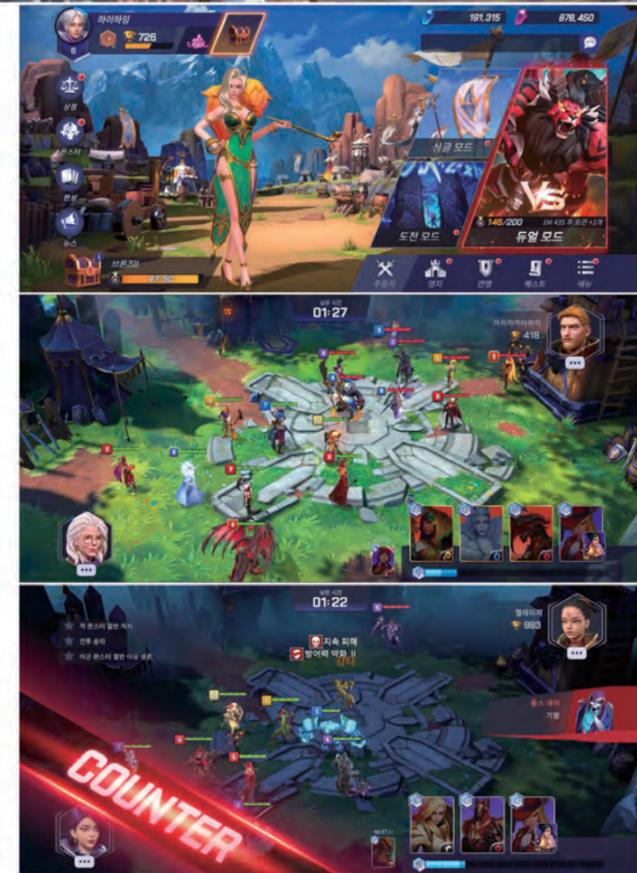
'백년전쟁'에서는 전투에 더욱 집중할 수 있는 환경을 만들기 위해 많은 고민을 했다. 전투 한 번의 플레이 타임이 2분~3분에 불과한(?) 것도 이러한 이유 때문이다.

제한된 마나 코스트 덕분에 8마리의 몬스터를 모두 전설이나 영웅 등급으로 꾸린다고 해서 강한 덱이 탄생하는 것이 아니기 때문에 가성비 몬스터 위주의 덱을 꾸미는 등 나름의 독특한 콘셉트를 잡아 덱을 만들어 볼 수가 있다.

정식 출시를 고대하며

직접 플레이하는 RPG의 재미가 극대화된 '백년전쟁'은 비슷한 덱이라도 유저의 판단에 따라 다양한 결과가 나온다는 점에 큰 매력이 있다. 전 세계에서 꾸준한 사랑을 받고 있는 '서머너즈 워'의 몬스터들과 함께 나만의 전략을 세워 플레이할 그날이 하루빨리 오기를 기대해 본다.

글. 이지호 기자 / jiholee@





SUMMONERS
WAR
LOST CENTURIA

서머너즈워: 백년전쟁



THE FIRE!
 열정
 충만한
 뉴페이스
 '4총사'

**먼저 게임빌-컴투스과 함께하게 되어 축하드립니다!
 본격적인 시작에 앞서서 간단한 자기소개 부탁드립니다.**

숨이: 안녕하세요. SW브랜딩팀에서 근무 중인 '안숨이'라고 합니다.
수빈: LC사업팀에서 PM 직무를 맡은 '임수빈'이라고 합니다.
호석: SW운영팀에서 운영을 맡은 '양호석'이라고 합니다. 인턴 후에 정식으로 입사를 했습니다.
형태: 안녕하세요. 고객서비스팀에서 근무하고 있는 '하형태'입니다. 첫 회사라 아직 모르는 것이 많지만 성실하게 근무하고 있습니다.

**입사하기 위해 특별히 준비한 본인만의 노하우가 있나요?
 입사를 꿈꾸는 후배들을 위해 팁을 공개해 주세요.**

숨이: 면접에서 잘하는 사람이라는 인상을 주는 것도 중요하지만, 저라는 사람 자체에 대한 궁금증을 유발하도록 트레이닝을 많이 했습니다.
수빈: 저는 면접 시에 '정말 일할 기회를 잡고 싶다, 열심히 배우고 성장하고 싶다'는 의지를 강하게 보여줬습니다. 그리고 포트폴리오에 진실성과 충실함을 다한 것이 합격 비결이라고 생각합니다.
호석: 게임을 얼마나 좋아하는지에 대한 진정성과 열정을 보여주는 데 주력했습니다. 그리고 회사에 대한 헌신을 강하게 어필해, 회사에 꼭 필요한 인재라는 인상을 남기려고 한 것이 좋은 결과를 얻은 것 같습니다.
형태: 저는 게임빌-컴투스 게임을 역기획해서 장단점을 설명했습니다. 그 부분에서 많은 어필이 되지 않았나 합니다.

**입사해서 받은 첫 느낌은 어땠나요?
 인상 깊었던 점이 있다면요?**

숨이: 전체적으로 분위기가 화목하고 게임 회사 특유의 자유분방한 모습을 볼 수 있었습니다. 아!! 그리고 특히 카페에서 '민트초코'가 가장 맛있다는 것이 인상적이었습니다.
수빈: 자유로운 분위기와 편안하고 좋은 인상을 느꼈습니다. 그리고 공과사가 확실한 분위기도 인상적이었고요. 저도 평소 좋아하는 '민트초코'가 카페에 있다는 것이 인상적이었습니다.
호석: 출퇴근 시간이 자유로워서 선택적으로 업무에 집중할 수 있는 부분이 있어서 인상적이었습니다.
형태: 자유로운 복장 및 편안한 분위기가 인상적이었으며 아직 업무를 교육받는 중이라서 모든 것이 신기합니다.

업무에 있어서 자신의 강점과 앞으로 발전시키고 싶은 점은 어떤 것이 있을까요?

숨이: 개인적으로 꼼꼼한 편이며 디테일한 부분을 강조하는 편입니다. 그렇기 때문에 데이터를 분석하거나 로드맵을 구성하는 업무에서 강점이 있을 것 같다고 생각합니다. 발전시키고 싶은 부분은 아무래도 해외 업무가



많은 부서이기 때문에 외국어 능력을 키우고 싶습니다.
수빈: 나름(?) 집중력이 높은 편이라 데이터 분석에 강점을 가지고 있다고 생각합니다. 이런 성격을 바탕으로 데이터의 중요성을 깨닫고 데이터 분석을 잘하는 사업 PM이 되기 위해 계속 노력 중입니다. 그리고 현재 중국어는 능숙한데 비해 다른 외국어는 아직 부족해서 다양한 언어를 섭렵하고 싶습니다.
호석: 인내심이 좋아서 어떠한 환경에서도 열정을 잃지 않고 일할 수 있다는 것이 제 강점입니다. 다만 아직 멀티 태스킹 능력이 부족하다고 느껴서 그 부분을 발전시키려고 노력 중입니다.
형태: 평소 사람들과의 대화를 좋아하기 때문에 의사소통이 강점이라고 생각해요. 제가 맡은 업무와 제 강점이 맞다고 생각하기 때문에 일이 즐겁습니다. 제가 발전시키고 싶은 부분은 회사 게임에 대한 깊은 이해도입니다~!

**코로나 때문에 활동적인 취미를 즐기기 어려우셨을 텐데요.
 그럴 때는 어떤 취미를 하셨는지 알려 주실 수 있을까요?**

숨이: 평소에도 집에 있는 것을 좋아해서 별문제 없이 지냈는데, 계속되는 코로나 때문에 약간은 우울해지는 것 같았어요. 그래서 집 안에서 즐길 수 있는 것을 하려고 취미를 가지게 되었는데요. 요즘은 로봇 형태의 나노 블록 만들기에 푹 빠져 지내고 있습니다. 아 참, 로봇 형태의 블록을 만들다 보니 애니메이션을 보는 것도 취미가 되어 버렸습니다.
수빈: 저는 '리그 오브 레전드'를 좋아해서 다행히 코로나에 영향이 없었습니다. 다만 옛날에는 친구들과끼리 피시방에 모여서 활기차게 했는데, 요즘은 집에서 혼자 하다 보니 적적할 때가 가끔 있습니다.
호석: 제가 노래를 좋아해서 노래방 가는 것을 좋아하는데, 노래방에 못 가서 아쉬움이 있습니다. 그 아쉬움을 풀고자 지금까지 못 했던 게임들을 플레이하거나 영화를 보는 것으로 해소하고 있습니다.
형태: 헬스장에 가서 운동하는 것을 좋아하는데 요즘에는 가는 것이 조심스럽다 보니 집에서 노래를 부르는 것으로 취미를 대신하고 있습니다.



한 달간 자유롭게 여행을 떠나게 되는 날이 온다면 꼭 가보고 싶은 곳과 이유를 알려주세요.

숨이: 3년 전에 라오스 루앙프라방에 갔는데 현지인들의 여유로운 삶이 너무 부러웠습니다. 그리고 동서양의 환경이 합쳐진 듯한 절경과 일몰은 아직도 기억 속에 생생하게 남아 있습니다.

수빈: 작년엔 제주도에 갔다가 “국내에도 이렇게 아름다운 풍경이 있구나” 하면서 감탄했던 기억이 납니다. 그리고 먹거리도 굉장히 맛있었는데 특히 고등어 회가 인상 깊습니다. 다시 한번 제주도에서 고등어 회가 먹고 싶네요.

호석: 저는 미국입니다. 자동차를 빌려 미대륙을 횡단하고 싶은데요. 어딘가로 계획 없이 떠난다는 자유로움을 만끽할 수 있어서입니다.

형태: 저 역시 미국인데요. 정확히는 ‘LA 유니버설 스튜디오 할리우드’입니다. 전 세계에 많은 유니버설 중에서도 가보고 싶은 이유는 할리우드의 도시이기 때문이죠. 나중에 호석 씨가 미 대륙횡단할 때 LA에 내려주시면 고맙겠습니다.

본인들이 했던 게임 중에서 ‘이 게임만큼은 정말 기억에 남는다’는 게임이 있을까요?

숨이: 대학교 때 즐기던 ‘서든 어택’이 기억에 납니다. 과 동기들과 같이 즐기고 결국에는 호기롭게 E-SPORTS 대회도 나갔었죠. 물론 1회전에서

탈락했지만, 저에게는 굉장히 좋은 추억으로 남아 있습니다.

수빈: 저에게는 언제나 ‘리그 오브 레전드’가 진리입니다. 좋은 사람들과 깔끔하게 할 수 있는 게임이 별로 없는데 이 게임은 언제나 저에게 힐링을 주거든요.

호석: 저는 주로 ‘프리스타일’을 플레이했습니다. 제가 평소 농구를 좋아하는데 농구 게임이라는 희소성에 반해서 중학교 때 열심히 플레이했던 것 같습니다.

형태: ‘서든 어택’을 주로 했는데요. 나름 프로에 가까운 실력을 지니고 있어서 사람들에게 인정받았던 기억이 납니다.

끝으로 여러분이 게임빌-컴투스에서 이루고 싶은 목표는 무엇인가요?

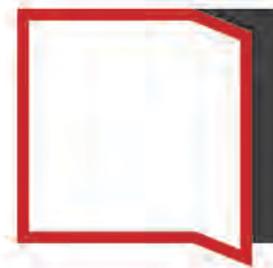
숨이: 게임 마케팅의 전문성을 더 키워서 그 분야에 정점이 되도록 노력하겠습니다.

수빈: 더욱 더 데이터 분석가에 가까워 되도록 노력해서 하루하루 보람 있게 일하고 싶은 것이 저의 목표입니다.

호석: 팀에서 일을 맡고 맡기는 사람이 되고 싶으며 게임 운영을 잘해서 ‘서머너즈 워’를 발전시키는 데 도움이 되고 싶습니다.

형태: 같이 일하고 싶은 사원!! 회사에 도움이 되는 사원!! 이것이 저의 목표입니다.

글. 임경빈 기자 / layla@



**컴투스
글로벌
게임문학상**

컴투스, 게임문학상 수상작 발표
‘벚꽃이 흩날리는 오늘밤...’ 대상 영예

컴투스가 ‘컴투스 글로벌 게임문학상 2020’의 수상작품을 발표했다.

컴투스는 역량 있는 신진 창작자 발굴과 지원을 위해 지난 2018년부터 ‘컴투스 글로벌 게임문학상’을 개최하고 있다. 올해로 3회째를 맞은 이번 공모전에는 원천 스토리와 스토리게임 시나리오 부문으로 나눠 총 350여 편의 다양하고 참신한 스토리 창작품이 출품됐다. 이후 컴투스는 두차례에걸친 철저한 심사를 통해 총 5편의 수상작을 선정했다.

이번 게임문학상에서는 장영현 씨가 응모한 현대 로맨스 장르 작품 ‘벚꽃이 흩날리는 오늘밤, 당신을 찾아갑니다’가 대상의 영예를 안았다. ‘벚꽃이 흩날리는 오늘밤...’은 아이돌과의 로맨스라는 소재로 귀엽고 발랄한 문체를 채용했으며, 대중성과 콘텐츠 확장성 면에서 높은 평가를 받아 대상에 선정됐다.

컴투스는 공모전 공식 홈페이지를 통해 “누구나 한 번쯤은 상상해봤을 법한 아이돌과의 로맨스라는 주제를 MZ 세대의 팬덤 문화에 잘 녹여낸 작품이었습니다. 유려하지는 않지만 귀엽고 발랄한 문체, 대중에게 친숙한 캐릭터 설정과 스토리 전개 등 가볍고 편하게 즐길 수 있는 스낵 컬처 콘텐츠로서 손색이 없었습니다. 스토리게임 소재로도 충분히 확장 가능

한 IP로, 글로벌 마켓을 타겟으로 하는 게임 및 스토리 콘텐츠 제작 가능성을 기대하게 만드는 훌륭한 작품이었습니다.”라고 대상에 대한 심사평을 밝혔다.

이어서 최우수상은 원천 스토리 부문에서 연제령 씨의 ‘선장과 바다의 원리’와 스토리게임 시나리오 부문에서 위지원 씨의 ‘로맨틱 시티_뉴욕’이 각각 수상했다. ‘선장과 바다의 원리’는 철학적 소재를 재미있고 쉽게 풀어낸 참신성에서 좋은 평가를 얻었고, ‘로맨틱 시티_뉴욕’은 자연스러운 전개 방식과 몰입도 면에서 높은 점수를 얻었다.

마지막으로 안영건 씨의 ‘지옥에서 살아남는 법: 소울라이크 인 헬’과 백소연 씨의 ‘사신의 계절에도 봄이 오면’이 각각 원천 스토리 부문과 스토리게임 시나리오 부문 우수상을 차지했다.

수상의 영예를 안은 창작자들에게는 대상 2,000만 원, 최우수상 및 우수상 각각 500만 원과 250만 원의 상금이 수여될 예정이다.

‘컴투스 글로벌 게임문학상 2020’ 및 수상작에 대한 보다 자세한 정보는 공모전 공식 홈페이지 (<http://com2us.com/storyaward>)를 통해 확인할 수 있다.

글. 오용진 기자 / yongjin@



‘맑음’의 시너지로 뭉쳤다!

컴투스 타이젬, KB국민은행 바둑리그팀 창단식

지난 19일, 컴투스 타이젬팀 창단식이 열렸다. 행사에는 컴투스 타이젬 이승기 대표와 한국기원 양재호 사무총장을 비롯한 관계자 약 30여 명이 참석한 가운데 진행됐다.

이번에 창단한 컴투스 타이젬팀은 ‘새로운 도전과 젊음의 패기’라는 슬로건을 내세우며 주장인 이영구를 비롯해 나현, 한승주, 최경, 심재익으로 KB바둑리그 선수단 구성을 마쳤다. 또한 퓨처스리그에 출전하는 김진휘, 오유진, 오정아까지 선발을 완료하며 자신감 넘치는 모습으로 리그를 준비 중이다.

컴투스 타이젬팀의 창단은 여러모로 화제에 올랐다. 감독 선정부터 남달랐다. 1989년생 안형준에게 러브콜을 보내 리그 역사상 최연소 감독 취임으로 놀라게 하더니, KB바둑리그 1지명 이영구와 퓨처스리그 3지명 오정아를 모두 택하며 부부가 함께하는 팀으로 이름을 올렸다.

최경, 오유진, 오정아까지 여자 리그를 휩쓸던 올스타 세 명이 한 팀에서 활약한다는 것에 대한 팬들의 기대감도 크다. 특히 최경은 국내 여자기사 중 최다 우승(17회)횟수를 기록 중이며, 한국 여자 랭킹 1위 자리를 84개월째 장기 집권하고 있다.

거기에 이세돌을 꺾고 세계대회에서 우승한 바 있는 나현, 이창호가 지목한 신에 한승주, 젊은 패기로 무장한 김진휘, 심재익 등 젊은 기사들의 시너지를 극대화한다면 첫 출전 우승도 노려볼 만하다.

컴투스 타이젬 이승기 대표는 이날 창단식에서 “이번 창단을 통해 한국 바둑계에 작은 힘이나마 될 수 있는 계기가 마련된 것에 대해 기쁘게 생각한다.”며 “팬들에게 새로운 감동과 재미를 줄 수 있는 팀이 됐으면 좋겠다.”고 말했다.

한편, ‘KB국민은행 바둑리그’는 ‘컴투스 타이젬’을 포함한 총 8개 팀이 참가해 약 5개월 동안 총 56경기를 치른다. 그 후 내년 3월에 예정된 포스트시즌의 진검승부 최종 우승 팀을 가리게 된다. 우승상금은 2억 원이며, 준우승은 1억 원, 3등과 4위에는 각각 6천만 원과 3천만 원의 상금이 주어진다.

Mini INTERVIEW

♣ 안형준 감독



초대 감독이자 리그 최연소 감독이 되었다. 소감이 어떤지?
신생팀의 첫 감독이면서 역대 최연소라 부담감은 있지만, 좋은 팀의 감독이 되어서 즐거운 마음으로 임하고 있습니다.

팀만의 강점이나 특색은?
팀의 특색이 강점이죠. 밝은 느낌이 우리 팀의 특색인데, 그 환한 분위기가 우리 팀의 강점이라고 생각합니다. 밝고 긍정적인 성향을 가진 선수들이 많아 하나의 팀으로 큰 시너지를 낼 것이라고 봅니다.

처음부터 여성기사 3인의 합류를 생각했는지?
사실 최정 선수의 영입은 운이 좋았고요. 오정아 선수는 주장 이영구 선수와 부부라 염두에 두고 있었습니다. 여기에 ‘오유진 선수를 더하면 좋겠다’는 생각을 했는데 현실이 되었네요. 주변에서는 너무 재밌는 조합으로 팀을 구성했다며 즐거운 한 시즌이 될 것 같다고 하더라고요.

이번 리그에서의 승부 전략과 달성 목표는?
팀 내 무형의 힘을 극대화하는 것이 핵심이라고 봅니다. 선수들 간의 분위기를 강조하는 것도 그런 이유죠. 제가 ‘믿음’과 ‘성장’이라는 단어를 좋아하는데, 선수들을 믿는 이 무언의 힘은 팀원의 성장으로 이어지리라 생각합니다. 달성목표는 당연히 우승입니다. 저는 출전하는 모든 대회에서 우승을 목표로 하는 것이 프로의 자세라고 생각합니다.

독자들에게 전하는 한마디
컴투스 타이젬팀 많이 응원해주시고, 사랑해주시길 바랍니다. 그 작은 응원이 팀원들에게 많은 힘이 됩니다. 컴투스 타이젬 파이팅!

♣ 주장 이영구 선수



주장이 된 것을 축하한다. 부부가 함께 활약하게 되었는데?
감사합니다. 오정아 선수가 선발전을 통과하고, 또 같은 팀까지 되어 기뻐했습니다. 이전에는 아내가 제 응원을 오고 싶어 하면서도 다른 선수들에게 방해가 될까 조심스러워 했었는데, 이제는 그럴 필요가 없어서 굉장히 좋았습니다. 이번 기회를 빌려 둘 다 좋은 성적으로 시즌을 마무리한다면 기쁨이 배가 될 것 같습니다.

안감독 보다 ‘형’이다. 주장이자 팀의 말형으로서 부담감은 없는지?
말형으로 팀을 잘 이끌 수 있도록 노력할 것이며, 안형준 감독이 나이는 어리지만 감독의 역할을 잘 해낼 것이라 믿고 있습니다. 다른 선수들도 워낙 알아서 잘 하는 선수들이기 때문에 전혀 걱정이 없습니다.

안감독과 절친한 사이라고 들었는데, 장단점이 있다면?
아무래도 편하기 때문에 거리낌 없이 함께 할 수 있다는 것이 장점일 것 같습니다. 단점은 잘 모르겠네요~!

팀 주장으로 가장 중요하다고 생각하는 역할은?
결과도 물론 중요하지만, 고비가 오더라도 흔들리지 않고 동료 선수들을 격려해서 이끌어가는 것이 가장 중요하다고 생각합니다.

독자들에게 하고 싶은 말씀이 있다면?
컴투스 타이젬팀으로 시즌을 보낼 수 있게 되어 정말 영광입니다. 잘 부탁드립니다. 감사합니다!

나만의 야구팀을 최고로 만들어보자!

'Out of the Park Baseball'



어떤 게임이야?

'OOTP Baseball(이하 'OOTP베이스볼')'은 야구 시뮬레이션 게임으로, 자신만의 선수 로스터뿐만 아니라 코치진 및 스카우팅 선호도 등을 원하는 대로 설정해 플레이하는 게임이다. 즉, 'OOTP베이스볼'에서는 플레이어가 모든 세부사항을 처리하고, 각 경기의 중요한 순간을 결정하거나(예를 들면 투수에게 승부를 지시하거나, 대타를 내거나 하는 등) 설정을 통해 시뮬레이션을 어떤 단위로 진행할 것인지 결정하게 된다. 한 경기만 시뮬레이션으로 진행할 수도 있고, 아니면 1주일이나 1개월 단위도 가능하다. 심지어 전체 시즌에 걸쳐서 실행할 수도 있다.

최근 게임빌-컴투스 가족으로 합류한 OOTP의 대표작 'OOTP베이스볼'에 대해 간략하게 알아보자.

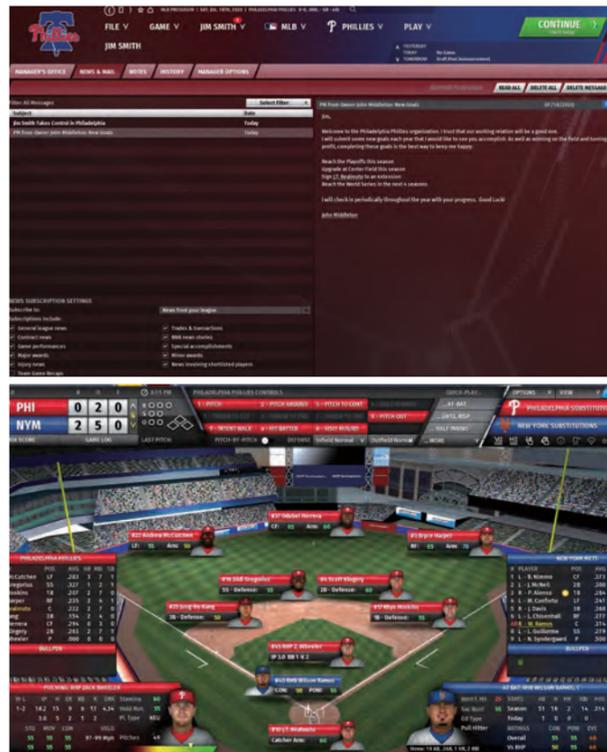
지금부터 게임을 시작하지

게임에 처음 접속하면 홈베이스 역할을 하는 '매니저 오피스'에서 시작하게 된다. 가장 먼저 해야 할 일은 메일 확인이다. "게임을 하는데 메일 확인이 무슨 말이야?" 하겠지만 'OOTP베이스볼'은 야구계의 FM이라는 사실을 기억하자. 일단 메일을 읽고 게임의 목표를 확인한다. 그 후에는 선택한 팀의 트레이드나 스카우트 개발 같은 비시즌 매니지먼트를 진행하게 된다.

이번 시즌은 다르다!

모든 스포츠의 모든 프로구단이 하는 말일 수도 있겠지만, 'OOTP베이스볼'에서의 목표는 뭐다? 최고의 구단을 만드는 것이다! 비시즌 매니지먼트를 마치고 시즌 시뮬레이션을 시작하기 위해 큰 녹색 버튼 "Continue"를 클릭하면 어떤 스타일의 플레이어가 되고 싶은지 선택할 수 있다.

플레이어가 경기에 몰입하고 싶으면 감독이 되어 원하는 불펜과 라인업 결정을 내릴 수도 있고. 만약 GM(야구단 단장)에 취향이 가깝다면 경기를 자동 시뮬레이션으로 진행하고 트레이드에 집중할 수도 있다. 만약 선수 육성에 뛰어들고 싶다면, 프랜차이즈 선수들을 불러 올리거나 강등 시키면서 마이너 리그에 중점을 두는 것도 가능하다.



야구는 선택의 연속이다

시즌을 치르다 보면 플레이어는 자동 시뮬레이션에서 벗어난 몇 가지 알림을 받게 된다. 그리고 그 알림에서 당신은 선택의 기로에 놓이게 된다. 예를 들면 잘 뛰던 선수들이 부상자 명단에 올라가서 교체 선수를 불러야 할 때가 있다. 마이너리그에서 동일한 포지션의 선수를 불러 올릴 것인지, 아니면 기존 선수들의 보직을 변경하면서 팀을 꾸려나갈지는 게임을 플레이하는 자의 몫이다. 다행스럽게도 이것은 비교적 쉬운 선택의 기로다.

반면에 스카우트 감독이 전해주는 개발 리포트(선수들이 지난 한 달 동안 어떤 부분이 어떻게 성장했는지 알려준다)를 받을 때나 6월 드래프트 선수 풀(Pool)이 나올 때, 7월 2일 새로운 국제 FA가 도착했을 때의 알림은 조금 신중하게 접근하자. 선택은 순간이지만 시즌의 고통은 꽤 오래가기 때문이다.



다음 시즌은 정말 다르다!

플레이 시즌이 모두 끝난 후에는 팀 리빌딩을 위한 오프시즌이 준비되어 있다. 이때는 구단주가 새롭게 예산 및 목표를 세우거나, 연봉 협상, 선수 은퇴, 트레이드 및 40명으로 구성된 로스터 재배치 등 많은 일들이 일어나게 된다. 여기까지 플레이했다면 'OOTP베이스볼'을 알차게 즐긴 셈이다. 12개월의 'OOTP베이스볼' 사이클을 완료했다!

다른 플레이어와도 겨뤄보자

OOTP베이스볼'은 시뮬레이션 게임이기에 싱글 플레이 기반이지만, 다른 플레이어들과 겨룰 수 있는 야구 카드 수집 모드도 있다. '퍼펙트팀'으로 불리는 이 모드에서는 과거, 현재, 미래를 합친 4,000개 이상의 메이저리그 선수 카드를 수집해 팀을 구성하고 커스터마이징을 통해 관리하게 된다. 그런 다음 리그 및 토너먼트에서 전 세계 플레이어들과 챔피언이 되기 위한 경쟁을 하게 된다.

조금은 다른 유형의 게임

앞서도 언급했지만, 'OOTP베이스볼'은 야구단을 운영하는 재미를 갖춘 게임이다. 사실 가볍게 설명했지만 'OOTP베이스볼'은 무수히 많은 설정을 자신이 원하는 대로 세팅해서 최고의 구단을 만들어나가는 과정을 즐기는 데 목적이 있다.

한 가지 명심할 점은 게임 속 시즌이 현실과 똑같이 흘러가지는 않는다는 점이다. 제아무리 현실에서 유명한 선수라도 'OOTP베이스볼' 속에서는 한번 꼬이면 비운의 선수로 사라질 수도 있다.

자, 그럼 'OOTP베이스볼'을 플레이하는 여러분! 다음 시즌에도 행운이 있기를!

OOTP (Out of the Park) CEO



★ '마르쿠스 하인손' 인터뷰



최근 게임빌-컴투스 가족으로 합류한 OOTP는 20년 넘게 살아 숨쉬는 야구 세계관 속에서 유저들을 만나오고 있다. 현재 게임 퀄리티 수준을 유지하면서 현지화 전략과 특별한 신규 기능을 통해 더 나은 게임을 만들고 싶다는 CEO '마르쿠스 하인손'과의 일문일답을 소개한다.

★ 그동안 수많은 야구 게임을 만들어온 게임빌-컴투스와 협업하게 됐습니다. 앞으로 어떤 것들이 달라지나요?

OOTP는 게임의 핵심 기획과 현재의 스타일을 유지하면서, 함께 발전적인 방향을 모색해 나갈 계획입니다. 게임빌-컴투스는 분석이나 현지화 업무 등 모바일 게임 운영에 필요한 기술적 차원의 지원을 할 예정입니다. 또한, OOTP를 한국어 등 다양한 언어로 지원할 수 있도록 현지화 팀과 긴밀히 협업하여 새로운 시장에 진출할 예정입니다.

★ 한국어 버전에 대해 많은 국내 팬들이 기대를 하고 있는데, 어느 정도까지 진행이 되는지요?

OOTP는 한국어 버전 작업을 위해 컴투스 글로벌라이제이션팀과 협업할 예정입니다. 다만, 내년 봄 출시까지는 텍스트의 양이 너무 방대하기 때문에 영어 버전이 가지고 있는 텍스트의 다양성을 100% 전부 보여주는 것은 어려울 것 같습니다.

★ 모바일 버전인 'OOTP Go' 개발도 진행중이라고 들었습니다. 기존에 출시된 모바일 'OOTP', 'MLB 매니저'와의 차이점은?

'OOTP Go'의 가장 큰 특징은 'OOTP 21'과 동일한 코드 기반을 기반으로 한다는 점이며, 정확히 동일한 소스 파일을 공유한다는 것입니다. 'OOTP Go'는 온라인 경쟁 모드인 "Perfect Team"을 위한 크로스 플랫폼 등을 지원하며 'MLB 매니저'보다 더 많은 기능을 갖추고 있습니다. 또한 데스크탑, 노트북, 휴대폰, 태블릿 기기(안드로이드와 iOS 모두)에서 동일한 Perfect Team 계정을 관리할 수 있습니다.

물론 OOTP의 데스크탑 버전은 지금까지 그래왔듯이 매년 계속 개선될 것입니다. 'OOTP Go'는 완전히 새로운 유저층에게 야구 전략 장르를 소개할 기회를 제공할 뿐 아니라 새로운 Perfect Team 선수들이 많이 유입될 것이기 때문에 앞으로 큰 영향을 미칠 것으로 기대합니다.

★ 앞으로를 더욱 기대하고 있는 유저들에게 한 말씀 부탁드립니다.

이제 경험 많은 파트너가 생겼으니, 현재 게임 퀄리티 수준을 유지하면서 현지화나 특별한 신규 기능을 통해 더 큰 시장에 어필할 만한 더 나은 게임을 보여드리고 싶습니다. 그리고 OOTP를 MLB 게임플레이에 특화된 프랜차이즈로 만들 뿐 아니라 이번 기회가 한국 야구팬들에게도 좋은 경험이 될 수 있도록 게임빌-컴투스와 긴밀하게 협력해 나갈 예정입니다. 앞으로 많은 관심을 부탁드립니다.

글. 오용진 기자 / yongjin@



추억의 캐주얼 액션 게임이 돌아왔다!

컴투스, '슈퍼 액션 히어로 리턴즈' 오픈!



최근 추억의 감성을 자극하는 올드 게임들의 리뉴얼 출시가 이어지고 있다. 과거 PC로 즐겼던 게임들을 모바일 버전으로 선보이며 게임 유저들의 취향 저격에 나서고 있는 것. PC게임뿐만 아니라 모바일 게임에서도 나름의 재미와 스토리를 갖춘 '그때 그 시절' 게임을 찾는 유저들이 점차 늘어나는 추세다.

이번에 컴투스가 출시한 '슈퍼 액션 히어로'도 이러한 유저들을 위해서다. 2006년 첫 출시를 시작으로 엄지족들의 많은 사랑을 받았던 게임인 '슈퍼 액션 히어로'는 매 타이틀마다 평균 100만 건 이상의 누적 다운로드를 기록하며 피쳐폰 시절 캐주얼 액션 게임의 대명사로 불렸다.

'슈퍼 액션 히어로 리턴즈'라는 타이틀로 돌아온 '슈퍼 액션 히어로'는, 지난 2000년대 후반 단순하게 그려진 낙서 캐릭터가 책장을 넘길 때마다 살아 움직이는 듯한 재미를 손안에서 느끼게 했던 '슈퍼 액션 히어로' 시리즈의 최신작이다.

기존 낙서장 배경화면과 즐라맨을 연상케하는 캐릭터 등 원작이 가진 특유의 코믹성은 그대로 유지된 반면, 탭과 스와이프 등 스마트폰에 최적화된 조작성과 특유의 화려한 액션은 한층 더해졌다.

유저는 스와이프와 터치를 통해 이동과 공격을 자유롭게 펼칠 수 있으며 수십가지의 스킬과 연속기를 통해 슈퍼 액션 히어로 만의 시원한 타격감을 경험할 수 있다. 또한, 자체 물리엔진을 활용한 캐릭터들의 사실적인 움직임은 마치 애니메이션을 보는 듯한 느낌을 받게 하며, 한층 업그레이드된 마스크 시스템은 수집과 꾸미는 재미까지 더했다.

피쳐폰 시절 매 시리즈 출시 때마다 폭발적인 사랑을 받았던 '슈퍼 액션 히어로'가 스마트폰 버전으로 새롭게 돌아온 만큼 더 큰 사랑을 받을 수 있을지 기대된다.

글. 송춘석 기자 / junsukms@



게임빌-컴투스

김장 나눔 행사로 어려운 이웃에 온정의 손길



11월, 게임빌-컴투스가 사회공헌 활동의 일환으로 삼성웰스토리와 함께 김장나눔 행사를 진행했다. 사내 식당 'cooking'에서 진행된 본 행사에는 양사 임직원들이 직접 참여해 이웃 나눔의 의미를 더했다. 김장에 사용된 제반 재료와 도구는 푸드 서비스 기업 '삼성웰스토리'에서 후원했다. 양사 임직원들이 직접 담고 포장한 김치는 가산동 주민센터와 연계해 온정이 필요한 취약계층 가구를 선정해 지원할 예정이다.

게임빌 컴투스는 다양한 사회공헌 활동으로 각계에 온정을 나누고 있다. 올해 3월에는 코로나바이러스 감염증 극복을 위해 최대 피해지역의 방역 거점 병원인 대구동산병원에 후원금을 기부했고, 지역아동센터 환경 개선 리모델링, 각종 문화 예술 전시회 티켓 나눔 등 활발한 사회공헌 활동을 펼쳐왔다. 양사는 앞으로도 다각적인 사회공헌 활동을 전개하며 기업의 사회적 책임을 실천할 예정이다.





게임빌 ★ '별이되어라!' '세컨드임팩트' 스토리 리뷰

지난 11월, '별이되어라!'는 일곱 번째 시즌의 다섯번째 이야기 '세컨드임팩트' 업데이트를 실시했다. 7년의 서비스 기간동안 수백회의 업데이트로 유저들을 즐겁게 해준 '별이되어라!'가 이번엔 어떤 스토리로 돌아왔는지 알아보자.

★ 알고 하자! '세컨드임팩트' 스토리

'별이되어라!'는 용족과 인간족의 대립을 다룬 시즌 1을 시작으로, 시즌 2에서는 기나긴 전쟁을 멈출 실마리를 찾아가는 여정을 그렸다. 지금 이 게임의 스토리는 전 우주를 배경으로 하는 대서사시로 이어지고 있다.

'세컨드임팩트'의 이야기는 우주를 창조한 다섯 수호룡으로부터 시작한다. 이들은 칠황을 봉인하기 위해 목숨을 희생했지만, 우주의 근간을 이루는 그들의 권능은 사라지지 않고 새로운 수호룡을 탄생시켰다. '세컨드임팩트'는 바로 새로운 세명의 수호룡을 뜻한다. 하지만 점차 강대해져가는 어둠의 힘에 맞서기에는 아직 역부족, 수호룡들은 각성을 도와줄 강력한 영웅의 등장을 기다리고 있다.

★ 수호룡들의 부활, '빛, 어둠, 그리고 불꽃'

이번 업데이트에는 슬로건, '빛, 어둠, 그리고 불꽃'에 각각 상응하는 세 명의 '세컨드임팩트' 캐릭터가 등장한다. 세 명의 캐릭터들은 신규 콘텐츠 '시험의 방'을 통해 영웅들을 시험하고, 어둠의 세력에 맞설 강력한 능력을 부여한다. '엘가이아', '폰 리퍼', '바냐' 3종이다.

★ 잠자는 여신, '엘가이아'

엘가이아는 우주를 창조한 다섯 수호룡 중 한 명이다. 그녀는 일곱 천사(칠황)와 부딪힌 창세의 전쟁에서 그들의 타락이 치유될 것이라고 믿었고, 언젠가 칠황이 뉘우치고 빛의 존재로 돌아오길 바라는 마음으로 다른 형제들을 설득해 그들을 봉인했다.

그러나 봉인의 과정에서 수호룡들이 모든 힘을 소모해 죽음과 같은 상태에 이르자 그녀는 멸망의 위협에 대비하기 위해 가이아의 정원에서 우주를 지킬 분신을 만들었고, 자신은 기약 없는 긴 잠에 빠져들었다. 하지만 어둠의 힘이 강대해지는 지금, 지혜로운 마법사들은 더 이상 분신만으로 우주의 질서를 지킬 수 없다는 사실을 깨닫고 여신을 깨울 방법을 찾고 있다.

★ '폰 메타트론'의 환생, '폰 리퍼'

폰 리퍼는 다섯 수호룡 중 하나, 지혜의 목룡 '폰 메타트론'의 환생이다. 환생으로 눈을 뜬 폰 리퍼는 우주의 모든 생명체를 호기심 어린 눈으로 지켜봤다. 모든 사건을 지켜보던 그는 용황 크론의 부활을 감지했고, 이어 두번째 칠황이 부활하자 이들이 다시 우주의 위협이 될 수 있을 것이라고 생각했다.



하지만 그는 환생 후, 수호룡으로서 아직 부족하다고 여겨 자신을 가능성을 가진 영웅들을 소환해 시험하기로 했다.

★ 말괄량이 아가씨, '바냐'

바냐는 수호룡 '엔데 헤데스'의 환생이다. 하지만 바냐는 힘의 근원을 제외한 모든 부분에서 이 전의 수호룡과 별개의 인물이며 어린 고양이처럼 끝없는 열정을 품은 말괄량이 아가씨다. 우주를 탐험하던 그녀는 칠황에 의해 아름다운 우주가 파괴될지 모른다는 사실을 알게 되었다. 더 이상 말괄량이로만 머물 수 없는 그녀는 자신의 힘을 각성시키고 한층 성장하게 도와줄 수 있는 강력한 전사가 필요하다.

★ 이전에 없던 완전히 새로운 영웅

세컨드임팩트는 획득부터 활용 방식까지 이전에 없던 완전히 새로운 유형의 영웅이다. 능력 또한 막강해 기존 퍼스트임팩트 영웅의 강화 20레벨 이상의 강력함을 가지고 있다. 또한 세컨드임팩트 영웅이 시험의 방에 초대 받은 퍼스트임팩트 영웅 3명 중, 1명이라도 함께 전용 콘텐츠에 참여한다면 '공명 시너지'라는 특별한 스킬이 발동되어 더욱 강한 힘을 발휘할 수 있는 것이 특징이다.

여기에서 기대를 모으는 또 하나의 관전 포인트! 다섯 수호룡 중 나머지 두 수호룡은 언제 등장할까? (아무튼 등장 계획은 있는 모양이다)

★ 신규 콘텐츠 대거 등장! 뭐부터 해 볼까?

이번 업데이트의 이야기와 이어지는 신규 콘텐츠는 '시험의 방'이다. 영웅들은 우주 최강의 존재들로부터 시험의 방으로 초대된다. 빛, 어둠, 그리고 불꽃의 힘을 지닌 수호룡들은 시험을 통과한 영웅들에게 기꺼이 자신의 힘을 빌려줄 것이다.

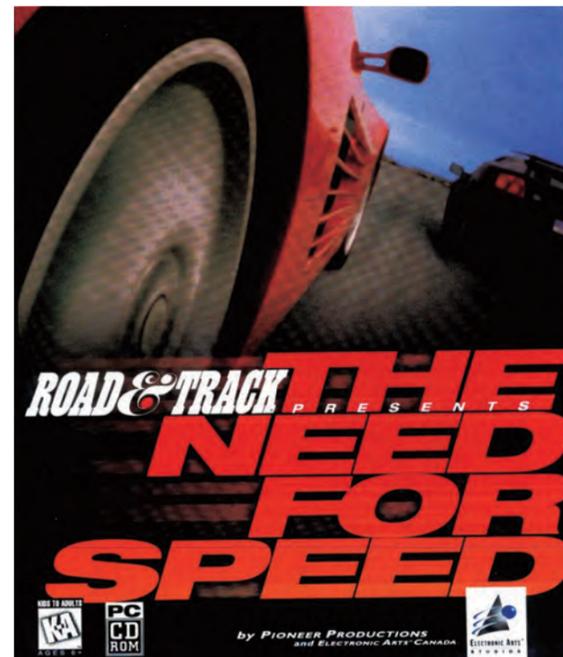
'요새전'은 신규 PvP콘텐츠다. 수동 중심의 전투를 통해 손맛을 살렸으며, 다양한 맵환경에서 덱 구성을 통해 다양한 동료를 활용한 전술을 펼친다.

요새전은 컬렉션 카드를 보상으로 획득할 수 있다. 이 외에도 '뒤틀린 시공의 미궁'이 리뉴얼되어 보다 직관적이고 편리하게 탐험할 수 있게 되었으며 '영웅 자동 선택' 기능이 추가되어 편의성도 높아진다. 추가 보상도 물론이다.



★ 3개월만의 대형 업데이트 또 한번 저력 발휘할까?

'별이되어라!'는 7년의 서비스 동안 대규모 업데이트 때마다 '역주행 게임'의 대명사로 자리매김했다. 잠시 차트에서 밀렸다가도 업데이트를 하면 차트 상위권으로 돌아오는 저력은 '별이되어라!'가 그만큼 많은 유저들에게 공감을 얻었고, 아직도 이 게임에서 새로운 이야기와 콘텐츠를 찾는 팬층이 크다는 반증일 것이다. 이번 업데이트는 지난 9월 '신화의 계승자' 업데이트 이후 약 3개월만의 대형 업데이트다. 여전히 아름다운 일러스트와 변화하는 게임성은 늘 이 게임의 다음을 기대하게 한다.



레이싱 게임 프랜차이즈 전설의 시작

니드 포 스피드 (Need for Speed)

▶ 드림카가 등장하는 자동차 게임이라니...

1995년. 친구가 빌려준 레이싱 게임 CD를 들고 PC에 앉았다. 길고 긴 로딩 시간을 거쳐 내 눈앞에 등장한 건 마치 영화 속 한 장면 같은 레이싱 영상. 각양각색의 '진짜' 스포츠카들이 트랙을 달리는 모습이 눈앞에 펼쳐졌다.

'니드 포 스피드'는 차량과 도로의 리얼리티를 위해 미국의 자동차 매거진으로부터 자료를 받아 제작에 활용했다. 실제로도 당시 기준으로는 이 전의 어떤 레이싱 게임에서도 볼 수 없었던 화려하고 리얼한 그래픽을 자랑했다. 패키지 디자인도 게임이라기보다는 레이싱 영화의 DVD 같은 수준이었다.

요즘은 도로에서 고개만 돌리면 수입차들을 볼 수 있을 정도로 많지만, 당시는 도로에 차량 자체가 많지 않았다. TV에서조차 람보르기니나 페라리 같은 럭셔리 스포츠카가 등장하는 일은 흔치 않았다. 그 때문에, 현실에서 존재하는 드림카들을 직접 운전할 수 있다는 점은 '니드 포 스피드'의 존재 이유가 됐다. '실제 드림카가 등장하는 자동차 게임이라니...'

▶ 생각보다 다양한 차량, 천하무적 AI, 사운드는 감동 그 자체

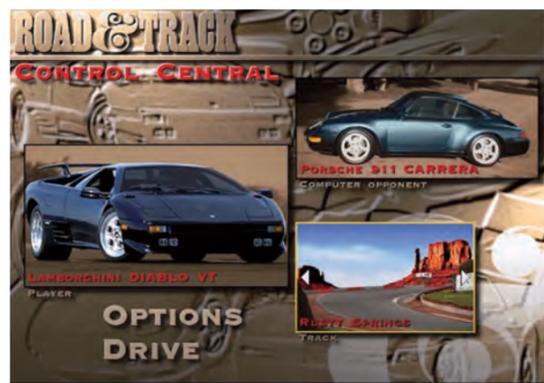
레이스 시작을 위해 먼저 준비 화면에서 차량을 골라야 한다. 당시의 타 레이싱 게임들보다 선택 가능한 차량 수도 많은 편이다.

클래스별로 따지면 A그룹에 람보르기니 디아블로 VT와 페라리 512 TR이 있다. B 클래스에는 쉐보레 콜벳 ZR-1, 닷지 바이퍼 RT/10, 포르쉐 911 카레라가 있고, C 클래스에는 아큐라, 마쯔다, 토요타 같은 일본 차들이 있다.

한 가지 아쉬운 것은 차량 컬러를 고를 수 없다는 점. 예를 들면 람보르기니는 블랙 라인, 페라리는 레드 컬러만 선택이 가능하다. 내 최애 차량은 닷지 바이퍼였는데, 안타깝게도 블루컬러만 선택할 수 있었다. '스포츠카는 역시 레드 아닌가...'

'니드 포 스피드'에는 '헤드 투 헤드'와 '토너먼트', '싱글 레이스' 모드가 있다. 만약 1:1모드인 '헤드 투 헤드'를 한다면 시가 운전할 차량도 내가 고를 수 있다.

문제는 난도인데... 솔직히 이 게임을 하면서 '헤드 투 헤드' 모드에서 시를 이겨본 기억이 별로 없다.



항상 레이스가 시작되면 시의 차는 멀찌감치 사라지고 나는 도로를 헤매다가 쓸쓸히 레이스가 끝났다. 도심 트랙에서는 중앙선 반대편에 오는 차와 충돌 사고가 벌어지는 일도 부지기수여서, 솔직히 승리보다는 완주가 목표였다.

사운드는 단연 높은 수준을 자랑한다. 레이싱이 시작되면 우렁찬 엔진 소리와 함께, 타이어 마찰음까지 울려 퍼진다. 운전 중에 차량 내부에서 들리는 풍절음과 변속에 따른 엔진음 변화도 25년 전 게임이라고 보기 어려울 정도로 잘 구현됐다. 실존하는 스포츠카와 머슬카들을 모델링한 만큼, 다양한 면에서 리얼리티를 살리려 노력한 점이 돋보인다.



▶ 레이싱 게임 프랜차이즈의 살아있는 전설이 되다

'니드 포 스피드' 시리즈의 첫 작품은 1994년 탄생했다. 파이어니어 스튜디오와 EA 캐나다가 선보인 1편은 전 세계 게임 유저들에게 많은 사랑을 받았다. 소년들의 가슴에 욕망이라는 이름의 자동차를 담아주기에 부족함이 없을 정도였다.

이후 약 25년이 흐른 현재까지 '니드 포 스피드'라는 이름을 단 후속작은 20개가 넘게 이어지고 있다. 기존 '니드 포 스피드'의 컨셉을 벗어난 다양한 형태의 작품들이 출시됐다. 경찰과의 추격전을 벌일 수 있는 '니드 포 스피드: 핫 퍼슈트', 오직 포르쉐 차량만 나오는 '니드 포 스피드: 포르쉐 2000', 국산 차 티뷰론이 등장해 화제가 됐던 튜닝카 레이싱 '니드 포 스피드: 언더 그라운드' 등등... 다양한 스토리와 컨셉을 도입해 시리즈를 이어왔다.

심지어 2014년에는 할리우드에서 동명의 영화로도 제작됐다. '니드 포 스피드'라는 이름에 맞게 람보르기니, 부가티, 맥라렌 등 슈퍼카들이 대거 등장한 눈호강 작품으로 알려져 있다. 스토리나 연출력이 뛰어나진 않지만, 일명 카 마니아들에게는 나름 필름 영화로 손꼽힌다.



▶ 앞으로도 계속 달려다오~

'니드 포 스피드'는 명실공히 전 세계 게임 산업에서 가장 유명한 레이싱 게임 프랜차이즈가 됐다. 그 과정에서 '전설의 몰락', '이제 그만' 등의 혹평을 받은 적도 많다. 사실상 유저들 입장에서는 레이싱 게임 장르에서는 이제 웬만한 컨셉과 스토리가 다 나온 것 아니냐는 반응이다. 게다가 요즘은 유저들 스스로가 4D나 VR 장비를 통해 더 높은 리얼리티를 만들다 보니, 게임 콘텐츠 자체에서는 차별성이 다소 떨어지는 면도 있다. 다행히 최근 출시된 '니드 포 스피드: 히트'는 커스터마이징 등에서 좋은 평가를 받았지만, 앞으로 '니드 포 스피드'가 전성기 부활의 꿈을 꿀 수 있을지는 미지수다.

25년을 이어온 EA의 대표 게임 프랜차이즈이자 전 세계에서 가장 유명한 레이싱 게임 프랜차이즈 '니드 포 스피드'. 한 명의 팬 입장에서 아무쪼록 계속해서 좋은 후속작으로 명성을 이어가 주길 바란다.

추억 소환 '디아블로3' 용어

디아블로는 블리자드가 1996년 출시한 게임으로, 세계 최초로 배틀넷이라는 게임 서버를 사용했다. 화려한 그래픽과 음향을 지원하는 RPG로 악마에게 대항하는 스토리다. 배틀넷은 유저 대 컴퓨터의 싸움에서 유저 대 유저의 싸움으로 바뀐 것으로, 인터넷이 활성화되면서 큰 인기를 끌었다. 복귀를 꿈꾸지만 어려운 용어로 인해 고민하는 수많은 유저들을 위해 '디아블로3' 용어에 대해 설명하고자 한다.

가장 많이 쓰이는 공격력 혹은 무기 관련 용어

- ① **딜, 님, 딜, 뎀지, 뎀취, 초뎀, 디피**
모두 초당 공격력, DPS (Damage Per Second)을 뜻한다.
- ② **순뎀, 순딜, 순뎀, 순디피**
추종자(기사단원, 요술사, 건달)나 버프 스킬을 사용하지 않은 상태의 순수 공격력을 말한다. 아이템을 장착하여 높아진 공격력 또한 순수 공격력에 포함된다.
- ③ **뎀디피, 버프 후**
추종자, 각종 스킬 사용(버프) 등을 통해 높아진 공격력을 뜻한다.
- ④ **극확**
극대화 확률, 기술을 사용하여 적을 공격 시 크리티컬을 낼 확률을 뜻한다. 예를 들어, 극확이 20% 라면, 10번 공격 중에 2번은 크리티컬을 날릴 확률이라는 것이다.
- ⑤ **극피**
극대화 피해, 극대화 시(적중 시) 최대 데미지를 높여주는 %를 말한다. 예를 들어, 극피 100%: 극대화 공격 시 최대 데미지가 300일 경우 100%가 추가되어 600까지 피해를 입힐 수 있다. 극확과 극피의 수치가 높을수록 아이템의 가치가 높다.

방어 관련 용어

- ① **모저**
모든 저항(All Resistance)을 뜻한다. 방어도(Armor)와 함께 높을수록 좋지만, 600 정도만 넘기면 양호하다. 그 이상은 투자 대비 효과가 감소. 올리면 좋지만 다른 속성을 함께 고려하다 보면 올리는 일이 쉽지 않다.
- ② **방어도**
저항과 비슷한 피해 감소율(Damage Reduction)을 높여주는 속성이다. 보통 3천 이상을 권장한다. 자신이 불지옥에서 쉽게 죽는다면 모저와 함께 방어도를 점검해 봐야 한다. 상황에 따라 다르지만 적과 직접 대면하는 직업이라면 방어도를 4천 이상 올리면 좋다.
- ③ **비저, 독저, 화저, 물저**
각 무기 속성별로 비전 저항, 독 저항, 화염 저항, 물리 저항을 뜻하며 수도사의 경우 가장 높은 저항 수치로 통일하는 '만물의 조화'라는 스킬이 있는데, 이를 위해 하나의 저항만을 계속 올리는 경우가 많다. 하지만 이것도 모저(모든저항력)를 올리는 것만큼 어려운 일.
- ④ **밸런스**
공격력과 저항, 활력과 방어도, 이동 속도 등 각종 속성을 골고루 균형 있게 키우는 것. 축구 선수로 치자면 올라운드 플레이어이다. 공격과 수비가 다 되는 훌륭한 선수지만 쉬운 일은 아니다.

글. 김진우 기자 / jinwoo3372@



★ 동글동글한 캐릭터는 항상 우릴 기쁘게 해준다

요즘 대세가 뭐냐고 묻거든 고개를 들어 이 게임을 보게 하라

폴가이즈 얼티밋 녹아웃 VS 어몽 어스

어느덧 2020년의 마지막 달 12월. 올해만 해도 굵직굵직한 타이틀이 출시되어 많은 게이머들을 즐겁게 해주었다. 출시 전부터 큰 관심을 불러일으킨 '파이널판타지7 리메이크', 출시 후 '큰 화제가 된 라스트 오브 어스 파트2'. 나비보넷따우를 유행시킨 '모여봐요 동물의 숲', 다시 돌아와 화끈한 악마사냥을 보여준 '둠 이터널'과 대마도에 놀러 가고 싶게 만드는 '고스트 오브 쓰시마'까지... 하지만 나에게 요즘 대세가 뭐냐고 묻는다면 이 두 게임이라 말하고 싶다.

바로 '폴가이즈 얼티밋 녹아웃' vs '어몽 어스'!

출시 일주일 만에 스팀에서 200만 장이 팔린 게임! 출시 2년 만에 역주행으로 게임 인기차트 1위를 차지한 게임! 아마 독자분들의 게임 라이브러리 에 이미 설치되어 있을지도 모르는, 캐릭터만 봐도 "아~ 그 게임~"하는, 스트리머들의 연인, 모르면 간첩, 대세 of 대세, 지금부터 올해의 인싸 게임을 소개해볼까 한다.

FALL GUYS

폴가이즈 얼티밋 녹아웃

: 첫 달 매출 2,165억! 스팀 동시 최고 접속자 12만 5천 명! 부정할 수 없는 대세 게임!

플랫폼 파티게임에 배틀로열 장르를 도입한 ‘폴가이즈’는 60명 중 한 명의 승자가 나올 때까지 스테이지마다 정해진 선착순 인원이 있고, 그 등수 안에 들지 못하면 탈락하는 서바이벌 게임이다. 그렇기에 플레이 내내 긴장의 끈을 놓을 수 없다. 스테이지의 구성은 ‘출발 드림팀’과 같이 다양한 장애물로 구성된 구간을 지나 결승선을 통과하도록 짜여 있다. 시소, 빙글빙글 돌아가는 원반, 움직이는 블록, 진짜 문과 가짜 문 돌파, 날아오는 과일, 밟으면 사라지는 가짜 발판, 무시무시한 중세 함정 등 혼란스럽고 다양하다. 나를 제외한 59명 모두가 경쟁상대이지만 중간에 팀전도 진행된다. 참가 인원을 세 팀으로 나눠 중앙에 있는 알을 우리 진영으로 더 많이 가져온다든지 운동회에서 많이 했던 꼬리잡기를 하기도 한다.



★ 딱 봐도 골쟁일 것 같은 스테이지 구성

★ 치열한 경쟁 게임이지만 스테이지와 캐릭터가 귀여워 놀이공원에 놀러 온 기분이 든다

★ 왕관을 쓰는 그날까지 도전은 계속된다

‘폴가이즈’의 조작은 달리기, 점프하기, 다이빙, 붙잡기 4가지로 간단하고 단순하지만 60명의 캐릭터가 좁은 장애물 사이로 몰려 서로 엮히는 과정에서 자신이 마음먹은 대로 움직여지지 않는다. 억울하게 장애물 밑으로 떨어지는 경우는 일상다반사. 때론 자신의 순위를 신경 쓰지 않고 붙잡기를 사용해 길막을 시도하는 상대 때문에 아슬아슬하게 탈락하게 되면 열받지만 이러한 과정이 싫지만은 않다. 둥글둥글한 캐릭터들의 부대낌 속에서 묘한 웃음이 유발되는 것이다. ‘후우.... 귀여워서 봐준다’라고 말하며 흘린 듯 게임을 다시 시작하게 되고, 마침내 1위를 따냈을 때 그 기쁨이란! ‘배틀그라운드’에서 처음으로 치킨을 먹었을 때의 기쁨과 맞먹는다!

팽팽한 긴장감을 스트레스가 아닌 즐거움으로 승화시키는 요소 중 하나는 알록달록한 스테이지의 색감과 귀여운 캐릭터일 것이다. 언뜻 키즈카페가 연상되는 이유는 개발자들이 놀이공원과 키즈카페에서 영감을 얻었기 때문이다. 뒤뚱거리는 뒷모습이 너무나 귀여운 주인공 캐릭터는 미니언즈에서 영감을 얻었다고 한다. 또한 포인트를 모아 스킨을 수집하는 재미가 쏠쏠한데, 시즌별 스킨과 콜라보 스킨 등 다양한 스킨이 잔뜩 준비되어 있으니 어떤 옷을 입고 달릴지 시작부터 고민이 되는 그런 게임이다.



★ 시즌2는 중세 컨셉이다! 빨리 모아보도록 하자!

AMONG US

어몽어스

: 어몽어스는 어떻게 인싸게임이 되었나

친구들과 1박 2일로 놀러 가면 저녁에 술 마시며 꼭 하게 되는 게임이 있다. 바로 마피아 게임. 유구한 역사를 가진 이 마피아 게임은 여러 가지 형태로 온라인으로 출시되었지만, 오프라인 마피아 게임 정도의 인기를 얻지는 못했다. 하지만 2020년 갑자기 차트를 역주행하며 해상처럼 나타난 ‘어몽어스’!

어몽어스가 다른 마피아 게임과의 차별화를 둔 부분은 바로 승무원(시민)의 미션 수행과 이를 방해하는 임포스터(마피아)의 사보타지이다. 각 승무원은 각자 주어진 몇 개의 간단한 미션이 있고 임포스터는 이 행위를 방해할 수 있는 사보타지라는 스킬이 있는데, 이를 사용하면 승무원들의 추리에 큰 혼선을 가져다 줄 수 있다. 마피아 게임은 서로의 얼굴을 보며 비언어적 정보를 통해 진실과 거짓을 구별하고 사람들을 설득해 자신의 주장이 관철되는 재미를 느끼는 게임이지만 이러한 부분을 온라인에서 구현하기란 쉽지 않다. 이런 부분을 미션 수행과 사보타지라는 인게임 플레이가 채워주는 것. 이러한 요소 때문에 마피아 류 게임의 완성형이란 평가를 받고 있다.



★ 내가 봤어! 흰색이 죽이는 거 내가 봤다고!! (이놈이예요 이놈!!!)

★ 빨간색 승무원은 임포스터의 상징이다

★ 임포스터는 승무원 몸에 침투한 외계인이라 설정이라 추정된다

게임을 처음 하는 초보들이라면 승무원일 때 열심히 미션만 수행하다가 누가 임포스터인지도 모른 채 게임이 끝나기도 한다. 익숙해지면 임포스터를 잡아내고 싶어 아무나 따라다니다 임포스터로 몰려 ‘ooo는 임포스터가 아니었습니다!’라는 메시지를 보며 유령 상태로 떠돌기도 한다. 그러다 드디어 임포스터가 되어 몰래 승무원들을 죽이고 다른 승무원을 임포스터라며 선동시킬 때의 쾌감이란! 그동안의 쌓였던 억울함을 씻어내며 “내가 이렇게 말을 잘했었나?”라고 뿌듯함을 느낄 수 있다.

무명 개발팀의 즐거운 반란과 언택트 시대

‘폴가이즈’의 개발사 미디어토닉은 15년 차 회사이지만 자체 타이틀 개발보다는 외주 개발을 더 많이 해온 회사이다. 2015년에 수주받은 4개의 큰 프로젝트가 모두 취소되면서 자체 타이틀을 만들기로 결심했고 게임 쇼에 출품했지만 첫 반응은 그리 좋지 않았다. ‘어몽어스’의 개발사 이너슬로스는 3명으로 구성된 인디게임 개발팀이다. 2년 전 ‘어몽어스’ 출시 당시 스팀 동시 접속자 수는 약 50명 정도에 불과했다고. 두 게임 모두 간단한 조작으로 구성되어 있어 진입장벽이 낮아 코로나로 인해 집에 있는 시간이 많아진 라이트 유저들의 유입이 극대화되었을 거라는 것이 두 게임의 성공요인으로 분석된다. 또한 게임 방송이 키워트라고 해도 과언이 아닐 만큼 스트리머와 유명 인사들의 재밌는 플레이 영상들도 지금의 인기를 얻는데 한몫 했다. 두 게임 모두 ‘하는 게임’이 아닌 ‘보는 게임’ 시대에 잘 어울리는 특성을 갖추고 있다. 배틀 그라운드와 같은 배틀 로열 장르나 마피아 게임 같은 추리 장르는 직접 하는 것보다 팝콘 먹으며 보는 맛이 더 각별할 때가 있기 때문이다. 서로 거리를 두는 이 시국에 게임 안에서 서로 가까워지는 특별함을 독자 여러분들도 플레이하시면서 꼭 느껴 보시기 바란다. 괜히 대세가 아니라니까?



★ 한번 중독되면 누구도 믿을 수 없게 된다

게임빌-컴투스인들의 달콤한 인생

#11월호사내공모전 #가을풍경 #단풍 #드높은하늘

지난 '게임빌컴투스뉴스'에서는 사진으로라도 붙잡고 싶은 '아름다운 가을 풍경 사진'을 공모했는데요. 많은 사우님이 아름다운 가을 풍경들과 사진에 얹힌 추억을 보내주셨습니다. 서울 가산동에서 부산 지스타까지, 게임빌-컴투스인들의 달콤한 인생을 한 번 볼까요?



남한솔 (라온 스튜디오)



요즘 주말마다 친구들과 등산을 자주 다니는데 명성산 억새밭이 너무 예뻐서 콧물을 흘렸지 뭐예요. 아직 가을 등산 안 해보셨다면 명성산 강추합니다.

홍예림 (비즈1팀)



벤치) 책 읽기 좋은 계절 가을! 나뭇잎 떨어지는 벤치에서 책 한 권 읽고 싶어지네요. 역시 가을은 감성의 계절~

단풍) 서울대공원에서 빨간 단풍이 너무 예뻐서 찍어봤어요.

단풍은 역시 빨강! 선명한 빨간색과 대비되는 파란 하늘이 더 청명해 보여서 마음에 드는 사진입니다!

은행나무) 어딘가에 놀러 가서 예쁜 은행나무가 있길래... 찰칵! 가을은 눈이 너무 즐거운 계절인 것 같아요~ 주변의 단풍과도 잘 어울리고, 황금이 주렁주렁 매달린 것 같네요. 올해는 꼭 로또가 되길...

이희망 (SC사업팀)



가산인 듯 가산 아닌 가산 같은 너) 코로나로 여행 가기 어려운 이 시국에 핑크로 물든 숲은 명소! 바로 회사 근처 안양천입니다~ 아직 가을을 만끽하지 못하셨다면, 점심시간에 산책도 가보고 사진도 이쁘게 찍어서 소중한 가을 추억 남겨보세요♥

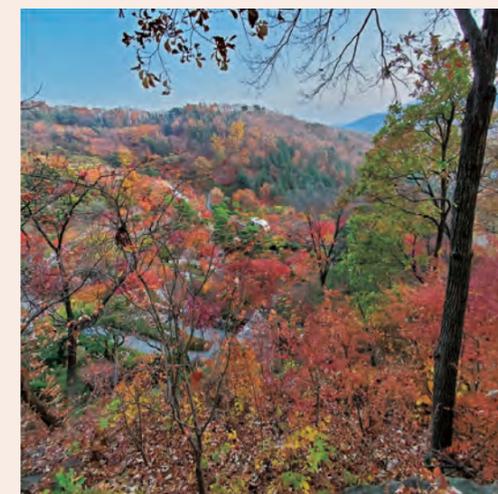
이한솔 (홍보실)



게임인들에게 가을의 마지막을 장식하는 행사는 역시 '지스타'죠. 올해는 코로나로 직관을 가지 못한 아쉬움을 작년 사진을 꺼내 달래봅니다.

사진은 '니어: 오토마타'의 주인공 코스프레인데요 "혹시 빛의 계승자 아닌가요?"라고 애사심 넘치는 질문을 했던 기억이 아스라하네요.

박주호 (비즈6팀)



여름이 끝난 지 얼마 되지 않은 것 같은데 벌써 겨울이 오는 것 같네요. 단풍이 다 떨어지기 전에 화담숲에서 단풍 구경하고 왔습니다. 다들 코로나 조심하시고 건강하게 올해 마무리 잘하셨으면 좋겠습니다.

12월 호 달콤한 인생 공모전 주제는 '첫눈 오던 날'입니다. 눈이 내리던 그날의 소중한 추억과 아름다운 풍경을 사우들과 공유해 주세요. 당선자를 위한 소정의 선물이 준비되어 있습니다. 많은 관심과 참여 부탁드립니다.

▼ QR CODE



기간: ~ 2020년 12월 15일까지
 응모방법: 사진 및 설명을 이름/소속/연락처와 함께 QR코드 또는 메일(GCNEWS@gamevilcom2us.com)로 보내주세요.



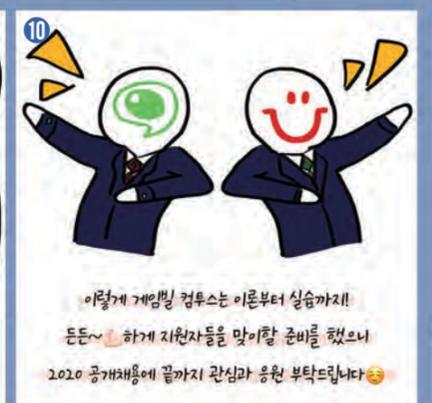
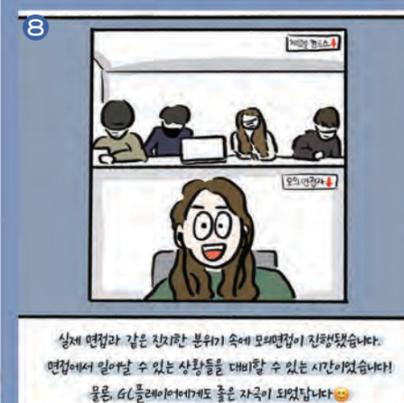
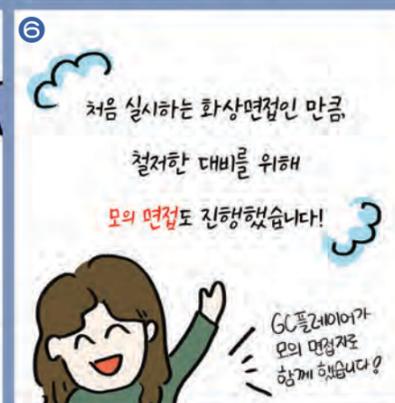
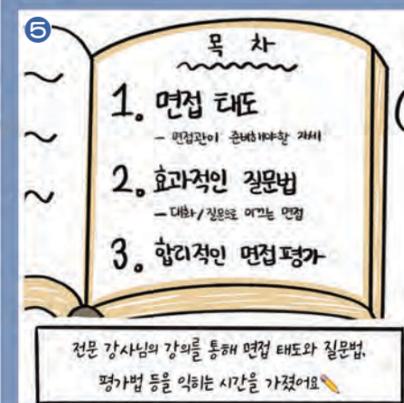
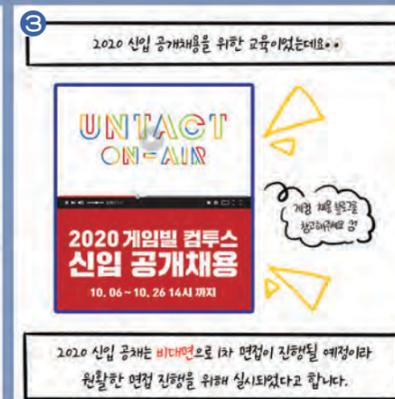
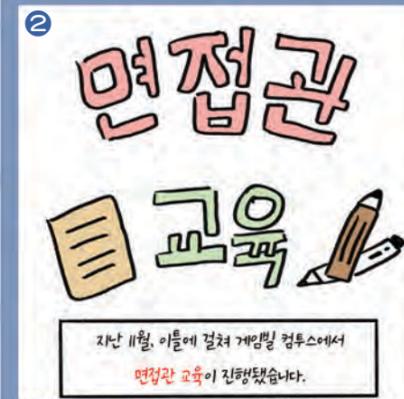
SUPER ACTION HERO



이론부터 실습까지 Perfect!

게임빌-컴투스 면접관 교육

시대 흐름에 맞춰 게임빌-컴투스 2020 신입 공개채용에서 처음 실시되는 비대면 화상 면접! 처음으로 진행되는 방식인만큼 원활한 진행을 위해 면접관 교육을 진행했고, 그 과정을 함께 하며 그림으로 담아냈다. 참가자들은 이론뿐 아니라 직무 별로 모의 면접을 진행하며 교육에 진지하게 임했다. 모의 면접 후엔 전문가와 참가자들의 피드백을 통해 놓친 부분을 점검하며 부족한 부분을 보충했다. 지원자들을 맞이하기 위해 이론부터 실습까지 준비를 단단히 마칠 수 있었던 시간이었다.





★ 꽃향기와 함께하는 힐링체험 ★

드라이 플라워 리스 만들기

코로나19의 영향으로 봄도 제대로 즐겨보지 못한 것 같은데, 어느새 가을이 훌쩍 지나가 버렸다. 봄엔 꽃구경을, 가을엔 단풍 구경을 가는 것을 힐링으로 여기고 살아온 기자에게 올해는 섭섭함으로 가득한 한 해였다. 그래서 이 섭섭한 마음을 달래고자 찾은 것이 '플라워 원데이 클래스'다.

행한 내 방안을 채우자

'플라워 원데이 클래스'에는 플라워 박스, 꽃바구니, 리스 등 다양한 종류를 만드는 수업들이 있는데, 보통 개업한 가게나 집들이 선물, 인테리어 소품으로 많이 쓰인다고 한다. 기자는 행한 내 방 안에서도 가을을 느끼고 싶어서 관악구에 위치한 '라이노 플라워'에서 '드라이 플라워 리스' 만들기를 체험해 보기로 했다.

'라이노 플라워'는 조금 특이하게 1층은 개인 주택으로 사용하고, 2층은 작업실 및 플라워 클래스를 운영하고 있다. 1층엔 예쁜 꽃들이 마당을 채우고 있었고, 2층으로 올라가는 길은 돌계단으로 만들어져 인테리어에 많은 신경을 쓴 것이 돋보이는 곳이다.

이곳이 좋았던 점은 작업실이 단정했을 뿐만 아니라, 흘러나오는 클래식 음악이 지친 몸과 마음을 힐링시켜 준다는 것이었다. 귀엽고 사랑스러운 아기 고양이 두 마리의 덩이다.

'드라이 플라워 리스' 제작기

보통 이 시기엔 솔방울과 목화솜을 이용한 겨울 느낌의 리스를 많이 만든다. 그러나 기자는 가을을 느끼고 싶었기에 주황색이 주가 되는 장미와 유칼립투스, 수국 등으로 진행했다. 수국은 빈티지한 느낌을 주기 위해, 조금은 드라이가 된 상태다.



★ 준비물: 리스틀, 와이어, 생화, 가위

꽃을 장식할 리스틀은 보통 철사나 나무를 엮어 만드는데, 이번 체험에서는 여러 가지 크기의 나무틀이 준비되어 있어서 원하는 크기의 틀을 선택할 수 있었다.

1 가위 끝이 반대쪽 손을 향해 있으면 다칠 수 있기에 충분히 조심하면서 생화를 손가락 길이만큼 여러 개 소분한다.

2 메인인 되는 장미 한 송이와 보조되는 생화를 코르사주 만들듯이 조합하여 철사 와이어로 엮는다(이것을 그루핑이라고 한다). 보조하는 생화들은 메인 꽃을 중심으로 하되 메인 꽃보다 짧지 않게 배치해야 한다. 다른 방향에서 봤을 때의 느낌도 생각하며 만들어 주는 것이 포인트. 이때 와이어로 묶을 곳 밑부분의 잎은 제거하는데, 작은 장미는 잔가지가 있어서 조심해야 한다.

3 철사틀은 철사를 가리기 위해 꽃으로 틀 전체를 덮는 디자인을 많이 하지만, 나무틀은 나무가 보이도록 일정 부분만 꽃으로 장식하는 디자인을 한다. 그래서 꽃 그루핑을 10개~15개 단위로 하는 것이 좋다고 한다. 꽃 조합이 어떻게 해야 예쁠지 고민하면서 만들어갔지만, 철사로 엮는 것이 생각보다 어려운 작업이었다. (철사를 힐링하게 엮으면 생화가 마르면서 공간이 생겨 빠질 수 있기 때문에, 꼭 묶어 놔야 한다고.)

4 틀의 디자인에는 시작부터 끝까지 꽃이 한 방향으로만 향하게 만들어 끝부분에 리본을 달아주는 것과 서로 반대 방향으로 시작하여 가운데 중심부분을 리본으로 묶어주는 방법이 있다. 기자는 두 번째 디자인을 선택했고, 그루핑 한 꽃을 지그재그 모양으로 한 묶음씩 틀에 와이어로 묶었다. 이때 역시 꼭 묶어야 한다. (참고로 틀에 엮을 꽃이 시작되는 부분은 보조 생화 길이를 다른 것들보다 더 길게 만들어주면 예쁘다)

5 이제 중간중간 큰 장미와 수국을 꽂아준다. 틀 윗부분에도 작은 장미들을 만들어주면 예쁠 것 같아, 추가로 5개 정도를 더 그루핑하여 만들었다.

6 마지막으로 리본을 묶어주면 완성이다. 리스를 걸었을 때 무게때문에 한쪽으로 쏠리지 않게 중심을 잡아 고리를 연결했고, 벽에 걸어보니 더욱 더 예쁘고 분위기 있어 아주 마음에 들었다.



체험 후기

리스 제작은 보통 2시간 정도 걸린다. 생각보다 꼼꼼히 해야 하는 작업이고, 디자인 센스도 가지고 있으면 좀 더 수월하게 할 수 있다. 디자인의 자유도가 높아, 용도와 원하는 컨셉이 있다면 큰 제한 없이 제작이 가능한 것 같다. 그러나 제작하는 과정에서 어쩔 수 없이 청소가 필요한 상황이 오기에, 장갑과 앞치마를 착용하는 것이 좋겠다.

사진으로 보는 '플라워 리스'보다 실제 만들어서 보는 것이 훨씬 예쁘게 느껴지므로, 꽃으로 힐링을 바란다면 한 번쯤은 꼭 체험해 보시라고 추천하고 싶다. 더불어 곧 다가오는 크리스마스를 위해 선물용으로 작은 크리스마스 리스를 만들어 보는 것은 어떨까 한다.



'라이노 플라워'

수업료 - 클래스 1건당 65,000원.
 위치 - 서울 관악구 난곡로47길 32, 2층
 오픈 시간 - 매일 10:30~20:00
<http://instagram.com/rhino.flowers>

★ 마지막 수업시간은 오후 8:30으로, 퇴근 후 클래스 신청은 전화로 문의하는 것이 좋다.



아름다운 경치와 함께 즐기자!

경상북도 영덕군 강구항 '대게'

'맛세상' 코너를 맡게 되면서 서울에 있는 트렌디한 맛집을 소개할지 아니면 교외에 차로 갈 만한 근교 맛집을 소개할지 많이 고민했다. 열심히 생각하다 보니 소개할 만한 가까운 곳들은 이미 많은 분이 다녀와 보셨거나, 검색을 해보셨을 것 같아 맛도 즐기고 경치도 즐길 수 있는 곳으로 선정하게 되었다.

★ 겨울에는 역시 '대게'

경북 영덕에 위치한 강구항은 영덕 대표 특산물인 대게의 집산지이다. 또한 동해안 최고의 미항으로도 알려져 있다. 아름다운 경치와 함께 영덕 대게 최고의 맛을 즐길 수 있는 이곳으로 함께 떠나보자.

★ 부지런히 달려 도착한 그곳

아침 8시, 집에서 나와 자동차에 시동을 걸었다. 총 거리는 295km에 불과(?)했다. 구리 톨게이트를 지나 광주원주고속도로와 중앙고속도로를 거쳐 당진 영덕고속도로를 이용해 약 3시간 30분 정도가 소요됐다. 기차를 이용하게 된다면 KTX 서울-포항-영덕 환승을 통해서도 가능하니 기회가 된다면 기차여행을 떠나도 좋을 듯하다.



★ 골목 맛집? 맛집 골목!

대게 맛집이 모여 있는 강구항은 대게 골목이라고 해도 될 정도다. 좁은 골목마다 대부분의 집이 대게를 판매하고 있는 것을 볼 수 있다. 대게는 보통 마리당 7만 원 정도지만 무게나 크기에 따라서 가격이 달라진다. 일반적으로 이곳에서는 주문과 동시에 직접 수조에 담긴 대게를 골라와야 주문이 완료되는 구조다.

★ '대게'의 모든 것을 즐기자

기본적인 밑반찬이 나오고 이후엔 대게 다리 튀김/회/치즈 3종 요리가 예쁘게 나온다. 개인적으로는 대게 튀김이 딱딱딱해서 참 맛있게 느껴졌다. 그 후엔 메인 요리인 삶은 대게가 나오는데, 먹기 편하게 잘려서 나오지만 아시다시피 가위와 포크를 '잘' 이용해야 입안 가득 대게의 풍미를 느낄 수 있다.



이후로는 계딱지에 밥이 비벼져 나온다. 여기서 하이라이트이자 킬링 포인트다. 단언컨대 이게 가장 맛있다. 기자는 개인적으로 계딱지에 밥을 비벼 먹는 걸 정말 좋아하는데 자주 먹을 수 없어서 아쉬운 마음이 들었다. 이 허전함을 채우기 위해(?) 추가로 대게 탕에 라면을 넣어서 주문했다.



★ 동해에서 느끼는 볼거리와 즐길 거리

강구항에는 대게 외에도 볼거리와 즐길 거리가 꽤 많다. 항에 위치한 동광어시장에서는 숙소에서 먹을 회와 홍게를 싸고 싱싱하게 살 수 있고, 어시장 옆으로 해파랑 공원이 있어서 경치를 즐기기에 적합하다. 거기에 야시장 느낌의 길거리 음식들도 팔고 있어서 산책하며 구경하기에 좋은 곳이다. 참고로 미니 크랩을 바로 튀겨서 파는 푸드트럭이 있는데 바삭하고 고소한데 한입에 쏙 들어가서 먹기까지 편하다. 강구항에 가실 독자분이 있다면 꼭 한번 드셔 보길 추천한다.

그 외에도 주변에 해수욕장과 블루로드가 있어서 드라이브나 트래킹을 하면서 바다 경치를 감상할 수 있고, 낚시하는 분들도 많아 낚시를 즐기는 취미가 있다면 더 즐거운 여행이 가능하다.



★ 마치며...

서울에도 많은 맛집이 있지만 멀리 여행이 필요할 때, 가족이나 친구 연인과 함께 힐링하고 싶을 때, 시원한 경치가 보고 싶을 때, 경북 영덕 강구항에 가서 즐거운 시간을 보내는 것을 추천해 드리며 코너를 마친다.

글. 이승엽 기자 / takesy@



꿀잼 팝콘각, 차세대 콘솔 대전!

PS5(PlayStation5) vs Xbox

자~ 꿀잼 대결이 시작되었다. 2020년 하반기 홀리데이 시즌 소니와 마이크로소프트의 차세대 게임 콘솔 대결이 다시 시작된 것이다.

예로부터 두 진영의 전쟁은 조금 싱겁게 결말이 나왔다. PS2 와 Xbox 대결에서는 PS2의 압승 그리고 PS3 와 Xbox 360에선 PS3의 판정승, PS3의 성능과 안정성이 워낙 좋지 않았지만, Wii의 등장으로 승기를 놓쳐 버린 덕분에 전체적으로는 PS3의 승리라고 할 수 있겠다. 그리고 PS4 와 Xbox One 역시 화려한 독점작을 무기로 PS4의 승리. 지금까지 3번의 대결에서 모두 승리한 소니의 PS5가 왕좌를 지킬 것인가. 아니면 절치부심 칼을 갈아온 마이크로소프트의 Xbox 시리즈의 대 반격이 먹힐 것인가. 이번만큼은 일방적인 경기가 될 것 같지는 않다. 지금까지의 대결과 달리 이번만큼은 팝콘각인 이유를 한번 알아보자.

★ 하드웨어

개발 환경

우선 하드웨어를 살펴보도록 하자. 그동안 대결에서 Xbox의 하드웨어는 항상 PS의 그것보다 앞서 있었다. 성능은 물론이고 소니가 Cell 프로세서 아키텍처라는 괴랄하고 낯선 개발 환경으로 악명이 높을 때 Xbox는 x86 기반에 콘솔 자체를 개발 킷으로도 사용할 수 있을 정도로 보편적이고 친숙한 개발 환경을 제공했다. 콘솔 생태계에서 개발 환경의 쾌적함은 중요한 요소 중 하나다. 이 덕분에 PC 환경에서 개발된 게임을 무리 없이 이식하기에 PS 진영보다 수월했다. 결국 소니도 PS4에서 x86 기반 시스템으로 넘어오면서 사실상 두 플랫폼 간의 차이가 없어지게 된다. 이 덕분에 하나의 게임을 다양한 플랫폼으로 출시하는 요즘의 게임 시장으로 재편되고 PC와 PS, Xbox 전체적으로 게임 라인업이 비슷해지게 되었다.

하드웨어 스펙

두 기기 공히 AMD Zen2 기반 8코어 16스레드 x64 기반의 CPU를 사용하여 큰 차이는 없지만 Xbox가 약간의 커스텀을 통해 3.6~8GHz로 PS5의 3.4GHz보다 약간의 클럭 향상을 이뤘다. 실제 연산속도로는 4.5% 정도 Xbox가 앞선다고 한다지만 큰 의미는 없을 것 같다.

	PS5	Xbox Serise X
CPU	AMD 라이젠 Zen 2 @ 3.5Ghz 8코어 16스레드	커스텀 Zen 2 @ 3.8Ghz 8코어 16스레드
GPU	10.3 TFLOPS 36 CU @ 2.23Ghz 커스텀 RDNA 2 GPU	12 TFLOPS 52 CU @ 1.825Ghz 커스텀 RDNA 2 GPU
RAM	16GB GDDR6 /대역폭 : 448GB/s	16GB GDDR6 /10GB - 560GB/s, 6GB - 336GB/s 대역폭
저장 공간	825GB 커스텀 SSD 5.5GB/s (RAW), 8-9GB/s (압축)	1TB 커스텀 NVME SSD 2.4GB/s (Raw), 4.8GB/s
확장 공간	NVMe SSD 슬롯	1TB 확장 카드 (전용 규격)
광학 드라이브	4K UHD 블루레이 드라이브	4K UHD 블루레이 드라이브

재미있게도 GPU 역시 두 콘솔이 거의 동일하게 AMD RDNA2 기반의 GPU를 탑재했다. 하지만 여기서도 Xbox 쪽이 차이를 만들어 내는데 GPU 안에 탑재되는 Core Unit의 개수가 PS5는 36개 Xbox 시리즈 X는 52개를 탑재해 PS5는 가변 9.2~10.3 테라플롭스(1 테라플롭스 = 초당 1조 번의 연산) Xbox 시리즈 X는 고정 12 테라플롭스의 성능을 낸다고 한다. Xbox 시리즈 X의 GPU를 현재 nVidia의 칩셋으로 환산하면 GeForce 2080Ti 급(엄청 비싸다) 성능을 낸다. 그 외에 SSD 장착과 16기가 램 탑재 등 하드웨어 적으로 본다면 두 기기는 큰 차이가 없어 보이지만 Xbox 쪽이 좀 더 커스텀을 잘 해 내어 언제나 그래왔듯이 이번에도 Xbox의 하드웨어 성능은 PS를 상회한다.

하지만 성능은 성능일 뿐 결국 유저에게 즐거운 경험을 선사하는 콘솔이 결국 승리하는 법. 두 진영이 내세우는 사항을 살펴보자.

★ 신무기 장착 두등!!



플레이스테이션 - 브랜뉴 컨트롤러

PS가 성능 이외에 내세우는 점은 의외로 많지 않다. 그중 눈길을 끌만한 것은 컨트롤러이다. PS의 컨트롤러인 듀얼쇼크는 언제나 사용자들의 불만 사항이었다. 아날로그 스틱 배치부터 그립감까지 과거의 방식에서 크게 변경하지 않기 때문이었다. 하지만 이번에 이름까지 바뀌는 듀얼 센스 컨트롤러는 햅틱 피드백을 통한 세밀한 촉각 진동 전달과 적응형 트리거를 통하여 활시위를 당길 때 점점 팽팽해지는 느낌과 질주하는 자동차의 급브레이크를 밟는 느낌 등 다양한 물리적 효과를 준다. 특히 적응형 트리거에 대한 유저평이 상당히 좋다.



Xbox - 언제 어디서나 게임을 이어서! 구독형 서비스

반면 Xbox는 빠르게 게임을 전환하는 Quick Resume와 무엇보다 강력한 Xbox 게임 패스를 구독형태로 제공하고 있다. 전통적인 클라우드 강자인 마이크로소프트답게 내 콘솔에 설치되어 있지 않더라도 클라우드를 통한 스트리밍으로 Xbox 외의 스마트 기기에서 바로 플레이가 가능하다. PS 진영에도 리모트 플레이가 있지만 본질적으로 다른 접근 방법이다. 리모트 플

레이의 경우 내 집에 있는 콘솔에 게임이 설치되어 있고 전원이 켜져 있는 상태에서 내 콘솔을 통해 스트리밍을 받는 방식이라면 Xbox 게임 패스는 내 콘솔에 게임 설치 여부와 관계없이 언제 어디서든 게임을 바로 이어서 플레이가 가능하다.

또한 게임 패스를 통해 꽤 많은 양의 게임을 인디 게임 부터 AAA 게임까지 구독료만 내고 즐길 수 있어 게이머들을 유혹하고 있다. 실제로 Xbox의 이번 판매 전략은 이동통신사와 손을 잡고 펼치는 마케팅을 보면 알 수 있다. 망 사업자와의 강력한 협력으로 스마트 기기를 통해 언제 어디서나 플레이 가능한 콘셉트로 이번 콘솔 전쟁에서 승부를 걸었다고 볼 수 있다. 이번 Xbox 진영의 가장 강력한 무기는 바로 이 구독형 서비스라고 할 수 있다.

★ 독점작 라인업!

아직까지 라인업은 소니가 우세

결국 게임 콘솔의 본질은 게임이다. 이전부터 모든 대결에서 PS가 승리한 이유는 소니만의 화려한 독점작 라인업 때문이라 해도 과언이 아니다. 이번에는 'God of War', 'Horizon Zero', '그란투리스모'와 같은 전통적인 시리즈 외에도 새로 발표한 독점 게임이 하나하나 강력하다. 소니 측에서는 독점작을 위해 개발사들을 전폭으로 지원하고 있고 이는 꽤 역사가 깊다. 반면 마이크로소프트 측에는 '헤일로'와 'Gears of War' 같은 무게감 있는 독점작이 있기는 하지만 PS 진영에 비해 조금 초라해지는 것은 어쩔 수 없다.



신의 한 수가 될 수 있을까? 마이크로소프트의 '베데스다' 인수

하지만 최근의 마이크로소프트의 커다란 한수가 있었으니 'Fall-out'과 'Elder Scroll' 시리즈를 만든 명작 제조기 베데스다의 인수이다. 아직 선부른 예상을 할 수는 없지만 베데스다의 작품을 Xbox의 독점작으로 만들기 위한 인수일 가능성이 매우 높다. 특히 서구권 게이머들에게 최고의 개발사로 꼽히는 베데스다 인수를 통해 한참 부족했던 독점작의 공백을 과연 메울 수 있을지 즐거운 관전 포인트가 아닐까 싶다.

★ 예측하기 어려워 더 재밌는 승부

이미 여러 번의 콘솔 대전이 있어왔지만 이번만큼 승부를 예측하기 힘든 경우는 없던 것 같다. 성능이 비슷한 하드웨어를 들고 온 두 회사가 독점작과 구독 서비스라는 전혀 다른 콘셉트의 비장의 카드로 승부를 보게 될 것이다. 과연 내년 이맘때 즈음 누가 웃고 있을지, 콘솔 시장의 판도가 완전히 변화했는지 아니면 전통 강자가 계속 리드해 가고 있을지 궁금해진다.

MY BIG DATA

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

사내편

★ 사내 카페에서 가장 즐겨 찾는 메뉴는??

그야말로 커피의 시대, 70.1%의 사무분들이 사내카페에서 커피 메뉴를 즐긴다고 답변했습니다. '아이스 아메리카노'와 '따뜻한 아메리카노'의 대결에서는 아이스가 우세한 걸로 나타났네요. 하지만 설문을 진행한 시점이 겨울이었다면 조금은 다른 결과가 나오지 않았을까 조심스럽게 예상해봅니다. 이 외에 '논커피음료'와 '티'를 즐기는 답변도 약 30%를 차지했습니다. 하지만 '민.트.초.코'는 아직은 미이너한 취향인 걸로...



★ 사내 카페에 주로 가는 시간대는?

모닝커피가 국룰이라는 예상과는 달리 무려 67.2%의 사무들이 오후에 티타임을 즐기는 것으로 나타났습니다. 퇴근 길에 들른다는 답변은 한 표도 나오지 않았군요. 갈 시간이 없다는 답변을 한 사무분도 계십니다... 급할수록 돌아가라는 말이 있죠. 잠시 커피 한 잔의 여유를 가져보시는 것은 어떨까요?



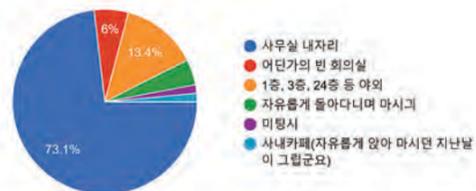
★ 음료(커피 등)를 하루에 몇 잔 마시나요?

최소 하루 한 잔 이상의 커피를 마신다는 답변이 90%에 달하네요! 카페인 중독이 심각합니다! 건강을 생각해서 커피는 조금 줄여보는 것은 어떨까요? 물론 저도 하루 두 잔 정도 마십니다.



★ 음료 마시기 좋은 곳은 어디?

언택트 시대의 모범답안 같은 결과네요! '사무실 내자리'가 73.1%로 넘사벽 1위를 차지했습니다. 다음 답변도 '야외'나 '빈 회의실' 등이 차지하는 것으로 보아 티타임을 개인 힐링 시간으로 활용하는 듯합니다. 자유롭게 돌아다니면서 마시는 '홍길동형'도 눈에 띄네요!



★ 사내 식당에서 가장 선호하는 식단은?

역시 한국인은 '한식'인가 봅니다. 소반(한식)이 강력한 게임빌-컴투스의 입맛을 견제하기 위한 분식, 면식, 경양식들의 2등 경쟁이 치열하네요. 늦게 가면 항상 없는 것 같았던 건강 도시락과 샌드위치 메뉴는 의외로 낮은 지분을 차지했습니다.



★ 최애 메뉴 픽의 이유는?

맛! 맛! 맛! 그야말로 식도락의 시대, '맛'을 최우선으로 하는 사무의 비율이 절반이 넘네요! 2위를 차지한 '그날 그날의 상태'도 눈여겨볼 만한 포인트입니다. 평소에는 양식을 즐기다가도 추운날은 급창전골 한사바리를 하는 느낌인가요? 그렇다면 링크~



★ 점심 시간, 당신이 가장 많이 하는 행동은?

직장인들의 꿈 같은 휴식과 힐링 타임, 점심시간! 그 점심시간의 용도로 '동료와의 근황 토크'가 1위를 차지했습니다. 2위는 게임 회사답게 '자유롭게 게임'이 차지했는데요. 어떤 게임을 주로 하는 지는 다음에 소개될 '게임편'에서 알아볼 수 있겠네요. 그 외에도 주변 산책, 인터넷 서핑 등 개인의 시간을 즐기는 사무들의 다양한 면모를 알 수 있었습니다.



★ Talk, Talk! 회사에서의 나는 어떤 스타일?

업무 특성에 따라 다르겠지만 그래도 동료들과 티타임을 즐기는 '인싸 사무'들이 70% 이상을 차지 했습니다. 예상외로 이야기할 일이 거의 없다고 하는 '묵언수행파'가 29%로 생각보다 높은 비중을 차지했는데요. 지금 사보 내용을 주제로 옆자리 동료와 이야기 꽃을 피워보는 것은 어떨까요?



★ 언택트 시대, 가장 선호하는 업무 방식은?

게임빌-컴투스 사무들이 가장 선호하는 업무 방식은 40.3%를 차지한 '복합형'이네요! 게임빌-컴투스의 수평적인 조직문화 덕분에 소통 수단으로 제일 먼저 메시지를 사용한다는 답변이 무려 72.6%에 달합니다. 여러분~ 잔디 주세요 잔디~



★ 내 자리 꾸미기 취향은?

하루 중 가장 많은 시간을 보내는 곳이라고 해도 과언이 아닌 사무실의 내 책상. 사무 여러분들은 이 책상을 어떻게 꾸밀까요? 과반이 넘는 동료분들이 일할 곳에는 업무용 집기 외엔 아무것도 두지 않는 '미니멀리즘'을 선택했습니다. 2위는 취미 아이돌이나 프라모델 등, 본인의 취향대로 꾸민다는 답변이 차지했는데요. 사무실을 돌아다니다 보면 프라모델, 레고, 피규어 등으로 박물관을 방불케 하는 책상도 종종 볼 수 있었습니다. 2위를 택하신 분들은 나중에 달콤한 인생 '데스크테리어' 인증샷 모집 때 응모 부탁드립니다!



★ 회식을 하게 된 당신, 선호하는 타입은?

개인시간을 존중하고 코로나로 인해 회식 한 번 하기도 조심스러운 요즘이지만, 미세한 차이로 저녁회식을 선호한다는 답변이 1위를 차지했습니다. 그 뒤를 바짝 추격하는 태양파는 점심 회식을 선호하네요. 뒤따라 동물을 차지한 '언택트 파'와 '눈알콜파'도 눈에 띕니다. 최근 코로나 백신 임상이 성공적이라고 하던데 시류가 어떻게 바뀔지 기대됩니다.



게임빌-컴투스의 사무들의 '빅 데이터' 어땠습니까? 나와는 다른 대답에 조금은 흥미로웠습니까? 다음호에는 과연 사무들이 어떤 게임을 즐기는지 공개하는 '게임편'으로 여러분을 찾아 뵙겠습니다. 그럼, 다음호에 만나요~~!

복면게임왕

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

- 01** 세계에서 가장 유명한 게임 시리즈 중 하나입니다.
1997년 첫 발매를 시작으로 많은 타이틀을 내놓으며 영화 '아바타' 보다는 많이 팔린 게임입니다.
- 02** 높은 자유도를 자랑하는 게임입니다.
술을 마시거나, 불을 지르거나, 현실에서는 불가능한 행동들을 게임에서는 자유롭게 할 수 있습니다.
- 03** 게임에서 표현되는 세밀한 디테일에 더욱 매료되는 게임입니다.
생각지도 못한 디테일을 찾는 것 자체가 게임의 재미 요소가 되었습니다.
- 04** 이 게임 시리즈는 각종 기네스북 기록을 보유하고 있습니다.
심지어 3일 만에 1조 1200억원 판매를 기록하면서 '어벤저스', '아바타'의 흥행 수익을 모두 갈아치우게 됩니다.
- 05** 하지만 게임 시리즈에 폭력성과 선정성이라는 문제점이 있습니다.
이로 인해 특정 국가에서는 출시가 금지되거나 강한 비판을 받았지만 이를 게임내에서 유머 있게 풀어내기도 합니다.



그림 : 하정재 기자 preecree@

기간 : 2020년 12월 15일까지
 메일 주소 : GCNEWS@gamevilcom2us.com(이름, 연락처를 함께 적어 주세요.)

11월호 정답 : 저스트인스 / 11월호 당첨자 : 설*지(2326), 이*원(3403), 이*지(7057)

글 : 이창선 기자 / windowforsun@

🎁 11월호 당첨자 발표 *홍예림, 김덕하님 축하드립니다!*



당신의 무한한 상상력을 기대합니다.
 말풍선에 윗트있는 멘트를 넣어 사진 촬영 후 보내주세요.
 추첨을 통해 문화상품권을 드립니다.
 * WEWIT 삽화는 사우분들의 참여로 만들어 집니다.
 멋진 솜씨를 뽐낼 금손 사우들께서는 언제든지 편집부에 문의 주세요~!
 (이 코너는 임직원만 참여 가능합니다)

기간 : 2020년 12월 15일까지
 메일 : gcnews@gamevilcom2us.com
 회사, 소속, 이름, 연락처를 함께 적어주세요

Congrats!

Welcome Welcome

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



게임빌

게임제작본부 이준희 부장, 사업개발실 이승연 사우, 게임QA팀 설원영 사우

컴투스

IP전략실 강래은 과장, IP전략실 하라다 나니코 과장, IP전략실 박영아 차장,
신사업전략실 신창호 차장, 제작1본부 김재원 선임, 제작1본부 김세영 사우,
제작1본부 조현우 사우, 제작2본부 최두식 책임, 제작3본부 이승민 선임,
제작5본부 정미희 차석, 제작5본부 박선호 차석, 제작5본부 남지 차석

게임빌컴투스플랫폼

플랫폼클라이언트팀 김창수 책임

Gamevil Com2us USA

Lucy Lee

Gamevil Com2us SEA

Porntep Chatcharvanpaisankul, Kamonthat Napapong, Piriya Junta-Arjaree, Ngoc Nguyen



Congratulations

게임빌 고객센터팀 조미나 팀장, 결혼!

고객서비스팀 조미나 팀장이 11월 28일, 참된 사랑의 결실을 맺게 되었습니다.
두 사람의 행복한 결혼을 축하해 주세요!

컴투스 글로벌라이제이션1팀 최철 과장 & R마케팅팀 김유리 대리, 결혼!

최철 과장과 김유리 대리가 사내 커플로 출발해 결혼식을 올리게 되었습니다.
믿음과 사랑으로 하나된 두 사람을 축하해 주세요!



TWO IN MEDIA 163호 2020년 12월호



'게임빌프로야구 2020 슈퍼스타즈', 원하는 트레이너 쉽게 얻는다

게임빌프로야구 2020 슈퍼스타즈가 원하는 트레이너를 쉽게 얻을 수 있도록 영입 방식을 개편했다. 기존에는 확률업 이벤트에 포함되는 트레이너의 영입 확률을 높여서 해당 트레이너의 수급 가능성을 높여주는 정도였지만, 업데이트 이후 레전드 등급 획득 시 이벤트 대상 트레이너를 확정적으로 얻을 수 있게 됐다. 변경된 영입 방식을 최대한 활용하면 전략적인 선수 육성에 도움이 될 것으로 기대된다.



"글로벌을 강타한 콘솔 IP가 모바일로 상륙한다" 컴투스, '스카이랜더스 링 오브 히어로즈' 사전 예약 돌입

컴투스의 팀 던져 RPG '스카이랜더스 링 오브 히어로즈'가 국내 및 아시아 지역 정식 출시를 앞두고 사전 예약을 시작했다.

'스카이랜더스 링 오브 히어로즈'는 글로벌 게임 기업 액티비전의 유력 콘솔 게임 IP와 컴투스의 모바일게임 개발 역량 이 만나 탄생한 신개념 던져 RPG로, 원작이 가진 독창적인 스토리와 특유의 개성 강한 몬스터 디자인을 모바일로 그대로 옮긴 점이 특징이다. 또한, 기존 던져 게임에서 볼 수 없었던 마나 기반의 팀 던져 대전 시스템을 채택해 한층 강화된 전략 전투의 재미를 담았으며, 전장을 지휘하는 포탈마스터의 개성에 따라 각기 다른 전략 스킬을 부여해 다양한 덕 구성을 통한 팽팽한 머리싸움을 예고한다.



'게임빌 '별이되어라!', '세컨드임팩트' 대규모 업데이트

'별이되어라!'가 일곱 번째 시즌의 다섯번째 이야기 '세컨드임팩트' 업데이트를 실시했다. 이번 업데이트에는 슬로건, '빛, 어둠, 그리고 불꽃'에 각각 상응하는 세 명의 '세컨드임팩트' 캐릭터인 '엘가이아', '폰 리퍼', '바냐가' 등장했다. 해당 캐릭터들은 신규 콘텐츠 '시험의 방'을 통해 영웅들을 시험하고, 어둠의 세력에 맞설 강력한 능력을 부여한다. 이외에도 신규 PVP콘텐츠 '요새전'이 추가되었으며 '뒤틀린 시공의 미궁'이 리뉴얼되어 보다 직관적이고 편리하게 탐험할 수 있게 됐다.



컴투스, 방탄소년단 캐릭터 기반 모바일 게임 퍼블리싱 계약

컴투스는 개발사 그래퍼스(대표 김지인)와 그룹 '방탄소년단' 캐릭터 '타이니탄' 기반 모바일 게임의 글로벌 퍼블리싱 계약을 맺었다고 밝혔다. 컴투스는 이번 계약을 통해 빅히트 엔터테인먼트(의창 방식혁, 이하 빅히트)의 아티스트 방탄소년단의 캐릭터인 타이니탄을 활용해 그래퍼스가 개발하는 모바일 게임을 세계 시장에 선보일 예정이다.

타이니탄은 방탄소년단 일곱 멤버들이 귀여운 모습으로 탄생한 캐릭터로, 방탄소년단의 제2의 자아가 발현해 캐릭터가 되었다는 콘셉트를 가지고 있다. 지난 8월 브랜드 론칭과 함께 애니메이션 영상이 공개됐고, 관련 상품 출시 및 국내외 유수 파트너사와 협업한 프로젝트가 이어지며 세계적으로 큰 사랑을 받고 있다.

그래퍼스는 빅히트와 글로벌 라이선스 계약을 통해 캐릭터 타이니탄을 활용한 모바일 게임을 개발한다. '쿠킹 어드벤처™' '마이리틀세프' 등 글로벌 누적 2,000만 다운로드의 우수 콘텐츠를 만들어온 그래퍼스는 그간의 개발력과 노하우를 바탕으로 타이니탄의 매력을 담은 글로벌 게임을 제작할 예정이다.

EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



박정민 기자 6-9p Cover Story 라이브의 아름다움을 사랑하는 디자이너, '성아영 선임'
우연한 기회에 사보 기자로 참여하게 되어 부족하지만 좋은 경험이 되었습니다. 기사 준비에 도움 주신 모든 분께 감사의 말씀 드립니다.



김수화 기자 12-13p Marketing story '게임빌프로야구2020 슈퍼스타즈' 1주년!
갑작스레 맡은 기자 활동에 처음에는 막막했지만, 참여하고 있는 '겜프야'의 1주년 기사를 맡게 되어 무사히 마무리할 수 있었습니다. '겜프야' 생일 축하합니다! 그리고 도움주신 분들께 감사드립니다.



임경빈 기자 18-20p New Face The Fire! 열정 총만한 뉴페이스 '최충사'
기자 업무는 처음이라 많이 긴장했는데, 열정 가득한 뉴페이스 분들 만나서 저도 열정을 얻은 것 같습니다. 유익한 경험이었고 즐거운 시간이었습니다. 감사합니다.



노성훈 기자 24-25p Game Focus 나만의 아구팀을 최고로 만들어보자! 'DOTP베이스볼'
기사를 처음 써봐서 새롭고 재미있는 경험이었습니다. 사보 기자님들도 건강 조심하시고 수고하셨습니다!



고승모 기자 34-36p 게임vs게임 대세 게임 '롤라이즈 얼티밋 녹아웃' vs '어몽 어스'
게임vs게임 코너덕에 즐거운 연말 보낼 수 있었습니다! 구독자여러분 2020년 한해 마무리 잘하시고 새해에도 즐거운 게임라이프 보내시길 기원할게요!



김진우 기자 37p 게임백과사전 게임백과사전 추억소환 '디아블로3' 용어 알아보기
매월 즐겨보던 사보에 제가 작성한 기사가 올라가서 너무 뜻깊고 새로운 경험이었습니다. 기사를 작성하는 동안 제작하시는 분들의 노고가 느껴져 항상 감사하며 읽어야겠다고 생각했습니다. 수고가 많으신데 즐거운 하루 되세요~



허은 GC플레이어 41p Special 이로부터 실습까지 Perfect! 게임빌-컴투스 면접관 교육
게임빌 컴투스 사보에 실릴 그림을 그리며, 어엿한 회사의 일원이 된 기분을 느낄 수 있었습니다. 좋은 기회를 주셔서 감사합니다. :D



정진경 기자 42-43p 퇴근후에 '드라마 플라워 리스트' 만들기
기사를 써보는 것은 처음이어서 많이 부족했지만, 퇴근 후에 질 좋은 체험을 할 수 있어 즐거웠고, 함께 공유할 수 있어 새롭고 좋았습니다.



이승엽 기자 44-45p 맞세상 아름다운 경치와 함께 즐기자! 경상북도 영덕군 강구항 '대게'
사보를 통해 사우들에게 유익한 정보를 전하고 싶은 마음 고심 끝에 선택한 아이템이 영덕 대게였는데요. 유익한 정보로 누군가가 맛있는 여행, 추억 있는 여행을 하셨으면 좋겠네요. 다음 달에도 사우님들의 좋은 정보들을 기대하고 있겠습니다!!



장근배 기자 46-47p Monthly Item 골쟁 팝콘과, 차세대 콘솔 대전! PS5(PlayStation5) vs Xbox
내년에 나오는 복지비로 Xbox를 살까 PS5를 살까? 둘다 살까?



이창선 기자 50-50p 복면경왕
말도 많고 탈도 많았던 2020년의 마지막 달입니다. 모두 복면경왕을 맞추며 한 해를 마무리해 보아요.



하정재 기자 51p WE WIT
너무나도 간만에 그림을 그리게 되어 재미있었습니다. 바쁘신 가운데 사보 기자님들 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 11월호 사보 풀리처상 수상자들을 공개합니다.



11월호 고승모 기자

부족한 글 솜씨에도 불구하고 상을 받게 되어 너무 기쁘고 감사합니다.

게임 vs 게임이란 코너 덕에 오랜만에 학창 시절처럼 게임에 푹 빠져들 수 있었습니다. 비슷비슷한 게임들로 인해 게임 볼 감흥에 시달리고 있었는데 독특한 게임들을 여럿 접할 수 있는 기회였던 것 같습니다. 다음에도 이런 코너가 있다면 또 응모하고 싶네요. 마감시간에 아슬아슬하게 원고를 드려 담당자님께 항상 죄송했는데 풀리처상으로 빛(?)을 갚은 거 같아 뿌듯합니다.

예쁘게 편집해 주시는 사보 담당자분들께 정말 감사하다는 말씀 올리며 2020년 한 해 마지막까지 즐거운 게임 라이프 보내세요!

감사합니다!



11월호 유원준 기자

전혀 생각지도 못하고 있던 풀리처상을 받게 돼서 감사합니다!!

이번 11월호의 사보 모델이었던 정새봄 사우는 같은 입사 동기였기 때문에, 사실 큰 부담 없이 가벼운 티타임과 함께 이런저런 이야기를 나누는 시간이었습니다. 누군가를 어색하게 인터뷰를 한다는 느낌보다는 친근한 분위기로 일상적인(?) 대화를 들려드릴 수 있도록 노력했는데, 사우분들이 어떻게 읽으셨는지는 잘 모르겠네요.

평소 가볍게 읽던 사보였지만, 매우 많은 고심 속에서 제작된다는 걸 알게 된 좋은 경험이었습니다. 다른 사우님들도 기회가 온다면 너무 부담스럽게 생각하지 마시고 재미있게 참여해보시면 좋을 것 같습니다.

다시 한번 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 12월 15일까지



- '서머너즈 워' IP를 활용하여 만든 컴투스의 신작 이름은?
 ① '서머너즈 워: 장미전쟁' ② '서머너즈 워: 백년전쟁' ③ '서머너즈 워: 십자군전쟁'
- '게임빌프로야구' 1주년 기념 비밀 상점 주인의 이름이 아닌 것은?
 ① 싸이키 ② 싸이커 ③ 싸이코
- 새롭게 돌아온 컴투스의 피쳐폰 시절 레전드 게임은?
 ① '슈퍼 액션 히어로 리턴즈' ② '붕어빵타이쿤 리턴즈' ③ '미니게임천국 유턴즈'
- '별이되어라!' 세컨드임팩트 업데이트에 새롭게 등장하지 않는 캐릭터는?
 ① 엘가이아 ② 아이폰 리퍼 ③ 바나

정답자 공개!

11월호 정답 : ① 모던탐독 ② 모션캡처 스튜디오 ③ Out of the Park ④ 신화의 게송자
 11월호 당첨자 : 아*연(8619), 남*정(9079), 박*곤(8102)



1ST ANNIVERSARY

MOBILE BASEBALL GAME SINCE 2002

게임빌

프로야구

2020 SEASON

