

Cover Story, 컴투스의 '행복한 자매'
Special, '컴투스 KOREA 3X3 프리미어리그 2020'
Partners, 함께하는 놀이 문화의 즐거움 '타이젠'을 소개합니다
Who, 게임빌과 컴투스의 법 읽어주는 사람들, 법무실 '김태일' 이사
Partners, 더 착해진 별되 X 인스타 여신, 모델 '신재은'
New Face, 코로나도 뚫고 입사한 능력자들! 에너지 넘치는 뉴페이스
Monthly Item, 스마트 헬스케어: 스마트 체중계&로프
Together, 열정을 연주하다! '컴투스밴드'
맛세상, 밥순가락 계량 홈카페 레시피, 파나코타와 크림브롤레



"오늘의 행복했던 순간은
이 작은 에그타르트를 먹기 위해
따릉이를 타고 달리던 순간이다.

태어나서 가장 맛있던 에그타르트를
동생에게도 소개할 두근거림과
동생도 나처럼 이 에그타르트를 사랑하겠지 하는 기대감,
한입 베어 물었을 때 파사사사사사사 날 소리를 떠올리며
신나게 페달을 밟았다."

매일 반복되는 하루 같아 보어도 잘 살펴보면
그 안에 행복한 순간들이 숨어있습니다.

하루를 되새기며 오늘의 선물 같던 시간을 찾아보는 건 어떤가요?





Vacation update!

네 가지 컬러의 연애스토리로 풍덩

WANNABE CHALLENGE

Global Mobile Game No. 1 'GAMEVIL-COM2US'

2020. 8. AUGUST

Global Mobile Game Leader 'GAMEVIL-COM2US'

게임빌-컴투스 국내 모바일게임 산업을 초창기부터 이끌어 온 게임사입니다. 우수한 개발력과 서비스 노하우를 바탕으로 꾸준히 성장하여 글로벌 모바일게임 리더로 도약했습니다.

양사는 '손 안의 행복'을 모토로 모바일게임 산업의 미래를 만들기 위해 노력하고 있습니다. 특히 '놈', '붕어뽕타이쿤', '게임빌프로야구', '미니게임천국' 등 엄지족들을 열광시킨 히트 브랜드는 물론 '서머너즈 워', '별이되어라!', '컴투스프로야구', '크리티카: 천상의 기사단', '낙시의 신', 'MLB 퍼펙트 이닝' 등 다양한 장르의 창작력 돋보이는 스테디셀러들을 서비스하고 있습니다.

게임빌-컴투스는 세계인들이 즐기고 공감하는 게임문화를 조성해 '게임의 가치'를 함께 나누려 합니다. 양사는 미국, 일본, 독일, 대만, 중국, 태국 등 10여 개 거점을 중심으로 글로벌 인프라를 구축했으며, 독자적인 모바일 통합 플랫폼 '하이브'에 기반한 방대한 유저 풀을 축적하여 게임으로 하나되는 세계를 만들어가고 있습니다.

"게임빌컴투스뉴스"에서는 세계를 무대로 펼쳐지는 게임빌-컴투스의 가슴 뛰는 이야기를 들려드립니다. 재 준비되었나요? 폰 안에서 펼쳐지는 행복한 게임 세상! 즐거운 게임 라이프를 출발합니다.

'GAMEVIL COM2US NEWS' 2020년 9월호에는 더욱 다양한 독자 분들의 소리를 담고자 합니다. 구독을 원하시는 분들은 아래 주소로 접속해 주세요.

www.gamevilcom2us.com/gcnews



발행인 유연준
 편집인 유연상
 기획·편집 게임빌컴투스뉴스 편집부
 디자인 박신영
 사진 고재은
 기자 게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스물류팀 임직원, 크리코 독자 여러분

게임빌컴투스뉴스 2020년 8월호 / 통권 제159호(Since 2007. 11.)
 발행인·발행일 2020년 8월 11일 / 2001년 11월 정간호 발행(주간 비매출)
 발행처 게임빌 / 서울시 금천구 가산리지들1로 131 BYC라이프(디스튜디오)
 정발간행물 신고 일자 2018. 7. 5. 신고번호 금천, 라0021F

Game Market

- Overseas
- World Game Now
- Problems
- Korea
- Two In World

Inside G-C

- Company Update
- Marketing News
- Marketing Trend
- Marketing Contact

Play Game

- Mobile
- Global Game
- Hot Game
- Non-Mobile
- Game Review
- The Legend

Game People

- People
- Game Story
- Event
- Video
- Game
- Life
- Event
- Fun
- News/press
- Game
- Info
- Community
- World Game

Game Mania

- Mania
- Full Screen
- User
- Relay Screen
- Game

컴투스의 '행복한★자매'



런데 지금의 모습을 남기는 게 좋을 것 같다는 생각도 들었고, 언니와 좋은 추억이 될 것 같아서 수락하게 되었어요. 촬영 과정은 힘들었지만, 다양한 컨셉 덕에 서로의 새로운 모습을 알게 되어 재미있었어요.

평소에도 자매님들(?)끼리 여행을 가거나 취미 활동 등 함께 활동하는 걸 즐기시나요?

지인: 1년에 한 번 이상은 동생과 함께 여행을 함께 하고 있어요. 제가 길치라 동생이 주로 길 안내를 담당하고, 저는 모르는 사람과 말하는 것을 수줍어하는 동생 대신 커뮤니케이션을 전담하는 편입니다. 체력이 부족해서 돌아다니다 보면 금방 지치지만, 동생이 맛있는 간식을 주면 힘이 나서 다시 견뎌냅니다. 주말에는 집에서 '저스트 댄스'를 같이 하거나 따릉이를 함께 탑니다.

태인: 언니와 함께 터키, 일본, 프랑스, 스위스, 이탈리아, 베트남 등 많은 나라를 여행했어요. 샤푸로 비에이에서 전동 자전거로 달렸던 청량한 나무 길, 해 질 녘 핑크빛 암석이 아름다웠던 터키의 로즈벨리, 밤에도 예쁜 에펠탑과 크루즈에서 본 야경이 아름다웠던 파리가 기억에 남네요. 다음 여행은 어디로 갈지 기대가 돼요.

두 분은 서로 비슷하면서 다른 부분도 있어 보입니다. 비슷한 점과 다른 점에 대해서 알려주세요!

태인: 선호하는 옷 스타일이 좀 다른 것 같아요. 언니는 레이스, 꽃무늬 등의 옷이 잘 어울리는데 저는 그런 옷들이 잘 안 어울려서 심플한 디자인을 많이 입고 있어요. 반면에 편하고 활동하기 좋은 옷들을 선호하는 건 비슷하네요.

지인: 태인씨와 비슷한 점은 귀여운 것을 너무 사랑한다는 점이에요. 둘 다 귀여운 동물이나 인형을 보면 말없이 계속 봐요. 다른 점은 저는 동생에 비해 조용하고 진지한 편이고 동생은 애교와 장난기가 많은 거 같아요. 엄마가 가족을 동물에 비유해서 그림을 그린 적이 있는데 저는 경계심이 많은 고슴도치, 동생은 순한 토끼였어요.

태인: 내가 토끼라니!

아버님께서도 프로그래머라면서요? 두 분이 같은 길을 가게 된 계기가 있나요?

태인: 어렸을 때 컴퓨터를 좋아하긴 했지만, 프로그래머라는 직업에 대해서 잘 알지는 못했어요. 대학교는 건설 분야로 입학했는데, 진로에 대해서 고민하게 되는 시기가 있었어요. 그때 아버지께서 프로그래밍언어를 알려주셨고 배우던 전공보다 재미있어서 컴퓨터공학과로 전공을 바꾸게 되었습니다.

지인: 대학교 2학년 때 MFC 수업을 들으면서 실제 결과물이 눈에 보일 때 흥미를 느꼈어요. 그중 게임을 만들 때가 가장 재미있어서 팀 프로젝트가 자유 주제일 때는 항상 게임과 관련된 것만 만들었어요. 어릴 적 재미있는 게임을 하며 추억을 쌓은 것처럼 나도 다른 사람에게 행복한 시간을 만들어주고 싶다는 생각으로 게임 클라이언트 프로그래머에 지원했습니다.

두 분 모두 컴투스에 계신데, 같은 회사에 근무하는 장점이 있다면요?

지인: 처음에는 제가 동생에게 도움을 주곤 했는데, 이제는 저보다 회사 생활을 잘하는 것 같아서 뿌듯해요. 무엇보다 동생이랑 점심 먹고 싶을 때 만날 수 있는 점이 좋고, 지나가다 만나면 반가워요.





게임빌-컴투스 부서별로 알아보는 게임회사 데스크테리어 ②탄

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

1

튼튼한 아이언맨이 지켜주는 책상 게임기획직무 SUMMONER팀



스케일이 남다른 피규어를 책상 위에 보유하고 있는 조현진 선임의 책상!

게임기획직무 SUMMONER팀의 조현진 선임 최애팀 파헤쳐보기



#아이언맨 + 헬크버스터 피규어

제 최애팀인 이유는.....
값이... 비싸서입니다 ^^...!
(사제는 약 100만원..!)

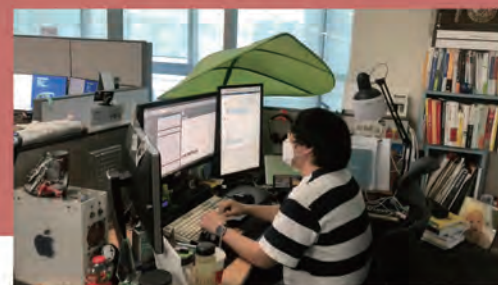


#3년된 소중한 닌텐도

게임회사 책상 한 칸에는
게임기가...!!!
3년째 사용하고 있는 소중한
닌텐도예요.

2

책상 위 화면이 무려 4개 개발직무 ECO팀



3개의 모니터에 둘러싸인 ECO팀의
구명서 팀장..! 뒤에서 귀여운 아가가
지켜보고 있어요 〇_〇

개발직무 ECO팀의 구명서 팀장 최애팀 파헤쳐보기



#전자파 차단 렌즈

아근할 때 눈 부시지 않게 지켜줘.....!

태인: 언니보다 늦게 입사해서 모르는 게 많았었는데 언니가 잘 알려줘서 빠르게 적응할 수 있었어요. 다른 사람보다 서로의 상황을 더 잘 이해할 수 있어서 필요한 조언을 잘해줄 수 있는 점도 좋고, 연차를 맞춰서 쉴 수 있다는 것도 좋아요. 아, 명절 선물을 두 개 선택할 수 있다는 점도 큰 장점입니다.

오늘 자매님들과 함께해서 영광이었습니다.
마지막으로 독자분들께 전하고 싶은 말씀은?

태인&지인: 저희도 표지모델이 되어 영광이었습니다. 회사에서 공식적으로 무언가를 함께 하는 건 처음인 것 같네요. 떨리기도 하고 걱정이 되기도 하는데, 잘 봐주셨으면 좋겠습니다~!

무더운 여름에 모두 건강 조심하시고 항상 행복이 함께하길 바랍니다.

글. 민경무 기자 / mkm27@





컴투스 KOREA 3X3 프리미어리그 2020

마지막까지 펼쳐진 열정 드라마

스포츠가 아름다운 이유는 감동을 선사하기 때문이다. 최선을 다해 공정한 승부를 거두고 결과에 승복하는 것. 끝까지 포기하지 않는 열정으로 보는 이들의 가슴을 먹먹하게 만드는 것. 그것이 우리가 스포츠를 사랑하는 이유다.

★ 우승을 향한 마지막 슛!

지난 6월 27일, 고양 스타필드 특설코트에서 진행된 최종 플레이오프 라운드에서 '한솔 레미콘'이 '아프리카 프리क्स'에게 21대 19의 스코어로 승리하며 우승의 영예를 안았다. 정말 치열한 경기였다. 일진일퇴의 공방전 속에서 이동준은 마지막 위닝샷을 성공시킨 후 기쁨을 감추지 못했다. 정규리그 1위를 기록한 '아프리카 프리क्स'를 상대로 거둔 우승이라 더욱 기뻐는지도 모른다. 후에 만난 '한솔 레미콘' 선수들은 이날의 경기를 가장 힘들었지만 재미있던 경기로 뽑았다.

이동준: 우리는 우여곡절이 많은 팀이었어요. 멤버 변화가 많아서 힘들었고, 연습량도 다른 팀에 비하면 좀 부족했죠. 정규리그에서도 4라운드에서는 이겼지만, 나머지는 졌던 기억이 있어서 가장 결고려운 상대였죠. 그래도 마지막까지 정말 재미있는 승부였어요.

★ '브라더'와 '태풍'의 만남

'한솔 레미콘'은 형제들이 함께 된 '브라더' 팀이다. 이승준, 이동준 형제와 이현승, 이현석 형제가 케미를 뽐냈다. 오랜 세월 함께한 만큼 눈빛만 봐도 서로의 마음을 이해할 수 있을 정도다. 멤버 교체의 어려움 속에서도 플레이오프 우승을 거머쥔 원동력에는 이러한 형제들의 깊은 믿음이 한몫했을 것이다. 올해 초 전태풍이 KBL 은퇴를 발표하자, 형제는 곧바로 전화를 걸어 함께하자고 했다. 전태풍이 우리나라에서는 드문 플레이 메이커 스타일의 가드이기도 했고, 다이내믹한 플레이를 선호한다는 점 때문에 이전부터 러브콜을 꾸준히 보내왔다. 물론 전태풍이 장난기가 많아 같이 있으면 즐거워지는 건 덤이다.

★ 경험치 만렙의 승부사들

'한솔 레미콘'은 출전한 팀 중 '아재'가 가장 많은 팀이기도 하다. 40대가 무려 세 명이나 된다. 이승준(42)을 필두로 동생인 이동준(40)과 올해 합류한 전태풍(40) 모두 불혹(不惑)을 넘겼다. 그래서일까. 우승의 결정적인 요인으로 그들은 '팀포 바스켓'을 꼽았다. 농구 선수로는 나이가 많지만, 지금까지 플레이해 온 경험을 바탕으로 평정심을 잃지 않고 끝까지 집중한 덕분이라는 것. 하지만 이 경험치 만렙의 승부사들도 아내에게는 꿈쩍 못 한다는 후문이다. 이동준은 우승 기념 회식 중에 둘째가 태어난다는 전화에 바로 병원으로 달려갔고, 세 아이의 아버지 전태풍도 상금을 받아 고스란히 아내에게 가져다줬다고.

★ 점점 더 높아지는 경기력

올해 '컴투스 프리미어 리그'는 출전 선수들의 실력이 지난해보다 전반적으로 높아져서 일방적인 경기가 거의 없었다. 상위권 팀과 하위권 팀의 경기도 늘 박빙인 경기가 많았다. 실제로 '스코어센터'는 객관적인 전력이 가장 떨어진다는 평가를 받았지만 1라운드에서 2연승을 거두며 출발했고, 1라운드에서 2연패한 '데상트 범퍼스'는 8연승을 기록하기도 했다. 심지어 마지막 7라운드에서는 2승을 거둔 팀이 하나도 없었다. 1위로 정규리그를 마무리한 '아프리카 프리क्स'도 '데상트 범퍼스'가 '한울건설'을 이겼다면 순위에 큰 지각변동이 일어날 수 있는 상황이었다. 실제로 많은 선수가 라운드를 거듭할수록 "해볼 만하다"는 자신감을 드러내기도 했다.

★ 다가올 '컴투스 프리미어리그 2021'을 기대하며

이번 시즌은 예상치 못한 어려움이 많았다. 본래 고양 스타필드 1층 아트리움에서 전 경기가 열릴 예정이었으나 코로나19로 인해 플레이오프까지 모두 무관중으로 진행해야 했고, 지난해 함께 플레이한 일본 선수들도 참가가 불가능했다. 코로나19 예방을 위해 매 경기마다 철저한 소독과 관리를 하며 관계자들이 온 신경을 곤두세웠다. 무관중 특설 코트로 가는 엘리베이터도 다섯 명 이상 탑승을 금지할 정도였다. 경기 중에도 마스크 착용 등 예방 수칙을 준수해 달라는 안내가 끊임없이 이어졌다. 그래도 선수들은 마지막의 마지막까지 혼신의 힘을 다해 플레이하며 팬들에게 보는 즐거움을 전했다.

공은 둥글다. 스포츠 경기에서 자주 등장하는 문구다. 그만큼 승부의 결과는 마지막까지 알 수 없다는 뜻이다. 때로는 약체로 평가받던 팀이 무패행진을 이어가던 강팀을 꺾기도 하고, 아무도 주목하지 않았던 선수가 다크호스로 이변을 일으키기도 한다. 컴투스에서 3대3 농구 선수들이 나오는 게임을 만들어 줬으면 좋겠다는 '한솔 레미콘' 선수들을 보며 내년에도 '컴투스 프리미어 리그'에서 멋진 모습을 보여줄 '플레이어'들의 모습을 기대한다.



★ (왼쪽부터)전태풍, 이동준, 최고봉



★ 플레이오프 MVP '전태풍'

MVP Interview

사실 리그 초반에는 적응하느라 어려웠어요. 선수들 수준도 높았고 체력적으로도 좀 힘들었죠. 하지만 점차 적응하면서 좋은 플레이를 선보이려고 노력했고, 전태풍이라는 존재를 확실하게 보여주고 싶었습니다.

첫 출전에 팀 우승과 MVP 수상이라는 큰 기쁨을 안게 되어서 응원해 준 팬들에게 정말 감사합니다. 내년에는 팀 우승도 목표지만 동료가 MVP를 받으면 더 기쁠 것 같아요.

앞으로도 열심히 하고 좋은 모습, 재미있는 모습 보여드릴 테니까 3대3 농구 많이 응원해 주세요!

게임빌과 컴투스의 법 읽어주는 사람들
법무실의 '김태일' 이사

김태일



1 안녕하세요. 간단한 자기소개 부탁드립니다.

안녕하세요. 법무실 김태일입니다. 게임빌-컴투스에서 법무실을 이끈 지는 이제 2년 정도 되었습니다. 로펌에서 첫 변호사 생활을 시작한 후 중공업, 자동차 회사 등에서 사내 변호사로 일해오다 2018년도에 게임빌-컴투스에 합류했습니다.

2 법무실에서는 주로 어떤 일을 하나요?

법적 분쟁이나 제재를 예방하거나 대응함으로써 회사와 임직원의 권리와 이익을 보호하고, 게임산업협회 등을 통한 대외 협력 활동도 하고 있습니다. 분야별로는 저작권, 상표권, 특허권 등의 지적재산권법, 게임산업법, 공정거래법, 전자상거래법 등 업무가 많고, 인수합병과 투자, 각종 신규 사업에 대한 법제검토, 국가별 마케팅 또는 퍼블리싱 계약 검토도 많이 하고 있습니다.

3 로펌, 중공업, 제조업 등 다양한 업종의 회사에서 일해 보셨는데, 게임회사만의 특징이 있나요?

평균 연령이 낮아서 그런지 전체적으로 밝고 에너지 넘치는 분위기입니다. 보고절차나 의사결정 체계도 좀 더 합리적이고요. 저작권, 특허권, 게임산업법 등 이전에 다루어 보지 못했던 분야 업무도 재미있었습니다. 그리고, 제조업에서는 기계, 건물, 자동차 등 유형재산의 하자나 납기 지연 등을 둘러싼 이슈나 분쟁이 많았는데, 게임회사에서는 저작물, 도안, 소프트웨어, 운영정책 등 유형물이 존재하지 않는 재산에 대한 규제와 분쟁을 검토할 일이 훨씬 많은 것 같습니다.

4 솔직히 법무실에 대해 딱딱한 이미지가 있어요.

저희가 법, 계약, 소송과 같은 분야를 다루기 때문에 무미건조하고 재미 없다는 인상을 받을 수도 있겠습니다. 그러나 법무실은 어느 부서보다 협업과 소통을 많이 하는 부서 중 하나입니다. 미들 오피스라는 개념이 있는데요. 저희 법무실처럼 프런트 오피스(사업부서)와 백오피스 가운데서 중간자 역할을 하는 부서를 말하는데, 때문에 사내 커뮤니케이션이 가장 활발합니다. 각종 부서의 계약서나 공문을 검토해 드리고, 사용 인감도 관리하기 때문에 저희 부서와 가장 많이 접촉하시는 사우 여러분도 많을 거라고 생각합니다. 저희 법무실 부서원들도 게임과 사업을 잘 이해해야만 정확한 의견을 제공해 드릴 수 있기 때문에 여러 부서의 직원들에게 많이 배우고 나누면서 친하게 지내려고 노력하고 있으니, 친근하게 생각해 주세요.(웃음).

5 (업무를 하시면서) 가장 보람을 느끼실 때는 언제인가요?

법무실은 사업 부서와 적극적인 의사소통을 통해 사업내용과 사실관계를 이해하고, 이를 토대로 위험 요소를 식별하여 측정하고 위험관리 전략을 세우는 일을 합니다. 그래서 저희가 사업 부서와 함께 발굴한 위험 요소를 관리 또는 회피하기 위해서 계약서나 공문에 미리 필요한 문구를 명시해 드리는 경우가 많은데, 이렇게 작성된 문구들이 당장은 눈에 띄지 않다가도, 몇 달 뒤 혹은 몇 년 뒤 계약 상대방 등과의 관계에서 강력한 존재감을 발휘할 때가 있습니다. 이럴 때 성취감을 느끼곤 합니다.

6 법무에 있어서 가장 중요하다고 생각하는 덕목은 무엇인가요?

법무실이 회사와 임직원에게 줄 수 있는 최고의 가치는 '법적 안정감'입니다. 끈기, 치밀함, 집요함과 문제 해결력은 이를 달성하기 위해서 가장 필요한 덕목들이라고 생각하고요. 법무를 담당하는 직원이라면 집요하게 가능한 모든 수단을 동원하여 최선의 해결책을 찾아낼 수 있는 자질과 능력을 배양해야 한다고 생각합니다.

7 법무에 종사하게 된 계기는 무엇인가요?

사실 학사는 국문학을 전공하였습니다. 대학 시절에는 소설, 연극, 영화도 좋아하고 많이 봤지만, 한편으로 현실의 문제를 바로 해결할 수 있는 학문에 대한 갈증도 있었습니다. 마침 그런 갈증을 풀 수 있는 분야가 법학이라고 생각하여 공부하다 보니 이렇게 법무 종사자가 되었습니다.

8 네, 그러면 개인적으로 이루고 싶은 올해의 목표가 있다면 무엇인가요?

코로나 때문인지 세상이 이미 너무나 크게 변했다고 생각했는데, 앞으로의 생활도 훨씬 더 많이 변할 것으로 예측하는 사람들도 많은 것 같습니다. 이럴 때에는 한 해의 목표를 생각하기 보다는 하루하루 자신을 돌아보고 가족과 주변을 두루 보살피면서 배려하며 위로하고, 소소하지만 확실한 행복들을 나누는 것이 좋겠다고 생각합니다. 올해는 그렇게 살아보려고 노력하고 있습니다.

9 끝으로 게임빌 컴투스 사우들에게 하실 말씀이 있으시다면?

무엇보다 좋은 게임을 만들어 주셔서 감사합니다. 오랜 사회적 거리 두기로 지친 일상 속에 재미있는 게임보다 훌륭한 회복제가 있을까요? 앞으로도 재미있고 좋은 게임을 많이 만들어 주셔서 회사도 직원들도, 저희 게임을 사랑해 주시는 유저님들도 모두 재미있고 행복하시면 좋겠습니다. 저희 법무실도 저희 자리에서 최선을 다하겠습니다.

★ 이승기 대표, 김형진 주임, 장성계 이사



★ 타이젬 TV

함께하는 놀이문화의 즐거움
‘타이젬’을 소개합니다!

타이젬은 글로벌 온라인 바둑 서비스를 제공하는 국내 바둑계 최대 포털이자, 세계에서 유일하게 최경상급 프로기사들이 실명으로 활동하고 있는 곳이다. 또한 알파고 개발사인 딥마인드 측의 요청으로 ‘신형 알파고’의 최초 트레이닝 무대를 제공한 이력도 가지고 있다. 컴투스의 새로운 가족이 된 타이젬과 함께 바둑의 세계로 빠져보자.

인류가 사랑한 게임, 바둑

바둑의 역사는 무려 5,000여 년으로, 지금까지 끊임없이 사랑받고 있는 장수 게임이다. 일종의 실시간 전략 시뮬레이션 게임이라고도 볼 수 있는 바둑은 집을 많이 짓는 게임으로 아주 단순해 보이지만, 그 과정에서 고도의 전략과 전술 전개에 따라 레벨이 정해지기 때문에 인생철학에도 많이 비유되기도 한다.(패착이다, 신의 한 수다 등) 특히 현대에 와서는 집중력, 수리력, 사고력 등 두뇌 개발에 도움이 된다는 인식이 많아졌고, 문화 콘텐츠 사업으로 국가적 지원도 받게 되었다. 2018년에는 바둑진흥법이 국회를 통과해 국가로부터 공식적으로 지원받아 보급할 수 있는 환경이 조성되기도 했다.

온라인 바둑의 문을 열다

타이젬은 본격적으로 인터넷이 생활화된 2001년 오픈해 한국, 중국, 일본, 대만을 비롯해 유럽 및 미국 등 다양한 국가에 서비스하고 있다. 초창기 유명 프로기사들이 함께 참여해 초석을 다졌으며, 현재는 세계 최고의 바둑 포털 서비스답게 수백만 명이 넘는 회원들과 함께하고 있다. 바둑을 둔다는 기우(棋友)들 중에 타이젬을 모르는 사람이 없을 정도다. 그러다 보니 타이젬은 전 세계 바둑인들의 실력을 가장 정확하게 측정하는 곳으로 공신력을 인정받고 있다.

프로기사를 매료시킨 서비스

타이젬의 가장 큰 특징 중 하나는 유명 프로기사들의 참여다. 신진서, 박정환, 커제 등 국적을 넘어서 세계 최정상급 프로기사들이 타이젬에서 실명으로 자연스럽게 활동하고 있다. 오프라인만 있던 시절에는 서로 다른 국적의 기사들이 자신의 실력에 맞게 대국을 두기 어려웠다. 하지만 타이젬이 등장하고 프로기사들이 속속 회원으로 합류하면서 보다 높은 실력을 도모하는 실력 향상의 장이 되었다.

인공지능으로 진화하다

타이젬은 접근성을 높이고 대국을 진행할 상대

가 없어도 개인별 수준에 맞춰 바둑을 즐길 수 있도록, 인공지능 개발에 많은 관심을 기울여 왔다. 타이젬은 인류와 인공지능의 대결로 세간의 화제가 되었던 2016년 ‘알파고 vs 이세돌’ 대결 이전부터 인공지능의 테스트 훈련장으로 데이터 제공과 검증을 아끼지 않았다. 알파고 등장 이후 자연스럽게 인공지능들이 타이젬에서 실전 대국을 하기 시작했고, 이를 계기로 인공지능을 활용한 승률 분석, 기보 분석, 바둑 코치가 탄생했다. 이후 인공지능이 직접 바둑 교육을 하는 최초 서비스를 오픈해 현재 세계 바둑 인공지능 서비스 분야 플랫폼 리더로 인식되고 있다.

보다 쉽고 재미있게 즐기자

타이젬은 현재 PC와 모바일로 즐길 수 있는 생중계 및 대국 서비스, 바둑 관련 정보를 공유하는 유튜브 채널 ‘타이젬TV’ 운영, 오프라인의 어린이 바둑 교육 등 다양한 사업을 전개하고 있다. 현장에서 가장 많이 듣는 의견 중 하나가 ‘바둑은 배우기가 어렵고 지루하지 않느냐’는 것이다. 타이젬은 이러한 기존의 인식을 깨고자 바둑을 쉽고 재미있게 배울 수 있도록 인공지능 기술을 활용한 게임 형식의 서비스를 준비 중이다.

컴투스와 타이젬의 글로벌 서비스

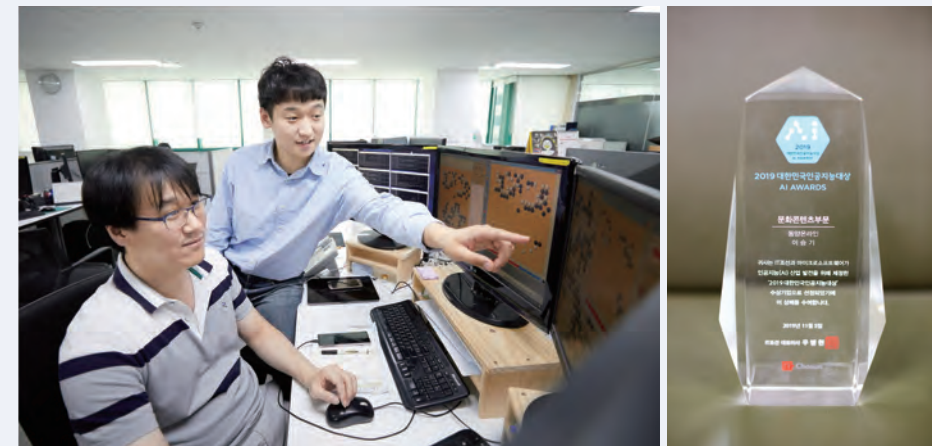
타이젬은 오랫동안 글로벌 서비스를 지향해 왔다. 바둑은 소수만의 놀이라고 생각하는 사람들도 많지만, 전 세계 바둑 인구는 77개국 1억 명에 달한다. 알파고의 등장 이후로는 대학생과 같은 젊은 바둑 인구가 점점 늘어나는 추세다.

특히 플랫폼 면에서도 기존 오프라인에서만 진행되던 대형 아마추어 바둑 기전이 타이젬을 통해 온라인으로 전환되어 개최되고 있어 접근성이 높아지고 있다. 앞으로 타이젬이 가지고 있는 바둑 노하우와 컴투스의 글로벌 서비스 역량이 시너지를 발휘하게 된다면, 나이와 국적을 넘어서 글로벌 바둑 서비스가 탄생할 것으로 기대된다.

함께 즐기는 놀이 문화를 꿈꾸며

타이젬은 보는 즐거움, 두는 즐거움, 배우고 나누는 즐거움의 가치를 가진 바둑을 재미있고 쉽게 접근할 수 있는 놀이 문화가 되도록 다방면의 노력을 기울이고 있다. 여러 나라에 바둑을 의미하는 많은 명칭이 있지만 ‘수담(手談)’이라는 이름에는 바둑이 가진 소통의 본질이 담겨 있다. 말이 통하지 않아도 바둑을 통해 손으로 대화를 나눌 수 있다는 뜻이다. 앞으로도 글로벌 유저들이 타이젬을 통해 언어의 장벽을 넘어서 함께하는 즐거움을 누릴 수 있도록 많은분의 응원과 관심을 부탁드립니다. 끝으로 게임빌-컴투스에 속한 가족들과 여러 해외지사까지 함께하는 글로벌 사내 바둑대회를 열면 정말 즐거울 것 같다는 타이젬 임직원들의 바람을 전해드리며 타이젬 탐방을 마친다.

글. 이문성 기자 / leems@





별이 되어라!



‘착!하다’ ‘별이되어라!’ ‘Change 2.0’ 업데이트

‘별이되어라!’ 또 한번의 대변신

‘별이되어라!’의 업데이트는 양과 질에서 늘 놀라움을 선사한다. 시장에 출시된 모바일 게임의 수명이 3개월, 6개월이라는 이야기가 나오는 시대에 2014년 런칭한 ‘별이되어라!’가 장기 흥행 가도를 달릴 수 있는 원동력은 300회가 넘는 업데이트를 진행하는 성실함이 아닐까? 단순 계산해봐도 게임 출시 후 평균 일주일에 한번 꼴이다.

이번 ‘Change 2.0’은 지난 4월 ‘Change 1.0’에 이은 초대형 규모의 업데이트다. ‘별되가 다줄게!’라는 노래조의 노래와 함께 103명의 신우동료를 정말로 다 주며 충격을 안겨 주었던 지난 업데이트에 이어 이번에는 ‘별되는 뭐든지 착!하다’라는 슬로건을 내 걸고 더욱 유저 친화적으로 변화했다. 별되는 새로운 변화를 짚어본다.

유저 편의성, 콘텐츠, 보상 다 잡았다

1 확 바뀐 도전자 던전

‘도전자 던전’에서는 캐릭터 성장에 필요한 요소인 각종 장비는 물론, ‘골드’, ‘도전자 경험치’, ‘초월의 정수’, ‘칼라르의 혼’ 등 다양한 아이템을 획득할 수 있게 개편되었다. 덕분에 아이템을 찾아 헤멜 필요 없이 한층 간편하고 빠른 성장이 가능해졌다.

2 순삭 가능해진 ‘월드 보스’

기존 10분이었던 월드 보스 플레이 시간이 정확히 반토막인 ‘5분’으로 단축됐다.

3 이전 모두의 ‘드래곤 버스터’

드래곤 버스터는 나의 ‘캐릭터’만 탑승이 가능했으나, 2.0 업데이트 이후 모든 동료가 탑승할 수 있도록 기능이 변경되었다. 각 콘텐츠 별로 사용할 수 있는 드래곤 버스터가 정해져 있으며, 각각의 드래곤 버스터에는 동일한 직업의 동료만 탑승이 가능하다.

4 모든 유저에게 더 높은 등급의 새로운 장비로 교체 지급

유저 보유 장비가 모두 삭제되고 현재 최고 등급의 장비보다 높은 스펙의 장비가 모두에게 지급됐다. 또한, 기존에는 장비를 레이드에서 수급하거나 상점에서 구매해야 했지만 이번 업데이트를 통해 ‘도전자 던전’, ‘상점 뽑기’, ‘주간 미궁 탐험대’에서도 새 장비를 획득할 수 있게 됐다. 다소 복잡했던 장비 시스템도 간소화됐다.

5 컬렉션 시스템 등장

컬렉션 시스템은 기존 ‘형상변환 시스템’을 개선한 시스템이다. 기존 ‘형상변환카드’는 어떤 캐릭터나 장착할 수 있었지만 업데이트 이후에는 해당 영웅의 코스튬만 착용 가능하게 변경된다. 일정 수량의 컬렉션 카드를 획득하면 영웅의 외형을 변경할 수 있는 영웅 컬렉션이 오픈되며 획득한 영웅의 컬렉션 카드를 재료로 사용하여 컬렉션을 레벨업 할 수 있다. 컬렉션 영웅의 능력치는 레벨에 비례해 1%씩 증가하게 된다. 컬렉션 카드는 주간 미궁 탐험대의 보상을 통해 획득 가능하다.

6 미궁 탐험대의 해자 보상을 다음주에도

기존 한 번 클리어하면 더 이상 진행이 불가능했던 미궁 탐험대가 매주 리셋되어 다시 도전할 수 있게 된다. 미궁 탐험대의 해자로운 보상을 매주 획득할 수 있게 되어 폭풍 성장이 가능해졌다.

7 모든 영웅들의 ‘퍼스트 임팩트’ 출시

기존 신위 단계에서 Infinity 강화 단계를 10단계 이상 달성한 캐릭터는 모두 퍼스트 임팩트 등급으로 승급이 가능해진다. 총 110명에 달하는 모든 영웅이 퍼스트 임팩트로 승급이 가능하게 됨에 따라 새롭고 창의적인 영웅 조합으로 더욱 흥미진진한 게임을 즐길 수 있게 된다.

8 헉! 소리 나는 보상 이거레알?

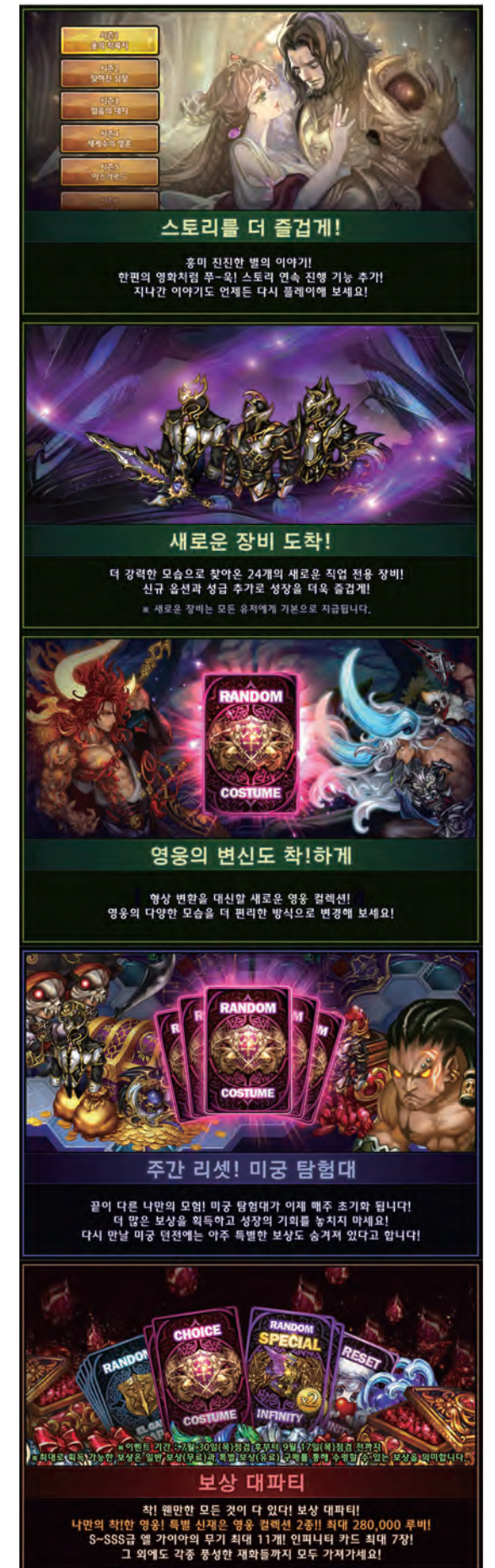
초대형 업데이트에 보상이 빠질 수 없는 법! 모든 유저들에게 업데이트 특별 보상으로 접속 시 인피니티 9회 소환권 50장과 300,000루비를 지급한다.

미래를 더 기대하게 만드는 ‘별되는’ 광폭 행보

‘별이되어라!’는 현재 7년째 서비스 중이다. 용족과 인간족의 대립을 다룬 시즌 1을 시작으로, 시즌 2에서는 기나긴 전쟁을 멈출 실마리를 찾아가는 여정을 그렸다. 이렇게 발전해 온 스토리는 전 우주를 배경으로 하는 대서사시로 이어졌다. 시즌을 거듭할 때마다 대대적인 업데이트가 있었고, 특히 시즌 5, 6에는 유저들의 의견을 반영해 시스템을 갈아 엮는 수준의 개편이 있었다. 잠시 차트에서 밀렸다가도 업데이트를 하면 차트 상위권으로 돌아오는 괴력은 이런 성실함으로 유저들을 감동시켰기 때문이다.

이번 체인지 2.0 업데이트는 편의성 중심으로 유저들의 마음을 또 한번 저격한다. 새로운 차원으로 도약하고 있는 ‘별이되어라!’의 미래가 기대된다.

글. 이한솔 기자 / prist@





'더 착!해진' 별되 X '인스타 여신'

★ 신재은

'인스타 여신', '팔로워 190만' 현재 대한민국에서 가장 핫한 SNS 스타 신재은 이 별되 CF에 등장했다. 다음날 허리가 아플 정도로 춤을 췄다는 CF 후기, 게임빌 직원들에게 신재은이 전하는 메시지, 그 와중에 난데없이 '세계 평화'를 추구하는 반전 매력 그녀의 이야기를 들어본다.

1 게임빌컴투스뉴스 독자들에게 간단한 자기소개 부탁드립니다. 안녕하세요. 전직 회사원! 지금은 모델일을 하고 있는 신재은이라고 합니다.

2 게임... 좋아하세요? 예전에 대중교통을 이용할 때 모바일 게임을 자주 했어요. 친구들과 온라인으로 다양한 PC게임을 즐기기도 했고요. 게임빌 홍보 모델이 된 것을 계기로 다시 게임의 세계에 빠져보려 합니다.

3 혹시 게임빌-컴투스 게임에 대한 추억이 있으신가요? 컴투스의 '미니게임천국' 팬이었습니다. 스마트폰을 쓰게 된 이후에도 하고 싶어서 인터넷 검색을 할 정도였죠. '미니게임천국' 중 '꼬리물기'를 제일 잘 했어요.

4 회사원과 모델을 겸업하셨는데, 어떤 계기로 모델을 시작하게 되셨는지 간단히 들어볼 수 있을까요? 첫 직장을 4년간 다녔어요. 하루하루 나이만 먹고 있는 것이 아닌가 회의감을 느끼고 있을 때, 마침 인스타그램을 통해 모델 제안을 받았어요. 주말에 틈만 나면 촬영에 나가기 시작했죠. 너무 재미있었고 스스로를 더 알아가고 사랑하게 되는 느낌이 좋아서 활동을 이어나갔습니다. 하지만 휴식 없는 강행군에 회사원이나 모델이나 결정해야 하는 시점이 왔고, 모델 수입이 안정되면서 딱 결정하게 되었습니다. (웃음)

5 재은님처럼 또 다른 자신의 꿈을 찾아가는 직장인들에게 힘을 주는 한 마디~ 우선 게임빌 직원분들이 부럽습니다. 좋아하는 일을 직업으로 할 수 있다는 건 축복입니다. 저는 직장인일 때 그렇지 못했거든요. 혹시 회사 일 이외에 또 다른 관심사가 있으시다면 두려워하지 말고 도전해 보세요! 인생은 한번 뿐!



6 재은님의 매력 포인트는? 제 나름대로 저의 매력포인트는 건강한 마인드라고 생각하고 있습니다. 맞나요?

7 몸매를 건강하고 아름답게 가꾸는 꿀팁 한 가지. 누구보다도 내 몸을 사랑하고 관심가지기!

8 늘 유쾌한 멘트로 구독자들을 즐겁게 해주시고 있는데요. 스트레스 속에서도 멘탈을 다잡는 비결이 있다면? '내 인생의 주체는 나라는 생각입니다. 남들 시선에 나를 맞출 필요는 없어요. 인생은 한번이니깐요!

9 '별이되어라!'의 유저들에게 한 마디 부탁드립니다. 안녕하세요. 별되 유저 여러분, 정말 반갑습니다. '별이되어라!' 모델이 되어서 너무 기뻐요. 이번에 별되에 제 캐릭터도 나온다고 해서 저도 그 날만 기다리고 있습니다. 유저분들과 제 캐릭터로 같이 게임을 할 수 있다면 정말 기분이 좋을 것 같아요. 여러분~! 별되에서 만나요!

10 처음 촬영하시는 TV CF인데요. 촬영하며 느끼신 점이 있다면? 올해 중 가장 더운 날씨에 비키니 야외촬영까지, 세상에 쉬운일은 정말 하나도 없는 것 같아요! 하지만 또 불러주시면 더 열심히 하겠습니다. 함께 고생하신 스태프 여러분 정말 수고하셨습니다.

11 이번 영상을 촬영하면서 힘들진 않으셨어요? 다양한 배경에서 신나는 댄스로 '착해진' 별도의 컨셉을 전달하려고 했습니다. 오늘이 살면서 가장 춤을 가장 많이 춘 날이에요. 다음날 허리가 무척 아팠을 정도로요. 광고 기대해주세요!

12 최근 '별이되어라!'가 광고모델로 라이징스타를 기용하고 있습니다. 별되 광고와 함께 스타의 반열에 서게 되실 텐데요(웃음). 첫 CF를 '별이되어라'와 함께 하신 소감 한 말씀 부탁드립니다. 영광입니다. 첫 TV CF를 '별이되어라!'와 함께 할 수 있어서 너무 행복합니다. 정말 스타 반열에 설 수 있겠죠? (웃음) 열심히 하겠습니다!

13 봉사활동을 열심히 하시는데요. 혹시 인생의 가치에 대해 생각해 보셨나요? 신재은이 지향하는 인생의 가치는? 웃으실 수도 있겠지만 제가 지향하는 가치는 '세계 평화'입니다. 모두가 평화롭고 즐겁고 행복했으면 좋겠어요. 저의 봉사나, 기부가 조금이나마 도움이 될 수 있기를 바랍니다.

14 어떤 목표가 있으신가요? "삶을 즐기면서 나답게 살자"입니다. 먼 훗날 인생을 되돌아봤을 때 지우고 싶은 날을 최대한 만들지 않으려 합니다.

글. 이한솔 기자 / prist@



MUSTHAVE



별이되어라! (DRAGON BLAZE)

[개발사/퍼블리셔] 플린트 / 게임빌

[장르] 수집형 RPG

[키워드] 더 편하게! 더 즐겁게!

[추천] 동료 수집을 좋아하는 유저, 2D 일러스트를 좋아하는 유저

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

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

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

동료 조합으로 최고의 점수에 도전해보자!

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

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



코로나도 뚫고 입사한 능력자들!

의향적이고
에너지 넘치는
뉴페이스★

★ (왼쪽부터) 김윤수, 김수연, 조원석



1 안녕하세요. 한 분씩 자기소개 부탁드립니다.

김수연: 안녕하세요. 재무관리실 김수연입니다. 게임빌컴투스플랫폼의 회계업무 전반을 담당하고 있습니다.

김윤수: 안녕하세요. 사업개발실 L10n팀 김윤수입니다. 지금은 쉬고 있지만, 취미로 보디빌딩, 인터넷 게임 방송을 한 적 있고, 리니지M이라는 게임에서 1등을 하기도 했습니다.

조원석: 안녕하세요. 게임빌컴투스플랫폼 플랫폼서버팀에 함께 하게 된 조원석입니다.

2 코로나 사태로 입사까지 쉽지 않으셨을 것 같습니다. 입사 전까지 어떻게 지내셨나요?

김수연: 입사 전 약 5개월 동안 하고 싶었던 것들을 하면서 휴식 시간을 가졌어요. 평소 바빠서 못했던 운동과 독서를 하고, 휴식기에만 할 수 있는 라섹 수술도 받으며 알차게 보냈습니다. 코로나 여파로 해외여행에 다녀오지 못한 것은 조금 아쉽네요.

김윤수: 아직 사이에 쉬는 기간이 없었어요. 이전 회사에 야근이 많았던 데다 인수인계 준비하느라 따로 한 것은 없습니다.

조원석: 평소 같으면 개발 세미나나 컨퍼런스 등에 참석했을 텐데, 코로나로 인해 행사들이 줄줄이 연기나 취소되는 바람에, 자기 계발을 하면서 취업 준비를 병행했어요.

3 입사해보니 어떠세요? 좋은 점 한 가지씩 말씀해 주세요.

김수연: 자취생활을 오래 해서 끼니를 챙겨 먹는 일이 가장 번거롭거든요. 그런데 점심과 저녁이 제공되는 점이 가장 큰 장점인 것 같아요. 그리고 직원이 업무에 집중할 수 있는 환경을 회사에서 조성해 주기 때문에 만족스러운 회사 생활을 하고 있습니다.

김윤수: 제가 다닌 회사 중에서 최고로 밝은 분위기를 가지고 있습니다. 그리고 식사 제공이라니 충격적이었어요. 너무 좋네요.

조원석: 식사로 인해 지출되는 비용이 적지 않기 때문에 회사에서 조식, 중식, 석식을 제공한다는 점이 가장 좋습니다.

4 요새 유행하는 MBTI 검사를 준비해봤습니다. 성격유형 결과와 함께 자신의 성격이 어떤지 알려주세요.

김수연: MBTI 검사를 여러 번 해봤는데 이번에도 ESFJ로 나왔습니다. '사교적인 외교관' 유형인데 제 성격과 딱 맞는 것 같아 신기해요. 외향적인 성격이라 여러 사람과 어울려 노는 걸 좋아하고, 친구들과 대화할 때도 고민을 많이 들어주는 편이에요. 그리고 다른 성격유형과는 다르게 도덕적 잣대를 이미 수립된 법이나 사회 질서 체제 안에서 찾는다는 부분에 정말 공감되었습니다.

김윤수: ESTJ '엄격한 관리자'로 나왔습니다. 정확도가 높아야 하는 생물학과 의학 준비를 했던 경험, 보디빌딩을 하면서 식단 관리, QA와 번역 등의 업무를 10년 동안 해온 영향을 받지 않았나 생각해요. 인생을 나름 스파르타 방식으로 살아서 그런지 감정이 매우 무뎠던 편이에요. 저는 전체적인 분위기가 강형욱 훈련사와 닮은 것 같아요.

조원석: '정의로운 사회운동가' ENFJ로 나왔네요. 제 성격은 친해지면 매우 활발하지만, 처음에는 굉장히 조심하는 편이에요. 친해질 때 서로 알아가는 시간이 조금 필요한 정도일 뿐, 상대에게 다가가는 것이 어렵게 느껴지진 않아요.

5 업무 때문에 스트레스를 받는 상황도 종종 있을 텐데 어떻게 해소하시는 편인가요?

김수연: 단순한 방법일 수 있는데 스트레스 받는 날에는 맥주를 한 캔 마시고 바로 잠을 자는 편입니다. 주변 사람들은 이런저런 활동을 하면서 해소한다고 얘기하는데 저는 오히려 신경 쓰이는 일이 있으면 머릿속에서 생각이 떠나가지 않더라고요. 그래서 한숨 자고 일어나면 예민해져 있던 생각들이 정리되고 긍정적으로 바뀌는 경우가 많아서 잠으로 해소하고 있어요.



김윤수: 개인적으로 업무로 인한 스트레스를 거의 받지 않는 편이에요. 감정이 매우 무뎠던 편이어서 그런가 봐요. 그나마 해소하는 방법이 있다면 게임을 하고, 여자친구를 만나고, 경계 공부나 가벼운 운동, 건강한 식단 관리를 하는 편인데 가끔 마라탕 같은 매운 음식도 먹으면서 스트레스를 풀고 있어요.

조원석: 저녁에 친구들과 간단하게 술을 한잔하거나, 가까운 근교에 나가서 바람을 쐬는 편이에요. 액티브한 활동을 좋아하는데 현재는 코로나 때문에 잠깐 자제하는 중이에요.

6 곧 휴가철인데 계획은 세우셨나요? 나만의 피서법이 있다면?

김수연: 입사한 지 얼마 되지 않아서 당장 휴가 계획은 없지만, 평소에는 여유가 생길 때 바다 보러 가는 걸 좋아해요. 특히 제주도는 1년에 2번씩은 꼭 가는데 갈 때마다 느낌이 다르고 너무 좋더라고요. 바다를 보면서 아무 생각 안 하고 여행지에 어울리는 노래를 듣고, 저녁에는 맛있는 음식을 먹고 즐기는 것이 소소하게 힐링을 할 수 있는 피서라고 생각해요.

김윤수: 전속력으로 인생을 달리기만 했더니 10년 넘게 휴가를 보낸 적이 없어요. 휴가에 관해서는 관심이 없어졌고 대신 주말에 집에서 에어컨을 틀고 게임을 하면서 평소와 같이 보낼 것 같아요.

조원석: 코로나 사태 이전에 계획했던 여행이 전부 취소되어서 이번에는 국내여행을 떠나볼까 생각 중이에요. 피서법을 정하기보다는 즉흥적인 여행을 좋아합니다. 액티브한 요소를 즐길 수 있다면 더할 나위 없어요. 기본적인 정보는 한국관광공사에서 운영하는 '대한민국 구석구석'이라는 사이트와 SNS를 참고하는 편이고, 유명한 장소보다는 특색있는 장소를 찾아가는 데 중점을 두고 있어요.

7 마지막으로 회사에서 꼭 이루고 싶은 바람을 말씀해 주세요.

김수연: 업무에 최대한 빨리 적응하고 회사 내부 회계체계를 완벽하게 파악하는 것이 목표입니다. 개인적으로는 관심이 있는 분야의 자격증을 매년 하나씩 취득하고 싶어요. 올해는 한국사 자격증을 목표로 하고 있어요.

김윤수: 좋은 아이디어로 운영의 개선을 이루고 나아가 매출 상승에 기여하고 싶습니다.

조원석: 거창한 바람보다는 개발자로서 제 위치에서 역할을 하고 꾸준한 자기 계발로 서로 윈-윈 할 수 있는 회사 생활이 되었으면 하는 바람입니다.



글. 이지연 기자 / jiyeeon.lee@

복면검왕

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

01

이 게임은 2020년 6월 2일에 출시되었습니다.

02

한국 기준 2020년 5월 5일~29일까지 CBT 기간을 거쳤습니다.

5대5 전략 FPS 장르입니다.

03

공격팀은 제한시간 내에 폭탄을 운반하여 상대 지역을 폭파시켜야 하고 수비팀은 이를 방어해야 합니다.

각양각색의 요원들을 플레이할 수 있습니다.

04

다양한 함정과 CCTV를 활용하여 적의 위치를 파악하는 것에 특화된 요원, 체력을 감소시키는 화학 무기를 사용하여 지역을 장악하는 것에 특화된 요원 등 요원들은 각기 다른 역할을 수행할 수 있는 매력적인 스킬을 보유하고 있습니다.

매 라운드 결과에 따라 스킬과 무기를 구매할 수 있는 재화가 주어집니다.

05

팀원들과 의논하여 재화를 전략적으로 사용하는 것이 중요합니다.

개발사는 라이브 게임즈입니다.

라이브 게임즈의 게임답게 매력적인 디자인과 연출을 자랑하는 총 스킨들을 만날 수 있습니다.

기간 : 2020년 8월 16일까지

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

7월호 정답 : 문명 / 7월호 당첨자 : 김지만(인천시 부평구), 한정욱(서울시 용산구), 김석근(인천시 서구)



김태환 님의 주머니 속 게임은?

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

안녕하세요. 자기소개 부탁드립니다. 안녕하세요. 저는 광고회사에서 기획자로 일하고 있는 32세 김태환입니다. 반갑습니다.

게임을 정말 좋아하고 즐기시는 것 같다고 느껴 왔어요. 요즘은 어떤 게임을 즐기시나요? 본래는 게임을 가리지 않고 다양하게 플레이했습니다. 액션, RPG, FPS, RTS 등 장르는 물론 콘솔, 모바일, PC까지 플랫폼도 가리지 않았죠. 가장 오랫동안 즐겼던 PC게임은 'LOL'이고, 콘솔 쪽으로는 프롬소프트웨어가 신작을 낼 때마다 타이틀을 꼬박 꼬박 사고 있습니다. 다만 요즘에는 20대대만큼 손가락이 민첩하게(?) 움직이진 않아주는 느낌이라 최근에는 크게 컨트롤이 필요 없어 '아재갯'으로 유명한 패스 오브 엑자일(POE)을 즐기고 있습니다.

게임은 어떤 기준으로 고르시나요? 저는 제일 먼저 티저 영상을 확인해보요. 영상이 마음에 들면 제작사를 체크한 후 스토리를 살펴 봅니다. 그리고 영상 플랫폼에서 게임 영상을 본 뒤 1~2시간 정도 짧게 플레이해보죠. 게임이 괜찮다는 확신이 들면 지인들에게 영영(?)을 시작 합니다. 아무리 재밌게 플레이한 게임이라도 함

께 플레이할 지인들이 없다면 금방 질리더라고요. 이렇게 보니까 게임을 고를 때 눈치 아닌 눈치를 많이 보는 것 같네요.

모바일 게임도 하시나요? 출퇴근 시간에 다양한 게임을 플레이합니다. 최근에는 '카트라이더:러쉬플러스'를 시작했죠. 다만 한창 달리는 중에 데이터가 조금이라도 끊어지기 시작하면... 사실 주로 이동시간에 지하철에서 게임을 하는 경우가 많다 보니 전략형TCG나 수집형RPG를 선호하는 편입니다. 전자의 예로 '하스스톤'을, 후자의 예로는 '별이되어라!'를 몇 년째 플레이하고 있습니다. 두 게임에는 과금도 적지 않게 한 것 같네요.

'별이 되어라!'를 오래 하셨군요. '별이 되어라!'의 매력은 뭔가요? 우선 캐릭터 디자인과 일러스트가 제 취향을 제대로 저격했습니다. '어실론 3D보다 제대로 그린 2D가 낫다'는 제 신조어에 딱 들어맞았죠. 초창기 캐릭터 라인업이 다소 부실 할 때에도 SSS급 캐릭터들의 디자인만큼은 인정할 수밖에 없었는데요. 특히 드래곤버스터들의 첫 등장은 정말... "이거 보여주려고 어그로 끌었다, 가슴이 웅장해진다. 로봇 수

준 실화냐?" 라는 말이 절로 나왔던 기억이 나네요. 수집욕구를 불러일으키는 다양한 캐릭터와 그들이 펼치는 화려하고 시원시원한 스킬, 이 모든 것을 자동사양으로도 즐길 수 있는 부분이 또 매력적이라고 생각합니다. 개인적으로는 수집형 RPG의 모범사례로 꼽고 싶을 정도네요. 게임 내 콘텐츠 수는 꾸준히 늘고 있지만 재화수급이 수월한 관계로 최근에는 캐릭터 수집 난이도도 높지 않은 편이라고 생각합니다. 더 많은 분들이 신규유저로 유입되어 함께 플레이하면 좋겠네요.

인터뷰에 응해주셔서 감사합니다. 마지막으로 소감 한 말씀 부탁드립니다. 영화 '포레스트 검프'의 "인생은 초콜릿상자와 같다"라는 대사가 떠오릅니다. 포장을 열어보기 전까지 인터뷰는 딱딱하고 재미없는 일이라 감히 넘겨짚었는데요. 막상 열어보니 정말 달달하고 재미있는 시간이었습니다. 처음 모바일 게임을 접했던 중학생 때부터 지금까지 제 마음 한 귀퉁이에(그리고 모바일 기기 한 켠에) 꾸준히 자리 잡고 있는 게임빌! 앞으로도 재밌고 맛깔나는 게임 많이 개발해 주셨으면 좋겠습니다. 감사합니다.



사운드 편

컴투스 Sound팀 '박상미' 책임

안녕하세요. 자기소개 및 담당 업무에 대해 말씀 부탁드립니다.

안녕하세요. 저는 Central실 Sound팀에 근무하는 박상미입니다. 관심 있게 보던 사보코너에 익숙하지만 생소할 수 있는 저희 사운드 직군을 소개할 시간을 주셔서 감사합니다.

사운드 파트는 게임 안에서 구현되는 모든 사운드를 기획하고 제작하는 업무를 담당하고 있습니다. 구체적으로는 게임 사운드 디렉팅, 기획, BGM 제작, 효과음 제작 등의 업무를 담당하고 있으며, 이외에 영상 사운드, 성우 녹음 등 전반적인 사운드 관련 일을 한다고 보시면 됩니다.

게임 사운드는 어떻게 만들어지는지 궁금합니다. 간단히 말씀드리면 작업은 대부분 컴퓨터로 진행되고, 전문적인 DAW(Digital Audio Workstation)툴이 필요합니다. 여기에 각종 가상 악기와 이펙터를 사용하고 필요한 리소스나 세션, 성우 등의 레코딩 작업도 병행합니다. 믹싱과 마스터링 등 후반 작업을 거치면 게임에서 듣는 사운드가 완성되죠. 특히 개발 초기 단계부터 많은 고민과 기획이 필요해요. 게임 세계관과 전체적인 기획 등을 TF와 함께 협의하여 제작이 진행되는데, 소리 하나의 독창성보다는 게임 안에서 서로 어우러지는 밸런싱과 유저의 몰입감, 그리고 게임의 본질인 재미를 우선으로 하여 사운드를 제작하고 있습니다.

그동안 어떤 작업을 하셨는지, 작업 중 재미있는 일화가 있다면 소개 부탁드립니다. '컴투스프로야구'를 시작으로 '초코초코타이쿤 2', '아이뮤지션', '미니게임천국', '컴투스맛고', '이노티아연대기', 'MLB 9인싱스', '몬스터앤나이즈', '페이퍼프렌즈', '컴투스프로야구for매니저', '인생역전웃놀이', '아이돌 컴퍼니', '꼬꼬마 유랑단', '타이니팜', '액션퍼즐패밀리', '더비데이즈', '아임히어로', '서머너즈 워' 등 BGM 및 효

과음을 제작하며 유저분들과 만나고 있었습니다. 이번 기회로 작업했던 게임들을 떠올려보니 감회가 새롭네요.

재밌는 일화라고 한다면 우선 '타이니팜' 메인 음악이 생각납니다. 예전에 '타이니팜' 유저 중에 게임에서 만나 연애에 결혼까지 하고, '타이니팜'의 주제를 결혼식 음악으로 사용해 화제가 된 적이 있어 놀랐어요. 또 '서머너즈 워'의 메인 테마곡을 일부 유저분들이 각종 악기나 자신의 목소리를 이용해 연주한 영상을 유튜브에 올린 걸 보고 기뻐했습니다. 영상도 재미있었고, 개인적으로 매우 감사하게 생각합니다.

현재 직무를 하시게 된 계기와 필요한 핵심 역량은 무엇인가요?

초등학교 때 교회 반주를 시작으로 학창 시절엔 밴드에서 건반을 연주했고, 사회에선 가요나 뮤지컬, 동요 등 다양한 음악을 작업했습니다. 그 중에서 게임 사운드 직무를 시작하게 된 계기는 워낙 게임을 좋아하기도 했지만, 저의 음악적 재능을 무한히 펼칠 수 있는 분야였기 때문이었어요. 하지만 다양한 작업을 하기 위해선 분명히 재능과 역량이 필요합니다. 자신이 만들고 있는 사운드의 의도를 잘 파악하고, 게임 안에서 잘 어우러지게 만들 수 있는 기법이 중요하다고 생각합니다. 여러 분야의 전문가들과 함께 만들어 가는 것이기에 서로 간의 커뮤니케이션도 매우 중요합니다.

게임에 있어 사운드의 역할이나 미치는 영향은 무엇이라고 생각하시나요?

사운드는 게임 안에 스며들고 녹아서 게임에 집중할 수 있게 만들어 준다고 생각해요. 보고 들리는 것 외에도 감성적인 요소, 시각적으로 실체화되지 않는 것들을 더욱 생동감 있게 만들어 주는 효과가 있습니다. 터치했을 때의 질감 및 우리 몸에서 느끼는 촉감, 감정 등을 소리를 통해 느끼게 해주죠. 성우의 목소리, 캐릭터의 몸짓 등 게임 안에서 이런 다양한 소리가 유저들에게 몰입감과 재미를 선물하고 있습니다.

창작의 고통이 있을 것으로 예상됩니다. 어떤 방식으로 아이디어를 얻으시나요?

새로운 도화지를 퍼뜨 최대한 머리를 비우려고 노력합니다. 그러면 새롭게 멜로디나 편곡 사운드를 만들 때 도움이 되죠. 이와 반대로 음악을 많이 듣기도 합니다. 다른 음악들을 들으면

서 아이디어를 떠올리고 영감을 얻죠. 그러다보니 갑자기 떠오르는 아이디어나 영감은 항상 녹음하는 습관이 생기기도 했어요. 이렇게 늘 메모하고 녹음하는 습관이 아이디어 창고가 될 수 있을 것 같습니다.

앞으로 도전해보고 싶은 작업은 어떤 것일까요? 여러 장르의 음악을 소화하기 위해 시간이 될 때마다 다양한 곡들을 들으려고 노력하고 있어요. 기회가 된다면 여러 가지 장르가 합쳐진 크로스오버 음악을 만들어 보고 싶은데, 그런 장르의 게임이 나오겠죠?

앞으로 이루고자 하는 목표와 꿈이 궁금합니다.

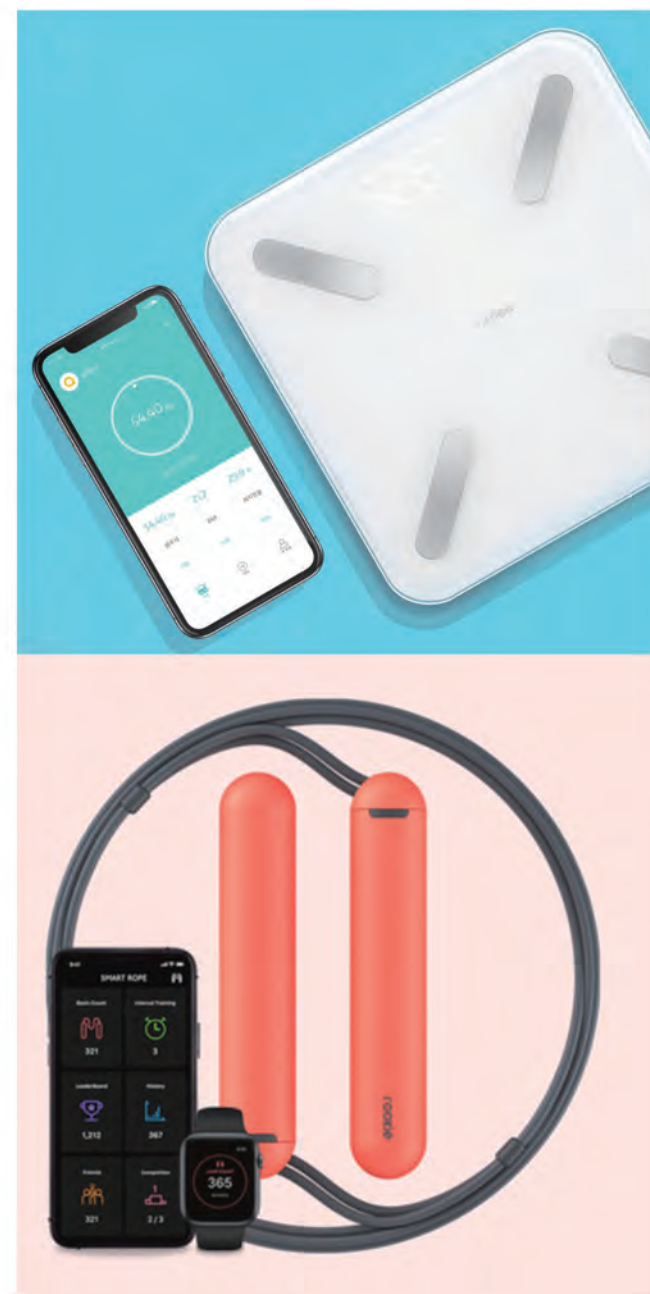
어떤 게임을 생각했을 때 생각나는 사운드를 만드는 음악인입니다. 게임을 떠올리면 함께 떠오르는 소리를 만들고 싶어요. 게임 안에서 숨 쉬고, 실 수 있는 신호탄 같은 음악을 만들고 싶습니다.

응원하겠습니다. 인터뷰 감사드리며, 독자분들께 전할 소감 한마디 부탁드립니다.

컴투스에서 개발하는 모든 게임엔 사운드 파트의 노력이 숨어 있습니다. 게임 안에서 구현되는 모든 소리에도 더욱 귀 기울여 주시고, 컴투스 게임도 더 많은 사랑을 받고 세계로 뚝뚝 나아가길 응원합니다. 감사합니다.



글. 권범용 기자 / yepang@



건강 관리, 운동 기록도 스마트하게! 스마트 헬스 꿀조합

스마트 체중계 & 스마트 로프

체중 증가는 관절염, 당뇨, 비만 등 다양한 질병을 불러온다. 그렇다고 낮은 체중만을 목표로 하는 다이어트는 오히려 빈혈, 영양실조 등의 부작용을 초래한다. 이제는 외형뿐 아니라 내실까지도 다질 수 있는 스마트한 다이어트를 해야 할 때. 그래서 준비했다. 기자가 직접 사용해본 후기를 바탕으로 솔직하게 들려주는 스마트 헬스 꿀템, '스마트 인바디 체중계'와 '스마트 로프'를 소개한다.

집에서도 언제든 인바디 측정! '스마트 인바디 체중계'

건강한 다이어트를 하려면 무엇보다 자신의 인바디 수치를 정확하게 알아야 한다. 몇 년 전만 해도 인바디 측정은 보건소나 피트니스센터에 가야만 할 수 있었으나 기술의 발전으로 집에서도 언제든 인바디를 측정할 수 있는 스마트 체중계가 출시되어 홈트족의 주목을 받고 있다. "일반 체중계와 똑같이 생겼는데 얼마나 많은 기능이 있겠어?"라고 생각했지만 실제로 사용해보니 생각보다 많은 기능에 감탄하는 중.

★ 무려 18가지 체성분 체크

단순 체중 감량이 아닌 내 몸을 분석하며 건강한 다이어트를 하는 데 도움이 되도록 BMI, 체지방률, 근육량 등 무려 18가지 체성분 데이터를 일, 월, 년 단위로 상세하게 확인할 수 있다. 체성분에 대한 설명은 동봉된 사용설명서에 자세하게 나와있다.

★ 단 5초 만에? 빠르고 정확한 분석

체중계에 올라간 후 결과가 전송되는 시간은 약 5초. "인바디 전용기계로는 수 분이 걸리는 데 단 5초 만에 측정된 결과가 얼마나 정확하겠어?"라고 생각했지만, 실제 보건소에서 얻은 인바디 결과와 비교해보니 상당히 비슷한 결과를 보여줬다. 단 5초 만에 나름(?) 정확한 데이터를 확인할 수 있다는 것이 놀라울 따름이다.

★ 직관적이고 용이한 데이터 관리

자동 저장된 신체 데이터를 선택하여 한눈에 비교할 수 있다. 변화된 신체 정보는 장기적인 관리에 동기 부여가 될 수 있지 않을까? 가장 유용하다고 생각하는 기능은 사용자를 추가하여 사용자별로 데이터를 관리할 수 있다는 점이다. 사람뿐 아니라 반려동물의 체중도 기록/관리할 수 있어 가족 구성원 모두 유용하게 사용할 수 있다. 블루투스를 한 번만 연결해두면 언제든 자동으로 연결되고 측정 결과가 앱으로 전송되는 편리함은 덤.

★ 내 몸무게 빼고 모두 만족!

사용 후기들을 보면 앱과 연결해서 분석할 수 있다는 점을 가장 만족스러워하는 것 같다. 불만족스러운 것은 체중계에 나타나는 본인의 몸무게뿐이라고.. 지금 당장 우리도 건강한 다이어트의 시작을 위해 집에서 인바디를 해보는 게 어떨까?

혼자여도 심심하지 않다! '스마트 로프'

건강을 유지하는 방법으로 가장 확실한 것은 매일 꾸준히 운동하는 것이다. 피트니스센터를 다니자니 비용과 시간이 만만치 않다. 퇴근 후 혼자 운동하려고 해도 결국엔 귀찮아지고 미루게 된다. 줄넘기는 수영보다 칼로리 소비가 높은 효과 좋은 운동이지만, 혼자서 하기에는 심심하기도 하고 금방 질리게 되는 경우가 많다. 하지만 이젠 똑똑한 줄넘기로 재밌게 운동할 수 있다.

★ 심플하고 예쁜 디자인

기자는 코랄 색의 줄넘기를 이용 중이다. 심플하고 깔끔한 디자인에 다양한 색상이 인상적이다. 제품의 무게가 워낙 가벼워 운동할 때와 휴식할 때 모두 부담을 느끼지 못했다.

★ 정확한 동작

줄을 돌리기 시작하면 자동으로 전원과 카운트 화면이 켜지고 휴대폰과 연결된다. 정확하게 한번 돌릴 때마다 카운트가 올라간다. 생생이(?)도 2회로 카운팅 된다. 줄넘기를 하다 보면 지금이 몇 번 째인지 곧잘 잊어버리는데 이젠 셀 필요도 없다. 가장 유용한 기능.

★ 데이터 기록

스마트로프와 스마트폰을 약 10미터 이내에 두면 데이터가 자동으로 기록된다. 줄넘기 시간, 점프 횟수, 소비된 칼로리가 얼마인지 확인할 수 있다. 히스토리 버튼을 누르면 월간, 연간 그래프를 볼 수 있어 편리하다. 그래프를 채우는 재미도 쏠쏠하다.

★ 친구와 한판?

페이스북 친구나 이메일 친구를 등록하여 친구와 경쟁을 할 수 있다. 혼자서는 금방 질리는 줄넘기를 친구와 함께 한다면 작심삼일을 극복할 수 있지 않을까?

★ 리더보드

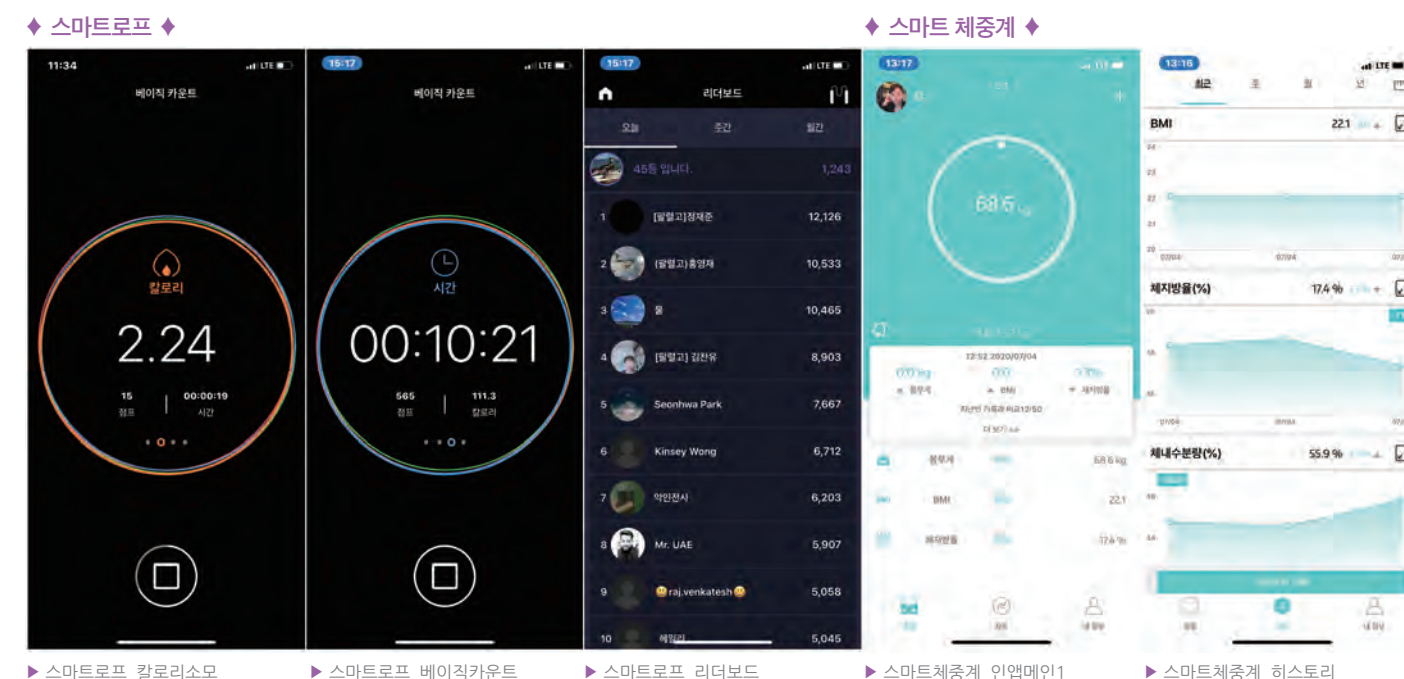
스마트 로프를 사용하는 전 세계 사용자의 데이터를 리더보드로 보여준다. 내 등수를 확인하고 다른 사용자와 경쟁할 수 있다. 일별, 주별, 월별 실시간으로 몇 위에 랭크되어있는지 알 수 있다. 물론, 1등을 한다고 경품이 있는 것은 아니지만 확실히 동기부여가 되는 것 같다.

★ 개인적으로

줄을 돌릴 때 나는 소리가 마음에 들어 자꾸 뛰고 싶었던 것 같다. 그냥 무작정 뛰는 건 좀 지겹기 마련인데, 전용 앱을 통해 다른 사용자와 경쟁도 하고, 운동 플랜에 맞춰 될 수 있어 동기부여까지 되는 것 같다.

마치며..

두 제품 모두 단점은 딱히 느끼지 못했다. 스마트 인바디 체중계 + 스마트 로프 합쳐 5만 원대로 비싼 가격은 아니라 생각한다. 다이어트를 하고자 하는 사람들이라면 이 조합을 고려해보는 것도 좋을 것 같다. 기자는 3개월간 13kg을 감량했다. 다이어트에 대해 잘 알지 못하고 단순히 체중 감량만을 목표로 유산소 운동만 했었는데, 인바디 체중계를 진작 알았다더라면 근육량도 늘리는 건강한 다이어트를 할 수 있지 않았을까 생각한다. 이 글을 읽는 모든 독자가 건강한 다이어트를 시작하길 바란다.



▶ 스마트로프_칼로리소모 ▶ 스마트로프_베이직카운트 ▶ 스마트로프_리더보드 ▶ 스마트체중계_인앱메인1 ▶ 스마트체중계_히스토리



포스트 코로나 시대, 게임빌-컴투스의 '스마트러닝' 교육법

코로나19에 대처하기 위해 게임빌-컴투스에서도 재택근무를 비롯해 밀집도를 최소화하기 위한 출퇴근 유연제, 전 직군 비대면 화상 면접, 사내 식당 투명 칸막이 설치, 마스크 상시 착용 등 많은 제도를 시행하고 있다. 특히 임직원들의 자기개발을 위한 교육 분야에서도 이런 비대면 흐름에 맞춰 '스마트러닝'을 도입했다.

이번 코너에서는 게임빌-컴투스 스마트러닝의 운영방식 및 특징점과 수강한 사우들의 생생한 후기를 함께 소개한다.

성취 장려를 위한 운영방식

스마트러닝은 월 단위로 학습할 수 있다. 분기별로 학습 과정을 다양하게 제공하고 있으니, 관심 있는 과정이 있다면 월별로 계획적인 수강을 추천한다. 신청할 때는 학습 의욕이 넘쳐 여러 개의 과정을 고르는 경우도 있겠지만, 주의해야 할 것은 '작심삼일'이다.

처음과 다르게 꾸준한 학습이 어려울 수 있기에 매월 1개 과정만 신청할 수 있도록 제한하고 있으며, 책임감 있는 학습을 위해 미수료시에는 지원했던 교육비를 전액 반납하는 페널티가 있으니 유의하자. 자세한 내용은 매달 10일쯤 게시되는 그룹웨어 공지를 확인하자.

다양한 특징점

첫 번째, 시간과 장소에 구애 없이 학습할 수 있도록 멀티 디바이스를 활용할 수 있는 환경을 제공한다. 엑셀 등 실습이 포함되어 있지 않은 과정이라면, 차수 별로 10분 내외로 구성된 과정도 다수 제공하고 있어 매일 무의미하게 보냈던 출퇴근 시간을 이용하여 짧게 학습하기에도 좋다.

두 번째, 직무와 직책에 따라 그룹을 나눠 교육과정을 선별하여 제안한다. 예를 들어, 제작 관련 직군에게는 머신러닝, 3D MAX 등의 관련 콘텐츠를, 사업 직군에게는 소셜 마케팅, 글로벌 트렌드와 같은 콘텐츠를 제공한다. 직책자에게는 직무역량 향상보다는 리더십 향상에 포커스를 맞춰 제공한다. 다만 엑셀, PPT 사용법과 같은 전 직군에 필요한 기초 역량 과정, 직장인 마음 관리, 커뮤니케이션과 같은 교양 과정은 모든 임직원에게 공통으로 제공하고 있다.

세 번째, 한번 수강한 콘텐츠는 1년 동안 무상으로 복습이 가능하도록 지원한다. 사람은 망각의 동물이기에 기억력의 한계가 있고, 시간이 지난 뒤 학습 내용을 다시 꺼내 보고 싶을 때가 한 번쯤은 찾아온다. 필요하다면 스마트러닝 캠퍼스에서 언제든지 다시 학습할 수 있도록 지원하고 있으니 적극적으로 활용하자.

네 번째, 필요한 콘텐츠가 있다면 교육 담당자에게 언제든지 요청이 가능하다. 게임빌-컴투스의 스마트러닝 제도는 언제나 열려 있다. 외부의 좋은 콘텐츠가 있다면 스마트러닝 캠퍼스에 추가하여 더 좋은 콘텐츠를 제공하는 것이 목표다. 물론 상황에 따라 수급이 어려운 콘텐츠도 있지만, 사우들이 필요한 콘텐츠를 지속적으로 발굴하려고 노력 중이다.

사우들이 직접 들려주는 후기! >>



머신러닝의 이해와 실습

그동안 뉴스에서도 접하고 많은 인터넷 자료로 접했던 머신러닝에 대해서 기본적인 이해를 할 수 있게 된 좋은 기회가 되었습니다. 예제를 통한 다양한 알고리즘을 사용한 머신러닝이기 때문에 다양한 수학적 계산과 분석을 통한 알고리즘을 조금이나마 습득할 수 있었습니다. 다만 제가 기존에 파이썬을 다뤄본 적이 없었기 때문에, 기본적으로 파이썬에 대한 베이스를 이해하고 있다고 여기고 진행된 수업이 좀 아쉬웠습니다. 그래도 1년의 복습 기간이 있기 때문에 이후에 다시 듣고 익힐 예정입니다.

엑셀로 배우는 데이터 시각화

업무상 엑셀을 사용하는 시간이 굉장히 긴 편임에도 불구하고, 엑셀의 기능을 온전히 활용하지 못하고 있다는 것을 이번 교육을 통해 느끼게 되었습니다. 기본적인 활용보다는 Power BI에 대한 학습을 목표로 교육을 신청하게 되었고, 해당 내용에 대해 충분한 학습을 진행한 느낌입니다. 진행 평가/최종 평가보다는 과제를 통해 배운 것을 실제로 고민하고 진행해 봄으로써 새로운 기능을 숙달하는 데 도움이 된 것 같습니다. 교육 내용에 모두 만족스러우며, 무엇보다도 향후 1년간 복습이 가능하기 때문에 필요할 때마다 다시 시청할 예정입니다. 좋은 교육 진행에 감사드립니다.

생각 정리 스피치 (직책자 수강)

어떠한 주제/문제/이슈 등에 대해서 상대방이나 회의에서 설명을 하려고 할 때, 단순히 말을 잘하는 방법이 아닌 설명에 힘이 있고 누구나 이해하기 쉬우며 핵심이 무엇인지에 대해서 그 원리를 알아보는 좋은 시간이었습니다. 저는 업무 중 대부분의 시간을 다른 사람들과 회의/대화에 사용합니다. 이 과정에서 서로 의견에 합의를 하고 결과를 합리적으로 빠르게 도출하는 것이 업무 성과와 프로젝트 일정에 많이 영향을 받는다고 할 수 있습니다. 단순히 물리적인 회의의 시간을 줄이는 것이 아니라, 한번 회의를 할 때 자신의 의견을 논리적이고 명확하게 피력하여 상대방을 설득 및 이해시킴으로써 서로의 커뮤니케이션 비용을 줄이면서 프로젝트 성과에 기여를 할 수 있을 것 같습니다.

우리가 만드는 콘텐츠



현재 스마트러닝은 역량개발을 위한 외부 콘텐츠만 제공하고 있지만, 자체적인 콘텐츠를 선보이기 위해 내부 과정 개발도 함께 진행하고 있다. 신규 입사자 입문 과정, 기존 카페 등에서 진행되었던 특강 등의 다양한 교육 콘텐츠도 스마트러닝 캠퍼스에서 만나볼 수 있도록 할 예정이니 앞으로 많은 관심 바란다.

HEROES WAR

COUNTERATTACK





히어로즈워: 카운터어택

전략적 턴제 RPG의 화려한 귀환

2013년 캐주얼 게임 위주였던 스마트폰 게임 시장에서 턴제 RPG로 새로운 반응을 얻은 '히어로즈워(League of heroes)'의 후속작이 드디어 한국 출시의 포문을 열었다. 앞으로 턴제 RPG 시장에 어떤 변화를 만들어 줄지, 그 매력을 같이 살펴보자.

포스트 아포칼립스 세계관

지난 3월호에 일부 언급한 적이 있지만, 잘 만들어진 세계관은 게임의 몰입도를 한층 더 높게 끌어올려 준다. '히어로즈워: 카운터어택'의 포스트 아포칼립스 세계관을 더 자세히 소개한다.

가까운 미래, 감염체를 좀비와 같은 모습으로 바꾸고 죽음에 이르게 하는 Z-바이러스가 전 세계로 퍼져나간다. 대재앙에 휩싸인 대부분의 국가는 기능을 상실하게 되고, 십수 년이 지난 뒤 세상은 붕괴한다. 이후 살아남은 주요 인사들은 신대륙자치위원회(NAC)를 구축하고 자치구에 소속된 시민들을 '생존자 연합'으로, 그렇지 못한 자들을 난민으로 분류한다.

노력 끝에 A.CORP가 백신 개발에 성공하지만 난민들이 고가의 백신을 구하기는 어려운 일. 결국 난민촌을 중심으로 다시 Z-바이러스 감염자가 나타나고, 이전과는 달리 괴물 같은 신체 능력은 물론 지능과 감정을 가진 변형 인간이 등장했다. 그들은 기존의 인류와 다르지 않다는 듯이 행동했지만, 연합은 바이러스 보균자인 이들을 위협으로 간주했고, 이들을 대상으로 한 범죄가 성행하기 시작한다.

생존을 위해 뭉친 변형 인간은 자신들을 '하츠 동맹'이라고 칭했고, 신대륙에서 살아남기 위해 발버둥 치는 '생존자 연합'과 '하츠 동맹', 두 세력의 갈등 속에 세계는 어떤 결말을 맞이하게 되는 것일까?



전략을 강조한 턴제 RPG의 전투와 다양한 성장 루트

'히어로즈워: 카운터어택'은 전략을 강조한 전투 플레이를 선보인다. 다만, 일반적으로 생각하고 있는 택틱스 장르의 턴제가 아닌 좀 더 캐릭터들 간의 유기적인 움직임이 특징적이다. 더불어 공격 턴에 구사할 수 있는 일반 스킬과 분노 스킬(막강한 위력과 더불어 화려한 연출은 덤이다)을 활용해 전략적으로 전세를 뒤집을 수 있다. 또한 게임을 플레이해 보니 손쉽게 클리어할 수 있는 영역에는 자동 전투와 2배속 플레이도 무료로 지원하고 있어 유저의 편의를 신경 쓴 부분도 눈에 띈다.

캐릭터의 성장은 능력 강화, 한계 돌파, 장비(장착&강화), 스킬 카드(용병 카드, 분노 카드 각 1장) 장착으로 가능하다. 기본 성능도 중요하지만 캐릭터가 성장하는 재미가 있어가 유저가 애정을 가지는 법일 터. '히어로즈워: 카운터어택'은 캐릭터 성장에 기쁨을 느낄 수 있는 다양한 콘텐츠들을 갖추었는데, 특히 스킬 카드 영역은 핵심 성장 요소다. 강화를 통해서 기본 스탯을 증가시키고 스킬 승급을 통해 스킬의 위력을 높여야 유리한 플레이가 가능하다는 것을 기억하자.

방대해진 전투 콘텐츠

더 많은 콘텐츠를 원하는 헤비 유저들을 위해 '히어로즈워: 카운터어택'은 만족을 넘어 빠짐없이 구성된 각 세력의 입장에서 즐길 수 있는 스토리 라인이 있다. 기본적인 전투 콘텐츠는 스토리, 배틀 센터, 실형체 추적으로 큰 가닥을 잡고 있다. 앞서 언급한 것처럼 스토리는 각 세력에 맞춰 10 챕터로 구성되어 있고, 챕터마다 8개의 스테이지를 제공한다.

스토리를 즐기며 따라가다 보면 기본적인 성장과 '히어로즈워: 카운터어택'의 이야기를 깊게 빠져들 수 있게 된다. 기본적인 스토리 외에도 배틀 센터, 실형체 추적을 통해 확장된 PvE 콘텐츠를 플레이하고, 성장을 위한 장비를 획득해 보자.

전투 콘텐츠의 종점: 용병단 임무

용병단 임무는 탐색과 점령을 통해서 단계별 보물상자의 획득으로 성장의 경점으로 이어지는 콘텐츠다. 스토리 5챕터를 클리어하면 이용할 수 있는 만큼, 기본적인 난도는 상위에 자리 잡고 있다. 탐색은 곳곳에 숨겨진 블로바이를 최대한 많이 찾아내 처치하는 탐색형 콘텐츠이고, 점령은 전투 지원군과 함께 거점을 점령하는 콘텐츠다. 점령 콘텐츠는 스토리 진행 시 챕터1을 통해서도 사전에 체험할 수 있어,

플레이하는 유저들이 수월하게 게임에 적응할 수 있도록 배려했다. 탐색, 점령은 2가지 방식의 임무로 구성되어 있는데, 임무별로 하루 1회씩 수행이 가능하다. 임무는 총 7단계로 나뉘어 있고 유저의 레벨에 따라 단계가 설정된다. 스테이지 통과 시 무조건 참여해 다양한 보상을 획득하자.

화려한 컴백과 멋진 결과를 기대하며..

짧은 원고에 담을 수 없는 방대한 콘텐츠와 포스트 아포칼립스의 시나리오는 언제나 게이머들에게 매력적인 자극으로 다가올 것이다. 계속해서 새로운 게임들의 출시로 게이머들의 눈은 더 높은 수준을 요구하고 있지만, 이를 만족시키는 게임은 언제나 극히 일부에 머물러 있는 상황이다. 그런 상황 속에 유저들에게 선보이는 '히어로즈워: 카운터어택'이 국내를 넘어 글로벌 시장에서도 멋진 활약을 펼치길 응원하며 소개를 마친다.



열정을 연주하다!

컴투스 밴드 동호회 '컴투스밴드'

2019년 4월, 음악에 열정을 가진 4명이 모임을 형성한 것이 시작이었다. 전문적인 실력을 갖추고 있던 게 아니기 때문에 그저 '악기와 노래를 즐기며 함께 연습하자'가 취지였다. 음악과 게임이라는 두 개의 의미를 같이 내포하는 이름을 만들고 싶어 동호회 명칭을 '비긴어게임'으로 정했지만, 의미 부여보단 무엇을 하는 동호회인지 이름만 봐도 알 수 있도록 '컴투스밴드'로 개명을 했고, 지금은 말 그대로 밴드가 되었다.

밴드 자체를 즐기자

단순 악기 연습에서 시작한 밴드 활동인 만큼 결과에 치중하기보단 연습 과정과 회원 간 소통에서 재미를 느낀다는 '컴투스밴드'의 회원들은, 틈틈이 취미 활동을 한다는 마음으로 최대한 부담 없이 사내에서 점심시간이나 일과 후에 함께 연주한다. 의무감 때문에 모이는 것이 아니라 생활에 활력을 불어넣기 위해 좋아하는 것을 시간 내서 즐기는 것이다. 그렇게 자주 즐기다 보니 자연스럽게 연습이 되어 실력이 늘어가고 있다. 이렇게 코드가 맞는 사람들이 모여 좋아하는 것을 공유하니 모임 자체가 즐거울 수밖에 없다.

밴드는 역시 공연이지!

밴드 동호회라고 하면 보통 공연을 하는 모습을 떠올릴 것이다. 그렇다면 '컴투스밴드'도 공연을 할까? 답은 '한다'이다. 공연 진행은 여유롭게 준비할 시간을 가지기 위해 1년에 2~3회 정도로 계획을 잡고 활동한다. 작년 9월에 첫 공연을 선보였는데, 총 3팀으로 나누어 각 팀의 기량을 뽐냈다.

공연은 '컴투스밴드' 내에서만 이뤄진 것이 아니라 넥슨의 밴드 동호회와 합동 공연도 열었다. 같은 게임 업계이면서 밴드 동호회를 하는 사람들이라 여러모로 잘 통했던 시간이 라고 한다. 넥슨의 밴드동호회는 시작된 지가 벌써 10년이 넘는 역사 깊은 동호회다. 그래서 비교적 신생 동호회인 '컴투스밴드'는 이런 교류를 통해 많이 배웠다. 앞으로도 지속적인 교류를 이어 나갈 것이라고 한다. 두 동호회의 다음 합동 공연을 기대해 본다.

초보자라도 밴드 할 수 있다

악기나 노래에 관심이 있더라도 밴드라는 말을 들으면 진입 장벽을 느끼는 분들이 많을 것이다. 하지만 그런 걱정할 필요가 하나도 없다. 악기를 처음 배우는 사람은 이제부터 '컴투스밴드'와 함께 배워가며 과정을 즐기면 되는 것이다. 악기가 없어서 악기 구매에 대한 두려움이 있는 사우드 걱정하지 말자. A동 12층에 공용 악기를 구비하고 있으니 열정만 가지고 오면 된다.

'컴투스밴드'가 추천하는 명곡

'컴투스밴드'는 어떤 음악을 좋아할까 궁금해 기자가 노래 추천을 부탁해 봤다. 과연 어떤 곡들을 추천했는지 함께 살펴보자!

최웅희's Pick

Keane - Everybody's Changing

"가사 중, '모두 변하고 이전 예전 같지 않아(Everybody's changing and I don't feel the same)'라는 부분이 있습니다. 세월이 지나면서 하나씩 변하는 친구들을 보다 보면 공감이 많이 가는 곡입니다. 제가 피아노 파트라, 희귀하게 기타 없이 피아노 메인으로 반주하는 락밴드를 좋아하기도 하고요."

류진영's Pick

김광석 - 서른 즈음에

"가사가 참 공감이 많이 가는 노래입니다. 대부분의 사람이 이 나이대쯤 되면 자신의 20대를 한번 돌아보는 것 같아요. 잔잔한 멜로디와 아련한 목소리가 이런 생각들을 가질 때 좋은 노래입니다."

김호일's Pick

Red Hot Chili Peppers - Can't Stop

"밴드를 한다면 한 번쯤은 연습해봤을 유명한 곡입니다. 외국 밴드의 음악이다 보니 사실 친근하게 다가오지 않을 수 있을 텐데요. "밴드에선 이런 음악도 연습하고, 공연하는구나"하고 경험해 볼 수 있는 곡입니다. 이 음악이 좋다면 당장 악기를 배우도록 하세요!"

스트레스, '컴투스밴드'와 함께 날리자

평소에 원기가 쌓여 분출할 곳을 찾는 사우라면 '컴투스밴드'에 와서 음악으로 다 분출해버리자! 악기나 노래를 잘해야 한다는 부담감 하나 없이 그저 같이 즐기면 하면 된다. 음악, 밴드라는 공통된 관심사를 가진 사람들이 모이다 보니 말도 잘 통하고 여러 사람과 친목도 하기 좋다. 다른 부서와 사우들과 친목을 다지고 싶은 분들에게 아주 좋은 기회이다. 음악을 좋아한다면 모두가 환영이라고 하니 그저 즐겁게 가입만 하면 된다.

글. 주창엽 기자 / juvictor@



'컴투스밴드' 모집공고

악기가 없어도 가능
초보여도 가능
고수여도 가능



Hey! TFT 모바일 두둥등장!

'리그오브레전드 전략적 팀 전투'

이번에 사우 여러분께 소개하고 싶은 게임은 '리그오브레전드 전략적 팀 전투(이하 TFT)', 소위 'TFT' 또는 '롤토체스' 등으로 많이 알고 있는 게임이다. 'TFT'는 출시된 지 약 1년 정도지만 유명해진 건 약 3개월 전 등장한 모바일과 함께 나온 두둥등장한 광고가 아닐까 생각한다.

게임 플레이는 리그오브레전드 클라이언트에서 즐길 수 있지만, 기존 게임과는 완전히 다른 장르의 게임이다. 기존 게임이 피지컬을 좀 더 중요시한다면, 'TFT'는 뇌지컬을 좀 더 많이 요구하고 운도 굉장히 중요한 요소 중 하나다. 또 'TFT'는 모바일 환경에서도 플레이할 수 있다.

게임 진행

'TFT'는 플레이어를 포함한 8인의 유저가 서버이벌 형식으로 대결하는 게임이다. 매 라운드 전투를 진행하게 되며 보유 체력이 '0'이 되면 패배한다.

4위 안으로 진입하는 게 게임의 기본 목표다. 전투 자체는 자동으로 진행되지만, 이 과정에서 기물 배치나 조합은 유저가 직접 하는데, 이때 등장하는

기물들은 랜덤으로 나타나기 때문에, 주어진 상황을 잘 판단해서 적합한 기물을 구매하는 것이 게임의 핵심이다.

▶ **[리롤]** 게임 내 등장하는 기물을 게임 내 재화인 골드를 지불하고 새로운 목록을 불러오는 것을 말한다. 리롤을 통해 원하는 기물을 획득할 수 있지만, 리롤되는 기물 또한 랜덤이기 때문에 리롤에 너무 많은 골드를 소모하게 되면 다른 곳에 투자하지 못해 패배의 원인이 될 수도 있다.

▶ **[시너지]** 리롤을 통해 구매한 기물을 필드에 배치하면 다양한 시너지 효과를 받을 수 있다. 시너지는 조합의 근본이 되기 때문에 처음에는 시너지를 모두 모으는 것을 목표로 조합해도 괜찮다.

▶ **[게임 운영]** 골드는 플레이어의 상황에 따라 획득 정도가 다르다. 대표적으로 골드를 많이 가지고 있을수록 더 많은 골드를 받을 수 있고, 연승/연패 정도에 따라 추가 골드 획득이 가능하다. 'TFT'에서 초심자와 숙련자의 차이는 게임 운영에서 극명하게 갈리게 되는데, 숙련될수록 더 많은 골드 보상을 얻을 수 있어서 시간이 지날수록 더 많은 차이를 벌릴 수 있다.

▶ **[무작위 공동 선택]** 'TFT'는 지는 것도 전략 중 하나다. 바로 공동 선택, 소위 회전 초밥이라고 불리는 스테이지 때문에 그렇다. 체력이 낮은 순으로 기회가 오기 때문에 일부러 패배해서 공동 선택에서 본인에게 정말 필요한 기물이나 아이템을 얻어 조합의 완성도를 높이는 것도 하나의 방법이고, 실제로도 많이 쓰이는 전략이다.

▶ **[제한된 기물 개수]** 전체 기물 개수가 정해져 있기 때문에 내가 원하는 기물을 누군가 노리고 있다면 등장 확률은 계속해서 낮아진다. 게임 특성상 조합이 겹치면 대부분 함께 패배할 확률이 올라가기 때문에 상대방의 덱을 예의주시하는 것도 중요하다. 물론 이를 이용해서 상대방의 기물을 빼앗아오는 것도 하나의 전략.

▶ **[오토체스 장르]**를 이미 접해본 독자라면 따로 특별한 것은 없지만, 이런 장르를 처음 접해보는 독자에게는 굉장히 생소하고 어려울 수도 있을 것이다. 대부분이 랜덤인 것 같아 굉장히 불합리한 게임처럼 보이지만, 몇 번 하다 보면 실력 게임이라는 것을 체감할 수 있게 된다.

▶ **[추천 덱 & 시너지]** 'TFT' 입문자에게 추천하는 덱은 쌍총덱(싸움꾼, 총잡이)과 선봉, 신비술사 덱이다. 빌드 업도 쉽고 강력한 캐리를 담당할 수 있는 기물이 있어서 순위 방어도 쉽고 1~2등도 노려볼만한 조합이다. 쌍총덱은 징크스가 캐리를 담당하게 되며 초반에는 루시안에게 아이템을 몰아주다가 징크스가 뜨면 징크스에게 아이템을 넘겨주면 된다. 선봉, 신비술사는 카시오페아, 제이스가 캐리를 담당하게 되며 카시오페아가 나오지 않으면 다른 마법사(신드라 등)에 아이템을 몰아줬다가 카시오페아에게 다시 넘겨주는 식으로 운영하면 좋다. 물론, 기물과 아이템이 나오는 것은 순전히 운에 가까워서 처음부터 조합을 정하고 들어가면 좋은 결과를 기대하기 어렵다. 빌드업이 쉬운 몇 가지 덱으로 연습해보고 차차 본인만의 멋진 조합을 짜보는 것을 추천한다.

3개월 차 플레이어의 후기

'TFT'를 시작한 지 이제 3개월 정도지만, 3시즌을 다야아로 마무리했고, 이번 3.5시즌에서는 플래티넘을 벗어나기 위해 열심히 몸부림치고 있다. 'TFT'에 등장하는 각종 기물과 시너지는 기존 게임과 비슷한 능력, 스킬을 보유하고 있어서 '리그오브레전드'를 해본 유저라면 2~3판 정도 플레이해보면 금방 익숙해질 수 있다. 피지컬이 필요한 게임은 아니기에 룰아재, 롤린이 모두 노력하면 상위 티어를 노리기가 생각보다 어렵지 않다.

오토배틀러 게임은 "주어진 요소를 얼마나 적절하게 활용하는가"가 가장 중요하고 랜덤으로 주어지는 것들을 전략적으로 활용할 수 있는 시스템이 있어야 오토배틀러 장르의 진정한 재미를 맛볼 수 있다. 이런 관점에서 TFT는 잘 짜인 전략성으로 실력도 승부를 가르는 매우 중요한 요소가 되기 때문에, 굉장히 재밌게 플레이하고 있고 높은 평가를 주고 싶다.

마치며...

오토배틀러가 쏟아져 나온 시기에 'TFT'가 성공할 수 있었던 이유는 게임성도 한몫했지만, 공격적인 마케팅의 승리라고 보고 있다. 수많은 오토배틀러 게임이 쏟아져 나왔지만, 독자들이 기억하는 게임은 몇 개나 있을까? 'LCK'가 방영하는 날, 매 세트 중간에 광고가 나오면 보통 채널을 돌리지만, 이번에는 모두가 한마음으로 'ccc'를 외치는 걸 보면서 마케팅과 광고의 힘을 체감했다. 'TFT'를 보면서 느끼지만, 게임 성공의 조건은 재미가 전부라는 걸 다시 한번 배운다.



‘WOW’에서 유래된 인터넷 유행어 2편

“한 번쯤은 들어봤을 인터넷 유행어의 유래는 사실 이곳이다?!”

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

신박하다

“신기하고 씹박하다.”라는 뜻의 표준어로 착각하는 사람이 많은 이 단어는 사실 ‘WOW’의 직업군 중 하나인 ‘신성 기사’에서 유래되었다. 당시 ‘WOW’의 성기사라는 직업은 PVP 시 잘 죽지 않는 강한 생명력을 가지고 있어서 그걸 비하하는 의미로 ‘바퀴벌레’라 불렀는데 바퀴벌레->바퀴->박쥐->박으로 점점 변형되었고, 성기사 특성 중 하나인 ‘신성 기사’는 ‘신기’로 줄여 쓰다가 ‘신박’이 되었다. 그 와중에 동음이의어인 ‘신기하다’의 ‘신기’를 ‘신박’으로 바꿔 부르게 되는 것이 유행하면서 ‘신박하다’라는 표현을 쓰게 되었다. 표준어 같은 어감 때문에 본래 어원과 달리 신기하고 놀라운 것을 묘사할 때 사용된다.

종족

종족별 고유 특성의 줄임말. WOW에는 다양한 종족이 있으며 그 종족마다 조금씩 다른 특성을 가지고 있어 직업마다 갖는 장단점이 다르다. 밸런스 측면에서 매우 중요한 게임 요소인 와우 커뮤니티에서 논의가 자주 이루어지곤 했는데, 이 종족이 주는 어감과 특징이 적절하여 여러 커뮤니티에서 쓰이게 된다. 요새는 의미가 확장되어 한국인 종족, LOL 유저 종족 등 국민성이 아니면 그룹을 대표하는 특성, 특징을 표현할 때 자주 쓰인다.

EE!

‘WOW’의 길드인 Evil Empire의 줄임말이며 그 길드의 구호이기도 하다. 악당길드라는 콘셉트를 가지고 있으며 게임 내에서 무차별적인 PK나 레이드 후에 아이템을 먹고 나르는 소위 নিজ자 행위 등 악행을 저지르던 길드로 길드원들이 이러한 행위 후에 ‘EE!’를 외치며 다니던 데에서 유래하였다. 이 구호의 강렬한 임팩트로 인해 이 길드를 모르는 유저들도 ‘EE!’를 외치게 될 정도로 유명해졌다. 스타크래프트의 유명 게이머인 ‘홍진호’의 팬들이 ‘22!’라 외치는 것으로 변형되어 사용되기도 한다.

종결자

최강자, 끝판왕이라는 뜻을 지니고 있으며 어떤 상황에서 최고의 정점을 뚫을 때 주로 쓰인다. ‘WOW’의 ‘네트페이글의 물고기 종결자’라는 아이템이나 ‘희망의 종결자 스퀘어’라는 몬스터 이름 등이 인기를 끌며 그 특유의 어감 덕에 유행하였다. 무언가의 최정점을 표현하며 일상에서도 공황패션 종결자, 다이어트 종결자 등의 표현으로 굉장히 많이 쓰였다. 기자들 또한 많이 사용하였으며 급기야는 강심장 등의 오락 프로그램에서도 일상 언어처럼 튀어나오는 등 하나의 판에 박힌 표현으로까지 변한 적도 있었으나, 현재는 ‘~갑’, ‘~갓’ 등에게 자리를 물려준 상태.

꿈살

‘꿈쩍하게 살해당하다.’의 줄임말이다. ‘WOW’ 커뮤니티의 한 유저가 쓰던 ‘나 오늘 버스에서 꿈쩍하게 살해당할 뻔했다.’는 제목의 꾸준글에서 유래. (당연히 그 글은 낡시다.) 현실에선 잘 쓰이지 않는 편이나, 게임이나 만화 등에서는 상당히 높은 빈도로 사용된다. 주로 순간적으로 매우 강한 데미지를 주어 대상 캐릭터를 죽음에 이르게 하는 상황에 사용. 비슷한 예로 ‘순삭’이라는 단어도 존재한다.

글. 엄홍섭 기자 / humming@

의왕시 부곡동의 이상현 님 ‘서머너즈 워’ 편

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

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



안녕하세요. 의왕시에서 살고 있는 26살 직장인 이상현입니다. 평소 쉬는 날엔 지인들과 함께 피시방에 모여 스트레스를 푸는 편인데, 최근 사회적 거리 두기 실천을 위해 언제 어디서나 즐겁게 플레이할 수 있는 ‘서머너즈 워’를 플레이하며 여가를 보내고 있습니다.

매력이 가득한 게임

‘서머너즈 워’는 OGN의 ‘정복자들’이라는 프로그램에서 처음 접했는데요. 해당 프로그램을 통해 ‘서머너즈 워’가 미국 및 여러 국가에서 대회가 열리기도 하고 다양한 이벤트도 하고 있다는 것을 알게 되었습니다. 특히 허준 님이 5성 드래곤을 뽑는 모습을 보고 매력을 느껴 시작하게 되었습니다. 다양한 캐릭터, 콘텐츠, 무궁무진한 조합으로 소환수들을 계속 육성하는 ‘맛’이 ‘서머너즈 워’의 매력 포인트라고 느껴졌어요.

다양한 퀘스트와 캐릭터

‘서머너즈 워’가 출시된 지 제법 오래된 게임이다 보니 신규 유저가 접근하기 어려울 수도 있는데,

자연스럽게 입문할 수 있도록 ‘초보자를 위한 길라잡이 퀘스트’를 통해 가이드 해주어서 좋은 기억으로 남아 있습니다. 제가 즐겨 쓰는 캐릭터는 ‘물마감’으로 플레이 초반부터 최근까지 꾸준히 사랑을 받고 있습니다. 아직까지 화산헬기사, 거뎀에서 쓰고 있기 때문에 아주 유용하다고 자부합니다. ‘물극지여왕’ 캐릭터도 물 캐릭터 중 썬 편에 속하고 광역 스킬도 갖고 있어 유용한 캐릭터로 추천드리고 싶습니다.

세계가 열광하는 ‘서머너즈 워’

결국 ‘서머너즈 워’는 아레나에서 가장 강력한 조합을 만드는 게임이라고 생각합니다. 그런 면에서 각지에서 개최되는 세계 대회는 즐길 거리를 더욱 풍성하게 만들어줍니다. 대회를 통해 각자의 캐릭터 조합을 보여 참고할 수 있는 부분도 있고, 유저들이 만들어낸 신선한 조합들을 보면 좋은 자극이 되어 더욱 즐겁게 플레이할 수 있습니다.

이루고 싶은 목표

최근 시삽 하드를 클리어하고 나서는 길드전을 열

심히 하고 있습니다. 길드전에 참여해 길드 랭킹 올리는 재미가 생각보다 쏠쏠해서 많은 시간을 쏟는 중입니다. 더욱 성장하여 길드에 도움이 되는 길드원이 되는 것이 지금 저의 가장 큰 목표입니다.

마지막으로...

‘서머너즈 워’의 가장 큰 장점은 앞서 언급했던 것처럼 다양한 캐릭터라고 생각합니다. 인터뷰를 진행하면서, 요즘 인기 있는 ‘TFT’처럼 ‘서머너즈 워’ 세계관을 활용해 게임이 나온다면 신선하고 재미있을 것 같다는 생각도 문득 들었습니다. 실시간 릴레이 길드전이나 PvP 콘텐츠가 생긴다면, 한 명이 도장 깨기를 할 수도 있고, 길드원이 이기지 못한 곳을 다른 길드원이 잡으면서 서로 릴레이로 경쟁전을 펼치는 콘텐츠도 재미있을 것 같습니다. 앞으로도 무궁무진한 콘텐츠를 기대하며 ‘서머너즈 워’가 더욱 승승장구하면 좋겠습니다!

글. 구수연 기자 / suyeongu@



인상파 특급 작가 총출동! 모네에서 세잔까지

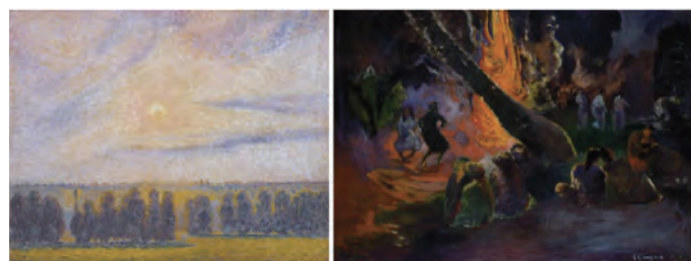
요즘 한국에서 가장 인기있는 미술 사조를 꼽으라면 인상파를 빼놓고는 이야기할 수 없다. 기자는 모네, 세잔, 르누아르 등 인상파 특급 작가들의 그림이 전시되어 있는 한가람 미술관의 '모네에서 세잔까지' 전시회에 다녀왔다. 전시장은 입장을 대기할 때부터 나설 때까지 계속 사람들로 붐벼, 인상파에 대한 대중적인 인기를 체감할 수 있었다. 작품의 첫인상은 인상파 작품답게 강렬하고 아름다웠다. 바라만 봐도 기분이 좋아지는 인상파의 그림을 보니, 인간의 본성은 아름다움을 추구하는 것이라는 것을 다시금 생각하게 했다.

전시회는 인상주의의 탄생과 발전을 거쳐 후기 인상주의 작품을 아우르며 수경과 반사, 자연과 풍경화, 도시풍경, 정물화, 그리고 초상화의 5개의 주제로 구성된다.



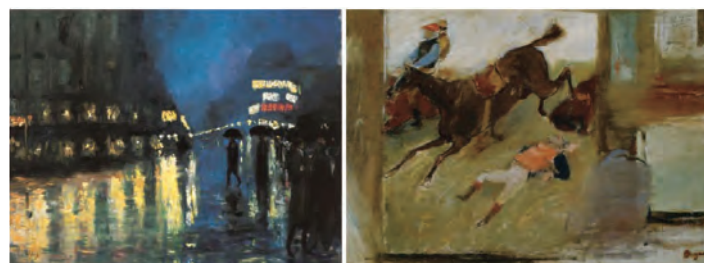
수경과 반사

감명 깊게 본 작품은 클로드 모네의 <수련 연못>이었다. 모네의 걸작으로 수많은 색채들이 서로 섞여 마치 꽃과 연못이 혼재되어 있는 모습을 나타내고 있었다. 모네의 시력이 점차 약해짐에 따라 모네가 그리던 수련도 갈수록 흐릿해졌다고 한다. 시력이 점차 약해지는 상황에도 포기하지 않고 자신의 작품 세계를 끊임없이 펼쳐내는 모네의 모습이 정말 감동적이었다.



자연과 풍경화

시골의 우거진 나무숲, 물 위에서 한가로이 노 젓는 배, 오두막, 목자와 어부의 모습 등 다양한 자연과 풍경화를 만날 수 있었다. 자연과 인간의 조화로운 화합이 메인 테마다. 개인적으로 풍경화를 선호하다보니 전시회에서 가장 많은 시간을 할애해 관람한 색션이었다.



도시풍경

인상주의 화가들이 바라보는 도시 풍경이 담긴 작품들이 전시되어 있었다. 자연뿐 아니라 현대 생활을 자유롭게 즐기는 도시의 중산층들의 모습을 만날 수 있었다. 일반적으로 예술가들이 도시의 모습을 그리면 비극적이고 냉정한 이 시대의 사회상을 그리는 경우가 많은데, 인상파들이 그린 도시의 모습은 굉장히 낭만적이고 긍정적이었다.



정물화

후기 인상파 예술가들은 작품에 과거의 전통을 되찾고자 정물화에 도전했다고 한다. 물체를 가까이서 관찰하면서 미묘한 촉, 윤곽, 반사 등의 세밀한 변화를 그려냈다. 기자는 평소에 정물화를 크게 좋아하진 않았는데 실제로 보면 눈길을 사로잡는 작품들이 많이 있었다.



초상화

개인적으로 인상파 화가 중 좋아하는 화가가 있다면 '르누아르'를 꼽고 싶다. 르누아르는 세상에는 이미 불유쾌한 것이 너무 많은데 예술로 불유쾌한 것을 만들어 낼 필요가 어디 있냐며 긍정적인 주제의 그림만을 그린 화가이다. 유쾌한 그의 그림을 보며 힐링하는 것을 추천한다!

마치며...

인상파의 그림이 매우 아름답고 낭만적이다보니 미술관 데이트를 하는 커플이 굉장히 많아 보였다. 기자는 눈물을 머금고 혼자 전시회를 다녀왔지만, 이 글을 읽는 독자분들은 연인과 함께 전시회를 다녀오길 기원한다. 사실 인상파의 그림도 좋았지만 더욱 기대되는 시간은 역시 전시회를 보고 아이템을 '줍줍'하는 것이었다. 미술관 전시회에서만 득템할 수 있는 예쁜 그림과 다양한 아이템들을 저렴하게 구매해 집에 장식해 놓는 것도 좋을 것 같다!



모네에서 세잔까지

예루살렘 이스라엘 박물관 인상파와 후기 인상파 걸작展

전시장소: 예술의 전당 한가람미술관 2층
전시기간: 2020년 6월 20일 ~ 2020년 8월 30일 (매주 월요일 휴관)
관람시간: 오전 10시 ~ 오후 7시 (마지막 입장 오후 6시)
입장료: 성인 15,000원 / 청소년 12,000원 / 어린이 10,000원



밥숟가락 계량 홈 카페 레시피

여름에 더 맛있는 디저트, 파나코타와 크림브륀레

파나코타란?

크림, 우유, 설탕을 섞어 젤라틴으로 굳힌 우유 푸딩이다. 차갑게 식힌 우유 푸딩 위에 제철 과일이나 잼처럼 상큼하고 달콤한 것을 뿌려 먹는 것이 일반적이다. 물론 그냥 먹어도 맛있지만 베리 잼이나 복숭아(캔 복숭아도 괜찮아요)와 특히 잘 어울린다. 냉장고에서 식힌 우유 푸딩을 꺼내 소스만 뿌리면 되는 음식이라 더운 여름날 가스불을 거의 사용하지 않는 디저트다.

재료: 우유 150ml, 생크림 150ml, 판 젤라틴 1장 3g(가루 젤라틴은 반 숟가락), 바닐라 엑스트랙 2~3 방울, 백설탕 2 스푼(황설탕이나 흑설탕을 쓰면 색이 먹음직스럽지 않다), 소스(과일 잼, 생과일, 꿀, 버터 캐러멜 등)

▶ 레시피 시작



1 우유와 생크림을 섞은 후 약불에 올려 막이 생기지 않게 천천히 저어준다. 가장자리가 끓기 시작하면 불을 끄고 새끼손가락을 넣을 수 있을 정도로 식힌다. 식은 후, 찬물에 불려 둔 젤라틴을 넣는다.

★ TIP+ 젤라틴은 액체가 너무 뜨거우면 굳지 않으므로 미지근해질 때까지 식힌 후 넣는다.

2 용기에 넣은 후 냉장고에서 식힌다. 식은 용기를 뜨거운 물에 넣어 녹인 후 납작한 접시에 뒤집어 담는다. 취향에 따라 초콜릿 시럽 등 소스를 뿌려 먹는다.

크림브륀레란?

커스터드 크림 위에 설탕을 사탕처럼 굳혀 크림과 설탕을 함께 먹는 디저트다. 커스터드 크림은 계란, 우유 등을 섞어 만든 부드럽고 고소한 맛의 크림이다. 시중에서 쉽게 찾아볼 수 있는 크림빵에 들어있는 노란색 크림이 바로 '커스터드 크림'.

크림빵에 크림이 너무 적어서 속상했던 적이 있지 않은가? 커스터드 크림을 잔뜩 만들어서 빵 위에 올려먹으면 빵보다 크림이 많은 빵크림을 먹을 수 있다. 크림브륀레의 '크림'을 커스터드가 아닌 푸딩처럼 만드는 방식도 있지만 오븐이 없는 분들을 위해 커스터드 크림으로 만들었다.

재료: 우유 100ml, 생크림 100ml, 바닐라 엑스트랙 2~3 방울, 백설탕 3 스푼, 계란 노른자 3개, 버터 한 스푼, 밀가루 한 스푼(혹은 옥수수 전분), 가스 토치

▶ 레시피 시작



1 설탕, 계란 노른자를 섞고 우유와 체에 친 밀가루를 넣는다.

★ TIP+ 상온의 우유를 쓰는 것이 좋다. 만약 우유가 차갑다면 조금씩 부어주는 것이 중요. 재료를 섞은 후 약 불에 올려 끓지 않게 계속 저어준다. 여기에 버터, 바닐라 엑스트랙을 넣는다.

2 죽 정도의 점도가 되면 불에서 내리고 용기에 담는다. 냉장고에 넣어 완전히 식힌다. 다 식은 크림을 꺼내 윗면에 원하는 양의 설탕을 뿌리고 그을린 자국이 나올 때까지 토치로 그을린다. 설탕이 어느 정도 굳으면 먹는다.

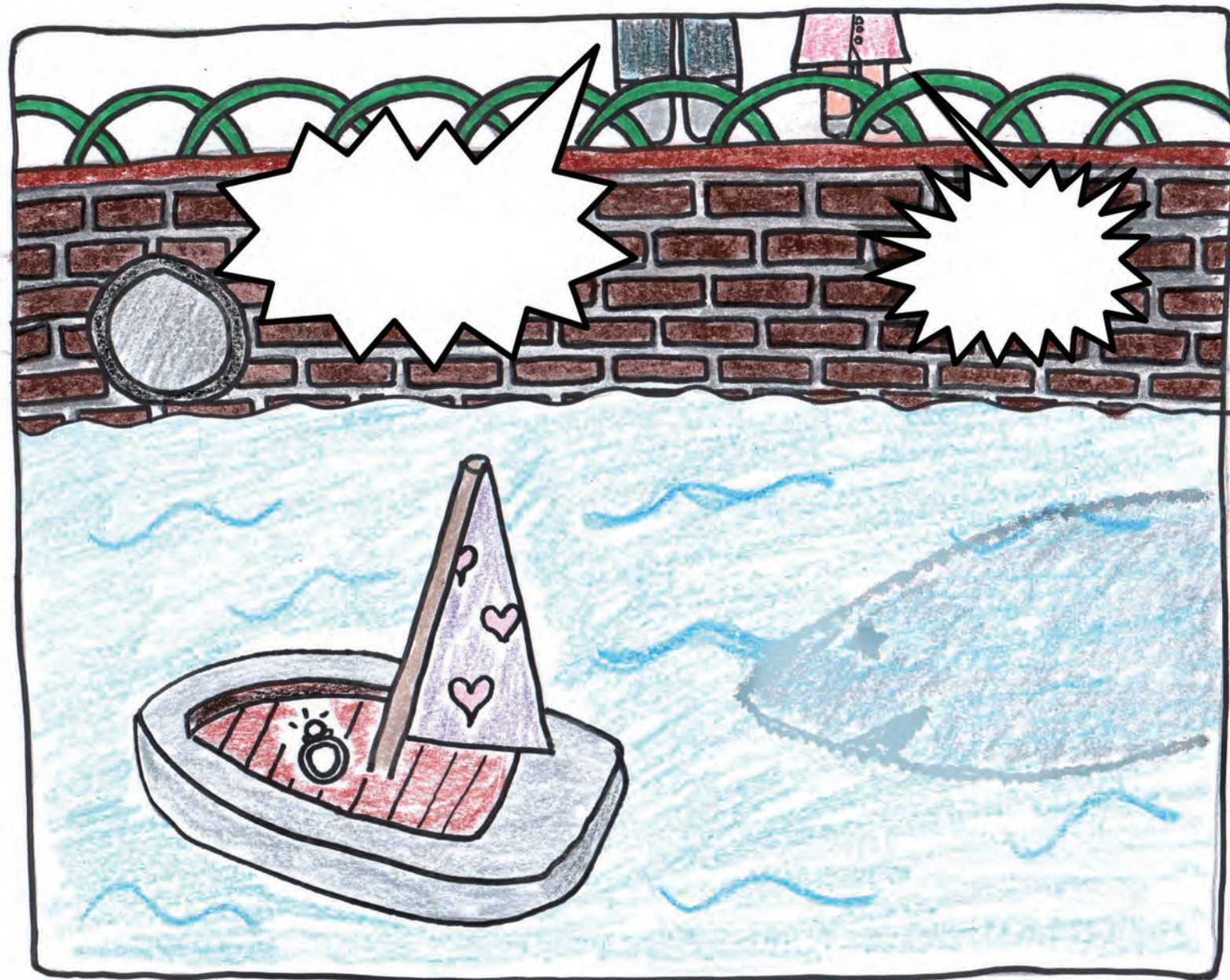


그림. 김경민 기자 / mansa@

Good bye-3, Hello-4! GC플레이어 4기 발대식

GC플레이어 3기의 마지막 활동인 'GC플레이어 4기 발대식' 현장에 다녀왔다. 길어진 코로나19의 영향으로 3기 발대식과 더불어 4기 발대식 또한 안전과 위생에 유의하며 진행됐다. 하반기의 꽃이라 할 수 있는 공채와 캠퍼스 리크루트, 사내 아이디어 공모전, SWC('서머너즈 워' 월드 챔피언십) 등 다양한 행사가 기다리고 있는 만큼 4기 GC플레이어의 눈부신 활약이 기대된다. 게임빌컴투스뉴스 독자 여러분을 위해 준비한 4기 발대식 현장, 함께 살펴보자!

글/그림. GC플레이어 김경환&장혜진

1 발대식 환영사
인사 담당임원인 이시남의 환영사로 두근두근 4기 발대식이 시작되었어요!

2 GC플레이어 소개
다시 한번 GC플레이어의 의미와 역할에 대해 익히는 시간도 가졌답니다.

3 4기 자기소개 TIME
GC플레이어 4기분들의 소개도 놓칠 수 없죠~ 플레이어분들의 열정이 느껴지는 시간이었어요.

4 3기 활동 REVIEW
그리고! GC플레이어 3기가 그동안 어떤 활동을 했었는지 살펴보았답니다. (부-듯)

5 4기 콘텐츠 발표
다음은 4기분들의 콘텐츠 기획 발표시간이 있었어요. 한번 더 활동해보고 싶을 만큼 흥미로운 콘텐츠가 만땅..!

6 프로필 촬영시간
대망의 '그'시간... 4기분들 역시 프로필 촬영을 거쳤답니다. 전문가의 손길을 거쳐 멋진 사진들을 남길 수 있었어요.

-GC플레이어 4기의 활약
♡ 기대해주세요 ♡

🎁 7월호 당첨자 발표

김경민, 권대욱님 축하드립니다!

김경민 (컴투스 Central팀)



권대욱 (GCP 선행개발팀)



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 8월 16일까지
메일 : gcnews@gamevilcom2us.com
회사, 소속, 이름, 연락처를 함께 적어주세요

Good-Bye, GC플레이어 3기! GC플레이어 3기 수료식

4개월이라는 짧은 여정의 GC플레이어 3기 활동이 끝났다. 여운이 진한 가운데, 첫 콘텐츠였던 발대식 웹툰의 첫 장면을 오마주하여 GC플레이어 3기 활동 마무리 콘텐츠를 열었다. GC플레이어 3기를 모두 공통적으로 함께한 팀원과 인사팀이 너무 좋았다는 내용을 소감으로 남겼다. 좋은 사람들과 새롭게 알게 되고 함께하는 시간이었기에 더 행복했고, 코로나로 자주 보지 못해 아쉬웠지만 모두들 다음을 기약하며 3기 활동을 마무리했다.

글/그림. GC플레이어 최소영



GC플레이어 3기 마무리

GC 플레이어 3기가 3월 13일 발대식으로 시작해 어느덧 7월이 되어 활동을 끝내고 마무리할 시간이 되었습니다. 시간이 참 빠른 것 같아요 ☺

코로나로 다소 쉽지 않은 상황이었지만 인사팀 분들의 상냥한 격려 속에서 좋은 팀원들과 만나 서로 기획을 발표하고 제작하고 즐겁게 할 수 있었어요

수많은 콘텐츠를

발대식 콘텐츠로 시작해 인허부나 게임빌컴투스의 이야기들을 흥미로운 콘텐츠로 만드는 것들이었습니다

(게임빌컴투스 직원에 관한 글은 비공개로 되어 있었지만... 후후)



활동 마무리에, 함께한 3기 GC플레이어들의 소감을 안 들어 볼 수 없겠죠?!

콘텐츠 제작팀

GC플레이어 활동을 하면서 로망이 있던 게임회사의 일부가 된 것 같아 행복했어요! 관심분야가 같은 다른 플레이어분들과 이야기 나누는 것도 즐거웠고, 게임콘텐츠와 게임회사 콘텐츠를 제작해보는 것도 넘 즐거웠어요. 벌써 마지막이라는 게 실감이 안나는데, 잊지 못할 경험이 될 것 같습니다 ☺

최소영, 김정환, 김수연, 장혜진

영상팀

GC플레이어로서 한 학기동안 활동하며 게임빌컴투스에 관심 있는 취준생들을 위한, 재밌고 유익한 영상을 제작할 수 있어 부듯합니다. 또 개인적으로는 다른 GC플레이어들과 친해져서 함께 즐거운 시간을 보낸 것 같아 기분이 좋습니다. 코로나 19시대 속에도 지금까지 열심히 달려온 게임빌컴투스 관계자분들과 GC플레이어 3기들에게 수고의 의미가 담긴 박수를!!

김수연, 홍성민, 이민숙, 권민정

친절한 게임빌컴투스 인사팀

그리고 마지막으로, 좋은 추억들을 만들어 항상 응원해주고 격려해주셨던 인사팀 분들께 감사인사를 전하여 마칩니다

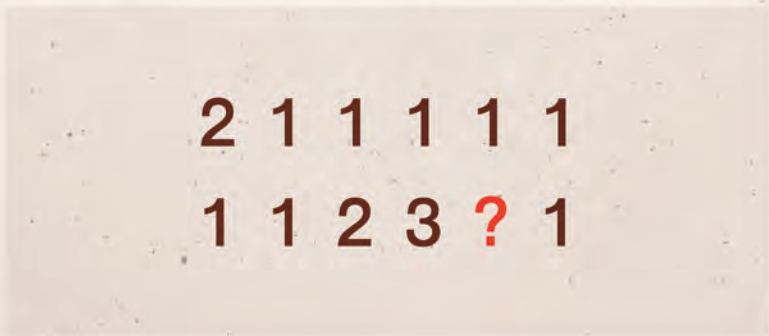
키스 미만 몰라지만, 앞으로 4기 활동도 많은 기대 부탁드립니다

"안녕!"

Quiz

뇌섹인이 푸는 센스 퀴즈 거인의 던전을 탈출하자!

오늘도 'Summoners War' 소환사들과 함께 거인의 던전을 들고 있는 빛속성 아마존 '린'. 6년동안 갇혀 있던 거인의 던전을 벗어나기 위해서는 다음의 암호를 해석해야 한다. 암호는 무엇일까?



정답은 다음 호에 공개됩니다. 정답을 아시는 분들은 아래 주소로 메일을 보내주세요. 추첨을 통해 문화상품권을 보내드립니다.
기간 : 2020년 8월 16일까지
메일 주소 : gcnews@gamevilcom2us.com(주소, 이름, 연락처를 함께 적어주세요.)

7월호 문제 : 아스가르드 님시터에서 '바르가'를 닦자!
정답 : 410

앞 숫자를 뒤 숫자로 뺀 숫자를 맨 앞에 배치하고, 앞 숫자와 뒤 숫자를 더한 숫자를 뒤에 배치한다.
예를 들어 첫 문제를 보면, 5-3의 답 2를 앞에 배치하고, 5+3의 8을 뒤에 배치하여 28이 나오는 것이다.
이와 마찬가지로 7-3= '4'를 앞에 배치하고, 7+3인 '10'을 뒤에 배치하여 정답은 410
당첨자 : 김만재(경기도 안양시), 남한솔(수원시 영통구), 강보민(강남구 세곡동)

Congrats

Welcome Welcome

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

게임빌

게임제작본부 김수희 차장, 게임제작본부 서장혁 차장, 사업개발실 김경덕 사원

컴투스

BB사업실 조규진 사원, SW마케팅실 남철구 대리, SW사업본부 우희원 과장,
SW사업본부 유영신 대리, SW사업본부 최준호 대리, 개발운영센터 정진경 선임,
개발운영센터 박찬호 사원, 경영관리본부 백광현 차장, 경영관리본부 송치욱 대리,
사업운영센터 정세현 사원, 사업운영센터 장준 사원, 사업운영센터 조미현 사원,
제작1본부 김세연 사원, 제작1본부 채다혜 사원, 제작1본부 정상목 사원,
제작1본부 지석훈 선임, 제작2본부 안정호 사원, 제작2본부 김태민 사원

게임빌컴투스플랫폼

인프라실 김민수 과장, 플랫폼1실 조원석 책임,
정보보호팀 장성운 대리, 인프라실 김진우 대리

Gamevil Com2us USA

Justin Chin, Christopher Hon, Hong Suk Kim

TWO IN MEDIA 159호 2020년 8월호



게임빌, '게임빌프로야구 2020 슈퍼스타즈', 여름 맞이 신규 코스튬 4종 출시

게임빌이 여름을 맞아 '게임빌프로야구 2020 슈퍼스타즈(이하 겜프야 2020)'의 특별 코스튬 4종을 새롭게 선보였다. 레전드 트레이너 '츠바키'를 비롯해 슈퍼스타 트레이너 '놈', '솔디아', '엘핀'이 시원한 복장으로 각자의 매력을 발산한다. 츠바키는 칵테일과 함께 여름 해변에 어울리는 수영복 코스튬을 선보이며 게임빌의 대표 캐릭터 중 하나인 놈은 스노쿨링 장비를 착용한 코스튬으로 등장한다. 솔디아는 비치발리볼 선수 복장의 코스튬을, 엘핀은 시원한 느낌의 마린룩 코스튬을 선보인다. 전용 코스튬을 착용하면 '나만의 선수' 시나리오 진행 시 고유의 이벤트가 추가적으로 발생하며, 트레이너들로부터 배울 수 있는 '슈퍼 스킬'이 업그레이드된다.



컴투스, '서머너즈 워 유니버스' 본격 시작!

컴투스가 스카이버운드와 함께 '서머너즈 워' IP를 기반으로 한 코믹스 시리즈 '서머너즈 워: 레거시(Summoners War: Legacy)'를 전 세계에 공개했다. 온라인을 통해 공개된 코믹스 '서머너즈 워: 레거시'는 컴투스와 스카이버운드가 함께 진행한 '서머너즈 워' IP 확장 작업의 일환으로, 100여 년의 대서사시를 다루는 '서머너즈 워 유니버스'의 한 축을 담고 있다. '서머너즈 워' 보다 35년 전 시점을 배경으로 하며, 매력적인 몬스터들과 신비의 땅 알리아, 게임 속 주요 인물인 소환사 '듀란드'가 태어나기 전, 그 부모의 운명과 그들을 둘러싼 이야기 등을 중심으로 다룬다. 전 세계에서 큰 인기를 얻고 있는 모바일 게임 '서머너즈 워'와 향후 출시될 '서머너즈 워: 백년전쟁' '서머너즈 워: 크로니클' 등 신작 게임들을 연결하며, 프랜차이즈에 새로운 스토리를 덧입힐 예정이다.



게임빌 '크리티카: 천상의 기사단', 1만 캐럿 지급하는 6주년 기념 '궁극' 업데이트

게임빌이 글로벌 히트작 '크리티카: 천상의 기사단(KRITIKA: The White Knights)'이 글로벌 서비스 6주년을 기념하여 대규모 업데이트를 단행했다. 이번 업데이트에서는 최상위 등급인 '궁극'이 처음으로 공개되고 사전예약 이벤트를 통해 풍성한 보상을 제공한다. 이번 업데이트에서는 총 18개 캐릭터 중 4개 캐릭터에 한해 우선적으로 궁극 성장이 가능해진다. 크리티카는 기존 '초극'을 넘어서는 '궁극' 등급 확장을 통해 더욱 강력해진 액션과 스킬을 제공하며 유저들에게 게임의 재미를 더할 예정이다.



컴투스, 사커스피리츠 6주년 대규모 업데이트, 'REBORN'을 맞이하라!

컴투스가 인기 축구 카드 RPG '사커스피리츠'의 출시 6주년을 맞아 대규모 업데이트 'REBORN'을 실시했다고 17일 밝혔다. 이번 업데이트에서는 게임의 핵심 콘텐츠인 선수 획득 시스템을 대폭 개선했다. 기존 '일반' 획득 시스템에 '커스텀', '픽업' 옵션을 추가하며 유저들의 니즈에 맞춘 선수 획득을 가능케했다. 또한 획득 확률도 상향해, 기존 유저들에게는 고가치의 선수 획득을 용이하게 하고 신규 유저들에게는 게임에 보다 쉽게 적응할 수 있도록 했다. 선수 육성 시스템에서도 기존 메뉴를 축소 통합하고 1개의 신규 메뉴를 추가해 직관성과 효율성을 높였다. 유저들은 '특훈', '레벨', '한계돌파'만으로 보다 쉽고 빠르게 선수를 성장시킬 수 있으며, 새롭게 추가된 '특수 스킬'을 통해 더욱 강력한 전략을 구사할 수 있다. 선수 육성 재료를 획득할 수 있는 전용 콘텐츠인 '신규 선수 전용 매치'와 '기존 선수 전용 매치'도 새롭게 도입해 플레이어의 재미를 더했다.

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



클라우드 장악 노리는 MS, 얼티밋 이용자에게 엑스클라우드 무료 제공

마이크로소프트(MS)가 클라우드 기반 스트리밍 게임 서비스인 '프로젝트 엑스클라우드(Project xCloud, 이하 엑스클라우드)'를 오는 9월 정식 출시한다. 또한, 'XBOX 게임 패스 얼티밋' 구독 상품 가입자에게는 엑스클라우드를 무료로 제공할 예정이라고 밝혔다. 이에 따라 기존 얼티밋 멤버십 이용자들은 XBOX 게임 패스로 제공되는 100여 개 이상의 게임들을 기존 PC, XBOX ONE 기기 외에도 모바일, 태블릿에서 즐길 수 있으며, 기기와 상관없이 어디서든 마지막 플레이 지점에서부터 게임을 재개할 수 있게 된다.



오락실 기기를 손바닥 크기로, 세가 '아스트로 시티 미니' 12월 발매

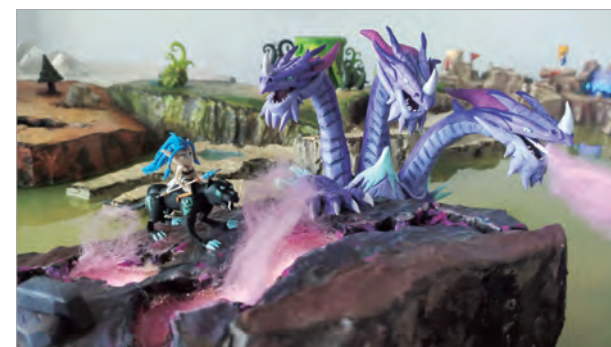
세가의 아케이드용 기기 '아스트로 시티'를 1/6 스케일로 재현한 '아스트로 시티 미니'가 12월 출시된다. '아스트로 시티'는 세가가 1993년 시장에 출시한 아케이드 기기로 일본 내에서 약 5만 대가 판매되어 90년대 오락실을 풍미했다. 세가 설립 60주년 프로젝트의 일환으로 제작된 이 기기는 인기 타이틀인 '버추어 파이터', '골든엑스', '수왕기' 등 총 36개의 타이틀이 수록될 예정으로, 게임 골수 팬들의 향수를 자극할 것으로 보인다. 액정 화면 크기가 1/6로 작아졌지만 원본 아스트로 시티와 같은 효과, 재질로 구성되어 최대한 원본 기기의 느낌을 살리려고 노력했다고 알려졌다.

GDC, 재택근무에 대한 개발자 설문 조사 결과 발표

세계 최대 게임 개발자 컨퍼런스인 GDC가 개발자 2,500여 명을 대상으로 한 '재택근무에 대한 게임 개발자들의 의견' 설문조사 결과를 공개했다. 코로나19 확산 이후 설문 인원 중 3%만이 사무실로 출근하고 있는 것으로 조사됐다. 특이한 점은 조사대상 중 절반 가까운 개발자들이 재택근무로 인해 생산성이 떨어진다고 응답한 것. 이들은 재택근무의 문제점으로 '의사소통의 어려움, 스트레스 관리 부족, 게임 개발 도구 접근성의 감소' 등을 지적했다. 그럼에도 불구하고 응답자 중 사무실로 돌아가는 것이 안전하다고 느끼는 사람은 11%에 불과했으며, 39%의 응답자는 안전이 확보되지 않는다면 사무실로 돌아가지 않겠다고 답했다.



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



GAMEVIL COM2US EU 클레이로 만든 '서머너즈 워' 세계지도!

지난 22일, 게임빌-컴투스 유럽 지사는 클레이로 만든 특별한 '서머너즈 워' 세계지도를 만들어 유저들에게 공개했다. 유명 클레이 유튜버 클레이클레임 (clayclaim)과 콜라보 한 '서머너즈 워' 세계지도는 대부분 클레이 점토와 거품으로 이루어져 있으며, 천공의 섬부터 시작해 차원홀에 이르기까지 세세하게 구현해 유저들에게 놀라움을 안겨줬다. 자세한 내용은 클레이클레임 (clayclaim) 유튜브 채널에서 확인할 수 있다.



글로벌 유저와 함께 즐기는 '서머너즈 워' 컬러링북

'서머너즈 워' 6주년을 맞아 진행된 컬러링북이 꾸준한 호응을 얻고 있다. 지난 5월 유저들에게 한글판과 영문판으로 선보인 컬러링북은 10명의 독일 아티스트들과 협업으로 만든 작품으로, 실제로 유럽 유저들이 색칠한 그림도 함께 실려 있다. 유럽 지사는 유저들의 호응에 힘입어 독일, 프랑스, 이탈리아, 러시아판으로도 컬러링북을 제작했으며 실물 인쇄본을 얻을 수 있는 이벤트를 열기도 했다. 컬러링북의 PDF 버전은 공식 홈페이지를 통해 누구나 다운로드할 수 있다.



GAMEVIL COM2US SEA '서머너즈 워' 틱톡 챌린지 이벤트!

태국 등 동남아 국가들이 모여 '서머너즈 워' 틱톡 챌린지 이벤트(Summon Summer Tiktok Challenge)를 열었다. 7월 27일까지 열린 이번 이벤트는 다양한 국적의 유저들이 준비된 테마 송에 맞춰 독특한 춤을 추거나 '서머너즈 워' 플레이를 활용한 영상을 올렸으며, 보기 어려운 신비로운 풍경을 담거나 합성을 활용하는 등 각자의 상상력을 담아 다양한 방식으로 재미있는 영상을 틱톡에 게재했다. 동남아 지사는 1위 유저에게 '갤럭시 버즈'를 선물하고 선정된 상위 50명에게는 실제로 제작된 '서머너즈 워'의 '시즌 코스튬 캐릭터 입간판'을 전달할 예정이다.

EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



민경무 기자 4-6p Cover Story 컴투스의 '행복한 지매'

입사한지 얼마 되지 않았는데 이번에 기자로 참여하게 되어 영광입니다! 처음 사보를 보면서 기사는 누가 쓰는 걸까? 하는 궁금증이 있었는데, 이번에 그 과정(?)을 알게 되어 즐거운 경험이 된 것 같습니다.



장진혁 기자 10-11p Who 게임빌-컴투스의 법 읽어주는 사람들, 법무실 '김태일 이사'

매일 받아보기만 했던 사보의 기자단으로 참여하게 되어 매우 색다른 경험을 할 수 있었습니다. 앞으로도 유익한 사보 부탁드립니다.



이문성 기자 12-13p partners '함께하는 놀이 문화의 즐거움' '타이젠'

사보 기자단을 꼭 한번 해보고 싶어서 지원했는데, 의욕 넘치는 시작에 비해 많이 부족했지만 타이젠 가족분들과 편집부 덕분에 잘 마무리하여 좋은 경험이 되었습니다. 타이젠TV 구독 많이 해주세요! 감사합니다!



이한솔 기자 16-19p MKT Contact & Partners '별이되어라!' '체인지 2.0 업데이트 & 광고모델 신재은 인터뷰'

사보를 만드는 입장에서 기자단으로 활동하는 입장이 되었네요. 사진 찍고, 인터뷰하고, 글 쓰면서 즐겁게 참여했습니다.



이지연 기자 21-23p New Face '코로나도 뚫고 입사한 능력자들' '메니지 넘치는 뉴페이스'

인터뷰를 통해 뉴페이스들을 직접 만나게 되어 매우 반가웠습니다. 즐겁게 촬영했던 기억이 계속 남을 것 같아요.



이준호 기자 24p 복면쟁왕

사보가 많은 임직원분들의 시간과 정성으로 만들어진다는 것을 새삼 깨닫게 되었습니다. 이러한 사보에 기자로 참여할 수 있게 되어 영광이었고, 좋은 추억으로 간직하겠습니다!



장민건 기자 25p Games In My Pocket '별이되어라!'

기자가 되어 누구를 취재하고 어떤 질문을 해야 하는지 고민하느라 오랜만에 열정을 불태웠습니다. 다른 사우님들께도 기자 꼭 해보시길 추천드립니다.



권범용 기자 26-27p Jobs&Gates '사운드편' '박상미 책담'

사보 기자단에 참여하면서 걱정도 많았지만, 잘 마무리할 수 있어서 다행입니다. 새로운 경험이었고 재미있었습니다. 인터뷰 참여해 주신 박상미 책임님께 감사드리며, 모든 관계자분들 고생하셨습니다!



권대욱 기자 28-29p Monthly Item '건강 관리, 운동 기록도 스마트하게!' '스마트 헬스 꿀조합'

태어나서 처음 써보는 기사였지만 평소 관심 있던 IT제품을 직접 사용해보고 소개할 수 있어서 즐거웠습니다. 감사합니다.



조은혜 기자 30-31p Special '포스트 코로나 시대, '스마트 러닝' 교육법'

사보를 통해 사내에서 운영 중인 스마트러닝을 알릴 수 있는 기회를 주셔서 감사드립니다~ 사보에도, 스마트러닝에도 많은 관심 부탁드립니다~!



김우순 기자 34-35p Game Focus '히어로즈워: 카운터어택'

태어나 경험할 일이 얼마나 될까 싶은 사보 작성에 참여할 수 있는 소중한 경험을 갖게 된 것에 매우 감사함을 느꼈습니다.



주창엽 기자 36-37p Together '열정을 연주하다! 동호회 '컴투스밴드'

팀 내에서 밴드 동호회를 하시는 분들이 있어서 관심이 가던 '컴투스밴드'를 제가 소개하게 되어 정말 좋았습니다. 코로나19로 인해 직접적인 체험을 하지 못한 것이 많이 아쉬울 따름입니다.



김명종 기자 38-39p The Legend '리그 오브 레전드 TFT'

먼저 기사를 써볼 수 있는 좋은 기회를 주셔서 감사하다는 말씀드리고 싶습니다. 매월 재밌게 보다가 막상 쓰려니깐 쉽지 않다는 걸 새삼스럽게 다시 느낍니다. 사보를 작성하시는 기자, 편집자 여러분께 감사의 말씀 올립니다.



구수연 기자 41p Relay Game '서머너즈 워'

너무 오랜만에 글을 쓰게 되어서 조금 걱정이었는데, 좋은 분들과 함께 좋은 기사를 쓸 수 있어 즐거운 경험이었습니다..



조봉균 기자 42-43p 게피컬쳐 '인상파 특급 작가 총출동! '모네에서 세진까지'

처음 사보 기사를 하였는데 담당자분께서 많은 도움을 주셔서 수월히 진행하였습니다. 즐거운 시간이었고, 모두 건강하셨으면 좋겠습니다.



강선영 기자 44-45p 맛세상 '밥순가락 계량 출카메 레시피' '파나코타와 크림브륀레'

조명 켜 놓고 긴장하면서 요리하는 건 정말 오랜만이었습니다. 즐겁게 봐주셨으면 좋겠습니다. 감사합니다.



김경민 기자 46p We-WIT

10대 이후, 처음으로 그림을 그려보면서 세상의 모든 디자이너분들을 존경하는 마음을 가지게 되었습니다. 퇴근 후에 매일 똑같은 평범한 일상에 신선하고 재미있는 시간이 되어 좋았습니다.

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 7월호 사보 풀리처상 수상자들을 공개합니다.



7월호 석주선 기자

사보 기자라는 새로운 경험을 하게 되서 너무나 즐거웠습니다. 이런 기회를 주신 저희 부서 주인성피디님, 전병운CD님께 감사드리며, 기사 작성에 도움 주신 권나경님, 피싱마스터 팀의 김진욱피디님, 김만재님 감사합니다.

'상'이라는 것을 제가 얼마만에 받아보는지 모르겠네요. 회사 생활하면서 크고 작은 보람을 느끼긴 하지만, 이렇게 상장과 상금을 받으니 매우 뿌듯합니다. 처음 사보기사 작성할 때는 단순히 플레이하면서 느낀 점, 새로운 소식거리만 찾아보다 문득 이런 기사는 좀 지루하지 않을까 싶어, 내가 즐겁게 기사 쓸 만한 주제로 떠올리게 "리얼한 그래픽 파악"이었습니다.

오랜만에 노량진 수산시장에도 가보고 회도 먹으며 즐거운 시간을 보낸것을 기사로 적으니, 다행히 많은 분들이 즐겁게 읽어주신것 같습니다. 끝으로 강현진 과장님께 제 기사를 읽기좋은 글로 다듬어주셔서 매우 감사하다는 말씀 전하고 싶습니다. 감사합니다.

7월호 서동민 기자

사보 준비를 위해 기꺼이 모여 사진 촬영에 응해 주시고, 많은 의견을 주신 달리기 동호회 'Com2Run'회원분들과 FGT 준비 기간 동안 바쁜 와중에도 기사 작성을 위해 배려해 주시고 힘이 되어준 팀원 분들께도 감사드립니다!

글쓰기는 항상 두려움이 앞선 일이었습니다. 회사 업무 중에 긴 글을 쓸 일이 별로 없어서인지 처음 사보 제작에 참여하게 되었을 때 걱정이 먼저 앞섰습니다. 하지만 우려와 달리 기사를 준비하면서 사내 동호회와 달리기에 대해 조사하며 더 깊은 관심을 가지게 되었고 그 인연으로 'Com2Run' 동호회에도 가입하게 되어 뜻깊은 경험이 되었습니다!

다음 사보를 준비하는 기자분들께도 뜻깊은 경험이 되길 바라며 항상 응원하겠습니다.

감사합니다.

Communications Talk Knock

본 코너는 독자 여러분의 구독 소감을 심는 페이지입니다.
 게임빌컴투스뉴스는 독자 여러분의 소중한 의견에 귀 기울이며 함께 만들어 가고자 노력하고 있습니다.
 구독 소감을 아래 메일로 보내주시면 매달 추첨을 통해 **문화상품권**을 제공합니다.
 많은 관심과 참여 부탁드립니다.

기간 : 2020년 8월 16일까지
 메일 주소 : GCNEWS@gamevilcom2us.com (주소, 이름, 연락처를 함께 적어 주세요.)

To. 게임빌컴투스뉴스

'서머너즈 워', 추억의 '엑선퍼즐패밀리' 등 여러 게임을 접했지만 정작 게임을 만드는 게임회사에 대해서는 잘 몰랐었습니다. 게임빌컴투스뉴스를 통해 게임사에 무슨 부서가 있는지, 게임회사 직원들의 다양한 이야기를 접하면서 밝고 긍정적인 느낌을 받았습니다. 태국 기사에서 진행한 블레스 박스 캠페인 소식을 보며 코로나 19로 어려운 시국에 소외계층에게 도움을 주는 게임빌컴투스에게 박수를 보냅니다. 앞으로도 유용한 정보와 좋은 소식 부탁드립니다.

김현정(수원시 팔달구)

벌써 한 달이 지나 2회차 구독인데요. 저번 달에 소개해 주신 차박을 저도 따라 해 보았어요. 평소 이동 수단으로만 생각했던 내 차에서 숙박이라니 유행이라고는 했지만 쉽게 도전하기는 어려웠는데 사보를 보고 왠지 나도 할 수 있을 것 같은 용기를 얻고 도전해보게 되었습니다. 이렇게 게임빌컴투스와 함께 저도 매달 새로운 경험을 하게 될 수 있게 되어 기쁘고 설렙니다. 이번에는 맛세상과 게피컬처의 아이템에 도전해보려 합니다! 다음 호도 기대하겠습니다. 게임빌 컴투스 기자님들 화이팅!

김민정(수원시 영통구)

게임에 문외한이었던 제가 '서머너즈 워'를 접하게 되면서... 국내에도 이런 훌륭한 게임이 출시되었다는 사실에 기쁩니다. 세계 게이머들이 알아주는 게임을 만든 컴투스가 대한민국의 회사라는 것이 매우 자랑스럽네요. 저는 특히 '버디크러시'를 매우 고대하고 있습니다. CBT도 참여했었고요. 빨리 출시되면 좋을 것 같습니다. 코로나19 상황에서도 좋은 게임을 만들기 위해 고생하시는 제작진에게 감사의 마음 전합니다.

장영석(서울시 성북구)

★ 사보 구독을 원하지 않으시면 메일로 알려주세요.

2020 시즌 업데이트!

GAMEVIL



MOBILE BASEBALL GAME SINCE 2002
게임빌
프로야구
SUPER ★ STARS



샤이닝 엔젤스