"사람들은 세상에 마법이 있다고 믿는다.
그렇지만 아쉽게도 이 세상에 진짜 마법은 없다.
그래서 우리 마술사들은 마술을 한다."

by 마술사, 제임스 랜디

누구나 달콤한 꿈을 꾸고, 환상을 품고 살아갑니다.
그렇지만 누군가는 다른 누군가에게 꿈과 환상을 심어줄 수 있는 사람입니다.
우리 모두 각자의 위치에서는 마술사 아닐까요?

GAMEVIL COM2US NEWS

GAMEVIL COM2US

VOL.168
2021.05

Cover Story, 늘 새로움을 꿈꾸는 선행개발팀 '이충구 사우'
Special Issue, 글로벌 실시간 대전 게임의 정수! '서머너즈 워: 백년전쟁' 특집
Game Focus, 'MLB 퍼펙트이닝 2021' & 'MLB 9이닝스 21'
Special, 게임빌-컴투스의 새로운 인사제도 및 인사시스템
Special, 2021 두번째 오픈클라스! <완벽한 타인>의 '이재규 감독'
MKT Story, '빛의 계승자' X '스위트홈' 컬래버레이션
고전탐독, 그 시절 '벨트스크롤' 대탐험
퇴근후에, 집순이 만렙 기자의 집콕 취미 추천! '프랑스 자수'

게임빌컴투스뉴스

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

SUMMONERS WAR
LOST CENTURIA

2021 SEASON START !
GAMEVIL
VS
MOBILE BASEBALL GAME SINCE 2002
게임빌
프로야구
2021 SEASON
© GAMEVIL Inc. All Rights Reserved.

Global Mobile Game No. 1 'GAMEVIL-COM2US'

2021★05

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 '놈', '붕어빵타이쿤', '게임빌프로야구', '미니게임천국' 등 엄지족들을 열광시킨 히트 브랜드는 물론 '서머너즈 워', '별이되어라!', '컴투스프로야구', '크리티카: 천상의 기사단', '낚시의 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.
자! 준비되셨나요? 폰 안에서 펼쳐지는 행복한 게임 세상!
즐거운 게임 라이프로 출발합니다.

'GAMEVIL COM2US NEWS' 2021년 6월호에는
더욱 다양한 독자 분들의 소리를 담고자 합니다.
구독을 원하시는 분들은 아래 주소로 접속해 주세요.

www. gamevilcom2us.com / gcnews

CONTENTS

★ INSIDE GC

08 Cover Story
늘 새로움을 꿈꾸는 내 인생의 마술사
GCP 선행개발팀 '이충구 사우'

20 Special
게임빌-컴투스의 새로운 인사제도 및 인사시스템

22 Special
게임빌-컴투스人들의 마음♥건강을 위한
'상담포유 서비스' 시작

30 Special
2021년 두 번째 '오픈클라스'
<완벽한 타인>, <다모>의 '이재규 감독'

★ SPECIAL ISSUE
'서머너즈 워: 백년전쟁' 특집

13 Special
'백년전쟁' 핵심 듀오를 만나는 '쇼!터뷰'

14 Marketing Story
종합선물세트 같은 게임
월드클래스로 간다!

16 Game Focus
실시간 전략 대전!
전 세계 유저들과 실시간으로 겨룬다!

18 THE INTERVIEW
'백년전쟁' 개발자 '이승민 PD' 편

★ GAME

24 Game Focus
리얼리즘 메이저리그 게임의 최고봉!
'MLB 9이닝스 21' 새 시즌 탐방

27 Game Focus
야구 시뮬레이션 게임의 새로운 장!
'OOTP22'에서 한국 프로야구를 만난다

28 Game Focus
넘치는 현장감으로 무장했다!
'MLB 퍼펙트이닝 2021'

32 Marketing Story
'빛의 계승자' X '스위트홈'
컬래버레이션

38 고전탐독
그 시절, 문방구 앞 게임
'벨트스크롤 대탐험'

★ CULTURE

36 퇴근후에
집순이 만렙 기자의 집콕 취미 추천!
'프랑스 자수 손거울' 만들기

40 맛세상
소풍 가고 싶으신가요?
강화 '무스비 카페'

42 Monthly Item
미세먼지의 계절, 내 건강을 지키자!
'휴대용 공기청정기'

44 Special
'한국'과 '터키'는 어떻게
형제의 나라가 되었을까?

★ FUN

47 복면겜왕

48 달콤한인생
사내공모전: 참을 수 없는 자랑거리 편

50 게임백과사전
'철권7' 편

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 2021년 5월호 / 통권 제168호(Since 2001. 11.)
발행일 발행일 2021년 5월 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

늘 새로움을 꿈꾸는 내 인생의 마술사

★

GCP 선행개발팀 '이충구 사우'

1 안녕하세요! 독자분들께 소개 부탁드립니다.

안녕하세요. GCP 선행개발팀에서 AI 관련 업무를 맡은 '이충구' 입니다. 부끄럽지만 이렇게 만나 뵙게 되어서 정말 반갑습니다.

2 AI라고 하면 보통 영화에 나오는 인공지능을 떠올리게 되는데, 게임회사에서는 어떤가요?

GCP에서는 게임을 이용하는 유저들에게 챗봇 서비스를 제공하고, 비매너 채팅을 탐지하기도 하는 등 다양한 AI 플랫폼들을 제공하고 있습니다. 토니 스타크처럼 막강한 화력을 뿜어내는 하늘을 나는 인공지능 슈트를 개발하는 것은 아니지만, 회사의 운영 목적에 맞게 유저의 편의를 높이고 업무 효율성을 향상시키는 등, 인간을 대신해 학습하고 업무를 수행하는 유용한 서비스입니다.

3 혹 AI가 많은 도움을 줄 수 있는 시기를 예상해 보거나 미래의 모습을 상상해본 적도 있을까요?

지금도 충분히 우리 생활에 녹아 있고, 많은 도움을 주고 있다고 생각해요. 곧 지금보다 개인화되고 편리성을 고려한 다양한 AI가 상용화되지 않을까 예상합니다. 지금도 완전 자율주행차의 상용화가 거의 다 되어 가잖아요. 불과 10~20년 뒤에는 더욱 편리한 세상이 되지 않을까요?

4 일본에서도 다년간 계셨다고 들었습니다. 개발자 입장에서 일본과 한국의 가장 큰 차이점은 뭔가요?

제가 생각하는 일본의 사회는 고유의 것을 유지하고 오랜 노하우를 축적해 온 장점이 있습니다. 그에 반해 우리나라는 사회의 변화를 신속하게 받아들이며 새로운 연구개발에 힘쓴다는 점에서 미래지향적이라고 생각합니다.

결론적으로 개발자 입장에서는 새로운 것을 끊임없이 받아들이는 미래지향적인 한국이 유망하다고 생각합니다.

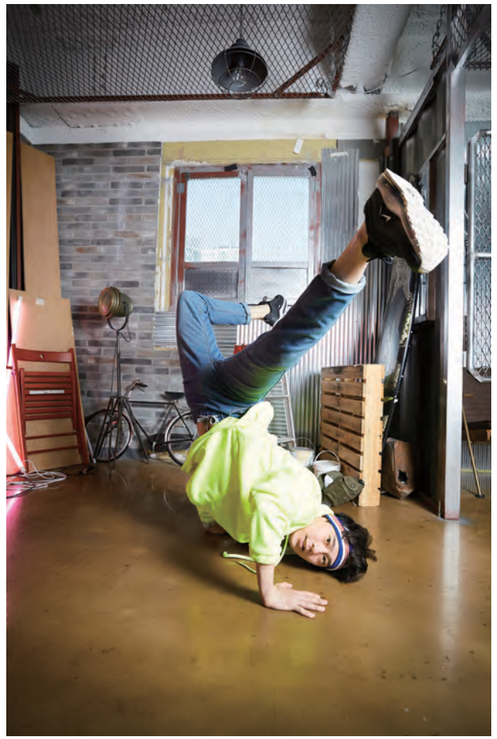
5 논리적으로 일하는 프로그래머이기도 하지만, 몸을 멋지게 쓰는 비보잉도 꽤(?) 잘하신다고요.

제 학창 시절에는 '겜블러 크루', '리버스 크루' 등 한국의 비보이씬이 세계적인 주목을 받고 있었습니다. 그 영향으로 저도 친구들과 동아리 활동을 하며 학교 앞 놀이터에서 비보잉 연습을 하곤 했어요. 물론 지금은 몸이 많이 굳어서 예전처럼은 못하지만요. (웃음) 그래도 틈틈이 연습실에서 연습도 하고 '질럿tv', '브루스리tv' 등 관련 유튜브를 보며 대리만족하고 있습니다.

6 사보 사진을 보니 마술에도 조예가 있으신 것 같아요. 개발자 말고 마술사가 되고 싶진 않으셨나요?

마술은 초등학생 때 명절 특집으로 하는 <호기심 천국>의 '타이거 마스크'를 보고 반해서 시작하게 되었습니다. 제가 호기심이 많았거든요. 당시 국내의 유명 마술사는 '이은결'님 밖에 없었는데, 만나고 싶어서 어머니를 졸라 공연장도 가고, 혼자 마술 샵에 찾아가기도 했습니다.

이후에도 중학교, 고등학교 때까지 마술부를 창단해 단장을 했고 공연도



꽤 했었습니다. 최근에는 집에 있는 시간이 늘면서 다시 먼지가 쌓인 도구들을 꺼내서 연습해 보고 있습니다.

7 마술을 하면서 가장 기억에 남았던 경험은 무엇인가요?

가장 기억에 남는 경험은 두 가지가 있는데요.
첫 번째는 중학교 1학년 때 일입니다. 학교 축제 때 전교생이 모여 있는 곳에서 공연하게 됐는데, 저는 '풍선 먹기 마술'을 준비했었죠. 그런데 풍선을 모두 터뜨려 버려서 결국 아무것도 보여주지 못한 채 내려온 기억이 있습니다. (눈물)

두 번째는 직접 공연에 서지는 않았지만, 멘토로서 학생들을 지도해 무대에 세웠던 적이 있는데요. 저의 멘티들이 댄스, 노래 등 다른 인기 종목들을 전부 이기고 '대상'을 수상하는 쾌거를 안았던 짜릿한 경험입니다.

8 촬영을 하시면서 기억에 남는 에피소드가 있을까요?

이번 사보에서는 '불 마술'과 '카드 마술'을 시도했는데요. 실제 공연에서의 불 마술은 사람들을 놀라게 하며 잠깐 보여주는 것인데, 사진 촬영을 위해 불을 계속 유지하고 있어야 해서 정말 뜨거웠습니다.
카드 마술을 할 때는 모자에서 카드가 뿌려지는데 얼굴에 맞은 기억이 재미있고 기억에 남네요. 우여곡절이 많았지만 그래도 정말 만족스러운 결과가 나왔습니다.

9 코로나로 인한 가장 큰 생활 변화는 어떤 것일까요?

첫 번째는 개인 운동을 하게 된 것입니다. 이전에는 함께 할 수 있는 종류의 운동(축구나 풋살, 볼링, 당구 등)을 즐겼지만, 단체모임이 어렵다 보니 혼자 할 수 있는 운동(등산, 산책 등) 위주로 하게 되었습니다. 생각보다 잡념 없이 하기 좋아서 의외의 재미를 느끼고 있습니다.
두 번째는 간접 경험을 많이 하게 된 것인데요. 여행을 하며 새로운 경험을 하는 것을 좋아하는데 여행을 할 수 없다보니 미디어나 책, 블로그 등을 통해 눈으로 대리 여행을 하고 있습니다. 오감으로 느낄 수는 없지만 그래서 더욱 직접 경험하는 것에 소중함을 느끼고 있어요. 이 밖에도 크고 작은 변화가 많지만, 항상 긍정적인 마인드로 만족하며 생활하고 있습니다.

10 게임빌-컴투스 사우들에게 한 말씀 부탁드리겠습니다.

곧 끝날 줄 알았던 '코로나'가 무려 1년이 넘게 지속되고 있네요... 입사 때부터 지금까지 코로나가 계속되어 사우분들을 직접 만날 기회가 없었는데, 이렇게나마 인사드릴 수 있어서 영광입니다.

또한 이러한 기회를 주신 모든 관계자분들께 감사드립니다. 언제나 열심히 연구개발에 힘쓰고 있는 팀원들께 항상 감사한 마음이고, 더욱 열심히 하겠습니다.

마지막으로 모든 사우님 항상 건강하시길 바라며, 마스크 벗고 웃으며 인사할 수 있는 날이 오길 기원합니다.

글. 원태일 기자 / taeilwon@

두근두근, 우리의 새로운 시작을 응원해!

핵심 듀오를 만나는 '쇼!터뷰'

게임빌-컴투스는 새로운 게임 출시 및 대규모 업데이트의 기쁨을 전사 임직원들과 공유하는 "두근두근, 우리의 새로운 시작을 응원해" 프로그램을 운영 중이다.

이는 그동안 게임의 출시나 새로운 발전을 위해 많은 노력을 기울인 개발진과 관계자들에게 축하를 전하고 사우들과 그 기쁨을 함께 나누기 위한 것으로 '스카이랜더스 링 오브 히어로즈', '버디크러시: 판타지 골프'에 이어 '서머너즈 워: 백년전쟁'이 세 번째다.

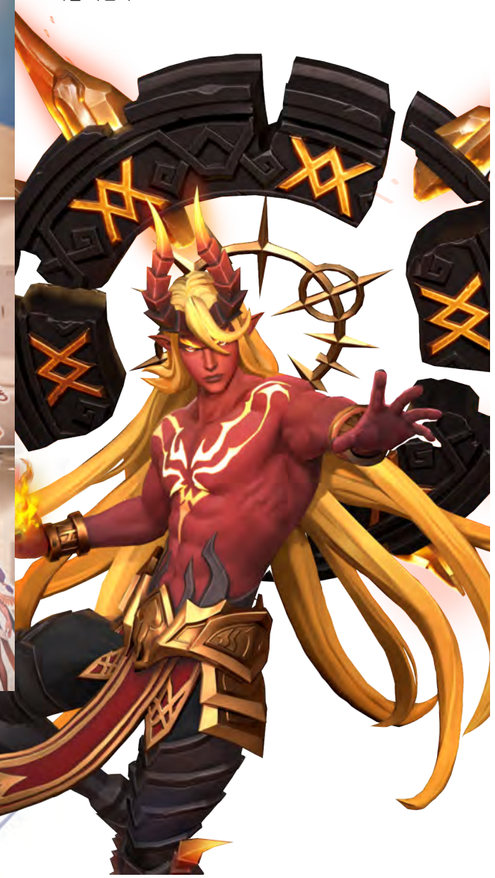
이번 행사에는 코로나19로 인한 위험을 최소화하고 출시까지 개발진의 역량을 최대화하기 위해 '백년전쟁' 출시의 주역인 NOVA스튜디오 이승민 PD와 RP 사업실 오영학 실장을 모시고 진행했다.

미리 사우들로부터 사전질의 신청을 받아 개발진에게 '서머너즈 워'와 어떤 점이 다른지, 언제부터 '백년전쟁'을 개발할 생각을 했는지, 그리고 개발 기간 동안 가장 기억에 남는 에피소드는 무엇인지 등 다양한 내용으로 문답하며 소통의 시간을 가졌다.

이승민 PD는 쇼!터뷰에서 "FGT를 앞두고 코로나19 사태가 발생해 생각하지 못한 어려움이 많았다."며 "스튜디오의 구성원과 도움 주신 분들 모두 정말 너무 고생하셨고, 쉽지 않은 길을 함께해 주셔서 정말 감사드린다."고 깊은 고마움을 전했다.

오영학 실장은 "백년전쟁은 유저들이 모일수록 더 재미있는 게임을 만들어 나갈 수 있는 만큼 '쾌적한 플레이 환경', '즐거운 e-스포츠', '공정한 차별'이라는 부분에 대한 준비를 많이 했다."며 "앞으로 개발사 외에도 일반 유저들이 다양한 대회를 열 수 있는 게임이 될 수 있을 것으로 기대하고 있다."고 말했다.

한편, 쇼!터뷰 외에도 '백년전쟁' 출시를 맞아 '소통 Tok 응원 이벤트', '사내카페 음료 무료 나눔' 및 '플레이 인증' 등 구성원들을 위한 다양한 이벤트를 진행했다. 앞으로도 계속해서 사우들의 긍정적인 기운을 모두 모두 모아주시길 바란다!



종합선물세트 같은 게임 월드클래스로 간다!

전 세계 1억건 이상의 다운로드를 기록한 '서머너즈 워' IP를 기반으로 제작된 글로벌 신작 '서머너즈 워: 백년전쟁(이하 백년전쟁)'의 발걸음이 흥미롭다.

홍보모델로 송강과 진선규 등을 선정한 데 이어, 글로벌 인플루언서들이 겨루는 'World 100 Invitational' 등 재미있는 영상들과 이벤트로 유저들에게 다채로운 재미를 선사하고 있는 '백년전쟁'의 요소요소를 소개한다.

★ '백년전쟁'과 라이징 스타와의 만남

컴투스는 지난 4월, '백년전쟁'의 공식 홍보 모델로 배우 송강, 진선규, 박예린을 선정했다. 배우 송강은 영화와 방송에서 꾸준하게 활동해 오다 최근 글로벌 인지도를 한껏 높였고, 스릴러물과 코믹물 등 다양한 장르의 영화에서 두각을 나타낸 배우 진선규 역시 최근 글로벌 인지도가 높아졌다. 또한 배우 박예린은 데뷔작품에서 9세라는 나이가 믿기지 않을 정도의 뛰어난 연기력과 존재감을 선보이며 주목받고 있다.

★ 다채로운 감정이 담긴 종합선물과 같은 게임

컴투스는 이렇게 글로벌 인지도가 높아져 가고 있는 대세 배우들과 글로벌 유저들이 즐기는 '백년전쟁'과의 유사성에 착안해 광고 모델을 선정했다. 서버 제한 없이 전 세계 유저들과 만나서 승부를 겨룰 수 있다는 '백년전쟁'만의 매력을 강조한 것.
더불어 추가로 공개된 영상에서는 송강이 할머니, 강아지, 격투가, 풍선 인형까지 만나며 대결하는 재미를 한껏 높였다. 누구나 '한판' 즐길 수 있는 게임임을 강조한 것은 물론이고 게임에서 느낄 수 있는 긴장감, 의외성, 반전의 재미까지 '한판'이란 메시지에 담겨지길 원했다는 관계자의 전언이다.
그렇기에 단순 패러디 광고가 아닌 드라마틱한 영상들을 연이어 공개하며 유저들에게 또 다른 즐거움을 제공한 것이다.

★ 글로벌 인플루언서 100인의 초대형 매치!

게임이 출시되기 한참 이전부터 컴투스는 게임을 플레이 하는 재미와 더불어 보는 재미도 있다는 걸 충분히 보여주고자 했다. 이를 위해 준비한 것이 전 세계 글로벌 인플루언서 및 셀럽 100인이 맞붙는 'World 100 Invitational' 개최다. 국내를 넘어서 세계 각지의 유명 인플루언서, 전직 프로게이머, 연예인 등 다양한 분야의 셀럽 100인이 '백년전쟁'의 PvP 모드를 활용한 실시간 대전 매치를 진행했다.

★ 국내 최대 MCN인 다이아 티비와 협업

한국과 미국에 스튜디오를 마련하고 경기 7시간 동안 라이브 중계 방송을 송출했는데, 참가자들이 각자 활동 중인 유튜브, 트위치, 아프리카TV 등의 채널에서 개인 방송을 진행해 '백년전쟁'의 스릴과 박진감 넘치는 PvP 전투를 다양한 연령층의 글로벌 게임 팬들에게 직접 선보이며 폭발적인 반응을 얻었다.

★ 글로벌 스타부터 유명 인플루언서까지 총망라!

이번 대회 참가자 명단에는 글로벌 OTT를 통해 전세계적 사랑을 받고 있는 미국의 유명 하이틴시리즈에 출연한 찰스 멜튼(Charles Melton)이 이름을 올리며, 글로벌 시장에서 '백년전쟁'의 기대감과 존재감을 과시하기도 했다. 국내에서도 게임 팬으로 잘 알려진 슈퍼주니어 은혁과 개그맨 이진호가 참가해 함께 매치를 벌여 큰 호응을 얻었다.

그 밖에도 한국에서는 감스트, 괴물쥐, 풍월량, 킹기훈 등 톱 클래스 인플루언서들과 홍진호, 문호준, 매드라이프, 무릎 등 전직 프로게이머들이 총출동했다. 미국에서도 shofu, Voyboy, KingGeorge, The world of Dave, Kruzadar, Nikolarn 등 백만 구독자 이상의 대형 인플루언서들이 다수 포함됐다. 캐나다, 영국, 독일, 프랑스, 스웨덴, 대만, 태국 등 전 세계 인플루언서들이 참여해 채널 총구독자 수만 7천 5백만 명을 넘어선, 초대형 규모의 위용을 갖췄다.

이벤트 경기지만 승부는 승부인 만큼, 우승을 향해 매진하는 인플루언서들의 사전 플레이 방송이 여러 차례 공개되기도 했다. 괴물쥐, 홍진호, 무릎, 파카, 지컨 등을 시작으로 여러 참가자의 '백년전쟁' 연습 플레이 방송이 각자의 유튜브 및 트위치 채널들을 통해 팬들에게 선보인 바 있다.

★ 무한한 전략이 기다리는 세상으로…

'백년전쟁'은 내 몬스터들의 구성과 룬셋팅, 스킬석에 따라서 위력이 달라지기에, 소위 파면 팔수록 새로운 전략이 나오는 무한 전략 대전 게임이다. 글로벌로 겨루다 보니 나라별이나 특정 유저에 의해서 정말 생각하지 못한 신선한 메타가 나올 가능성도 크고, 그에 대한 연구도 활발히 이루어질 것으로 본다. 글로벌 유저들에게 오랫동안 사랑받고 있는 '서머너즈 워'의 세계관 속에서 등장한 새로운 유형의 게임인 만큼, '백년전쟁'도 오랫동안 사랑받는 게임이 되었으면 한다.

글. 오용진 기자 / yongjin@

실시간 전략 대전!
전 세계 유저들과 실시간으로 겨룬다!

글로벌 유저들이 기다리던 컴투스의 신작, '서머너즈 워: 백년전쟁(이하 백년전쟁)'이 드디어 정식으로 출시됐다. '백년전쟁'은 2014년 출시된 글로벌 히트작 '서머너즈 워'와 같은 세계관을 공유하고 있으며, 방대한 세계관 속에서 펼쳐지는 실시간 전략 대전을 즐기는 게임이다. 이번 코너에서는 나만의 전략을 꾸며 승리하는 '백년전쟁'의 재미 포인트를 소개한다.

★ 소환사여, 왕국을 구하자

게임에 처음 접속하면 천공의 아레나 개최 이전, 어떤 혼란이 있었는지를 알 수 있다.

가렌 숲과 시즈산이 위치한 대륙인 에프라나는 풍부한 자원과 고대 유물이 가득한 곳이었다. 이 고대 유물 안에 깃든 지식과 힘을 얻고자 다투던 영주들은 점점 세력이 커져 에프라나 왕국을 위협하기에 이르렀다. 국왕 워렌 케스윅은 평화를 지키기 위해 유적지를 통제하지만, 반란 세력에 의해 결국 시해되고 왕국은 분열되고 만다.

특히 악의 축 '카두간'이 3년 만에 왕국 대부분의 영토를 점령하게 되었기에 유저들은 정복 전쟁을 멈추지 않는 '카두간'을 물리치고 왕국의 평화를 지켜야 한다.

★ '하는 재미'와 '보는 재미'

세계관을 보여주는 오프닝 영상이 끝나면 곧바로 튜토리얼 전투로 돌입해 친절하게 가이드를 해준다. '백년전쟁'은 몬스터를 소환 및 육성해 나만의 팀을 꾸려 다른 유저들과 실시간으로 겨루는 점이 핵심이다. 승리를 위해서는 총 8마리로 구성된, 내 몬스터가 가지고 있는 스킬과 소환사 스킬을 활용해 상대방의 전략을 받아쳐야 한다. 한 판에 걸리는 플레이 타임도 짧은 편이기에 한순간도 방심할 수 없는 넘치는 긴장감과 재미를 느끼게 만든다.

더불어 '백년전쟁'에는 '보는 재미'도 있다. 흥미진진하고 박진감 넘치는 다른 유저의 전투를 볼 수 있는 명예의 전당 콘텐츠와 일정 시간마다 제공되는, 경기의 승자를 예측해 몬스터 카드를 획득하는 응원 콘텐츠를 통해 유저들에게 진정한 보는 재미를 선사한다.

★ 같은 몬스터, 다르게 키우기

나만의 팀을 전략적으로 꾸리기 위해서는 특색 있는 다양한 몬스터가 필요하다. 몬스터 카드는 4가지 등급(일반/희귀/영웅/전설)으로 구성되어 있고, 등급과 레벨에 따라서 동일한 몬스터 카드를 모아 레벨업을 할 수 있다. 레벨업 시 공격력, 방어력, 체력이 올라가는데 등급이 높을수록, 그리고 레벨업을 할수록 더 많은 동일한 카드가 필요하다.

동일한 카드를 모으는 레벨업 외에도 스킬석과 룬 시스템으로 몬스터를 더 강하게 만들 수도 있다. 현재 스킬석은 서로 다른 효과를 지닌 3가지로 구성되어 있으며, 1종의 스킬석만 장착이 가능하다. 룬 시스템은 몬스터별로 3개의 슬롯에 자유롭게 장착이 가능하다. 세트 효과도 지니고 있어서 같은 종류의 룬 세트를 장착하면 더 큰 이점을 누릴 수 있다.

이렇게 몬스터마다 스킬석과 룬을 통해 다양한 세팅이 가능하기 때문에, 같은 몬스터를 사용하더라도 상대방과 전혀 다른 전략을 세울 수 있는 것이다.

★ 승리를 위한 전략 요소들

몬스터 구성 - 앞서 이야기했듯이 '백년전쟁'은 '8 vs 8' 실시간 전략 전투 시스템을 갖추고 있다. 8마리의 몬스터로 팀을 구성하는데 전열(4마리)과 후열(4마리)로 진형이 편성된다.

마나 게이지 - 자동으로 기본공격이 이뤄지는 가운데 몬스터 스킬 혹은 소환사 스펠을 사용하기 위해서는 '마나'가 필요하다. 마나는 시간의 흐름 및 액션에 따라 자동으로 채워지며 최대 10까지 상승한다.

카운터 스킬 - 상대방이 스킬을 사용하는 타이밍에 맞춰 몬스터 스킬이나 스펠카드를 사용하면 카운터 판정과 함께 소환사의 스킬이 먼저 사용된다. 예를 들어서 상대방이 전체 공격기를 사용했을 때 내가 단일 타깃 스턴기를 사용하면, 상대방 몬스터를 경직시켜 전체 공격기를 취소시킬 수 있는 것이다. 전투 내내 한순간도 방심할 수 없게 만드는 것이 바로 이러한 점 때문이다. 게임은 끝날 때까지 끝난 것이 아니라는 말처럼 유리한 전황이 한순간에 뒤집힐 수도, 반대로 뒤집을 수도 있는 게임이 '백년전쟁'이다.

스펠 카드 - 전투시 가져갈 수 있는 스펠은 최대 3가지로 전투 중 한 번씩만 사용이 가능하다. 상당히 많은 종류의 스펠 카드들이 존재하고 위력도 굉장히 강하기에 꼭 필요한 순간, 최후의 최후까지 아꼈다가 반전을 위해 사용하는 것이 좋다. 더욱 높은 승률을 위해서는 상대방이 스펠을 모두 소모했는지 계산해 두는 것도 중요하다.

★ 입맛대로 즐기는 PvP 모드

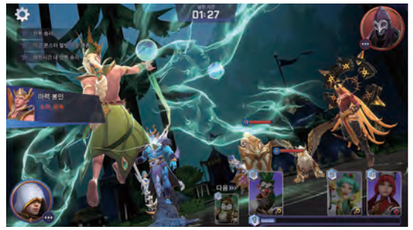
'백년전쟁'에서는 다양한 종류의 PvP모드를 즐길 수 있다. 달성한 승점에 따라 유저의 등급이 상승하는 등급전과 승점의 변동이 없는 서브 대전 모드인 일반전을 비롯해 아군과 적군 모두에게 적용되는 버프 혹은 디버프를 전략적으로 이용해 승리해야 하는 결계전 등 실시간 전투로 즐길 수 있는 다양한 모드들을 준비해 두었다.

★ 진정한 승부를 꿈꾸며

'백년전쟁'에는 그 외에도 이번 호에 미처 소개하지 못한 많은 콘텐츠가 남아있고, 앞으로 업데이트될 더 많은 즐길 거리가 준비되고 있다. 플레이하는 재미와 보는 재미가 동시에 살아있는 '백년전쟁'에서 유저들의 건승을 기원한다.

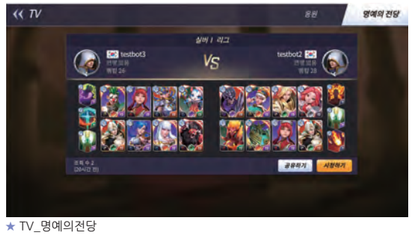
글. 오용진 기자 / yongjin@

★ 대전모드_등급전과 일반전



★ 전투화면

★ 전투의 핵심 '카운터'



★ TV_명예의전당

★ PvE_점령전

THE INTERVIEW

'백년전쟁' 개발자 '이승민 PD' 편

누가, 어떤 재미를 주기 위해서 '백년전쟁'을 만들었을까? 한판 한판의 짧은 플레이타임에서 최고의 재미를 가진 게임, '백년전쟁'이 탄생하게 된 계기와 궁금증을 핵심적으로 물어보았다!

★ '백년전쟁'은 어떤 게임인가요?

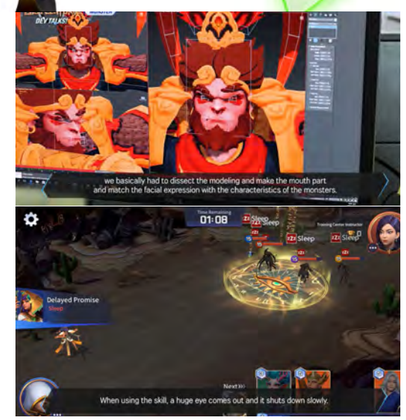
'백년전쟁'은 기본적으로 대전 게임입니다. 처음 게임을 기획하기 시작했을 때 '서머너즈 워'라고 하는 글로벌 인기 IP를 가지고 어떻게 하면 다른 재미를 줄 수 있을까' 참 많이 고민했어요.

최근에 나오는 게임들이 보통 많은 시간을 투자해서 성장하는 재미에 포커싱을 했다고 하면, '백년전쟁'은 직접 전투를 플레이하면서 한판 한판 압축된 재미를 느끼는 데 중점을 둔 게임입니다.

★ '백년전쟁'의 가장 큰 장점은 무엇인가요?

보통 턴제 게임은 전략성이 있는 반면, 한 턴씩 주고받으면 아무래도 지루한 부분이 있을 수 있거든요. 그래서 '백년전쟁'에서는 턴제를 넣지 않았어요.

유저들 간에 실시간으로 합을 주고받는 느낌을 살리고 싶었고, 그래서 상대방이 스킬을 쓸 때 내가 개입할 수 있는 카운터 시스템을 도입했죠. '백년전쟁'에는 상대방이 A라는 스킬을 사용할 때 내가 B라는 스킬로 반응해야 하는 상성 관계가 많이 있어요. 이 카운터 시스템을 통해서 만들어지는 많은 변수가 가장 큰 장점이라고 생각하고 있습니다"



★ 유저들에게 쉽고 재미있는 게임으로 가기 위해 단순화 과정(?)을 거쳤다고 들었습니다.

게임의 접근성을 높이기 위해서 몬스터의 스킬과 속성을 굉장히 단순화했어요. '백년전쟁'은 몬스터가 한 개의 속성과 스킬만 갖고 있어서, 전체적으로 봤을 때 하나의 캐릭터를 조종한다는 느낌을 주려고 했죠. 카운터의 재미를 위해서 강력한 소환사 스펠이 최대 3개까지 있긴 하지만요. 이 스킬들과 소환사 스펠을 일종의 궁극기 같은 느낌으로 사용하면 유저들 간의 대전에 큰 재미를 느낄 수 있어요. 또한 '백년전쟁' 특색에 맞게 대전 플레이 자체에 집중할 수 있도록 환경을 만들고 싶었어요. 그래서 룬의 파밍 과정도 굉장히 단순하게 해놨습니다. 직접 룬을 캐는 노력을 들이지 않고 몬스터들을 적절하게 배치해서 일을 시켜 놓으면(?) 몇 시간 후에 룬을 만들 수 있는 재료를 물고 오는, 그런 단순한 방식입니다. 유저는 이렇게 모인 재료를 가지고 룬을 만들어서 장착만 하면 돼요!

★ 하는 재미와 더불어 보는 재미도 매력적인데 어떻게 이 콘텐츠가 들어가게 되었나요?

CBT를 진행할 때 인플루언서들이 '백년전쟁'을 다른 유저분들과 같이 보는데, 제가 봐도 너무 재미있더라고요. 기대했던 것 이상으로요. 그래서 이 부분을 넣으면 유저분들도 정말 즐거워 하겠구나 싶어서 명예의 전당이라는 콘텐츠를 넣었어요. 아주 극적이고 재미있는 경기들을 엄선해서 관람할 수 있는 부분도 추가했고요.

★ 혹시 한편으로는 게임이 좀 어렵길 바라는 유저들도 있을까요?

네, 그런 부분을 좀 보완하기 위해서 도입한 것이 바로 '스킬석' 입니다. 스킬석은 보통 해당 몬스터의 스킬을 강화하는 역할을 하기도 하지만, 스킬의 작동 방식에 변화를 주는 스킬석도 있어요. 예를 들어서 루쉔은 적 전체를 공격하는 몬스터라서 굉장히 위협적인데, 스킬을 쓸 때 상대방이 적절하게 CC기를 가진 몬스터로 카운터를 치면 공격이 무효가 됩니다. 그런데 깜짝상자라는 스킬석을 장착하고 있으면 상대방이 CC기를 걸러 올 때, 상대방 몬스터를 기절을 시켜주는 효과를 가지고 있습니다. 그래서, 같은 몬스터지만 스킬석에 따라서 변화하는, 전투에서 가변성을 줄 수 있는 요소가 될 것으로 기대하고 있습니다.

★ 몬스터 외형에도 많은 변화가 있었는데요. 어떤가요?

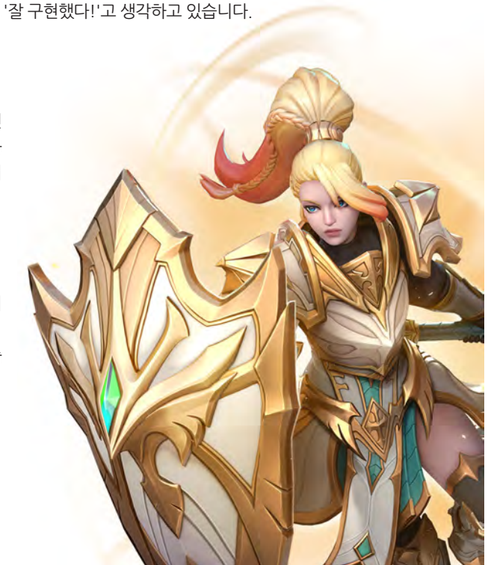
일단 한눈에 보실 수 있는 것은 굉장히 함축미가 있는, '서머너즈 워'의 귀여운 2등신 캐릭터가 7등신으로 변했다는 거죠. 그러다 보니 기존의 유저들이 가지고 있는 캐릭터성을 캐치해서 구체화하는 작업이 가장 힘들었어요. 왜냐면 이 캐릭터성이라는 것은 유저가 플레이하면서 스킬을 사용하는 경험이나 상상력이 더해져서 완성되거든요. 지금은 그런 부분들이 충분히 만족스럽게 받아들일 수 있을 정도로 '잘 구현했다!'고 생각하고 있습니다.

★ 외형 말고도 스킬 이펙트에 굉장히 신경을 많이 쓰셨다는 얘기도 들었습니다.

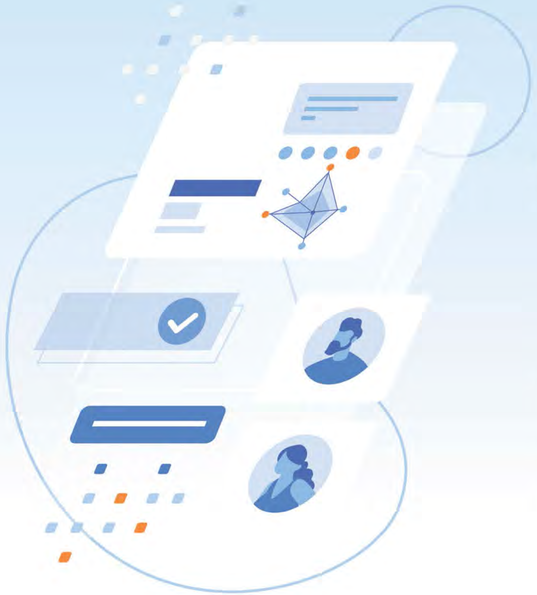
네, 유저분들이 플레이 하면서 직관적으로 상황을 파악할 수 있도록 신경을 많이 썼어요. 예를 들면 적 후열의 몬스터들을 잠재우는 '하토르' 같은 경우에 '어떻게 하면 (스킬을) 직관적으로 느낄 수 있을까?' 고민을 하다가 스킬을 사용하면 거대한 눈이 나오고, 스르르 감기는 연출을 추가했어요. 그래서 이 연출만 봐도 '아, 이 캐릭터는 이러 스킬 효과를 가지고 있구나'하고 느끼실 수 있도록 했죠.

★ 마지막으로 PD님의 꿈은 무엇인지, 그리고 독자들에게 한 말씀 부탁드립니다.

아무래도 제 꿈은 '백년전쟁'이 전 세계적으로 사랑받는 e스포츠가 되는 것입니다. 당연히 유저분들이 많이 즐겨 주셔야 그 꿈이 이루어지겠지만요.
기존 게임에서 흔히 경험할 수 없는, 새로운 경험을 만들려고 굉장히 많이 노력하고 많은 준비를 했습니다. '백년전쟁' 앞으로도 유저분들의 많은 사랑 부탁드립니다!



정리. 이지호 기자 / jiholee@



게임빌-컴투스

인사제도 개편 및 새로운 인사시스템

게임빌-컴투스가 합리적이고 효율적인 근무 환경을 위해 포괄임금제 폐지를 골자로 인사 제도를 개편했다. 또한, 새로운 인사 시스템과 모바일 애플리케이션을 통해 인사 정보를 좀 더 효과적으로 관리하고 활용할 수 있도록 개선하였다. 그럼 새롭게 선보이는 인사 제도와 시스템에 대해 구체적으로 살펴보자.

시작 전! 주요 개편 내용 요약

구분	AS-IS	TO-BE
임금 산정 방식	포괄임금제 연봉(기본급+고정연장수당) +야간/휴일 가산수당	포괄임금제 폐지 연봉(기본급)+연장근무수당 +휴일근무수당+야간 가산수당
코어타임	10시~17시	10시~15시
근무 신청 시간대	22시 이후 야간 업무 신청	20시 이후 추가 근무 신청

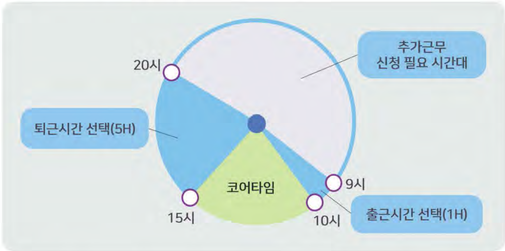
임금 산정 방식

임금 산정방식 : 연봉(기본급) + 연장근무수당 + 휴일근무수당 + 야간가산수당

* 관련 법령에서 정한 기준에 따라 연봉 외 추가 지급

기존 포괄임금제로 적용하던 고정연장수당을 모두 기본급으로 산입했다. 기본 근무시간 외 추가 근무시간에 대해 연장근무수당, 휴일근무수당, 야간가산수당을 지급하여 임직원이 실제로 근무한 시간만큼 급여를 받을 수 있도록 임금 산정 방식을 개선했다.

근무시간 산정 방식



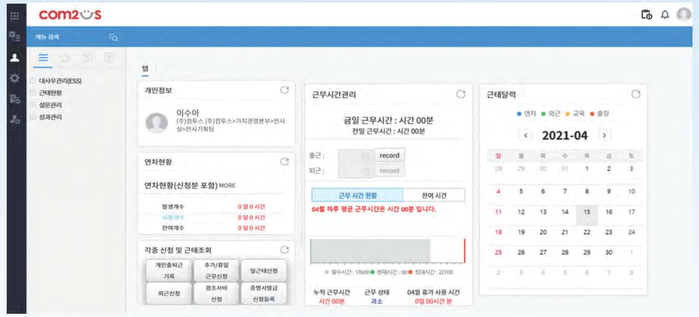
① 합리적인 근무시간 산정을 위한 '근무시간 자가 체크 시스템'
근무시간 자가 체크 시스템의 도입으로 20분 이상 자리를 비울 시 휴게시간으로 자동 분류되어 별도의 시간 연차 사용 없이 휴식을 취할 수 있다. 회의 등 업무 상의 목적으로 자리를 비운 경우, 퇴근 시 휴게시간으로 분류된 시간을 근무시간으로 소명할 수 있도록 근태 시스템을 설계했다.

② '코어타임 단축'을 통한 근무 유연성 향상
코어타임이란 원활한 협업을 위해 반드시 함께 근무해야 하는 의무 근무시간이다. 코어타임을 10시~15시로 단축하여 업무 상황에 맞는 유동적인 근무 변경이 가능하도록 했다.

③ 워라밸 개선을 위한 '근무 신청 시간대 조정'
근무환경 개선을 목적으로 한 제도 개편 취지에 부합하도록 근무 신청 시간을 변경했다. 기존에는 22시 이후 근무 시 야간 업무를 신청해야 했으나, 20시 이후 근무 시 추가 근무를 신청하도록 변경하여 워라밸을 개선하고자 했다.

인사시스템 개선

▶ '신규 인사시스템' 오픈!



새로운 인사시스템은 임직원의 개인 정보와 근무 현황을 한눈에 볼 수 있도록 설계됐다. 임직원들이 효율적인 근무 관리를 할 수 있도록 간편한 탭과 근무시간 그래프, 근태 달력 등의 시각 자료를 적극적으로 활용해 사용성을 대폭 개선했다. 더불어, 크롬에서 접속할 수 있도록 브라우저 호환성을 확대했으며 맥 OS에서도 구동 가능하다.

▶ 'Mobile HR' 출시 예정

임직원들이 언제, 어디서나 자신의 인사정보를 손쉽게 확인할 수 있도록 'Mobile HR' 앱을 출시한다. 갑작스러운 사정으로 인한 휴가, 경조사, 외근 등의 근태 신청도 앱을 통하여 간편하게 할 수 있게 될 예정이다. 자신의 근태 현황을 한눈에 상시 확인할 수 있게 되어 업무에 따른 근무 관리 효율이 대폭 향상될 것으로 기대된다.

* Mobile HR은 웹버전 출시 후 순차적으로 오픈 예정

MINI INTERVIEW

신규 인사시스템 PM, 인사기획팀 '서정규' 과장

Q. 신규 인사시스템을 준비하시게 된 배경이 뭔가요?
구 인사시스템의 경우 시스템 노후화로 인해 구동에 한계를 겪어왔습니다. 사용자로서도 여러 불편함을 겪어왔기에, 구 시스템의 문제들을 수집하고 개선하여, 궁극적으로는 임직원들의 업무 편의 향상을 목표로 프로젝트에 착수하게 되었습니다. 또한, 작년부터 검토한 포괄임금제 폐지를 시스템상에 가장 효율적으로 반영하기 위해서 이기도 합니다.

Q. 준비 기간이 얼마나 되는지, 그리고 개발 과정은 어땠나요?
작년 5월 kick-off 미팅 이후 벌써 1년이란 시간이 흘렀네요. 초기엔 개발 요구 사항을 정리하고, 방향성을 세우는 것부터 시작했어요. 이후 시스템을 구현하는 방식에 대한 논리적인 설계 후, 본격적인 개발에 착수했습니다. 개발이 어느 정도 진전된 후부터는 통합 테스트를 통해 개선사항 도출, 오류사항 수정, 구현 상태 확인 등이 이뤄졌고, 4월 1일부터는 일부 조직을 대상으로 테스트를 위한 1차 시스템 오픈을 진행했습니다. 그리고 5월 1일부터는 포괄임금제 폐지와 더불어 근태 관리도 신규 시스템에서 진행됩니다.

Q. 구 인사시스템과 비교하여 신규 시스템은 어떤 장점이 있나요? 크게 개선된 부분이 있다면 소개해 주세요.
실질적으로 느끼실 만한 내용 위주로 말씀드리자면, 일단 첫 화면의 UI가 대폭 개선되었다는 점을 아실 수 있을 겁니다. 시각적 요소를 많이 사용해 직관적으로 근무 현황을 파악할 수 있게 변경됐어요. 그리고 다양한 인터넷 브라우저 및 Mac 운영체제를 모두 지원하여 호환성이 강화됐고, 사내 무선망으로도 접속 가능 해졌습니다. 추가로, 'Mobile HR'도 출시할 예정으로, 언제 어디서나 근태 관리를 할 수 있게 되어 편의성이 크게 향상될 것으로 기대됩니다.

Q. 5월부터 새로운 인사시스템을 사용하실 임직원분들께 요청하실 사항이 있다면?
처음 시스템을 오픈하게 되면 예상치 못한 버그나 오류들이 많이 발생할 수 있습니다. 내부적으로 많은 테스트를 거치긴 했으나 생각하지 못한 오류나 시스템 상의 문제들이 갑작스럽게 발생할 수도 있거든요. 이럴 때 널리 양해해 주시고, 저희에게 오류 사항에 대해 말씀해 주시면 좋을 것 같습니다. 또, 저희가 보내드리는 상세 매뉴얼을 꼭 읽어봐 주시고, 새롭게 오픈하는 인사시스템에 많은 관심 주시면 감사하겠습니다.

글. 이수아 기자 / sualee3531@

게임빌-컴투스-GCP 임직원의 더 행복한 오늘을 위한

게임빌-컴투스人들의 마음♥건강을 위한

'상담포유 서비스' 시작

게임빌-컴투스가 임직원들의 마음 건강을 위한 '상담포유 서비스'를 시작했다.

'상담포유 서비스'는 직장 생활에서 발생한 문제뿐 아니라 개인 생활에서 겪는 다양한 심리적 어려움에 대한 종합적인 상담을 제공한다. 이를 통해 게임빌-컴투스人들은 업무적/개인적 고민을 좀 더 쉽게 들여볼 수 있게 됐다. 궁극적으로는 개인의 스트레스를 사전에 해결하고 직무만족도를 향상하여 즐거운 직장생활을 만들 수 있을 것으로 기대된다.

상담에 대해서는 절대적인 익명성을 보장하니, 그동안 업무와 개인사에 지쳐 보지 못했던 스스로의 마음 건강을 챙겨볼 수 있길 바란다.

★ 상담영역
대인관계, 심리/정서 부문, 불면증, 가정부문 등 심리영역 전반
★ 신청방법
① 그룹웨어 우측 상단 사이트 '상담포유(EAP서비스)' 클릭
② 사이트 접속: gamevilcom2us.sangdam4u.com
③ 전화 신청 및 기타 문의: 1644-4474
④ 모바일앱: 구글 플레이스토어 또는 애플 앱스토어에서 '상담포유' 검색 후 앱 설치
★ 문의
신문화실 조직문화팀

리얼리즘 메이저리그 게임의 최고봉!

‘MLB 9이닝스 21’ 새 시즌 탐방

올해도 미국의 프로야구리그 MLB가 돌아왔다. 지난 한 해 동안 코로나 이슈로 인해 스포츠계에 큰 변화가 있었지만, 기다려온 야구팬들에게 화답하듯 메이저리그 정규리그 시즌이 시작되었다.

특히 한국인 메이저리거들의 활약 소식은 국내 팬들의 많은 관심을 끌었다. ‘샌디에이고 파드리스’의 김하성 선수가 메이저리그 데뷔 후 8경기 만에 '첫 홈런'을 신고했고, ‘토론토 블루제이스’의 류현진 선수, 그리고 ‘세인트 루이스 카디널스’의 김광현 선수도 맹활약 중이다.

이러한 팬들의 열정을 자신만의 팀으로 마음껏 표출할 수 있는 메이저리그 게임의 최고봉! 'MLB 9이닝스 21'을 소개한다.

매번 새롭게 다가오는 ’MLB 9이닝스 21’

새로운 시즌에 맞물려 ‘MLB 9이닝스’도 새로운 넘버링으로 유저들을 찾아왔다. 오랜 기간 서비스를 지속하며 좋은 성적과 두터운 팬층을 보유한 ‘MLB 9이닝스’는 2016년 출시 이후 2,000만 누적 다운로드 수와 더불어 국내 구글 플레이 스토어 스포츠 부문 최고 3위 기록을 달성한 바 있다.

최고의 리얼함과 몰입감을 자랑하는 ‘MLB 9이닝스’는 새 시즌을 맞이해 MLB 리그 스케줄과 LIVE 선수 카드에 대해 실시간으로 로스터 데이터를 반영하고 있으며 실제 MLB 리그 경기 결과를 예측하는 승부 예측 콘텐츠도 구성해 더 재미있는 게임이 되고 있다.

업그레이드된 [New! UI]

UI(user interface)는 유저들에게 게임의 첫인상으로 각인되며, 게임을 원활하게 즐기기 위한 매우 중요한 요소다. 개발팀은 시즌마다 더 편리하고 사용성 높은 UI를 제공하기 위해 고민하는데, ‘MLB 9이닝스 21’도 이번 시즌을 맞아 대대적인 UI 업데이트를 진행했다.

실제로 플레이해 보니, 보다 쾌적한 게임 환경을 느낄 수 있었으며, UI가 전반적으로 지난 시즌보다 더 편리하고 세련되어진 것을 알 수 있다. (이젠 눈과 손이 더욱 호강하게 되었다) 새로워진 만큼 ‘새마음 새뜻’으로 게임을 즐겨보도록 하자!

이제는 [리그 마스터]가 되어보자

‘리그 마스터 모드’는 ‘일반 리그모드’의 최종 년도 우승 시 진행할 수 있는 콘텐츠로, 높은 난도를 자랑하는 대신 그에 합당한 더 높은 수준의 보상을 획득할 수 있다. 마스터 리그에서 리그 우승 시 보상으로 특수 카드가 등장한다.

‘리그 마스터 모드’는 총 1~7단계로 구성되어 있는데, 난도가 높아질수록 더욱 강한 상대와 매칭된다. 기존의 리그를 제패한 유저들에게 새 활력을 불어넣을 수 있고, 그렇지 않은 유저들에게는 도전 욕구를 자극하는 좋은 계기가 되는 콘텐츠다. 마지막 단계를 목표로 진정한 리그 마스터에 도전해보자.

신규 등급 [블랙 다이아몬드] 추가

기존 최상위 카드 등급이었던 다이아몬드 등급 외에 다음 단계인 ‘블랙 다이아몬드’ 등급 선수 카드가 추가되었다. 보유 중인 ‘다이아몬드’ 등급의 선수 카드에 블랙 다이아몬드 달성도가 추가되며, 재료를 등록하여 ‘다이아몬드’ 등급의 선수 카드를 ‘블랙 다이아몬드’ 선수 카드로 업그레이드하는 방식이다.

필요한 재료는 리그 마스터 모드를 통해 수급하거나, 업그레이드할 선수 카드와 동일한 카드(골드 이상)를 재료로 사용할 수 있다. 신규 최상위 등급답게 스텟 향상뿐만 아니라 특정 세트덱 효과 및 스킬을 추가 적용할 수 있으며, 카드의 외형 또한 이름에 걸맞게 변화해 더 멋진 모습을 감상할 수 있다. 선수 끝판왕 카드 ‘블랙 다이아몬드’ 등급을 수집하여 팀 전력을 보다 강화해 보자.

신규 성장 아이템 [스텟 강화권]

이번에 새롭게 추가된 아이템인 스텟 강화권은 앞서 말한 리그 마스터 모드를 통해 획득이 가능하다. 획득 당시 특정 능력치와 강화 수치가 정해지는데, 선수 강화 시 해당 수치의 능력치를 확정하여 강화할 수 있는 아이템이다.

팀 전력 향상에 유용하며, 애착이 가는 선수가 있다면 스텟 강화권을 통해 장점을 더욱 끌어올리거나, 단점을 보완할 수 있게 된 것이다. 본인의 선택으로 나만의 선수를 커스터마이징 해보자. 단, ‘스텟 강화권’은 선수당 최대 3번 사용할 수 있으니, 신중히 사용하는 게 좋다.

끝으로

지금까지 ‘MLB 9이닝스 21’의 주요 업데이트 내용을 소개했다. 개발자이자 유저로서 기존의 ‘MLB 9이닝스’를 즐기는 유저분들에게 작게나마 도움이 되길 바라며 작성했다. 아직 플레이해 보지 못한 유저도 새롭게 게임을 시작해 즐길 수 있는 계기가 되기를 바란다. 야구의 매력을 느끼고 싶거나, 자신만의 구단을 꾸려나가는 재미를 맛보고 싶다면 ‘MLB 9이닝스 21’을 플레이해 보시길!

글. 조국현 기자 / gukhyeon@

★ 메인 로비

★ 리그 마스터 모드 선택 화면

★ 새시즌 리그 스케줄

★ 새시즌 라이브 선수 카드 모습

★ 블랙 다이아몬드 성장 UI

★ 승부 예측 화면

야구 시뮬레이션 게임의 새로운 장!

'OOTP22'에서 한국 프로야구를 만난다

'아웃 오브 더 파크 디벨롭먼츠(Out of the Park Developments)'의 MLB 라이선스 야구게임 '아웃 오브 더 파크 베이스볼(이하 OOTP)' 시리즈 최신작에서 한국 프로야구를 만날 수 있게 됐다. 새 시즌 출시를 맞아 'OOTP22'에 KBO의 정식 라이선스가 추가 되었고, 이를 통해 9개의 3D구장이 추가되어 한국 프로야구의 생생한 현장감을 게임 속에서도 만날 수 있게 됐다.

내가 꿈꾸는 메이저리그 구단

'OOTP'는 1999년 첫 버전 출시 이후 매년 새 시리즈를 출시하고 있는 PC기반의 야구 매니지먼트 게임으로, 게임 유통 플랫폼인 스팀(Steam)과 자체 스토어 등을 통해 서비스 중이다. 'OOTP'는 최근 수년간 메이저리그 월드시리즈 우승팀 예측에서 높은 정확도를 보이며 야구 분야에서 가장 완성도 높은 시뮬레이션 게임으로 인정받으며 전세계적인 팬층을 확보하고 있다.

출시 직후 국내 및 북미 스팀 판매 1위 기록

올 해 3월 신규 시리즈를 출시한 'OOTP22'는 메이저리그의 최신 정보를 반영함은 물론, 더욱 정교해진 시스템으로 유저들에게 호평 받고 있다.

이용자가 전략 전술에 직접 개입하는 감독의 역할과 팀의 재정 및 관리를 총괄하는 단장의 임무까지 수행하는 만큼 이번 시즌에서는 최신 구단 정보와 선수 이적 상황 등 최신 실황을 게임 내 그대로 구현해냈으며, 선수를 탐색하고 지명할 수 있는 게임 내 대표 콘텐츠 '드래프트 시스템'도 이용자 편의에 맞춰 한층 새롭게 개편했다. 이처럼 한층 업그레이드된 게임성으로 판매 순위 1위의 성과를 거두며 시리즈 22년의 명성을 입증했다.

'족집게 예측', 'LA다저스'가 올해도 우승할 것

'OOTP'는 시리즈 22년 동안 축적된 야구 매니지먼트 시뮬레이션 장르 노하우를 기반으로 최근 4년간 3번이나 월드 시리즈의 우승팀 예측이 적중하는 놀라운 분석력을 선보인 바 있다.

올 시즌 메이저리그 개막과 함께 다시 한번 우승팀 예측에 성공할 지 주목을 받아온 'OOTP'는 자체 시뮬레이션 시스템의 정밀한 분석을 통해 디펜딩 챔피언 'LA 다저스'가 올해도 가장 유력한 우승 후보라고 밝혔다.

글. 송준석 기자 / junsukms@

넘치는 현장감으로 무장했다!

‘MLB 퍼펙트이닝 2021’

‘MLB 퍼펙트이닝 2021’이 2021 MLB개막과 함께 돌아왔다. 지난 시즌을 허무하게 보냈던 야구 팬들의 마음을 설렘과 기쁨으로 가득 채워줄 대규모 업데이트를 준비했다고. 새로운 선수 추가와 함께 새롭게 단장한 PvP 리그, 더 강한 나만의 드림팀을 만들기 위한 이적시장 개편, 시즌 업데이트 굿즈 이벤트까지!

더욱 현장감 넘치는 게임으로 돌아온 ‘MLB 퍼펙트이닝 2021’ 업데이트를 하나 하나 들여다보자.

2021 메이저리그 개막, 새로운 선수 입장 두둥!

◎ ALL-TIME BESTS 플레이어

‘MLB 퍼펙트이닝 2021’은 시즌 업데이트를 통해 각 팀/포지션별로 뛰어난 활약을 펼친 선수를 기반으로 ‘ALL-TIME BESTS 플레이어’를 출시 중이다. ‘ALL-TIME BESTS 카드’는 특수 기능을 보유한 선수 카드로, 각 팀당 포지션별로 1명씩 총 25명의 선수가 있다. 특수 기능의 주요 효과는 팀 뱃지 효과 상승, 훈련 효과 상승, 강화 수치 보너스 스탯 등이다.

▶ 획득 방법

ALL-TIME BESTS 카드는 선수 조각 콘텐츠에서 조각을 소모하여 특정 ALL-TIME BESTS 선수로 교환할 수 있다. 선수 조각 콘텐츠 내부 교환소에서만 획득 가능하며 이적 시장 거래 불가/트레이드 획득 불가/스카우트 획득 불가하기 때문에 희소성이 높아 유저들의 수집 욕구를 자극한다.

★ ‘MLB 퍼펙트이닝2021’ 메인 모델 ‘클레이튼 커쇼’

♣ 선수 조각 콘텐츠란?

선수 조각 콘텐츠는 10 강화 이상 선수 카드를 조각화해서 획득한 선수 조각으로 특정 드래프트를 교환할 수 있는 콘텐츠다. 선수 조각은 카드 종류/강화 수치/오버롤에 따라 최상급/상급/중급/하급 등급의 조각을 획득할 수 있으며, 전략적이고 능률적인 소모를 가능하게 한다.

◎ 신규 몬스터 카드

신규 몬스터 선수 카드로는 밀우드, 메레디스, 바필드 등 야구팬들에게 사랑받는 선수들이 명단에 대거 선발되어 있다. 몬스터 카드는 특수 기능을 보유한 선수 카드로, 상대 선수의 스탯을 하락시킬 수 있는 디버프 스킬을 보유했다.

업그레이드된 박진감과 정교한 구단 운영

◎ 짜릿한 한 판 승부! PvP 리그 개편

라이브 배틀이 새로운 등급 체계 도입과 매칭 규칙을 개선하며 새롭게 PvP 리그로 오픈했다. 등급 및 매칭 밸런스를 개편해 진정한 라이벌과의 경쟁으로 보다 짜릿한 한 판 승부를 즐길 수 있게 됐다.

◎ 이적 시장 기능 개선

여러 구단의 선수들을 영입할 수 있는 공간인 ‘이적 시장’이 더욱 정교한 시스템을 갖추어 돌아왔다. 검색 기능 개선, 선수 비교 시스템 등의 추가로 더 빠르고 쉽게 유저들이 구단을 강화할 수 있도록 도와준다.

개막 기념 이벤트

◎ 연말까지 진행되는 ‘하이라이트 카드’ 지급 이벤트 (~12/30)

이벤트 기간 내에 접속만 해도 계정당 1회에 한해 ‘하이라이트 클레이튼 커쇼’ 1강 드래프트를 지급한다. 시즌에만 획득할 수 있는 한정 아이템이니 지금 바로 접속해 득템하길 바란다.

◎ MLB 팬들을 설레게 한 ‘클레이튼 커쇼’ 굿즈 이벤트

게임에 접속만 하면 모을 수 있는 응모권으로 ‘MLB 퍼펙트이닝 2021’의 모델인 ‘클레이튼 커쇼’ 선수의 친필 사인이 들어간 굿즈(저지, 모자, 볼)를 응모할 수 있는 개막 이벤트가 진행됐다. 해당 이벤트에 MLB의 찐팬들의 폭발적인 반응이 있었다고.

◎ 홈런 타자 이벤트

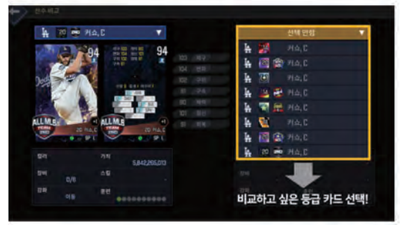
구단주들의 홈런 실력을 마음껏 뽐낼 수 있도록 ‘홈런 타자 이벤트’도 진행됐다. 이 이벤트는 PvP리그(액션플레이)에서 홈런을 친 개수에 비례하여 보상을 지급하는 이벤트로, 홈런 10개당 SE ALL OVR 85+ 드래프트를 획득할 수 있어 유저들의 구단 성장에 큰 도움을 줬다.

글. 신경윤 기자 / sje7015@

★ 포스터

★ PVP 리그

★ 이적시장_검색기능



★ 이적시장_선수비교

★ 굿즈이벤트

2021년 두 번째 OPEN CLASS!

[대중예술 편] 당신은 가슴 뛰는 삶을 살고 계신가요?

사내 소통 프로젝트, '웰컴(Well-communication)' 프로그램 중 하나인 '오픈클라스'가 4월, 2회차를 진행했다. 지난 2월, MZ세대의 이목을 끌며 레트로 마케팅의 가장 성공 사례로 꼽히는 대한제분 마케팅 총괄 '김익규' 팀장이 '오픈클라스'의 성공적인 포문을 열었다. 이번 2회차의 바통을 이어받은 연사는 과연 누구일까?

♣ 여기서 잠깐! '오픈클라스'란?

'오픈클라스'는 글로벌 인재 육성을 모토로 분기별로 진행되는 외부 인사 초청 강연 프로그램이다. 창의적 아이디어와 기술개발은 단기간에 생겨나는 것이 아니라 꾸준한 관심과 스스로의 경험이 바탕 되어야 한다는 믿음으로 기획됐다. 코로나19 상황임을 고려해 오프라인 참석 인원을 제한하는 대신 '유튜브'를 통한 라이브 방송을 병행해 많은 사우들이 참여할 수 있도록 했다.
오프라인 참석을 원하는 사우는 사내 소통채널인 <소통Tok>을 통해 사전신청을 할 수 있다.

2021년 두 번째 '오픈클라스'는 '대중예술'이다

바로 개봉 6일만에 손익분기점을 돌파하며 흥행에 성공한 영화 '완벽한 타인', 국내 유일의 오케스트라를 소재로 대중성과 작품성을 동시에 인정받은 드라마 '베토벤 바이러스', 첫 연출작임에도 시청률 24.2%로 높은 인기를 얻은 '다모' 등을 연출한 '이재규 감독'이다. 거물(?)급 인사 초빙에 성공한 조직문화 담당자의 뿌듯함도 이루어 말할 수 없었다고.

이재규 감독은 흥행이 곧 성공의 공식인 대중문화예술과 게임이라는 꼭지점 아래에서 게임빌-컴투스 구성원들에게 '꿈'과 '행복'을 주제로 자신의 실패 및 성공 경험을 공유했다.

그가 겪어온 '꿈'

이재규 감독은 6년간의 조연출 시절 중 겪은 이야기를 공유하며 담담하게 이야기를 시작했다. 64일을 연속으로 철야한 이야기, 제작사의 터무니없는 요구에 응해야 했던 육체적, 정신적으로 힘들었던 그 시절에도, 자신이 좋아하는 분야에 몸 담을 수 있다는 것만으로도 감사함과 행복함을 느꼈다고 한다. 이 후 첫 연출작인 '다모'의 성공 이후 안정적인 방송사 생활을 그만두고 프리랜서 PD로 도전하게 된 계기에 대해 말하며, 자신의 가슴을 뛰게 하는 좋아하는 일에 도전하는 용기를 가졌으면 좋겠다며 게임빌-컴투스人들을 응원했다.

'이재규 감독'이 꿈을 이야기하며 담담하게 읽어준 시를 한편 공유한다.

'먼지투성이의 푸른 종이'

기형도

나에게는 낡은 악기가 하나 있다.
여섯 개의 줄이 모두 끊어져 나는 오래 전부터 그 기타를 사용하지 않는다.
'한때 나의 슬픔과 격정들을 오선지 위로 데리고 가 부드러운 음자리로 배열해주던'
알 수 없는 일이 있다.
가끔씩 어둡고 텅 빈 방에 홀로 있을 때 그 기타에서 아름다운 소리가 난다.
나는 경악한다. 그러나 나의 감각들은 힘센 기억들을 품고 있다.
기타 소리가 멎으면 더듬더듬 나는 양초를 찾는다.
그렇다. 나에게는 낡은 악기가 하나 있는 것이다.
그렇다. 나는 가끔씩 어둡고 텅 빈 희망 속으로 걸어 들어간다.
그 이상한 연주를 들으면서 어떨 때는
내 몸의 전부가 어둠 속에서 가볍게 휭겨지는 때도 있다.

먼지투성이의 푸른 종이는 푸른색이다.
어떤 먼지도 그것의 색깔을 바꾸지 못한다.

이재규 감독의 '행복'

이재규 감독은 법륜 스님의 말씀을 인용하며 행복을 "죽을 만큼 고통스럽지 않다면 행복한 것이다." 라고 말했다. 다양한 해석이 있을 수 있겠지만, 현실에 부딪혀 하고 싶은 것을 포기하는 요즘 청년들에게 용기를 갖고 도전하게 됐을 때 따르게 되는 결과가 생각보다 고통을 주진 않을 것이라는 메시지를 주고 싶었던 것이 아닐까?

마치며

2021년 두 번째 오픈클라스를 놓친 사우님들은 <소통 Tok> 채널을 통해 해당 강연 영상을 다시 볼 수 있으니 많은 시청 바란다. '오픈클라스'는 앞으로도 매 분기, 외부 인사를 초빙해 그들의 경험과 인사이트를 공유 받을 수 있는 소중한 시간으로 꾸려 나갈 예정이다. 게임빌-컴투스人에게 영감을 불러일으켜 줄 다음 연사는 누구일까? (두근두근)

글. 정보미 기자 / bomi05@

'빛의 계승자' X '스위트홈'

컬래버레이션 업데이트

'존 윅', '신의 탑'으로 모바일 게임 컬래버레이션 트렌드를 선도하고 있는 '빛의 계승자(HEIR OF LIGHT)'가 이번에는 네이버웹툰의 인기 작품, '스위트홈'과의 컬래버레이션 업데이트로 주목받고 있다. '스위트홈'은 영어 일본어, 중국어, 스페인어 등 9개 언어로 번역되었고, 작년 말에는 드라마로 제작되어 '미국 TV 프로그램 TOP 10'에 오르는 등 다시 한번 글로벌 흥행에 성공했다.

스릴러 웹툰의 최고봉, '스위트 홈'

'스위트홈'은 김칸비, 황영찬 작가의 스릴러 웹툰이다. 사람들이 자신의 욕망에 따라 '괴물화'되기 시작하는 가운데, 절망적인 세상을 비관하고 스스로를 고립시킨 소년 '차현수'와 '그린 홈' 주민들을 중심으로 한 생존기를 그린다.

이야기는 은둔형 외톨이 현수를 남겨놓고 여행을 떠난 가족들이 차 사고로 목숨을 잃으며 시작된다. 혼자 남은 현수를 짓누르는 것은 상실감보다 현실의 중압감. "(통장)3개 다 합쳐서 2천이라니, 이걸로 나보고 어떻게 살라고?" 혼자 낡아빠진 오피스텔 '그린 홈'으로 이사한 현수는 달력에 '운명의 날'을 적어 놓고 무기력한 삶을 살아간다. 현수를 둘러싼 외로움과 절망의 코드는 이 시대 젊은이들이 당면한 현실의 씁쓸한 은유로 보인다.

★ 스위트 홈

다큐멘터리에 가깝던 이야기는 '감염자'의 등장과 함께 전환을 맞는다. 접속되지 않는 인터넷 게임에 의아해하며 창문을 연 현수는 온통 아비규환으로 바뀐 세상을 목도한다. 설상가상, 식인괴물이 되어버린 옆집 여자. 변해버린 현실은 결국 현수를 바깥으로 불러내고, 죽으려고 했던 소년은 죽을 힘을 다해 살아내야 하는 상황에 처했다. 현수와 그린홈 주민들의 처절한 생존 드라마를 그린 이 만화는 2020년 '오늘의 우리 만화상'으로 작품성을 인정받기도 했다.

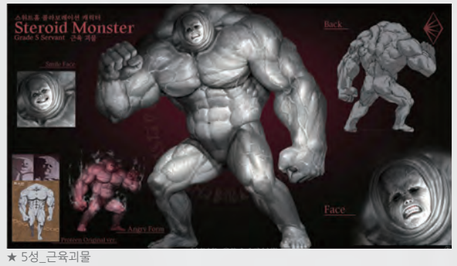
'차현수', '근육괴물', '빛의 계승자'에 등장!

이번 컬래버레이션의 핵심은 '차현수'와 '근육괴물'의 등장이다. 두 캐릭터는 빛의 계승자의 5성 서번트로 등장해 존재감을 뽐낸다.

★ 5성_차현수

♣ 날렵한 근거리 공격형 캐릭터 '차현수'

차현수는 전기가 흐르는 창을 사용하여 적의 방어를 무시하는 피해를 준다. 전기 창은 원작에서 기술자 동료인 '한두식'이 만들어 준 무기로 게임에서도 강력한 위력을 발휘한다.



★ 5성_근육괴물

♣ 누가 봐도 탱커 '근육괴물'

근육 괴물은 원작의 대표적인 빌런으로 웃는 얼굴에 엄청난 근육질 바디를 자랑한다. 가장 강력한 임팩트를 보여주며 '근육 좀 생겼다고 우쭐하네, 멸치가'라는 현수의 도발에 발끈하는 모습을 보이기도 한다. 게임에서는 체력이 낮아지면 방어력이 매우 높아져 탱커로서 활용도가 클 것으로 보인다. 또한 빛/어둠 속성의 '근육괴물'은 모든 아군에게 부정적인 효과를 해제하는 기능을 추가로 지니고 있다.

♣ 체험용 신규 서번트 선물

'빛의 계승자'는 모든 유저가 스위트 홈 컬래버레이션 캐릭터를 경험해 볼 수 있도록 체험용 신규 서번트를 선물한다. 게임에 접속하면 스위트홈 캐릭터를 7일간 활용할 수 있는 물/불/숲/빛/어둠 속성의 체험용 신규 서번트 차현수/근육괴물과 불/물/숲 속성의 5성 '차현수/근육괴물 서번트 선택권 1개'를 받을 수 있다. 체험용 신규 서번트는 기존 유저에게는 보유하고 있는 5성 캐릭터 중 가장 높은 등급과 동일한 수준으로지급된다.

★ 신규 서번트 체험

♣ 특별 이벤트 던전 오픈!

'스위트홈' 컬래버레이션 업데이트 기념 '특별 이벤트 던전'도 오픈했다. 이벤트 던전에서는 '햇불' 아이템을 획득할 수 있으며 획득한 아이템을 이벤트 페이지에서 전 속성 '차현수', '근육괴물' 캐릭터로 교환할 수 있다.

★ 콜라보 이벤트 던전

♣ 게임 재미 더하는 성장 이벤트! '나 스위트홈에서 왔홈'

성장 이벤트, '나 스위트홈에서 왔홈'도 진행된다. 5성 서번트 및 컬래버레이션 서번트의 획득, 초월, 각성 등 성장 미션을 달성할 때마다 보상이 지급되어 유저들에게 서번트 성장 욕구를 자극한다.

★ 드롭 이벤트

콘텐츠 융합을 통한 동반성장

'빛의 계승자'는 작년 9월, 네이버웹툰의 인기작 '신의 탑'과의 이색적인 컬레버레이션을 진행한 바 있다. 웹툰-게임 간 성공적인 협업 사례를 통해 유저들의 대폭적인 호응을 모으며 동반 성장을 이끌어냈다. 이번 컬래버레이션 업데이트에서도 두 작품을 아우르는 '빛의 계승자'만의 분위기를 통해 높은 시너지를 만들어 낼 것으로 전망된다.

글. 이한솔 기자 / prist@

빛의 계승자
HEIR OF LIGHT
© 2021 FUNFLOW. All Rights Reserved. Published by GAMEVIL Inc.
×
하스미
SWEET HOME

집순이 만렙 기자의 집콕 취미 추천!

나만의 감성을 담은 '프랑스 자수 손거울' 만들기

코로나 19 확산 전부터 집순이 생활을 즐기던 집콕 만렙 기자의 취미 추천! 경험이 없는 초보도 나만의 감성을 담은 소품을 손쉽게 만들 수 있는 프랑스 자수를 소개한다.

◈ 프랑스 자수

프랑스 자수는 한때 유행했던 십자수와 같은 수공예의 일종으로, 열십자(+) 모양으로 수를 놓는 십자수와 달리 다양한 자수 기법이 존재하며 그만큼 독특하고 입체적인 표현이 가능하다. 수백 가지의 자수 기법이 있으나, 기본이 되는 기초 자수 기법 몇 가지만 익혀도 이를 활용하여 멋진 작품을 만들 수 있다.

◈ 기본 도구

기본적으로 바늘과 실, 수를 놓을 원단만 있으면 시작할 수 있고, 인터넷에서 기본 도구가 포함된 키트를 쉽게 구매할 수 있다.

1) 수틀
수틀은 수를 고르게 새길 수 있도록 원단을 팽팽하게 고정해주는 역할을 한다. 용도와 작품의 크기에 따라 다양한 크기의 수틀을 사용할 수 있고, 손에 쥐기 가장 편한 사이즈는 지름 10cm정도이다. 나사를 풀어 분리하고 원단을 끼운 후 나사를 조여 고정하여 사용한다.

2) 바늘
자수용 바늘은 다양한 종류의 원단에서 정교한 수를 놓을 수 있도록 바늘 끝이 뾰족하고, 여러 가닥의 실을 사용하므로 일반 바느질용 바늘에 비해 바늘귀가 큰 편이다. 바늘 굵기에 따라 번호가 매겨지며 번호가 작을수록 바늘 크기가 크고 두꺼워진다. 실의 두께보다 바늘이 크면 원단에 구멍이 생길 수 있고, 두꺼운 원단에서 작은 바늘을 사용하면 바늘이 휠 수 있으므로 상황에 맞게 적당한 바늘을 사용해야 한다.

3) 자수 가위
실을 자르거나 틀린 자수를 자를 때 사용하는 가위로, 섬세한 작업을 위해 절삭력이 좋으며 손에 잘 맞는 작은 크기의 가위를 사용한다.

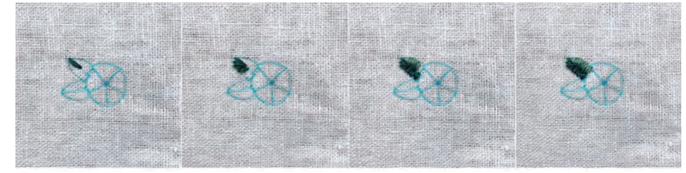
4) 실뜯개
수정하고 싶은 곳의 실을 뜯어낼 때 사용한다. 실을 뜯는 과정에서 원단이 손상되는 경우가 있으므로 조심해서 사용해야 한다.

5) 수성펜/열펜
원단에 도안을 그릴 때 사용한다. 그린 도안 위에 수를 놓은 후 펜 자국을 지울 수 있다. 수성펜은 원단을 물에 담그면 지워지고, 열펜은 헤어 드라이기나 다리미의 열을 가해 지울 수 있다.

◈ 자수 기법

기자가 만들어본 손거울 만들기 키트에서 필요한 자수 기법은 '새틴 스티치'와 '스파이더 웹 로즈 스티치' 2가지이다. 사진 설명으로 따라하기 어렵다면 유튜브에 '자수 기법'을 검색하면 다양한 영상을 참고할 수 있다.

1) 새틴 스티치
한 땀으로 직선을 만들어 수를 놓는 '스트레이트 스티치'를 늘어놓으면서 면을 메우는 기법이다. (실 3가닥 사용)

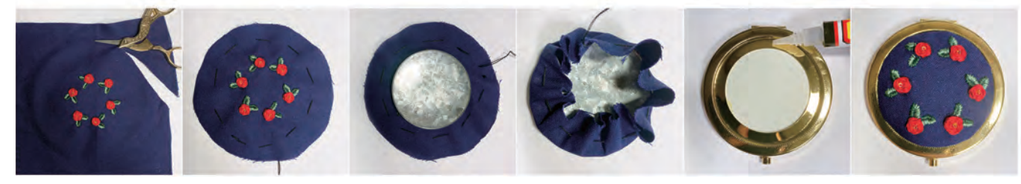


① 메울 면의 꼭짓점부터 직선으로 한 땀 놓는다.
② 라인을 따라 이동하면서 스트레이트 스티치를 반복하여 놓는다.
③ 실 색을 바꿔 반대편을 동일하게 메우고 마무리한다.
④ 완성!!

2) 스파이더 웹 로즈 스티치
도톰한 꽃을 만들 수 있는 기법이다. 다섯 개의 선을 만들어준 후 안쪽에서 바깥쪽으로 실을 감아가며 만들어준다. (실 6가닥 사용)

① 원의 바깥쪽에서 중앙으로 스트레이트 스티치를 다섯번 수놓는다.
② 중심과 가까운 곳에서 바늘을 뺀다.
③ 선을 번갈아가며 바늘과 실을 통과해준다.
④ 기둥이 안 보일 때까지 다 채워지면 수 놓은 안쪽으로 바늘을 넣어 마무리한다.
⑤ 실에 구슬을 꿰어 완성된 꽃 중앙에 고정시켜준다.
⑥ 완성!!

◈ 거울 완성하기



① 도안에서 2cm 떨어진 부분에서 동그랗게 가위질을 한다.
② 도안 둘레를 2~3mm 간격으로 박음질한다.
③ 수 놓은 원단의 뒷면을 위쪽으로 향하게 하여 프레임을 넣는다.
④ 박음질한 실을 잡아당겨 고정시킨다.
⑤ 프레임을 붙일 곳에 접착제를 발라준다.
⑥ 자수가 위를 향하게 하여 틀에 넣은 후 단단히 눌러 접착한다.

◈ 마치며

봄을 맞이하여 꽃을 수놓은 거울을 완성해보았다. 초보라면 설명서와 필요한 재료가 모두 동봉된 키트를 구매할 수 있고 가격도 저렴하다. 어느 원단에나 자수를 놓을 수 있으므로 늘 매고 다니던 에코백이나 파우치, 양말 등에 직접 자수를 놓아 새로움을 줄 수도 있다. 바쁜 일상을 보낸 후 맞이한 주말. 햇살이 비치는 따뜻한 창가에 앉아 좋아하는 음악을 틀어놓고 좋아하는 것을 도안으로 그려 수를 놓다보면 마음에 평온함이 찾아올 것이다.

글. 엄나윤 기자 / eomnayun@

'벨트스크롤' 대탐험

그 시절, 문방구 앞을 지배했던 게임을 찾아서

지금은 거의 보이지 않지만, 어릴 적 문방구 앞은 그야말로 아이들의 꿈과 희망이 모여 있는 곳이었다. 학원에 가기 전 옹기종기 모여 즐기던 100원의 짜릿함은 성인이 된 지금에도 잊을 수 없는 즐거움이자 추억이 되었다. 그중에서도 실력만 있다면 100원으로 몇 시간씩 플레이 할 수 있었던 벨트스크롤 게임들은 자연스레 아이들이 가장 선호하는 게임 장르가 되었는데, 오늘은 벨트스크롤 게임의 특징과 더불어 대표적인 게임 두 가지를 소개한다.

벨트스크롤 게임이란?

벨트스크롤 게임은 가로로 긴 벨트를 이동하며 진행하는 게임으로, 사이드뷰처럼 보이지만 필드에는 앞뒤 + 옆 + 높이 3축이 존재하며 주인공이 다수의 적 캐릭터와 싸우는 진행형 격투 게임을 칭한다.

★첫 번째 게임, '파이널 파이트' 벨트스크롤 게임의 교과서가 되다!

1989년 12월, 캡콤에서 개발한 게임으로 벨트스크롤 장르를 확립시킨 게임이다. 범죄로 가득한 메트로시티의 폭력 조직 매드기어가 시장의 딸 제시카를 납치하여 제시카의 아버지와 남자친구, 그리고 친구가 구출하러 가는 스토리다. '파이널 파이트'의 큼직한 캐릭터와 개성 있는 보스 및 스테이지는 국내에서도 높은 인기를 얻었고, 단숨에 오락실과 문방구 앞을 장악했다.

벨트스크롤 게임의 교과서로 불리는 '파이널 파이트'가 구축한 특징은 다음과 같은 것들이 있는데, 이후 소개할 '던전 앤 드래곤: 섀도 오버 미스타라(이하 던전 앤 드래곤)'에도 다수 채택되었다.

◎ 캐릭터 유형의 구도 정착

① 스피드가 빠르고 기술적인 면이 강하지만 파워는 약한 '스피드형'
② 보통 스토리의 주인공격 캐릭터로 스피드와 파워가 비슷한 '밸런스형'
③ 강한 캐릭터로 파워를 가졌지만, 상대적으로 느린 스피드를 지닌 덩치가 크고 잡기 위주의 기술을 구사하는 '파워형'

★ 입맛대로 고르는 캐릭터 선택 화면

◎ 아이템 습득 메커니즘 확립

필드에 출현하는 전화박스, 상자 등 오브젝트를 파괴하면 체력을 회복시켜주는 음식이나 스코어를 올려주는 귀중품이 나오도록 구성했다.

★ 마구잡이로 물건들을 부숴 점수를 획득하는 보너스 스테이지 구조는 '파이널 파이트'의 영향일 것이다.

◎ 세계인의 공략법

이 게임에는 특히 재미있는 대표 공략법이 있는데, 일명 '와리가리 공략법'이다. 적을 공격할 때 조작키의 방향을 양쪽으로 번갈아 가면서 공격 키를 계속 누르면 적을 넘어뜨리지 않고 계속 때릴 수 있게 되기 때문에 '와리가리'라는 이름이 붙었다.

이 공략법은 국내뿐만 아니라 일본에서는 하메, 미국에서는 스위칭 펀치 등으로 불리며 세계적으로 공통된 공략법이라는 것이 흥미롭다.

★ 그 시절 세계인 모두가 같은 게임에서 허공에 주먹질을 하며 스테이지를 공략했다!

1990년대는 벨트스크롤 게임의 전성기라도 말해도 이상하지 않은 시절이었다. 다음은 90년대에 출시되어 아직도 많은 이들에게 사랑받는 벨트스크롤 게임을 소개한다.

★ 두 번째 게임, '던전 앤 드래곤: 섀도 오버 미스타라' 용과 마법, 판타지 세계가 펼쳐진다!

1996년, 캡콤 개발로 출시한 '던전 앤 드래곤'은 TSR사가 1974년에 발표한, 테이블 토크 RPG의 원조인 '던전 & 드래곤'을 벨트스크롤 액션 장르에 결합해 만든 게임이다. 인기 있는 세계관을 기반으로 엄청난 볼륨을 자랑하며, RPG 요소를 크게 결합한 것이 이 게임의 아이덴티티다.

◎ 6개의 직업, 디테일한 설정들

'던전 앤 드래곤'은 6개의 직업을 선택할 수 있고, 직업에 따라 방패, 마법을 사용하는 등 다양한 플레이를 제공한다.
일례로 드워프는 키가 작기 때문에 가만히 서 있어도 날아오는 화살을 피할 수 있다거나, 씨프를 플레이할 경우 돌진기를 사용해 몬스터와 부딪힐 경우 다양한 아이템을 훔쳐 올 수 있다는 디테일한 설정들은 캐릭터의 특색을 더욱 강화하는 요소다. 또한 캐릭터는 게임 진행 결과에 따라 경험치를 획득하며 레벨업을 할 수 있는데, 각각의 캐릭터는 개별 스텟을 가지고 있고 캐릭터 능력치에 따라 상자를 들어 올리거나 석상을 밀지 못하는 경우도 있다.

★ 다양한 직업과 특색을 가진 '던전 앤 드래곤' 캐릭터들

◎ 조합의 재미

다수가 플레이할 경우 1P와 2P의 캐릭터 생김새가 아예 다른 것도 다소 특이한 부분이었다. 특히 마법사의 경우 특정 마법의 종류가 달라지기도 했는데, 캐릭터별로 특징이 뚜렷하기 때문에 어떠한 조합을 챙겨갈지 다 같이 논의해보는 것도 또 다른 즐거움이었다.

이러한 특징들이 있어 '던전 앤 드래곤'을 하며 친구와 다툰 추억(?)도 흔하게 찾아볼 수 있다. 예를 들어 상자를 열어도 낮은 보상을 받은 성직자 캐릭터로 상자를 계속 연다거나, 체력회복을 자신에게만 거는 등 재미있는 에피소드들이 제조되는 게임이기도 했다.

★ 석화에 걸렸을 때 시간을 빨리 가게 하는 마법을 걸어 아군을 죽이면 문방구가 곧 던전이 되었다...

◎ 다양한 장비와 소모품, 그리고 인벤토리

RPG 요소를 크게 차용하였기 때문에 '던전 앤 드래곤' 에서는 전사가 방패를 검으로 바꿔 쌍검을 사용하거나, 얼음의 방패를 구해 냉기 계통 공격을 방어할 수 있게 되는 등 장비를 통해 직업 특색을 강화할 수 있었다. 마법을 사용하는 캐릭터는 마법 장비 탭이 별도로 존재했는데, 무작정 마법을 난사하면 다시 마법이 채워지는 분기점까지 마법을 사용할 수 없어서 주의해야 했다.
물론 부활하면 모든 마법이 채워져 있어서 '돈(자본주의)'이 모든 것을 해결해 줄 수는 있었다!

◎ 엄청난 분기점과 스테이지

'던전 앤 드래곤'에는 무수히 많은 분기점과 스테이지가 존재한다. 3스테이지부터는 2~3개의 맵 분기점을 선택할 수 있으며, 선택한 지점에 따라 나오는 맵과 몬스터, 그리고 획득할 수 있는 보상이 각각 다르다. 일정 스테이지에서는 시간을 끌면 플레이 내용에 따른 분기설정이 발생하기도 하고, 특정 분기를 지정해야 저주받은 검을 획득할 수 있는 등 유저가 게임의 이야기를 고를 수 있다는 점이 아주 매력적이었다.
게다가 맵 배경으로만 알았던 곳들이 사실은 진입 가능한, 숨겨진 방인 경우도 많았다. 스테이지 곳곳에 가까이 다가가면 출입이 가능하다는 UI가 출력되는 비밀의 방이 존재했는데, 이곳에 들어가면 아이템을 획득하거나 사용가능한 마법횟수를 채울 수 있었다.

★ 스테이지1의 숨겨진 방

◎ 마치며

'던전 앤 드래곤'은 정말 다양한 플레이를 제공했고, 현재는 스팀게임으로 이식되어 아직까지도 매니아를 만들어내는 세계적으로 인지도 있는 게임이 되었다. 다음호에서는 해외에서는 성공하지는 못했지만, 국내에서는 높은 인지도를 가지게 된 벨트스크롤 게임을 소개하려 한다.

글. 최민석 기자 / minseokchoi@

소풍 가고 싶으신가요?

커피와 도시락을 함께 즐길 수 있는 강화 '무스비 카페'

날씨도 따뜻하고 아이들과 가족과 연인과 '소풍'가고 싶은 계절이 왔다.
5월에 소개할 맛집은 예쁘고 맛있는 건강식 '무스비'와 달달한 차를 함께 즐길 수 있는 강화 '무스비 카페'다. 해가 들어오는 통유리 카페에서 여유 있는 티타임을 즐겨도 좋고, 테이크아웃해서 바로 앞의 동막 해변으로 피크닉을 갈 수도 있는, 이 계절에 딱 어울리는 곳이다.

★ 찾아가는 길

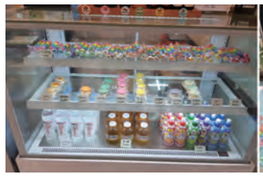
인천시 강화 초지대교를 지나서 동막 해변으로 가는 길목에 있어 동막 해변으로 나들이를 가는 길에 들르면 좋다. 건물 옆과 뒤에 충분한 공간의 주차장이 있다.
* 주소: 인천광역시 강화군 화도면 해안남로1170번길 10-2

★ 깔끔한 인테리어

내부는 전체적으로 화이트톤의 깔끔하고 독특한 스타일로 꾸며져 있다. 들어가자마자 보이는 카운터에서 주문 후 음식을 받아 편한 곳에 자리 잡고 먹으면 된다. 비대면 트렌드에 맞춰 키오스크로 주문해도 된다. 휴대폰 번호를 입력하면 카톡으로 음식 조리 알람이 온다.

★ 부담스럽지 않은 가격과 다양한 종류

눈이 즐거운 독특한 네모 김밥 '무스비'를 메인으로, 아이들과 먹기 좋게 담긴 신선한 컵 과일, 알록달록한 마카롱, 와플, 아이스크림과 같은 디저트와 곰돌이 커피 및 달달한 오렌지 한라봉 주스 등 다양한 종류가 준비되어 있다.



★ 골라 먹는 재미, 무스비는 전부 6,000원!!!

* 게살 무스비 - 햄과 부드러운 게살이 가득가득!!
* 매운 어묵 무스비 - 심심한 맛보다 좀 더 매콤하게! 매운 어묵과 땡초의 만남
* 진미채 무스비 - 매콤하고 쫄깃쫄깃한 오징어 진미채
* 소세지 김밥 - 속이 가득 찬 소세지로 탱글탱글 기분 좋은 식감!
* 명란 와사비 무스비 - 톡톡 입안에 퍼지는 명란과 줄기 상추의 아삭한 식감
* 하와이완 무스비 - 모두의 취향 스팸, 치즈, 계란이 들어있는 정통 무스비
* 떡갈비 무스비 - 떡갈비와 줄기 상추의 조합, 아삭한 식감 + 청양 마요네즈
* 해초게살 유부초밥 - 부드러운 해초 게살과 유부의 조화! 한 입에 쏙쏙!

★ 추천 음료! '무스비 카페'의 시그니처 음료 '강화도 커피'

토피넛 라떼에 에스프레소 샷을 추가, 곰돌이 모양의 에스프레소 얼음이 올라간 강화도 무스비의 시그니처 라떼 '강화도 커피'. 보통의 아이스커피는 얼음이 녹으면서 커피의 맛이 약해지는데, '강화도 커피'는 에스프레소 곰돌이 얼음 덕에 커피의 맛이 오랜 시간 유지된다.

★ 눈이 즐거운 네모 김밥 '무스비'와 음료들

★ 안락한 2층

1층과 야외뿐 아니라 2층에도 시원한 뷰와 함께 넓은 공간이 마련되어 있다. 감각적인 가구 배치와 조명들이 분위기를 한껏 돋보이게 했다. 고급스러운 대리석 바닥과 레일 등 덕에 근사하면서도 분위기 있게 티타임을 가질 수 있었다. 높은 층고와 뻥 뚫린 통창 밖을 바라보며 즐거운 시간을 보냈다.

★ 환경을 생각하는 카페

'무스비 카페'는 환경 호르몬을 함유하지 않은 친환경 리유저블 컵에 음료를 제공한다. 제공된 컵은 음료를 다 마신 후 집에 가지고 와서 텀블러로 사용할 수 있다. 환경을 생각하는 안전하고 깨끗한 곳인 거 같아 소중한 사람들과 오기에 더욱 안심이 됐다.

★ 마지막으로

강화도에 갈 일이 있는 사우들에게 적극 추천한다. 카페에서 식사를 해도 좋고, 테이크 아웃해서 동막 해변을 산책하거나 소풍을 즐겨도 좋을 거 같다.

따스한 봄 햇볕과 함께 강화 '무스비 카페' 주변 여행지 추천

❶ 동막 해수욕장 - 세계 5대 갯벌 중 하나로 꼽힐 만큼 갯벌 체험을 하기에 좋은 곳으로 알려져 있다. 동막 해수욕장 옆에는 분오리 돈대가 있는데, 해 질 녘 이 돈대에서 바라보는 일몰이 아름답기로 유명하다.
❷ 마니산 - 강화도에서 가장 높다. 정상에 오르면 주변의 섬들이 한눈에 들어온다. 산세가 아기자기하고 주변에 문화유적지가 많아 봄부터 가을까지 많은 관광객과 등산객이 찾는다.
❸ 석모도 - 석모도 관광의 으뜸은 누가 뭐라 해도 '보문사'다. 석모도는 노을의 섬이라고 해도 과언이 아닐 정도인데 보문사에서 내려다보는 노을이 특히 아름답다. 석모 대교가 개통되면서 배를 타지 않아도 차로 금방 갈 수 있다.

글. 임진승 기자 / jinseungim@

미세먼지의 계절, 내 건강을 지키자!

휴대용 공기청정기

'봄바람 휘날리며~ 흩날리는 벚꽃 잎이~' 버스커버스커의 '벚꽃엔딩'이 차트에서 역주행을 하는 계절. 동시에 목과 코가 칼칼하고, 화창한 날씨가 안개 낀 듯 흐릿하게 보이는 계절. 바야흐로, 봄. 미세먼지의 계절이 돌아왔다.

분홍빛 벚꽃을 즐기기도 모자란 시간에 미세먼지로 인한 건강을 걱정해야 하는 요즘, 우리는 공기청정기 구매를 진지하게 고민해보게 된다. 하지만 적지 않은 가격, 작지 않은 크기에 막상 구매를 망설이게 되는 것이 현실. 그래서 준비한 이번 아이템! 쉽고 간편하게 우리의 건강을 지킬 수 있는 '알로코리아 휴대용 공기청정기'를 소개한다.

아이템 소개

휴대용 공기청정기라고 성능이 좋지 않으리라 생각한다면 오산이다. 일반 텀블러 크기의 자그마한 사이즈지만 공기 청정 효과는 강력한 아이템! 미세먼지 제거율 99.97%, 필터 항균력 99.9%라는 고스펙을 보유하고 있다. 구성품은 본체, 필터, 5핀 USB 커넥터, 사용설명서로 단출하다. 필터의 교체 기간은 1년이며, 1일 24시간을 틀었을 상황에 해당하는 기준이다. 넉넉한 사용 기간을 가지고 있어 필터 걱정 없이 사용이 가능하다. 필터 구매를 원할 경우, 해당 아이템 구매 시 추가 상품으로 선택할 수 있다.

조용한 저소음

공기청정기를 머리맡에 두고 자거나, 책상에서 업무를 볼 경우 소음이 크면 예민해질 수 있다. 하지만 이 아이템은 1단계 저소음 모드와 2단계 강력 청정상태로 나누어져 있어, 소음의 수위를 조절할 수 있다. 1단계 저소음 모드라고 해서 공기 청정의 정도가 약한 것은 아니니 소음에 예민한 사람들도 문제없이 사용할 수 있다. 실제로 기자가 낮에는 회사에서, 밤에는 침대에서 청정기를 켜 두었는데 소음이 그다지 신경 쓰이지 않았다. 지금도 업무를 하면서 수시로 틀어 놓고 있다.

스마트 디스플레이

이 아이템의 최고 매력 요소는 온도/습도/바람세기/필터 교체 알림까지 한눈에 확인할 수 있는 디스플레이를 탑재했다는 것이다. 공기정화뿐 아니라 현재 온도와 습도를 확인하여 더 세세하게 건강을 챙길 수 있어서 만족스럽다. 특히, 습도를 확인하여 상태에 따라서 가지고 있는 가습기까지 틀어주면 일거양득. 일반 휴대용 공기청정기의 경우, 오로지 공기 청정 본연의 역할에만 충실한 경우가 대부분이지만 이 아이템의 경우 실생활에서 필요한 정보를 함께 알려주니 진정한 '꿀템'이 아닐까 싶다.

또한, 3단계 유해가스 LED 디스플레이 기능을 통해 현재의 공기 상태를 LED 색깔로 확인할 수 있는 것도 큰 장점이다. 공기 상태가 좋을 경우 Green, 보통일 경우 Yellow, 나쁨일 경우 Red로 LED 라이팅을 통해 청정도를 확인할 수 있다. 실제로 미세먼지가 좋지 않은 날에는 창문을 닫고 방안에서 틀었을 경우 Yellow로 표시되었고 5분 정도 지나자 LED가 Green으로 바뀌며 공기의 상태가 달라졌음을 확인할 수 있었다.

또한, 이 3단계로 구분되는 LED 시스템은 인테리어 무드 램프로도 활용할 수 있다는 장점이 있다.

핸드 모션 인터페이스

특이하게 버튼, 스위치를 통해 공기청정기 단계를 선택하는 것이 아니라 핸드 모션을 통해 전원 on/off 및 공기 청정단계 조절이 가능하다. 본체의 모양이 원통형이기 때문에 버튼형 혹은 스위치형이라면 전원을 켤 때 위치를 찾기 불편했을지도 모르나, 핸드 모션을 통해 조절이 가능하기 때문에 더 편리하게 작동시킬 수 있었다. 또한 손에 큰 힘을 들이지 않고 간단한 손의 움직임으로만 전원 on/off와 바람세기를 조절할 수 있어서 언제 어디서나 쉽게 사용할 수 있었다.

아쉬운 점

그런데도 아쉬운 점이 있다면, 첫째로 휴대용이지만 무선으로는 사용이 불가하다는 점이다. 본체 외에도 USB 포트까지 항상 소지해야 한다. 휴대용의 가장 큰 장점은 언제 어디서나 간편하게 사용할 수 있다는 것인데, USB 포트를 같이 챙기기에는 다소 번거로운 점이 있어서 아쉬웠다.

둘째, 잠금 기능이 없다는 점이다. 핸드 모션으로 전원을 on/off 하는 방식이다 보니, 해당 아이템의 상단에 의도치 않은 움직임이 감지되었을 때도 바람의 세기가 조절되거나, 전원이 꺼지는 불편함이 있었다. 잠금 기능이 있다면 좀 더 편하게 이 아이템을 다룰 수 있지 않았을까 싶다.

그럼에도 불구하고

미세먼지+코로나19로 인해 마스크와 공기청정기 없이는 살 수 없는 시대. 공기청정기 구비를 고민하고 계신 분들에게 이 아이템을 강력하게 추천한다. 특히, 사무실, 자동차, 원룸 등에서 사용한다면 활용도가 높을 것이다. 가격, 크기 등 여러 이유로 1인 가구의 경우 일반 공기청정기를 구비하기가 쉽지 않은 것이 현실. 이때 간편하게 사용할 수 있는 휴대용 공기청정기를 사용해보면 어떨까. 작고 간편하다는 장점을 살려 사용하면 가성비 높은 톡톡한 효과를 누릴 수 있을 것이다.

* 사진출처 - 공식 홈페이지 및 직접 촬영

글. 윤지혜 기자 / jhyun@

'한국'과 '터키'는 어떻게 형제의 나라가 되었을까?

기나긴 역사에 걸친 형제의 인연

기자가 처음 한국에 왔을 때부터 터키인이라고 하면 대부분의 사람들은 "우리는 형제다" 또는 "형제의 나라에서 왔구나!"라며 친근하게 맞아주었다. 이런 반응은 기자를 정말 행복하게 만들었다. 그렇다면 터키와 한국은 왜 형제의 나라가 된 것일까? 그 까닭을 파헤쳐 보자!

동·서양의 매력을 지닌 '오스만제국의 후예'

터키는 아시아와 유럽의 문화적 매력이 복합적으로 숨 쉬고 있는 나라이며, 고대에서 지금에 이르기까지 다양한 문명이 아름답게 조화된 국가로 잘 알려져 있다. 앞서 언급한 바와 같이 양국이 형제의 나라로 인식되게 된 데에는 두 가지의 역사학적인 출처가 있다.

첫째는 민족적 기원에 의한 것으로, 터키인들은 자신들을 튀르크인이라 부르는데, 이는 과거 고구려와 동시대에 살았던 '돌궐'을 지칭하는 말이다. 터키는 투르크족과 훈족(흉노족)의 후예이며, 투르크는 한국 사람들이 역사책에서 많이 접한 '돌궐'의 또 다른 발음이기도 하다.

돌궐(투르크) 족은 본래 북아시아에 뿌리를 둔 유목 민족이었으며, 당나라에 밀려 중앙아시아로 넘어가기까지 고구려와 형제의 국가로 지냈다고 전해진다. 즉, '형제의 나라'의 기원은 삼국시대로까지 거슬러 올라가는 것이다.

둘째는 역사적 기원에 따른 것으로, 터키는 UN의 일원으로써 6·25전쟁에 우방국으로 참전했다. 터키군 대부분이 자원입대하여 참전한 병사들이었고 미국, 영국, 캐나다에 이어 대한민국에 네 번째로 많은 병력을 파견했다. 당시 15,000여 명의 터키 용사들이 참전했으며, 그중 3,200여 명의 사상자(미국, 영국 다음으로 많은 사상자 숫자)가 발생할 정도로 목숨을 걸고 싸웠다. 이로 인해 터키인들은 한국인들을 피를 나눈 형제(Kan Kardeş)의 의미로서 '형제'라 칭하게 되었다.

* 'Kan(칸)'은 터키어로 '피'를, 'Kardeş(카르데쉬)'는 '형제'를 의미한다.

터키인 참전용사 아버지와 한국인 전쟁고아 딸의 감동적 실화 '아일라(Ayla)'

'전쟁'이라는 단어가 주는 고통과 상실감, 상처와 아픔에는 누구도 익숙해질 수 없을 것이다. 나를 포함한 모두가 전쟁 없는 평화로운 세상에서 살고 싶어 하지만, 지금 이 글을 읽고 있는 우리는 모두 수많은 치열한 전쟁 후 만들어진 나라에서 태어났다.

한국 전쟁 중 터키인 참전용사 아버지와 한국인 전쟁고아 딸의 가슴 아프지만, 감동적인 일화에 대해 이야기하고 싶다. 이는 한 어린 한국 소녀의 이야기인데, 1950년 6.25 전쟁이 발발했을 때 많은 국가가 한국을 돕기 위해 병사를 파견했다.

★ 영화 아일라
▶ 사진출처 - 영화사 빅 블로그

★ 한국전쟁 당시 술레이만과 아일라의 사진

1950년 9월, 터키 군인들이 한국에 도착했을 때 당시 25살의 술레이만이라는 한 병사가 있었다. 어느 날 술레이만과 다른 병사들이 함께 숲속을 지나던 중 한 소녀의 흐느낌을 들었다. 차가운 눈밭에 주저앉아 울고 있던 소녀는 동사 직전인 데다 몹시 두려운 상태였다. 술레이만은 두 팔을 벌려 소녀에게 다가오라고 손짓했고, 부모의 죽음 앞에 혼자 남겨진 소녀는 충격 탓에 자신의 이름조차 기억해 내지 못했다. 술레이만은 그런 소녀에게 "아일라(Ayla)"라는 이름을 지어주었다.

* 아일라는 때때로 달과 태양 주위에 나타나는 빛 고리를 의미한다.

당시 전쟁이 진행되면서 고아가 된 아이들이 늘어나자 터키 군인들은 수원에 '앙카라 학원'이라는 보육원과 학교를 세웠는데, 아일라는 아버지를 두고 떠날 수가 없었다. 그들은 끝까지 함께 하기로 약속했기 때문이다. 그렇게 그들은 1년 동안 부녀로 지냈다.

그 후 수십 년이 흘러 여든을 훌쩍 넘은 술레이만의 머릿속에는 여전히 안타깝게 헤어진 딸 아일라가 있었다. 그가 원하는 것은 단 하나, 죽기 전 딸 아일라를 한번 만나보는 것뿐이었다. 그러던 어느 날 한국의 한 방송사로부터 연락이 왔다. 그들은 술레이만의 희망을 다시 찾아주고 싶다며 한국전쟁 60주년을 맞아 터키 고참병들에게 한국 관광을 시켜주는 동시에 딸 아일라와의 재회를 약속했다.

★ 앙카라공원

술레이만은 즉각 그 제안을 받아들였고 그가 가진 아일라의 모든 사진과 정보를 방송사 측에 제공했다. 하지만 안타깝게도 학교에서 발생한 화재로 인해 아일라와 관련된 모든 서류가 불타 없어졌다는 것이었다. 이후 방송사 측은 아일라를 기억하는 보육원 친구들에게 연락을 취했고, 그들은 늘 외톨이처럼 눈물을 흘리며 술레이만이 돌아오기를 기다리던 어린 아일라를 기억해 냈다. 그 친구들을 통해, 아일라의 이름이 "김은자"로 바뀌었다는 것이 드러났고, 아일라는 학교를 졸업한 후 결혼하여 아들을 낳았지만 젊은 나이에 남편을 잃었다고 했다. 아이를 돌보며 일까지 해야 했던 아일라는 남편마저 떠난 후 홀로 어려움을 겪고 있었다. 촬영팀이 아일라에게 술레이만을 기억하느냐며 사진을 보여주자 그녀는 울면서 이렇게 대답했다.

"어떻게 아버지를 잊을 수가 있겠어요?"

아일라 역시 아버지를 찾기 위해 수많은 노력을 했지만, 술레이만의 이름을 기억하지 못했을뿐더러 사진 한 장 가진 것이 없어 도저히 찾을 수가 없었다고 했다. 60년 후인 2010년에, 그들이 떠난 곳은 앙카라 학원이었지만, 대신 같은 곳에 지어진 공원(여의도 앙카라공원)에서 마침내 재회하게 되었다. 두 사람의 그리움에 아름다운 마침표가 찍힌 것이다.

이처럼 한국과 터키 두 나라 사이에는 유구하고도 운명적인 인연의 끈이 존재한다. 아일라와 술레이만의 자세한 이야기를 알고 싶으시면 영화 `아일라`를 꼭 시청해보시는 것을 추천한다.

글. 우준제이넵 기자 / jay121@

복면겜왕

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

01 2013년 오픈, 2019년 한국 정식 서비스를 시작한 ARPG입니다.
'디아블로3'를 뛰어넘는 게임으로 평가되어, 많은 국내 유저들도 언어의 장벽을 뚫고 정보를 공유하며 플레이했던 게임입니다.

02 분기별로 새로운 시즌(리그), 새로운 콘텐츠가 적용되어 게임의 볼륨이 방대합니다.
스토리 모드인 액트(Act)는 10개, 리그 콘텐츠는 초기부터 현재까지 30개 넘게 개발되었습니다.

03 수많은 특성과 아이템들로 자신만의 개성 있는 캐릭터를 만들 수 있습니다.
7개의 직업 및 직업별 전직과 1,300개가 넘는 특성 기술로 다양한 육성이 가능하며,
지금까지도 연구되지 않은 '사기급 특성'이 있을 수도 있습니다.

04 게임 내 거래가 활발하며, 방대한 경제 시스템이 구축되어 있습니다.
캐릭터를 더욱더 특별나게 키우기 위해 재화를 모으고 아이템을 파밍하며 재미를 느끼실 수 있습니다.

05 시원시원한 핵앤슬래시 플레이와 아이템 수집의 재미로, 중독되면 벗어나기 힘든 게임입니다.
익숙해질수록 게임 시스템의 본질을 파악해가며 어느덧 전득하게 플레이하는 본인을 발견하게 되실 겁니다.

기간 : 2021년 5월 15일까지
메일 주소 : GCNEWS@gamevilcom2us.com(이름, 연락처를 함께 적어 주세요.)

4월호 정답 : 드래곤즈 크라운 / **4월호 당첨자 :** 김*영(3178), 황*우(8683), 전*조(3963)

글. 한청근 기자 / cghan@

게임빌-컴투스人들의

달콤한 인생

#무려_유저가_선물한_글로벌갓겜_서머너즈 워_7주년_케이크 #첫해외여행이야기
#여러분_우리고양이좀보세요 #홈가드닝 #추억보정주의_내인생의터닝포인트_연극

지난 달콤한 인생 공모전 주제는 '참을 수 없는 자랑거리!'였습니다. 그 어느 때보다도 다양한 사진을 받았는데요. 그동안 이 자랑스러운 이야기들을 어떻게 참으셨는지 모르겠습니다. 사랑스러운 눈빛의 반려묘, 새로운 공간을 꾸며가는 재미, 반짝반짝하던 그때 그 시절, 남다른 스케일의 첫 해외여행, 출시 기념일에 받게 된 유저의 정성스러운 선물까지! 막상 보고 나니 구독자님들도 흐뭇해지지 않나요?

게임빌-컴투스人의 평범하지만 특별한 자랑거리, 지금 바로 만나보세요!

조보경 (ECO실)

누리는 아비시니안 6살 여아입니다. 말도 잘 듣고 똑똑하고 개냥이라 집에 놀러 왔던 사람들은 모두 누리의 팬이 됩니다. 집사를 너무 좋아해서 집사가 가는 곳마다 따라다니고 샤워하러 들어가면 물에 빠진 집사를 걱정하느라 나올 때까지 문 앞에서 울거나 기어코 문을 열어 생사를 확인하는 귀여운 누리를 자랑합니다. ^0^

정승란 (SUMMONER 스튜디오)

'서머너즈 워'가 어느새 7주년을 맞이했습니다~!! 팀 앞으로 금손 유저님께서 7주년 축하 케이크를 선물해 오셨어요~(자랑) 가장 애정 하는 데빌몬과 게임 재화인 크리스탈, 마나석의 디테일까지! 너무 귀엽고 사랑스럽게 표현해 주셔서 '이 귀여운 걸 어떻게 잘라먹어~~' 했지만 정말 맛있어서 순식간에 사라진 케이크였어요~ 감동 감동~!!

앞으로도 10년, 20년 쭉~ 사랑받을 수 있는 게임이 될 수 있기를 바라봅니다^^

황현우 (운영지원팀)

2018년 대학생 시절 중학교 때부터 알고 지내던 친구가 미국으로 인턴을 가게 되었습니다. 그 친구를 볼 겸 처음으로 해외여행을 가게 되었고 미국 라스베이거스로 가게 되었습니다. 라스베이거스 호텔 투어를 하였으며, 그랜드캐니언에 올라가 사진을 찍었던 추억이 있습니다. 첫 여행을 제일 친한 친구와 미국이라는 좋은 곳을 가게 되어 너무 행복하게 의미 있던 시간이었던 거 같습니다! 다시 한번 꼭 가고 싶습니다!!

신지혜 (경영전략부문)

지난 겨울에 아파트 1층으로 이사를 하게 되었습니다. 나만의 홈 가드닝을 할 수 있는 여유 공간이 있는 게 너무 매력적이었어요!

따뜻한 봄이 오기 전 하루빨리 따뜻한 힐링 공간을 만들고 싶어서 잡초를 뜯고, 흙을 갈아엎고, 잔디를 깔고... 그 주변으로 튤립, 수선화, 남초, 수국, 로즈메리, 장미, 매화, 라벤더 등 조금씩 가꾸다 보니 짜잔! 이런 이쁜 공간이 탄생하였습니다. 요즘 같은 답답한 코로나 시대에 저만의 프라이빗한 공간에서 따뜻한 봄 햇살과 푸른 향을 맘껏 즐기며 제대로 힐링하고 있답니다~! ^0^

신원종 (개발운영센터)

15년간 연극 동아리를 하면서 참여했던 작품들 모두 지금의 저를 만든 소중한 추억이지만, 처음으로 연출이라는 역할을 맡아 성황리에 공연을 마쳤던(추억 보정 주의) <누가 누구>라는 작품은 제 인생의 터닝포인트를 마련해 줬습니다. 그때의 기억을 덜어낸다면 아마 현재 삶의 전반이 크게 달라지지 않았을까 할 정도로 말이죠.

아... 지금보다 더 좋아졌을 수도 있겠…?

5월의 달콤한 인생 공모전 주제는 '가정의 달'입니다. 5월을 맞아 다양한 가족 행사들이 예정되어 계시죠? 아이와 함께, 부부와 함께, 그리고 부모님과 함께 한 사진들을 공유해 주세요. 꼭 인물이 나오지 않아도 됩니다! (당선자를 위한 소정의 선물이 준비되어 있으니 많은 관심과 참여 부탁드립니다!)

▼ QR CODE

기간: 2021년 5월 15일까지
응모방법: 사진 및 설명을 이름/소속/연락처와 함께 QR코드 또는 메일(GCNEWS@gamevilcom2us.com)로 보내주세요.

'철권7' 편

쉽게 접하기도 어렵고 고인물들의 향연으로 유명한 '철권7'이지만, 최근에는 나름 진입 허들을 낮추려고 노력하는 유튜버가 늘어나면서 일정 구간까지 노력하면 배운 만큼 성취감을 느낄 수 있게 된 게임이다.

철권을 직접 하지 않더라도 게임대회나 방송도 활발하기에 독자들이 용어를 알고 보면 좀 더 재미있게 시청할 수 있지 않을까 싶어 이번 호에서는 '철권7' 용어에 대해 살짝 소개하고자 한다.

철린이, 철생아 철권+어린이, 철권+신생아의 줄임말로 철권을 처음 접하는 유저를 일컫는 말

랭매 각 구간 계급이 있는 승급과 강등이 존재하는 랭크매치의 줄임말

텍프, 텍오 계급 '텍켄 갓 프라임'과 '텍켄 갓 오메가'의 줄임말로 수년간 철권을 해온 유명 스트리머나 프로게이머가 있는 구간이다. 달성하기도 어렵고 대회에서 자주 보이는 계급이다.

숫자 키패드 레버 커맨드를 방송 중 설명하기 어렵기 때문에 공통적으로 키보드의 오른쪽 숫자 키 패드를 이용하여 커맨드를 설명한다
예를 들어 유명한 파동권 커맨드 같은 경우 1P 기준 ↓↘→을 236으로 설명한다.

원 투 쓰리 포 방송에서 설명할 때 원-왼손, 투-오른손, 쓰리-왼발, 포-오른발로 간단히 설명해 준다. 가령 철권의 왼손 오른손을 차례대로 누르면 나가는 기술을 원투, 왼손 오른손 오른발로 차례대로 눌러 나가는 기술을 '원투포'라고 말한다.

백대쉬 상대와 거리 조절을 하기 위해 뒤로 돌진하는 기술로, 상대가 헛치게 유도하는 기능도 있다. 방송에서도 자주 언급되며 상대를 이기기 위해서는 필히 익혀야 하는 기술이다. 커맨드는 1P 기준 441N(레버 중립) 41이다. 많이 할 필요 없이 2번 정도만 해도 상대와 거리가 멀어진다.

딜캐 딜레이 캐치의 줄임말. 방송에서도 자주 언급되고 철권을 잘하려면 알고 가야 하는 필수 개념이다. 막은 기술보다 프레임이 빠른 기술을 입력해서 반격할 기회를 얻을 수 있다. 초보는 뭐 없다... 막고 최소 프레임 원투 넣어주면 된다.

보막 '보고 막기'의 줄임말 보통 움직임이 큰 하단 같은 경우 보고 막는다고 하는데 철린이들은 모션이 익숙하지 않기에 쉽지 않다. 플레이수와 철권 지식이 쌓이면 몸이 먼저 반응하여 막는 경우가 생기기 때문에 이때부터 보막이 가능하다고 말한다.

레막레 '레이지 아츠 막고, 레이지 아츠로 반격!' 남코의 철권이 초보 영입을 위해 버튼 하나로 초필살기인 레이지 아츠를 넣을 수 있는 시스템이 있다. 물론 커맨드 입력도 가능하지만 빠르게 반응하기 위해서는 버튼 하나로 해결하자! 딜캐의 개념으로 레이지 아츠를 막으면 프레임 손해가 극심하기에 바로 레이지 아츠 넣어주면 된다. 프로 게임에서도 많이 나오는 상황이며 방송에서도 자주 언급된다.

글. 오성진 기자 / seongjin80@

그림. 나기범 기자 / n2405a@

4월호 당첨자 발표

양소영, 강지훈님 축하드립니다~!

양소영 (게임빌 피싱마스터팀)

강지훈 (컴투스 GE팀)

WE WIT

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 : 2021년 5월 15일
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

게임사업부문 김예린 대리, 게임제작본부 정명철 사우, 게임제작본부 심진섭 차장,
게임제작본부 이한마루 과장, 게임사업부문 최현기 사우, 게임사업부문 김미숙 대리

컴투스

개발운영센터 서원미 사우, 개발운영센터 윤완희 차석, 개발운영센터 오정오 책임,
개발운영센터 최상민 차석, 개발운영센터 한재규 책임, 개발운영센터 김영집 선임,
개발운영센터 배철희 사우, 개발운영센터 이성호 차석, 개발운영센터 이경숙 차석,
개발운영센터 이종혁 차석, 개발운영센터 이영신 사우, 개발운영센터 이승수 책임,
개발운영센터 이대일 사우, 마케팅&컨텐츠센터 이인원 대리, 마케팅&컨텐츠센터 김세민 대리,
사업운영센터 이송이 사우, 사업운영센터 라이성른 사우, 사업전략총괄 김지훈 차장,
사업전략총괄 홍정근 과장, 사업전략총괄 황현우 사우, 제작1본주 이광덕 차석,
제작1본주 최종희 사우, 제작3본부 이석호 선임, 제작5본부 이효명 선임,
제작5본부 서한익 선임, 제작5본부 황지혜 사우, 제작5본부 신지선 책임,
제작5본부 유병훈 차석

게임빌컴투스플랫폼

플랫폼1실 허승지 책임, 인프라실 이정수 과장

★

Gamevil Com2us USA

Suin Cho

Gamevil Com2us EUROPE

Alan Leroy, Killian David, Sam Redhead, Félix Nolleau

TWO IN MEDIA 168호 2021년 5월호

포괄임금제 폐지하는 게임빌-컴투스-GCP, 경력직 채용 활발

게임빌(대표 이용국)과 컴투스(대표 송재준), 게임빌컴투스플랫폼(이하 GCP)가 유연하고 합리적인 근무 문화를 정착시키기 위해 포괄임금제를 폐지하고 인사제도를 개선한다. 포괄임금제 폐지로 직원 보상 수준을 향상하고 '코어 타임'을 단축 운영하여 임직원 개개인의 상황에 맞게 유동적으로 업무 시간을 활용할 수 있게 됐다. 또한, 임직원들의 효율적이고 간편한 인사관리를 위해 새로운 인사시스템을 오픈하고 휴가, 외근 신청도 간편하게 처리할 수 있도록 '모바일 HR' 앱도 순차적으로 출시한다. 한편, 3사는 '지금, 원클릭' 경력직 공개 채용을 통해 역대급 대규모 채용을 진행하며 연구개발 역량 확충에 총력을 기울이고 있다.

게임빌, 국내 3대 가상자산 거래소 코인원에 전략적 투자

게임빌이 국내 3대 가상자산 거래소 코인원(대표 차명훈)에 전략적 투자를 진행했다. 게임빌은 이번 전략적인 투자를 통해 코인원과 함께 대규모 트래픽 처리기술, 해킹 대응 보안기술 등 기술 협력뿐만 아니라 연관 사업의 글로벌 확장 등으로 폭넓게 협업해 나갈 예정이다. 중장기적으로 블록체인 기술을 게임 산업에 효과적으로 활용하고, 가상자산 생태계에서 파생되는 다양한 미래 사업 기회를 포착하는데 도움이 될 전망이다. 양사는 단순한 투자 관계를 넘어 장기적인 안목으로 협력하며 글로벌 시장에서 새로운 사업 기회를 찾고, 각자의 경쟁력을 높여 나갈 계획이다.

'서머너즈 워' 출시 7주년 유럽 역대 최고 동접 기록!

컴투스의 글로벌 히트작 '서머너즈 워'가 출시 7주년인 4월 17일, 유럽 역대 최고 동접(동시접속자수)을 기록했다. 이날 유럽 최고 동접은 지난해보다 29% 이상 상승한 수치로, 7년 이상 장기 서비스 중인 '서머너즈 워'의 끝없는 잠재력과 흥행 파워를 입증했다.
또한 4월 12일 기준 일주일 간 한국을 포함한 일본·중국·아시아·글로벌 등 여러 서버의 최고 동접도 평균 15% 이상 오른 것으로 나타났다. 이처럼 '서머너즈 워' 7주년에 대한 세계 유저들의 관심이 높아지면서 국내 구글 플레이 인기 순위 2위에 올랐고 아시아와 웨스턴의 주요 지역 매출 순위 또한 큰 폭으로 상승했다. 한국을 비롯해 미국, 일본, 독일, 프랑스, 캐나다, 브라질, 호주, 싱가포르, 스페인, 홍콩 등 20여 개 주요 지역에서 애플 앱스토어 매출 10위권에 재진입하는 등 7주년 장기 흥행작의 고밀도 화력을 선보이고 있다.

컴투스, '컴프야2021 BJ챔피언십' 개최

컴투스의 인기 모바일 야구 게임 '컴프야2021'이 아프리카TV와 손잡고 '컴프야2021 BJ챔피언십'을 개최한다. '컴프야2021 BJ챔피언십'은 '컴프야2021'을 통해 열리는 최초의 오프라인 e스포츠 대회로, 이번 시즌에 새롭게 도입된 PvP 모드 '실시간 대전'을 활용해 진행된다. 이번 대회에는 '감스트', '캐스터안', '공대생', '최강창현', '난닝구' 등 아프리카TV 소속 유명 BJ 및 인플루언서로 구성된 총 6팀이 출전해 대결을 펼친다.
대회는 4월 19일 개막전을 시작으로 3주간에 걸쳐 모든 팀을 한 번씩 상대하는 풀리그 방식으로 진행된다. 각 팀별로 3명의 인원이 경기에 참가하며, 승부 결과에 따라 포인트가 차등 지급되고 누적 포인트 합산 결과로 최종 우승팀이 결정된다. 또한, 매 세트마다 정식 경기와 더불어 '고요속의 외침', '야구 배트로 공 튀기기' 등 예능형 스페셜 게임도 함께 진행돼 보는 재미를 더할 예정이다.

EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.

원태일 기자 8-11p Cover Story 늘 새로움을 꿈꾸는 내 인생의 마술사, GCP 선행개발팀 '이충구 사우'
처음 해보는 경험이었지만, 가이드를 잘 해주셔서 즐거운 시간을 보냈습니다~!

이수아 기자 20-21p Special 게임빌-컴투스의 새로운 인사 제도 및 시스템
게임빌-컴투스의 새로운 인사제도 및 인사시스템에 대해 소개해드리며 독자분들께 유익한 정보를 공유드릴 수 있어서 뜻깊은 시간이었습니다.
다음에 더 좋은 인사제도를 기획하여 소식을 싣을 수 있도록 열심히 일하겠습니다.

정보미 기자 22p Special '상담포유 서비스' & 30p 오픈클라스 대중예술 편, '이재규' 감독
사보에 통합 심리 지원 프로그램인 '상담포유 서비스'와 게임빌-컴투스 구성원들의 창의력 향상을 위한 '오픈 클라스'를 여러분들께 소개할 수 있어 기쁩니다.
항상 행복한 게임지 월드를 만들기 위해 노력하는 조직문화팀 많이 응원해 주세요! 그리고 행복합시다, 우리 모두! 청춘만세!

조국현 기자 24-25p Game Focus 리얼리즘 메이저리그 게임의 최고봉! 'MLB 9이닝스 21'
입사 후 처음으로 사보 기자를 하게 되었는데, 그동안 재미있게만 보던 사보가 사우분들의 많은 노력이 담겨있다는 걸 알게 되었습니다.
다음 기회가 있다면 더 좋은 기사를 써보고 싶습니다. 앞으로의 사보 또한 기대하겠습니다. 감사합니다!'

신정윤 기자 28-29p Game Focus 넘치는 현장감으로 무장했다! 'MLB 퍼펙트이닝 2021'
기사를 써 본적이 없어서 속으로 오달오달 떨었지만 설레는 마음으로 임했습니다! 직접 해보니 사보 기획팀의 정성과 수고를 매우 잘 알 수 있었고 관심과 서포트에 감사했습니다! 새로운 경험을 해 볼 기회를 제공해 주셔서 감사합니다!

엄나윤 기자 36-37p 퇴근후에 침순이 만렙 기자의 집콕 취미 추천! 나만의 감성을 담은 '프랑스 자수 손거울' 만들기
매달 사보를 알차고 멋지게 채워주시는 사우분들의 기사를 보면서 제가 잘 할 수 있을지 걱정이 되었지만 아낌없는 지원과 도움 덕분에
즐겁게 마칠 수 있었습니다. 많은 분들의 노력으로 완성되는 게임빌컴투스뉴스 많이 사랑해 주세요!

최민석 기자 38-39p 고전탐독 그 시절, 문방구 앞 게임 '벨트스크롤 대탕함'
오랜만에 추억의 게임들을 찾아보는 즐거운 시간이었습니다.

임진승 기자 40-41p 맛세상 소풍 가고 싶으신가요? 강화 '무스비 카페'
이번 사보기자를 통해 가족과 함께 맛집 탐방 겸 강화도 근처 여행도 할 수 있어서 좋았습니다. 좋은 추억이었습니다. 감사합니다!

윤지혜 기자 42-43p Monthly Item 내 건강을 지키자! '휴대용 공기청정기'
평소에 사보 기자를 작성해보고 싶었는데 이렇게 참여할 수 있어서 정말 영광이었습니다! 제 기사가 사우분들께 알찬 소식이 되었기를 바랍니다!

우준제이넵 기자 44-45p Special '한국'과 '터키'는 어떻게 형제의 나라가 되었을까?
터키를 소개하는 기사가 독자분들의 흥미와 관심을 유발할 수 있을지 많이 걱정했는데, 이번 활동에 참여하면서 양국 간의 재미있는 관계를
발견하고 알릴 수 있는 계기가 되어 매우 기뻤습니다. 잊지 못할 경험과 추억을 쌓게 해준 모든 분들께 감사합니다.

한청근 기자 47p 복면겜왕
평소 해보고 싶던 주제로 기사를 작성하게 되어 참 재미있었습니다. 코로나로 인해 상황이 어려운 가운데에도 열정적으로 활동하신 기자분들 모두 고생하셨습니다!

오성진 기자 50p 게임백과사전 '쿨권7'편
기사를 어떻게 써야 할지 올림증 왔었습니다. 그런데 막상 해보니 한 페이지 금방 쓰게 되더라고요. 새롭고 좋은 경험을 했습니다.
모두 고생 많으셨습니다.

나기범 기자 51p WE WIT
사보에 참여하게 되어서 뜻밖에 조카 얼굴도 그려보고 좋은 추억을 만들었습니다. 이런 기회를 주셔서 감사하고 재미나게 봐주세요.

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 퓰리처상을 시상하고 있습니다.
영광스러운 2021년 4월호 퓰리처상 수상자들을 공개합니다.

김형원 기자

처음 '서머너즈 워' X '사쿠라자카 47'의 마케팅 주제를 배정받았을 당시, 솔직히 굉장히 낙담했습니다. 일본 아이돌은 제가 평소에 전혀 관심을 가지지 않았던 분야였거든요. 그래서 글을 쓰기는커녕 어디서 정보를 얻어야 할지조차 굉장히 막막했습니다.
그런데 당장 구글에 "일본 아이돌", "사쿠라자카 47"이라고 검색만 해도 무수한 레퍼런스들이 쏟아졌습니다. 단순 짤막한 블로그가 아니라 거의 논문 수준으로 자세하게 분석한 글들도 무척 많았습니다. 그런 글들을 읽으면서 일본 아이돌 산업구조의 특징과 그 배경이 된 일본 소비자 행태를 자세히 알 수 있었습니다. 일본 시장을 반드시 노릴 수밖에 없는 모바일 게임업계 종사자로서, 이런 일본 소비자 심리구조를 공부할 수 있었던 것은 매우 좋은 경험이었습니다.
다른 사우 여러분들에게도 사보 기자단을 적극 추천드립니다. 비단 기사를 쓰는 것 외에도, 기사를 쓰면서 평소에 접하지 못했던 여러 정보를 접하는 과정들이 매우 큰 도움이 될 것입니다.

장우용 기자

처음 해보는 사보 기자였는데 퓰리처상 수상자가 되었다는 게 아직도 얼떨떨하네요. 처음엔 어떻게 해야 할지 어려워 보였지만, 코너를 진행하면서 재미있고 신선한 경험이 되었습니다. 다른 사우분들께도 한 번씩 꼭 해보시길 추천하고 싶네요. 코로나 시국에 지쳐가는 요즘 따뜻한 이야기로 사우분들을 찾아뵐 수 있어서 더 좋은 경험이 아니었을까 합니다.

2021년 들어서 저에게 많은 좋은 일들이 생기고 있는데요. 사우분들도 2021년 좋은 일만 있으시길 바랄게요. 코로나에 일교차까지 큰 요즘 건강 잘 챙기시고요. 그리고 마지막으로 퓰리처상의 영광을 4월호 표지 모델이신 김예지, 정민수 부부 사우님께 돌리겠습니다. 두 분의 따뜻한 이야기가 아니었다면 받지 못했을 거라고 생각해요. 많은 도움 주신 관계자분들께도 감사 인사드립니다.

게임빌컴투스뉴스

'GC 상식 퀴즈'

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

https://forms.gle/HzQe3ut2yjFtHo8K8
기간: 2021년 5월 15일까지

1. 야구 시뮬레이션 게임의 새로운 파란을 일으키고 있는 'OOTP'가 예측한 이번 월드 시리즈 우승팀은?
❶ 세인트 루이스 카디널스 ❷ LA 다저스 ❸ 샌디에고 파드리스

2. '빛의 계승자' X '스위트홈' 컬레버레이션 서번트가 아닌 것은?
❶ 차현수 ❷ 근육괴물 ❸ 김칸비

3. '서머너즈 워: 백년전쟁'에서 다양한 버프 or 디버프를 이용해 승리하는 콘텐츠는?
❶ 재도전 ❷ 결계전 ❸ 감자전

4. 게임빌-컴투스 임직원 마음 건강을 위해 새롭게 시작한 서비스의 이름은 무엇일까요?
❶ 상담포유 ❷ 올포유 ❸ 아윌 얼웨이즈 비 데얼 포유

정답자 공개!

4월호 정답 : ❸ 결력사컵 ❷ 8:8 대전 ❸ 로비에서 춤추기 ❹ 배스킨라빈스
4월호 당첨자 : 조*용(9123), 이*덕(4093), 만*홍(3738)

PERFECT INNING 2021

MLB PLAYERS GAMEVIL GONG GAMES

MAJOR LEAGUE BASEBALL TRADEMARKS AND COPYRIGHTS ARE USED WITH PERMISSION OF MAJOR LEAGUE BASEBALL. VISIT MLB.COM. OFFICIALLY LICENSED PRODUCT OF MLB PLAYERS, INC. MLBPA TRADEMARKS, COPYRIGHTED WORKS AND OTHER INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS ARE OWNED AND/OR HELD BY MLBPA AND MAY NOT BE USED WITHOUT THE WRITTEN CONSENT OF MLBPA OR MLB PLAYERS, INC. VISIT MLBPLAYERS.COM, THE PLAYERS CHOICE ON THE WEB. © 2017-2021 GAMEVIL COM2US USA, INC. GAMEVIL AND THE GAMEVIL LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMEVIL, INC. GONGGAMES AND GONGGAMES LOGO ARE TRADEMARKS OF GONGGAMES CORP. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. MAJOR LEAGUE BASEBALL PLAYERS ALUMNI ASSOCIATION TRADEMARKS AND COPYRIGHTS ARE USED WITH THE PERMISSION OF THE MAJOR LEAGUE BASEBALL PLAYERS ALUMNI ASSOCIATION AND MAJOR LEAGUE ALUMNI MARKETING, INC.