"가족이 하늘이 맺어준 인연이라면
친구는 내가 선택한 가족이다."

- 헨리 데이비드 소로우(Henry David Thoreau) -

GAMEVIL COM2US NEWS

GAMEVIL COM2US

VOL.173
2021.10

Cover Story, Amicus ad aras, 영원한 친구 사이, 황현우 & 송문섭 사우 편
Game Focus, 'SWC2021' 지역컵 시즌 스타트! 아메리카컵 개최
Game Focus, 다시 시작하고 싶다면 바로 지금! 'MLB 퍼펙트 이닝 2021'
Special, 인디 게이머들의 축제, '부산 인디 커넥트 페스티벌(BIC)'
Special, LEVEL-UP 프로젝트 2탄! 사내 카페 'Healing'의 새 단장
나도혼자산다, 직접 만드는 멋스러움 '우드 카빙' 즐기기
퇴근후에, 어서 오세요! 애니메이션 콜라보 카페에
Monthly Item, 우리는 이미 메타버스 안에서 살고 있다! '메타버스' 훑어보기

게임빌컴투스뉴스

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

SUMMONERS WAR
WORLD ARENA
CHAMPIONSHIP
2021

별이 되어라!

Global Mobile Game No. 1 'GAMEVIL-COM2US'

2021★10

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 11월호에는
더욱 다양한 독자 분들의 소리를 담고자 합니다.
구독을 원하시는 분들은 아래 주소로 접속해 주세요.

www. gamevilcom2us.com / gcnews

★
INSIDE GC

08
Cover Story
Amicus ad aras, 영원한 친구 사이
황현우 & 송문섭 사우 편

24
Special
LEVEL-UP 프로젝트 2탄
사내 카페 'Healing'의 새 단장

26
Special
교통체증 없는 게임 서비스를 만드는
IT 인프라 이야기

CONTENTS

★
PEOPLE

30
Special
집에서 반려견과 함께하는
행복한 놀이

32
나도혼자산다
직접 만드는 멋스러움
'우드 카빙' 즐기기

★
GAME

12
Game Focus
'SWC2021' 지역컵 시즌 스타트!
아메리카컵 개최

16
Game Focus
'MLB 퍼펙트 이닝 2021' 대규모 업데이트
다시 시작하고 싶다면 바로 지금!

18
Game Focus
'서머너즈 워' 월드 아레나,
팀 대전 업데이트

19
Special
인디 게이머들의 축제
'부산 인디 커넥트 페스티벌(BIC)'

★
CULTURE

34
퇴근후에
어서 오세요!
애니메이션 콜라보 카페에

36
맛세상
더 현대의 핫한 맛집,
호우섬

38
Monthly Item
우리는 이미 메타버스 안에서 살고 있다!
'메타버스' 훑어보기

★
FUN

40
달콤한 인생
사내공모전: '그때 그 시절' 편

44
게임백과사전
추억에서 부활한
'디아블로2' 용어 편

45
복면겜왕

48
WE WIT

55
Quiz
GC 상식 퀴즈

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

기자 게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원, 그리고 독자 여러분
게임빌컴투스뉴스 2021년 10월호 / 통권 제173호(Since 2001. 11.)
발행일 발행일 2021년 10월 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

Amicus ad aras, 영원한 친구 사이

황현우 & 송문섭 사우 편

좋은 친구를 찾기 전에 먼저 다른 이에게 좋은 친구가 되라는 말이 있다. 여기 대를 이어 친구가 된 듀오가 있다. 컴투스와 게임빌이 함께 하고 있는 것처럼 중학교 시절부터 우정을 쌓아 회사에서도 이어 나가는 황현우 사우와 송문섭 사우를 만나보자.

안녕하세요! 사보를 읽고 계실 사우분들께 자기소개 부탁드립니다.

황현우: 안녕하십니까! ESFJ 성격을 가지고 있으며 컴투스 운영지원팀 막내이자 팀 내 사보 표지모델 1호 황현우입니다.

송문섭: 안녕하십니까! 게임빌 게임QA팀 송문섭입니다!

두 분이 함께 사보 표지 모델에 도전하시게 된 이유가 궁금합니다.

황현우: 제가 먼저 해보고 싶어서 사보 표지 모델에 지원했습니다. 그러고 나니까 친구 문섭이가 떠올랐어요. 이런 좋은 기회를 함께하면 좋은 추억이 될 거라는 생각에 같이 촬영하게 되었습니다.

송문섭: 저희가 사진을 잘 안 찍는 편인데, 현우 말대로 이번 기회에 의미 있는 추억을 만들면 좋을 것 같아서 참여하게 되었습니다.

이번에 발견하게 된 서로의 새로운 면과 즐거웠던 점은 어떤 부분이었나요? 가장 마음에 들었던 컨셉은요?

황현우: 저희가 컨셉을 잡고 사진을 찍는 게 처음이라 어깨동무를 하는 것도 어색했고, 서로를 마주 보는 것도 낯설었습니다. 비슷한 콘셉트의 옷을 입고 비슷한 포즈를 취한 모습을 보고 웃기기도 했지만 나름 재미있고 즐겁다는 생각이 들어 좋았습니다.

송문섭: 저희가 어딜 가거나 같이 놀아도 셀카나 사진을 둘 다 잘 안 찍는 스타일이라 같이 스튜디오에서 사진을 촬영하는 것만으로도 신선하고 즐거웠습니다. 가장 마음에 들었던 콘셉트는 정장이었습니다. 아무래도 진짜 사회인이 되었다는 느낌이라 개인적으로 멋있다고 생각했어요. 그리고 가장 재밌었던 콘셉트는 펑키 콘셉트였습니다. 평소에 접하지 못한 스타일의 옷을 입으면서 또 다른 나의 모습을 알게 되었다고나 할까요. 물론 안 어울린다는 것도 동시에 깨달았고요.

중학교 때 혹시 친해지신 계기가 뭔가요? 현재까지도 우정을 유지하고 계시는 비결도 궁금합니다.

황현우: 중학교 2학년 당시 저와 문섭이는 같은 반이었습니다. 저는 말이 많고 좀 시끄러운 성격이었던 반면 문섭이는 조용하고 나긋나긋한 성격이었습니다. 그런 상반된 성격이 서로에게 부족한 점을 채워주다 보니 자연스럽게 친해진 것 같아요. 특히 저희 어머니와 문섭이 어머니가 초등학교 동창이신데 그 점이 더욱더 저희 사이를 가깝게 만들어 준 것 같습니다.

송문섭: 같은 반에서 현우가 좀 활발한 성격이어서 저에게 먼저 말도 걸고 같이 술래잡기도 하고 농구도 같이 하면서 친해졌던 걸로 기억해요. 물론 부모님이 동창이시라는 덕분도 있었겠고요.

현우 님이 입사 시기가 좀 더 빠르다고 알고 있는데, 혹시 문섭 님과 같은 회사에 다니게 되었을 때 어떤 기분이셨나요?

황현우: 너무 신기하고 좋았습니다. 하지만 한편으로는 걱정이 되기도 했어요. 제가 실수를 하고 업무성과가 좋지 않으면 친구인 문섭이까지 같은 이미지로 보일 것 같아서요.

그럼 이번에는 현우 님과 같은 회사에 다니게 되었을 때 문섭 님은 어떤 기분이셨나요?

송문섭: 영화 〈너의 이름은〉을 보면 사람과 사람 사이에 연결되는 실이 있는데 이게 '진짜 존재하는 것 같다'는 생각을 했습니다. 그만큼 신기했습니다.

입사 이후 가장 기억에 남는 에피소드가 있다면? 친구와 함께하는 회사생활은 어떤가요.

황현우: 문섭이의 입사 첫날 저녁을 함께하기로 약속했어요. 문섭이가 먼저 일을 마치고 내려가 있었는데, 그때 식당에서 문섭이를 보니 굉장히 신기하고 짜릿했습니다. 같이 저녁을 먹고 집으로 가는데 괜스레 웃음이 나왔어요.
아무 날도 아니었고 평소와 다름없는 일상이었지만, 그날은 가장 기억에 남는 특별한 날이었습니다. 부서가 달라 회사에서 많이 볼 수가 없어 아쉽지만, 회사에서 볼 때마다 매번 신기하고 반갑습니다.

송문섭: 저도 그때가 참 기억에 많이 남아요. 그런데 코로나로 재택근무하는 날이 많아지면서 회사에 있는 시간이 줄어들었습니다. 하필 점심시간도 달라서 마주치는 시간이 별로 없어 좀 아쉽긴 합니다.

벌써 2021년도 얼마 남지 않았는데요, 두 분의 하반기 목표가 궁금합니다.

황현우: 올해 저의 목표는 팀원이 찾아주는 사람이 되는 것 입니다. 입사한 지 얼마 안 된 신입사원이라 실무에 대해 부족한 점이 많습니다. 현재 저는 팀원을 찾는 사람입니다. 도움이 많이 필요한 사람이죠. 그래서 올해 하반기까지 업무에 대해 완벽히 숙지하고 '찾는 사람'이 아니라 '찾아주는 사람'이 되는 것이 목표입니다.

송문섭: 현우에 비하면 저는 조금 소박(?)한데 평탄하게만 흘러갔으면 좋겠다는 바람입니다. 사회에 처음 나와 부족한 점이 많은데, 많이 배워서 '어제보다 성숙한 오늘의 나'가 되는 것이 올해 목표입니다.

서로의 장점을 한마디로 표현한다면?

황현우: 문섭이는 '바게트' 같은 친구입니다. 겉은 단단하지만 속은 부드러운 마음 여리고 착한 친구입니다.

송문섭: '모든 건 계획대로'

끝으로 독자분들께 한 말씀 부탁드립니다.

황현우: 정말 부족한 게 많은 신입사원 황현우입니다. 하지만 제가 필요하다면 최선을 다해서 도움을 드리도록 하겠습니다. 모든 것에 감사하며, 저희의 이야기를 읽어 주셔서 감사합니다.

송문섭: 코로나로 인해 많이 답답하고 또 불안하실 것 같은데 진짜 다들 몸 건강히 챙기시고 코로나 극복할 때까지 파이팅 했으면 좋겠습니다!

글. 김다인 기자 / entropie@

'SWC2021' 지역컵 시즌 스타트! 아메리카컵 개최

BIGV · MADREAMDY 월드 파이널 행

전 세계 소환사들이 최고의 승부를 펼치는 글로벌 e스포츠 대회 '서머너즈 워 월드 아레나 챔피언십2021(이하 SWC2021)'이 어느새 중반을 향해 달려가고 있다.

대회 등록을 신청한 총 5만 6천여 명의 '서머너즈 워' 플레이어 중 성적에 따라 선발된 72명의 지역별 선수들이 조별 리그를 거쳤고, 첫번째 지역컵인 아메리카컵까지 마쳤다. 과연 11월 13일에 열리는 월드 파이널의 우승컵을 거머쥐는 소환사는 누가 될까.

숨은 재야의 고수 등장

미국•캐나다•브라질 등 미주 지역 신구 강자들의 치열한 대결로 펼쳐진 아메리카컵은 재야의 고수들과 뉴페이스들이 첫 라운드부터 역대 출전자들을 잇따라 꺾으며 흥미진진한 반전을 연출했다.

특히 올해는 지역컵 전 경기 5판 3선승제의 싱글 일리미네이션 토너먼트로 진행돼 더욱 치열하고 정교한 실력 대결로 관전 재미를 끌어올렸다.

매 경기 예상치 못한 승부 결과로 세계 팬들의 이목을 모은 아메리카컵은 올해 첫 출전한 신예 BIGV와 MADREAMY가 월드 파이널 최종 진출에 성공하며 SWC 세대 교체를 이뤄냈다.

누구? 지난해의 강자는 잊어라!

BIGV는 8강에서 지난 SWC2019 월드 파이널 준우승자인 THOMPSIN을 상대로 침착하게 경기를 풀어내며 3:2 승리를 거뒀다. 뒤이어 4강에서 몬스터 밴픽 전략에 성공하며 올해 유력한 우승후보로 떠올랐던 월드 아레나 시즌 레전드 TRUEWHALE을 꺾고 가장 먼저 월드 파이널 진출권을 따냈다.

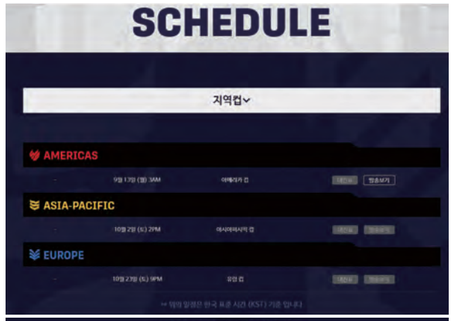
MADREAMY는 전년도 출전자인 ZEFARIOUS와의 대결에서 3승을 먼저 가져가며 다음 라운드에 진출했다. 이어 4강에서는 월드 아레나 시즌 세계 1위를 뜻하는 레전드 유저 SHIZZY를 상대로 풀세트까지 가는 접전을 펼쳤으나 마지막까지 몰아치는 공격력으로 우위를 점하며 월드 챔피언에 도전하게 됐다.

아메리카컵 최종 우승자를 가리는 마지막 결승에서는 BIGV는 뛰어난 밴픽 전략과 경기력으로 3세트를 먼저 가져가 미주 지역 1인자 자리를 굳혔다. 두 선수는 월드 챔피언 진출권과 더불어 상금을 획득했으며, 아메리카컵 총 상금 2만 달러(한화 약 2천 400만 원) 중 우승자에게는 1만 달러, 준우승자에게는 5천 달러가 주어졌다.

월드 파이널 티켓을 차지하라!

'SWC2021'은 올해도 구글플레이와 대회 공식 스폰서십을 맺고 e스포츠 축제를 함께 한다. 이번 아메리카컵을 시작으로 10월 2일 아시아퍼시픽컵, 10월 23일 유럽컵을 통해 총 8명의 파이널리스트를 완성하고 11월 13일 열리는 월드 파이널을 통해 'SWC2021' 세계 챔피언을 가린다.

올해 전 경기 비대면 온라인 방식으로 진행되고 있으며, 다양한 언어의 전문 해설과 함께 '서머너즈 워' e스포츠 유튜브 채널 및 트위치, 네이버TV, 아프리카TV 등을 통해 생중계된다.



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.

'MLB 퍼펙트 이닝 2021' 대규모 업데이트

다시 시작하고 싶다면 바로 지금!

내 손에서 탄생하는 최고의 메이저리거들과 함께하는 꿈의 리그 'MLB 퍼펙트 이닝 2021!'

포스트 시즌을 맞아 신규 재화 추가 및 기존 콘텐츠 개선 등 대규모 업데이트가 진행됐다. 여기에 파격적이고 특별한 이벤트까지 준비되어 있다고 하니, 지금 바로 살펴보자.

신규 재화

★ 이제는 선택의 폭이 한없이 넓어진다. <프리미엄 영입권> 추가!

▲ 프리미엄 영입권

▲ 프리미엄 영입권 2

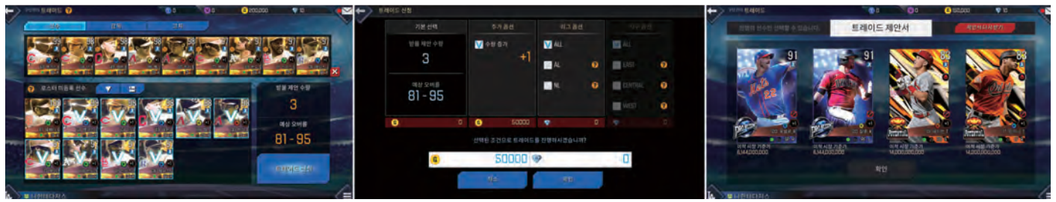
'MLB 퍼펙트 이닝 2021'이 파격적이고 새로운 재화를 선보인다. 그동안 이적 시장에서 구매가 불가능했던 선수들을 손가락을 빨면서 쳐다보기만 했다면, 이제 더 이상 그럴 필요가 없어졌다. 월간 패키지에 추가된 '프리미엄 영입권'으로 선수를 즉시 영입할 수 있게 되었기 때문. 심지어 거래불가 선수도 영입할 수 있으니, 정체되어 있던 나의 로스터에 활력을 불어넣기 위한 절호의 찬스다.

게임 플레이에 힘이 되어줄 새로운 선수 영입을 통해 다른 유저들과의 경쟁에서 우위를 선점하자. 우승을 한다면 올 가을 더욱 짜릿한 'MLB 퍼펙트이닝 2021'이 될 것이다.

보여줄게 완전히 달라진 나~ 콘텐츠 개선 사항

★ 헌집 줄게 새집 다오. 기대감 폭발! '트레이드 콘텐츠'

나만의 최강 로스터를 꾸리기 위해 매일 이적시장을 들락날락하던 발걸음을 멈추게 해줄 업데이트가 적용되었다는 희소식이다. 트레이드를 통해 획득 가능한 카드 종류가 대폭 확대된 것. 덕분에 이적시장에서 구매하기 어려웠던 카드들도 획득할 수 있게 됐다. 또한, 선수 보관함의 자리만 차지하던 선수들을 새로운 선수들과 교환할 수 있게 되어 보관함 부족 문제까지 해결할 수 있다.



★ 클럽에서 놀자! '클럽전 보상 개선'

마음과 뜻이 맞는 사람들끼리 모인 클럽. 클럽전을 즐기며 소속감과 성취감을 느껴온 플레이어들에게 반가운 업데이트다.

기존처럼 클럽전을 즐기기만 했을 뿐인데, 대폭 상향된 보상이 우편함에 가득하다. 하지만 긴장감을 놓치면 안 된다. 상향된 보상으로 더 많은 플레이어들이 클럽전을 즐기며 경쟁하게 됐다. 늘어난 클럽들과의 승부를 즐기며 높은 랭킹을 쟁취하는 짜릿함을 맛보길 바란다.

파격적인 이벤트들!

★ '프라임 레전드 카드' 100% 획득! '드래프트 메이커 이벤트' (9/29~10/20)

▲ 드래프트 메이커

MLB 역사의 한 페이지를 장식한 전설적인 선수들로 구성된 '프라임 레전드 카드'.

이 프라임 레전드 카드를 이벤트 페이지에 접속만 해도 획득할 수 있는 파격적인 기회가 주어진다. 여기에 미션 완료 시 지급되는 포인트로 드래프트를 강화할 수 있으며, 최대 ★3 랭크까지 업그레이드할 수 있는 절호의 찬스가 주어진다. 획득한 포인트로는 몬스터(100%) 드래프트를 포함한 각종 드래프트 및 장비로 교환이 가능하다고 하니, 이보다 더 헤자로울 수가 없다.

★ 이번 업데이트의 하이라이트! '포스트시즌 도전모드' (9/29~11/8)

이번 업데이트에서 가장 괄목할 만한 점은 실제 메이저리그 포스트 시즌을 앞두고 신규 이벤트 '포스트시즌 도전모드'가 마련된 것이다.

11월 8일까지 열리는 도전모드에서는 2021년 포스트시즌 진출팀을 비롯해 2020년, 2021년 월드 시리즈 우승 팀 등 다양한 이벤트 팀이 경기 일정과 대진표에 맞춰 등장해 유저가 실제 메이저리그에 참가하는 것처럼 실감나는 대결을 펼칠 수 있다. 도전 모드 경기에서 승리를 거두면 '프라임 레전드 선수', 'SSS급 장비', '3랭크 스태프' 등 팀 전력 강화에 유용한 보상을 획득할 수 있다.

MLB 최고의 영예! 팀 중 팀! 단연 최고라 말할 수 있는 월드 시리즈 우승 팀과의 승부를 통해 다양한 보상까지 획득할 수 있어 재미와 보상 둘 다 챙길 수 있을 것이다.

마치며

기사를 작성하면서 게임을 즐기는 유저로써 그동안 불편하고 가려웠던 부분을 긁어 시원하게 해주는 개선사항들이 이번 업데이트에 적용되고, 복귀/신규 유저 모두 골고루 혜택을 받을 수 있는 다양한 이벤트가 준비되어 있다고 생각했다. 이 글을 읽고 마음이 혹했다면 망설이지 말고 다운로드 앤 플레이!

글. 홍성재 기자 / hong92@

‘서머너즈 워’ 월드 아레나, 팀 대전 업데이트!

‘서머너즈 워: 천공의 아레나(이하 서머너즈 워)”에 신규 실시간 PvP(유저 간 대전)인 ‘2vs2 팀 대전 모드’가 도입됐다.

이번 업데이트를 통해 도입되는 ‘2vs2 팀 대전’은 총 네 명의 유저가 두 명씩 하나의 팀을 이뤄 즐기는 실시간 대전 콘텐츠로, ‘서머너즈 워’의 월드 아레나에 처음으로 선보이는 그룹 단위 전투 모드다.

혼자가 아닌 둘이 함께 하면 어떨까?

2vs2 대전은 “친구들과 몬스터의 선택부터 스킬의 사용까지 함께 고민하고 의견을 나누면서 PvP 전투를 진행하거나, 서로의 부족한 부분을 보완하며 전투를 승리로 이끈다면 기존과는 또 다른 재미를 찾을 수 있지 않을까?” 라는 생각에서 출발했다.

다시 한번 글로벌 소환사들에게 새로운 재미를 선물하는 것을 목표로 월드 아레나 2vs2 팀 대전을 개발했고, 시범 기간을 거쳐 정식 서비스할 예정이다.

색다른 대전 전투 방식의 묘미

팀 대전은 아군 진형과 적군 진형으로 나뉜다. 각 진형 안에서 플레이어별 몬스터를 배치한 후 전투가 시작된다. 이때 밴픽 과정에서 맞은편에 있던 적 플레이어의 몬스터가 전장에서도 동일하게 맞은편에 배치된다.

따라서 두명의 적군 중 어떤 상대의 덱을 먼저 공략할지 선택과 집중이 승패에 큰 영향을 주게 되고, 팀 내에서 호흡을 맞추어 공격하는 전략들이 더 중요해지게 된다. 회복과 버프 같은 이로운 효과를 제공하는 스킬들도 적용 받을 아군 덱을 선택할 수 있어서, 위기의 순간에서 같은 팀을 구하는 멋진 장면도 만들어 낼 수 있다.

소통과 팀워크로 이루는 승리

팀을 이뤄 서로의 전력을 보완하거나 빈틈없는 연계기를 사용하기 위해서는 결국 소통과 팀워크가 필수다. 이러한 승부 방식은 기존 1대1 PvP와는 색다른 전략적 재미를 제공한다.

팀은 같은 서버 내에서 자동으로 생성되는 ‘빠른대전’과 친구 또는 길드원과 직접 꾸리는 ‘초대하기’를 통해 구성할 수 있으며, 하나의 팀으로 맺어진 유저들은 채팅을 통해 전략을 논의할 수 있다.

더 새로운 전략을 기대하며

‘서머너즈 워’는 이번 신규 콘텐츠 업데이트를 기념해 화려한 그래픽의 3D 시네마틱 영상을 공개한 바 있다. 더불어 풍성한 혜택을 지급하는 이벤트 4종을 오는 10월 31일까지 대규모로 진행하고 있으니 ‘서머너즈 워’ 유저들의 많은 성원과 새로운 전략들을 기대해 본다.

글. 이송무 기자 / leesongmoo@

▲ 출처: BIC 2021 공식 홈페이지

인디 게이머들의 축제

인디 게이머들의 축제

2021년 9월, 올해로 벌써 7번째 행사를 진행하는 BIC(Busan Indie Connect Festival, 부산 인디 커넥트 페스티벌)에 참여하기 위해 부산에 다녀왔다.

▲ 9월 초순의 광안리 해변

BIC는 2015년에 처음 시작되어 매년 부산에서 열리는 글로벌 인디게임 페스티벌로, 인디 게임만을 위한 단일 행사로는 대한민국 최대규모다. 지난해에는 코로나의 영향으로 전면 온라인으로 진행되었지만, 올해는 PCR 검사 음성 혹은 백신 접종자에 한해 정해진 인원을 입장시키는 제한적 오프라인 방식으로 진행됐다. 제한된 인원만을 수용해야 하는 만큼 이전보다 축소된 규모로 진행되어 조금 아쉬웠다.

그럼에도 아시아, 아메리카, 오세아니아, 유럽 등 전세계 총 27개국이 참여하며 나날이 성장해가는 게임 산업의 위엄을 보여줬다. 출시 예정 또는 출시 1년 이내 작품 121개가 전시됐는데, 그 중에는 이미 크라우드 펀딩에서 성공적인 모금 기록을 세운 ‘산나비’와 ‘30일’ 도 있었다.

BIC 커넥터즈로서의 행사 참여

기자의 이번 참여는 조금 특별하다. 바로 행사 개최 전에 전시작을 사전 플레이하고 리뷰 작성, 홍보 등의 활동을 하는 BIC 커넥터즈에 선발되었기 때문이다. 이를 위해 9월 8일 퇴근하자마자, KTX를 타고 부산으로 향했다. “오랜만에 향하는 부산에 게임 행사 관람이라니!” 들뜨는 마음으로 여행의 기분을 즐겼다.

다양한 기업의 컨퍼런스

행사에는 국내외의 다양한 기업들이 참여했는데, 에픽 게임즈, 유니티 코리아, 펄어비스, 디볼버 등 친숙한 이름들도 있었다.

DAY 1. 컨퍼런스

BIC 스폰서 및 컴패니언 기업

기업들이 인디 게임 개발팀을 어떤 식으로 지원하는지 시스템을 소개하고, 그들의 플랫폼으로 영입하기 위한 발표가 시작됐다. 낮은 수수료와 무료로 지원되는 부분에 대해 어필하면서 각종 기업들의 인디 개발팀에 대한 공개 구혼이 시작된 것이다. 특히, 인디 개발팀들의 공통적인 고민거리 중 하나인 개발비에 대한 부담을 줄일 수 있는 독창적인 시스템들을 소개하며, 인디 게임 시장 활성화 일조하겠다는 의지를 보였다. 또한 자사만의 독특한 게임 개발 과정을 소개하며 원활한 개발을 위한 조언과 함께 인디 개발 팀에게 응원이 되는 컨퍼런스 시간을 가졌다.

게임 토크쇼

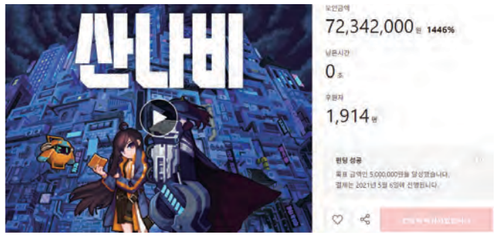
'메타버스의 비판적 수용'을 주제로 게임 토크쇼가 진행됐다. 메타버스의 정의와 전망에 대한 토론이 주로 이뤄졌는데, 게임의 관점에서만 보는 것이 아닌 문화적, 사회 과학적인 분석으로 접근하는 흥미로운 쇼였다. 서로 다른 결로 보이는 교육자와 기업인들의 관점에서 바라보는 메타버스는 무조건적으로 치켜세워지는 '가상현실 이름 팔이'가 아닌 새로운 문화를 이끌어 가는 특이점이 될 수 있다는 결론으로 마무리된 유익한 시간이었다.

인디 게임 개발팀 컨퍼런스

인디 게임 개발자들의 개발 과정에 대한 발표는 참가자들이 가장 기다리던 시간이었다. 원더포션이라는 학생 팀과 1인 개발자 두 세션으로 이뤄진 발표는 컨퍼런스 홀에서 하는 그 어떠한 행사보다 많은 청중을 모이게 했다. 그들의 발표가 실제로 얼마나 큰 도움이 되었는지는 알 수 없지만 같은 인디 게임 개발자의 입장에서 말해주는 각자의 개발 신념과 문제 해결 과정에 대한 얘기는 실로 매력적이었을 것이라 생각한다.

◎ 세션1. 산나비 개발팀 원더포션

현재 펀딩을 성공적으로 마치며 개발을 이어가고 있는 게임 '산나비'의 개발 팀 원더포션은 팀원이 모이게 된 계기와 개발 과정에 대해 발표했다. 게임잼에서 만난 그들이 개발 도중에 생기는 문제에 직면했을 때, 경험이 부족한 학생 개발자의 입장과 그 문제들을 해결하면서 어떻게 더 나은 게임으로 발전해 나아가는지에 대한 내용이 주를 이뤘다. 대부분의 청중이 대학생인 21BIC에서 원더포션의 발표는 청중들의 큰 공감을 얻었다.



▲ 크라우드 펀딩을 성공적으로 마친 산나비, 출처: 텀블벅

◎ 세션2. 1인 개발자 소미

'레플리카'와 '리갈 던전'의 1인 개발자인 소미의 발표도 인상적이었다. 이번 행사에 출품한 게임의 개발 이전에 성공적으로 몇 번의 출시를 마친 그는 자신이 게임을 만들때 어떤 고민을 하는지에 대해 발표했다. "재미만을 위한 게임이 아니라 플레이어 스스로 자신의 행동에 대해 고찰하게 만드는 게 중요하다고 생각한다"고 말하며 무대에서 내려온 후에도 많은 청중이 몰려 질문에 답하는 모습을 볼 수 있었다.

DAY 2. 개막식

본격적으로 인디 게임들을 플레이할 수 있는 날이 밝았다. BIC커넥터즈인 기자는 오프라인 행사 전에 게임을 다운받아 사전에 플레이해 볼 수 있었지만, VR 기기가 없어서 플레이하지 못했거나 시간적 여유가 없어 넘겼던 게임들은 행사에서 즐겼다.

각 부스에는 개발자와 관계자들이 상주하고 있어 게임에 대한 설명과 팀 소개, 현재 개발 상황 등에 대한 자세한 소개를 들을 수 있었다.

기존의 게임에서는 보지 못했던 아이디어와 컨셉, 플레이 등에서 인디 게임만의 재미를 느낄 수 있었다. 출시된 지 1년이 넘지 않았거나 미출시 상태의 게임들이기에 아쉬운 점들이 종종 보였지만 새로운 시도들이 그 자잘한 흠들을 덮을 만큼의 신선함이 있었다.

전시된 게임 중에는 이미 크라우드 펀딩, 기업의 투자, 퍼블리싱을 통해 이미 출시된 게임도 많이 보였는데, 게임잼에서 만나 팀을 이뤄 개발 중인 팀 '원더포션', 동아리에서 만나 게임을 제작 중인 'The Bricks', 형제 개발자인 팀 '사모예드'가 대표적이었다. 이 팀들 외에도 학교 과제로 개발하던 게임의 퀄리티가 생각보다 높게 나와서 개발을 이어가는 팀 등 다양한 이유와 목적을 가지고 개발 중인 게임들을 만날 수 있었다.

행사장에는 게임을 즐기러 온 게이머 외에도 게임 제작, 퍼블리싱 기업의 관계자들이 찾아와 개발팀과의 컨택을 통해 실제 출시에 대한 논의를 하는 모습도 어렵지 않게 볼 수 있었다. 부스 방문을 통해 굉장히 흥미로는 스토리를 가진 개발팀을 만났는데, '세이비어 오브 더 어비스'를 개발한 'ALLAUGH GAMES(올라프 게임즈)'의 이야기다. 스팀의 'Next Fest' 행사에 출품했을 때 이 게임을 플레이한 명작 '포탈'의 개발자 지프 바넷이 관심을 가지게 됐고, 밸브 소속 개발자, 지프 바넷이 이 게임의 영문화에 도움을 주었다고 한다. 해외 유명 개발자의 한국 인디 게임 지원이라니, 괜스레 가슴이 웅장해진다.

DAY 3. 폐막식 및 시상식

행사 진행의 마지막 날인 셋째 날, 다양한 게임의 플레이, 리뷰 행사 이후 121개의 게임들의 분야별 시상식이 진행됐다. 루키 부문에서 다양한 팀의 수상이 이어졌지만 2관왕을 차지한 두 팀의 게임이 인상적이었다.

게임 디자인 부문과 대상을 수상한 '당신의 안녕을 위하여'(팀, 게임 동명)와 내러티브와 오디오 부문에서 2관왕을 수상한 팀 '블랜비'의 '가짜 하트: 이상한 앨리스와 나라'는 모두 학생 개발자임에도 뛰어난 게임성과 퀄리티를 보여줘 청중을 놀라게 했다. 또한 가장 실험적이고 도전적인 게임이 수상하는 'Excellence in Experimental'은 참가자 중 가장 어린 고등학생 1인 개발자 꾸덕의 'Ready Action'이 수상해 청중의 환호와 축하를 받았다.

마치며...

다양한 인디 게임을 한 곳에서 접할 수 있는 오프라인 행사는 흔치 않다. 개발자와 함께 게임의 개발 목적, 의도 등을 얘기하며 자세한 얘기를 나눌 수 있는 기회라면 더욱이 말이다. 어려운 개발 상황에서도 자신만의 게임을 만들고자 노력하는 개발자들의 눈에서 꿈에 대한 열정을 엿볼 수 있었다. 한 때, 인디 게임 개발에 대한 꿈을 가지고 있던 기자에게는 다시 꿈을 꾸게 되는 계기가 되었고, 이 글을 읽는 누군가에게도 새로운 취미에 대한 흥미 혹은 잊고 살았던 꿈에 대한 재점화의 기회가 되기를 바란다.

글. 박천효 기자 / ehxhfl@

© GAMEVIL Inc. All Rights Reserved.

게임빌 • 컴투스 조직문화 LEVEL-UP 프로젝트 2탄!

사내 카페 'Healing'의 새 단장

9월 6일, 게임빌 • 컴투스人들의 사내 카페 Healing이 새롭게 단장한 모습을 공개했다.
Healing은 게컴인들이 가장 많이 찾는 게임빌 • 컴투스 최고의 핫플레이스다. 개운한 아침을 위한 모닝커피, 나른한 오후를 깨워줄 티타임, 그리고 옆자리, 옆 부서 동료와 더욱 돈독해질 수 있는 수다 타임 등, 게컴인들이 사무실 외에 가장 많이 찾는 동시에 가장 애정 하는 장소다.
그래서 준비했다. 지난 6월부터 시작한 '레벨 업(LEVEL-UP) 프로젝트'의 두 번째 여정, 사내 카페 Healing의 LEVEL-UP을 소개한다.

▶ 레벨 업(LEVEL-UP) 프로젝트는 다양한 일상 경험, 환경부터 소통, 일하는 문화에 이르기까지 일터에서의 경험이 더욱 풍요롭고 즐거워질 수 있도록 설계된 조직문화 프로젝트다.

커피의 본질, 특별함이 가득한 원두

사내 카페 Healing이 사우들에게 많은 사랑을 받는 비결은 아마도 탁월한 커피 맛이 아닐까 싶다. 카페에서 가장 중요한 것은 결국 커피의 맛이기 때문이다. Healing은 이 커피의 본질을 지키기 위해 까다로운 고민과 평가를 통해 선정한 고품질의 원두를 사용한다. 한 잔의 커피에 다양한 맛을 내기 위해 두 가지 원두를 블렌딩했다. 그리고 항상 신선한 커피를 제공하기 위해 발주 시스템도 각별히 신경 쓰고 있다고.

▶ 착한 커피
Healing의 커피는 맛만 착한 것이 아니다. Healing은 발달 장애인들로 구성된 사회적 기업에서 직접 로스팅 한 원두를 공급받는다. 게컴인들은 커피를 마시는 것만으로도 사회적으로 작은 기여를 하는 것이라고 하니, 커피를 마시는 마음가짐이 달라진다.

갓갓갓, 오븐에서 갓 나온 따뜻한 베이커리 메뉴들

사내 카페 Healing의 리뉴얼 하이라이트는 바로 매일 아침 공수한 생지를 카페에서 바로 구워 제공한다는 것이 아닐까? Healing은 사우들에게 따뜻하고 버터 냄새 풍기는 맛있는 빵을 제공하기 위해 새롭게 오븐을 설치했다고 한다. 오픈 전 품평회를 통해 결정된 10여 종의 빵들은 Healing의 착한 커피와 꿀조합을 이룬다. 앞으로도 주기적으로 품평회를 열어 품질과 새로움을 유지할 계획이다.

환경과 함께하는 Healing

최근 이슈가 되고 있는 ESG는 시대적 요구이자 흐름이다. Healing은 그 이름처럼 사우들의 Healing이자 자연의 Healing을 위해 텀블러 세척기를 도입했다. 쉽지만 어려운 환경 보호를 위한 작은 실천에 사내 카페가 보탬을 줄 수 있도록 말이다. 또한, 구성원들이 자발적으로 일회용품 사용을 절제하고 환경에 대해 한 번 더 생각할 수 있는 분위기 마련을 위해 쿠폰 제도를 도입해 텀블러 사용을 유도했다.

MINI INTERVIEW
사내 카페 Healing 바리스타

안녕하세요! 드디어 사내 카페 Healing이 리뉴얼 오픈 되었습니다. 아직 부족하고 미흡한 점이 많지만 최선을 다해 게컴인들의 찐 Healing이 되는 공간이 되도록 노력하겠습니다. 지켜봐 주시고 많은 이용 부탁드립니다!

글. 박풍정 기자 / pjpark@

교통체증없이 빵빵 뚫리는 게임 서비스를 만드는

IT 인프라 이야기

코로나19 팬데믹 이후 일상생활에 커다란 변화가 찾아왔다. 오프라인으로 이뤄지던 다양한 활동들이 온라인으로 바뀌면서 금융, 공공, 교육 등 다양한 조직의 디지털 서비스에 대한 관심이 높아졌다. 이로 인한 컴퓨팅 리소스 수요가 급증하면서 데이터센터 상면과 하드웨어 공급이 턱없이 부족해졌고, 동시에 퍼블릭 클라우드의 수요 또한 폭발적으로 증가했다.

이런 컴퓨팅 리소스를 안정적으로 운영하고 공급하기 위해 IT 인프라 엔지니어는 어떠한 일을 하고 IT 인프라란 무엇인지 알아보자.

일상생활에서 만나는 IT 인프라

어느 날 갑자기 지하철의 개표구 시스템이 멈춘다면 큰 혼란이 일어날 것이다. Google과 같은 웹사이트가 멈추면 누군가는 업무가 마비될 정도의 큰 불편이 찾아올 것이다. 마찬가지로 게임 서버에 문제가 생기면 서비스가 중단되어 유저에게 혼란을 일으키고, 상황이 길어질 경우 매출에도 심대한 타격을 줄 수도 있다.

일상생활에서 숨쉬듯 익숙하게 사용하는 서비스들이 사실은 IT 인프라를 기반으로 유기적으로 움직이고 있는 것이다.

IT 인프라의 주축, '서버'

많은 사람들이 서버에 대해 막연히 알지만 정확히 아는 사람은 드물다. 서버는 일반적으로 사용하는 데스크톱 컴퓨터를 떠올려도 크게 다르지 않다. 높은 사양과 가용성을 위해 설계된 고성능 컴퓨터라고 봐도 무방할 정도. 서버의 역할은 사용자의 요청을 받아 응답 값을 반환하는 일을 하고 IT 인프라 서비스를 제공하는 인프라의 주축이 된다.

단순해 보이지만 수많은 사람들이 동시에 접속해 많은 양의 요청값을 처리하려면 다양한 요소가 고려되어야 하고, 잘 세팅된 인프라는 게임에 접속한 유저들에게 쾌적한 플레이 환경을 제공할 수 있다.

서버는 '하드웨어'와 '소프트웨어'로 구성되는데 하드웨어는 언젠가 반드시 고장 나기 마련이고, 소프트웨어는 언제나 버그에 노출될 가능성이 있다. IT 인프라 엔지니어들은 이러한 불완전요소들을 고려해 24시간, 365일 서비스 가능한 IT 인프라를 설계/구축/운영한다.

◎ IT 인프라 설계

인프라를 만들 때는 반드시 인프라를 만든 목적이 있으므로 우선 그 목적을 잘 이해할 필요가 있다. 그런 다음 목적을 달성하는데 필요한 기능이나 성능 등을 기준으로 정리한다.

예들어 신규 게임 출시를 위한 게임 인프라를 설계한다고 가정한다면 예상 동접 인원은 몇 명인지, 예상 리소스 사용량은 얼마인지, 트래픽은 얼마나 필요한지, 기한은 언제까지 인지 등 여러 요구조건에 맞춰 최적의 환경을 제공할 수 있게 설계한다.

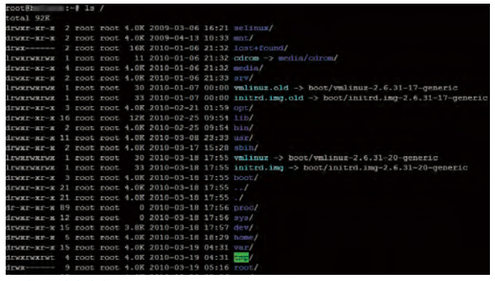
◎ IT 인프라 구축

필요한 기능이나 소프트웨어 등을 발주해서 납품을 받으면 인프라 구축을 시작한다. 납품 받은 제품이 이상은 없는지, 정상적으로 동작 하는지, 성능은

제대로 나오는지와 같은 검증을 거쳐 사전에 설계한 환경에 맞춰 소프트웨어 설치 및 설정을 진행하게 된다.

◎ IT 인프라 운영

IT 인프라는 24시간, 365일 서비스가 중단되지 않도록 항상 안정적인 리소스를 유지하기 위해 노력한다. 하드웨어 고장이나 소프트웨어 오작동, 리소스 병목 등과 같은 여러 불안전 요소들이 존재하기 때문에 장애 감시/예방/대응할 수 있는 환경을 갖추어야 한다.

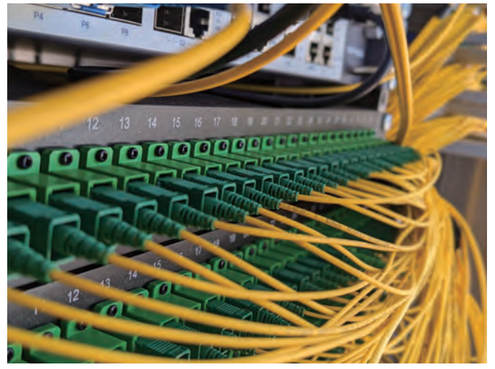


▲ 리눅스 서버 화면

▲ 서버 모니터링 화면

IT 인프라의 허리, '네트워크'

현대사회에 네트워크라는 용어는 여러 의미로 쓰이지만 IT 인프라에서의 네트워크는 서버 간 통신이 가능하도록 유선 또는 무선으로 연결한 집합체를 의미한다. 네트워크 역시 다양한 장비가 존재하며 요구 조건에 따라 선별하고 문제가 생기지 않도록 여러 측면을 고려해 설계하고 관리가 필요하다. 특히나 네트워크 장비 하나에는 여러 대의 서버가 수용되어 있어 안정성에 유의해야 한다.



IT 인프라의 꽃, '솔루션과 보안'

IT 인프라를 적절히 관리하려면 인프라의 상태를 여러 각도에서 확인할 수 있어야 한다. 때문에 리소스 감시 솔루션, 자산 관리 도구, 배포 시스템 등 다양한 솔루션의 도입을 검토하고 테스트하게 된다. 또한 기업의 내부 정보를 지키는 보안에 관해서도 적절한 관리가 필요하다. IT 인프라를 운영하다 보면 외부의 공격을 받게 되는데 이를 사전에 예방하고 문제가 발생한다면 빠르게 조치가 필요하다.

이미지 출처: 픽사베이(pixabay), 프리픽(freepik), 화면 캡쳐 등

글. 이정수 기자 / jslee88@

MLB

9이닝스 GM

치어리더 박기량 과 함께하는

컴투스프로야구 FOR 매니저

집에서 반려견과 ★ 함께하는 행복한 놀이

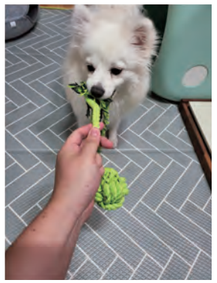
우리는 집 밖으로 나서는 것에 부담인 시대에 살고 있다. 반려견과 함께 외출을 할 때는 코로나 외에도 실시간으로 변하는 기상까지 신경 써야 해서, 가벼운 산책 마저도 고민이다. 심지어 애완동물도 코로나에 감염될 수 있다는 연구가 보도되면서 사람들의 걱정도 커지는 듯하다.
그래서 준비했다. 매일 집에만 있어서 심심한 반려견을 위해! 산책하러 나가고 싶지만, 여건이 안될 때 집에서 함께 즐길 수 있는 놀이들을 소개한다.

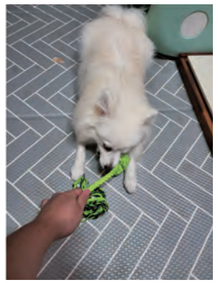
터그 놀이

❶ 터그 놀이란?

반려견은 보통 호기심의 대상을 발견하면 입으로 물어보는 본능이 있다고 한다. 바로 이러한 습성을 이용해서 함께 즐길 수 있는 것이 터그 놀이다. 보통 반려견이 물고 당길 수 있는 장난감을 사용하는데, 오링 치실 장난감이나 이갈이 장난감, 로프형 장난감, 낚싯대처럼 생긴 터그폴 장난감 등 반려견의 크기나 성향에 따라서 이용할 수 있는 다양한 제품들이 잘 나와 있다.

❷ 터그 놀이 방법





(1) 터그 놀이용 장난감을 준비한다.
(2) 반려견 앞에서 효과음과 함께 장난감을 좌우로 흔들어 준다.
(3) 반려견이 어느 정도 흥분했다면 장난감을 놓고 반려견이 혼자 즐기게 한다. 반려견이 장난감을 가져오면 다시 좌우로 흔들면서 놀아준다.
(4) 놀이를 끝낼 때는 끝났다는 신호와 함께 간식을 주면서 마무리!

❸ 터그 놀이의 장점

성취감, 자신감, 절제력

❹ 주의 사항

장난감을 위아래로 흔들게 되면 반려견의 척추와 목에 많은 무리를 줄 수 있으니 터그 놀이를 할 때는 최대한 좌우로만 흔들어 주는 것이 좋다.

노즈워크

❶ 노즈워크란?

노즈워크는 반려견의 후각을 자극하는 놀이다. 반려견이 좋아하는 간식이나 사료를 장난감이나 담요에 숨긴 후 후각을 이용해 찾는다. 이러한 사냥 행위를 통해 반려견에게 성취감을 느끼게 하고 스트레스를 풀 수 있게 된다. 반려견 외에도 마약 탐지견이나 구조견의 훈련도 이러한 노즈워크의 일종이라고 한다. 동물인형이나 퍼즐류, 담요, 휴지 등 시중에 정말 많은 제품들이 나와 있으니 반려견에 알맞게 골라보자.

❷ 노즈워크 장난감을 이용하는 방법

(1) 노즈워크용 장난감과 간식을 준비한다.
(2) 반려견에게 간식 냄새를 맡게 한 뒤 노즈워크 장난감에 간식을 숨긴다.
(3) 노즈워크 장난감을 두고 반려견에게 놀이 시작 신호를 주면 노즈워크가 시작된다.
(4) 반려견이 모든 간식을 먹었다면 놀이 종료 신호와 함께 장난감을 치워준다.

❸ 종이컵을 이용한 노즈워크 방법

(1) 종이컵과 간식을 준비한다.
(2) 종이컵안에 간식을 넣고 간식이 밖으로 나가지 않도록 잘 구겨준다.
(3) 준비된 종이컵을 집안 곳곳에 배치한다.
(4) 한 개의 종이컵은 놀이 신호와 함께 반려견에게 주어서 놀이를 진행한다.
(5) 모든 간식을 찾아서 반려견이 먹었다면 종이컵을 치워주면 끝.

❹ 장점

스트레스 해소, 안정감, 성취감

❺ 주의 사항

체중 조절이 필요한 반려견의 경우 간식이 걱정된다면 사료를 이용해도 무방하다. 사료는 평소에 주는 밥그릇 대신 노즈워크 장난감에 넣어서 진행하도록 하자.

마치며

이번 코너에 소개한 터그 놀이나 노즈워크 외에도 공 던지기와 숨바꼭질 등 집의 특성과 반려견의 성격에 맞춰서 할 수 있는 놀이가 많다. 집환경에 맞게 여러 가지 놀이에 도전해보며 반려견과 유대 관계를 높여 보는 건 어떨까.

맑은 날의 산책도 좋지만 비가 오거나 나가기 어려울 때 실내에서 즐기는 놀이를 통해 모두 행복한 시간이 되기를~!

글. 이주성 기자 / popoling@

★ 직접 만드는 멋스러움 ★

'우드 카빙' 즐기기

나무에서 달콤한 향기가 난다는 것을 아는가? 기자는 우드 카빙을 해보면서 처음 알게 되었다. 아무것도 없어 보이던 나무에서 이렇게 좋은 향이 맴돈다는 것을 말이다. 내가 쓸 물건을 내 손으로 정성스레 만드는 멋진 우드 카빙의 세계를 소개한다.

우드 카빙이란?

일반적으로 목공에는 톱질과 못질이 동반된다. 하지만 우드 카빙은 단어 그대로 나무를 깎는 행위다. 나무의 결을 따라서 조각칼을 움직이다 보면 잡생각은 사라지고, 코끝으로 나무의 단내가 풍겨온다. 톱밥이 날리고 준비물이 많이 필요한 만큼 집에서 즐기기엔 품이 많이 들지만, 조용한 곳에서 혼자 있을 때 하기 좋은 취미이기도 하다.

▲ 직접 만든 '버터나이프'와 전문가에게 빌린 나무 그릇

우드 카빙의 제작 과정

내가 쓸 물건을 원하는 형태로 다듬어 멋을 내는 우드 카빙의 제작 순서는 다음과 같다.

▲ 다양한 우드 카빙 소품들

1. 무엇을 만들지 결정하기
2. 그에 맞는 크기와 경도의 나무 고르기
3. 어떤 모양으로 깎을지 결정하기
   - 무엇을 만들지 미리 정하기도 하지만, 나무의 결이나 모양에서 아이디어를 얻어 무엇을 만들지 결정하기도 한다.
4. 결을 따라 나무가 상하지 않게 깎기
   - 결을 따라 나무를 깎으면 면이 매끄럽게 깎이지만, 어긋나면 나무가 뜯어지니 주의해야 한다. 만약 이 과정에서 실수 하더라도 그에 맞춰 수정하면 된다.
5. 사포질하기
   - 용도에 따라 사포의 거칠기를 다르게 선택한다. 거칠면 거칠수록 칼자국이 남지 않고, 부드러운 사포를 쓰면 나무의 요철이 그대로 남는다. 매끄럽게 하고 싶다면 작품에 물을 먹여 말린 뒤, 사포질이 덜 된 나뭇결이 일어나면 다시 사포질하는 과정을 여러 번에 걸쳐 반복한다.
6. 나무에 맞는 기름을 바르고 흡수시킨 뒤 건조하기

기름이 다 마르면 작품은 완성이다. 플라스틱이나 금속 만큼 내구성이 좋은 것은 아니지만, 나무 식기에는 나무만의 멋이 있다.

▲ 체리 나무로 만든 '머들러'
손잡이의 깎인 면을 살리기 위해 사포질을 최소화했다

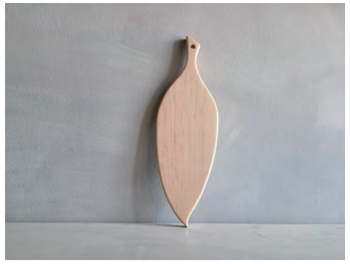
같은 나무는 하나도 없다

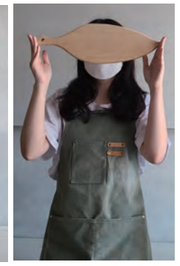
우드 카빙은 나무를 알아가는 과정이다. 단풍나무는 단단하고, 체리 나무는 붉은 기가 돌며, 호두나무에 호두 기름을 바르면 고소한 냄새가 나면서 내구성이 좋아진다. 이런 지식을 실생활 어디에서 쓸까 싶지만, 나무마다 특성이 달라 그 쓰임과 다루는 방식이 각각 다르다는 걸 알아가게 된다. 그러다보면 선조들이 사람을 왜 나무에 빗댔는지 이해가 된다.

▲ 호두나무로 만든 인센스 홀더
호두나무 기름을 발라 고소한 냄새가 난다

속에 감춰진 나무의 모습들

무언가를 깎는 것은 결국 원래 있던 형태를 다른 형태로 덜어내는 행위이다. 때문에 원재료보다 더 큰 것을 만들어낼 수는 없다. 게다가 나무마다 결이 있고 색이 있고 경도가 다르기 때문에 나무로 만드는 작품들은 본래의 모습을 부정하기보다는 원본을 최대한 살리는 경우가 많다. 그래서 그런지 종종 나무를 깎는 것은 나무의 진정한 모습을 되찾아주는 과정이라는 생각이 들기도 한다.





▲ 카빙보다는 톱질과 사포질을 통해 만든 단풍나무 도마
나뭇잎 모양으로 만들었으나 흉기로 종종 오해 받곤 한다... 상당히 단단하다

때론 고요함이 필요하다

나무를 깎고 있는 동안에는 나무에만 집중할 수 있다는 점이 좋다.

볼거리와 즐길 거리가 가득한 현대 사회, 정보의 바다에서 허덕이고 있다 보면 머리를 비울 수 있는 취미의 중요성을 깨닫는다. 나뭇결을 따라 손을 움직이다 보면 점차 내 마음속도 나뭇결처럼 정돈되어 간다.

혹시 조용한 취미를 찾고 있다면 나무의 매력을 느껴보는 것을 추천한다.

글. 최지혜 기자 / best9575@

애니메이션 콜라보 카페라고 하면 생소한 사람이 많을 것이다. 국내에도 많지는 않지만, 애니메이션 콜라보 카페가 있어 이번 기회에 소개해 보고자 한다. 마침 기자가 인상 깊게 보았던 '유루캠△'라는 애니메이션의 콜라보 카페가 열린다기에 직접 방문해 보았다.

'유루캠△'란?

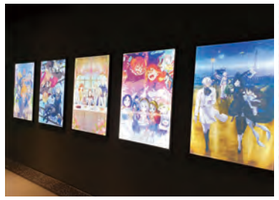
'유루캠△'은 만화를 원작으로 한 애니메이션으로, 캠핑을 즐기는 소녀들의 일상을 그린 작품이다.
캠프의 준비부터 즐기는 과정들을 보여주는데, 혼자서 하는 솔로캠프, 친구들과 하는 단체 캠프 등 다양한 모습을 볼 수 있다. 또한, 캠핑 온 사람들끼리 친해지는 모습, 캠핑 지역의 아름다운 자연환경들을 잘 묘사하며 많은 사람들에게 대리 힐링을 선사한다. 작품들의 성공으로 드라마로도 제작해 방영되었으며, 이 작품 덕분에 일본에 캠핑 열풍이 불었다고 한다.

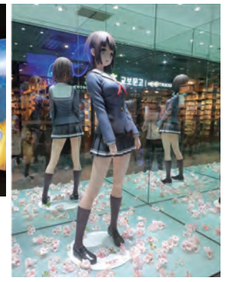
캠핑은 부지런한 사람들이 하는 야외활동으로만 여겼던 기자도 한번 캠핑을 가보고 싶다는 생각이 들 정도로 캠핑의 묘미를 잘 그려냈다.

다양한 콜라보를 진행하는 '애니플러스 샵'

'애니플러스 샵'은 케이블 애니메이션 채널인 애니플러스에서 직접 운영하는 곳이다. 주기적으로 특정 애니메이션과 콜라보하여 카페를 운영하는데, 전에는 '주술회전'과도 작업했다고 한다.

현재 애니플러스 샵에서는 '유루캠△'와 '주문의 토끼입니까' 이 2가지의 애니메이션 콜라보 카페를 운영 중에 있다. 특정 기간에만 콜라보를 하기 때문에 애니를 다양하게 좋아하는 사람들에게는 주기적으로 방문하는 재미도 있다.

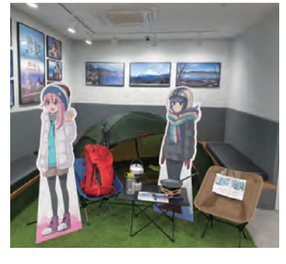

▲ 가는 길에 보이는 애니메이션들


▲ 1:1 사이즈 피겨. 실제 판매용으로 가격은 무려 약 2천만 원이라고...

애니메이션 안으로 들어온 느낌

우선 카페 내부를 보면 한쪽에는 대형 TV에서 애니메이션이 방영되고 있고, 전반적인 내부 인테리어가 전부 '유루캠△'에 어울리는 모습으로 꾸며져 있다. 테이블마다 애니메이션 장면들이 테이핑 되어 있어서 콜라보 카페의 느낌이 물씬 난다. '유루캠△' 애니메이션을 좋아하는 분들이 방문한다면, 이미 설레는 마음으로 가득하게 되리라.

'유루캠△'의 주인공이 된 듯한 메뉴 구성



심지어 이 카페에서 판매하는 음식들은 모두 애니메이션에 나왔던 음식들이다. 애니메이션의 주인공들이 실제로 즐기던 음료와 음식들을 맛볼 수 있다. 또한, 콜라보 프리미엄이 있을 것이라는 예상과는 다르게 음료와 간식 세트를 7,500~8,000원 대로 저렴하게 제공한다.

기자도 기사를 위해(?) 애니메이션 속에서 주인공들이 먹었던 다양한 세트 메뉴들을 시켜보았는데, 맛도 상당히 괜찮았고 작품에 흠뻑 빠져드는 느낌이 물씬 들었다. 또한, 세트당 주인공들이 그려진 캐릭터 코스터를 랜덤으로 증정하고 있어 좋은 기념품이 되었다. 카페의 한쪽에는 애니메이션 컨셉에 맞춘 포토존이 있는데, 실제 캠핑 장비와 애니메이션 캐릭터 입간판을 조화롭게 배치해 두어서 팬이라면 이곳에서 사진을 찍지 않을 수가 없다.

빠질 수 없는 콜라보 굿즈들

애니메이션 콜라보 카페인만큼 굿즈들이 빠질 수 없다. 아크릴 스탠드, 캔 배지, 클리너, 클리어 파일, 보조 배터리, 엽서, 피겨 등 다양한 상품이 구비 되어있다. 특히 인상적이었던 제품은 랜턴이다. 캠핑용품과 콜라보한 제품을 굿즈로 제작하여 판매하고 있었는데, 실용성도 갖춘 굿즈라서 인기가 많을 것 같았다.

애니메이션 카페에 흠뻑 젖은 사람들에게 이런 굿즈들은 절로 지갑을 열 수밖에 없는 최고의 상품이다. 기자도 그냥 지나칠 수 없어, 소소하게 아크릴 스탠드를 구매했다. 애니메이션 콜라보 카페에 유일한 단점이 있다면 바로 이 충동구매인 것 같다. 작품을 애정하면 애정할수록 소비욕구가 강해지기 때문에 어느 정도 마음먹고 가는 것이 좋겠다.

한 번쯤은 소개해보고 싶었던 카페

애니메이션 콜라보 카페는 흔하지 않고, 많은 사람이 생소하게 여길 듯해서 이 기회에 소개를 해보고 싶었다. 사실 콜라보 카페라고 해도 일반 카페와 크게 다른 것은 아니다. 풍경이 좋은 카페를 찾거나 커피 맛이 좋은 카페를 찾거나 특이한 컨셉의 카페를 가보는 사람도 많지 않은가. 이곳도 그렇다. 좋아하는 애니의 컨셉에 맞춘 카페이기에 취향이 맞는다면 힐링을 할 수 있다는 장소가 될 것이다. 그리고 앞서 언급한 대로 일정 기간 후에는 다른 애니메이션 콜라보로 진행이 되기에 자신의 좋아하는 또 다른 컨셉의 카페를 만나 볼 수 있는 기회가 언제든 올 수 있으니 관심있는 독자 분들은 한번 방문해 보길 추천한다.

* 코로나 이후 기회가 된다면 사내에 애니 관련 동호회를 만들고자 준비 중이니 혹 관심 있는 사우들이 계시다면 언제든지 자유롭게 연락해 주세요~!

글. 문형준 기자 / moonandsunff@

더 현대의 핫한 맛집,

호우섬

올 초 서울에서 가장 핫한 장소를 고르라면 '더 현대'가 아닐까? 세계적인 건축 거장이 설계를 맡은 만큼 혁신적인 구조와 인테리어로 주목받았는데, 특히, 그 규모만큼이나 다채로운 콘텐츠 큐레이션으로 많은 사람들의 발길을 이끌었다.

다양한 볼거리로 핫 한 '더 현대', 그중에서도 푸드 스트리트(Food Street)는 유명 레스토랑들의 집결지라고 불러도 손색이 없을 정도로 핫한 맛집이 모여 있는데, 그중에서도 가장 유명한 '호우섬'에 다녀왔다.

호우섬

호우섬(HAO'SUM)은 좋다(好)란 뜻의 광둥어 발음 '호우(HAO)'와 딤섬(DIMSUM)의 '섬(SUM)'의 합성어로, 브랜드명에 걸맞게 세계인이 좋아하는 홍콩의 대표 음식인 딤섬, 누들, 뽀짜이판 등 다양한 메뉴가 있다.

◈ 위치: 더 현대 서울, 지하 1층 푸드 스트리트
◈ 영업시간: 평일 10:30 - 20:10, 금/주말 10:30 - 20:40
◈ 전화번호: 02-3277-0763

메뉴 및 평점

모든 메뉴에 사진과 설명, 맛있게 먹는 법 등 자세한 설명이 함께 있어서 선택하기에 어려움이 없었다. 시그니처 메뉴인 '블랙 하가우'와 '새우&돼지고기 완자 뽀짜이판(홍콩식 솥밥)' 그리고 '트러플 차슈 바오'와 '매운 소고기탕면'을 주문했다.

그리고 개인적으로 좋아하는 밀크티도 함께 곁들였다!

블랙 하가우

★★★★★

호우섬에서 가장 맛있었던 메뉴! 새우의 탱글탱글함이 살아있어서 입 안에서 즐거움이 가득하다. 다음번에 가도 꼭 같이 시킬 메뉴다.

트러플 차슈 바오

★★

트러플 향을 기대하고 주문했으나, 트러플 향은 없고, 뭔가 목만 막히는 맛이었다.

매운 소고기 탕면

★★★

마라탕 느낌이 나는 엄청매운 탕면이다. 매운 음식을 잘 못 먹는 분들은 패스하길 추천한다. 딤섬만 먹기에는 조금 느끼했는데, 소고기 탕면이 그 느끼함을 싹 잡아주었다.

새우&돼지고기 완자 뽀짜이판

★★★

뭔가 애매한 느낌의 솥밥. 약간 밍밍한 느낌의 맛이었다. 다 먹고 나면 밑에 누룽지가 있는데, 고소한 맛이 밍밍한 밥의 아쉬움을 달래 준다.

더현대에 방문했을 때 가볍게 먹을 식사 장소로는 추천!

하지만 주말에는 웨이팅이 어마 무시하기 때문에, 미리 현대 식품관 앱을 통해 웨이팅 등록을 하고 방문하면 좋을 것 같다. 기자 일행은 식사시간보다 일찍 만나서 웨이팅 등록을 해두었다. 쇼핑몰을 구경하고 있다가 모바일 메신저로 차례 알림을 받고 내려가 시간을 아낄 수 있었다.

하지만 아무래도 백화점의 푸드코트다 보니 분위기가 좋은 편이라고 말할 순 없었다. 그래도 나중에 연인이나 친구와 함께 와볼만한 것 같다.

추가! 그 외 더 현대의 볼거리

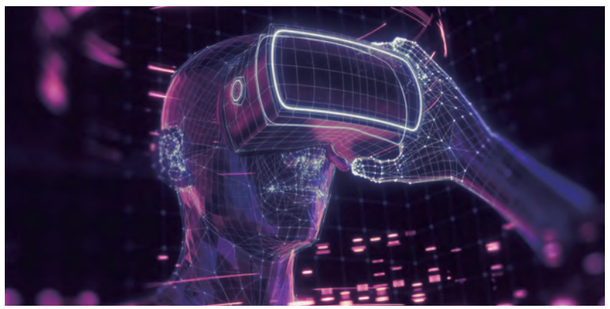
더 현대는 서울 최대 규모의 백화점인 만큼 트렌디한 맛집들과 함께 다양한 볼거리가 있다. 타 백화점들과 달리 천장을 유리로 만들어서 햇볕을 쐬며 쇼핑을 할 수 있다. 5층에는 작은 폭포와 미니 숲이 조성되어 있어 마치 야외 공원에 있는 듯한 느낌이 든다.

커피를 좋아하는 기자는 5층에 위치한 '블루보틀'에 방문해 커피 타임을 즐겼다. 다만, 블루보틀도 호우섬과 마찬가지로 웨이팅을 걸어놓고 주문을 해야 한다. 현대의 웬만한 식당가와 카페는 웨이팅이 필수로 요구된다는 점, 방문을 계획한 사우님들이 있다면 참고하길 바란다.

글. 이정윤 기자 / jeongy08@

우리는 이미 메타버스 안에서 살고 있다!

‘메타버스’ 훑어보기



영화 ‘매트릭스’나 ‘레디 플레이어 원’에서 가상현실 세계는 직접 체험하고 느낄 수 있는 경험을 제공하는 공간으로 등장한다. 그런데 이러한 영화 속 공간이 기술의 발달로 인해 점점 현실화되고 있다.

아니, 단순히 일상생활에서 구현할 뿐만 아니라 여러 산업을 중심으로 점점 저변을 넓혀가고 있다. 복잡한 산업 현장에서 AR로 바로 의견을 결정할 수 있고 현장에 없어도 서로 의견을 주고받을 수 있다. 교육 분야에서도 실시간 화상 대화와 가상영상을 통해 몰입도 높은 교육을 할 수 있다. 그런데 어디서부터가 메타버스일까? 그리고 앞으로 어떻게 변할까?

우리 곁에 있는 메타버스

메타버스는 세상에 없던 전혀 새로운 개념이 갑자기 등장한 것이 아니다. 이전에도 자연스럽게 접해 왔던 것들이지만, 코로나19로 인해 비대면, 비접촉 서비스가 급격히 부각되면서 더욱 중요해진 IT기술이 메타버스다.
즉, 메타버스란 가상을 의미하는 ‘Meta’와 세계를 의미하는 ‘Universe’의 합성어로 현실세상을 디지털 세상으로 확장해, 현실 세계에서 할 수 있는 많은 부분을 가상세계에서 할 수 있게 만드는 시스템이다.

메타버스엔 어떤 것들이 있을까?

▶국내

네이버의 자회사인 SNOW에서 출시한 AR아바타 기반의 ‘제페토’는 자신의 사진을 기반으로 가상의 캐릭터를 만들어준다. 외형은 자유롭게 바꿀 수 있고, 소셜 네트워크에서처럼 서로 팔로우를 할 수도 있다.
특히 현실과 유사하게 서로 만나서 교류도 할 수 있는 공간이 있는데, 내 캐릭터에게 유명 브랜드와 콜라보를 통해 만들어진 명품 옷, 신발, 가방을 입히는 것도 가능하다.
최근에는 가수들의 활동무대가 되기도 했다. 무대 홍보, 사인회, 팬 미팅 같이 현실 세상에서 할 수 있는 활동을 가상공간에서 공간 제약 없이 더 많은 이들과 교류할 수 있다는 장점이 메타버스에 익숙한 젊은 팬층에 좋은 호응을 이끌어낸다는 것이 큰 의미를 가진다고 볼 수 있다.

▶해외

‘로블록스’라는 게임 플랫폼이 있다. 소셜네트워크 기반의 제페토와 다르게 이 게임은 말그대로 게임 기반이다. 게임에서 제공하는 시뮬레이터 프로그램으로 유저들이 수많은 게임을 만들어 다른 유저들과 함께 즐긴다. 창작 형태 또한 게임에 국한되어 있지 않아 무한한 확장성을 지닌 것도 이 플랫폼의 장점이다. 유저가 플레이어가 되고 창작자가 될 수 있는 로블록스는 지금도 수억 명의 유저들이 즐기는 플랫폼이 되었다.

국내에서는 치킨을 좋아하는 게임 덕분에 인기가 크지 않지만, 해외에서 높은 인기를 끌고 있는 게임 ‘포트 나이트’도 전 세계 유저들이 마치 동네 공원을 나들이하는 것처럼 시공간의 제약 없이 즐기는 또 다른 세상을 만들었다. 처음에는 다중 FPS 서바이벌 게임으로 시작했지만 유저들끼리 소통할 수 있는 공간들이 서서히 생기며 경쟁의 공간에서 문화의 공간으로 나아가고 있다. 세계적인 K-POP그룹인 BTS가 신곡 발표를 ‘포트나이트’에서 한 이유도 이 게임에서 자랑하는 메타버스의 힘을 알아본 게 아닐까?

위 사례만 놓고 보아도 메타버스는 가상현실, 증강현실뿐만 아니라 우리가 스마트폰으로 어제 먹은 음식이나 여행 사진 등을 올리며 친구나 유명인들이 어떻게 지내는지 서로 안부도 물을 수 있는 소셜네트워크도 포함된다. 이미 우리에게 메타버스는 삶의 한 부분을 차지하고 있다고 봐도 무리가 없다. 이제 메타버스는 코로나19가 종식되어도 우리의 삶 속에 깊숙하게 그리고 폭넓게 스며들 것이다.

메타버스는 유저들의 놀이터

그렇다면 여기에서 우리는 재미있는 상황을 하나 엿볼 수 있다.
메타버스 안에서 유저들은 콘텐츠를 즐기는 주체이지만, 콘텐츠를 생산해내는 생산자의 역할 또한 하게 된다. 현실에서만 해왔던 경제활동을 메타버스안에서도 실현하는 것이다. 실제로 명품샵들이 오프라인 매장에 판매하는 것처럼 가상매장에서 아바타 의상을 팔기도 하고, 로블록스는 ‘로벅스’라는 가상화폐를 발급해 자신이 만든 게임의 입장료 혹은 게임 내 아이템을 구매할 수 있는 재화수단으로 사용한다.
이렇게 유저들이 직접 콘텐츠를 생산하는 가상 경제를 ‘크리에이터 이코노미’라고 한다.

기존에는 개발자들이 만들어 놓은 완성형 플랫폼을 즐겼다면, 메타버스에서 개발자는 그저 환경만 지원한다. '유저들이 모든 것을 만들어 나간다'는 모습에 요즘 신세대라 부르는 Z세대가 큰 매력을 느끼는 듯하다. (기자는 적어도 Z세대는 아니다)

메타버스의 미래는?

눈으로 읽고 보는 것을 넘어, 직접 만지고 보고 듣는 체험형으로 발전하며 가상과 현실의 경계를 점점 허물어 갈 것이다. 이는 상상만으로도 무척 흥분되는 일임이 분명하다. 사람들은 더 많은 시간을 메타버스안에서 보내고 그 안에서 다양한 관계를 만들어 나갈 것이다.
오늘도 우리는 SNS에서 친구들이나 유명인들이 올린 사진이나 동영상을 보고 있지 않은가. 영화에서만 보았던 가상현실의 세계도 아직 멀리 있을 지언정 불가능한 상상만은 아닐 것이다.

사진출처. 각 회사 홈페이지
글. 김승준 기자 / sirkain@

게임빌·컴투스人들의

달콤한 인생

#아이에서_아이아빠로 #20세기소년 #라떼는말이야
#뒤돌아서면달라지는아이의성장

지난 달콤한 인생 주제는 '그때 그 시절' 이었습니다. 가을이 오니 더욱 감성적이 되는 것 같습니다. 사람은 추억을 먹고 산다고 하죠? 7개월 전부터 16년 전까지. 뒤돌아보니 어느덧 많은 시간이 지나 있었네요. 나와 가족, 친구들과의 추억들을 보며 즐거웠던 그때를 떠올리셨으면 좋겠습니다.

장정필 (센트럴아트)

아무것도 몰랐던 애기시절의 저와 엄마 아빠입니다. 그 아이가 벌써 이렇게 크고 저도 곧 아빠가 될 준비를 하고 있습니다.

얼마전에 문득 앨범을 보다가 아빠가 어린 정필이에게 쓴 편지를 찾았는데, "아빠도 아빠가 처음이라 크는 모습을 보면 기특하고 대견하면서도 무섭기도하고 두렵기도 하단다"라는 구절이 와닿았습니다. 호랑이같았던 아빠가 지금은 토끼처럼 순해보이시는 모습이 떠오르니 나도 모르게 눈물을 훔쳤네요. 엄마 아빠와 늘 함께였던 어릴적 기억은 행복한 추억입니다. 내년에 태어날 행복이에게도 좋은 아빠가 되리라 다짐하면서 우리 엄마, 아빠, 동생 모두 건강하고 행복하길 늘 바라고, 사랑합니다♡

기우성 (센트럴아트)

라떼는 말야! 대전엑스포 안 갔다온 애들이 없었어! 93년 대전 세계엑스포와 꿈돌이, 그리고 한빛타워를 아시나요? 1박2일로 대전에서 줄서서 엑스포를 보고온 경험은 20세기 공상과학 소년에겐 잊지못할 추억이 되었습니다.

최용귀 (폴리포스 스튜디오)

이럴수가 16년 전 풋풋(?)한 시절. 저 때는 상상했을까?
세 아이의 아빠가 될 줄을...

송문섭 (QA팀)

벌써 4년이 흘렀네요. 전역 당일 휴대폰을 받아 찍은 사진입니다! 원래 전역 당일 머리를 다 밀리고 나가는데 마침 고맙게도 전역주에 저희 중대가 5분대기조를 하고 있어서 전역신고 10분전에 모든 장비를 벗고 머리를 밀리지 않은 채로 전역을 할 수 있게 되어 신났던 기억이 있네요.

윤지영 (센트럴아트)

약 7개월전 그때 그 시절입니다. 마치 오랜 세월이 지난 기분인데 아직 올해도 다 안갔네요! 하염없이 울던 그녀는 이제 살이 통통하게 올라서 건강하고 튼튼한 찡찡이가 되었습니다. 사랑스러운 그녀의 그때 그 시절을 공유합니다~

10월의 달콤한 인생 주제는 '마스크와 나'입니다. 코로나19로 인해 요즘 아이들은 학교 친구들이나 선생님들의 얼굴을 잘 모른다고 하네요. 항시 마스크를 쓰고 다니는 시대에 다른 이들에게 확실히 기억될만한 '나만의 마스크' 자랑을 해 보는 건 어떨까요? 사우님들의 마스크 착용 샷을 모두모두 보내주세요~!

당선자를 위한 소정의 선물이 준비되어 있으니 많은 관심과 참여 부탁드립니다!

▼ QR CODE

기간: 2021년 10월 15일까지
응모방법: 사진 및 설명을 이름/소속/연락처와 함께 QR코드 또는 메일(GCNEWS@gamevilcom2us.com)로 보내주세요.

TM/© 2021 MLB
OFFICIALLY LICENSED PRODUCT – MLB PLAYERS, INC.

MLB 9이닝스 21

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.

컴투스 프로야구 2021

추억에서 부활한
‘디아블로2’ 용어 편

추억에서 부활한 ‘디아블로2’ 용어 편

‘디아블로’는 게임제작사 블리자드가 개발한 패키지 형태의 시리즈 게임이다. 1996년 발매된 ‘디아블로’를 시작으로 2000년 ‘디아블로2’, 2012년 ‘디아블로3’를 출시했다. 이 중 2000년에 출시된 디아블로2의 리마스터작 ‘디아블로2: 레저렉션’이 2021년 9월 정식 출시되었다. 이번호에서는 다시 돌아온 추억의 게임, ‘디아블로2’에서 많이 썼던 그때 그 용어를 설명한다.

＊ 캐릭터

곰드루, 늑드루, 엘리드루: 드루이드 변신 스킬 중 어떤 형태(곰, 늑대, 엘리멘탈)로 변신하느냐에 따라서 갈리는 이름이다.

자벨마: 한 시대를 풍미했던, 자벨린류의 무기로 공격하는 아마존 클래스

조폭 네크: 소환을 위주로 하며 커프스 익스플로전 (시폭)의 스킬을 사용하는 네크로맨서. 소환물을 엄청 데리고 다닌다고 해서 조폭 네크라 불리며 소환넥, 솬넥이라고도 불렸다.

햄딘: 스킬 중 '축복받은 망치'를 주력으로 사용하는 팔라딘의 줄임말

＊ 아이템

그림: 유니크 ‘뱀파이어 게이즈 그림 헬름’을 짧게 부르는 말

그폴: ‘그레이트 폴액스(앨리트버전 폴암의 한 종류)’의 줄임말

그쉴: 일반적으로 그림쉴드를 의미

나겔링: 유럽 신화에서 나오는 전설적인 검의 이름과 같다. 매직 아이템을 획득할 확률이 30%증가하기 때문에 주로 파밍용으로 쓰였다. 소서리스에게 인기가 있었다.

나락참: 니라트하크에게서 드랍된 참(숨은 레벨 95). 참에 붙는 옵션은 참을 드랍한 몬스터의 레벨이 중요한 영향을 미치기 때문에, 니라트하크를 반복해서 잡는 것이 유행이었다.

렙돌&노렙돌: 레벨제한 29 옵션이 붙어있는 조던링을 렙돌, 스탠다드 오리지널에서만 존재하는 레벨 제한이 없는 조던링을 노렙돌이라고 한다. 화폐로 쓰이기도 했다.

듀얼링: 공격 성공시 피와 마나를 동시에 흡혈하는 링

매찬: 아이템의 옵션 중 매직 찬스 퍼센트를 말한다. 파밍용 아이템으로, 퍼센트가 높을수록 가치가 높다.

발록: 일반적으로 발록스킨 갑옷을 말하고 무기로는 발록 블레이드를 말한다.

쌍패: 매직이나 레어 등급 방패에 빠른 방어속도 증가(30%) 및 공격 저지 성공률(20%)의 옵션이 붙은 것

쓰리패: 위에 설명한 쌍패 아이템에 빠른 회복속도 증가 옵션(17%)이 추가로 붙은 것

신횃불: 유니크 지옥의 횃불 라지참
(각 캐릭터 클래스별 3스킬 + 10~20% 모든 능력치 및 저항력 상승)

어레피참: 어텍레이팅(공격등급) + 라이프의 옵션이 붙은 참

윈포: 유니크 ‘윈드 포스 하이드라 보우’를 줄여서 부르는 말

에탄(에테타이탄): 수리가 불가능한 아이템에 룬을 박아 내구도가 하락하지 않게 많든 유니크 자벨린. 수리 가능한 아이템은 '타이탄'이라고 하며 자동수량회복 옵션이 있어서 특히 선호되는 아이템. 풀네임은 ‘타이탄의 리벤지 세레모니얼 자벨린’

원소창: 원소데미지(라이트닝 데미지/파이어 데미지/콜드 대미지/포이즌 데미지) 옵션이 붙은 참

촙촙이: 어쌔신이 사용하는 전용 유니크 클러로, 풀네임은 ‘바르턱스 촙촙 그레이터 탤런’

할배, 할배검(콜로서스 블레이드): 아이템의 영문판 이름이 ‘더 그랜드파더’라서 붙은 이름. 당시 압도적인 공격력을 자랑하는 무기였다.

팔라 교복: 유니크 ‘가디언 엔젤 템플라코트’

소서 교복: 유니크 ‘스킨 오브 바이퍼마이자이 서펀트 스킨아머’

소서 신교복: 유니크 ‘오르무스 로브 더스크 슈라우드’

글. 홍성민 기자 / hsmmsh@

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 고전 게임의 대표 주자입니다.
조작법과 룰이 매우 심플하며, 20세기에 처음 등장하여 지금도 여전한 인기를 누리고 있는 게임입니다.

02 게임에 쓰이는 블록의 종류는 총 5가지입니다.
각각의 블럭 모양은 4개의 사각형을 조합한 형태입니다.

03 모든 플랫폼을 합친 판매량이 무려 1억 7,000만 장이라고 합니다.
기네스북에 '가장 많이 이식된 게임', '공식/비공식적으로 가장 많은 아류작이 나온 게임'으로 등재되어 있습니다.

04 라이센스를 취득한 여러 국내 개발사에서도 서비스를 한 이력이 있습니다.
2019년에는 최후의 1인을 가리는 배틀로얄 모드도 발매하였습니다.

05 이 게임의 이름은 상당히 심플합니다.
4개의 사각형을 조합한 '테트로미노'와 그리스어 접두사 'Tetra-(4개의)'에서 유래했습니다!

기간 : 2021년 10월 15일까지
메일 주소 : GCNEWS@gamevilcom2us.com(이름, 연락처를 함께 적어 주세요.)

9월호 정답 : 몬스터헌터 스토리즈 / **9월호 당첨자 :** 송*혜(3085), 이*원(3653), 김*겸(8144)

글. 조국현 기자 / gukhyeon@

TINY FARM

그림. 정민환 기자 / muzia87@

9월호 당첨자 발표 김상겸, 김별이님 축하드립니다~!

김상겸 (GCP 서비스모니터링)

김별이 (컴투스 Central실 워너비팀)

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 10월 15일까지
메일 : gcnews@gamevilcom2us.com
회사, 소속, 이름, 연락처를 함께 적어주세요

GAMSUNG CAMPING

2021 게임빌 컴투스 신입 공개채용

10.06. ~ 10.25. 14시 까지

모집 부문

게임기획, 게임사업, 게임마케팅, 게임아트, 게임프로그래밍(클라이언트, 서버),
밸런스QA, AI개발, 경영지원

지원 방법

www.gamevilcom2us-recruit.com
자세한 내용은 게임빌 컴투스 채용 홈페이지 참고 바랍니다

온라인 채용 설명회

10.15.(금) Gather Town에서 진행 예정
사전신청 접수 – 10.11.(월) 16시까지

채용 설명회는 QR 코드로
접속하여 신청을 완료해주신
분들 중 선정되신 분들께
개별 안내 해드릴 예정입니다

GAMEVIL COM2US

Congrats!

Welcome Welcome

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

게임빌

게임사업1본부 문종희 차장, NS스튜디오 전유석 차장, 게임사업1본부 서찬호 차장,
인프라관리실 고송이 사우

컴투스

IP전략실 박지훈 과장, IP전략실 최디별 대리, SC사업본부 김민우 부장,
기치경영본부 김은경 대리, 개발운영센터 신진우 차석, 개발운영센터 김영찬 책임,
개발운영센터 정승건 사우, 개발운영센터 김혜리 사우, 글로벌신사업실 이종석 부장,
마케팅&컨텐츠센터 백수연 사우, 사업운영센터 최용진 대리, 사업운영센터 임은지 사우,
사업운영센터 최효정 사우, 사업운영센터 김연경 대리, 사업전략부문 이강욱 차장,
제작1본부 김현준 사우, 제작1본부 조희석 사우, 제작1본부 김재묵 사우,
제작1본부 정수영 사우, 제작3본부 김선용 선임, 제작3본부 황지영 책임,
제작3본부 이세영 차석, 제작3본부 정훈희 책임, 제작3본부 채광민 사우,
제작3본부 김수형 책임, 제작5본부 유민석 차석, 제작5본부 정현예 차석,
제작5본부 이효민 차석, 제작5본부 이나래 선임, 제작5본부 박신영 사우,
제작5본부 황창준 책임, 제작5본부 박세현 사우, 제작5본부 정지영 책임

게임빌컴투스플랫폼

플랫폼2실 박정선 차석, 정보보호팀 이채린 대리, 테크AM실 심민석 사우,
플랫폼2실 정현수 사우, 플랫폼2실 전현민 사우

★

Gamvil Com2us U.S

Eric Esquivel, Nathaniel Torres

Gamvil Com2us Europe

Valentin Lausenhammer

TWO IN MEDIA 173호 2021년 10월호

컴투스, '포켓게이머' Top 50 모바일 게임사 7년 연속 선정

컴투스가 글로벌 최대의 모바일 게임 전문 매체인 '포켓게이머'가 발표한 'Top 50 모바일 게임사'(Top 50 Mobile Game Makers 2021)에 7년 연속 선정됐다.
포켓게이머는 "컴투스의 핵심 타이틀인 '서머너즈 워'는 전체 누적 매출 23억 달러를 넘어섰고, 지난 5월에는 '서머너즈 워: 백년전쟁'을 출시하며 서머너즈 워 세계관을 확장하는 주요 사례를 만들어 냈다"고 전했다. 특히 이번 선정에는 최근 '올엠', '아웃 오브 더 파크 디벨롭먼츠(이하 OOTP)' 등을 인수하며 PC 분야로 비즈니스 스펙트럼을 확대한 컴투스의 투자 전략도 긍정적인 요인으로 작용했다. 포켓게이머는 선정 이유에서 크리티카 IP를 보유한 올엠의 경영권 확보와 OOTP 인수를 통한 스포츠 라인업 강화 등을 언급하며, 신규 게임과 M&A 추진 면에서 모두 적극적인 행보를 지속하고 있다고 평했다.

게임빌컴투스플랫폼 '하이브', 글로벌 진출 위한 블록체인 게임에도 적용된다

게임빌의 플랫폼 자회사 게임빌컴투스플랫폼이 스카이피플과 글로벌 게임 서비스 플랫폼 '하이브(Hive)' 사용에 관한 계약을 체결했다.
이번에 사용 계약을 맺은 스카이피플의 '파이브스타즈 for Klaytn'은 블록체인 기술 기반의 모바일 수집형 턴제 RPG다. 블록체인 기술 기반의 게임이 글로벌 진출을 위해 게임 전문 플랫폼인 '하이브'를 선택한 것은 플랫폼의 범용성과 전문성이 모두 검증되었음을 의미한다. '파이브스타즈 for Klaytn'은 NFT(대체불가토큰) 시스템을 활용해 자유로운 아이템 이동 환경을 구축한 것은 물론 전략적인 전투와 화려한 일러스트 등 게임성으로도 주목받았다. 이번 양 사의 협력을 통해 '파이브스타즈 for Klaytn'은 하이브 플랫폼을 탑재하며 본격적인 글로벌 공략 행보를 시작할 전망이다.

게임빌, 방치형 무협 RPG '무림백수' 글로벌 퍼블리싱 계약 체결

게임빌이 게임베리의 방치형 무협 RPG '무림백수'의 글로벌 퍼블리싱 계약을 체결했다. 유망 게임들의 성공적인 글로벌 진출을 도모해 온 게임빌이 연이어 강소 개발사와 손잡고 글로벌 시장 공략에 나서 주목된다. '무림백수'는 무림의 고수가 등장하는 프로그램을 시청하던 백수가 TV 속으로 빨려 들어가면서 겪게 되는 다양한 모험을 다루고 있다. '무림백수'는 유쾌하게 게임을 즐길 수 있는 방치형 RPG로서, 유저들의 호평을 받으며 안정적 서비스를 이어왔다.
게임빌은 유망 게임들을 발굴하고, 글로벌 흥행요소를 결합해 해외 시장에서 성공시키는 '라이트 게임사업' 전략을 적극적으로 진행해오고 있다. 상반기 '아르카나 택틱스: 리볼버스', '로엠'을 글로벌 시장에 선보였으며, 전략 RPG '이터널소드'의 글로벌 출시도 앞두고 있다.

컴투스 '타이니팜', 10주년 기념 특별 이벤트 실시

컴투스가 '타이니팜'의 출시 10주년을 맞아 다채로운 기념 이벤트를 실시했다.
한일에스티에스와의 컬래버레이션으로 제작된 한정판 굿즈, '타이니팜 미니식판' 제공 이벤트가 진행됐다. '타이니팜' 내에서 1주년에서 10주년까지의 케이크 10종을 모두를 설치한 유저들 중 추첨을 통해 제공된다. 또한, 게임 내에 숨어 있는 다양한 10주년 동물들을 획득할 경우 게임 재화인 '벨' 100개가 지급되고, 10주년 동물들과 오브젝트까지 모두 획득하면 한정판 동물인 '화려한 10주년 케이크 심해고래'를 얻을 수 있다. 이 외에도 자신의 농장을 꾸며 캡처한 사진을 올리는 '농장꾸미기 이벤트'와 '게임 내 10주년 동물 컬렉션 1, 2를 모두 모을 경우 1~10주년 케이크 오브젝트 중 원하는 한 개를 얻을 수 있는 이벤트도 함께 진행됐다.

EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.

김다인 기자 8-11p Cover Story Amicus ad aras, 영원한 친구 사이, 황현우 & 송문섭 사우 편

지금껏 읽기만 했던 사보에 직접 참여해 보게 되어 신선했고, 좋은 경험이 되었다고 생각합니다. 더위가 한풀 꺾이고 금방 추워질 것 같은데 사우분들 모두 건강하시길!

홍성재 기자 16-17p Game Focus 'MLB 퍼펙트 이닝 2021' 대규모 업데이트, 다시 시작하고 싶다면 바로 지금!

글 쓰는 재주가 없어 사보 작성을 망칠까 봐 지레 겁을 먹고 걱정이 이만저만 아니었습니다만, 사보 기획팀의 열정적인 응원과 아낌없는 서포트로 인하여 좋게 마무리할 수 있었던 거 같습니다. 짧지만 새로운 경험을 해 볼 수 있어서 즐거웠습니다. 감사합니다.

이송무 기자 18p Game Focus '서머너즈 워' 월드 아레나, 팀 대전 업데이트

처음 맡은 기자단이라 다소 어려웠지만 직접 몸담은 프로젝트의 개발 기사를 쓰게 되어 영광이었습니다. '서머너즈 워' 파이팅!

박천효 기자 19-21p Special 인디 게이머들의 축제, 부산 인디 커넥트 페스티벌

어쩌다 보니 Special 기사를 쓰게 되었습니다! 오랜만에 먼 부산까지 가서 기분 전환도 하고 게임 행사도 재밌게 즐기다 왔습니다! 편집자님께 감사를!

이정수 기자 26-27p Special 교통체증없이 빵빵 뚫리는 게임 서비스를 만드는 'IT 인프라' 이야기

색다른 경험이었습니다. 특히나 제 직무를 소개하는 형식의 기사를 작성하게 되어 다시 한번 제 직무를 돌아보는 좋은 시간이었습니다.

이주성 기자 30-31p Special 집에서 반려견과 함께하는 행복한 놀이

사보 기자로 참여하게 되어 매우 뜻깊고 즐거웠습니다. 사우 여러분들도 모두 반려동물과 행복한 시간 보내시길 바랍니다~!

최지혜 기자 32-33p 나도혼자산다 직접 만드는 멋스러움 '우드 카빙' 즐기기

사보라는 매체를 통해서 취미를 타인과 공유할 수 있어 즐거웠습니다. 모두의 혼자 살기를 응원합니다!

문형준 기자 34-35p 퇴근후에 이서 모세요! 애니메이션 콜라보 카페에

취업 전에 '서머너즈 워'를 하면서 달마다 받아보던 사보를 취업해서 직접 작성해볼 기회를 얻게 되어 감회가 새로웠습니다. 저의 관심 분야를 용기 내어 적었는데 저랑 비슷한 관심사를 가진 분들께서 많이 보시고 참고하시면 좋겠습니다. 직접 방문해서 사진 촬영하고 글 쓰는 과정이 정말 즐거웠습니다.

이정윤 기자 36-37p 맛세상 더 현대의 핫한 맛집, 호우섬

이번 기회를 통해 사보 기사를 작성할 수 있어서 즐거운 시간이었습니다. 다들 코로나 조심하시고, 항상 건강하세요!

김승준 기자 38-39p Monthly Item 우리는 이미 메타버스 안에서 살고 있다! '메타버스' 훑어보기

사실 개인적인 일로 조금 심란했는데, 10월호 기자를 한번 해보라는 권유로 시작하게 되었습니다. 짧은 글솜씨지만 어떤 이야깃거리를 담아볼까 하던 차에 TV에서 메타버스를 주제로 강연하는 프로그램을 본 것을 계기로 기사를 써보았습니다. IT기술이라 딱딱한 글을 누가 읽어볼까 하는 생각이 들기도 하고, 어떻게 좀 더 쉽게 써볼까 하는 딜레마도 있었지만 결국 쓰긴 썼습니다. 재밌게 읽어달라고는 못 해도 이런 게 있구나 하셨으면 합니다. 코로나 잘 견뎌내시고 즐거운 날들이 되시길 바랍니다.

홍성민 기자 44p 게임백과사전 추억에서 부활한 '디아블로2' 용어 편

이번 기자단 참여로 인해 기억 속에서 지워졌었던 '디아블로2'를 다시 생각하며 추억을 소환할 수 있는 즐거운 시간이었습니다. 감사합니다.

조국현 기자 45p 복면겜왕

복면겜왕을 준비하면서 주제를 정하고 자료를 찾는 과정이 나름 재밌었습니다. 다른 분들께서도 사보를 통해 즐거우셨으면 좋겠습니다~!

정민환 기자 48p WEWIT

기자단으로 처음 참여하여서 걱정되고 떨렸지만 원하는 코너로 진행 할 수 있어서 재미있고 보람찬 경험이었습니다.

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 9월호 퓰리처상 수상자들을 공개합니다.

최보희 기자

안녕하세요. 사보에 처음으로 참여를 하게 되었는데 부족한 글에 상을 받게 되어 기쁘면서도 부끄럽습니다.

'하이브 애널리틱스 소개' 라는 주제를 잡고 처음에는 어디서부터 어디까지 소개하면 좋을지, 저희 팀 모두 함께 만든 제품을 제가 독자분들게 잘 전달할 수 있을지 고민도 되었습니다. 자료를 모으고 소개 자료를 작성하는 과정에서 애널리틱스의 가치를 한 번 더 깨닫게 되었고, 기사 초안 작성 후에는 우리팀이 이렇게 좋은 제품을 만들고 있구나 하는 뿌듯함이 느껴졌습니다.

사보 기사 작성이라는 값진 경험을 하게 되었고, 상까지 받게 되니 두 배로 기쁘네요.

높은 가을 하늘을 볼 수 있는 요즘 환절기 감기 조심하시고, 모두 사무실에서 마음 편히 웃으며 만날 수 있는 날을 기다려 봅니다. 감사합니다.

최지혜 기자

얼결에 시작한 사보 기자 활동이 이렇게 좋은 결과로 돌아와 기쁜 마음입니다.

채소와 허브를 기르면서 즐겁기도 하고 육체적으로 힘들기도 하고 또 보람차기도 했는데 그런 저의 경험을 다들 재미있게 봐주신 것 같아 다행이에요. 다이소에 가면 흔히 볼 수 있는 채소 키트와 허브 키트, 여러분도 한 번 도전해보시면 어떨까요?

사보라는 매체를 통해서 타인에게 저의 생활이나 취미를 공유하는 것은 인스타그램 같은 SNS를 통해 올리는 것과는 다른 재미가 있었습니다. 그동안에는 읽는 사람을 위해서 존재하는 게 사보라고 생각했는데, 기사를 쓰는 입장이 되니까 회사에 다니면서 이런 경험을 해볼 수 있다는 것에도 사보의 존재 의의가 있지 않을까 하는 생각이 들었어요.

이번 호에는 저의 다른 취미 활동인 우드 카빙이 실렸을 텐데 이번 기사도 재미있게 다가갔기를 바랍니다.

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 10월 15일까지

1. 컴투스는 글로벌 최대 모바일 게임 전문 매체 '포켓게이머'가 발표한 'Top 50 모바일 게임사'에 몇 년 연속 선정됐을까요?
❶ 3년 ❷ 5년 ❸ 7년

2. MLB 포스트 시즌을 맞아 'MLB PI'가 준비한 파격적인 이벤트로, 게임에 접속만 해도 주는 이 카드의 이름은?
❶ 프라임 레전드 카드
❷ 전설의 레전드 카드
❸ 프라임 퀄리티 비프

3. 스카이피플이 글로벌 진출을 위해 게임빌컴투스플랫폼의 '하이브'를 선택한 이유가 아닌 것은?
❶ 범용성 ❷ 전문성 ❸ 마왕성

4. 세계 최강의 소환사를 가리는 '서머너즈 위 월드 아레나 챔피언십2021'의 월드 파이널은 언제일까요?
❶ 10월 2일 ❷ 10월 23일 ❸ 11월 13일

정답자 공개!

9월호 정답 : ❶ 아르타미엘 ❷ 국내 구글 및 애플 스토어에서 매출 순위 1위를 기록했다. ❸ 급등주 추천 ❷ 글로벌 콘텐츠문학상 2021
9월호 당첨자 : 문*희(6083), 박*곤(2891), 장*영(6501)

서머너즈워 백년十전쟁

© GAMEVIL Inc. All Rights Reserved.