



내 기분은 내가 정해.
오늘은 '행복'으로 할래.

- 이상한 나라의 앨리스 중 -

GAMEVIL COM2US NEWS

GAMEVIL[®] COM2US

VOL.174
2021.11

Cover Story, 게임빌 상금 비타민, 미기획팀 문자연 사수

Game Focus, 'SWC2021' 최후의 승부사 8인 최종 확정

Marketing story, '서머너즈 워', 미국 뉴욕 코믹콘 2021 뜨겁게 달궜다

Game Focus, 리얼 농구 모바일 게임 'NBA NOW 22' 글로벌 출시

Partners, What You See Is What You Get! '위지웍(WYSIWYG) 스튜디오'

Special, 컴투스 글로벌 콘텐츠문학상 2021

게임vs게임, 죽을수록 강해진다! '리타날' vs '데스루프'

Special, 선입견을 벗어 던지는 유기준 이야기

맛세상, 내 방구석을 와인바로 만드는 방법



게임빌컴투스뉴스

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

| 11



SUMMONER'S
WAR
WORLD ARENA
CHAMPIONSHIP
2021

새로운 여정

<게임빌컴투스뉴스>가
2022년부터 새로운 이름,
새로운 채널로 돌아옵니다.

2021년 11월호, 통권 174호 동안 주신
아낌없는 사랑과 성원에 감사드립니다.

더욱 인터랙티브하고
다채로운 콘텐츠로 돌아올
<게임빌컴투스뉴스>의
새로운 여정을 기대해 주세요!

안녕하세요. 게임빌컴투스뉴스 구독자 여러분

게임빌이 12월 부터는 '컴투스홀딩스'라는 새로운 이름으로 새출발하게 됩니다.
그리고 동시에 책상으로, 문 앞으로 찾아와 매월의 첫날을 알리던 <게임빌컴투스뉴스>도
2021년 11월호, 통권 174호를 마지막으로 변화를 위한 준비기간을 가지게 되었습니다.
다시 만날 <게임빌컴투스뉴스>도 새로운 이름으로 온라인을 통해 찾아 뵈 예정입니다.
한 장 한 장 넘겨 보는 감성은 더 이상 없겠지만, 환경에 대한 책임감을 실천하고,
앞으로는 스크롤이 더 익숙할 다음 세대를 위해 알찬 코너들을 준비하겠습니다.

**더욱 다채롭고 재미있는
컴투스 식구들의 이야기를 전해드릴 예정이니
많은 기대 부탁드립니다.**

새롭게 시작될 <★★★★★> 역시 임직원과 함께 만들어 나갈 예정입니다.
그 첫 걸음을 위한 <★★★★★>의 새로운 이름에 투표해 주세요!
투표하신 분들 중 20분께 '스타벅스 커피 기프트콘'을 드립니다. (랜덤 추첨)



2021★11

Global Mobile Game Leader 'GAMEVIL-COM2US'

게임빌컴투스뉴스를
사랑해주신 여러분들께
감사드립니다.

그동안 사보에 출연해주신 직원 여러분들, 기사를 써주신 기자단 여러분들,
그리고 구독자 여러분들 덕분에

<게임빌컴투스뉴스>가 유종의미를 거둘 수 있게 되었습니다.

<게임빌컴투스뉴스>는 새로운 이름, 새로운 모습으로 돌아와
컴투스그룹 임직원 여러분들의 새로운 소통 창구가 되었습니다.

더욱 재미있고 다채로운 콘텐츠로 돌아올 예정이니 많이 기대해 주세요!

<게임빌컴투스뉴스> 배송을 위해
수집한 구독자들의 개인정보(이름, 주소)는
모두 파기합니다.



★ INSIDE GC

08 Cover Story

게임빌 상콤 비타민
BIG기획팀 문자연 사우

24 Special

컴투스, 블록체인 투자 본격화
애니모카 브랜드 & 캔디 디지털에
전략적 투자

28 Special

'컴투스 글로벌 콘텐츠문학상 2021'
역대 최대 작품 응모

29 Special

컴투스 후원 3대3농구 프로리그
'아프리카프릭스' 우승



★ PEOPLE

20 Partners

What You See Is What You Get!
'위지윅(WYSIWYG) 스튜디오'

26 Special

STOP PLASTIC!
게임빌·컴투스, 환경을 생각하다

34 Special

선입견을 벗어 던지는 유기견 이야기



★ GAME

12 Game Focus

'SWC2021' 월드 파이널만 남았다.
최후의 승부사 8인 최종 확정!

14 Marketing Story

컴투스 '서머너즈 워'
미국 뉴욕 코믹콘 2021 뜨겁게 달궜다!

16 Game Focus

리얼 농구 모바일 게임
'NBA NOW 22' 글로벌 출시!

23 Marketing story

유저와 직접 겨루자!
'컴프야2021 BJ 챔피언쇼'

31 게임 vs 게임

죽을수록 강해진다!
'리터널' vs '데스루프'



★ CULTURE

36 퇴근후에

'나라는 갱성이 물어 나오는 가족,
손쉽게 관리하자!

39 맛세상

내 방구석을 와인바로 만드는 방법

42 Monthly Item

복잡한 책상을 깔끔하게!
'카멜라운트 고든 DMA2 모니터 암'



★ FUN

44 달콤한 인생

사내공모전: '마스크' 편

46 게임백과사전

근본 1인칭 FPS
'카운터스트라이크' 용어편

47 복면검왕

48 WE WIT

56 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 11월호 / 통권 제174호(Since 2001. 11.)
발행일 발행일 2021년 11월 1일 / 2001년 11월 창간호 발행(월간, 비매출)
발행처 게임빌 / 서울시 금천구 가산디지털1로 131 BYC하이시티 A동
정기간행물 신고 일자 2018. 7. 5. 신고 번호 금천, 라00216



게임빌 상콤 비타민



BI기획팀 문자연 사우

안녕하세요! 본격적인 인터뷰에 들어가기 전에 자기소개 부탁드립니다!

안녕하세요~! 저는 C동 6층 대들보(a.k.a 문들보) 게임빌 BI기획팀 문자연입니다.

BI기획팀이라는 팀 명이 생소하실 수도 있는 독자분들께 간단한 설명과 팀 자랑(?) 부탁드립니다!

BI는 'Business Intelligence'의 약자로 게임빌에서 서비스 중인 게임들의 지표 설계, 데이터 분석 및 추출 업무를 진행합니다. 게임 내에서 발생된 모든 로그를 다방면으로 활용해 유저 행동을 수치화하고, 객관적인 데이터를 제공해 플래닝에 도움이 될 수 있도록 지원하는 것이 BI팀의 최우선 과제예요.

팀 자랑이라면... 모나지 않고 열정적인 동료들이 모여 으싸 으싸 하는 것일까요? 팀원 수는 적지만 팀워크는 게임빌 내 TOP3 안에 든다고 자부합니다!

표지모형을 하게 된 계기가 있나요?

작년 사보에 저희 BI팀을 소개하는 기사가 있었는데, 그때 담당자님이 표지 모델 제안을 하셨어요. 거절을 잘 못하는 편이라 "내년에 할게요"라며 완곡한 거절을 했는데, 그 이후로도 일년 넘게 지속적으로 러브콜(이라고 쓰고 시달림)을 당하게(?) 되었습니다.

어느 날은 티타임을 하자고 해서 나갔다가 뇌물인 줄 모르고 쿠키를 받는 바람에 결국 촬영장까지 걸음하게 되었네요... 저도 제가 이럴 줄 몰랐습니다... 한번 받은 말은 주워 담을 수 없다는 생각을 하게 된 계기일까요?

여러 가지 버전으로 사진을 찍으신 걸로 알고 있는데, 제일 마음에 들었던 건 어떤 콘셉트였나요?

결과물이 좋았던 콘셉트는 <스트리트 우먼 파이터>였고, 과정이 재밌었던 건 마틸다였던 것 같아요!

아이유의 <레옹>을 들으며 기자와 담당자가 함께 춤추면서 촬영하던 상황 자체가 너무 신났고, 덕분에 자연스러운 웃음이 잘 나왔던 것 같습니다.

콘셉트 중 하나인 <스트리트 우먼 파이터>에 대해서 여쭙보지 않을 수 없죠! 최애 댄서와 팀이 있나요? 이유가 있다면 간단하게 설명해 주세요.





<홀리뱅>의 허니제이와 <훅>의 아이키가 저의 최애 댄서입니다! 스타일만 보면 엄청나게 무서운 언니 이미지인데, 실제로는 여리고 눈물 많은 모습이 반전 매력으로 다가왔던 것 같아요. <스트리트 우먼 파이터> 너무 재밌으니 안 보신 분들이 계시다면 당장 봐주세요~! 댄스 배틀 신청합니다...

발레 포즈를 보고 운동을 아주 잘하시는 분이라고 생각이 들었습니다. 범상치 않은 코어 근육... 최근 자주 하는 운동은 뭐가 있나요?

범상치 않은 거 맞나요? (웃음) 최근엔 필라테스와 요가를 열심히 하고 있습니다. 사실 촬영하는 날은 아침부터 물 한 모금도 먹지 않고 촬영했기 때문에 심상치 않아 보였을 지도 모르겠네요.

사실 발레는 앞으로 해보고 싶어서 콘셉트로 촬영하게 되었어요. 촬영 당시 발레 포즈나 스타일이 잘 어울린다는 이야길 많이 해주셔서 더 의욕이 솟네요.

취미로 혼자 여행 가는 걸 즐기신다고 알고 있는데, 혹시 가장 추천하는 여행지와 음식이 있나요?

추천하는 여행지 첫 번째, 말해 댜 부산입니다. 우선 모든 음식이 맛있고, 특히 해산물을 사랑하는 저에게는 천국과도 다름없는 곳이에요. 기장의 해녀촌이라는 곳에 가면, 해녀들이 직접 잡은 해산물을 바다를 보며 한가득 먹을 수 있어요. 그때의 기억이 잊혀지지 않네요. 가격도 아주



놀랍습니다! 매우 추천해요.

두 번째는 제주도. 추천드리는 이유는 부산을 좋아하는 이유와 동일합니다. 해산물 The LOVE... 풍경, 음식 말해 댜... 다만 한 가지 아쉬운 점은, 혼자서는 흑돼지를 먹지 못한다는 점입니다... 혼자서도 불판에 돼지를 구울 수 있는 용기를 주세요!

게임회사 직원 답게 추천하거나 즐겨 하는 게임이 있다면?

게임 중에서 FPS 장르를 특히 좋아합니다. 저의 마틸다가 총을 들고 있는 이유도 그래서죠.

그중에서도 추천 드리자면, 스팀 게임 중에 <DAYS>라는 게임을 최근 굉장히 즐겨 하고 있습니다. 단순 FPS가 아닌, 생존까지 해야 하는 게임이라 좀 더 난이도는 있지만 그만큼 훨씬 더 재미를 느낄 수 있습니다. 같이 하실 분이 계시다면 언제든지 말씀해 주세요. 캐리해 드립니다.

마지막으로 게임빌, 컴투스 그리고 GCP 사우분들께 한마디 부탁드립니다.

2021년도 얼마 남지 않았습니다. 남은 한 해 마무리 잘 하시고, 항상 건강 조심하시길 바랍니다. 게임빌, 컴투스, GCP 으쌰 으쌰 파이팅~!

글. 김다운 기자 / daeun@





‘SWC2021’ 월드 파이널만 남았다

최후의 승부사 8인 최종 확정!

전 세계가 즐기고 구글플레이가 함께 하는 글로벌 e스포츠 대회 ‘서머너즈 워 월드 아레나 챔피언십2021(이하 SWC2021)’에서 최후의 승부를 펼칠 8인의 멤버가 드디어 가려졌다. 지난해에 소개한 아메리카컵을 시작으로 최근 유럽컵까지 모두 마친 ‘SWC2021’ 지역컵 소식을 전한다.

아시아퍼시픽컵, 최연소 출전자의 저력

10월 2일 열린 아시아퍼시픽컵에서는 SECONDBABY가 지역컵 최연소 출전자로 주목을 받았다. 8강에서 백전노장 MATSU에게 패배승승의 역전극을 펼친 A조 SECONDBABY는, 예선에 이어 4강에서 같은 조 JACK-에게 또 한 번 승리하며 가장 먼저 아시아퍼시픽 월드 파이널 티켓을 따냈다. 뒤이어 가공할 화력으로 8강에서 전년도 챔피언을 가볍게 물리친 B조 DILIGENT는 4강에서 HONG_KFC와의 접전 끝에 3승을 먼저 가져가며 지역컵 결승 무대에 올랐다.

아시아퍼시픽컵 최강자를 가리는 결승에서는 SECONDBABY와 DILIGENT가 만나 대결을 펼쳤으며, 많은 선수들로부터 견제 대상으로 손꼽힌 DILIGENT가 풍부한 대회 경험과 노련한 플레이로 SECONDBABY를 3:0으로 이기며 아시아퍼시픽 최강자로 등극했다.

또 3·4위전에서는 앞선 경기에서 유연한 뱅픽과 전략가적 면모를 선보여온 JACK-이 HONG_KFC를 상대로 승리하며 아시아퍼시픽컵 3위로 등극, 대회 첫 도전에 월드 파이널 진출에 성공했다. 이로써 한국 지역은 3년 만에 두 명의 선수가 월드 파이널에 동반 진출하는 쾌거를 거뒀다.

베테랑 강세 지역 유럽? 새로운 우승후보 등장!

‘SWC2021’의 마지막 월드 파이널리스트 선발전으로 치러진 유럽컵은 총 두 장의 진출권을 두고 최정상급 실력을 가진 여덟 선수들의 대결이 펼쳐졌다.

유럽은 전통적인 베테랑 강세 지역으로 유명한 만큼 CHENE, ROSITH, VILIPYTTY 등 역대 유럽컵 우승자들과 SHEISHIZO, PINKROID, OBABO, ISMOO 등 이전 대회 출전자들이 대거 참가해 마치 올스타전을 방불케 하며 손에 땀을 쥐는 팽팽한 명승부를 연출했다.

먼저 이번 대회 강력한 우승 후보로 떠오르고 있는 PINKROID는 8강에서 ‘SWC2019’ 유럽컵 우승자인 ROSITH를 상대로 3:1 승리한 데 이어, 2018년 파이널리스트인 CHENE을 꺾고 올라온 유럽컵 단골 선수 SEIISHIZO를 4강에서 3:2로 잇따라 꺾으며 유럽컵 첫 번째 월드 파이널 진출권을 따냈다.

뒤이어 ISMOO는 8강에서 지난 해 유럽컵 우승자이자 파워 싸움 강자인 VILIPYTTY를 만나 뱅픽 대결에서 승기를 거머쥐고, 4강에서 신예 LIVERT를 상대로 파죽지세로 승리하며 월드 파이널 진출을 확정했다.

역대 지역컵 우승자들을 꺾고 올라온 PINKROID, ISMOO는 결승에서 유럽컵 최강자 타이틀을 위한 대결을 펼쳤으며, PINKROID가 예리한 뱅픽으로 ISMOO에게 단 한 세트도 내어주지 않고 3승을 연달아 획득, 유럽컵 첫 출전에 지역 최강자로 등극하며 월드 파이널까지 직행하는 쾌거를 거뒀다.

우승컵의 주인공은 누구?

유럽 지역에서는 PINKROID, ISMOO, 미주 지역은 BIGV, MADREAMDY, 아시아퍼시픽 지역은 DILIGENT, SECONDBABY, JACK-을 비롯해 중국 지역 선발전의 TARS가 월드 파이널에서 최후의 결전을 벌인다.

월드 파이널 진출자 8명이 모두 확정된 ‘SWC2021’은 오는 11월 13일 오후 2시 온라인을 통해 글로벌 생중계된다. 다양한 언어의 전문 해설과 함께 ‘서머너즈 워’ e스포츠 유튜브 채널 및 트위치, 네이버TV, 아프리카TV 등을 통해 라이브로 예정이다.





'서머너즈 워', 미국 뉴욕 코믹콘 2021 뜨겁게 달궜다!

글로벌 모바일 게임 '서머너즈 워: 천공의 아레나(이하 서머너즈 워)'에 대한 미국 현지 팬들의 관심과 열기가 뉴욕을 뜨겁게 달궜다. 컴투스는 10월 7일부터 10일까지 미국 뉴욕 재비츠 센터에서 열린 뉴욕 코믹콘2021(이하 뉴욕 코믹콘)에 참가하고 안팎에서 현지 팬들과 '서머너즈 워'를 통해 열린 소통을 이어나갔다.

코로나도 막을 수 없는 '팬심'

뉴욕 코믹콘 개최 이틀 전, 시내 중심부에 위치한 하드락 카페는 150여 명의 '서머너즈 워' 팬들이 모인 소통의 장소로 탈바꿈했다. 이벤트에는 현지 코로나19 방역 기준을 고려해 초대된 '서머너즈 워' 유저들이 모여 '서머너즈 워'라는 공통분모로 이야기꽃을 피우고, 서로의 덕에 대해 토론하며 오랜만에 오프라인 소통의 즐거움을 나눴다.



팬들을 위한 다양한 이벤트도 진행됐다. 팬들은 '서머너즈 워' 월드 아레나 토너먼트 경쟁, 빙고, 퀴즈, 럭키 드로우 등을 즐기며 소통의 시간을 가졌다. 특히 뉴욕 코믹콘을 기점으로 첫 선을 보인 '서머너즈 워' IP의 다양한 상품을 전시하고, 이벤트 상품으로 전달하며 참가자들의 큰 환호를 받았다.

본격적으로 선보인 '서머너즈 워 유니버스'

뉴욕 코믹콘은 전 세계의 코믹콘 중에서도 단연 최고 수준의 규모와 주목도를 자랑한다. 게임, 만화, 영화, 애니메이션 등 다양한 신작 공개 및 전시와 이벤트가 펼쳐져 매년 수많은 대중문화 팬들이 행사장을 찾고 있으며, 온라인으로 열린 지난해에도 큰 주목을 받았다.

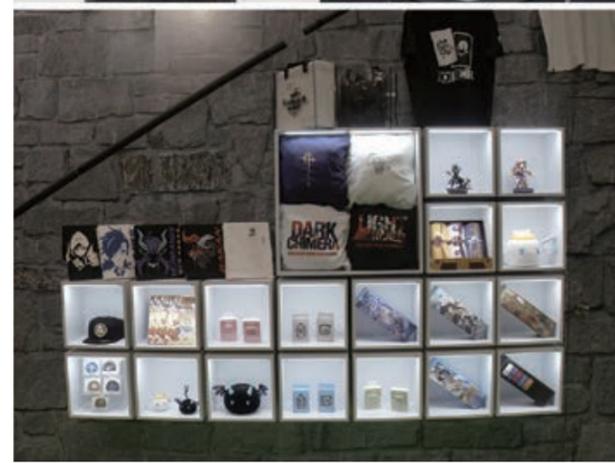
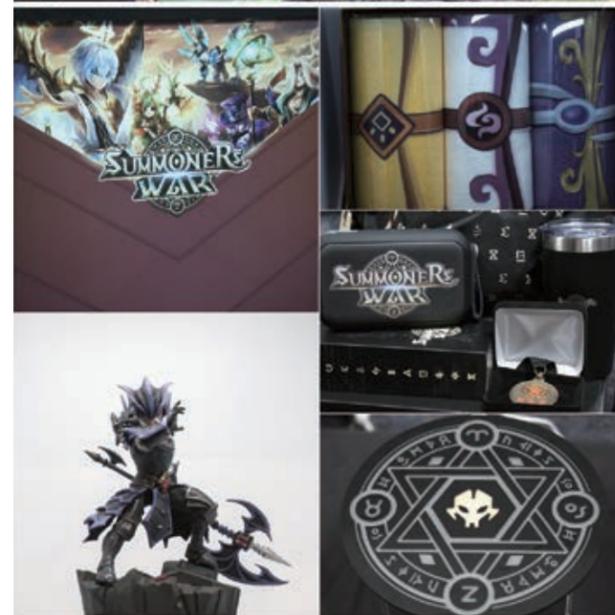
컴투스는 올해 뉴욕 코믹콘에 참가해, 세계 대중문화 팬들에게 게임을 넘어 코믹스·웹툰·웹 소설·애니메이션 등 다양한 문화 콘텐츠로 확장하고 있는 '서머너즈 워' IP(지식 재산권)를 선보였다. 코믹스 '서머너즈 워: 레거시'의 장면으로 부스를 가득 채우고, 코믹스 1~3권 통합 버전인 NYCC 특별판을 선보이며 '서머너즈 워 유니버스'를 알렸다.

'서머너즈 워' IP를 활용한 신규 상품 22종을 선보이는 팝업스토어도 준비했다. 신규 상품들은 게임의 팬뿐 아니라 행사장을 찾은 관람객들의 이목을 끌며 생활용품, IT·PC 주변기기 등 다수의 상품을 조기 매진 시키기도 했다.

또한, 최초로 선보인 카메라 대형 피규어와 차크람 무녀·부메랑 전사 세트, SD 스타일의 소환수 등 세계 팬들이 오랫동안 기다려온 신규 피규어 9종에 대한 현장 및 온라인 사전 주문이 목표 수량을 달성하며 글로벌 시장에서 '서머너즈 워' IP의 탄탄한 인기를 증명했다.

계속되는 소통의 장

컴투스는 지난 2019년까지 '투어 오브 아메리카' '투어 오브 유럽' 등 대륙별 주요 도시를 방문해 소통하고 즐거움을 나누는 행사를 매년 진행해 왔다. 앞으로도 뉴욕 코믹콘과 팬미팅 등 오프라인과 온라인을 통해 유저들의 의견을 듣고 서로 소통할 수 있는 여러 기회를 지속적으로 마련해 나갈 계획이다.





리얼 농구 모바일 게임

'NBA NOW 22' 글로벌 출시!

컴투스 리얼 농구 모바일 게임 'NBA NOW 22'의 글로벌 서비스를 시작했다. 'NBA NOW 22'는 NBA 공식 라이선스 기반의 농구 게임으로, 직관적이고 손쉬운 조작에 특화되어 있다. 게다가 6천여 명 이상의 역대급 선수풀과 함께 실시간 데이터를 반영해 리얼함을 극대화했다. 농구를 사랑하는 글로벌 유저들과 함께 즐기는 컴투스의 새로운 신작! 'NBA NOW 22'를 만나보자!

게임 플레이가 이렇게 쉽다고?

'NBA NOW 22'는 유저의 편의성을 향상시키기 위해 세로형 컨트롤 방식을 택했다. 덕분에 한손으로도 게임을 즐길 수 있으며, 정밀하게 선수들을 컨트롤하고 싶을 때는 양손 조작방식으로 전환해 플레이 할 수 있다. 또한 컨트롤이 어려운 유저를 위한 오토 모드도 있어 다양한 유저들에게 맞춤형 플레이를 제공한다. 선수의 능력을 극대화하는 다양한 전술 카드도 존재하는데, 이를 통해 상황에 맞는 전략적인 플레이가 가능하다. 경기의 진행을 모두 플레이하기 어려운 유저를 위해서 시뮬레이션 모드도 준비되어 있다.

리얼하고 리얼한 NBA 게임

'NBA NOW 22'에는 무려 6천여 명 이상의 NBA 선수들이 등장한다. 현역 선수 외에도 전설적인 실력을 자랑했던 은퇴 선수들도 포함되어 있어서 추억의 주인공들을 만나볼 수 있다. 카드 타입에 따라 선수의 사진이 달라지기 때문에 수집하는 맛도 쏠쏠하다. 그중 최애 선수를 선정해 나만의 월페이퍼를 게임 메인 로비화면에 등록할 수 있다는 점도 체크 포인트.

무엇보다 리얼리티를 추구하는 실사 기반 스포츠 게임인 만큼, 실제 NBA 경기의 실시간 데이터를 반영한다. 특히 NBA에 존재하는 동부와 서부 총 30개 팀의 로고 및 스폰서, 각 선수의 역동적인 동작 등 리얼리티에 기반한 디테일을 완벽히 구현해냈다.



▲ 팀 리더 선택 화면 ▲ 라이브 스트림이 적용된 선수 카드 ▲ 카드팩 오픈 ▲ 승부예측

나만의 라인업으로 글로벌 유저와 겨루자

NBA 경기 결과에 따라서 선수들의 능력치가 변하고, 소속 팀이나 등급, 스킬에 따른 다양한 변수들이 있기 때문에 플레이 스타일에 맞는 나만의 라인업을 생성하는 게 중요하다. 야심 차게 라인업을 준비하면 세계 각국의 유저들과 대결을 펼치는 배틀 모드가 기다리고 있다. 순위는 매주 갱신되며, 리그 순위에 따라 보상을 받을 수 있다. 글로벌 유저들과 겨루면서 어떤 방식으로 선수들을 성장시키고 플레이하느냐에 따라서 생각지 못한 변수가 발생하는데, 이러한 점이 게임의 재미를 더한다.

시즌마다 늘 새롭게 즐기자

시즌제 게임의 좋은 점은 언제나 새로운 시즌에 대한 기대감을 가질 수 있다는 점이다. 글로벌 농구 게임 유저들을 위해 영어, 독일어, 프랑스어 등 총 8개의 언어를 지원하는 'NBA NOW 22' 역시 실제 농구 시즌에 맞춰 실제 경기 결과를 빠르게 반영하고 있다. 과거의 영광들과 현재의 주역들, 그리고 미래의 기대주들로 나만의 라인업을 꾸려 글로벌로 겨루는 'NBA NOW 22'가 스포츠 게임에 목마른 유저들의 갈증을 채워주길 기대한다.

▼ 'NBA NOW 22'의 공수 플레이 모습 화면





GAMEVIL®

MOBILE BASEBALL GAME SINCE 2002
게임빌
프로야구
2021 SEASON

SUMMONER'S
WAR



What You See Is What You Get!



위지웍(WYSIWYG) 스튜디오



세상은 빠르게 변하고, 혁신의 주기도 점점 짧아지고 있다. 앞으로 우리가, 그리고 아이들이 살아갈 미래는 과연 어떤 세상일까? 최근 게임 빌·컴투스 와 한 가족이 된, 현실을 넘어 새로운 세계의 미래를 그리고 있는 '위지웍 스튜디오'의 박관우 대표를 만났다.

Q. 안녕하세요 대표님! 독자들을 위해 '위지웍'의 의미와 소개를 부탁 드립니다.

'위지웍(WYSIWYG)'이란 "What You See Is What You Get(보이는 대로 얻는다)"라는 IT 용어입니다. 예를 들면, 지금은 모니터에 보이는 대로 출력이 되지만, 아래한글이 나오기 전에는 그렇지 않았어요. 코드를 일일이 입력하고 결과물을 출력을 해본 후에야 비로소 원하는 대로 나왔는지 알 수 있었죠. 그런 의미에서 우리는 위지웍 시대에 살고 있다고 볼 수 있습니다.

영상 산업도 위지웍으로 가는 중입니다. 영상 결과물을 보려면 렌더링 등 많은 기술적 단계를 거쳐야 하는데, 리얼타임 인터랙티브 같은 새로운 기술이 영상 분야에 도입되면서 위지웍이 실현되고 있습니다. 위지웍 직원들에게도 "여러분이 볼 줄 알아야 얻어갈 수 있다"고 항상 강조합니다. 그런 철학적인 의미도 회사명에 담겨 있습니다.

위지웍 스튜디오의 시작은 VFX(시각효과) 분야였습니다. 우리가 잘 아는 CG(컴퓨터 그래픽)는 기술을 말하고, 그 기술이 쓰이는 영역을 VFX라고 합니다. 시작은 VFX 서비스 프로바이더(Provider)였지만, 이 역할을 벗어나 IP(지식재산)나 콘텐츠 생산 쪽으로 방향을 잡고 메리크리 스타스(승리호 투자배급사) 같은 관련 회사들을 인수했습니다. 현재는 콘텐츠와 IP를 생산하는 종합 콘텐츠 제작사로 나아가고 있습니다.

Q. 2016년도에 설립하시면서 그랬던 청사진이 있다면 어떤 것이었을까요?

설립하면서부터 콘텐츠 공장을 꿈꿨는데, 최초의 청사진대로 잘 가고 있다고 생각합니다. 과거에는 단순하게 합성을 통해 공간을 만들어 내고 자연 현상들을 그려냈다면, 현재는 사람, 동물부터 엑스트라까지 만들어 내고 있습니다. 주연배우를 만들어내는 것까지 가능해졌죠. 더 놀라운 시대가 앞으로 올 것입니다. 그리고 더 창의적인 콘텐츠를 보다 효율적이고 효과적인 환경에서 제작 가능한 콘텐츠 공장을 도입할 것이라는 비전을 가지고 있습니다. VFX 영역에서 다른 작품을 도와주는 역할을 넘어 위지웍만의 IP를 가지고 스토리를 만들어 세계적인 콘텐츠를 만들어 내는 것이 목표입니다.

Q. 그렇다면 현재 메타버스 산업에서 그 꿈을 어느 정도 이루셨다고 보시나요?

저희가 그린 꿈에서 중간 정도 왔다고 생각합니다. 메타버스 산업에서 가장 중요한 요소는 IP, 즉 "지적재산을 누가 갖느냐"입니다.

올해 상반기에 영화 승리호가 전 세계적으로 큰 인기를 누렸습니다. 현재는 오징어게임이 강타하고 있고요. 이는 대한민국이 양질의 콘텐츠를 만드는데 큰 경쟁력을 가지고 있다는 점을 증명합니다. 이러한 성공의 밑바탕에는 우리나라의 영상 제작 퀄리티가 우수하고, 뛰어난 배우들이 있으며, 창의적인 감독과 훌륭한 스태프들이 있기 때문입니다. 게다가 우리 고유의 미학도 있고요.

★ 메타버스 생태계의 필수 불가결한 요소 'CPND'

혹시 CPND 밸류체인이라고 들어보셨나요? Contents, Platform, Network, Device의 약자입니다. 이들은 메타버스에서 있어서 필수 불가결한 요소입니다. 최근에는 넷플릭스 같은 글로벌 OTT(인터넷을 통해 방송 프로그램·영화·교육 등 각종 미디어 콘텐츠를 제공하는 서비스) 덕분에 지구 반대편에서도 콘텐츠를 시청할 수 있는 시대가 되었습니다. 메타버스 시대에는 콘텐츠가 가장 중요한 요소입니다. 과거에는 한국 콘텐츠가 해외 극장이나 TV 채널에 올라가는 건 거의 불가능했지만, 단순화된 영상 제공 시스템 덕분에 콘텐츠를 성공시키는 힘이 기존 유통 단계에서 소비자에게 넘어갔습니다. 위지웍은 그중 '콘텐츠'를 통해 메타버스로 가는 그림을 구상하고 있습니다. 미래에는 메타버스 내에서 콘텐츠와 직접적인 커머스 비즈니스까지 연결하는 것이 가능할 것으로 예상합니다.



Q. VR/AR/XR 등 다양한 메타버스 기술이 빠르게 발전하는 듯합니다. 미래에는 시각뿐만 아니라 촉각 및 질감도 구현하는 시대가 올까요?

메타버스라는 건 우리가 살고 있는 세상을 디지털 환경에 담아내는 겁니다. 모든 감각을 통제하는 기술들이 도입될 것이고요. 생활 혹은 경제, 사회, 문화까지 다 담아내는 것이기도 합니다.

현재 메타버스를 가장 1차원적으로 느낄 수 있는 방법은 인터페이스의 확장입니다. VR이나 AR 등의 비주얼 인터페이스 즉, 운영체제 또는 디바이스가 아니라 그 공간 자체가 인터페이스가 되는거죠. 촉각, 시각, 청각 등 모든 감각이 인터페이스가 되는 겁니다. 이런 식으로 모든 요소가 통합되어 우리가 실제로 사는 세상에서 디지털 환경을 느낄 수 있는 세상이 도래한다면, 아주 재미있는 세상이 될 것 같습니다.

Q. 최근 컴투스 와 위지윅이 한가족이 되었는데, 앞으로 어떤 시너지 효과를 기대할 수 있을까요?

시너지는 무궁무진하다고 생각합니다. 개인적으로 게임빌·컴투스와 위지윅이 한가족이 된 것은 역사적인 사건이라고 생각합니다. 일반적으로 플랫폼 회사들이 유저나 트래픽을 증가시키기 위한 목적으로 콘텐츠 회사를 '인수'했죠.

반면, 인터랙티브 콘텐츠 영역의 컴투스라는 게임 회사와 논인터랙티브 콘텐츠 회사인 위지윅은 '만났'습니다. 메타버스 시대로 가고 있는 현재, 두 개의 콘텐츠 영역이 융합하는 시너지 효과를 기대할 수 있습니다. 위지윅이 게임 기술을 도입해 콘텐츠를 제작하듯, 게임 회사들도 스토리를 이용한 게임을 생산하고 있습니다. 두 회사의 콘텐츠 영역은 다소 다르지만, 콘

텐츠라는 큰 틀 안에서 전 세계를 한 번 제패해 보기를 바라고 있습니다.

Q. 앞으로 메타버스 시대에 대해 어떻게 생각하시나요?

컴투스의 송재준 대표님께서 게임 분야의 유통 단계가 단순해지면서 한국 게임이 글로벌 시장으로 발빠르게 진출해 시장을 선점한 역사가 있다고 언급하신 적이 있습니다. 이제는 영상 분야도 마찬가지죠. 전 세계 사람들이 플랫폼에 업로드된 영상에 손쉽게 접근할 수 있는 시대가 왔습니다.

메타버스도 마찬가지로 손쉽게 접근할 수 있는 시대가 되면 콘텐츠 영역을 선점하고 확보해야 산업을 리드할 수 있다고 생각합니다. 최근 큰 성공을 이룬 드라마 '오징어게임'을 보면 알 수 있어요. 드라마 덕분에 한국 브랜드 가치가 상승했고, 관련 산업들을 견인하고 있습니다. 우리가 콘텐츠를 보유하면 나머지 산업도 함께 성공시킬 수 있다는 뜻입니다.

앞으로의 메타버스는 지금보다 훨씬 더 범위를 넓혀서, 사람들이 생활도 하고 일도 하면서 다양한 콘텐츠를 소비하는 장소가 될 것입니다. 지금까지는 콘텐츠 'Watching'의 시대였지만 메타버스 시대가 도래하면 콘텐츠와 함께 살아가는 콘텐츠 'Living'의 시대가 될 것입니다.

Q. 끝으로 게임빌·컴투스의 가족들에게 전하고 싶으신 말씀 부탁드립니다.

두 개의 다른 영역의 콘텐츠가 융합되고 있는 역사적인 순간입니다. 위지윅, 즉 볼 줄 알아야 얻을 수 있다고 말씀드린 바와 같이 게임빌·컴투스 가족들이 우리가 함께 추진하고 있는 메타버스 영역에 관심과 지원을 보내주시길 바랍니다. 콘텐츠 하나로 전 세계 No.1이 되어보려고 합니다. 감사합니다.



유저와 직접 겨루자! '컴프야2021 BJ 챔피언쇼'

인기 모바일 야구 게임 '컴투스프로야구2021(이하 '컴프야2021')의 실시간 대전 콘텐츠를 활용한 'BJ 챔피언쇼'가 지난 9월 2일부터 28일까지 총 3화에 걸쳐 진행됐다. 'BJ 챔피언쇼'는 BJ들이 주어진 미션을 수행하거나 컴프야 유저와 직접 게임 대결을 펼치면서 다양한 보상을 제공하는 예능형 온라인 방송 프로그램이다.

특별한 사람들과 함께하는 이벤트

이번 이벤트는 지난 BJ 챔피언십 대회 우승팀 '난닝구', '몽키닝', '강한솔', 준우승팀 '공대생', '작비', '지미', 스페셜 게스트 '강은비' 등 여러 BJ들이 출연했으며, 객민선 아나운서와 정인호 해설가가 사회를 맡아 미션 수행 및 유저들과 실시간 대결을 진행했다. 즉석 미션 3중(홍련의 신, 강화의 신, 뽕기의 신)과 BJ와 시청자 간의 실시간 대결, 예정에 없던 스페셜 미션까지 다양한 이벤트를 마련하여 목표점수 달성 시 아이템 및 성공 보상을 지급하는 등 유저들에게 혜택과 즐거움을 선사했다.

갈고 닦은 실력을 보여준 출연진과 유저들

◆ 1화 하이라이트

Team 난닝구(난닝구+몽키닝+강한솔)가 즉석 미션인 일정 이상의 홈런 더비 기록, 포인트 강화 달성, 10연 뽕기 3회 진행 중 플래티넘 카드 획득 등의 미션을 수행했다. 방송 초반 3명 중 2명의 BJ만 미션을 성공하며 실패하는 듯했지만, 마지막에 BJ 난닝구가

특별 미션을 성공하며 3인 성공 보상이 유저들에게 지급됐다. 또한 유저들과의 실시간 대결에서는 4차전 모두 BJ 팀이 승리를 거두며 출연진들의 강력한 실력을 뽐내기도 했다.

◆ 2화 하이라이트

특별 미션을 통해 모든 출연진이 미션에 성공하며 유저들에게 아이템이 제공됐다. 특히 2화에서는 방송 전 이벤트를 통해 미리 선정한 클럽 대표자들이 BJ들과 대결을 펼쳤다. 유저들은 대결 전 진행된 대표자 인터뷰에서 보여준 자신감만큼 완벽한 실력을 선보이며 출연진을 3승 1무로 제압하며 여유롭게 상금을 차지했다.

◆ 유저들의 성원 속에 마무리된 최종화

BJ팀 4명이 모두 미션에 성공하고, 특별 미션까지 달성하며 가장 풍성한 아이템 보상이 지급됐다. 또한 4차전으로 진행된 대결은 시청자 2승, BJ팀 1승 1무를 기록하며 치열한 접전과 함께 'BJ 챔피언쇼'의 막을 내렸다.

특별한 시간을 만끽할 수 있는 다양한 이벤트는 앞으로도 계속될 예정!

'컴프야'는 올해로 시리즈 19년 역사를 자랑하는 국내 대표 3D 모바일 야구 게임이다. 이번 예능형 참여 프로그램인 'BJ 챔피언쇼'를 비롯해 향후에도 다양한 이벤트와 프로모션 등을 지속하며 게임 플레이어의 재미는 물론 유저들이 참여하는 e스포츠의 즐거움도 함께 제공할 계획이다.



▲ 1회차 출연자 홈런



▲ 2회차 이벤트 스크린야구에 임하는 해설진



▲ 3회차 유저에게 패배한 출연진&충격받은 해설진



▲ 3회차 즉석미션 홈런의 신에 성공하는 출연진



글. 최용진 기자 / dragonjini@

글. 서원미 기자 / swm718@

컴투스, 블록체인 투자 본격화

글로벌 블록체인 리더 ‘애니모카 브랜드즈’와 손잡아



컴투스가 글로벌 블록체인 게임 산업을 선도하는 ‘애니모카 브랜드즈(Animoca Brands)’에 전략적 투자를 진행한다. 이번 투자를 시작으로 컴투스는 미래 디지털 산업의 주축인 블록체인 분야에 대한 연구 개발 및 투자를 확대하고 관련 사업을 본격 추진할 계획이다.

애니모카 브랜드즈는 어떤 회사?

애니모카 브랜드즈는 NFT(Non-Fungible Token, 대체 불가능한 토큰) 기술력을 토대로 블록체인 시장의 트렌드를 주도하고 있는 글로벌 기업으로, 자체 개발 타이틀을 비롯해 ‘포물러1’, ‘마블’, ‘파워레인저’, ‘WWE’ 등 유명 IP 기반의 블록체인 게임과 325개의 라이선스 브랜드 기반 NFT 플랫폼을 서비스하고 있다.

전 세계 최초로 블록체인 게임 열풍을 일으킨 ‘크립토키티(Crypto Kitties)’를 중화권에 퍼블리싱하고, 메타버스 게임 ‘더 샌드박스(The Sandbox)’를 개발한 ‘더 샌드박스’를 자회사로 보유하고 있다. 또한 스카йма비스(Sky Mavis), 대퍼랩스(Dapper Labs)와 오픈씨(OpenSea) 등 블록체인 업계 투자사로서의 활동도 왕성하게 하고 있다

디지털 경제의 핵심, 블록체인

컴투스는 블록체인 산업을 주도하고 있는 애니모카 브랜드즈에 대한 투자를 통해 미래 유망 기업에 대한 자사의 투자 포트폴리오를 확대하는 한편, 디지털 산업의 주축인 블록체인 분야로의 사업 진출 발판을 마련하게 됐다.

블록체인은 게임, 콘텐츠는 물론 유통, 금융, 문화, 예술 등 사회 전반에서 활용 가능한 디지털 경제 사회의 핵심 요소로, 게임과 금융 및 자산거래 분야에 서 이미 해당 기술이 빠르게 도입되며 높은 성장이 예견되고 있다.

미래 융합 시너지 기대

컴투스는 이처럼 다양한 산업에 적용 가능한 블록체인의 성장성과 가치에 주목하고, 해당 산업에 대한 투자와 신규 사업 추진에 적극 나선다. 콘텐츠 밸류체인 기반의 메타버스 사업에 블록체인 기술을 접목하고, 자연스러운 경제 활동이 가능한 디지털 생태계 구축을 통해 가상과 현실을 넘나드는 융합 시너지를 기대하고 있다.

또한, 게임 산업의 트렌드를 변화시키고 있는 블록체인 게임과 새로운 디지털자산으로 각광받는 NFT 분야의 신규 사업 등도 계획하고 있다.

컴투스, 메타노믹스 구현 기대

美 NFT 전문기업 ‘캔디 디지털’에 전략적 투자



컴투스가 NFT(Non-Fungible Token, 대체 불가능 토큰) 기술 기반의 미국 디지털 컬렉션 전문 기업 캔디 디지털(Candy Digital)에 전략적 투자를 진행한다. 컴투스는 캔디 디지털의 시리즈A 투자에 1,000만 달러(한화 약 120억 원) 규모로 참여를 결정했으며, 유일한 게임 관련 투자자로서 디지털 수집품 분야뿐만 아니라, 향후 블록체인과 게임 사업 부분에 대한 업무 협의를 추진해 나간다.

세계적 스포츠 리그의 독점 라이선스 확보

캔디 디지털은 블록체인 기반 디지털 스포츠 카드 등을 제작·유통하는 NFT 기업으로, 메이저리그 베이스볼(MLB)과 내셔널풋볼리그(NFL), 북미아이스하키 리그(NHL), 메이저리그사커(MLS) 등 세계적 스포츠 리그의 라이선스를 확보하고 있는 미국 기업 파나틱스와 글로벌 암호화폐 투자사인 갤럭시 디지털 등이 함께 설립했다.

캔디 디지털은 세계 최대 프로 야구 리그인 메이저리그 베이스볼(MLB)의 NFT 사업에 대한 독점 라이선스를 확보하고 있다. 선수, 리그, 팀, 경기장, 어워드 뿐만 아니라 하이라이트 경기 및 역사적 순간을 담은 영상과 오디오 클립 등 스포츠 팬들이 열광하는 다양한 콘텐츠를 토큰 형태의 디지털 자산으로 제작하면서 라인업을 확장하고 있다. 나아가 블록체인 기술을 바탕으로 디지털 수집품을 간편하게 거래할 수 있는 캔디 디지털만의 자체 NFT 플랫폼도 준비 중이다.

글로벌 스포츠 게임 시장에 NFT 도입 논의

컴투스는 MLB, KBO, NBA 등 공식 라이선스 기반의 스포츠 게임을 전세계에 서비스해온 전문성과 노하우를 바탕으로, NFT가 도입되는 새로운 글로벌 스포츠 게임 시장을 분석하고 다양한 사업 방향을 논의 발전시킬 예정이다. 디지털 선수 카드와 게임을 접목하는 등 새로운 비즈니스 모델을 개발하고, 스포츠 기반의 NFT 사업을 아시아를 포함한 전 세계로 확대하는 등 스포츠 팬과 소비자들이 디지털 자산화를 통해 콘텐츠를 새롭게 경험할 수 있는 신규 서비스도 모색해 나간다.

가상경제의 핵심, 메타노믹스 구현 기대

컴투스는 앞으로 자체 콘텐츠 밸류체인을 통해 메타버스와 미래 가상경제의 핵심인 블록체인 기술로 구현되는 메타노믹스를 구축할 예정이다. 또한, 글로벌 파트너에 대한 전략적 투자와 연구 개발을 지속 추진하는 등 블록체인 사업 분야를 더욱 강화할 방침이다. 이로써 컴투스는 애니모카 브랜드즈에 이어 이번 캔디 디지털까지 블록체인 사업 분야의 투자를 본격화하고, NFT 기반 디지털 컬렉션으로의 확대와 게임 분야 연계 등 관련 사업 고도화에 나서게 되었다.



게임빌·컴투스, 환경을 생각하다

최근 전 세계적으로 환경에 대한 목소리가 커지고 있다. 코로나19 이후 새로운 소비문화가 정립되면서 일회용품과 플라스틱 사용량이 급증했고, 전문가가 아닌 일반인들에게도 심각한 위기로 다가오게 되었다.

물론 코로나19 이전에도 이러한 환경문제가 없던 것은 아니다. 하지만 이전에 손쉽고 간편한 배달 문화나 온라인 쇼핑 및 장보기가 한국적인 특색이었다면, 이제는 전 세계가 언택트 사회로 급속히 전환되면서 보편적인 양상이 되었다. 이것이 우리가 위기를 느끼는 이유다.

이에 글로벌 유저들과 함께하고 게임빌과 컴투스도 환경 보호를 위한 활동에 적극 동참하기로 했다.

우선 컴투스는 세계자연기금(WWF)에 환경 개선 사업 지원을 위한 후원금을 전달했다. 해당 후원금은 세계자연기금을 통해 전 세계 플라스틱 문제 해결을 위한 활동에 사용된다.

후원금을 전달한 세계자연기금은 전 세계 100여 개 국가에서 활동하는 비영리 자연보전기관으로, 지구상의 다양한 생명체와 서식 환경 보전을

위한 활동을 진행하고 있다. 컴투스는 앞서 세계자연기금과 함께 멸종 위기 북극곰 및 희귀 조류의 안전한 서식 환경을 조성하는 등 다양한 후원 캠페인을 추진하기도 했다.

후원금 전달과 더불어 환경 개선을 위한 임직원 대상 환경 보호 캠페인도 진행됐다. 세계자연기금의 교육자료 및 영상 콘텐츠를 공유하고, 환경 이슈 관련 서비스를 실시하는 등 임직원과 함께 환경 문제에 대해 생각해볼 기회를 마련했다.

서베이 결과 대다수의 임직원이 환경 문제에 관심을 갖고 평소 일회용품 줄이기 등 환경 보호를 위한 노력을 실천하고 있었으며, 그 밖에도 플라스틱 문제 개선을 위한 자신만의 실천 방안을 공유하는 등 임직원의 적극적인 참여와 함께 성공적으로 캠페인이 마무리됐다.

한편 게임빌·컴투스는 ESG(환경·사회·지배구조) 경영체계 가동을 위해 'ESG플러스위원회'를 신설하고 글로벌 문화 콘텐츠 기업으로서 사회적 책임을 실현하는 적극적인 활동에 나서고 있으며, 국제 ESG 표준 지침들을 경영 환경에 적용해 중장기적으로 지속가능한 가치를 창출해 나갈 계획이다.

컴투스·게임빌 임직원이 공유한 나만의 환경 보호 TIP Best 5

- 1 재활용품은 깨끗이 씻어서 배출하고 분리수거 잘하기!
- 2 시장 갈때 장바구니 꼭 챙기기!
- 3 음식배달 시 일회용품 수저와 젓가락 받지 않기!
- 4 사무실에서 텀블러 & 머그컵 사용하기!
- 5 플라스틱 용기는 가능한 리필형 제품으로! 고체 치약, 대나무 칫솔 등 친환경 제품 사용해보기!



2021 Com2uS Global Contents Award

미래 창작 인재들의 더 큰 성장과 도약의 기회!

‘컴투스 글로벌 콘텐츠문학상 2021’ 역대 최다 작품 응모!

미래 게임 및 콘텐츠 시장을 이끌어갈 창작 인재 발굴을 위한 '컴투스 글로벌 콘텐츠문학상 2021'의 작품 접수가 역대 최다를 기록하며 마감됐다.

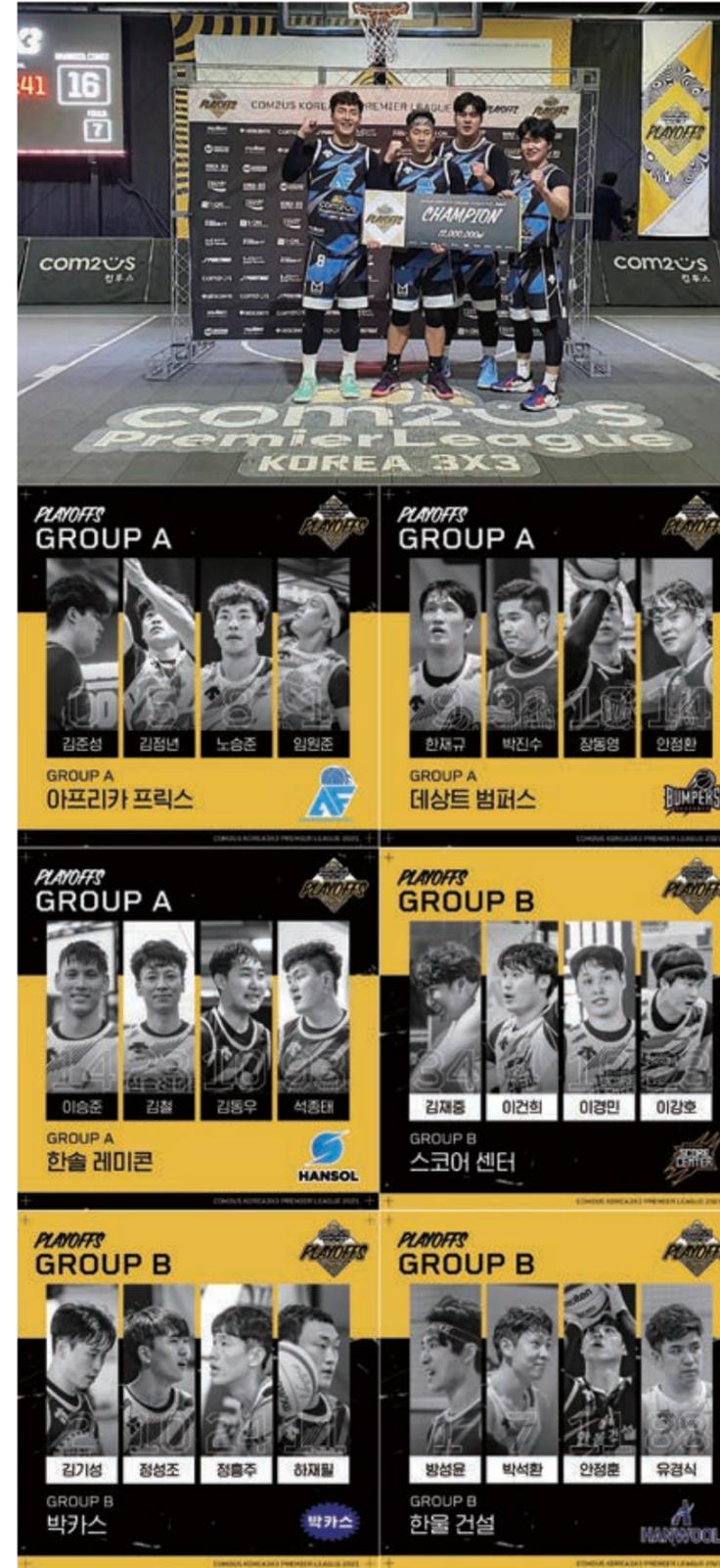
올해로 4회째를 맞은 '컴투스 글로벌 콘텐츠문학상 2021'은 최대 규모의 상금과 함께 수상자들의 창작 역량 강화를 위한 다양한 특전을 준비하며 접수 시작 전부터 큰 주목을 받았다.

특히 이번 공모전은 '자유 주제'와 '지정 주제' 2개 부문에서 총 400여 작품이 응모했다. 역대 가장 많은 작품이 출품됐을 뿐만 아니라, 올해 새롭게 신설된 '지정 주제' 부문에서도 우리 사회의 핵심 주축이자 미래를 이끌어갈 'MZ세대의 로망'을 소재로 한 기발하고 창의적인 작품들이 대거 접수되며 공모전의 위상을 높였다.

컴투스는 출품작들에 대한 면밀한 검토를 진행한 후 '케나즈'와 '정글스튜디오', '고즈닉이엔티' 등 각 분야의 콘텐츠 제작에 탁월한 영향력을 가진 관계사들과 함께 심사를 진행할 계획이다. 1차와 2차에 걸친 엄정한 심사 과정을 거쳐 전체 부문을 통틀어 1편의 대상과 각 부문 최우수상과 우수상, 장려상 1편씩을 선정한다.

영예의 대상 수상자에게는 상금 2,000만 원을 수여하고 최우수상과 우수상에 각각 500만 원과 300만 원을 전달한다. 또한, 올해 신설된 장려상 부문 수상자에게도 200만 원의 상금이 지급된다.

전체 응모작 중 게임, 웹툰, 웹소설, 장편소설 등 2차 창작물로 발전 가능한 작품들에 대해서는 컴투스와 주관사를 통해 실제 콘텐츠로 제작할 수 있는 기회도 마련한다. 이 외에도 수상작을 활용한 작품집 출간 기회는 물론 특별 인턴십 프로그램과 입사 지원 시 가산점을 부여하는 등 실질적인 창작자 등용문으로서 다양한 혜택을 제공할 계획이다.



컴투스 후원 3대3농구 프로리그, ‘아프리카프릭스’ 우승으로 대단원의 막 내려

10월 23일, 3대3농구 프로리그 '컴투스 KOREA 3X3 프리미어리그 2021'이 '아프리카프릭스'의 플레이오프 우승을 끝으로 올 해의 승부를 모두 마무리했다.

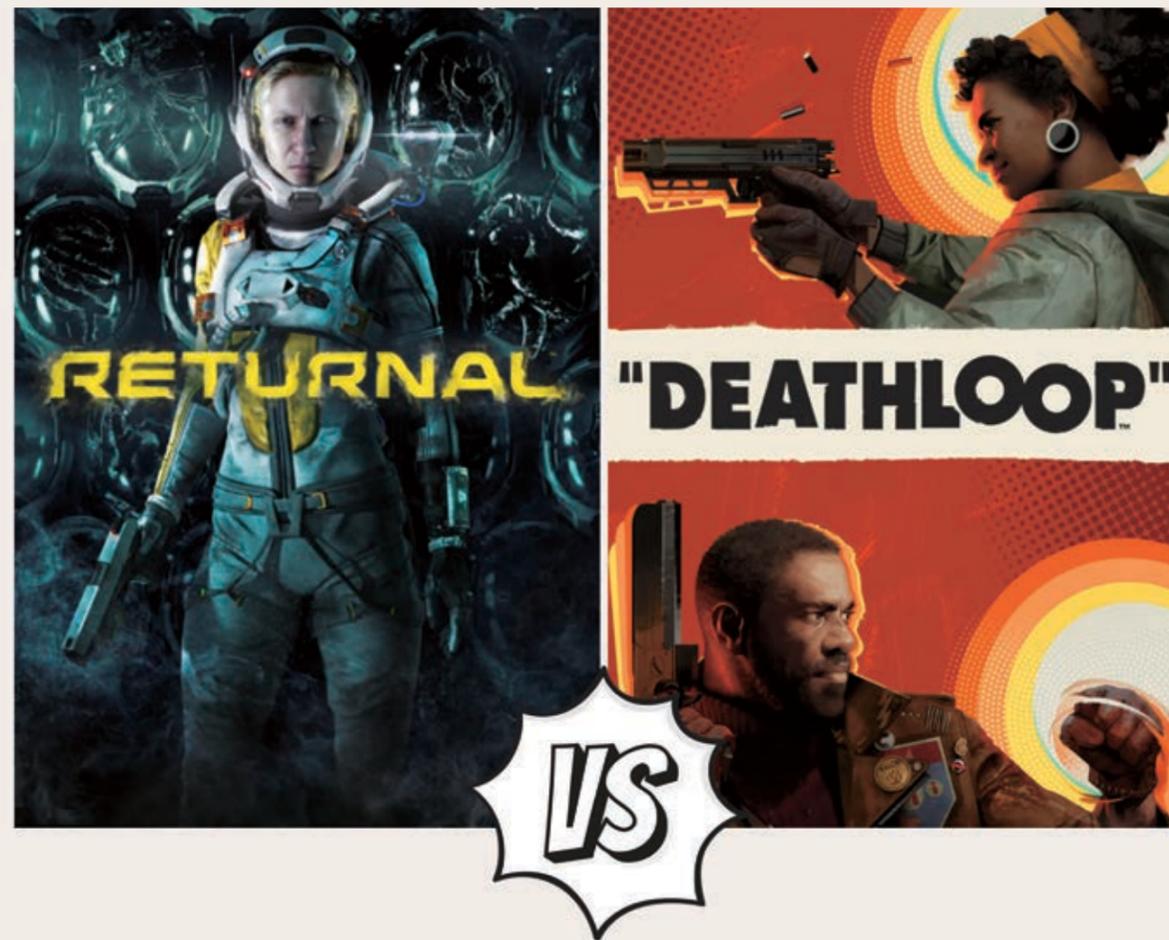
플레이오프는 지난 5월 3일 고양스타필드 개막전 경기를 시작으로 약 3개월간의 열띤 경쟁을 펼쳤다. 6개 팀이 최종 우승팀을 가리기 위한 토너먼트를 진행했으며, 이번의 연속 끝에 '아프리카프릭스'가 최종 우승을 차지하며 대단원의 막을 내렸다.

정규리그 5위로 플레이오프 무대에 오른 '아프리카프릭스'는 상위팀들을 상대로 총 3경기를 치르는 험난한 토너먼트를 거치며 챔피언의 자리에 등극했다. 특히, 정규리그 1,2위팀 '한솔레미콘'과 '한울건설'을 상대로 경기 초반부터 압도적인 경기력을 선보이며 각각 5점 이상의 차를 내며 대승을 거뒀다. 또한, 지난 시즌 정규리그 MVP 출신의 센터 노승준과 KBL 무대에서 활약하며 올 시즌 팀에 합류한 김정년의 완벽한 공수 호흡은 한 단계 업그레이드된 경기력을 선사하며 팬들의 눈을 즐겁게 했다.

우승을 차지한 '아프리카프릭스'엔 상금 1천2백만 원과 함께 우승 트로피가 주어졌다. 더불어 이날 경기에서 최고의 활약을 펼친 선수에게 수여되는 '컴투스MVP'에는 '아프리카프릭스'의 에이스 김정년 선수가 차지했다. 김 선수는 매 경기 정교한 외곽슛과 승부처에서 해결사 역할까지 겸하는 맹활약을 펼치며 MVP의 영광을 안았다.

'컴투스 KOREA 3X3 프리미어리그'는 국제농구연맹(FIBA)에 공식 등록된 국내 최초 3대3농구 프로리그다. 컴투스는 3대3농구의 저변 확대와 국내 스포츠 산업의 발전을 위해 '한국 3대3농구연맹'과 손잡고 3년 연속 타이틀 스폰서로 참여하고 있다. 이외에도 스포츠 및 문화, 예술 분야에 대한 후원을 지속하고 있으며, 'ESG플러스위원회'를 통해 글로벌 문화 콘텐츠 기업으로서의 사회적 책임을 실천하기 위한 다양한 활동을 추진 중이다.

치어리더 박기량 과 함께하는
컴투스 프로야구
FOR 매니저



죽을수록 강해진다! 물론 캐릭터 말고 내가...

리터널(Returnal)
VS
 데스루프(DeathLoop)

보통 게임에 대부분 존재하는 세이브 기능이 없는 '로그라이크' 장르의 게임을 좋아한다면, 한 번쯤은 플레이해 볼 법한 게임 두 가지를 소개한다. (정확히는 로그라이크가 아니지만)

게임 오버가 되더라도 특정 위치, 세이브된 지점에서 부활하여 게임을 재개할 수 있는 여타 게임과는 달리, 이 두 게임은 캐릭터 사망시 다시 시작 지점으로 돌아온다는 공통점을 가지고 있다. 게임 내에서 얻게 된 정보들은 저장되지만 험겁게 찾은 길과 어렵게 물리친 보스를 다시 공략해야 하는 점에서 보면 어쩌면 매니악한 취향의 게임이라고 할 수 있겠다. '로그라이크' 시스템을 공통점으로 삼지만 서로 다른 플레이 경험을 선사하는 TPS 슈팅 게임 '리터널'과 FPS 액션 게임 '데스루프'를 만나보자.

RETURNAL

★ 리터널(Returnal) ★

Break The Cycle 끊어라, 반복되는 고리를

‘리터널’은 메인 문구부터 로그라이크의 향기를 강하게 내뿜고 있다. 이 게임을 한 문장으로 표현하자면 “우주에 내던져진 채 나 혼자 무한 환생 중입니다!?” 같이 라이트 노벨 제목스러운 느낌이다.



흥미로운 세계관

행성조사부 대원인 셀린 바소스가 되어 불시착한 행성에서 미지의 생명체들과 전투하며 비밀을 찾아가는 내용이다.

셀린 바소스는 추가적인 조사를 위해 접근이 금지된 행성, 아트로포스로 향한다. 무언가와 충돌하여 행성에 불시착한 뒤, 고립된 상태로 고대 외계문명과 적대적 생명체 그리고 자신의 시체(와 관련된 여러 기록들)을 발견하게 된다. 죽어서도 탈출할 수 없는 행성에서 플레이어는 모든 일의 근원을 찾아 여정을 떠나게 된다. 이곳 저곳 돌아다니다 보면 ‘저게 대체 무슨 생명체일까’ 싶은 괴생명체들도 등장한다.



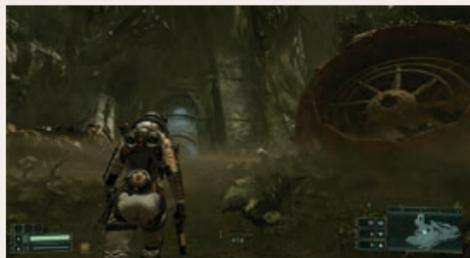
다이내믹한 슈팅 액션

공중 대쉬, 하이퍼 슈터급의 기동성, 그리고 다양한 총기들을 동원해 속도감 있는 액션이 맛깔나게 버무려져 시원한 슈팅 액션을 경험할 수 있다. 하지만 앞서 말한 것처럼 캐릭터 사망시 첫 스테이지부터 다시 시작해야 하기 때문에 기동성을 통해 적을 암살하기보단 하나의 탄막이라도 피하기 위해 온 신경을 집중해야 하는 것이 현실이다.



훌륭한 그래픽과 사운드

로그라이크, 로그라이트 장르는 보통 인디 게임이 많기 때문에 고해상의 그래픽으로 제작되는 경우가 드문 편이다. 하지만 ‘리터널’은 플레이스테이션 스튜디오의 퍼스트 파티로 인수된 개발사가 제작하여 PS5 독점 게임다운 모습을 보여줬다. 실제로 길을 찾기 위해 헤매는 중에도 배경과 몬스터들의 화려한 그래픽과 사운드로 플레이 경험의 질을 크게 높여 준다.



랜덤으로 생성되는 방의 순서와 디테일

로그라이트답게 일부 고정된 지역이나 특정 스테이지를 제외한 방의 순서와 디테일 등이 매번 랜덤으로 생성되고, 중간 보스급의 강력한 몬스터들이 스폰된다. 플레이마다 조금씩 다른 지형을 모험하면서 생존해나가는 건 ‘영구적 죽음’ 요소를 생각하더라도 충분한 재미를 느낄 수 있었다. 여기에 매번 바뀌는 지형을 포함한 배경의 뛰어난 그래픽 수준 덕분에 반복되는 플레이어의 지겨움을 희석시켜 준다.

"DEATHLOOP"

★ 데스루프(DeathLoop) ★

If at First You Don't Succeed... Die, Die Again. 처음에 성공하지 못하면...죽고, 죽고, 또 죽는다.

‘디스아너드 시리즈’로 유명한 아케인 스튜디오의 신작이다. 섬에 갇혀 기억을 잃고 똑같은 매일이 반복되는 암살자가 되어 이야기를 진행한다. 특수한 목적을 위해 블랙 루프(Black Loop)를 만든 선지자들을 암살하고 매일 반복되는 루프를 깨는 것이 주 목적이다. 불사를 바라는 영원주의자들이 가득한 섬에 고립된 상태에서 그들을 이끄는 각 분야의 천재들, 선지자들의 계획을 파헤치고 자신의 원래 목적을 기억해내야 한다.



죽어도 끝, 하루가 지나도 끝

게임의 핵심 목적은 생존이 아니라 루프를 반복하며 정보를 얻어 기억을 되찾고 진실에 도달하는 것이다. 본인이 누군지, 현재 위치가 어딘지도 모르는 상황부터 시작해 감춰진 진실을 하나씩 알아내면서 진행한다. 특이한 점은 캐릭터 사망 시에 처음으로 돌아가는 건 같지만 아침, 오전, 오후, 저녁으로 나뉜 시간대를 지나게 되면 무조건 첫 날 아침의 시점으로 돌아가게 된다는 것이다. 비유하자면 영화 ‘엣지 오브 투모로우’와 같이 저장된 시점으로부터 하루를 계속 반복하면서 정보를 얻고 경험을 쌓아 이후 대처를 어떻게 해야 할지를 익혀가는 것이 플레이어의 첫 목표다.

물론 특별한 소득 없이 하루가 지나 다시 아침으로 돌아가게 되면 조금은 허탈하지만 중반부터는 아주 작은 정보를 위해서 하루를 보내는 것도 꼭 필요하게 된다.



반복되는 하루

반복되는 하루 안에 모든 일을 해결할 수 있는 ‘완벽한 계획’을 짜는 것이 첫 번째 목표라고 할 수 있다. 가장 창의적이고 특별한 시스템이라고 평가받는 시간 시스템은 이전에 없던 장르라고 불리울 정도다. 시간마다 발생하는 개별적인 이벤트와 대사, NPC와 오브젝트의 배치 변화는 정말 게임의 큰 축이라고 말할 수 있을 만큼 큰 공을 들인 것이 느껴졌다. 이전 시간대에서 특정 이벤트를 발생시킬 경우, 이후 시간대에도 큰 변화가 나타나기도 한다. 예를 들어, 오전 시간대에 정보를 얻는다면 오후 시간대에 또 다른 정보가 발생하는 식이다. 큰 이벤트부터 사소한 이스터에그까지 다양한 재미가 숨어 있으니 섬 곳곳을 탐험해보기를 바란다.



잔인하지만 시원한 액션

울펜슈타인 시리즈로 유명한 머신게임즈와의 협업으로 발전한 건슈팅이 더 충실히 구현되어 있다. 총기와 무기, 오브젝트 디자인은 시원한 매력을 가지고 있고 전작인 디스아너드 시리즈와는 달리 건슈팅을 전면에 내세워 확실한 매력을 어필했다는 평이 많다. 여기에 더해 다양한 근접 사살 모션은 리얼하고 시원하게 제작되어 게임의 재미를 더해주고 있다. 여기에 특수한 능력을 부여해주는 슬랩이라는 도구가 게임의 진행을 매끄럽게 해주거나 전투를 포함해 다양한 상황을 재밌게 연출할 수 있게 도와준다.



마치며...

로그라이크와는 다른 장르지만 특정 지점에 세이브가 불가능한 시스템을 처음 접했을 때에는 약간의 걱정과 부담이 생기는 것이 사실이다. 한 순간의 실수로 캐릭터가 절벽 밑으로 떨어지면 “내가 그 고생을 했는데 또 하라고?!” 라는 생각이 절로 들게 마련이다. 하지만 노하우를 익히면서 캐릭터의 성장보다는 플레이어 스스로의 성장을 유도하는 방식 덕분에 이벤트 클리어 시의 성취감이나 뿌듯함이 훨씬 크게 느껴졌다. 주변의 평이나 게임 스타일만 보고 판단하기보다는 약간 어려울 수도 있지만 직접 부딪혀 보는 것은 어떨까?



선입견을 벗어 던지는 유기견 이야기

#사지말고 입양하세요

SNS해시태그로 검색하면 많은 유기견이 나온다. 당장 내일이 안락사 예정인 유기견들이 넘쳐나는 현실에서 단 30%만이 입양된다고 한다. 유기견 입양을 꺼리는 이유 중 상당 부분은 '유기견은 문제가 많을 것이다, 몸이 안 좋을 것이다'라는 선입견 때문이다. 하지만 유기견에게는 아무런 문제도, 잘못도 없다. 문제는 버린 사람에게 있다.

물론 유기견 입양은 쉽지 않은 일이다. 안쓰러운 마음에 덜컥 입양했다가 파양하는 사람도 적지 않다. 유기견 뿐만 아니라 펫샵에서 분양을 받든 지인을 통해 데려오든 개를 키운다는 것은 쉽지 않다. 많은 조건이 있지만, 필수요소들을 체크해보자.

유기견 입양 체크리스트

- ① (질병, 행동교정 등) 내가 어디까지 감당할 수 있을 것인가?
- ② 개는 4세 어린이를 키우는 것과 같다. 15년간의 개 평생 책임져 줄 수 있는가?
- ③ 같이 사는 모든 가족에게 동의를 받았는가?
- ④ 동물 털 알레르기가 있진 않은가?
- ⑤ 1~2개월 정도 입양한 개에게 집중할 정신적, 시간적 여유가 있는가?
 - * 행복한 반려 생활을 위해서는 입양자의 교육 및 강아지의 입양 후 교육은 선택이 아닌 필수다. 새로 맞이한 식구가 집에 잘 적응할 수 있는 시간이 필요한데, 이때 많은 시간과 노력을 들일 필요가 있기 때문이다.
- ⑥ 기존에 동물을 키우고 있다면 합사가 가능할 것인가?

유기견 입양 절차

위의 체크리스트를 진단해보고 모두 가능하다면 이제 가족으로 맞이할 유기견을 찾아보아야 한다. 현재 각 지자체에서는 유기동물 보호소를 운영하고 있으며 <동물보호 관리시스템>사이트에 접속하면 전국의 유기동물 리스트를 볼 수 있다. 참고로 <포인텐드>라는 App을 통해서도 해당 공고 리스트를 볼 수 있다.

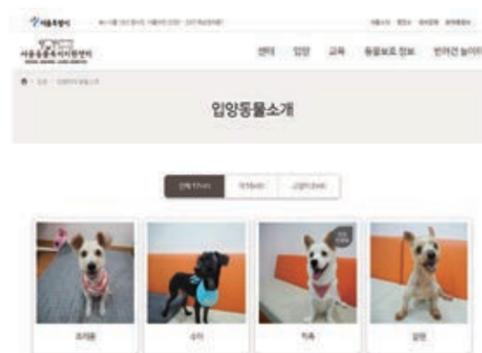
해당 공고일에서 10일이 지나면 동물의 소유권은 각 지자체로 넘어가게 되고 보호 중인 유기견을 입양할 수 있게 된다. 보호동물의 공고번호를 확인했다면, 해당 보호소에 전화하여 입양 가능 여부를 문의하고 방문하면 된다.

개인 구조자 및 사설 단체에서도 SNS를 통해 임시 보호를 하고 있는 유기견을 알려 입양시키고 있는데 시군 보호소 대비 절차가 매우 까다롭다. 이렇게 허들을 넘어 입양자를 정해도 파양하는 경우가 있어서 최근 그 기준은 더욱 높아지고 있다.

하지만 시·군 보호소에 있는 유기견들은 과도하게 많은 보호 개체 수가 케이지에 있어서 누군가가 입양해주길 간절하게 바라거나 안락사만을 기다리고 있는 실정이다. 심지어 어린 시절을 모두 보호소에서 보내는 개도 있다. 그러니 지방의 열악한 보호소 환경에서 가족만을 기다리는 아이들에게 우선적인 관심이 필요하다.

입양견을 위한 지원 활동들

각 지자체에서는 유기동물 입양을 위해 여러 가지 노력을 기울이고 있다. 지자체별로 지원금이 다소 차이는 있지만, 중성화 수술 비용 및 심장사상충 치료 등을 위한 10~30만 원에 해당하는 비용을 지원해 입양자의 부담을 덜어주고 있다.



<서울동물복지지원센터>에서는 유기견의 입양률을 높이기 위해 중성화 수술 및 모든 건강검진과 질병 치료를 마친 후 입양시킨다. 지원센터에서 입양을 하기 위해선 3회 센터 방문 및 입양자 교육을 마쳐야 한다.



<용인시 동물보호센터>에서도 질병 치료 및 사회화 훈련을 시켜 입양시키고 있다. 단계가 복잡하지 않은 여타 지방의 보호소에서는 입양확인서만 받고 입양하는 경우도 있다.

신중에 신중을 거듭하자

어떤 보호소든 입양을 원하는 개가 있다면 2~3회 방문을 하여 개의 성향을 파악하고 우리 가족과 잘 어울릴지, 평생 책임질 수 있는지 판단하는 시간을 갖길 추천한다. 하루 이를 함께할 사이가 아니라 가족으로 반려견을 맞이하는 것이므로 신중하게 선택해야 한다. 불쌍해서 덜컥 데려온다면 얼마 지나지 않아 파양하게 되는 최악의 사태가 벌어질 수 있다. 이런 경우 개는 또 다른 좋은 다른 가정으로 갈 기회를 잃게 되고, 입양자는 큰 죄책감을 안게 되어 모두에게 상처가 되기 때문에 절대 충동적으로 결정해서는 안 된다.

아름다운 기다림

유기견을 입양했다면 필수적인 케어를 제외하고 한동안은 눈을 마주치거나 일부러 부르지 말아야 한다. 낯선 집에 적응할 수 있도록 조용한 환경을 조성해주고, 스스로 다가올 때까지 기다려 주어야 한다. 하루 만에 적응할 수도 있고 한 달이 걸릴 수도 있다. 서로 천천히 다가가길 권한다.

그리고 입양 초기 산책 중에 개를 잃어버리는 경우가 간혹 발생하기 때문에 사전에 동물등록을 마치고 내장칩을 꼭 이식해야 한다. 야외 산책은 대략 한 달가량의 적응 기간을 거친 후 시도하는 것을 추천한다. 그전까지는 집안 곳곳에 간식을 뿌려가며 집안 산책을 유도하는 것이 좋다.



▲ 입양 전과 후, 변화하는 유기견의 모습

포기하지 말자

개가 집에 온전히 적응할 동안 분리 불안이나 고립 장애가 생길 수도 있고, 많은 문제행동이 나올 수도 있다. 이것은 유기견이라서가 아니다. 모든 개가 적응하는 과정에서 흔히 겪을 수 있는 현상이다. 개의 행동에는 늘 이유가 있으니 포기하지 말자.

기본적인 매너훈련은 보호자와 개 사이에 신뢰를 형성하게 한다. 매일 5분~10분 정도만 꾸준히 훈련해준다면 문제행동은 점차 사라질 것이다. 지자체에서 시행하는 강아지 무료 방문 훈련, 그룹훈련 프로그램들이 있고, 유튜브에도 전문 훈련사들이 교육법에 대해 소개해 두었다. 특히 서울시 및 경기도는 자체적으로 진행되는 입양자 교육프로그램이 있으니 꼭 한번 찾아보길 권한다.

또 입양자를 위한 도서 <유기견 입양 교과서>, <당신의 몸짓은 개에게 무엇을 말하는가?>, <문제행동 바로잡는 우리개 완벽훈련100>, <산책하는 강아지>를 추천한다.



▲ 다양한 추천도서

반려견을 키울 생각이라면 유기견 입양을 꼭 고려해 보길 바란다. 어둡고 침울했던 강아지를 세상에서 가장 귀여운 나의 반려견으로 만드는 보람을 느껴보면 어떨까?



'나'라는 개성이 묻어나오는 가족, 손쉽게 관리하자!

요즘 시국에 다양한 외부활동에 취미를 가진 사람들은 아주 곤욕일 것이다. 나가자니 걱정이고, 가만히 있자니 시간이 아까운가? 그런 여러분을 위해 준비했다! 시간이 지날수록 나만의 '개성'이 묻어나는 '가족 관리법'이다.

가족 하나쯤은 다 있잖아?

가족 제품 마니아가 아니더라도 누구나 집에 가족 구두나 가방, 의류를 하나 정도는 가지고 있을 것이다. 하지만 오랜만에 집안 어딘가에서 꺼내 본 이 가족 아이템이 관리 소홀로 망가져서 못쓰게 되거나 문제가 생겨 수리에 더 큰 비용이 들어간 경험도 있을 것이다. 지금부터 기자가 소개할 가족 관리법은 간단하지만 모든 가족에 적용할 수 있어 활용범위가 넓으니 꼭 유용하게 활용해 보길 바란다.

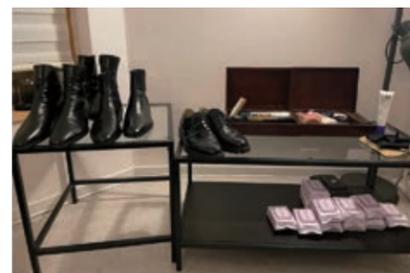
오래가는 것이 아름답다

기자의 아버지께서는 가족/원피 수출 사업을 하셨는데, 그 영향으로 어릴 적부터 가족 제품을 만져보고 접할 기회가 많았다. 그러다 보니 자연스럽게 구두나 가방 같은 가족 아이템을 직접 관리하는 방법에 관해서도 관심을 갖게 되었다.

가족은 아주 매력적인 소재다. 사용자의 습관이나 생활 패턴에 따라서 자연스럽게 묻어나오는 특유의 '개성'이 있어서 참 좋다. 나의 '아이덴티티'를 보여줄 수 있는 멋스러운 아이템인 것이다. 게다가 잘만 관리하면 나 자신이 묻어 있는 제품을 대대손손 물려줄 수 있다는 장점도 있다. 생각만 해도 멋지지 않은가?

"이 신발은 무려 우리 증조할아버지께서 물려주신 거라고!"

세상 쉬운 가족 구두 관리법



많은 가족 제품들이 있지만, 기본적인 관리의 틀은 모두 같으니 이번 코너에서는 가장 쉽게 접할 수 있는 가족 구두 관리를 기준으로 소개하겠다.

< 도구 소개 >



하나둘씩 모은 가족 관리 제품들이다. 제각기 용도가 있지만 일반적으로 가장 많이 사용하는 제품들은 다음과 같다.



첫 번째, 이물질이나 흙먼지 등을 제거하기 위한 솔과 광택을 내기 위한 폴리싱용 솔이다. 검정색 솔이 더 억세고 단단한 편이다. 물론 두 가지가 모두 필수는 아니고 한종류만 구비해도 괜찮다.



두번째, 구두 관리의 기본인 검은색 구두약이다. 보통 슈 크림이라고 부르는데, 일반적으로 접하는 깡통형 구두약(말표)과의 좀 다른 제품이다. 깡통형 구두약이 오로지 광택을 목적으로 만들어졌다면, 슈 크림은 가족 자체에 영양을 주고, 광택의 효과를 추가적으로 얻을 수 있는 제품이다.



세 번째, 마유(馬油)다. 말 그대로 '말 기름'인데 가족에 흡수가 굉장히 빠르고 즉시 영양분을 공급해주는 친구다. 화장품에 비유하면 '애플!' 같은 녀석이라고나 할까? 오래된 가방이나, 낡은 가족 제품에 사용하면 정말 드라마틱한 효과를 볼 수 있다. 자주 사용해도 1~2년은 거뜬한 친구다. 참고로 사진 속 마유는 일본 직구 제품으로 약 2만 원 정도면 구매할 수 있다.

< 손질 순서 >



① 먼저 신발 끈을 제거한다!



② 구둣솔(천, 형겅도 무관!)로 외부의 물리적인 잔여물 제거!



③ 크림(혹은 안 쓰는 로션)을 도포한다.



④ 안쓰는 형겅으로 광택이 생기도록 문질문질!

⑤ 영양크림을 도포 후 다시 문질문질!

어때요, 참 쉽죠?

과정을 보면 크게 어려운 것은 없다. 이러한 간단한 방법으로도 가족에 생긴 가벼운 오염과 상처 정도는 감쪽같이 지워진다는 사실!

위에 소개한 방법은 구두 수선집이나 고가의 백화점에서도 모두 동일하게 진행하는 과정이다. 틈날 때 관리해 둔다면 구두의 수명을 늘릴 수 있다. 관리에 필요한 도구들 또한 1~2만 원 정도의 가격으로 쉽게 구할 수 있기 때문에 구비해 두면 차량시트나 소파 등의 여러 가지 가죽 제품에도 정말 요긴하게 사용할 수 있다.



★ 손질 후 관리 TIP ★

! 신발을 손질한 후에는 꼭 슈트리(신발의 모양을 유지해주는 나무 및 플라스틱의 보형물) 혹은 신문지 등을 구두 안쪽에 채워서 신었던 신발의 주름을 편 상태로 보관하는 게 좋다.

! 가죽은 가공이 되어 있긴 하지만, 기본적으로 동물로부터 생산되기 때문에 적당한 유분을 보충해주는 것이 좋다.

마지막으로 오랫동안 신발을 좋은 컨디션으로 유지하고 싶다면 다음 사항에 유의하자!

- ▶ 이틀 연속으로 같은 구두를 신지 않는다.
- ▶ 보관 시 신문지나 슈트리를 끼워 주름을 펴서 보관한다.
- ▶ 비에 젖었을 경우 꼭 완전히 건조 후 보관한다.



내 방구석을 와인바로 만드는 방법

곧 12월이 다가온다. 애석하게도 시간은 물 흐르듯이 지나가고, 한 해의 마무리가 머지않았다. 연말에 친구 혹은 가족들과 함께 분위기 좋은 식당이나 레스토랑에서 수다를 떨며 맛있는 식사 한 끼를 즐기곤 했는데, 코로나 시대의 현실은 건전한 시민의식을 실천하기 위한 방구석 신세다. 마스크나 시간제한 없이 자유롭게 생활하는 것이 당연했던 평범한 일상이 그리워진다.

하지만! 올 한 해도 고생한 자신에게, 사랑하는 누군가에게 격려의 말을 전할 자리가 필요하다. 원한다면 언제든지 내 방구석을 분위기 있는 와인바로 변신시키는 특별한 레시피를 소개한다!

첫 번째 레시피 베이컨 버섯 크림 감자 뇨끼



재료 (4인분 기준)

- 반죽: 감자 4개(600g), 감자 전분(50g), 밀가루(100g), 소금/후추 약간
- 크림소스: 생크림 150mL, 우유 120mL, 올리브유
- 그 외: 양송이버섯 4개, 마늘 8개, 양파 반 개, 계란 1개, 두꺼운 베이컨 3줄
- ※ TIP. 트러플 제스트, 파르미지아노 레지아노 치즈를 넣어주면 풍미 UP!

STEP 1 | 감자 삶아 뇨끼 반죽하기

우선 감자 껍질을 제거하여 물에 넣고 30분 동안 삶는다. 삶은 감자를 스테인리스 불에 옮겨 으깨고, 소금과 후추를 약간 넣어 간을 더해준다. 수분이 날아갈 때까지 10분가량 기다렸다가 계란 노른자를 넣고 섞어 준다. 이제 감자 전분과 밀가루를 넣어 반죽해 주면 되는데, 여기서 밀가루를 너무 많이 넣거나 반죽을 너무 치대면 글루텐이 형성되어 식감이 떨어지고 그대로 수제비 열차를 탈 수 있기 때문에 적당히 반죽해야 한다.

STEP 2 | 반죽 모양을 잡아 삶은 후 팬에 굽기

두 번째 단계에서는 뇨끼의 모양을 잡아주는 게 가장 중요하데, 팬에 한 번 더 구울 예정이므로 2~3cm의 마시멜로 크기로 자른 후 포크로 모양을 잡아준다. 그 후 물 1ℓ에 소금 1스푼을 넣어 끓인 다음, 반죽한 뇨끼를 넣어 삶는다. 이때 올리브유를 살짝 넣어 반죽끼리 서로 달라붙지 않도록 한다. 가라앉아 있던 뇨끼가 익으면서 물 위로 떠오르기 시작하면 하나씩 채에 올려 수분을 빼준다. 마지막으로 면적이 넓은 프라이팬을 꺼내어 뇨끼들을 겹이 바삭해질 정도로 적당히 굽는다.

STEP 3 | 꾸덕꾸덕한 베이컨 버섯 크림소스 만들기

사진처럼 야채를 손질한 후 달군 팬에 올리브유를 약간 넣고 다진 마늘과 양파를 넣어 살짝 볶는다. 이어서 베이컨과 양송이버섯을 넣어 달달 볶은 후 우유와 생크림을 넣어 졸인 후 잘 구워진 뇨끼를 추가하면 완성이다!

◆ Bonus! 어울리는 White Wine 추천 ◆

Les Freres Laffitte Colmbard,
Jackson: Vinter's Reserve Chardonnay



1 감자 삶기



2 감자 으깨기



3 전분_밀가루 넣기



4 계란노른자 넣기



5 반죽하기



6 포크로 누르기



7 뇨끼 삶기



8 프라이팬에 굽기



9 야채 볶기



10 베이컨, 우유, 휘핑크림 넣기



11 치즈 갈아넣기



12 뇨끼 완성

두 번째 레시피 블루베리 카망베르 치즈구이



재료

- 블루베리 콩포트: 블루베리(냉동 가능) 300g, 설탕 75g, 레몬즙 15g, 옥수수 전분 3g, 소금 1꼬집
- 그 외: 카망베르 치즈(브리치트로 대체 가능), 견과류, 꿀이나 시럽, 바게트(취향존중)

STEP 1 | 10분 만에 똑딱! 블루베리 콩포트

냄비에 블루베리와 설탕, 소금을 넣고 중간 불에 끓이면서 잘 저어준다. 이어서 레몬즙에 옥수수 전분을 넣어 잘 풀어준 다음 3~4분 동안 저어가며 끓여주면 맛있는 블루베리 콩포트가 완성된다

STEP 2 | 맛있는 카망베르 치즈 굽기

카망베르 치즈 또는 브리 치즈를 꺼내어 적당히 칼집을 내준다. 그리고 그 사이에 꿀을 뿌려 에어프라이기 혹은 오븐에 넣어 180도 5분 정도, 치즈 상태를 확인하며 굽는다.

STEP 3 | 달달한 블루베리 카망베르 치즈구이 완성

자신이 가장 아끼는 접시를 꺼내어 블루베리 콩포트를 베이스로 깔고 그 위에 잘 구워진 치즈를 얹는다. 치즈 위에 견과류를 뿌리고 꿀로 드레싱을 하면 최고의 와인 안주, '달달한 블루베리 카망베르 치즈구이'가 완성!

◆ Bonus! 어울리는 Sweet Wine 추천 ◆

Gancia Moscato D'asti, Nine dot five 9.5 cold wine



◆ 방구석에서 작가가 전하는 위로의 글 ◆

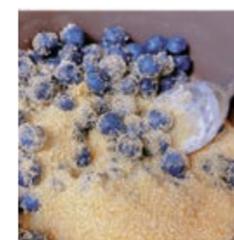
일상에서 느끼는 감정을 글로 풀어쓴다. 누구나 한 번쯤은 겪어 봤을 만한 일들 다가오지 않은 것들에 대한 불안 좀처럼 알기 어려운 당신의 마음 같은, 우리는 미미하게 때로는 강렬하게 마음을 울리는 경험을 하며 살아간다. 나도 모르는 사이에 좋은 기회가 찾아오기도, 때론 기회가 위기의 순간을 몰고 오기도 한다. 이렇듯 세상을 살아간다는 건 우리가 예측할 수 없는 경우의 수가 너무도 많아서 그 깊이를 감히 헤아릴 수만은 없다. 그저 눈앞에 맞닥뜨린 상황을 최대한 좋은 방향으로 이끌어갈 뿐이다. 정답이 없는 세상을 살아가는 우리에게, 각자의 자리에서 끝없는 고분고투를 하며 최선을 다하는 당신에게 나의 글이 작은 위안이 될 수 있다면 나는 감히 오늘 하루도 잘 살아있다고 말할 수 있다.

- 작가 홍진영 @memo_night -

마치며...

메뉴 이름만 보면 만드는 것은 고사하고, 마음먹고 외출한 날 라운지바에서나 맛볼 수 있을 것 같은 느낌이다. 하지만 알고 보면 생각보다 간단하고 맛있는 요리들이니 꼭 도전해 보길 추천한다. 마지막으로 이 글을 읽고 있는 당신에게 기자의 방구석 레시피가 마음 한편에 따뜻함을 전달할 수 있으면 좋겠다. "우리 모두 고생 많았어요!"

글: 윤다영 기자 / wendy_yun@



1 블루베리에 설탕 넣기



2 레몬즙에 전분풀어 넣기



3 카망베르 칼집내기



4 블루베리콩포트베이스 깔기



5 치즈 위에 꿀 뿌리기



6 치즈구이 완성



복잡한 책상을 깔끔하게! 카멜마운트 고든 DMA2 모니터 암

금방 지나갈 것 같았던 코로나19의 장기화로 재택근무를 하는 비율이 높아졌다. “집에서 어떻게 하면 좀 더 쾌적하게 근무를 할 수 있을까” 고민하다 보니 ‘모니터 암’이라는 아이템이 눈에 띄었다. 오늘은 재택근무 환경 업그레이드를 위한 아이템, ‘카멜마운트 고든 DMA2’에 대해 알아보자.

바른 자세의 시작!



모니터 구매 시 함께 제공되는 기본 모니터 받침대(모니터 스탠드)를 이용할 경우, 다양한 문제가 생길 수 있다. 모니터의 높이가 사용자의 눈높이와 맞지 않아 어깨를 움츠리거나, 목을 앞으로 빼게 되어 구부정한 자세로 모니터를 바라보게 된다. 이 경우 잘못된 자세로 인해 ‘거북목증후군’, ‘디스크’ 등의 질환에 노출될 수 있다. 반면 모니터 암을 사용할 경우, 모니터의 높이 및 각도 조절이 용이해 사용자가 바르고 곧은 자세를 유지할 수 있도록 도와준다.

더 넓은 공간 확보

요즘은 모니터가 크기 때문에 모니터를 지지하는 받침대가 V자, 또는 U자 형태를 가진 경우가 많아 의외로 책상 공간을 많이 차지한다. 하지만 모니터 암을 사용할 경우, 모니터를 최대한 벽에 밀착시킬 수 있고, 책상 공간을 남김없이 사용할 수 있어 공간 활용에 용이하다. 시각적으로도 넓고 깔끔하게 사용할 수 있다. 덕분에 모니터 암을 선호하는 사람들이 늘면서 다양한 브랜드에서 제품을 출시하는 추세다.

구성품

구성품은 10가지 이하로 의외로 간단했다. 나사가 많이 들어있어서 겁이 조금 났다. 다행히 다 쓰이지는 않았고, 내 모니터에 맞는 나사 4개만 골라 사용했다. 십자(+) 드라이버는 따로 구비해야 하지만, 육각 렌치는 동봉 되어있다. 설치 방법도 의외로 간단했다.



[설치 방법]



- ① 책상상판에 받침을 육각 렌치로 조여서 고정.
- ② 첫 번째 암 결합 후 나사 조임, 두 번째 암 결합 후 나사 조임.
- ③ 모니터에 베사홀 브라켓 조립
- ④ 모니터 베사홀 브라켓부분과 암을 결합 후 육각렌치로 알맞게 장력 조절

자유로운 움직임

위/아래, 앞/뒤, 피벗, 틸트, 스윙블 등 거의 모든 방향의 움직임이 가능해 사용자의 편의에 맞추어 자유롭게 움직일 수 있다.



추천 사양

모니터 암도 그 내구도나 하중, 크기, 무게 등에 따라 다른 제품을 써야 하는데, 아래는 싱글 모니터 거치 사양에 따른 추천표이다.

▶ 일반 라인

24인치 이하 (입문용/사무용)	베이직 BMA2 등	대략 4만 원대
27인치 대 (중급/무난/가성비)	스탠더드 CMA2P/CA2 등	대략 5~6만 원대
27인치 이상 + 고중량	프리미엄 PMA2 등	대략 9~10만 원대

▶ 고든(프리미엄) 라인

고든	DMA2 등	대략 8만 원대
고든 프로	UMA2 등	대략 12~13만 원대

기자픽

※ 모니터 무게에 따라서 다르며 개인적인 의견이므로 참고만 하면 좋을 것 같다.

일반 라인과 고든(프리미엄)의 차이점

- ✦ 알루미늄 보디로 기존 제품 대비 경량화되고 내구성은 강화
 - ✦ 분체 도장이 아닌 페인트 스프레이 피니시(유광 피니시)로 고급스러운 디자인
 - ✦ 기존 하단 조임 방식이 아닌, 상단부 볼트-온 방식으로 깔끔한 외관
- 신형 일반 라인 CMA 제품도 9kg, 32인치를 지원하고 있지만, 외관적으로 마감이 좀 더 중요하다 싶으면 고든이 좋고, 가성비가 중요하다면 일반 라인으로 구매하는 것도 괜찮은 선택이다.

아쉬운 점

모니터 암을 움직였다가 작업 상황으로 다시 원상 복귀 시키는데 시간이 좀 걸리고, 틸트 장력을 상당히 조였다고 생각했는데 암을 움직일 때 고개를 자주 밀로 떨구는 현상이 있다. (가만히 놔둘 때는 움직이지 않았다.) 만약 32인치 모니터를 쓸 때 이 모델보다 더 저렴한 것으로 썼다면, 틸트 기능은 무용지물이었을 것이라는 생각이 들었다.

수평을 맞추는 데 있어서 걸리는 부분이 없다 보니 눈대중으로 맞춰야 한다. 모니터 암을 설치하기 전에 책상의 내구도도 확인해야 할 것 같다. 지금 쓰는 책상이 그렇게 튼튼하지 않은 접이식 책상이다 보니 책상에 볼트를 조일 때도 너무 조이면 책상이 부서질까 불안했고, 조금이라도 빠르게 모니터 암을 움직이면 책상이 같이 딸려 오는 경우도 종종 있었다.



▲ 설치후_모니터 앞으로 뺀

▲ 설치후_모니터 90도 회전

마치며...

그래픽 작업자이다 보니 책상 위에 태블릿을 놔야 하는데, 전에 사용하던 U자형 모니터 거치대 때문에 위치가 애매한 느낌이 있었다. 모니터 암을 사용하는 지금은 책상 위에 여러 물건을 놔둬도 걸리는 것 없이 쾌적한 느낌이다. 식사를 하거나 영상 시청을 할 때는 바닥에서 모니터를 볼 때가 있는데 모니터가 자유롭게 움직여줘서 전보다는 보기 편하다는 느낌을 받았다. 사용한 지 얼마 되지 않아서 아직은 적응하는 시간이 필요할 것 같다.

잠깐잠깐 퇴근 후 사용하기에는 기존의 모니터 거치대로도 괜찮을 것 같지만, 지금처럼 집에서 작업을 오래 하거나, 바닥이나 침대에서 다양한 각도에서 모니터로 영상을 보는 자취생분들에게는 추천할 만하다.

게임빌·컴투스인들의
달콤한 인생

#마스크는처음이라 #오픈카와마스크 #자유를꿈꾸며 #대량구매의폐해

지난 달콤한 인생 주제는 '마스크와 나' 였습니다. 코로나19로 인해 요즘 아이들은 학교 친구들이나 선생님들의 얼굴을 잘 모른다고 하네요. 매일매일 마스크를 쓰고 다니는 시대가 지나면 오히려 마스크가 없는 얼굴이 더 어색할까요? 자유로운 그날을 꿈꾸며 모두 건강하시길 바랍니다. 행복하십시오!



원성민 (센트럴아트)

코로나가 터진 지 얼마 안 됐을 무렵입니다. 마스크에도 사이즈가 있는 줄 몰랐던 그때... 마스크가 너무나 불편했던 그때... 지금은 없어서는 안될 필수품이 된 게 너무 씁쓸하네요. T.T. 저의 웃고픈 사진 보시면서 사우 여러분들 모두 기분 좋아하셨으면 좋겠습니다♥



권가람 (SUMMONER스튜디오)

비록 구매는 못 하지만 돈을 주고라도 타고 싶은 오픈카를 타고 드라이브하는 모습입니다! 꿈이지만 언젠가는 저의 오픈카를 장만하는 날이 오지 않을까요??



강호주 (마케팅팀)

지난 휴가 때 부산 국제영화제에 다녀왔습니다~. 코로나로 인해 영화제가 많이 축소되었지만 그래도 무척 흥미로웠습니다~!



윤다영 (ECO실)

대학 동기인 저와 제 친구예요:) 학교 다닐 때 서로 객실승무원을 꿈꾸며 파이팅한 게 엇그제 같은데 벌써 20대 후반이네요! 서로 다른 항공사에서 오랜 꿈을 이뤘지만, 지금은 둘 다 새로운 길을 걷고 있어요~! 열심히 달려온 20대의 우리들, 고생했어~! 앞으로도 주욱 화이팅 합시당♥ (feat. 마스크가 없는 날을 꿈꾸며..★)



권애린 (제작 4본부)

운동할 때도 착용하는 마스크! 숨이 차지만 이것조차 익숙해지고 있는 것 같네요. 얼른 마스크를 벗어 던지는 날이 왔으면 좋겠습니다! 그때까지 모두 화이팅이에요!



정혜영 (경영전략부문)

여름에 하얀색 마스크를 착용하면 얼굴이 탄다는 이야기를 들어서 남편을 조르고 졸라 이 분홍색 마스크를 구매했습니다. 그런데 착한 남편이... 무려 4박스나 주문하는 바람에... 겨울이 되어가는 지금도 열심히 쓰고 있습니다. :)



근본 1인칭 FPS '카운터 스트라이크' 용어 편

'카운터 스트라이크'는 밸브 코퍼레이션이 개발한 택티컬 슈터 기반 캐주얼 FPS 게임이다. '카운터 스트라이크'를 시작으로 '카운터 스트라이크: 글로벌 오펜시브'까지 출시하며 현재 까지도 근본 1인칭 FPS의 명성을 이어가는 '카운터 스트라이크'의 용어를 설명한다.

* 기술 용어

1. 스프레이 컨트롤: '카운터 스트라이크'의 총기들은 각기 다른 스프레이 패턴(반동 규칙)을 가지고 있는데, 반동 패턴의 역방향으로 마우스를 컨트롤해 스프레이 패턴을 상쇄시키는 것을 말한다.
2. 피킹(peeking): 재빨리 훑쳐본다는 의미로, FPS 게임의 특성상 정보수집이 매우 중요한데, 피킹을 통해서 안전하게 정보를 수집할 수 있다. 솔더 피킹과 일반 피킹이 있다.
3. 브레이킹: '카운터 스트라이크'의 총기류들은 대부분 멈춰서 쏠 때 명중률이 올라간다. 이동 중에 순간적으로 멈추기 위해 진행 방향의 반대 방향키를 순간적으로 눌러 빠르게 멈추는 기술이 브레이킹이다. 샷벨(명중률)을 높이고 싶다면 스프레이 컨트롤과 브레이킹 기술을 익혀야 한다.
4. 부스팅: 아군을 발판으로 사용하여 플레이어 혼자 올라갈 수 없는 높은 곳을 올라가는 것을 의미한다.

* 플레이 용어

1. 자금: '카운터 스트라이크'는 매치 내에 자금이라는 전략적으로 매우 중요한 요소가 있다. 이 자금을 라운드 별로 무기 및 방어구를 구매하는데 전략적으로 매우 중요하다.
 - ① Force buy: 자금 상황이 넉넉하지는 않지만 자금을 최대한 효율적으로 투자하지는 의미 주로 방어구와 피스톨을 구입한다.
 - ② Full buy: 자금 상황이 매우 넉넉하여, 구매가능한 모든 아이템을 구매하는 경우를 말한다.
 - ③ Drop: 자금이 부족한 사람을 위해 자금이 많은 사람이 총기를 기부하는 것을 말한다.
2. Rush (A or B): 한 방향으로 전체 공격을 가자는 의미이다.
3. Hold: 자리를 지키는 의미로, 현재 위치에서 나가지 않고 지키자는 의미를 뜻한다.
4. NT(Nice try): 팀을 격려하려는 의미로 주로 쓰인다. 하지만 종종 비꼬는 표현이기도 하다.

* 맵관련 용어

1. AL(A Long), BL(B Long): A 또는 B 지역으로 가는 길 중 긴 루트를 말한다.
2. AS(A Shot), BS(B Shot): A 또는 B 지역으로 가는 길 중 짧은 루트를 말한다.
3. Mid 또는 Middle: 맵의 중앙을 뜻하며, 적의 이동경로를 파악하기 용이한 지역이기 때문에 저격수 포지션들의 치열한 싸움이 일어난다.

글. 박진곤 기자 / bennp3038@

복면검왕

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

01

유비소프트 몬트리올이 제작하고 유비소프트가 발매한 액션 어드벤처 FPS 게임 시리즈 중 하나입니다. 게임명은 '무언가 혹은 누군가가 멀리 떨어져 있거나 매우 다름을 뜻하는 단어로, 소리쳐야 답을 만들었다에서 나온 말입니다.'



02

2004년부터 2021년 최근까지 총 6개의 시리즈가 있습니다. 스킨 오프를 포함하면 9개입니다. 시리즈 대대로 배경이 워먼 오지이고 그 곳에 어떤 이유로든 도착한 타지역 출신 주인공이 외부와 단절된 상황 속에서 싸워 나가며 생존하는 것이 게임의 핵심입니다.



03

3편부터 인상 깊은 빌런을 위주로 진행되는 특유의 게임성을 지니고 있습니다. 지금까지 출연한 메인 빌런들의 역할은 여러 영화에서 검증된 조연 배우들이 맡아 연기했습니다. 배우들의 뛰어난 연기력 덕분에, 게임성에 대해 비판은 있어도 막강의 연기력과 관련해서는 이견이 없을 정도로 훌륭하다는 평이 주를 이룹니다.



04

다양한 종류의 무기와 탈것, 방대한 오픈형 액션 어드벤처 FPS 게임 시리즈입니다. 기본적으로 각종 무기들로 모든 적을 해치우거나 은밀하게 정면/배후 암살부터 공중/후방/장애물 암살까지 다양한 방법으로 소리 소문 없이 모든 적을 해치울 수 있습니다.



05

올해 출시된 6편의 발매일은 10월 7일입니다. 이번 작품은 주변 상황에 맞게 대처하는 현대 게임리의 삶을 생생히 체험하고, 독재자 부자를 물리쳐 아라를 해방하는 내용입니다.

기간 : 2021년 11월 15일까지

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

10월호 정답 : 테트리스 / 10월호 당첨자 : 황*현(6465), 황*희(4339), 권*도(5413)

글. 김지환 기자 / kjhdw39@



그림 : 윤선미 기자 / ysm222@



🎁 11월호 당첨자 발표

문중희, 최용진님 축하드립니다!

문중희 (게임빌 비즈6팀)

최용진 (컴투스 글로벌라이제이션2팀)



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 11월 15일
메일 : gcnews@gamevilcom2us.com
회사, 소속, 이름, 연락처를 함께 적어주세요



 별이 되어라!

Congrats!

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



게임빌

게임제작본부 류상아 사우, IR실 박세희 대리, 사업개발실 이진호 사우,
사업개발실 홍미래 사우

컴투스

가치경영본부 이태강 과장, 개발운영센터 최수환 선임, 개발운영센터 설예지 사우,
개발운영센터 박현욱 사우, 개발운영센터 이종훈 사우, 개발운영센터 강원중 사우,
개발운영센터 유해지 사우, 개발전략센터 박소연 사우, 개발전략센터 오수연 사우,
사업전략부문 이우림 사우, 사업전략부문 강다윗 사우, 제작1본부 김경욱 책임,
제작4본부 박도원 사우, 제작5본부 이승하 선임, 제작5본부 김원림 자석,
제작5본부 김시범 책임

게임빌컴투스플랫폼

인프라실 이주호 사우



Gamevil Com2us EUROPE

Olga Minina

Gamevil Com2us TAIWAN

Peggy Tsai



TWO IN MEDIA 174호 2021년 11월호

게임빌, '컴투스홀딩스'로 사명 변경 추진

게임빌(이용국)이 오는 11월 30일 열리는 임시 주주총회에서 사명을 '컴투스홀딩스'로 변경한다고 밝혔다. 20여 년간 모바일 게임 분야에 글로벌 경쟁력을 축적해온 게임빌은 이번 사명 변경을 통해 실질적인 사업 지주사로서의 위상과 역할을 분명히 하고, 컴투스를 비롯한 주요 계열사들과 시너지를 높여나갈 계획이다. 계열사 브랜드 이미지를 통합하여 고객 지향적인 명확한 커뮤니케이션으로 글로벌 시장에서 영향력을 확대해 나간다는 목표다. 새로운 출발을 예고한 게임빌이 기존 사업 외에도 새로운 성장동력을 확보하고, 글로벌 시장에서 더 크게 성장할 수 있을지 주목된다.



게임빌컴투스플랫폼 '하이브', 대형 MMORPG '에곤'의 크로스플레이 지원한다

게임빌컴투스플랫폼(대표 송재준)이 라온드플래닛(대표 경상훈)의 대형 MMORPG, '에곤: 인페르나 벨룸(이하 '에곤')과 게임 전문 플랫폼 '하이브(Hive)'의 사용 계약을 체결했다. 에곤은 개발 인력만 120여명에 달하는 대형 프로젝트로 내년 1분기 국내 런칭 후, 글로벌 시장에 선보이는 것이 목표다. 글로벌 게임 서비스 플랫폼인 '하이브'는 '에곤'을 통해 PC와 모바일의 크로스 플레이 지원 기능을 최초로 선보일 예정이다. 게임 개발의 필수적 요소인 로그인, 빌링, 마케팅 등 토탈 솔루션을 단일 SDK로 제공해 개발 기간과 비용을 단축시켜준다. 또한, 세계 80% 이상의 언어와 국가별로 상이한 정보보호법에 대응할 수 있어서 에곤의 성공적인 글로벌 진출에 도움을 줄 전망이다.

게임빌·컴투스, 메타버스 활용한 2021 신입사원 공개채용 실시



게임빌과 컴투스가 글로벌 모바일 게임 시장을 이끌어 갈 인재 모집을 위해 2021년 하반기 신입사원 공개 채용을 진행했다. 모집 부문은 ▲게임사업·마케팅 ▲게임기획 ▲게임아트 ▲프로그래밍(클라이언트, 서버) ▲시개발 ▲경영지원 등이 해당되며, 프로그래밍(클라이언트, 서버) 전문연구원은 별도로 선발한다. 서류 심사와 1, 2차 면접을 통해 최종 합격자를 선발하며, 프로그래밍·시개발 직군의 경우 온라인 필기테스트를, 게임기획, 게임아트, 게임사업·마케팅, 경영지원 직무의 경우 관련 과제 및 PT 발표를 추가 진행한다. 한편, 게임빌·컴투스는 감성과 게임을 합친 '캠핑 캠프'를 이번 채용의 슬로건으로 정하고, 캠핑 콘셉트에 맞춰 메타버스에 신나는 캠핑장을 구했다. 지원자들은 온라인 캠핑장에서 즐거운 시간을 보내고, 동시에 원하는 채용 정보를 찾아 나설 수 있다. 또한 현직자들이 참여해 직무별 라이브 상담을 진행했으며, 인사 담당자에게 궁금한 점을 직접 문의할 수 있는 온라인 채용 부스도 마련했다.

컴투스, '서머너즈 워: 백년전쟁 월드 챔피언십' 본선 진출 선수 8인 공개



컴투스가 e스포츠 대회 '서머너즈 워: 백년전쟁 월드 챔피언십 2021'의 본선 진출 선수 8인을 공개했다. 지난 예선전에는 5월부터 총 8차의 '월드 토너먼트' 모드에서 차수 별 상위 2,000등에 랭크된 유저들이 참가 자격을 얻어, 장장 24시간에 걸친 치열한 접전을 벌였다. 수많은 글로벌 백년전쟁 고수들의 분투 끝에 'Mavking'(한국), 'SeiFeR'(프랑스), 'KingOlaf'(독일), 'Happy'(한국), 'Parkbyoungwoo'(한국), 'MonkeyDLuffy'(프랑스), 'Grid'(태국), 'Godzo'(한국)가 최종 본선 진출자 명단에 이름을 올렸다. LWC 2021 본-결선 대회는 한국시각으로 오는 11월 7일 오후 5시부터 진행된다. 8강 첫 경기는 예선 1위 통과자인 'Mavking'과 8위 'Godzo'의 대결로 치러지며, 2경기는 'KingOlaf'와 'MonkeyDLuffy'가 대전을 펼친다. 3경기와 4경기는 각각 'SeiFeR' vs 'Grid', 'Happy' vs 'Parkbyoungwoo'의 순으로 이어질 예정이다.

EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



김다은 기자 8-11p Cover Story 게임빌 상공 비타민, B1기획팀 '문자연 사우'

직접 촬영 스튜디오에서 현장감을 느끼며 인터뷰를 하여 매우 즐겁게 기사를 작성할 수 있었습니다. 게임빌 비타민 항상 파이팅입니다! 사보 담당자/관계자분들을 비롯한 사우분들도 추운 겨울 건강하시길 바랍니다~!



유아영 기자 16-17p Game Focus 리얼 농구 모바일 게임 'NBA NOW 22' 글로벌 출시

매달 보기만 하다가 직접 기사를 작성해 보니, 많은 기자분들이 그동안 사보 제작을 위해 힘써 주셨다는 것을 알게 되었습니다. 항상 새로운 정보를 전달해 주시는 기자분들의 노고에 감사드립니다.



최용진 기자 20-22p partners What You See Is What You Get! '위지윅(WYSIWYG)' 스튜디오

입사한 지 얼마 안 되었는데 기자를 하게 되어 처음에는 조금 걱정이 되었습니다. 하지만 사내의 다양한 활동을 해보니 애사심이 더 높아지는 것 같습니다. 우리와 한 가족이 된 위지윅이 어떤 회사인지, 어떤 분야에서 성과를 내고 있는지에 대해서 알게 되는 값진 경험이었습니다. 비록 생소한 분야지만 "보는 대로 언어간다" 라는 말처럼 관심을 가지다 보면 우리도 새로운 기회를 쟁취할 수 있지 않을까 합니다. 회사에서 제가 맡은 분야는 번역이지만, 앞으로도 많은 활동에 참여할 기회가 있으면 좋겠습니다. 감사합니다. احاج نلواو في فيفوتلنا لك اعربج مرذل ىنمرتا. (파이팅의 의미를 가진 아랍어)



서원미 기자 23p Marketing story 유저와 직접 겨루자! '컴프야2021 BJ 챔피언 쇼'

올해 초 면접을 기다리면서 라운지에서 사보를 처음 읽었던 기억이 아직도 선명하네요. 사연을 읽고 있으면 마음속으로 가까워진 듯 친근함이 들어서 매달 기다려지고 또 재미있게 읽고 있었는데 이번 기회로 약속하지만, 소식을 전하는 데 힘을 보탤 수 있어서 기쁩니다. 다음에는 참여형 코너에도 사연을 실어 보고 싶네요 :)



박천호 기자 31-33p Special 죽을수록 강해진다! 물론 캐릭터 말고 내가... '리터널(Returnal)' vs '데스루프(DeathLoop)'

벌써 세번째 기사를 쓰게 됐습니다! 취미, 게임행사부터 게임 플레이 비교 글까지 다양한 글을 쓰면서 너무 즐겁게 활동하고 있습니다. 리터널은 PS5 독점이지만 데스루프는 PC 에서도 플레이 가능하니 꼭 즐겨 보시길 바랍니다!



김경희 기자 34-35p Special 선입견을 벗어 던지는 유기견 이야기

유기견에 대한 관심은 높아졌으나 여전히 입양률은 크게 오르지 않는 실정입니다. 지방 보호소는 더욱 낯섭니다. 저는 올해 1월 경남 고성 보호소에서 유기견을 입양하여 키우는 데 지자체의 시스템도 입양 후 찾아보고 알게 되었어요. 유기견에 문제가 있어 버려졌을 거라는 선입견이 있어 선뜻 입양하기 꺼렸는데 막상 키우고 나니 문제는 보호자였다는 것을 깨달았습니다. 입양 후 지금까지 강아지 교육에 관심을 갖고 실행에 옮기다 보니 어느새 어두웠던 과거를 잊고 매너가 아주 좋은 도시견으로 거듭났습니다. 제 글이 유기견 입양을 고려하고 계신 분께 조금이나마 도움이 되었으면 좋겠습니다.



박성준 기자 36-38p 퇴근후에 '나'라는 객성이 묻어나오는 가족, 손쉽게 관리하지!

저는 주말에 구두를 닦으며 넷플릭스 켜놓고 맥주 마시는 낙으로 요즘 주말을 보내곤 합니다.



윤다영 기자 39-41p 맞세상 내 방구석을 와인바로 만드는 방법

올해 5월에 입사하여 이번에 처음으로 사보를 작성하게 되었는데, 재밌는 경험이었습니다. 제 글로 인해 우리 사우분들이 건강하고 따뜻한 겨울을 보낼 수 있기를 바랍니다!



최도순 기자 42-43p Monthly Item 복잡한 책상을 깔끔하게! 카멜마운트 고트 DMA2 모니터 알

아무 생각 없이 제품을 구입하고는 했는데, 이번 기회에 꼼꼼히 분석하는 게 힘들다는 것을 느꼈고, 기자로 참여하게 되어 재미있는 경험이었습니다. 보시는 분들이 조금이나마 도움이 되었으면 하는 바람입니다.



박진곤 기자 46p 게임백과사전 근본 1인칭 FPS '카운터스트라이크' 용어편

매달 읽기만 했던 사보에 기사단으로서 참여하면서 어떻게 사보의 내용이 채워지는지 알 수 있는 뜻깊은 시간이었습니다.



김지환 기자 47p 복면경왕

10년만에 다시 기사단으로 참여하게 되니 감회가 남다릅니다. 예전과 비해 더 발전된 사보를 매일 볼 때마다 신기하고 대견스럽기까지 했는데, 이렇게 다시 기사단으로 활동을 하게 되니 예전 생각이 새록새록 납니다. 오래간만에 예전 생각하면서 즐거운 시간을 보내게 되어서 감사합니다.



윤선미 기자 48p WEWIT

처음 사보 기자로 정해졌을 때만 해도 막막했는데, 정작 해 보니 짧지만 즐거운 시간이었습니다. '오징어 게임'의 글로벌 흥행을 보며 한국 문화의 힘을 느끼는 요즘입니다. 최근에 봤던 오징어 게임 유머를 캐치해 말풍선 코너에 들어갈 일러스트를 그려봤습니다. 여러분에게 작은 웃음이 되면 좋겠습니다! ;)

Pulitzer Prize



게임빌컴투스뉴스는 임직원이 기자단으로 참여하여 만들어 집니다.
 편집위원회에서는 한 달 간 열심히 취재하고 즐겁게 노력해주신 기자단을 대상으로 가장 애써주시고 의미 있는 기사를 작성해 주신 기자 두 분을 선정해 풀리처상을 시상하고 있습니다.
 영광스러운 2021년 9월호 풀리처상 수상자들을 공개합니다.



박천호 기자

다양한 주제로 글을 쓸 수 있다는 점이 마음에 들어 호기심반 기대반의 마음으로 신청해 본 사내기자 활동, 재밌게 하고 있습니다. 부족한 글솜씨로 작성한 기사를 많이 도와주셔서 완성할 수 있었는데 상까지 받는다는 게 살짝 민망하네요.

9월 초, 부산에서 열렸던 BIC(부산 인디 커넥트)에 처음에는 사보와 무관하게 개인으로 참여를 하게 됐습니다. 그런데 담당자 분께서 기존에 없던 코너까지 만들어 주시고 교통편까지 지원해 주시며 기자 활동을 응원해 주셔서 더 재밌게 활동할 수 있었던 것 같습니다! 여행과 동시에 인디 게임 행사에 참여도 하고 그 주제로 기사까지 쓸 수 있어 좋은 경험이었습니다.

앞으로 얼마나 더 쓸 수 있을지 모르겠지만 기회가 되는 대로 더 열심히 참여하겠습니다. 감사합니다! 다들 감기, 코로나 조심하시고 항상 행복하시길 바라겠습니다!



김승준 기자

글재주도 없는 제가 사보 기자 활동을 하게 될 거라고 생각해보지 않았는데, 이렇게 상까지 받게 되어 어리둥절하고 기쁘네요.

Monthly Item 코너를 맡고 어떤 걸 써볼까 주제를 정하는데 꼭 제품 리뷰가 아니어도 된다고 하여 전에 TV에서 보았던 멀티버스가 번뜩 떠올라 자료를 찾고 들었던 강연도 다시 보면서 머릿속에 떠오르는 내용을 글로 정리하는 게 쉬운 일은 아니더군요.

중간에 주제도 바뀌었고, 썼던 글도 다시 읽어 보면서 이게 도대체 맞게 쓴 글일까 수없이 고민했던 것 같습니다. 역시 메타버스는 너무 방대하고 심오하더군요. 사실 기사를 쓰면서 다른 코너를 했어야 하나 몇 번을 후회를 했습니다. 하지만 그 결과가 이렇게 좋은 상을 받게 되어 더할 것 없는 즐거움이에요.

다시 한번 감사드리고 점점 날씨가 추워지고 있습니다. 환절기 코로나만큼 감기 조심하시고 매 순간 즐거운 일이 생기길 기원합니다.



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 11월 15일까지



- 컴투스가 뉴욕 코믹콘 2021에서 선보인 것이 아닌 것은?
 ❶ '서머너즈워: 레거시' NYCC 특별판 ❷ 키메라 대형 피규어 ❸ SWC2021
- '위지윅(WYSIWYG)'의 뜻에 대해 올바르게 설명한 것은?
 ❶ Where You Say Is Where You Go!
 ❷ What You See Is What You Get!
 ❸ When You Send Is When You Grab!
- 게임빌컴투스가 환경개선사업 지원을 위해 후원금을 전달한 비영리기관의 이름은 무엇인가?
 ❶ WWF ❷ Green peace ❸ 세이브더칠드런
- 새롭게 출시한 리얼 농구 모바일 게임 'NBA NOW22'에 대한 특징이 아닌 것은?
 ❶ 세로형 플레이 방식이며, 오토 모드로 진행이 가능하다
 ❷ 은퇴 선수를 포함해 무려 2천여 명의 농구 선수가 등장한다
 ❸ 가장 선호하는 선수의 월페이퍼를 게임 메인 로비 화면에 등록할 수 있다

정답자 공개!

10월호 정답 : ❶ 7년 ❷ 프라임 레전드 카드 ❸ 마왕성 ❹ 11월 13일
 10월호 당첨자 : 김*필(7833), 유*정(5791), 김*수



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.