춤추라, 아무도 바라보고 있지 않은 것처럼
노래하라, 아무도 듣고 있지 않은 것처럼
사랑하라, 한 번도 상처받지 않은 것처럼
일하라, 돈이 필요하지 않은 것처럼
살라, 오늘이 마지막 날인 것처럼

Carpe Diem

GAMEVIL COM2US NEWS

GAMEVIL COM2US

VOL.164
2021.01

Cover Story, 인생은 지금이야~ 아모르파티♯BASE스튜디오 '이동원 PD'
Special, 두근두근, 우리의 새로운 시작을 응원해! '스카이랜더스 링 오브 히어로즈'
Partner, 티키타카 스튜디오를 기습해 보았다
Game Focus, The Game is Back! '슈퍼액션히어로: 리턴즈'
게임vs게임, '오브라딘호의 귀환' vs '에디스 핀치의 유산'
Special, 컴투스 글로벌 게임문학상 언택트 시상식
고전탐독, 물지도 따지지도 않는 악마 대학살 서사시 '둠(Doom)'
Special, 연말 맞이 보안 이벤트 '도전! 초성 골든벨'
맛세상, 코로나를 피해 집에서 즐기는 핸드드립

게임빌컴투스뉴스

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

01

Happy new year 2021
GAMEVIL
MOBILE BASEBALL GAME SINCE 2002
게임빌
프로야구
SUPER ★ STARS
© GAMEVIL Inc. All Rights Reserved.

SKYLANDERS™
RING OF HEROES
com2us
ACTIVISION

Global Mobile Game No. 1 'GAMEVIL-COM2US'

2021★01

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 2월호에는
더욱 다양한 독자 분들의 소리를 담고자 합니다.
구독을 원하시는 분들은 아래 주소로 접속해 주세요.

www. gamevilcom2us.com / gcnews

CONTENTS

★ INSIDE GC

08
Cover Story
인생은 지금이야~ 아모르파티♬
BASE스튜디오 '이동원 PD'

14
Special
두근두근, 우리의 새로운 시작을 응원해!
'스카이랜더스 링 오브 히어로즈'편

22
Special
컴투스 글로벌 게임문학상 2020
언텍트로 함께하는 스토리 시상식 개최

28
Special
연말 맞이 보안 이벤트 '도전! 초성 골든벨'

★ PEOPLE

16
Partners
티키타카스튜디오를
기습해 보았다

36
나도혼자산다
혼자서도 잘 논다
영하의 '차크닉'

★ GAME

12
Game Focus
액티비전 IP를 모바일로 만나다!
'스카이랜더스' 출시

20
Game Focus
The Game is Back!
'슈퍼액션히어로 : 리턴즈'

23
게임 vs 게임
'오브라딘호의 귀환'
vs '에디스 핀치의 유산'

26
고전탐독
묻지도 따지지도 않는 악마 대학살
서사시 '둠(Doom)'

★ CULTURE

32
퇴근후에
이 작품의 끝이 궁금하다.
'퇴근 후 정주행 추천작!'

34
맛세상
코로나 피해 집에서 즐기는
핸드드립

38
Monthly Item
초경량 휴대용 마사지건

48
GC player
발레 공연 '해적' 후기

★ FUN

42
My big data
게임빌-컴투스人엿보기 '게임편'

44
게임백과사전
'서머너즈 워' 용어 3탄

45
복면겜왕

46
달콤한인생
사내 공모전 : 첫눈 오던 날 편

49
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 1월호 / 통권 제164호(Since 2001. 11.)
발행일 발행일 2021년 1월 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

인생은 지금이야~ 아모르파티♬

BASE스튜디오 이동원 PD

1 새해 인사와 자기소개 부탁드립니다.

안녕하세요? 게임빌 BASE스튜디오 이동원입니다. 다들 새해 복 많이 받으시고, 만드시는 게임들 모두 대박 나는 2021년도 되면 좋겠습니다.

2 사보 표지모델은 어떤 계기로 하게 되셨나요?

매월 나오는 사보를 보면서, 평소에 너무 해보고 싶었습니다. 표지모델이 되어 책에 내 얼굴이 나오면 "평생 기억에 남고 재미있는 일이겠다!"라고 생각하고 있었는데요. 마침 저희 '게임빌 프로야구 슈퍼스타즈' 노재혁 게임사업 팀장님의 추천으로 제의가 들어왔고, 부끄럽지만 흔쾌히 해보겠다고 했습니다.

3 다양한 콘셉트로 촬영을 하셨는데요, 가장 마음에 들었던 촬영 콘셉트에 대해 알려주세요.

한복, 교복, 트로트, 일상복 콘셉트로 촬영을 진행했는데요. 사진을 찍을 때는 민망했지만 트로트 콘셉트 촬영이 제일 재미있었습니다. 평소에 가장 입어 보기 어려운 의상이었고, 무대효과와 가수 같은 포즈를 취하던 것이 기억에 남습니다. 촬영 결과물 중에서는 제 나이와 맞아서 그런지 레트로 콘셉트의 교복이 가장 마음에 들었습니다.

4 촬영 콘셉트가 마치 PD님의 과거, 현재, 미래가 아닌가 생각이 들어요. 싸움 잘하는 학생, 꽃도령, 트로트 가수! 혹시... 장래희망이 트로트 가수이신가요?

학교 다닐 때에는 싸울 일이 없는 평범한 학생이었고, 트로트 가수를 할 만큼 노래를 잘 부르지 못해서 장래희망이라고 할 수가 없네요. 평소의 제 모습이 아닌 다른 나를 보고 싶었어요. 일반적이지 않고 독특한 걸 해보고 싶어서 이야기 나누다 보니 콘셉트가 정해지게 되었어요. 조금 민망하지만 촬영 결과물에는 매우 만족합니다.

5 올해 대세였던 트로트를 콘셉트로 촬영을 하셨는데, 평소에 트로트를 좋아하시나요? 노래방 18번도 궁금해요!

사실 트로트를 엄청 좋아하지는 않아요. <미스터트롯>을 보긴 했지만 <쇼미더머니 시리즈>를 애청하고 있습니다. 코로나로 인해 노래방 간지는 오래되었지만 요즘 'Downtown Baby'를 많이 부르고 있어요. 장덕철의 '그날처럼'과 쿨의 '아로하'도 좋아합니다.

6 기자의 Pick은 한복 사진이었는데 표지로 선정되지 않아서 아쉬워요. 한복이 정말 잘 어울리시는데요. 이동원 PD님께 한복이란?

하하. 잘 어울리는 거 맞나요? 요즘 시대에는 설날에도 어른들은 한복을 굳이 챙겨 입지 않다 보니, 저도 결혼식 때 외에는 입어본 적이 없어요. 뭔가 넷플릭스 <킹덤>의 무사 콘셉트로 찍어보고 싶었는데, 잘 나와서 매우 만족합니다.

7 넷플릭스를 보면서 촬영 콘셉트를 구상하셨다고 들었는데요. 평소에 집에 있을 때 주로 넷플릭스를 보시나요? 요즘처럼 거리 두기로 인해 집에 있어야 할 때 재미있게 볼 수 있는 프로그램도 추천해 주세요.
네. 거리 두기 때문에 여가시간을 대부분 집에서 보내야 하는 상황이다 보니, 저도 시간이 날 때는 모바일 게임과 넷플릭스 시청을 주로 해요. 특별히 장르를 가리지 않고 유명한 프로그램은 다 보는 편이지만, 아무래도 스포츠 게임을 만드는 사람이다 보니 스포츠 시리즈를 즐겨봐요. 최근에는 <마이클 조던: 더 라스트 댄스>를 무척 감명 깊게 봤습니다. 짧은 길이의 다큐멘터리라 가벼운 마음으로 보기 좋으니 넷플릭스 구독하신다면 한번 꼭 챙겨보세요. 드라마 중에서는 <스파르타쿠스>를 재미있게 봤습니다. 지루한 일상에 자극이 필요하다면 추천드립니다.

8 저도 완전 넷린이인데 꼭 한번 보고 싶네요. 게임이나 프로그램뿐만 아니라 KBO, MLB도 좋아하시나요? 최애팀이 있다면?
아무래도 야구 게임을 오랫동안 만들다 보니, 트렌드 파악을 위해서 야구 경기를 많이 즐겨 봅니다. KBO에서 좋아하는 팀은 서울 연고팀을 좋아하고요, 항상 한화팀을 보면 저도 모르게 응원하게 됩니다. 한화팀 팬분들 힘내세요. 그리고 MLB는 한국 선수 등판 경기는 꼭 챙겨 보는 편입니다. 요새는 김광현 선수의 KBO에서부터 스토리를 보면 매우 멋있게 느껴지더라고요.

9 정말 다사다난했던 2020년! 특별히 기억에 남는 일이 있으신가요?
일단 게임빌 프로야구 슈퍼스타즈 글로벌 출시가 가장 기억에 남네요. 그 외에는 코로나 때문에 어렵고 힘든 기억이 많았는데 다행히 사보 표지 촬영으로 즐겁게 마무리할 수 있어서 좋았습니다. 촬영은 2020년 뿐만 아니라 평생에 기억에 남을 만한 일이에요. 다른 분들도 경험해 보시길 강력히 추천합니다.

10 새해 공식 질문! 올해 업무적으로나 개인적으로 목표하시는 게 있다면 알려주세요.
업무적으로는 '게임빌 프로야구 슈퍼스타즈'의 반등입니다. 작년이 한국, 글로벌 출시의 해였다면, 올해는 성공의 해로 만들기 위해서, 스튜디오에서 많은 준비 중입니다. 지켜봐 주세요.
개인적으로는 올해가 불혹이다 보니, 건강을 위해서 좋아하는 음주 가무를 줄이고, 운동을 해보려 합니다. 골프나 스쿼시를 원래 즐겨 하는 편이어서 다시 시작해보려 하고 있습니다.
그리고 코로나로 회사뿐만 아니라 전 국민이 힘든 상황인데요. 올해에는 마스크 없이 돌아다닐 수 있는 날이 빨리 왔으면 좋겠습니다.

11 마지막으로 독자분들께 감사 인사를 겜프야 삼행시로 부탁드려요.
겜: 겜빌-컴투스-GCP 사우 여러분!
프: 프로야구 슈퍼스타즈 이동원 PD입니다.
야: 야구게임은 게임빌-컴투스입니다. '겜프야' 많이 사랑해 주세요.

글. 이슬기 기자 / emwing@

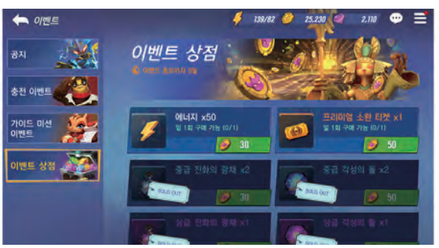
액티비전 IP를 모바일로 만나다!

'스카이랜더스' 출시

게임을 시작하기 전, '스카이랜더스'에 대해 포털 사이트에 검색해 보았다. '스카이랜더스'는 컴투스가 액티비전사와 컬래버레이션을 진행한 게임이라는 기사가 가장 많이 나왔다. 유명 글로벌 게임사 둘이 합작해서 만든 게임이라니, 시작 전부터 기대감이 증폭됐다.

TMI

'스카이랜더스'의 원작인 '스파이로 시리즈'는 작품만 전세계에 5백만장이 팔렸을 정도로 흥행한 히트 IP다. '스카이랜더스'는 '스파이로 시리즈'의 스핀오프로 시작된 시리즈로 amiibo나 디즈니 인피니티처럼 NFC 기능으로 장난감을 콘솔로 접촉해 캐릭터를 소환하는 방식의 게임이다.



◈ 줄거리

하늘 위 구름 속 수많은 섬들로 이루어진 마법 세계, 어느 날 스카이랜드 최고의 골칫거리 악당 카오스가 어둠의 고서로 스카이랜드의 포탈을 폭주시켜 망가트리는 큰 사건을 일으킨다. 하지만 이 차원의 균열에서 선한 힘을 가진 지구의 포탈 마스터가 스카이랜드로 넘어온다. 이들은 과연 악을 물리치며 스카이랜드를 수호할 수 있을까?

◈ '스카이랜더스'의 재미 '공용 마나'

네 종류의 캐릭터로 만들 수 있는 수많은 전략들, 그리고 포탈 마스터가 전투에 어시스트를 하는 하나의 강력한 캐릭터가 등장, 사실상 다섯 캐릭터가 만들어가는 전투다. 또한, 전투에 사용되는 마나를 모든 캐릭터가 공용으로 사용하기 때문에 더욱 전략적인 전투가 가능하다.

◈ 귀여운 캐릭터

아기자기하고 귀여운 캐릭터들, 거기에 매력적인 포탈 마스터까지! 북미감성과 한국감성을 한 스푼씩 넣은 캐릭터들의 매력이 무궁무진하다.

◈ 쉬운 조작

인터페이스가 단순하고 조작감이 쉬워 게임을 시작하기에 어려움이 없었다. 난이도 역시 누구나 할 수 있을 정도의 쉬운 편이다. 하지만 조금만 해보면 조합과 포탈마스터간의 호흡이 중요해지는 타이밍이 온다. 이때부터 진정한 재미의 시작을 느낄 수 있다. 그리고 각 맵 마다 보상 모으는 재미도 쏠쏠하다.

◈ 훈련 미션

성장의 방향을 모르거나 혹은 어떤 것을 해야할 지 모를 때 훈련 미션을 통해 스카이랜더들을 성장시킬 수 있다. 임무 달성시 반드시 진행해야만 하는 콘텐츠지만 보상도 뛰어나다. 그리고 매일 임무 미션이나 출석체크 미션에 참여해 보상을 받아 성장 동력으로 삼는 것도 매우 중요하다.

◈ 밸런스

전설, 영웅, 희귀, 고급 등 각 캐릭터 별 밸런스가 아주 잘 맞춰져 있다. 전설이라 하여 무조건 좋은 것도 아니고, 영웅이라 하여 무조건 더 쎈 것도 아니다. 본인이 얼마나 잘 키웠고 조합을 잘했는지가 더 중요하다. 바운스나 녹다운을 이용한 조합일지 아니면 강한 데미지를 이용할지 전략적 매력을 잘 살려 게임을 한다면 더욱 재미를 느낄수 있다.

◈ 이벤트

12월 10일 '스카이랜더스'의 출시가 이뤄지면서 수많은 이벤트도 함께 열렸다. 사전예약을 통한 와일드 파이어 소환권 영웅스킬 강화석 등 수많은 혜택을 받을 수 있었으며 그 외에도 출석체크나 기타 이벤트가 많으니 모든 이벤트를 활용하여 게임 보상을 득템하는 것을 추천한다.

글. 홍석진 기자 / tjrwls883@@

두근두근, 우리의 새로운 시작을 응원해!

'스카이랜더스 링 오브 히어로즈'편

게임빌-컴투스 신문화실이 조직문화 핵심 키워드로 '소통'을 선정했다.

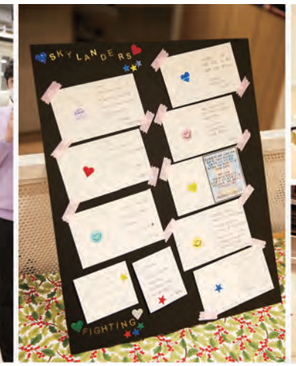
"두근두근, 우리의 새로운 시작을 응원해!"는 새롭게 준비 중인 소통 프로그램 중 하나로 게임빌-컴투스에서 출시 및 업데이트 예정인 게임의 일정과 내용을 공유하는 사내 프로그램이다. 임직원들이 다 함께 출시의 기쁨을 나누고 Boom-up 시킴으로써, '게임'을 주제로 구성원 간 활발하게 소통하는 문화를 만들어 나가는 것이 목적이다.

프로그램의 첫 타자 '스카이랜더스 링 오브 히어로즈'

지난 12월 1일, '스카이랜더스'의 글로벌 업데이트 및 아시아&한국 론칭을 축하하기 위한 "두근두근, 우리의 새로운 시작을 응원해!" 소통 프로그램이 첫 포문을 열었다.

현장에는 RED 스튜디오 및 SL사업팀을 비롯한 '스카이랜더스' 출시의 주역 약 30여 명이 자리를 빛냈다. 조직문화팀의 프로그램 취지 안내를 시작으로 안재석 PD와의 특별한 인터뷰부터 임원들의 론칭 축하, 케이크 컷팅 순으로 진행됐다.

★ RED 스튜디오 안재석 PD, RP 사업실 오영학 실장



★ 스카이랜더스 응원 메시지

★ 스카이랜더스 굿즈
★ 축하인사를 건내는 조성완 상무

다양한 사내 이벤트와 소통 프로그램

이번 처음 진행된 "두근두근, 우리의 새로운 시작을 응원해!" 프로그램은 여러모로 화제에 올랐다. 임직원 참여 이벤트부터 남달랐다. 글로벌 업데이트(12/3) 및 아시아&한국 론칭일(12/10)에는 전체 임직원에게 사내카페에서 음료 무료 나눔을 진행하는가 하면, 많은 분들의 축하 메시지가 사내식당(Cooking) 음악 방송에서 울려 퍼졌다. 구성원 중 일부는 감동의 눈물로 밥을 넘기지 못했다는 소식도(?) 입수되었다고. 이뿐만이 아니다. 아시아&한국 론칭 축하를 위해 사내식당에서는 특별한 디저트와 함께 게임 쿠폰도 제공되었으며, '소통 Tok'을 통한 영상 공유와 함께 응원 댓글 이벤트도 진행됐다. 댓글이 약 100여 개 정도가 달렸을 정도로 폭발적인 반응이었다.

앞으로도...

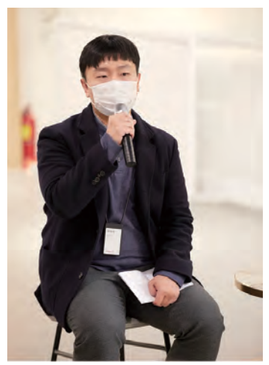
구글, MS 등 지속 성장하는 기업들의 공통점은 기업의 고유문화와 전통으로 구성원들을 하나로 묶는 구심점을 보유한 것이다. 조성완 상무는 "우리 회사의 본질은 가치 있는 게임, 그 게임을 만드는 즐거움이다. 그래서 그 게임을 만드는 모든 사람들이 함께 공식적으로 축하하고 감사 인사를 전할 수 있는 시간을 만들어 방점을 찍어주면 좋겠다는 생각으로 이 자리를 마련했다"고 말했다.

이번 '스카이랜더스'를 시작으로 게임빌-컴투스는 업의 본질인 '게임'을 구심점으로 구성원들과 양방향으로 소통할 수 있는 자리를 지속적으로 꾸려가고자 한다. 우리가 생산하고 즐기는 '게임'이라는 매개를 통해 한층 더 통합되고 성장하는 게임빌-컴투스가 되길 기원한다. 두근두근!

'스카이랜더스'에 대해 간략하게 소개 부탁드립니다.
'스카이랜더스'는 Activision사의 유명 IP인 '스카이랜더스'를 가지고 제작한 수집형 RPG 이다. 플레이어는 게임 내 '포탈마스터'로서 원작에 등장하는 90여 종의 개성 넘치는 스카이랜더와 함께 악당 카오스에 맞서 스카이랜드의 평화를 지키는 내용으로, 깔끔하면서 캐주얼한 그래픽과 전략적이면서 특색 있는 전투가 특징이다.

'스카이랜더스' 기출시 버전에서 많은 부분들이 변경되었다고 들었다. 가장 핵심적인 변경사항은 무엇인가?
정말 많은 부분이 변경되었지만 그중에서도 가장 핵심적인 부분은 전투 시스템의 변화다. 주요한 특징으로는 개별 캐릭터가 아닌 팀 단위로 턴을 가져가면서 매 턴마다 팀의 공용 마나를 활용하여 모든 스카이랜더의 스킬을 자유롭게 사용하는 방식으로 변경되었다. 또 상대방의 행동에 가장 큰 제약을 걸 수 있는 브레이크나 녹다운 효과를 잘 활용한다면 특히 수동 조작 시 큰 이득과 재미를 느낄 수 있도록 개선되었다.

제작 외 도움을 준 유관부서 분들께 전하는 한마디
우여곡절 끝에 이렇게 게임이 론칭 할 수 있게 지원해주신 모든 유관 부서 분들께 진심으로 감사하다는 말씀을 먼저 드리고 싶다. 스튜디오 개발력이 내부 원동력이었다면 유관 부서와의 좋은 관계에서 나오는 개발 시너지는 외부의 중요한 원동력이었다고 생각한다. 앞으로도 계속 잘 부탁드리고 정말 감사하다.



★ 안재석PD

글. 정보미 기자 / bomi05@

티키타카 스튜디오를 기습해 보았다

2019년 10월, 모바일 게임계에 티키타카 스튜디오의 '아르카나 택틱스'가 등장해 기라성 같은 유명 개발사들의 대작 틈에서 변변한 마케팅도 없이 유저들의 이목을 집중시켰다.

"남들 다 하는 거나 유명한 거 일부러 피하는 사람들 있잖아요? 예를 들면, 게임을 하더라도 이 캐릭터 좋다고 하는데, 일부러 좋지 않다고 알려져 있거나 공략도 제대로 되어 있지 않은 비주류 영웅을 써서 나만의 전략으로 승부 보는 사람들이요."

'유명한 걸 일부러 피하는 사람들', '비주류 영웅'과 '나만의 전략'으로 승부를 보는 사람들. 랜덤 디펜스 RPG, '아르카나 택틱스'로 글로벌 진출 초읽기에 들어간 티키타카 스튜디오를 만났다.

1 게임빌컴투스뉴스 독자들에게 간단한 자기소개 부탁드립니다.

유희상 대표 : 안녕하세요. 저는 티키타카를 설립하고 현재 '아르카나 택틱스'의 개발 총괄 PD를 맡고 있는 유희상 대표라고 합니다.

김익현 이사 : 안녕하세요. 저는 대표님과 함께 티키타카를 설립하고 CSO로써 회사의 향후 전략수립을 담당하고 실현시키는 일을 맡고 있습니다.

이형호 이사 : 안녕하세요. 티키타카에서 재무 및 회계, 세무, 인사 등을 담당하고 있는 이형호입니다.

2 게임 개발사를 설립하게 된 계기를 알고 싶습니다.

유희상 대표: 저희는 스물 여섯에 창업을 시작했고 오랜 기획을 거쳐 작년에 티키타카 스튜디오를 창립했습니다. 이유는 간단합니다. 게임을 너무 좋아하고요. 마침 당시 카카오 플랫폼 모바일 게임이 막 흥행하고 있었고요. 또 우리가 생각하는 게임 기획이 대박이 날 거라고 확신에 차있었기 때문이죠. 그런데 요즘은 가끔씩 이런 생각을 하긴 합니다. 게임을 하는것과 만드는 건 확실히 다르구나! (웃음)

3 '아르카나 택틱스'는 어떤 게임인가요? (장르설명, 특징, 차별점)

이형호 이사: '아르카나 택틱스'를 한가지의 장르로 정의 내리긴 쉽지 않습니다. 정확하게 하자면, '전략 랜덤 조합 오펜스 RPG'인데 아쉽지만 '랜덤 디펜스 RPG' 정도로 말씀드릴 수 있을 것 같아요. '아르카나 택틱스'는 매 웨이브를 영웅, 큐브, 아이템, 젬 등의 재화를 전략적으로 활용하여 돌파해 나가는 게임인데요. 각 챕터별 기믹과 속성에 대해 파악하고 클리어 조건에 맞는 전략을 수행하는 것이 중요합니다.

김익현 이사: '아르카나 택틱스'의 차별점이라고 하면 유저들에게 매 순간 선택을 요구한다는 것입니다. 이런 작은 선택이 모여 결과에 영향을 미치게 되지요. '랜덤'을 표방했지만 결국 선택이 깊게 개입되는 것이 이 게임의 매력이자, 한번 플레이 하면 헤어나올 수 없는 이유이지 않나 생각합니다.

4 '아르카나 택틱스'가 유저들에게 좋게 평가받을 수 있었던 이유는?

유희상 대표: 2019년 10월 출시할 때를 생각해보면 모든 영역에서 '아르카나 택틱스'는 부족한 게임이었던 것이 사실입니다. 그럼에도 많은 유저분들이 '아르카나 택틱스'만의 재미를 찾아주시고 이해해 주셨어요. 별다른 마케팅을 하지 못했는데도 출시 초기 좋은 성과를 거뒀고, 글로벌 진출을 목전에 두고 있는 것도 유저분들의 관심 덕분입니다. 이번 글로벌 프로젝트에서도 유저분들이 좋게 평가해주신 게임의 핵심은 더욱 살리고 부족했던 부분들을 보완하여 더 멋진 모습으로 찾아뵙겠습니다.

5 현재 '아르카나 택틱스'의 글로벌 버전을 준비 중이신데 개발 상황은?

이형호 이사: 내년 초에 출시인 만큼 개발은 거의 완료되었습니다. 현재는 게임빌과 협업하여 폴리싱 및 UX를 개선하고 있습니다. 또 출시 직전 글로벌 CBT가 계획되어 있어서 라이브 서버 구축 등 필요한 사항들을 꼼꼼히 준비중에 있습니다.

6 '아르카나 택틱스' 글로벌 버전의 목표는?

김익현 이사: 한국 서비스를 통해 이 게임의 니즈와 게임성은 어느 정도 검증되었다고 생각합니다. 이제 글로벌로 나아가 더 큰 시장에서 새로운 장르와 재미를 증명하려고 합니다. 글로벌 전역에서 인기를 모을 수 있는 게임이 되는 것이 가장 큰 목표입니다.

7 게임빌과 협업은 어떻게 진행되고 있으신가요?

이형호 이사: 게임빌 사업팀과는 하루 단위로 소통하며 이슈가 되는 부분들을 점검하고 있습니다. 특히 저희가 많이 부족했던 마케팅 및 운영, 타게임 리서치(R&D) 등 많은 부분에서 도움을 받고 있습니다. CBT 준비에 박차를 가하고 있는데 곧 게임빌 사업팀에서 티키타카 스튜디오로 출근하셔서 함께 작업을 진행하게 될 것 같습니다.

8 '아르카나 택틱스' 이후 티키타카 스튜디오의 비전은?

유희상 대표: 티키타카 스튜디오는 초기 4명으로 시작된 회사입니다. 작년 출시 시점에는 8명이 있었구요. 글로벌 버전을 준비하고 있는 현 시점에는 20명으로 인원이 대폭 증가했습니다.

'아르카나 택틱스'의 성공적인 출시로 내/외부적으로 짧은 시간동안 정말 많은 것이 바뀐 것 같습니다.

"티키타카"라는 사명처럼 저희 팀은 굉장히 유기적이고 빠르게 움직이는 것이 가장 큰 장점이라고 생각하는데요 앞으로 있을 '아르카나 택틱스' 글로벌 출시를 성공적으로 마치고, 나아가 "티키타카"하면 그냥 신뢰할 수 있고 재미있는 게임 만드는 개발사로 유저분들에게 인식될 수 있도록 최선을 다하겠습니다.

9 게임을 개발하고 라이브 하시면서 가장 힘들었던, 가장 행복했던 때

이형호 이사 : 초창기 인원 수가 적었던 시절에는 가족 같고 동아리 같은 느낌이 강했어요. 개발 문제로 밤 늦게까지 있어도 늘 긍정적인 마음으로 일 할 수 있었습니다.

김익현 이사: 다들 고생한 걸 알고 있는데 결국 고생한 만큼 성과를 내지 못했다고 느낄 때가 있습니다. 그리고 그 성과가 낮은 이유가 때로는 생각지도 못한 외부적인 요인이었을 때는 힘들다는 생각을 했던 것 같습니다. 요즘은 워낙 바쁜 일정으로 우리 동료들을 챙겨주고 싶어도 그러지 못할 때가 있는데, 그게 가장 속상합니다.

10 직원들에게 한마디

유희상 대표: 무엇보다 직원 분들의 건강이 최우선입니다. 내년엔 꼭 야근 없는 회사를 만들고 싶습니다. 최근에 가끔씩 병원 다녀오시는 분들 보면서 죄책감에 시달리고 있는데, 이 기회를 빌어서 죄송하다는 말씀 드리고 싶습니다. 바쁘다는 핑계로 예전처럼 한 분 한 분 깊게 살피지 못해 또 한 번 죄송합니다. 서로 여유를 만들어 일 얘기가 아닌 각자 사는 얘기도 나누며 더 돈독해지는 기회를 만들면 좋겠습니다. 여러분 열심히 하고 계십니다! 늘 감사합니다.

글. 이한솔 기자 / prist@

The Game is Back!

'슈퍼액션히어로: 리턴즈'

지금은 최신 게임 엔진과 4K급 유려한 그래픽으로 구현된 게임들에 익숙해져 있지만, 가끔씩 피쳐폰 게임의 아기자기함이 생각날 때가 있다. 최근 피처폰 시절 개성 있는 그래픽과 화려한 액션으로 게임 역사에 한 획을 그었던 '슈퍼액션히어로'가 뉴트로 감성을 더해 스마트폰 시장에 다시 발을 내디뎠다. 12월 1일 정식 글로벌 서비스를 시작한 '슈퍼액션히어로: 리턴즈'를 만나보자!

스마트폰에 맞춘 조작 방식

과거 피쳐폰의 '슈퍼액션히어로'는 1-9번 숫자 버튼을 이용해 플레이했었다. 새로운 '슈퍼액션히어로: 리턴즈'는 스마트폰 환경에 맞춰 탭과 스와이프 동작으로 게임 진행이 가능하며 가로/세로 모드를 모두 지원한다. 조작은 단순하지만, 탭과 스와이프의 조합으로 '슈퍼액션히어로: 리턴즈' 특유의 조작감과 액션을 맛 볼 수 있을 것이다.

다만, '슈퍼액션히어로'의 시리즈 1편부터 5편까지는 게임 내 다양한 액션이 존재하는데, '슈퍼액션히어로: 리턴즈'에서는 당장의 다양한 액션보다는 디테일과 완성도에 초점을 두고 유저들에게 선을 보였다고 한다.

앞선 시리즈에 있던 모든 액션을 당장 볼 수 없는 부분은 아쉽지만 추후 캐릭터별 고유한 스킬들과 액션을 늘려나갈 계획이라고 하니 기대해 보는 것도 좋을 것 같다.

게임 진행 방식

'슈퍼액션히어로: 리턴즈'는 단계별 미션을 클리어 해야 하며, 각 단계의 미션을 진행할 때마다 로그라이크 형태로 새롭게 스킬을 획득한 후 진입한다. 미션 진입에는 에너지가 소모되니 모든 준비가 완료된 이후에 미션이 진입할 수 있도록 해야 한다. 해당 미션의 스테이지에 들어가면 Wave에 맞춰 적들이 등장하며, 제한 시간은 없지만 생명력을 유지한 상태에서 적들을 모두 처치하는 것이 핵심이다.

만약, 아쉽게 미션을 클리어하지 못한 경우 부활 포션을 활용해 보는 것도 좋은 방법이다.

★ 기존 시리즈 UCG로 제작된 가면들

성장 시스템

'슈퍼액션히어로' 하면 빼놓을 수 없는 것이 바로 마스크 수집이다. 마스크는 성장에 가장 중요한 요소이며 마스크의 외형별로 다양한 능력치를 가지고 있다. 이 마스크 수집을 위해서는 2가지가 필요한데, 바로 조각과 코인이다. 마스크 조각과 코인은 상점에서 보석을 사용하여 구매할 수도 있고, 미션을 진행하면서 자연스럽게 획득할 수도 있다. 마스크 별로 외형과 능력치가 다양하며 필요한 마스크 조각의 개수와 코인의 수량에 차이가 있다.

*신규 유저에게는 유튜브에서 초통령으로 불리는 흔한 남매 캐릭터를 활용한 한정판 마스크 '으뜸이'와 '에이미'를 제공한다!

'슈퍼액션히어로: 리턴즈'와 UCG

결론부터 이야기하자면, 아쉽게도 UCG 기능은 현재 '슈퍼액션히어로: 리턴즈'에 구현되어 있지 않다. UCG 기능은 유저가 가면을 직접 제작하고 공유하는 기능으로 '슈퍼액션히어로' 시리즈의 2편부터 도입되었다. 가면을 만들면 능력치를 지정할 수 있었는데, 이것 때문에 가면 제작에만 많은 시간을 고민했던 기억이 있다. 그만큼 가면 제작은 '슈퍼액션히어로'를 해 본 경험이 있는 유저에게는 긍정적인 인상을 가지고 있다.

UCG 기능의 부재는 가면 제작에 긍정적인 유저에게는 다소 아쉬운 소식이 아닐 수 없다. 다만, 컨트롤과 액션성에 더 초점을 두고 글로벌 오픈을 진행한 만큼 게임 플레이로 제작에 대한 아쉬움을 달랠 수 있을 것으로 보인다. 또한, 상황에 따라 추후 UCG 기능 도입에 대한 부분도 고려하고 있는 것으로 보이니, 현재 게임 속에서 만나볼 수 있는 가면들로 게임을 즐기며 기다려 보자.

글로벌 오픈 기념 이벤트

'슈퍼액션히어로: 리턴즈'는 이번 글로벌 출시를 기념해 이벤트를 마련했다. 이벤트 기간은 지난달1일부터 올해 3월 1일까지, 총 3개월 동안 진행하며 게임에 접속만 해도 유저들의 플레이를 지원하는 에너지, 부활 포션 아이템을 선물로 제공하는 특별 출석 보상 이벤트를 진행하고 있다. 또한 일일 미션을 달성하면 가면 제작 및 업그레이드에 필요한 코인 등 푸짐한 보상을 획득할 수 있다.

마치며...

수많은 게임이 기자의 피쳐폰 시절을 행복하게 해 주었지만 5편의 시리즈가 존재하는 '슈퍼액션히어로'는 그중에서도 손꼽히는 게임이었다. 새로 출시되자마자 플레이하며 반가움과 즐거움에 시간 가는 줄 몰랐다. 피쳐폰 시절과 달라진 부분들도 있지만, 단순한 조작과 강력한 몰입감은 '슈퍼액션히어로: 리턴즈'에서도 충분히 느낄 수 있었다.

물론 '슈퍼액션히어로' 시리즈를 해보지 않았더라도 친절한 튜토리얼 덕분에 게임 진행에 대한 진입 장벽은 상당히 낮은 편이다. 게임을 처음 즐기더라도 거부감은 전혀 없을 것이며, 짬 내어 즐기는, 좋은 하이퍼 캐주얼 게임이 될 수 있다고 단언할 수 있다.

글. 김수빈 기자 / denim@

'컴투스 글로벌 게임문학상 2020'

언택트로 함께하는 스토리 시상식 개최

컴투스가 23일, '컴투스 글로벌 게임문학상 2020' 시상식을 열었다. 다양한 장르에 걸쳐 약 350여 편의 작품들이 출품된 이번 공모전은 코로나19의 여파로 온라인 시상식으로 진행되었으며, 수상자들 외에도 가족 및 지인, 컴투스 관계자들이 함께했다.

더불어 수상자들이 직접 자신의 작품 배경을 설명하는 등 스토리텔링이 살아있는 시상식으로 특별함을 더했고, 공모전 및 컴투스의 히스토리를 알아가는 퀴즈 이벤트도 진행해 즐거움을 선사했다. 수상자들은 오프라인으로 함께하지 못해 아쉬운 마음은 있었지만, 앞으로 더 좋은 이야기들을 만들어내는 창작자가 되겠다며 소감들을 전했다.

★대상★ 장영현 作
'벚꽃이 흩날리는 오늘밤, 당신을 찾아갑니다'

코로나로 인해 집에서 무력하게 보내던 여름, 기분전환과 동시에 내년을 기대하며 썼던 글입니다. 생각 못했는데 제 글이 과분한 상을 받게 되어 놀랍고 신기했던 가을이었습니다. 오늘처럼 찬바람 부는 겨울날, 미리 찾아온 봄바람을 느끼게 해 주신 모든 분께 감사드립니다.

★최우수상★ 연제령 作
'선장과 바다의 원리'

'컴투스 글로벌 게임문학상' 수상 소식을 들은 지난 한 달 동안, 정말 많은 것이 바뀌었습니다. 저를 찾아 주신 컴투스에 감사드립니다.

★최우수상★ 위지원 作
'로맨틱 시티_뉴욕'

"이런 게임이 있으면 좋겠다"는 생각에서 시작한 작은 상상이 너무나도 큰 선물을 안겨주었네요. 앞으로도 제 글을 접하시는 분들이 기분 좋게 즐기실 수 있도록 더 많이 노력하고 배우겠습니다. 감사합니다.

★우수상★ 안영건 作
'로멘틱 시티_뉴욕'

어렸을 때부터 게임 같은 판타지 소설을 쓰고 싶었습니다. 그러다 서른 중반을 넘어서자 지금 안 하면 영영 못 할 것 같은 기분이 들어서 마른오징어에서 물기를 짜는 듯한 심정으로 창의성을 뽑아 썼습니다. 창작자들에게 영감과 동기를 주는 공모전이 앞으로도 계속 이어지고 큰 결실을 보기를 기원합니다~!

★우수상★ 백소연 作
'사신의 계절에도 봄이 오면'

제가 쓴 이야기가 수상을 하다니 기쁩니다. 아직도 실감이 나지 않네요. 컴투스 글로벌 게임문학상이 작가들을 위해 좋은 기회를 마련해 준 것 같습니다. 앞으로도 더 좋은 이야기들을 쓸 수 있도록 하겠습니다. 감사합니다.

앞으로도 컴투스는 역량 있는 신진 스토리 창작자를 발굴하고 지원하기 위해 공모전과 다양한 특전 프로그램을 지속 진행해 나갈 예정이다.

글. 오용진 기자 / yongjin@

소설 속 탐정이 되는 기분을 제대로 느껴보자!

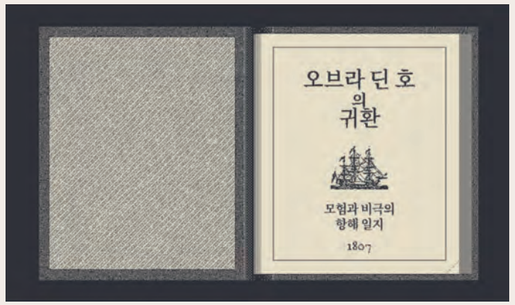
오브라 딘 호의 귀환 VS 에디스 핀치의 유산

외출 시 마스크를 착용하는 것이 당연해져버린 코로나19로 인한 대 언택트 시대.
집콕족과 확찐자가 늘어나며 실내에서 할 수 있는 여가생활이 인기를 얻고 있다.
몸을 움직이며 상쾌함을 느낄 수 있는 운동도 좋지만 굳은 두뇌를 활성화시켜줄 추리게임 한 판은 어떨까?
마치 내가 탐정이 된 듯한 짜릿함을 맛볼 수 있는 추리게임 두 편을 소개한다.

Return of the Obra Dinn

★ 첫번째 게임! ★

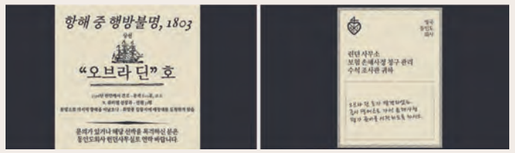
단서를 모아 진실에 다가가가는 본격 미스터리 어드벤처,
'오브라딘 호의 귀환'



기발한 발상으로 독특한 게임을 만들어온 1인 개발자, '루카스 포프'

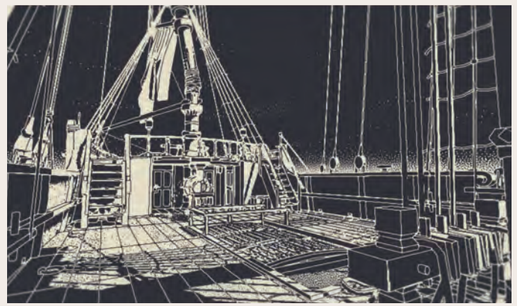
인디 게임으로 유명한 '페이퍼, 플리즈'의 성공 이후 천재 개발자라는 명성을 획득한 루카스 포프는 원래 툴 제작 엔지니어였다. '더 라스트 오브 어스'로 유명한 너티독에 입사, '언차티드2' 개발에 참여한 뒤 독립하여 본격적으로 1인 개발자로서 성공가도를 달리기 시작했다. 그가 2014년부터 개발하여 2018년 10월 발표한 '오브라딘 호의 귀환'은 전작에 못지 않은 독특한 게임이다.

모노톤의 선상 미스터리, '오브라딘 호의 귀환 (Return of the Obra Dinn)'



★ (홀연히 사라졌다 나타난 으스스한 배 안을 혼자 조사하라니.. 극한직업 보험 조사원..)

19세기 초, 사라졌던 거대한 배 '오브라딘 호'가 어느 외딴 항구에 돌연 다시 나타났다. 플레이어는 동인도 회사의 보험 조사원이 되어 오브라딘 호에 존재했던 총 60명의 신원과 죽음의 원인, 배 위에서 벌어졌던 일에 대해 조사하여 손해 평가를 해야한다. 처음 게임을 시작하면 주어지는 회중시계 아이템으로 시간을 거슬러 과거를 엿볼 수 있는데, 사건의 순서, 선원 명단, 선원들과 배의 승객들의 사진, 갑판의 지도 등을 확인할 수 있다. 이러한 단서들을 이용해 죽음의 순간들을 확인하며 누가 어떻게 누구에게 죽었는지 하나씩 직접 입력해야 한다. 각 선원과 승객들에 얽힌 이야기들과 게임의 진척도에 따른 여러 단서들을 종합해 '진실'을 추적하며 60명 전원의 운명을 풀어내는 것이 게임의 목적이다.


★ (홀연히 사라졌다 나타난 으스스한 배 안을 혼자 조사하라니.. 극한직업 보험 조사원..)

★ (추리한 내용을 바탕으로 일지를 수동으로 채워야 한다.)

처음 시작하면 모노톤의 도트 느낌의 3D그래픽이 눈에 띄는데 단조롭다고 생각될 수 있지만 게임을 진행하다 보면 기묘하고 으스스한 느낌으로 다가온다. 또한 제법 현실적인 사운드 효과와 보이스 더빙으로 사건 당시의 상황을 리얼하게 상상하며 게임을 즐길 수 있다. 스토리의 막바지에 이르게 되면 조금 뻔하다고 생각하게 될 수 있지만 직소퍼즐을 완성해가는 듯한 즐거움과, 애매한 단서들을 모아 추리한 내용이 맞아 떨어져 운명을 풀어냈을 때의 짜릿함까지 느낄 수 있다! 결말에 다다르기까지의 과정은 정말 색다르고 재미있는 경험이 될 것이라고 자신있게 말한다.

What Remains of Edith Finch

★ 두번째 게임! ★

저주받은 가문의 기구하고 슬픈 이야기, '에디스 핀치의 유산'

스팀 모든 평가가 압도적으로 긍정적! 이 게임 대체 뭔데?

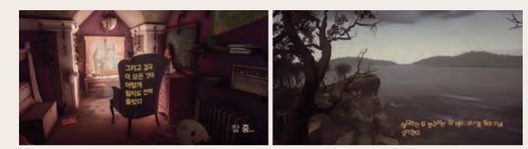
'걷는 시뮬레이션'이라는 장르를 좋아하거나, 접해본 적이 있다면 '에디스 핀치의 유산'은 한번쯤 들어본 게임일 것이다. 많은 스토리 위주의 게임이 주로 인물간의 대화나 NPC, 배경 설명 등을 통해 이야기를 풀어 나간다면, '에디스 핀치의 유산'은 플레이어가 자연스럽게 녹아 몰입할 수 있도록 공간감을 살려, 마치 한 편의 영화를 보듯 스토리에 빠져들게 한다. 풍부한 스토리, 분위기 있는 웅장한 사운드트랙, 드라마, 탐험 등의 인기 태그에 걸맞게 서사와 연출에 정말 많은 공을 들였다. 총 플레이 타임은 평균 3시간 정도면 엔딩을 볼 수 있을 만큼 짧지만 깊이 있는 스토리로 꽤나 긴 여운을 선사해 준다. 2017년 '젤다 야숨'의 GOTY 독식을 막아선 것도 바로 이 게임이라는 사실!

으아니 이게 영화야 게임이야? 핀치 가문의 죽음과 삶의 이야기.

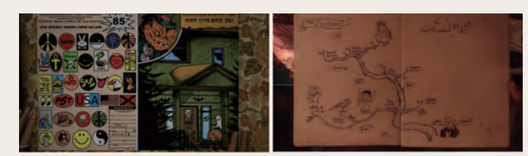
★ (어릴 때 가지고 놀던 장난감 중 이런게 있었는데... 버튼 누르면 화면전환이 되는...)

★ (시작부터 어둡 으슥 무섭... 쫄보인 기자는 밤에 혼자 하다가 온 집안의 불을 다 켰다고 한다.)

'에디스 핀치의 유산'은 워싱턴 주에 있는 어느 가족에 대한 이상한 이야기의 모음이다. 주인공 에디스 핀치는 자신의 가문을 조사하기 위해 어렸을 때 살았던 핀치 일가의 저택을 다시 방문한다. 그리고 집을 탐색하며 핀치 일가의 미스터리한 저주를 알아가게 되는데, 바로 모든 핀치가 기구한 운명을 맞았다는 것이다. 자살하거나, 살해당하거나, 낙사하는 등, 죽음이라는 자극적 소재는 게임내 어둡고 으슥한 분위기와 잘 맞아떨어져 은근한 공포 분위기를 조성한다. 이런 요소 덕분에 플레이어는 게임에 한층 더 몰입할 수 있게 되는데, 실제로 게임을 하다 보면 문을 열기 전에 심호흡을 한다거나 두근두근한 마음으로 다음 단서를 찾고 있는 자신을 발견하게 된다.


★ (시야에 닿는 모든 곳에 자막이 스며들어 있다. 사라지는 연출마저 눈길을 끈다.)

게임 자체의 스토리텔링도 뛰어나지만, 일반 게임과는 다르게 플레이어의 시야, 건물과 방의 구조에 스며든 자막의 연출은 마치 잘 만들어진 영화 한 편을 감상하는 듯한 깊은 만족감을 준다. 다양한 연출들은 게임 내내 이어지는 주인공 에디스 핀치의 독백과도 같은 내레이션이 플레이에 스며들어 그야말로 '보는' 재미를 느낄 수 있다. 시각적인 효과와 풍부한 사운드까지, 정말 게임을 하고 있는 건지 영화를 보고 있는 건지 헷갈릴 정도로 임팩트 있다.


★ (연출 하나하나에 많은 공을 들였다는 걸 느낄 수 있는 게임 내 오브젝트들.)

훌륭한 그래픽, 깔끔한 내레이션, 스토리와 연출까지 모두 극호평을 받은 게임! 압도적으로 긍정적이라는 평가에 걸맞는, 한번쯤 플레이 해 볼 만한 가치가 있는 게임이라고 감히 말하고 싶다.

글. 홍예림 기자 / yelim@

묻지도 따지지도 않는
악마 대학살 서사시 '둠(Doom)'

◈ 짱짱한 스펙으로 뭉친 진정한 3D FPS의 등장

1993년, 전 세계 게임 무대를 뒤집어 놓으신 타이틀이 있었다. 바로, 3D FPS 게임 '둠'이다.

둠은 현재 오큘러스VR의 CTO이자, 1991년 이드소프트웨어를 공동 설립한 존 카맥으로부터 시작됐다. 존 카맥은 1992년 FPS의 시조새라 불리는 '울펜슈타인 3D'를 내놓으며 본격적으로 이름을 알리다가, 1993년 '둠'을 통해 큰 성공을 거뒀다.
당시에는 3D 게임 자체도 많지 않았는데, '둠'은 '울펜슈타인 3D'보다도 더 정교하고 리얼한 3D 플레이 경험을 선사했다. 심지어 네트워크 지원이라는 당시 보기 드문 짱짱한 스펙까지 갖추고 있어서 업계에서도 큰 반향을 일으켰다.

출시 직후의 반응도 폭발적이었다. 실제로 게임을 공개한 이후에, 개발진들이 예상한 것보다 너무 많은 접속 인원이 몰려 네트워크 트래픽이 폭주하는 사태까지 벌어졌다. 개발자들은 출시 후 며칠 동안 귀가도 포기하고 트래픽 안정화에 시달렸다는 후문이다.

◈ IDDQD만 있으면 어떤 악마도 무섭지 않아

당시 중학생이던 나는 이미 a.k.a 울프삼디를 통해 3D FPS의 신세계를 경험했던 터라 자연스럽게 '둠'을 접하게 됐다. 그리고 내 인생 최초의 악마 대학살이 시작됐다.

플레이 방식은 단순하다. 숫자키로 무기를 고르고, 방향키로 움직이고, Ctrl 키를 누르면 무기가 발사된다. 게임 내에서 플레이어를 제외한 '내 편'은 없기 때문에, 화면에 나타나는 건 무조건 쏴서 처치하면 된다.

플레이 방식은 단순한데, 난이도는 극악무도하다. 미로처럼 펼쳐진 스테이지들에서 끊임없이 쏟아져 나오는 악마들을 물리쳐야 하는데, 스테이지가 올라갈수록 적의 숫자와 강력함이 넘사벽 수준이 된다.

물론 스테이지가 올라가면 획득할 수 있는 무기들도 많아진다. '둠' 1편에서는 총 8개의 무기를 준다. 나열하자면 주먹, 전기톱, 권총, 샷건, 체인건, 로켓 런처, 플라스마 라이플, BFG9000 정도다. BFG9000은 현실에서는 존재하지 않는 저세상 무기다. 엄청난 위력 때문에 좁은 공간에서 쓰면 플레이어도 데미지를 입을 수 있다. 그런데, 이런 어마어마한 무기계의 종결자를 써도 한 번에 죽지 않는 더 어마 무시한 악마들이 있다는 게 문제다.

이 때문에 많은 유저가 플레이 도중 GG를 치는 일이 벌어졌는데, 이런 사태를 막아준 것이 바로 치트키였다. 'IDDQD'는 플레이어의 HP가 닳지 않는 무적 모드를 만들어주고, 'IDFFA'는 무기와 총알을 무제한으로 쓸 수 있는 모드, 'IDCLIP'은 벽을 통과해서 다닐 수 있는 모드를 만든다. 사실 치트키는 플레이의 재미를 떨어뜨리고 게임을 금세 접게 만드는데, '둠'은 그렇지 않았다. 유저들은 치트키를 쓰면서도 게임의 엔딩을 보기 위해 오랜 시간을 들였다. 치트키가 오히려 게임의 재미를 증폭시키는 이례적인 케이스였다.

◈ 심오한 악마 학살 대서사시... 근데 당최 누가 악마인지 헷갈린다

'둠'의 플레이는 미로를 헤쳐나가며 악마들을 죽이는 심플한 구조지만, 세계관은 굉장히 심오하고도 장대하다.

근미래에 UAC라는 기업이 화성에서 차원 이동 실험을 한다. 그 와중에 군인이던 주인공은 상관의 말도 안 되는 명령에 불복종해 화성으로 퇴출당한다. 주인공이 화성에 도착하고 얼마 지나지 않아, 화성의 위성인 포보스 기지에서 차원 이동 장치의 좌표를 잘못 설정해 지옥의 문을 열게 되는 사태가 벌어진다. 결국 포보스 기지는 악마들로 인해 쑥대밭이 되고, 주인공을 비롯한 지원병들이 화성 본부에서 포보스 기지로 원정을 떠난다. 이때부터가 바로 '둠' 1편에서 우리의 '둠가이'가 활약을 하는 시점이다.

이후 둠가이는 포보스 기지에서 악마를 싹쓸이하고, 갑자기 사라졌던 다른 위성 기지로 가서 또 악마를 싹쓸이하고, 다시 지구로 가서 또다시 악마를 싹쓸이하고... 계속해서 악마 대학살 서사시를 써 내려간다.
배경 히스토리는 알겠으나, 게임을 하다 보면 굳이 이렇게까지 해야 되나 싶은 생각이 든다. 플라스마 라이플로 온몸이 녹아내리고, 전기톱으로 팔다리가 분리되는 악마들을 보면 당최 누가 악마인지 헷갈릴 정도다. '굳이 그렇게까지 살아야겠니...'

어찌 됐든 천신만고 끝에 둠가이가 모든 악마를 무찌르고 나면, 장엄한 마지막 엔딩을 감상할 수 있다. 따뜻하고 편안한 둠가이의 집으로 돌아가 평화를 되찾는 듯했으나... 충격과 공포의 서스펜서를 느낄 수 있는 반전을 맞이하게 된다.

◈ 둠가이는 언제까지 살 수 있을까...

1편의 엔딩에서도 예고했듯이, 이듬해인 1994년 속편인 '둠2'가 출시됐다. 본격적으로 지구에 안착한 악마들을 또다시 소탕해야 하는 둠 가이의 숙명을 다뤘다. 1편보다 더 많은 무기를 쓸 수 있고, 더 다채로워진 악마종들을 무찌르며, 더 복잡해진 미로를 헤쳐나가야 한다. '둠2' 역시 전 세계적으로 큰 인기를 끌며, '둠'시리즈의 영속성에 힘을 더했다.

10년이 지나 정식 속편으로 발매된 '둠3'는 뛰어난 그래픽으로 그로테스크한 분위기를 잘 살렸다. 출시 전부터 50만 건의 선주문을 받기도 했지만, 최종적으로는 전작의 명성에 미치지 못했다.

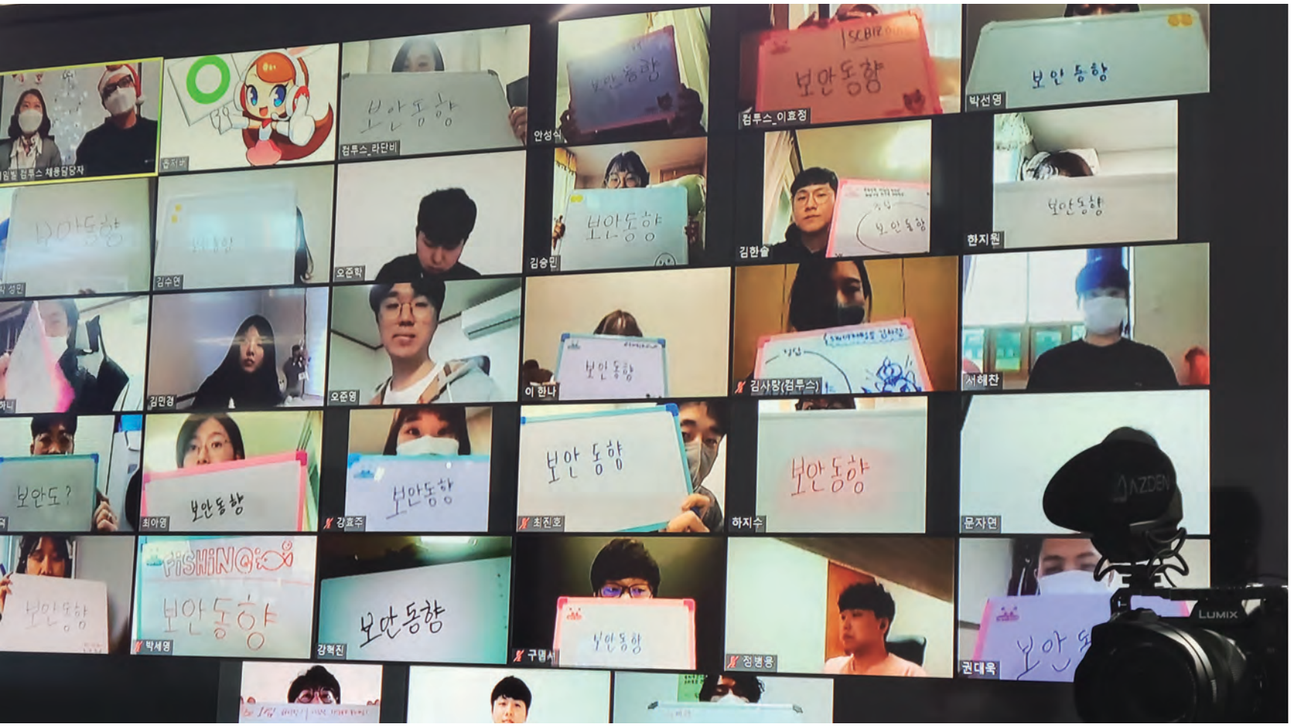
이후 제작 중이던 '둠4'는 사전 정보 유출 사태로 무산됐고, 2016년에서야 '둠 리부트"가 발매됐다. '둠 리부트'는 유저들에게 좋은 평을 받았다. 특히 싱글 플레이에서 기존에 있던 FPS들과는 다른 차별성과 재미를 지녔다는 평과 함께 많은 유저가 다시금 둠가이에 빠져드는 계기를 만들었다.

그리고 올해 초 둠 시리즈의 최근작 '둠 이터널'이 PC와 각종 콘솔 플랫폼을 통해 출시됐다. 고전 FPS 장르를 베이스로 했지만 FPS 장르 자체의 수준을 높였다는 호평을 받았고, 국내에서도 첫 한글화 타이틀로 발매돼 많은 유저들에게 사랑받았다.

이 같은 추세라면 앞으로도 둠가이의 고난의 행보는 계속 이어질 것 같다. 그의 입장에서는 대체 왜 때문에 악마를 죽여야 하는지 이제는 이유도 기억나지 않겠지만, 우리는 둠 가이 덕분에 앞으로도 쭈~욱 악마 대학살의 재미를 느낄 수 있을 것이다.

물론, 향후의 모든 작품들이 만족스러울 수는 없겠지만, 특유의 '둠스러움'만은 퇴색되지 않고 이어갈 수 있기를 기대해본다.

글. 오용진 기자 / yongjin@



2020 연말 보안 이벤트

'도전! 초성 골든벨'

게임빌-컴투스가 연말 보안 이벤트를 열었다. 이번 이벤트는 예선전부터 본선까지 100% 비대면으로 진행되었으며, 재택근무자들도 참여할 수 있어 많은 사우의 큰 호응을 얻었다.

쉽고 재미있게 즐기는 '보안정보'

정보보호실은 평소 각종 보안 이슈를 어떻게 하면 임직원들에게 친숙하게 전달하고 보안에 대한 관심을 높일 수 있을지 많은 방법을 고민하고 실행해 왔다. 그중 가장 즐겁게 참여할 수 있는 것이 바로 '도전! 초성 골든벨'이다.
한 해 동안 사우들에게 알려온 보안 관련 공지 및 뉴스들을 바탕으로 열리는 이 골든벨 이벤트는 어렵게만 느껴질 수도 있는 보안에 대한 이슈들을 쉽고 재미있게 즐길 수 있도록 게임 형식으로 기획해 교육적인 목적과 재미를 둘 다 잡을 수 있었다.

유튜브로 진행된 '본선-The Live'

11월 26일부터 12월 15일까지 진행된 연말 보안 이벤트는 게임빌-컴투스 임직원이라면 누구나 참여할 수 있는 낱말 퍼즐 예선전과 예선 통과자 중 추첨을 통해 뽑은 31명의 본선 진출자가 겨루는 골든벨 본선으로 이루어졌다. 본선 전과정은 실시간 유튜브 생방송을 통해 누구나 시청할 수 있도록 했으며, 뜨거운 댓글 응원전이 본선 진행 내내 펼쳐지기도 했다.

유튜브로 이벤트를 지켜보며 온라인 응원전과 유튜브 돌발퀴즈 등에 참여한 한 사우는 "어려운 시기에 진행된 이벤트임에도 불구하고 어린 시절 즐겨보았던 도전 골든벨을 떠올리며 즐겁고 유익한 시간을 보냈다. 올해 직접적으로 참여하지 못한 아쉬움을 응원으로 달랬지만 내년에는 꼭 참가자로 본선에 진출하여 같이 즐기고 싶다."고 전했다.

본선 참여자들은 zoom을 통해 각자 집, 회사 등에서 골든벨에 참여하였으며, 치열한 접전 끝에 KBOLive스튜디오 정승호 사우가 골든벨을 울리며 우승의 영광을 차지하게 되었다. PolyForce스튜디오 최진호 사우가 마지막 골든벨 문제에서 안타깝게 떨어져 준우승을 차지했고, 최후의 4인으로 순위결정전까지 긴장을 늦추지 않고 참여한 RAON스튜디오 오준영 사우가 3등을 차지했다.

◈ 온라인에서도 함께하는 게임빌-컴투스

코로나로 인해 연말 행사가 모두 취소되어 연말 분위기가 나지 않는 요즘, 정보보호실의 김경연 실장은 이번 골든벨 이벤트를 마치며 다음과 같이 소감을 전했다.

김경연 실장: 2020년에는 아쉽게도 아공이 열리지 않아서, 단독으로 임직원 정보보호 인식 제고를 위한 행사를 기획했습니다. 정보보호실에서 2달간 준비하여 예선, 본선을 준비했는데 많은 임직원이 참여해 주신 덕분에 성공적인 정보보호 이벤트가 진행된 것 같습니다.

본선에 참여하신 임직원분들의 정보보호 관련 지식수준이 상당히 높았고, 특히 우승하신 정승호 님은 보안전문가도 어려운 문제를 모두 맞히는 놀라운 실력을 보여주었습니다. 코로나로 인하여 힘든 시기에 임직원들에게 잠시나마 즐거움을 주고 임직원의 보안 수준이 한 단계 향상되는 계기가 된 것 같습니다. 참여해주신 모든 임직원분께 감사드립니다.

◈ 수상자 Interview

치열한 예선전과 끝까지 손에 땀을 쥐게 한 본선을 뚫고 순위에 오른 삼인방의 짧은 인터뷰를 전해본다.

Q. 비대면으로 진행한 이벤트라 준비하면서도 걱정을 많이 했는데, 어땠나요?
정승호: 처음엔 원격 화상 회의 프로그램인 ZOOM 사용이 어색하고 답답했는데, 점차 익숙해져서 괜찮았습니다.
최진호: 코로나로 다 같이 마주보기 힘든 지금, 온라인 공간이나마 함께한다는 느낌을 받아서 좋았습니다.
오준영: 비대면 이벤트를 처음 참가해 봤는데 생각보다 원활하게 진행돼서 놀랐습니다. 골든벨 이벤트를 유튜브로 생중계하여 임직원들에게 보는 재미를 줬다는 점, 단순히 시청만 하는 것이 아니라 시청자 퀴즈 이벤트, 응원 댓글 이벤트 등을 통해 임직원 모두가 참여하여 즐길 수 있었다는 점에서 좋았습니다.

Q. 문제가 쉬운 편이 아닌데 너무 쉽게 답을 작성해서 놀랐습니다. 혹 따로 준비를 했는지?
정승호: 예상 키워드들은 초성만 나와도 맞출 수 있게 출제 범위를 여러 번 읽으면서 준비를 열심히 한 덕분인 것 같습니다.
최진호: 보안 공지와 보안 동향에 있는 기사들을 헤드라인만 정리하니 50페이지 정도 되더군요. 한 번씩 읽어보며 문제에 나올 법한 키워드들 위주로 따로 정리해서 공부했습니다. 예상 난도를 높게 잡아서 오히려 쉽다고 지나쳤던 문제에서 틀리게 돼 아쉬움이 남습니다.
오준영: 퇴근 후와 주말에 그룹웨어 사이트에 있는 보안 공지와 보안 동향을 여러 번 읽어봤습니다.

Q. 마지막으로 수상소감 한마디 부탁드립니다.
정승호: 작년에 너무 아쉬운 2등으로 잠을 못 이뤘었는데 올해는 두 다리 뻗고 잘 수 있을 것 같습니다.
최진호: 먼저 이렇게 즐거운 경험을 선물해주신 정보보호실에 감사드립니다. 두 번이나 패자부활전에 가면서 수상은 생각도 못 하고 있었는데 운 좋게 최후의 2인까지 가게 되어 영광입니다. 잊지 못할 좋은 추억이 될 것 같습니다. 골든벨을 준비하면서 생각보다 많은 보안사고가 발생하는 걸 알게 됐습니다. 공부한 보안 지식을 바탕으로 앞으로 개인 보안에 더욱 신경 쓰며 안전한 업무환경을 만들 수 있도록 노력하겠습니다.
오준영: 처음 골든벨 본선에 진출했다는 얘기를 들었을 때 잘 할 수 있을지 걱정도 됐고, 팀을 대표해서 나간다는 부담감도 컸습니다. 운 좋게 3등이라는 좋은 결과를 얻게 돼서 뿌듯합니다. 골든벨을 준비하면서 보안 관련 기사를 많이 접하게 됐는데 생각보다 우리 주변에 보안 취약점이 많다는 걸 알게 됐습니다. 정보보안에 대해서 다시 한번 생각해 볼 수 있었던 좋은 시간이었던 것 같습니다. 이번 이벤트를 마련해주신 정보보호팀 분들에게 감사하다는 말씀 전해드리고 싶습니다. 다음에 다시 참가할 기회가 생긴다면 그때는 꼭 1등 하고 싶습니다.

글. 정보라미 기자 / brm1015@

HEROES WAR
COUNTERATTACK

이 작품의 끝이 궁금하다.

퇴근후 정주행 추천작

K-콘텐츠에 전 세계가 열광하고 있다. 올해 초 종영된 드라마 <사랑의 불시착>, <이태원 클라쓰>는 경직된 한일 관계 속에서도 일본 넷플릭스 순위 상위권을 차지하며 4차 한류 신드롬에 불을 지폈다. 한류 팬=일본 중년 여성이라는 공식을 깨고 10-20대 여성뿐만 아니라 30-40대 남성 팬이 늘어났고 몇 달 동안 일본 넷플릭스 톱10 TV 프로그램 1~3위를 모두 한국 드라마가 차지했다.

컴투스에서 모바일게임으로 서비스 중이기도 한 넷플릭스 오리지널 드라마 <킹덤>은 한국의 풍광이 담긴 아름다운 영상미에 수많은 '짤'이 생성되었고 K-좀비와 한복, 갓 열풍을 불러일으켰다. 더불어 시즌 1,2 모두 2019년, 2020년 2년 연속 뉴욕타임스 '최고의 인터내셔널 TV쇼 TOP 10'에 선정되기도 했다. 방영 기간 내내 화제성 지수 1위를 지키며 첫 화부터 마지막 화까지 완벽한 용두용미라는 찬사가 쏟아진 <사이코지만 괜찮아> 역시 '2020 최고의 인터내셔널 TV쇼 TOP 10'에 같이 이름을 올렸다.

역대급 콘텐츠가 쏟아진 2020년, 코로나19를 핑계로 당당하게 집순이를 자처하며 행복한 시간을 보냈던 기자가 퇴근 후에 잠도 줄여가며 정주행한 콘텐츠를 소개한다.

★ 드라마 부문 ★

1. tvN <악의 꽃>

작·감·배 합이 완벽했던 드라마. 연출은 엔딩 깎기 장인, 작가는 수미쌍관의 달인. 미친 연기력과 현실판 닉주디 케미를 보여주는 이준기&문채원 입덕 드라마. 후반부에서 <비밀의 숲>, <앨리스>와 방영 시기가 겹치며 이른바 전두엽이 콩알만 한 남주 시대를 열었다. 아무런 스포일러 없이 보기를 추천하는 작품. 그 어렵다는 스튜디○드○곤을 뚫고 블루레이 확정을 받아냈다!!

2. tvN <사이코지만 괜찮아>

작·감·배 합이 완벽했던 드라마다. 그 어렵다는 스튜디○드○곤 블루레이 확정과 더불어 주연들의 미친 연기력이 눈에 띈다. 서예지는 반사회적 성향을 가진 아동문학 작가 고문영으로 화제를 모았는데, 웹소설 <하렘의 남자들> 광고에서도 그 분위기를 이어갔고, 자폐 성향을 가진 문상태 역을 연기한 오정세의 미담이 방영 중에 알려지며 입덕 간증이 속출했다. 악몽을 먹고 자란 소년· 좀비아이·봄날의 개 등 드라마 속에서 창작된 이야기가 시청자의 요청으로 실제 동화책으로도 출간되었다.

3. MBC <카이로스>, <365>, <그 남자의 기억법>

몰락한 줄 알았던 드라마 왕국의 명성을 멱살 잡고 끌어올렸다. <그 남자의 기억법>은 뛰어난 연출미와 함께 고구마 없이 매 회차 5G급 전개 속도로 드라마덕후를 미치게 만든 멜로 작품. <카이로스>와 <365>는 적극적으로 소개를 하고 싶지만 모든 내용이 스포일러라 적을 수가 없다. 아무런 정보 없이 보기를 추천한다. <365>일본 원작을 봤다고요? 전혀 달라요 달라!

4. JTBC <18어게인>

미국 영화 17Again의 리메이크 드라마. 적절히 한국 패치가 되었다. <호텔 델루나>에서 청명을 눈여겨보았다면 반드시 봐야 할 작품. 이도현의 재발견!! K-드라마의 공식 약속의 8화는 통으로 레전드 회차이고 패드립 씬과 12화, 14화는 메이킹까지 챙겨봐야 제맛이다.

5. 넷플릭스 <스위트홈>

웹툰 원작의 넷플릭스 오리지널 드라마. 김칸비 원작에 연출이 이응복(태양의 후예·도깨비·미스터션샤인)인데 무슨 설명이 더 필요할까. 웹툰도 보고 드라마도 보세요, 두 번 보세요.

6. 넷플릭스 <상견니>

연출·스토리·연기 삼박자가 완벽하다는 찬사와 함께, 시청률 1%만 나와도 대박인 대만에서 무려 2.5%를 넘었다. 역시 스포일러 없이 봐야 한다. 13화짜리 원작을 한국에서는 21화로 쪼갠 탓에 회차별 엔딩이 정말 뜬금없지만 4화(대만판 2화)까지만 참고 보자. 중간쯤 모두가 멍청구간이라고 부르는 곳까지 지나고 나면 어느새 당신은 "쏘이쟌스 짱니옌징 비러치라이~(자, 이제 잠시 두 눈을 감아 봐)"를 외치고 있을 것이다. <더 킹-영원의 군주>나 <앨리스>를 보다가 하차했다면 더더욱 추천.

7. 기타 정주행 추천작

<하이에나>, <스토브리그>, <동백꽃 필 무렵>, <산후조리원>, <구미호뎐>, <슬기로운 의사생활>, <알함브라 궁전의 추억>, <경이로운 소문>, <더 킹>, <브람스를 좋아하세요?>, <사랑의 불시착>, <쌍갑포차>, <청춘기록>

★ 웹툰/웹소설 부문 ★

1. 웹소설 <전지적 독자 시점>

아직은 종이책이 더 좋은 기자가 유일하게 쿠키 구워가며 보는 작품. 평범한 회사원 김독자가 자신이 읽던 소설이 현실이 되고 격변한 세상 속에서 고군분투하는 이야기로 영화·웹툰·애니 등 다양한 미디어 믹스가 진행 중.

2. 웹툰 <오버더문>

동해로 가는 버스를 탄 주인공이 정차한 휴게소에서 화장실에 갔다 오다가 달빛을 보고 쓰러졌는데 눈을 뜨니 갑자기 10일 넘게 지나 있다. 42화로 완결된 작품으로 주말 하루 투자하면 정주행이 가능하다. 여러분, 빨리 밖을 보세요! 달빛이 너무 아름다워요!!

3. 영상화가 확정된 추천작

<오늘도 사랑스럽개>, <비질란테>, <연의 편지>, <중증외상센터: 골든아워>

4. 정주행 추천작

① 네이버
<올가미>, <11me>, <돼지우리>, <먹이>, <두번째 생일>, <조의 영역>, <낮에 뜨는 달>, <슈퍼시크릿>,<이번 생도 잘 부탁해>,<운수 오진 날>,<문유>
② 다음
<살아말아>, <십이야>, <관찰인간>, <생존인간>, <고래별>, <어쩌다 발견한 7월>, <실>, <설공찬전>, <조류공포증>
③ 기타: <극한견주>, <즐거우리 우리네 인생>

글. 강래은 기자 / renren@

커피... 좋아하시나요?

코로나를 피해 집에서 즐기는 핸드드립

직장인 9년 차 정도가 되니 커피와는 떨어져서 생활할 수 없게 되었다. 요즘에는 다양한 향을 담은 캡슐커피도 많이 있지만, 진정한 커피 마니아라면 이것만으로는 만족할 수 없다. 커피를 마시는 행동은 사실 모든 커피의 과정에서 가장 마지막이다. 커피는 로스팅, 그라인딩, 추출 과정에서 모두 다른 향을 낸다.

기자는 얼마 전까진 핸드드립 커피 전문점을 찾아 몇 시간씩 앉아 있는 것이 취미생활 중 하나였지만, 이제는 그마저도 어렵게 되었다. 이번 코너에서는 그런 분들을 위해 집에서 즐기는 핸드드립을 소개한다!

▶ 핸드드립 도구 준비

핸드드립에는 기본적으로 드리퍼/서버/포트/필터지가 필요하다. 초보자에게는 쉽게 균형 잡힌 맛을 선물해주는 칼리타를 추천한다. (단, 드리퍼는 절대 도자기로 사지 말 것!)

▶ 핸드드립에 적합한 원두 & 그라인딩 팁

핸드드립에서 맛을 결정하는 가장 중요한 요소는 원두 상태와 그라인딩, 그리고 물의 온도다.
우선 원두를 고를 때는 다양한 원산지별 원두를 전문적으로 취급하는 곳(전광수 커피와 같은)이나 직접 핸드드립 커피를 내려서 판매하는, 집 주변 커피집에서 맛을 보고 구매하는 것이 좋다. 스타벅스처럼 로스팅이 강한 원두는 핸드드립으로 내렸을 때 쓴맛이 강할 수 있기 때문이다.
집에서 직접 그라인딩(분쇄)을 한다면 중간 굵기(사진 참고), 할 수 없다면 구매할 때 '핸드드립용'으로 요청한다. 홀빈 whole bean 상태의 원두는 약 3주, 그라인딩한 가루원두는 1~3일(개봉 후 최대한 빨리)안에 마셔야 맛있다. 원두는 공기 중에서 빠르게 산화하기 때문에 장기보관 시 밀폐 용기에 보관하는 것을 추천한다.

★ 칼리타 세트, 가장 기본이다.

★ 중간 굵기란 이 정도

▶ 화룡점정, 물의 양과 온도 맞추기

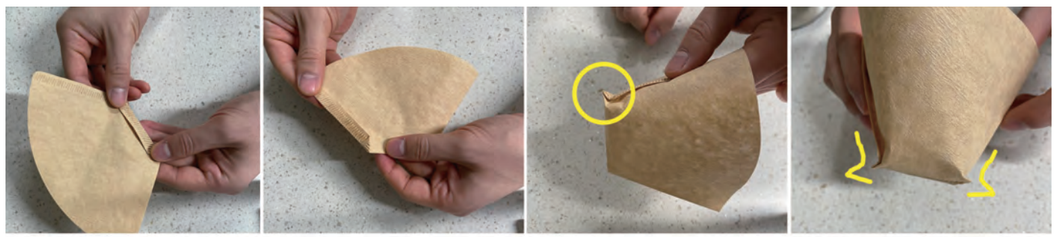
① 물 끓이기
물은 전기 포트에 끓인다. 나중에 입이 길쭉한 포트로 옮겨 담아 사용하게 된다. 삼o수나 백o수처럼 미네랄이 많이 들어 있는 생수는 커피의 맛을 흐리게 하기 때문에 추천하지 않는다. 정수된 물을 추천하며, 어려우면 일반적인 생수 중 맛이 강하지 않은 생수를 추천한다.
② 물이 끓는 동안 필터지 준비하기
필터지는 사진의 순서대로 네 번 접어서 준비한다. 필터지가 드리퍼에 잘 붙도록 준비하는 과정이다.
③ 물이 끓는 동안 원두 준비하기
원두의 양과 추출된 커피양에 대한 기자만의 공식은 '원두 20g ▷ 커피 200ml' 이다. 커피 한 잔은 약 250mL 이므로, 1회 핸드드립 시 25g 정도를 맞추면 좋다. 이후는 연하게/진하게 취향에 따라 조절하면 된다. 참고로 추천에 따라 칼리타 세트를 샀다면, 동봉된 스푼은 8~9g 용량이다. 통상적으로 2.5 스푼을 넣는다.
④ 물 온도 맞추기
전기포트로 끓인 물은 약 95도 이상으로, 바로 핸드드립에 이용하기에 적합하지 않다. 끓는 물을 ▷ 서버에 옮기고 ▷ 핸드드립용 포트에 다시 한번 옮기면 적당하다. 이렇게 두 번 옮기고 나면 보통 물 온도가 83~5도에 맞춰진다.
너무 뜨거운 물은 커피를 쓰게, 너무 미지근한 물은 커피를 신맛으로 만들기 때문에 물의 온도를 맞추는 것이 중요하다.
⑤ 필터지 물로 적시기
드리퍼 안에 필터지를 넣고, 잘 붙어있을 수 있도록 뜨거운 물을 부어 적셔준다. 필터를 적시기 위해 부었던 물은 버리고, 이제 필터지 안에 그라인딩한 커피 가루를 붓는다.
⑥ 핸드드립 하기
물 붓기는 중앙에서 시작해 ▷ 바깥으로 퍼지는 소용돌이를 그리듯 천천히 돌린다. 40초~1분 정도 뜸들이기를 하면, 원두가 한번 부풀며 오르기도 한다. 많이 부풀수록 신선한 원두라는 뜻이다.
다시 중앙 ▷ 바깥으로 돌리며 부어주고, 서버로 내려온 커피가 200~250mL 될 때까지 계속한다. 여기서 물이 필터지에 닿지 않게 조심해야 한다. 물이 필터지에 닿으면 커피 가루를 거치지 않고 물만 흐르기 때문에 커피 맛이 흐려진다.
⑦ 커피 즐기기
서버로 추출된 커피를 컵으로 옮겨 천천히 즐긴다. 옮겨 담을 컵은, 뜨거운 물을 부어 미리 데워두면 더욱 따뜻하게 즐길 수 있다.

★ 얼죽아를 위한 아이스 핸드드립 팁! ★

칼리타 세트 구매 시, 중간에 아이스박스가 있는 구성품으로 선택하면 아이스로도 핸드드립을 마실 수 있다. 아이스 핸드드립은 향을 좀 더 느낄 수 있고, 깔끔하면서 진한 맛을 즐길 수 있다.

와인잔은 입구에서 향을 한 번 더 모아 주기 때문에, 와인잔에 따라 마시면 더 좋다.

글. 전선화 기자 / arare16@



① 하단의 ////라인을접는다. ② 옆면은 하단의 반대 방향으로 잡는다. ③ 손을 안으로 넣어 모서리를 뾰족하게 접는다. ④ 반대쪽도 접어 사진과 같은 모양을 만든다.

★ 혼자서도 잘 논다 ★

영하의 '차크닉편'

평일에는 사무실과 집(현재는 재택근무 중), 코로나 때문에 약속도 다 취소되고 너무 답답한 요즘, 가족, 연인과 안전하게 주말을 보낼 수 있는 방법을 소개한다.

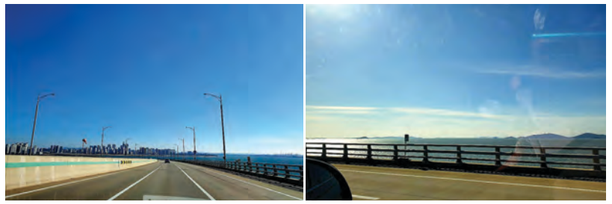
★ 주말 아침이 되면 자취남은 고민하기 시작한다

"그냥 집에서 퍼져 있을 것인가, 어디로든 밖으로 나가볼 것인가?"
이런 고민이 들때마다 기자는 보통 후자를 선택한다. 다만 요즘은 사람 많은 장소를 최대한 피해 이동하려 노력하고 있다. 이 날은 맛집과 곳곳에 'Hidden Spot'이 숨어있고, 자취 중인 가산동에서 드라이브하기 딱 좋은 거리에 위치한 '영종도'로 출발했다. 영종도까지는 대략 50분~1시간 소요된다.

★ 준비물

커피 원두, 드리퍼, 텀블러, 휴대용 버너, 가벼운 주전자, 커피용 서버, 그리고 야외에서는 빠질 수 없는 컵라면!

미니테이블과 지인에게 받은 의자는 트렁크에 상시 보관중이다. 최근 직접 내려 마시는 커피에 재미를 붙이고 있는 중인데, 쓸데없는 생각과 걱정이 많아질 때 커피를 내리고 있으면 잠시나마 차분해지고 아무 생각이 없어지는 게 참 좋다.



★ 이동 시간 자체가 힐링

코로나와 더불어 엄청나게 추운 날씨 탓에 도로는 평소 주말보다 한산했다. 하필 이 날은 영하까지 기온이 떨어진 추운 날이었다. 크게 막히지만 않으면 운전하는 것을 좋아하는 편이라, 이렇게 한산한 도로를 달리는 것만으로도 힐링 됐다.

기자는 보통 네비게이션에 '마시안 해변'을 찍고 가는데, 마시안 해변 근처에 도착하고 나서부터는 좁은 도로를 따라 천천히 둘러보며 주차하기 좋을 만한 자리를 찾으면 된다. 그러나 이 날은 원래 가려고 했던 장소 포함 두 군데가 코로나로 인해 출입이 아예 금지 되어있었다. 결국 좀 더 이동하여 영종도 마시안 해변에서 용유도 해변으로 가는 길목에 자리를 잡았다. 따로 주차요금은 없었고, 주변에는 이른 아침부터 차를 대고 텐트를 치는 사람들을 꽤 많이 볼 수가 있었다.

기자는 아침만 간단히 해결하고 갈 계획이었기 때문에, 그들과는 더욱 멀찌감치 떨어진 곳에 주차 후 혼자만의 '아점'을 준비했다.

★ 고통의 서막

드라이브를 하며 영종도에 도착할 때 까지가 힐링이었다면, 이때부터는 고통의 시작이었다. "그래도 사보 기사로 쓸 용도니까 오늘은 세팅을 잘해서 사진을 열심히 찍어봐야지(원래는 정말 사진을 안찍고, 못 찍는 사람)" 라고 다짐하며 차에서 내리는 순간, 무자비한 칼바람이 몰아치는 탓에 정신이 혼미해졌다. 말 그대로 오들오들 떨며 세팅을 시작했다.

★ 아점 세팅

① 먼저 물을 끓여 컵라면에 붇고 기다리는 동안,

② 커피 드리퍼에 미리 갈아 놓은 원두를 넣는다.
(멀쩡한 의자를 놔두고 왜 저렇게 계속 쪼그려 앉아 했는지 모르겠다.)

◈ 원두와 물의 비율에 대해 궁금해하시는 분들이 많고 인터넷에도 다양한 정보가 많은데, 개인적으로는 원두 10g당 물 150-200ml정도면 너무 진하지도, 연하지도 않은 적절한 맛의 커피를 즐길 수 있다고 생각한다.
(원두에 따라 다를 수 있음)

③ 물이 끓으면 주둥이가 얇은 전용 서버에 물을 담아 잠시 식혀준 이후에 원두 위로 살살 부어준다.
(기자도 처음에는 "무슨 전용 서버가 필요하나!" 하고 주전자로 해보았지만, 힘 조절이 안되어 몇 번 망치고 난 뒤 구매하였다.)

④ 짜잔~! 완성!! 사진을 정말 못 찍는다는 것을 새삼 느낀다.

사실 이 날 원래는, 라면을 먹고 여유 있게 커피를 마시며 그 옆 해변가를 걸어볼 계획이었으나, 앞에서 얘기했듯이 예상치 못한 칼바람과 살을 애는 추위때문에 서둘러 사진 몇 장을 찍고 자리를 정리해버렸다. 아직도 그때를 생각하면... 너무 없어 보였다...

★ '강력 추천' 하려 했으나...

집에만 있기 답답한 분들을 위해 다른 사람들과 거리를 두고 접촉도 전혀 없이 즐거운 시간을 보낼 수 있는 영종도 나들이를 '강력 추천' 하려 했으나, 한 겨울에는 텐트 같은 고급 캠핑 장비 없이는 굉장히 힘들다는 것을 몸소 체험하고 왔다. 지금보다는 날씨가 풀린 봄에 가보는 것을 추천한다. 기자 역시 내년 봄에는 캠핑용 고기 불판 또는 후라이팬 등을 추가로 구매해 영종도가 아니더라도 다양한 지역을 돌며 본격적인 '차크닉'에 도전해보려 한다.

이 기사가 사보로 나오는 1월, 또 그 이후로는 코로나 상황이 훨씬 더 나아지기를 바라며, 이번에 소개한 차크닉은 날씨가 조금은 따뜻해지고 난 후에 해볼 것을 다시 한 번 추천해드리며 글을 마친다.

글. 우현준 기자 / jhhj0427@

겨울철에도 야들야들한 근육을 위해!

초경량 미니 마사지 건

추워진 날씨로 움츠리게 되는 어깨, 업무로 인한 목, 종아리 통증에 많은 사람들이 찾고 있는 마사지 건. 마사지 건을 구매할 때는 모터 회전 수, 크기와 무게 등을 중점적으로 살펴보아야 한다. 빠른 회전의 모터 장착과 강도 조절이 가능하면 휴대성이 떨어지고, 작고 가벼우면 모터의 회전수가 적어 단단하게 뭉친 근육을 풀기에는 부족해 보인다. 이러한 단점을 보안하며 초경량 사이즈에 강력한 모터 제품인 초경량 미니 마사지 건.
시중에 여러 종류의 마사지 건이 판매되고 있지만 가성비, 무게, 구성의 중점으로 구매한다면 이 제품을 소개한다.

구성

제품의 크기는 140*90*45(mm)이며 중량은 265g이다. 마사지 건 전용 가방에 본체와 6가지(볼형, U형, 스크류형, 플랫형, 에어로크형, 인레그형) 팁이 들어있다. 전용 케이스나 가방을 옵션으로 구매하는 경우가 있는데 이 제품은 가방이 포함되어 보관하기 편리하다. 실용성이 높은 6가지 팁으로 여러 부위에 맞는 마사지를 할 수 있다. 충전선은 C타입으로 2,000mah 지속 6~7시간까지 가능하다. 제품의 바디는 부드럽게 잡히는 그립감과 오래 들어도 부담되지 않는 디자인이다.

소개

★ 70W 고출력 저소음 모터! 초당 50회의 강력한 진동
맞춤 제작된 38mm 고출력 저소음 모터로 70W의 출력을 초당 50회 타격할 수 있으며 5Kg의 타격이 더욱 시원한 마사지를 할 수 있다.

1단계 1,300회 진동(근육 깨우기) ▶ 2단계 1,800회 진동(근육 이완) ▶ 3단계 2,500회 진동(젖산 분해) ▶ 4단계 3,300회 진동(딥마사지)

★ 근육 주변만 풀어주는 마사지는 그만!
근육의 주변만 마사지하지 않고 통증의 '속 근육'까지 세세하게 풀어주는 마사지를 제공한다.

★ 고성능 브러쉬리스 모터 탑재
플로팅 모터 서스펜션을 통해 기계 작동에 의해 발생하는 진동을 줄이고 더블 베어링의 구동 구조로 3중 소음 감소 기능까지 탑재했다.

★ 고성능 브러쉬리스 모터 탑재
플로팅 모터 서스펜션을 통해 기계 작동에 의해 발생하는 진동을 줄이고 더블 베어링의 구동 구조로 3중 소음 감소 기능까지 탑재했다.

★ 휴대가 편한 사이즈와 무게
미니 마사지건은 스마트폰보다 작은(14.2cm)로 휴대가 간편하며 사용 시 무게로 인한 부담이 덜 하다. 휴대가 용이하여 출근길 지하철에서도 사용 가능!

★ 실용적인 6가지 마사지 팁
① 넓고 큰 근육 부위(등허리, 엉덩이, 허벅지 등)에 사용되는 볼형
② 척추라인에 따라 사용하는 U형
③ 평소 쓰지 못했던 작은 근육에 자극을 주는 스크류형
④ 전체적으로 부드럽게 마사지하기 좋은 플랫형
⑤ 자극적이지 않게 충격을 완화하는 에어로크형
⑥ 종아리에 특화된 인레그형

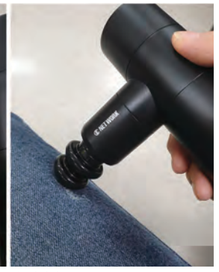
사용샷

★ 어깨

★ 어깨

★ 목

★ 종아리


★ 허벅지

하지만...

제품의 설명, 장점 강조의 글에서 소음 감소에 노력했다고 하는데 아무래도 모터가 돌아가는 소리는 작은 소음이 아니다 보니 사람에 따라 시끄럽게 느껴질 수 있다. 구성품들 중에 작은 흠집과 재질에 따라 먼지가 붙어 있었지만 크게 불편하지 않았다.

그럼에도 불구하고...

꼼꼼한 포장에 6개의 팁들도 케이스에 잘 꼽혀 있었다. 몸체는 한 손에 쥐어질 수 있었고 무게도 안마하는 동안 무리 없었다. 무상보증기간은 구매일 기준 6개월이라고 하니 다소 짧게 느껴진다. 몸체의 바닥에 있는 버튼은 전원 버튼과 강도 버튼 두개다. 강도 조절은 불빛 4개의 순서로 볼 수 있다. 몸체의 상단 위쪽은 구멍이 있는데 아마 모터의 열을 빼주는 역할이지 않나 추측해본다. 포함된 충전선은 휴대폰 충전선 C타입과 같아 호환이 가능해서 편리하다. 목에서부터 발목까지 신체의 여러 부위를 알맞은 팁을 꽂아 사용하니 다용도 마사지 기계를 구매한 느낌이다. 작고 가볍고 사용할수록 시원한 안마기는 사용빈도가 높아진다. 고가의 브랜드가 부담스럽다면 마사지건 체험에 최적인 입문기가 될 적합한 상품이다.

글. 설은지 기자 / 0926eunji@

빛의 계승자
HEIR OF LIGHT
© 2020 FUNFLOW. All Rights Reserved. Published by GAMEVIL Inc.

게임빌-컴투스 피플 엿보기

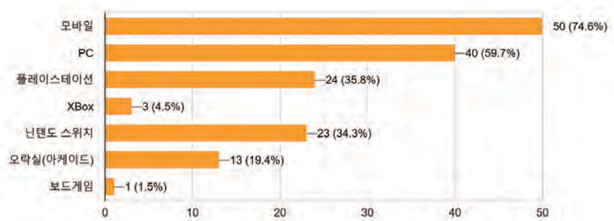
MY BIG DATA

게임빌-컴투스의 사우들은 어떻게 게임을 즐기고 있을까요? 얼마나 많은 게임을 어떻게 즐기고 있는지 많은 사우들이 응답을 보내 주셨습니다. 우리 사우들이 어떤 게임을 인생게임으로 여기고 있는지 저도 많이 궁금했는데요. 이번 호에서는 '게임편' 결과를 공개합니다!

게임편

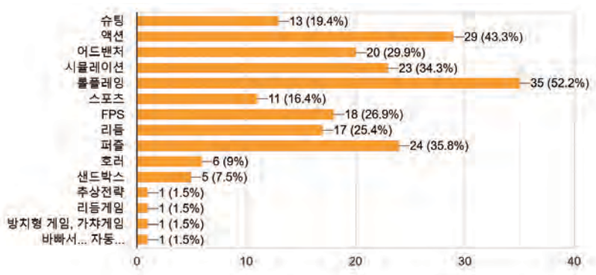
★ 가장 좋아하는 게임 플랫폼은?

현대인의 필수품, 휴대전화로 게임을 즐긴다는 사우들이 가장 많았습니다. 24시간 함께하는 인생의 동반자(?)여서일까요? PC로 즐기는 경우가 그 뒤를 이었고, 플레이스테이션과 닌텐도 스위치가 비슷하게 선택을 받았습니다. 의외로 Xbox를 플레이하는 사우들이 상당히 적었습니다. 그리고 보드게임을 선택한 사우님... 연락주세요... 언택트로 같이 하시죠!



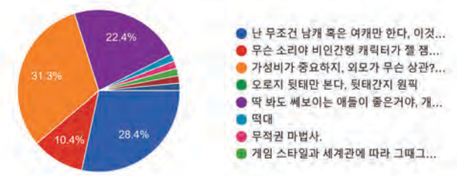
★ 가장 좋아하는 게임 장르는?

아무래도 직접 키우는 재미와 짜릿한 손맛이 있기 때문일까요? 롤플레잉과 액션 장르의 선호도가 가장 높게 나타났습니다. 퍼즐류와 시뮬레이션도 상당히 인기로군요. 다른 장르의 게임들도 골고루 선택받는 모습을 보였습니다. 그 외에 방치형이나 리듬게임 등도 소수지만 분명 좋아하는 분들이 계셨습니다.



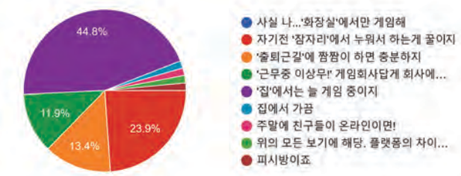
★ 게임 캐릭터를 고를 때 가장 중요하게 생각하는 요소는?

역시 게임도 효율이 중요한 걸까요? 가성비의 민족, 한국인답게(?) 외모와 관계없이 가성비가 캐릭터 선택의 가장 큰 이유로 꼽혔습니다. 그.런.데 무슨 일일까요. 무조건 남캐 혹은 여캐만 한다는 국룰에 따르는 분들도 상당히 많았는데요. 딱 보고 쎄보이는 캐릭터를 한다는 분들도 무려 22.4%나 되네요! 효율도 중요하지만 갬성도 중요한가 봅니다.



★ 가장 많이 게임을 플레이하는 장소는?

설문조사 문항을 작성하며 기대했던 대답은 아쉽게도 나오지 않았습니다. 분명 어딘가에 계실 것 같은 선택지였는데 말이죠… 대부분의 우리 사우들은 집에서, 회사에서, 그리고 출퇴근길에 등 다양한 곳에서 게임을 하고 있는 것 같습니다. 자기전 '잠자리'에서 누워서 하신다는 분들께서는 꼭 충전기에 꽂고 하시기를 바랍니다.

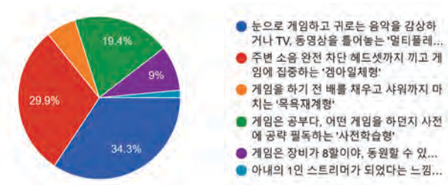


★ 가장 긴 시간동안 게임을 플레이한 시간은?

I can do this all day! 게임빌-컴투스의 사우들이 자랑스럽습니다. 90%에 가까운 분들이 게임 좀 하는 것 같습니다. 9시간 이상 게임을 즐겨본 분들도 무려 절반에 가깝네요! 그래도 건강 챙겨가면서 게임 하시길 바라고, 앞으로도 전 세계 유저들과 함께 즐길 수 있는 게임을 만드는 게임빌-컴투스 가족들이 되기를 기원합니다.

★ 게임 할 때 나는 이렇게 플레이 한다?

오로지 게임에만 집중한다는 '겜아일체형'과 음악감상이나 동영상을 틀어 놓는다는 '멀티플레이'형이 치열한 모습을 보였습니다. 소위 말하는 '빡겜러'와 '즐겜러'의 차이가 아닐까 싶은데요. 6%를 차지한 '목욕재계형'도 인상 깊었습니다. '아내의 1인 스트리머'를 답해주신, 아주 자상한 사우도 계셨습니다.



★ 게임빌-컴투스가 사랑한 최애 게임들

◈ **'십웅기'** - 텍스트 머드 게임으로 인생에서 가장 오래한 게임 중 하나입니다. 이때의 지인들과 20년 넘게 연락하고 있을 정도로 애착이 가는 게임이다.

◈ **'테일즈위버'** - 동물은 죽어서 가죽을 남기고 사람은 죽어서 이름을 남기고... 테일즈 위버는 죽어서 브금을 남긴다!

◈ **'플레인스케이프: 토먼트'** - 게임에서 철학적인 고찰을 할 수도 있다는 걸 처음 알게 해주었다.

◈ **'탑헌터'** - 앞,뒤 페이즈가 있는 벨트스크롤식 액션과 SNK격투게임 커맨드의 조합이 신선했다.

◈ **'스맥다운: 셧유어마우스'** - 플레이스테이션에 눈을 뜨게 해 준 레슬링 게임 명작! 그래픽이 아무리 좋아져도 당시의 타격감과 감성은 따라가질 못한다.

◈◈ 이 외에도 정말 많은 게임들을 응답해 주셨습니다. 기회가 된다면 여러분에게 꼭 소개해 보겠습니다!

게임빌-컴투스의 사우들의 '빅 데이터' 어떠셨나요? 나와는 다른 대답에 조금은 흥미로우셨나요? 다음호에는 '건강 및 여가편'으로 여러분을 찾아 뵙겠습니다.

그럼, 다음호에서 만나요~~!

'서머너즈 워' 초보를 위한 게임 용어 소개 3탄!

게임을 처음 플레이 하면 그 게임만의 용어에 당황하게 되기 마련이다. 시간이 지나거나 원문을 알면 바로 이해가 되지만 처음에는 '?'가 떠오르게 되는 그 용어들. 이번 호에서는 늘 새로움을 더하고 있는 게임, '서머너즈 워'를 처음 시작한 유저들을 위한 용어 3탄을 소개한다.

월레나 / 실레나

'서머너즈 워'의 실시간 대전 콘텐츠인 "월드 아레나"를 줄여서 부르는 말이다. 같은 의미로 사용되는 다른 줄임말은 "실시간 아레나"를 줄여서 부르는 "실레나"가 있다.

레토

"레전드 토너먼트"의 줄임말로 월드 아레나의 정규 시즌의 종료되면, 해당 시즌의 승점 1위부터 4위까지 소환사들이 레전드 자리를 놓고 토너먼트로 경기를 진행하게 되는데, 이 경기를 부르는 말이다.

길전/점전

'서머너즈 워'의 길드 전투 컨텐츠인 길드전을 "길전", 점령전을 "점전" 이라고 부른다.

점토

점령전의 시즌이 종료되면, 시즌 마감 순위를 기준으로 1위부터 20위까지의 길드가 토너먼트로 1대1로 대전을 펼치게 되는데 이 토너먼트를 "점령전 토너먼트"라고 한다. 앞글자를 따서 "점토"라고 불린다. 여기서 1위를 한 길드에게 점령전 시즌 레전드의 칭호가 부여된다.

ㄴㅅㄷ xxxx(숫자)

뇌솔드 - (뇌제 솔로 레이드)의 줄임말로 이계 레이드에서 메인 딜러로 불속성 뇌제 한 마리만을 사용하기 때문에 불리게 된 이름이다.
숫자 부분 - 룬이나 아티팩트 착용 후, 증가된 몬스터의 추가 공격력과 치명피해x10의 수치를 더해 계산한 총 수치. 예를 들어 공격력 +2100의 공격력의 가진 불속성 뇌제의 치명피해가 200이라면 2100+200x10 = 4100 이라고 할 수 있다.

ㄴㅅㄷ xxx(글자)

글자부분 - 뇌제 솔로 레이드 파티를 구성할 때 필요한 리더를 표현하는 뜻으로 예를 들어 "ㅇㄹㄷ"는 (All Leader)의 앞 초성만을 딴 줄임말이다. 뒤에는 불 리더, 치확 리더, 공 리더 등이 붙기도 한다.

차포

차원홀 던전에 한달에 한번 나타나는 "차원 포식자"를 줄여서 부르는 말이다. 해당 차원 포식자를 클리어하게 되면 고대 등급의 전설 룬과 함께 좋은 보상을 획득할 수 있다.

아재린

"아재"+"아이린"이 합성되서 만들어진 말로, '서머너즈 워'의 GM인 아이린이 업데이트 때마다 던지는 개그가 아재스럽다고해서 붙여진 GM의 별명이다.
* 유저들이 궁금해하는 아재린의 정체는 늘 베일에 싸여 있다.

글. 전강산 기자 / jeonks@

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 3인칭 슈팅 게임, TPS 장르의 콘솔 게임입니다.
지난 2017년 7월 발매되었으며, 우리나라에는 2019년 5월에 정식 발매되었습니다.

02 싱글 어드벤처, 서바이벌 모드, 잉크 배틀 모드 등 다양한 게임 모드가 있습니다.
잉크 배틀 모드에서는 시간대별로 맵이 변경됩니다.

03 오징어와 문어가 형형색색의 물감으로 가득 찬 물총을 사용합니다.
자신이 칠한 물감 속에 숨을 수 있고, 헤엄치며 이동할 수 있습니다.

04 장비에 기어를 장착하여 추가 능력치를 획득할 수 있습니다.
장비의 레벨에 따라 장착 가능한 기어의 개수가 다릅니다.

05 페스 매치 대회는 원하는 주제의 팀을 선택하여 대회를 진행할 수 있습니다.
각 대회마다 닭 vs 달걀, 마요네즈 vs 케첩 등의 다양한 주제가 선정됩니다.

기간 : 2021년 1월 15일까지
메일 주소 : GCNEWS@gamevilcom2us.com(이름, 연락처를 함께 적어 주세요.)

12월호 정답 : GTA5 / **12월호 당첨자 :** 조*준(8327), 유*영(7982), 조*원(2814)

글. 김소영 기자 / kso0os@

게임빌-컴투스人들의

달콤한 인생

#추운12월 #겨울 #따스한추억 #첫눈이내리던날

지난 '게임빌컴투스뉴스'에서는 '첫눈 오던 날' 공모했는데요. 많은 사우님이 첫눈에 얽힌 따스한 추억을 보내주셨습니다. '집콕'부터 '캐나다 퀘벡', '크로아티아 플리트비체'까지, 전 세계에 남아 있는 게임빌-컴투스人들의 달콤한 인생을 한 번 볼까요?

이세영
(마케팅팀)

3년 전 캐나다 퀘벡에 놀러 갔을 때 찍은 사진입니다. 크리스마스 시즌에 가서 그런지 거리를 엄청 이쁘게 꾸며놔서 행복했던 기억이 나네요~! 빨리 코로나가 끝나고 자유롭게 여행을 다닐 수 있길..!!!

김필종
(BASE스튜디오)

해외여행을 한 번도 가본 적 없다는 친한 동생 놈에게 기억에 남을 만한 여행을 만들어주기 위해 선택했던 크로아티아의 플리트비체. 영화 아바타 촬영지로도 유명한 곳이지만 겨울 풍경이라 영화에서 보던 풍경과는 사뭇 다르고 새로웠다. 여행 후 여름에 꼭 다시 와야겠다고 했었는데... 지구가 곧 일상으로 돌아가는 날이 오는 날을 기원합니다.

김다정
(재무관리팀)

캠핑을 시작하고 처음으로 텐트 안에서 첫눈을 맞았습니다. 코로나로 발이 묶여 멀리 가지 못해 아쉽지만, 그로 인해 이렇게 또 좋은 추억을 하나 만들었네요. 다들 코로나 블루 이겨내시고 일상 속에서 즐거움을 찾으시길 바라요! :)

최광민
(RED스튜디오)

출근길에 발견한 강아지 발바닥. 첫눈 밟은 강아지가 깡총깡총 뛰어다녔을 생각하면서 웃음이 났습니다. 모두 웃으며 하루를 시작하세요.

정보미
(신문화실)

12/12(토),
올해 첫눈이 내렸습니다!

첫눈이 와서 기뻤지만... 코로나19로 인해 집콕을 했는데요...! 눈 내리는 모습을 보며 말랑말랑해진 감성에 딱 맞는 책을 주말 동안 읽고, 인스타에 인증샷까지 올렸어요! '좋은 사람에게만 좋은 사람이면 돼'라는 책 이구요. 책의 주요 내용은 "모든 사람에게 완벽한 사람일 수 없기에 남한테 좋은 사람이 되려고 애쓰기보단 먼저 자신의 소중함을 알고 내 곁의 좋은 사람들에게만 좋은 사람이면 된다"인 것 같아요.

올해를 마무리하는 시점에서, 바쁜 일상에 치여 자신을 돌보는 일을 등한시해온 분들에게, 그리고 제 곁은 지켜주는 소중한 분들에게 이 책을 추천해드리고 싶어요.

2월 호에 실릴 달콤한 인생 공모전 주제는 '생일파티'입니다. 생일잔치에 얽힌 사진과 추억 이면 무엇이든지 좋습니다! 우리 사우들과 공유해 주세요. 당선자를 위한 소정의 선물이 준비되어 있습니다. 많은 관심과 참여 부탁드립니다.

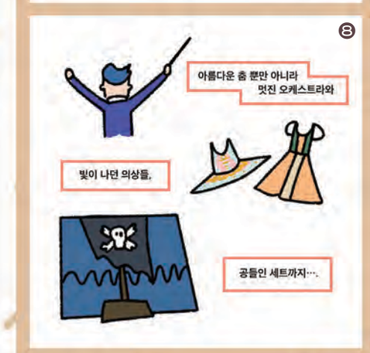
▼ QR CODE

기간: 2021년 1월 15일까지
응모방법: 사진 및 설명을 이름/소속/연락처와 함께 QR코드 또는 메일(GCNEWS@gamevilcom2us.com)로 보내주세요.

GC플레이어라 행복한 하루

국립발레단의 '해적' 관람 후기

혹시 알고 계셨나요? 게임빌-컴투스가 수 년째 문화예술 분야에 대한 지원을 이어가고 있다는 사실! 게임빌-컴투스의 지원으로 후원 기관 중 하나인 국립발레단의 가을 정기 공연 '해적'을 관람하고 왔답니다. 플로리아나섬을 배경으로 한 아름다운 사랑과 생생한 결투가 펼쳐지는 발레 공연 '해적'. 국립발레단의 우아함과 아름다움에 그저 침을 흘리면서 공연을 관람할 수밖에 없었는데요. 좋은 기회 주신 게임빌-컴투스에 감사를 전합니다. 그럼 귀여운 관람 후기 보러 가시죠!



★ GC플레이어 : 게임빌-컴투스 대학생 서포터즈 / 글. GC플레이어 김경원

그림 . 김연진 기자 / yeonjin@

12월호 당첨자 발표

이윤지, 원지현님 축하드립니다~!

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 1월 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

Base스튜디오 윤대원 사우, NS스튜디오 박소명 대리, 게임사업본부 정다영 대리,
게임QA팀 김도영 사우, 게임QA팀 이정훈2 사우, Corgi팀 전기석 과장, NS스튜디오 이소민 사우

컴투스

SR사업본부 조용수 과장, SR사업본부 편지원 사우, 개발운영센터 윤동환 차석,
사업운영센터 양아시 사우, 제작4본부 김현승 책임, 제작5본부 임주영 사우,
제작5본부 이현주 차석, 제작5본부 이은주 차석, 제작5본부 강호식 선임, 제작5본부 최미영 차석

게임빌컴투스플랫폼

테크AM팀 김대원B 사우, 테크AM팀 전현준 사우

Gamevil Com2us Europe

Xiangren Jian

★

Congratulations

게임빌 BASE스튜디오 김영진 대리, 결혼!

Base스튜디오 김영진 대리가 오랜 기다림 속에 12월 6일, 참된 사랑의 결실을 맺게 되었습니다.
두 사람의 새로운 시작을 응원해주시면 큰 축복이겠습니다.

컴투스 전략홍보실 송준석 과장, 결혼!

12월 20일, 송준석 과장이 결혼식을 올렸습니다.
오랜 기다림 속에서 참된 사랑의 결실을 맺게 된 두 사람의 행복한 앞날을 축복해 주세요!

TWO IN MEDIA 164호 2021년 1월호

게임빌, 히트작 3종 크리스마스 이벤트 진행

게임빌이 연말을 맞아 신작부터 스테디셀러에 이르기까지 유저를 위한 다양한 이벤트를 전개해 큰 호응을 얻었다. '갬프야 2020'은 타이틀부터 로비, 전광판을 크리스마스 분위기로 꾸미고 '산타 레이첼의 캐럴' 이벤트를 선보였다. '탈리온'은 알파벳 드랍 이벤트를 진행했다. 이 이벤트는 'Merry Xmas', Happy new year' 등 크리스마스와 신년 메시지를 담은 알파벳을 획득하여 '엘릭서', '성장의 주문서' 등의 아이템으로 교환할 수 있다. 출시 9년차, 글로벌 스테디셀러 '피싱마스터'도 연말 단장을 마쳤다. '산타 눈사람 만들기', 크리스마스 단어 완성' 등의 이벤트로 유저들의 시선을 집중시키며 장수 게임의 저력을 입증했다.

'살벌한 히어로들과 함께하는 모험', '스카이랜더스 링 오브 히어로즈' 한국 및 아시아 서비스 실시

컴투스가 '스카이랜더스 링 오브 히어로즈(이하 스카이랜더스)'의 한국 및 아시아 지역 정식 서비스를 10일 실시했다. '스카이랜더스'는 글로벌 게임 기업 액티비전(Activision)의 유력 콘솔 게임 IP를 옮겨와 새롭게 모바일 게임으로 재탄생한 타이틀로, '팀 턴제 RPG'라는 시스템을 도입해 기존에 없던 전략 전투의 재미를 느끼게 한다. '팀 턴제 RPG'는 팀 전체가 공유하는 마나를 기반으로 각각의 캐릭터들의 스킬을 전략적으로 사용하는 방식이다. 유저들은 자신의 턴 동안 각 캐릭터들의 스킬별 특성과 마나 소모량 등을 고려해 치열한 공방을 펼치며 두뇌싸움의 묘미를 즐길 수 있다. 전장을 지휘하는 '포탈마스터'에게도 개성에 따른 고유 스킬과 능력을 부여해 덱 구성과 전투의 재미를 더한다.

게임빌, '별이되어라!' 짜릿한 승부의 재미 '요새전' 오픈

판타지 모험 RPG '별이되어라!'가 '요새전'과 '인피니티 카드 분해 시스템'을 새롭게 선보였다. 요새전은 다양한 영웅들을 활용해 주어진 맵에서 빠르게 전략을 세워 승패를 가르는 PvP콘텐츠로, 짜릿한 승부의 묘미를 더한다. 요새전은 7일 단위의 시즌제로 진행되며, 각 시즌이 종료되면 기록 정산을 통해 '영웅 컬렉션 카드', '초월의 정수' 등 풍성한 아이템을 획득할 수 있다. '인피니티 카드 분해 시스템' 은 최고 레벨까지 도달한 영웅의 인피니티 카드를 분해하여 동료 강화 재료인 '가이아의 혼'과 '여신의 기억'을 생성할 수 있어 유저들이 자원을 효율적으로 활용하는데 도움을 줄 전망이다.

컴투스, 골프스타 신규 업데이트 실시 "하얀 숲에서 겨울 라운딩을 즐겨보세요!"

컴투스가 인기 모바일 스포츠 게임 '골프스타'에서 겨울 분위기를 느낄 수 있는 신규 콘텐츠 업데이트를 실시했다고 18일 밝혔다. 이번 업데이트에서는 아름다운 설경의 신규 코스 '바이스바르트 G.C'가 새롭게 추가됐다. 컴투스는 추운 겨울 시즌을 맞아 눈 내리는 유럽 산간지방 콘셉트의 코스를 선보이고, 거대한 성문과 그린 사이드의 잔해 등 독특한 해저드를 배치해 게임 플레이의 재미 요소를 더했다. 유저들은 새하얀 겨울 풍경이 담긴 '바이스바르트 G.C' 코스를 커스텀 대회, 매치 토너먼트, 친선 매치 등 다양한 모드에서 즐길 수 있다. 그 밖에 다가오는 크리스마스를 기념해 3종의 신규 의상 '2020골프클로스 세트'가 추가됐으며, 유저 편의성을 높이기 위한 시스템 개선 작업도 진행됐다.

EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.

이슬기 기자 8-11p Cover Story 인생은 지금이야~ 아모르파티♪ BASE스튜디오 '이동원 PD'

벌써 세 번째 사보 기자인데 굉장히 트렌디하신 이동원PD님과의 인터뷰 정말 즐거웠습니다!
다들 재택근무로 답답하시겠지만 사보 보는 시간동안 환기가 되었으면 좋겠습니다. 건강하게 다시 만나요~!

홍석진 기자 12-13p Game Focus 액티비전 IP를 모바일로 만나다! '스카이랜더스' 정식 출시

바쁜 스케줄로 인해 게임을 오랜 시간동안 플레이하진 못했지만, 짧은 시간만으로도 재밌었다. 개인적으로 턴제 게임을 좋아하진 않음에도 즐거운 걸로 볼 때 재밌는 게임이라고 생각한다. 그리고 기자가 생각보다 더 어려운 직업임을 깨달았다.

정보미 기자 14-15p Special 두근두근, 우리의 새로운 시작을 응원해! '스카이랜더스 랑 오브 히어로즈'편

조직문화팀에서 진행하게 된 새로운 프로그램을 많은 분들께 사보를 통해 소개할 수 있게 되어 영광입니다!
앞으로도 조직문화팀에서 진행하는 다양한 프로그램에 많은 관심과 애정 부탁드립니다! 감사합니다.

김수빈 기자 18-19p Game Focus The Game is Back! '슈퍼액션히어로: 리턴즈'

기자단 경험이 없어 미숙했지만 좋은 기회가 찾아와 많은 것을 느끼고 배울 수 있었습니다. 좋은 기회 주셔서 감사합니다.

홍예림 기자 22-24p 게임vs게임 소설 속 탐정이 되는 기분! '오브라 딘 호의 귀환' VS '에다스 핀치의 유산'

좋아하는 게임도 하고, 많은 분들께 소개도 드릴 수 있는 흔치 않은 기회를 주셔서 감사합니다. 2021년 첫 번째 사보 제작에 참여할 수 있어서 좋았습니다. :D
새로운 한 해도 모두 화이팅!

정보라미 기자 28-29p Special 2020 연말 보안 이벤트 '도전! 초청 골든벨'

기사를 쓰면서 보안 이벤트를 준비하던 두 달여 시간을 반추해 볼 수 있었습니다. 참가자분들의 소감을 들으면서 이벤트를 준비했던 시간이 아깝지 않게 너무 뿌듯했고 즐거웠습니다. 사보를 통해 정보보호실이 정보보호를 위해 이런 다양한 노력들을 하고 있다는 것을 알려드릴 수 있게 되어 감사합니다.

강래은 기자 32-33p 퇴근후에 이 작품의 끝이 궁금하다. 퇴근 후 정주행 추천적!

입사하자마자 업무 파악과 사보 기자 두 마리 토끼를 쫓느라 어떻게 해야 할지 난감하고 막막했는데 끝이 나긴 나네요. 다들 고생 많으셨습니다.

전선화 기자 34-35p 맛세상 코로나를 피해 집에서 즐기는 핸드드립

다양한 커피 향을 맡는 건 저에게 또 다른 의미입니다. 하지만 이제는 핸드드립 전문점에 앉아 향을 여유롭게 즐기는 게 불가능해졌습니다.
이번 기회에 집에서도 즐길 수 있는 커피 향을 선물해드리고 싶습니다. 감사합니다.

우현준 기자 36-37p 나도혼자산다 혼자서도 잘 논다, 명하의 '차크닉편'

날씨가 너무 추운 탓에 사진도 더 많이 못 찍고 여유가 없었지만, 벌써 다음 차크닉 계획을 세우고 싶을 정도로 힐링 되는 시간이었습니다.
기사를 준비하는데 필요한 물품 구매를 지원해 주신 사보팀에 감사의 말씀을 드립니다.

설은지 기자 38-39p Monthly Item 겨울철 근육 지킴이 '초경량 미니 마사지건'

기사를 쓸 기회가 없는데 사보를 통해 경험해 보게 되어 의미 있는 시간이 되었습니다.
직접 참여해보니 그냥 지나쳐 읽었던 콘텐츠 모두가 정성 들여 작성된 내용이라고 생각됩니다.

김소영 기자 45p 복면겜왕

2021년의 첫 사보에 기자로 처음 참여하게 되어 더욱 의미 있었습니다. 모두 건강하고 행복한 2021년을 보내길 바라겠습니다.

김경원 GC플레이어 48p Special GC플레이어라 행복한 하루, 국립발레단의 '해적' 관람 후기

게임빌-컴투스 덕분에 즐거운 경험을 하고 후기 만화를 사보에 싣게 되어서 영광이었습니다.
여러모로 좋은 기회 주셔서 감사합니다. 행복한 2021년 보내세요.

김연진 기자 49p WE WIT

오랜만에 삽화를 그리게 되어 개인작을 하는 기분도 들고 즐거웠습니다.

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 2020년 12월호 퓰리처상 수상자들을 공개합니다.

12월호 김수화 기자

전혀 기대 안 했던 퓰리처상을 받게 되어 영광입니다.

지난달 사보 제작을 맡게 되었을 때, 글솜씨가 없는 편이기도 하고 타인이 읽는 글을 써야 한다는 부담감이 컸습니다. 그래도 담당하게 된 부분이 '겜프야' 1주년 기사라서 다행이었다고 생각해요. 제가 개발자로 참여하고 있는 프로젝트이기 때문에 잘 마무리할 수 있었던 것 같습니다. 사보를 작성하면서 세세히 들여다보며 이벤트 내용이나 시스템에 대해서 구체적으로 알 수 있는 기회였던 것 같아서 좋았습니다.

미흡한 부분이 있었을 텐데 도움 주신 사업부 분들과 사보 담당자님께 다시 한 번 감사드립니다. 아직 사보 제작을 해보지 않은 사우분들도 너무 걱정 안 하시면 좋겠어요.

건강하고 따듯한 연말 보내시길 바랍니다.

12월호 이승엽 기자

부족한 글 솜씨라 작성 전 많이 고민했는데 이렇게 퓰리처상을 받게 되어 너무 영광입니다.

평소에도 맛집이나 여행을 매우 좋아해서 많이 돌아다녔던 경험을 바탕으로 사우님들에게 도움이 되고자 강구항에 대게를 찾아서 소개해 드렸습니다.

이렇게 상까지 받게 되어 너무 좋은 경험과 기쁜 마음입니다. 다른 사우분들도 꼭 기회가 되신다면 사보 기사를 써보고 좋은 경험 등등!! 많이 얻어 가셨으면 좋겠습니다.

감사합니다!!

게임빌컴투스뉴스

'GC 상식 퀴즈'

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

https://forms.gle/HzQe3ut2yjFtHo8K8
기간: 2021년 1월 15일까지

1. 컴투스가 액티비전의 유력 콘솔 게임 IP로 만든 '팀 턴제 RPG'의 이름은?
❶ '스카이랜더스 링 오브 히어로즈' ❷ '스카이랜더스 키움 히어로즈' ❸ '스카이랜더스 킹 오브 파이터즈'

2. 티키타카 스튜디오가 개발하고 게임빌이 퍼블리싱하는 게임 이름은?
❶ '파랜드 택틱스' ❷ '아르카나 택틱스' ❸ '아르카나 도탁스'

3. 게임빌-컴투스의 조직문화 핵심 키워드는?
❶ 고통 ❷ 쌤통 ❸ 소통

4. 조직문화팀에서 새롭게 진행하는 프로그램으로, 신규 게임 론칭을 구성원들과 공유하는 프로그램은?
❶ 두근두근 우리의 새로운 시작을 응원해 ❷ 소근소근 우리의 새로운 시작은 조용해 ❸ 잘근잘근 우리의 새로운 오징어는 맛있어

정답자 공개!

12월호 정답 : ❷ 서머너즈 워: 백년전쟁 ❸ 사이코 ❶ 슈퍼액션히어로: 리턴즈 ❶ 마이온 리퍼
12월호 당첨자 : 정*훈(1426), 김*식(9686), 허*림(3097)

SOCCER SPIRITS
REBORN

TINY FARM

별이 되어라!