

Cover Story, 비즈6팀 입사 동기들의 통통 튀는 인터뷰! '김민경 사유'
 Game Focus, 새롭게 태어난 '아르카나 택틱스: 리볼버스' 글로벌 무대!
 Special, 2021년 첫 오픈클라쓰! 공표의 변신! 레트로와 재미가 만나 문화를 꿈꾸다
 Special, '컴투스 글로벌 게임문학상 2020' 수상 작품집 발간
 New Face, '게임빌-컴투스' 언택트 채용
 게임vs게임, 2020년 오픈월드 RPG의 본좌를 논한다
 퇴근후에, DIY 미니어처 집 만들기
 나도혼자산다, 단 한 개도 놓치지 않을 거예요! '맥시멀리스트의 삶' 편
 Monthly Item, 평범한 가전기기를 IoT 스마트 기기로 업그레이드!



"편견을 버리면 더 많은 것이 보여요"

때로는 여러 사람들의 말이 진실을 가리기도 합니다.
 그런 말들이 막상 무언가를 시작하기도 전에
 편견을 만들어 시작하려는 나의 마음을 머뭇거리게 만들기도 하죠.
 그럴 때는 일단 사람들의 말을 모두 배제하고
 처음부터 다시 생각해 보세요.

'꿈들이 후, 행복한 일은 매일 있어' 중에서





ARCANIA TACTICS



SUMMONERS
WAR
LOST CENTURIA

서머너즈워: 백년전쟁

2021★03

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 열광 시킨 히트 브랜드는 물론 '서머너즈 워', '별이되어라!', '컴투스프로야구', '크리티카: 천상의 기사단', '낙시의 신', 'MLB 퍼펙트 이닝' 등 다양한 장르의 창작력 돋보이는 스테디셀러들을 서비스하고 있습니다.

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

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

'GAMEVIL COM2US NEWS' 2021년 4월호에는 더욱 다양한 독자 분들의 소리를 담고자 합니다. 구독을 원하시는 분들은 아래 주소로 접속해 주세요.

www.gamevilcom2us.com / gcnews



CONTENTS



★ INSIDE GC

08 Cover Story

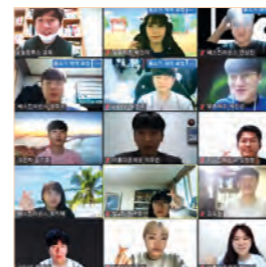
비즈6팀 입사 동기들의 통통 튀는 인터뷰! '김민경 사유'

14 Special

'컴투스 글로벌 게임문화상 2020' 수상 작품집 발간

16 Special

2021년 첫 오피클라썬! 곰표의 변신! 레트로와 재미가 만나 문화를 꿈꾸다



★ PEOPLE

22 New Face

게임빌-컴투스를 이끌어갈 새로운 주역 공채 신입사원 엿보기

36 나도혼자산다

단 한 개도 놓치지 않을 거예요! '맥시멀리스트의 삶' 편

49 GC player

GC플레이어가 소개하는 설렘 가득했던 5기 발대식 현장!



★ GAME

12 Game Focus

새롭게 태어난 '아르카나 텍틱스: 리볼버스' 글로벌 무대로!

20 Game Focus

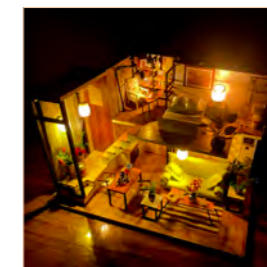
New Update! '스카이랜더스 링 오브 히어로즈'

25 게임 vs 게임

'어쌔신 크리드: 발할라' VS '고스트 오브 쓰시마'

28 Special

올해 가장 기대하는 게임은 어떤 게임인가요?



★ CULTURE

32 퇴근후에

책상 위 내 집 마련의 꿈을 이루자! 'DIY 미니어처 집 만들기'

34 맛세상

집콕 홈 파티 레시피! '부라타 치즈 샐러드와 브루스게타'

38 Monthly Item

평범한 가전을 스마트하게! '파워메니저 시 스마트플러그'



★ FUN

40 달콤한인생

사내공모전: 반려동물 편

46 게임백과사전

'카트라이더' 스피드 팀전 용어

47 복면검왕

48 WE WIT

55 Quiz

GC 상식 퀴즈

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

기자 게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원, 그리고 독자 여러분
게임빌컴투스뉴스 2021년 3월호 / 통권 제166호(Since 2001. 11.)
발행일 발행일 2021년 3월 1일 / 2001년 11월 창간호 발행(월간, 비매출)
발행처 게임빌 / 서울시 금천구 가산디지털1로 131 BYC하이시티 A동
정보간행물 신고 일자 2018. 7. 5. 신고 번호 금천, 라00216



비즈6팀 입사 동기들의
통통 튀는 인터뷰!

**우리 놀자~
'김민경 사우'**

★

비즈6팀 김민경 사우

공교롭게도 이번 3월호는 표지모델과 사보 기자가 한 부서에서 나왔다. 작년에 만난 비즈6팀은 특별히도 분위기가 좋았던 것 같더니, 표지 모델 인터뷰를 자청한 박유민 사우. 수다 떨 듯 인터뷰 내내 즐거운 시간을 보낸 그들의 이야기를 지금부터 확인해 보자.

1 해시태그를 사용하여 자기소개 부탁드립니다.
#memyselfandi #naive #깜별(내사랑반려견) #마음 #블루 #영어

2 사보 표지 모델은 어떤 계기로 하게 되셨나요?
작년 여름 저희 팀이 사보에 소개됐었는데, 그 때 담당이신 강현진 과장님이 표지 모델 제의를 해주셨습니다. 평소에도 사진이나 영상 찍는 걸 즐겨서 친구들과 놀 때나 여행 가서 사진을 많이 찍어 두는 편인데, 제가 항상 사진 작가를 자청하다 보니 정작 제 사진은 많이 없더라고요. 이번엔 제 인생 사진을 많이 남길 수 있을 것 같아 참여하게 되었습니다.

3 이번 촬영 콘셉트에 '교복'이 있던데, 혹시 남다른 추억이 있으신가요?
제가 학창 시절을 모두 해외 또는 외국인 학교에서 보냈습니다. 그러다 보니 교복을 입을 기회가 없었어요. 지나가다가 교복을 입은 학생들을 볼 때마다 한 번쯤 나도 교복을 입어보고 싶다는 생각을 했습니다. 사실 너무 입

어보고 싶어서 남동생 교복을 입어본 적도 있습니다. (웃음) 드디어 오늘 저의 소원을 성취하게 되었네요. 감사합니다.

4 혹시 어느 나라에서 지내셨는지 여쭙봐도 될까요?
9살부터 15살 때까지는 인도에서, 20살부터 24살 때까지는 미국에서 지냈습니다. 어렸을 때 다양한 문화를 접해볼 수 있는 좋은 경험이었다고 생각합니다.

5 외국 학교에서 받았던 가장 기억에 남는 교육 프로그램이 있으면 말씀해 주세요.
체스, 농구, 야구, 오케스트라, 타블라(인도 드럼), 체조, 줄넘기 등 초등학교 때부터 예체능 관련 동아리들이 많이 개설되어 있어 자연스럽게 체육에 관심이 많아졌습니다. 워낙 활동적인 편이라 이렇게 다양한 활동을 해볼 수 있다는 게 좋았습니다. 고등학교 들어가서는 축구와 크로스 컨트리도 했습니다. 축구와 농구는 좋아하는 팀이 있을 정도로 관심이 정말 많았습니다. 또, 중학교 때부터 대학교와 동일하게 원하는 클래스를 선택해 들을 수 있어 좋았습니다. 천천히 본인의 적성을 알아갈 수 있는 좋은 교육 과정이라고 생각해요.





6 인도, 미국, 한국 중 가장 마음에 드는 곳과 그 이유를 말씀해 주세요.

세 나라 모두 장단점이 있지만... 저는 개인적으로 미국 생활이 가장 좋습니다. 가장 큰 이유는 눈치를 안 봐도 된다는 점? 제가 미국에 있을 때는 혼밥도 가능했는데 한국에서는 잘 안 되더라고요. 또 도로가 넓어서 운전하기가 좋습니다. 스트레스 받을 때 해안도로를 따라 드라이브하면 마음이 차분해져요. 전체적으로 여유로운 분위기가 좋았던 것 같습니다.

7 외국 생활을 오래 하셔서 회사 생활을 하는 데 있어서 어려움도 있으셨을 것 같아요. 가장 어려웠던 점은?

존댓말에도 여러 종류가 있어 어떤 존댓말을 사용해야 하는지 파악하기가 특히 어려웠어요. "이렇게 말해도 되는 건지?", "예의에 어긋나지는 않는지?" 문장 하나를 말할 때도 많은 고민이 되는 것 같습니다. 또, 아직 맞춤법과 띄어쓰기에 익숙하지 않다 보니 문서 작업할 때 어려움이 있습니다. 이런 부분에 대해서 다른 팀원분들께 도움을 많이 받고 있습니다. 이 자리를 빌려 항상 도움주셔서 감사하다는 말씀드리고 싶네요.



8 여가 시간에는 주로 어떤 활동을 하시나요?

최근에는 코로나 때문에 외출이 힘들어 주로 넷플릭스를 보면서 시간을 보내고 있습니다. 특히 미드를 즐겨보는데요. 가장 감명 깊게 본 드라마는 <퀸즈갬빗>과 <슈츠>입니다. 워낙 유명해서 안 본 사람보다 본 사람이 더 많을 것 같긴 한데... 안 보신 분 계시면 꼭 보세요! 후회 안 하실 거라고 확신합니다.

9 본인만의 스트레스 푸는 방법을 알려주세요.

두 가지 방법이 있는데요. 한 가지는 노래방 가서 혼술하면서 노래 부르기, 나머지 한 가지는 하늘공원에서 야경 보기입니다. (본가인 부산에 있을 때는 바닷가에서 파도 소리를 들으며 힐링했는데 서울에서는 쉽지 않네요...)

10 마지막으로, 글로벌 런칭을 앞둔 <카스고>로 3행시 부탁드립니다.

카: 스고만의

스: 타일리시한 차량으로

고: 민하지 말고 질주하세요!

글. 박유민 기자 / yumin@





새롭게 태어난 '아르카나 택틱스: 리볼버스' 글로벌 무대로!

2019년 국내에 출시해 1년 넘게 서비스를 한 모바일 게임 '아르카나 택틱스'가 진행방식, 시스템, 신규 콘텐츠 등 게임을 전체적으로 개선해 '아르카나 택틱스: 리볼버스'라는 이름으로 새롭게 글로벌 런칭한다.

'아르카나 택틱스: 리볼버스'의 핵심 콘텐츠는 랜덤으로 주어지는 영웅들과 다양한 재화를 조합하여 상위 등급 캐릭터를 만들고 정해진 시간동안 창의적인 전략으로 적을 물리치는 것. 오토 배틀러와 랜덤 디펜스가 섞인 구조라 단순한 디펜스 형식의 게임과 다른 차별화된 게임성을 인정받아 왔다. 국내 버전에서 다소 부족했던 부분을 유저의 니즈, 그동안의 서비스를 통해 얻은 데이터를 반영해 콘텐츠를 대폭 개선했다.

◎ 무엇이 바뀌었을까?

1 세계관

스토리 설정은 아르카나 왕국 중심의 세계관으로 재구축한다. 기존 스토리는 유저가 특정 스토리에 개입해서, 데우스의 계락을 막는 옴니버스식 구성으로 짜임새 측면에서 몰입하기 어렵다는 평가를 받았다. 향후 스토리는 스토퍼 세력, 서머너 세력을 구축하는 과정에서 벌어지는 에피소드를 다룰 예정이다.

2 영웅 조합 간소화, 3명에서 2명으로

높은 등급 영웅 조합은 낮은 등급 영웅 2명을 소모하는 형태로 간소화된다. 조합 형태가 달라짐에 따라 영웅 인벤토리 개수가 제한된다. 오른쪽에 있던 영웅 위치는 화면 하단으로 이동 배치됐다. 조합 사전 역시 보다 쉽고 직관적인 형태로 개선됐다.

3 3X3에서 4X4로 배치 변경

전장 형태는 영웅 별 특징을 살릴 수 있는 형태로 개선된다. 기존 국내 버전의 3X3 전장에서 4X4 전장으로 전열이 늘어남에 따라 소드맨, 아처, 클레릭 등의 개성도 뚜렷해졌다. 적들의 속성, 스테이지 기믹을 파악해 캐릭터를 적절히 배치하여 더욱 전략적인 플레이가 가능해졌다.

4 유물

영웅을 보조하는 룬과 보구는 유물 시스템으로 통합됐다. 유물은 모든 영웅이 장착할 수 있는 장비로 희귀도에 따라 일반부터 전설까지 총 5개 등급이다. 유물은 스테이지와 함께 미션, 업적 보상으로 수집할 수 있고 별도의 재화 지출 없이 교체 가능하다. 기존의 보구는 특정 영웅만 장착할 수 있는 고유 장비 개념으로 활용폭이 좁았다. 버프 또한 스탯 상승으로 한정되어 있어, 전략적인 활용도가 낮았는데, 유물은 단체 버프와 특수 능력, 계열 등을 지원해, 영웅과 조합별 시너지 효과에 따라 유연하게 활용할 수 있다.



★ '아르카나 택틱스: 리볼버스' 로비



★ 영웅 조합

5 아르카나

아르카나 시스템은 이전과 다르게 사용 의도가 매우 달라졌다. 이전의 아르카나가 쉽게 파티 조합을 도와주는 방식이라면, '아르카나 택틱스: 리볼버스'에서는 파티 능력치의 버프 효과를 주는 방식이다. 결과적으로 조합의 약점 파악이 가능하고, 게임 요소 중 하나인 결투장이나 대전에서 상대의 아르카나를 볼 수 있기 때문에 상대 플레이어가 알 수 있는 정보가 많다. 또한 던전도 종류에 따라 아르카나를 바꿔가며 사용할 수 있기 때문에 다양한 공략이 용이해졌다.

◎ '아르카나 택틱스: 리볼버스' 신규 콘텐츠

1 다크테라 모험

다크테라 모험은 방치형과 랜덤 디펜스가 합쳐진 형태로 수동 플레이가 부담 되는 유저들도 손쉽게 즐길 수 있는 콘텐츠다. 저장된 파티 스프레드를 보내 웨이브를 클리어 하고 보상을 획득할 수 있다. 하지만 직접 플레이를 원하는 유저들은 버프와 각종 아이템을 활용하여 적극적인 도전으로 높은 성과를 모색할 수도 있다

2 퀘스트

퀘스트에서는 결투장, 월하의 미궁, 파티 의뢰, 보스 토벌 등 유저들의 취향에 맞게 스프레드에 저장된 파티를 가지고 다양한 콘텐츠를 종류 별로 즐길 수가 있다.

3 멀티 플레이

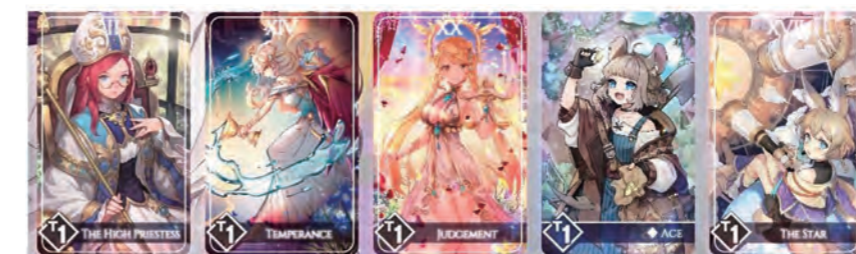
* PVP 대결

특별한 재미를 느꼈던 콘텐츠는 바로 대결이었다. 개인적으로 어느 게임이든 PVP 콘텐츠를 통한 경쟁보다 공생을 좋아하는 편인데, PVP 대결은 이 두 가지를 적절하게 잘 조합해 충분히 재미를 느낄 수 있게 했다.

대결이 시작되면 상대유저와 싸우는 것이 아닌 일반 스테이지처럼 몬스터를 처치하며 캐릭터를 조합한 다음 특정 라운드마다 각자 만든 파티를 가지고 싸워 패배할 경우 라이프를 잃는다. 둘 중 한 명의 라이프가 모두 소진되기 전까지 계속해서 조합해 덱을 만들어 대결하는 방식이다. 매번 획득하는 영웅들이 다르기에 싸울 때마다 다른 영웅을 조합해서 승부를 벌인다는 점에서 '아르카나 택틱스: 리볼버스'만의 묘미를 잘 연출해냈다는 생각이 들었다. 싸움이 끝날 때마다 선택할 수 있는 보상을 제공하고 패배한 사람에게 우선 선택권을 주기에 충분히 역전할 기회를 제공해 연패하다가 어느 순간 역전을 하게 되는 상황을 충분히 만들어낼 수 있다는 점에서 포기하지 않고 집중과 몰입감을 함께 느낄 수 있었다.

* PVE 협동

협동은 하나의 필드를 다른 이용자와 함께 공유하며 자신의 영웅을 배치한 다음 끝없는 스테이지를 계속해서 도전하는 콘텐츠로 한 사람이 필드를 독점하는 일을 막기 위해 영웅 수 배치에 제한을 뒀다. 상대 유저가 소지하고 있는 영웅을 서로 교환하는 것도 가능해 각자 필요한 영웅을 서로 주고받으며 효율적으로 상위 영웅을 조합하는 협동심을 느낄 수 있었다. 조합 방식 변경으로 인해 낮아진 진입장벽과 실시간으로 다른 이용자와 대결 혹은 협동할 수 있는 신규 콘텐츠가 추가된 것만으로도 아르카나 택틱스 리볼버스만의 재미를 느끼기엔 충분했고, 그만큼 정식 출시가 기다려지는 게임이다.



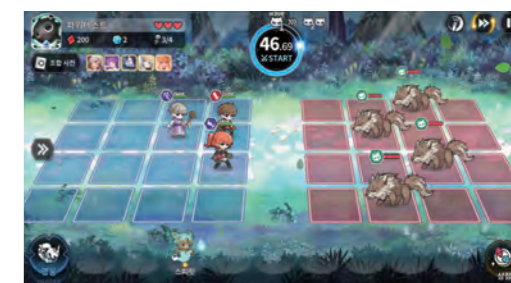
★ 아르카나



★ 새롭게 바뀐 영웅 조합사전



★ 기존 영웅 조합사전



★ 4X4로 확장된 배치



★ 유물



★ PVP 대결



‘컴투스 글로벌 게임문학상 2020’의 수상 작품집이 발간됐다.

컴투스는 지난 2018년부터 국내 유일의 게임 스토리 공모전인 ‘컴투스 글로벌 게임문학상’을 개최하고 있으며, 지난해에도 ‘원천 스토리’ 및 ‘스토리 게임 시나리오’의 2개 부문 350여 편의 작품이 모였다. 그 후 총 3차에 걸친 철저한 심사 과정을 통해 대상 및 부문별 최우수상, 우수상 등 총 5개의 수상작을 선정한 바 있다.

이번 수상작품집은 창작자들의 꿈과 가능성을 표현하는 ‘열린 문’을 형성화한 공모전 공식 B를 활용해 꾸며졌다. 작품집 첫 장에는 간단한 소개 글을 담아, 독자들에게 공모전의 의미와 가치를 전달하고자 했다.

컴투스는 매년 유명 일러스트 작가와 함께 작품별 삽화를 제작해 왔으며, 올해는 수상작 중 로맨스 장르의 작품 비중이 많은 것을 고려해, 아름답고 로맨틱한 스타일로 유명한 ‘박카린’ 작가와 협업 했다. 제작된 수상 작품집은 비매품으로 제작대 내부 임직원을 비롯해 일반 유저, 관계사 등 다양한 독자층에게 전달됐다.

한편, 컴투스는 지난해 공모전에서 대상을 수상한 작가에게 2천만 원의 상금을 전달하고, 최우수상, 우수상 수상자에게 각각 5백만 원과 2백 5십만 원의 상금을 수여했다. 특히 최근 코로나19 시국으로 인해 처음으로 언택트 온라인 형태로 시상식을 개최했으며, 수상자 및 가족, 지인들과 함께 보고 즐길 수 있는 다양한 프로그램들로 뜻깊은 시간을 마련한 바 있다.



◎ 미리 보는 줄거리!

❶ 대상 - 벚꽃이 흩날리는 오늘밤, 당신을 찾아가입니다

인기 아이돌 버들치, 미연시 게임으로 제작되다? 초반 팬들의 반발을 샀던 미연시 게임 벚꽃이 흩날리는 오늘밤, 당신을 찾아가입니다. 일명 벚오당. 출시 1년 후 모든 멤버들의 커플 엔딩이 났는데 유일하게 파국 엔딩만 났던 세현 편, 그런 세현 편을 깨기 위해 3년 6개월 동안 세현만 봤던 나진주가 나선다. 그동안 나왔던 몇 안 되는 세현 편 공략법을 경독 후 게임을 시작했는데 아, 벚오당 속으로 들어갔다? 철벽 치는 세현을 서서히 공략해서 서로 친밀해져 가는데 어라? 분명 커플 엔딩을 내려고 시작한 건데? 자꾸 애정도가 아니라 호감도가 오른다...! 이리다간 세현이랑 짝친 되고 끝나겠는걸? 개이득... 잠깐만 분명 개이득이긴 한데 왜... 점점 섭섭해지지? 하지만 점점 시간이 갈수록 둘의 상황은 반전되어 최애는 직진하는데 반대로 덕후는 밀어내는 아이러니한 상황. 처음부터 마음에 안 들었지만 시스템 끝까지 이러기야? 이제 겨우 생각을 정리했는데 벌써 끝이라니! 벚꽃이 흩날리는 밤 우리 다시 만나.

❷ 원천 스토리 부문 최우수상 - 선장과 바다의 원리

해가 들지 않는 바다. 상선의 선장인 주인공은 밀수 의혹으로 세관에 억류된다. 유치장에서 처벌만을 기다리는 사이, 정보부 소속의 지인이 접근해 사법 거래를 요청한다. 추상적인 것이 현실화된 '바다의 원리'를 데리고 다니면서 보호해 달라는 것. 선장은 이에 동의하고 증오의 원리인 보미네를 인계 받는다. 그러나 보미네는 여자아이의 형상이었고, 미신이 판치는 바다에서 일반 여자는 배에 태우기 곤란했다. 선장은 그녀를 선장실에 숨겨서 향한다. 바다의 원리는 자신의 이름에 해당하는 것을 먹는다. 증오의 원리인 보미네는 사람의 증오를 받아, 그를 대신해 목표물을 제거하고 배를 채운다. 그녀는 선장의 쥐를 증오하는 마음을 받아 배의 쥐를 전부 제거한다. 다행히 선원에게 들키는 것은 면한다.

❸ 스토리게임 시나리오 부문 최우수상 - 로맨틱 시티_뉴욕

“네 머리는 장식이나? 왜 달고 다녀?”
지난 2년간, 매일같이 겪었던 일인데 그날따라 유난히도 직장 상사의 폭언을 참을 수 없었다.
“그만두겠습니다.”
사직서를 내고 짐을 챙겨 나오는 길. 가슴이 뻥 뚫린 듯 시원하고, 발걸음이 새털처럼 가벼워졌다. 그러나 그것도 잠시,
“이제 나, 뭐 해서 먹고 살지...”
햇빛이 하얗게 부서져 내리는 한낮. 공원 벤치에 멍하니 앉아 고민 중인데 SNS 댓글 알람이 울렸다. 미국에 사는 오랜 친구, 제니였다.
[축 퇴사!!! 퇴직금 들고 뉴욕으로 놀러와~~]
지친 마음을 달래러 떠난 뉴욕. 그곳에서 만난 네 명의 남자와 함께하는 로맨틱 여행. 당신이 꿈꾸던 영화 같은 만남이 펼쳐진다.

❹ 원천 스토리 부문 우수상 - 지옥에서 살아남는 법: 소울라이크 인 헬

어느 날 강남역 한가운데에 지옥이 내려온다. 이지민은 <버거애플러>에서 일하는 스무 살 알바생이다. 이제 이지민은 지옥에서 빠져나가기 위해 악마 <메피스토>와 동맹을 맺고 악마 사냥을 시작한다. 지옥을 경험할수록 강해지는 이지민은 이 지옥이 사이버 교단이 만들어진 세계명망 계획임을 알게 된다. 이지민은 세상을 구하게 될까, 아니면 지상에 내려온 지옥의 지배자가 될까?

❺ 스토리게임 시나리오 부문 우수상 - 사신의 계절에도 봄이 오면

눈이 오는 날을 싫어하는 주인공 '이서아'. 그 이유는 17살 때 이후로 종종 눈 놓고 눈을 맞는 날이 생겼기 때문이다. 그녀는 자신의 그런 행동을 이해할 수가 없다.
눈이 오는 어느 날, 사신 '현월화'와 그의 동료 '연옥'이 그녀를 찾아온다. 곧 죽을 사람을 노리는 악령으로부터 이서아를 보호하기 위해 그녀를 보호해야 하기 때문이라고. 이상하게도 현월화는 그녀가 새롭게 사귀던 인연 '서재현'을 피하라고 한다. 둘 사이에 자신이 모르는 어떤 사정이 있는 걸까?
갑작스럽게 주어진 죽음에 대한 예고, 그리고 사신과의 일상과 이를 통해 일어나는 일들. 이서아는 죽음을 부정하고 받아들이는 과정을 통해 제 삶을 돌이켜본다.
이서아의 신입시절, 대학 적응을 많이 도와주던 선배 서재현은 그녀에게 호감을 느끼고 다가온다. 이서아는 적당히 선을 긋지만, 계속해서 그녀에게 구애를 계속한다.



2021년 첫 번째 오픈 클래스!

[Business Inspiration] 곰표의 변신! 레트로와 재미가 만나 문화를 꿈꾸다.

게임빌-컴투스가 2020년 10월부터 진행 중인 사내 소통 프로젝트, ‘웰컴(Well-communication)’. 그동안 자사 게임을 자축하는 “두근두근, 우리의 새로운 시작을 응원해!” 프로그램, 코로나 시대를 극복하기 위해 마련한 다양한 “랜선 프로그램” 등을 진행해왔다. 그리고 오늘은 온/오프라인을 아우르며 구성원들에게 영감을 주기 위해 마련한 ‘오픈 클래스’를 소개한다.

‘오픈 클래스’는 창조적 글로벌 인재 육성을 위해 업계뿐만 아니라 경제, 문화, 예술, 디지털, 개발 등 다양한 분야에 대해 트렌디한 감각을 키울 수 있도록 지원하는 프로그램으로, 창의적 아이디어와 기술개발은 단기간에 생겨나는 것이 아니라 평소에 꾸준한 관심과 스스로의 경험이 바탕 되어야 한다는 믿음을 가지고 기획했다.

2021년 ‘오픈 클래스’의 첫 시작은 ‘마케팅’이다.

최근 MZ세대의 이목을 끌며 레트로 및 콜라보 마케팅에서 가장 성공 사례로 꼽히고 있는 ‘곰표’ 마케팅을 지휘한 대한제분의 브랜드 마케팅 총괄 ‘김익규’ 팀장을 모셨다. (섭외력 무엇...?)

코로나19 상황임을 고려해 오프라인 참석 인원은 최소화하고, 라이브 방송을 병행했다. 오프라인 참석을 원하는 인원은 사내 소통채널인 <소통Tok>을 통해 사전신청을 해야 한다.



★ 강연을 진행하고 있는 김익규 팀장

약 1시간 30분 동안 진행된 오픈 클래스에서는 “곰표의 변신! 레트로와 재미가 만나 문화를 꿈꾸다”를 주제로 진행됐다. 곰표가 레트로 및 콜라보 마케팅에 도전하게 된 계기부터 다양한 성공 및 실패사례를 공유했으며, 곰표 마케팅의 최종 지향점도 들을 수 있었다.

현장에는 게임빌-컴투스 마케팅을 책임지고 있는 많은 마케터 분들이 대거 참석, 곰표의 성공사례로부터 인사이트를 얻기 위해 엄청난 집중력을 발휘하며 김익규 팀장의 이야기에 귀를 쫓긋 세웠다.



★ 강연에 집중 중인 사우들

약 한 시간가량 진행된 김익규 팀장의 이야기가 끝난 후 준비된 Q&A 세션의 열기는 정말 뜨거웠다. 오프라인 현장에서 쏟아진 질문 세례 덕분에(?) 온라인 라이브로 듣고 계신 구성원들은 질문조차 하지 못했을 정도였다고. 다행히 김익규 팀장의 배려로 온라인 라이브 채팅방으로 들어온 질문들도 답변을 정리했다고 하니 궁금한 사우분들은 <소통Tok>을 통해 확인 바란다.



★ 김익규 팀장이 게임빌-컴투스 구성원을 위해 직접 공수해온 곰표 굿즈



★ 오픈 클래스 라이브 화면



★ 열정적으로 질문하는 이한솔 과장, 김상호 대리(왼쪽부터)

2021년 첫 번째 오픈 클래스 라이브를 듣지 못한 구성원들은 <소통Tok> 채널을 통해 영상을 볼 수 있으니 참고하길 바란다. 오픈 클래스는 분기별 1회, 구성원들에게 영감을 줄 수 있는 외부 인사를 초빙해 그들의 실무 경험과 인사이트 등을 공유 받을 수 있는 소중한 시간으로 꾸려 나갈 예정이다.

첫 번째 오픈 클래스를 성공적으로 끝낸 신문화실에서는 두 번째 오픈 클래스도 꼭 기대해 달라며 남다른 자신감을 드러냈다고. 게임빌-컴투스 구성원들에게 영감을 불러일으켜 줄 다음 연사는 누구일까?

SKYLANDERS

RING OF
HEROES





★ NEW UPDATE! ★

'스카이랜더스 링 오브 히어로즈'

'스카이랜더스 링 오브 히어로즈'(이하 '스카이랜더스')는 글로벌 게임 기업 '액티비전(Activision)'의 유명 콘솔 게임 IP를 모바일로 옮겨와 새롭게 탄생한 "플레이어 간 단체 RPG" 다.

유저들은 총 90종의 개성 넘치는 캐릭터들을 수집 및 육성할 수 있으며, 이에 따른 다양한 컨셉 덱을 구성해 나가며 플레이어 간 단체 전략전투 본연의 재미를 느낄 수 있다.

'스카이랜더스'는 지난해 정식 런칭이 이루어졌으며 이후 다양한 업데이트를 통해 유저들에게 재미를 주고 있다. 이번 코너에서는 그중 신규 콘텐츠들을 새롭게 선보인 V2.0.3 업데이트를 소개 한다.

◆ '스카이랜더스' 고유 스토리를 활용한 에피소드 던전

에피소드 던전이란 기존 '스카이랜더스' IP를 기존에 애니메이션이나 장난감 등으로 이미 접했던 유저들이라면 반가움, 캐릭터마다 가지고 있는 스토리 라인과 배경이 활용된 스토리를 진행해 나가는 서사 구조의 던전이다. 가장 큰 특징으로는 '스토리모드'를 모두 클리어하고 나면 유저가 직접

난이도를 세밀하게 조정하며 도전할 수 있는 '대련모드'가 열려 새롭게 즐길 수 있는 시스템이다.

[등장 적 숫자], [라운드 진행 수], [타임 어택] 등 10가지 조건을 각각 기본/중간/강함 3가지 값으로 난이도를 세부 조정하여 도전할 수 있다. 당연히 어렵게 설정할수록 획득 가능한 보상은 늘어나게 된다.



★ 에피소드 던전

다양한 공략법과 공략덱들이 커뮤니티에서 공유되고 있으며, 덱 성장의 중요한 동기부여 요소로 작용하고 있다.

스토리 던전 & 대련모드를 클리어하면 에피소드 코인 획득이 가능하며, 이 코인을 사용할 수 있는 전용 상점인 에피소드 상점에서 원하는 아이템을 교환할 수 있다. 그중에서도 신규 아이템인 행운상자에서는 확률적으로 에피소드 주인공 스카이랜더 또는 성장아이템(진화, 각성, 돌파아이템)을 얻을 수 있다. 에피소드 코인은 다른 스토리 던전의 행운상자 구매에도 공용으로 사용되기에, 자신이 원하는 스카이랜더가 "행운상자"에 나올 때까지 보유하고 있는 것도 하나의 방법이다.

이번에 업데이트를 진행한 첫 번째 에피소드 던전은 가시 채찍을 다루는 닌자 '봄 블룸'이 어떻게 스카이랜더에 합류하게 되었는지에 대한 배경 스토리를 담고 있으니, 어떤 흥미로운 이야기가 들어 있을지 꼭 플레이해보자.



★ 에피소드 던전

◆ '황금 동굴', 모험을 진행하며 보너스 골드를 얻어보자



★ 황금 동굴

황금 동굴이란?

유저가 모험을 플레이하며 얻은 골드의 냄새(?)를 맡은 골든 쿤이 포탈을 열게 되어 입장 가능해진 던전, 하지만 유저들이 역으로 골든 쿤이 모아 놓은 골드를 강탈해오고 있다.

황금 동굴에 입장하면 거대한 골든 쿤의 허상이 골든 쿤이 숨겨두었던 엄청난 양의 골드를 지키고 있다. 이곳의 골든 쿤은 허상이라 쓰러드릴 수는 없지만, 더 많은 공격을 할수록, 더 많은 골드를 빼앗아 올 수 있다.

하지만 무제한으로 황금을 얻을 수 있는 것은 아니다. 황금 동굴에 머무를 수 있는 타이머가 있어서 최대 턴 수가 제한되어 있다. 그러니 한정된 턴 안에서 최대한 많이, 더 강력한 공격으로, 더 강력한 데미지를 주는 게 포인트다.



★ 황금 동굴

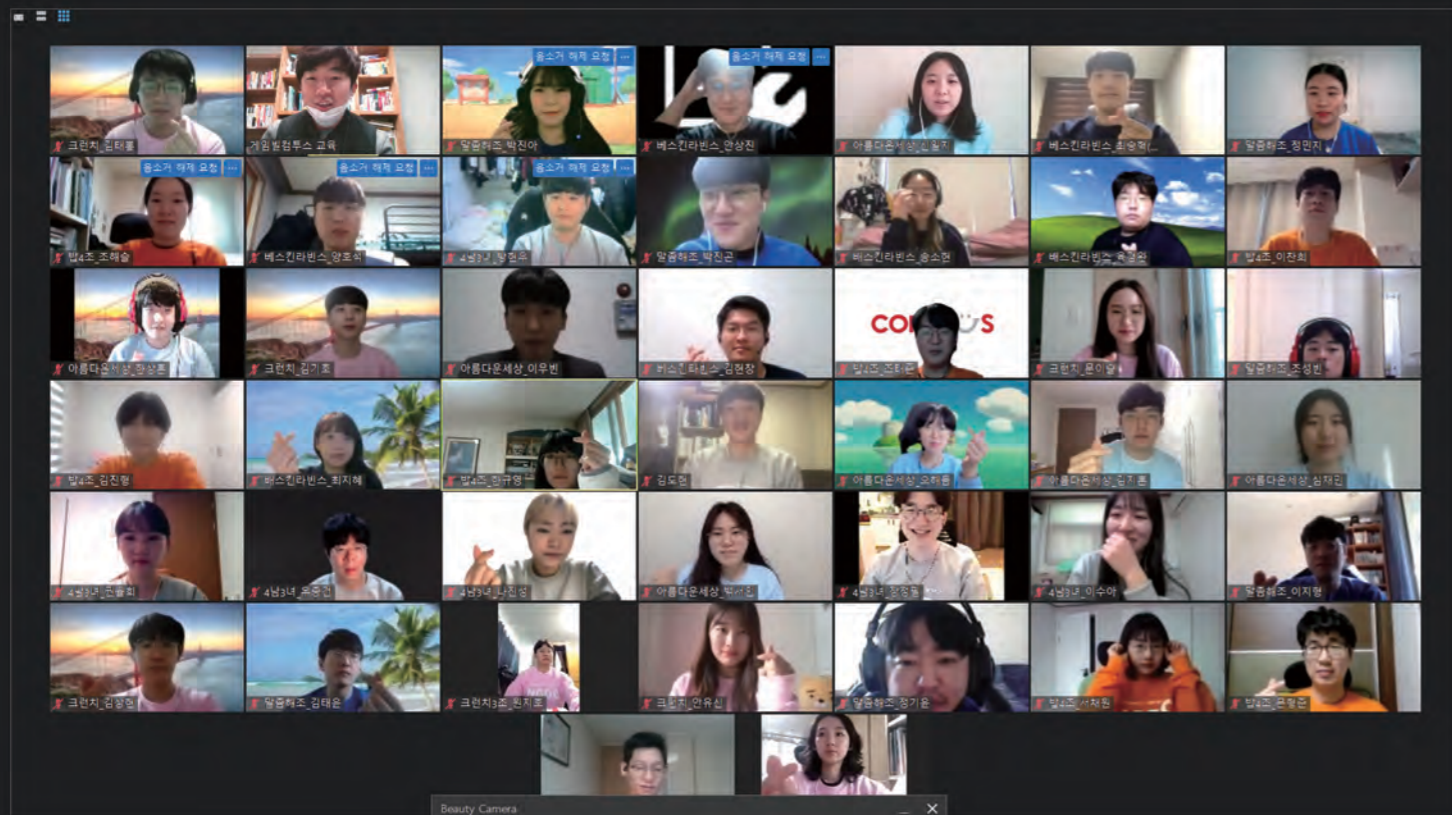
미리자 Tip

- 1 '스카이랜더스'만의 특징인 녹다운이 골든 쿤에게 적용될 경우 유저가 얻는 골드가 늘어나게 된다.
- 2 추가로 황금 동굴을 입장하는 데는 일일 제한이 없으니, 부지런히 모험을 플레이하며 황금 동굴을 오픈해 보자.

◆ 마치며...

'스파이로 더 드래곤(1998)'을 기반으로 탄생한 '스카이랜더스' IP는 2011년 부터 다양한 플랫폼에서 유저들에게 사랑받아 왔다. 그동안 콘솔 시리즈 기준으로 171종의 스카이랜더와 55종의 빌런이 만들어졌고, 넷플릭스에서 3개 시즌에 걸쳐 애니메이션이 방영된 적도 있다.

앞으로도 더 많은 글로벌 유저들의 사랑을 받을 수 있도록 더 즐거운 콘텐츠들로 꾸며 나가기 바라며 '스카이랜더스'에 많은 성원을 부탁드립니다.



게임빌-컴투스를 이끌어갈 2021년 새로운 주역

공채 신입사원 엿보기

코로나19로 인해 기업들의 채용문화도 변하고 있다. 이전에는 서류심사를 거쳐 단계별 면접과 PT, 심지어 연수까지 포함하는 대면 채용이 대부분이었다면 이제는 면접과 교육까지 비대면으로 바뀌고 있는 것. 물론 이전에도 화상 면접과 같은 비대면 채용 과정이 없었던 것은 아니지만, 해외채용과 같은 특수한 경우가 많았다. 게임빌-컴투스도 이러한 변화에 발맞춰 채용 과정을 전부 언택트로 준비해 진행했고, 그 결과 공채 신입사원이 함께하게 되었다. 이번 호에는 언택트 채용 시대에 접어든 지금, 그들이 게임빌-컴투스와 함께하기까지의 과정을 소개한다.

한눈에 보는 2020년 공개 채용

이번 채용은 '언택트 온에어(Untact On-Air)'를 주제로 입사 전형 과정에 사회적 거리두기 방식이 적극 활용되었다. 일부 개발 직군에 한해 진행한 필기테스트를 온라인으로 진행함은 물론, 면접도 ZOOM(줌)을 이용한 화상 면접으로 진행했다.

더불어 작년 10월에는 직무소개 및 채용정보를 공유하는 온라인 소통의 장으로 유튜브 라이브 채용 설명회도 성황리에 개최하였다.

(해당 영상은 게임빌컴투스 채용 유튜브에서 확인할 수 있다)

게임빌-컴투스를 어떻게 알았을까?

공채 신입사원들 세대가 게임빌-컴투스를 처음 만나게 된 시기는 언제였을까? 새로운 가족이 된 공채 신입사원들은 온라인 설문조사 결과, 게임빌-컴투스를 처음 알게 된 경로로 대다수가 '미니게임천국', '슈퍼액션히어로', '액션퍼즐패밀리' 등 피쳐폰 시절의 주역 게임들을 꼽았다. 그다음으로는 '게임빌 프로야구', '농2', '컴퍼야', '이노티아 연대기', '서머너즈 워' 등 게임빌-컴투스의 게임들을 재미있게 즐겼다는 반응을 보였다.

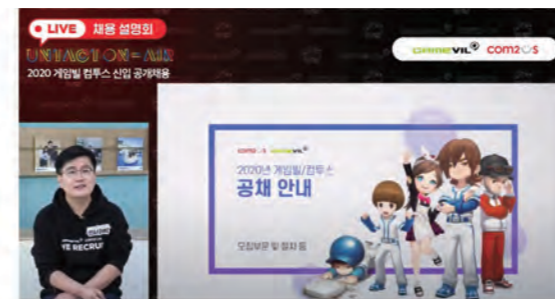
"중학교 때, 피쳐폰으로 게임을 하던 시절부터 알게 되었습니다. 처음에는 슈퍼히, 액션 퍼즐패밀리, 그다음에는 템페스트나 퀘스 크라운, 이노티아 연대기, 붕어빵 타이쿤 등등.. 다양하게 했던 것 같네요" :)

"피쳐폰으로 게임을 하던 시기부터 알게 되었습니다. 슈퍼 액션 히어로라는 게임입니다."
"2013게임빌 프로야구, 그리고 피쳐폰 때 농2로 게임빌에 대해서 알고 있었어요!"
"중학교 때 미니게임 천국을 통해 알게 되었습니다!"

그들이 게임빌-컴투스를 선택한 이유!

게임 산업이 언택트 시대에 성장 동력으로 급부상하면서, 게임 업계의 문을 두드리는 사람은 더욱더 늘어나고 있다. 그렇다면 이들이 게임빌-컴투스의 문을 두드렸던 이유는 무엇일까. 역시나 가장 많은 이유는 '게임빌-컴투스 게임에 대한 애정'이었다. 게임빌-컴투스 게임의 즐거운 플레이 경험이 결국 게임 제작에 관심을 갖게 만들었다는 후문이다. 게임을 직접 만드는 제작 관련 직군이 아닌 경영지원이나 사업/마케팅, 플랫폼 직군의 사원들도 대다수의 응답은 '유저들에게 즐거움을 주는 게임 산업에서 일해보고 싶어서'였다.

"어릴 때부터 모바일 게임을 즐겼는데, 특히 게임빌, 컴투스 게임을 즐겨했습니다. 이제는 좋아하는 게임을 플레이하는 것을 넘어서서 플랫폼 서비스를 하고 싶어서 지원하게 되었습니다."
"제가 해보았던 게임의 구조를 파악하고 싶었어요. 그리고 귀여운 것을 좋아하는데 ㅎㅎ.. 귀여운 캐릭터가 많이 나오는 컴투스 게임을 좋아해서 지원하게 됐습니다."
"게임업계에서 일을 하고 싶었고, 다양한 종류의 게임을 개발, 퍼블리싱하는 컴투스에 관심이 생겼습니다."
"해의 사업에 주력하고 있고, 장르를 불문하고 다양한 게임을 만들어내고 있어서 지원했어요~"



▶ 언택트로 진행된 채용설명회



▶ 공채Q&A



▶ 직무인터뷰



▶ 직무인터뷰

게임을 보는 인식, 달라진 시대상

모두가 그런 것은 아니었지만, 게임을 부정적으로 인식하던 시절이 있었다. 그러나 이제는 하나의 문화나 산업, 가치 있는 콘텐츠로 보게 되었고 놀이하는 인간을 뜻하는 '호모 루덴스'라는 말도 등장하게 되었다.

언택트 시대에 들어선 후, 게임 산업이 주목받으면서 게임을 부정적으로 인식하던 시선들은 빠른 속도로 바뀌고 있다. 신입사원들이 입사 준비를 하던 중 오히려 가족들이 게임빌-컴투스에 더 많은 관심을 보이는 경우도 있었다고.

그래서 그런지 2021년 공채 신입사원들의 가족들은 게임빌-컴투스 입사를 오히려 더 기뻐하고, 회사에 대해 지속적인 관심을 가지고 있다고 한다.

"어머님이 '타이니팝' 10년 차 유저로, 컴투스라는 회사를 알고 계시요. 큰 회사라고 좋아하십니다."
"공채에 지원하던 시기에 마침 '서머너즈 워'가 화제가 되어서 부모님이 회사에 대해 알게 되셨습니다. 제가 입사한 뒤부터는 아버지가 '골프스타' 등 우리 회사 게임을 받아서 해 보기도 하시고, 최근에 새로 출시된 '버디크러시' 기사를 읽고 물어보시는 등 관심을 많이 가져 주셨습니다!"
"처음에는 어떤 회사인지 잘 모르셨지만, 제가 하는 일에 늘 믿음을 갖고 응원해 주셔서 어려움은 없었습니다! 입사 후에는 저희 아버지가 게임빌-컴투스 홍보영상을 여러 번 보셔서, 저보다 애사심이 더 높아지신 것 같아요"



▲ 부서장이 말해주는 직무 소개



▲ 현지화 업무를 맡고 있는 '글로벌라이제이션팀' 소개

언택트 채용? 궁금증 한 방에 날려주는 게임빌-컴투스 유튜브

언택트 채용을 위해 게임빌-컴투스는 어떤 준비를 했을까? 언택트 채용의 일환으로 게임빌-컴투스는 라이브 채용 설명회, JD분석 시리즈, 다양한 유튜브 콘텐츠로 지원자들에게 솔직한 정보를 제공하고 현재 근무하고 있는 공채 선배들과의 Q&A를 통해 도움이 될 수 있도록 했다.

'게임빌 컴투스 TV' 채널에는 회사에 관심이 있는 사람이라면 누구나 볼 수 있도록 다양한 영상들이 게재되고 있는데, 공채 신입 사원들은 회사의 장단점 토론 영상이나, 취업준비생들이 가장 궁금해하는 부분을 자세하게 소개해주는 '직무누설', 직원들이 직접 전해주는 게임빌-컴투스 복지이야기 영상 등이 가장 인상적이었고 실질적으로 많은 도움이 되었다고 전했다.

"연일 인터뷰가 가장 도움이 되었습니다. 요새 분위기가 현지자 인터뷰를 하는 것이 어려웠거든요."
 "회사 공격vs방어 콘텐츠요! 회사 입장에선 민감할 수도 있는 리뷰를 보고 직원들끼리 서로 주고받는 콘텐츠가 솔직하게 느껴져서 좋았어요."
 "게임빌-컴투스 사내복지 영상이에요. 재미있고 트렌디하게 사내 복지를 설명하신 게 기억나고 컴투스에 대한 좋은 인상이 남았었습니다."
 "조직문화 소개 영상이 좋았습니다. 각 팀의 팀장님을 모시고 부서별 신입사원이 어떤 역량이 필요한지, 어떤 업무를 하게 되는지, 채용 과정에서 어떻게 아찔하면 좋을지 소개해주는 게 많은 도움이 되었습니다."

2021년 '뉴페이스'들을 기다리며

유저로 즐기는 것을 넘어 '즐길거리'를 만들고 싶은 사람들이 되고자 합류한 게임빌-컴투스의 공채 신입사원들의 꿈을 실현할 그 날을 기다리며, 앞으로도 계속 즐거움을 창조하는 게임빌-컴투스가 되길 기원한다.

"난도가 있어 주변 사람들과 머리를 맞대고 공략을 쥐어짜게 만드는 게임이 나왔으면 좋겠습니다!"
 "지금까지 그랬던 것처럼 다양한 게임이 나왔으면 좋겠습니다. 사람들이 가장 좋아하는 모바일 게임을 이야기할 때, 이름은 달라도 개발사는 게임빌-컴투스였으면 좋겠네요!"
 "하나의 IP를 기반으로 하더라도 항상 연구하면서 세대에 뒤처지지 않도록 다양한 장르에 도전하고, 세계관 내에 많은 스토리를 녹여내어 유저들에게 캐릭터마다 풍부한 상상력을 할 수 있을 것이라고 생각합니다. 그렇게 도전하면 지금보다 더 멋진 게임빌-컴투스가 될 것 같아요~"

막간을 이용한 공채 통계



글. 조동규 기자 / egyucho@



2020년 오픈월드 RPG의 본좌를 논한다

어쌔신 크리드: 발할라

VS

고스트 오브 쓰시마

소문난 잔치에 먹을 게 없었다. 2020년 최대 기대작 '사이버펑크 2077'은 세 차례의 발매 연기가 무색하게도 온라인 샵에서 제품을 회수하는 등 사이버 게임 세상에서 말 그대로 '펑크'를 내버렸고, 당분간 오픈월드 장르의 신작들의 진공 상태가 될 전망이다. 배고픈 오픈월드 RPG 팬들을 위해 작년의 수작, 두 편을 다시 꺼내 본다.

ASSASSIN'S CREED VALHALLA

★ 어쌔신 크리드: 발할라 ★

출시일: 2020. 11. 10

플랫폼: Windows, PS4, PS5, XBO, XSX, Stadia

제작: 유비소프트 몬트리올

유비소프트의 '어쌔신크리드: 발할라(이하, '발할라')는 오픈월드 RPG 장르에서 탄탄한 입지를 쌓아올린 '어쌔신크리드' 시리즈의 최신작이다.

발할라의 장점은 치열한 고증과 방대함이다. 역사책과 박물관을 합쳐 모니터 안에 재구성해 놓은 듯 당시 유럽의 자연, 건축, 생활상이 현실처럼 펼쳐진다. 이 게임의 시작은 9세기 스칸디나비아반도의 어느 바이킹 마을. 시대 배경은 바이킹이 잉글랜드로 진출해 4왕국을 휩쓸고 다닌 '이교도 대군세' 무렵이다. 훗날의 역사를 그물코 위에, 인류의 그늘에서 세계를 주무르려는 '고대 결사단'과 그에 맞서는 암살단의 이야기를 한껏 담았다.

세계는 넓고 할 일은 많다. 스칸디나비아, 잉글랜드, 빈란드(미국)에, 신화적 세계인 아스가르드까지 모험을 즐길 수 있으며, 전작에 비해 볼륨이 대폭 늘었다. 스킬 트리와, 보물찾기 요소, 무기와 방어구를 업그레이드할 수 있는 시스템과 정착지를 건설하고 4왕국을 점령해 나가는 전쟁 요소까지 모두 즐기려면, 게임의 러닝타임은 100시간을 쉽게 넘어간다. 이야기의 스케일이 거대한 만큼 맵의 크기도 방대하다. 그리스 문명권을 기반으로 한 전작 '어쌔신크리드: 오디세이' 고대 이집트를 배경으로 한 '어쌔신크리드: 오리진'보다도 훨씬 확장되었다.

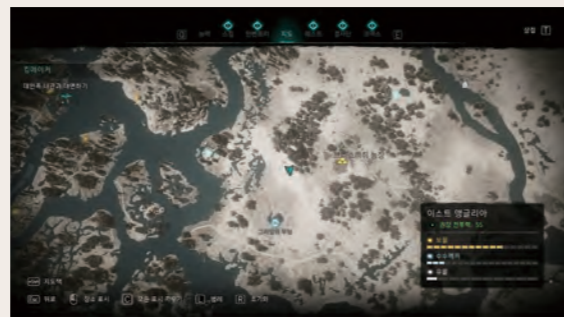


이 게임의 강점이 철저한 고증을 기반으로 한 고대 문명의 재구성이라면, 약점은 멋진 무대를 만들어 놓고도 가슴 뛰는 이야기로 숨을 붙여넣지 못

했다는 것에 있다. 여전히 서브 퀘스트는 경험치를 얻기 위한 노가다에 불과하며, 방대함 속에서 메인 퀘스트는 집중력을 잃는다.



다만, 오픈월드의 핵심적 요소라고 할 수 있는 자유도는 대단하다. 캐릭터의 성별을 선택할 수 있으며, 양손의 장비를 마음대로 선택할 수 있고, 온갖 벽과 기둥은 물론, 물속을 헤엄쳐 수중 유적을 탐사하는 등 상상하는 거의 모든 움직임이 가능하다. 마치 역사 소설 한 페이지에 들어온 것 같은 기분을 만끽할 수 있다. '어쌔신 크리드' 시리즈는 게임 이전에 '신화'와 '역사'에 대해 이 시대가 내놓는 새로운 접근 방식으로 정의하고 싶다.



GHOST OF TSUSHIMA

★ 고스트 오브 쓰시마 ★

출시일: 2020. 7. 17.

플랫폼: PS4

제작: 서커펀치프로덕션

'고스트 오브 쓰시마'는 '서커 펀치 프로덕션'에서 출시한 오픈월드 RPG로 2014년, '인퍼머스 세컨드 선' 이후 6년 만의 타이틀이다. 신규 IP임에도 불구하고 높은 완성도를 보인다.

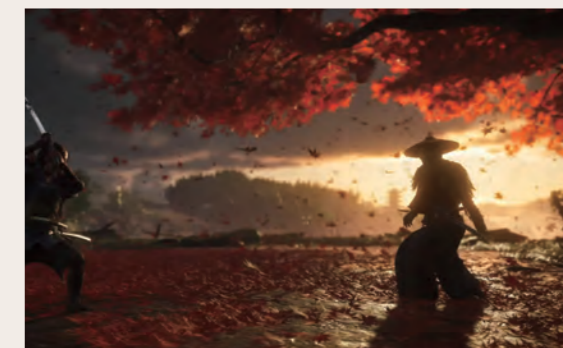
이 게임은 출시 직후 국내 유저층을 중심으로 '왜색'에 대한 우려 섞인 시선이 일기도 했다. 하지만 이 게임은 최소한의 역사적 사실을 기반으로 한 판타지이며, 보편적으로 누구나 공감할 수 있는 이야기를 다룬다. 실제, 한국 역사와는 접점을 가지지 않는다.

게임의 배경은 1274년 원나라의 일본 정벌 시기다. 주인공 '사카이 진'은 코모도 해변의 대전투 후, 홀로 살아남은 무사다. 섬의 정치적 구심점이자 정신적 지주인 숙부는 몽골군의 포로가 되었고 섬은 초토화가 된 상황. 사카이 진은 무사도에 입각해 명예를 지키며 승리할 수 없는 전쟁을 할지 아니면, 무사도를 버리고 수단과 방법을 가리지 않는 '망령'이 되어 주민과 섬을 보호할지 고뇌한다.

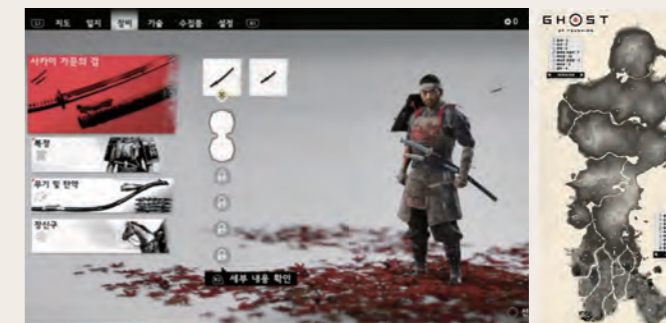


이 게임은 스토리와 그래픽은 물론, 기술적인 측면에서도 빠어나다. 여러 등장인물들은 자신만의 이야기로 서사의 입체감을 더하며, 자체 엔진으로 구현한 쓰시마의 세계는 말을 타고 달리기만 해도 미적 쾌감을 선사한다. 운명을 건 대결에 앞서, 붉고 노란 단풍잎을 헤치고 자리에 앉아 하이쿠를 짓는 장면은 '가와바타 야스나리'나 '미시마 유키오'처럼 색채감

넘치는 일본 유태주의 문학의 한 장면을 연상시키기도 한다. 또한 로딩 스트레스가 거의 없을 정도로 매끄럽게 오픈월드를 구현한 점은 유저로서 고마울 지경이다.



전투 시스템도 훌륭하다. 일본식 검술을 구현했으며, 상대하는 캐릭터의 무기에 따라 네 가지 자세를 바꿔 대응할 수 있다. 일격 필살이 가능해 실제 전장의 긴박감을 잘 살렸으며, 암살, 화약, 암기, 독 등 다양한 전투 요소를 유기적으로 활용할 수 있게 구성되어 있어 유저는 자신만의 전투 스타일로 쓰시마를 모험할 수 있다.



단점, '어쌔신 크리드' 시리즈에 비해 맵의 크기가 작고, 자유도는 다소 떨어지며, 좁은 화각 때문에 적응이 될 때까지 다소 답답할 수 있다. 하지만, 몰입감 넘치는 스토리, 아름다운 미술적 요소, 절벽과 줄에 매달려 펼치는 파쿠르 액션, 패드를 극한으로 활용한 조작감 등은 이를 상쇄하고도 남는다.



올해 가장 기대하는 게임은 어떤 게임 인가요?

#2020 #기대작 #하지만 결과는? #그래도 2021년은 다르겠지

어떤 게임이든 모든 유저를 100% 만족시킬 수 없다. 누군가에게는 갓겜인 게임도 어느 누군가에게는 취향이 맞지 않아 별로라고 생각할 수 있는 것 처럼. 그럼에도 불구하고 아직 열지 않은 택배 박스처럼 게이머들이 가장 설레는 때는 '신작 게임 출시'가 아닐까?

2020년 최고의 기대작

2020년을 시작하던 때, 게이머들에게 "올해 가장 기대하는 게임은 어떤 게임인가요?" 라고 물어보면 대부분의 게이머들이 '라스트오브어스2'와 '사이버펑크2077'라고 대답했을 것이다.

#더라스트오브어스 파트2



'더라스트오브어스 파트2(이하 라오어2)'는 단연코 2020년 최고의 기대작이었다. 발매 전 유출된 컷신 중 하나인 조엘의 골프공 장면을 본 팬들은 스토리에서 팬들의 감정을 너무 가볍게 취급하는 것이 아니냐며 논란이 되었고, 반응 또한 부정적이었다. 그리고 드디어 2020년 6월 19일, '라오어2'가 출시됐다. 출시 이후 직접 게임을 플레이를 한 유저들은 실망스러움을 감출 수 없었다. 전작 주인공에 대한 예우, 이전작과 다르게 감정 이입이 잘 되지 않는 새로운 주인공. 전작이 인생작이었던 팬들에게는 납득하기 어려운 스토리에 "이 게임은 최악의 골프게임이다"라는 혹평을 남겼다. 그렇게 게이머들의 가슴을 가장 떨리게 하던 기대작 '라오어2'는 유저들의 기대를 저버리고 "최악의 골프게임"이라는 오명을 남기게 되었고, 게이머들은 "사이버펑크 2077 만큼은 절대 실망시키지 않겠지"라는 격정과 함께 출시를 기다렸다.

그런데 짜잔! '절대' 라는건 없군요!

출시 전부터 엄청난 스케일의 마케팅!! 광고에는 무려 키아누 리브스가 등장했으며, 유저들의 기대감은 점점 커져만 갔다. 사전예약 구매는 800만 장을 돌파했다. 그리고 세 차례나 출시일이 연기된 후 대망의 2020년 12월 10일, 2020년 최고의 기대작 '사이버펑크 2077'이 게이머 곁으로 찾아왔다. 그런데 이젠 또 무슨 일인가. 12월 14일 기준 게임평점 사이트인 메타크리틱에서 이용자 평점란은 빨간불이 들어오며 플레이스테이션에서는 2.8점, 엑스박스 원에서는 3.5점에 그쳤다. 최고의 기대작 중 하나였던 '사이버펑크 2077'은 왜 이렇게 혹독한 평가를 받게 되었을까?



'버그2077'이라는 오명...

게이머들이 '사이버펑크'에 가장 기대했던 부분은 아마도 거대하고 자유로운 오픈 월드였을 것이다. 하지만 실제로 게임을 플레이한 유저들은 당혹스러움을 감출 수 없었다. 게임 실행 시에 발생하는 무수한 버그 때문에 플레이에까지 영향을 줄 정도였다고. '라오어2'가 최악의 골프게임이라는 이름을 얻었다면 '사이버펑크 2077'은 '버그 2077'이라는 이름을 얻게 되었다... 유저들의 폭발적인 불만에 소니는 플레이스테이션 스토어에서 '사이버펑크 2077'이 정상적인 수준의 게임 플레이가 가능해지기 전까지 스토어에서 내릴 것이라고 밝힐 정도. 이렇게 게이머들이 가장 기대한 2020년 최고의 게임들은 게이머들의 마음속에 상처를 주고 떠나가게 되었다.

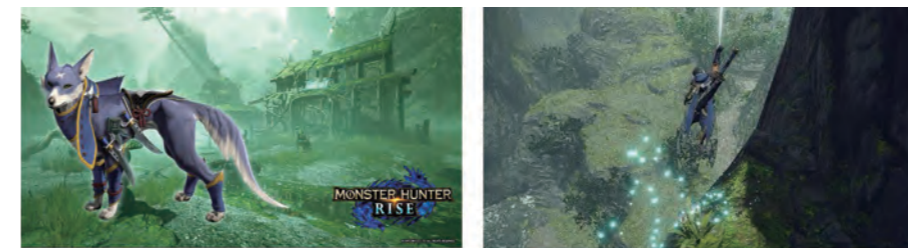


#2021 #게이머들은 다시 설렘 수 있을 것인가?

2021년에는 '리틀 나이트메어 2', '히트맨 3', '몬스터헌터 라이즈', '호라이즌 포이즌 웨스트', '붉은 사막' 등 일일이 다 나열하기도 힘들 만큼 많은 대작 게임들이 출몰이 대기 중이다. 더욱이 2020년에 실망을 한 게이머라면 올해는 그 상처를 치유받을 수 있지 않을까? 엄청난 게임들이 몰려오는 2021년에 개인적으로 가장 기대되는 게임을 뽑으려면 '몬스터헌터 라이즈'를 선택할 것이다.

개인적인 최고의 기대작, '몬스터헌터 라이즈'

이전 캡콤, 아니 갓콤에서 보여준 '몬스터헌터 월드'를 아직 잊지 못하는 게이머들이 있을 것이다. 다양한 몬스터! 매 시즌마다 찾아오는 축제! 기존작에서 발생한 불편한 점을 싹 고친 '몬스터헌터 월드'는 출시 이후 DLC인 아이스본을 출시했는데, 말이 DLC일뿐 본편에 버금가는 스케일을 가진 또 하나의 '몬스터헌터'였다. 이번에 출시하는 '몬스터헌터 라이즈'는 닌텐도 스위치로 발매된다. 콘솔에 비해서 상대적 성능이 낮은 스위치에서 오픈월드를 제대로 즐길 수 있을까 걱정되기도 했지만 체험판을 보면 부드러운 프레임과 유려한 화면, 그리고 밧줄 벌레를 이용하는 새로운 시스템에 또 다른 설렘을 느끼게 한다.



마치며

이렇게 2020년과 2021년 게임을 소개했는데 결론은 하나다. 올해도 건강하고 다들 즐겁합시다! 지갑은 가벼워져도 마음은 즐거워지는 2021년을 보낼 수 있도록 다들 건강하고 힘내길 빈다!



빛의 계승자

— HEIR OF LIGHT —

© 2020 FUNFLOW. All Rights Reserved. Published by GAMEVIL, Inc.



DIY 미니어처 집 만들기

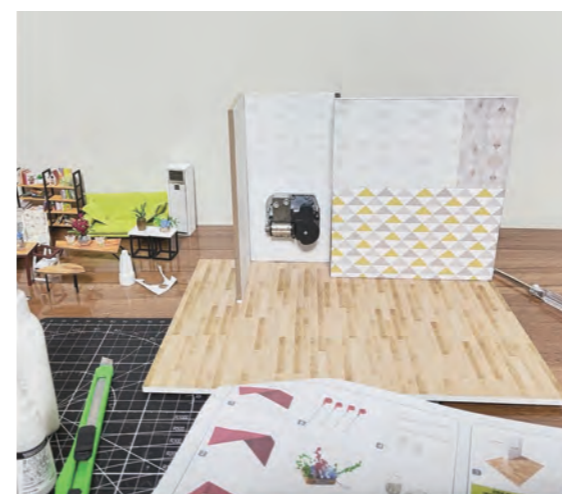
내 집 마련의 꿈, 책상 위에서라도 이루어 보자!

코로나19가 세상을 감싸고 외출이 어려운 날들이 계속되면서, 많은 사람이 집에서 혼자 즐기는 언택트 취미생활들을 찾고 있다. 이에 기자는 'DIY 미니어처 집 만들기'라는 취미를 추천해 보고자 한다. 처음 접하는 사람에게는 조금 어려울 수 있지만 조그마한 집부터 만들어보고, 크기를 차차 늘려나간다면 어렵지 않게 누구나 쉽게 접근할 수 있다.

▶ 시작하기 (가구 제작)

시작이 반이라고 했다. 일단 검색창에 'DIY 미니어처 집 만들기'를 검색하면 여러가지 미니어처 하우스를 판매하는 곳들이 나온다. 잘 살펴보고 자신이 만들고 싶은 미니어처를 선택해서 구매하도록 하자(기자는 펜트하우스를 구매했다). 배송을 받아보면 개미만 한 조각들이 봉지에 담겨있는데 겁먹지 말고 설명서를 보면서 차근차근 가구들을 조립해보자. 조금씩 완성되어가는 가구들을 보면 내 집 마련의 꿈이 강렬해진다.

▶ 칼과 강력접착제 사용이 많으니 혹시 모를 부상을 조심하시길!

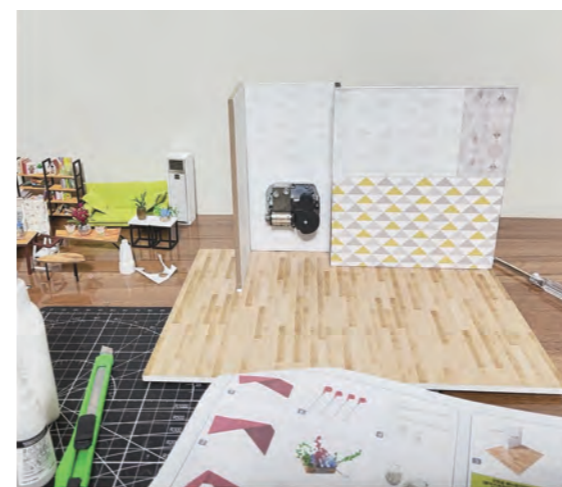


◀ 집 구조 제작하기

집 안에 들어갈 가구들을 제작할 때는 인내심이 조금 필요하지만, 집의 벽을 세울 때는 상대적으로 가구보다 크고 실루엣이 변하는 게 눈으로 보여 작업이 시원스러운 느낌이 있다. 상품을 구매한다면 오르골도 무료로 제공해주니 벽의 구멍에 맞춰서 설치해준다. 만들다가 조금 지칠 때면 오르골을 돌려보자. 편안한 오르골 소리가 한계에 다다른 인내심과 점점 올라오는 조바심을 조금이나마 잠재워 줄 테니 말이다. 한 번에 처음부터 끝까지 완성할 욕심을 내기보다는 중간중간 힐링을 하며 제작해 보는 것을 추천한다.

▶ 가구 배치하기

기자가 보기에 'DIY 미니어처 집 만들기'의 꽃은 가구 배치라고 말할 수 있다. 고생해서 만들었던 가구들이 제자리로 찾아가는 모습을 보면 내 방의 인테리어도 한 번쯤 바꿔 보고 싶은 마음이 생긴다. 하지만 현실적으로 내 방의 인테리어 변화는 정말 큰마음을 가져야 하므로 이곳에서 작게나마 인테리어의 꿈을 이루어보자. 기자는 완성된 그림을 보고 똑같이 배치했지만, 개성이 넘치는 집을 위해서는 취향에 따라서 가구 배치를 조금씩 다르게 해보는 것이 좋을 듯하다. 힘들게 만들었던 가구들이 망가지지 않게 조심스럽게 가구를 배치해보자.



◀ 완성

가구들이 자기 자리로 찾아가셨으니 이제 'DIY 미니어처 집 만들기' 완성! 이라고 하면 좋겠지만, 아직 아니다. 어느 인테리어에서든 가장 중요한 포인트는 조명이 아니겠는가. 집 만들기 키트에 동봉되어있는 LED전구를 전등과 가구 속에 보이지 않게 잘 숨겨놓고 병렬로 연결하면 한 번쯤 살아보고 싶은 미니어처 하우스가 '진짜' 완성이 된다. 밤에 자기 전에 누워 LED등을 켜고 오르골 소리를 들으며 완성의 뿌듯함과 미래의 내 집 마련의 꿈을 꾸면서 인스타 감성에 빠져보는 것도 좋지 아니한가.

마치며...

집에서 무얼 할까 고민스럽다면, 자리에 누워 뒹구는 것도 지겹다면, 'DIY 미니어처 집 만들기'에 한 번쯤 도전해 보는 것이 어떨까? 결보기에는 어려워도 완성이라는 목표를 향해 하나씩 만들다 보면 뿌듯함과 성취감, 그리고 트렌디한 감성이 나를 반겨줄 것이다. 내집 마련이 어려운 이 시국 'DIY 미니어처 집 만들기'로 책상 위 'Dream House'를 가져보자!



▶ 브루스케타란?

납작하게 잘라 구운 빵 위에 각종 재료 (치즈, 과일, 야채, 소스 등)를 얹어 먹는 요리로 이탈리아의 대표적인 요리 중 하나다. 기본으로 주재료는 빵과 같이 간단하며 재료 본연의 맛을 잘 돋보이는 것이 포인트인 요리다. 브런치 혹은 지인들과 홈 안주를 만들 때도 좋은 음식이라 활용도가 높다.

재료: 방울토마토, 야채(양상추, 당근 등), 캔 참치, 모차렐라 치즈, 올리브, 새우, 크림치즈, 꿀, 바질, 파슬리

브루스케타 레시피

❶ 토마토 브루스케타

- 발사믹 식초(or 드레싱) 3큰술, 올리브 오일, 소금/후추를 섞어 드레싱을 만들어준다.
- 바게트를 먹기 좋게 1~2cm 두께로 잘라준다.
- 토마토, 양파를 너무 작지 않게 큐브 모양으로 썰어준다.
- 만들어 놓은 드레싱에 토마토, 양파를 부어 섞어준다.
- 프라이팬을 예열해 버터를 두르고 바게트를 앞뒤로 바삭하게 구워준다.
- 빵 위에 섞어놓은 토마토 외 드레싱을 곁들인 소스를 올려준다.

*** TIP :** 토마토와 드레싱의 강한 식감을 활용해 더 맛있게 먹고 싶다면 모차렐라 치즈를 그 위에 한꼬집 얹어 전자레인지에 40초 정도 돌려주고 파슬리를 뿌려준다. 브런치, 홈 안주로도 강추!

❷ 참치 브루스케타

- 바게트를 먹기 좋게 1~2cm 두께로 잘라준다.
- 캔 참치의 기름을 제거하고, 양파를 조금 준비해 잘게 채를 썰어준다.
- 채소는 조금만 집어 흐르는 물에 헹군 후 물기를 제거해준다.
- 후라이팬을 예열해 버터를 두르고 바게트빵을 앞뒤로 바삭하게 구워준다.
- 구워 준 빵 위에 바질페스토를 발라주고 채소, 양파를 갈아준다. 그다음 먹기 좋게 참치를 올려준다.

❸ 크림치즈 브루스케타

- 바게트를 먹기 좋게 1~2cm 두께로 잘라준다.
- 크림치즈를 바게트 위에 발라주고, 꿀을 올려 장식해준다.

*** TIP :** 꿀 외에도 냉장고에 있는 과일을 활용해 장식해도 좋습니다.



▶ 부라타치즈 샐러드란?

야구공 혹은 찹쌀떡과 같이 둥그랗고 귀여운 생치즈를 활용한 샐러드로 각종 과일이나 채소를 사용한 샐러드로 손쉽게 만들 수 있는 디저트이다. 준비된 디저트 소스와 함께 뿌리기만 하면 되는 음식으로 코로나 인한 집콕러들에게 홈카페 브런치 디저트로도 좋은 음식이다. 맛도 모양도 일품! 속이 부드러운 생모짜렐라와 비슷한 식감의 치즈와 방울토마토를 활용해 만들면 되고 비교적 만들기 쉬운 음식이다. 최근에는 TV프로그램 <전참사>에 등장해 많은 인기를 얻고 있는 디저트이다.

재료: 방울토마토, 샐러드용 채소, 올리브 오일, 레몬, 발사믹 드레싱, 부라타치즈

부라타치즈 레시피

❶ 제일 먼저 발사믹 소스 만들기!

올리브유 3스푼, 발사믹 식초(or 드레싱) 3스푼, 레몬즙 1스푼, 다진 마늘 1/2스푼, 후추, 소금 1꼬집, 파슬리를 넣어 섞어준다.

- 준비된 방울토마토를 씻고 반으로 썰어 준비한다.
- 샐러드용 채소를 깨끗이 씻어 물기를 제거한다. 샐러드를 접시 위 가장자리에 올려 자리를 만들어준다. 가운데 부라타치즈를 제외한 곳에 풍성히 올려준다.
- 잘라 놓은 방울토마토를 가장자리를 따라 원형으로 자리를 잡아준다.
- 부라타치즈를 용기에서 꺼내 물기를 따라내고 샐러드 접시의 가운데에 예쁘게 놓아준다.
- 만들어 놓은 발사믹 소스를 샐러드 위에 뿌리거나 콧 찍어 먹는 등 기호에 맞게 먹는다.

*** TIP :** 꼭 방울토마토가 아니라도 냉장고에 있는 채소 혹은 과일을 사용하면 좋다. 아침 혹은 브런치용으로 알맞아 커피와도 잘 맞는다.

❷ 더 예쁜 비주얼을 원한다면 부라타치즈 위에 후추, 혹은 파슬리로 데코를 해도 좋다.



즐겁게 맛보는 '맛동산'

코로나19 이후로 집에서 보내는 시간이 참 많아졌다. 먹고, 자고, 운동하는 모든 활동이 이루어지는 곳으로 탈바꿈한 공간이 집이 되었다. 이번 호에서는 즐겁게 맛보는 이탈리아 요리와 디저트를 소개하고자 한다.



★ 단 한 개도 놓치지 않을 거예요! ★
맥시멀리스트의 삶 편



★ 미니멀리즘 vs 맥시멀리즘

최근 유튜브나 방송에서 미니멀리즘 이야기가 유행이다. 행복한 삶을 위해 더는 설레지 않는 물건을 버리는 게 행복하게 사는 삶이란단.

그런데 나는 어쩐 일인지 이와는 반대로 사는 사람인 것 같다. 기자는 남들이 물건을 버릴 때, 그 물건을 주섬주섬 주워 오는 사람이다. 그것뿐이겠는가. 짐은 좁아터지는데 집에 있는 물건을 하나 판매한다면 그 빈자리를 다른 물건으로 채우는 것이 인지상정이 아닌가 싶다.

그렇다. 나는 '맥시멀리스트'의 운명을 타고난 것이다.



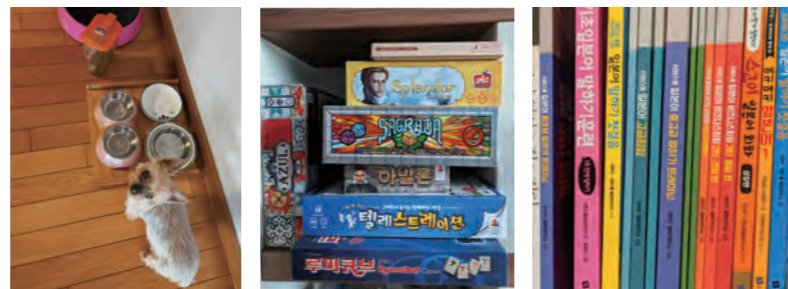
▲ 토끼 모자(왼)와 생활한복(오) - 같아 보이지만 조금 다르니까 하나 더 사도 괜찮지 않을까?

★ 맥시멀리스트의 장점

기자는 그 어떤 테스트를 해도 10점 만점의 완벽한 맥시멀리스트다. 이 맥시멀리스트로 사는 사람은 사실 집이 좁아서 힘든 면도 있지만, 주위 사람들이 뭔가 필요할 때 무슨 물건이든 꺼내 줄 수 있어서 도라에몽으로 활약할 수도 있다.

"밴드, 머리끈, 물티슈 있으세요?" 같은 기본 질문엔 대답 없이 '훗...' 하는 미소로 꺼내 주는 것은 기본이고, 갑자기 팀원이 생일인 것을 알게 되었을 땐 기술 변형에 당황하지 않고 세 번째 서랍에 있던 생일 축하용 풍선을 주섬주섬 꺼내면 된다(?).

회사에, 그리고 집 어딘가에 이런 게 있을까 싶은 것도 다 있는 게 맥시멀리스트다. 사실 기자의 생각에는 누구보다 남들이 행복하길 바라는 이타주의적인 사고방식을 가진 사람들이 맥시멀리스트가 아닌가 싶다.



▲ 컬렉터 주인 덕분에 밧고릇 부자가 된 '줄리'

▲ 친구가 적지만(?) 완벽 구비에 둔 '파티용 게임들'

▲ 그래서 일본어는 언제쯤 공부할 것입니까. 휴먼?

★ 맥시멀리스트의 재미



▲ 한 개 사면 3천 원, 두 개 사면 5천 원이라 결국 두 개!!

무슨 물건을 어디 두었는지 사실 기억은 잘 나지 않는다. 하지만 창고 어딘가에 있을 구멍조끼를 생각하며 "허허, 언젠가 유수품에 물놀이 갈 때 필요하겠지?" 하며 일어나지 않은 추억도 미리 느낄 수 있다.

또한, 중고거래 플랫폼이 활성화되면서 사람들에게 크고 작은 물품들을 구매하는 재미도 아주 쏠쏠하다. 상세하게 쓰여있는 상품 설명과 직거래의 묘미... 기자는 이미 중독된 것 같다.

★ 맥시멀리스트의 짧은 변명

맥시멀리스트라고 해서 무조건 무엇이든지 쟁여 놓는 사람은 아니다. 하지만 무엇인가가 필요한 상황일 때, 도움이 되는 사람. 이게 기자가 추구하는 맥시멀리스트다. 혹 이 글을 읽는 독자 중에서 내 한 몸 좁은 집에 살게 되더라도 라떼의 추억을 온몸으로 끌어안고 사는 사람, 64기가짜리 MP3에 줄 달린 이어폰을 꺼내 옛날 감성에 몸을 맡기는 사람이라면 언제든지 환영이다.

"어서 오세요! 낭만적인 맥시멀리스트의 세계로~"



▲ 기자가 출연한 사보가 너무 갖고 싶어 100개 보관 중

▲ 학생 때 하키 선수를 하던 동생도 어쩔 수 없는 맥시멀리스트

▶ 재미로 보는 체크리스트

나는 맥시멀리스트일까?

번호	질문	1점	체크	0점	체크
1	양파가 필요해 A 마트에 갔더니 한망에 5천 원이라 일단 샀다. B마트에 가니 3천 원이었다. 당신의 선택은?	산다. 물 타야지.		안 산다.	
2	옷 쇼핑 중에 귀여운 아기 옷을 발견했다. 나는 아이가 없지만 귀여운 우리 조카가 생각나는 것 같다. 당신의 선택은?	일단 산다.		안 산다. 언제 볼 줄 알구	
3	집에 이미 작은 테이블이 있는데, 단지에 누군가 이사 가면서 테이블을 내놓은 것을 보았다. 당신의 선택은?	줍줍, 어딘가 쓰겠지.		필요 없어.	
4	평화 나라에서 나는 산 적이 더 많다 VS 판 적이 더 많다.	산 적		판 적	
5	나는 뭔가를 수집하는 것을 좋아한다. (한정판, 피규어, 해피밀, 시리즈)	그렇다.		아니다.	
6	학창 시절 교복은 추억이라 역시 남겨두어야 한다	그렇다.		아니다.	
7	태블릿 PC는 다다익선이라고 생각한다. (일명 태태익선)	그렇다. 넷플용, 회사용, 게임용..		아니다.	
8	회사 내 책상은 다른 팀원보다 뭔가 많이 쌓여있다.	그렇다.		아니다.	
9	새로운 취미가 생기면 역시 텀백 아니겠어? 일단 장비부터 사는 편이다.	그렇다.		아니다.	
10	예전에 썼던 폴더폰, 피쳐폰들을 아직도 갖고 있다.	그렇다.		아니다.	
		총점			점

< 풀이 >

0~2점 : 당신은 극도의 미니멀리스트입니다. 필수적인 것만 빼고는 잘 구매하지 않습니다. 하지만 경이 없다는 소리를 들을 수 있습니다.

3~7점 : 당신은 보통의 깔끔한 사람입니다. 필요할 땐 사고, 필요 없을 땐 버릴 줄 아는 미덕을 가졌습니다. 하지만 이득을 취하기엔 모자랍니다.

8~10점 : 당신은 극한의 맥시멀리스트입니다. 살까 말까 할 때는 사는 것이 역시 이득리의 속명. 우리 집만 폭탄이 떨어진 것 같지만 마음은 든든합니다.



평범한 가전기기를 IoT 스마트 기기로 업그레이드!

파워매니저 AI 스마트플러그

스마트홈이 대세인 요즘이지만 스마트홈을 구축하려면 스마트 기능을 포함하고 있는 최신 제품을 사야 한다. 그 때문에 이미 잘 사용하고 있는 전자제품이 있는 경우, 아무래도 멀쩡한 제품을 버리고 새로 사는 것은 망설여지게 된다. 스마트홈, 비싼 인공지능 가전이 아니라면 불가능할까? 아니다. 그동안 다른 세상 이야기라며 잘 알아보지 않아서 그렇지 사실 스마트홈 만들기는 아주 쉽다. 이번에 소개해드릴 스마트 플러그 하나로 우리 집도 얼마든지 똑똑해질 수 있다.

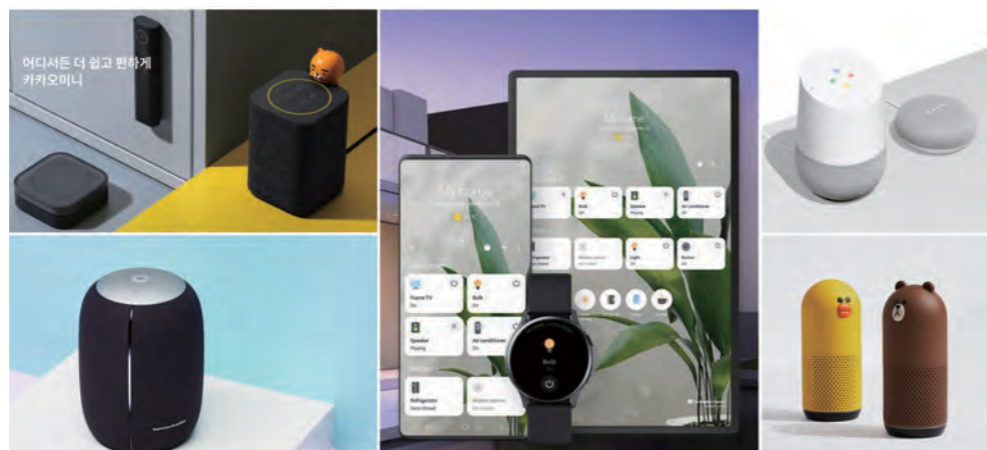
★ 스마트 플러그란?

플러그는 전자기기를 가동하는 에너지, 전기를 공급하는 접속 기구다. 전기가 이동하는 통로에 불과했던 플러그에 원격제어 기술을 접목한 것이 스마트 플러그다. 초기 스마트 플러그는 단순히 켜고 끄는 역할만 했다면 요즘엔 연결한 가전을 인식해 다양한 기능을 원격으로 조절할 수 있다. 플러그에 연결하는 가전기기라면 어떤 가전도 스마트하게 만들 수 있다.



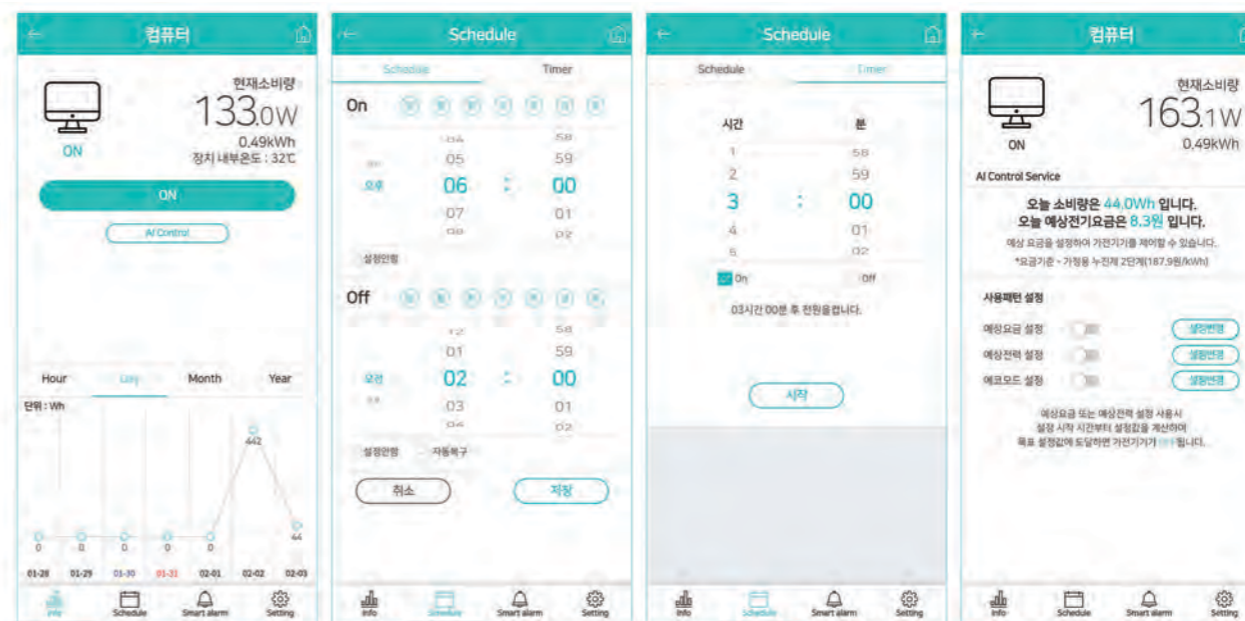
★ 다양한 스마트홈 지원 가능

스마트홈을 이용하여 음성으로 전자 제품의 전원을 켜고 끄는 등 사용하던 평범한 전자 제품을 스마트 기기로 사용할 수 있다. 국내에 서비스되고 있는 유명한 스마트홈은 거의 다 지원하기 때문에 사용하고 있던 스마트홈 제품에 편하게 연결하여 사용할 수 있는 것이 장점이다.



★ 전용 앱

사용하고 있는 스마트홈 제품이 없더라도 마켓에서 전용 앱을 다운받아 원격제어, 타이머 기능, 스케줄링 기능, 사용 전력량 보기, 예상 전기요금 등 다양한 기능을 사용할 수 있다.



★ 실제로 사용한 후기

기자는 인테리어용으로 사용하는 조명을 일몰 후 자동으로 켜지고 잠드는 시간에 자동으로 꺼지도록 설정해 사용해 보았다. 이전에는 조명을 직접 수동으로 조작해줘야 했기에 특별한 날에만 조명을 사용했지만, 이제는 예쁜 조명을 매일 편하게 보고 있다.



★ 몇 가지 주의사항

문제는 가격. 플러그 개별 가격이 2만 원 정도니 그렇게 비싸 보이지 않지만, 1 구형으로 가전제품 하나밖에 연결하지 못한다. 냉장고, 에어컨, TV, 각종 겨울철 난방 기기 등 집에 있는 궁적궁직한 가전을 전부 똑똑하게 만들려면 그만큼 돈이 많이 들어간다는 얘기가. 물론 멀티탭에 연결하여 여러 제품을 한번에 조작할 수도 있지만, 개별로 조작하고 싶다면 1:1로 매칭해야 한다. 이런 경우 멀티탭 형태의 스마트플러그도 존재하니 찾아보면 도움이 될 수 있을 것이다. 또한, 와이파이기가 없는 환경에서는 일반 플러그와 다를 바 없다. 반드시 와이파이로 연결을 해야 원격 제어를 할 수 있다. 그리고 전력이 차단되었다가 공급되었을 때 전원 버튼을 누르지 않아도 기능이 작동하는 전자제품이어야 원격으로 조작이 가능하니 꼭 유의해야 한다.

★ 마치며...

바쁜 아침, 밥을 챙겨 먹을 시간도 없이 서둘러 나와 지하철을 타려던 그 순간. 문득 전기매트는 제대로 켜는지, 헤어드라이어의 코드는 뽑았는지 기억이 나질 않아 걱정된다면, 추운 퇴근길 내 침대의 전기매트를 미리 데워 놓고 집에 가자마자 따뜻한 침대 속으로 들어가고 싶다면, 이 제품을 사용해 보는 것은 어떨까? 개인의 상황에 맞춰 사용한다면 사용법은 무궁무진할 것이다.

게임빌-컴투스인들의 달콤한 인생

#반려동물 #집사들의 삶 #기본4장 #여러분들_우래기_좀_보세요!

지난 달콤한 인생의 주제는 '반려동물'이었습니다. 많은 사우님들이 내 동생, 내 아가를 좀 보시라며 사진을 최소 4장씩 보내주셨는데요. 한없이 귀여운 모습부터 폭풍 성장한 띠용한 모습까지! 사랑이 가득한 사진을 보며 절로 웃음이 났습니다. 게임빌-컴투스인들의 애정이 듬뿍 담긴 달콤한 반려동물들, 한 번 보실까요?



정유진 (Base 스튜디오)

저의 고양이 소개합니다. 울 고양이씨 너무 너무 사랑스러운 하루들의 사진이에요!! 코고는 소리도 커엽! 낮잠도 열심히 주무시고 항상 잘 때는 제 옆에서 같이 자요. 천사 같은 울 고양이씨들 올해도 건강하자♥



박수현 (제작 4본부 U팀)

제 반려동물인 고슴도치 진주를 소개합니다~ 이제 두 살이 되었고요! 코로나 재택근무를 하게 되면서 너무 귀여운 진주를 더 많이 보고 챙겨줄 수 있어서 행복합니다. ㅎㅎ 도치는 사랑입니다♥



고승모 (폴리싱팀)

1년 만에 너무 커버린 저희 고양이입니다. 좀만 천천히 커주었으면... 아기 때 지인짜 귀여웠는데 이제는 너무 늙은 돼냥이가 되어버렸어요.. ㅠㅠ



한지성 (Hero 스튜디오)

보통 반려동물 하면 강아지나 고양이를 많이 생각하실 텐데 5살 토순이를 소개합니다. 가끔은 애교쟁이지만 평소에는 사고뭉치 토끼예요. 핸드폰 충전기 줄 여러 번 끊어먹은 건 안 비밀...



최지희 (피싱마스터팀)

사장님 걱정마시라냥~ 집사 일하는지는 앉아서 감시! 누워서도 감시! 딴 짓하는 것 같을 때는 내 핵냥주먹으로 협박도 하면서 열심히 감시중이다냥. 낮잠은... 자는 게 아니다냥. 잠시 집사 뒤에 위장근무 중 이다냥... (현실은 놀아달라고 껌딱지 중... 미안하다 근무중이다~♥)



3월의 달콤한 인생 공모전 주제는 '죽기전에 꼭 한 번 다시 가고 싶은 여행지 사진'입니다. 코로나 덕분에 집콕 만렙 중이시죠? 사보 콘텐츠에서도 점점 여행 콘텐츠가 사라지고 있습니다... 코로나 종식을 꿈꾸며 오랜만에 랜선 여행을 떠나보세요! 국내/외 상관없이 사우님들에게 특별했던 여행지와 에피소드를 공유하며 행복한 시간을 가져보시면 좋겠습니다. (당선자를 위한 소정의 선물이 준비되어 있으니 많은 관심과 참여 부탁드립니다!)

▼ QR CODE



기간: 2021년 3월 15일까지
응모방법: 사진 및 설명을 이름/소속/연락처와 함께 QR코드 또는 메일(GCNEWS@gamevilcom2us.com)로 보내주세요.





게임빌-컴투스피플 엿보기



MY BIG DATA

게임빌-컴투스의 사우들은 어떤 걸 좋아할까요? 이 코너는 사내 카페에서 민트초코를 주문하는 개발자를 보며 출발했습니다. 게임빌-컴투스의 사우들이 사실을 대부분 민트초코를 좋아하고 있을지도 모르잖아요? 나만이 가지고 있다고 생각한 습관이 사실은 누구나 가지고 있을 수도 있어요! 우리들만의 'My Big Data', 하단의 큐알코드를 통해 참여해 보세요!

하나!

스마트 폰
QR코드 찰칵!

둘!

Q&A

1분
설문조사!

셋!

문화상품권
당첨!

응모 주제
여행, 건강, 생활, 문화 등

응모 형식
(큐알코드)

응모 대상자
게임빌-컴투스의 모든 임직원

진행 일정
모집: 3월 1일~15일
발표: 4월 사보

당첨자
참여해 주신 분들 중 추첨을 통해
총 5명의 사우에게
문화상품권을 선물로 드립니다.



‘카트라이더’ 스피드 팀전 용어 편

누구나 한 번쯤은 해봤을 레이스 게임 '카트라이더'. 하지만 카트라이더 속에 치밀한 전략과 고도의 팀플레이가 존재한다는 것을 아는 사람은 많지 않다. 카트라이더의 여러가지 모드 중 실제 유저들 사이에서 가장 인기가 많은 스피드 팀전 용어에 대해 소개하고자 한다.

♣ 규칙 관련 용어

1 팀 포인트(TP)

스피드 팀전은 팀원들의 순위에 따라 팀 포인트를 지급받으며 팀 포인트 합계가 높은 팀이 승리한다. 동점일 경우 1등 유저가 속한 팀이 승리한다.

2 원투

팀 포인트 구조상 한 쪽 팀이 1, 2등을 차지할 경우 나머지 순위와 무관하게 승리한다. 그렇기 때문에 상대가 1, 2위로 달리는 것을 반드시 막아야 한다.

3 견인 속도/드래프트

카트라이더는 1등과 거리가 멀수록 속도가 빨라지고(견인 속도) 선두 차량 뒤에 가까이 붙으면 추가 가속을 얻을 수 있어서(드래프트) 이를 활용한 순위 역전이 가능하다. 실제 레이스에서 선두 차량의 뒤에 붙어서 공기저항을 줄이고 가속을 높이는 기술을 '슬립스트림' 혹은 '드래프팅'이라고 부르는데 이를 시스템적으로 구현한 것이라고 볼 수 있다.

♣ 포지션 관련 용어

1 러너

선두를 차지하는 포지션으로 팀 내에서 가장 주행 실력이 좋은 팀원이 러너 포지션을 맡게 된다. 러너 유저는 안정성이 다소 떨어지더라도 가속과 속도가 빠른 카트바디를 선호한다.

2 미들

중위권에서 팀을 보조하는 포지션으로 게임 상황에 따라 유동적으로 포지션을 지원/변경하는 역할을 한다. 미들 유저는 밸런스가 좋은 카트바디를 선호한다.

3 스위퍼

선두를 차지하기보다는 몸싸움을 통해 상대의 주행을 방해하고 팀의 순위를 보호하는 포지션이다. 스위퍼가 역할을 잘할수록 그만큼 다른 팀원들이 주행에만 집중할 수 있게 되어 팀 포인트 확보가 쉬워진다. 스위퍼 유저는 몸싸움에 강하고 안정성이 좋은 카트바디를 선호한다.

♣ 주행기술 관련 용어

1 라인 블로킹

선두 유저가 뒤따라오는 상대가 추월하지 못하도록 라인을 방어하며 주행하는 기술이다.

2 스탱

선두 유저가 뒤따라오는 상대의 경로를 예상하여 부스터를 끄거나 브레이크를 밟아서 상대의 속도를 늦추거나 큰 사고가 나게 유도하는 기술이다. 앞서 소개한 '라인 블로킹'보다 훨씬 공격적인 기술이지만 경로를 잘못 예측하여 상대에게 순위를 허무하게 내주거나 본인이 역으로 더 큰 사고에 휘말릴 수 있는 '하이리스크 하이리턴' 기술이라고 볼 수 있다.

3 직부(직진 부스터)

직진 부스터의 줄임말로 선두 유저와 사고를 내기 위해 코너 구간에서 방향을 꺾지 않고 직진 주행을 하는 기술이다. 성공률도 낮고 실패했을 경우 그대로 벽에 박게 되기 때문에 긴급한 상황에서 사용한다.

4 작업

레이스 막바지에 직부나 스탱을 통해 고의로 사고를 내서 팀이 승리할 수 있는 순위를 만드는 플레이를 뜻한다.

글. 이준호 기자 / joono314@

복면검왕

'복면검왕'은 매일 새로운 '갯갬'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

2004년 오픈한 MMORPG입니다. 온라인 게임의 고전인 '올티마 온라인'의 자유도 높은 캐릭터 육성 시스템을 차용한 게임입니다. 그래픽은 월드 신화를 배경으로 한 캐주얼풍의 카툰 렌더링으로 표현하였습니다.



02

개발사는 넥슨입니다. 고양이를 상징하는 로고를 가진 내부 스튜디오에서 개발하였고 세계관을 공유하는 액션 RPG 장르의 스피드 오픈 작품도 현재 서비스 중입니다.



03

생활형 RPG를 표방하고 있습니다. '판타지 라이프'라는 부제에 맞게, 게임 내에서 다른 유저들과 함께 캠프파이어, 연주회 등을 즐길 수 있는 생활형 콘텐츠들이 잘 구현되어 있습니다.



04

"어이쿠, 손이 미끄러졌네"라는 명대사를 만들어냈습니다. 퍼거스라는 대장간 NPC가 장비 수리를 실패했을 때 하는 멘트로, 유저들에게 최철감을 주는 대사로 유명합니다. 저도 그때의 아픈 기억이 생생하네요...



05

독특한 캐릭터 체형 변화 시스템이 있습니다. 캐릭터는 나이가 존재하고 나이를 한 살씩 먹을 때마다 키가 자랍니다. 또한 고기를 많이 먹으면 살이 찌고, 과일을 많이 먹으면 날씬해지는 등 먹는 음식에 따른 체형 변화도 가능합니다. 일부 유저들은 이를 이용해 일부러 비만 캐릭터를 만들기도 합니다.



기간 : 2021년 3월 15일까지

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

2월호 정답 : 데스 스트랜딩(Death Stranding) / 2월호 당첨자 : 이*민(2129), 안*진(7972), 윤*성(3705)

글. 서강혁 기자 / comicsjh@



그림. 양야시 기자 yashi30@

플레이어가 소개하는 설렘 가득했던 발대식 현장!

GC플레이어 5기 발대식 후기

GC플레이어 5기 발대식이 진행되었어요. 코로나 때문에 못 만날 뻔했지만 우여곡절 끝에 조심스럽고 안전하게, 첫 만남을 가지게 되었답니다! 처음이라 어색하지만 그만큼 설렘과 즐거움도 가득했던 발대식 현장, 함께 살펴볼까요?

글/그림. GC플레이어 강유진

🎁 2월호 당첨자 발표

김수화, 권가람님 축하드립니다~!

김수화 (게임빌 Base스튜디오)



권가람 (컴투스 SUMMONER스튜디오)



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 3월 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

비즈3팀 염승원 사우, BI기획팀 윤훈식 사우, Base스튜디오 정유진 대리,
Base스튜디오 이은주 대리, Base스튜디오 신병준 대리, NS스튜디오 이태균 차장,
게임QA팀 배승국 대리, 게임QA팀 서건영 사우

컴투스

Fishing스튜디오 박지수 사우, SR사업본부 양우용 과장, SW사업본부 김병화 사우,
개발운영센터 강보미 사우, 개발운영센터 민현 사우, 개발운영센터 양승은 사우,
개발운영센터 조연희 사우, 개발운영센터 이문성 사우, 경영관리본부 박나현 사우,
마케팅&컨텐츠센터 노지용 과장, 사업운영센터 사프티라 앙가 대리, 사업전략총괄 김경민 사우,
제작1본부 손재준 사우, 제작1본부 권구철 선임, 제작1본부 이용희 선임,
제작1본부 이재현 책임, 제작1본부 이동운 선임, 제작1본부 최나라 선임,
제작1본부 박다혜 사우, 제작1본부 정세화 선임, 제작2본부 이상욱 차석,
제작3본부 이정관 사우, 제작4본부 한정우 책임, 제작4본부 오한빛찬 사우

게임빌컴투스플랫폼

인프라실 김종린 대리, 인프라실 박종현 대리, 인프라실 허원범 과장,
플랫폼2실 윤세은 사우



TWO IN MEDIA 166호 2021년 3월호



게임빌, '프로젝트 카스 고' 3월 23일 글로벌 출시

게임빌이 모바일 원터치 레이싱 게임 '프로젝트 카스 고(PROJECT CARS GO)'를 23일 글로벌 시장에 선보인다. 게임빌과 슬라이틀리 매드 스튜디오(Slightly Mad Studios)가 함께 선보이는 '프로젝트 카스 고'는 사실감 넘치는 레이싱 게임 환경을 구축해 레이싱 마니아 층을 만족시키고, 간편한 '원 터치' 방식으로 유저층을 확대해 나간다는 계획이다. 글로벌 퍼블리셔로서 자리매김한 게임빌과 레이싱 게임 개발에 특화된 슬라이틀리 매드 스튜디오의 시너지 효과로 모바일 기기에 최적화된 글로벌 대작 레이싱 게임이 탄생할 수 있을지 주목된다.



컴투스 '버디크러시', 한국, 태국 마켓 인기 차트 1위 달성!

컴투스의 신작 판타지 골프게임 '버디크러시'가 출시 이후 한국 구글 플레이스토어 인기 차트 1위, 애플 앱스토어 스포츠게임 분야 인기 차트 1위를 차지했다. 국내뿐 아니라 해외에서도 유저들의 뜨거운 관심과 함께 좋은 반응이 이어지고 있다. 지난 6일 태국에서는 구글 플레이스토어, 애플 앱스토어 양대 마켓에서 각각 인기 차트 1, 2위에 등극했으며, 대만, 홍콩, 싱가포르 등 여러 국가의 스포츠게임 분야에서도 인기 1위에 올랐다. 캐주얼 골프게임 '버디크러시'는 애니메이션 풍으로 디자인된 개성 넘치는 캐릭터와 간단하고 편리한 조작으로 누구나 쉽게 게임을 즐길 수 있도록 준비했다. 또한, 실시간 대전, 리그 모드, 이벤트 모드 등 다양하게 준비된 게임을 즐길 수 있을 뿐만 아니라, 캐릭터 커스터마이징 및 육성, 여러 가지 미션 수행 등 다채로운 콘텐츠를 제공하고 있다.



게임빌, 횡스크롤 RPG '로엠' 글로벌 퍼블리싱 계약 체결

게임빌이 국내 유망 개발사 '어비스'가 제작한 '로엠(Pixel Heroes World)'의 글로벌 퍼블리싱 계약을 체결했다. '로엠'은 아기자기한 도트 그래픽과 뛰어난 타격감을 자랑하는 2D 횡스크롤 싱글 RPG다. 싱글 플레이 중심으로 간편한 게임성과 귀여운 캐릭터 디자인이 장점으로 꼽힌다. 이 게임은 지난 2019년 1월 국내에 출시해 애플 앱스토어 인기 및 매출 순위 상위권에 이름을 올린 바 있으며, 국내 게임 전문 인플루언서들로부터 호평을 받고 있다. '로엠'은 감성을 자극하는 그래픽은 물론 탄탄한 스토리 라인을 바탕으로 글로벌 유저들에게도 어필할 수 있을 것으로 기대된다.



컴투스, "영상 스토리 꿈나무들의 희망찬 미래를 응원합니다!"

컴투스는 한국미디어영상교육진흥원이 주최하는 청소년 영상 스토리 제작단 활동을 후원하고, 영상 분야에 관심 있는 청소년들의 꿈과 열정을 응원한다. 이번 활동으로 6회째를 맞은 청소년 영상 스토리 제작단은 우리나라의 문화, 인물, 유적 탐방 및 스토리텔링 영상 제작 과정을 통해 학생들의 문화 예술적 감수성을 고양하고 미디어 글로벌 인재를 양성하는 성장 프로젝트다. 컴투스는 첫 해인 지난 2015년부터 매년 청소년 영상 스토리 제작단 활동의 공식 후원사로 참여해 왔으며, 영상 분야를 꿈꾸는 청소년들의 미래 응원 및 교육 후원을 꾸준히 이어오고 있다. 이번 프로젝트는 영상 분야에 관심있는 중고등학생들을 대상으로 '한국의 얼을 찾아서'라는 주제로 진행됐으며, 지난 달 학생들이 직접 제작한 서울의 역사문화인물에 관한 콘텐츠 중 우수 작품을 선정해 오는 20일 시상할 예정이다.

EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



박유민 기자 8-11p Cover Story 비즈6팀 입사 동기들의 통통 튀는 인터뷰! '김민경 사우'

집중!! 3월호 사보 나오면 주변 초콜릿 공장 다 망할 예정입니다. 표지 모델이 너무 달콤해서(짱긔)! 오랜만에 카페에서 맛있는 음료 마며 인터뷰할 수 있어 너무 행복했습니다. 다음에 또 놀러가요~!



양소영 기자 12-13p Game Focus 새롭게 태어난 '아르카나 텍틱스' 리블버스 글로벌 무대!

사보기자를 하면서 재밌는 게임을 알게 되었고 플레이 할 수 있어서 정말 즐거웠습니다. 덕분에 글로벌버전 사전 신청도 했네요. 생각보다 기자단 역이 어려웠지만 즐거운 경험을 주셔서 감사합니다!



정보미 기자 16-17p Special 곱표의 변신! 레트로와 재미가 만나 온화를 꿈꾸다

"두근두근, 우리의 새로운 시작을 응원해" 프로그램에 이어 "오픈 클래스"를 사보에 소개해 드릴 수 있어 영광입니다! 신문화실에서 준비하고 있는 다음 "오픈 클래스"도 기대해 주시길 바라며, 이번 첫 번째 "오픈 클래스"를 통해 구성원들이 얻으신 영감을 업무나 개인의 삶에 활용할 수 있다면 더없이 행복할 것 같습니다. 감사합니다!



여인환 기자 20-21p Game Focus 'New Update!' '스카이랜드스 링 오브 히어로즈'

업무로 바쁜 와중에도 기자단과 유관부서 사우분들 모두 짬을 내셔서 사보를 위해 노력해주시는 모습들이 여러모로 뜻 깊은 시간이었습니다.



조동규 기자 22-24p New Face '공채 신입사원 엿보기'

매달 사보를 보면서 그저 재밌게만 보다가 직접 작성해보니 지금껏 많은 기자분이 기사 작성에 많은 노력을 기울이셨다는 걸 알았습니다. 앞으로 나올 사보들도 기대하겠습니다.



전현준 기자 28-29p Special 올해 가장 기대하는 게임은 어떤 게임인가요?

매달 기대하고 재밌게 보던 사보에 제가 좋아하는 것에 대하여 기사를 써볼수 있어 너무 영광이었습니다. 다음에도 이런 기회가 찾아온다면 더욱 재미있는 기사로 찾아뵙도록 하겠습니다. 2021년 모든 게이머들 화이팅!



장원식 기자 32-33p 퇴근후에 'DIY 미니어처 집 만들기'

2월호 사보 모델을 한 후 바로 다음 기자단 활동을 하게 되어 사보의 모든 활동을 경험하게 되어서 바쁘지만 알찬 시간이었습니다. 사우 여러분 모두 건강하고 행복하세요~! '뉘시의신'도 많은 사랑 부탁드립니다. 감사합니다.



조미현 기자 34-35p 맛세상 '부리타 치즈 셀러드와 브루스케타'

코너를 준비하면서 평소 만들던 디저트를 만들어 보았는데 손쉬운 음식인 만큼 각 가정에서도 지인 초대 혹은 코로나로 인한 휴식을 위하여 꼭 한 번 만들어 즐기시면 좋겠습니다. 우리 모두 코로나로 지친 마음을 맛있는 음식으로 극복하며 활기찬 하루 되세요!



이효정 기자 36-37p 나도혼자산다 '팩시얼리스트의 삶' 편

사보를 통해 늘 많은 소식을 접하고 인사이트를 배워갑니다! '나도 혼자 산다' 코너 많이 사랑해주세요!



이대현 기자 38-39p Monthly Item '팝워매니저 시 스마트클릭'

기자 활동을 해보니 사보제작에 많은 사람들의 노력이 들어간다는 것을 다시 한번 느끼게 되었습니다. 앞으로 매달 나오는 사보에 조금 더 관심을 갖고 꼼꼼히 보겠습니다.



이준호 기자 46p 게임백과사전 '카트라이더' 스피드 팀단용어편

사보가 정말 많은 임직원분들의 노력과 정성으로 제작된다는 것을 새삼 깨닫게 되었습니다. 좋은 기회로 사보에 기자로 참여할 수 있게 되어 영광이었고 좋은 추억으로 간직하겠습니다!



서장혁 기자 47p 복면쟁왕

잠시나마 예전에 즐겼던 게임을 회상하며 관련 글을 쓰게 되어서 행복했습니다. 기회가 되면 예전 길드원들과 다시 모여서 게임을 플레이해보고 싶네요~ 감사합니다.



양야시 기자 48p WE WIT

새롭고 재미있는 경험이었습니다. 이번 사보의 삽화를 그리게 되어 영광이었습니다.



강유진 GC플레이어 49p GC플레이어가 소개하는설렘 가득했던 5기 발대식 현장

즐거웠던 발대식! 후기를 작성하고, 제작하는 과정에서 발대식 현장을 다시 떠올려보며 그 두근거림을 되새길 수 있어서 너무 좋았습니다!

Pulitzer Prize



게임빌컴투스뉴스는 임직원이 기자단으로 참여하여 만들어 집니다.
 편집위원회에서는 한 달 간 열심히 취재하고 즐겁게 노력해주신 기자단을 대상으로 가장 애써주시고 의미 있는 기사를 작성해 주신 기자 두 분을 선정해 풀리처상을 시상하고 있습니다.
 영광스러운 2021년 2월호 풀리처상 수상자들을 공개합니다.



백서인 기자

평소 도전해보고 싶었던 홈베이킹을 주제로 사보 기사를 작성하며 개인적으로 굉장히 만족하고 즐거웠는데 이렇게 상까지 받게 되어 너무 기분이 좋습니다.

요리를 잘하지 못하는 편이라 기사를 준비하며 과연 사우 여러분께 유익한 정보를 전달할 수 있을지 걱정도 많이 하였습니다. 유튜브 영상을 수십 번씩 돌려보고 몇 번의 실패 끝에 겨우 성공한 수플레 팬케이크 요리 도전은 단지 기사를 잘 작성하는 것뿐만 아니라 코로나19로 힘든 와중에 저에게 큰 성취감을 느끼게 해주었습니다. 다음에 기회가 된다면 사보 기자로서 한 번 더 활동할 수 있으면 좋겠습니다!

기사 작성에 도움을 주신 모든 분께 감사드리고 사우 여러분 모두 항상 행복하시길 바랍니다.



이현우 기자

코로나19로 외부 활동이 곤란하여 많은 분들이 힘들고 어려운 시기를 보내고 계십니다. 기사를 보시는 분들이 작게나마 분위기를 전환할 수 있기를 바라 나름대로 노력했으나, 여전히 많이 부족했습니다. 그럼에도 불구하고 이런 상을 주시니 송구하고 감사합니다.

비록 제 이름으로 받는 상이지만, 기자 활동을 위해 배려하고 같이 고민해 주신 여러 사우분들께 감사드립니다. 첫 기자 활동이었지만, 새롭고 흥미로운 경험이었습니다.

모두 올 한해 행복한 일들이 가득하시길 바랍니다.



게임빌컴투스뉴스 'GC 상식 퀴즈'

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

<https://forms.gle/HzQe3ut2yjFtHo8K8>
 기간: 2021년 3월 15일까지



1. 새롭게 출시하는 '아르카나 택틱스: 리볼버스'의 신규 콘텐츠가 아닌 것은?
 ❶ 닥테라 모험 ❷ 멀티플레이 (실시간 PvP 대결 & PvE 협동) ❸ 결투장
2. 2021년 사내 첫 '오픈 클래스'의 강연자인 김익규 팀장의 소속 회사는?
 ❶ 대한제당 ❷ 대한제분 ❸ 대한제일
3. '나도혼자산다' 코너에서 '맥시멀리스트'의 삶을 이야기한 기자가 갖고 있지 않은 것은?
 ❶ 토기모자 ❷ 구명보트 ❸ 파티용 게임들
4. 공채 입사자의 평균 연령은 몇 세일까요?
 ❶ 26.2세 ❷ 27.7세 ❸ 29.3세

정답자 공개!

2월호 정답 : ❶ 버디크리서 ❷ 리볼버스 ❸ 프레스트 엘븐즈 ❹ 17년째
 2월호 당첨자 : 박*해(3189), 김*일(0724), 하*선(5798)



**BIRDIE
CRUSH**

PROJECT CARS

