



슬픈 일도, 기쁜 일도 언젠가는 이 또한 지나가니
우울함에 빠지거나 자만심에 빠지지 말자.

" This, too, Shall pass away "
(이것 또한 지나가리라)

다윗왕의 반지에 새겨진 문구로,
그의 아들인 솔로몬이 제공한 글귀입니다.
코로나 시국 역시 지나가리라 생각합니다.
여러분들 힘내세요~

Cover Story, 아빠는 딸바보♥BASE 스튜디오 '김필종 AD' 부녀
Game Focus, 글로벌 e스포츠는 계속된다 'SWC2021' 개최!
MKT Story, 두 칸판 게임의 특별한 만남! '겜프야 X 서머너즈 워'
Special, '서머너즈 워: 백년전쟁' 글로벌 이벤트 대회 월드 쇼다운
탐구생활, 이은재 PD가 말하는 '서머너즈 워: 크로니클' 엿보기!
Special, 게임 전문 빅데이터 분석 서비스 '하이브(Hive) 애널리틱스'
퇴근후에, 새로운 내가 되는 모험, '방탈출'
맛세상, 나를 위한 따뜻한 한끼, <번 아웃 레시피>
Monthly Item, 재택근무 필수템! 'USB 멀티 허브'





SUMMONERs
WAR
WORLD ARENA
CHAMPIONSHIP
2021

MOBILE BASEBALL GAME SINCE 2002
게임빌
프로야구
2021 SEASON

SUMMONERS
WAR



2021★09

Global Mobile Game Leader 'GAMEVIL-COM2US'

게임빌·컴투스 는 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', '붕어빵타이큰', '게임빌프로야구', '미니게임천국' 등 엄지족들을 열광시킨 히트 브랜드는 물론 '서머너즈 워', '별이되어라!', '컴투스프로야구', '크리티카: 천상의 기사단', '닉시의 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 국점을 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! 준비되었나요? 폰 안에서 펼쳐지는 행복한 게임 세상! 즐거운 게임 라이프를 출발합니다.

'GAMEVIL COM2US NEWS' 2021년 10월호에는 더욱 다양한 독자 분들의 소리를 담고자 합니다. 구독을 원하시는 분들은 아래 주소로 접속해 주세요.

www. gamevilcom2us.com / gcnews



CONTENTS



★ INSIDE GC

08 Cover Story

아빠는 딸바보♥ BASE 스튜디오 '김필종 AD' 부녀

22 Special

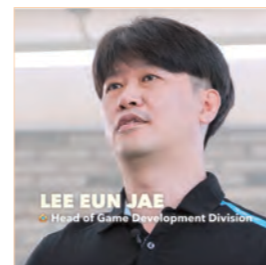
미래 창작 인재들을 위한 '컴투스 글로벌 콘텐츠문학상 2021' 개최

24 Special

컴투스-데브시스터즈 '쿠키런: 킹덤' 유럽 시장 공략 위한 전략적 제휴

26 Special

게임 전문 빅데이터 분석 서비스 '하이브(Hive) 애널리틱스'



★ PEOPLE

15 Special

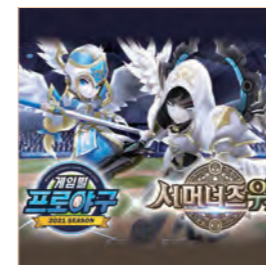
시각장애 아동들을 위한 임직원들의 '점자 동화책' 선물

25 탐구생활

이은재 PD가 말하는 '서머너즈 워: 크로니클' 엿보기!

34 나도훈자산다

자급자족은 힘들어 '채소 키트' 키우기



★ GAME

12 Game Focus

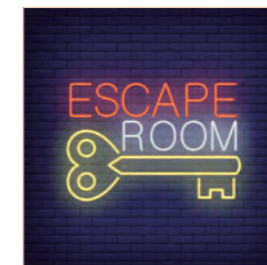
글로벌 e스포츠는 계속된다 'SWC2021' 개최!

16 Marketing Story

두 간판 게임의 특별한 만남! '겜프야 X' 서머너즈 워' 콜라보레이션

18 Game Focus

'서머너즈 워: 백년전쟁' 글로벌 이벤트 대회 '월드 쇼다운'



★ CULTURE

32 Special

'중세 귀족이 된 나' 과몰입 완벽 보장! 실링 왁스 입문 설명서

36 퇴근후에

새로운 내가 되는 모험, '방탈출'을 소개합니다

38 맛세상

나를 위한 따뜻한 한 끼, <번 아웃 레시피>

40 Monthly Item

재택근무 필수 아이템! 'USB 멀티 허브'



★ FUN

42 달콤한 인생

사내공모전: '요리' 편

46 게임백과사전

'리그 오브 레전드' 용어 2탄

47 복면게임왕

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 9월호 / 통권 제172호(Since 2001. 11.)
발행일 발행일 2021년 9월 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

아빠는 ♥ 딸바보

BASE 스튜디오 '김필종 AD' 부녀



안녕하세요! 자기소개 부탁드립니다.

필종: 안녕하세요. BASE 스튜디오에서 '갬프야'의 그래픽을 총괄하고 있는 김필종입니다.

나현: 저는 올해 고등학교 졸업하고, 현재는 게임회사에서 3D 캐릭터 애니메이터로 일하고 있는 김나현입니다.

부녀가 함께 표지 모델을 하게 되었는데, 어떤 계기로 촬영을 결심하셨는지 궁금합니다.

올해는 나현이가 성인이 된 해이기도 하고, 대학 등록을 취소하면서까지 게임 업계에 첫발을 내디딘 뜻깊은 해이기도 합니다. 특별한 해이니만큼 나현이와의 좋은 추억을 남겨 오래도록 기억하고 싶어 함께 촬영하기로 했습니다.

두 분의 케미가 돋보이는 여러 콘셉트의 사진을 찍으셨는데요. 그중 가장 마음에 들었던 콘셉트는 무엇이었나요?

필종: 준비도 잘해주시고 촬영도 너무 잘해 주셔서 모든 콘셉트의 사진이 다 마음에 들었지만, 제가 가장 마음에 든 콘셉트는 '고교 동문(feat. 영화 업기적인 그녀)'입니다. 영화의 명장면인 교복 입고 술집에 들어가는 장면을 패러디하기 위해, 함께 교복을 맞춰 입었어요. 나현이와 제가 고교 동문이거든요. 학창 시절로 돌아가 같은 교복을 입으니 동년배(옛날 사람...)가 된 것 같았고, 나름 뜻깊고, 재미있었던 것 같습니다.

나현: 전부터 꼭 한 번 경성 의복을 입고 사진을 찍고 싶었는데, 이번에 찍게 되어 너무 좋았습니다. 아빠도 의상이 잘 어울리셔서 같이 찍은 사진이 더 잘 나오기도 했어요! 예쁘게 찍어 주셔서 다시 한번 감사합니다. 그리고 잘 나온 사진들이 너무 많은데 사보에는 다 나올 수 없으니 많이 아쉬워요~.

부녀가 같은 고등학교 동문인 점도 신기합니다. 각자 고등학교 시절 기억나는 에피소드가 있다면?

필종: 아직 본가가 제 중학생 시절 집 그대로라 저와 제 여동생, 그리고 나현이까지 모두 같은 고등학교를 졸업했어요. 조카들도 머지않아 동문이 될 예정이고요. 오래전이지만 저는 고등학교 3년 내내 체육대회 때마다 응원단장을 해서 매일 방과후에 친구들과 연습을 하던 기억이 나네요.

나현: 동아리 회장을 맡은 일과 장기자랑 준비하면서 팀장을 맡아 팀원들을 챙겨줬던 기억이 납니다. 아마 아버지를 닮아서 이끄는 역할을 좋아하는 것 같아요. 3학년 때에는 코로나가 본격화되면서 태어나서 처음으로 온라인 수업을 들었고, 친구들이 수능 공부를 할 때 저는 열심히 취업과 입시를 위한 애니메이션 포트폴리오를 만들었던 기억이 납니다.

어느새 어른이 된 딸과 함께 대작하는 건 전국 아빠들의 로망일 텐데요. 그 때 기분이 어떠셨나요?

나현이와 처음으로 술집에서 대작을 했을 때 "아 이제 정말 다 키웠구나..."라는 생각과 함께 "나도 이렇게 늙었구나..."라는 생각이 동시에 들었던 것 같아요.





▲ 약 14년 전 ▲ 약한 달 전

하지만 딸아이가 저의 존재 이유라고 생각하면서 살아왔기에 나현이가 크는 만큼 저의 뿌듯함도 커지는 것 같습니다. 그리고 요즘에는 서울 근교로 같이 드라이브를 가면 제가 술을 먹고 나현이가 대리운전을 하죠. 하하, 사실 이게 진짜 저의 로망이 아닐까요?

딸을 키우시면서 본인이 생각해도 가장 딸바보 같았다 싶었던 순간은 언제였을까요?

매 순간이 그랬지만, 나현이가 3~4살 때 가장 귀엽고 예뻐할 때라 항상 데리고 다녔어요. 보는 사람마다 예쁘다는 칭찬을 해줘서 정말 뿌듯했거든요. 생각해 보면 그때가 가장 딸바보 같았던 순간이지 않았을까 생각합니다. 사실 지금도 무엇을 하든 어디를 가든 나현이와 같이하고 싶고, 또 같이 가고 싶네요. 언제까지 그렇게 할 수 있을지 모르겠지만...(주룩)

그럼 이번에는 따님께 질문드릴게요. 아빠가 가장 멋있었다고 생각했던 순간은 언제였나요?

나현: 어렸을 때는 퇴근하고 돌아오시면 절 거의 매일 롯데월드에서 데려가 주셨어요. 당시에는 아빠와 자주 놀고 놀이기구도 많이 타서 신나기만 했었어요. 그런데 이제 저도 직장에 다니고 그때를 돌아보니, 업무를 마치고 돌아오셔서 피곤하고 힘드셨을 텐데 너무 대단하신 것 같습니다. 아빠 최궁! 덕분에 어렸을 때 추억이 많아요. 그리고 아빠와 함께 해외여행을 자주 갔었는데, 외국인들과 영어로도 대화하시고, 낯선 곳임에도 한 번도 길을 잃거나 문제가 생기지 않게 하신것도 멋지다고 생각합니다. 저도 언젠가는(외국어에 관심이 가면?) 그렇게 될 수 있지 않을까요?

게임빌과 오랜 기간 동안 함께 하셨는데요, AD님께 게임빌이란?

2016년 11월에 입사해서 벌써 5년째 근무하고 있습니다. 길다면 길고 짧다면 짧은 기간이지만, 게임빌은 제가 AD로서의 역량을 발휘할 수 있도록 저를 믿어준 곳입니다. 그렇기에 저 스스로 정체되지 않고 나이와 상관없이 계속 발전된 모습을 보이고 회사에 도움이 될 수 있도록 노력하고 있습니다.

아무래도 아빠가 게임회사 다니다 보니 자연스럽게 따님도 게임을 쉽게 접하셨을 것 같아요. 혹시 두 분이 함께 즐기는 게임이 있을까요?

나현: 어렸을 때는 철권을 정말 자주 했습니다. 최근에는 다양한 무기를 사용하는 모션 공부를 하기 위해 PS로 '소울칼리버'를 같이 플레이하곤 해요. 그리고 '오버워치'는 계정 하나를 공유하기 때문에 서로의 플레이를 구경하고요. 단, 아빠는 평점을 깎기 때문에 경쟁전은 플레이 금지예요. (하하) 개인적으로는 친구들과 PC방에서 'LOL'을 플레이하는 걸 즐깁니다~

앞으로 두 분이 함께해보고 싶은 버킷 리스트가 있다면 무엇인가요?

코로나 시국이 끝나면 계획했던 유럽 여행을 꼭 같이 가보고 싶어요. 저는 그동안 많은 나라를 다녔지만, 나현이와는 동양권 외에는 같이 가보지 않았거든요.

예전에 혼자 유럽 여행을 갔을 때 나현이와 꼭 한 번 다시 와보고 싶다고 생각했던 <하울의 움직이는 성>의 모티브가 된 프랑스 콜마르, 그리고 콜마르와 멀지 않은 곳에 있는 스트라스 부르크에 다시 가보고 싶습니다. 작고 아름답던 도시의 풍경이 아직도 눈에 선하네요. 그리고, 같은 업계에 있으니 꼭 함께 좋은 작품을 만들어보고 싶어요. 그 꿈이 게임빌에서 이루어질 수 있다면 더욱 뜻깊은 일이 아닐까 생각합니다.

마지막으로 게임빌·컴투스 아버지 또는 미래의 아버지들에게 조언을 해주신다면?
글쎄요... 제가 조언을 할 만한 위치가 될지 모르겠습니다. 요즘 아이들은 정보의 바다에 살고 있어서인지 저희 때보다 훨씬 빨리 성숙해지는 것 같아요. 그래서 너무 아이처럼 대하는 것보다는 하나의 인격체로, 그리고 친구처럼 대하는 게 좋다는 생각입니다. 저도 실천은 잘하지 못했지만, 아직도 노력 중이에요. 그리고 당연한 얘기지만 아이가 사랑을 받고 있다고 느끼게 해주는 것이 참 중요하다고 생각합니다. 아이가 잘못했을 때도 '아이를 질책하는 것'이 아니라 '잘못된 행위에 대해서 질책을 하는 것'이라는 걸 알 수 있도록 이야기하는 것이 중요하다고 생각해요. 그리고 훈육 후에는 꼭 안아주고 사랑을 표현해 주시고요.

글. 김병화 기자 / bizzypooper@





글로벌 e스포츠는 계속된다

'SWC2021' 개최!

'서머너즈 워: 천공의 아레나'(이하 '서머너즈 워')의 글로벌 e스포츠 대회 '서머너즈 워 월드 아레나 챔피언십2021'(이하 'SWC2021')이 열렸다. 올해로 5년 연속 개최되고 있는 'SWC2021'은 지난해 월드 파이널 실시간 중계 당시 조회수 130만 건, 동시접속자 25만 명을 달성하며 역대 흥행 기록을 갈아치웠다. 월드 챔피언을 향한 소환사들의 치열한 진검승부가 펼쳐지는 글로벌 축제, 'SWC2021'을 들여다보자.

역대 최고를 기록한 참가 신청자 수

'SWC2021'은 지난 6월 약 2주간 선수를 모집해 전 세계 총 5만 6천여 명의 '서머너즈 워' 플레이어가 등록을 신청하며 역대 최고의 참가 신청자수를 기록했다. 괄목할 만한 점은 지난 대회 참가자와 더불어 신규 출전자의 수도 크게 늘었다는 것이다. 최근 신규 및 복귀 이용자가 지속적으로 증가하고, 대회 기반인 '월드 아레나'의 플레이 이용자 수도 상승하는 등 e스포츠에 대한 관심이 더욱 높아지면서, 첫 출전자의 비율이 전체의 절반가량을 차지했다.

이번 'SWC2021'은 선수들이 최고 기량을 펼칠 수 있도록 패자에게 재도전의 기회를 제공하는 더블 일리미네이션 방식으로 예선전을 실시했다. 또한, 각 예선의 지역컵 진출자 결정전과 지역컵 및 월드 파이널 전 경기를 5판3선승제로 진행해 더욱 정교하게 승부를 가린다.

최강자 72인의 방심할 수 없는 승부

★ 아메리카컵

미주 지역 예선은 올해 처음으로 'SWC'에 출전해 세계 팬들의 많은 주목을 레전드 플레이어 'Shizzy'와 5년 연속 'SWC' 출전자인 베테랑 'Faintmemory'가 지역컵 출전자로 먼저 이름을 올렸다. 더불어 지난 'SWC2019' 세계 준우승자인 'thompsin'과 신예 'MaDreamdy' 등 신규 선수가 고루 선발돼 대회 분위기를 뜨겁게 달궜다.

이어 열린 패자전에서는 월드 아레나 시즌 17에서 명예의 전당에 올랐던 'TrueWhale'을 비롯해 'DanielKarioKa' 'BigV' 등 뉴 페이스들이 지역컵 재도전에 성공하며, 지난해 출전자 'Zefarious'와 함께 총 8인의 아메리카컵 선수 라인업을 모두 완성했다.

★ 아시아퍼시픽컵

아시아퍼시픽은 한국이 할당된 A조를 비롯해, B조(동남아시아&오세아니아), C조(기타 동아시아), D조(일본)와 중국 선발전으로 나뉘 총 40인의 선수가 승부를 겨뤘다.

한국에서는 지난해 예선에서 고배를 마시고 올해 재도전한 'SECONDBABY'가 'SWC2021' 지역컵 진출권을 먼저 거머쥐었다. 이어서 열린 패자전 승부에서는 'JACK'이 'FOURBABY'를 상대로 허를 찌르는 몬스터 뱅크 전략으로 마지막 세트를 가져가며 두 번째 한국 지역 대표 자리를 차지했다. B조 예선은 전통 강호들의 방어전으로 전개됐다. 'SWC2019' 월드 파이널리스트이자 세계 강호로 손꼽히는 'Diligent'가 파죽지세로 결승 매치까지 올라 전년도 예선 출전자 'Hong_KFC'를 상대로 3:1의 스코어를 기록하며 지역컵 진출권을 따냈다. 'Diligent'에게 아쉽게 패한 'Hong_KFC'는 패자조에서 저력을 선보이며 마지막 한자리에 이름을 올렸다.

C조 예선은 SWC2020 월드 챔피언과 준우승자가 동시에 속한 죽음의 조로 불린 만큼, 최정상급 선수들의 진검승부가 될 것으로 예상됐는데, 지난 2018년 SWC 예선 출전자인 지역 강자 'Frank'가 결승에서 SWC2020 월드 챔피언 'MR.CHUNG'을 상대로 3승을 먼저 가져가며 이번을 연출했다. 패자조로 떨어진 'MR. CHUNG'은 이후 챔피언의 노련함으로 승리하면서 C조 두 번째 지역컵 진출자가 되었다.



마지막 지역 예선 경기인 D조 일본 예선은 2018년 월드 파이널리스트 3위이자 터컷대감인 'MATSU'가 노련함이 돋보이는 안정된 경기력으로 첫 번째 진출권을 따냈다. 패자전에서는 7명 신예 선수들의 열띤 경쟁이 펼쳐졌고, 'MATSU'에게 아쉽게 패한 'OSSERU'가 'ETOWARU'를 상대로 결승에서 3승을 먼저 따내며 경기를 마무리했다.



★ 유럽컵

유럽컵 진출권 8장을 향한 강호들의 긴검승부도 치열했다. 2018년부터 매년 지역컵에 진출해온 'Seishizo'와 'SWC2019', 'SWC2020' 연속 파이널리스트에 이름을 올린 'Rosith'가 출전 티켓을 먼저 획득했다. 지역컵 예선 2일 차에는 지난해 유럽컵 진출자인 실력자 'smoo'와 'Obabo'가 승리해 월드 파이널을 향한 재도전 기회를 얻었다.

패자조에서는 'SWC2020' 공동 3위인 'Vilipyty'와 'SWC2018' 월드 파이널 출전 이후 매년 지역컵에 진출해온 'Chene', 전년도 예선 출전자 'PinkRoid~'가 선방하며 올해 첫 대회에 출전한 'Livent'와 함께 유럽컵 진출에 성공, 총 8인 유럽컵 라인업을 모두 완성했다.



과연 월드 파이널 진출자는 누가?

이전 대회의 강자들과 새롭게 이름을 알린 유저들이 오묘하게 맞물린 가운데 과연 최종전에 진출할 승부사는 누가 될 것인지 주목된다. 지역컵은 9월 13일 아메리카컵을 시작으로 아시아퍼시픽컵, 유럽컵 순으로 개최된다. 각 경기는 5판 3선승제 8강 토너먼트로 펼쳐진다. 코로나19에 따라 전 경기는 선수와 관객 안전을 고려해 무관중 온라인 방식으로 치러진다. 다양한 언어 전문 해설과 '서머너즈 워' e스포츠 유튜브 채널 및 트위치 등을 통해 생중계될 예정이다.



▲ 시각장애 아동 지원 점자 동화책 전달

컴투스·게임빌, 시각장애 아동들을 위해

임직원들이 직접 제작한 '점자 동화책' 선물

지난 8월, 컴투스와 게임빌이 시각장애 아동들의 건강한 미래를 응원하기 위해 임직원들이 직접 제작에 참여한 '점자 동화책'을 금천 구립 도서관에 기증했다.

사내 임직원들과 함께 진행한 이번 봉사활동은 사회적 거리두기로 대면 활동이 불가함에 따라 각자 개인 공간에서 작업이 가능한 비대면 프로그램으로 진행됐으며, 임직원들의 자녀와 배우자 등이 함께하는 가족단위 참여자들도 많아 의미를 더했다.

참가자들에게는 직접 점자 스티커를 인쇄할 수 있는 '휴대용 점자 인쇄기'를 비롯해 점안서 등 제작 키트가 제공됐으며, 약 3주간의 작업 기간과 검수 기간을 거쳐 최종 400여권의 점자 동화책이 완성됐다.

양사 임직원과 가족 구성원 100여 명의 손으로 완성한 '점자 동화책'은 금천구청과 금천문화재단을 통해 관내 구립 도서관에 전달됐으며, 해당 도서를 필요로 하는 각종 시설에도 기증될 예정이다.

또한 해당 도서들은 시각장애 아동을 비롯해 비장애아동 모두 사용할 수 있는 권장도서들로 구성돼, 아이들의 지식 함양 및 정서 발달에 도움을 줄 것으로 기대된다.

봉사활동에 참여한 컴투스의 한 직원은 "대외활동이 여의치 않아 무료한 일상이 지속되고 있는 요즘, 가족과 함께 뜻깊은 여가시간을 보낼 수 있어 좋은 경험이었다"며 "앞으로도 우리의 이웃들에게 나눔의 손길을 전할 수 있는 다양한 활동에 참여할 수 있는 기회가 주어지길 희망한다"고 소감을 전했다.

한편 컴투스와 게임빌은 그동안 임직원과 함께하는 지역 사회 봉사활동을 비롯해 자사의 인기 게임과 연계한 다양한 사회공헌 활동을 펼쳐왔으며, 최근에는 ESG(환경·사회·지배구조) 경영체계 가동을 위한 'ESG플러스위원회'를 신설하는 등 글로벌 문화 콘텐츠 기업으로서 사회적 책임을 실현하기 위해 노력하고 있다.





두 간판 게임의 특별한 만남! 천공의 전투, 경기장 속에서의 플레이볼!

'갬프야' X '서머너즈 워' 콜라베레이션

게임빌의 간판 게임 '2021게임빌프로야구 슈퍼스타즈(이하 '갬프야')와 컴투스의 명작 IP '서머너즈 워: 천공의 아레나(이하 '서머너즈 워')가 만났다.

'갬프야'의 색깔로 녹여낸 '서머너즈 워'

'갬프야'의 가장 큰 매력은 다양한 테마와 특색 있는 플레이 방식으로 나만의 선수를 육성하는 재미다. 지난 2020년에 진행된 '열혈경파 쿠니오군'과의 콜라베레이션에서는 쿠니오군의 특색을 '갬프야'만의 색깔로 녹여내 깊은 인상을 남겼다.

이번 콜라베레이션에서도 '서머너즈 워' 특유의 감성과 작풍을 '갬프야'만의 색깔로 녹여냈다는 평가다. 게임의 첫인상인 로비 화면부터 인상적이라고. 물론 로비뿐만 아니라 독특한 게임 방식과 새로운 이벤트 시나리오, 미니게임 등으로 두 게임을 사랑하는 유저들의 흥미를 돋우고 있다.

강력한 신규 트레이너 '4인방'

최강의 마선수들이 격돌하는 '슈퍼스타 리그'에 '서머너즈 워'의 인기 몬스터들이 트레이너로서 참가하게 된다. 이 트레이너들은 '서머너즈 워' 이벤트 시나리오에 특화된 선수들로, 좀 더 쉽고 재미있게 이벤트를 즐길 수 있도록 설계됐다.

아르타미엘

출신행성: 이세계
직업: 아크엔젤
종족: 몬스터
성별: 남성



차원의 균열을 막고 이계의 몬스터를 제압하기 위해 천공의 섬으로부터 온 몬스터. 본인의 신념을 믿고 사명을 다하는 성격으로, 차원의 평화와 세계의 구원을 위해 최선을 다한다. 신성한 빛의 힘을 사용하는 빛의 수호자이며, 오직 빛만이 어둠을 몰아내기 위한 절대적인 힘이라고 생각하고 있다.

8월 25일 업데이트를 통해 가장 먼저 모습을 드러낸 '아르타미엘'은 중계 투수(RP) 육성에 특성화된 레전드 등급 트레이너로 모습을 드러냈다. '아르타미엘'은 현재 주력으로 사용되는 민첩/정신 능력 육성에 특화된 트레이너로, 대부분의 선수 육성에 큰 도움이 되고 있다.

카밀라

출신행성: 이세계
직업: 발키리
종족: 몬스터
성별: 여성



끝없는 전쟁을 숙명이자 영광으로 여기는 발키리 여전사. 오랜 세월 전장을 누빈 전사답게 호전적인 성격으로, 시작된 전투에서 물러서 본 역사가 없다. 새로운 전투, 새로운 전장을 찾아 차원에서 건너왔으며, 이 차원의 야구라는 전투에 흥미를 느끼고 있다.

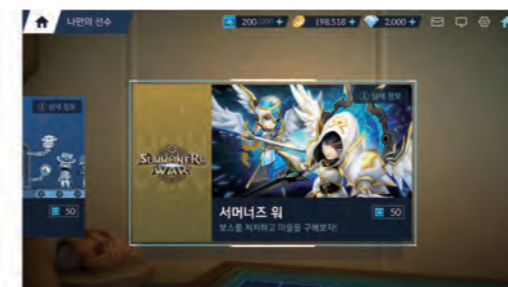
'아르타미엘'외에도 '카밀라', '니키', '마브' 등의 인기 몬스터들도 트레이너로 모습을 드러낼 예정이니, 이들이 슈퍼스타 리그에서 어떤 활약을 하게 될지 기대해봐도 좋다.



▲ '서머너즈 워'의 니키와 마브

신규 시나리오 '서머너즈 워' 9월 중순 출시!

"차원 곳곳에 발생한 균열, NPC를 도와 차원에 안정을 도모하라!"라는 주제로 진행될 새로운 시나리오가 이달 중순 오픈 예정이다. 글로벌 소환사들을 매료시킨 '서머너즈 워'의 매력을 어떻게 갬프야만의 감성으로 풀어냈을지 기대해도 좋다.



다양한 이벤트

본격적으로 이벤트를 시작한 8/25(수)부터 9/14(화)까지 '갬프야'에서는 '서머너즈 워' 콜라베이션 이벤트 출석부를 통해 다양한 보상을 지급하고 있다. 신규 트레이너의 확률업 이벤트, 컬러베이션 기념페이백 이벤트도 함께 진행 중이니 새로운 트레이너들과 함께 구단을 업그레이드할 수 있는 절호의 기회가 될 것이다.

9일 전체 출석 시	프리미엄 영입 10+1 쿠폰 10장 (총 110 뽑기)
누적 3/5/7일 출석 시	스타 성장 메모리 20개/골드 20만/슈퍼스타 트레이너 선택권 1장
연속 2/4/6일 출석 시	시즌 출전권 MAX 2개/골드 30만/레전드 서포트 스톤 1개

또한, 8/25(수)부터 시작된 '글로벌 서버 출시 1주년 기념 이벤트'에서도 골 같은 보상을 제공한다. 기간 내 접속만 해도 레전드 트레이너 영입권을 지급하며, 7일간 접속하면 슈퍼스타 강화 로봇을 비롯해 최상급 트레이너 영입권, 레전드 서포트 스톤 등을 받을 수 있다.

강력한 선수 육성에 힘 보태는 '육성 마스터리'

콜라베이션 트레이너의 등장과 함께 새롭게 도입되는 '육성 마스터리' 시스템도 눈길을 끈다. 지난 6월 도입된 '구단 마스터리'와 함께 더욱 강력한 선수 육성과 팀 구성에 도움을 주는 신규 성장 시스템이다.

'구단 마스터리'가 거미줄처럼 얽힌 마스터리를 획득해 '슈퍼스타 리그'나 '플래닛 리그'에서 선수들의 다양한 능력치를 상승시켰다면 '육성 마스터리'는 갬프야의 핵심 콘텐츠인 나만의 선수 육성에 도움을 준다. 육성 마스터리를 습득하면 선수 육성 시 '훈련 보상 보너스', '시작 호감도 상승' 등 추가적인 혜택을 얻을 수 있는 것이 특징이다. 육성 마스터리는 선수 육성 횟수나 다이아 사용을 통해 단계적으로 획득할 수 있다.

선수 및 구단 등급도 'R 등급'을 넘어서는 'M 등급'을 도입해 유저들의 전력 상승 욕구를 자극하고 있는 만큼 강력한 선수 육성에 도움을 줄 신규 성장 시스템에 유저들의 관심이 집중되고 있다.

양질의 콜라베이션으로 더 많은 가능성이 기대되는 '갬프야'

작년 '열혈경파 쿠니오군' 콜라베이션으로 특색 있는 게임 방식을 선보인 '갬프야'가 한 번 더 원작을 맛깔나게 살려낸 합작품을 선보였다. 우주의 수많은 마선수들이 모이는 슈퍼스타 리그를 배경으로 한 만큼, 앞으로 보여줄 새로운 경험과 선수들이 더욱 기대된다.

수많은 시즌을 통해 육성된 다양한 선수들의 숫자만큼, 앞으로도 캐주얼 야구 게임의 대명사로서 오랫동안 만루흥행을 쳐낼 수 있기를 응원하는 바이다.



‘서머너즈 워: 백년전쟁’ 글로벌 이벤트 대회 ‘월드 쇼다운’
치열했던 승부 다시 보기!

지난 8월, ‘서머너즈 워: 백년전쟁(이하 백년전쟁)’의 글로벌 이벤트 대회 ‘백년전쟁 월드 쇼다운(Lost Centuria World Showdown, 이하 ‘월드 쇼다운’)’이 열렸다. 총 상금 2만 달러를 두고 멋진 승부를 펼친 유저들의 모습을 소개한다.

월드 토너먼트 예선 진행

8월 8일 본선 대회 진행에 앞서, 지난 6월 24일부터 7월 4일까지 게임 내 ‘월드 토너먼트’ 모드를 통해 예선이 진행됐다. 5패를 할 때까지의 승리 횟수를 집계하여 최상위권 유저 총 8명에게 본선 대회 진출 자격이 주어졌다. ‘월드 토너먼트’ 모드는 골드 5등급을 달성한 유저는 모두 참여할 수 있다. 카드 레벨은 최대 10으로 제한하고 실력의 공정성을 위해 룬은 세트 효과만 적용됐다. 경기 룰에 밴픽 모드를 적용해 전투 시작 전 상대 몬스터를 최대 2개까지 금지하고, 금지된 수만큼 몬스터를 추가/배치할 수 있으며, 스펠은 자유롭게 교체할 수 있는 방식으로 전략성을 최대화했다.

11개 언어로 전세계 생중계

지난해 원작 ‘서머너즈 워: 천공의 아레나’의 첫 온라인 대회를 성공적으로 이끈 탄탄한 노하우를 바탕으로 한 매끄러운 진행이 돋보였다. 개인 화면 송출을 위해 선수별 개별 노트북, 웹캠, 로고 티셔츠 및 백월 등이 제공되었고, 디스크드를 통해서 대회 운영간 발생할 수 있는 문의 사항 및 이슈 사항에 대해 실시간으로 대응할 수 있도록 만전의 준비를 기했다.

역전 본선 대회 경기 진행

본선은 ‘백년전쟁’ 공식 유튜브 채널을 통해 생중계됐다. 성승헌 캐스터, 김정민 해설가와 인플루언서 베오르그의 탄탄하고 재치 있는 중계로 큰 호응을 얻었다. 한국시간으로 오후 12시부터 시작된 ‘월드 쇼다운’에는 한국을 비롯해 북미, 유럽, 아시아 등 세계 여러 지역에서 선발된 8명의 선수가 출전했으며,

총 2만 달러(한화 약 2300만원)의 상금을 두고 치열한 승부를 펼쳤다. 8강전과 4강전 그리고 3, 4위전은 5판 3선승제, 결승전은 7판 4선승제로 진행됐다.

이번의 본선 경기

첫 번째 8강 경기에서부터 이번이 발생했다. 1순위 본선 진출자인 ‘Harley’를 상대방에 대한 분석과 카운터덱을 준비한 ‘Hyojoo’가 3:0으로 가볍게 꺾으며 4강에 진출한 것.

이어진 8강 경기에서 ‘DarkV’는 과거 아레나에서 만났을 때 한 번도 이겨본 적 없었다고 밝힌 ‘Makjay’를 상대로 3:1 승리를 거뒀다. 이후 4강 경기에서는 8강에서 1순위 본선 진출자인 ‘Harley’를 꺾은 ‘Hyojoo’와 맞붙어, 역시 3:1로 승리하며 결승전에 진출했다.

파죽지세의 결승 매치

고대하던 최종 결승 매치에서는 ‘DarkV’와 한국의 ‘Mavking’이 격돌했다. ‘DarkV’는 광역 공격 몬스터인 ‘루센’을 필두로 강력한 공세를 펼치며 첫 세트를 승리로 이끌었다. 이어진 2세트에서는 역으로 ‘Mavking’이 ‘루센’ 덱을 들고 반격을 시도했으나, ‘DarkV’의 빠른 템포와 다채로운 전략 공격을 이겨내지 못했다. 이어진 3, 4번째 세트도 ‘DarkV’가 공격형 몬스터인 ‘라칸’ 등을 필두로 경기를 주도하며 결국 파죽지세의 4:0 최종 승리를 거뒀다.

경기 내내 펼쳐진 치열한 접전과 역전의 드라마 속에 최종 1위는 미국의 ‘DarkV’, 2위는 한국의 ‘Mavking’, 3위와 4위는 각각 프랑스의 ‘MonkeyDLuffy’와 한국의 ‘Hyojoo’가 차지했다.

지난 예선 결과 2순위로 본선에 출전한 ‘DarkV’는 8강, 4강, 결승전에 이르는 전 경기 내내 강력한 실력을 뽐내며 최강자의 면모를 과시했다. 글로벌 최강자의 자리에 오른 ‘DarkV’는 “정말 행운이라고 생각한다”며, “다른 선수들과 재미있게 플레이할 수 있어 영광이었다”고 우승 소감을 전했다.

플레이하는 것만큼, 보는 맛도 짜릿했던 ‘월드 쇼다운’

‘월드 쇼다운’ 중계 영상은 대회 종료 후 하루 만에 약 150만 조회 수를 기록했다. 이벤트 매치인 ‘월드 쇼다운’의 성공적인 개최를 토대로 앞으로도 다양한 정가·비정기 대회를 지속하며 백년전쟁을 글로벌 대표 e스포츠로 발전해 나갔으면 한다.

글: 정민환 기자 / calico@



서머너즈워
백년전쟁



2021 Com2uS Global Contents Award

미래 창작 인재들을 위한

'컴투스 글로벌 콘텐츠문학상 2021' 개최

컴투스가 미래 게임 및 콘텐츠 시장을 이끌어갈 창작 인재들에게 성장과 도약의 기회를 제공하는 '컴투스 글로벌 콘텐츠문학상 2021'을 개최한다.

더 발전한 공모전

올해로 4회째를 맞은 이번 공모전은 게임과 더불어 웹툰, 웹소설, 장편소설 등 더욱 다양한 콘텐츠로 확장 가능한 스토리 발굴에 초점을 맞춰 '컴투스 글로벌 콘텐츠문학상'으로 명칭을 변경했다. '정글스튜디오', '케나즈', '고즈닉이엔티' 등 각 분야의 콘텐츠 제작에 탁월한 영향력을 가진 관계자들이 주관사로 참여해 수상작을 2차 창작물로 제작할 수 있는 기회를 넓히고 입사 지원 시 가산점 부여 등의 특전도 함께 제공한다.

모든 창작 스토리 가능

작품은 9월 9일부터 10월 20일까지 공식홈페이지를 통해 자유주제 및 지정주제 등 2개의 공모 부문 중 선택하여 응모할 수 있다. 자유주제는 작품의 장르, 소재 등의 제약이 없는 모든 창작 스토리를 대상으로 하며, 지정주제는 우리 사회의 핵심 주축이자 미래를 이끌어갈 'MZ세대'를 소재로 한 참신하고 창의적인 작품을 제출하면 된다.

수상자 혜택, 볼륨 UP!

공모전의 수상자가 기존 5명에서 7명으로 확대된다. 공모전의 전체 상금 규모도 총 4,000만 원으로 늘었다.

전체 대상 1명을 선정해 상금 2,000만 원을 수여하고, 부문별 최우수상 각 1명에게는 500만 원, 우수상 각 1명에게 300만 원을 전달한다. 또한 부문별 장려상을 신설해 각 200만 원을 지급한다.

수상자 상금에 더해 예비 창작자들의 꿈을 지원하고 실질적인 혜택을 제공하기 위한 다양한 수상 특전도 마련됐다. 먼저, 컴투스와 주관사를 통해 수상작품의 2차 창작물 추진을 적극 검토한다. 수상자들의 창의적인 아이디어를 게임을 비롯해 웹툰, 웹소설, 장편소설 등 새로운 콘텐츠로 발전시켜 우수한 IP로 성장할 수 있도록 지원할 예정이다.

또한, 모든 주관사에 입사 지원시 가산점을 부여하고, 특별 인턴십 참여 기회와 수상작품집 출간 기회를 제공하며 미래 창작 인재들의 능력을 개발하기 위한 다양한 혜택이 주어진다.

미래 창작 인재들의 더 큰 성장과 도약의 기회!

공모 부문

- ▶ 작품 형식 | 게임, 웹툰, 웹소설, 장편소설 등 다양한 콘텐츠로 확장 가능한 창작 스토리
- ▶ 공모 부문
[자유 주제] 주제나 소재의 제한이 없는 창작 스토리
[지정 주제] + MZ세대의 로망
▶ 일상, 로맨스, 꿈꾸는 실, 미래, 비현실 세상(만타지, SF, 미래 소재) 등 MZ세대가 공감할 만한 다양한 소재의 창작 스토리

총 상금 4,000만원

대상 (1명) 상금 2,000만원	최우수상	우수상	장려상
	상금 500만원	자유 주제 부문 (각 1명) 상금 300만원	우수상 (각 1명) 상금 300만원
	상금 500만원	지정 주제 부문 (각 1명) 상금 300만원	장려상 (각 1명) 상금 200만원

수상자 특전

- ▶ 수상작을 활용한 게임, 웹툰, 웹소설, 장편소설 등 다양한 콘텐츠 제작 가능성 검토
- ▶ 컴투스 및 정글스튜디오, 케나즈, 고즈닉이엔티 입사 지원 시 가산점 부여
- ▶ 수상자 특별 인턴십 참가 기회 제공 (코로나19 확산 상황에 따라 변동 가능)
- ▶ 수상작품집 출간 기회 제공

접수 기간

2021년 9월 9일(목) 오전 10시 ~ 10월 20일(수) 자정까지

응모 자격 및 방법

- ▶ 접수 자격 및 작품 수 제한 없음 ▶ 팀단위 응모 가능 ▶ 공모전 페이지 상단 접수 탭 이용

[공동주최] 컴투스, 게임문화재단

[공동주관] 컴투스, 정글스튜디오, 케나즈, 고즈닉이엔티



▲ 2018년부터 진행된 '컴투스 글로벌 게임문학상'의 역대 수상자들.



▲ 유럽지역 업무 제휴 체결식(사진 왼쪽부터 컴투스 송재준 대표, 데브시스터즈 이지훈 대표)

컴투스, 데브시스터즈와 '쿠키런: 킹덤' 유럽 시장 공략 위한 전략적 제휴 체결

컴투스가 데브시스터즈(대표 이지훈, 김중훈)와 '쿠키런: 킹덤' 유럽 시장 공략을 위한 전략적 제휴 계약을 체결했다.

컴투스는 이번 계약을 통해 프랑스, 독일, 스웨덴, 폴란드 등 유럽 24개국에서 '쿠키런: 킹덤'의 현지 서비스 지원 및 마케팅 업무 일체를 담당하게 된다. 국가별 원활한 라이브 서비스 지원과 로컬라이제이션 업무 전반, CS 및 커뮤니티 관리 등 종합적인 유저 케어를 실시하며, 브랜드 인지도 증진 및 시장 점유율 확대를 위한 로컬 마케팅도 총괄한다.

'쿠키런: 킹덤'은 쿠키런 IP를 기반으로 한 RPG로 귀여운 캐릭터 수집의 재미와, 모험과 전투, 왕국 건설 등 다양한 플레이 재미를 갖춰, MZ세대 필두로 선풍적 인기를 얻고 있다.

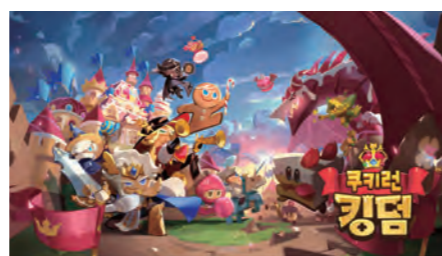
지난 1월 출시 후 국내 구글 플레이·애플 앱스토어·원스토어 무료 게임 인기 순위에서 모두 1위에 등극했으며, 매출 순위에서도 애플 1위, 원스토어 1위, 구글 2위에 올랐다. 또한 대만, 태국,

홍콩 등 글로벌 여러 국가에서 상위 매출 순위를 기록하며 우수한 게임성을 입증했다.

컴투스는 '서머너즈 워' 등으로 유럽에서도 두터운 팬 층을 보유하고 있는 성공 노하우를 기반으로 '쿠키런: 킹덤'만의 재미 요소와 차별화된 게임성을 현지 게임 팬들에게 적극 알려 나간다는 방침이다. 데브시스터즈와의 유기적 협업을 통해 아시아 시장에서 이미 보여준 성과를 유럽 시장에서도 실현해 나갈 계획이다.

한편, 이번 업무 제휴는 오랜 기간 파트너십을 유지해온 데브시스터즈와 투자 관계를 넘어 실제적인 비즈니스 협업을 추진하는 사례로서 의미가 더욱 크다.

컴투스는 데브시스터즈의 설립 초기인 2010년을 시작으로, 지난 2월 추가 투자를 실시하며 더욱 긴밀한 파트너십 체계로 발전했다. 특히 IP 및 사업 노하우를 공유하는 보다 적극적 형태의 협업이라는 면에서 상호 시너지가 극대화될 것으로 기대되며, 다양한 형태의 '윈윈(Win-Win)'



사업 모델을 모색해 나갈 예정이다.

제휴 계약 체결식에 참석한 컴투스 송재준 대표는 "이번 계기를 토대로 데브시스터즈와의 협력 체계를 더욱 공고히 하고, 양사의 노하우를 접목해 글로벌 시장에서 또 하나의 성공 사례를 만들어가는 전략적 파트너로서 동반 성장해 나갈 것"이라고 전했으며, 데브시스터즈의 이지훈 대표는 "오랜 기간 동안 컴투스와 쌓아온 신뢰와 파트너십을 바탕으로 이번 유럽 진출 협업을 적극 추진하게 됐다. 이를 통해 쿠키런: 킹덤이 유럽은 물론 전세계 MZ세대들의 아이코닉 게임으로 더 크게 성장할 수 있을 것이라 기대한다."고 밝혔다.



'THE INTERVIEW' 이은재 PD가 말하는 '서머너즈 워: 크로니클' 옛보기!

'서머너즈 워: 크로니클'(이하 '크로니클')이 글로벌 게임 축제 '게임스컴 2021'에 참가했다. 게임스컴은 매년 8월 개최되고 있으며, 올해는 25일부터 27일까지 3일간 온라인으로 진행됐다. 컴투스는 이번 행사를 통해 전 세계 게이머들에게 신작 '크로니클'의 영상 콘텐츠를 포함한 다양한 정보를 최초로 공개했다. 컴투스의 기대작 '크로니클'이 어떤 게임인지 개발자 인터뷰를 통해 알아보자!

안녕하세요~ PD님, '크로니클'은 어떤 게임인가요?

안녕하세요. '크로니클' 개발팀 PD를 맡은 이은재입니다. '크로니클'은 MMORPG 장르로 개발 중입니다. 현재 여러 가지 마일스톤을 넘어서 최종 단계까지 진입한 상태이고요. 이전에 진행한 FGT를 통해 유저 의견도 많이 받았습니다. '서머너즈 워'의 특징점을 녹이고 있기는 하지만 완전히 다른 장르이기 때문에 '크로니클' 그 자체로 봐주시는 것이 더 좋을 것 같습니다.

MMORPG인 '크로니클'의 재미 포인트는 어디에 있나요?

'크로니클'은 넓은 필드에서 '여러 사람과 함께 실시간으로 전투를 하면 더 재미있을 것 같다'는 생각으로 출발한 프로젝트입니다.

'서머너즈 워'는 턴제 기반의 게임이잖아요. 그렇기 때문에 좀 더 천천히 생각하면서 다음 턴에 어떤 스킬을 쓸지 고민할 수 있는데, 아무래도 MMORPG는 실시간 전투를 기반으로 여러 유저가 함께 전투를 하기 때문에 소환수 여러 마리를 동시에 실시간으로 컨트롤하는 것이 굉장히 힘들거든요. 그런 것들을 어떻게 하면 복잡하지 않게 직관적으로 보여줄 수 있을지가 가장 큰 도전 과제였습니다. 실시간 전투에 맞게 이런저런 수많은 방법들을 시도해봤고, 이제는 해답을 찾은 것 같아 유저분들이 기대하셔도 되지 않을까 생각하고 있습니다.

그리고 액션성에 있어서 상대가 큰 기술을 쓸 때 굴러서 회피한다거나, 지형을 지날 때 함정을 통과한다거나, 끊어진 다리를 퍼즐을 풀어서 복구하는 기믹 요소들을 게임에 녹여 넣었습니다.

소환수는 '크로니클'에서도 유지되나요? 그리고 소환사? 아바타? 정체가 뭐죠?

'서머너즈 워'에 많은 소환수들이 등장하잖아요. 소환수마다 특색도 다 다르고요. 유저들이 봤을 때 '이 소환수의 특징은 이런 거였지'하고 직관적으로 바로 이해할 수 있도록 구성했습니다. 그런 것들이 '서머너즈 워' IP를 계승한 취지이기도 합니다. 소환수 스킬들을 최대한 비슷한 감성으로 재정립했다고 보시면 될 것 같습니다. 그리고 동일한 소환수라고 하더라도 어떤 룬을 장착했느냐에 따라서 특징이 달라지기 때문에 몬스터 공략이나 아레나를 플레이할 때에도 다양한 룬을 전략적으로 활용할 수 있도록 설계했습니다. 그 외에도 소환사 세 명 모두 차별화된 특징을 가지고 있으므로 어떻게 육성할지, 어떤 장비를 장착할지 모든 것이 유저들의 선택에 달려 있습니다.

끝으로 유저들에게 말씀 부탁드립니다.

'크로니클'은 MMORPG이다 보니까 친구들이나 모르는 사람들과 함께 플레이할 수 있잖아요. 어떤 소환사와 소환수를 조합해서 몬스터를 공략할지가 재미의 키포인트라고 할 수 있습니다. '크로니클'도 '서머너즈 워'처럼 플레이할수록 재미있고, 다양한 공략이 계속 나오는 게임이 될 수 있도록 개발하고 있고요. 오랫동안 사랑받을 수 있는 게임이 될 수 있도록 노력하겠습니다. 감사합니다.





게임 전문 빅데이터 분석 서비스

하이브(Hive) 애널리틱스

오랜 시간과 노력을 들여 게임을 출시한다. 많은 사람들의 노력을 모아 힘들게 런칭한 게임이 꾸준히 사랑받도록 하기 위해서는 어떤 것들이 필요할까?

유저들과의 소통, 홍보, 안정적인 게임 접속 환경, 꾸준한 업데이트와 다채로운 이벤트 등 무수히 많은 요소들이 있을 것이다. 이 중 유저들이 직접 볼 수는 없지만, 항상 뒤에서 사용자 게임 경험을 향상시키고, 매출 증대에 기여할 수 있도록 운영에 관여하는 '하이브(Hive) 애널리틱스'를 소개한다.

하이브 애널리틱스란?



간단하게 말하면 '게임 특화 빅데이터 분석 서비스'다.

글로벌의 수많은 유저가 즐기는 게임들의 빅데이터를 통해 운영 상태를 간편하게 파악하고, 신속하게 대응할 수 있도록 게임 로그를 수집해 필요한 지표를 '정보'로 가공해 제공한다. 실제로 하이브 애널리틱스가 제공하는 다양한 지표를 통해 유저의 선호 및 성향을 파악하고 홍보, 마케팅, 업데이트, 이벤트 기획 등에 활용할 수 있다.



장수 게임으로 가기 위한 운영 계획의 초석

'다양한 정보를 수집' 한다는 것은 '로그 수집'을 의미한다. 로그는 기록이다. 유저가 게임에 진입하면 로그인 기록이, 결제를 하면 구매 기록이 발생한다. 이러한 기록들을 각각의 로그로 저장하고, 통계화해 지표를 생성한다.

생성된 지표는 최근 한 시간동안 얼마의 매출이 발생했는지, 어제 게임에 로그인 한 유저는 몇 명인지, 지난 일주일간 신규 유저의 잔존율은 얼마나 되는지, 이번 달 매출이 지난달 대비 상승했는지, 매출 상승에 영향을 끼친 특이 사항은 무엇인지 등 게임의 과거, 현재 동향을 확인하여 게임 사업에 필요한 앞으로의 운영 계획을 세우는 토대가 된다.

하이브 애널리틱스의 특징

- ◎ 무제한 데이터 저장 용량 수많은 유저들의 로그를 수집/분석하는 빅데이터 톨인 만큼 게임내 발생하는 모든 로그를 용량 제한없이 수집할 수 있다.
- ◎ 신속한 데이터 처리 속도 로그들의 지표를 실시간으로 확인할 수 있다.
- ◎ 세그먼트 & 타겟팅 기능 유저들을 그룹화하고 타겟에 가장 적합한 이벤트 집행을 통해 프로모션 효율을 극대화할 수 있다.
- ◎ 집중 분석 기능 코호트 분석, 퍼널 분석을 통해 원하는 유저 집단간 비교, 특정 구간의 이탈을 분석할 수 있다.
- ◎ 로그 정의 없이 기본 지표 제공 따로 로그 정의를 하지 않아도 가장 많이 쓰이는 로그인, 매출의 실시간, 일별, 주별, 월별 기본 지표 등을 제공한다.

- ◎ 빠르고 쉬운 데이터 전송 클라이언트, HTTP, Fluentd 등 사용자에게 가장 편한 방법으로 로그를 전송할 수 있다.
- ◎ 민감성 정보 권한 제어 매출 데이터 등 민감 정보의 경우 열람 권한 설정을 할 수 있어 보안을 강화했다.

하이브 애널리틱스 기능

하이브 애널리틱스는 분석을 통한 서비스 향상 및 매출 증대를 위한 다양한 기능이 있지만 그중 가장 대표적인 몇 가지 기능을 소개한다.

★ 로그 정의

하이브 SDK에서 자동으로 수집되는 로그 이외에도 게임 서버나 클라이언트의 로그 전송 기능을 통해 원하는 모든 게임 로그를 정의하고 전송할 수 있다. 전송 로그는 용량 제한이 없고, 비정형 로그도 저장 가능하다. 로그를 정의하고 적용하는 부분을 복사 & 붙여넣기로 손쉽게 하이브 콘솔 애널리틱스 웹사이트에서 설정할 수 있다. 추가 로그 전송을 하지 않아도 기본적인 지표 제공과 분석은 가능하지만, 재화, 플레이 등의 로그를 정의하여 추가 전송하면 더욱 고도화된 지표 생성과 분석이 가능하다.

플랫폼 로그 정의

No	카테고리	유틸리티 이름	설명	등록일	등록자	유틸리티 연동	데이터를 소유해 온데
1037	hive_push_send_campaign_log	hive_push_send_campaign_log	방어와 노지피케이션 후시 집행인 리스프 계약 정보	2021-05-14 11:29:46.0	shyun (Shyun Seong)	○	○
1036	hive_push_send_log	hive_push_send_log	방어와 노지피케이션 후시 집행인 리스프 계약 정보	2021-05-14 11:24:12.0	shyun (Shyun Seong)	○	○
999	hive_youtube_reward_log	hive_youtube_reward_log	영웅의 보상 로그	2021-03-18 13:40:58.0	shoo (Seongho Joo)	○	○
998	hive_purchase_item_send_log	hive_purchase_item_send_log	방어와 노지피케이션 후시 집행인 리스프 계약 정보	2021-03-18 11:07:17.0	shoo (Seongho Joo)	○	○
971	hive_c2baker_huawei_log	hive_c2baker_huawei_log	재충전시스템 구매이탈 알림 매출	2021-02-01 15:55:23.0	shoo (Seongho Joo)	○	○
888	hive_purchase_refund_log	hive_purchase_refund_log	구매 취소 로그	2020-09-08 19:07:47.0	shoo (Seongho Joo)	○	○

▶ 로그로 정의 구현!

★ 리포트

현재 게임빌-컴투스 그룹사에서 가장 애용되는 기능이다. 실시간 동시접속자 수, 매출, 이용자 수 등의 당장 확인 가능한 실시간 지표뿐만 아니라, 일별, 주별, 월별, 누적, 국가별, 마켓별 매출/이용자/재화/다운로드/플레이 등 다양한 지표들을 거의 바로 확인할 수 있다. 데이터만 있다면 그 어떤 지표라도 만들 수 있다.

TIP. 매출에서 제외하고 싶은 경우 내부 사용자 등록하여 집계에서 제외되도록 할 수 있으니 내부 사용자 등록 기능을 이용해보자.

★ 세그먼트 & 타겟팅

세그먼트는 특정 조건을 설정해 유저를 세분화하여 그룹화 하는 기능이다. 이벤트 진행시 세그먼트 그룹을 활용하면 가장 적합한 타겟팅으로 개인화되고 최적화된 마케팅을 전개할 수 있다. 예를 들어 유저들의 주 접속 시간에 따라 같은 이벤트라도 시간대를 다르게 노티피케이션을 보낸다면, 캠페인 매출이나 리텐션 향상을 기대할 수 있을 것이다.



★ 하이브 애널리틱스의 다양한 분석 기능

① 퍼널 분석 : 신규 유저가 유입된 이후 각 목표 구간까지 얼마나 많은 유저들이 달성하는지 분석하는 기능이다. 퍼널 분석을 통해 어느 구간에서 많은 유저가 이탈하는지, 목표한 구간을 적절하게 달성하는지 분석해 게임의 난이도를 조절할 수 있다.

▶ 기본 제공 퍼널: 게임 진입 구간(게임 실행부터 로비까지)
▶ 추천 퍼널: 특정 레벨, 스테이지, 튜토리얼

각 목표가 달성되는 순서대로 구성하면 된다.

예시) 레벨의 경우 1, 2, 3 순으로 구성, 만약 레벨을 100으로 설정한 후, 다음 구간을 레벨 2로 설정하면 레벨 2구간의 수치가 더 높게 잡히고 올바른 퍼널 분석이 되지 않는다.

구분	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
2021년 9월	113 (100%)	85 (75.22%)	21 (18.63%)	8 (7.08%)	2 (1.77%)	1 (0.88%)	1 (0.88%)	0	0	0
2021년 8월	100 (100%)	58 (58.00%)	12 (12.00%)	8 (8.00%)	2 (2.00%)	1 (1.00%)	1 (1.00%)	0	0	0
2021년 7월	280 (100%)	112 (40.00%)	63 (22.50%)	19 (6.79%)	4 (1.43%)	3 (1.07%)	1 (0.36%)	0	0	0
2021년 6월	407 (100%)	154 (37.84%)	59 (14.50%)	12 (2.95%)	4 (0.98%)	3 (0.74%)	1 (0.25%)	0	0	0
2021년 5월	146 (100%)	81 (55.48%)	34 (23.29%)	20 (13.69%)	8 (5.48%)	3 (2.05%)	1 (0.68%)	0	0	0
2021년 4월	176 (100%)	115 (65.34%)	61 (34.66%)	12 (6.82%)	2 (1.14%)	2 (1.14%)	1 (0.57%)	0	0	0
2021년 3월	218 (100%)	78 (35.80%)	60 (27.52%)	41 (18.81%)	2 (0.92%)	1 (0.46%)	0	0	0	0

② 코호트 분석 : 코호트는 동일한 특성을 가진 집단을 의미한다. 코호트 분석에서 세그먼트를 통해 생성된 유저 그룹 간의 지표를 비교 분석할 수 있다. 매출액, 이용자 수, 신규유저 수, 구매유저 수, 구매전환율 등의 지표를 최대 4개 그룹 간 비교를 통해 세분화된 분석이 가능하다.



③ 광고매출 분석 : 게임을 통해 발생한 광고 수익(원, 달러), 광고 요청 수, 광고 요청 응답 수, 광고 노출 수, 광고 클릭 수, 광고 요청 대비 실제 노출한 광고의 비율, CPC, CTR, eCPM 등의 지표를 제공해 광고 효율을 분석할 수 있다.

④ 이벤트 분석 : 하이브 이벤트의 참여자, AU, 매출 등을 지표로 제공하고, 이벤트 현황판, 상세 지표, 랭킹, 캠페인 간 비교 기능을 통해 직간접적으로 이벤트 성과를 분석할 수 있다. 또한 사전 예약 이벤트에 참여한 유저를 추적해 LTV(Life-time Value) 분석을 위한 다양한 형태의 지표를 제공해 사전 예약 유저가 게임에 미치는 영향을 분석할 수 있다.



▲ 이벤트 분석 페이지

★ 머신러닝을 활용한 예측 기능

머신러닝 기술을 활용해 이탈 유저를 예측해 제공한다. API를 통해 유저 키를 받아 직접 타겟팅할 수 있고, 트렌드를 확인할 수 있어 예측된 이탈 유저수가 이전에 비해 많이 증가한다면 유저 이탈을 방지 위한 특별한 이벤트를 기획할 수 있다.



▲ 죽어도 못 보내-

소개를 마치며...

지금까지 하이브 애널리틱스의 역할과 기능에 대해 알아봤다. 하이브 애널리틱스는 BI(Business Intelligence) 조직이 있다면 더 강력한 힘을 발휘한다. 하지만 BI 조직이 없는 회사에서도 게임 운영을 위한 지표와 분석 툴을 쉽게 활용할 수 있도록 설계되어, 서비스 운영을 위한 인력과 비용을 효율적으로 관리할 수 있게 한다. 더 많은 기능에 대한 소개와 사용 방법은 하이브 개발자 사이트 (<https://developers.withhive.com>)에서 확인할 수 있으니 참고 바란다.

★ 추가!
하이브 애널리틱스에 대해 궁금한 점이 있거나 사용해보고 싶다면 아래의 문의처로 문의하고 친절환 답변을 기다려보자.

- ▶ 게임빌컴투스플랫폼 플랫폼사업실 : GCP-PBD@gamevilcom2us.com
- ▶ 게임빌컴투스플랫폼 데이터기술팀 : DT@gamevilcom2us.com



#야구게임경력무관
#함께배우며
#성장가능

컴투스프로야구2021/MLB9이닝스21 전부문 특별채용



모집 부문
게임기획 / 게임아트 (TA, 애니메이터, 캐릭터모델러, UI) / 게임프로그래밍 (클라이언트, 서버)
*전 직무 포트폴리오 필수 제출

지원 기간
2021. 09. 06(MON) - 2021. 09. 30(THU) 14시 마감

전형 절차
온라인 지원 > 서류전형 > 1차 면접(화상) > 2차 면접(대면) > 최종합격
* 게임아트 경우 서류합격자에 한하여 과제 부여 예정
* 프로그래머(신입급)의 경우 서류합격자에 한하여 필기 테스트 예정

지원 방법
컴투스 채용 홈페이지 내 온라인 지원 (com2us.recruiter.co.kr)



KRITIKA
전장의 기사단



‘중세 귀족이 된 나’ 과몰입 완벽 보장!

‘실링 왁스’ 입문 설명서

영화 <해리 포터>를 본 적이 있는가? 빛 바랜 종이에 투박하지만 강인하게 찍힌 호그와트 인장을 보며 곧 펼쳐질 신비한 마법 기숙학교 생활을 손꼽아 기다리는 나를 상상해본 적이 있는가? 혹은 중세 배경의 영화에서 안개 낀 어스름한 새벽, 한 귀족이 창가에 고고하게 앉아 깃털 펜으로 한 글자 한 글자 마음을 눌러 담은 편지를 쓰고, 큼지막한 가문 인장을 찍어 은쟁반 위에 얹어 두는 장면을 보며 몰입해 본 적 있는가?

‘나’의 시그니처, 실링 왁스

실링 왁스는 그 로망을 실현해줄 특별한 취미생활이다. 이름 그대로 도장을 찍는(sealing) 것으로, 다양한 형태의 왁스를 이용해 예쁘고 화려한 문양의 도장을 찍어 장식으로 남길 수 있다. 편지나 종이에 인장을 찍어 자신만의 시그니처를 남길 수 있고, 빈티지한 느낌의 센스 있는 선물로 변신시켜주는 활용도 높은 취미다. 물론 입문 초반에는 필요한 준비물이 많다는 생각이 들 수도 있다. 하지만 제대로 빠지게 된다면 도구를 책상에 펼쳐 놓는 것만으로도 기분이 좋아지고, 어떤 것을 써볼지 고르는 재미도 쏠쏠하다.

자신만의 인장과 도구를 마련하면서 진정 ‘나’를 대변하는 표식으로도 활용할 수 있으니, 알면 알수록 헤어 나올 수 없는 매력을 느끼고 있다!

본격 준비를 위한 가이드

실링 왁스를 위해 필요한 재료는 “어떤 왁스를 사용하느냐”에 따라 크게 달라진다. 시중에서 가장 쉽게 구할 수 있는 왁스는 크게 비즈 왁스, 심지형 스틱, 글루건용 스틱이 있다.

▶ **심지형 스틱**: 중세 배경으로 한 영화를 좋아한다면 한 번쯤 본 적 있을 것이다. 양초처럼 생긴 스틱에 불을 붙여 필요한 만큼 왁스를 떨어트리는 방법으로, 떨어지는 왁스의 양을 조절하기가 쉽지 않고 불붙은 스틱을 직접 들고 사용해야 하는 만큼 초심자에게는 어려운 방법이다.

▶ **글루건용 스틱**: 글루건에 꽂아서 사용하는 것으로 대량생산에 적합하지만, 가정에서 취미로 쓰기엔 관리가 어렵다는 단점이 있다.

▶ **비즈형 왁스**(취미용으로 강추): 알약처럼 생긴 비즈형 왁스를 스펀에 녹여서 사용하는 방법으로, 스탬프의 크기에 따라 정해진 개수를 넣어서 사용하면 되기에 왁스 양을 조절하기도 쉽고, 색상을 조합해 훨씬 다채롭고 화려하게 표현할 수 있어 초심자에게 가장 추천하는 방법이다.

이후 필요한 재료는 스탬프(인장), 비즈형 왁스, 스펀, 받침대, 그리고 낮은 높이의 양초가 있다.

어떻게 만들까?

왁스의 종류를 결정한 후 다른 준비물이 구비되었다면 다음은 간단하다.



- ① 먼저 받침대 아래에 초를 피우고 스펀에 원하는 색의 비즈 왁스를 5~6알 정도 녹인다.
- ② 녹은 왁스에 기포가 너무 많이 올라오기 전, 원하는 곳에 붓는다. 너무 흐르거나, 퍼지지 않도록 한 곳에 집중적으로 부어주는 것이 좋다.
- ③ 3초 정도 여유를 준 뒤, 완전히 굳기 전에 원하는 문양의 도장을 찍는다.
★ Tip ★ 이때 도장 전체에 왁스가 닿을 수 있도록 살짝 문지르며 눌러주면 스탬프 문양 전체가 예쁘게 나온다.
- ④ 도장을 꼭 누른 상태로 왁스가 굳을 수 있도록 살짝 여유를 둔 후 조심스럽게 떼면 문양이 말끔하게 찍혀 나온다!
- ⑤ 그 위에 금색, 은색 마커로 문양을 칠하거나 비즈, 큐빅 등과 같은 장식을 추가해 마음에 드는 형태로 꾸미면 완성!
참고로 왁스가 잘 떨어지는 대리석 판이나 접시 위에 실링을 한 뒤 완전히 굳은 것을 떼내 스티커처럼 활용할 수도 있다. 뒷정리도 아주 간단하다. 스펀에 묻은 왁스가 굳기 전에 휴지로 깨끗이 닦기만 하면 끝! 그 이후로 새로운 색의 왁스를 녹여 몇 번이나 계속할 수 있다. 아주 간단하지만, 그 활용도는 무궁무진하다!

실링왁스 활용법

가장 기본적인 활용처는 바로 편지다. 요즘에는 더 나아가 스티커처럼 다이어리를 꾸미기도 하고 선물 포장지에 꽃이나 레이스를 더해 장식하는 것도 유행하고 있다. 빈티지한 멋을 살리는 선물용으로도 좋고, 정성을 담아 보내기에 아주 좋은 실링, 활용할 수 있는 곳은 얼마든지 있다. 무엇보다도 가장 큰 장점은 누구나 쉽게 할 수 있다는 것이다. 다만 불을 사용하기 때문에 어린아이가 주변에 있는 경우 각별한 주의가 필요하다.

★ 구매 Tip ★

도구는 인터넷을 통해 쉽게 구할 수 있다. 특히 초심자, 입문자들을 위한 키트도 많이 판매하고 있으니 누구나 쉽게 시작할 수 있다. 스탬프 인장, 스탬프 손잡이, 스펀과 받침대 모두 본인 취향대로 구매해 즐기실 수 있으니 먼저 가벼운 마음으로 쇼핑을 즐겨보는 것을 추천한다. 분명 다양한 종류의 스탬프와 왁스를 보면 빠져들지 않을 수 없을 것이다.

끝으로...

외부 활동이 어려워 집에서 비슷한 하루를 보내느라 지치고 힘든 사람들이 많을 것이다. 기차도 반복되는 일상으로 심적으로 아주 힘들 때, 이 실링 왁스가 큰 도움이 되었다. 좋아하는 향의 향초를 피우고, 왁스가 녹아 스탬프 밑에서 완벽한 문양이 나올 때까지 기다리는 시간이, 쉬어 갈 수 있는 휴식이 되길 바란다.



★ 자급자족은 힘들어 ★
‘채소 키트’
키우기



어느날, 모든 물건이 다 있다는 그곳에서 파는 허브와 채소 키우기 키트가 눈에 들어왔다. 1,000원~5,000원 정도 하는 이 플라스틱 화분 키트에서 허브와 채소가 정말로 잘 자랄까?

결론부터 얘기하자면, 잘 자란다!

웁혀 담을 커다란 화분, 그 화분에 채워 넣을 흙, 녀쿨을 얹기 위한 그물망, 꽃 철사, 흙 위에 덮을 돌, 조금만 강한 물줄기를 맞아도 꺾이는 새싹을 위한 분무기와 흙이 파이지 않도록 안전하게 물을 줄 수 있는 물뿌리개까지 부가적으로 구매한다면 말이다. 결국 직접 키우는 것은 채소를 세상에서 가장 비싸게 먹는 방법일지도 모르겠다.

♣ **오이 키우기 - 난이도 : ★★★☆☆**

오이는 잘 자란다. 매일 자라는 게 눈에 보이기 때문에 뿌듯하기도 하고, 식물을 처음 키우는 사람이 재미를 붙이기에 딱 좋다. 문제는 경말, 너무, 매우, 심하게 잘 자란다는 것이다. 오이 덩굴의 마수가 뻗치기 시작하면서 베란다는 일주일째 30cm씩 좁아졌고, 얼마다 매달린 진딧물은 유기농의 환상을 깨부셨다. 베란다는 텃밭으로 시공할 생각이 아니라면 오이는 실내에서 키워서는 안 될 악마의 식물이다.



▲ 오이오이! 믿고 있었다고!

♣ **방울토마토 키우기 - 난이도 : ★★★☆☆**

방울토마토 역시 오이만큼 잘 자라지만, 오이와는 다르게 녀쿨을 뺏어내지 않는다는 점만으로도 상당히 괜찮은 채소라고 할 수 있다. 문제는 수확량인데, 방울토마토를 한 화분에 너무 촘촘히 심어버린 기자는 수개월의 농사 끝에 단 한 개의 방울토마토만을 수확할 수 있었다.



▲ 작고 소중한 기자의 방울토마토...

♣ **상추 키우기 - 난이도 : 미상(???)**

제품 키트에 들어 있는 상추씨의 방대한 양에 비해 키트의 플라스틱 화분 사이즈가 너무 작았다. 잘못 키운 상추는 다 크기 전부터 시들시들해서 5cm 정도 되었을 때 기자의 비뻬뻬 재료로 사용되었다. 화분에 상추씨를 대책 없이 다 뿌리는 대신 간격을 잘 맞춰 심었다면 결과가 달랐을까?



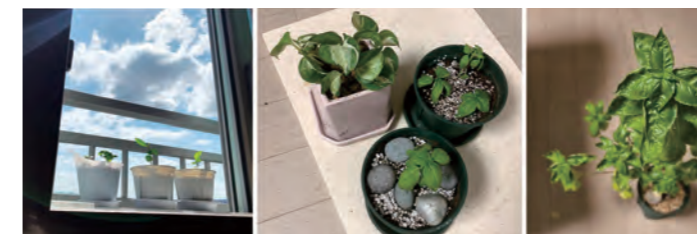
▲ 그는 좋은 상추였습니다(?)

♣ **바질 키우기 - 난이도 : ★★★☆☆**

견갑을 수 없이 자라는 채소 키트는 추천하지 않지만, 허브 키트는 꽤 괜찮은 선택이라고 생각한다. 생 허브는 직접 구매하기가 어렵기 때문에 키우면 먹기에 좋고, 다른 채소보다 차지하는 면적이 넓지 않기 때문에 부담도 덜하다. 사용할 일이 적기 때문에 오히려 사용량보다 생산되는 허브의 양이 많다는 게 단점이라면 단점.

★ Tip ① ★

잘 키운 바질을 숙아내서 각종 요리 재료로 사용하면 꽤 보람차기도 하다. 바질 향을 좋아한다면 더욱 좋다.



▲ #허브#성공격#지나친풍년각

★ Tip ② ★

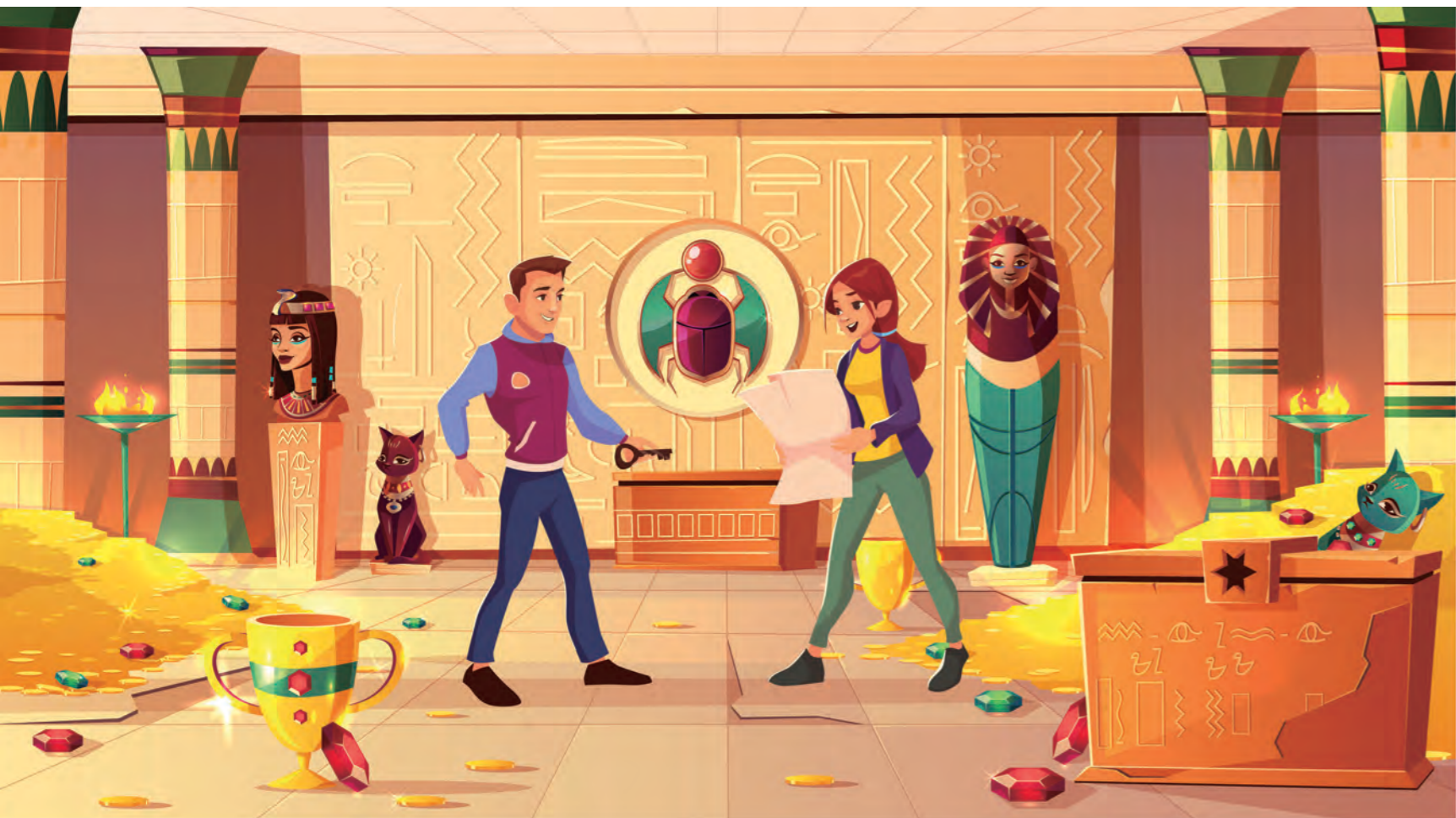
바질과 갈릭 후무스에 방울토마토를 올린 카나페. 채식주의자도 먹을 수 있다!



▲ 직접 키운 채소들로 만들어 본 카나페

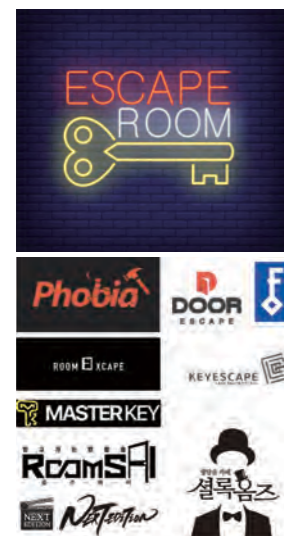
마치며

앞서 직접 채소를 키우는 것이 가장 비싸게 먹는 방법일지도 모르겠다고 했지만, 그럼에도 불구하고 무언가를 키운다는 것 자체가 가치 있는 일이라고 생각한다. 독자 여러분도 가성비 넘치는 채소 키트로 직접 길러서 밥상을 차려보는 건 어떨까 싶다. 코로나19 시대, 모두가 건강하기를!



새로운 내가 되는 모험

'방탈출'을 소개합니다



방탈출이란?

특정 공간에 입장하여 제한된 시간 내에 추리를 통해 단서를 발견하고 미션을 수행하며 밀실을 탈출하는 일종의 놀이다. 쉽게 말하면 현실로 구현한 보드게임의 주인공이 되어 직접 탈출하는 게 주된 목적. 스케일 작은 <주만지> 느낌이랄까?

가장 능동적인 게임, 방탈출

몰입감 있는 테마와 스토리, 현실감 넘치는 인테리어, 그리고 "제한된 시간 내에 탈출해야 한다"는 스릴감은 방탈출에서만 느낄 수 있는 재미다. 영화 관람이나 게임 등, 이미 익숙한 데이트나 놀이 수단과는 달리, 직접 특정 세계로 진입해 캐릭터를 플레이한다는 점에서 '가장 능동적인 게임'이라고 볼 수 있다. 다양한 테마와 종류만큼 색다른 재미와 경험을 할 수 있기 때문에 젊은 층들에게 꾸준히 인기를 끌고 있는 놀이 콘텐츠다.

그렇다면 취미 생활에 가장 중요한 '비용'은 어떻게 되나

가격은 제작 시기와 퀄리티에 따라 15,000원에서 10만 원대까지 폭넓게 형성되어 있다. 오픈한지 오래된 매장의 테마는 소셜커머스(티몬, 위메프 등)에서 15,000원 정도의 할인가로 구매할 수 있는 반면, 비교적 최근에 제작되었고 어느 정도의 퀄리티를 보장하는 테마의 경우 20,000원에서 30,000원 사이의 비용으로 즐길 수 있다. 모든 테마가 가격에 비례하는 퀄리티를 보장하지는 않으니 다양한 리뷰와 평점을 확인 후 정하는 것을 추천한다!

방탈출 첫 걸음, 예약부터!

1 테마 정하기



방탈출에는 정말 다양한 장르의 테마가 있는데, 감성, SF, 탐험, 극, 공포, 19금, 심지어는 '???'로 표기되어 플레이 전까지 추측마저 어려운 경우도 있다. 각 매장에는 방탈출 제작 회사의 공통 테마 혹은 그 매장만의 고유 테마가 존재하니, 개인의 기호와 리뷰 평점을 조합해 찾는 것이 좋다. 평점은 0점부터 5점까지로 나뉘며 크게는 흥, 풀, 꽃 세 가지로 나눠 대강의 퀄리티를 짐작할 수 있게 한다. 테마 스토리의 개연성, 미션, 문제가 합리적인지, 인테리어의 퀄리티 등을 조합해서 나누는데, 기자의 경험으로는 최소 평점 3.5점 이상의 테마를 선택하기를 추천한다. (전국 방탈출 앱에서 확인 가능)

2 예약하기 (중요)

방탈출 매장은 대부분 인터넷 예약제를 시행하고 있다. 각 테마 날짜, 시간별로 예약을 받고 있으니 원하는 테마의 온라인 사이트를 방문해 미리 예약하는 것을 추천한다. 인기가 많은 테마의 경우, 예약이 열린 날짜를 기준으로 짧게는 1주에서 길게는 6달까지 예약이 밀리는 일도 있으니 주변 사람들의 도움을 받아서라도 꼭 예약에 성공하길 바란다. 예약금 확인이 완료되어야 예약 확정되는 매장도 있으니, 꼭 확인하자!

3 10분 전에 도착하기



입장 전, 테마와 자물쇠, 장치에 대한 설명과 서약서 작성을 진행하는 곳이 많기 때문에 테마 시작 시간 10분 전에는 도착하는 것이 좋다.

★ 추가!

노쇼를 방지하기 위해 예약금 혹은 요금 선입금을 받고 있는 곳도 있지만 그렇지 않은 매장도 많다. 이 글을 읽는 독자들 또한 소비자의 당연한 예의를 알고 노쇼를 하는 일은 없을 것이라고 생각하지만, 그런 일은 매장 뿐 아니라 다른 손님들에게도 민폐가 된다는 것을 알아줬으면 한다!

탈출 시작!



1 직원의 친절함 미소와 함께 테마 설명이 시작된다. 간단한 시놉시스 설명부터 자물쇠 종류에 대한 설명까지 끝나게 되면 눈을 감고 입장하게 된다. (아닌 곳도 있음) 입장 전 읽게 되는 지문에 단서가 있을 수 있으니 방심은 금물!



2 방 안에 들어서면 가이드를 보고 문제 및 미션을 해결하자! 아무런 힌트 없이 자물쇠만 덩그러니 있는 경우는 거의 없다. 방 안의 단서들을 조합하여 자물쇠 혹은 장치에 입력 등을 통해 탈출을 위한 미션을 해결해 나가면 된다. 아무 의미 없는 인테리어에 혹여나 단서가 있을까 파손하는 경우도 더러 있다고 하니 꼭 주의하자!

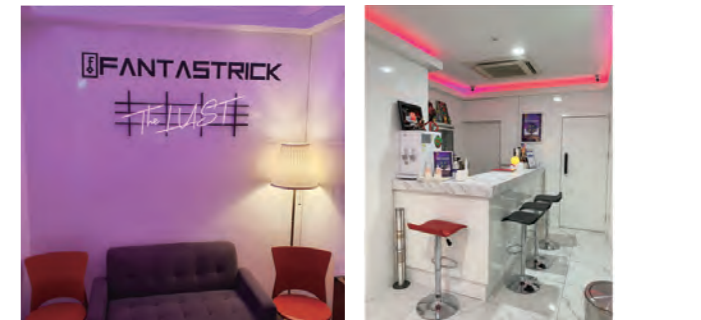


3 매장마다 제공하는 개수는 다르지만 전하나 태블릿PC 등을 이용해 힌트를 제공한다. 힌트를 사용하더라도 최대한 모든 문제를 해결하고 추리하며 테마를 탈출하자! 일정 % 이상 진행되지 않으면 이후 스토리 설명을 받을 수 없는 테마도 있으니 주의 하자!

기자 추천 매장 및 테마

: 판타스트릭, '태초의 신부, 이브 프로젝트' (장르: 잠입)

기자는 아직 방탈출 플레이 횟수가 70여 회 정도인 라이트 유저다. 기사를 쓰기 시작하면서 평소 소문이나 자자한 테마를 방문하기로 하고 예약을 진행했다. 선택한 테마는 인테리어와 몰입도, 문제와 장치를 포함해 평점과 평가가 높은 '태초의 신부, 이브 프로젝트'다. 입문자에게는 약간 부담되는 가격일 수도 있는 3만 원 초반에 가격이 형성되어 있고, 비교적 최근에 제작된 곳이다. 하지만 일반적인 플레이 타임이 60분인 것과 비교했을 때, 해당 테마는 100분이라는 긴 플레이 시간을 제공하는 것을 고려하면 합리적인 가격이라고 생각한다. 또한, 이 매장만의 고유 테마로 제작되어 높은 퀄리티를 자랑하는 만큼, 영화의 주인공이 된 듯한 몰입도 높은 경험을 할 수 있다.



기자는 방탈출 경험이 아주 많은 것은 아니지만, 운 좋게도 평점이 높은(예약이 어려운) 테마를 비교적 자주 접할 수 있었다. 하지만 그동안의 방문들과 비교해봐도 이 테마는 몰입도, 문제 구성과 장치 구현 등 다양한 면에서 매우 높은 점수를 줄 수 있겠다. 특히, 이 매장에서만 디자인한 특별한 연출들이 준비되어 있어 다른 테마에서는 보기 힘든 경험을 할 수 있었다. 친절함 직원들과 무제한 힌트, 쾌적한 로비까지... 게임 외적인 면에서도 좋은 퀄리티를 보장하니 꼭 한 번씩 방문해서 즐겨 보길 바란다.



▲ 출처: 알라딘 책 소개 페이지

나를 위한 따뜻한 한 끼,

번아웃 레시피

온종일 정신없는 하루를 보내고 온 날. 혹은 매일매일을 그저 버텨내는 것 만으로도 지친다. 이렇게 지쳐 있는 사람들이 가장 먼저 포기하게 되는 것은 온전히 '나'를 돌보고 달래는 일들이다.

수면이나 소소한 취미생활, 그리고 매일 먹어야 하지만 그만큼 챙기기 힘들고 번거로운 끼니. 그렇다고 해서 매일 사 먹기엔 비싸고, 저렴해서 틈만 나면 사 먹었더니 식상해진 분식. 이전 지겨워지는 편의점 도시락, 그리고 배달 음식...

하지만 그렇다고 상당한 준비와 노력이 필요한 '요리'를 하기엔? 요리를 통해 스트레스를 푸는 신비한 사람들을 제외하면 그야말로 머나먼 이야기일 수밖에 없다.

그래서 이번 맛세상에서는 새로운 요리도, 새로운 맛집도 아닌 새로운 레시피 북을 들여다보려 한다.

나를 위한 따뜻한 한 끼가 그리워진다는 사람들을 겨냥한 레시피 책이 출간되어 화제가 됐다. <요리 싫어 요리책>, <의욕 따위 필요 없는 100가지 레시피>, 그중에 제목부터 강렬한 <번아웃 레시피>. 이번 기사에서는 그중에서도 간단한 레시피를 '잔여 체력' 별로 분류했다는 홍보가 인상적인 <번아웃 레시피>를 들여다보기로 했다.



책 사러 가는 것도 노동이라고? 그렇다면 전자책은 어떨까?

일상에 지친 직장인으로서 가장 필요한 것은 간편한 재료 준비와 더불어 수월한 뒷정리도 필수다. 하지만 쉽게 레시피를 손에 넣고 들여다볼 수 있는 방법 또한 중요할 것이다. 레시피 북을 구하려면 서점에 가야 하지 않을까? 전자서점에서 책을 배송 시켜서 며칠 기다려야 하지 않을까 하고 고민하고 있다면, 걱정하지 않아도 된다. 예스24, 알라딘, 인터파크나 인터넷 교보문고 등에서 e-book으로, 종이책 원가인 11,520원보다 저렴한 가격 8,640원으로 만나볼 수 있다.

★ 참치 치즈 토스트

일상에 지친 직장인으로서 가장 필요한 것은 간편한 재료 준비와 간편한 뒷정리도 필수

재료 각자 취향에 맞게 준비
 식빵 1장, 참치 캔 작은 것 1개, 케첩, 마요네즈, 피자용 치즈(편의점 구매 가능)

(만드는 법)

- 1 기름을 제거한 참치에 마요네즈를 취향대로 넣고 섞는다.
- 2 식빵에(나는 마침 올리브 식빵밖에 가진 게 없었다.) 케첩을 뿌리고, 위에 ①을 듬뿍 올린다.
- 3 마지막으로 치즈를 듬뿍 올리고, 오븐토스터에 2~3분간 굽는다. (기자는 토스터가 없어 프라이팬에 약불로 냄비 뚜껑을 덮고 구웠다.)



★ 연어 버터 간장우동

재료 각자 취향에 맞게 준비
 냉동 우동 1팩, 연어 플레이크 1.5 큰 숟, 조미김(자른 김, 구운 김을 뜯어도 OK!) 각자 취향에 맞게 조절해서 준비), 버터, 간장 각 1 작은 숟

(만드는 법)

- 1 냉동 우동을 포장 용기에 적합한 조리법대로 전자레인지에 가열하거나 삶아서 그릇에 담는다. 기자는 우동을 구하기 번거로우니 그냥 끓는 물 에파스타를 넣고 삶았다.
- 2 뜨거운 우동에 버터를 넣고 녹을 때까지 잘 섞는다. 연어 플레이크(올

리브영에서 구매한 후리가케를 사용했다. 일본식 보크라이스 혹은 밥친구)를 얹고, 간장과 김을 뿌리고 잘 섞는다. 간을 보고 싱거우면 간장을 더 첨가한다.



직접 레시피를 참고해 만들어본 후기

조리방법도 정말 쉽고 설거지도 거의 나오지 않는 손쉬운 레시피이지만 저자가 일본 사람이라 그 영향이 있는 것인지 레시피가 전체적으로 일식이 대부분이었다. 동시에 일본 가정집에서나 찾아볼 수 있을 것 같은 식재료가 많이 보인다는 것. 그래도 이 식재료를 대신할 방법이 없는 것은 아니다. 일본 식재를 대신할 재료로는 다시 국물이나 콩소에는 다시다나 연두로, 쫄유는 참치 액으로, 오코노미야키 소스는 돈가스 소스로 대체할 수 있다. 또한 일식이 당기지 않을 때에는 레시피를 참고하여 편의점에서 손쉽게 구할 수 있는 편의점 김치나 다진 마늘 등을 섞어 만들어도 썩 괜찮은 한식 어레인지가 될 것이다. 이 재료 문제만 눈 감을 수 있다면 감자 껍질 벗기기도 귀찮은 사람, 깎둑썰기와 나박 썰기가 어떻게 다른지 모르겠는 사람, 부엌에 서기조차 힘든 사람들은 이 2~3단계밖에 없는 손쉬운 레시피를 들여다보는 것도 좋은 선택일 것이다.



모니터를 직접 연결해서 사용하면 되는데, 아이러니하게도 노트북의 휴대성과 호환성은 반비례 하나보다. 실제로도, 기자는 회의를 진행하면서 노트북과 모니터를 연결하여 프레젠테이션을 해야 하는 일이 종종 있는데, 포트의 부재로 인해 연결에 어려움을 겪어 불편했던 경험이 한두 번이 아니다.



▲ HDMI는커녕 USB포트도 없다는 그 모델

베이스어스사의 밴드앵글 USB 멀티 허브

기자의 경우, 노트북으로 A사의 제품을 사용하는데, 이 제품은 USB C 타입 포트 2개 외에 다른 포트는 아예 없다. 가벼운 것은 물론 장점이지만, 13인치 밖에 안되는 모니터로는 많은 창을 한 번에 보고 비교해야 하는 회사의 업무를 효율적으로 하기엔 어려움이 있었다. 이러한 문제를 해결하기 위해 발견한 아이템이 바로 이 USB 멀티 허브, 그중에서도 기자가 고른 것은 베이스어스사의 제품이다.



▲ 불친절한 맥북의 구세주, 베이스어스사의 밴드앵글 USB 멀티 허브

이번에 소개하는 베이스어스의 밴드앵글 USB 멀티 허브 제품은 알루미늄 재질로 만들어져 있어 내구성은 물론이고, 마감까지 좋아 고급스러워 보이기가 했다. 제품 박스에는 KC 인증까지 표기되어 있어 안심하고 사용할 수 있을 것 같다.

재택근무 업무 효율을 올리기 위한 필수 아이템! 베이스어스 밴드앵글 'USB 멀티 허브'

코로나 바이러스로 재택근무가 많이 보편화됐다. 기자가 재택근무를 막 시작할 때 가장 불편했던 점은 사무실 대비 업무 효율성이 떨어진다는 것이었다. 특히, 듀얼 모니터를 활용한 업무 방식에 익숙해져 있다 보니, 노트북의 작은 화면에만 기대어 일하는 것이 크게 불편하게 느껴졌다. 아마 기자처럼 별도의 데스크톱 없이 노트북만 있는 사람이라면, 재택근무를 하며 비슷한 불편함을 마주했을 것이라 생각한다. 별도의 외장 모니터를 구매한다고 하더라도 노트북에 연결 가능한 포트가 없거나, 있다고 해도 대부분 포트가 하나뿐이어서 두 개 이상의 모니터를 연결하는 것도 쉽지 않다.

하지만 이번에 소개하는 '멀티포트 USB 허브'가 있다면 집에서 회사 못지 않은 근무 환경을 만들 수 있다.

휴대성과 반비례하는 호환성

노트북이 점점 가볍고 얇아짐에 따라 가용한 포트의 수가 점점 줄고 있다. 최근 출시된 노트북에는 HDMI 포트는커녕 USB포트마저 없는 제품도 있다. 노트북에 HDMI 포트라도 있다면 허브를 사용하지 않고 노트북과 외장



▲ 맥북이랑 찰떡궁합. 고급미 뽐뽐, 알루미늄 바디

베이스어스 밴드앵글 USB 멀티 허브는 다른 USB 허브 제품과는 다른 생김새를 지녔다. 일반적인 허브의 형태가 대부분 일자형인 것에 비해, 이 제품은 마치 디스플레이의 끝부분에 꽂을 수 있도록 둥근 형태로 생겼는데, 이는 이 제품의 주력 타겟이 아이패드기 때문이다. 물론 노트북이나 데스크톱에도 사용할 수 있다. 기자의 경우 아이패드를 갖고 있으나, 최근에 불미스럽게도 아이패드를 파손하여, 이번 리뷰에는 사용하지 못했다. (아이패드야 미안해... 주룩) 기자의 아이패드가 아직 살아있었다면, 노트북뿐만 아니라 아이패드까지 활용해 멀티 허브를 더욱 폭넓은 용도로 사용했을 수 있을 것 같다.



▲ 이 아이패드가 내 것이어야 했어... (출처: 베이스어스)

베이스어스 밴드앵글 USB 멀티 허브의 경우, USB 포트만을 확장시키는 타 일반 USB 허브와는 비교되는 다양한 확장성을 자랑한다. USB 포트 외에도 외장모니터를 사용할 수 있게 해주는 HDMI 포트, SD카드 슬롯, 심지어는 외장 음향기기를 지원할 수 있도록 오디오 포트까지 지원한다. 기자는 USB C 타입으로 연결이 가능한 외장 모니터를 사용하기 때문에, HDMI와 USB C 타입 포트 두가지를 이용해 듀얼 모니터 환경 또한 세팅이 가능했다.

동일 제품군의 다른 브랜드 대비 차별화된 점은, 연결부에 온/오프 버튼이 있어 USB 포트를 사용하지 않을 때에는 꺼두는 것이 가능하다는 것이다.

USB 허브는 보통 장시간 사용시 발열이 발생하기 마련인데, 온/오프 버튼이 있어 작업을 하지 않을 때도 포트를 분리하지 않고 간편하게 전원을 끌 수 있어 편리하다.



32인치 외장 모니터를 USB 멀티 허브로 연결하고 나니, 재택근무를 하면서의 업무 효율성이 한층 올라간 것을 체감할 수 있었다. 게다가 선들을 노트북이 아닌 허브에 연결하기 때문에 자동으로 선 정리까지 되어 보다 깔끔한 업무 환경을 만들 수 있었다.

사용 후기 및 장단점

재택근무를 하면서 실제로 사용하며 느낀 장단점을 간단하게 정리했다.

장점	단점
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 고급스러운 디자인과 훌륭한 마감 ◆ 다양한 포트 확장성 ◆ 온/오프 버튼을 통한 간편한 전원 관리 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 타제품 대비 다소 비싼 가격 ◆ 아이패드가 아닌 다른 제품에는 디스플레이에 밀착 장착 불가

정리하자면, 본인이 노트북뿐만 아니라 아이패드도 사용한다면, 가격 말고는 이렇다 할 단점이 없었다. 사실 가격 또한 아주 큰 차이가 나는 것도 아니다. 때문에, 본인이 재택근무를 하면서 기자와 같은 불편함을 겪은 적, 또는 겪고 있다면, 'USB 멀티 허브' 마련을 강력 추천한다.

게임빌·컴투스인들의 달콤한 인생

#배낭시로직접잡은오징어요리 #이제는집밥시대 #다이어트식도남달라 #밥인적술안주를준비했다 #비오는날엔따끈한국물

지난 달콤한 인생 주제는 '천하제일 요리 자랑'이었습니다. 코로나19 집에서 식사를 하는 비중이 높아진지 오래인데요. 배달음식에 지친 사우님들의 놀라운 요리 실력을 볼 수 있었습니다. 얼마 손맛에 버금가는 집밥부터 산지에서 직접 재료를 공수해 요리한 사우님까지! 천하제일 요리왕 사우님들의 밥상, 한 번 만나볼까요?



정유진 (Base 스튜디오)

직접 잡은 무늬오징어 요리입니다. 회, 튀김, 파전으로 와인과 함께 즐겼어요! 무늬오징어를 만나기 전까지 갑오징어가 최고의 오징어였는데 오징어 중에서 최고는 역시 무늬오징어!! 사우님들 한 번쯤 무늬오징어 배낚시 해보시고 다양하게 즐겨보세요.

회: 간장없어도 맛있음. 튀김: 아주 부드럽고 바삭. 파전: 쪽파와 환상궁합!



정새봄 (데이터기술팀)

다이어트 식단으로도 좋고, 술안주로도 완벽한 건두부 볶음이에요. 채소는 아무거나 좋아하는 걸 넣어서 건두부와 함께 볶으면 돼요. 사진 속 요리에 넣은 채소는 청경채와 시금치예요. 저는 여기서 좀 더 적극적으로 먹고 싶어서 굴소스를 넣었고, 맛있어 보이려고 깨소금도 뿌렸어요!



김수화 (Base 스튜디오)

세상 간단한 갈릭새우 버터구이! 집콕 중에 간단하지만 맛있게 해먹을 수 있는 요리입니다.

새우는 해동하여 내장과 껍질을 제거한 후 버터를 녹인 팬에 편마늘과 페퍼론치노(없다면 청양고추로) 살짝 볶다가 새우를 넣어주고 볶아주면 끝이에요! 이번 주말에 해보시는건 어떠세요?"



정하윤 (플랫폼기획팀)

코로나 장기화로 인해 외식이 제한되는 상황에서 배달 음식 주문의 빈도를 줄이고자 재택 근무 기간 동안 점심 해결을 위해 만들어 본 집 밥 메뉴입니다. 계란 값이 매우 비싸지만 계란을 잔뜩 사용해 만든 계란말이와 소세지야채볶음, 진미채볶음, 견과류를 넣은 멸치볶음, 여름에 어울리는 오이지 무침과 한국인의 필수 반찬 배추김치, 그리고 돼지고기를 넣은 김치찌개입니다.



최보희 (데이터기술팀)

비오는 날에는 뭐니뭐니해도 흰쌀밥에 김치찌개가 최고죠! 돼지고기 가득 넣어 육수 내고 기름 뽀뽀 찌개에 뽀뽀안 두부 한모, 화룡정점으로 팽이 버섯까지!! 거기에 맥주는 사랑입니다.



9월의 달콤한 인생 주제는 '그때 그 시절'입니다. 사람은 추억을 먹고 산다고 하죠? 아무 걱정 없는 순수했던 어린 시절, 떨어지는 낙엽만 봐도 웃음이 나던 학창시절, 반짝반짝한 나의 청춘... 그리고 이제는 훌쩍 커버린 자녀들의 사진이나 나의 최애 아이들의 어린 시절도 좋습니다. 추억은 방울 방울, '그때 그 시절'을 자랑해 주세요!

(당선자를 위한 소정의 선물이 준비되어 있으니 많은 관심과 참여 부탁드립니다!)

▼ QR CODE



기간: 2021년 9월 15일까지
 응모방법: 사진 및 설명을 이름/소속/연락처와 함께 QR코드 또는 메일(GCNEWS@gamevilcom2us.com)로 보내주세요.





MLB  9인닝스 GM



치어리더 박기랑 과 함께하는
컴투스 프로야구
FOR 매니저

리그 오브 레전드(LOL) 용어 2탄

* 일검/랭크/롤체

일검(일반 게임)은 편하게 즐길 수 있는 모드로, 빠른 대전 게임(비공개 선택)의 경우 유저 10명이 5vs5로 팀을 나눠서 진행한다.

랭크(랭크 게임)은 유저마다 가진 티어(등급)에 영향을 미치는 게임으로, 승/패 여부에 따라 점수의 변동이 있다. 플레이 조건은 30레벨 이상, 소유한 챔피언 20개 이상이다.

롤체(롤드체스)의 정식 명칭은 전략적 팀 전투(Team fight Tactis, TFT)이며, 게임 진행 간 체스판과 유사한 환경에서 진행되기에 롤과 체스의 합성어인 롤체로 불리고 있다.

* 스노우볼링

MOBA 장르는 한 번에 승부가 나지 않고 여러 요인을 거쳐 적 진영 점거가 최종 목표이다. 초반에 얻은 작은 이득으로 상대와의 격차를 더욱 크게 만들어내고 결국은 격차가 누적되어 승리를 만들게 된다. 이것을 작은 눈 뭉치를 굴려 점점 커지게 하는 것에 비유하였다.

* 브루저

브루저(Bruiser)는 본래 덩치가 크고 거친 남자라는 뜻이지만 롤에서는 딜과 탱이 모두 되는 챔피언을 일컫는다. 스킬 구성과 스탯 또한 브루저에 어울리게 되어 있고, 구매하는 아이템도 대개 정형화되어 있다. 브루저 챔피언은 가렌, 잭스, 올라프, 다리오스, 세트 등이 있다.

* 시팅

'babysitting'이라는 단어에서 유래했다. 롤은 5명이 진행하는 팀 게임으로 각자의 역할이 있고, 그중 특히 서포터 포지션은 힐, 버프, 디버프 등의 스킬을 가지고 있다. 따라서 자연스럽게 아군을 보조하는 역할을 하게 되는데 이를 유저들은 '시팅 한다, 시팅 받는다'고 칭한다.

* 포킹

'poke' 즉, '찌르다'는 말에서 유래하였으며, 사거리가 긴 스킬을 가지고 있는 챔피언이 먼 거리에서 공격하는 방식을 말한다. 적군과의 교전 전에 포킹을 하면 유리한 고지에서 전투를 진행할 수 있다.

* 오버 파밍

영어로는 'Proxy Farming'이라고 불리며, 상대 팀 포탑 뒤로 넘어가 미니언을 몸으로 막아 세우면서 파밍 하는 전략이다. 오버 파밍을 하게 되면 상대에게 포탑 근처에서 파밍을 강요하여, 그동안 다른 전략적인 행동을 할 수 있다는 장점이 있다. 단, 가장 큰 단점은 적 진영에 가까운 지역에서 파밍을 하는 것이기 때문에 위험성이 크다.

* 딜 교환

상대방과 서로 공격하여 데미지를 교환하는 행위를 말한다. 사거리 혹은 무빙(움직임)을 통해 자신에게 유리한 딜 교환도 가능하며, 이를 통해 주도권을 가져가거나 딜 교환 이후 아군 정글 포지션의 도움을 받아 적군을 처치하는 등의 전략이 가능하다.

* 선푸시

먼저 선 '先' 자와 영어 'push'의 합성어로 상대방보다 먼저 라인에 있는 미니언들을 처치하는 행위를 말한다. 선푸시를 통해 라인 주도권을 가져올 수 있고 아군이 적군과의 교전 발생 시 먼저 백업을 할 수 있는 등의 전략적 행동이다.

* 프리징

라인을 형성하는 미니언들은 끊임없이 같은 속도로 이동한다. 따라서, 챔피언이 미니언을 처치하는 수에 따라 라인이 당겨지거나 혹은 밀리게 되는데 다음 웨이브의 미니언의 합류 속도에 맞춰 일정 수의 미니언을 유지하게 되면 일시적으로 계속 같은 지점에 라인이 형성되는데 이것을 프리징이라고 칭한다.

글. 김수빈 기자 / denim@

복면검왕

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

01

2016년 10월 출시한 원작 IP의 외전 격인 RPG입니다. 최근 후속작이 출시되었으며, 원작 몬스터들이 대거 등장해 주인공과 함께 성장합니다.



02

주인공은 몬스터를 사냥하는 헌터가 아닌, 몬스터를 키우며 함께 공존하는 라이더입니다. 플레이어는 동료몬에 탑승해 전투를 벌이며 화려한 특수 공격을 사용할 수 있습니다.



03

원작 그래픽 스타일과 전혀 다른 카툰 그래픽으로 제작되었습니다. 원작에 등장했던 무시무시한 몬스터들이 카툰 그래픽으로 재탄생되어 귀엽고 맛있는 모습으로 등장합니다.



04

원작이 컨트롤을 요구하는 피지컬 게임이라면, 이 게임은 전략적인 플레이가 필요한 턴제 뇌지컬 게임입니다. 플레이어는 적과의 상성 타입, 유효한 속성과 무기 등 전황에 따라 적절한 판단을 해야 합니다.



05

온라인 매칭으로 다른 라이더(플레이어)와 대전을 벌일 수 있습니다. 최신팩 기준으로 1:1, 2:2 전투가 가능하며 상대 라이더나 동료몬을 3번 전투 불능으로 만들면 승리합니다.



기간 : 2021년 9월 15일까지

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

8월호 정답 : 피파온라인4 / 8월호 당첨자 : 송*혜(3085), 이*원(3653), 김*경(8144)

글. 광석환 기자 / wwwpro@



그림. 정대혁 기자 / eoqkf12@



🎁 8월호 당첨자 발표 이슬기, 강혁진 님 축하드립니다~!

이슬기 (게임빌 비즈1팀)

강혁진 (컴투스 ORIGIN 스튜디오)



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 9월 15일까지
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

게임사업1본부 이정운B 사우, 게임사업1본부 림모하메드 사우, 게임사업1본부 천동욱 과장,
게임제작본부 조아영 사우, 게임제작본부 박윤지 대리, 게임제작본부 권윤성 사우,
재무관리실 남현우 사우, 게임제작본부 김남건 사우

컴투스

가치경영본부 김진솔 사우, 개발운영센터 신진우 차석, 개발운영센터 윤지영 책임,
개발운영센터 박현수 사우, 개발운영센터 임시환 선임, 개발운영센터 이태영 차석,
개발운영센터 강영은 선임, 사업운영센터 안철휘 사우, 사업운영센터 조승민 사우,
사업운영센터 김연경 대리, 제작1본부 신지성 사우, 제작1본부 조희석 사우,
제작3본부 박원준 차석, 제작4본부 전재원 책임, 제작5본부 유현준 선임,
제작5본부 유민석 차석, 제작5본부 정현에 차석, 제작5본부 김하룡 책임,
제작5본부 최원석 책임, 제작5본부 정지영 책임, 제작5본부 조상원 차석

게임빌컴투스플랫폼

플랫폼1실 김남식 책임, 플랫폼2실 김현진 선임, 플랫폼1실 송지연 사우,
플랫폼총괄 김상겸 사우, 플랫폼총괄 장범석 사우



Gamvil Com2us U.S

Vivian Phu, Yeseul Kim, Joseph Ahn

Gamvil Com2us Europe

Olivia Michele Klebe



TWO IN MEDIA 172호 2021년 9월호



컴투스·게임빌 ESG 경영 첫 발, 'ESG플러스위원회' 신설

컴투스와 게임빌이 본격적인 ESG(환경·사회·지배구조) 경영체계 가동을 위해 ESG 위원회인 'ESG플러스위원회'를 신설했다. 'ESG플러스위원회'는 컴투스와 게임빌이 추진하는 ESG 경영의 컨트롤타워로서 주요 전략과 방향을 결정하는 역할을 수행하게 된다. ESG 경영의 목표와 성과를 명확하게 이끌어내기 위해 양사의 ESG플러스위원회 위원장은 송병준 의장(GSO: Global Strategy Officer)이 직접 맡는다. 또한, 넓고 다양한 시야에서 ESG활동 방향을 설정하기 위해 각 사의 사외이사가 ESG플러스위원회 위원으로 합류했다. 이를 통해 각 사의 ESG플러스위원회는 ESG경영 방침과 실행력을 높여서 글로벌 기준에 부합하는 ESG활동을 적극 펼쳐나가고, 지속 가능한 성장을 이뤄나갈 계획이다.



컴투스, 메타버스 대표기업 위지웍스튜디오 '최대 주주'...경영권 인수

컴투스가 메타버스 대표기업 위지웍스튜디오(이하 위지웍)의 최대주주로 경영권을 인수하고 게임을 중심으로 한 글로벌 종합 콘텐츠 기업으로 도약한다. 위지웍은 세계 최고 수준의 CG/VFX(컴퓨터그래픽/시각특수효과) 기술로 넷플릭스 '승리호'를 비롯해 국내외 다양한 영화, 드라마 등을 만들어온 곳으로, 드라마·영화·애니메이션·웹소설·뮤지컬·OST의 제작부터 배급·유통·공연·전시 컨벤션 등을 아우르는 종합 미디어 콘텐츠 기업으로 자리매김하고 있다.

이번 인수로 컴투스는 영화, 드라마, 웹소설 등 위지웍의 여러 작품을 글로벌 게임으로 제작하고, 컴투스의 인기 게임들을 다양한 콘텐츠로 확장하는 등 트랜스 미디어 전략으로 탄탄한 IP 밸류체인을 만들어갈 계획이다.



2021 게임빌프로야구 슈퍼스타즈, 서머너즈 워 컬래버레이션으로 글로벌 인기 재점화

'2021 게임빌프로야구 슈퍼스타즈(이하 2021 켐프야)'와 글로벌 히트작 '서머너즈 워: 천공의 아레나(이하 서머너즈 워)'의 컬래버레이션을 진행 중이다.

이번 컬래버레이션 업데이트 1탄에서는 '서머너즈 워'의 인기 몬스터인 '아르타미엘'이 레전드 트레이너로 등장했다. 아르타미엘은 정신과 민첩 두 가지 속성을 동시에 지니고 있어 강력한 중계 투수 육성에 도움을 준다. 10월 19일까지 '켐프야'에 접속하는 모든 유저들은 아르타미엘을 획득할 수 있다. 이 외에도 확률 업 이벤트, 출석 이벤트 등 다채로운 이벤트를 통해 구단을 강화할 수 있는 절호의 기회가 마련됐다.



컴투스 '서머너즈 워', 전 세계 페이스북 이용자에게 서비스 된다

컴투스의 글로벌 히트작 '서머너즈 워'가 페이스북 게이밍을 통해 클라우드 게임 플랫폼에서 서비스된다. PC와 모바일에서 이용 가능한 클라우드 게임 서비스에 진출해 플랫폼을 다각화하고, 전 세계 페이스북 이용자로 타겟을 확대해 '서머너즈 워'의 신규 수익 창출에 적극 나선다.

컴투스는 페이스북 게임 플랫폼과 손잡고 클라우드 게임 시장에 새롭게 진출, 기존에 서비스한 모바일은 물론 PC 지원까지 가능해지면서 '서머너즈 워'의 IP 가치를 확장하고 글로벌 유저와의 접점을 확대하는 계기를 마련했다.

'서머너즈 워'의 페이스북 클라우드 게임 서비스는 연내 북미 시장을 시작으로 유럽 등으로 지역을 점차 넓혀 나갈 예정이며, 이와 함께 서구권 시장 중심의 마케팅 강화를 통해 브랜드 파워를 한층 높여간다는 방침이다.

EPILOGUE

게임빌, 컴투스, 게임빌컴투스플랫폼 임직원들이 기자로 참여했습니다.



김병화 기자 8-11p Cover Story **아빠는 딸바보♥ BASE 스튜디오 '김필종 AD' 부녀**
9월 사보의 커버스토리 인터뷰를 담당하길 잘 했다는 생각이 들었습니다~! 부녀간에 같은 고등학교를 나오고 같은 업계에서 일하며 같은 취미를 공유한다는 것이 정말 부러웠어요!



배철희 기자 16- 17p Marketing Story **두 간판 게임의 특별한 만남! '겜프야' X '서머너즈 워' 콜라보레이션**
사보 기자를 하면서 새로운 경험도 해보고 좋아하는 게임 이야기도 할 수 있어서 즐거운 시간이었습니다. 모두 멋진 하루, 의미 있는 하루 보내셨으면 좋겠습니다!



정민환 기자 18-19p Game Focus **'서머너즈 워: 백년전쟁' 글로벌 이벤트 대회 '월드 쇼다운'**
평소에 게임 대회가 있을 때 주의 깊게 보는 편은 아니었지만, 이렇게 좋은 기회를 통해 게임을 보는 재미에 대해 좀 더 알게 된 것 같아 의미 있는 시간이었습니다.



최보희 기자 26-28p Special **게임 전문 빅데이터 분석 서비스 '하이브 애널리틱스'**
사보에 데이터기술팀이 영혼을 갈아 넣어 만들고 있는 하이브 애널리틱스 제품을 간단하게나마 소개할 수 있게 되어 영광입니다. 부족하지만 이번 소개로 하이브 애널리틱스가 낯선 제품이 아니라 친숙한 제품으로 각인되기를 바랍니다.



김연주 기자 32-33p Special **'중세 귀족이 된 나' 과몰입 완벽 보장! '실랑 워스' 입문 설명서**
항상 보기만 하던 사보에 이렇게 직접 소소한 취미생활을 공유할 수 있다니, 새로운 경험을 느낄 수 있었습니다. 모든 기자분들과 편집부 분들 고생 많으셨습니다.



최지혜 기자 34-35p **나도훈자산다** **지금자족은 힘들어 '채소 키트' 키우기**
직접 적은 원고를 사보에 기고하는 것도 상당히 특별하고 의미 있는 경험인 것 같습니다.



박천효 기자 36-37p **퇴근후에 새로운 내가 되는 모험, '빙탈출'을 소개합니다**
기획서나 소설과는 또 다른 느낌의 글을 쓸 수 있는 기회가 되어 너무 좋았습니다. 아직 소개하고 싶은 취미가 많이 있으니 다음 기회가 온다면 또 참여하고 싶습니다!



신수연 기자 38-39p **맛세상 나를 위한 따뜻한 한 끼, <빈아로 레시피>**
이번에 맛세상 관련하여 레시피북 소개 기사를 썼습니다. 피곤해 식사 챙기기 귀찮다 싶었는데 마침 눈에 띄어 관심갖고 있던 책입니다. 새로운 책을 알게 되어 신기하고 즐거웠습니다.



박주호 기자 40-41p **Monthly Item** **채택근무 필수 아이템! 'USB 멀티 허브'**
이전부터 한 번쯤 지원해보고 싶다는 생각은 항상 하고 있었지만, 실행에 옮기지는 못하고 있었는데, 이번 기회에 기자단 활동에 참여하게 되어 색다르고 즐거운 경험을 했습니다. 감사합니다.



김수빈 기자 46p **게임백과사전** **'리그 오브 레전드' 용어 2탄**
업무 외적으로 새로운 경험을 해볼 좋은 기회 주셔서 감사합니다. 새롭고 유익한 정보를 매월 전달해 주시는 기자분들의 노고에도 감사의 말씀 드립니다.



곽석환 기자 47p **복면퀘왕**
사보 기자로 선정되어 떨리고 긴장됐지만, 막상 접해보니 전혀 어렵지 않고 즐거웠습니다. 사보에 참여하여 영광입니다.



정대혁기자 48p **WEWIT**
처음 해보는 사보 기자였는데, 너무 재밌었고 뜻깊은 시간이었습니다!"

Pulitzer Prize



게임빌컴투스뉴스는 임직원 이 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 8월호 풀리처상 수상자들을 공개합니다.



정하윤 기자

입사 후 첫 사보 도전에 풀리처 상을 받게 되어 기쁘고, 선정해 주심에 감사드립니다.

한 번도 사보에 기사를 작성해본 경험이 없었기에 두렵고, 어떤 주제를 선정할지에 대한 고민도 많았습니다. 제가 담당하는 서비스를 소개하는 것이 사보 기사를 가장 잘 표현할 수 있을 것이라 생각되어 기사 주제로 하이브를 선정했습니다. 입사 후 업무 파악과 함께 사보 기사를 위해 하이브에 대한 심층적인 리서치를 하다 보니 자연스레 업무에 대한 능률이나 이해가 동시에 상승할 수 있어서 더욱 유익한 시간이었습니다. 또한, 팀원분들 역시 하이브 서비스에 대한 정보를 함께 제공해주셔서 감사드립니다. 앞으로도 더 나은 서비스를 제공하는 기획자가 되도록 노력하겠습니다.

코로나가 장기화되는 상황 속에서도 매일이 즐거움이 가득한 생활이 되시길 기원하겠습니다. 감사합니다.



박민찬 기자

기자단 활동도 정말 즐거웠는데 상까지 받게 되어 기쁨이 배가 되었네요. 정말 감사합니다.

평소 즐겁게 보았던 사보였기에 '내가 기자라면 어떻게 작성할까'를 자주 상상했었습니다. 그중에서도 'Cover Story'는 사보의 첫 코너인 만큼 주인공인 사우님이 편하고 만족스럽게 본인을 드러낼 수 있도록, 그리고 저의 즐거운 기분이 전달되길 소망하며 질문지를 작성했습니다. 즐거움의 전달이 제 첫 번째 목적이었지만 오히려 개성 넘치는 일상을 보내고 계신 사우님 덕에 제가 밝은 기운을 받게 된 사보 활동이었습니다.

모두가 힘든 시기를 보내고 있습니다. 외출이 제한되는 만큼 지루해질 수 있는 일상이지만 사보를 통해 즐거움을 공유하듯, 바로 옆 동료들과 즐거운 이야기들을 공유하면 조금이나마 답답함이 가시리라 생각합니다.

코로나가 종식된 후, 신나게 놀기 위해서라도 몸과 마음 모두 건강하시길 바랍니다. 감사합니다.



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 9월 15일까지



- '갬프야 X' 서머너즈 워 컬래버레이션 업데이트를 통해 새롭게 등장한 트레이너 몬스터는?
 ① 아르타미엘 ② 카메라 ③ 마블
- 컴투스가 유럽시장의 현지 서비스 및 마케팅 업무 일체를 담당하게 된 데브시스템즈의 게임에 대한 설명으로 틀린 것은?
 ① 2021년 1월 출시했다.
 ② 게임 이름은 '쿠키런: 킹덤'이다.
 ③ 국내 구글 및 애플 스토어에서 매출 순위 1위를 기록했다.
- 하이브 애널리틱스를 통해 할 수 있는 일이 아닌 것을 무엇일까요?
 ① 게임 빅데이터 수집 및 분석 ② 세그먼트 및 타겟팅을 통한 개인화 마케팅 ③ 급등주 추천
- 올해로 4회째를 맞은 컴투스의 공모전 이름은?
 ① 글로벌 게임문학상 2021 ② 글로벌 콘텐츠문학상 2021 ③ 글로벌 스토리문학상 2021

정답자 공개!

8월호 정답 : ① 하이브 ③ 최초 버전부터 호응이 좋아 바로 출시했다. ② 아쌈가오리(Assn gaory) ③ '트레이너 유전자 시스템'
 8월호 당첨자 : 셀*(9205), 신*욱(0125), 배*진(0279)

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



MLB 90인스 21

Major League Baseball trademarks and copyrights are used with permission of Major League Baseball. Visit MLB.com. Officially Licensed Product of MLB Players, Inc. MLBPA trademarks, copyrighted works and other intellectual property rights are owned and/or held by MLBPA and may not be used without the written consent of MLBPA or MLB Players, Inc. Visit MLBPLAYERS.com, the Players Choice on the web.



캠투스프로야구 2021



PERFECT INNING **2021**

 **MLB PLAYERS**  **GAMEVIL**  **GONG GAMES**

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