

나는 모바일 게임을 각 잡고 제대로 해본 적이 많지 않은 편이다. 삼국지 디펜스, 모두의 마블, 쿠키런, 크루세이더 퀘스트, AFK 아레나, 연애혁명:숨은그림찾기 등등 떠올려보면 꽤 많긴 하지만... 연애혁명 게임에서 광고 보기 싫은 마음 반, 연애혁명이라는 만화에 대한 애정 반으로 구매했던 초보자 패키지 5,500원이 돈 쓰기 아까웠던 모바일 게임에 쓴 유일한 금액으로 기억한다. 그런데 이번에 우마무스메라는 게임에 빠져 나에게 꽤나 큰 금액인 2만원을 쓰고 추가적으로 더 쓸 예정에 있다. 해당 게임을 처음 시작하고 이것저것 정보를 찾아볼 때 이해하기 어려운 용어가 정말 많았고, 게임 용어만 정리해놓은 글이 하나 있으면 참 좋겠다고 생각했다. 우마무스메나 기타 모바일 게임에 관련된 게임 용어를 처음 접하고 뜻을 궁금해하는 사람들을 위해 아는 대로, 나름대로 용어를 정리해보았다. 우마무스메로 모바일 게임을 처음 접한 사람이 가장 읽기 좋게 작성한 글이지만, 우마무스메가 아닌 다른 모바일 게임을 처음 하는 사람에게도 읽기 쉽고 도움이 될 만한 내용이라고 생각한다.

가차(가차)/연차

연차는 '연속 가차'의 줄임말이라 보면 된다. 여기서 가차란 일본의 의성어로, 가차가차(がちゃがちゃ)라고 하면 작은 기계에서 나는 금속음이나 시끄럽게 떠드는 소리를 나타내며 우리말의 '절그럭절그럭', '철컹철컹', '와글와글' 정도에 해당한다. 한글 표기는 '가차'가 되어야 하나, 가나 표기에 이끌려서, 또는 무의식적으로 동음이의어를 피하기 위해 '가차'로 많이 쓴다.



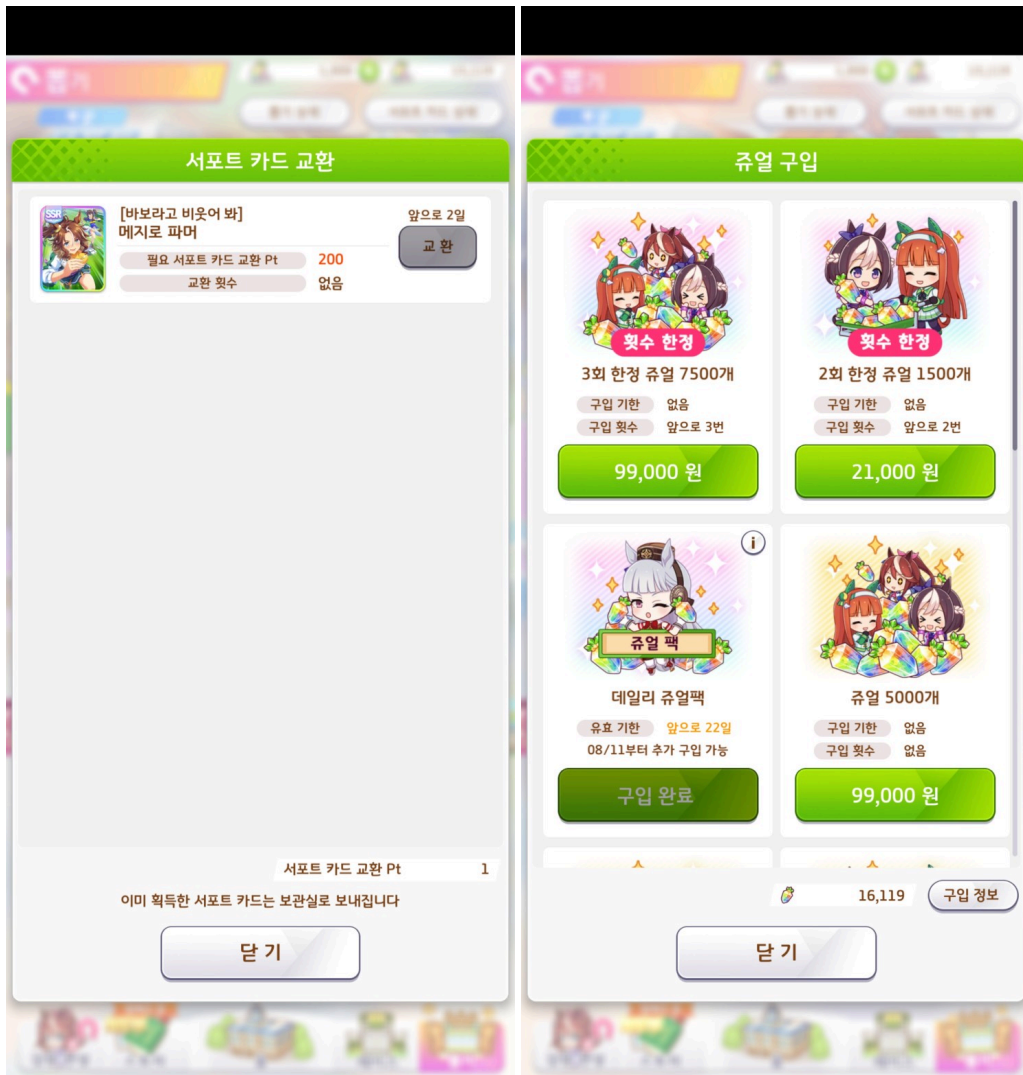
뽑기 기계 사진.
일본에 갔을 때, 학교 앞 문방구에서 봤던 기억이 난다.
[사진 출처](#)

일본에서 뽑기 기계를 만드는 장난감 업체인 반다이와 타카라토미는 뽑기 기계가 동전을 넣고 레버를 철컹(가차)하고 돌리면 캡슐이 탕(퐁)하고 나오는 모습에 맞춰 뽑기 기계의 이름을 '가사폰'과 '가차'로 등록해 사용했다고 한다. 이것이 시작이었는지 그 이후로 가차란 '작은 상품을 얻는 뽑기' 그 자체이자 대명사로 자리매김한 것으로 보인다. 온라인 게임, 특히 모바일 게임에서 뽑기 기계와 같이 1회 시도에 소정의 금액을 지불하고 테마를 갖춘 목록 상의 경품을 1회 시도 당 무작위로 1개씩 얻는 과금 구조를 가차 게임 모델이라고 부른다.

천장/정가

천장은 '한계'의 의미로 쓰인 것이다. 이론상 100%의 확률이 아니라면 아무리 돈을 써서 뽑기를 해도 원하는 것을 뽑지 못할 수 있다. 이러한 상황을 방지하기 위해 가차 게임 모델을 적용한 게임에서는 뽑기 횟수가 올라갈수록 확률을 높여주기도 하고, 뽑기 횟수가 일정 기준치에 달했을 때 원하는 것을 하나 선택하여 획득할 수 있는 확정 교환권을

주기도 한다. 결과적으로 일정 금액을 쓰면 100%의 확률로 원하는 것을 얻을 수 있는 것이고, 그 일정 금액이란 최악의 확률로 원하는 상품을 얻기 위해 써야 하는 최대 금액이라고 할 수 있다. 해당 금액을 천장이라고 한다. 유리천장이 성 또는 인증 차별 등으로 만들어진 '한계'를 뜻하는 것처럼, 게임에서의 천장도 원하는 상품을 얻기 위해 써야 하는 '한계' 금액이라는 의미로 쓰였다고 보면 된다. 천장을 써서 원하는 상품을 얻었을 때, 정가구매한다는 표현을 사용한다.



용례를 설명하기 위해 사진을 가져와봤다. 우마무스메에서는 뽑기를 한 만큼 교환 Pt라는 것이 증가한다. 사진 속 '메지로 파머'라는 서포트 카드를 뽑기 위해서는 200Pt가 필요하다. 200번을 뽑아야 한다는 것이다. 우마무스메에서 뽑기를 위해서는 게임 내 재화인 주얼이라는 것이 필요한데, 10번 뽑기에 1500 주얼이 필요하므로 200번 뽑기에는 30000 주얼이 필요하다. 횟수 한정 할인 없이 주얼을 구매하여 뽑기를 진행한다고 하면, 주얼 5000개의 가격이 99,000원이므로 대략 60만원이 필요하다. 이를 우마무스메의 천장이 60만원이라고 표현할 수 있다. 만약 200번 안에 메지로 파머 서포트 카드를 뽑지 못하고 서포트 카드 교환을 통해 해당 카드를 얻었다면, 이를 메지로 파머를 정가구매했다고 표현할 수 있다. 천장과 정가는 혼용하여 쓰기도 하고, 1천장 또는 2천장과 같이 단위로 사용하기도 한다.

N픽/명함/픽업

픽은 pick up의 줄임말로 보인다. '키타산 4픽'이라고 하면 '키타산이라는 카드를 4장 뽑아냄'이라는 말이다. 우마무스메에서는 같은 카드를 한 장 가지고 있는 것을 명함을 가지고 있다고 표현한다. 픽업은 게임에서 원하는 상품을 뽑을(pick) 확률이 증가(up)하는 이벤트를 말한다. 보통 많은 유저들이 좋은 상품(키타산 등)이 픽업 목록에 오르게 되었을 때 뽑기에 필요한 재화를 구매하고 모아둔 재화를 사용하여 뽑기를 진행하고는 한다.

리세마라/이룩

상당수의 게임은 새 계정을 생성하면 일종의 초기자본금 개념으로 튜토리얼 단계를 거친 직후 무료 뽑기 기회를 제공한다. 이 무료 뽑기 기회를 효율적으로 이용하기 위해 몇몇 게이머들은 무료 뽑기만으로 원하는 상품이 나올 때까지

새 계정을 생성하고 삭제하기를 반복한다. 게임을 '초기화'하여 진행하기를 반복하여 원하는 결과가 나올 때까지 '달리기' 때문에 이러한 행위를 Reset(리셋)과 Marathon(마라톤)을 합쳐 리셋 마라톤이라고 부른다. 리세마라(リセマラ)는 리셋 마라톤이 일본에서 줄여 쓰이면서 변형된 것이다. 더 줄여서 리세라고 쓰이기도 한다.

리세마라를 통해 충분히 괜찮은 뽑기 결과가 나오면, 계정 생성을 멈추고 해당 계정에 정착하여 본격적으로 게임을 시작한다. 이를 비행기가 출발할 때 떠오르는 것에 빗대어 이륙이라고 표현한다. 또한 신규 유저가 뽑기 결과를 기존 유저들에게 공유하고 본격적으로 게임을 시작해도 좋은지 묻는 행위를 이륙 허가를 받는다고 표현한다. 이륙은 발음 이 똑같은 26, 허가는 초성인ㅎㄱ이 대신 쓰이기도 한다.

N돌/풀돌



우마무스메에서는 같은 카드를 여러 장 뽑았을 때 상한 해방이라는 것을 할 수 있다. 상한 해방을 하면 사진에 적힌 것과 같이 레벨 상한이 해방되어 서포트 카드의 Lv를 더 많이 강화할 수 있고, 카드의 Lv를 강화할수록 카드의 성능이 더 좋아진다. 파란색 다이아몬드 같은 것이 카드의 한계 돌파 횟수를 표현한 것이다. 한계 돌파 횟수를 나타내는 단위를 '돌'이라고 하는데, '돌파'의 앞 글자를 따온 듯하다. 사진 속 오구리 캡 카드는 1돌, 왼쪽의 Lv 50 카드는 4돌이라고 표현할 수 있다. 최대 상한 해방 횟수가 4회이기 때문에, 4돌은 풀(full)돌이라고 표현하기도 한다.

키타산



지원 카드 성능 비교					
● 카레즈의 선택 ●					
속도	스태미나				
현명함	근성				
현명함	현명함				
개별 링크	자세한 내용	자세한 내용	자세한 내용	자세한 내용	자세한 내용
볼록수	무 볼록	1 볼록	2 볼록	3 볼록	4 볼록
만족도	20	20	20	40+20	80+20
우장 보너스	20	21	23	25	25
동기 효과	20	23	25	30	30
공헌 효과	5+5	6+5	8+5	10+5	10+5
스피드 보너스	-	-	-	-	-
팀 Lv	1	1	1	2	2
팀 발성률	20	23	25	30	30
초기 유대 게이지	25	27	30	32	35
초기 속도	-	-	-	-	-
레이스 보너스	5	5	5	5	5
팬 수 보너스	10	11	13	15	15
파워 보너스	-	1	1	1	1
URA 상승지 (단 1.5x/우장/등호)	스피: 24 파워: 12	스피: 24 파워: 14	스피: 25 파워: 14	스피: 26 파워: 15	스피: 26 파워: 15
아오할 상승지 클라이맥스 상승지 (단 1.5x/우장/등호)	스피: 20 파워: 10	스피: 21 파워: 12	스피: 21 파워: 12	스피: 22 파워: 13	스피: 22 파워: 13

※우장 보너스는 가산이 아닌 곱셈으로 표시됩니다.
※그림 카드를 "문물 상승지"는 (장물)발동시의 효과치가 됩니다.

키타산은 우마무스메 게임에서 뛰어난 성능을 가진 서포트 카드로, 한국 서버에는 2022년 7월 25일 출시 예정이다. 키타산이 좋은 카드인 이유에 대해서는 이미 알려진 정보가 많아 생략하고, 대신 키타산을 왜 3돌 이상 해야 하는지에 대한 이유가 잘 알려지지 않은 것 같아 해당 카드의 한계 돌파 횟수별 성능 비교 이미지를 가져와봤다. 일본 사이트(<https://gamewith.jp/uma-musume/article/show/266299>)에 있는 것으로는 4개까지만 비교할 수 있어서, 그림판으로 합성해서 적당히 보기 좋게 만들었다. 구글 번역기를 이용한 것이고 일본 서버 기준이기 때문에 조금 다른 부분이 있을 수 있다. 한국 서버 기준으로 몇 개만 짚어보자면 속도는 스피드, 현명함은 지능, 볼록은 한계 돌파 횟수, 팀 Lv는 힌트 Lv, 만족도는 특기율이다. 0(명함)~2돌과 3~4돌 사이의 결정적인 차이는 특기율이다. 특기율은 서포트 카드에서 중요한 요소인데, 특기율이 높을수록 해당(키타산의 경우 스피드) 훈련에 배치될(등장할) 확률이 높아진다고 한다. 0돌에서 2돌까지는 20으로 고정인 만족도가 3돌과 4돌에서 40씩 크게 증가하기 때문에, 카드의 성능이 3돌과 4돌에서 급격히 증가한다. 그래서 키타산 관련 정보 글 대부분이 키타산을 가능하면 4돌, 최소 3돌하기를 권장하는 것이다.

어쩌다 내가 게임 용어 정리를 하고 있을까 문득 생각이 들었다. 용어를 쓰거나 이해하는 건 쉬운데, 정리하는 건 참 어렵다. 모르는 사람도 읽기 쉬운 정리가 많지 않은 이유는 그것을 정리하기 위해서는 잘 알아야 하고, 많은 시간과 노력을 기울여야 하기 때문일 것이다. 나는 그걸 하는 사람이 되고 싶다. 충분한 보상이 뒤따른다면 좋겠지만 그건 아직 먼 이야기라 생각한다.