

**WELCOME TO
COOKAPPS!**

WELCOME TO
COOKAPPS!

HELLO!



WELCOME TO COOKAPPS!

Greeting

쿡앱스에 오신 것을 진심으로 환영합니다.

쿡앱스는 즐거운 경험을 제작하고, 그 경험을 세상에 전하는 일을 합니다.

게임을 향한 당신의 생각과 열정을 담아 더욱 재미있는 세상을 만들어주세요.

쿡앱스가 만들어갈 세상의 변화에 함께 해주신다면,

그 결정에 보답할 수 있도록 당신의 성장을 돕겠습니다.

팀이 성장하는 만큼 당신도 이곳에서 끊임없이 성장하시길 바랍니다.

그럼 앞으로 함께 만들어 갈 새로운 시간을 기대하고 있습니다.

주식회사 쿡앱스

CEO 박성민, COO 김태은 드림



COO 김태은 (좌)
CEO 박성민 (우)

Introduction

쿡앱스 소개



Our Mission

세상을 즐겁게!

쿡앱스는 우리의 게임을 즐기는 세상의 모든 사람들을 위한 재미와 감동을 제작하는 팀입니다. 쿡앱스의 게임은 게임 그 자체의 가치를 넘어 한 명의 유저의 일상과 삶에도 긍정적인 에너지를 전달할 수 있다고 믿습니다. 더 많은 사람들이 쿡앱스의 게임을 플레이할 수 있도록, 나아가 게임을 통해 세상을 긍정적인 에너지로 가득 채우는 것. 쿡앱스가 매일 치열하게 게임을 제작하고 있는 이유입니다. 이러한 쿡앱스의 미션을 앞으로 함께 이뤄 나가실 멋진 분들을 기다립니다.



쿡앱스의 미션과 가치를
자세히 보고 싶다면
QR코드를 인식해 주세요!

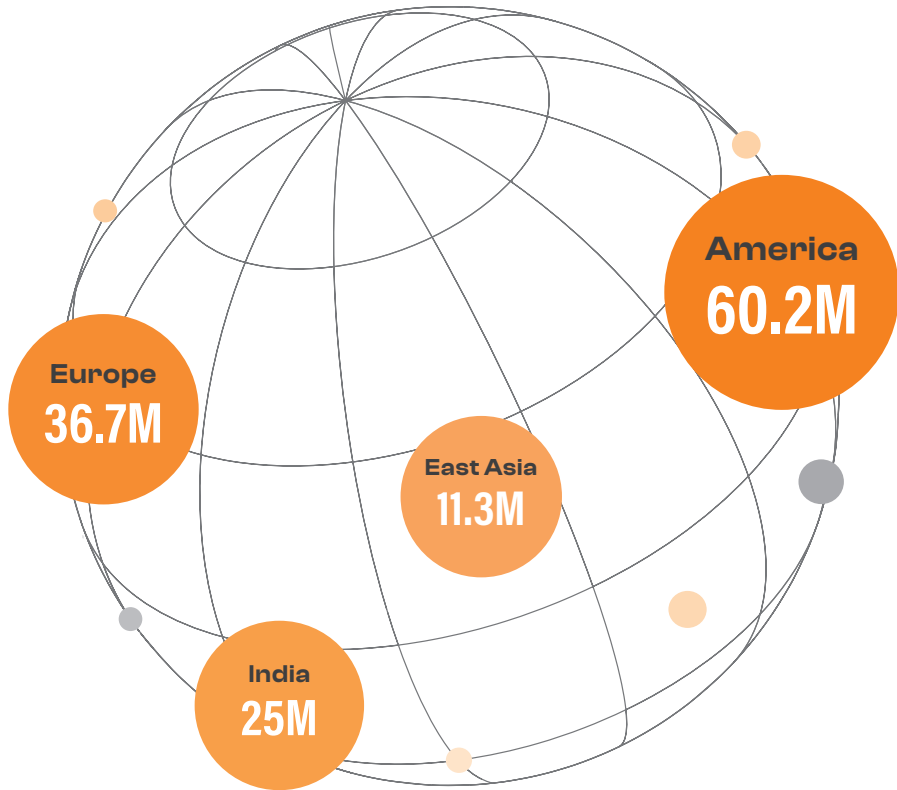
How to —

앞으로의 시장을 선도할 좋은 게임을 만드는 일에는 적당한 다수의 팀원이 아닌 최고 수준의 정예로 구성된 팀만이 만들어낼 수 있다고 믿습니다. 5명, 10명의 정예 인원으로 시작한 쿡앱스의 팀들은 Tailed Demon Slayer, Sunny House, AFK Dungeon과 같은 성공적인 캐주얼 게임을 제작하며 전 세계 쿡앱스 게임 팬들에게 신선한 경험과 즐거움을 선사하고 있습니다. 단순히 팀의 규모를 늘려가는 것이 아닌 더 탁월한, 그리고 더 유연한 팀을 지속적으로 육성하는 것이 쿡앱스가 세상을 즐겁게 만드는 가장 최적의 방법이라고 믿습니다. 이러한 쿡앱스의 미션을 앞으로 함께 이뤄 나가실 멋진 분들을 기다립니다.



Global Game Maker, CookApps

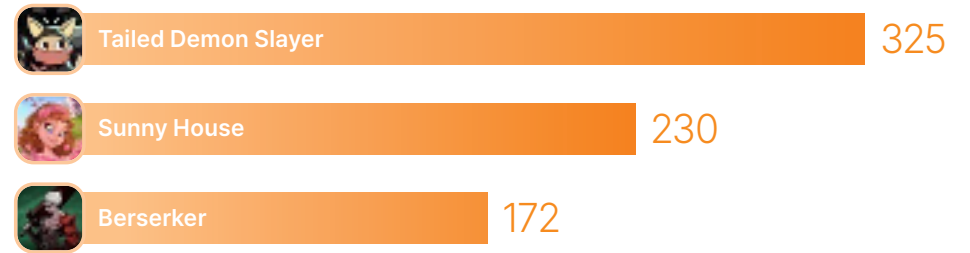
글로벌 게임 시장에서 쿡앱스는 2023년 기준 전 세계 200개 국, 누적 4억 명, 하루 200만 명 이상의 쿡앱스 팬들에게 즐거움과 감동을 전파하고 있습니다. 퍼즐부터 아케이드, RPG까지 장르의 장벽을 넘어 오직 유저의 재미만을 생각한 게임을 선보이기 위해 노력합니다.



* 국가/대륙 별 쿡앱스 게임 다운로드 수 (2022년 2월 기준)

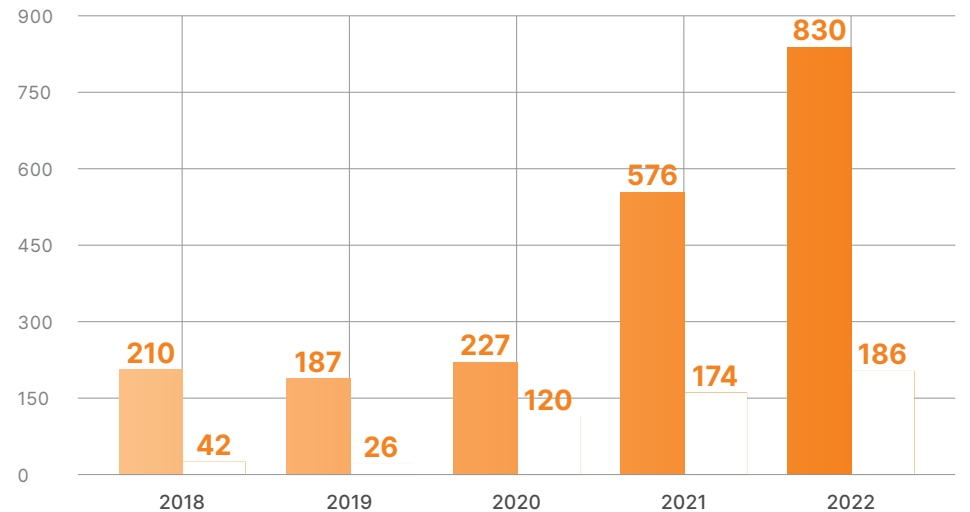
Top 3 쿡앱스 게임 매출 순위

■ : 매출액 (단위: 억, 2023년 5월 기준)



최근 5년 쿡앱스 매출 및 영업이익

■ : 매출액 □ : 영업이익 (단위: 억 원)



22년 연매출 830억, 영업이익 186억 기록
4년만에 매출 4배, 영업이익 5배 성장

쿡앱스는 한국 게임사가 빛을 보지 못했던 북미, 유럽 캐주얼 게임 시장에 진출해 연평균 80%의 높은 성장을 기록하고 있습니다. 최근 더욱 치열해진 글로벌 캐주얼 시장에서도 2022년 한 해 매출 830억, 영업이익 186억을 달성하며 쿡앱스 게임의 시장 가치를 증명하고 있습니다.



History of CookApps

~ 현재
2020

- Tailed Demon Slayer : RISE Google Play 1위 달성
- 누적 유저 수 4억 명 돌파
- 무명기사단 IOS 앱스토어 인기차트 1위 달성
- Tailed Demon Slayer iOS, Google Play 양대 마켓 인기차트 1위 달성
- 설립 이후 최대 매출 달성 (매출, 영업이익 각 529억, 173억)
- Modern City 단일 타이틀 글로벌 5,000만 다운로드 달성
- 2021 글로벌 다운로드 부문 국내 퍼블리셔 9위 선정
- Home Design 시리즈 단 2년간 1억 1천만 다운로드 달성

~ 2019
2017

- 페이스북에서 모바일 플랫폼으로 체제 전환
- 모바일 플랫폼 R&D 스튜디오 PurpleCow 창설
- NSTAGE, CookApps Play, CookApps 106 관계사 설립

~ 2016
2010

- 연 매출 240억 달성 (영업이익 80억)
- 페이스북 플랫폼 Top Publisher 25위 선정
- 누적 유저 수 1억 돌파
- 2010년 주식회사 쿡앱스 설립

Our Culture

쿡앱스의 문화

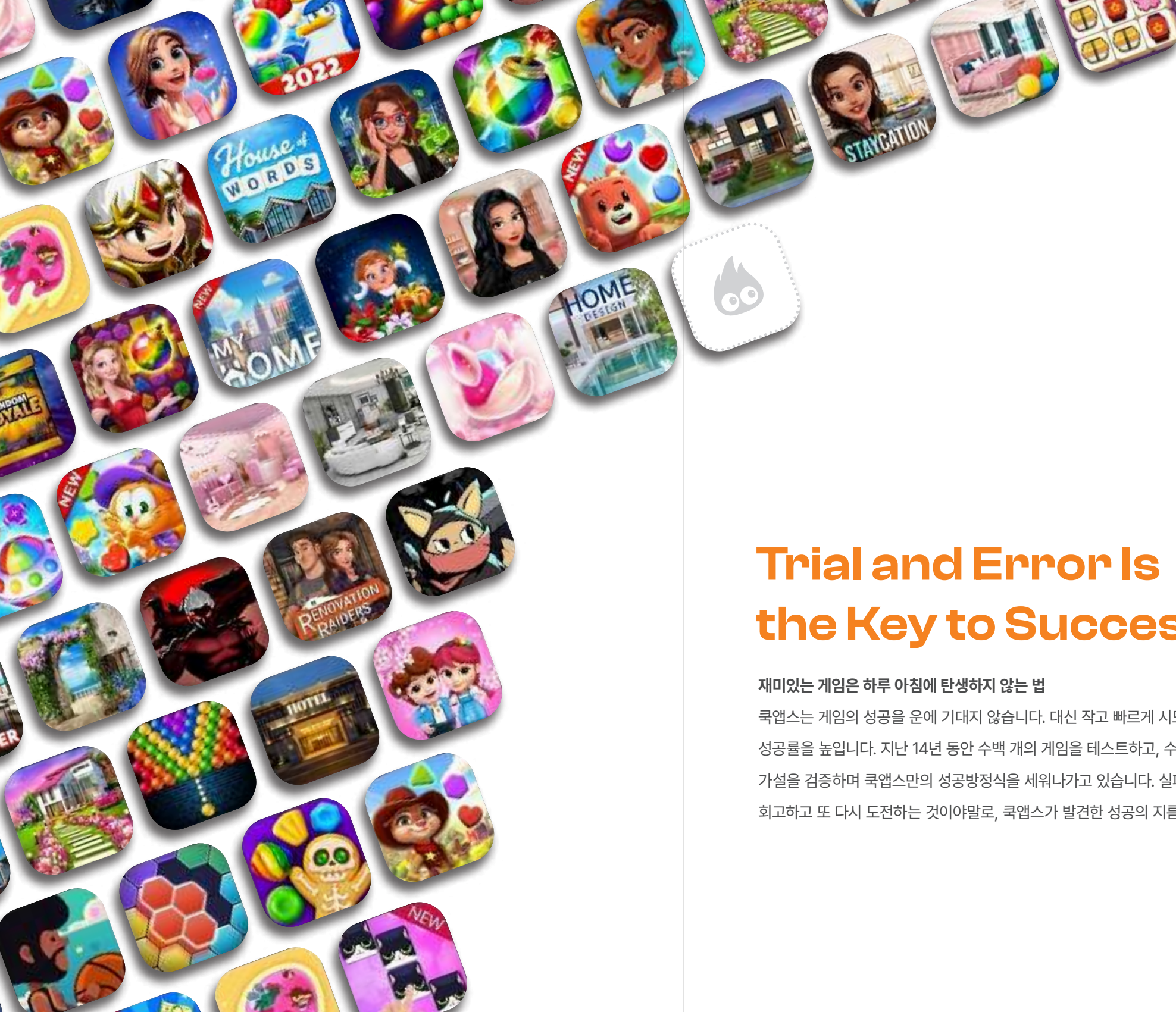
Career in CookApps



게임 제작 한 분야의 같은 일을 오랜 시간담당하는 일은 시장을 선도할 게임을 만들기엔 충분히 유연할 수 없으며, 시장의 변화에 민감할 수 없습니다. 쿡앱스의 모든 구성원은 직무의 전문성 뿐만 아니라 게임 전체 제작 프로세스의 시야와 경험을 차곡차곡 쌓아가고 있습니다. 이후에는 게임 제작자, 혹은 리더의 위치에서 그동안의 시장 경험과 리더십을 마음껏 발휘하고 있습니다.



쿡앱스의 모든 구성원에게는 게임의 매출, 인게임 지표 등 모든 데이터를 투명하게 공개하고 있습니다. 이러한 시장의 지표를 바탕으로 사업, 마케팅 등 제작 직무의 영역을 넘어 게임 성공을 위한 방법을 집요하게 찾아내고 실행합니다. 이러한 쿡앱스만의 특별한 일하는 방식은 일반 게임 회사의 제작자가 경험할 수 없는 색다른 커리어의 기회, 그리고 쿡앱스는 여러분의 새로운 'Career High'를 경험하실 수 있는 탁월한 선택이 될 것입니다.



Trial and Error Is the Key to Success

재미있는 게임은 하루 아침에 탄생하지 않는 법

쿡앳스는 게임의 성공을 운에 기대지 않습니다. 대신 작고 빠르게 시도해서 성공률을 높입니다. 지난 14년 동안 수백 개의 게임을 테스트하고, 수 천 번의 가설을 검증하며 쿡앳스만의 성공방정식을 세워나가고 있습니다. 실패를 회고하고 또 다시 도전하는 것이야말로, 쿡앳스가 발견한 성공의 지름길입니다.

How We Work

단순히 운에 의한 성공보다 다수의 실패를 통한 성공이 구성원 모두가 성장할 수 있는 올바른 방법이라고 믿습니다. 쿡앱스는 12년간 수백 개의 게임을 출시하고 테스트한 노하우를 바탕으로 핵심 가치와 일 문화를 수립해 구성원 모두에게 공유하고 있습니다.

- 만드는 사람이 즐거워야 재밌는 게임이 나온다.
- 책임은 경영진이 진다. 작고 빠른 실패가 경쟁력이다.
- 눈앞의 이익보다 유저에 집중하자.
- 성공한 게임에는 Why가 있다.
- 우리는 데이터를 보고 말한다.
- 잘 되는 팀은 실력이 한 스푼, 팀워크가 세 스푼
- 불확실한 지금, 더 자주 경험을 공유할 때
- 의견은 직무, 직급에 상관없이 배짱 있게
- 실수는 보듬어주되, 피드백은 솔직하게
- 실패를 회고하지 않으면 회사가 망한다.
- 아무것도 배우지 않으면 아무 일도 일어나지 않는다.
- 지금 시작하자, 그리고 완벽해지자.

We CookApps for Fun!

쿡앱스는 만드는 사람이 즐거워야 재미있는 게임이 나올 수 있다고 믿습니다. 우리의 게임으로 세상 사람들을 위한 재미와 감동을 만들어 내려면, 게임을 제작하는 우리부터 즐거운 환경에서 일해야 합니다. 게임 제작자인 구성원들의 즐거움을 위한 일 문화에 쿡앱스가 힘쓰는 이유입니다.





GameJam

쿡앱스 게임잼은 3일 동안 성과에 얽매이지 않고 도전적인 아이디어를 자유롭게 검증하는 게임 제작 행사입니다. 기획 코드만 맞는다면 직무와 팀을 넘어 어느 누구든 함께 팀을 꾸려 아이디어를 시도해 볼 수 있습니다. 무엇보다 게임잼은 작고 빠르게 시도하는 쿡앱스 제작 DNA의 정수인 만큼, 짧은 시간 안에 기획, 개발, 아트는 물론 마케팅까지 게임 제작의 모든 프로세스를 집약적으로 경험할 수 있는 기회입니다.

Work & Life Balance

게임 제작에 더욱 몰두할 수 있도록 업계 최고 수준의 연봉과 함께 연 2회 인센티브와 비포괄임금제, 복지포인트, 정기 상여금을 제공하고 있습니다. 이외에는 점심시간 2시간, 삼시 세끼 식사와 다과 무료 제공, 해외 워크샵, 사내 마사지실, 심리 상담 운영, 종합 건강검진, 대학교와 대학원 학비의 90% 제공, 도서 구매 무제한, 다양한 세미나 및 제작 강의를 운영하고 있습니다. 더불어 사내에서 개최하는 '게임잼' 콘테스트 우승자는 미국에서 열리는 전 세계 최대 규모 축제 'GDC 컨퍼런스'에 출장 기회를 제공합니다.



* 사옥 내에서 제공되는 뷔페식 중식

주 35시간 근무,
비포괄임금제,
점심시간 2시간,
연 21회의 유급 휴가,
연 2회 인센티브 및
정기 상여금,
복지포인트 등



* 고용노동부 주관 2021 워라벨 실천기업 상패

CookApps Benefit



주 35시간 근무,
점심시간 2시간



아침, 점심, 저녁
식사 제공



비포괄임금제,
선택근무제



사내 심리상담
운영



대학/대학원 학비 90%,
도서구입비 무한 지원



어학 출강교육
수강 지원



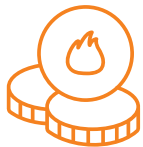
사내 다양한
동아리 활동 지원



전 직군 초봉
5,000만원



음료 및 다과
무제한 제공



매년 복지포인트
제공



자기계발비,
세미나 지원



연 2회 임금협상
및 인센티브 지급



각종 예방접종
지원



사내 마사지실
꾸욱꾸욱 운영



장기근속휴가,
포상금 지급



유급휴가
연 21회 제공

Our Games

쿡앱스의 게임들



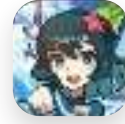
Berserker

2022년 8월 런칭 | 누적 다운로드 150만 +

쿡앱스에서 쌓아온 RPG 게임 제작 노하우의 마침표, 양대 마켓 1위 방치형 RPG 게임 광전사키우기. 방치형 RPG 장르는 보통 아시아 지역에서 인기가 많지만, 광전사키우기는 북미와 유럽 시장에서도 많은 인기를 얻고 있습니다. 대륙 가스가이아를 떠돌던 방랑자가 광전사가 되어 성장한다는 배경 이야기와 핏빛에 물든 화려하고 짜릿한 액션은 코어한 RPG 게임을 선호하는 유저들에게 독특한 게임 경험과 몰입감을 선사합니다.



지금 플레이하기!



Unknown Knights

2023년 4월 런칭

무명기사단은 2023년 Burger Monster 스튜디오에서 선보인 캐릭터 수집형 도트 아트 RPG 게임입니다. 출시 후 50일 만에 iOS, Google Play 등 양대 마켓 인기 차트 1위를 달성해 시장에서 눈에 띄는 성과를 내고 있습니다. 수집욕을 자극하는 50여 종의 도트 캐릭터부터 오토 배틀러 장르의 액션감까지 빠짐없이 담아냈습니다.



지금 플레이하기!



Sunny house

2021년 5월 런칭 | 누적 다운로드 400만 +

써니하우스는 Purple x Purple 스튜디오에서 선보인 2-Merge 게임입니다. 게임 곳곳의 화려하게 장식된 디테일한 인테리어 묘사부터 2-Merge 장르가 전달하는 고유의 게임성까지 고루 갖춘 써니하우스는 월간 60만명 이상의 캐주얼 게임 유저가 꾸준히 방문할 만큼, 그 재미를 시장에서 인정받고 있습니다. 고유의 게임성은 물론 유저의 취향을 반영한 화풍까지 고루 갖췄습니다.



지금 플레이하기!



TDS : RISE

2023년 6월 런칭

Tailed Demon Slayer : RISE는 2023년 Purple x Purple 스튜디오에서 선보인 방치형 RPG 신작입니다. 올해의 캐주얼 게임에 선정된 Tailed Demon Slayer의 차기작으로, 전작의 흥행에 이어 출시 2주만에 Google Play 인기차트 1위에 오르는 등 높은 평가를 받고 있습니다. 컨트롤 기반의 UX와 스타일리시한 카툰풍의 아트 등 전작의 핵심요소를 고스란히 계승해 유저의 재미를 이끌어내고 있습니다.



지금 플레이하기!

쿡앱스의 NEXT 기대되지 않나요?

전 세계 사람들이 당신의 생각이 담긴 게임을 플레이하며
공감하고 즐거워할 모습을 상상해 보세요.
쿡앱스에서는 지금의 상상을 현실로 만들 수 있습니다.

We hope to see you again!

앞으로 쿡앱스와 함께할 당신을 기다리고 있겠습니다.

쿡앱스에 합류하셔서 함께 NEXT를 만들어가요.

발행인 쿡앵스 People eXperience 팀
발행일 2023년 7월 21일
발행처 주식회사 쿡앵스
주소 경기도 성남시 분당구 대왕판교로 660 유스페이스 1B동 8층
연락처 031-724-2508

세상을 즐겁게!

CookApps