

| Game Consulting Proposal

ゲームローンチを成功させるための
ラティスグローバル
サービス紹介書

No.1 Game Service Company

2022





Company Overview

History

ラティスグローバルは、2004年から18年間培ってきたゲームローカライズの経験により、
ゲームローカライズ業界で最も信頼されている企業です。

2004 ~ 2014

- 2004.07 ラティスグローバル開業
——(個人事業者登録)
- 2007.08 法人転換:(株)ラティスグローバル
——コミュニケーションズ
- 2007.12 (株)ラティスグローバルコミュニケーションズ
——釜山研究所新設
- 2009.04 技術革新型中小企業
——(INNO-Biz)認証
- 2012.04 技術革新型中小企業
——(INNO-Biz)再認証
- 2013.06 KOCCAモバイルゲーム
——ローカライズ支援遂行企業選定
- 2014.04 ゲームネクストサミット2014ソウル
——(GNS 2014)主管
- 2014.06 Technical Communication
——Summit in Seoul開催
- 2014.06 KOCCAモバイルゲーム
——ローカライズ支援遂行企業選定
- 2014.07 未来グローバル創業支援センター
——ローカライズ遂行企業選定

2015 ~ 2016

- 2015.02 Samsung SDS
——Technical Communicationセミナー開催
- 2015.02 未来グローバル創業支援センター
——ローカライズ遂行企業選定
- 2015.07 KOCCAモバイルゲーム
——ローカライズ支援遂行企業選定
- 2015.07 未来創造科学部スマートファクトリー
——事業遂行企業選定
- 2016.02 KOCCAモバイルゲーム
——ローカライズ支援遂行企業選定
- 2016.02 城南産業振興財団
——ローカライズ遂行企業選定
- 2016.02 未来グローバル創業支援センター
——ローカライズ遂行企業選定
- 2016.08 KOCCA京畿コンテンツ振興院
——ローカライズ遂行企業選定
- 2016.10 職場革新コンサルティング支援事業
——業者選定
- 2016.12 青年親和強小企業選定
——(雇用労働部)

2017

- 2017.02 城南産業振興財団
——ローカライズ遂行企業選定
- 2017.02 全南情報文化産業振興院
——ローカライズ遂行企業選定
- 2017.02 モバイルゲーム日本直接進出
——戦略セミナー開催
- 2017.03 モバイルゲーム北米直接進出
——戦略セミナー開催
- 2017.06 青年親和強小企業選定
——(ソウル市)
- 2017.07 モバイルゲーム東南アジア進出戦略
——セミナー開催
- 2017.08 ハイソウルブランド企業選定
——(ソウル産業振興院)
- 2017.10 釜山情報産業振興院
——グローバルローンチング事業遂行企業選定
- 2017.10 全南グローバルゲームセンター
——グローバルパブリッシング遂行企業選定
- 2017.11 大田情報文化産業振興院
——グローバルパブリッシング遂行企業選定

2018 ~ 2022

- 2018.02 モバイルゲームグローバル進出戦略
——セミナー開催
- 2018.03 KOTRAサービス海外拠点
——支援事業遂行企業選定
- 2018.03 Googleインディーゲームフェスティバル
——ローカライズ遂行企業選定
- 2018.04 技術革新型中小企業
——(INNO-Biz)再認証
- 2018.07 海外進出成功戦略
——セミナー開催
- 2018.11 大韓商工会議所働きやすい
——中小企業選定
- 2019.04 窓口プログラム遂行企業選定
——
- 2020.03 韓国データ産業振興院
——データパワチャ
——加工企業選定

18 years

支援事業

ラティスグローバルコミュニケーションズは、18年以上のゲームローカライズの経験を基に、韓国内のゲーム開発会社が海外市場進出や輸出で成果を得られるよう、ターゲット市場に適したローカライズや共同進出支援事業を2013年から現在まで、成功へと導いています。

25回

支援事業遂行



[Google]

2019 窓口プログラムローカライズQA支援遂行企業選定
2018 Googleインディーゲームフェスティバルローカライズ支援
遂行企業選定



[韓国データ産業振興院]

2020年データパウチャー支援事業供給企会社として遂行企業選定



[韓国コンテンツ振興院]

2016 モバイルゲームグローバルパブリッシング支援事業遂行企業選定
2013～2016 モバイルゲームローカライズ支援事業遂行企業選定



[Microsoft]

ハローインディーズインディー開発会社支援事業遂行企業選定



[慶北テクノパーク]

2018 慶北ゲームパブリッシング支援事業遂行企業選定



[京畿コンテンツ振興院]

ゲーム創造オーディションローカライズ、マーケティングコンサルティング事業遂行企業選定



[未来グローバル創業支援センター]

2015、2016 コンサルティングパートナーローカライズ分野
遂行企業選定
2014 グローバル創業専門コンサルティングサービス事業



[城南産業振興財団]

2016、2017 パブリッシャー連係スター企業育成事業遂行企業選定

Latis Group

優れた人材の支援と体系的なシステムの確立により、品質を管理しています。

170人の専門家が貴社のグローバルローンチングに必要なトータルサービスを提供いたします。67種類の言語に対応可能、25人のネイティブスタッフ、700人以上の翻訳フリーランサーを保有しています。

170人

700人の専門家

ローカライズ / LQAT



50人

ダビング/ サウンド



20人

運営 / QA / 政府事業



50人

技術翻訳 / デザイン



50人

世界各国のグローバルサービスに対応しています。

- ・アメリカ支社 - 北米サービス支援
- ・フィリピン支社 - 英語圏サービス支援
- ・ヨーロッパ連合 - ヨーロッパ圏サービス支援



Client Reference

グローバルビジネスパートナーLatis Globalは、単なる代行サービスではなく、ビジネスパートナーというマインドで高いクオリティのサービスを提供し、国内外100社以上のクライアントと持続的なPartnershipを維持しています。

450件

年間遂行



Total Gaming Services

最高品質のトータルサービスにより、コンテンツを再完成させます。

- ✓ 機能QA / 互換性QA
- ✓ セキュリティQA / ネットワークQA
- ✓ 開発QA / メンテナンスQA
- ✓ FGT (Focus Group テスト)
- ✓ Fun QA / バランシングQA
- ✓ 性能QA



Game QA



Localization

- ✓ ローカライズ (T.E.P)
 - 翻訳(Translation)
 - レビュー(Proofreading)
 - ネイティブチェック (Editing)
- ✓ LQA テスト
 - ゲーム内のテキスト検収

- ✓ SNSチャンネルの運営
- ✓ コミュニティ運営分析の提案
- ✓ Contents制作
- ✓ 国内/海外カスタマーへの応対
- ✓ 365日モニタリング
- ✓ コールセンター支援



Game CS/CM



Game Sound

- ✓ Voice recording
- ✓ BGMの作曲・効果音の制作
- ✓ サウンドデザイン



Localization Overview

ゲーム専門翻訳者とネイティブスタッフがローカライズを進行します。

ユーザーへの配慮で最も重要な点は
ユーザーと同じ言語で理解することから始まります。

➤ ゲームに特化されたゲーム専門翻訳

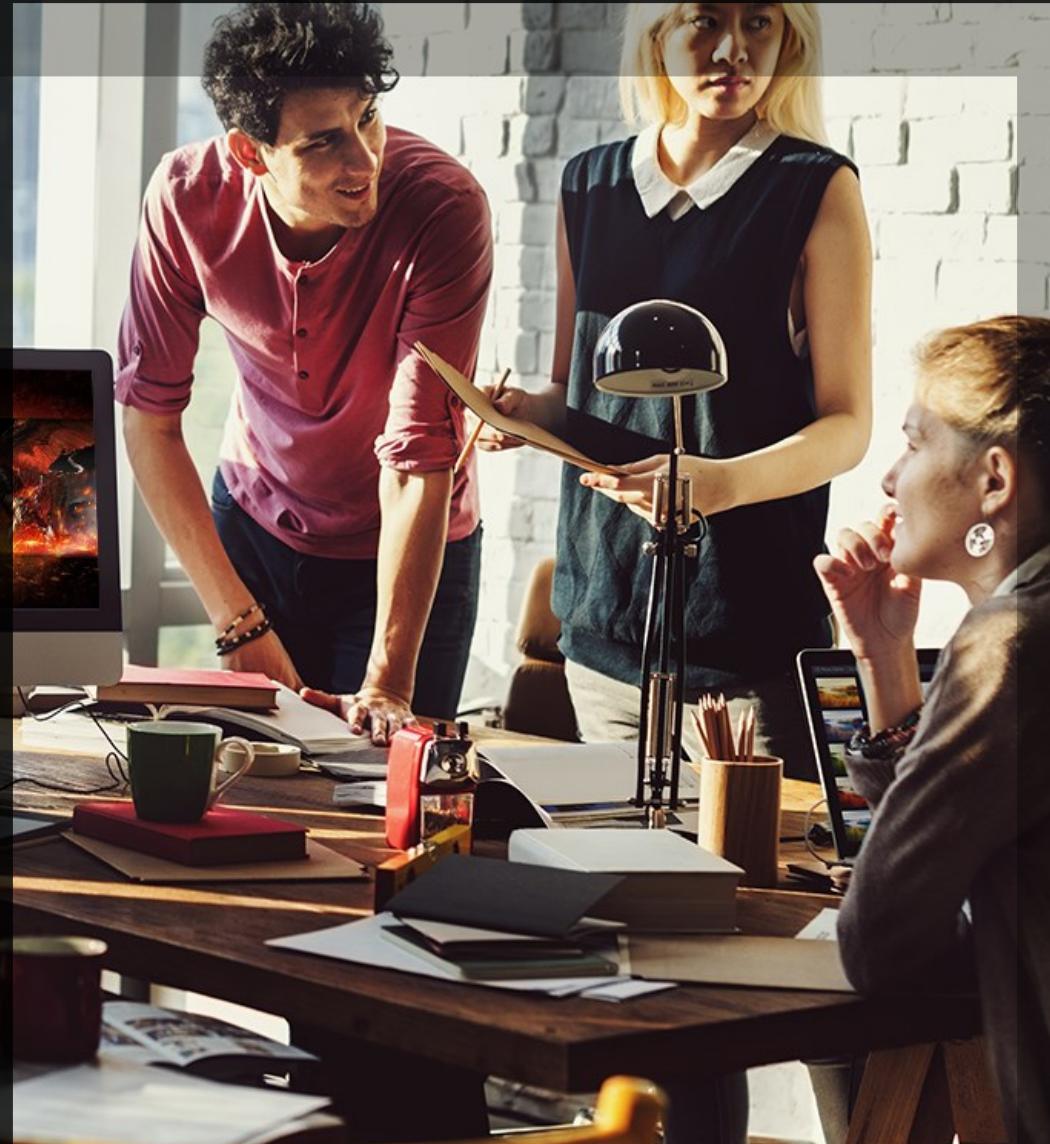
- 18年以上のゲーム専門翻訳、ジャンルごとに専門化された品質
- 体系的なTEPシステムで高品質の翻訳ファイルを提供

➤ TM(Translation Memory)とTB(Term Base)の活用

- アップデート時の費用節減効果
- 全体的な翻訳一貫性の維持

➤ ネイティブスタッフによる高品質ローカライズ

- 用語、スタイル、一貫性、文法、タグ、フォーマットなど、現地ユーザーの視点でローカライズ
- 対象国の文化と情緒を理解するネイティブスタッフ



Localization Service

■ T.E.P (Translation, Editing, Proofreading)

翻訳、レビュー、最終ネイティブチェックを提供

社内ネイティブスタッフ(英語、日本語、中国語)による監修

ソースリライト：韓国語ソーステキストを改善

■ Translation File Engineering

翻訳ファイルの分析・準備—翻訳作業量を最適化

翻訳結果をデータベース化・管理

最終納品ファイルの作成：一貫性、数字、変数、
タグのチェック

04

ネイティブレビュー

内容上の誤訳に対するレビュー

用語、スタイル、一貫性、文法などに対するレビュー

03

翻訳・ネイティブチェック

言語・各分野に特化した翻訳者による翻訳
ネイティブが全体の文脈・文法をチェック

02

プロジェクト開始・翻訳の準備

翻訳メモリ、グロッサリーの検討
→品質確保、費用節減要素の検討
見積りの提案・業務の打ち合わせ

05

ファイルの編集

文書、イメージの編集・ファイルの変換

各言語圏で要求される特性に合わせて編集

06

QA(最終的なエラー検討) および納品

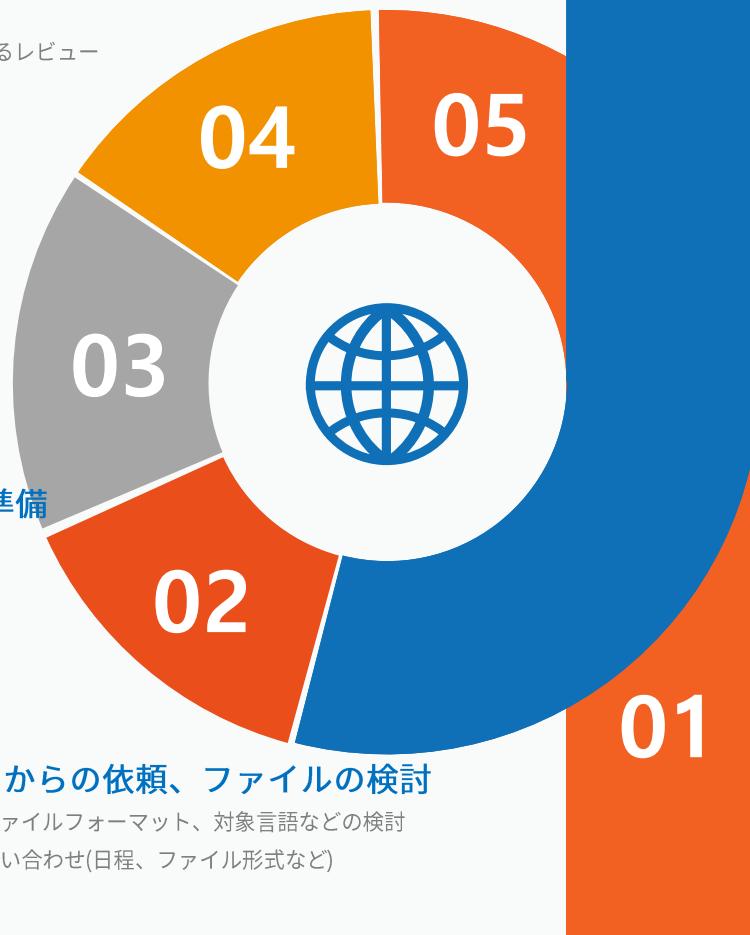
QA Toolを使用してQAを実施
クライアントの監修を反映した
最終版のファイルを納品

06

01

クライアントからの依頼、ファイルの検討

コンテンツ内容、ファイルフォーマット、対象言語などの検討
クライアントへの問い合わせ(日程、ファイル形式など)



LQA テストing

体系的なテストプロセス & 専用ソリューション活用(対象言語の翻訳を適用したビルドでのテスト)

言語的な部分

- 未翻訳、誤訳の確認・修正
- ボタンやUIの一貫性イシューの修正
- 韓国語特有の二重助詞回避
- NPCのセリフスタイルの修正
- 内部組み合わせによるテキスト出力バグの修正



言語外の部分

- テキストのはみ出し、重なりなどのバグ修正
- タグがソーステキストを読み込めない、正常に表示されないなどのバグ修正
- テキストの整列・修正
- 機能QAの一部分

テキストのリライト

- ゲームの状況によって修正が必要なテキストのリライト
- ゲームの特性に応じた用語の提案・テキストのリライト



クライアントの依頼
テスト用ビルドの検討



テスト計画
トラッカー作成
ヒストリー調査



テストするゲームの
ジャンル
リードテスター決定



ゲーマー観点での
チェック
一般テスターに連絡



一般テスター
K/B教育



テスト開始



ラウンドテスト
サイクルの進行
(Linguist参加)



最終検収品の納品
ファイナルレポート
の提供



みんなのマーブル
Netmarble
韓国語→3か国語



NBA LIVE Mobile
EA
英語→韓国語



フリースタイル野球2
DAERISOFT
韓国語→10か国語



Laplace M
Zilong Game Limited
中国語簡体字→韓国語



アビスリウムポール
FLERO GAMES
韓国語→10か国語



エンマが怒った
(閻王不高興)
X.D. Global Limited
中国語簡体字→韓国語



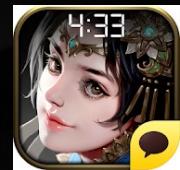
LINEAGE REVOLUTION
netmarble
韓国語→日本語



アルティメット
テニス
9M Interactive
韓国語→5か国語



ハローヒーロー[®]
FINCON
韓国語→10か国語



BLADE
4:33 Creative Lab
韓国語→3か国語



アークナイツ
Yostar
日本語→韓国語



ハンドレッドソウル
Hound13
韓国語→英語



MU ORIGIN
WEBZEN
中国語簡体字→韓国語



陰陽師本格幻想RPG
Kakao Games
中国語簡体字→韓国語



BLADE 2
Kakao Games
韓国語→英語



アストロキングス
AN GAMES
韓国語→4か国語



ホームラン
クラッシュ
HAEGIN
韓国語→4か国語



グランドチェイス
X.D. Global Limited
韓国語→中国語簡体字
Netmarble
韓国語→日本語





Call of Duty :
Modern warfare

Activision

英語→韓国語



Mobius Final Fantasy

Square Enix

日本語→韓国語



Assassin's Creed: Rogue

Ubisoft

英語→韓国語



Call of Duty :
WWII

Activision

英語→韓国語



Far Cry 4

Ubisoft

英語→韓国語



Assassin's Creed:
Black Flag

Ubisoft

英語→韓国語



Call of Duty :
Infinite Warfare

Activision

英語→韓国語



Mario+Rabbids
Kingdom Battle

Ubisoft

英語→韓国語



World of Warcraft: Legion

Blizzard Entertainment

英語→韓国語



Starcraft II: Wings of Liberty

Blizzard Entertainment

英語→韓国語



Madden NFL

EA Korea

英語→韓国語



FIFA ONLINE

EA Korea

英語→韓国語





Game Sound

Game Sound



Sound Project

10年以上の経歴を持つ作曲家およびサウンド・デザイナー専門エンジニアによる**高品質サウンドプロジェクト**

マイク 多方面の声優との協業

声優協会、スタジオの有名声優等、ニーズによる多方面の声優起用可能。
高品質の英語、中国語、日本語等、ネイティブスピーカーによる吹替サービス。
効率的な声優管理により等しいアップデートを提供

ヘッドセット 経験とスキル

長年にかけて蓄積された経験のもと、高品質の吹替サービス。
ジャンル、キャラクター、適材適所の声優マッチングにより没入感を極大に。

スピーカー Audio dubbing studios

自社録音スタジオ・編集システム有り
「ソウルホンデスタジオ」「カンナムスタジオ」「マニラスタジオ」



録音準備

- キャラクター別整理分析（性格、外見、性別等）
- セリフ状況分析
- 適材適所の声優セッティング

修正・編集

- 編集および修正
- 初期録音ファイル納品
- 確認後最終録音ファイル納品

Audio QA Report (Voice)

				보고일	20.03.08
				보고자	음석민
프로젝트		의뢰업체 명	프로젝트 명	작업 종류	
		zlongame	리지얼 M	음성 녹음/편집	
분량		녹음 시간	캐릭터 수	참여 성우	총 대사수
		27시간 (남20/여7)	60개 (남40/여20)	21인 (남15/여6)	1323
작업 기간		작업 일자	녹음 시작	녹음 종료	작업 완료
		2020.01.01.	2020.02.15	2020.02.02	QA 검수일
		작업 종류	작업 완료	QA 검수일	
		2020.03.03	2020.03.05		
날짜 기준	channel	resolution	wav	ogg	mp3
	mono	44.1kHz/16bit	44.1kHz/16bit	-	192kbps
	Peak Level Limit	Target Loudness	SNR Limit	Silence (forward)	Silence (back)
-1dbfs	-15lufs (± 5)	-50dbfs	0.1sec	0.2sec	

통합 파일 리포트

Loudness (Integrated)
-19.6 LUFS

True Peak Loudness
-0.3 dbTP

SNR Total Running Time File Quantity Frequency Band Width
-78.24 dbfs 1:12:05 1820 EA 86 to 11412 = 11326 Hz

개별 파일 리포트

/	Confirmed	Modified	Passed	1600	1650	1700	1750	1800
Linguistic	1795	25	1820					
Target Level	1807	13	1820					
Edit	1815	5	1820					
Noise	1799	21	1820					

Linguistic Error
발음과 오류에 이유가 확인된 대사는 재녹음으로 수정

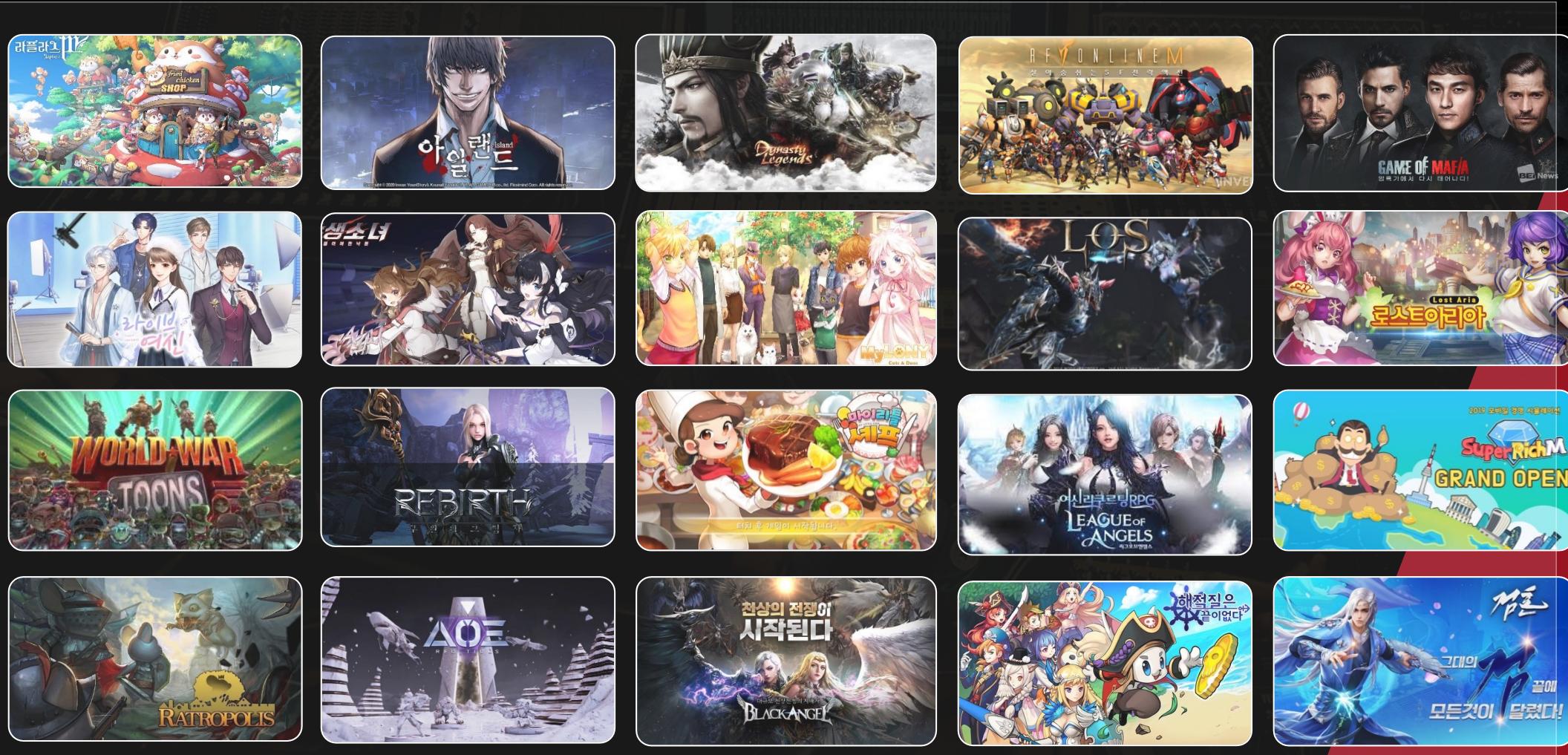
Total Result
Passed

Individual File QA List

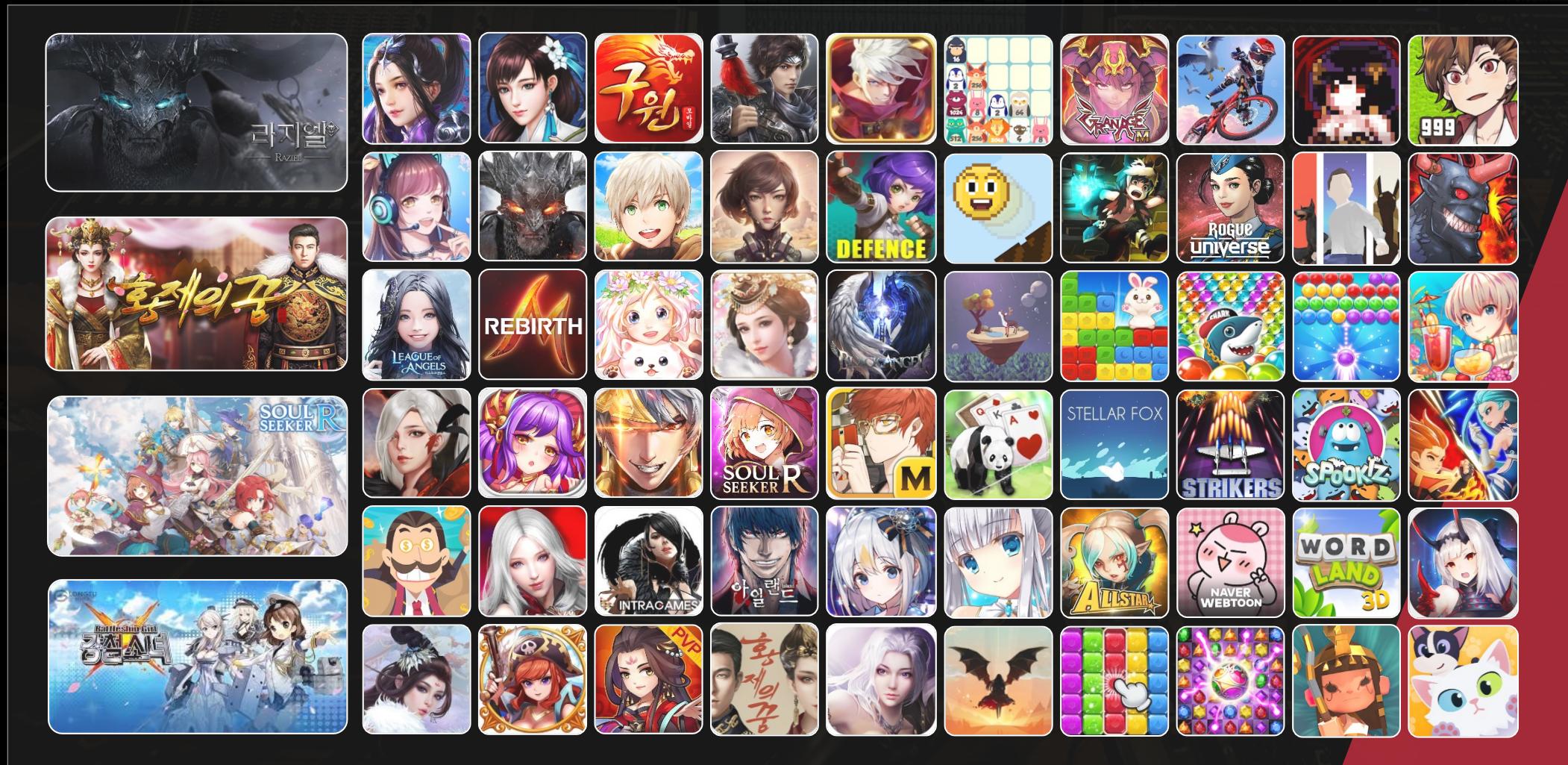
NO.	File ID	Linguistic		Target Level		Edit		Noise		Modified	Result
		Pronunciation	Mis Reading	True Peak	Loudness (Lufs)	Silence	Overlap	Miss	Clip		
1	2000100										Passed
2	2000101										Passed
3	2000102										Passed
4	2000103										Passed
5	2000104										Passed
6	2000105										Passed
7	2000106										Passed
8	2000107										Passed
9	2000108										Passed
10	2000109										Passed
11	2000110										Passed
12	2000111										Passed
13	2000112										Passed
14	2000113	F									Passed
15	2000114										Passed
16	2000115										Passed
17	2000116										Passed
18	2000117										Passed
19	2000118										Passed
20	2000119										Passed
21	2000120										Passed
22	2000121										Passed
41	2000140										Passed
42	2000141										Passed
43	2000142										Passed
44	2000143			F							Done
45	2000144										Passed
46	2000145										Passed
47	2000146										Passed
48	2000147										Passed
49	2000148										Passed
50	2000149										Passed
Total Report		25	13	5	21	64	//		Modified	Result	

SAMPLE

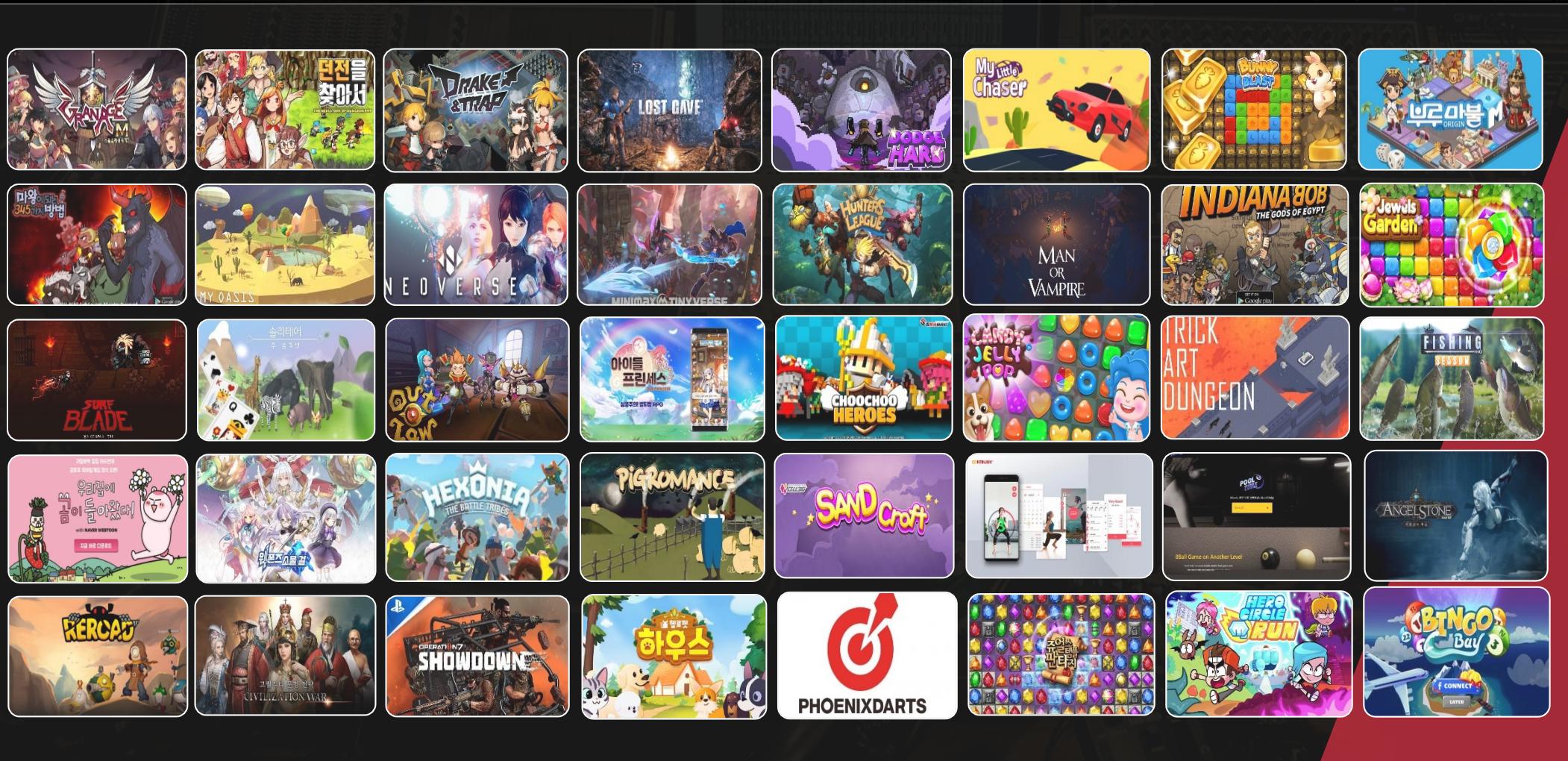
Game Sound Reference



Game Sound Reference



Game Sound Reference





QA Overview

ラティスグローバルの QA Service IDENTITY



01

QA専門スタッフ

10年以上の経験とゲームプレイ経験を持つスタッフがサービスを提供します。

02

ゲームに関する正確な意見と改善方法を提案

ゲームを正確に分析して品質を改善する方法を考え、解決方法を提案します。

03

プロジェクト最適化QA

プロジェクトの状況に最適化されたカスタムQAサービスを提供します。

QA Service

機能性テスト



- ✓ ゲームリリースが可能かを確認するための機能、ネットワーク、決済、荒らし行為などのテスト遂行
- ✓ BTS(BugTrackingSystem)を活用したリアルタイムイシュー報告・フィードバック管理
- ✓ テスト終了後の結果報告書、チェックリスト、イシュー報告書を提供

互換性テスト



- ✓ 北米、中国、日本のローカル端末、グローバル端末を含むモバイルテスト端末を活用した互換性テスト実施
- ✓ 全体保有モバイルテスト端末(154台)：Android54台、iOS 27台(モバイル130台 / タブレット24台)

マーケット検収&Googleフィーチャード適合性テスト



- ✓ Google Android マーケット、Apple App Storeでのリリース政策適合性テスト実施
- ✓ Google : UI ガイドライン適合性、政策違反有無 / Apple : 拒否事由、レビューガイドライン遵守可否テスト
- ✓ Googleフィーチャード審査基準遵守可否テスト実施

専門家および一般ユーザーテスト(FGT)



- ✓ 大規模なユーザーテスト担当/専門QAスタッフによるFGT遂行
- ✓ 使用性、接近性、利便性に基づく海外市場を対象とした適合性
- ✓ ゲームの難易度などに対する現地ユーザーのフィードバックを提案





機能 QA

- ・ ゲーム全体の機能検証
- ・ バグ登録および管理
- ・ クラッシュおよびクリティカルイシューの探索
- ・ テスト Case設計および構築、配布
- ・ メイン機能ターゲッティング検査
- ・ 確認テストおよびリグレッション



互換性QA

- ・ リリース端末、OS別起動チェック
- ・ ベンダー別、機種別、起動チェック
(150種類以上の端末保有)
- ・ 韓国マーケット向け端末の9割以上確保
- ・ OS別ソフトウェア検証



マーケット検収 QA

- ・ マーケットリリースの政策適合性検証
- ・ マーケット別(IOS, AOS)返却基準テスト
- ・ マーケットリリース向けSDK保有



バランスQA

- 初期ゲームの接近性
- ゲームの成長バランス
- 相互バランス
(コンテンツ所要時間、市場バランス、難易度など)
- 専門FGTによる意見の取り集め・分析
- ユーザーの使用性検証
(著作物性、学習性、離脱防止など)



FUN QA

- コンテンツテスト
- プレイパターン分析
- 主なイシューおよび面白み分析
- ゲーム性評価(ポジティブ/ネガティブ)
- 改善要素の提案



セキュリティQA

- メモリー変造ツール検証
- 決済不正ツール動作検証
- メモリー脆弱性検証テスト
- パケット脆弱性検証テスト
- サーバー、ファイル脆弱性検証テスト



フィーチャードQA

- ・ フィーチャード基準による検証
- ・ マーケット検収に必須のQA
- ・ 対象マーケット別に必須の互換性QA



性能QA

- ・ ハードウェア性能テスト
 - > 使用量: CPU / RAM / バッテリー使用量測定
 - > 過負荷: FPS / 発熱測定
- ・ 長時間プレイ項目は別度追加
- ・ ターゲットテスト
 - > OSおよびビルドバージョンによるテスト
 - > 特定ベンダー製品テスト
- ・ 全体テスト
 - > 人気端末機器テスト
- ・ 単一OS / ビルド / 端末の数に基づく



Web性能QA

- ・ Web 性能 テスト
 - > 性能測定
 - > Referenceの比較分析
- ・ ストレステスト
 - > ツール テスト
 - > ロードランナーテスト
 - > シナリオテスト



ネットワークQA

- シミュレーターネットワーク環境による影響度測定
- 国家別ネットワーク環境
- 基本環境ネットワーク検証
- 有害環境ネットワーク環境
- ネットワーク断絶テスト
- ネットワーク転換テスト



メンテナンスQA

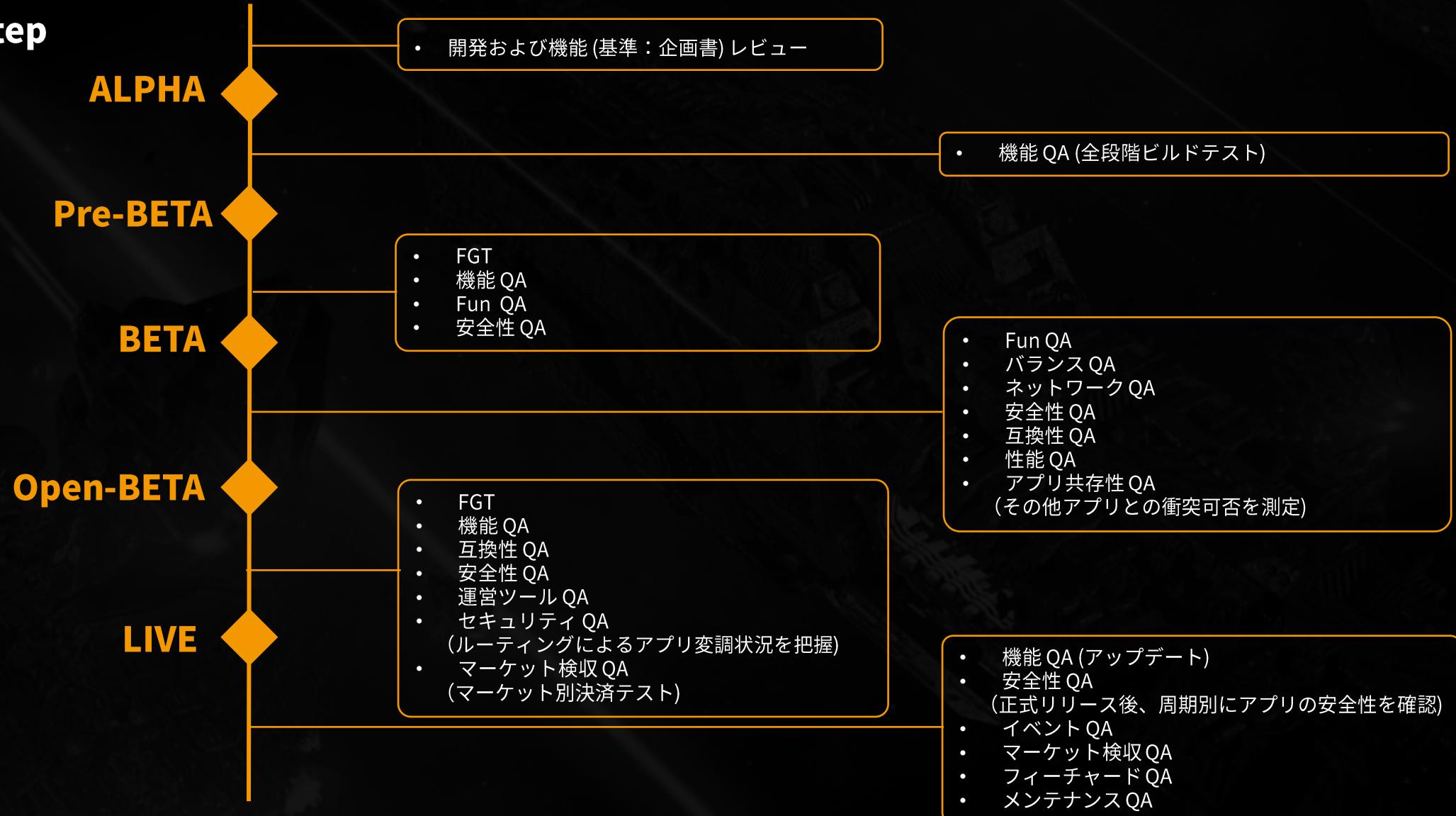
- アップデートQA
- ライブアップデート / メンテナンスQA
- メンテナンス後のモニタリング



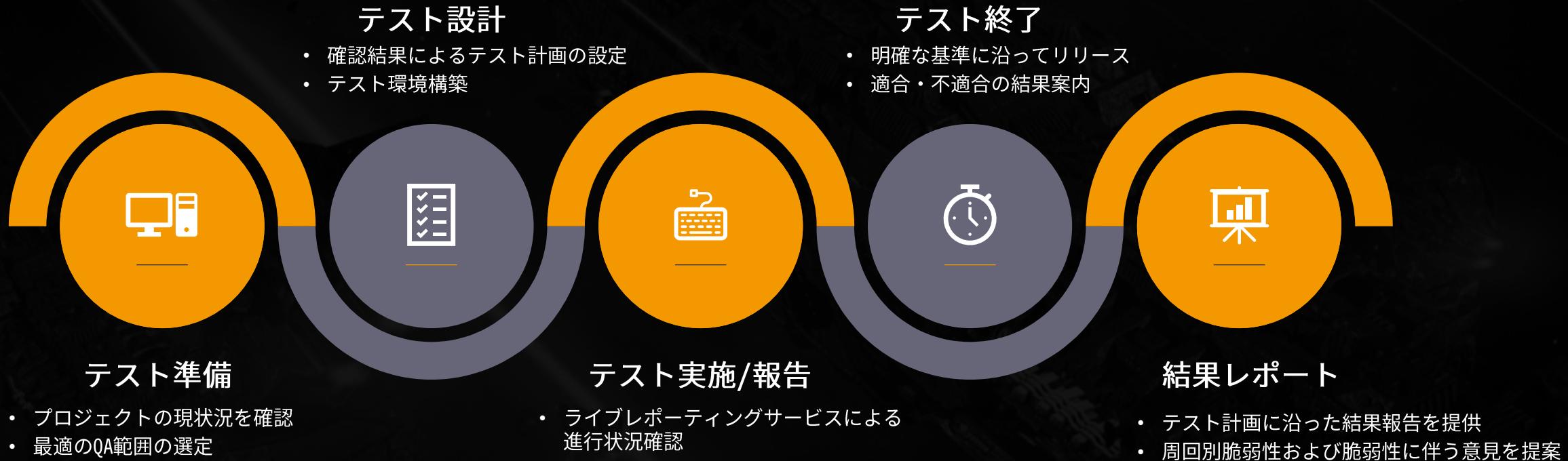
ユーザーテスト(FGT)

- 大規模ユーザーテスト実施
- 専門QAスタッフによるFGT遂行
- ゲーム難易度などに関して現地ユーザーによるフィードバックを提案
- 使用性、接近性および利便性に基づく適合性テスト

QA Step-By-Step

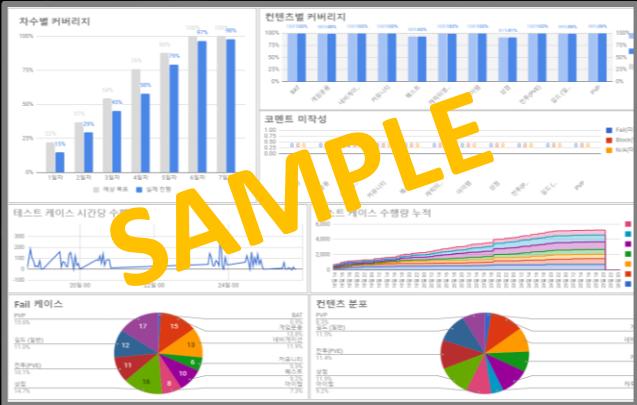


QA Process



提供されるQA最終結果レポート

テスト case Report



Fun QA Report



Compatibility QA Report

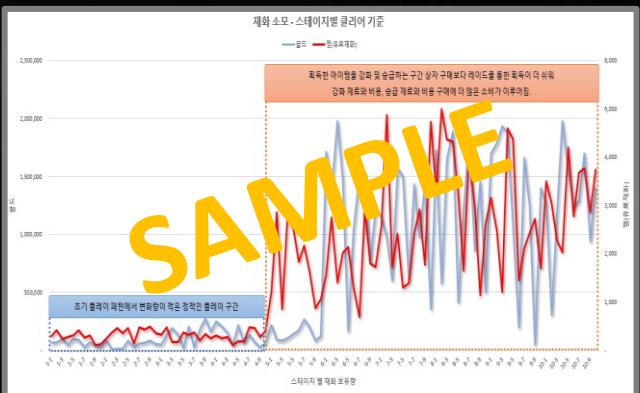
기본정보	Android		iOS		합계	
	Pass	성공률	Pass	성공률	Critical	Major
양성자	Fail	0 %	Fail	0 %	-	-
Block	0	-	Block	0	비어있지	-
수정불가	NoRun	25	Run	0	-	-
비도출인	N/A	0 %	N/A	0 %	-	-
Total	29	-	29	-	0	-

ID	카테고리	상태	구현상태	제작상태	Android	iOS
1	대체문	수정후	수정후	수정후	수정여행	수정여행
2	설명	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행
3	기능부록	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행
4	기능부록	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행
5	기능부록	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행
6	기능부록	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행
7	기능부록	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행
8	기능부록	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행
9	기능부록	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행
10	기능부록	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행
11	기능부록	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행
12	기능부록	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행
13	기능부록	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행
14	기능부록	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행
15	기능부록	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행
16	기능부록	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행
17	기능부록	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행
18	기능부록	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행
19	기능부록	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행
20	기능부록	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행
21	기능부록	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행
22	기능부록	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행	수정여행

Performance QA Report

대시보드	검증여부	CPU	FPS	MEMORY	TEMPERATURE	BATTERY	Latis		기간	2019-12-17 ~ 2019-12-30	90days	
							1회차	2회차	1회차	2회차	1회차	2회차
AQUOS R	33.2	36.5	38.7	40.5	37.2	40.2	40.8	40.7	41.5	39.1	40.7	39.8
AQUOS R2	31.0	40.7	35.0	42.5	38.0	43.6	39.0	44.7	40.0	45.8	40.5	46.0
AQUOS SENSE	34.5	35.6	37.8	39.0	38.3	40.5	38.5	41.0	39.5	42.7	38.3	41.7
ARROWS TAB F-04H	32.9	27.5	33.5	29.6	34.0	31.0	31.7	35.0	32.2	35.0	32.2	32.2
BLACK SHARK 2	30.0	33.2	30.6	34.0	31.5	34.0	32.1	34.0	30.0	35.1	34.4	35.7
DTAC COMPACT D-02H	26.5	30.2	28.7	33.5	30.6	33.2	30.7	33.8	30.9	34.5	30.9	33.8
GB ThinQ	37.3	36.0	40.7	38.0	41.4	39.7	38.7	40.7	41.1	40.2	-	-
Galaxy A10	29.0	29.2	30.3	33.0	32.4	35.4	33.8	35.2	33.6	36.4	33.3	33.3
Galaxy A20 (A20) (W10e)	29.3	29.7	31.8	33.7	33.0	34.1	32.9	35.0	34.1	35.0	33.3	34.3
Galaxy A3 (A3)	31.9	27.3	32.0	31.8	32.1	33.1	32.8	31.7	31.8	28.2	33.3	33.3
Galaxy A5	29.0	23.3	33.5	33.0	31.5	32.9	35.0	32.6	32.2	33.5	32.6	32.9
Galaxy A50	25.1	31.3	31.4	32.0	31.7	33.8	32.2	33.6	31.5	34.1	-	-
Galaxy A6	32.7	33.3	33.3	33.0	30.0	31.7	33.8	32.2	33.6	31.5	34.4	-
Galaxy A7	34.4	37.1	37.1	38.0	32.9	36.3	35.6	36.8	33.3	33.5	33.5	33.5
Galaxy A70	27.7	28.5	34.5	35.5	35.9	35.1	34.6	35.3	35.5	35.5	35.5	35.5
Galaxy A8 (2016)	32.7	36.5	34.5	37.6	37.7	37.5	37.3	37.8	36.0	36.5	36.5	36.5
Galaxy A8(2017)	31.3	34.7	34.6	36.7	34.3	37.2	35.5	37.1	37.2	37.2	35.7	35.7
Galaxy A9 PRO	30.7	37.7	35.5	34.7	38.0	37.0	41.4	36.0	36.5	34.3	36.6	36.7
Galaxy Grand Max	30.4	31.3	31.1	32.4	32.3	32.2	30.1	32.0	31.5	31.6	33.0	31.3
Galaxy J2(2017)	29.9	32.0	31.7	34.2	31.4	32.5	31.7	35.1	32.6	31.7	31.7	32.6
Galaxy J4+	36.6	29.0	37.0	31.9	35.0	35.0	37.5	34.3	37.9	32.7	37.8	34.0
Galaxy J5	27.1	21.9	30.6	26.5	33.3	29.8	33.2	31.4	33.2	32.6	33.1	33.3
Galaxy J7	25.4	31.3	28.1	30.9	30.1	31.8	30.6	30.5	30.6	32.7	31.1	31.3
Galaxy JEANS	26.0	32.1	30.1	33.1	31.7	33.3	32.6	34.0	33.7	33.6	34.0	33.5

Balance QA Report



Network QA Report

측정 범위	정상 네트워크				장애 네트워크				전환 네트워크			
	Pass	Fail	N/A	No Run	Pass	Fail	N/A	No Run	Pass	Fail	N/A	No Run
AOS	4.2	0.0%	100.0%	-	0	0.0%	-	-	Critical	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	42	0.0%	-	-	Major	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	42	0.0%	-	-	Minor	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	42	0.0%	-	-	Trivial	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Critical	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Major	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Minor	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Trivial	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Critical	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Major	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Minor	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Trivial	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Critical	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Major	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Minor	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Trivial	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Critical	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Major	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Minor	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Trivial	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Critical	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Major	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Minor	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Trivial	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Critical	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Major	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Minor	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Trivial	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Critical	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Major	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Minor	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Trivial	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Critical	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Major	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Minor	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Trivial	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Critical	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Major	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Minor	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Trivial	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Critical	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Major	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Minor	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Trivial	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Critical	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Major	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Minor	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Trivial	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0	0.0%	-	-	Critical	0	-	-
AOS	0	0.0%	-	-	0							

QAサービス実施例



大規模 F.G.T.



機能QA

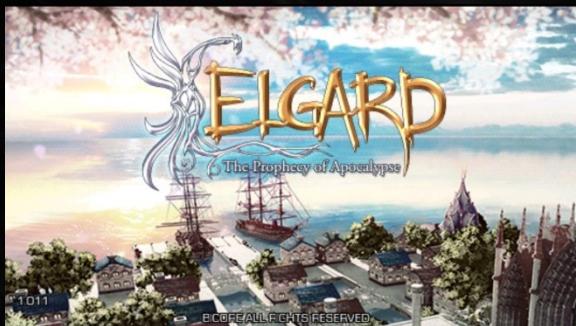


性能・機器互換性QA / FGT



メンテナンスQA

QA 担当スタッフのReference





ゲーム運営(CS/CM)

ラティスグローバルは単なる運営代行会社ではなく、 ゲームデベロッパーを成功に導くパートナーです。

ゲーム運営サービスの提供価値

- カスタマイズによる、ゲームに最適化された運営サービスの提供
- お問い合わせのパターンを正確に把握し、迅速に対応
- ターゲット市場に合わせたネイティブスタッフによる運営
- 体系的な内部教育システムによる運営スタッフの高い専門性

メール、クライアントコミュニティ、ホームページなど、クライアントチャンネルが多すぎ



開発会社インタビュー中

海外クライアントの場合、時差のせいで業務時間外の応対が難しい

内部にネイティブCSクライアントチーム構築は無理

CM



公式コミュニティ管理

- コミュニケーション・共感によるコミュニティ活性化
- コミュニティイベントの管理
- 運営政策・告知管理
- 書き込み・コメント応対
- 動向レポートの提供



SNSチャンネル

- Naver Café, Facebook, Discord, RedditなどのSNS管理
- バナー・タイトルのデザイン制作
- コンテンツ企画・制作(FAQ、ゲームガイドなど)



グローバルユーザー管理

- サービス地域のネイティブスタッフ運営チームを構築
- 現地ユーザー向けコンテンツ企画および製作
- ゲームガイドの応対
- 海外ユーザーからの問い合わせへの応対



CS



一括チャンネル管理(問い合わせ対応)

- 顧客対応メール、モバイルチャット、マーケットレビュー、掲示板への対応
- 外部案件のサポート(公文書の対応など)
- ゲーム、決済、返金、ゲームプレイなどに関する問い合わせを迅速に処理
- 突発イシュー対応のための弾力的な人材配置



グローバル専門CSマネージャー

- サービス国家別ネイティブCSマネージャーによるユーザー管理
- 海外ユーザーのパターンを正確に把握、対応してユーザー残存率UP



24/7 グローバルモニタリングサービス

- コミュニティ広告、誹謗中傷、荒らし行為などのモニタリング提供
(* 国家別運営時間帯に応じて調整可能)
- バグ&VOC把握



専門コールセンターの運営

- 経験10年以上の専門スタッフがハードユーザー応対、クレーム処理
- 引入件数・特異事項のレポート伝達

運営詳細業務範囲



CSの業務範囲

- 問い合わせへの対応
(ゲーム、決済、返金、ゲームプレイなどに関する問い合わせ)
- マーケットレビューの応対
- CSレポート提供 / 週1回、月4回
(ユーザーフィードバック / ユーザーリクエスト分析と動向 / ゲームバグまとめなど)
- FAQ作成、翻訳
- 対応スクリプト管理
- 外部案件のサポート(公文書の処理など)
- モニタリング提供



CMの業務範囲

- 公式カフェ・チャンネルコミュニティ管理
- 公式チャンネルコミュニティのイベント企画・提案(週1回、月4回)
- 敵対的な書き込み・コメントへの応対(削除または管理)
- コミュニティのコメントへの応対
- 動向レポート提供(週1回、月4回)
- コンテンツ制作(ゲームガイド、ゲームのコツ、FAQ)
- コミュニティイベントの実施および管理



チーム長の業務範囲

- 人材の教育・管理
- 突発イシューのための弾力的な人材配置
- 体系的な品質管理
- 毎月1回定期的にQC評価
- クライアントプロジェクト管理
- メインコミュニケーションチャンネルの窓口を担当

サービス項目の詳細

分類	項目	説明	条件
公式コミュニティ (NAVERカフェ)	運営ツール	運営ツールの使用性テストおよび改善の提案	運営ツールの管理者権限必須
	VOC統計レポート	コミュニティユーザー動向・CS動向レポート	-
	運営政策	コミュニティ運営政策の規定	
	メニュー・レイアウト	コミュニティ内レイアウトのセッティングおよび管理	
	メインバナーデザイン	コミュニティ内メインバナーデザイン	
	サブバナーデザイン	コミュニティ内メイン・サブのイベントバナーデザイン	
	お知らせ	お知らせ作成および登録	
	コミュニティ・イベント	イベントのお知らせ作成、実施および当選者発表(クライアント企画)	NAVERカフェの開設用アカウントの提供もしくはスタッフの任命必須
	モニタリング	コミュニティ内暴言・俗語、スパムの管理	
	コミュニティ・掲示物	コミュニティ内の掲示物対応	
CS	FAQ作成	よくある質問およびガイドライン作成	
	NAVERカフェブックガイド制作	NAVER CafeBookを利用し、ゲームガイドの作成	
	GMコンテンツ	企画および運営(Latis企画)	
	一般お問い合わせの処理	お問い合わせ窓口に届くゲームに関するお問い合わせの対応	運営ツールのログ詳細照会、財貨の支給・回収、制裁の権限
	復旧・補填に関するお問い合わせ処理	アイテムの復旧・補填および関連イシューの解決	およびお問い合わせ処理ツールの運営アカウント必須
	決済に関するお問い合わせ処理	決済取り消し・払い戻しに関するお問い合わせの対応	運営ツールのログ詳細照会、財貨の支給・回収、制裁の権限およびお問い合わせ処理ツールの運営アカウント必須 + マーケット管理者アカウント必須
	マーケットレビューの対応	マーケットレビューの対応	マーケット管理者アカウント(マーケットレビュー、決済履歴、確認・キャンセル権限)必須
SNS 管理 (Facebook/ その他のチャンネル)	関連機関公文書の対応	関連機関公文書の対応および処理	-
	決済不正ユーザーの処理	マーケット払い戻しシステムの不正利用者の特定および管理	マーケット管理者アカウント(マーケットレビュー、決済履歴、確認・キャンセル権限)および運営ツール決済ログ照会の権限必須
	プッシュメッセージ管理	プッシュメッセージ作成および登録代行	プッシュ管理ページの管理者アカウント必須(運営ツールに該当機能が含まれる場合なし)
テスト	お知らせ	お知らせ・イベントポスト作成および掲載	
	チャンネル対応	チャンネル利用者の対応(コメントなど)	公式SNSチャンネルの管理者アカウント必須
	イベント	SNSイベント企画および実施、当選者発表	
テスト	バグテスト	取り入れたバグ内容確認および再現ステップの確認	運営ツールのログ詳細照会、財貨の支給・回収、制裁の権限およびBTSの接近権限必須
	メンテナンス確認	ダウンロード、アプリ起動、決済エラーテスト	運営ツールのログ詳細照会、財貨の支給・回収、制裁の権限必須
	ゲーム内モニタリング	サーバーおよびサービス状況モニタリング	サーバー環境モニタリングツールおよび接近の権限必須

CS & CM Process

運営準備

- ・ゲーム分析・プレイ
- ・運営人材教育
- ・国家別人材の配置
- ・サービスシュミレーション



レポート

- ・日間/週間レポート
- ・動向・VOCレポートの提供



クライアントの依頼

- ・運営サービスの範囲に関する協議
- ・キックオフミーティング実施
- ・運営方法の提案

実務投入

- ・各サービス別の運営
- ・イベント準備・対応計画を提案
- ・顧客応対、コミュニティ管理

このプロセスは、クライアントの依頼から始まり、運営準備、実務投入、そして定期的なレポートを通じて、効率的なゲーム運営を実現するための一連の手順を示しています。

運営レポートの提供

Weekly Report

주간 서비스 동향

■ CS REPORT (KR / GL)
기간(Period) 2020/03/31 ~ 2020/04/06

▼ 공식 가입자 / Moot 주요 이용(SUSSUE)

KR	<ul style="list-style-type: none"> ■ KR 사용률: 이용자의 이용에 따른 부작용 발생 비율은 최근 3주 평균 0.0005까지이며 총 계시율은 242개 중 부정 계시율 10개(0.004%) ■ 신규 가입자: 품목에 대한 고급화 이용률은 3주 평균 0.005%로 0.002%로(25.2%) ■ 신규 이용자: 품목에 대한 부작용 발생 비율은 0.0005(최근 3주 평균), 세대기자 이용률: 평균화된 관리로 점진적인 이용자 불만 증가
GL	<ul style="list-style-type: none"> ■ GL 사용률: 구매 이용률은 최근 3주 평균 0.0005이며 총 계시율은 242개 중 부정 계시율 30개(0.004%) ■ 신규 가입자: 품목에 대한 고급화 이용률은 3주 평균 0.005%로 0.002%로(25.2%) ■ 신규 이용자: 품목에 대한 부작용 발생 비율은 0.0005(최근 3주 평균), 세대기자 이용률: 평균화된 관리로 점진적인 이용자 불만 증가

▼ 커뮤니티 자료(Community Index)

카페 등 가입자	243,988
공식카페 조회수	1,974,226
주간 등 카페자	894
주간 등 활동자	1,389
가입 대비 비율	주간 등 카페 등 활동 가능 이용자 주간 등 카페 등 활동 가능 이용자 0.4% 0.5%
Moot 계시율	299
Moot 평균 등록	16

이용자 지표

지표	KR	GL
이용자 방문	200,000	180,000
계시율	0.0005	0.0005
가입자	242	242

활동자 지표

날짜	카페 등 활동자	카페 등 활동자
2020-03-31	894	1,389
2020-04-01	894	1,389
2020-04-02	894	1,389
2020-04-03	894	1,389
2020-04-04	894	1,389
2020-04-05	894	1,389
2020-04-06	894	1,389

활동자 추이

날짜	카페 등 활동자	카페 등 활동자
2020-03-31	894	1,389
2020-04-01	894	1,389
2020-04-02	894	1,389
2020-04-03	894	1,389
2020-04-04	894	1,389
2020-04-05	894	1,389
2020-04-06	894	1,389

Moot 지표

지표	KR	GL
Moot 계시율	299	299
Moot 평균 등록	16	16

| CS Report

Daily Report

■ 주요 이슈

- 철거장 15 강화 단계에서 강화 시도 시, 멀리누의 눈을 사용되는 현상에 대한 복구 요청건
- 브리미엄 파트너 1+1 이벤트 보상 지급에 대한 확인 요청건
- 원정대 영입 이벤트의 문화상품권 당첨자에 대한 확인 요청건

■ 주요 지표

공식카페 가입 현황

월	가입	활동	전체 인원
1월	217	337	250,000
2월	128	280	250,000
3월	144	299	250,000
4월	155	262	250,000
5월	135	160	250,000
6월	154	179	250,000
7월	125	244	250,000
8월	108	117	250,000
9월	95	183	250,000
10월	142	191	250,000
11월	115	167	250,000
12월	179	140	250,000

고객센터 처리 현황

월	처리
1월	100
2월	56
3월	105
4월	70
5월	167
6월	45
7월	178
8월	167
9월	80
10월	84
11월	76
12월	131

문의 유형 및 접수량

유형	접수량
질의	95
개정	35
비그점매	128
복구	88(69%)
접속 및 실행	22
제안 및 건의	29
기타	63

총 접수 및 처리

항목	값
총 접수	277
총 처리	485

사이트 응답

검색 유형	건수	확률
데라 히어로	7303	21.65%
데라하이어로	2194	6.50%
레이	510	1.51%
파트너	498	1.48%
사파 스플	454	1.35%
철기장	451	1.34%
시라	426	1.26%
칠백	420	1.25%
무하란	363	1.05%

카페 내 검색

검색어	건수	확률
레이	510	2.16%
파트너	498	2.11%
사파 스플	454	1.93%
철기장	451	1.82%
시라	428	1.78%
칠백	420	1.50%
무하란	353	1.23%
사파스플	291	1.23%
3각	275	1.17%

사이트 응답

유형	응답률
네이버 카페 모바일	56.97%
네이버 카페 PC	41.89%

성별 연령별

연령	성별	응답률
30-34	남	29%
30-34	여	12.20%
35-39	남	25.90%
35-39	여	14.00%

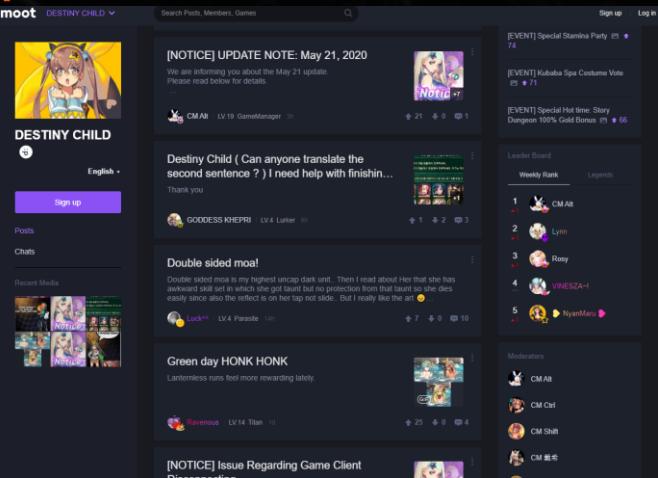
運営サービス実施例

REDSAHARA



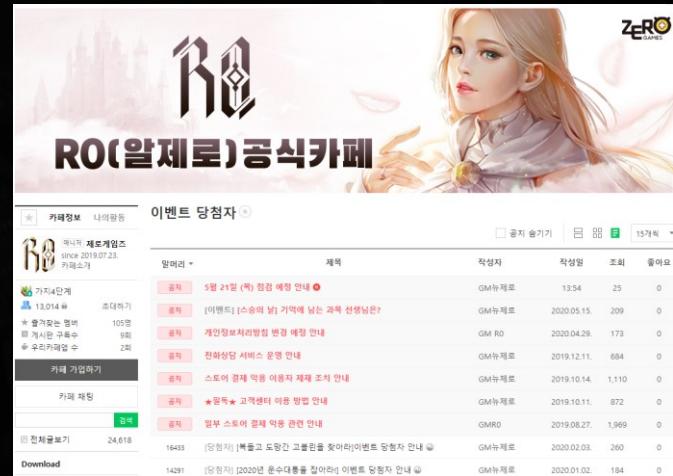
REDSAHARA game client interface showing a character selection screen with two female characters and a UI menu.

SHIFTUP



SHIFTUP platform screenshot showing a news feed with posts from users like 'Destiny Child' and 'GODDESS KHEPRI'. It also displays a leader board and moderator information.

Zero Games



Zero Games platform screenshot showing a news feed with posts from users like 'GM 뉴제로' and 'GM RO'. It includes a section for 'Event Participants' and a download link.

XNGames



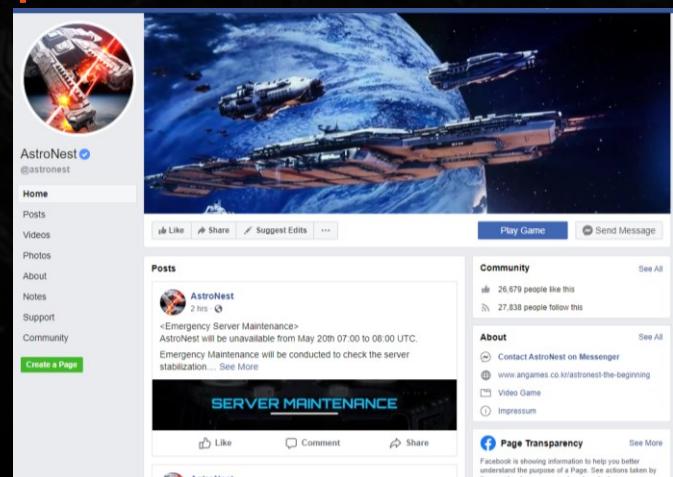
XNGames game client interface showing a character selection screen with two male characters and a UI menu.

WONDER PEOPLE



WONDER PEOPLE platform screenshot showing a news feed with posts from 'Mega Hit Poker' and a promotional banner for 'Trick or Chips! UP TO 500% MORE!'.

AN Games

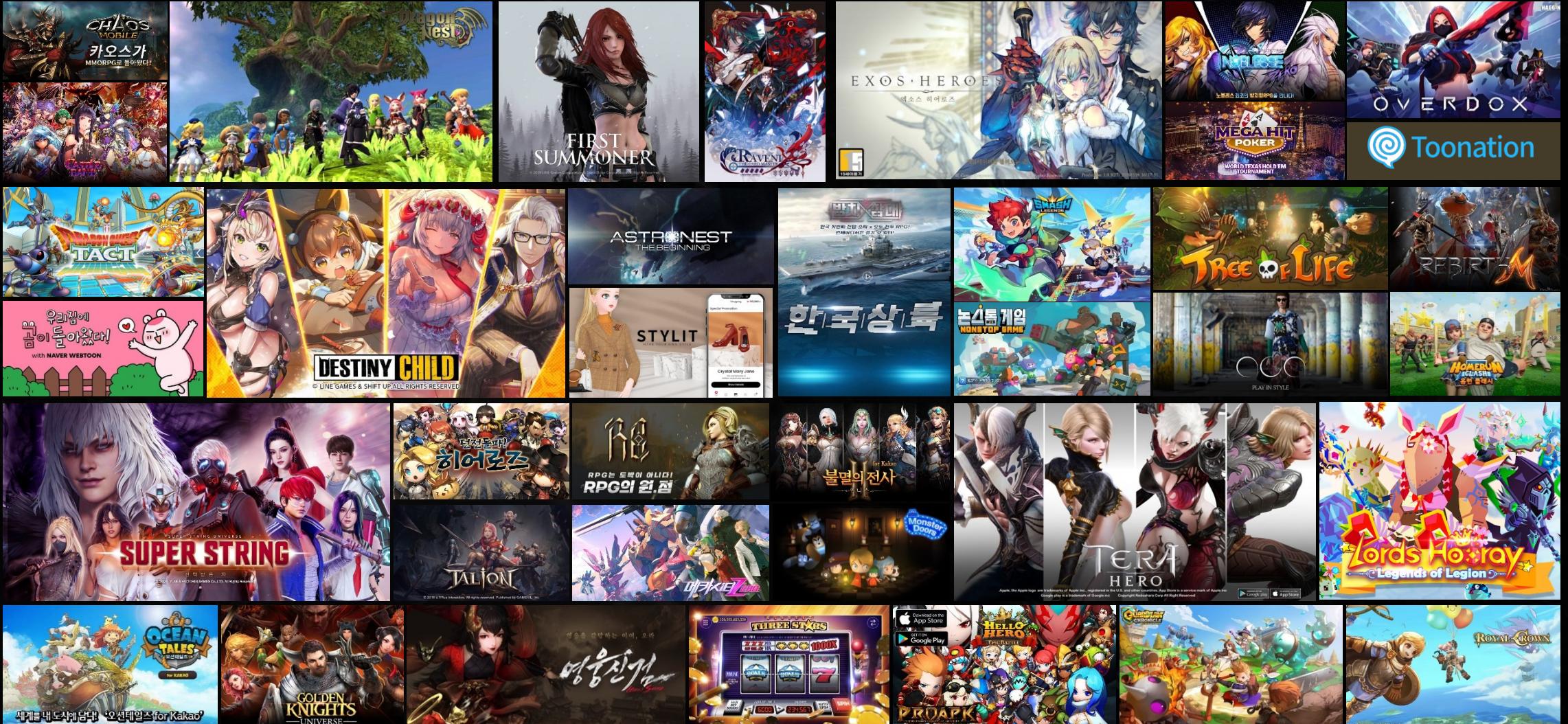


AN Games platform screenshot showing a news feed with posts from 'AstroNest' about server maintenance and a 'SERVER MAINTENANCE' banner.

運営担当スタッフのReference



国内/グローバル運営 Reference (現)



Thank you

(株)ラティスグローバルコミュニケーションズ

Address : ソウル特別市 松坡区 三学士路 33、ドンウォンビル2階

Dongwon Bldg. 2F, Samhaksa-ro 33, Songpa-gu, Seoul

Homepage : <https://game.latisglobal.com/>

E-Mail : gs_bd@latisglobal.net

TEL : +82-70-8270-8500

FAX : +82-2-3431-4273

