Game Consulting Proposal

성공적인 게임 런칭을 위한

라티스글로벌 서비스 소개서

No.1 Game Service Company

2022

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

Company Overview

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

History

라티스글로벌은 2004부터 18년간 이어진 **게임 현지화** 경험을 통해 업계에서 **가장 높은 신뢰**를 받고 있습니다.

2004 ~ 2014

- 2004. 07 라티스글로벌 개업 (개인사업자 등록)
- 2007. 08 법인 전환 : (주)라티스글로벌 커뮤니케이션스
- 2007. 12 (주)라티스글로벌커뮤니케이션스 부설연구소 신설
- 2009. 04 기술혁신형중소기업 (INNO-Biz) 인증
- 2012. 04 기술혁신형중소기업 (INNO-Biz)재인증
- 2013. 06 KOCCA 모바일게임 현지화 지원수행사 선정
- 2014. 04 게임넥스트서밋 2014 서울 (GNS 2014) 주관
- 2014. 06 Technical Communication Summit in Seoul 개최
- 2014. 06 KOCCA 모바일게임 현지화 지원수행사 선정
- 2014. 07 미래글로벌창업지원센터 현지화 수행사 선정

2015 ~ 2016

- 2015. 02 삼성 SDS Technical Communication 세미나 개최
- 2015. 02 미래글로벌창업지원센터 현지화 수행사 선정
- 2015. 07 KOCCA 모바일게임 현지화 지원수행사 선정
- 2015. 07 미래창조과학부 스마트팩토리 사업 수행사 선정
- 2016. 02 KOCCA 모바일게임 현지화 지원수행사 선정
- 2016. 02 성남산업진흥재단 현지화수행사 선정
- 2016. 02 미래글로벌창업지원센터 현지화수행사 선정
- 2016. 08 KOCCA 경기콘텐츠진흥원 현지화수행사 선정
- 2016. 10 일터 혁신 컨설팅 지원사업 업체선정
- 2016. 12 청년친화 강소기업 선정 (고용노동부)

2017

- 2017. 02 성남산업진흥재단 현지화 수행사 선정
- 2017. 02 전남정보문화산업진흥원 현지화 수행사 선정
- 2017. 02 모바일 게임 일본 직접 진출 전략세미나 개최
- 2017. 03 모바일 게임 북미 직접 진출 전략세미나 개최
- 2017. 06 청년친화강소기업 선정 (서울시)
- 2017. 07 모바일 게임 동남아 진출 전략 세미나 개최
- 2017. 08 하이서울브랜드기업 선정 (서울산업진흥원)
- 2017. 10 부산정보산업진흥원 글로벌런칭사업 수행사 선정
- 2017. 10 전남글로벌게임센터 글로벌퍼블리싱 수행사 선정
- 2017. 11 대전정보문화산업진흥원 글로벌퍼블리싱 수행사 선정

2018~2022

- 2018. 02 모바일 게임 글로벌 진출 전략 세미나 개최
- 2018. 03 KOTRA 서비스 해외 거점 지원사업수행사 선정
- 2018. 03 Google 인디게임 페스티벌 현지화 수행사 선정
- 2018. 04 기술혁신형중소기업 (INNO-Biz) 재인증
- 2018. 07 해외 진출 성공 전략 세미나 개최
- 2018. 11 대한상공회의소 일하기 좋은 중소기업 선정
- 2019. 04 창구프로그램 수행사 선정
- 2020. 03 한국데이터산업진흥원 데이터바우처 가공기업 선정

18 years

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

지원 사업

라티스글로벌커뮤니케이션스는 18년 이상의 게임 현지화 경험을 바탕으로, 국내 게임 개발사의 해외시장 진출 및 수출이 성과로 이어질 수 있도록 목표 시장에 맞는 현지화 및 공동진출 지원사업을 2013년부터 현재까지 성공적으로 수행하고 있습니다.

25회
지원사업 수행

[Google]
2019 창구프로그램 현지화 QA 지원 수행사 선정
2018 구글 인디게임페스티벌 현지화 지원 수행사 선정

[한국데이터산업진흥원]
2020 데이터 바우처 지원사업 공급기업 수행사 선정

[한국콘텐츠진흥원]
2020 게임 제작지원 이용자 평가 수행사 선정
2013 ~ 2016 모바일게임 현지화 지원사업 수행사 선정

[Microsoft]
헬로인디즈 인디개발사 지원 사업 수행사 선정

[경북테크노파크]
2020 경북 게임 퍼블리싱 지원사업 수행사 선정
2018 경북 게임 퍼블리싱 지원사업 수행사 선정

[경기콘텐츠진흥원]
게임창조오디션 현지화, 마케팅 컨설팅 사업 수행사 선정

[미래글로벌창업지원센터]
2015, 2016 컨설팅 파트너 현지화 분야 수행사 선정
2014 글로벌 창업 전문컨설팅 서비스 사업

[성남산업진흥재단]
2016, 2017 퍼블리셔 연계 스타기업육성사업 수행사 선정

Company Overview

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

Latis Group

뛰어난 인적자원 & 체계화 된 프로세스 확립으로 품질을 관리 합니다.
170명의 전문 인력 통해 게임 글로벌 런칭에 필요한 고객사 맞춤 토탈 서비스 제공 합니다.
67개 언어 & 25 명의 원어민 직원 상주 & 700여명의 프리랜서 보유하고 있습니다.

170명
700명 전문가

현지화 / LQA

Google play, Nintendo, NHN ENTERTAINMENT, Microsoft, NCSOFT, kakaogames, EA, NEXON, SEGA, BLIZZARD, King, UBISOFT, NEOWIZ GAMES, WEBZEN, ACTIVISION

50명

더빙 / 사운드

Gamepub, CJ ENM, GRAVITY, YOOZOO GAMES, com2us, 37GAMES, LONGTU KOREA, WEBZEN, ZLONGAME, ENTERMATE, ByteDance, IGG I GOT GAMES, Mnet

20명

운영 / QA / 공공

KOCCA 한국콘텐츠진흥원, 경기콘텐츠진흥원 GYEONGGI CONTENT AGENCY, K-ICT BORN2GLOBAL, 경북테크노파크 GYEONGBUK TECHNOPARK, snip 성남산업진흥재단, Jeia (재)전남정보문화산업진흥원, 부산정보산업진흥원 Busan IT Industry Promotion Agency, 대전정보문화산업진흥원 DICA, kotra 대한무역투자진흥공사

50명

기술번역 / 디자인

SAMSUNG 삼성전자, LG전자, HYUNDAI Drive your way, SAMSUNG 삼성SDS, LG화학, kpc 한국생산성본부, ASIANA AIRLINES, LG CNS, 현대엘리베이터, Hanwha Techwin, AhnLab, SEMES, CUCHEN, VATECH, 국가대표 보일러: 경동나비엔, BLUEBIRD, EUGENE

50명

Company Overview

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

전세계 권역을 커버하는 글로벌 서비스 대응이 가능 합니다.

· 미국 지사 - 북미 서비스 지원 | · 필리핀 지사 - 영어권 서비스 지원 | · 유럽 지사 - 유럽권 서비스 지원

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

Client Reference

Latis Global은 단순한 서비스 대행사가 아닌 비즈니스 파트너사의 마인드로 고품질의 서비스를 제공하며 국내외 100여개 이상의 개발사들과 지속적인 Partnership을 이어 나가고 있습니다.

450건
연간 수행

nc
netmarble
NEXON
PUBG CORPORATION A BLUEHOLE COMPANY
KRAFTON GAME UNION
LINE GAMES
Smilegate Games
kakaogames
N-N ENTERTAINMENT
NEOWIZ GAMES
WEBZEN
4:33 CREATIVE LAB
SHIFT UP
XLGAMES
EA
BLIZZARD ENTERTAINMENT
ACTIVISION
UBISOFT
King
CD PROJEKT RED
KABAM
X.D. Global
EYEDENTITY GAMES
bilibili
ZLONGAME.com
cyou
SEASUN GAMES
cheetahmobile
SEGA
Nintendo
DeNA
Microsoft
Google play
CJ E&M
JOYMAX

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

Total Game Services

최고 품질의 Total 서비스를 통하여 다시 한번 콘텐츠를 완성합니다.

Game QA

- ✓ 기능 QA / 호환성 QA
- ✓ 보안 QA / 네트워크 QA
- ✓ 개발 QA / 유지보수 QA
- ✓ FGT (Focus Group Test)
- ✓ Fun QA / 밸런싱 QA
- ✓ 성능 QA

Localization

- ✓ 글로벌 현지화 (TEP)
  - 번역 (Translation)
  - 리뷰 (Editing)
  - 원어민 감수 (Proofreading)
- ✓ LQA Test
  - 인게임 텍스트 검수

Game CS/CM

- ✓ SNS 채널 운영
- ✓ 커뮤니티 운영 분석 제안
- ✓ Contents 제작
- ✓ 국내/해외 고객 응대
- ✓ 24/7 모니터링
- ✓ 콜센터 지원

Game Sound

- ✓ Voice recording
- ✓ BGM 및 효과음 제작
- ✓ 사운드 디자인

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

Localization Overview

Localization

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

게임 전문 번역가와 원어민 정직원이 직접 참여합니다.

유저를 배려하는 가장 중요한 부분은
유저와 같은 언어로 이해하는 것입니다

- **게임만을 위한 게임 전문 번역**
  - 18년 이상의 게임 전문 번역, 장르별 **전문성 보유**
  - 체계화 된 TEP 시스템으로 **고품질 결과물 제공**

- **TM(Translation Memory), TB(Term Base) 활용**
  - 업데이트 시 **비용 절감** 효과
  - 전체적인 **일관성** 유지

- **원어민을 통한 고품질 현지화**
  - 용어, 스타일, 일관성, 문법, 태그, 포맷 등 현지 **사용자 중심으로 현지화**
  - 문화와 정서를 이해하는 **원어민 서비스**

Localization

Localization Service

TEP (Translation, Editing, Proofreading)

번역, 리뷰, 최종 원어민 감수 제공
내부 원어민 (영어, 일본어, 중국어)이 직접 감수 진행
소스 리라이팅: 한글 소스 텍스트 개선

Translation File Engineering

번역 파일 분석 및 준비 작업 - 번역 작업량 최적화
번역 결과를 데이터베이스 저장 및 관리
최종 납품 파일 생성: 일관성, 숫자, 변수, 태그 체크

06
QA (최종 오류 검토) 및 납품

QA Tool을 사용하여 QA 진행
고객 감수 반영된 최종 결과물 납품

05
문서 편집

문서 및 이미지 편집 / 파일 변환
각 언어권의 특성에 따라 편집

04
원어민 리뷰

내용상의 오역에 대한 리뷰
용어, 스타일, 일관성, 문법 등에 대한 리뷰

03
번역 / 원어민 감수

언어별/분야별 전문 번역사를 통한 번역
원어민이 전체적인 문맥 및 문법 확인

02
프로젝트 착수 및 번역 준비

번역 메모리, 용어집 검토
→ 품질 확보 및 비용 절감 요소 검토
견적 제안 및 업무 협의

01
고객 의뢰 및 파일 검토

콘텐츠 내용, 문서 포맷, 대상 언어 등 검토
고객 문의 (일정, 파일 형식 등)

Localization

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

LQA Testing

체계화된 테스팅 프로세스 & 전용 솔루션 활용 (타겟 언어를 빌드 적용 후 테스트)

링귀스틱 부분

- 미 번역, 오역 확인 및 수정
- 버튼 또는 UI 일관성 이슈 수정
- 이중 조사 배제
- NPC 대사 스타일 어투 이슈 수정
- 조합 문구 노출 이슈 수정

코스메틱 부분

- 텍스트 영역 초과, 미달, 또는 겹치는 이슈 수정
- 태그가 소스를 불러오지 못하거나 비정상적으로 노출되는 이슈 수정
- 텍스트 정렬 수정이 필요한 이슈 수정
- 기능 일부 부분

리라이팅 부분

- 게임의 상황과 수정이 필요한 이슈 리라이팅
- 게임 특성에 따른 용어 컨셉 제안 및 리라이팅

고객의뢰
빌드 검토

테스팅 계획
트래커 제작
히스토리 리서치

테스팅 게임장르
리드 테스터 선정

게이머 관점 체크
일반 테스터 섭외

일반 테스터
K/B 교육

테스트 진행

라운드 테스팅
사이클 진행
(Linguist 참여)

최종 결과물 납품
파이널 리포트 제공

Localization

LQA Testing 결과 리포트 제공

Latis GLOBAL COMMUNICATIONS

QA Tracker

R5		R1		
Category_1	Category_2	PC	PS4	XBOX1
Main Missions	MM01 - Grand Washington Hotel	PASS	PASS	PASS
Main Missions	MM02 - Lincoln Memorial	PASS	PASS	PASS
Main Missions	MM03 - Jefferson Trade Center	PASS	PASS	PASS
Main Missions	MM04 - Bank Headquarters	PASS	PASS	NONE
Main Missions	MM05 - Cold War Bunker	FAILED	PASS	NONE
Main Missions	MM06 - DCD Headquarters	PASS	PASS	NONE
Main Missions	MM07 - American History Stockade	PASS	PASS	NONE
Main Missions	MM08 - Jefferson Plaza	PASS	PASS	NONE
Main Missions	MM09 - Air and Space Museum	PASS	PASS	NONE
Main Missions	MM10 - Space Administration HQ	PASS	PASS	NONE
Main Missions	MM11 - View Point Museum	FAILED	PASS	NONE
Main Missions	MM12 - District Union Arena	PASS	PASS	NONE
Main Missions	MM13 - Potomac Event Center	PASS	[illegible]	NONE
Main Missions	MM14 - Roosevelt Island	[illegible]	[illegible]	NONE
Main Missions	MM15 - Capitol Building	[illegible]	[illegible]	NONE
Main Missions	MM17 - [illegible]	FAILED	PASS	NONE
nvaded Missions	MM0[illegible]	PASS	NONE	NONE
nvaded Missions	M[illegible] - [illegible]coln Memorial	PASS	NONE	NONE
nvaded Missions	M[illegible]3 - Jefferson Trade Center	FAILED	NONE	NONE
nvaded Missions	MM04 - Bank Headquarters	PASS	NONE	NONE
nvaded Missions	MM05 - Cold War Bunker	NONE	NONE	NONE
nvaded Missions	MM06 - DCD Headquarters	NONE	NONE	NONE
nvaded Missions	MM07 - American History Stockade	NONE	NONE	NONE
nvaded Missions	MM08 - Jefferson Plaza	NONE	NONE	NONE
nvaded Missions	MM09 - Air and Space Museum	NONE	NONE	NONE
nvaded Missions	MM10 - Space Administration HQ	NONE	NONE	NONE
nvaded Missions	MM11 - View Point Museum	NONE	NONE	NONE
nvaded Missions	MM12 - District Union Arena	NONE	NONE	NONE
nvaded Missions	MM13 - Potomac Event Center	NONE	NONE	NONE

Round Report

Linguistic Quality Assuarance Testing
Round Report

Project	Sample Project
Tester	Total 2 (Lead 1, Tester 1)

Total Progress	100.0%

- Sample Issues 1
- Sample Issues 2
- Sample Issues 3

Error Identified	100.0%
Checked & Passed	0.0%
Unchecked	0.0%
Not Required	0.0%

Total	103 Segments
Actual Working	103 Segments

Type of Error	Error Count	Regression	
Preference	59	-	(0%)
Contextuality	7	-	(0%)
Inconsistency/Glossary/Style	35	-	(0%)
Spelling/Spacing	2	-	(0%)
Missing Translation	-	-	(0%)
Hardcoded Text	-	-	(0%)
Variable	-	-	(0%)
Graphical Text	-	-	(0%)
TRC Issue	-	-	(0%)
Cut Off (Truncated)	-	-	(0%)
Overlapping/Overrunning	-	-	(0%)
Character Corruption	-	-	(0%)
Total	103	-	

Regression Status	0.0 %

Applied	0.00 %
Not Applied	0.00 %
Not Applicable	0.00 %
Pending	0.00 %

Test Data (유형별 분류/수정 제안/필요 시 스크린샷 첨부)

code	CN 원문	기존 번역	수정내용	코멘트(@@)	에러타입
lqat_str_000082	所需消耗 :	필요 소모:	비용:	강화 비용을 말합니다.	Preference
lqat_str_000083	未开始	시작되지 않음	미진행	임무/도전과제같은 0/5를 시작되지 않음으로 나오게 해서 음이 따로 내려가 미진행으로 변경해 텍스트 압축	Preference
lqat_str_000084	等级:%%(0)	등급: %%(0)	레벨: %%(0)	스크린샷 두장을 확인하면 여기서는 레벨로 나오지만 훈련을 누르면 등급으로 나와 일관성이 맞지 않습니다.	Inconsistency/Glossary/Style
lqat_str_000085	英雄不低于%%(0)级	영웅이 %%(0)레벨 이상이어[illegible]다	영웅[illegible]이레벨 이상	요구사항에 다른 곳은 1명의 영웅 파견/독성 속성 공격 영웅식으로 명사형으로 서술되어 있어 일관성에 맞춰 변경	Inconsistency/Glossary/Style
lqat_str_000086	拾得物品	아[illegible]	획득 아이템 or 획득한 아이템 등등	이번 스테이지(퀘스트)에서 습득한 아이템의 목록을 가리킵니다	Preference
lqat_str_000091	复 活	부활	부 활	"포 기"와 일관성 유지를 위해 원문대로 수정	Preference
lqat_str_000093	占领区域((0)%%/1)	점령 지역((0)%%/1)	지역 점령((0)%%/1)	지역을 점령하는 퀘스트	Preference
lqat_str_000094	玩家资源	유저 리소스	유저 데이터	리소스량은 맞지 않음	Preference
lqat_str_000095	等级提升到%%(0)%%级解锁	%%(0)%%레벨 도달 후 해제	%%(0)레벨 달성 후 해제	많은 곳에서 "달성"과 "도달"을 혼용 중입니다. "(숫자) 레벨 XX 시"의 경우는 달성으로 통일하는 것이 좋겠습니다.	Preference

[Latis] LQAT Round2 Bug Report Sample

No.	날짜	이슈 유형	중요도	이슈 내용	재현 스텝	기대 결과
1	2020-07-16	텍스트 이탈	상	퀘스트 설명 텍스트가 너무 길어 배경을 이탈함	1. 로비 2. 미션 3. 개인 업적 4. 텍스트 확인	텍스트가 해당 창을 벗어나지 않고 정상 표시됨
2	2020-07-16	텍스트 이탈	상	아이템 텍스트가 너무 길어 배경을 이탈함	1. 로비 2. 상점 - 거래소 3. 아레나 4. 텍스트 확인	텍스트가 해당 창을 벗어나지 않고 정상 표시됨
3	2020-07-16	텍스트 잘림	상	보스전 설명 텍스트 [illegible]가 [illegible]됨(이[illegible] 발생)	1. 로비 2. 미션 3. 개인 업적 4. 텍스트 확인	텍스트가 정상 출력됨
4	2020-07-17	텍스트 이탈	중	[illegible]비 스킬 설명 텍스트가 너무 길어서 이탈함	1. 로비 2. 가방 3. 장비 - 제련 4. 텍스트 확인	텍스트가 해당 창을 벗어나지 않고 정상 표시됨
5	2020-07-17	텍스트 잘림	중	아이템 설명 텍스트가 너무 길어서 잘림	1. 로비 2. 가방 3. 소모품 - 사용 4. 다수의 아이템에서 문제 발생 5. 텍스트 확인	텍스트가 정상 출력됨

SAMPLE

Localization

Mobile Game Reference

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

모두의 마블
Netmarble
KO to 3개 국어

NBA LIVE 모바일
EA
EN to KO

프리스타일 야구2
㈜다에리소프트
KO to 10개 국어

라플라스M
Zilong Game Limited
CS to KO

어비스리움 폴
플레로게임즈
KO to 10개 국어

염왕이 뿔났다
XD Global Limited
CS to KO

리니지2 레볼루션
Netmarble
KO to JP

얼티밋 테니스
9M Interactive
KO to 5개 국어

헬로히어로
FINCON
KO to 10개 국어

블레이드
4:33
KO to 3개 국어

명일방주
YoStar
JP to KO

헌드레드 소울
하운드13
KO to EN

뮤 오리진
WEBZEN
CS to KO

음양사
카카오게임즈
CS to KO

블레이드2
카카오게임즈
KO to EN

아스트로킹즈
AN게임즈
KO to 4개 국어

홈런클래시
㈜해긴
KO to 4개 국어

그랜드 체이스
XD Global Limited
KO to TW

블래이드&소울
Netmarble
KO to JP

Localization

Console / PC Game Reference

Call of Duty :
Modern warfare

Activision

EN to KO

Call of Duty :
WWII

Activision

EN to KO

Call of Duty :
Infinite Warfare

Activision

EN to KO

World of Warcraft: Legion

Blizzard Entertainment

EN to KO

Madden NFL

EA Korea

EN to KO

Mobius Final Fantasy

Square Enix

JP to KO

Far Cry 4

UBisoft

EN to KO

Mario+Rabbids,
Kingdom Battle

UBisoft

EN to KO

Starcraft II: Wings of Liberty

Blizzard Entertainment

EN to KO

피파 온라인

EA Korea

EN to KO

Assassin's Creed: Rugue

UBisoft

EN to KO

Assassin's Creed:
Black Flag

UBisoft

EN to KO

Localization

LQA Testing Reference (PC/Console/Mobile)

Latis GLOBAL COMMUNICATIONS

World of WarCraft: Battle for Azeroth
Ubisoft
EN to KO

Call of Duty : WWII
Activision
EN to KO

Raziel
Zilong Game Limited
CS to KO

Sword Art Online: Memory Defrag
Bandai Namco Ent.
JP to KO

Watch Dogs2
Ubisoft
EN to KO

Far Cry 4
Ubisoft
EN to KO

Laplace M
Zilong Game Limited
CS to KO

Tom Clancy's Division
Ubisoft
EN to KO

Final Fantasy XIV
Square Enix
JP to KO

Illusion Connect
ChangYou
CS to KO

Assassin's Creed Origins
Ubisoft
EN to KO

Assassin's Creed Odyssey
Ubisoft
EN to KO

Goddess of Genesis
Zilong Game Limited
CS to KO

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

Game Sound

Game Sound

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

Sound Project

10년 경력 이상의 작곡가 및 사운드 디자이너,
엔지니어 전문가를 통한 **고품질 사운드 프로젝트**

다양한 성우 풀 보유

성우협회, 스튜디오 소속, 유명 성우 등 니즈에 따른 다양한 성우 Pool 보유
수준 높은 영어, 중국어, 일어 네이티브 더빙 서비스를 제공
효율적인 성우 관리를 통해 일관성 있는 업데이트를 제공

다양한 효과음 서비스

게임, 영상 등 콘텐츠 BGM 작곡 및 효과음 제작
UI / SFX / Character / Ambiance Sound Effect 제작 및 편집

Sound Library

2만개 이상의 사운드 라이브러리 제공
자체 녹음 스튜디오 - 홍대 스튜디오, 강남 스튜디오, 마닐라 스튜디오

Game Sound

Game Sound Process

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

프로젝트 분석

게임 컨셉 및 대본 분석
캐릭터 및 대사량 파악
견적 및 작업시간 산출

사전 작업

캐릭터 및 대사 상황 파악
메인 캐릭터 성우 샘플 컨펌
캐릭터별 최적의 성우 매칭

녹음/편집

캐릭터별 상황별 성우 연기 연출
사운드 엔지니어 디렉팅&레코딩
디-노이징 및 믹싱&마스터링

오디오 QA

타겟 레벨, 길이, 포맷 준수
QA리포트 전달

프로젝트 완료

피드백 수렴
수정 후 최종 완료

Game Sound

Game Sound Process Flow

Game Sound

AQA Testing

표준 아날라이저를 활용한 AudioQA 리포트를 제공합니다
오디오 퀄리티 및 품질의 일관성을 보증합니다.

고객의뢰

Target 기준 설정
세부 format 파악

파일명-대사-음성 간
일치도 검열

QA Checklist Reporting
파일별 12항목 이슈 개선

Audio spec Analyse &
Reporting
(Technical Audio Engineer)

최종 결과물 전달
Final Report 제공

링귀스틱 부분

발음의 불명확도 확인 및 수정
대본과 음성 일치도 확인
오독에 따른 재녹음 제안 리포트

레벨링 부분

파일 간 청감 레벨 일관성 유지
타겟 레벨 제시 및 레벨링 솔루션
라우드니스, 트루피크 리포트

에디팅 부분

문장 간 간격, 오버랩 검열
파일 앞, 뒤 여백 일관성 유지
커팅에 의한 시그널 드랍아웃 검열

타겟 SNR 준수
통합파일 평균 SNR 리포트
개별 파일 별 노이즈 리포트
RX를 통한 디-노이징

Game Sound

Character Directing Sample

캐릭터 타겟팅에 따른 성우의 샘플을 복수로 제공합니다.

장르 및 캐릭터를 면밀히 분석하고 자체 성우 샘플 DB를 활용하여 최적의 성우를 선정합니다.

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

Game Sound Reference

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

Game Sound Reference

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

Game Sound Reference

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

QA Overview

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

라티스글로벌의 QA Service IDENTITY

01

전문 QA 플레이어

10년 경력은 기본, 그 이상의 플레이 경험을 가진 인력만 투입됩니다.

02

정확한 진단과 개선 방안 제안

현상을 정확하게 분석하고 품질 개선안을 도출하여 해결 방안을 제안합니다.

03

프로젝트 맞춤형 QA

프로젝트 상황에 최적화된 커스터마이징 QA서비스를 제공합니다.

Game QA

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

QA Service

기능성 테스트

- ✓ 게임 출시 가능 여부를 확인하기 위한 기능, 네트워크, 결제, 어뷰징 등 테스트 수행
- ✓ BTS(BugTrackingSystem) 활용한 실시간 이슈 보고 및 피드백 관리
- ✓ 테스트 종료 후 결과 보고서, 체크리스트, 이슈보고서 제공

호환성 테스트

- ✓ 북미, 중국, 일본의 로컬 기기 및 글로벌 기기를 포함한 모바일 테스트 기기를 활용한 호환성 테스트 실시
- ✓ 자체 보유 모바일 테스트 기기(154대): 안드로이드 121대, iOS 33대 (모바일 130대 / 태블릿 24대)

마켓 검수 & 구글 피처드 적합성 테스트

- ✓ 구글 안드로이드 마켓 및 애플 앱스토어 마켓 출시 정책 적합성 테스트 실시
- ✓ 구글 : UI 가이드라인 적합성, 정책 위배 여부 / 애플 : 거부 사유 및 리뷰 가이드라인 준수 여부 테스트
- ✓ 구글 피처드 심사 기준 준수 여부 테스트 실시

전문가 및 일반인 유저 테스트 (FGT)

- ✓ 대규모유저테스트진행/전문QA인력을통한FGT수행
- ✓ 사용성, 접근성 및 편의성에 기반 한 해외 시장 대상으로 한 적합성
- ✓ 게임 난이도 등에 대한 현지 유저 피드백 제안

Game QA

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

기능QA

- 게임 전체 기능 검증
- 버그 등록 및 관리
- 크래쉬 및 치명적인 결함 탐색
- TC설계 및 작성 배포
- 선택적 주요 기능 검사
- 확인 테스트 및 리그레션

호환성QA

- 출시 단말기, OS별 구동 체크
- 제조사별, 디바이스별 구동 체크 (150여대 디바이스 보유)
- 한국 유저 사용 디바이스 90%이상 확보
- OS별 소프트웨어 검증

마켓검수QA

- 출시 마켓 심사 정책 검증
- 마켓별(IOS, AOS) 반려 기준 정리
- 출시 마켓 SDK 확보

Game QA

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

밸런스QA

- 초반 게임 진입 접근성
- 게임 성장 밸런스
- 상호 밸런스
  (소모시간, 경제 밸런스, 난이도 등)
- 전문가 FGT형식으로 의견 수렴/분석

FUN QA

- 컨텐츠 테스트
- 플레이 패턴 분석
- 주요이슈 및 재미요소 분석
- 게임성 평가(긍정/부정 요소)
- 개선 제안

인증 및결제QA

- 각 Sign-in 프로세스 검증(애플,구글)
- 결제 로직 확인 테스트(IAP)
- 구글 및 애플 상이점 확인 및 검증
- 실결제 환경 제공시 실결제 확인 (미 제공시 개발 모듈 테스트 대체)
- 결제 취소 절차상 이슈 확인

Game QA

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

피쳐드QA

- 피쳐드 기준에 따른 검증
- 마켓검수 통과 필수
- 대상 마켓에 따라 호환성 QA 필수

성능QA

- 하드웨어 성능 테스트
  > 사용량 : CPU / RAM / 배터리사용 측정
  > 과부하 : FPS / 발열량 측정
- 장시간 플레이 시 별도 항목 추가 구성
- 타겟 테스트
  > OS 및 빌드 버전에 따른 테스트
  > 특정 제품군 테스트
- 전체 테스트
  > 유저사이드 인기 디바이스 테스트
- 단일 OS / 빌드 / 디바이스 수량 기준

웹 기능 QA

- 게임 이벤트 웹페이지 검증
- 인게임 연동 및 보상 로직
- 웹페이지 브라우저 호환성
- 브랜딩 페이지, 사전 예약 페이지 등 웹기반 게임 연동 페이지 검증

Game QA

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

네트워크QA

- 시뮬레이터로 네트워크 환경 구축하여 영향도 측정
- 국가별 네트워크 환경 구축
- 기본환경 네트워크 검증
- 유해환경 네트워크 검증
- 네트워크 단절 테스트
- 네트워크 전환 테스트

유지보수QA

- 업데이트 리뷰
- 업데이트 QA
- 라이브 업데이트 / 점검 QA
- 점검 후 모니터링

유저테스트(FGT)

- 대규모 유저 테스트 진행
- 전문 QA 인력을 통한 FGT 수행
- 게임 난이도 등에 대한 현지 유저 피드백 제안
- 사용성, 접근성 및 편의성에 기반 한 적합성

Game QA

QA Step-By-Step

ALHPA

- 개발 및 기능 (기획서 기반) 리뷰

Pre-BETA

- 기능 QA (전 단계 빌드 테스트)

BETA

- FGT
- 기능 QA
- Fun QA
- 안정성 QA

Open-BETA

- Fun QA
- 밸런스 QA
- 네트워크 QA
- 안정성 QA
- 호환성 QA
- Web 기능 QA
- 앱 공존성 QA (다른 앱과의 충돌 여부 파악)

LIVE

- FGT
- 기능 QA
- 호환성 QA
- 안정성 QA
- 운영툴 QA
- 인증 및 결제 QA
- 마켓 검수 QA (마켓별 결제 테스트)

- 기능 QA (업데이트)
- 안정성 QA (오픈 후 특정 주기 별 앱 안정성 확인)
- 이벤트 QA
- 마켓 검수 QA
- Featured QA
- 유지보수 QA

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

QA Process

테스트 준비
- 프로젝트의 현재 상태 진단
- 최적의 QA 범위 산정

테스트 설계
- 진단 결과에 따른 테스트 계획 수립
- 테스트 환경 구축

테스트 진행/보고
- 라이브 리포팅 서비스를 통한
- 진행상황 확인

테스트 종료
- 명료한 기준에 따라 출시
- 적합/부적합 결과 안내

결과 보고
- 테스팅 계획에 따른 결과 보고 제공
- 회차별 취약점 및 그에 따른 의견 제언

Game QA

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

QA 최종 결과 리포트 제공

Test case Report

Compatibility QA Report

Performance QA Report

Fun QA Report

Balance QA Report

Network QA Report

Game QA

QA 서비스 진행 예시안

대규모 FGT

기능 QA

성능, 기기호환성QA / 소규모 FGT

유지보수 QA

Game QA

QA 담당자 Reference

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

게임 운영 (CS / CM)

Game 운영

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

라티스글로벌은 단순한 운영 대행사가 아닌,
게임 개발사의 성공을 위한 동반자 입니다.

게임 운영 제공 가치

- 커스터마이징을 통한 맞춤형 운영 서비스 제공
- 정확한 티켓 유형 파악에 따른 신속한 문의 대응
- 타겟 시장에 맞춘 원어민 운영 인력 배치
- 체계적인 내부 교육 시스템을 통한 운영인력의 전문성 향상

이메일, 고객 커뮤니티, 홈페이지 등 고객 채널이 다양합니다.

해외고객과의 시차로 업무시간 이외엔 응대가 어렵습니다.

내부에 원어민 CS 고객팀을 구축하기 힘듭니다.

개발사 인터뷰 中

Game 운영

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

CM

공식 커뮤니티 관리

- 소통 및 공감으로 커뮤니티 활성화
- 커뮤니티 이벤트 관리
- 운영 정책 및 공지 관리
- 게시물 및 댓글 응대
- 동향 보고서 제공

SNS 채널

- Naver Cafe, Facebook, Discord, Reddit, Moot 등 SNS 관리
- 배너 및 대문 디자인 제작
- 콘텐츠 기획 및 제작 (가이드, FAQ등)

글로벌 유저 관리

- 서비스 지역의 원어민 운영 인력 구축
- 현지 유저 감성 맞춤형 콘텐츠 기획 및 제작
- 게임 가이드 응대
- 해외 유저 1:1 상담 문의 응대

CS

통합 채널 관리 (1대1 문의 대응)

- 고객 이메일 / 마켓리뷰 / 게임문의 게시판 대응
- 대외 협력(공문 처리) 처리 지원
- 게임문의 / 결제문의 / 복구문의/ 실행 문의 등 신속한 답변 처리
- 돌발 이슈를 위한 탄력적인 인원 배치

글로벌 전문 CS 매니저

- 서비스 국가별 원어민 CS 매니저를 통한 유저 응대
- 해외 유저 티켓을 정확하게 판단, 처리하여 잔존율 극대화

24/7 글로벌 모니터링 서비스

- 커뮤니티 광고, 비방, 욕설 등 모니터링 제공
  (* 국가별 운영 시간대에 따라 조정이 가능합니다.)
- 버그 & VOC 파악

전문 콜센터 운영

- 10년 이상 경력의 전문인력을 통해 강성 유저 응대 및 불만 처리
- 인입 건수 및 특이사항 리포트 전달

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

운영 상세 업무 범위

CS 업무 범위

- 1:1 문의 대응
  (게임 문의, 결제 문의, 이벤트 문의, 실행 문의 등)
- 마켓 리뷰 응대
- CS 리포트 제공 / 주1회, 월4회
  (피드백, 니즈 분석 및 동향, 게임버그 정리 등)
- F&Q 작성 및 번역
- 응대 스크립트 관리
- 대외 협력(공문 처리) 처리 지원
- 모니터링 제공

CM 업무 범위

- 공식 카페 및 채널 커뮤니티 관리
- 공식 채널 커뮤니티 이벤트 기획 및 제안
  (주 1회, 월 4회)
- 불량 게시물/댓글 대응 (삭제 또는 관리)
- 커뮤니티 댓글 응대
- 동향 보고서 제공 (주 1회, 월 4회)
- 콘텐츠 생산 (게임 가이드, 게임 Tip, FAQ)
- 커뮤니티 이벤트 진행 및 관리

팀장 업무 범위

- 인력 교육 관리
- 돌발 이슈를 위한 탄력적인 인원 배치
- 체계적인 품질 관리
- 매월 1회 정기적인 QC 평가
- 고객사 프로젝트 관리
- 메인 커뮤니케이션 채널 창구 담당

Game 운영

서비스 상품 세부 항목

분 류	항 목	설 명	조 건
관리	운영툴	운영툴 사용성 테스트 및 개선 건의	운영툴 마스터 권한 제공 필수
	VOC 통계 리포트	커뮤니티 동향, CS 동향 리포트	-
공식카페	운영정책	네이버 공식카페 운영정책 규정	네이버 카페 개설 계정 제공 or 스탭 임명 필수
	메뉴 레이아웃	네이버 공식카페 레이아웃 셋팅 및 관리	
	대문 디자인	네이버 공식카페 메인 상단 대문 디자인	
	배너 디자인	네이버 공식카페 메인 중단 이벤트 배너 디자인	
	공지	공지 작성 및 등록	
	커뮤니티 이벤트	이벤트 공지 작성, 진행 및 당첨자 발표 (고객 기획)	
	모니터링	공식카페 내 욕설, 비속어, 광고글 관리	
	카페 댓글	카페 댓글 응대	
	FAQ 제작	자주 묻는 질문 및 답변 제작	
	가이드성 네이버 카페북 제작	네이버 카페북을 이용한 게임 가이드 제작	
	GM 콘텐츠	기획 및 운영 (Latis 기획)	
CS	일반 문의 처리	문의 창구로 유입되는 게임 이용 관련 문의 응대	운영툴 상세 로그 조회, 재화 지급/회수, 제재 권한 제공 및 문의 처리툴 관리자 계정 제공 필수
	복구 및 보상 문의 처리	아이템 복구 및 보상 관련 이슈 해결	
	결제 문의 처리	결제 취소 및 환불 관련 문의 응대	운영툴 상세 로그 조회, 재화 지급/회수, 제재 권한 제공 및 문의 처리툴 관리자 계정 제공 필수 + 마켓 관리자 계정 제공 필수
	마켓 리뷰 응대	마켓 리뷰 응대	마켓 관리자 계정(마켓 리뷰, 결제 내역 확인/취소 권한) 제공 필수
	공문 대응 처리	관련 기관 공문 대응 처리	-
	환불악용자 처리	마켓 환불 시스템 악용자 색출 및 관리	마켓 관리자 계정(마켓 결제 내역 확인 권한) 및 운영툴 결제기록 조회 권한 제공 필수
	푸시 메시지 관리	푸시 메시지 제작 및 등록 대행	푸시 관리 페이지 관리자 계정 제공 필수 (운영툴에 기능이 포함된 경우 별도 제공할 필요 없음)
SNS 관리 (페이스북/기타채널)	공지	공지 및 이벤트 포스팅 작성 및 게재	공식 SNS 채널 관리자 계정 제공 필수
	채널 대응	채널 이용 유저 대응(댓글 등)	
	이벤트	SNS 이벤트 기획 및 진행, 당첨자 발표	
테스트	버그 테스팅	유입된 버그 내용 확인 및 재현 방법 확인	운영툴 상세 로그 조회, 재화 지급/회수, 제재 권한 제공 및 BTS 접근 권한 오픈 필수
	유지 보수 확인	다운로드, 앱 실행, 결제 오류 테스트	운영툴 상세 로그 조회, 재화 지급/회수, 제재 권한 제공 필수
	인게임 모니터링	서버 및 서비스 상태 모니터링	서버 환경 모니터링툴 제공 및 접근 권한 오픈 필수

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

CS & CM Process

고객사 의뢰

- 운영 서비스 범위 협의
- 킥오프 미팅 진행
- 운영 방안 제안

운영 준비

- 게임 분석 및 플레이
- 국가별 운영 인력 배치 및 교육
- FAQ, 게임 컨텐츠 사전 준비
- 서비스 시뮬레이션 및 매뉴얼 숙지

실무 투입

- 각 서비스별 운영 진행
- 이벤트 준비 및 대응 계획 제안
- 고객 응대 및 커뮤니티 관리

보고

- 일일/주간 보고
- 동향 및 VOC 레포트 제공

Game 운영

운영 리포트 제공

Weekly Report

CS Report

Daily Report

Game 운영

운영 서비스 진행 예시안

REDSAHARA

SHIFTUP

Zero Games

XNGames

WONDER PEOPLE

AN Games

Game 운영

운영 담당자 Reference

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

Game 운영

국내/글로벌 운영 Reference

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS

감사합니다

(주)라티스글로벌 커뮤니케이션스
Address : 서울특별시 송파구 삼학사로 33 동원빌딩 2F
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

Latis
GLOBAL COMMUNICATIONS