

| Game Consulting Proposal

助力游戏成功上线

Latis Global 服务介绍

No.1 Game Service Company

2022





公司概况

历史

Latis Global自2004年创立至今，通过18年所积累的游戏本地化经验，成为了业界**最为青睐的企业**。

2004 ~ 2014

2004. 07	Latis Global创立 （个体工商户登记）
2007. 08	转为法人企业 : Latis Global Communications股份公司
2007. 12	设立Latis Global Communications附属研究所
2009. 04	(INNO Biz) 认证 技术创新型中小企业
2012. 04	(INNO Biz) 二次认证 技术创新型中小企业
2013. 06	被KOCCA手机游戏 选为本地化支持执行公司
2014. 04	主办Game Next Summit 2014 首尔(GNS 2014)
2014. 0	举办Technical Communication Summit in Seoul
2014. 06	被KOCCA手机游戏 选为本地化支持执行公司
2014. 07	被未来国际创业支持中心 选为本地化执行公司

2015 ~ 2016

2015. 02	举办三星 SDS Technical Communication 研讨会
2015. 02	被未来国际创业支持中心 选为本地化执行公司
2015. 07	被KOCCA手机游戏 选为本地化支持执行公司
2015. 07	被未来创造科学部智能工厂 选为事业执行公司
2016. 02	被KOCCA手机游戏 选为本地化支持执行公司
2016. 02	被城南产业振兴院 选为本地化执行公司
2016. 02	被未来国际创业支持中心 选为本地化执行公司
2016. 08	被KOCCA京畿文化产业振兴院 选为本地化执行公司
2016. 10	被岗位创新咨询支持事务 选为合格对象企业
2016. 12	被选为青年友好型强小企业 (雇佣劳动部)

2017

2017. 02	被城南产业振兴院 选为本地化执行公司
2017. 02	被全南信息文化产业振兴院 选为本地化执行公司
2017. 02	举办手机游戏正式进军 日本市场的战略研讨会
2017. 03	举办手机游戏正式进军 北美市场的战略研讨会
2017. 06	被选为青年友好型 强势小企业 (首尔市)
2017. 07	举办手机游戏正式进军 东南亚市场的战略研讨会
2017. 08	被选为你好首尔品牌企业 (首尔产业振兴院)
2017. 10	被釜山信息产业振兴院 选为全球化事业执行公司
2017. 10	被全南国际游戏中心 选为全球发行执行公司
2017. 11	被大田信息文化产业振兴院 选为全球发行执行公司

2018~2022

2018. 02	举办手机游戏进军 全球市场的战略研讨会
2018. 03	被KOTRA选为国际服务基地 协助工作的执行公司
2018. 03	谷歌独立游戏节 被选为本地化执行公司
2018. 04	(INNO Biz) 三次认证 技术创新型中小企业
2018. 07	举办成功进军海外市场 战略研讨会
2018. 11	被大韩商工会议所 评为适宜工作的中小企业
2019. 04	被选为谷歌创业项目的 执行公司
2020. 03	被韩国数据产业振兴院选为 数据处理加工企业

18 年

协助工作

Latis Global Communications凭借自身超过18年的游戏本地化经验，自2013年起至今，多次成功地协助国内游戏开发公司完成了进军海外市场及目标市场本地化的执行工作。

25次

协助工作



【谷歌】

被选为2019窗口项目本地化QA支持执行公司
被选为2018谷歌独立游戏节本地化支持的执行公司



【韩国数据产业振兴院】

被选为2020数据处理加工企业



【韩国文化产业振兴院】

被选为2016手机游戏全球发行协助工作执行公司
被选为2013~2016手机游戏本地化协助工作的执行公司



【Microsoft】

被选为Hello Indies独立开发商协助工作的执行公司



【庆北科技园】

被选为2018庆北游戏发行协助工作的执行公司



【京畿文化产业振兴院】

被选为游戏创造本地化、市场营销咨询事业的执行公司



【未来国际创业支持中心】

被选为2015、2016咨询合作本地化领域的执行公司
被选为2014国际创业专业咨询服务事业



성남산업진흥재단
SeongNam Industry Promotion Agency

【城南产业振兴院】

被选为2016、2017发行相关明星企业培养事业的执行公司

Latis Group

具备卓越的人力资源 & 体系化的流程，以确保优秀的品质管理。

170名的专业人员团队，为客户提供游戏全球上线所需的专项定制服务。

涵盖67种语言 & 25位常驻母语翻译专员 & 700余位经验丰富的自由翻译员。

170名

700位专业人员

本地化 / LQA



50名

游戏音效



20名

运营 / QA / 政府事业



50名

技术翻译 / 设计



50名

提供覆盖全球的国际化服务

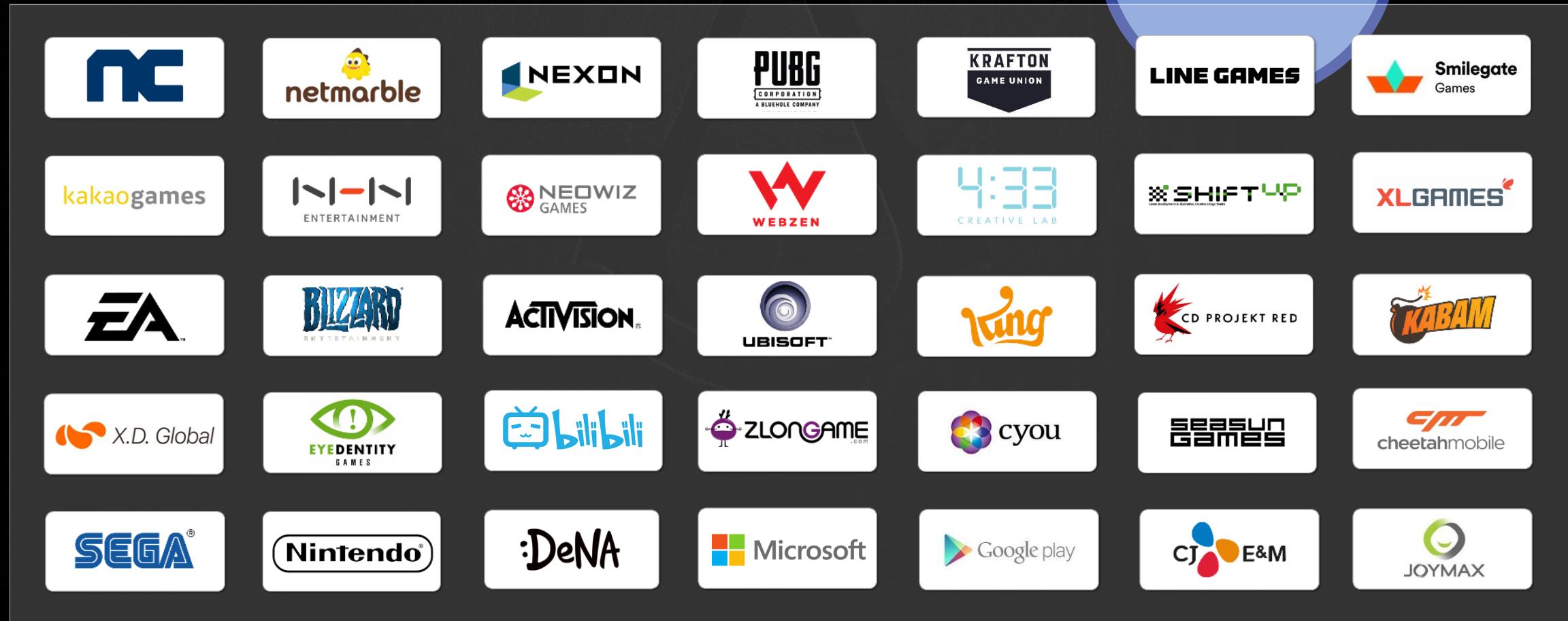
• 美国分公司 - 北美服务支持 | • 菲律宾分公司 - 英语圈服务支持 | • 欧盟分公司 - 欧洲国家服务支持



客户案例

Latis Global并非单纯的服务代理公司，而是抱着商业合作伙伴的理念，一直以来坚持为客户提供最高品质的服务。得益于此，共有国内外100多家的开发公司一直与我们保持着积极长久的合作关系。

每年执行
450件



游戏服务套餐

以优质而全面的服务进一步提高游戏的完成度

- ✓ 功能QA / 兼容性QA
- ✓ 安全性QA / 网络QA
- ✓ 开发QA / 维护QA
- ✓ 焦点小组测试(FGT)
- ✓ FunQA / 平衡QA
- ✓ 性能QA



游戏QA



本地化

- ✓ SNS平台运营
- ✓ 用户论坛的运营、分析、提议
- ✓ 内容制作
- ✓ 对接国内外客户
- ✓ 365日监测
- ✓ 客服支持



游戏运营



游戏音效

- ✓ 全球本地化 (TEP) 校对
 - 翻译 (Translation)
 - 审核 (Editing)
 - 校对 (Proofreading)
- ✓ LQA Test
 - 游戏内文本验收

- ✓ 配音
- ✓ BGM & 效果音制作
- ✓ 音效设计



本地化概況

由专业游戏译员与母语译员直接参与

以玩家为本，用相同的语言
为玩家带来最贴心的游戏体验

➤ 专业游戏翻译

- 18年以上的**专业游戏翻译经验**，涵盖各大游戏类型
- 以系统化的TEP工程提供**优质产品**

➤ 运用**TM(Translation Memory)、TB(Term Base)**

- **节省更新费用**
- 确保用词及表达的**一致性**

➤ 母语译员确保最高品质的本地化服务

- 针对**目标地区的用户**，对术语、风格、一致性、语法、标签、格式等核心要素进行本地化
- 由最了解当地文化风俗、流行趋势、国情的**母语译员亲自把关**



本地化

本地化服务

■ TEP (Translation, Editing, Proofreading)

提供翻译、审核、校对服务

由母语译员直接参与并全程监督 (中文、英文、日文)
改进 & 润色韩语原文 (Source Rewriting)

■ Translation File Engineering

翻译文件的分析与准备 —— 缩减工作量

利用数据库保存并管理翻译结果

生成最终交付文件：检查一致性、数字、变量、标签

04

母语译员校验

针对错译内容及术语、
风格、一致性、语法等因素进行校验

03

翻译/母语译员校对

不同语种及领域的专业译员翻译
针对语法、连贯性的母语译员校对

02

前期准备

查看翻译记忆库及术语库
→ 确保质量 & 评估节省成本因素
整理报价单及工作协商

01

客户委托及评估

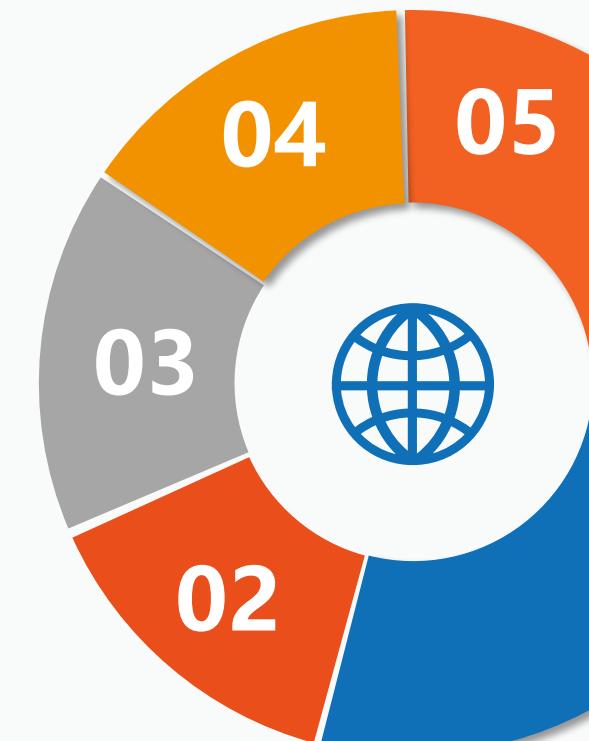
确认产品内容、文件格式、目标语言等
客户咨询 (日程、交稿形式等)

06

QA (最后审核) & 交稿

使用专业QA工具进行QA
根据客户反馈修改后按时交稿

06



LQA Testing

采用系统化的检测流程 & 专业解决方案 (把翻译文本套用于游戏后进行检查)

Linguistic部分

- 检查与修正未翻译及错译部分
- 修改按键及UI的连贯性问题
- 删除重复内容
- 修改NPC台词风格及语调问题
- 修改文字组合显示问题



Cosmetic部分

- 对超出原定范围、重叠、未达标的文本问题进行修改
- 对标签无法加载源码或显示错误等问题进行修改
- 对文本排序问题进行修改
- 对部分功能进行修改

Rewriting部分

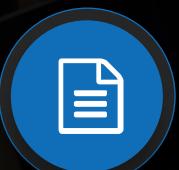
- 修改与游戏内情况不恰当的译文
- 根据游戏特性改写用语修改译文



客户委托
评估版本



策划测试
设计追踪功能
追查记录



根据游戏体裁
选定测试主管



为了在玩家观点上的确认
邀请普通测试员



对测试员进行
K/B教育



进行测试



多轮测试
循环进行
(母语译员参与)



交付最终成品
提供成果报告

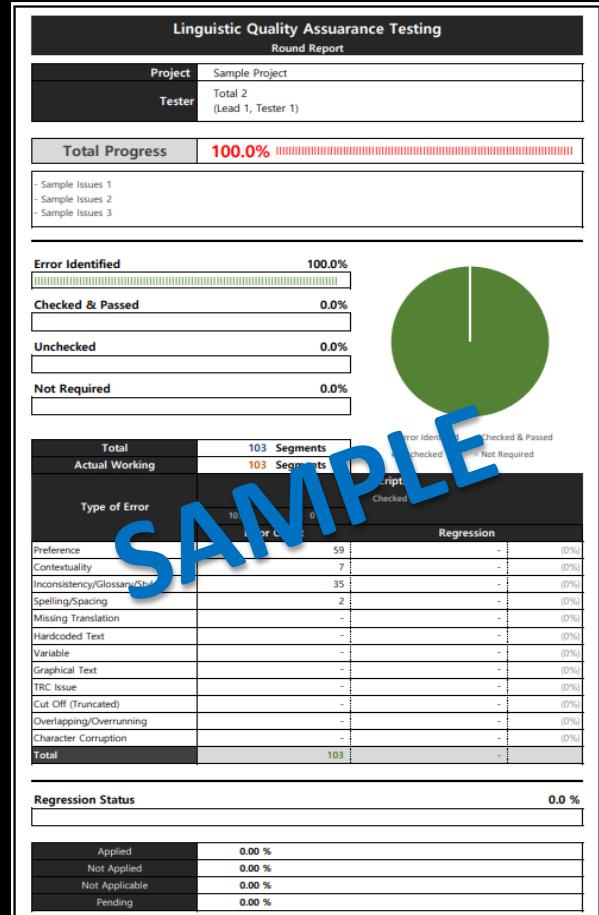
本地化

LQA Testing最终报告样本

QA检查表

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	PASS	NONE
Main Missions	MM14 - Roosevelt Island	FAILED	PASS	NONE
Main Missions	MM15 - Capitol Building	PASS	PASS	NONE
Main Missions	MM16 - Lincoln Memorial	FAILED	PASS	NONE
Invaded Missions	MM01 - Grand Washington Hotel	PASS	NONE	NONE
Invaded Missions	MM02 - Lincoln Memorial	PASS	NONE	NONE
Invaded Missions	MM03 - Jefferson Trade Center	FAILED	NONE	NONE
Invaded Missions	MM04 - Bank Headquarters	PASS	NONE	NONE
Invaded Missions	MM05 - Cold War Bunker	NONE	NONE	NONE
Invaded Missions	MM06 - DCD Headquarters	NONE	NONE	NONE
Invaded Missions	MM07 - American History Stockade	NONE	NONE	NONE
Invaded Missions	MM08 - Jefferson Plaza	NONE	NONE	NONE
Invaded Missions	MM09 - Air and Space Museum	NONE	NONE	NONE
Invaded Missions	MM10 - Space Administration HQ	NONE	NONE	NONE
Invaded Missions	MM11 - View Point Museum	NONE	NONE	NONE
Invaded Missions	MM12 - District Union Arena	NONE	NONE	NONE
Invaded Missions	MM13 - Potomac Event Center	NONE	NONE	NONE

每轮报告



测试记录 (问题分类/提出修改方案/需要时附加截图)

code	CN 원문	기준 번역	수정내용	고객(@@)	에러타입
lqat_str_000082	所需消耗:	필요 소모:	비용:	강화 비용을 말합니다.	Preference
lqat_str_000083	未开始	시작되지 않음	미진행	일부/도전과제같은 0/S를 시작되지 않음으로 나오게 해서 음이 따로 내려가 미진행으로 변경해 텍스트 압축	Preference
lqat_str_000084	等级: 0	등급: 0	레벨: 0	고린샷 두장을 확인하면 여기서는 레벨로 나오지 마 흐름을 누르면 등급으로 나와 일관성이 맞지 않습니다.	Inconsistency/Glossary/Style
lqat_str_000085	英雄不低于level 0 级	영웅이 level 0 이상이어야 합니다.	영웅이 level 0 이상이어야 합니다.	요구사항에 다른 곳은 1명의 영웅 파견/독성 숙성 공격 영웅식으로 명사형으로 서술되어 있어 일관성이 맞춰 변경	Inconsistency/Glossary/Style
lqat_str_000086	拾得物品	획득 아이템	획득한 아이템 등등	이번 스테이지(퀘스트)에서 습득한 아이템의 목록을 가리킵니다.	Preference
lqat_str_000091	复活	부활	부활	포기와 일관성 유지를 위해 원문대로 수정	Preference
lqat_str_000093	占领区域: 0/0/0/1	점령 지역: 0/0/0/1	지역 점령: 0/0/0/1	지역을 점령하는 퀘스트	Preference
lqat_str_000094	玩家资源	유저 리소스	유저 데이터	리소스들은 맞지 않음	Preference
lqat_str_000095	等级提升到level 0 级解锁	레벨 달성을 후 해제	레벨 달성을 해제	많은 곳에서 "달성"과 "도달"을 혼용 중입니다. "(수자) 레벨 XX 시"의 경우는 달성을 통일하는 것이 좋겠습니다.	Preference

[Latis] LQAT Round2 Bug Report Sample						
No.	날짜	이슈 유형	중요도	이슈 내용	제한 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 텍스트가 너무 길어서 잘림(발생)	1. 로비 2. 미션 3. 개인 업적 4. 텍스트 확인	텍스트가 정상 출력됨
4	2020-07-17	텍스트 이탈	중	장비 속성 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



旅游大亨
Netmarble
韩文 → 3种语言



NBA LIVE Mobile
EA
英文 → 韩文



Freestyle Baseball 2
Daerisoft
韩文 → 10种语言



风之大陆
紫龙游戏
简体中文 → 韩文



Tap Tap Fish
Flero Games
KO → 10种语言



阎王不高兴
心动全球
简体中文 → 韩文



天堂2：重生
Netmarble
韩文 → 日文



全民网球
9M Interactive
韩文 → 5种语言



你好英雄
FINCON
韩文 → 10种语言



Blade
4:33
韩文 → 3种语言



明日方舟
YoStar
日文 → 韩文



百鬼战记
Hound 13
韩文 → 英文



全民奇迹
网禅
简体中文 → 韩文



阴阳师
Kakao Games
简体中文 → 韩文



Blade 2
Kakao Games
韩文 → 英文



ASTROKINGS
AN Games
韩文 → 4种语言



全垒冲突
HAEGIN
韩文 → 4种语言



永恒冒险
心动全球
韩文 → 繁体中文



剑灵
Netmarble
韩文 → 日文





使命召唤：
现代战争重制版

动视公司
英文 → 韩文



使命召唤：二战

动视公司
英文 → 韩文



使命召唤：无限战争

动视公司
英文 → 韩文



魔兽世界：军团再临

暴雪娱乐
英文 → 韩文



麦登橄榄球

EA Korea
英文 → 韩文



破灭的战士

史克威尔·艾尼克斯
日文 → 韩文



孤岛惊魂 4

育碧娱乐软件公司
英文 → 韩文



马力欧+疯狂兔子王国之战

育碧娱乐软件公司
英文 → 韩文



星际争霸II：自由之翼

暴雪娱乐
英文 → 韩文



足球在线4

EA Korea
英文 → 韩文



刺客信条：叛变

育碧娱乐软件公司
英文 → 韩文



刺客信条：黑旗

育碧娱乐软件公司
英文 → 韩文





魔兽世界：
军团再临
暴雪娱乐
英文 → 韩文



使命召唤：二战
动视公司
英文 → 韩文



拉结尔
紫龙游戏
简体中文 → 韩文



刀剑神域：
记忆重组
万代南梦宫
日文 → 韩文



看门狗2
育碧娱乐软件公司
英文 → 韩文



孤岛惊魂 4
育碧娱乐软件公司
英文 → 韩文



风之大陆
紫龙游戏
简体中文 → 韩文



全境封锁2
育碧娱乐软件公司
英文 → 韩文



最终幻想14
史克威尔·艾尼克斯
日文 → 韩文



梦境链接
畅游
简体中文 → 韩文



刺客信条：起源
育碧娱乐软件公司
英文 → 韩文



刺客信条：
奥德赛
育碧娱乐软件公司
英文 → 韩文



启源女神
紫龙游戏
简体中文 → 韩文



游戏音效

游戏音效



游戏音效

由拥有10年以上经验的作曲家、音效设计师以及
音响工程师等资深专家提供**高品质的声音设计**

拥有各级别的配音演员

拥有知名配音演员, 以及所属声优协会或录音室的配音演员的人员池
能够提供给客户高品质美洲、中国大陆、日本地区本地人员的配音服务
为了保持每个版本质量的统一性, 定期管理相关配音人员

多样化游戏音效服务

游戏, 视频等内容的 BGM制作和效果音制作
UI / SFX / Character / Ambiance Sound Effect 制作和编辑

音频库

具备可供选择的2万个音效库
本公司拥有专业录音棚及音频编辑室
[首尔弘大地区、首尔江南地区、菲律宾马尼拉地区]

分析游戏

- 分析游戏和台本
- 确认角色特征及台词个数
- 报价及预算工期

准备阶段

- 整理各角色特征（性格、外貌、性别等）
- 确认主要角色声优的样音
- 安排最佳配音人员

录音及演出

- 按各角色、故事演出
- 指导配音人员的演技
- 专业音响工程师督导及录音

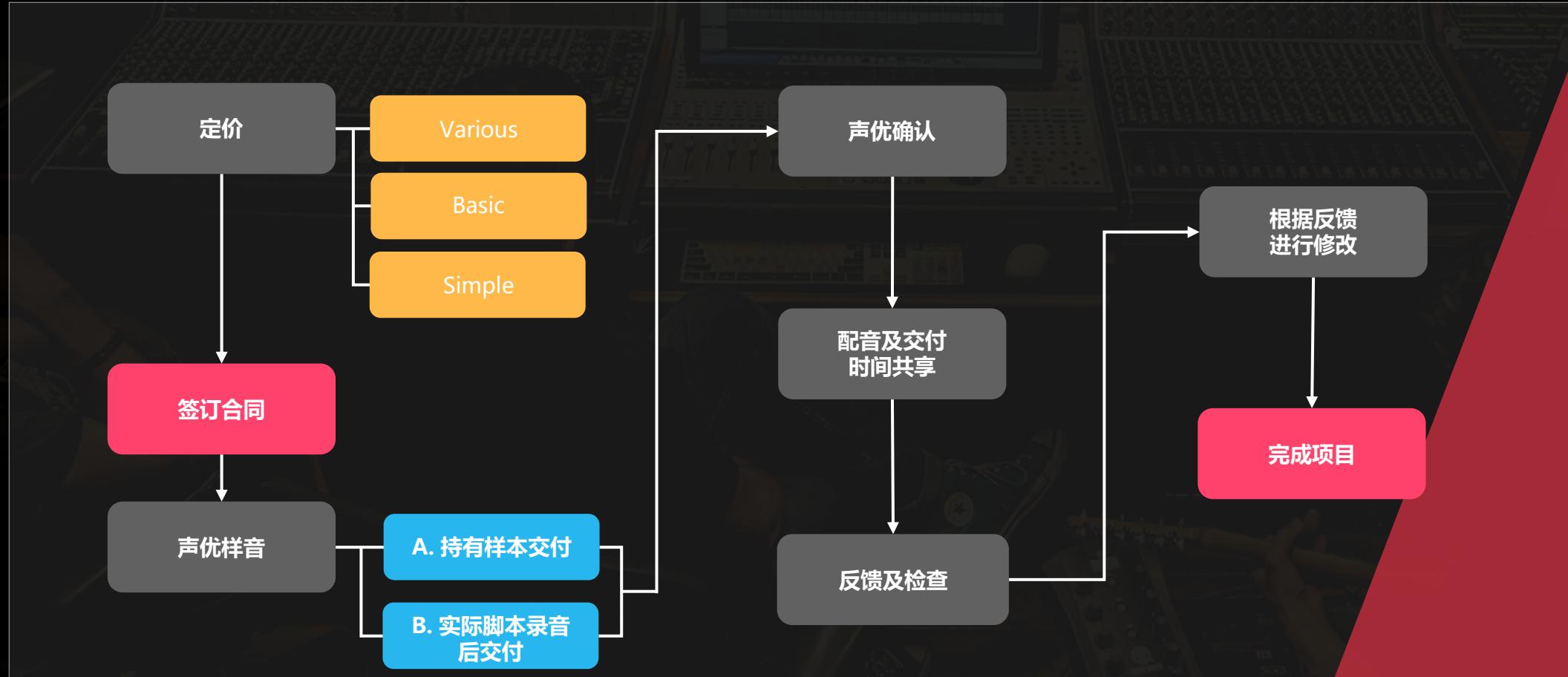
音频 QA

- 遵守目标等级、长度和格式
- QA报告书传达

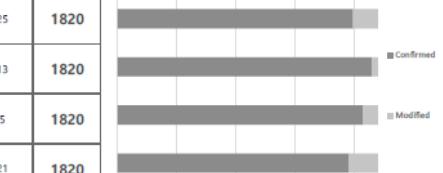
工程结束

- 修改及编辑音频
- 提交初版录音
- 收到客户确认之后提交录音成品





使用标准分析器提供AudioQA报告
保证音质及品质一致性

Audio QA Report (Voice)										
보고일 20.03.08 보고자 음성인										
프로젝트	의뢰업체명		프로젝트명							
	zlongame		라지얼 M							
분량	녹음 시간	캐리터 수	참여 성우	총 대사수						
	27시간 (날짜/여20)	60개 (날짜/여20)	21인 (날짜/여16)	1323 (날짜/여17배수)						
작업 기간	의뢰 일자	녹음 시작	녹음 종료	작업 완료						
	2020.01.01.	2020.02.02	2020.03.03	2020.03.06						
납품 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	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> Loudness (Integrated)  </div> <div style="margin-left: 20px;"> True Peak Loudness  </div> </div>									
	SNR <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Total Running Time</td> <td>File Quantity</td> <td>Frequency Band Width</td> </tr> <tr> <td>1:12:05</td> <td>1820 EA</td> <td>86 to 11412 = 11326 Hz</td> </tr> </table>				Total Running Time	File Quantity	Frequency Band Width	1:12:05	1820 EA	86 to 11412 = 11326 Hz
Total Running Time	File Quantity	Frequency Band Width								
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 Confirmed						
	Target Level	1807	13	1820						
	Edit	1815	5	1820 Modified						
	Noise	1799	21	1820						

Total Result						
Passed						
Linguistic Error 발음과 오동네 이유가 확인된 대사는 재녹음으로 수정						
Louder 개별 파일의 Louder가 -15lufs (± 3) 수준임을 확인하였으며, 일부 파일은 오자를 냈거나 상대적 청감 레벨에 적합한정 예시 파일 ID: 2003104, 2003106, 2003133						
Edit 여음이 짧은 파일을 편집으로 수정						
Noise 통합 파일 Audio Inspector 분석 결과 -78.24dbfs의 낮은 SNR을 확인 Noise가 발견된 파일들을 서부 파일 내역에 기재 후 편집으로 수정						

Individual File QA List											
NO.	File ID	Linguistic		Target Level		Edit		Noise		Modified	Result
		Pronunciation	Mis Reading	True Peak	Louder (Lufts)	Silence	Overlap	Hiss	Pop		
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									Done
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	Passed				

SAMPLE

RPG

Role Playing Game

Directing Skill
액티비티의 종족, 클래스, 스킬, 무기 등을 고려
내 시각, 상상, 글씨, 스킬의 조증 사용 등
상호작용, 감정 표현 등 추가 가이드선 조개

Effecting
기기 개조(Pitch, Amp, Flanger 등)
만화스터, 보스 키팅Pitch, Distortion 등
밀 및 블랙 커팅Reverb, Delay, Reverb 등
수성 커팅Equalizer, Delay, Reverb 등
수성 커팅Equalizer, Delay, Reverb 등
수성 커팅Equalizer, Delay, Reverb 등



연애 시뮬레이션

Love simulation

- Directing Skill & Promotion
- 추천 성우 챔플 2-3인 계정(참여작리스트 포함)
- 캐릭터 관계도와 히스토리를 고려
- 자아스터로 얻기 위한 Variation 나사 서안
- 개인 SNS 대체 및 Fandom을 보유한 성우 후진
후기 흥보들(서진, 인터뷰, 게임 소개 등) 계획
- 성우 마케팅 팀원이나 대외 요청 가능



History SLG

Romance of the three kingdoms

Directing Skill

외계인의 세계, 시대적 배경 건설 분석
나يون한 나마, 성격 유형을 위반 척극적인 디렉팅
영웅 번역 대사는 카릭처 커먼센을 최대한 부리
승리/파이 등 전서 상황에 따른 UI 성우 샘플 제공
튜토리얼, 가이드, 스토리 라이선스 성우 샘플 제공

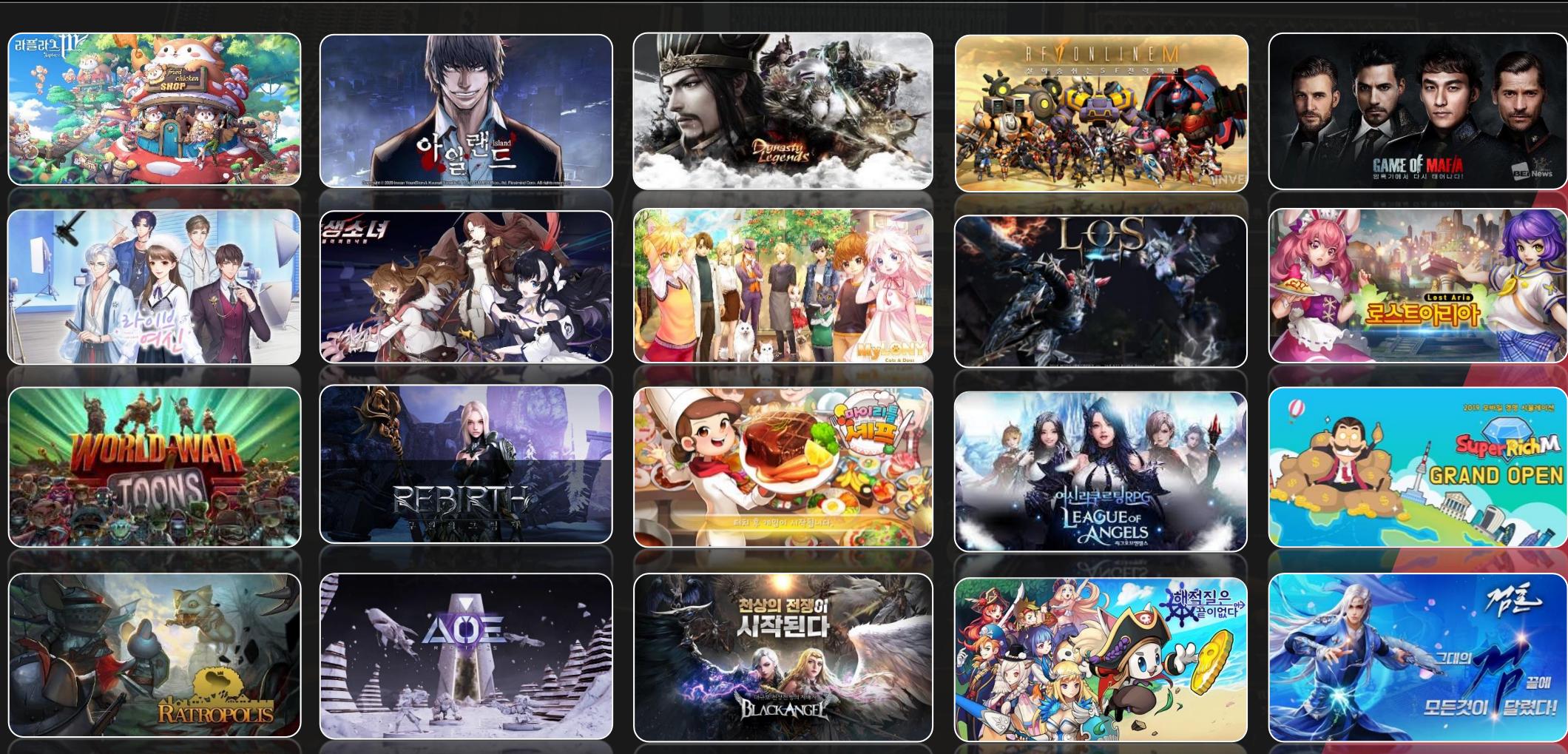


RPG(Role Playing Game)

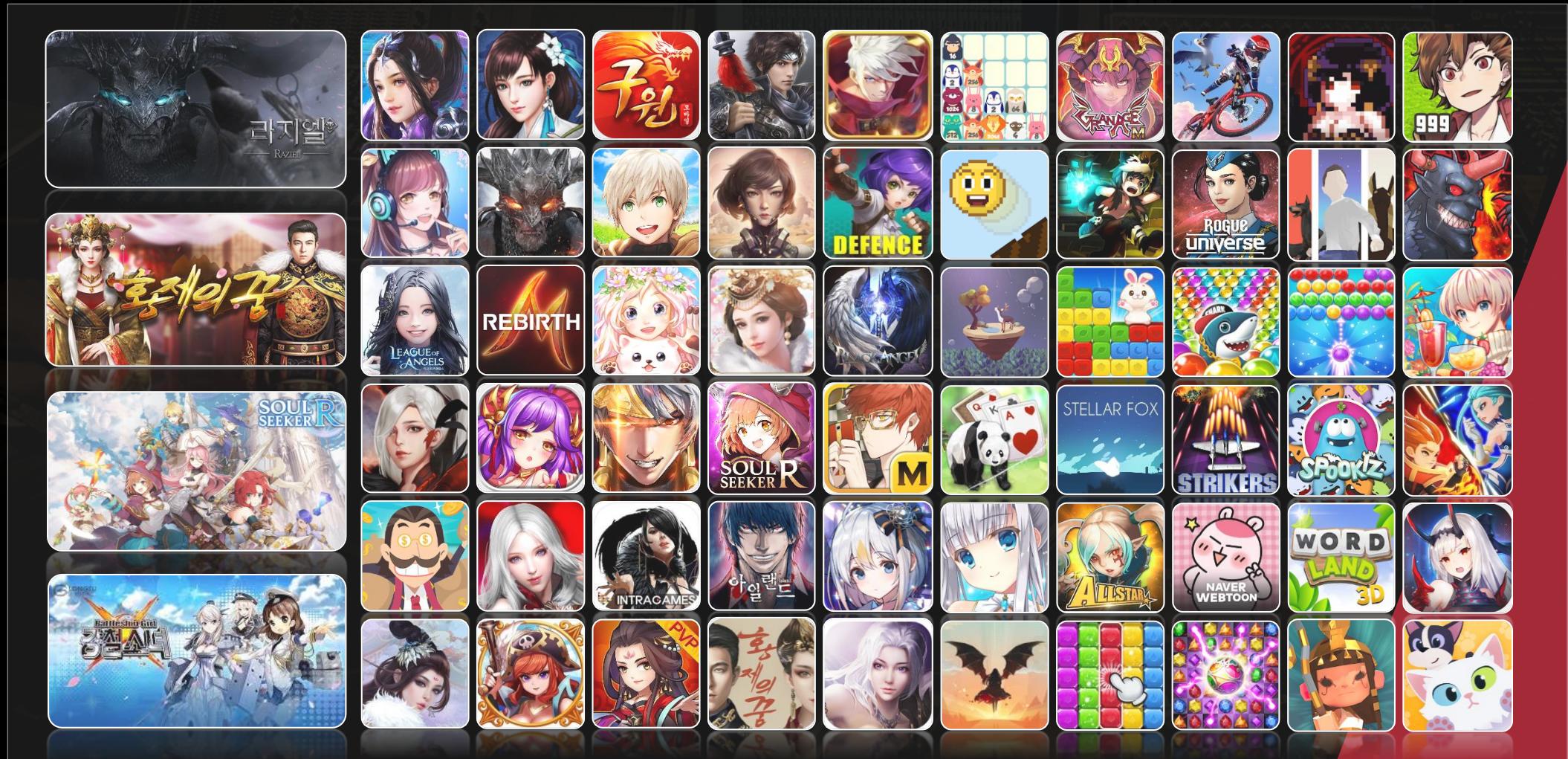
님심향게임(Love simulation for male)

Character / image	Sex	Age	Personality	Cooling / Production Direction	Recommended voice 1	Recommended voice 2	Recommended voice 3
	Female	26	친절하고 예쁘고 친밀한 이미지의 여성으로, 활기차고 웃음과 함께 활동적인 인물입니다.	친절하고 활기차고 웃음과 함께 활동적인 인물입니다.			
	Female	23	느낌 있는 친구처럼 친밀하고 활기차고 웃음과 함께 활동적인 인물입니다.	느낌 있는 친구처럼 친밀하고 활기차고 웃음과 함께 활동적인 인물입니다.			
	Female	19	친절하고 친밀한 이미지의 여성으로, 활기차고 웃음과 함께 활동적인 인물입니다.	친절하고 활기차고 웃음과 함께 활동적인 인물입니다.			

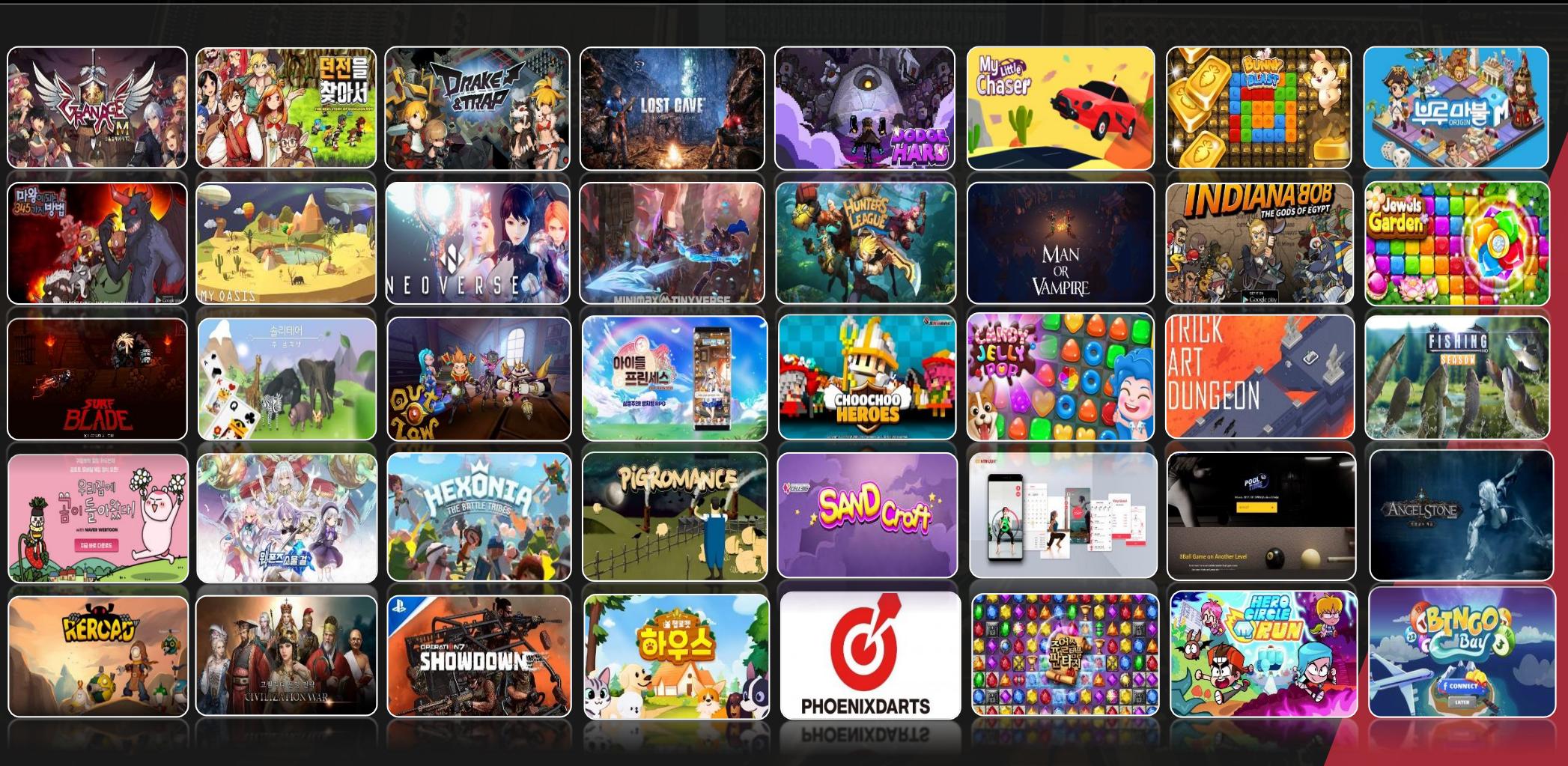
游戏音效实例



游戏音效实例



游戏音效实例





QA服务

Latis Global的游戏QA服务特点



01

专业QA人员

采用10年以上经验的专项人才来进行QA

02

给予精确的评估及优化改善方案

精准分析后提出高质量的优化和解决方案

03

项目定制QA

根据项目状况而提供最优化的定制QA服务

游戏QA

功能性QA



- ✓ 为确认游戏能否上线，进行游戏功能、网络、支付、滥用等测试
- ✓ 使用BTS (Bug Tracking System) 实时对问题进行报告及反馈管理
- ✓ 测试结束后提供结果报告、检查清单、问题报告

兼容性QA



- ✓ 使用北美、中国、日本及全球设备进行兼容性测试
- ✓ 拥有的测试设备（共154台）：安卓121台、iOS33台（手机130台、平板24台）

市场调查 & 谷歌精选可行性测试



- ✓ 基于谷歌安卓商店、苹果应用商城上架政策的可行性测试
- ✓ 谷歌：检测是否违反UI规范、政策 / 苹果：检测是否存在拒绝因素及评论违规现象
- ✓ 检测是否存在违反谷歌精选审查标准事项

专家与普通本地玩家测试 (FGT)



- ✓ 通过大规模玩家测试、专业QA人员进行FGT
- ✓ 针对以易用性、接近性及便利性为本的海外市场之可行性判断
- ✓ 收集本地玩家对游戏难度等的意见与建议





功能QA

- 测试游戏整体功能
- 记录及管理漏洞
- 探测崩溃及致命缺陷
- 设计及制作TC
- 选择性主要功能测试
- 确保及回归测试



兼容性QA

- 在各设备、各平台上的运行测试
- 不同制造商各设备的运行测试
(拥有150多台设备)
- 拥有韩国人最常用设备的90%
- 在各平台上的软件测试



市场QA

- 检查与市场审查政策之间的适当性
- 整理各商城的(iOS、AOS)不合格标准
- 获取目标商城的SDK



平衡QA

- 游戏初期阶段进入接近性测试
- 游戏成长中的平衡
- 互相平衡
(消耗时间、经济平衡、难度等)
- 由专家FGT形式收集而分析玩家意见



FunQA

- 内容测试
- 分析玩游戏方式
- 分析主要问题及趣味因素
- 评价游戏性(肯定/否定因素)
- 提出改进方案



安全性QA

- 内存调制工具相关审查
- 支付滥用工具相关审查
- 内存漏洞相关审查测试
- 数据包漏洞相关审查测试
- 服务器、文件漏洞相关测试



谷歌精选QA

- 根据谷歌精选标准进行审查
- 确保通过市场审核
- 需要进行对于目标市场的兼容性QA



性能QA

- 硬件性能测试
 - 使用量 : CPU / RAM / 电池耗量测试
 - 过载 : FPS / 发热量测试
- 长时间游戏时, 另行追加项目
- 目标测试
 - 根据OS及应用版本进行测试
 - 特定产品群测试
- 整体测试
 - 玩家偏好设备测试
- 单个OS / 应用 / 设备数量为准



网络性能QA

- 网络性能测试
 - 性能测量
 - 与参考目录比较分析
- 压力测试
 - 工具测试
 - LoadRunner测试
 - 场景测试



网络QA

- 通过网络模拟器构建网络及测量影响
- 构建各国家的网络环境
- 基本网络环境测试
- 有害网络环境测试
- 网络中断测试
- 网络切换测试



维护QA

- 更新版核查
- 更新版QA
- 更新线上版本 / 维护QA
- 维护结束后监督



焦点小组测试(FGT)

- 可进行大规模玩家测试
- 通过专业QA人员进行FGT
- 对于游戏难度等本地玩家的意见和建议
- 基于易用性、接近性、便利性等的适当与否判定

各开发阶段需要的QA



QA工作流程



QA最终报告样本

Test Case报告



FunQA报告



兼容性QA报告

기본정보	AOS		iOS		합계
	Pass	Fail	Pass	Fail	
양성지수	0	0%	0	0%	Critical 0
Block	0	0%	0	0%	Major 0
NonRun	25	100%	26	100%	Minor 0
N/A	0	0%	0	0%	Trivial 0
Total	29	0%	29	0%	0

兼容性 미작성

ID	카테고리	상태	AOS	iOS
1	대체문	수정후	수정후	수정후
2	설명	최종 수정	수정후	수정후
3	설명	최종 수정	수정후	수정후
4	설명	최종 수정	수정후	수정후
5	설명	최종 수정	수정후	수정후
6	설명	최종 수정	수정후	수정후
7	설명	최종 수정	수정후	수정후
8	설명	최종 수정	수정후	수정후
9	설명	최종 수정	수정후	수정후
10	설명	최종 수정	수정후	수정후
11	설명	최종 수정	수정후	수정후
12	설명	최종 수정	수정후	수정후
13	설명	최종 수정	수정후	수정후
14	설명	최종 수정	수정후	수정후
15	설명	최종 수정	수정후	수정후
16	설명	최종 수정	수정후	수정후
17	설명	최종 수정	수정후	수정후
18	설명	최종 수정	수정후	수정후
19	설명	최종 수정	수정후	수정후
20	설명	최종 수정	수정후	수정후
21	설명	최종 수정	수정후	수정후
22	설명	최종 수정	수정후	수정후

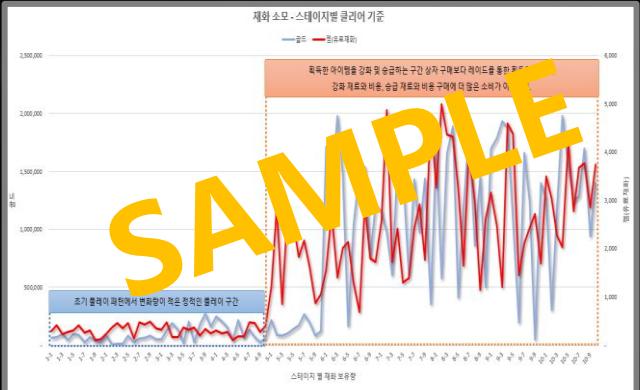
테스트 케이스 시간별 흐름
테스트 케이스 수행량 누적
Fall 케이스
Fall 케이스 수집
Fall 케이스 분포
Fall 케이스 분포

Fall 케이스 분포

性能QA报告

데시보드	설정여부	CPU	FPS		MEMORY	TEMPERATURE	BATTERY	Latis		기간	종료 연도/월/일	상태 테스트	테스트 번호	연도/월/일	국내 테스트
			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	34.4	35.7	31.7
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	32.8	33.8	30.9
AQUOS SENSE	34.5	35.6	37.8	39.0	38.3	40.5	38.5	41.0	39.5	38.3	41.7	39.5	34.4	35.7	32.0
ARROWS TAB F-04H	32.9	27.5	33.5	29.6	34.0	31.0	35.0	31.7	35.0	32.2	31.1	34.4	35.7	32.0	32.0
BLACK SHARK 2	30.0	33.2	30.6	34.0	31.5	34.0	32.1	33.0	33.0	33.0	33.0	33.0	34.4	35.7	32.0
DTB COMPACT D-02H	26.5	30.2	28.7	33.5	30.6	33.2	31.1	33.0	33.0	33.0	33.0	33.0	33.0	33.0	33.0
GB ThinQ	37.3	36.0	40.7	38.0	41.4	39.7	42.1	38.7	40.8	38.7	40.8	38.7	38.7	38.7	38.7
Galaxy A10	29.0	29.2	30.3	33.0	32.4	33.0	33.0	32.5	32.5	32.5	32.5	32.5	33.3	33.3	33.3
Galaxy A20 (A20) (Widea)	29.3	29.7	31.8	33.7	33.0	33.0	33.0	35.0	34.1	35.0	34.1	35.0	33.3	34.1	34.1
Galaxy A3 (A3)	31.9	27.3	32.0	33.0	32.9	33.0	33.0	31.7	31.7	31.7	31.7	31.7	32.2	33.3	32.2
Galaxy A5	29.0	23.3	31.1	33.0	31.1	33.0	33.0	33.8	33.8	33.8	33.8	33.8	34.1	34.1	34.1
Galaxy A50	25.1	31.5	33.7	33.7	33.0	33.0	33.0	33.8	33.8	33.8	33.8	33.8	33.8	33.8	33.8
Galaxy A6	33.3	33.3	38.1	35.3	34.9	33.1	34.9	30.0	35.7	32.1	36.0	33.2	34.4	34.4	34.4
Galaxy A7	36.0	34.4	37.0	37.5	34.2	38.0	38.0	32.9	38.3	35.6	38.8	33.3	33.5	33.5	33.5
Galaxy A70	30.5	30.5	35.5	35.9	35.1	34.6	35.3	35.5	35.5	35.5	35.5	35.5	35.5	35.5	35.5
Galaxy A8 (2016)	32.7	32.7	36.5	34.5	37.6	37.7	37.5	37.3	37.8	37.9	38.0	38.5	38.5	38.5	38.5
Galaxy A8(2017)	31.3	31.3	34.7	34.8	36.7	34.3	37.2	35.5	37.1	36.5	37.2	35.7	35.7	35.7	35.7
Galaxy A9 PRO	30.4	35.5	34.7	38.0	37.0	41.4	41.4	36.0	36.5	34.3	38.6	35.5	36.7	36.7	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	31.3	31.3	31.3
Galaxy J2(2017)	29.9	32.0	31.7	34.2	31.4	32.5	31.7	35.1	32.6	32.6	31.7	32.6	31.7	32.6	31.7
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	34.0	34.0	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	32.6	33.1	33.1	33.1
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	31.3	31.3	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	33.5	33.5	33.5

平衡QA报告



网络QA报告

측정 범위	제작 소모 - 스테이지별 클리어 기준				결과 정리	정상 네트워크			
	Pass	Fail	N/A	No Run		Pass	Fail	N/A	No Run
1. 정상 네트워크 2. 네트워크 단절 처리 (타임아웃 처리) 3. 네트워크 전환 처리 (LTE, 5G)	Pass 4.2	100.0%	-	-	Pass 0	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
AOS	Pass 32.9	36.5	38.7	40.5	Pass 0	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
IOS	Pass 31.0	40.7	35.0	42.5	Pass 0	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
BTS	Pass 34.5	35.6	37.8	39.0	Pass 0	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
전체 측정 결과	Pass 14.0	6.0	14.0	6.0	Pass 0	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
AOS	Pass 33.3	30.2	31.7	33.3	Pass 0	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
IOS	Pass 31.7	33.3	30.1	33.1	Pass 0	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
BTS	Pass 32.1	30.1	31.7	33.1	Pass 0	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
네트워크 전환 처리 (LTE, 5G)	Pass 26.0	32.1	30.1	33.1	Pass 0	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
AOS	Pass 30.4	31.3	31.1	32.4	Pass 0	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
IOS	Pass 31.7	33.3	30.1	32.4	Pass 0	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
BTS	Pass 34.5	35.6	37.8	39.0	Pass 0	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%

QA实例



大规模FGT



功能QA

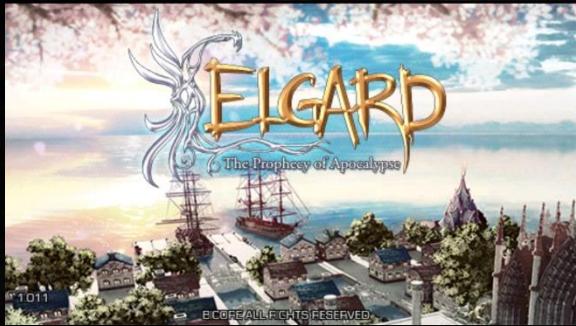


性能, 设备兼容性QA / 小规模FGT



维护QA

QA负责人履历





游戏运营 (CS / CM)

Latis Global并非单纯的运营代理公司, 而是助力游戏开发公司取得成功的合作伙伴

Latis游戏运营服务优点

- 定制型运营服务
- 精确掌握问题类型，迅速对接各项咨询
- 根据目标市场，配备母语运营人员
- 通过系统的内部教育系统提高运营人员的专业性



邮件、客户社区、网站等
客户渠道太复杂了

由于时差问题，难以在非
工作时间对接海外用户

由于客观原因，无法构建
内部母语人员客服组

开发商采访

CM



官方社区管理

- 打造贴心沟通型的活跃社区
- 管理社区活动
- 管理运营政策及公告
- 帖子留言和回复
- 提供动向报告



社交频道

- 管理Naver Café、Facebook、Discord、Reddit、Moot等SNS频道
- 广告横幅、主页的设计及制作
- 公告内容企划及制作（指南、FAQ等）



全球用户管理

- 构建服务区相应的母语运营人员
- 服务区相应的公告内容设计及制作
- 游戏指南对接
- 海外用户1:1咨询

CS



管理官方频道（1:1咨询对接）

- 对接顾客邮件/市场留言/游戏留言板
- 支持对外合作（公文等）处理
- 快速解答游戏咨询/付款咨询/修复咨询/运行咨询
- 灵活安排专项人员应对突发情况



专业全球CS管理员

- 安排母语CS管理员对接用户
- 精确评估海外用户咨询、提高用户留存率



24/7全球监测服务

- 监控社区广告、诽谤、辱骂等
(* 可根据不同国家的时差协调运营时间)
- 发现漏洞 & VOC



专项客服中心

- 由具备10年以上经验的专业人员接待态度强硬的用户，处理投诉问题
- 报告服务数量、汇报特殊事项



具体运营业务范围



CS业务范围

- 1:1咨询对接
(游戏咨询、付款咨询、退款咨询、运行咨询等)
- 对接市场评价
- 提供CS报告 / 每周1次、每月4次
(整理反馈、需求评估和动向、游戏漏洞等)
- FAQ制作及翻译
- 监督服务



CM业务范围

- 管理官方社区及频道社区
- 提出并策划官方频道社区活动
(每周1次、每月4次)
- 处理问题帖子/评论 (删除或管理)
- 对接频道社区留言
- 提供动态报告 (每周1次、每月4次)
- 打造内容 (游戏指南、游戏攻略、FAQ)
- 进行及管理社区活动



运营部经理业务范围

- 人力资源培训管理
- 灵活安排专项人员应对突发情况
- 系统化的质量管理
- 每月一次定期QC评价
- 管理客户公司
- 负责主要对接窗口

支持服务清单

分类	项目	说明	条件
管理	运营工具	运营工具可用性测试及改善建议	必须提供运营工具管理员权限 -
	VOC统计报告	社交动态, CS动态报告	
官方论坛	运营规范	制定Naver官方论坛运营规范	提供Naver论坛开设账号或委任管理员
	菜单布局	制定并管理Naver官方论坛布局	
	主页设计	设计Naver官方论坛主页上方配置	
	横幅设计	设计Naver官方论坛主页中央活动横幅	
	公告	撰写及添加公告	
	社交活动	撰写活动公告, 进行并宣布获奖名单 (客户策划)	
	监控	管理官方论坛中的谩骂、非法文字、广告	
	论坛留言	回复论坛留言	
	制定FAQ	制定常用的问题和回复	
	制作指南Naver cafebook	利用Naver cafebook制作游戏指南	
CS	GM相关内容	策划及运营 (Latis策划)	查询运营工具详细日志, 支付/回收货币, 提供限制权限及咨询受理工具管理员账号 查询运营工具详细日志, 支付/回收货币, 提供限制权限及咨询受理工具管理员账号 + 提供商城管理员账号 提供商城管理员账号 (商城留言、确认/取消付费记录权限) - 提供商城管理员账号 (确认商城付费记录权限) 及运营工具付费记录的查询权限 提供瑞松管理页面管理员账号 (运营工具中包含功能的情况, 无需另行提供)
	普通咨询	回复咨询窗口接收的游戏相关咨询	
	修复及奖励相关咨询	解决道具修复及奖励相关问题	
	付费咨询	回复取消付费及退款相关咨询	
	商城评论	回复商城评论	
	公文	应对相关机关公文	
	滥用退款人员	查出并管理滥用商城退款系统的用户	
SNS 管理 (Facebook及其他平台)	管理推送消息	代理制作并添加推送消息	提供官方SNS平台管理员账号
	公告	撰写并刊载公告及活动帖	
测试	活动	策划并进行SNS活动, 宣布获奖名单 (Latis策划)	提供运营工具详细日志查询, 支付/回收货币, 限制权限, 并开放BTS访问权限 提供运营工具详细日志查询, 支付/回收货币, 限制权限 提供服务器环境监控工具并开放访问权限
	测试漏洞	确认出现的漏洞及重现方法	
	确认维护	下载, 运行程序, 付费错误测试	
	游戏监控	监控服务器及服务状态	

CS & CM工作流程

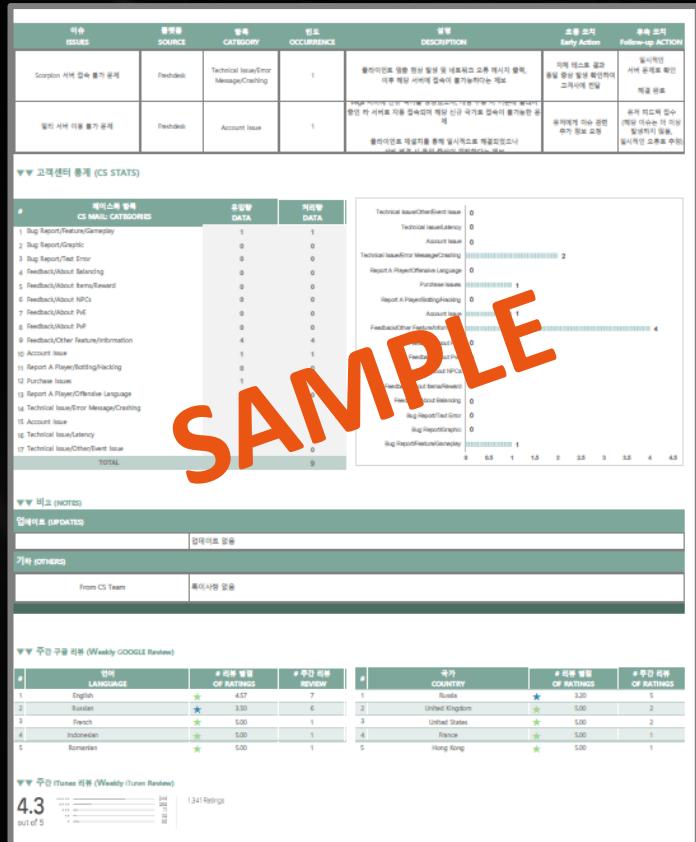


运营报告样本

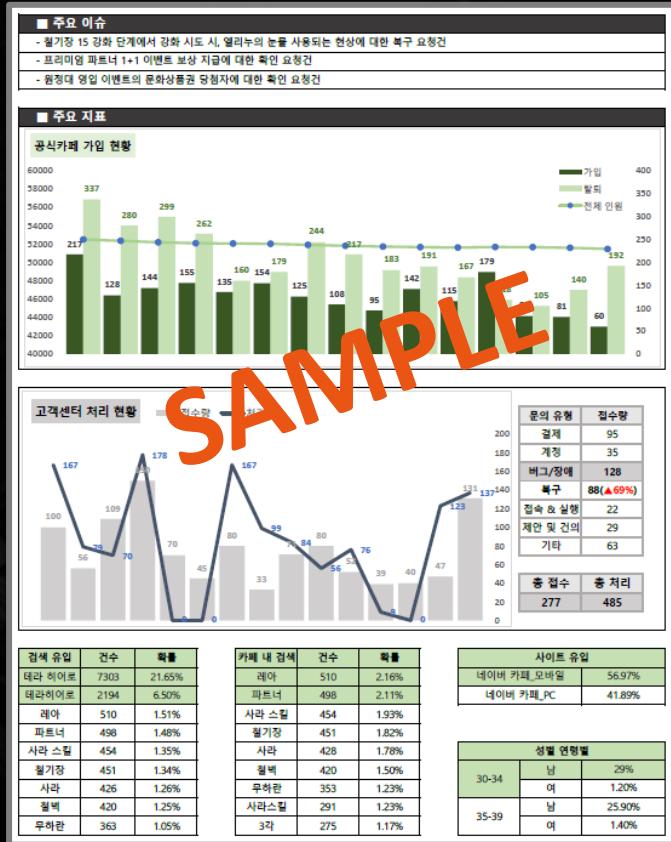
每周报告



客服报告

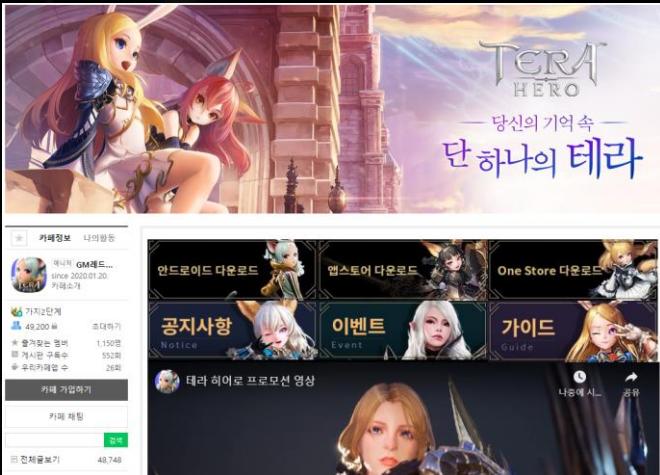


每日报告



社区运营实例 (现)

REDSAHARA



SHIFTUP

Zero Games

XNGames

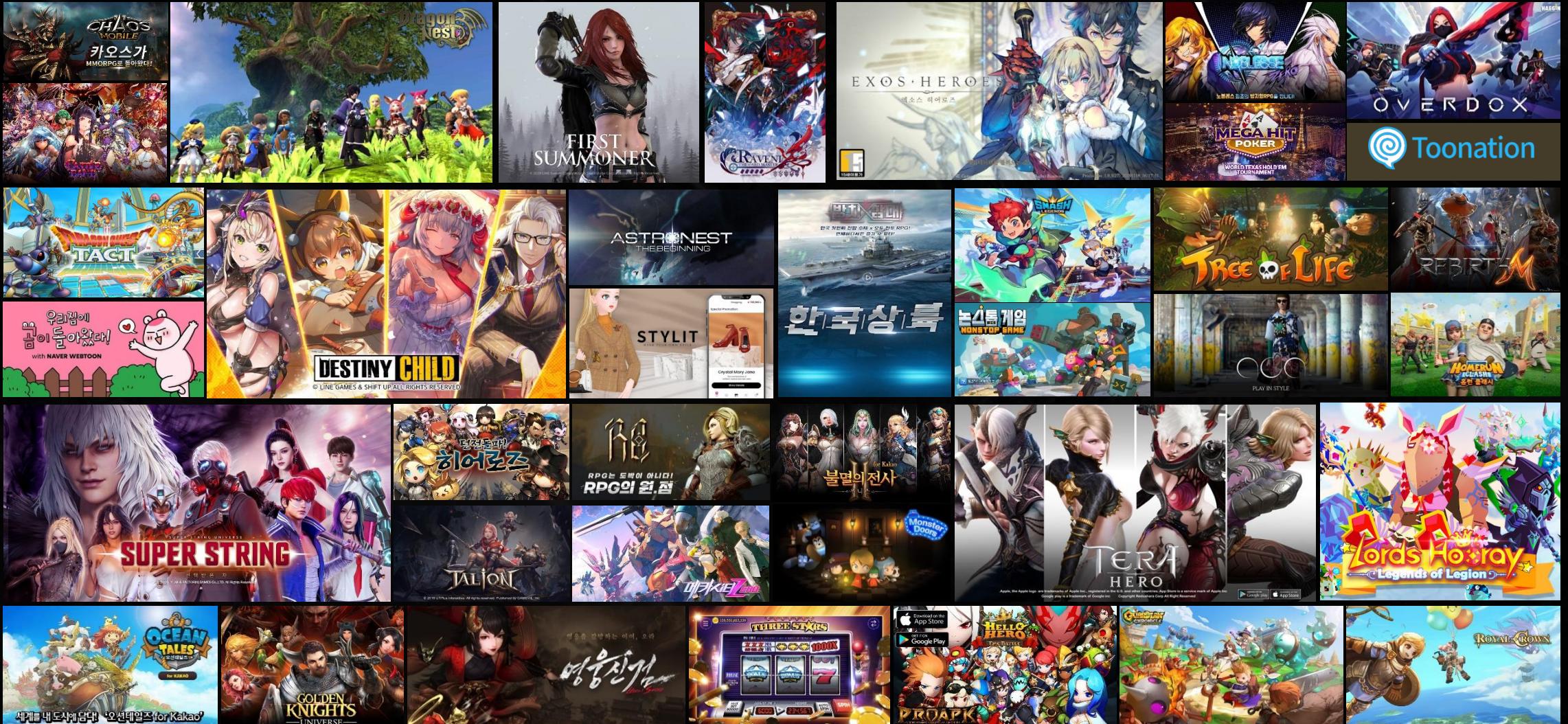
WONDER PEOPLE

AN Games

运营负责人履历



国内/全球运营实例 (现)



谢谢

Latis Global Communications

地址 : 首尔特别市 松坡区 三田洞 东源大厦 2楼
Dongwon Bldg. 2F, Samhaksa-ro 33, Songpa-gu, Seoul
主页 : <https://game.latisglobal.com/?lang=zh-hans>
电邮 : gs_bd@latisglobal.net
电话 : +82-70-8270-8500
传真: +82-2-3431-4273

