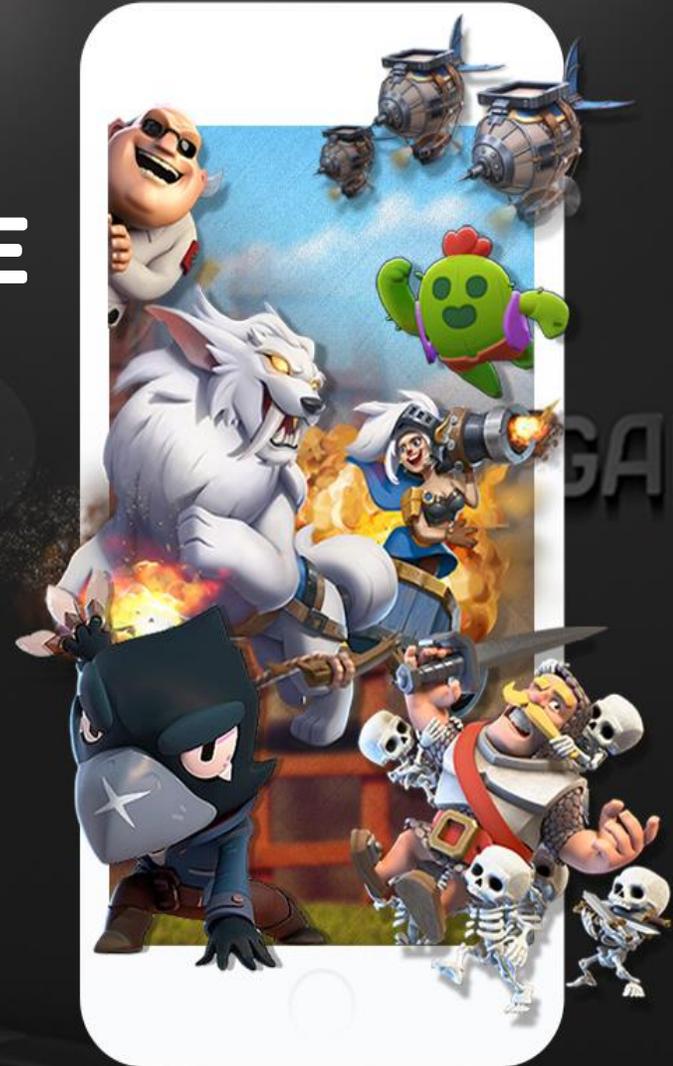


HANDY QUALITY ASSURANCE SERVICE PROPOSAL

핸디커뮤니케이션즈 QA 소개

Ver 2023.03





01_ 시장 상황 및 개요

02_ 회사 소개

03_ 분야별 QA 소개

04_ QA 포트폴리오

 NEXT

QA는 게임 개발에 있어 선택이 아닌 필수입니다.



- 한국 전체 게임 개발사 900여개 중 5인 이하 인디게임 개발사 또는 10인 이하 소규모 개발사 750여개 추정
- 대형 개발사(넷마블 등) : 소기업 개발사 간의 양극화 심화

*2022 KOCCA 게임 백서, 한국 모바일 게임 협회 발취

- 중소 개발사 게임 국내 매출 100위권 25개 진입으로 동기 부여
- 5인 이하 개발 중심 인디 게임사 대부분 QA / CS 등의 전문 담당자 부재
- 출시 전 : 전문 QA 절차 부재 > 단순 테스트 반복 > 버그로 인한 출시 지연
- 출시 후 : 콘텐츠 부족, 버그 이슈 > 유저 이탈 > 빠른 매출 감소
- 마켓 정책 미 준수로 피쳐드 선정 불가

QA는 게임 개발에 있어 선택이 아닌 **필수**입니다.



1

경쟁력 강화

- F.G.T , FUN QA 진행으로 게임 콘텐츠 분석

2

품질 상승 및 시장 경쟁력 상승

- 기능 QA, 보안 QA, LQA, 글로벌 주요 국가 번역 진행으로 전반적인 게임의 품질을 상승

3

Know-how

- QA 종료 후 개발사 스스로 QA 능력을 갖추 수 있도록 프로세스, 가이드, 분석 자료 등 노하우 전달



01_ 시장 상황 및 개요

02_ 회사 소개

03_ 분야별 QA 소개

04_ QA 포트폴리오

 NEXT

About HANDY

HANDY KEYWORD.

MOBILE GAME
TOTAL SERVICE AGENCY

2000년 이래로
23년간

게임 중에서도 오직
모바일 게임

전문가들이 진행하는
QA·운영·번역·마케팅

About HANDY

**모바일 게임
품질관리(QA)
서비스 운영
현지화·번역
마케팅·컨설팅.**

Since 2000

다음카페 40만 회원 GVM을 시작으로 국내 최초 모바일 게임 커뮤니티 포털 핸디게임을 개설, 23년간 3천종 이상의 모바일 게임 커뮤니티 운영경험을 나눕니다.

게임 서비스 개발·런칭·유지까지!

완벽한 게임이더라도 세심하게 배려하기 어려운 부분에서 고객은 게임을 떠날 수 있습니다. 저희는 게임 개발 단계부터 런칭, 유지까지 모든 순간을 함께 합니다.

모바일 게임 23년의 노하우!

숙련된 전문 인력과 축적된 노하우를 바탕으로 유저들의 니즈를 파악하고 맞춤 분석 및 제안을 통해 게임사와 유저간 소통의 역할을 하는 파트너입니다.

What we do

BUSINESS AREA.



Quality Assurance

게임 특징에 맞춰 전문화된 단계별 분석 및
검증을 통한 품질관리(QA) 지원



Operation Management

유저·트렌드 동향분석으로 안정적인 게임
서비스를 위한 운영관리(GM, CM, CS) 지원



Translation

현지 문화에 최적화된 전문가의 자연스러운
번역과 검수로 성공적인 글로벌 서비스 지원



Language QA

게임내 번역·표기오류 교정 등 완성도 높은
현지화를 위한 LQA 지원



Game Consulting

마켓 검수·운영정책 수립부터 운영관리까지
단계적 전략 프로세스로 최적의 컨설팅 지원



Real Marketing

마케팅 단계별 유저 퀄리티를 높이는 데이터
타겟팅 및 퍼포먼스 기반의 IMC 마케팅 지원

2022

에이시티게임즈 「조이드」 품질관리(QA) 업무위탁
 루노소프트 「저페토 메타버스」 품질관리(QA) 업무위탁
 스토익 「월드워툰즈 탱크아레나VR」 품질관리(QA) 업무위탁
 미라지소프트 「리얼VR피싱」 품질관리(QA) 업무위탁
 굿프렌즈스튜디오 「로비기계의반란」, 「볼트」
 품질관리(QA) 업무위탁
 에이스프로젝트 「GUP컬렉터블」 품질관리(QA) 업무위탁
 아이독시 「블루숨_소녀배틀」, 「아이러브베네치아」,
 「피플앤더시티」 품질관리(QA) 업무위탁



2023

스티키핸즈 「머지서바이벌」 품질관리(QA) 업무위탁
 에이트원 「가디언소울」, 「모임」, 「공성타워디펜스」,
 「코인토스」, 「방치삼국지」 품질관리(QA) 업무위탁
 와이드브레인 「마켓플레이스」 품질관리(QA) 업무위탁
 유켄스타 「이스케이프룸온라인(VR)」 품질관리(QA) 업무위탁
 브이락소프트 「VR아레나슈팅」 품질관리(QA) 업무위탁



2020

- 에이시티게임즈 '레츠코', '페코팝' 품질관리(QA) 업무위탁
- 넥스트스테이지 '울트라에이지(PC)' 품질관리(QA) 업무위탁
- 클리치스튜디오 '게이트투헤븐' 품질관리(QA) 업무위탁
- 클래게임즈 '소울시커:6번째기사단' 품질관리(QA) 업무위탁
- PiG '용사가없어' 품질관리(QA) 업무위탁
- ULU게임즈 '엘리먼트9', '글로리2' 품질관리(QA) 업무위탁
- 킹그룹 'State of Survival' 품질관리(QA) 업무위탁
- 싱랩 '싱바나' 품질관리(QA) 업무위탁
- 호두랩스 '호두잉글리시' 품질관리(QA) 업무위탁
- 일렉트로닉소울 '요신기' 품질관리(QA) 업무위탁
- 자이언트네트워크 '나이트오브풀문' 품질관리(QA) 업무위탁
- 여반울프게임즈 'Overthrow' 품질관리(QA) 업무위탁



2021

- 아이톡시 '피플앤더시티', '아이러브베네치아' 품질관리(QA) 업무위탁
- 블루숨 '소녀배틀' 품질관리(QA) 업무위탁
- 3D팩토리 'RMW' 품질관리(QA) 업무위탁
- 모비릭스 '관우키우기', '몬스터키우기', '블레이드키우기' 품질관리(QA) 업무위탁
- 소뉴 '아이러브버거' 품질관리(QA) 업무위탁
- 스포라이브 '스포라이브', 'HOLDEMLIVE' 품질관리(QA) 업무위탁
- 시나몬게임즈 'Maybe' 품질관리(QA) 업무위탁
- Gamatch '로드오브워' 품질관리(QA) 업무위탁
- 라인게임즈 '용사가없어' 품질관리(QA) 업무위탁
- 넥스트스테이지 '울트라에이지(PC)' 품질관리(QA) 업무위탁
- 좀비메이트 '캣토피아' 품질관리(QA) 업무위탁



2018.

- 와일드스톤 「비전M」 품질관리(QA) 업무위탁
- 그르르게임스튜디오 「창궐」 품질관리(QA) 업무위탁
- 판타임 「디펜서어벤저」 운영계약
- 제이컴즈 일본 모바일 게임 오프라인 FGT 대행
- 네오위즈 「킹덤히어로」 품질관리(QA) 업무위탁
- 젤리오아시스 「원더5마스터즈R」 운영계약
- 페블릭 「만영검」 품질관리(QA)/운영 연간위탁
- 모비릭스 모바일 게임 품질관리(QA) 연간위탁
- NHN.Ent 모바일 사전예약 플랫폼 「갬박스」 연간운영
- 클래게임즈 모바일 게임 품질관리(QA) 연간위탁



2019

- 다에리소프트 「HIS」 품질관리(QA) 업무위탁
- 이유게임 「명월」 품질관리(QA) 업무위탁
- 클래게임즈 「소울시커」 품질관리(QA) 업무위탁
- 슈퍼셀 「붐비치」 한국 서비스 연간운영
- 슈퍼셀 「클래시 로얄」 한국 서비스 연간운영
- 슈퍼셀 「브롤스타즈」 한국 서비스 연간운영
- 티노게임즈 모바일 게임 현지화(번역) 업무위탁
- ULU게임즈 모바일 게임 현지화(번역) 업무위탁
- 이유게임 「아리엘」 품질관리(QA) 업무위탁
- 모비릭스 모바일 게임 품질관리(QA) 연간위탁





01_ 시장 상황 및 개요

02_ 회사 소개

03_ 분야별 QA 소개

04_ QA 포트폴리오

 NEXT

게임의 완성도를 높여 유저 이탈율을 줄이고 브랜드의 가치를 높입니다



기능성 QA

안정성 저해, 이슈 요소
예측/분석 및 검증을 통한
리스크 관리



호환성 QA

다양한 모바일 환경의
호환성 및 안정성 검증을 통한
서비스 품질 향상



콘텐츠 QA

FUN QA, 밸런스 테스트 등
정량적, 정성적 분석 및 검증을
통한 서비스 품질 극대화



유지보수 QA

마켓 검수 요소 분석 및
라이브 서비스 점검/업데이트
검증을 통한 안정성 관리



기능성 QA

가장 기본 적인 버그 테스트, 단말 테스트, 마켓 검증 테스트 등
게임의 안정성을 위한 필수 테스트

- 1 게임 전체 기능 동작 여부 확인, 결함 및 개선 사항 리스트 실시간 공유
- 2 구글독스, 맨티스, 레드마인, 버그지라 등 개발사가 원하는 B.T.S(결함 관리 시스템) 활용
- 3 RPG / 전략 장르 3개월, 캐주얼 장르 1개월 진행
(게임 볼륨에 따라 기간 상이)
- 4 테스트 단말기 100여개 테스트 진행
- 5 기획문서, 데이터 문서 전달 > 개발사와 업무 협업 채널 개설 > 테스트 계획 전달
> T.C (Test Case) 설계 및 QA 테스트 시작
> 일별 / 테스트 라운드 별 계획&테스트 검증 결과 보고





기능성 QA

진행 순서

01. PLAN 전달

게임 소개서/기획서 기반 QA 업무 운영 세부 방안 수립

샘플 QA PLAN

전체 일정 : 2022년 08월 01일 ~ 2022년 09월 08일 (W/D = 28)

1 M/D = 8M/H, M/D = Man/Day, W/D = Working/Day

QA 준비								
계 획 일 정	플랫폼	차수	작업기간	내 용	진행 사항	산출물	비 고	
2022-08-01	Android / iOS	1차	1 M/D (1명) 1 W/D	1. QA_Plan 제작	완료	1. (HANDY_QA) 샘플_QA Plan_20220801	1. 전달해주시는 일정에 맞춰 QA Plan을 작성하였습니다.	
2022-08-29	Android / iOS	2차	1 M/D (1명) 1 W/D	1. QA_Plan 수정	완료	1. (HANDY_QA) 샘플_QA Plan_20220829	1. 업데이트 일정을 반영하였습니다.	
QA 진행								
일 정	플랫폼	차수	작업기간	내 용	진행 사항	산출물	비 고	
2022-08-01 ~ 2022-08-12	Android / iOS	1차	2 M/D (2명) 10 W/D	[기획서 검토 / TC 제작 및 진행 / 호환성 테스트 진행] 1. 기획서 검토 - 게임 기획서를 참고하여 시스템 파악 및 적용 2. TC 제작 및 진행 - 전달받은 기획서 및 문서 기반으로 Test Case 제작 및 인게임 확인 수행 3. Ad-hoc 테스트 - 별도 설계 기법 및 준비 작업의 미적용 환경에서 임의적으로 테스트	완료	- (HANDY_QA) 샘플_TC_20220812 - (HANDY_QA) 샘플_1차 QA_StatusReport_20220822		
2022-08-16 ~ 2022-08-22	Android / iOS	2차	2 M/D (2명) 5 W/D	[BVT 제작 및 진행 / 호환성 테스트 진행] 1. BVT 제작 및 진행 - 신규 빌드 전달 시 테스트 가능 여부 파악을 위해 진행 2. 호환성 테스트 진행 - 서비스 최저 타겟 단말을 기준으로 현재 상용중인 디바이스 환경에서의 어플리케이션 적합도 검사(테스트 커버리지에 따라 진행 기간에 변동이 발생할 수 있음) 3. Ad-hoc 및 Regression 테스트 - 별도 설계 기법 및 준비 작업의 미적용 환경에서 임의적으로 테스트 - 수정된 이슈 재발생 및 사이드 이슈 여부 파악	완료	- (HANDY_QA) 샘플_BVT_20220820 - (HANDY_QA) 샘플_호환성_테스트_20220821 - (HANDY_QA) 샘플_2차 QA_StatusReport_20220822	1. 8/15 공휴일로 일정에서 제외되었습니다.	



기능성 QA

진행 순서

02. T.C 설계

게임 소개서/기획서 기반 T.C (Test Case) 설계 및 리뷰

샘플 타이틀 TC

분류	Android	iOS	Android 결과 그래프	iOS 결과 그래프	QA Comment	테스트 일자	테스트 빌드	테스트 단말	테스트 OS
Passed	14	14			아래 버그의 발생을 확인하였습니다. 타이틀 화면에서 로그인 진행 시 기존 계정 날아가는 현상 (#47)	2022-12-14 ~ 2022-12-16	Test_01	갤럭시 S21 Ultra 갤럭시 노트20 5G	11.0 10.0
Failed	2	2							
N/A	0	0							
Not Test	0	0							
Blocked	0	0							
총합	16	16							

NO.	대분류	중분류	소분류	전제 조건	단계	예상 결과	확인 결과 (Android)	확인 결과 (iOS)	비고	BTS	Tester		
1	타이틀 화면	접속 화면	로그인 화면		Google 계정 선택 확인	선택 된 계정으로 접속 되어야 함	Passed	Passed					
2					Guest계정 선택 확인	선택 된 계정으로 접속 되어야 함	Passed	Passed					
3					로그인 시 계정 기록 있음	접속 완료 후 다음 화면으로 이동 확인	계정 기록 있음 경우 메인화면으로 이동되어야 함	Failed	Failed	타이틀 화면에서 로그인 진행 시 기존 계정 날아가는 현상	#47		
4					로그인 시 계정 기록 없음		계정 기록 없을 경우 계정 생성화면으로 이동되어야 함	Passed	Passed				
5					해당 계정 중복 접속 중이 아닐 경우		계정 기록에 따라 다음으로 진행되어야 함	Passed	Passed				
6					해당 계정 중복 접속 중일 경우	중복 접속 확인	중복 접속 팝업 노출되어야 함 - 내용 텍스트 - [확인] 버튼	Passed	Passed				
7					[확인] 버튼 터치 시		계정 기록에 따라 다음으로 진행되어야 함	Failed	Failed	타이틀 화면에서 로그인 진행 시 기존 계정 날아가는 현상	#47		
8					인게임 중 중복 접속 될 경우		중복 접속 팝업 노출되어야 함 - 내용 텍스트 - [확인] 버튼	Passed	Passed				
9					[확인] 버튼 터치 시	상호작용 확인	게임 종료되어야 함	Passed	Passed				
10					네트워크 미연결 시	예외처리 확인	네트워크 연결 실패 팝업 노출되어야 함	Passed	Passed				
11					업데이트 존재 시		업데이트 팝업 노출 되어야 함	Passed	Passed				
12					로딩 실패 시		로딩 실패 팝업 노출되어야 함	Passed	Passed				
13					로그인 실패 시		로그인 실패 팝업 노출되어야 함	Passed	Passed				
14					[Back Key] 터치 시	앱 종료 확인	앱 종료 팝업 노출되어야 함	Passed	Passed				
15					[취소] 버튼 터치 시		팝업 제거되어야 함	Passed	Passed				
16					[확인] 버튼 터치 시		앱 종료되어야 함	Passed	Passed				



기능성 QA

진행 순서

02. T.C 설계

게임 소개서/기획서 기반 T.C (Test Case) 설계 및 리뷰

샘플 BVT Test Case 보고서

결과 확인			QA Comment	테스트 일자	테스트 빌드	테스트 단말	테스트 OS
Passed	125		로비에서 검은색 배경이 채팅 내용이 가능한 범위보다 길게 노출됨 (#63) 튜토리얼 맵 수정 중 나무를 배치 불가 지역으로 이동시 진상 남는 현상 (#252) 귓속말 전송시 받은 유저 게임 화면에서 귓속말이 노출되지 않는 현상 (#336) 튜토리얼 중 손가락이 안드로이드 디바이스와 iOS 디바이스, 해상도별 노출되는 곳이 다른 현상 (#303) 언어 변경 후 커뮤니티 진입하여도 네이버 라온지로 이동됨 (#337)	2021-09-01 ~ 2021-09-02	Test_01	갤럭시 노트4 아이폰 X	11.0 6.0.1 14.2
Failed	8						
N/A	5						
Not Test	0						
Blocked	0						
총합	138	총합					

NO.	대분류	중분류	소분류	전제 조건	단계	예상 결과	Android	iOS	비고	BTS
1	게임설치	설치		미설치	게임 설치	아이콘과 게임 이름 정상 확인	Passed	Passed		
2					게임 삭제	정상 삭제 가능 확인	Passed	Passed		
3		실행		알림푸쉬	알림푸쉬 노출	iOS 실행 시 알림 푸쉬	N/A	Passed	안드로이드는 게임 실행 시 알림 푸쉬 미노출	
4				초기설치	약관 동의	필수 약관 체크 확인	Passed	Passed		
5				구글 로그인 선택	구글 로그인 가능	구글 로그인 선택	Passed	Passed		
6				Apple 로그인 선택	Apple 로그인 가능	Apple 로그인 선택	N/A	Passed	안드로이드는 Apple 로그인 불가능	
7				페이스북 로그인 선택	페이스북 로그인 가능	페이스북 로그인 선택	Passed	Passed		
8				게스트 로그인 선택	게스트 로그인 가능	게스트 로그인 선택	Passed	Passed		
9				튜토리얼	튜토리얼 진행 확인	튜토리얼 진행 확인	Failed	Failed	튜토리얼 중 손가락이 안드로이드 디바이스와 iOS 디바이스가 노출되는 곳이 다른 현상	#303
10				출석체크	출석체크 완료	출석체크	출석체크를 완료하여 보상 획득	Passed	Passed	공고를 시청하고 보상 2달것 획득 확인
11	메인 로비	UI	상단 UI		UI 확인	계정 폼네일 / 닉네임 / 계정 레벨 / 계정 발전도 / 코인 / 골드 / 다이아 / 설정 / 우편함 / 채팅 노출	Passed	Passed		
12					재화 UI 선택	선택한 재화의 상점으로 이동	Passed	Passed		
13				중하단 UI	UI 확인	배경 및 오브젝트 / 패키지 / 코인 / 레벨업 보상 / 투자 / 퀘스트 / 매뉴 노출	Passed	Passed		
14		진입		설정 아이콘 선택	계정 탭이 디폴트로 노출되며 시스템 / 알림 / 언어 탭 노출 및 전환 가능	Passed	Passed			
15	설정	계정		계정 탭 선택	대표 사진 변경 / 닉네임 변경 / 커뮤니티 / 공지 / 문의 / 서비스 이용 약관 / 개인정보 보호정책 / 쿠폰 / 로고아웃(계정 연동) 노출 및 기능 사용 가능	Failed	Failed	언어 변경 후 커뮤니티 진입하여도 네이버 라온지로 이동됨	#337	
16		시스템		시스템 탭 선택	배경음 / 효과음 노출 및 볼륨 조절 가능	Passed	Passed			
17		알림		알림 탭 선택	무시 알림 (전체) / 야간 알림 (21시~8시) / 광고성 알림 / 생산 완료 / 말걸 도착 알림 / 해결출물 노출 및 알림 체크/해제 가능	Passed	Passed			
18		언어		언어 탭 선택	한국어 / 영어 / 일본어 / 중국어(간) / 중국어(번) 노출 및 언어 변경 가능	Passed	Passed			
19	우편함	진입		우편함 아이콘 선택	시스템 탭이 디폴트로 노출되며 시스템 / 소셜 탭 노출 및 전환 가능	Passed	Passed			
20		시스템		시스템 탭 선택	운영자 발송, 패키지 구매 지급, 펄링 보상, 그외 모든 시스템 지급 우편물만 노출되며 모두 받기 및 받기 가능	Passed	Passed	안드로이드 패키지 구매하여 우편함 지급 미확인		
21		소셜		소셜 탭 선택	친구가 발송한 우편물 및 스위트 보상 우편물만 노출되며 모두 받기 및 받기 가능	Passed	Passed			
22		진입		채팅 아이콘 선택	전체 탭이 디폴트로 노출되며 전체 / 귓속말 탭 노출 및 전환 가능	Passed	Passed			
23	채팅	전체		전체 탭 선택	채팅 변경 / 대화 입력란 / 전송 / 이모티콘 노출 및 기능 사용 가능	Failed	Failed	로비에서 검은색 배경이 채팅 내용이 가능한 범위보다 길게 노출됨	#63	
24		귓속말		귓속말 탭 선택	채팅 변경 / 닉네임 입력란 / 대화 입력란 / 전송 / 이모티콘 노출 및 기능 사용 가능	Failed	Failed	귓속말 전송시 받은 유저 게임 화면에서 귓속말이 노출되지 않는 현상	#336	



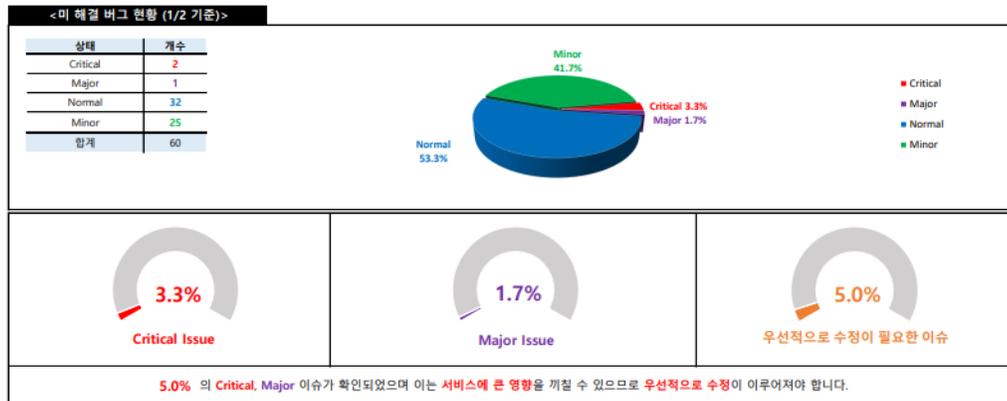
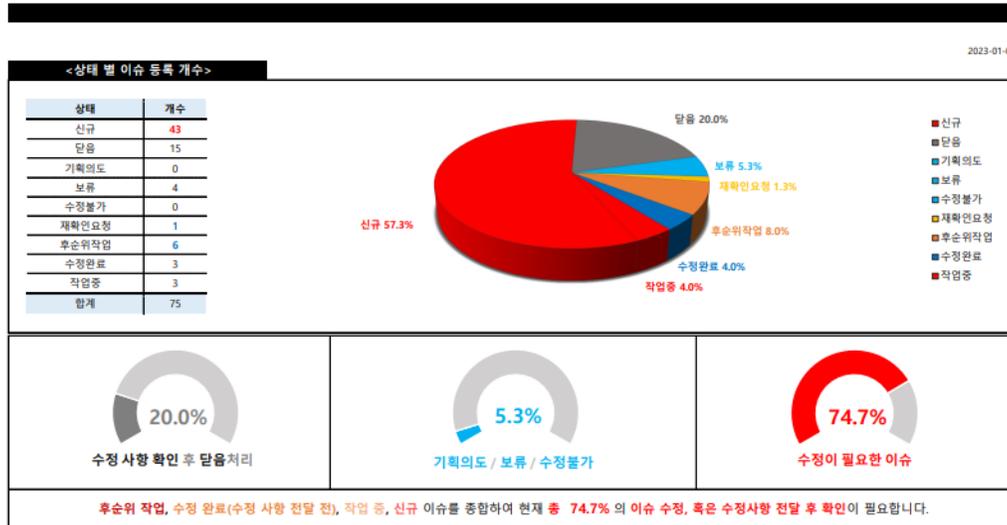
기능성 QA

진행 순서

03. 실시간 공유

협업 채널 및 B.T.S(결함 관리 시스템)을 통해 실시간 버그 공유

샘플 구글독스 이슈 현황 보고



■ [샘플] QA Status Report ■

1. 일정 및 담당자

QA 담당자	QA : 000, 000 Test Lead : 000 Test Engineer : 000
테스트 기간	08/17 (수) ~ 08/31 (수)
테스트 환경	Android
빌드 버전	Test_01, Test_02

2. QA 종합의견

1. 게임 클라이언트 관련 이슈 사항

- 튜토리얼 중 캐릭터 합성하지 않고 Rush 시 비정상 기동됨 (#14)
- 일시 중지 후 타 열 실행 시 게임 멈춤 현상 발생 (#52)
- 자동전투 중 네트워크 연결 끊김 후 재접속 시 비정상 현상 발생 (#58)
- > 위 이슈들은 모두 Major 등급 이상인 이슈들로 현재 확인된 이슈 중 최우선으로 수정이 필요한 항목들입니다.

2. 호환성 관련 이슈 사항

- 일부 기기에서 화면 회전 시 홈 배경화면에 필러박스 노출 (#28)
- 멀티원도우(분할화면) 실행 후 화면 비율 조정 시, 화면 해상도 및 노지영역 비정상 노출 (#29)
- 갤럭시 폴드2에서 가이드 미션 텍스트와 점프 텍스트가 겹쳐서 노출됨 (#39)
- 멀티 태스킹(분할 화면) 실행 후 전두대기 화면에서 막사 터치 시 하단에 검은 여백이 노출됨 (#40)
- 게임 화면이 확대되었을 때 일부 UI가 카메라에 가려짐 (#42)
- 상단 UI가 노지 영역에 가림 (#43)
- 설명 말풍선 및 영웅 유닛 카드 그래픽이 깨짐 (#44)
- 태블릿, 갤럭시 폴드 기기에서 막사 터치 시 팝업 영역에 검은 여백이 노출됨 (#66)
- > 호환성 관련 이슈는 변경 전까지 수정이 필요합니다.

3. 주요 테스트 이슈 (크리티컬한 구글독스 이슈 / 서비스 상 영향을 미치는 요소)

항목	이슈 상세
게임 클라이언트 관련 이슈 사항	1) 내용 : 튜토리얼 중 캐릭터 합성하지 않고 Rush 시 비정상 기동됨 2) 원인 : 클라이언트 관련 문제로 추정 3) 대응 현황 : 구글독스 #14번 관련 이슈 등록 4) 현재 상태 : 이슈 수정 작업 완료
게임 클라이언트 관련 이슈 사항	1) 내용 : 일시 중지 후 타 열 실행 시 게임 멈춤 현상 발생 2) 원인 : 클라이언트 관련 문제로 추정 3) 대응 현황 : 구글독스 #52번 관련 이슈 등록 4) 현재 상태 : 이슈 수정 작업 완료
게임 클라이언트 관련 이슈 사항	1) 내용 : 자동전투 중 네트워크 연결 끊김 후 재접속 시 비정상 현상 발생 2) 원인 : 클라이언트 관련 문제로 추정 3) 대응 현황 : 구글독스 #58번 관련 이슈 등록 4) 현재 상태 : 이슈 수정 작업 완료

4. 테스트 수행 범위

1. 테스트 진행 항목

1. 벨런스 테스트 진행
2. 기능 체크리스트 작성 및 진행
3. 호환성 테스트 진행
4. Google 정책 체크리스트 진행
5. 보안성 테스트 진행
6. 예외사항 체크리스트 진행
7. Ad-hoc 및 Regression 테스트 진행

2. 테스트 제외 항목

1. 미구현 혹은 확인이 불가능한 기능



기능성 QA

진행 순서

04. 이슈 재현

버그 / 다양한 이슈 철저한 검증을 통해 재현 스텝 상세 전달

42	Test_01	갤럭시 Z Flip(SM-F700N / OS 10)	버그	Minor	100%	기능	<p>[현재결과] 무비잡화점에서 아이템 선택 시 일부 아이템 설명이 스트링으로 노출되는 현상</p> <p>[재현스텝] 1. 게임 실행 및 메인화면 진입 2. 무비잡화점 진입 3. 특정 아이템 선택 시 아이템 설명 정보가 스트링 값으로 노출되는 것을 확인</p> <p>[기대결과] 아이템 선택 시 해당 아이템의 이름 및 정보가 정상적으로 노출되어야 함</p>	https://drive.google.com/file/d/1Qj16NtOAGcwV_2r-E-0v96Xm7gm0jD/view?usp=share_link							12-16
43	Test_01	LG V20(LG-F800L / OS 7)	버그	Critical	1회성	기능	<p>[현재결과] 아외 의자 상호작용 시 간헐적으로 게임이 강제종료되는 현상</p> <p>[재현스텝] 1. 게임 실행 및 메인화면 진입 2. 아외 의자 상호작용 시도 3. 간헐적으로 게임 강제 종료되는 것을 확인</p> <p>[기대결과] 아외 의자 상호작용 시 정상적으로 다음 단계가 진행되어야 함</p>	https://drive.google.com/file/d/1Qj16NtOAGcwV_2r-E-0v96Xm7gm0jD/view?usp=share_link							12-16
44	Test_01	LG V20(LG-F800L / OS 7)	버그	Normal	1회성	UI	<p>[현재결과] 아외 의자 상호작용 시 간헐적으로 상영 목록 리스트 노출되지 않는 현상</p> <p>[재현스텝] 1. 게임 실행 및 메인화면 진입 2. 아외 의자 상호작용 시도 3. 간헐적으로 상영 목록 리스트가 노출되지 않는 것을 확인</p> <p>[기대결과] 아외 의자 상호작용 시 정상적으로 상영 목록 리스트가 노출되어야 함</p>	https://drive.google.com/file/d/1Qj16NtOAGcwV_2r-E-0v96Xm7gm0jD/view?usp=share_link							12-16
45	Test_01	갤럭시 Z Flip(SM-F700N / OS 10)	버그	Normal	1회성	UI	<p>[현재결과] 아외 의자 상호작용 시 추가 조치가 불가능해 이후 진행이 불가능한 현상</p> <p>[재현스텝] 1. 게임 실행 및 메인화면 진입 2. 아외 의자 상호작용 시도 3. 상영 목록 리스트 터치 및 나가기 버튼 터치하여도 반응 없는 것을 확인</p> <p>[기대결과] 아외 의자 상호작용 시 정상적으로 이후 진행이 가능하여야 함</p>	https://drive.google.com/file/d/1Qj16NtOAGcwV_2r-E-0v96Xm7gm0jD/view?usp=share_link							12-16



기능성 QA

진행 순서

05. 호환성 QA

국/내외 테스트 단말기 100여대 테스트 진행

갤럭시 탭 S6										비고		Test Case 참고사항
기본체크						추가체크						
구분	설치 / 진입	디바이스 환경	앱 환경	앱 시나리오	멀티 태스킹	데이터 관리 / 삭제	OS	추가기능	합계	<ul style="list-style-type: none"> Passed Failed N/A Not Test Blocked 		
Passed	2	1	0	4	0	3	1	0	11			Passed : 검수 기준을 통과한 항목 Failed : 검수 기준에 미달하거나 기대 결과대로 기능 동작이 되지 않는 항목 Blocked : 실행 조건으로 인해 테스트 진행이 불가능한 항목 Not Test : 현재 테스트가 진행되지 않은 항목 N/A : 어떤 사유로 인해 테스트에서 제외 항목
Failed	0	2	1	0	1	0	0	0	4			
N/A	0	0	0	0	0	0	0	1	1			
Not Test	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
Blocked	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
총합	2	3	1	4	1	3	1	1	16			

단말정보		CPU 온도		발생이유		비고	
OS	9	시작 온도	34 °C	1. 가로모드 전환 및 분할화면 중 해상도 조정 시 필러박스 노출 및 세로모드 복귀 시 화면 비정상 노출 (#28) 2. 분할화면 중 해상도 비율 조정 시 필러박스 노출 및 화면 비정상 노출, 분할화면 상단에 노지영역 흰색 노출 및 회전시 잔류 (#29) 3. 분할 화면 중 막사 터치 시 화면 하단에 여백 노출 (#40) 4. 영웅 유닛 카드 그래픽 상단 및 일부 설명 말풍선 깨짐 현상 (#44) 5. 막사 터치 시 화면 하단에 여백 노출 (#66)			
해상도	2560 X 1600	테스트 10분 후 온도	40 °C				
메모리(RAM)	8 GB						

NO.	대분류	중분류	소분류	전제 조건	테스트 스텝	참고 사항	확인 결과	비고	BTS
1	발행 체크	CPU 온도	테스트 시작	CPU Temperature 앱으로	스토어에서 CPU Temperature 설치 / 실행 후 시작 온도 기입	1. 확인 결과란에 직접 온도 입력 2. iOS 미지원	34 °C		
2			테스트 10분 후	CPU 온도 체크가 가능한 단말	10여분간 게임 플레이 후 온도 기입 (게임 플레이 시간 기준)		40 °C		
3	설치	앱 설치			설치 및 정상적으로 실행되는지 확인		Passed		
4	실행	실행	실행		설치 완료 된 게임을 실행 시 정상 실행되는지 확인		Passed		
5	디바이스 환경	디스플레이	해상도		게임의 UI / 그래픽이 디바이스의 해상도에 맞춰서 출력되는지 확인		Failed	가로모드 전환 시 필러박스 노출 및 세로모드 복귀 시 화면 해상도 비정상 노출 막사 터치 시 화면 하단에 여백 노출	#28 #66
6			화면 회전 / On	화면 회전 기능을 지원하는 게임	1. 디바이스 앱 설정 > 자동 화면 회전 기능을 On 시도 2. 지원하는 회전에 따라 디바이스를 90°, 180°, 360° 회전을 시도 3. 게임이 회전처리되며, 기능상에 미작동 또는 UI 이상이 없는지 확인		Failed	가로모드 전환 시 필러박스 노출 및 세로모드 복귀 시 화면 해상도 비정상 노출	#28
7		사운드	볼륨 조절			1. 디바이스의 키 또는 소프트웨어로 볼륨 조절을 조절 2. 게임의 사운드(BGM, Effect)가 디바이스의 볼륨 값에 따라 조절되는지 확인		Passed	



기능성 QA

진행 순서

Google / Apple 정책

마켓별 가이드 라인/정책 검수 기준 테스트

샘플 Apple 정책 체크리스트 보고서

결과 확인		QA Comment				테스트 일자	테스트 빌드	테스트 단말	테스트 OS	
Passed	40					6개의 항목이 Failed, 23개의 항목이 N/A로 확인되었습니다.	2022-12-08 - 2022-12-16	Test_01	아이폰 8+ 아이폰 11 아이폰 SE 2세대 아이폰 6	14.1 14.4.2 15.4.1 12.5.2
Failed	6									
N/A	23									
Not Test	0									
Blocked	2									
총합	71									

NO.	대분류	중분류	소분류	전제 조건	단계	예상 결과	확인 결과	비고	BTS
1	푸시			푸시 지원 시	앱 최초 실행 시 Push 사용 여부를 묻는 프로세스가 진행되는지 확인	앱 최초 실행 시 Push 사용 여부를 묻는 팝업창이 호출되어야 함	N/A	푸시 알림 가능 지원하지 않음	
2					승인, 미승인 관계 없이 앱이 정상 실행되어야 함	N/A	푸시 알림 가능 지원하지 않음		

샘플 Google 정책 체크리스트 보고서

결과 확인		QA Comment				테스트 일자	테스트 빌드	테스트 단말	테스트 OS	
Passed	36					9개의 항목이 Failed, 21개의 항목이 N/A로 확인되었습니다.	2022-12-08 - 2022-12-16	Test_01	갤럭시 탭 S6 Lite 갤럭시 콘택트 갤럭시 S6	11 11 7
Failed	9									
N/A	21									
Not Test	0									
Blocked	0									
총합	66									

NO.	대분류	중분류	소분류	전제 조건	단계	예상 결과	확인 결과	비고	BTS
1	푸시			푸시 지원 시	앱 최초 실행 시 Push 사용 여부를 묻는 프로세스가 진행되는지 확인	앱 최초 실행 시 Push 사용 여부를 묻는 팝업창이 호출되어야 함	N/A	푸시 알림 가능 지원하지 않음	
2					승인, 미승인 관계 없이 앱이 정상 실행되어야 함	N/A	푸시 알림 가능 지원하지 않음		
3	로그인 가능	APP ipa 용량	소분류 없음	선택 적용 (iOS 13 미만)	용량이 200mb를 초과				
4					소셜로그인 단독로그인 iOS 정책상 게임센터필수				
5	로그인 가능	로그인 가능		OS 13.0 미만 단말에서	로그인 가능				
6					타 플랫폼 이름 언급	앱 내에 다른 모바일 플랫폼 이름이 포함되어 있는지 확인			
7	회원 전환			다국어 지원	회원 전환	회원 전환 시 올바른 URL로 리디렉션되는지 확인			
8					다국어 지원	다국어 지원에 따라			
9	회원 표시			회원 표시	회원 표시	회원 표시 시 올바른 URL로 리디렉션되는지 확인			
10					회원 표시	회원 표시 시 올바른 URL로 리디렉션되는지 확인			
11	회원 표시			회원 표시	회원 표시	회원 표시 시 올바른 URL로 리디렉션되는지 확인			
12					회원 표시	회원 표시 시 올바른 URL로 리디렉션되는지 확인			
13	회원 표시	회원 표시		회원 표시	회원 표시	회원 표시 시 올바른 URL로 리디렉션되는지 확인			
14					회원 표시	회원 표시 시 올바른 URL로 리디렉션되는지 확인			
15	회원 표시	회원 표시		회원 표시	회원 표시	회원 표시 시 올바른 URL로 리디렉션되는지 확인			
16					회원 표시	회원 표시 시 올바른 URL로 리디렉션되는지 확인			



기능성 QA

진행 순서

검증 결과 보고

일별 / 테스트 라운드 별 계획&테스트 검증 결과 보고

안녕하세요.

[HANDY] QA 한아름입니다.

게임명_1차 QA (Android_2) 일일테스트 계획 (2019-02-12) 전달해 드립니다.

금일 TC 문서를 이어서 제작/진행할 예정입니다. (메인,설정,길드 탭)

추가로 기획문서 내용과 인게임 기능이 일치하지 않는 경우가 있어 요청사항에 따라 추가 확인되는 내용은 버그리포트에 등록할 예정인 일부 누락된 기능이 구현된 신규빌드가 있을 경우 전달 부탁드립니다.

일일테스트 계획

게임명	재미있는핸디게임		서비스 일정	
작업명	Android		OS 및 빌드 ver	Google : 핸디게임_0211a_google_store_service 핸디게임_0211a_google_store_test_ OneStore : 핸디게임_0211a_one_store_service_ 핸디게임_0211a_one_store_test_ve
QA 기간	2019-02-12	~	QA담당	한아름
시작 및 예상 종료 시간	10:00	19:00	실제 종료 시간	

테스트 단말기 갤럭시 노트8 (OS 8.0), G7 (OS 9.0), 갤럭시 노트5 (OS 6.0.1), 갤럭시 S6 Edge+ (OS 7.0)

일일테스트 계획

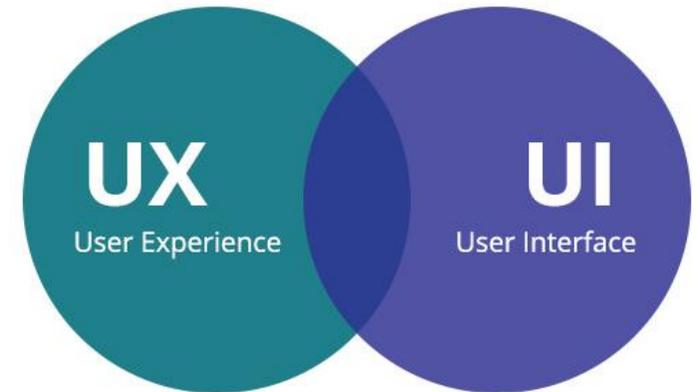
상세내역	1. 게임명_1차 QA (Android) - TC 제작 / 진행 (메인,설정,길드 탭) - ad-hoc 테스트 - 인원 : 4명 (한아름,박기철,강원기,손혁주)
------	----------------------------------------------------------------------------------------------------

QA 기간	2019-02-12	~	QA담당	한아름
시작 및 예상 종료 시간	10:00	19:00	실제 종료 시간	21:00
테스트 디바이스	갤럭시 S6 엣지 (6.0.1), 갤럭시 노트8 (8.0), 아이폰 8+ (11.0.2)			
일일테스트 결과				
상세내역	1. 게임명_4차 업데이트 QA (Android_8 / iOS_1) - 업데이트 대응 - ad-hoc 및 regression 테스트 - 모니터링 진행 - 인원 : 4명 (한아름,박기철,이강희,강원기)			
Quality Assurance Comment				
상세내역	- 신규 이슈 총 2건 (358 ~ 406) - 완료 이슈 총 2건 (344, 346)			
특이사항	- (HANDY_QA) 게임명_Android_BVT_20190122 문서 첨부 - (HANDY_QA) 게임명_Android_BVT_20190123 문서 첨부 - (HANDY_QA) 게임명_Android_BVT_20190124 문서 첨부 - (HANDY_QA) 게임명_Android_BVT_20190125 문서 첨부 - (HANDY_QA) 게임명_4차 업데이트 QA_Android_TC_20190123 문서 첨부 - (HANDY_QA) 게임명_4차 업데이트 QA_iOS_TC_20190125 문서 첨부 - (HANDY_QA) 게임명_4차업데이트QA_StatusReport_20190128 문서 첨부 - (HANDY_QA) 게임명_4차 업데이트 QA_Bugreport_20190128 문서 첨부			



재미 요소, UI/UX, BM, 밸런스, 디자인 등 시장 평가에 대한 분석
기획 의도에 맞추어 QA 진행
유저 이탈 방지를 최소화 하기 위한 분석 지원

- 1 기획, 그래픽, 프로그래밍 전반에 걸친 전문 QA 인원들의 평가
- 2 전문가 5인 ~ 7인 투입, 전문 QA 인원이 약 5일에 걸쳐 테스트 진행
- 3 밸런스, UI/UX, BM 등 게임의 미흡한 부분 검토, 개선 방향 제안
- 4 UI/UX 및 재미 요소 분석을 통해 더욱 높은 완성도를 갖출 수 있도록 개선 방향 제안





FUN QA

리포트 예시

게임에 대한 재미요소(디자인 / 시장성 / 최적화 등) 분석 / 공유

샘플 FUN_QA 총평			의견
테스트 빌드	Test_01		<p>며 캐릭터 별로 특징을 잘 표현되어 있었으며 컨셉에 맞게 보드를 타는 애니메이션등이 나</p> <p>로 이동틱한 디자인으로 표현되어 있었으며 내용면에서도 아동용으로 생각되는 스토리라 디자인을 제외하고 내용면에서는 납득이 될 수 있다고 생각됨</p> <p>셉에 맞게 잘 표현되었다고 생각하지만 가속력이 없는 상태인데도 언덕을 올라가는 것을</p> <p>반응이 없고 아이템 장착, 탈착 시도 터치 한번에 되지 않고 2번씩 눌러야 장착되는 기으</p> <p>시 홈버튼이 인식되어 단말기 홈화면으로 이동되기에 게임 흐름이 계속 끊겨 플레이 하기</p>
참여인원	참고 사항		· 사항과 관련하여 큰 문제는 없었음
테스터1	■ 테스트 시나리오 구현된 콘텐츠 범위 내에서 자유 플레이		을 설명하여 단순 조작법만 익힐 수 있었으며 각 아이템의 효과와 사용 방법에 대해서는
테스터2			게 게임 진행의 흐름을 방해하여 불편함을 많이 느꼈음
테스터3			이 준다고 생각되며 그 외의 아이템은 호버보드 아이템에 비해 점수 획득이 저조하다고 생
테스터4			작성이 떨어지며 위 상황으로 인해 호버보드가 스킬로 되어 있는 '마티' 캐릭터가 밸런스적으
평가 항목	결과		우 좋지 않다고 생각됨
디자인 / UI	2.55		추가 배정을 부여하는 방식은 한쪽으로만 회전하여 평범하게 착지를 하는 플레이를 하거
UX	2.00		높게 적용하는 방식은 좋은 점수 획득 방식이라고 판단됨
최적화	4.00		각하지만 로비에서 일정시간을 대기할 경우 BGM 노출이 사라지는 현상이 있어 BGM만을
게임 밸런싱	2.78		힘 없이 집중할 수 있게 구분이 잘되어 있으며 각각 애니메이션에 맞는 효과음도 적절하게
사운드	3.69		목적이라는것은 게임 플레이시 직관적으로 파악이 가능하다는점이 기획의도를 바로 파악
핵심 게임성	4.25		로 인해 게임 플레이에 방해로 받는점으로 인해 현 시점에서 해당 게임이 출시 시 플레이
시장성	1.88		식하는 문제로 인해 집중상태에서 흐름이 끊기는 현재 상태를 최우선적으로 개선되어야
전체 평균	3.02		있는 튜토리얼 기능이 추가가 필요하다고 생각됨
대분류	소분류	질문	평가 0 ~ 5
디자인 / UI	캐릭터	디자인이 매력 있는가? / 컨셉에 충실했는가? / 애니메이션이 적절했는가?	3.33
	튜토리얼 스토리(만화)	디자인이 매력 있는가? / 컨셉에 충실했는가? / 연출 효과가 있는 것들은 그 효과가 적절했는가?	2.75
	인게임 스테이지(맵)	디자인이 매력 있는가? / 컨셉에 충실했는가?	1.88
	UI	직관적인 구성인가? / 일관성 있는 구성인가? / 가독성은 적절한가?	2.25
UX	UX	게임 진입, 종료 과정이 일관성 있고 편리한가? / 팝업의 노출, 형태, 종료 과정이 일관성 있고 편리한가? / 각 행위 버튼의 과정이 일관성 있고 편리한가?	2.00
최적화	안정성	플레이 중 렉은 없었는가? / 진행 중 크래시가 발생하진 않았는가?	4.00
테스터 정보	나나카 크래쉬 (플래쉬 게임)		



F.G.T

F.G.T (Focus Group Test) , 인디 게임의 **퀄리티와 흥행 가능성**을 높일 수 있도록 전문가와 일반 유저의 다양한 의견을 취합 / 분석

1

F.G.T 목적에 따라 희망하는 테스트 방식 설계(예. 온/오프라인, 모집 인원 등)

2

인원 구성 설계 및 인원 모집 진행
(예. 게임 전문가 3인 + 일반 유저 15인 모집)

게임 전문가 : 현업 종사자로 구성(기획/사업/개발/마케팅 전문가 등으로 구성)
전문가 그룹은 게임 테스트 후 개발사와 직접 만나 게임에 대한 미팅 진행 가능

3

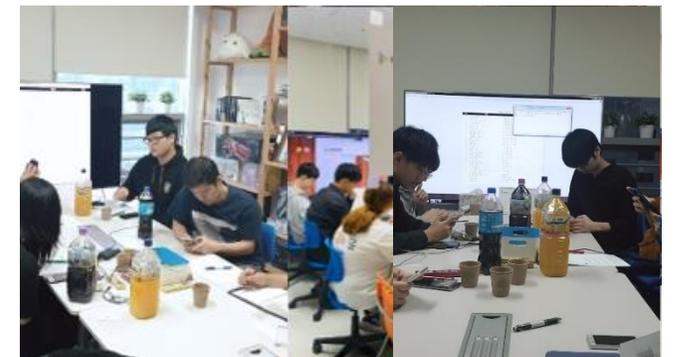
프로젝트 맞춤형 응답 설문 작성

4

다양한 의견 취합 및 분석 자료 정리



슈퍼셀 대규모 F.G.T



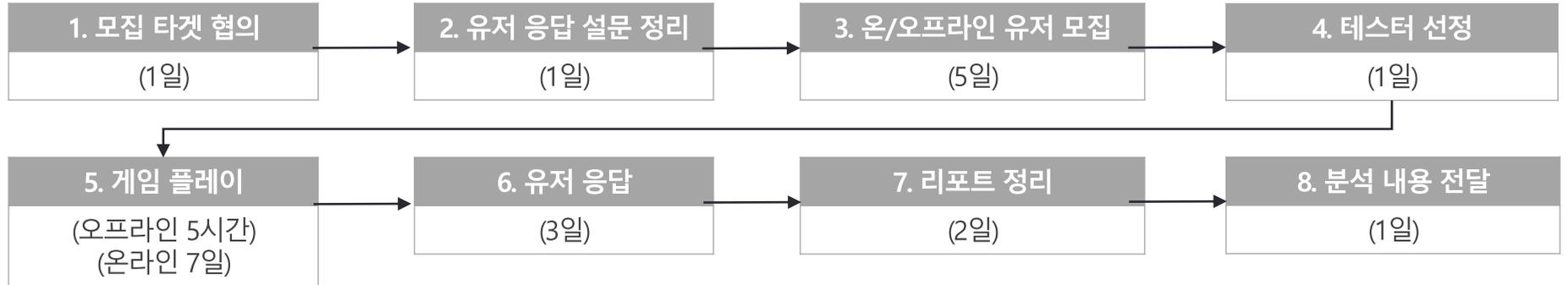
소규모 F.G.T



진행 프로세스

PROCESS

(해당 일정은 프로젝트 방식에 따라 변동 될 수 있습니다.)



모집 타겟 사례

사전 설문을 통해 게임에 대한 높은 이해도, 장르 타겟 유저, 다양한 조건에 부합하는 그룹으로 분류

조사 대상



백화산부

- ✓ 삼국지를 좋아한다.
- ✓ 스마트폰 게임을 좋아한다.
- ✓ 스마트폰 게임에 월 평균 30만원 이상 결제한다.

테스터 통계

총 30명	성별		연령별							
	남	여	20대	30대	40대					
응답자수	30(100%)		응답자수 5(17%)	18(60%)	7(23%)					
선호 장르	삼국지류		MORPG류		전략류		일본게임류			
	응답자수	14(47%)	25(83%)	23(77%)	0(0%)					
월 과금액	30~50만		60~90만		100~200만		300~500만		1,000만	
	응답자수	17(57%)	3(10%)	4(13%)	5(17%)	1(3%)				



루팡:전설의보물 FGT 모집

이제 제대로 된 원티치 액션게임을 즐기자!!

* 필수 항목

1. FGT 참여자 이름 *

2. 성별 *

- 남자
- 여자

3. 휴대폰번호 *

예) 000-0000-0000



F.G.T

진행 프로세스

게임에 대한 사전 선호도 테스트 가능

예) 가장 흥미로운 캐치카피와 비주얼 조합을 선택해주세요.





F.G.T

F.G.T 현장

F.G.T 오프라인 현장 스케치





F.G.T

F.G.T 현장

F.G.T 오프라인 현장 스케치





01_ 시장 상황 및 개요

02_ 회사 소개

03_ 분야별 QA 소개

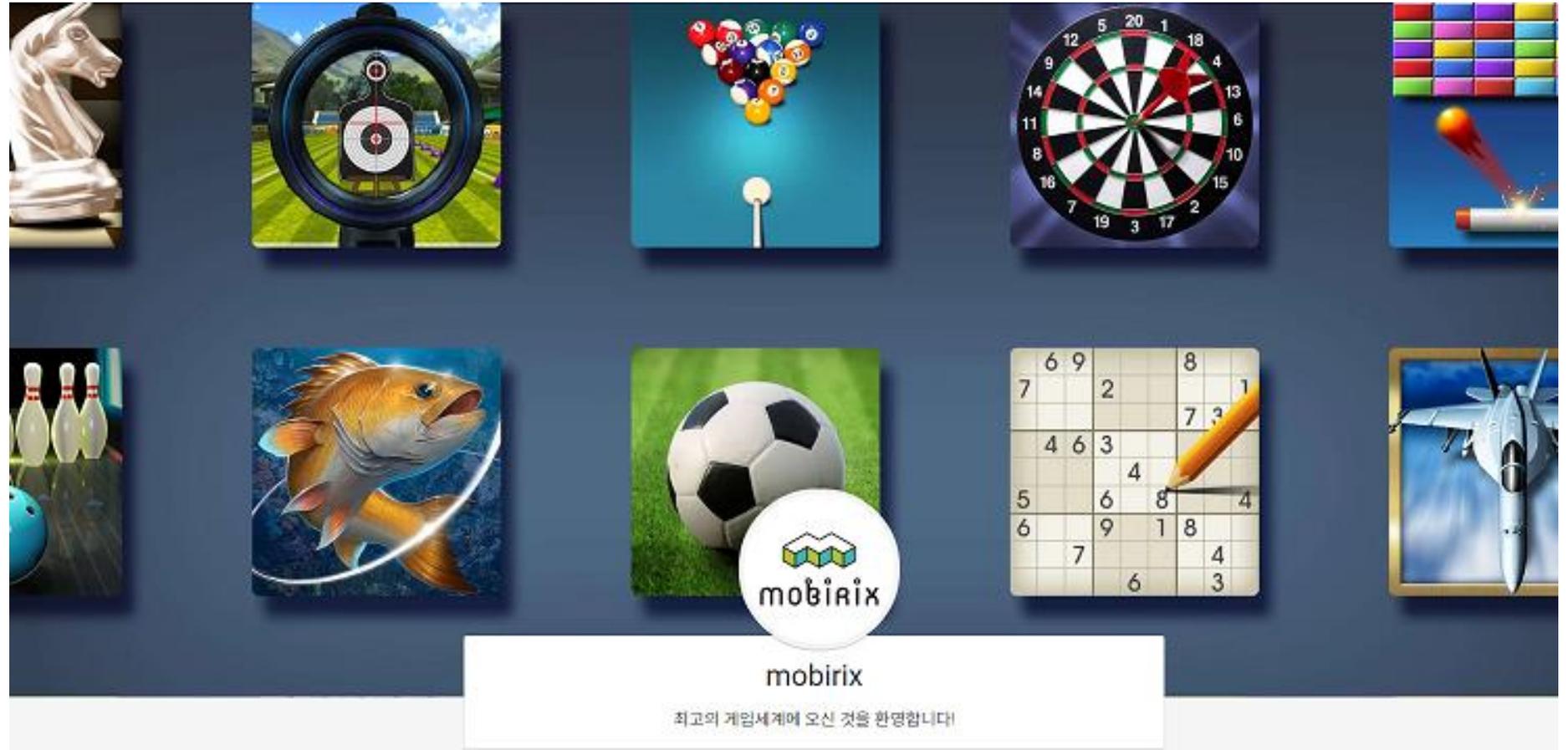
04_ QA 포트폴리오

→ NEXT



가능 QA

MAU(월간 사용자) 4000만명의 모비릭스 대다수 게임 QA



MAU 기준 글로벌 TOP 5 개발사 "모비릭스"



호환성 QA

어플리케이션의 안정화를 위한 호환성 QA



주얼스 템플 퀘스트 : 트레저 킹

Springcomes 퍼즐

★★★★★ 138,301



광고 포함 · 인앱 구매 제공

기기와 호환되는 앱입니다.

위시리스트에 추가

설치





콘텐츠 QA

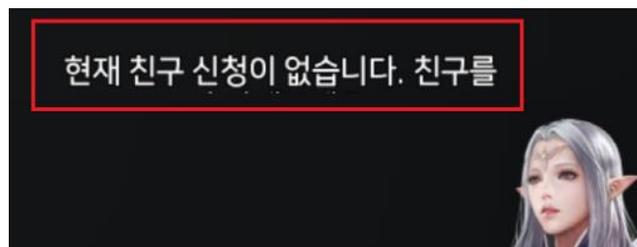
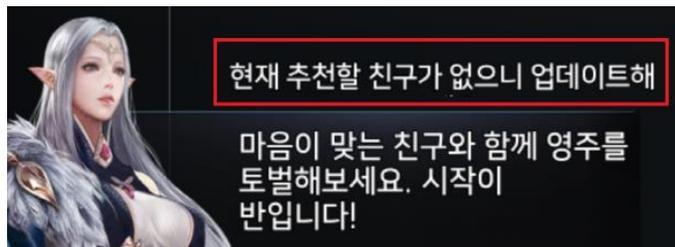
성공적인 현지화를 위한 LQA Test



[태그 노출 오류]



[대화창 이탈 및 대화창 잘림 오류]



[오탈자 수정 및 번역 오류]



콘텐츠 QA

게임의 재미요소 분석을 위한 FUN QA / F.G.T



개발사 | 그램퍼스

게임명 | 마이리틀셰프

Date 2017년 ~ 2022년

제공 QA FUN QA / F.G.T / 기능 QA



개발사 | 스티키한즈

게임명 | 솔리테어 쿠킹타워

Date 2018년 ~ 2021년

제공 QA FUN QA 포함 전체 Full QA
 후속작 솔리테어:팜빌리지 QA 진행
 후속작 머지서바이벌 QA 진행





기능 QA

게임의 안정화를 위한 기능 QA



개발사 | 넥셀론

게임명 | 피싱앤라이프

Date 2019년

제공 QA 호환성 QA
글로벌 1500만 다운로드 달성



개발사 | 투엠비게임즈

게임명 | 일어나보니치킨

Date 2019년 03월 ~ 2021년 02월

제공 QA Full QA





기능 QA

게임의 안정화를 위한 기능 QA



개발사 | 티키타카 스튜디오

게임명 | 아르카나택틱스

Date 2019년 출시 전후 2개월

제공 QA 기능 QA
최고 매출 70위 달성



개발사 | 엑스엔게임즈

게임명 | 카오스모바일

Date 2020년 출시 전 3개월

제공 QA Full QA
최고 매출 7위 달성





기능 QA

게임의 안정화를 위한 기능 QA



개발사 | 네이버 Z

게임명 | ZEPETO

Date 2022년 ~

제공 QA Full QA
(젍타운, 학교탈출, 호핑볼라이더 등)
엔터테인먼트 최고 매출 9위 달성



개발사 | 반키호테

게임명 | 몬스터 키우기

Date 2021년 ~ 2022년

제공 QA 기능 QA
방구석 인디게임쇼 '장려상' 수상





기능 QA

게임의 안정화를 위한 기능 QA



개발사 | Plarium

게임명 | Mech Arena

Date 2022년

제공 QA 기능 QA
공식 홈페이지 37M 다운로드 달성
구글 플레이 액션 최고 매출 8위 달성



개발사 | Devs United Games

게임명 | Real VR Fishing

Date 2022년 ~

제공 QA 기능 QA
오컬러스 선정
2019년 '올해의 스포츠/피트니스 게임' 수상





기능 QA

게임의 안정화를 위한 기능 QA



개발사 | GAME CAFE

게임명 | 원시인형님 키우기

Date | 2020년 출시 전

제공 QA | 기능 QA 및 FUN QA / BM 개선안 제안
누적 매출 40억 달성





가능 QA

방치형 / 키우기 장르 20여개 이상 프로젝트 진행



초능력자 키우기



관우 키우기



뱀파이어 키우기



블레이드 키우기



소악마 키우기



드래곤나이트 키우기



몬스터 키우기





레퍼런스

전문적이고 체계적인 QA 서비스 지원으로 매출이 크게 상승한 사례



BEFORE | 업데이트 전 게임 현황

- ✓ 출시 후 3년간 게임 관리 부재
- ✓ 잦은 네트워크 오류 발생, 게임내 버그 발생
- ✓ 구글 플레이 한국 시장만 출시
- ✓ 월 매출 100만원 내외

『 FUN QA 진행 & 콘텐츠 추가 』

『 기능 QA 진행 & 버그 수정 및 안정화 』

『 호환성 QA 진행 & 최적화 개선 』



AFTER | QA 진행 후 게임 현황

- ✓ 신규 콘텐츠 추가(홈쇼핑, 펫 시스템)
- ✓ 게임 안정화
- ✓ 안정적인 개발 환경 구축으로
메이저 시스템&콘텐츠 업데이트
- ✓ 애플 앱스토어 추가 런칭
- ✓ 월 매출 최대 2,500만원 달성
(평균 600만원 이상 매출 달성)
- ✓ 일본 로컬 파트너 계약 / 일본 시장 진출



레퍼런스

그 외 다양한 QA 진행 사례



마이리틀셰프



오메가포스



좀비워



부루마블M



복학왕



헬로히어로:에픽배틀



문명전쟁



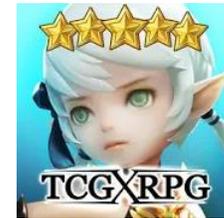
탭디펜더스



가디언소울



만렙영웅키우기



서먼러쉬



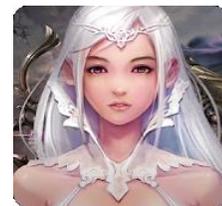
원더5마스터즈R



더 도어 : VR



미니그라운드



가즈아히어로즈



로얄디펜스킹



커맨더배틀

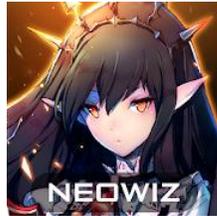


솔리테어쿠킹타워



레퍼런스

그 외 다양한 QA 진행 사례



킹덤오브히어로



피싱챔피언쉽



테일즈크래프트



히어로디펜스킹



피싱훅



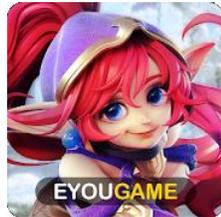
제로워



아이러브패션



에이지오브솔리테어



버닝



서든크로스



디즈니틀린그림찾기



좀비슈팅킹



킹덤얼라이브



세계괴수전쟁



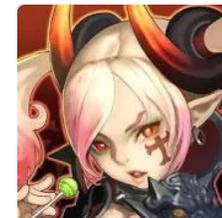
더스파이크



해적배틀오션



풋볼챔피언쉽:프리킥

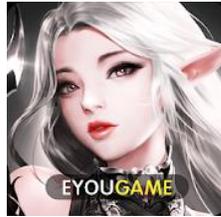


소울시커



레퍼런스

그 외 다양한 QA 진행 사례



다크레전드



팔손이키우기



창궐



비전M



카오스월드



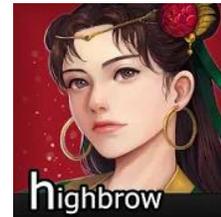
일어나보니치킨



아리엘



FAITH



삼국지책략전



State of Survival



버블샤크



캐슬번



트래저 블라스트



스팀레전드



츄츄히어로즈



퍼즐버블



나이트오브풀문



아이러브버거



레퍼런스

그 외 다양한 QA 진행 사례



ZEPETO



삼국지톡 키우기



낚시왕 키우기



몬스터 키우기



소악마 키우기



Mech Arena



방탈출 유니버스



머지 서바이벌



ZOIDS WILD
ARENA



SKID

...etc
연간 약 30 개의 게임 진행

End of document

Thank you

 **HANDY GAME**

E-Mail: info@handy.co.kr