

HANDY INTRODUCTION

(株式会社) HANDYコミュニケーションズ

Ver 2023.01



HANDYのご紹介

HANDY KEYWORD

MOBILE GAME TOTAL
SERVICE AGENCY

2000年から
23年間

ゲームの中でも
モバイルゲーム一筋

スペシャリスト達による
**QA・運営・翻訳・マーケ
ティング**

夢と情熱を 共有する企業

自分が好きなフィールドで、楽しみながら仕事をする
こと。それこそが「情熱」だと思います。

沢山の夢を持ち、「情熱」に満ち溢れていた学生時代
を忘れずに、我々はその「情熱」を持って歩んで行き
ます。

HANDYコミュニケーションズは、
2000年に創立、夢と情熱を資本としてモバイルゲーム一
筋に歩んできた、**No.1**の実力と卓越したノウハウを備えた
企業です。

私たちの夢と情熱を沢山のひと々と共有しながら、飛躍に向
け邁進してまいります。

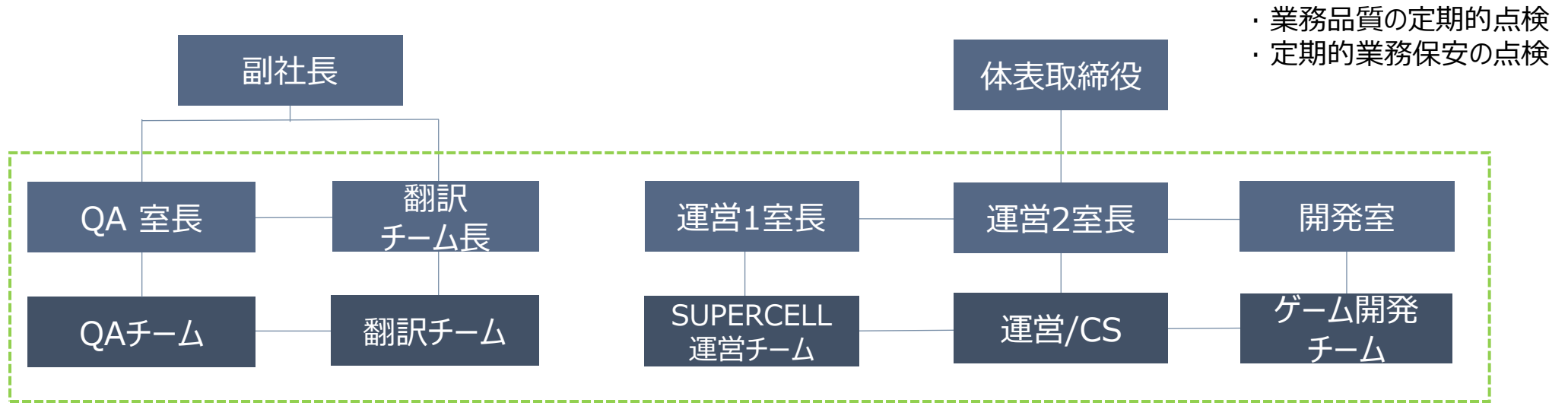
Doohyun Baek

CEO

HANDYのご紹介

HANDY OVERVIEW

COMPANY	(株) HANDYコミュニケーションズ
CEO	ペク・ドウヒョン
ESTABLISHED	2000年11月
BUSINESS AREA	QA、サービス運営、ローカライズ・翻訳、マーケティング
ADDRESS	ソウル市 衿川区 加山デジタル1路165、602号室
MAIL	info@handy.co.kr
WEBSITE	www.handy.co.kr



- ・ 業務品質の定期的点検
- ・ 定期的業務保安の点検

QA パート

- 機能 QA
- FGT QA
- コンテンツ QA
- 交換性 QA
- マーケット検収 QA
- ライブ QA

翻訳パート

- 韓 > 英 | 英 > 韓
- 中文 (簡体/繁体)
- 和文
- 中/日 > 韓
- 韓 > 中/日

SUPERCELL運営パート

- モニタリング/規制
- イベント企画/提案
- コンテンツ/クリエイティブ
- 公式ネットカフェ運営
- 公式Facebook運営

パブリッシングパート

- ゲーム業界動向調査

対外運営 / CSパート

- モニタリング/規制/CS
- イベント企画/提案
- コンテンツ/クリエイティブ
- 公式ネットカフェ運営
- 公式Facebook運営

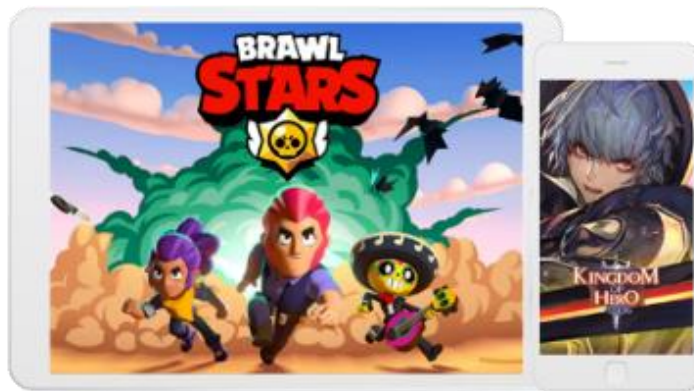
ゲーム開発パート

- ミッドコアゲーム開発
- 最新マーケットポリシー研究
- Google/Apple SDK検討

QA室20名, SUPERCELL運営チーム8名, 翻訳チーム7名, 運営室25名, ゲーム開発室15名
総計75名

HANDYのご紹介

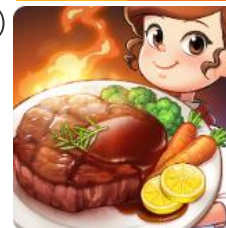
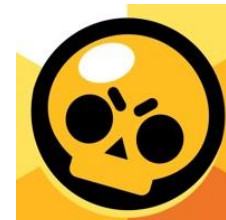
HANDY HISTORY.



2020
2021
2022

SUPERCELL「ブロスタ」韓国サービスの年間運営 Mobirixの全体ゲームQA/CS

- 釜山QAパッケージ支援事業(10社のQA及び翻訳)
- SUPERCELLゲーム3種類におけるオンラインゲーム大会運営
- (クラッシュ・オブ・クラン/ブロスタ/クラッシュ・ロワイヤル)
- SUPERCELL「ブロスタ」「クラッシュ・ロワイヤル」韓国公式コミュニティ運営
- LINEGAMES「勇者がいない」QA/運営
- Plarium「メカアリーナ」QA/運営
- Scopely「MARVELストライクフォース」運営/CS
- モビリックスモバイルゲーム品質保証(QA)年間委託
- 中国Kingnet開発社のゲーム3種類を運営
- 中国KingsGroup「S.O.S」翻訳及び業務協力
- 中国ULUGames、ゲーム5種類の翻訳及びQA
- 中国Electric Soul、ゲーム2種類の翻訳及びQA
- Scopely「MARVELストライクフォース」運営/CS
- Plarium「メカアリーナ」運営/CS/マーケティング/翻訳



HANDYのご紹介

HANDY HISTORY.

1/3

2019



SUPERCCELL「プロスタ」の韓国サービスを年間運営

- EYOUNGAME「明月之時」の品質保証(QA)を業務委託
- SUPERCCELL「ブーム・ビーチ」の韓国サービスを年間運営
- SUPERCCELL「クラッシュ・ロワイヤル」の韓国サービスを年間運営
- ULUゲームズ モバイルゲームのローカライズ(翻訳)を業務委託
- EYOUNGAME「アリエル」の品質保証(QA)を業務委託
- Mobirixのモバイルゲームの品質保証(QA)を年間委託

2018



FANTAWING「ディフェンス・アベンジャー」の運営契約

- WILDSTONE「ビジョンM」の品質保証(QA)を業務委託
- JCOMZ 日本モバイルゲームのオフラインFGTを代行
- BLUEFi「アイラブファッション」のサービスを年間運営
- Neowiz「キングダム・オブ・ヒーロー」の品質保証(QA)を業務委託
- SUPERCCELL「ブーム・ビーチ」の韓国サービスを年間運営
- SUPERCCELL「クラッシュ・ロワイヤル」の韓国サービスを年間運営
- Mobirix モバイルゲームの品質保証(QA)を年間委託
- NHN.Ent 事前予約プラットフォームの「ゲームボックス」を年間運営
- CLEgames モバイルゲームの品質保証(QA)を年間委託

HANDYのご紹介

HANDY HISTORY.

2/3

2017
2016



2015
2014



「クラッシュ・ロワイヤル」の韓国サービスを年間運営

- SUPERCELL 「ブーム・ビーチ」の韓国サービスを年間運営
- Cygames 「シャドウバース」の韓国サービスを運営契約
- SUPERCELL 「クラッシュ・ロワイヤル」のクリエイターコンテンツをディレクティング
- Changyou 「フリスタ2」の品質保証(QA)及び運営契約
- NHN.Ent 事前予約プラットフォーム「ゲームボックス」を年間運営
- NEW.F.O モバイルゲームの品質保証(QA)及び運営契約
- Mobirix モバイルゲームの韓国/グローバルの年間運営品質保証(QA)を年間委託
- Mobirix モバイルゲームの品質保証(QA)・運営を年間委託

SUPERCELL 「ブーム・ビーチ」の韓国サービスを年間運営

- SKONEC 「バブルボブル for Kakao」を年間運営
- SKONEC 「パズルボブル for Kakao」を年間運営
- CJ Netmarble モバイルゲーム(3種類)のバイラルマーケティングを代行
- KunLun Korea モバイルゲームの事前リリースキャンペーンを年間代行
- Com2us 「サマナーズウォー」のリリースキャンペーン
- DAUM Kakao モバイルゲームのリリースキャンペーン
- Patigames モバイルゲーム(3種類)のグローバル(3か国)における事前予約を構築

HANDYのご紹介

HANDY HISTORY.

3/3

2013
2011



2013
2000



KunLun Korea 모바일게임의 프로모션을年間代行

- Changyou Korea 모바일ゲームの事前リリースプロモーションを代行
- Gamevil 모바일ゲームの運営・バイラルマーケティング
- Patigames 「アイラブコーヒー」のバイラルマーケティング
- IGA Works社 CPIマーケティングの代行会社に選定
- KT 「ollemarket」のリリースプロモーションの代行会社に選定
- SK 「T-Store」のリリースプロモーションの代行会社に選定
- Neowiz Internet 모바일ゲームのバイラルマーケティング
- Nexon Mobile社 Naver Caféの構築及び運営契約
- スマートフォンゲームのコミュニティサイト「タッチプレー」をオープン

韓国初のモバイルゲームコミュニティである「ハンディゲーム」をオープン

- LG Games 「ゲーム評価団」を運営契約
- KT モバイルプラットフォームの「GPANG」を年間運営
- ntreev soft 모바일ゲームを年間運営
- PARAN 모바일ゲームの検索DB情報の供給提携
- KT モバイルプラットフォームの構築及び運営業務を委託
- SKT 「NATEゲーム」のモバイルゲーム情報の供給提携
- SK Networks Internet 모바일ゲームを年間運営
- 社名を(株)HANDYコミュニケーションズに変更
- DAUM 「ポンセサン」におけるモバイルゲーム情報の供給提携
- NATEサービス 「ポンセサン」におけるモバイルゲーム情報の供給提携
- 모바일ゲームのプレイ映像DB構築及びサービス
- **(株)HANDYGAMEの法人設立**

HANDYのご紹介

モバイルゲームの品質 保証(QA) サービス運営 ローカライズ・翻訳 マーケティング・コンサル ティング

Since 2000

40万人の会員を保有する「Daum Cafe」の「GVM」からスタートし、韓国初のモバイルゲームコミュニティである「HANDYGAME」を設立、23年間約3,000種類のモバイルゲームを取り扱った運営ノウハウを提供します。

ゲームサービスの開発・リリース・メンテナンスまで！

完璧なゲームであっても、きめ細かな配慮が足りない等の理由により、お客様はゲームから離れていきます。私たちはゲームの開発段階からリリース、メンテナンスまで全ての瞬間をお客様と共にしています。

モバイルゲーム23年のノウハウ！

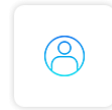
熟練した専門スタッフと蓄積されたノウハウをもとに、ユーザーのニーズを把握し、オーダーメイド型分析と提案を介してゲーム社とユーザー間のコミュニケーションの役割をするパートナーです。

BUSINESS AREA.



Quality Assurance

ゲーム特徴に合わせて専門化された段階別分析及び検証による品質保証(QA)を支援



Operation Management

ユーザー及びトレンドの動向分析による安定的なゲームサービスのための運営管理(GM、CM、CS)を支援



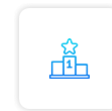
Translation

ローカライゼーションのスペシャリスト達による自然な翻訳と検収で、グローバルサービスの成功を支援



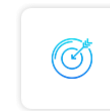
Language QA

ゲームにおける誤訳や誤記の校正など、完成度の高いローカライズのための言語品質保証(LQA)を支援



Game Consulting

マーケットによる審査や運営ポリシーの樹立、運営管理まで、段階的戦略プロセスによる最適なコンサルティングを支援



Real Marketing

段階別にユーザークォリティーを高めるデータターゲティングとパフォーマンス基盤のIMCマーケティングを支援

品質保証

Quality Assurance

ゲームの特徴に合わせた最適な分析と検証



NEXT

品質保証(QA)

品質保証 Quality Assurance.

業務目標

ジャンル、プラットフォーム、ネットワーク環境など、サービスゲームに特化したTC設計をもとに、段階別 이슈要素の分析及び検証を通じてコンテンツの品質向上を支援

主要業務

機能、互換性、デバイス、セキュリティ、コンテンツバランス、FUN、FGT、BM設計、ネットワーク、マーケット審査、メンテナンス、アップデート、その他のビルドやテスト及びライブサーバーのモニタリングなど

業務結果

定量的な検証と共に、UI、UX、コンテンツバランス、FUN、BMなどの定性的分析及び改善案の提案により、コンテンツの品質向上とそれに伴う質的満足度の上昇を図る

品質保証(QA)

QUALITY ASSURANCE.



機能性 QA

安定性阻害要素の分析及び検証によるリスク管理

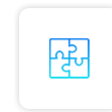
- ・テストケース(TC)の設計
- ・機能性テスト
- ・最適化テスト



互換性 QA

環境別互換性及び安全性の検証によるサービス品質の保証

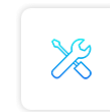
- ・デバイス・OSの互換性テスト
- ・デバイス・OSの最適化テスト
- ・ネットワークの安定性テスト



コンテンツ QA

定量・定性的分析及び検証によるコンテンツへの満足度向上

- ・FUNテスト/FGT
- ・コンテンツバランステスト
- ・BM分析及び改善の提案



メンテナンス QA

審査の検証、アップデート、メンテナンスなど、安定的なサービスを支援

- ・フィーチャーの検収
- ・点検、アップデートテスト
- ・ライブサーバーのモニタリング

品質保証(QA)

最適な品質保証サービス



- PC・Mobile Game QAの専門人員投入を保証
- サービスゲームに特化した分析及び検証により最適なQAサービスを支援
- 必要不可欠なQAサービスを部分的に選択できるオーダーメイド型のQAを提供
- 実ユーザーによるオンライン/オフラインでのBETA、FGTを実施
- 争点に応じた弾力的な人員の運用により、コストの効率性を追求

品質保証(QA)

業務進行.



サービス運営

Operation Management

モバイルゲームコンテンツ23年間の運営ノウハウ



NEXT

サービス運営

サービス運営 Operation Management.

業務目標

ゲーム特性に応じた市場トレンド、ユーザーの動向、VOC分析などを行うことで、ゲームの楽しさを極大化すると共に安定的なサービス提供のための運営戦略を樹立

主要業務

運営戦略及びポリシーの策定、モニタリング、お知らせ/トラブル対応、イベントの企画及び提案、コンテンツの企画及び提案、指標管理及び分析、VOC収集及び分析、顧客対応(CS)

業務結果

ゲーム特性に特化した運営戦略を通して、サービス運営の質的高度化と満足度向上を図ると共に、ゲームの更なる楽しみ方を研究し、トラブル要素の抑制を支援

OPERATION MANAGEMENT.



運営管理

ゲームの特性及びユーザーの好みに特化したオーダーメイド型運営サービス

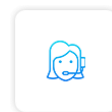
- お知らせ及びトラブルの対応
- コミュニティー、クリエイターの運営
- モニタリング・VOC指標の分析及び報告



戦略の提案

ゲーム及びユーザーの動向分析による多様な提案と実行

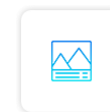
- 運営ポリシー及び戦略の樹立
- アイデア会議、コンテンツの提案
- イベント・プロモーション企画及び提案



顧客管理

PLC強化及び満足度向上のためのオーダーメイド型の顧客管理サービス

- 顧客相談及び対応(CS)
- コミュニティー・トレンド動向の分析
- コンテンツクリエイターのケア

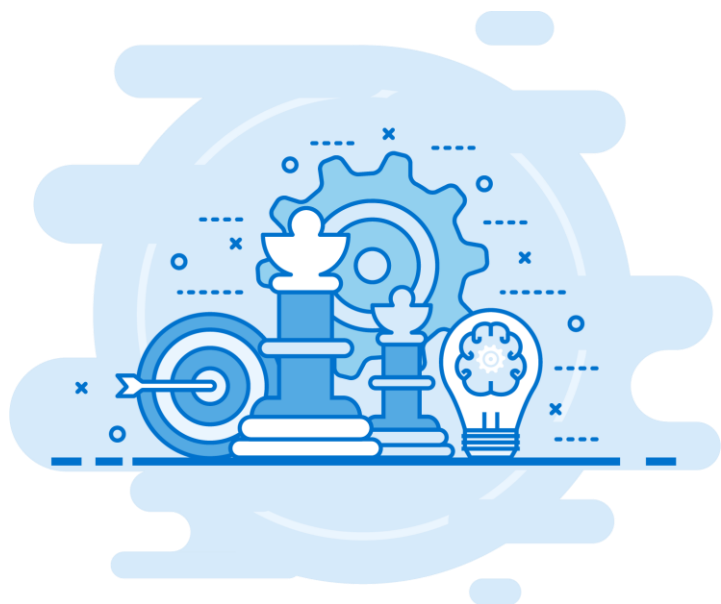


オーダーメイド型デザイン

ゲームのコンセプトに応じたオーダーメイド型デザイン、イベント及びコンテンツデザインの制作

- チャンネル別のオーダーメイド型デザイン
- イベントバナー・ポスターのデザイン
- クリエイティブコンテンツのデザイン

最高の専門運営サービス



- ゲーム運営のための専門人員を投入
- Naver Cafe、Facebook、Instagramなど、チャンネルのオーダーメイド式運営
- ライバルゲームの動向及びユーザーの動向、ニーズを分析・提案
- クリエーターの管理及びコンテンツの企画、提案サービスの支援
- 争点に応じた弾力的な人員の運用により、コストの効率性を追求

業務進行.



ローカライズ・翻訳

Localization Translation

グローバルサービスの成功

 NEXT

ローカライズ・翻訳

ローカライズ・翻訳 Localization Translation.

業務目標

サービスゲームの言語的な正確性かつ文化的な連携を極大化することで、完成度の高いローカライゼーションを提供し、サービス国家におけるリリースの成功をサポート

主要業務

翻訳(韓国語、中国語、日本語)、ゲーム及びスクリプトの分析、言語校正及び品質の検収、用語管理、ゲーム関連資料の翻訳、LQA、韓国ローカライズサービスをコンサルティング

業務結果

レベルの高い翻訳と検収、LQAによるサービスゲームのローカライズの満足度向上を図ると共に、翻訳における正確性及び一貫性の維持・管理のための体系的なプロジェクト管理を支援

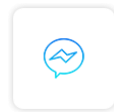
LOCALIZATION TRANSLATION.



ゲーム翻訳

ローカライズ経験の豊富なネイティブ専門家で構成されている専門チームによるオーダーメイド型翻訳

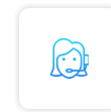
- 翻訳(KR、EN、CN、JP)
- 用語集の制作/検討



ローカライズコンサルティング

レベルの高いサービスのためのゲーム資料のローカライズコンサルティングを支援

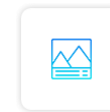
- サービス国家におけるマーケットコンテンツの最適化
- PR及びマーケティング資料の翻訳



LQA

完成度の高いサービスのためのLQA(言語品質保証)

- 用語の校正・校閲及びUIの検収
- ローカライズの品質保証



韓国サービス向けのコンサルティング

韓国マーケットへの進出をサポートするローカライズコンサルティング及びサービスの運営

- 韓国ローカライズのコンサルティング
- 韓国サービス運営を代行

レベルの高いローカライズサービス



- 自社プログラムによる翻訳文字数のチェックで、効率的な翻訳をサポート
- ローカライゼーション及びパブリッシングのスペシャリストで構成された専門チームによるオーダーメイド型のローカライズ
- ローカライズしたゲームの市場及びマーケティング資料のローカライゼーションをサポート
- 基本UIの無料翻訳サービス及びメンテナンスの提供(追加される修正事項を反映)
- 韓国市場への進出のためのローカライズ、運営、CS、QA、マーケティングサービスを提供

業務進行



マーケティング・コンサルティング Marketing Consulting

ブランディングとPLC強化のための真のマーケティング



NEXT

マーケティング・
コンサルティング

マーケティング・コン サルティング Marketing Consulting.

業務目標

マーケティングにおける段階別トレンドを考慮した適切なKPIベースの戦略樹立により、ターゲットユーザーの事前集客の強化、ブランドパワーの上昇、流入及び残存率の最適化を図る

主要業務

事前リリースにおける集客、チャート管理(CPI/CPV/CPA)、UA(マーケットレビュー/フィーチャー戦略)、ブランディング(CPinsta/CPL/CPYoutu)、インフルエンサー、マーケティング素材の制作を代行

業務結果

マーケティングにおける段階別メディア戦略の樹立、データベースターゲットングによるリテンションの最適化を通して、全方位的なユーザーの確保及びPLC管理、UAC、In App Actionの効率を強化

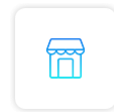
MARKETING CONSULTING.



MOBILE Marketing

事前集客及び流入顧客をはじめ、リリース後のユーザーリテンションを極大化

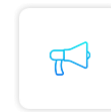
- 事前プロモーション
- チャート管理(CPI/CPV/CPA)



UA Marketing

リテンション向上のためのオーガニックユーザーへの集客戦略及び最適化ソリューション

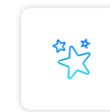
- マーケット評価/レビューの最適化
- フィーチャー戦略



BRANDING

PLCの維持及びブランディング構築のためのIMCマーケティングソリューション

- ブランディング (CPIInsta/CPL/CPYouTube)
- BTL/インフルエンサーマーケティング



Creative Agency

マーケティング企画/戦略の提案及び各種広告の素材制作代行サービス

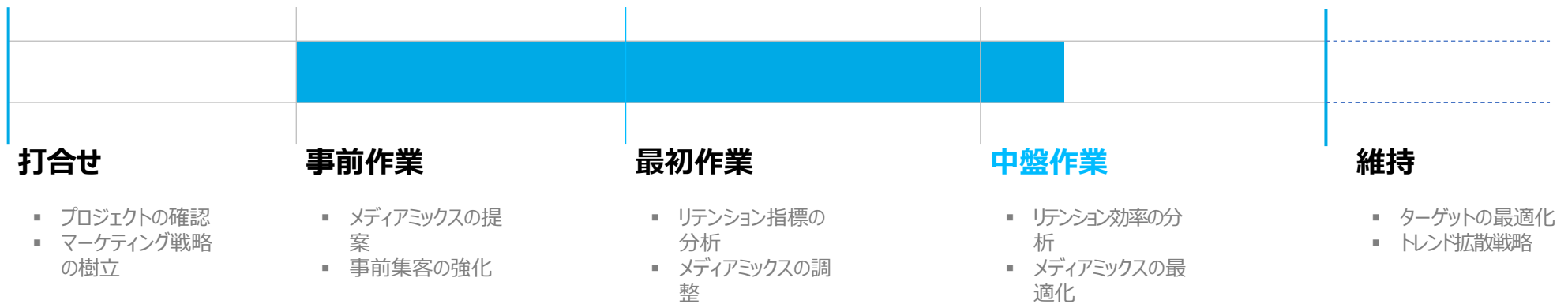
- マーケティングコンサルティング
- マーケティングコンテンツの素材制作

オーダーメイド型パフォーマンスをベース とした真のマーケティング



- データベースターゲティングによるマーケティング戦略の樹立
- 事前集客の極大化により、リリース時に多くのユーザーを確保
- リテンション及びPLC強化のためのチャートやブランドパワーの管理
- ライトユーザーをコアユーザーへ誘導し、ゲーム環境のクォリティーを最適化
- オーガニックユーザーの確保及びUAC、IN APP ACTIONの最適化

マーケットティングメディア戦略.





HANDY Portfolio



NEXT

ポートフォリオ

メカアリーナ

Client Plarium

Date 2021年05月 ~ 現在サービス中

Work 韓国コミュニティ運営管理
マーケット・オペティマイゼーション(ASO)
クリエイター支援と管理
YouTuberコンテンツ企画・制作
CS / マーケティング / FGT / PR / 翻訳等





나만의 메크 군단!



친구와 함께 팀플레이!



다양하게 꾸미는 커스터마이징!



무궁무진한 무기 조합!

ポートフォリオ

MARVEL ストライクフォース

Client Scopely.

Date 2021年05月 ~ 現在サービス中

Work 韓国公式コミュニティ運営
クリエイター支援管理
YouTuberコンテンツ企画・制作
ウェブデザイン
翻訳等



VICTORY!



최강의 팀을 구성하세요!

ENEMIES REMAINING 1/5

AUTO x1

LVL 42 5106

LVL 50 10760

최강의 팀을 구성하세요!

ENEMIES REMAINING 5/5

AUTO x1



99,490+



능력

- 스매시 레벨 6
- 분노 유지 레벨 4
- 격노 레벨 6
- 강력한 도약 레벨 6

레벨 57 10/14,900



선두력 23,724

히어로, 글로벌, 바이오, 프로텍터, 웨이브 1-어벤저, 어벤저

★★★★★★ 최대

ポートフォリオ

スーパーセル・ラウンジ

Client SUPERCELL Oy.

Date 2019年7月～現在

Work スーパーセル・ラウンジのコンテンツ戦略に参加
スーパーセル・ラウンジの映像コンテンツを制作
スーパーセル・ラウンジのCS運営



SUP
ERC
ELL
LOUNGE

슈퍼셀
라운지
공식 오픈



안녕,
낫선대장
낫선 대장과 클랜전을 하라!



ROYALE
ROAD

로얄 좀 하면
도전해봐!



렛츠
브롬



베스트
트리오



ポートフォリオ

ブロスタ

Client SUPERCELL Oy.

Date 2018年12月～現在

Work 韓国コミュニティの運営・管理
クリエイターへの支援を管理
オン/オフラインにおけるイベント・大会を企画及び
運営
オン/オフラインにおけるイベントに参加するインフルエンサーの渉外及び管理



업데이트!



브롤스타즈 x 네이버 OGO

스티커 디자인 공모전



10만 회원 돌파 축하 이벤트!



추석맞이 한정판매

암행어사 콜트가 돌아옵니다!



판매기간

13일(금) 오후 5시부터
16일(월) 오후 5시까지

브롤 스타즈 OPEN

KOREA

세계 최고의 브롤스타즈 팀이 부산 지스타에서 결정된다!

BRAWL STARS WORLD FINALS 2019

환희와 함성이 밀려오는 해운대로 여러분을 초대합니다!





프로스타LG v50 국민게임페스티벌이벤트 (1907)

ポートフォリオ

クラッシュ・ロワイヤル

Client

SUPERCELL Oy.

Date

2016年2月～現在

Work

韓国コミュニティの運営・管理
クリエイターへの支援を管理
オン/オフラインにおけるイベント・大会を企画及び
運営
ユーチューブコンテンツの企画・制作

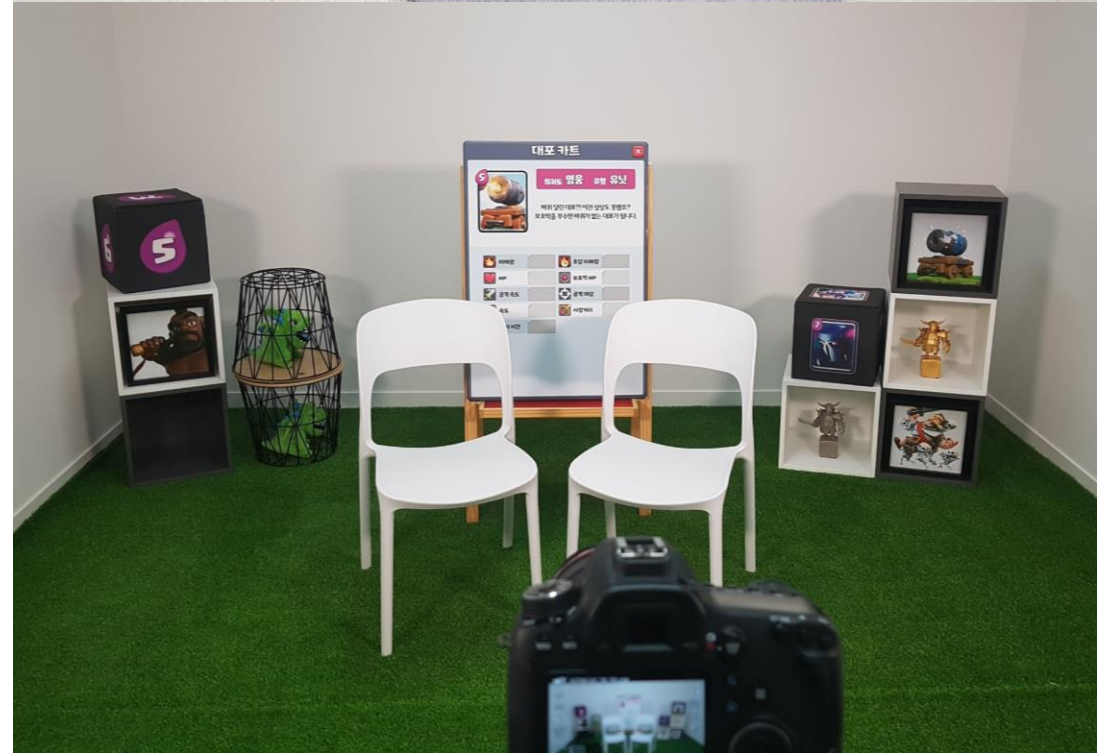


ポートフォリオ

クラッシュ・ロワイヤル クリエイターチャレンジ

クリエイターによるコンテンツ制作への支援プロジェクト
企画、撮影、編集及びスタジオの小道具まで全てを総括

- #1. アップデートコンテンツ1：暗黒魔女の依頼 [▶](#)
- #2. インドネシア & 韓国のクリエイター (KOR)によるコラボレーション (INA) [▶](#)
- #3. クリエーターチャレンジ1：核ブルダック炒め麺対決 [▶](#)
- #4. クリエーターチャレンジ2：キングサイコロ対決 [▶](#)
- #5. アップデートコンテンツ2：挑戦！大砲 [▶](#)
- #6. クリエーターの夏休みPart 1 [▶](#)
- #7. クリエーターの夏休みPart 2 [▶](#)
- #8. クリエーターの夏休みPart 3 [▶](#)
- #9. クリエーターの夏休みPart 4 [▶](#)



ポートフォリオ

クラッシュ・オブ・クラン

Client SUPERCELL Oy.

Date 2019年6月～2019年10月

Work KOREA CHAMPIONSHIP大会を運営
YouTubeを通して大会のライブをリアルタイムで配信



ポートフォリオ

ブーム・ビーチ

Client

SUPERCELL Oy.

Date

2015年11月～現在

Work

韓国コミュニティの運営・管理
クリエイターへの支援を管理
オン/オフラインにおけるイベント・大会を企画及び
運営



BOOM
BEACH
붐비치

Special Event for Korea

붐비치 개발팀에게
물어보세요!



SUP



클래시 로얄 리그 아시아
개최를 기념하여 열리는

대규모 클랜 토너먼트

SUP
ERC
ELL

CREATOR OASIS

세계적인 유튜버 Chief pat(치프пат), Nickatnyte(닉앳나이트), Orange Juice(오렌지주스)
그리고 한국의 크리에이터들과 함께한 슈퍼셀 크리에이터 오아시스!
슈퍼셀 게임을 즐기고 있는 플레이어들에게 더 재미있는 콘텐츠를 선보일 수 있도록
함께 모인 현장을 만나보세요.



단 하나의 왕좌를 위한 전투



크리에이터 챌린지



암흑 마녀의 의뢰

지금 당장 내 의뢰를 확인해보도록 해

ポートフォリオ

シャドウバース

Client

CYGAMES

Date

2016年12月～2017年3月

Work

韓国コミュニティの運営・管理



ポートフォリオ

フリスタ2： フライングダンク

Client

CYOU KOREA

Date

2016年4月～2017年8月

Work

韓国コミュニティの運営・管理
韓国サービス顧客への対応(CS)
韓国サービスのPre-OBTを実施
韓国サービスの機能性・互換性QA



ポートフォリオ

真・三國対戦 他18種類

Client KUNLUN KOREA

Date 2013年3月～2015年2月

Work イベント及びコミュニティの運営・管理
韓国サービスの事前リリースをマーケティング・コンサルティング
事前リリースイベントのデザイン・ページを構築
ブランドイベントページのデザイン・ページを構築
タイトル
Armed Heroes、天神オンライン、ダークハンター、LEGEND OF KING、戦国アドベンチャー(for Kakaoを含む)、真・三國対戦 (for Kakaoを含む)の他10種類



EDEN
에덴:시련의방

지루할 틈 없는 무한 던전 실시간으로 즐기는 강력한 파티 플레이!
속 시원하게 풀리는 타격 MORPG!

에덴 사전등록이벤트

- 이벤트 기간 : 2014년 7월 8일부터 출시전 까지 -

KORAMGAME

우와! 바캉스 닭!

올 여름은 쿤룬코리아가 책임진다!
복날&바캉스 이벤트

복날 이벤트 07.18 ~ 08.07 바캉스 이벤트 07.25 ~ 08.14

용사님들의 사랑에 레전드오브킹이 1주년을 맞이하였습니다.

레전드오브킹 1주년 감사 이벤트

이벤트 기간 : 2014.09.24 ~ 2014.10.08일까지

문파문파 for kakao

문파문파 오픈기념이벤트!

이벤트 기간 : 2014.12.23 ~ 2015.01.06

쿤룬코리아가 준비한 할로윈과 배베로데이 콜라보 이벤트!

2014. 10. 28 (화) ~ 11. 09 (일) 까지

해피 할로윈 배베로 이벤트

삼국대전 for kakao

사상 초유의 신감각 전략 시뮬레이션 격전의 순간을 오감으로 느껴라!

진삼국대전 FOR KAKAO 오픈기념 이벤트

이벤트 기간 : 2014년 11월 28일부터 12월 12일 까지

ポートフォリオ

アイラブパスタ 他9種類

Client PATI GAMES

Date 2014年9月～2015年9月

Work グローバル事前登録イベントのためのページを構築
タイトル
アイラブパスタ、無限突破三国志、ミモンマスターズ

事前登録の他、イベントページを構築
タイトル
シープファーム for Kakao、無限突破三国志、ドラゴンヒーローズ、勇士がいく、ドラゴンパーティー、トイバトル、SDガンダム・バトルステーション、ソーシャル三国志



Sheep in sugarland Farm



突突三國

日本語 中文(繁體) EN



突突三國事前登錄活動!
**現在參加事前登錄活動，
 即可獲得稀有武將及裝備!**

2015.04.16 ~ 正式開服為止!!

BATTLE STATION

헨디게임과 함께하는 Enjoy Event

우리가 SD건담 배틀스테이션이다.

사랑관들이여, 게임만 즐겨라. 건프라는 우리가 준비한다!
 초월, 그 진정한 의미를 확인할 각오가 되었는가?



공식카페 한국어 ▼



세계 대항 RPG
**미니몬마스터즈
 사전예약이벤트**

하루 10분 투자로 천하를 손에 쥐다
**전략 게임의 본좌
 소셜삼국지**



GRAND OPEN 기념 이벤트

기간: 2월 17일 ~ 3월 12일 오전 10시까지

드래곤히어로즈 사전등록이벤트

누려라 무한쾌감! 끝없는 성장!
 당신의 쾌감회로를 자극할 완벽한 슈팅 RPG 공개!

사전등록 신청

공식카페 바로가기



ポートフォリオ

バブルボブル FOR KAKAO

Client

SKONEC

Date

2014年9月～2016年10月

Work

公式コミュニティの運営・管理
サービス顧客への対応(CS)管理
韓国サービスのための事前リリースをマーケティング
事前リリースイベントのデザイン・ページを構築



ポートフォリオ

パズルボブル FOR KAKAO

Client

SKONEC

Date

2015年7月～2016年10月

Work

公式コミュニティの運営・管理
サービス顧客への対応(CS)管理



ローカライズ・翻訳

- UI、システムメッセージを含む全ての翻訳、スクリプトのポ
リシング作業を行う



ペンタストーム



ドラゴンガード



リバースワールド



ステラサガ



シティ&ファイター



臥虎蔵龍



エイジオブマジック



少年三国志



一騎打ち三国志



モンスター:最終兵器



三国志ブラッド



ミューオリジン



ミューオリジン 2



ミューイグニッション



孫悟空ディフェンス



戦艦帝国



神無月



エイジオブリング



クロウ



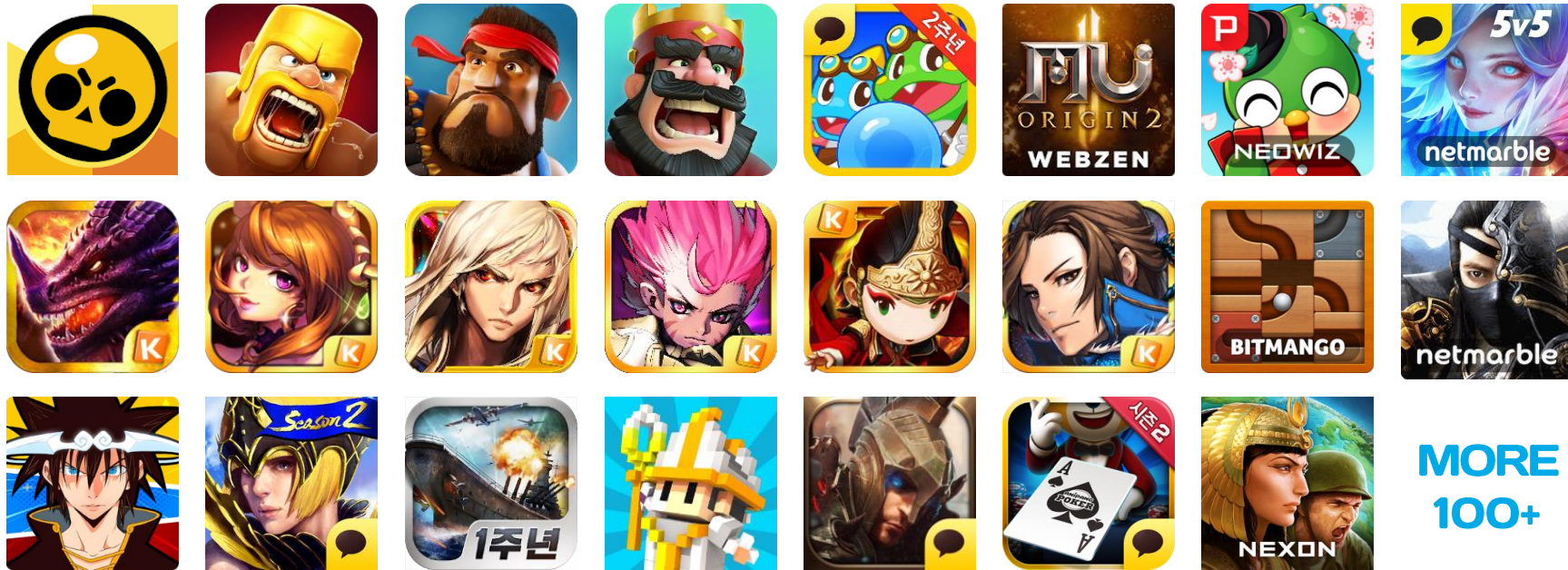
聖闘士星矢



ブレイブルー

ポートフォリオ

MORE PROJECT.





HANDY

End of Document

E-Mail: info@handy.co.kr