

Business

Company

Global



A • BLING

Rapid Game Server for Game Developer

- Cloud Mobile Game Service Platform -

모바일 게임 개발에서 운영, 마케팅까지

RGS 개발 취지



출처 : 2012년 대한민국 게임산업백서

2008년 2009년 2010년 2011년 2012년

네트워크

개발 필수



서버 개발 필수



클라이언트 개발

- 고비용의 서버 개발자 필요
- 서버 H/W 비용 발생
- 서버 SYS 운영 인력 필요

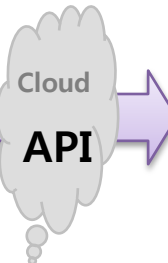
RGS



싱글 게임 개발



클라이언트 개발자



개발 비용 절감
서비스 비용 절감

Cloud Server 인프라

Servers 기능 API

Admin Page

SE 전문 인력 관리

RGS란 ?

Rapid Game Server 는 **게임 서버, 서비스 운영, 마케팅**을 지원하는
토탈 **‘게임 서비스 플랫폼’** 입니다.

‘게임 서버’ 프로그램과 인프라가 **불필요** 합니다.

RGS는 랭킹, 리더보드, 부분유료와 아이템, 과금 등의 필수 기능과
게임에 필요한 맞춤 서버 기능을 제공합니다.

사용자가 늘어나도 서버 시스템은 SE 인력이 안정적으로 확장에 드립니다.

RGS는 게임 **‘서비스 운영’** 기능을 제공합니다.

공지, 이벤트, 실시간 CS(고객지원), 푸시 메시지 등의 **‘서비스 운영’** 과
게임 파일 패치, 게임 데이터 변경, 아이템 가격 변동 등의 **‘게임 관리’** 를
Admin을 통해 실시간으로 손쉽게 이용하실 수 있습니다.

RGS는 **‘인 게임 마케팅’** 을 지원합니다.

다양한 서비스 통계를 마케팅에 활용할 수 있으며,
팝업광고, 배너, 인 게임 이벤트, Cross Marketing 등을
RMS(Rapid Management System) 에서
손쉽게 게임에 적용할 수 있습니다.

이제 게임 개발에만 집중하시면 됩니다.



Rapid Game Server Platform

- 짧은 시간에 모바일 게임을 개발 / 서비스 할 수 있는 환경을 제공합니다.
- 별도 서버 H/W 및 SW 없이 손쉽게 게임 서비스를 시작 할 수 있습니다.
- 페이스북, 카카오톡, 라인 등 소셜 플랫폼과 앱 마켓에 대한 연동을 보다 손쉽게 할 수 있도록 만들어 줍니다.
- 부분 유료화 모델을 위한 게임 서버 솔루션의 통합 관리를 지원합니다.
- Unity3D, Cocos2DX, Android/iOS Platform을 지원합니다.
- 게임 서비스 운영에 필요한 다양한 기능을 통합 관리 할 수 있는 운영 환경을 Web 상에서 제공합니다.
- 개발사의 용도에 맞게 다양한 게임에 적용할 수 있는 범용 서버 기능 제공

신속한
처리속도

안정성

편의성

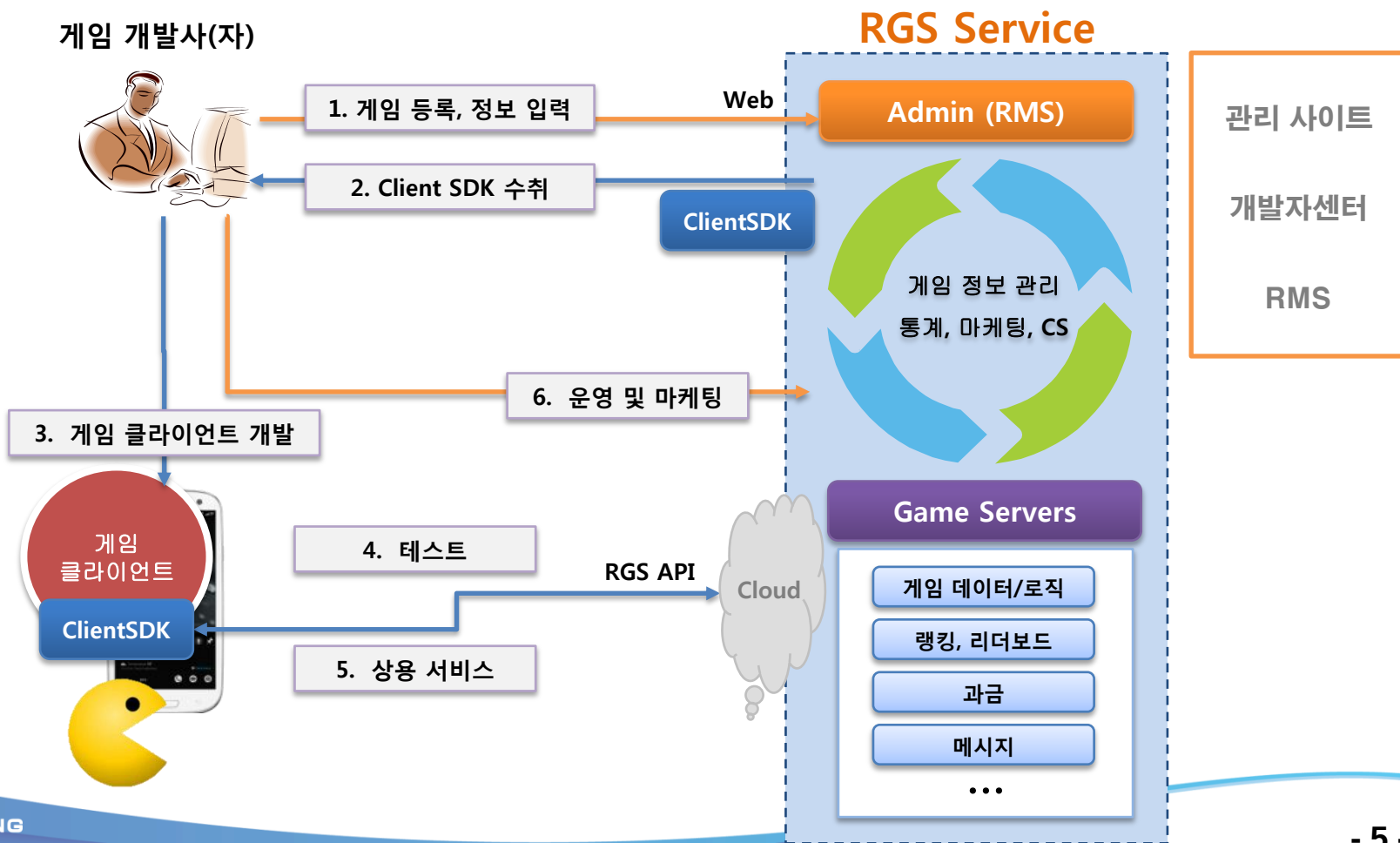
확장성

저렴한
비용

지속적인
유지보수

빠른 개발, 안정적인 운영, 실시간 마케팅

– Admin(RMS), Game Server, Client SDK –



RMS에서 게임정보 관리, ClientSDK를 통해 RGS API 활용 개발

[Admin] 게임관리 - 포인트샵 관리

NOTICE | Select Game | FAQ | Support Development | Account Mgmt. SystemAdmin | Logout

A-Bling.com 주식회사 에이블링

Game Mgmt. User Mgmt. Event Mgmt. Statistic Server Mgmt. RGS Mgmt.

Puzzle&Tiger

HOME > Game Mgmt. > Points shop Mgmt.

Game Mgmt.

Points shop Mgmt.

Product ID	Commodity classification	Product Name	Point game data	Price	Discount price	vitalization
123123	0	ads	게임데이터6	0	0	Disable
123131	1	313	게임데이터6	123	12,313	Disable
123132	13	123		123	213	Disable
123411	123	123	게임데이터6	1,000	1,230	Disable
6556778	68	678	게임데이터6	687	678	Disable

아이템 샵



[Client] SDK를 통해 RGS API 적용

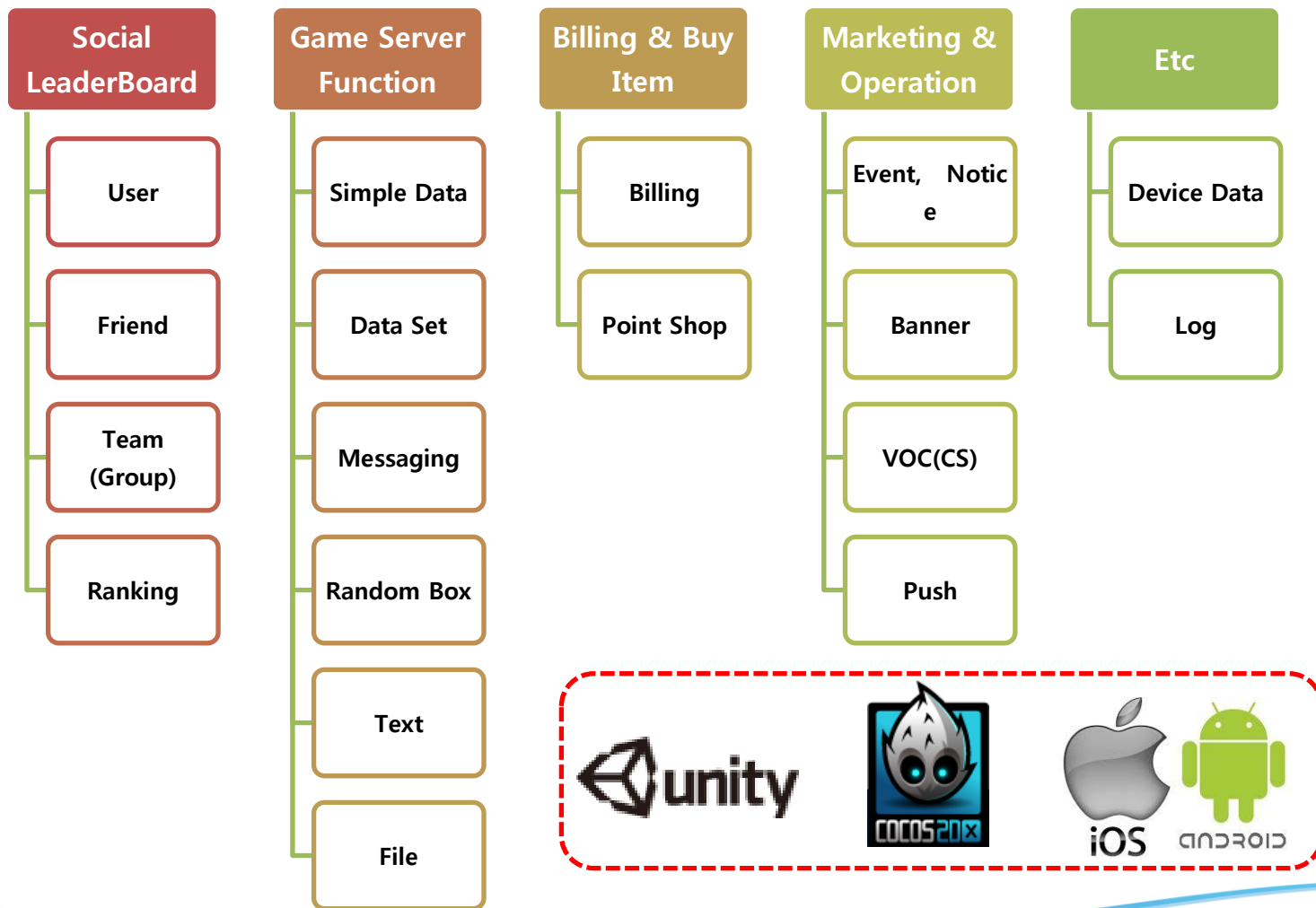
```
UserFriendsInfoPacket packet = new UserFriendsInfoPacket(); //친구정보 Packet
packet.setAuthId(authid); //인증키
packet.setCategory(UserFriendsInfoPacket.CATEGORY_ALL); //분류
packet.setmCallbackResult(new BasePacket.OnCallbackResult() {
    @Override
    public void onCallbackResult(BasePacket result)
    {
        if(result instanceof UserFriendsInfoPacket){
            UserFriendsInfoPacket packet = (UserFriendsInfoPacket)result;
            for(int i=0; i< packet.getItemCount() ; i++){
                UserFriend friend = packet.getResult(i);
            }
        }
    }
});
```

API 규격서

리더보드



핵심 게임 플랫폼 Client SDK 제공, 다양한 API 기능



RMS에서 마케팅 정보 관리, 게임에 즉시 반영



RMS에서 손쉽게 푸시 메시지 운영, 예약 발송 가능

A-Bling.com 주식회사 에이블링

공지사항 | 개인정보수정 | FAQ | 기술지원 | 계정관리 김선우님 [로그아웃](#)

게임 관리 사용자 관리 **이벤트 관리** 통계 관리 서버 관리 RMS 관리

유클라우드 테스트 [유클라우드 테스트 ▼](#) [변경하기](#)

HOME > 이벤트 관리 > 스케줄관리

이벤트 관리

이벤트관리 > |
배너관리 > |
스케줄관리 > |

스케줄관리

[등록](#)

번호	종류	내용	활성화	결과	등록시간
2	푸쉬	test	활성	[RESULT] SEND: 0 / SUCCESS: 0	2014-04-23

1

Push Messaging function In RMS Schedule Mgmt

Register Push Message

유클라우드 테스트 [유클라우드 테스트 ▼](#) [변경하기](#)

HOME > 이벤트 관리 > 스케줄관리

이벤트 관리

이벤트관리 > |
배너관리 > |
스케줄관리 > |

스케줄관리

앱리스트 ☒ com.inca.testwsandroid

종류 푸쉬 [발논이](#)

활성화 활성화

보내는이 SCHEDULE MANAGER

일자정보 (시작일) 2014-04-23 10:10:05

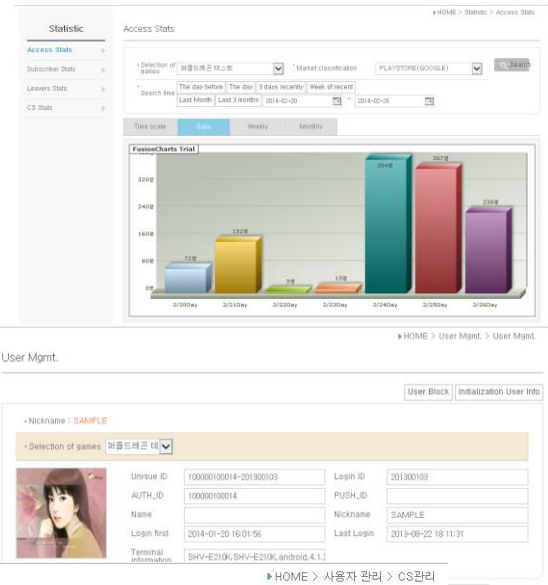
내용

test

[아이템 행 추가](#)

아이템이름	아이템속성	아이템수	삭제
			수정 삭제 초기화 취소

RMS에서, 게임 및 서비스 관련 업무 종괄 운영



RMS에서 차별화된 서비스 운영 기능, 다국어 메뉴 지원



이 시간에도 **많은 게임 개발사**분들이 **사용 의뢰**중입니다.

■ 이용 현황

한국 : **6종 서비스**, 20종 준비 중

미국 : **1종 서비스**

중국 : 6종 준비 중

대만 : 4종 준비 중

중남미 : 2종 준비 중

■ 고객사

노아게임즈, 브링써치, 페퍼콘,
비틀디자인, 루노소프트,
포엠소프트

등 20개 게임개발사/퍼블리셔

'14. 4 '노아게임즈' 포함 5종 NDA (개발중)

'14. 3 '엑스지오' 포함 3종 NDA (개발중)

'14. 2 '페퍼콘' 포함 2종 NDA (개발중)

'14. 1 'DAEGames' NDA (개발중)

'13.12 '앰프리카' 포함 3종 NDA (개발중)

2013년 - **게임 7종 서비스**

A-Bling (5종): 러브게임 액츄얼리 외

LG-CNS vGame (2종): 페인트플래닛(브이서치) 포함 2종

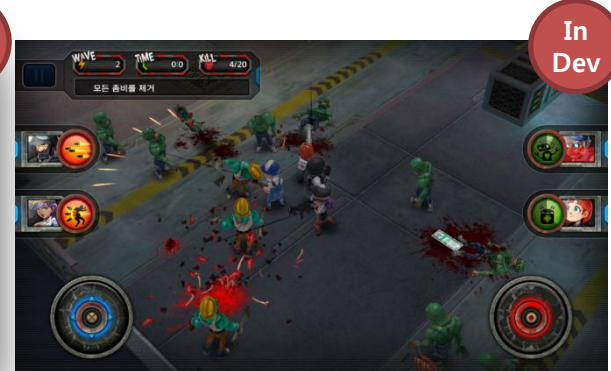
적용 사례



疯狂坦克online (China Ver.) - Shooting



Command & Soul – Action RPG+Puzzle



Zombie Squad – DualStick Shooting (2:2 PvE)



강시통통 – Running Game



All Star ProBaseball for Manager – Sport Simul.



Project F&F- Statatgy Simulation



Love Game Actually



Help me Dr. Kim



Ice Penguin

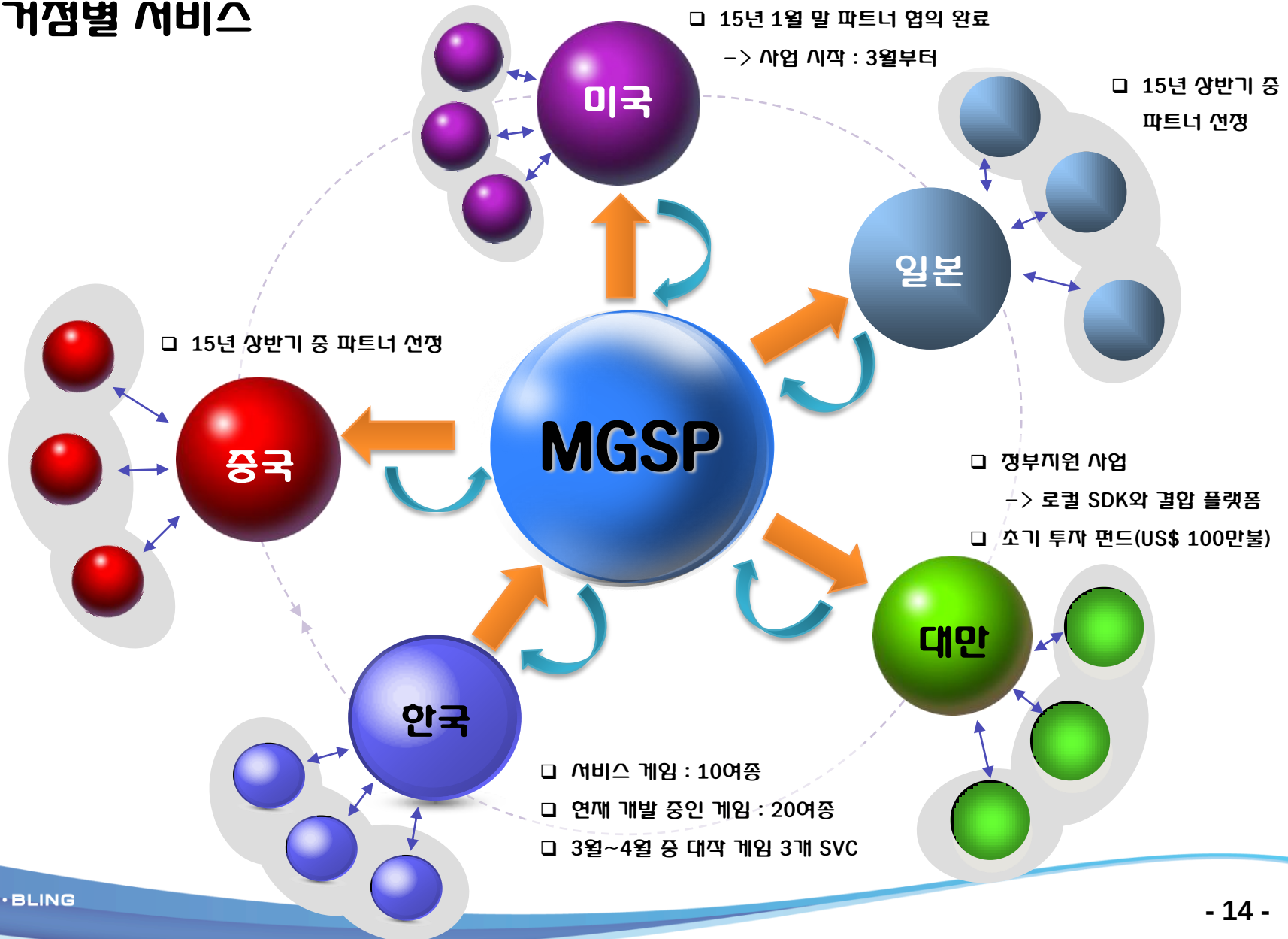


Silence of Legend – TCG+Puzzle

그외 적용 게임 리스트

- Hello Einstein - Quiz
- GO STOP - Gamble
- Planet Guard (행성방위대) - Shooting
- JellyPong(China Ver.) - Puzzle

● 거점별 서비스



양우 계획 1. 기능확장 - 통계사이트 운영

● RSS (Rapid Statistics Server)

마케팅, 운영에 필요한 통계자료를 실시간 제공

매출 극대화를 위한 다양한 통계자료를 제공

1. 다양한 통계정보를 제공
 - 회사전체 / 게임별 매출 정보를 실시간 제공
 - 누적가입자, 신규가입자 수
 - 월간, 일간, 현재 접속자 수
 - 마케팅/운영에 필요한 각종 정보
2. Tablet, Smart Phone 에서도 정보확인 가능
 - RSS는 현재 HTML5 기반의 반응형웹으로 개발중임
 - Tablet, Smart Phone에서도 최적화 된 UI 제공
3. DEMO URL - <http://119.199.49.60/release/rss/index.html>



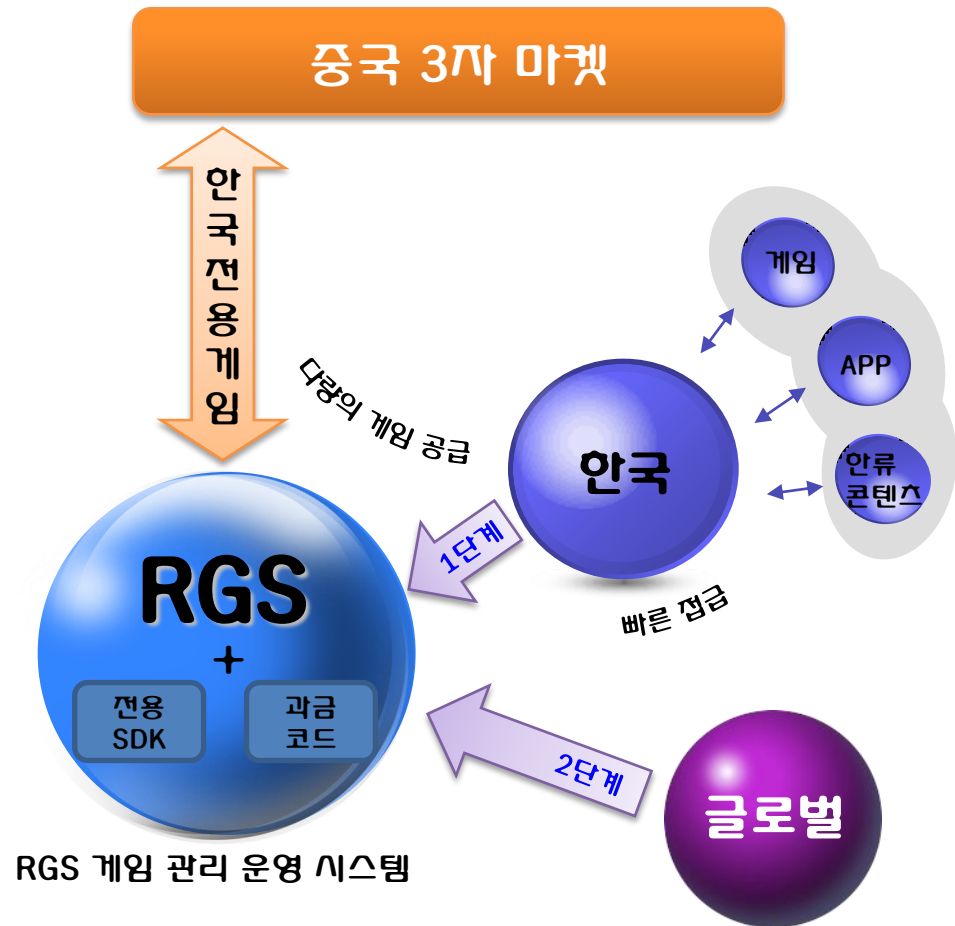
양우 계획 2. 중국 종속 마켓 진출

● 종속 게임 센터

모바일 게임 마켓과 전략적 제휴를 통한 종속적 게임센터 운영

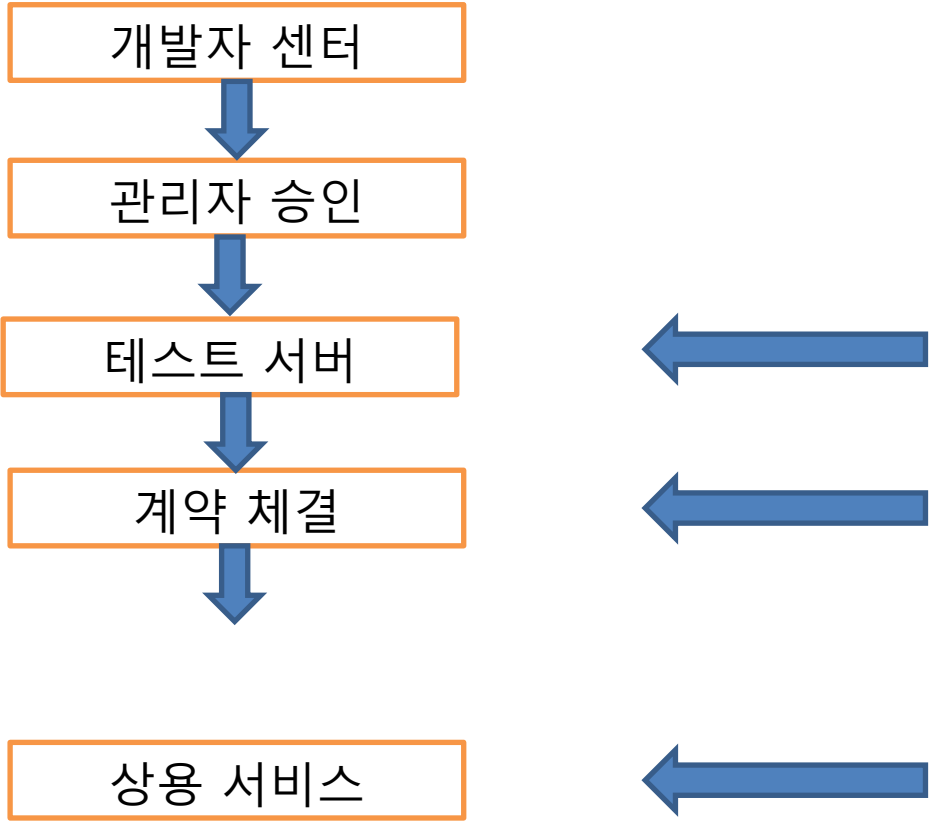
중국 특정 마켓에 종속하여 한국 게임 공급

1. 게임센터를 통한 퍼블리싱 게임의 독점 공급
 - RGS를 통한 한국 게임 마켓 등록, 마켓 내 마케팅 지원
 - 마켓의 가이드를 준수하는 센터 가이드 운영
 - 에이블링이 한국 게임 운영 및 CS 지원
 - 게임센터 내 커뮤니티 제공
2. 마켓내에 게임개발지원센터 공동운영
 - 마켓의 클라우드 환경의 서버 및 하드웨어 지원
 - 에이블링의 서버 솔루션 제공 및 운영
 - 에이블링의 기술지원센터 및 기술커뮤니티 운영
 - 개발 게임의 게임센터 서비스를 통한 마켓 우선 서비스
3. 사업 모델
 - 매출 수익 쉐어



이용 절차 및 RGS 이용 요금 정책

● 이용 절차



● RGS 이용 요금

무료 : 60일간 무료 이용	
테스트서버 1년간 무료 이용 게임 셋팅 비용 : 게임당 100만원 (소호업체, 캐주얼 게임 별도적용)	
현재 요금 정책 2. 기본금 : 월 50만원 3. 패킷료 : 1패킷 0,01원	신규 요금 정책 현재 요금 정책 + 수익 쉐어 정책 (기본금, 패킷표 : 무료)

Time to Market

- 게임 서버 구축 시간 단축 → **게임 성공 반응 ▲**
- 서비스와 함께 즉시 운영 및 마케팅 → **서비스 성공 확률 ▲**

비용 감소

- 개발 기간 단축, 서버 개발자 불필요 → **개발 비용 감소**
- 서버 운영, Infra H/W, S/W 개발자, SE 인력 등 불필요 → **서비스 TCO 감소**

안정성 및 확장성 확보

- 부하 발생 시 Scale Out 자동 분산 처리 → **확장성 확보**
- 실시간 서버 성능 모니터링 및 알림 (일부 기능 구축 중) → **서비스 안정성**

운영 및 서비스 경쟁력 강화

- Web Admin 기반의 다양한 관리 기능이 실시간으로 적용
- 게임 생성, 데이터 설정, 게임 운영까지 모든 작업을 지원
- 다양한 마케팅 기능을 활용하여 **서비스 경쟁력 ▲**

Thank you



개발 문의

(주)에이블링 전략사업본부

연락처 : 070-7090-4014

이메일 : ktm415@a-bling.com