



알로하팩토리 회사 소개서

많은 사람들에게 오랫동안 사랑받는 게임을 만듭니다.

Global Mobile Casual & Publishing

알로하팩토리는 시스템을 만드는 게임개발사로, 단계별로 게임을 제작하는 체계화된 프로세스를 통해 게임을 제작합니다.

해당 프로세스를 시스템화하여 게임 전체 사이클(게임 기획-제작-운영)을 지원하는

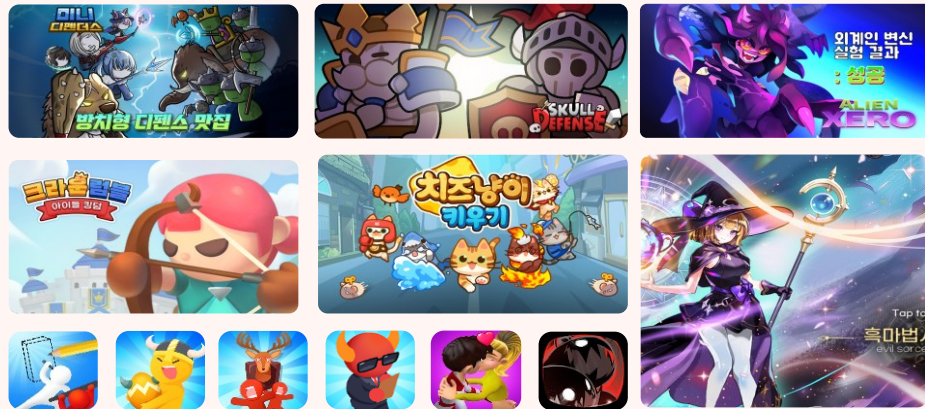
데이터 기반의 퍼블리싱 솔루션을 개발하고 이를 활용하여 글로벌 시장에 다수의 게임을 출시해왔습니다.



알로하팩토리 단계별 제작 프로세스

시장성 테스트 - 온보딩 테스트 - 게임성 테스트 -
수익성 테스트 - 소프트 런칭 - 글로벌 런칭

프로세스의 시스템화



글로벌 모바일 캐주얼 게임 개발 및 퍼블리싱

주요 사업 영역 | 글로벌 모바일 캐주얼 게임 개발 및 퍼블리싱



게임 제작



마케팅



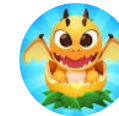
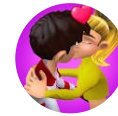
퍼블리싱



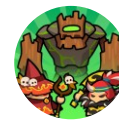
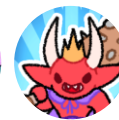
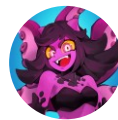
솔루션

History

알로하팩토리는 **자체 개발과 외부 퍼블리싱**을 통해 **글로벌 시장에 다수의 모바일 캐주얼 게임을 출시**하고 운영해왔습니다.
 데이터 기반의 온라인 퍼블리싱 솔루션 제작을 기반으로 개발사와 함께 글로벌 시장으로 성장해 나가기 위한 기반을 구축해 나가고 있습니다.



2019.08	2019.10	2019.11	2021.02	2021.03	2021.04	2022.03	2022.06	2022.07
알로하팩토리 법인 설립	벤처기업 인증	스마일게이트 오렌지팜 입주	CKL 입주	14억 투자유치	키스 인 퍼블릭 3500만 다운로드	드래곤 아일랜드 450만 다운로드	몬스터 하우스 247만 이상 다운로드	60억 투자유치



2023.10	2024.03	2024.11	2024.12	2025.01 ~2025.03	2025.04 ~2025.06	2025.07
퍼블리싱 게임 쉐도우 서바이벌 출시	크라운 럼블 출시 구글플레이 창구 TOP2	플라밍고 베타버전 출시	퍼블리싱 게임 미니 디펜더스 출시	퍼블리싱 게임 스컬 디펜스 출시 에일리언 제로 출시	퍼블리싱 게임 눈 떠보니 흑마법사 출시 약!팅! 출시 빙글빙글 기사단 출시	퍼블리싱 게임 히어로즈 크루 출시 예정

#01.

모바일 게임 마케팅 / 마케팅 에이전시

모바일 게임 전문 글로벌 마케팅 서비스

ASO, 광고 소재 제작 및 UA까지 다양한 분야의 Full-Funnel 마케팅 서비스를 제공

- ASO - 스토어 내 가시성 및 전환율 개선을 위한 체계적인 A/B 테스트 설계
- Creative - 지속적인 실험을 통해 고효율 Creative 제작
- UA - KPI를 고려하여 플랫폼, Business 모델 별 매체 및 캠페인 설계

Global Marketing Service

- ASO - 스토어 내 가시성 및 전환율 개선을 위한 체계적인 A/B 테스트 설계
- UA - KPI 고려하여 플랫폼, Business 모델 별 매체 및 캠페인 설계
- Creative - 지속적인 실험을 통해 고효율 Creative 제작

앱 스토어 최적화(ASO)



유저 확보(UA)

'대형 매체' 스케일업 + '로컬 매체' 캠페인 효율 개선



광고 소재 제작(Creative)

STEP 1 카테고리 구분 및 주제 선정

6개 카테고리 별 2-3개 주제로 14개 제작



In-Game-Play
Fake Ads
Hyper casual-led
Story
Trend
Hooking Intro

STEP 2 Creative 테스트

Creative 14개 중 IPM이 높은 3개 소재만 캠페인에 활용

Concept	Creative	IMP	CLICK	CTR	CVR	CPM	IPM	COST	INSTALL	CPI
Total		117,100	1,353	1.2%	27%	1.4	3.2	160	423	0.4
Story	캐릭터 키우기	6,204	124	2.0%	31%	1.6	6.3	10	43	0.2
Hyper casual-led	땡 얻결	5,667	62	1.1%	27%	2.3	5.2	10	19	0.5
In-Game-Play	땡 놀리기	8,589	115	1.3%	37%	1.2	5.0	10	46	0.2
Hooking Intro	캐릭터	6,696	79	1.2%	28%	1.5	4.5	10	27	0.4
Story	침묵	8,223	110	1.3%	31%	1.2	4.1	10	38	0.3
In-Game-Play	건물 건설	6,751	93	1.4%	31%	1.5	3.3	10	33	0.3
Story	대결	6,886	77	1.1%	26%	1.5	2.9	10	23	0.4
In-Game-Play	인투	7,069	65	0.9%	37%	1.4	2.8	10	25	0.4
Hyper casual-led	타이쿤	5,566	79	1.9%	32%	1.8	2.5	10	26	0.4
Fake Ads	세바미짱	10,917	93	0.9%	29%	0.9	2.5	10	33	0.3
Trend	게임 리뷰	7,111	69	1.0%	19%	1.4	1.8	10	16	0.6
Hooking Intro	땡	7,740	72	0.9%	15%	1.3	1.4	10	15	0.7
Fake Ads	땡	6,603	58	0.9%	16%	1.5	1.4	10	10	0.8
Trend	인터뷰	7,612	40	0.7%	17%	1.4	1.2	10	10	1.0

Winner

고도화

STEP 3 다양한 방법으로 고도화

우수 성과 소재를 1차, 2차 고도화 하여 성과를 추가 개선함

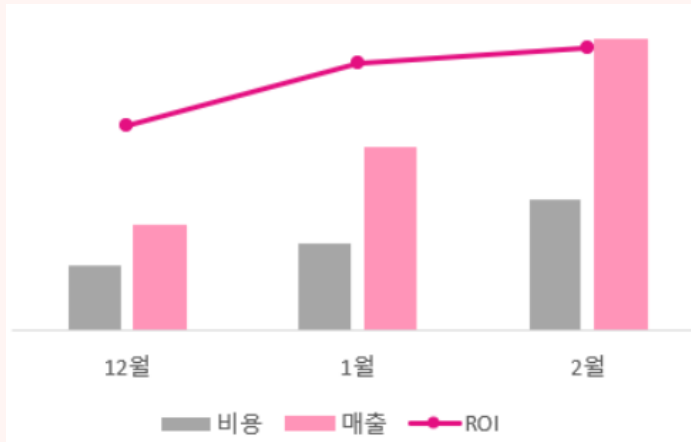


Marketing Agency Case

- ASO, Creative, UA 성과 개선으로 마케팅 대행 후 ROI 성과 2배 상승
: 상세 내용 바로가기

마케팅 대행 후 수익 성과

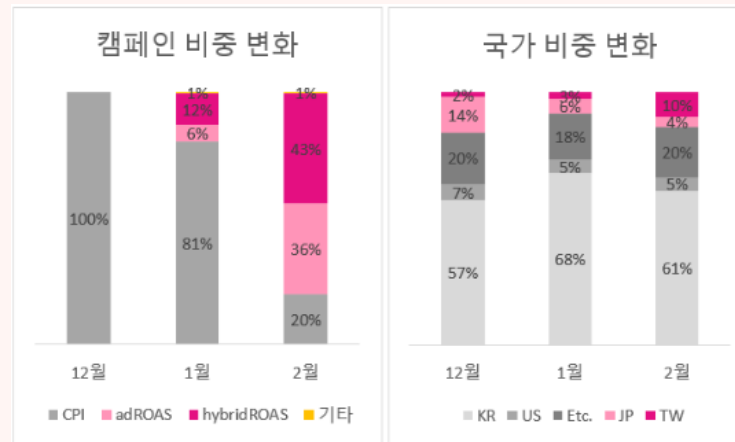
25년 1월 대행 이후, 매출 및 ROI 2배 상승



출처: 비용(매체 대시보드), 매출(Google 및 App Store Console)

마케팅 개선 내용

매체 및 캠페인 효율화



출처: MMP(Adjust)

광고 소재 컨셉 다양화

Case1) 주막에서 알바한 썰을 푸는 듯한 내용 구성

썰 제목	썰 내용
핀맛집 알바생 후기	내가 일하는 주막이 말이야
핀맛집 알바생 후기	주요가 요리를 진짜 잘하거든
핀맛집 알바생 후기	다른 나라 사람들도 건너오고
핀맛집 알바생 후기	사람들이 너무 좋아해

Case2) 미션을 부여하고 실패하여 전 재산 몰수 후 재도전하는 구성

썰 제목	썰 내용
<MISSION>	부맛집 도련님 등장! 호박으로 마을을 사로잡아라!
다시... 시작해보자	다시... 시작해보자

#02.

게임 개발 / 퍼블리싱 사업

글로벌 모바일 캐주얼 게임 개발 및 퍼블리싱
데이터 기반 수익 고도화 컨설팅 및 게임 마케팅 테스트 제공

Game Development Process

알로하팩토리는 스튜디오 단위의 팀을 기반으로 제작 단계를 명확히 구분하고 단계별 기준 지표들을 설정하여 게임의 가능성을 평가함으로써 성공 가능성이 높은 게임을 제작합니다. 트렌드에 빠르게 대응하고, 캐주얼 플레이어와 핵심플레이어 모두를 충족시킬 수 있는 매커니즘을 개발하는 것에 역량을 집중하고 있습니다.

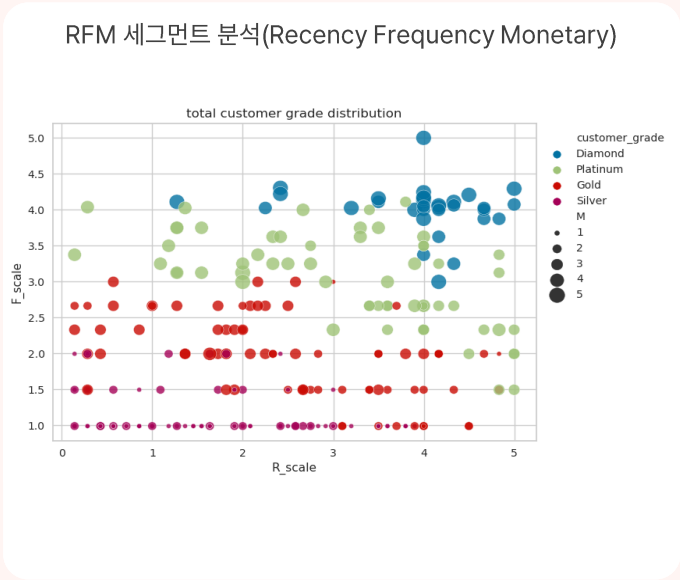
D1테스트		소프트 런칭		정식런칭		스케일업		운영	
✓ 핵심지표: D1리텐션 40%		✓ 핵심지표: D7 ROAS 100%		✓ 핵심지표: ARPU\$4		✓ 핵심지표: D30 ROAS 200%		✓ 핵심지표: ROI150%	
전체 예산	\$300	전체 예산	\$1000	전체 예산	\$1000+@	전체 예산	부스팅+@	전체 예산	성과에 따른 운영
기간	3일	기간	7일	기간	14일+@	기간	스케일업 종료시까지	기간	상시
국가	KR	국가	KR	국가	T1	국가	T1 T2	국가	성과에 따른 운영
채널	페이스북	채널	구글 / 페이스북	채널	구글 / 페이스북	채널	구글 / 페이스북+@	채널	성과에 따른 운영
[1테스트 스팩]		[소프트 런칭 스팩]		[정식 런칭 스팩]		[스케일업 논의]		[운영 단계]	
<ul style="list-style-type: none"> ① 게임 초반부 플레이 단계 중점 ② 인 게임 내 성장요소 및 추가 콘텐츠 ③ 충분한 플레이 가능한 스팩 ④ 컨셉이 시장에서 얼마나 잠재력이 있으며, 사용자의 흥미를 유발하는 지 확인 		<ul style="list-style-type: none"> ① 정식 런칭 준비, 안정화, 콘텐츠 확장 ② 필수적인 상품과 광고 지면 설계 		<ul style="list-style-type: none"> ① 스케일업을 위한 준비 ② 데이터 모니터링을 통해 인사이트 제공 ③ 추가적인 상품 설계 및 기존 상품 고도화 		<ul style="list-style-type: none"> ① 정식 런칭 결과에 따른 확장을 고려 ② 국가 및 플랫폼 확장 ③ 사전예약 및 부스팅 (옵션) 		<ul style="list-style-type: none"> ① 개발 리소스 최소화 ② 확장 계획이 없는 상황에서 ROI 150% 목표로 유지 	

게임 사업 : 데이터 기반 수익 고도화 컨설팅 서비스

- 구매 패턴에 따라 유저 세그먼트 구분 각 그룹 특성 파악
- 유저 세그먼트 기준으로 세팅된 유저 타겟 상품 리스트 검토
- 유저 데이터를 구분 및 동향을 확인해 타겟 상품 개선 및 신규 상품 기획

STEP 1 유저 세그먼트 구분

- 유저의 구매패턴에 따라 그룹을 구분
- 각 그룹의 특성을 고려하여 수익고도화에 반영
- 필요에 따라 인게임 데이터를 기준으로 그룹화 진행



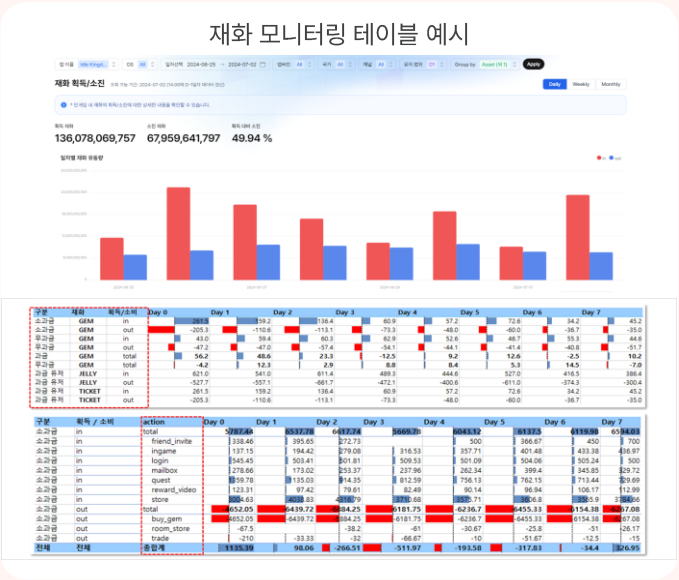
STEP 2 인앱 상품 리스트 검토

- 인게임 상품의 과금 효율, 상품 가치를 구분하여 파악
- 유저 세그먼트 기준으로 타겟팅한 상품들이 가격별로 적절하게 세팅 되어 있는지 파악



STEP 3 데이터 모니터링 및 개선

- 유저 데이터를 크게 성장척도(스테이지, 레벨 등), 재화, 인앱, 콘텐츠 관련 테이블을 구성하여 모니터링 진행
- 매주 인사이트를 통해 기존 상품 개선 및 신규 상품 기획



수익화 사례 : 재화 소비 이벤트를 통한 매출 성과



[Publishing #3]
 • 타이틀 : Mini Defenders
 • 장르 : Idle RPG
 • 출시 : 2024.12
 • 누적 다운로드: 10만+

- 희귀 재화 기반 화폐 소비 이벤트를 통해 매출 2배 이상
- 반복 이벤트 구조로 유저의 참여율 및 재화 소비 지속적으로 증가
- 리소스 추가 없이도 장기적 수익을 창출하는 아웃게임 구조 완성

STEP1 재화 소비 이벤트 (미션, 랭킹)

- 이벤트 구조와 보상 가치를 학습한 유저들이 점차 높은 참여율과 소비 패턴

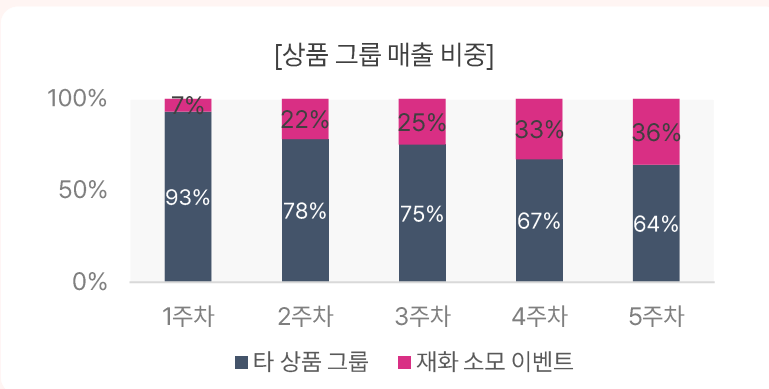
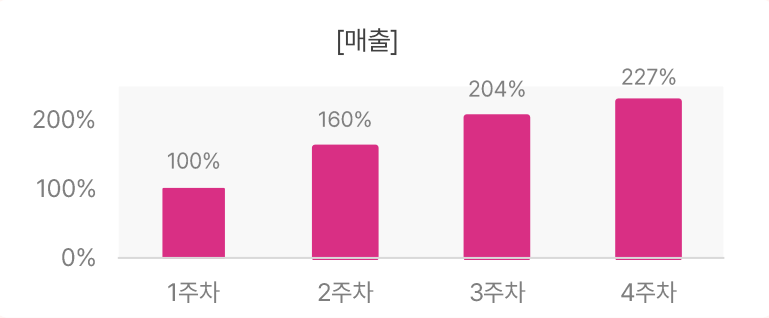


STEP2 이벤트 참여를 높이기 위한 상품 설계

- 학습된 유저들의 전략적인 재화 소비는 '이벤트 상품' 구매로 전환됨



STEP3 주 차별 변화 그래프



운영 : 안정적인 운영과 쾌적한 플레이 환경 제공

- 모바일 게임 기반 운영경험과 노하우를 보유한 체계적인 프로세스와 팀워크로 안정적인 운영 서비스 제공
- 게임에 장르와 타겟에 적합한 커뮤니티 환경 유지하고, 쾌적하고 안정적인 플레이를 위해 게임기획서에 기반한 QA 진행

커뮤니티

- 네이버라운지(디코)/ 이벤트 기획
- 게임 컨셉에 맞춘 톤&매너 수립 및 진정성 있는 마인드로 유저와 소통

QA

- 게임 기획서 기반의 테스트를 통해 Test Case 작성
- 게임 업데이트 이전 빌드에 대한 QA를 진행해 안정적인 서비스가 가능하도록 지원

VOC

- 라운지& 고객센터 등 인입되는 경로와 문의 유형에 대해 제작팀과 소통을 통해 빠른 문제해결
- 문의 성격에 적합한 템플릿(답변) 수립 및 언어 대응(EN/JP/TW)
- 보상&결제 정책과 프로세스 수립

예시 : DC 운영 톤&매너, GM 노트, IDK 이벤트

■ 운영 톤&매너

인사말 포근한 집사의 손길이 필요하다냥!
안녕하세요. 집사의 행복한 꿈을 담당할 치즈냥이 키우기입니다.

GM컨셉 애교있고 발랄한 고양이 컨셉



포근한 집사의 손길이 필요하다냥!
안녕하세요. 집사의 행복한 꿈을 담당할 치즈냥이 키우기입니다.

단 하나의 왕관을 차지하기 위한 대난투 크라운 렘블!
군주님의 지휘를 응원하는 GM라이라가 군주들에게 기본 소식을 가져왔어요!

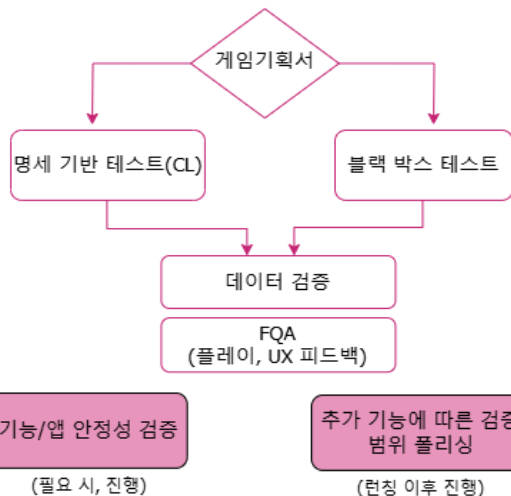
한 주의 중심인 수요일...
그래도 날씨가 참 맑고, 바람이 선선해서 기분이 좋아지는 날이다냥!
이럴 땐 바닥에 누워서 퐁퐁굴 굴 해야 하는데요! 미다냥!

이벤트 바로 틀린그림 찾기!!!
담당 디자이너가 나를 귀엽게 준비해 준 작풍이려구...!!!
(우려, 비뻤죽으려고 하는 디자이너를 괴롭혀서 받아온 이 미지!!!!)

이런 아쉬운 날에는, 재미난 일...이라도 있어야 하나까
치즈냥이 쿠폰을 준비했다냥!
남남 잘 받아 쓰라냥!

우리 군주들의 피로를 감소하기 위해 어렵지 않게 기획되었으니
어서 맞추고 (어서 컨닝하고) 보상 받아 가도록! 🍀🍀

예시 : D1 스펙 빌드 QA 플로우



예시 : VOC 현황

VOC 현황

일자	인입 경로	유형	내용	링크	알려져 의견
2024-10-06	라운지	불만	아이폰 15pro 기기 발열 문제		
2024-10-06	라운지	불만	광고 시청 후 마지막 화면이 하얗게 출력되는 현상		
2024-10-08	라운지	불만	일드 레이드 일드레이드 등 만들어주세요	링크	
2024-10-08	라운지	불만	갯관련 콘텐츠 업데이트 요청, 몬스터볼 수급 어려움	링크	
2024-10-08	라운지	피드백	일드 상점에 레드볼 추가 요청	링크	
2024-10-08	라운지	피드백	갯타임 개발 요청 (특정 시간대 접속 시 보상 지급과 같은 형태)	링크	주말 갯타임 개발하여 접속률 유도해도 좋을 것 같습니다. ex) 주말 저녁 7시~8시 갯타임 버프
2024-10-10	라운지	불만	갯 포획 확률 불만	링크	비정기적으로 일정 날짜에 갯 포획 확률 X2배 이벤트를 진행하여 해당 일매 패키지 판매율을 높이는 방향? ex) 10월 19일 단 하루! 갯 포획 확률 두 배 이벤트!
2024-10-10	라운지	피드백	장난감공장 보유효과 통합 추가 요청 (ex: 일터)	링크	추가 개발 요청드립니다
2024-10-10	라운지	피드백	재킹 기능 개발 요청	링크	확실히 아직까진 라운지 접근이 어려운 것 같습니다. 채팅창이 생긴다면 유저들의 소통이 활성화 될 것으로 사료됩니다.
2024-10-13	라운지	피드백	대난투 점수 획득 방식 개편 요청 (승리 시 상대 감점, 패배 시 본인 감점)	링크	
2024-10-13	라운지	피드백	친구 길드 기능 요청, 하루 15분이면 할 수 있는 게 없을 추가 콘텐츠 개발 요청 닉네임 추가 변경 요청	링크	현재 닉네임 최초 설정 후 변경이 불가능합니다. 재화를 사용하여 변경할 수 있도록 개선해도 좋을 것 같습니다. ex) 보석 3000개 사용하여 변경or닉네임 변경권 유료 판매

#03.

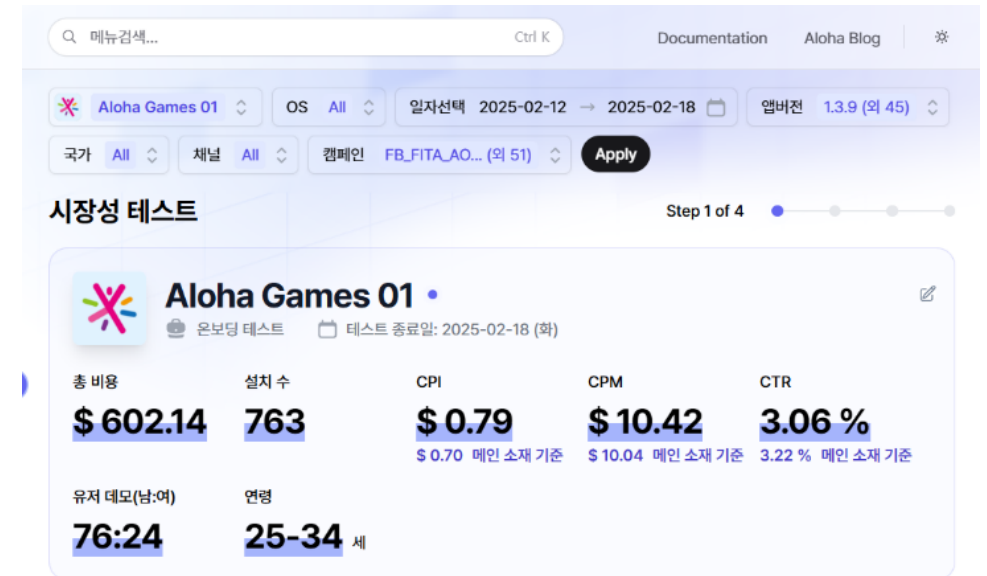
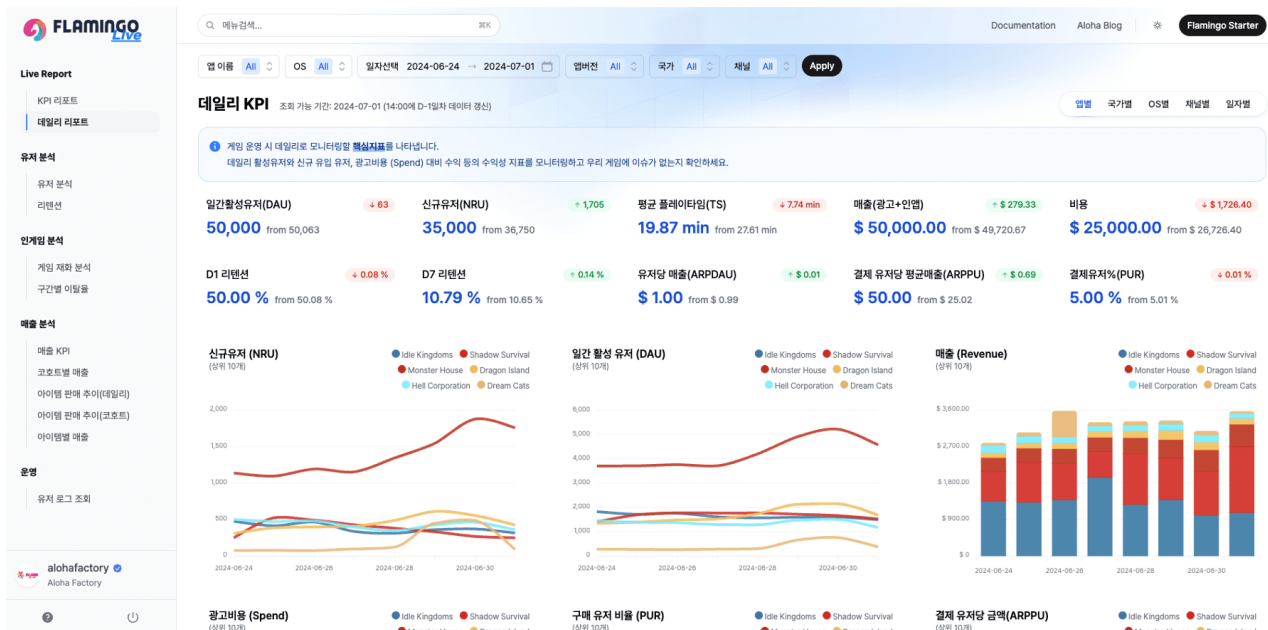
데이터 기반 게임 솔루션 '플라밍고'

게임 제작, 마케팅, 수익화, 운영 전 과정을
데이터 기반으로 서포팅하는 게임 솔루션

데이터 기반의 게임 솔루션 <플라밍고>

Flamingo는 **게임 제작, 마케팅, 수익화, 운영 전 과정을 지원**하는 데이터 기반 AI 솔루션입니다.

플라밍고 솔루션 -> 데모 바로가기



게임의 제작-마케팅/운영까지 전 주기 지원
현재는 알로하 멤버십 대상으로 지원중 (퍼블리싱 테스트, 멤버십)

AI 퍼블리싱 어시스턴트

AI 기반 진단부터 액션 인사이트 제공까지, 게임 성장을 위한 인사이트를 제공하는 AI 퍼블리싱 솔루션으로 업데이트 될 예정입니다.

게임 핵심지표 점검/진단, AI 퍼블리싱 어시스턴트

The dashboard displays the following key metrics and analysis:

- Score:** 55 점 (Normal 50-69점)
- 수익성 지표 (Revenue Metrics):** 43점 (지난 기간 대비 +23.6% 증가)
- 시장성 지표 (Marketability Metrics):** 68점 (지난 기간 대비 +0.0% 증가)
- 게임성 지표 (Gameplay Metrics):** 49점 (지난 기간 대비 -7.2% 감소)

지표명	현재 값	비율	변동	설명
결제 비율(PUR)	1.25	/\$1.00	+8점 ↑	다양한 유저가 결제할 수 있도록 새로운 상품을 추가해보세요.
ROAS	80	/ 150%	+8점 ↑	광고 매체 중 비효율적으로 운영되는 캠페인이 없는지 점검해보세요.
D7 Retention	2.4	/ 15%	+7점 ↑	유저가 꾸준히 접속할 수 있도록 출시 이벤트를 운영해보세요.
D1 Retention	23.0	/ 45%	+5점 ↑	게임 초반 스테이지를 점검하고, CRM 마케팅을 병행해보세요.
IPM	7.9	/ 20	+3점 ↑	실제 사용 플레이 영상을 활용한 광고 소재를 활용해보세요.
ARPPDAU	0.24	/\$0.5	+3점 ↑	전체 유저의 객단가를 높이기 위해 패스, 월장액 등 상품을 강화해보세요.
Session Length	17.9	/ 25 min	+1점 ↑	유저가 게임에 충분히 몰입하고 있어요!
CPI	0.37	/\$1.00	+0점 ↑	광고 효율이 매우 높게 나타나고 있어요!

지금 우리 게임에 필요한게 뭘까?

현재 '소프트런칭' 단계에서 가장 중요한 지표는 D1 Retention, CPI, PUR(%)이에요.
현재 CPI는 974원, PUR은 5.76%로 준수하지만 D1 Retention이 21.74%로 평균보다 낮은 수치로, 유저의 재방문율을 높이기 위한 점검이 필요해요.

유저의 재방문율을 높이려면 어떻게 해야돼?

신규 유저(NRU)의 온보딩 프로세스 중, 튜토리얼 3 Stage에서 평균 플레이 시간(TS)과 이탈률이 급격히 증가하는 패턴이 관찰됐어요.
해당 Stage의 난이도를 점검하고, QA를 통해 유저가 어떤 부분에서 어려움을 겪는지 확인이 필요해요.

2025년 내: 플라밍고 서비스 퍼블릭 런칭 예정

VISION

국내외 중소 스튜디오들과 함께 전세계 모든 게이머들이 모여 있는 게임 생태계를 만들고 싶습니다.
그 동안 축적해온 모바일 캐주얼 게임의 제작 데이터들과 제작 프로세스의 노하우를 활용하여 스튜디오의 게임 성공 가능성을 높이고
유저 네트워크를 늘려 나감으로써 글로벌 시장에서의 알로하 생태계를 확장해 나갈 것입니다.

현재의 알로하



대중적 게임 제작을 위한
인하우스 게임 프로세스 설계
및 체계화



퍼블리싱을 통한 장르 다각화
+ 자체 게임 출시를 통한 글로벌 캐주얼 게
임 포트폴리오 확보



마케팅/퍼블리싱 서비스를 통한 개발사 멤버십 확
보 → 빅데이터/AI 기반의 제작 솔루션 및 유저 매
니지먼트를 통한 개발사 리텐션 강화



전세계 개발 네트워크를 통한
알로하 유저 / 개발사 생태계 구성

행복은 잠깐의 즐거움 이상으로 오랫동안 남아있을 추억과 감정입니다.
Alphafactory는 많은 사람들에게 오랫동안 사랑받는 게임을 만듭니다.
Creative로서 각자의 색깔로 알로하의 비전을 만들어 가는 사람들이 함께 일하고 있습니다.
컨텐츠로 행복한 세상을 만들고, 그런 꿈을 꾸는 사람들에게 희망의 사다리가 될 수 있는 회사가 되겠습니다.

설립일	2019.08
주소	서울 강남구 역삼로 7길 10 3층 (웅전빌딩)
웹사이트	https://www.aloha-corp.com
메일	support@aloha-corp.com
퍼블리싱 문의	business@aloha-corp.com