



게임사와 유저를 연결하다, 게임테스트 NO.1 플랫폼

# 플리더스 서비스 소개서

B2B 소개서

Plithus

게임사와 유저를 연결하다, 게임테스트 NO.1 플랫폼

## **01 플리더스는 어떤 서비스 인가요?**

Plithus

## 01 플리더스는 어떤 서비스 인가요?

# 게임사의 문제점을 해결해줍니다

게임을 성공하기 이전에 반드시 해결해야하는 3가지 요소



**버그 발생**



**완성도 부족**

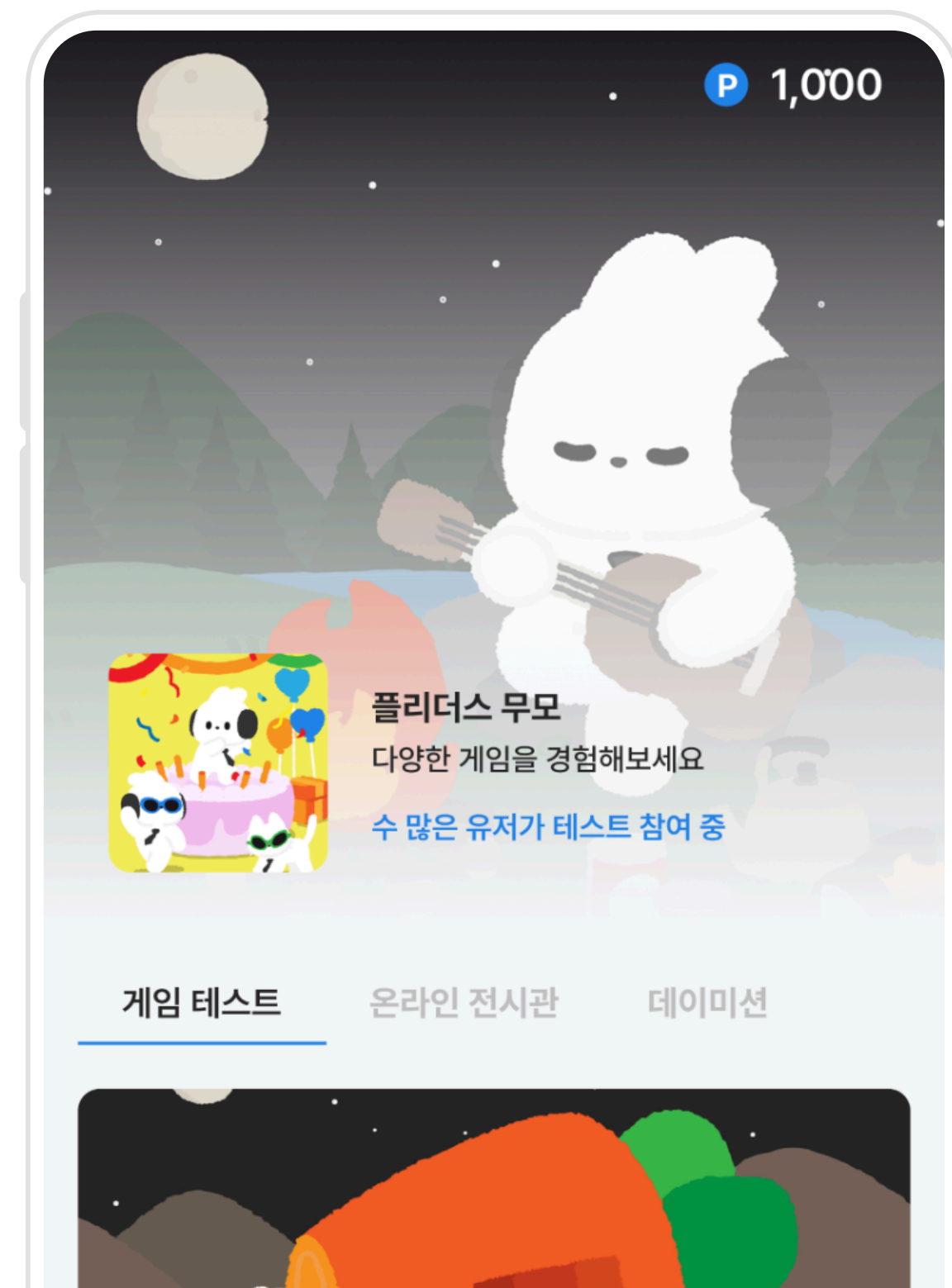
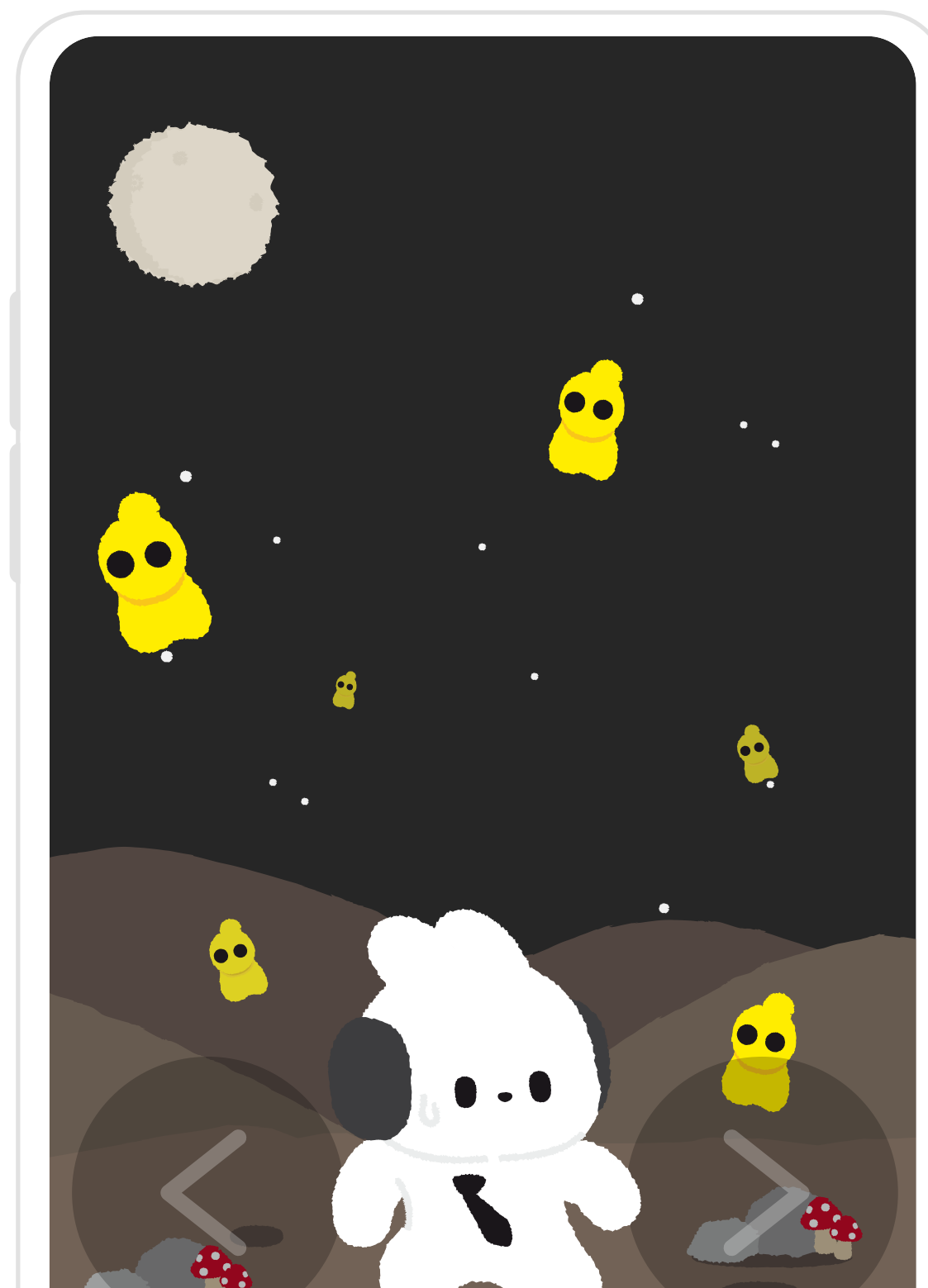
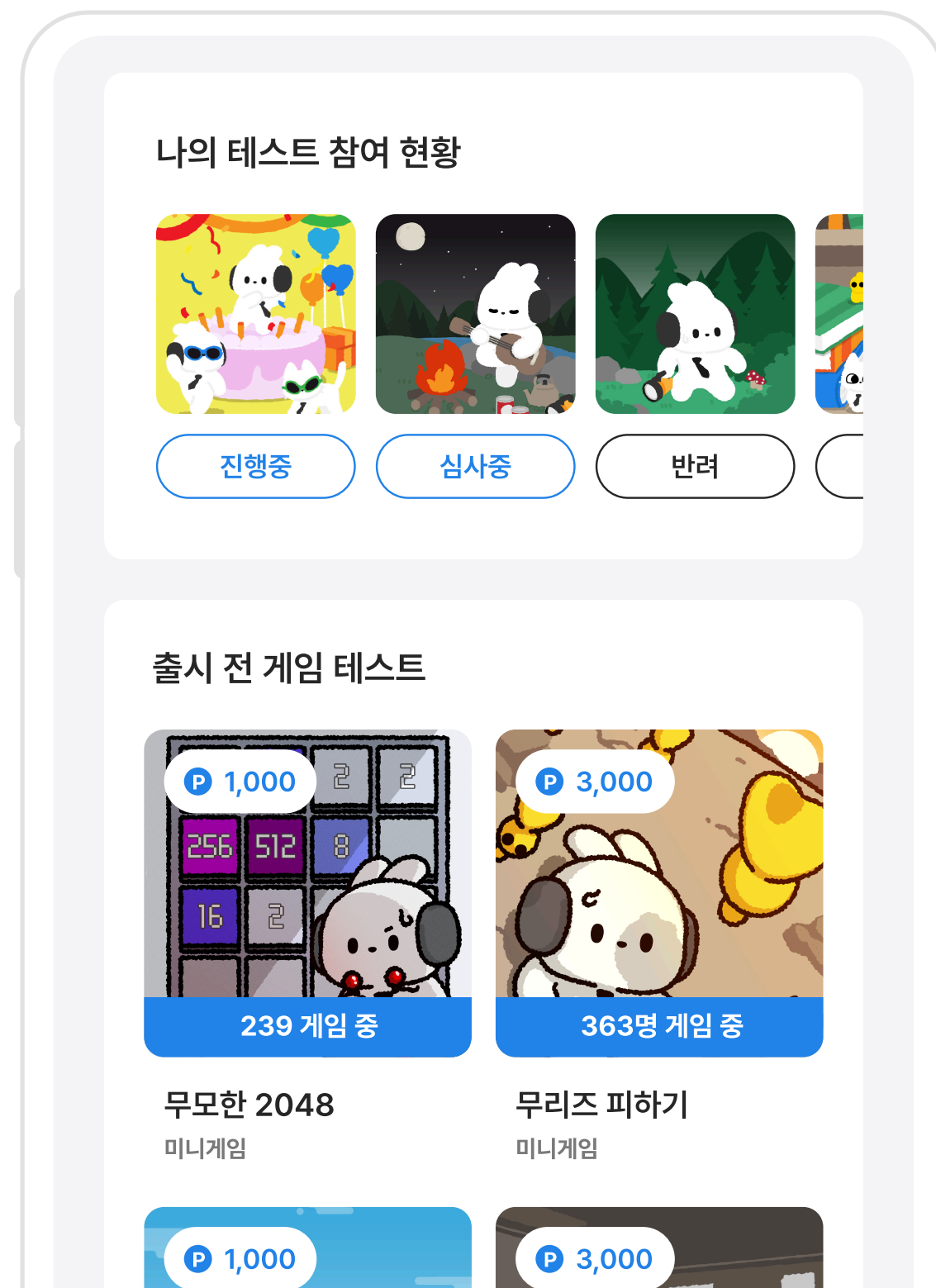


**마케팅 부족**

## 01 플리더스는 어떤 서비스 인가요?

# 유저들에게 신작게임들을 제공합니다

다양한 신작게임을 좋아하는 유저들이 모일 수 밖에 없는 플랫폼



## 01 플리더스는 어떤 서비스 인가요?

# 게임사와 유저를 연결하는 플리더스

게임 테스트 설계로 다양한 성향의 유저들을 연결하여  
게임사와 유저 모두가 만족하는 서비스를 만들어갑니다



게임사와 유저를 연결하다, 게임테스트 NO.1 플랫폼

## 02 플리더스를 선택해야하는 이유는 뭔가요?

Plithus

## 02 플리더스를 선택해야하는 이유는 뭔가요?

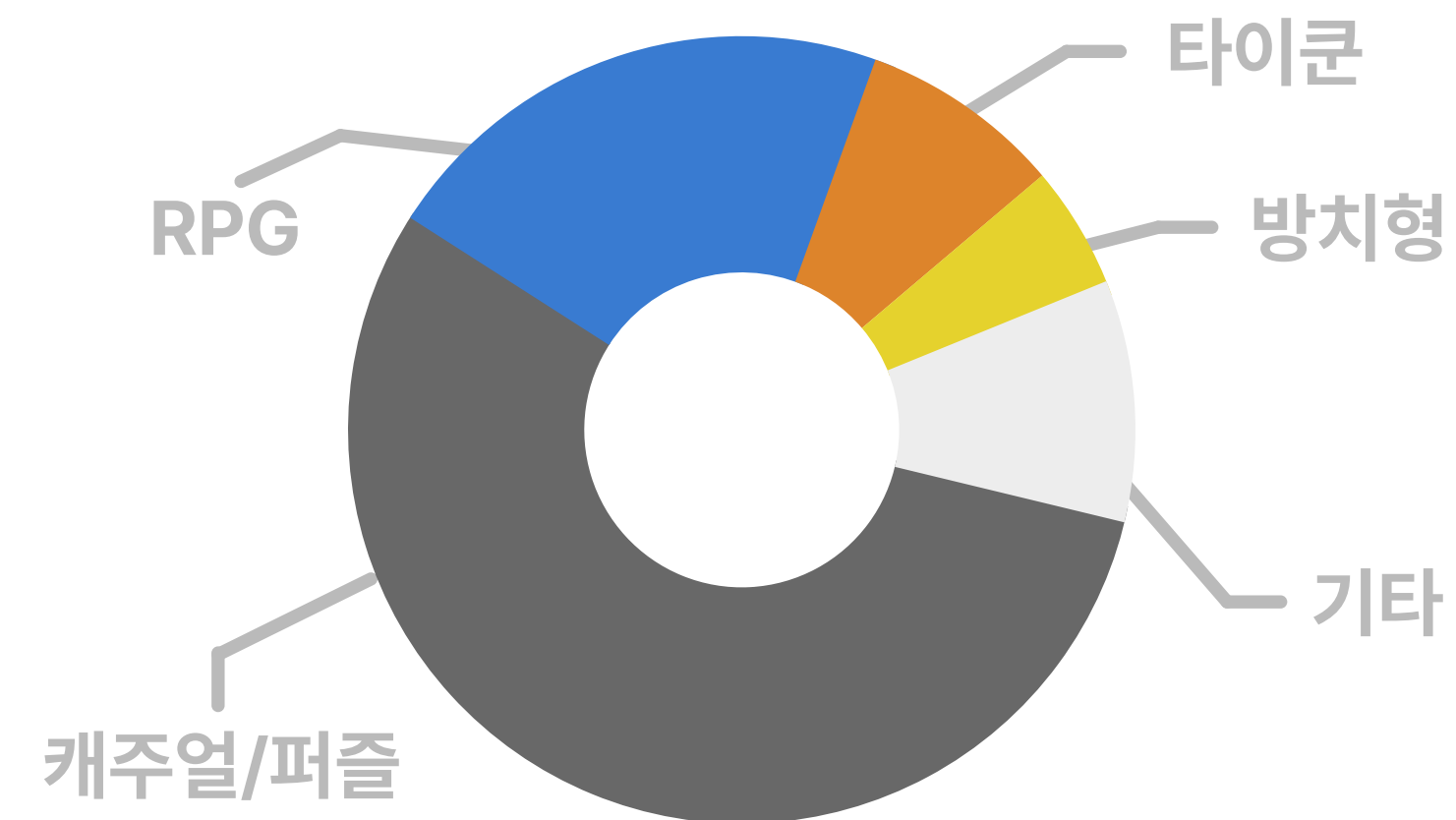
# 경험에서 나오는 테스트 설계 노하우

다양한 장르 700회 이상의 테스트 설계 및 진행

### [테스트 설계 포인트]

선호 장르 플랫폼 연령대 성별 테스트 횟수  
인원수 출시전/후 테스트 버그 게임 소재  
N차테스트 성장 포인트 UI/UX 튜토리얼  
게임 밸런스 완성도 콘텐츠 소모속도  
배경음악 교차 분석 과금요소 ...

### [플리더스 보유 유저, 장르별 전문가]



## 02 플리더스를 선택해야하는 이유는 뭔가요?

# 10만 명의 테스터 유저

장르별 전문가, 다양한 유형의 테스터

1단계	10만 명	테스트 1번 이상 참여
2단계	6만 명	상점에서 선물 교환 (테스트 3번이상 참여)
3단계	1.8만 명	테스트 50번 이상참여
4단계	1,800명	테스트 100번 이상참여
VIP	100명	리뷰어워드 수상자 및 장르별 VIP 테스터

<VIP 서포터즈 테스터>



참여수 : 107회  
리뷰어워드 : 17회

참여수 : 207회  
리뷰어워드 : 24회

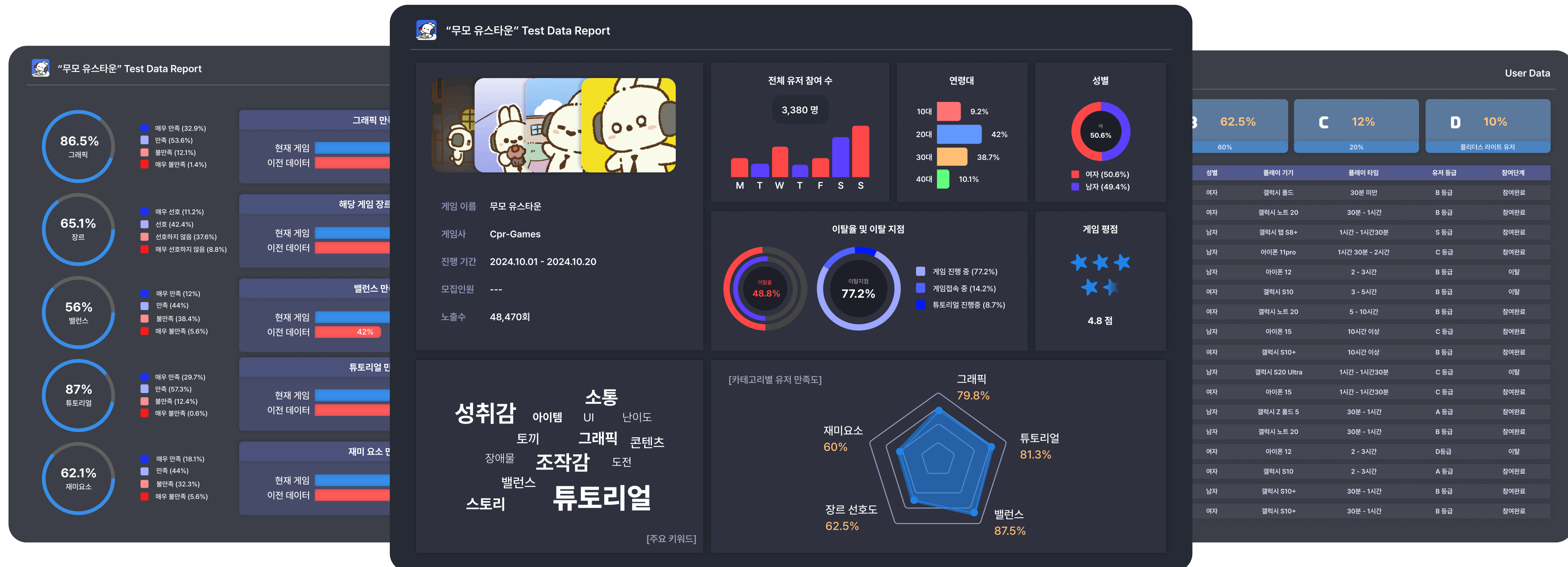
참여수 : 237회  
리뷰어워드 : 37회

참여수 : 167회  
리뷰어워드 : 12회

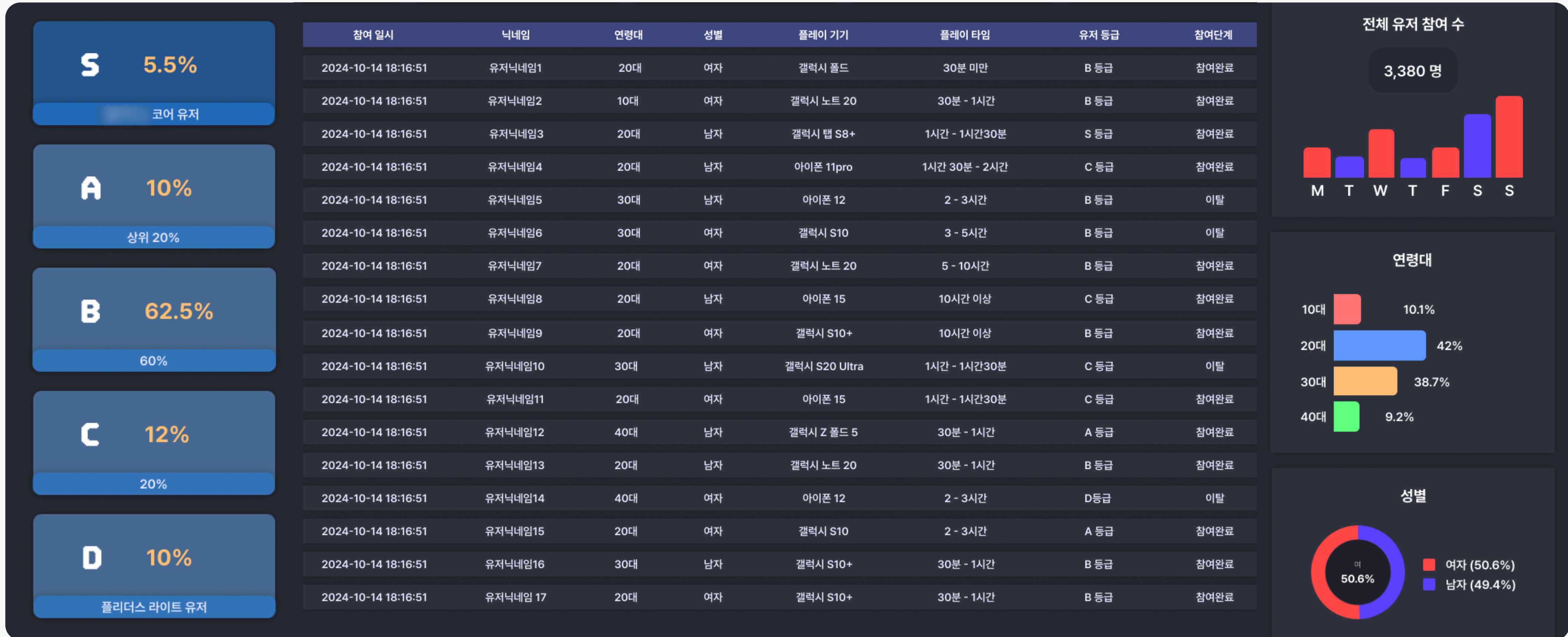
## 02 플리더스를 선택해야하는 이유는 뭔가요?

# 어디에서도 경험할 수 없는 체계화된 리포트

유저 데이터 기반 정밀 분석 / 비교 분석, 교차 분석



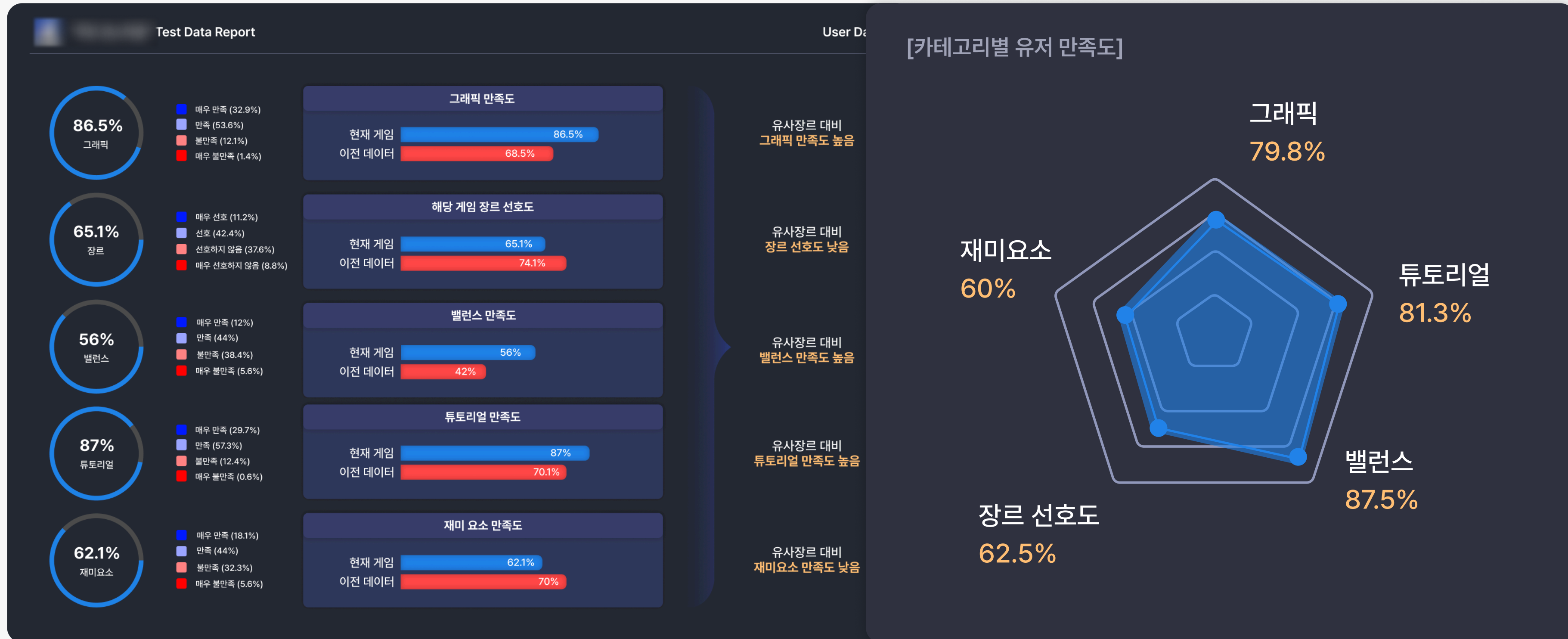
# 유저 데이터 정보 전달



S등급	매달 진행되는 FGT 어워드 1회 이상 수상한 우수 리뷰어
A등급	FGT 참여수, 게임 퀘스트 참여 수, 게임 리뷰글 작성 수를 합산한 상위 20%
B등급	FGT 참여수, 게임 퀘스트 참여 수, 게임 리뷰글 작성 수를 합산한 60%
C등급	FGT 참여수, 게임 퀘스트 참여 수, 게임 리뷰글 작성 수를 합산한 20%
D등급	신규 및 참여 수 3회 미만 라이트 유저

세부화된 유저 등급을 통한  
리포트 전문성과 퀄리티 향상

# 유사 장르 데이터 비교분석



## RPG, 액션, 슈팅, 전략, 전술, 시뮬레이션, 경영, 캐주얼

이전 유사 장르 데이터

현재 FGT 게임 데이터

보유하고 있는 게임별 장르 카테고리 구분  
 별점 / 그래픽 / 튜토리얼 / 밸런스 / 장르 선호도 / 재미요소  
 유사 장르 데이터의 평균값을 측정

이전 유사 장르 카테고리의  
 평균 수치와 현재 진행중인  
 FGT의 데이터를 비교하여  
 카테고리별 만족도 체크

# 유저/객관식 교차분석



유저 데이터

+

객관식 데이터

교차 분석 데이터

- **성별 x 튜토리얼 만족도 / 밸런스 / 그래픽 / 조작감**  
예시) 남성 유저가 조작감을 어떻게 평가했는지, 여성 유저는 튜토리얼 흐름을 어떻게 인식했는지 확인 가능
- **연령대 x 장르 선호도 / 콘텐츠 만족도 / 종합 만족도**  
예시) 20대 유저는 해당 장르에 얼마나 친숙함을 느꼈는지, 30대는 전체 게임 경험을 어떻게 평가했는지 분석 가능

- **장르 선호도 x 콘텐츠 만족도 / 전반적 평가**  
예시) 원래 해당 장르를 선호하던 유저들이 실제로 콘텐츠에 만족했는지 여부를 확인 가능
- **연령대 + 성별 x 콘텐츠 만족도**  
복합적 사용자군(예: 20대 여성, 30대 남성)의 콘텐츠 반응 차이를 식별 가능

# 주관식 데이터 분석

### Test Data Report

Q. 이 게임에서 가장 강력한 부분은? (재미를 느끼는 지점)

아이디	날짜	유저닉네임	연령	성별	레벨	시간
U67345	2024-10-14 18:16:51	유저닉네임17	20대	여자	갤럭시 S10+	30분 - 1시간
U12345	2024-10-14 18:16:51	유저닉네임12	40대	남자	갤럭시 S10+	30분 - 1시간

주요 키워드: 성취감, 조작감, 스토리, 인터페이스, 그래픽, 재미, 쉬운, 힐링, 반복성, 단조로운 플레이, 게임 진행의 명확성

이 게임은 탕탕공공대와 유사한 점을 가지고 있는데, 탕탕공공대는 비교적 현대이나 이 게임은 옛 판타지를 주로 구성해 차별적이고 이펙트들이 꽤 화려해 눈을 즐겁게 했다.

### Test Data Report

#### 첫인상

- '귀엽', '귀엽' 단어 포함 답변: **67.7%**
- '재미' 단어가 단어 포함 답변: **12.8%**
- 그 외 단어 포함 답변 (힐링, 신기 등): **19.5%**

#### 좋았던 점

- '재미' 관련 단어 포함: **25%**
- '귀엽' 관련 단어 포함: **40%**
- '쉬운' 관련 단어 포함: **15%**
- '힐링' 관련 단어 포함: **10%**
- '좋은' 관련 단어 포함: **10%**

#### 아쉬웠던 점

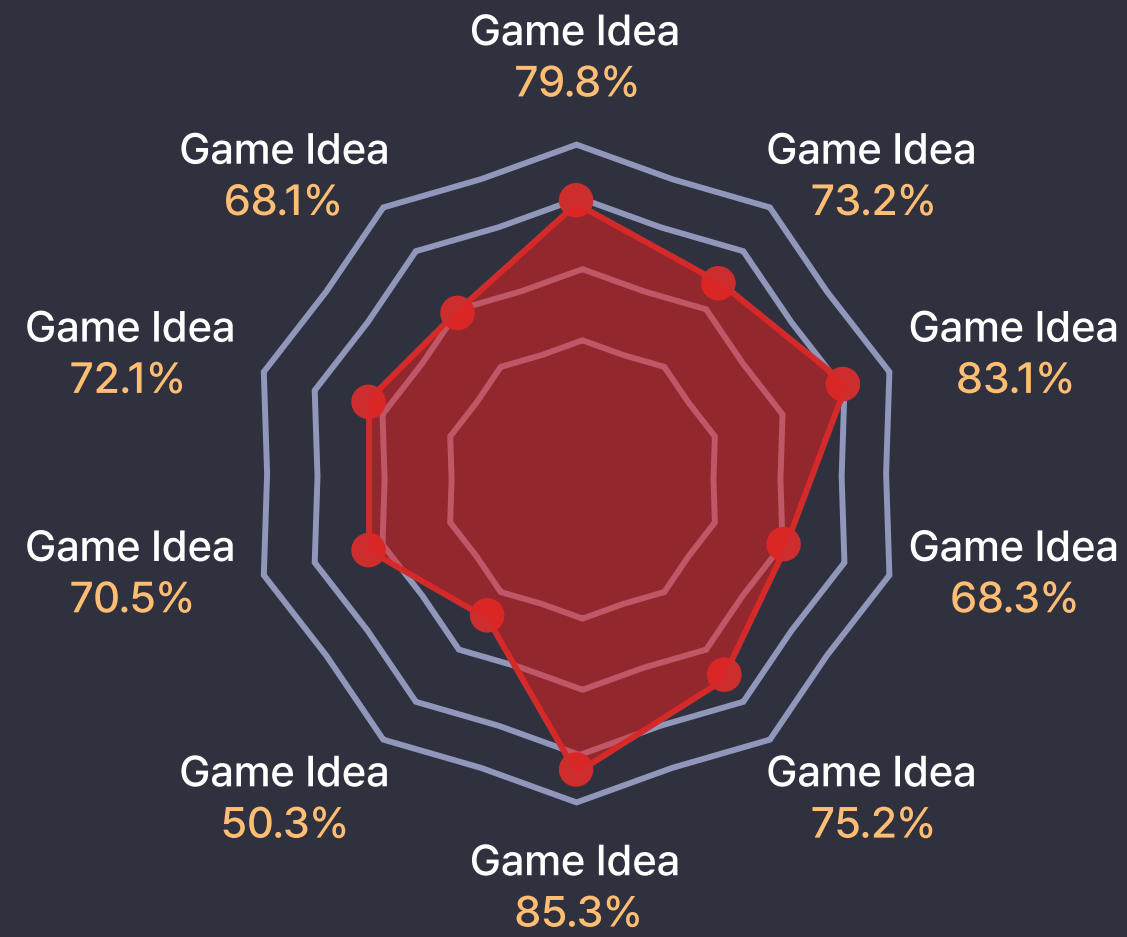
- '단조롭다': **23.7%**
- '느리다': **21.1%**
- '지시 불명확': **13.2%**
- '노가다': **10.5%**
- '글씨 작음': **10.5%**

- 1. 캐릭터와 그래픽**  
- '귀여움' 관련 피드백이 전체의 약 60%로 가장 많이 언급되었으며, 이는 캐릭터와 그래픽에 대한 긍정적인 반응을 나타냅니다.
- 2. 즐거움과 몰입도**  
- '재미'와 관련된 피드백은 약 10%로 게임의 즐거움과 몰입도를 높게 평가하는 의견이 주를 이뤘습니다.
- 3. 간단한 플레이 스타일**  
- '쉬움'과 '힐링' 요소에 대한 언급도 있어 게임의 편안하고 간단한 플레이 스타일이 호평을 받았습니다.

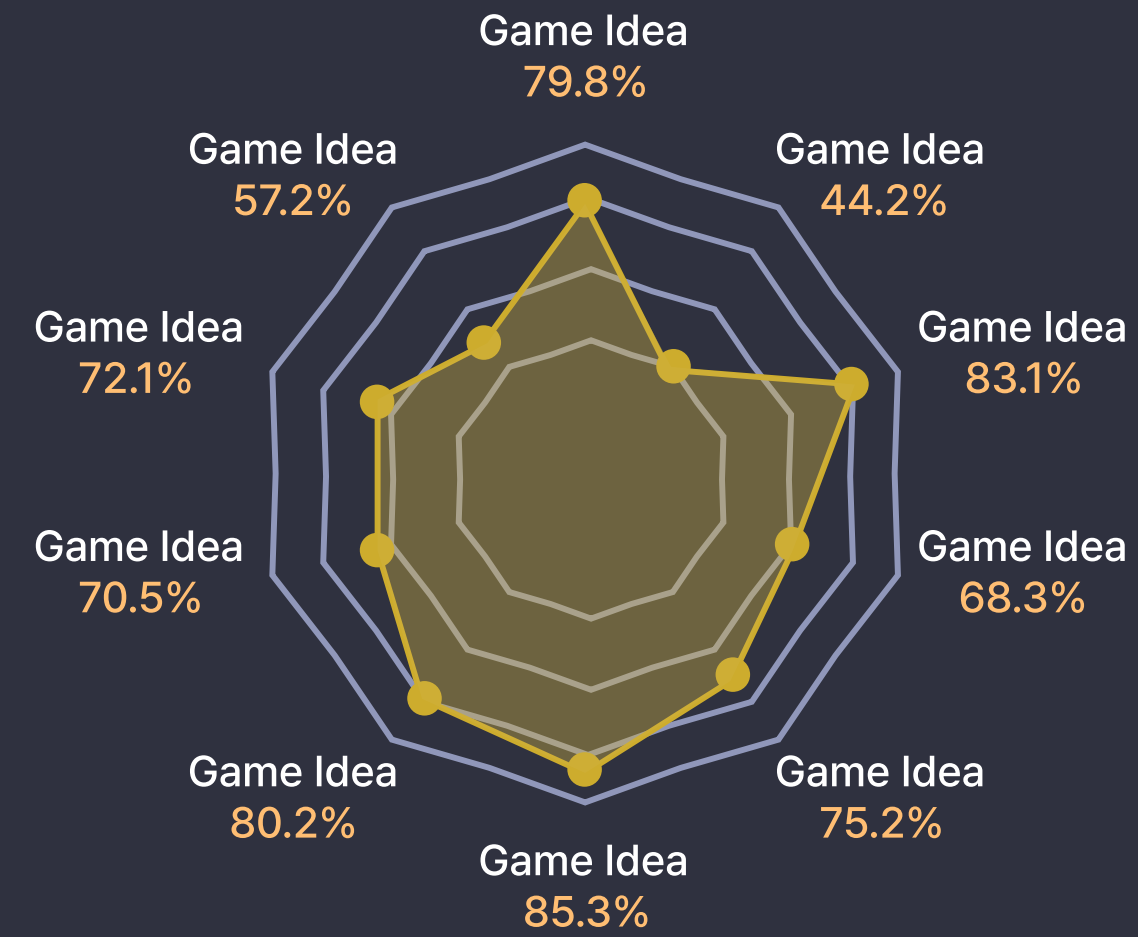


# 글로벌 비교 분석

## GAME EVALUATION : North America



## GAME EVALUATION : Europe



지역	주요 유저 반응 경향	활용 인사이트
북미 (NA)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 빠른 템포의 전투, 직관적 UI 선호</li> <li>- 소셜 기능 및 커뮤니티 활성화 중요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 튜토리얼 간소화</li> <li>▶ PvP 강화, 채팅 기능 고도화</li> </ul>
유럽 (EU)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 고전 스타일의 게임 그래픽/시스템 선호</li> <li>- 스토리 및 윤리적 요소에 민감</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 내러티브 강화</li> <li>▶ 과금 모델 및 표현 수위 조절</li> </ul>
동남아 (SEA)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 무료 콘텐츠 선호</li> <li>- 커뮤니티 기반 성장 강조</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 이벤트/길드 시스템 강화</li> <li>▶ 리텐션 중심 운영</li> </ul>
일본	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 독창적 그래픽과 캐릭터 중요</li> <li>- 고품질 UX 기대</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ UI/UX 최적화</li> <li>▶ 일러스트 퀄리티 개선</li> </ul>

플리더스를 선택해야하는 이유는 뭔가요?

# 리포트 구성(1)

## 행동 분석

중간 이탈 사유 분석	유저가 언제, 왜 게임을 이탈/중단 했는지 파악
N차 테스트 통한 개선 추적	같은 유저가 1차/2차 테스트를 반복하며 피드백이 어떻게 변화했는지 확인
몰입도 구간 시계열 분석	플레이 타임별 몰입도 곡선을 그려 전투 직전, 미션 전환 등 집중력 저하 구간을 확인
유저 유형별 생존 구간 차이	충성 유저는 챕터 5까지 가는데 반해 일반 유저는 챕터 2 이후 급격히 이탈 반복 유저군 분석을 통해 콘텐츠 완주 전략 도출 가능
진입 로딩 분석	앱 실행 → 로그인 → 플레이 진입까지 소요 시간과 이탈률 상관 분석
튜토리얼 과부하 포인트 분석	너무 많은 설명이 한 번에 나오는 구간에서 유저가 게임을 꺼버리는 현상
D1, D3, D7 리텐션 흐름 추적	유저가 왜 다음날 접속하지 않았는지를 시간/보상/연동 미션 등 요인과 연결해 분석.

플리더스를 선택해야하는 이유는 뭔가요?

## 리포트 구성(2)

### UI/기기 분석

A/B 인터페이스 실험 결과 비교	컷씬이 있는 버전과 없는 버전을 비교해 어떤 UX가 유지율에 유리한지 확인
화면 클릭 히트맵 분석	유저가 실제로 누른 화면 위치 데이터를 기반으로 '못 찾는 UI'나 '헛갈리는 버튼' 파악 가능
해상도별 터치 오류 구간 분석	저해상도 기기에서 특정 버튼이 터치되지 않거나 보이지 않는 문제 발생
OS 및 플랫폼별 반응 차이	iOS와 AOS, PC와 모바일 간 반응 속도, 버그 제보율 차이 분석
네트워크 환경별 UX 문제 분석	LTE vs WiFi 환경에서 로딩 실패나 퀘스트 실행 실패 사례 확인
시각 인식 범위 분석	경고 메시지, 퀘스트 안내 등이 어디에 뜰 때 유저가 가장 잘 인지하는지 분석.
화면 비율에 따른 UI 평가	16:9, 18:9, 태블릿 등 다양한 화면 비율에서 텍스트 잘림, 손 위치 불편 등 리포트 수집

플리더스를 선택해야하는 이유는 뭔가요?

## 리포트 구성(3)

### 세그먼트 분석

연령별 선호 콘텐츠 비교	10대는 속도감, 30대는 감성, 40대는 안정성 강조
성별·성향별 리뷰 키워드 차이	여성 유저는 'UI', '스토리', '그래픽' 언급률 높고, 남성 유저는 '전투', '타격감' 언급률 높음
플리더스 DB 기반 성향 분류	특정 게임에 자주 참여한 유저들의 성향을 분석해 타겟 설정 가능
세그먼트 교차 분석 (연령×성향×성별)	30대 여성 수집형 유저는 스토리 몰입도 높지만 전투 피로감도 큼
난이도 선택별 만족도 비교	Easy 선택 유저는 만족도 높지만 도전욕구 낮음, Hard 선택 유저는 만족도 낮아도 과몰입 현상.

플리더스를 선택해야하는 이유는 뭔가요?

## 리포트 구성(4)

### 콘텐츠 설계

퀘스트 성공률/이탈률 비교 분석	특정 미션에서 실패율이 높거나 길을 못 찾는 피드백이 반복될 경우 미션 설계 수정 필요
스토리 흐름의 감정 곡선 설계	유저 감정 분석 결과, 위기-보상-감동 순서가 없으면 몰입이 약화됨
선택지 기반 분기 만족도 비교	A루트 만족도 4.5점, B루트 2.1점 등 차이 발생 시, 밸런싱 조정 혹은 분기 회수 전략 필요
튜토리얼 학습 순서 최적화	복잡한 기능(예: 강화, 길드, 스킬 배분 등)을 언제 도입해야 가장 효율적인지 실험
성공작 벤치마크 기반 설계 리디자인	동일 장르의 성공 게임에서 잘 작동한 구조를 현재 게임과 비교하여 적용

### 기기 정보 기반

기기 사양별 렌더링 문제 분석	고사양 기준 연출이 저사양 기기에서 재현되지 않음
디바이스 크기 기반 UX 문제 도출	버튼 위치나 클릭 범위가 기기에 따라 불편함을 유발
네트워크 환경별 UX 차이	Wi-Fi, LTE, 5G 환경별 오류 유형, 로딩 속도, 지연 시간 기준으로 UX 개선 포인트 도출

# 어디에서도 경험할 수 없는 체계화된 리포트 (예시)

## A/B 테스트

### 문제점 확인

초기 테스트에서 유저 이탈률이 높다는 피드백

### 가설

A 그룹

감성적인 컷씬 포함

B 그룹

컷씬 없이 즉시 조작 가능

### 결과 (평균 플레이 타임)

A 그룹

5분 12초

**이탈률 42.1%**

B 그룹

8분 40초

**이탈률 18.3%**

## 이탈 유저 원인 파악

플리더스 테스트 중간 이탈유저에게 질문

**그만 둔 이유는 무엇인가요?**

### 주요 응답 워드클라우드

**조작감 불편, 그래픽 레트로 느낌  
좋지만 흐릿함, 첫 전투까지 오래 걸림**

**(긍정) UI 직관적, 스토리 기대됨**

**(부정) 이동이 너무 느림, 이펙트 딜레이**

\*단순 이탈이 아닌 무엇이 이탈을 유도했는지 파악

# 어디에서도 경험할 수 없는 체계화된 리포트 (예시)

## 같은 유저의 N차 테스트, 변화 추적

### 테스트 설계

1차 CBT → 개선 반영 → 2차 CBT  
\*같은 유저 180명 1~2차 테스트 모두 참여

### 비교 결과

언급률	1차 CBT	2차 CBT
조작감 좋음	9%	34%
이펙트 개선됨	3%	26%
그래픽 만족	3.2%	4.1%

## 성별 x 연령 x 콘텐츠 선호 교차분석

유저 정보	언급 내용	유지율
20대 남성	스킬 이펙트, 속도감 언급 ↑	73%
30대 여성	스토리, 그래픽 언급 ↑	45%
10대 남성	캐릭터 감정선 언급 ↑	70%

## 유사 장르 게임 벤치마크

비교 내용	테스트 게임	유사장르 게임	비교
UI/UX 만족도	43%	53%	미달
튜토리얼	67%	42%	양호

## 02 플리더스를 선택해야하는 이유는 뭔가요?

# 글로벌 테스트 진행

플리더스가 보유한 글로벌 유저 테스트 진행



## 02 플리더스를 선택해야하는 이유는 뭔가요?

# 모두가 만족하는 테스트 서비스

N차 테스트 비율 67%



아키타입 블루  
코드네임 북



카오스 러쉬  
Master Games



구구피자  
비정상녀석들



Great Toy Showdown  
샌디플로어



귀귀살전  
저승협회



퇴근길 랠리  
소은게임



모노웨이브  
BBB



폭풍의 메이드 : 심장주의보  
버거덕 게임즈

### 앱 내에서 광고 없는게 특히 좋구요

선정하는 게임들도 광고 많은 광고게임들만 있는게 아니라 다양한 장르의 게임을 주기적으로 가지고 와서 다양하게 접할 수 있고, 소식을 계속 전해주면서 앱 개발도 진행중이라 아직 개방되지 않은 기능이나 부족한 점도 있지만 단기간만 하고 말 앱이 아니라서 더 활용도가 높아지면 좋을 앱입니다.



### 게임 개발 직종을 고민하는 학생

여러 게임을 접해보기 굉장히 좋은 앱인 것 같습니다. 게임 플레이를 자주 해봐야 하지만 여유가 없어 그냥 지나치기 일쑤인데 테스트에 참여하면 적립금을 준다는 게 묘하게 계기가 되서 종종 하게 되네요!



게임사와 유저를 연결하다, 게임테스트 NO.1 플랫폼

## 03 어떻게 서비스를 이용하나요?

Plithus

### 03 어떻게 서비스를 이용하나요?

## 꼼꼼한 테스트 준비 및 진행

사전미팅(테스트 설계) 후 테스트 진행



서비스 신청



테스트 설계



자료 전달



테스트 진행



FGT 전달

문의 : [plithus@naver.com](mailto:plithus@naver.com)

## 03 어떻게 서비스를 이용하나요?

2025년 6-9월 기준

# 테스트 단가표

- 클로즈 베타 테스트 (CBT)

테스터 유형	단가(1인 기준)	비고
일반 테스터	10,000원(플레이타임 1시간)	일반 유저 대상 기본 테스트 단가
서포터즈 테스터	20,000원(플레이타임 1시간)	퀄리티 높은 피드백 제공 전제

\* 단가는 1회 테스트 기준으로 산정되며, 리포트 분석 및 설문 완료 기준 지급됩니다.

- 세부 타게팅 및 오픈 베타 테스트 (OBT) 진행 시, 별도 문의 부탁드립니다 :)

## 03 어떻게 서비스를 이용하나요?

2025년 6-9월 기준

# 테스트 단가표

테스트 기기	플레이 시간	단가(1인 기준)
모바일	1시간	1 만 원
	2시간	1.5 만 원
	3시간	2 만 원
PC	1시간	1 만 원
	2시간	1.8 만 원
	3시간	2.6 만 원

### 서포터즈 테스터란?

#### -리뷰어워드 수상자

플리더스 테스트 참여 중 우수 피드백 제공자로 선정된 유저

#### -테스트 30회 이상 참여자

다수의 테스트 이력을 보유한 경험 많은 활동 유저

### 기대효과

-깊이 있는 주관식 응답 및 개선 제안 제공

-게임사 대상 리포트의 정성 데이터 품질 향상에 기여

\* 단가표 내 기입되어 있지 않은 사항의 경우, 협의 후 진행 가능합니다.

## 게임사와 유저를 연결하다. 독보적인 게임 테스트 플랫폼, 플리더스

### ■ 기타: 정보 및 파일 관리 방안

#### • 테스트 유저 개인정보 관리 및 보안 전략

##### 데이터 수집 및 동의 절차

플리더스 플랫폼에 가입한 유저는 가입 시 개인정보 처리방침에 대한 동의 절차를 통해, 개인정보가 어떤 목적으로 수집되고 어떻게 활용되는지에 대해 명확히 인지할 수 있음  
수집되는 개인정보 항목은 이름, 이메일, 나이, 성별, 게임 선호도, 참여 테스트 내역 등이 포함되며, 이 정보는 테스트 매칭 및 성향 분석을 위해 사용됨

##### 개인정보 보호 체계

**암호화 저장:** 모든 개인정보는 AES-256 등의 강력한 암호화 기술을 사용해 저장되며, 외부에서 접근이 불가능하도록 데이터베이스 보안을 강화함  
**접근 권한 제한:** 개인정보에 대한 접근은 최소 권한 원칙에 따라 철저히 통제되며, 관리자만이 제한된 방식으로 데이터에 접근할 수 있음  
**자동화된 개인정보 삭제:** 테스트 종료 후 일정 기간이 지나면 자동으로 개인정보를 익명화하거나 삭제하는 프로세스를 운영함

##### 개인정보 활용 및 관리

수집된 개인정보는 유저의 게임 테스트 참여 내역 분석, 피드백 분석, 맞춤형 게임 추천 등을 위해 사용됨  
유저의 동의 없이 개인정보는 제3자에게 제공되지 않으며, 데이터 처리 및 보관 역시 안전하게 관리됨

### ■ 기타: 정보 및 파일 관리 방안

#### • 글로벌 유저 개인정보 관리

##### 국제 법규 준수

플리더스는 글로벌 유저들이 플랫폼에 참여할 수 있도록 하며, 이 과정에서 각국의 개인정보 보호 법규 (GDPR, CCPA 등)를 엄격하게 준수함  
**GDPR 준수:** 유럽연합(EU) 유저의 경우, GDPR(General Data Protection Regulation)을 준수하여 개인정보의 수집, 처리, 저장, 삭제까지 명확한 절차를 따르고 있으며, 사용자에게는 언제든지 자신의 정보에 대해 접근할 권리와 삭제를 요청할 권리를 보장함

##### 다국어 개인정보 정책 제공

글로벌 유저들이 쉽게 개인정보 처리방침을 이해할 수 있도록 주요 언어로 번역된 개인정보 보호정책을 제공하고 있으며, 각 국가의 규정에 맞는 사용자 동의 절차를 마련함

##### 데이터 저장 및 처리 지역

글로벌 유저의 개인정보는 로컬 데이터 센터 및 클라우드 기반의 글로벌 서버에 분산 저장되며, 법적으로 요구되는 경우 해당 국가 내에 데이터를 저장할 수 있는 체계도 갖추고 있음  
**데이터 전송 보호:** 글로벌 유저의 개인정보가 여러 국가 간 전송될 경우, TLS(전송 계층 보안) 및 SSL(Secure Sockets Layer) 등의 보안 프로토콜을 통해 안전하게 데이터가 전송됨

## 게임사와 유저를 연결하다. 독보적인 게임 테스트 플랫폼, 플리더스

### ■ 기타 : 정보 및 파일 관리 방안

#### • 대학생 유저 개인정보 관리

##### 학생 신분 인증

대학생 유저의 경우, 학생 신분 인증 절차를 통해 본인의 신분을 확인하고 개인정보를 안전하게 보호함을 위해 대학 이메일 또는 학생증을 이용한 인증 과정을 거치며, 인증된 정보는 테스트 참여 시 맞춤형 콘텐츠 제공에 사용됨

##### 청소년 보호 조치

미성년 대학생 유저(만 18세 미만)의 경우, 개인정보 수집에 대한 부모 또는 법적 대리인의 동의를 받도록 하고, 그 동의 절차가 완료되지 않은 경우 개인정보를 수집하지 않음  
대학생 유저에 맞춤형 개인정보 보호 가이드를 제공하여 개인정보가 노출되거나 잘못 사용되는 것을 방지하고 있음

##### 대학생 전용 데이터 관리

대학생 유저들이 제출한 테스트 피드백과 데이터는 학습과 연구 목적으로 활용될 수 있으며, 이 과정에서도 개인을 식별할 수 없는 형태로 데이터를 익명화하여 처리함  
대학생 유저의 데이터는 일반 유저와 마찬가지로 암호화 저장 및 접근 권한이 제한된 방식으로 관리되며, 개인정보 유출을 방지하기 위해 정기적인 보안 점검을 시행함

### ■ 기타 : 정보 및 파일 관리 방안

#### • 보안조치 및 개인정보 유출 방지 전략

##### 다중 인증 시스템(MFA)

개인정보를 안전하게 보호하기 위해 플리더스는 모든 유저들에게 다중 인증(Multi-Factor Authentication, MFA)을 권장하고 있으며, 이를 통해 비밀번호 외에도 추가적인 인증 절차를 거쳐야만 계정에 접근할 수 있음

##### 정기적인 보안 감사 및 교육

내부적으로 정기적인 보안 감사와 점검을 통해 개인정보 관리 체계가 제대로 운영되고 있는지 확인하며, 직원들에게도 개인정보 보호와 관련된 교육을 지속적으로 제공하여 관리 수준을 높이고 있음

##### 침해 사고 대응

개인정보 유출 사고가 발생할 경우, 즉시 내부 대응팀을 가동하여 유출된 데이터를 차단하고 피해를 최소화할 수 있도록 합니다. 동시에, 유저들에게 빠르게 알림을 제공하고 피해 보상 및 복구 절차를 안내함

#### • 개인정보 보호 관련 법적 절차 준수

플리더스는 각국의 개인정보 보호법을 준수하고 있으며, GDPR, CCPA, 국내 개인정보보호법 등 다양한 법적 요구 사항을 반영하여 유저들의 권리를 보장함. 또한, 각 유저에게는 자신의 개인정보를 열람, 수정, 삭제할 권리가 부여되며, 관련 요청을 처리하기 위한 시스템을 마련해 두고 있음

# 게임사와 유저를 연결하다. 독보적인 게임 테스트 플랫폼, 플리더스

## 기타 : 정보 및 파일 관리 방안

### • 빌드파일 보안 전략

#### iOS 빌드 파일 보안 전략

**테스트플라이트 앱 활용:** iOS의 경우, 애플의 공식 베타 테스트 플랫폼인 테스트플라이트(TestFlight)를 활용하여 빌드 파일을 배포할 예정이다. 테스트플라이트는 애플의 보안 프로토콜을 따르며, 인증된 사용자만 빌드에 접근할 수 있는 시스템을 갖추고 있음  
**빌드 파일 보호:** iOS 빌드 파일은 유출 방지를 위해 암호화된 상태로 저장 및 배포되며, 접근 권한을 받은 테스터만이 다운로드 및 설치할 수 있음  
**테스트플라이트 사용자 관리:** 테스터에게는 개별적으로 초대 링크를 제공하여 인증된 사용자만이 테스트에 참여하도록 하며, 사용자 활동 기록을 실시간으로 모니터링하여 이상 징후 발생 시 신속하게 대응할 수 있는 시스템을 구축함

#### AOS (구글 안드로이드) 빌드 파일 보안 전략

**구글 플레이스토어 등록 및 배포:** AOS 빌드 파일은 구글 플레이스토어에 비공개로 등록한 후, 초대된 CBT 테스터에게만 접근 권한을 부여하여 다운로드할 수 있도록 함. 구글 플레이스토어를 통한 배포는 구글의 보안 및 인증 절차를 따라 안전하게 진행됨  
**서명된 APK 파일:** APK 파일은 서명된 상태로 등록되며, 인증된 사용자만 다운로드할 수 있도록 제어됨. 서명된 APK 파일은 무단 복제 및 변조를 방지하는 데 중요한 역할을 함  
**사용자 모니터링 및 피드백 관리:** 플레이스토어의 사용자 모니터링 도구를 활용하여 테스트 진행 중 발생하는 문제를 실시간으로 모니터링하고, 피드백 수집 후 필요한 조치를 신속하게 취할 수 있도록 함

#### PC 게임 빌드 파일 보안 전략

**스토어 등록을 통한 안정적 테스트:** PC 플랫폼의 경우, 스토브 인디나 스팀 등의 주요 스토어에 빌드를 등록하여 테스터가 다운로드할 수 있도록 함. 이러한 스토어는 파일 유출 및 불법 배포를 방지하기 위한 강력한 보안 기능을 제공하며, 정식으로 등록된 계정만이 테스트에 참여할 수 있음  
**버전 관리 및 패치 배포:** 빌드 파일은 버전별로 관리되며, CBT 중 발생하는 문제에 대한 패치를 신속하게 배포할 수 있는 시스템을 구축함. 테스터의 피드백에 따라 필요한 부분을 수정하고, 각 패치가 자동으로 적용될 수 있도록 설정함  
**게임 데이터 보호:** 게임 파일 및 데이터는 암호화되어 전송되며, 불법적인 접근을 방지하기 위해 DRM(Digital Rights Management) 기술을 적용하여 보호함

\*스토어 등록이 어려울 경우 APK파일 혹은 EXE파일로 등록됨

## 기타 : 정보 및 파일 관리 방안

#### CBT 테스터 보안 서약

**보안 서약 문서화:** 모든 CBT 테스터는 테스트 진행 전 보안 서약서를 작성하도록 하여 빌드 파일 및 게임 관련 정보를 외부에 유출하지 않겠다는 서약을 받음. 서약서에는 테스트 중 알게 된 정보, 데이터, 콘텐츠에 대한 비밀 유지 의무가 포함됨  
**서약 위반 시 대응:** 서약을 위반한 테스터는 즉각적인 법적 조치가 가능하도록 명확한 규정을 마련하며, 위반 시 불이익이 있을 것을 고지하여 빌드 파일 및 정보 유출을 예방함  
**서약서 체결 방식:** 온라인 문서 서명 서비스를 활용하여 비대면으로 서약서 체결을 진행하며, 모든 테스터의 서명 내역은 전산화하여 관리함

#### 추가적인 보안 전략

**접근 제어 및 권한 관리:** CBT에 참여하는 테스터는 각 플랫폼별로 인증된 계정을 통해서만 빌드 파일에 접근할 수 있음. 각 계정에 접근 권한을 부여할 때는 최소 권한 원칙을 따르며, 특정 빌드에 접근할 수 있는 인원을 제한함  
**빌드 파일 복제 방지:** 빌드 파일이 외부로 복제되는 것을 방지하기 위해 암호화된 파일 시스템을 활용하고, 파일 접근 기록을 저장하여 어떤 유저가 파일을 다운로드했는지 확인할 수 있도록 함  
**리포트 제출 및 피드백 관리:** 테스터로부터 제출된 피드백과 리포트는 안전한 채널을 통해 수집되며, 개인 정보가 유출되지 않도록 보안이 강화된 데이터베이스에 저장 및 관리함  
**모니터링 및 로그 관리:** 빌드 파일에 대한 접근 로그와 유저의 활동 로그를 실시간으로 모니터링하며, 비정상적인 활동이 감지될 경우 즉시 관리자에게 알림을 보내 대응할 수 있도록 시스템을 구축함

#### 보안 위협 대응 방안

**침해 탐지 시스템(IDS):** 침해 탐지 시스템을 통해 빌드 파일 및 서버에 대한 비정상적인 접근 시도를 즉시 탐지하여 차단합니다. CBT 중에도 실시간 모니터링을 강화하여 외부 공격에 대비할 수 있는 보안 체계를 마련함  
**보안 패치 및 업데이트:** CBT 기간 중 발견된 보안 취약점은 즉시 패치를 배포하여 보완하며, 테스터들의 협조를 받아 신속하게 게임 버전을 업데이트하여 문제를 해결함  
**보안 교육 및 가이드 제공:** 테스터들에게 CBT 보안 가이드를 제공하여 안전한 테스트 방법과 유의사항을 숙지하도록 합니다. 특히, 빌드 파일 외부 유출 방지 및 테스트 도중 발생할 수 있는 보안 위협에 대한 대응 방법을 교육함



**감사합니다**