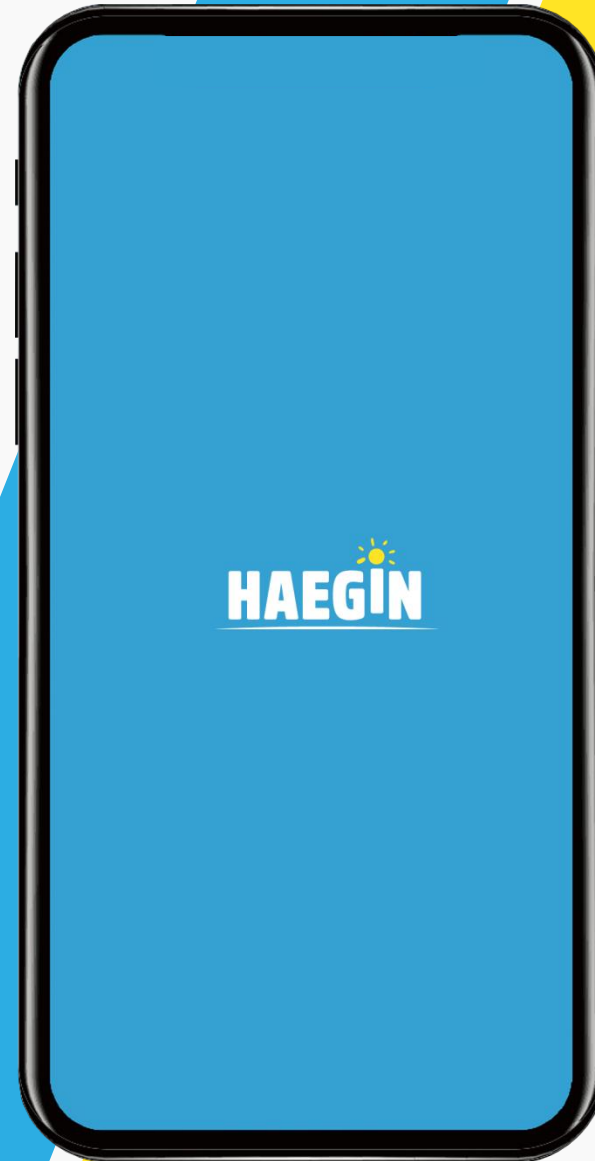


모두가 행복한
글로벌 게임회사

해긴 회사 소개서

HAEGIN COMPANY INTRODUCTION

2021



01 기업 소개

- 회사 개요
- 회사 연혁
- 조직도
- Man-Power
- 주요 투자자

02 게임 소개

- 게임 로드맵
- 홈런 클래시
- 오버독스
- 익스트림 골프
- 플레이 투게더



Happily Ever After

해진은 모두가 행복한 게임회사를 꿈꿉니다.

해진은 '매우 긴'이라는 뜻을 가진 순 우리말로,
"오래오래 행복하게 산다"라는 의미를 내포하고 있습니다.

해진은 임직원 모두가 행복해질 수 있다는 꿈을 꾸는 회사입니다.
좋은 동료들과 함께 만든 좋은 작품을 통해 좋은 결과를 창출하고,
사회에 좋은 영향을 미치며 오랫동안 행복하고 싶은 사람들의 집단입니다.

그렇기에 단순히 대박 게임을 낸 뒤 돈을 많이 벌자는 생각보다는,
가는 길이 쉽지 않더라도 모두 행복한 회사를 만드는 일이 이번 도전의 목표입니다.

회사가 이뤄낸 성과들을 모든 구성원이 공유하여 다 함께 행복해지는 회사,
단순 뽐기에 지친 유저들에게도 즐거움과 행복함을 제공할 수 있는 회사,
이를 통해 글로벌 유저들에게 사랑과 존경을 받는 회사로 성장해가겠습니다.

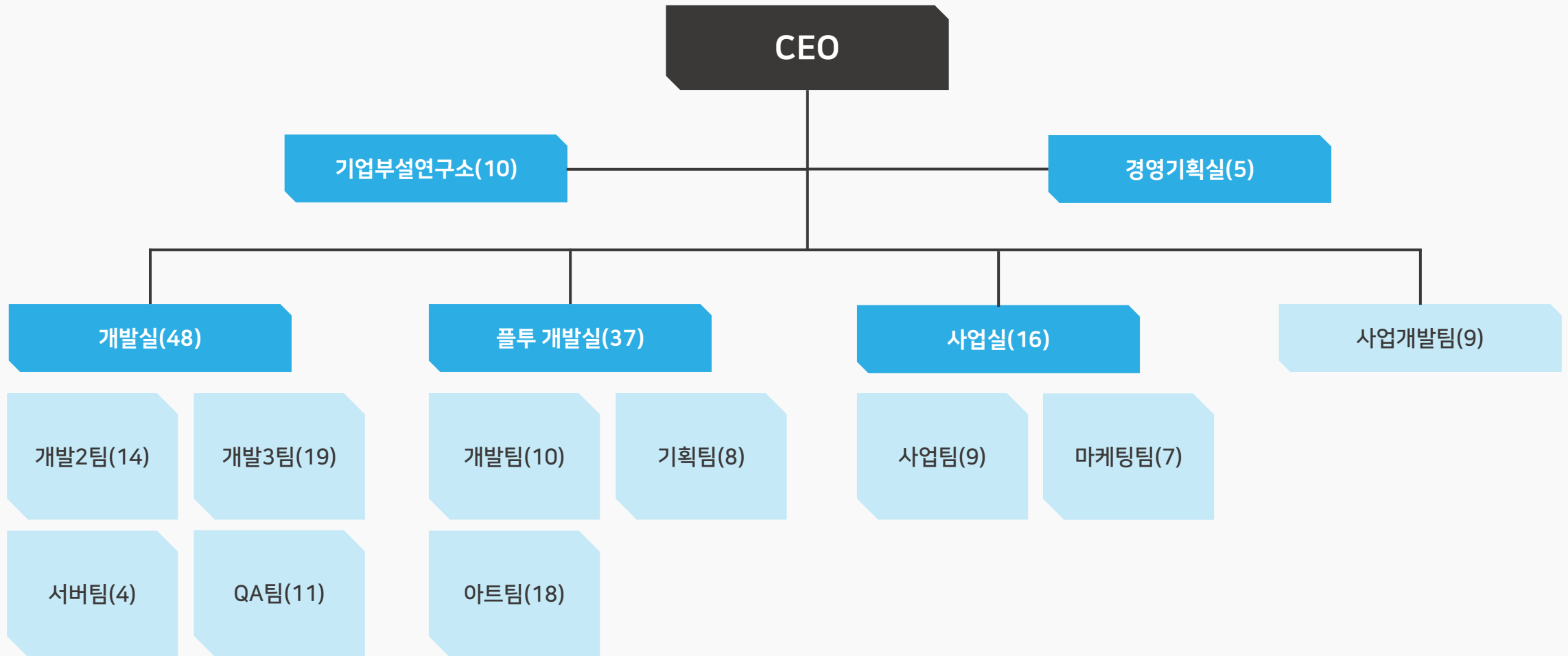


해진 대표이사 **이영일**



회사명	해긴
대표이사	이영일
주요사업	모바일게임 개발 및 서비스
설립일	2017년 09월 13일
직원 수	126명(2021년 12월 기준)
조직	개발실, 플투개발실, 경영기획실, 사업실, 사업개발팀, 기업부설연구소
자본금	40억 원
주요 투자사	스톡벤처스, 텐센트, 본엔젤스, 넷마블, 데브시스터즈
주소	서울특별시 금천구 가산디지털1로 168, 우림라이온스밸리 C동 1407호





EXECUTIVE



Co-Founder & CEO

이영일 Young-il, Lee

- 고려대학교 컴퓨터학과 졸업
- 컴투스 공동창업자, CTO, 부사장, 일본/중국 법인장, 개발본부장
- 인포뱅크 주식회사 인터넷 사업팀
- 고려대학교 정보통신대학 겸임교수
- 매시업엔젤스 파트너
- 해긴 대표이사



Co-Founder & CTO

신호윤 Hoyun, Shin

- 고려대학교 컴퓨터학과 졸업
- 고려대학교 대학원 컴퓨터학과 석사
- 주식회사 메디다스(현 유비케어) 연구원
- 컴투스 개발2부 부서장, 해외사업부 부서장
- Zero++ Software 대표
- 해긴 이사



Co-Founder & COO

이원근 Wongeun, Lee

- 경영학 전공
- 컴투스 QA팀 팀장, 개발 3/4본부 본부장
- 해긴 경영기획실장

TEAM LEADER _ 각 장르별 10년 이상 전문가 그룹



Sports

박민규

- 오렌지크루 FunnyFlow
온라인 베이스볼 골든글러브 개발 총괄
- 편웨이즈 골든글러브 개발 총괄
(CEO 겸임)
- 넷마블 앤파크 마구마구2 개발 총괄



Strategy & Action

양기정

- CCR 뉴 포트리스
- 게임빌 제노니아 시리즈 외 다수
- 금요일오후 대표이사
그리에타 외 (창업 CEO)



Arcade & Casual

유승민

- 컴투스 슈퍼액션히어로,
액션퍼즐히어로 개발 총괄
* 액션퍼즐히어로
: 시리즈 누적 다운로드 3,000만 건
- 원더피플 LINE CHACHA,
프렌즈마블 개발 총괄



Server

이길문

- nfun 기술이사
(캔디 코스터 등 개발 총괄)
- 오렌지크루 기술 총괄
- 오렌지크루 스튜디오장
(포켓 아일랜드, 골든글러브 등)
- 영국 BSI 보안컨설턴트 자격 취득
- 마이크로소프트
(썬마이크로시스템즈 기술지원)

TEAM LEADER _ 각 직무별 10년 이상 전문가 그룹



Product Management

이 승 제

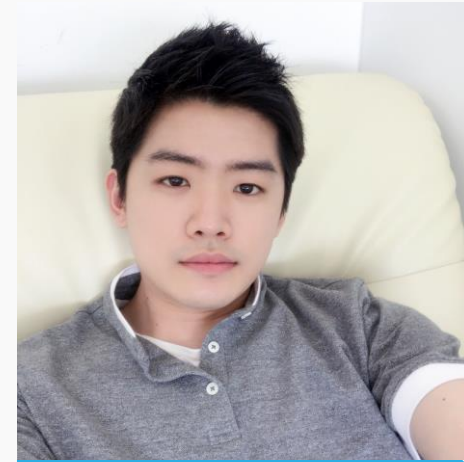
- 네오위즈 게임사업팀 팀장
- 아이덴티티 게임즈 게임사업 디렉터
- 컴투스 게임사업팀 팀장
(스카이랜더스 등 다수)



Business Development

이 창 윤

- 경영학 전공
- 서강대학교 경영전문대학원(MBA) 석사
- 컴투스 사업개발실
& 글로벌라이제이션팀 팀장
- 프랜차이즈 마케팅 팀장
- 광고기획사 AE 경력 보유



Quality Assurance

김 경 민

- 경제학 전공
- 컨설턴트 경력 보유
- 컴투스(스포츠 및 RPG) QA 경력 보유

펀드/투자사



Storm Ventures Fund

미국 실리콘밸리에 본사를 두고 B2B 스타트업 기업들의 투자를 전문으로 하는 엔터프라이즈 리더 육성에 특화된 벤처캐피털.

투자하고 있는 회사들의 기술적인 성숙과 완성도를 위해 AWS와 협력 중.



ACEVILLE PTE. LTD

2005년에 설립된 텐센트 홀딩스의 투자 자회사.

카카오게임즈 및 '테라'로 유명한 크래프톤 등에 투자 진행.



Netmarble-Kona Ventures Fund

2015년 9월 203억 원 규모로 결성된 게임 전문 펀드사.

한국벤처투자(모태펀드), 넷마블 등이 주요 출자자로 참여.



Devsisters Corporation

코스닥 상장사이며, 모바일 게임 및 캐릭터 상품 사업을 주요 사업으로 하는 대한민국의 게임 제작사.

대표작으로는 '쿠키런'이 있으며, 강력한 IP를 활용한 캐릭터 상품 사업도 활발히 진행 중.



BonAngels Pacemaker

파트너들의 창업경험을 바탕으로 한 엔젤투자에서 시작.

9명의 파트너와 2명의 심사역 등 총 11명의 투자/조력 인력들을 보유하고, 초기 기업을 대상으로 한 전문 투자사.

'PUBG' 초기 투자 주요 주주사.

개인 투자자

김 강 모

前) KORBIT CTO
現) 스케일체인 대표

김 용 훈

前) 파티게임즈 대표
前) 카카오게임즈 이사
前) 다음게임 대표이사

김 정 주

NXC 대표이사

김 종 인

미디어웹 대표이사

김 현 영

前) 다음 부사장
前) 다음다이렉트보험 대표
現) 마켓 디자이너스 대표

남 궁 훈

카카오게임즈 각자대표

박 지 영

前) 컴투스 대표이사
본엔젤스파트너스 파트너

박 태 형

인포뱅크 대표이사

이 택 경

매쉬업엔젤스 대표 파트너

장 준 호

인포뱅크 공동대표

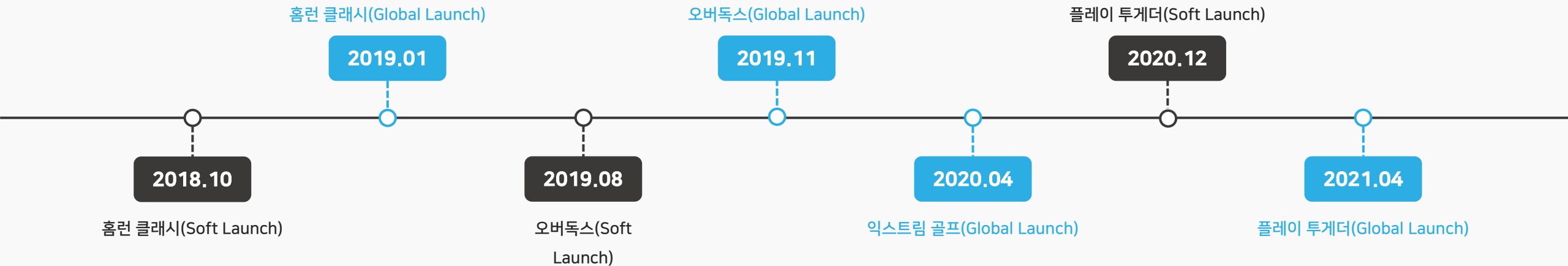
01 기업 소개

- 회사 개요
- 회사 연혁
- 조직도
- Man-Power
- 주요 투자자

02 게임 소개

- 게임 로드맵
- 홈런 클래시
- 오버독스
- 익스트림 골프
- 플레이 투게더





Homerun Clash



OVERDOX



Extreme Golf



Play Together

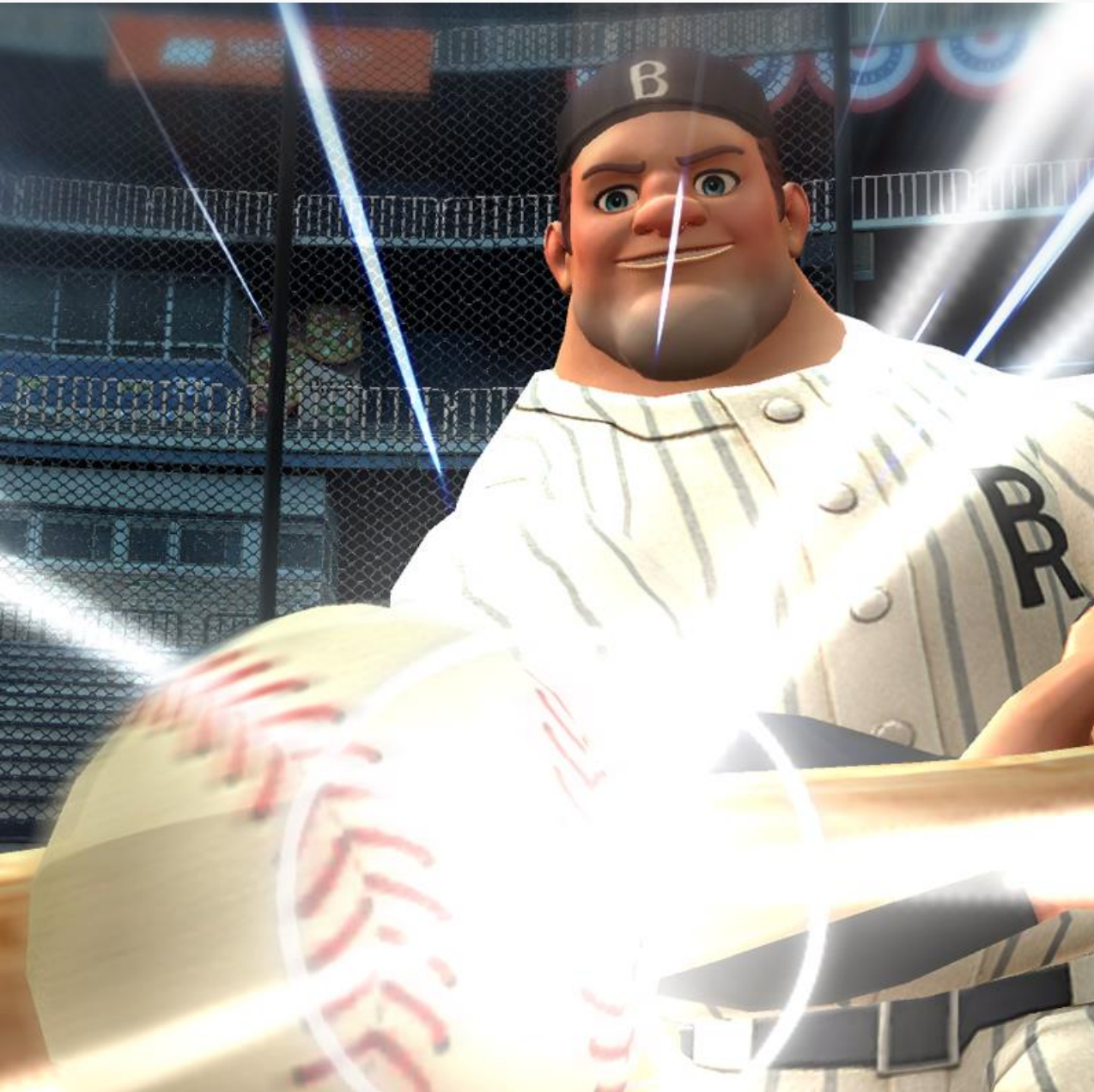
01 기업 소개

- 회사 개요
- 회사 연혁
- 조직도
- Man-Power
- 주요 투자자

02 게임 소개

- 게임 로드맵
- 홈런 클래시
- 오버독스
- 익스트림 골프
- 플레이 투게더





게임명 : Homerun Clash

출시일 : 2018.10 (Soft Launch)

2019.01 (Global Launch)

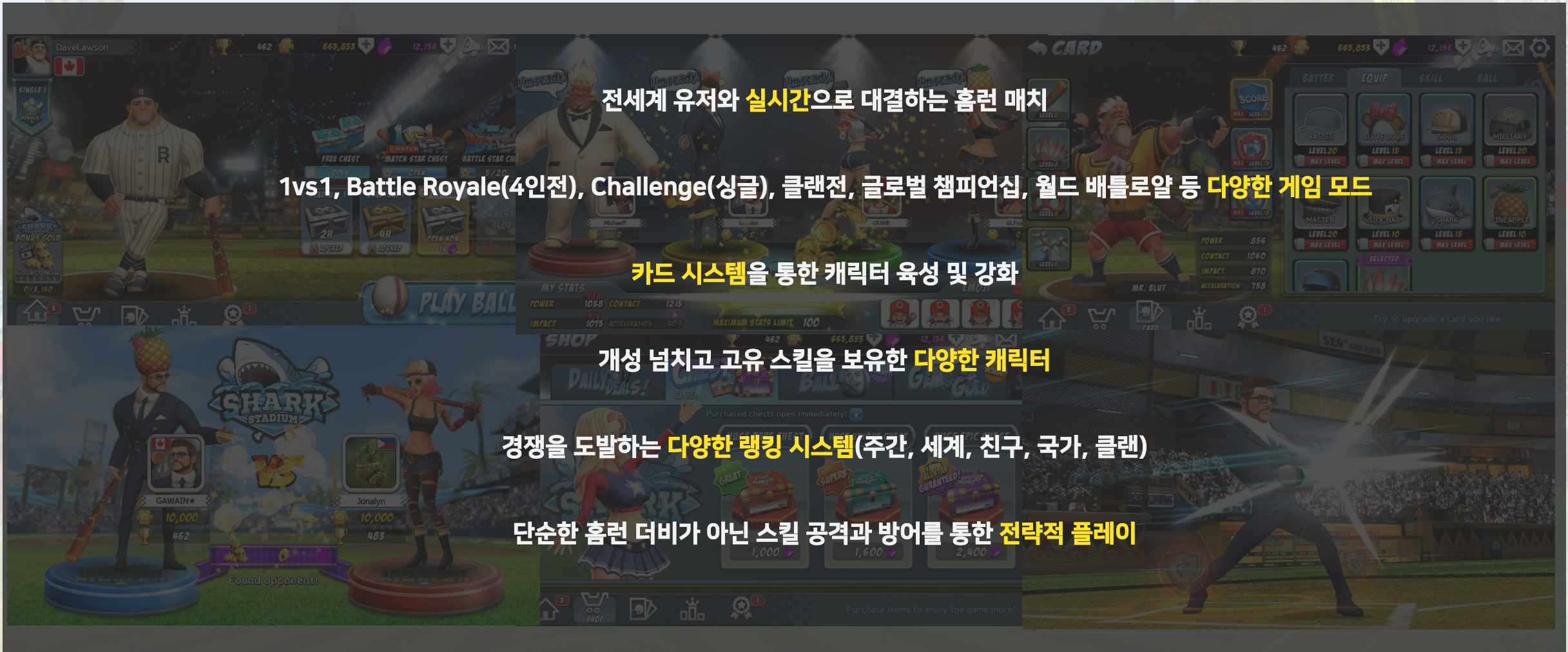
장르 : Sports & Casual

수익모델 : Free (In-App, AD)

지원언어 : KR, EN, JP, CNT, CNS,

DE, FR, ES

플랫폼 : iOS / Android



다양한 게임모드

(1vs1, Battle Royale, Single, Tournament)



1vs1 Match

실시간 일대일로 실력을 겨루는 대결 모드



Battle Royale

단 한 명의 승자가 모든 것을 차지하는 4인 대결



Challenge Mode

매일 많은 골드를 획득할 수 있는 싱글 플레이



Tournament Mode

격주로 개최되는 토너먼트 모드

다채로운 랭킹 시스템

(리그, 글로벌, 국가, 클랜)



“2019년 하반기 이달의 우수게임” 선정

(한국콘텐츠진흥원 주최)

2019년 하반기

이달의 우수게임

수 · 상 · 작



[일반게임(프론티어) 부문 수상작]

홈런 클래식

해긴



“Audience Network 성공사례” 선정 (by Facebook)

성공 사례

퍼블리셔가 Facebook Audience Network를 통해 모바일 환경에서 수익을 창출한 방법을 알아보세요.

사례 찾기

카테고리 ▼ 지역 ▼ 제품 ▼ 모두 자우기

결과 표시: 1~12/총 106개

fun-gi

FUN-GI

Learn how FUN-GI Games saw 25% uplift in ARPDAU after launching bidding.

HAEGIN

HAEGIN

Learn how HAEGIN generated 24% of its total revenue through in-app ads.

Amazia

Amazia

Hear how Japanese app developer Amazia saw strong performance with in-app ads on Audience Network.



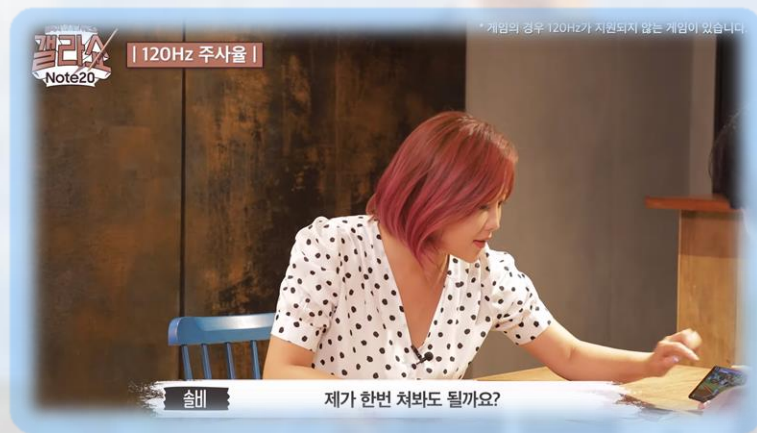
HAEGIN generates 24% of its total revenue through in-app ads

Founded in September 2017, HAEGIN creates unique and entertaining games that can be enjoyed by users from all around the world. Homerun Clash, a casual sports game featuring real-time multiplayer home run derby matches, is its first title which debuted in January 2019. HAEGIN also develops games that span across various genres including battle-royale, additional sports titles, social networking games, and others.

Challenge

Homerun Clash was designed with in-app ads already embedded in the monetization strategy. HAEGIN wanted to maximize its revenue by increasing player engagement and enticing them to get to further levels. However, they would need to do this in a way that did not disrupt the playing experience.

“갤럭시노트20” 출시 기념 공동 마케팅 진행 (삼성전자와 제휴 협업)



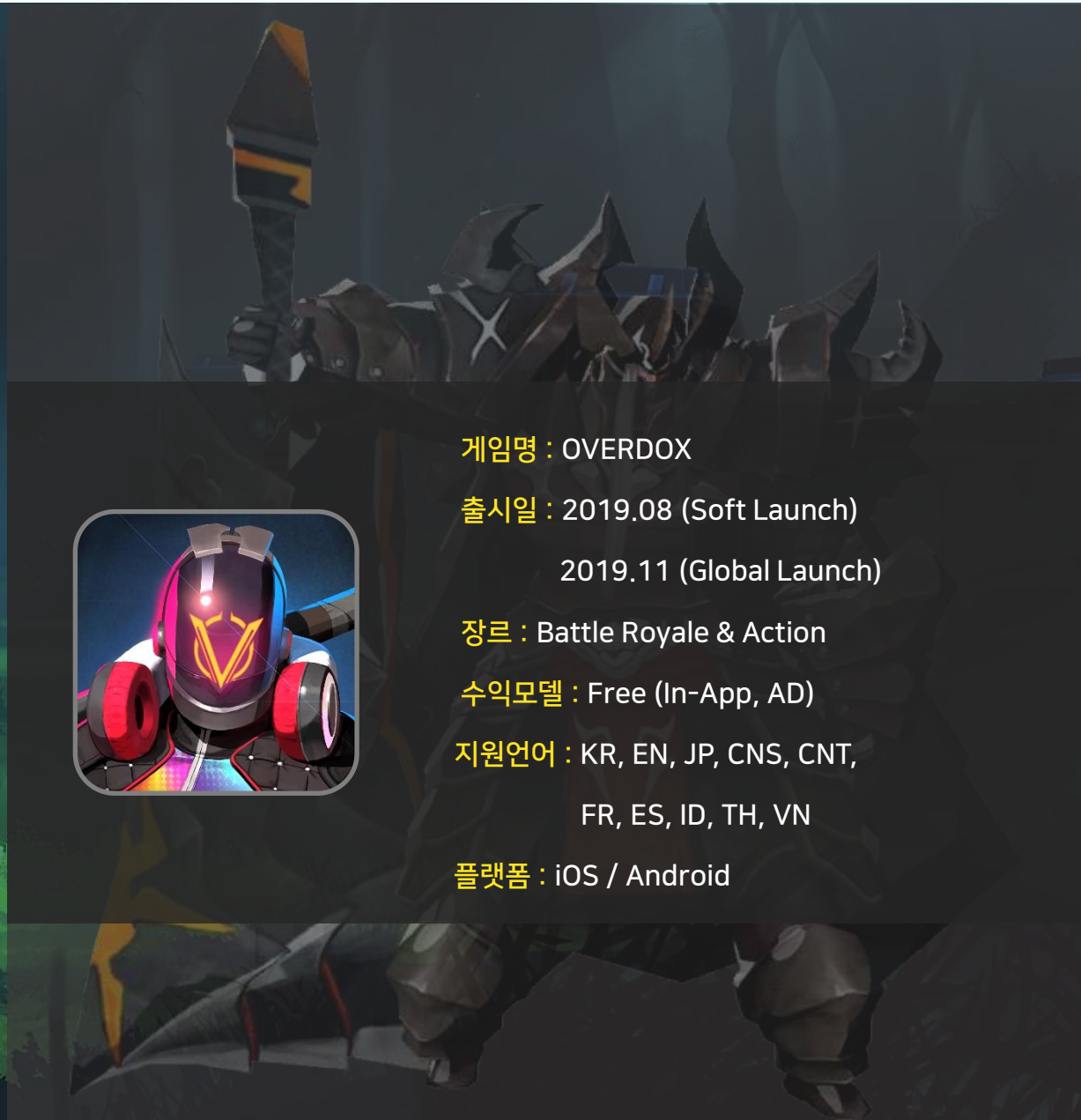
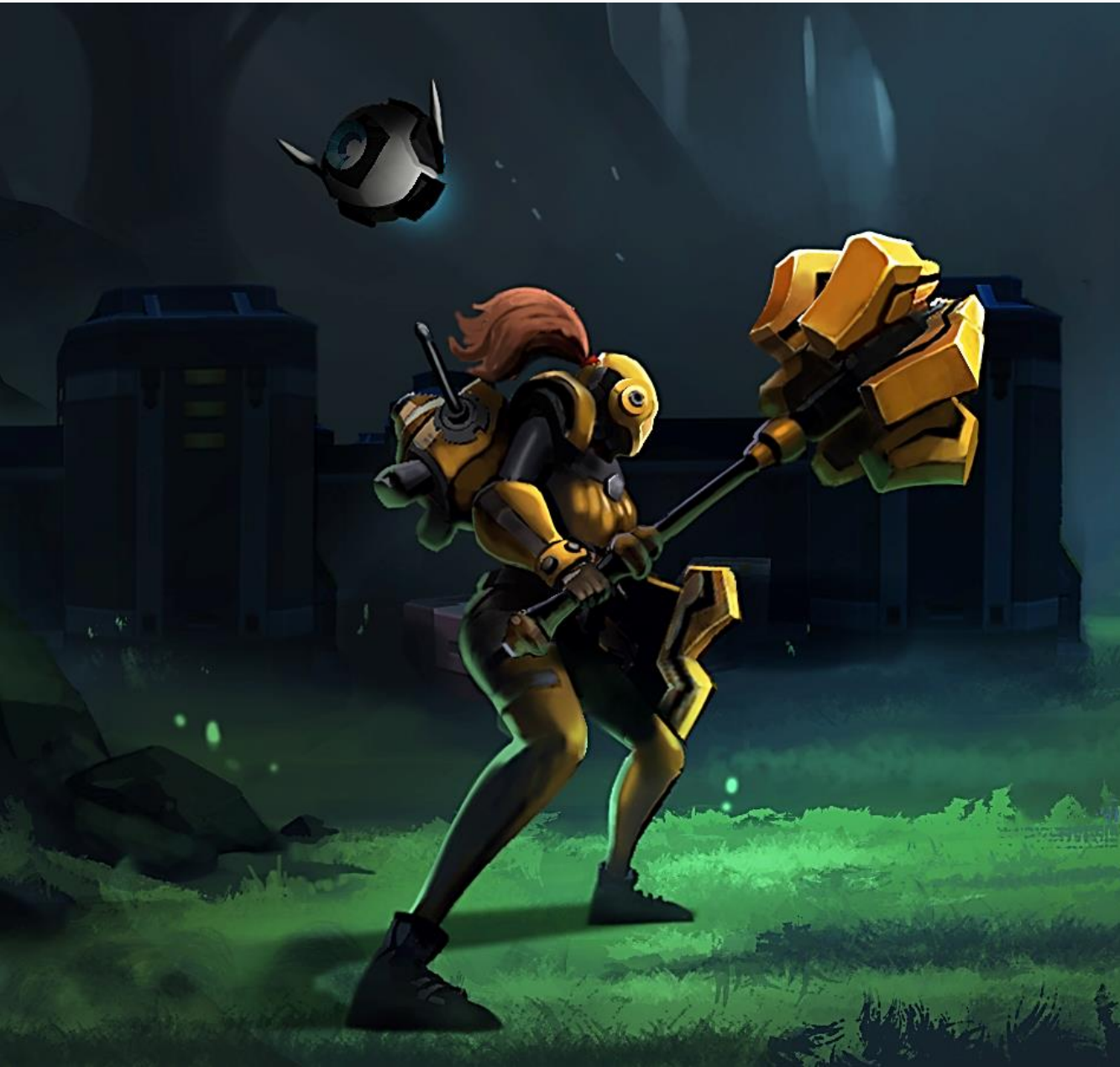
01 기업 소개

- 회사 개요
- 회사 연혁
- 조직도
- Man-Power
- 주요 투자자

02 게임 소개

- 게임 로드맵
- 홈런 클래시
- **오버독스**
- 익스트림 골프
- 플레이 투게더





게임명 : OVERDOX

출시일 : 2019.08 (Soft Launch)

2019.11 (Global Launch)

장르 : Battle Royale & Action

수익모델 : Free (In-App, AD)

지원언어 : KR, EN, JP, CNS, CNT,

FR, ES, ID, TH, VN

플랫폼 : iOS / Android



나만의 무기와 전략으로 전장을 지배하라!



기존과 다른 접근전 전투 스타일의 Battle Royale

12명의 참가자가 실시간으로 대전

무기 38종, 방어구 81종의 조합에 따른 다양한 플레이 경험 가능

일반 / 친선 / 로얄 럼블 / 챌린지 모드 등 다양한 모드 제공

인게임 성장요소 + 게임 변수로 재미요소 부과(장비각성/광역너프/버프/NPC 등)

총 9종류의 플레이 아이템 존재하며 아이템과 무기의 시너지

경기 중 보급상자에서 획득한 아이템에 따라 다양한 전술 운용 가능



다양한 오브젝트의 활용, 추적, 성장, 근접 전투 등 액션과 전략적인 플레이의 조합

[그림자를 활용한 전투]



[타겟팅 전투 방식]



[방어와 패리]



[인게임성장]



[발자국 활용을 통한 상대 추적]



[아이템 및 오브젝트의 활용]



“2019 모바일 글로벌 퍼블리싱 지원 사업” 선정

(한국콘텐츠진흥원 주최)

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

· 정부 지원 사업 요약

- 글로벌 서비스를 위한 게임 현지화 서비스 지원
- 품질관리를 위한 QA 테스트 제공
- 광고 소재 제작 지원
- 서버, 보안 컨설팅 및 매니지먼트 서비스 지원
- 게임 콘텐츠, 플랫폼 매니지먼트 및 서비스 지표 관리에 관한 컨설팅 제공

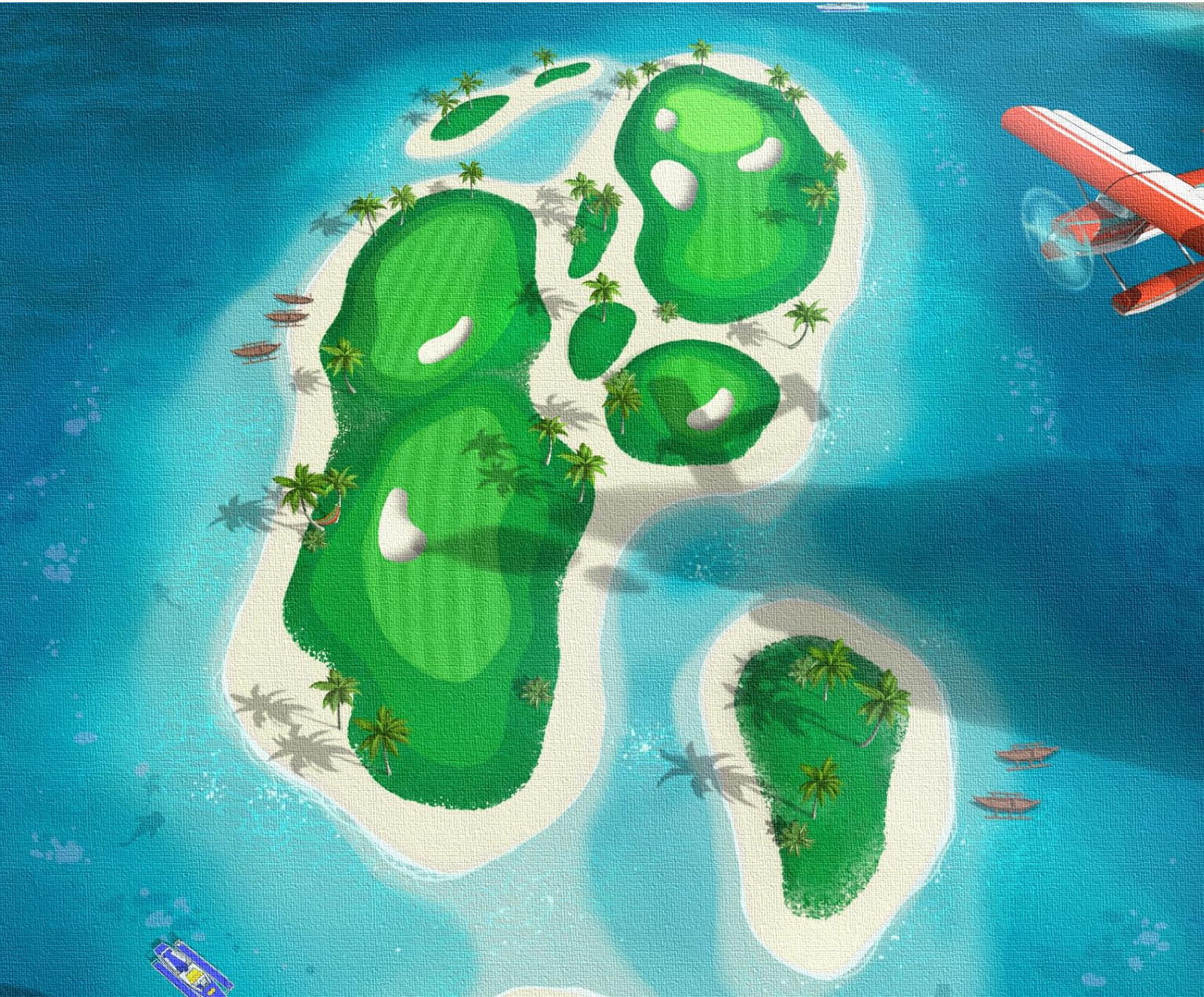
01 기업 소개

- 회사 개요
- 회사 연혁
- 조직도
- Man-Power
- 주요 투자자

02 게임 소개

- 게임 로드맵
- 홈런 클래시
- 오버독스
- **익스트림 골프**
- 플레이 투게더





게임명 : Extreme Golf

출시일 : 2020.04 (Global Launch)

장르 : Sports & Casual

수익모델 : Free (In-App, AD)

지원언어 : KR, EN, JP, CNS, CNT

DE, FR, ES

플랫폼 : iOS / Android





전 세계 유저와 사실감 넘치는 **골프 대결 & 랭킹 경쟁!**

턴제가 아닌 **실시간 멀티 플레이** 및 **3개 코스의 스코어 합산방식**으로 타사게임과 차별화

간단한 조작으로 실제 골프에서 구사하는 다양한 샷들을 구현

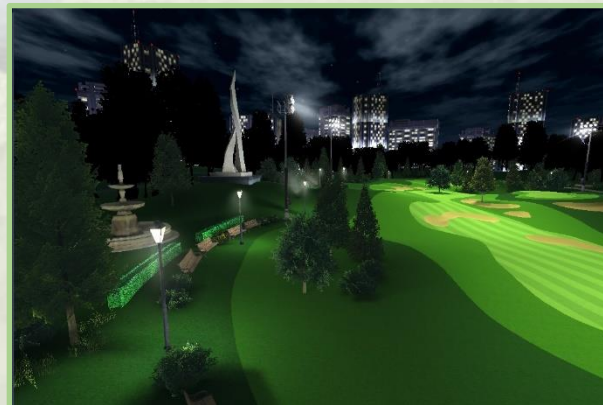
클래식(4인전), 러시(8인전), 니어핀 챌린지(싱글), 토너먼트, 친구대전 등 **다양한 게임 모드**

지형의 높낮이, 공의 발사각, 바람 등 다양한 **물리 팩터를 계산한 사실적 골프 물리**

재미있는 디자인과 스탯 성장이 가능한 피팅 시스템으로 중무장한 **다채로운 골프 클럽**



아름다운 세계 각국의 코스를 실제처럼 구현한 3D 리얼 그래픽



01 기업 소개

- 회사 개요
- 회사 연혁
- 조직도
- Man-Power
- 주요 투자자

02 게임 소개

- 게임 로드맵
- 홈런 클래시
- 오버독스
- 익스트림 골프
- 플레이 투게더



MEET FRIENDS IN THIS VIRTUAL WORLD!
WANT TO PLAY TOGETHER?





친구와 함께 소통하고 즐길 수 있는 **소셜 플랫폼 게임**
친숙한 그래픽과 다채로운 캐주얼 **미니게임 모음집**
머리부터 발끝까지 자유로운 **캐릭터 커스터마이징**
카페, 레스토랑, 클럽 등 **유저 취향대로 꾸미는 하우징 시스템**
친구들을 초대하고 함께 즐기는 **홈파티 시스템**

출시일 : 2021.04 (Global Launch)

장르 : SNG & Arcade

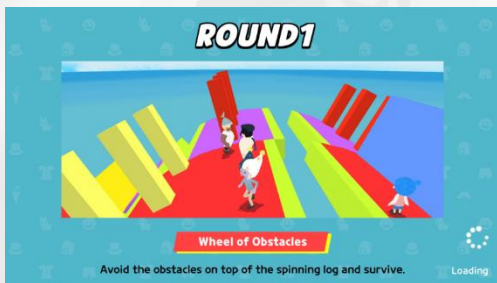
수익모델 : Free (In-App, AD)

지원언어 : KR, EN, JP, CNS, CNT, DE, FR, ID, TH, VN, ES, PT

플랫폼 : Android / iOS



캐주얼 풍의 멀티 미니게임들과 귀여운 그래픽의 다양한 코스튬들을 제공



“2020년 게임콘텐츠 제작지원(차세대) 사업” 선정

(한국콘텐츠진흥원 주최)

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

· 제작지원사업 목적

- 게임의 재미요소와 사회적 기여가 결합된 기능성게임 콘텐츠 제작지원
- 게임시장을 개척할 차세대 게임콘텐츠 제작 및 수출 전략시장 진출 지원
- 게임의 시장수요에 선도적으로 대응할 수 있는 지원체계구축

“2020년 게임기업자율선택지원(GSP plus) 사업 지원게임” 선정

(한국콘텐츠진흥원 주최)

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

· 사업목적

- ↳ 국산 중소 게임의 해외시장 직접진출 지원을 통한 수출 활성화
- ↳ 중소 게임개발사의 수익률 제고 및 서비스 역량 강화

· 지원내역

- ↳ 지원항목 선택 후 소진 가능한 총 1억 포인트 지원
- ↳ 현지화, 인프라, 마케팅 등 전문 협력사 서비스 제공

메타버스 대표기업 선정 / 하이브리드 수익화 관련 구글 특집 기사 배포 (by Newzoo)

Metaverse Ecosystem Diagram



Source: Newzoo's 2021 Global Games Market Report | Into the Metaverse trend report
newzoo.com/globalgamesreport



The metaverse creates spend opportunities via avatars and events

Expression of identity, social experiences, and virtual events can encourage players to engage more deeply.

The restrictions introduced during the COVID-19 pandemic is accelerating the adoption of mobile gaming as a social medium. Developers are capitalizing on this trend by introducing more social features, such as visible avatars, avatar-owned assets, virtual events, and in-game social spaces. These innovative functionalities will foster powerful engagement and heighten the success of monetization tools.

Unlike character-based PC and console games, mobile games historically featured limited avatar customization or even just a simple profile picture rather than an avatar at all. With limited visibility, players have little incentive to spend on customization. However, the metaverse trend means avatars are becoming clear and controllable extensions of the player, which they may also use to engage in pure social contexts. Pets, houses, cars, and other avatar-owned assets further open the door to customization potential. With higher social visibility and importance, players have greater motivation to invest in their avatars' appearance.

Play Together is a social metaverse game developed by Haegin. The game launched in Q1 2021 and has been ranked among the top 10 games by downloads in Taiwan H1 2021*. Play Together features mini-games, an open world, and rich customization and social features. Players can customize their avatar and several other assets, including a house in the open world.

In another example, Project SEKA: COLORFUL STAGE! feat. Hatsune Miku is a mobile music and adventure game cooperatively developed by Colorful Palette, Craft Egg, and Sega.

The game was released in September 2020 in Japan, offering a "Virtual Live" mode as an extra to its main music/adventure gameplay. Players can attend regular in-game music live concerts of their favourite characters, or customize their avatars with skin accessories, emotes, stamps, and more. These real-time events give players a place and reason to socialize while enhancing the moment through event-based items.

For more insights on the metaverse, read the Newzoo Metaverse Report here.



In the open world, the player is given a piece of land in their neighborhood upon which to customize a house and yard.



Within the house, a full set of furniture and decorations with many themes are at the players' disposal, in a manner similar to Animal Crossing.

Google for Games



Source: *Apptopia

PROGRESS

Q2

How did you optimize or establish hybrid monetization within your games?



Eunkyoung Ju
Marketing Lead

All IAA in **Play Together** (a social metaverse game) are related to game rewards and are completely optional. We've designed the IAA so that it would be there as optional support and not interfere with the gameplay. For instance, if a player would like to gain additional rewards when they turn in a quest, they can do so by watching an ad. Many ads have been placed in various parts of the game in similar fashion. By using selective behavior and by limiting the ad viewing rewards, we made it so that the IAA would not interfere with gameplay and the effect to IAP would be minimized.

Unlike RPGs, the purchase rate in hypercasual or metaverse games is low and the players do not have much in-game wealth accumulated in the early stages, making them tend to feel less attached to the game. We focus on providing the spending experience by giving the players a certain amount of free in-game currency up to the point when they start feeling attached to the game.

We use IAA to generate additional revenue from non-paying users and use IAP to provide exclusive benefits to the paying users. IAA tends to be lower in countries that have a high paying user ratio compared to those that have a low ratio. This difference can clearly be seen from the eCPM gap between both cases. Using a hybrid model has the advantage of generating revenue from areas that have extremely low purchase conversion rates.



Google for Games



PROGRESS

“2021년 하반기 이달의 우수게임” 선정

(한국콘텐츠진흥원 주최)



Contact Us

오시는 길

7호선 가산디지털단지역 5번 출구 200m 이내

대표전화 | 02-6951-5001

팩스 | 02-6455-6951

이메일 | (사업/제휴) biz@haegin.kr

주소 | 서울특별시 금천구 가산디지털1로 168, 우림라이온스밸리 C동 1407호

홈페이지 | <http://www.haegin.kr>

Facebook | <https://www.facebook.com/haeginkr>