

대한민국 1등  
플레이타임 리워드 플랫폼

 **Playio ads**

# Contents

01 플레이오 소개

02 플레이오 광고 상품 소개

03 플레이오 광고 시작하기

04 부록

# 플레이 타임 리워드 플랫폼 플레이오

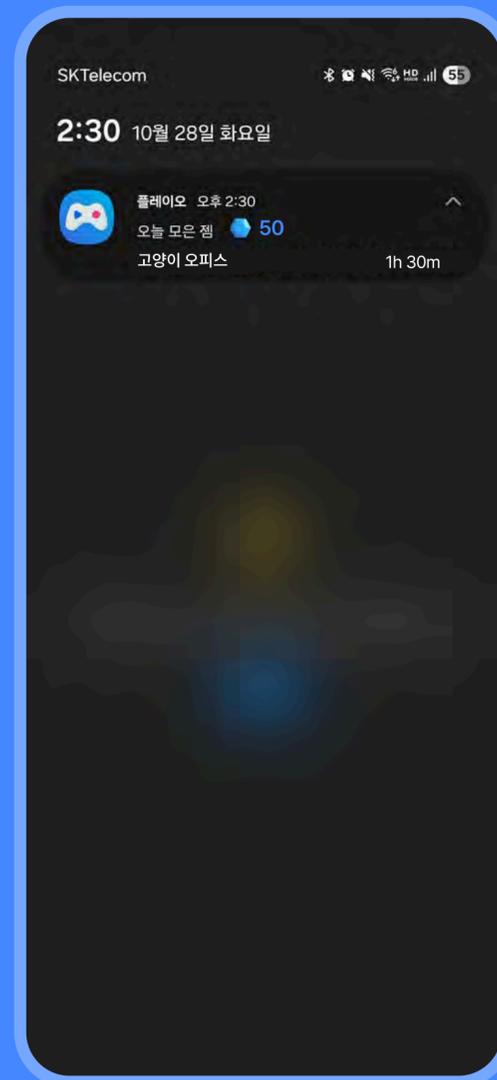
유저들의 게임 플레이 타임과 게임 내 특정 행동에 따라 리워드를 지급합니다.



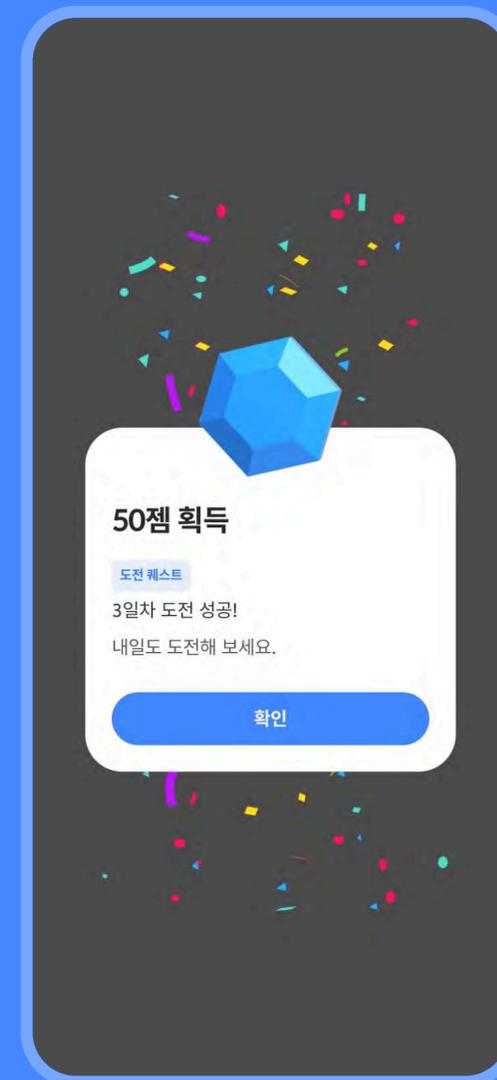
게임 발견



게임 플레이



모니터링



리워드



구매

플레이오에는 게이머들이 모여있습니다.

플레이오는 게이머들의 필수 앱으로 자리잡았습니다.  
활발한 유저 커뮤니티는 더 많은 게이머들이 모이도록 만듭니다.

누적 다운로드 수

4,500,000

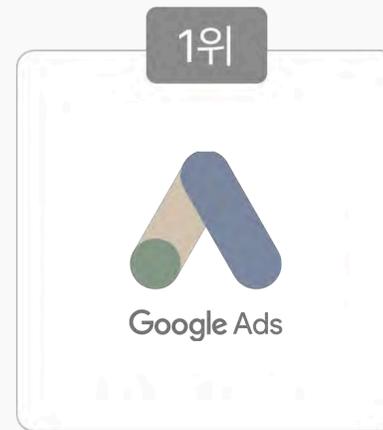
앱 오픈 - 1인당 월 평균

200회

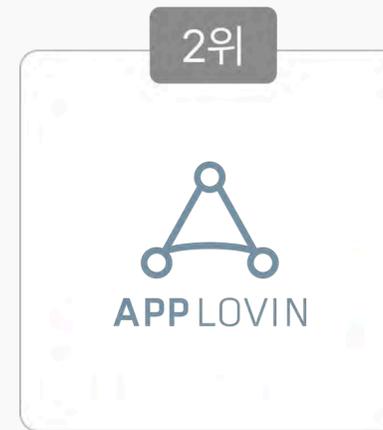
플레이오 접속 후 게임 실행률

95%

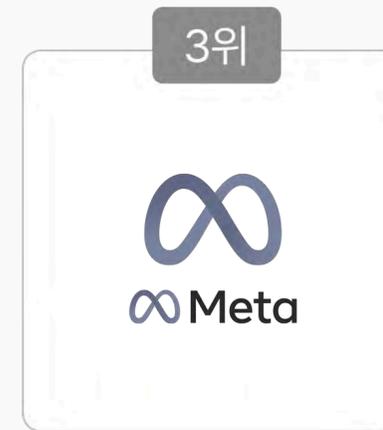
앱스플라이어 파워랭킹 순위



Google ads



AppLovin



Meta ds



GNA Company

플레이오에는 게이머들이 모여있습니다.

플레이오는 다양한 성별 / 연령의 게이머들이 모여있습니다.  
모든 장르의 게임에서 뛰어난 성과를 만듭니다.

누적 가입자 수

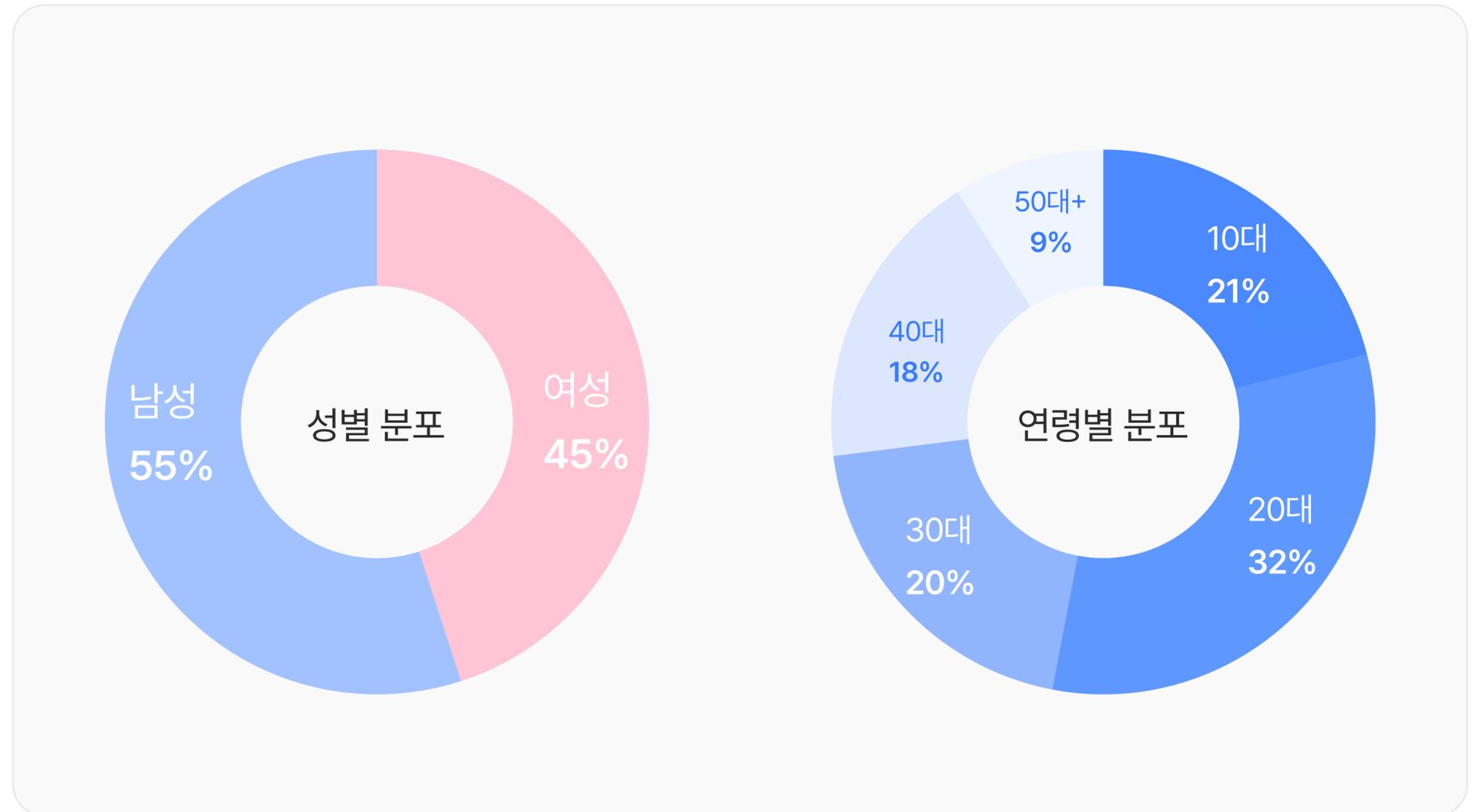
2,400,000

플레이오를 통한 게임 설치 수

1,300만 회

DAU

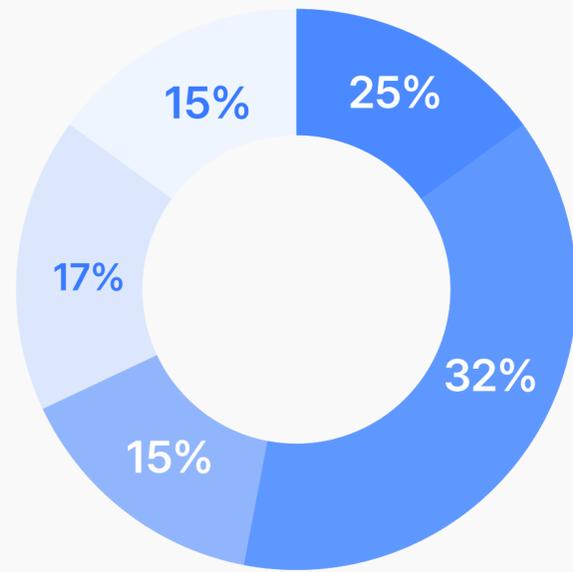
210,000



# 글로벌 시장으로 진출하기 위한 21만 DAU

한국, 일본, 미국, 대만 등 이미 6개 국가에 다양한 연령의 게이머를 보유하고 있습니다.  
플레이오와 함께 글로벌 시장에서 성과를 만들어 보세요.

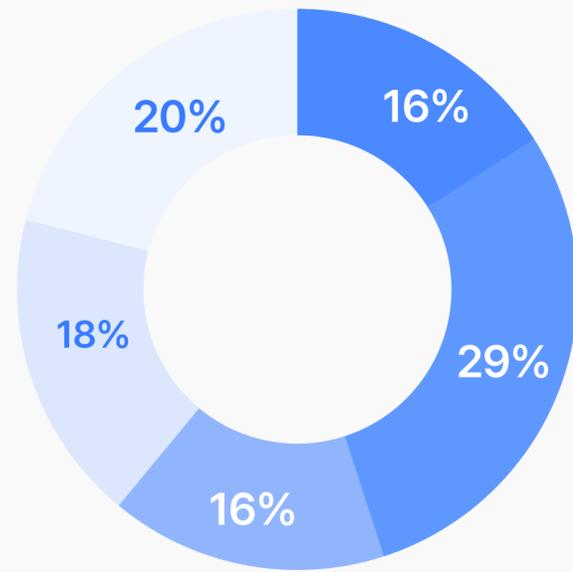
10대 20대 30대 40대 50대+



한국

DAU 110,000

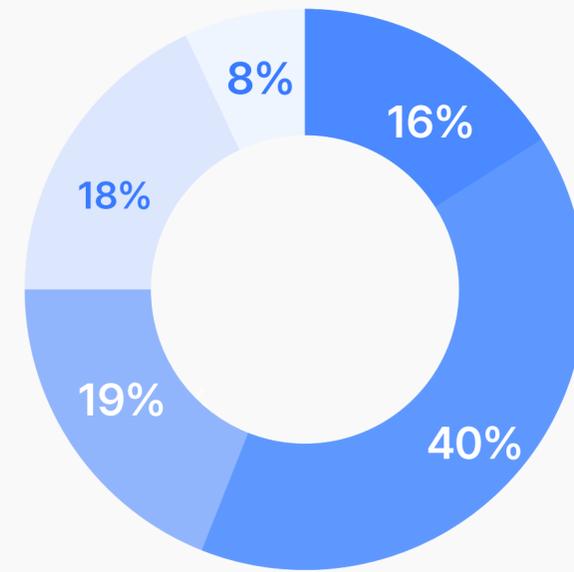
59% | 41%



일본

DAU 70,000

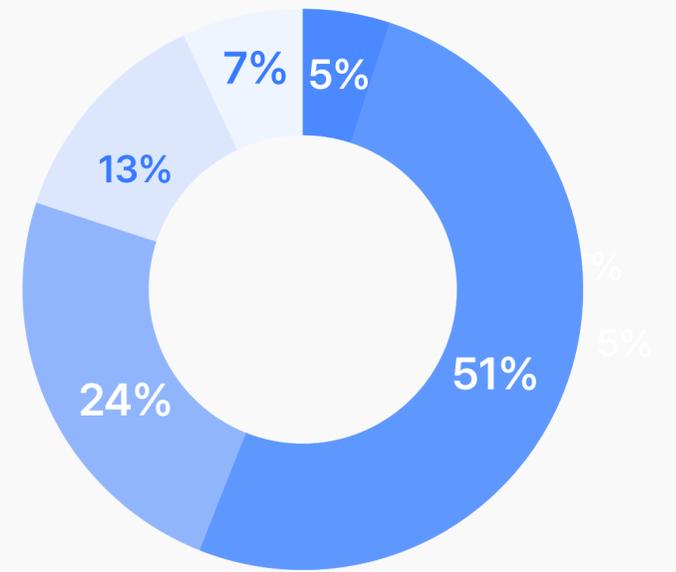
59% | 41%



대만, 홍콩, 마카오

DAU 30,000

62% | 38%



미국

DAU 2,000

65% | 35%

## 플레이오에서 “진짜 게이머”들을 만나세요

플레이오에는 게임을 더 잘, 더 오래 즐기고 싶은 유저들이 모여있습니다.  
우리가 애타게 찾고있던 진짜 게이머들에게 우리 게임을 홍보할 수 있습니다.



1인당 과금액

51,000원

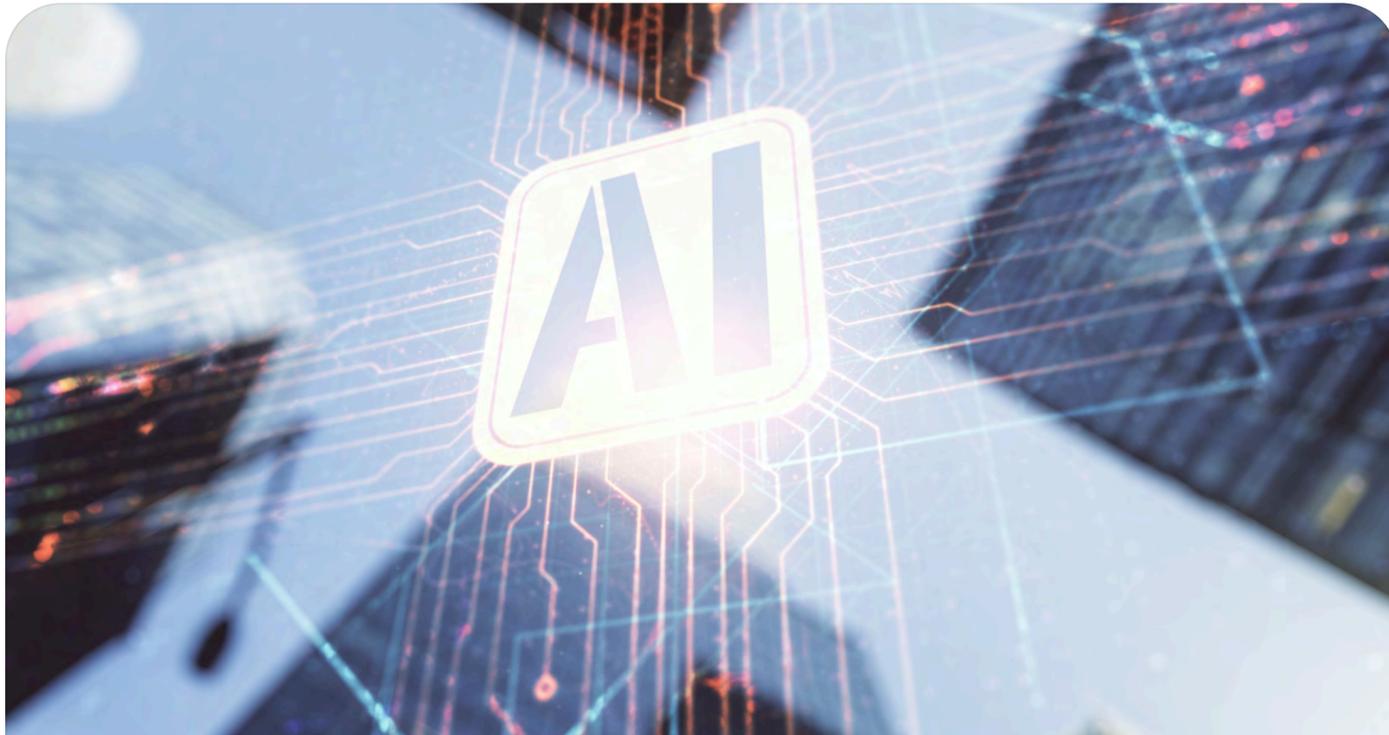
일 평균 게임 플레이 수

3.6개

일 평균 게임 시간

3.7시간

## 우리 게임을 좋아할 유저에 집중해서 캠페인을 운영하세요



### AI를 활용한 유저 매칭

플레이오는 AI 엔진을 통해 유저의 취향을 분석하여, 우리 게임을 좋아할 유저에게 광고를 노출합니다.



### 세부 타겟팅

성별, 기기 정보, 과금 여부 등 유저들의 데이터를 기반으로 타겟군을 설정하고, 광고 집행에 활용할 수 있습니다.

# 독보적인 성과를 만드는 캠페인 설계

파트너 수

# 400+

누적 캠페인 수

# 4,000+

캠페인 재 진행율

# 70%



netmarble



com2US



WEMADE

kakaogames



HANGAME

TREEPLLA



SUPERCENT

PEARLABYSS

EXELON



springcomes



BluePotion



NSTAGE

게임 출시 전부터 출시 이후 성장 단계까지

# 플레이오 광고 상품 소개

## 게임 출시 전, 성공적인 런칭을 지원합니다.

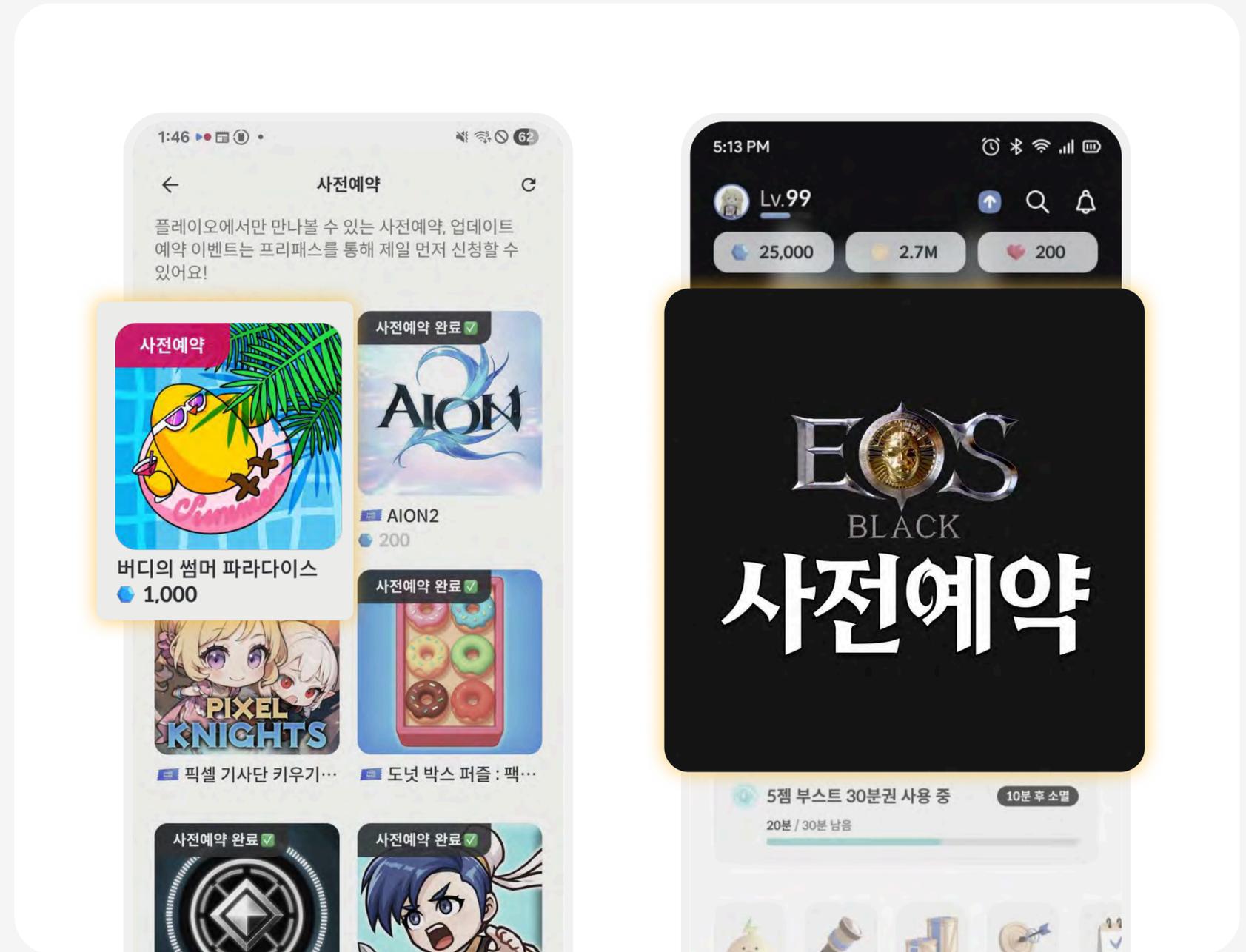
디테일한 타겟팅을 통한 의미있는 피드백 수집과  
오직 게이머에 집중된 사전 예약까지

플레이오에서는 게임의 정식 출시 전부터  
진성 게이머들과 함께 성공적으로 런칭할 수 있도록  
캠페인을 제공하고 있습니다.

상품 상세 안내 (Click)

CBT/OBT

사전 예약 캠페인



게임 런칭 전

게임 런칭

업데이트

# 게임 출시 이후, 원하던 게이머를 만날 수 있습니다

반복 플레이를 통한 리텐션 최적화부터  
결제 유도를 통한 ROAS 상승까지

플레이오에서는 게임 출시 이후  
가장 빠르게 목표를 달성할 수 있도록  
유저의 게임 플레이를 유도하고 있습니다.

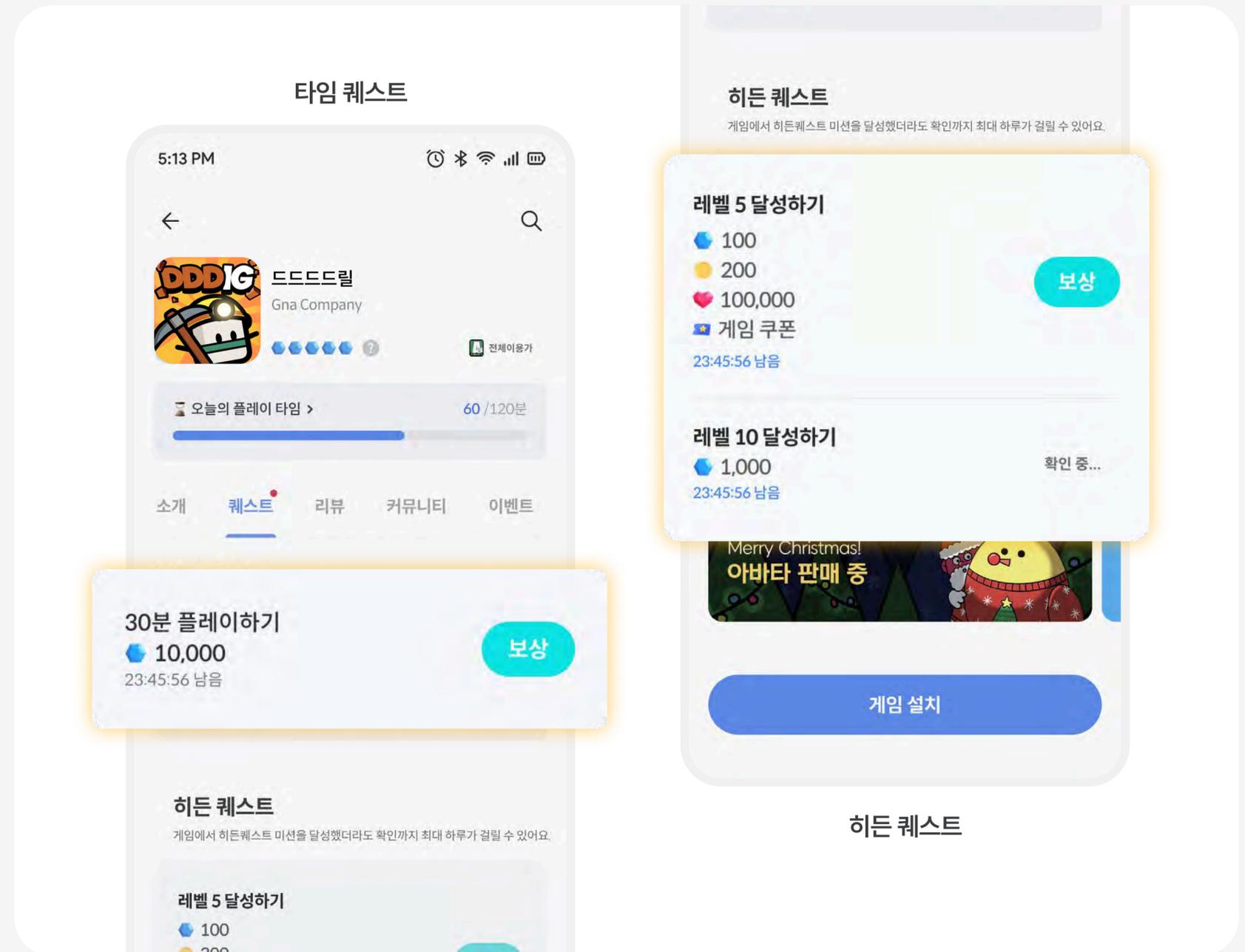
상품 상세 안내 (Click)

타임 퀘스트

히든 퀘스트

커뮤니티 이벤트

플레이오 던전



히든 퀘스트

게임 런칭 전

게임 런칭

업데이트

## 게임의 업데이트와 함께, 한 단계 더 성장할 수 있습니다

참여형 이벤트를 운영해서  
바이럴 효과부터 대규모 유저 확보까지

업데이트를 통해 게임이 다시 주목받을 수  
있도록 다양한 바이럴 캠페인과  
설치 후 미접속 유저 타겟팅을 활용할 수 있습니다.

상품 상세 안내 (Click)

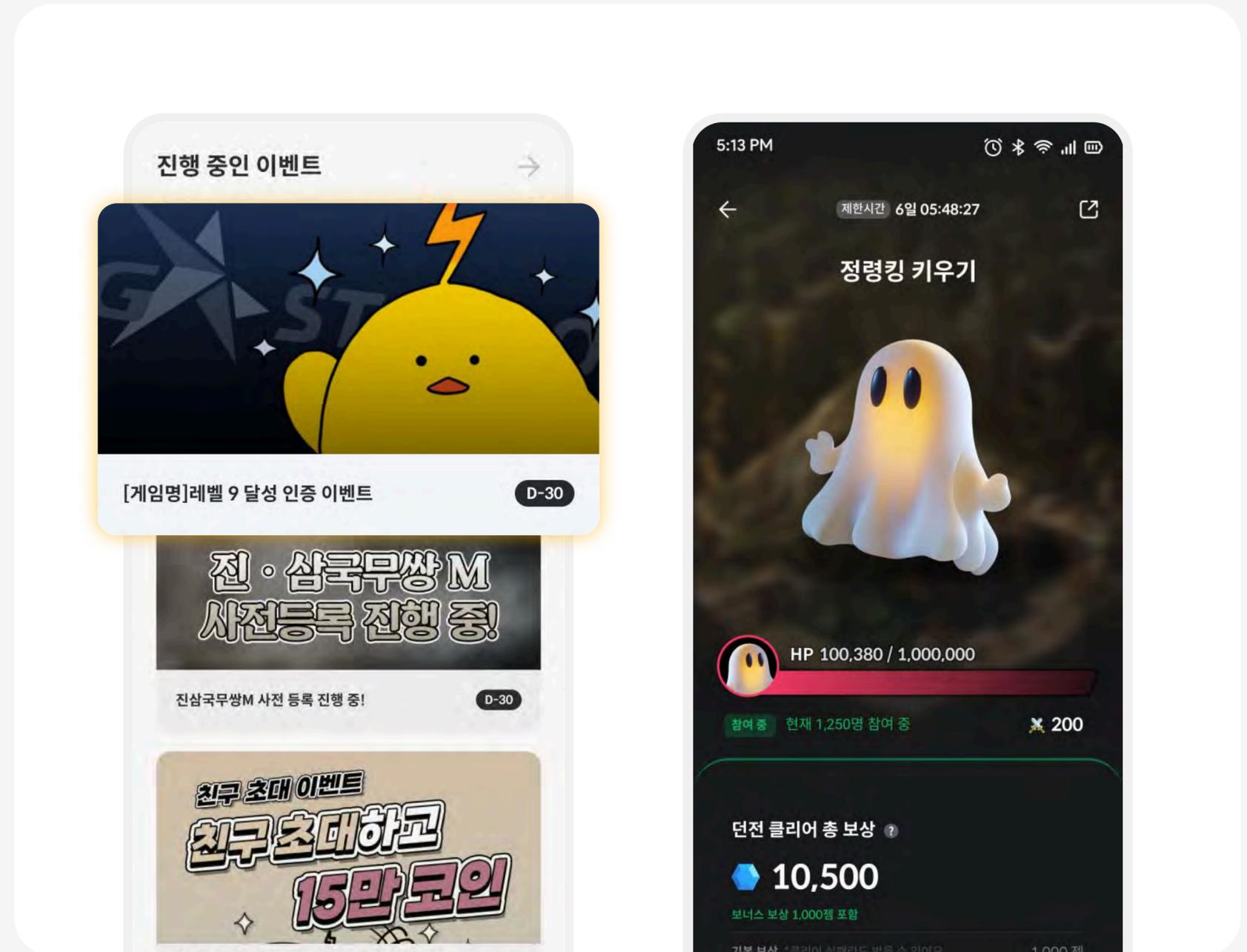
타임 퀘스트

히든 퀘스트

커뮤니티 이벤트

플레이오 던전

플레이오 피쳐드



# 한눈에 보는 플레이오 캠페인

캠페인 목적	상품명	상품 상세
ROAS	CPI 패키지	히든 퀘스트: 스테이지 달성, 결제 등 유저들에게 특정 액션을 유도하여 ROAS 상승에 기여
		커뮤니티 이벤트: 특정 액션까지 유도하여 이벤트 전환 극대화
리텐션		타임 퀘스트: 매일 정해진 시간 동안 게임을 플레이하며 리텐션 강화 및 락인 효과
인지도 상승	사전예약 (게임 출시 전)	100% 게이머를 대상으로 사전 예약 진행하여 높은 전환율 확보
	플레이오 피쳐드	플레이오 내 모든 지면을 활용해서 게이머 볼륨 확보
	플레이오 던전	단체 협동 미션 진행으로 게임 브랜딩 및 단기간 대규모 유저 확보
	럭키 룰렛	참여형 이벤트를 통해서 유저들의 장기 플레이를 유도
STEAM 홍보	STEAM	PC에서 플레이하는 스팀 게임에 대한 모바일 유저들의 인지도를 향상

# 캠페인 목표

ROAS

우수 사례  
고양이 오피스

## 유저 세부 타겟팅

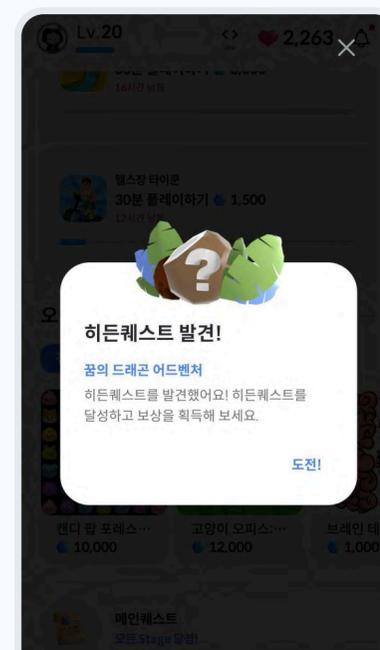
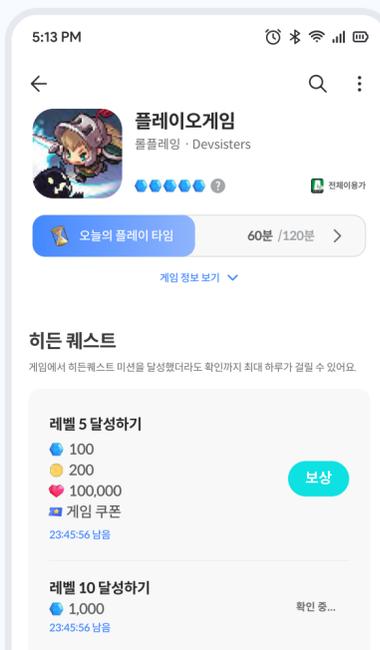
결제 이력이 있는  
유저들에게  
캠페인을 집중 노출 합니다.



## '장기 플레이' 유도 이벤트 참여 극대화

히든 퀘스트

유저들이 정해진 구간까지 게임을 플레이하며  
이벤트 달성, 광고 시청, 인앱 결제를 진행합니다.  
결제 전환이 높은 구간까지 게임을 플레이하여  
ROAS 달성에 기여합니다.



## 유저 액션 유도 극대화

타임퀘스트,  
커뮤니티 이벤트 등

다른 상품과의 연계를 통해  
캠페인 효과를 극대화 합니다.

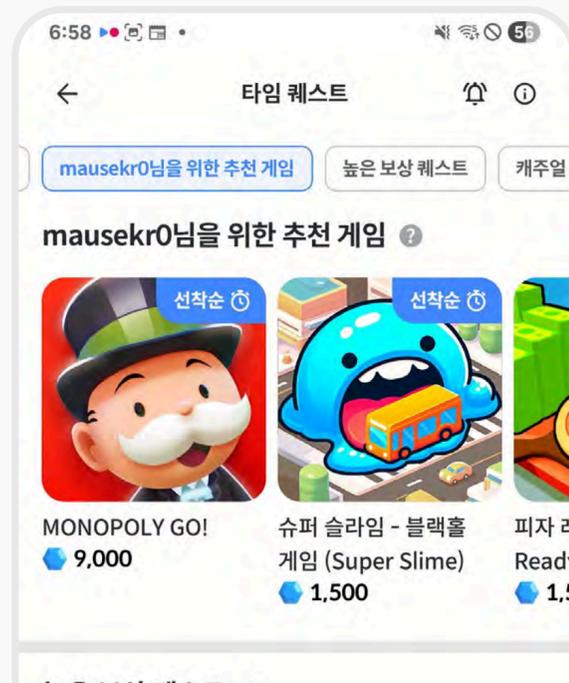
LTV 향상

결제 인증

이탈 방지

### 유저 세부 타겟팅

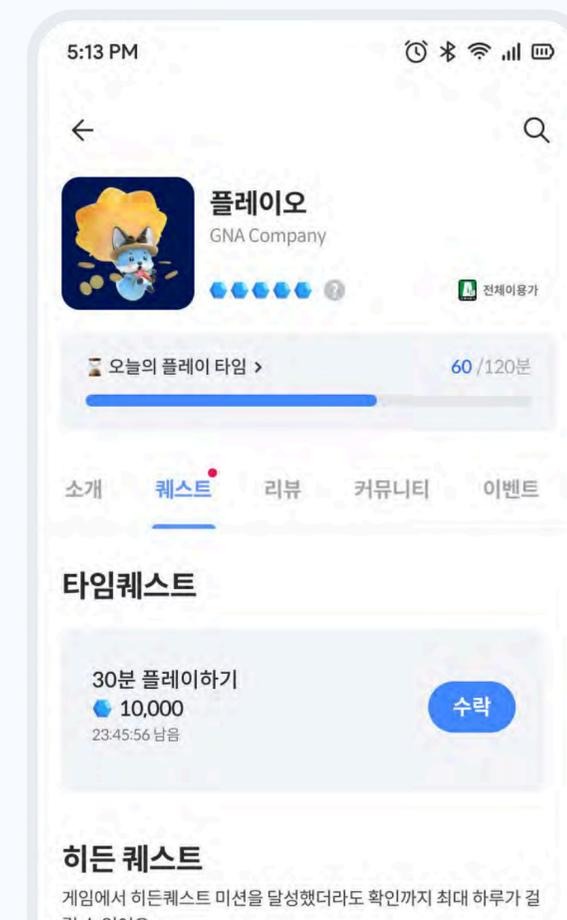
해당 장르를 좋아할만한 유저들에게  
캠페인을 집중 노출합니다.



### 타임 퀘스트

### '반복 플레이' 유도로 리텐션 성과 극대화

매일 정해진 시간만큼 게임을 플레이하도록 유도합니다.  
KPI에 따라 리워드를 분배하여 리텐션을 최적화하고, 유저 락인효과를 만듭니다.



# 캠페인 목표

인지도 상승

우수 사례  
금과 고블린

## 타임 퀘스트

플레이오 유저들이 단체 협동 미션을 진행합니다.  
단기간에 게임 확보와 바이럴 효과를 만들 수 있습니다.



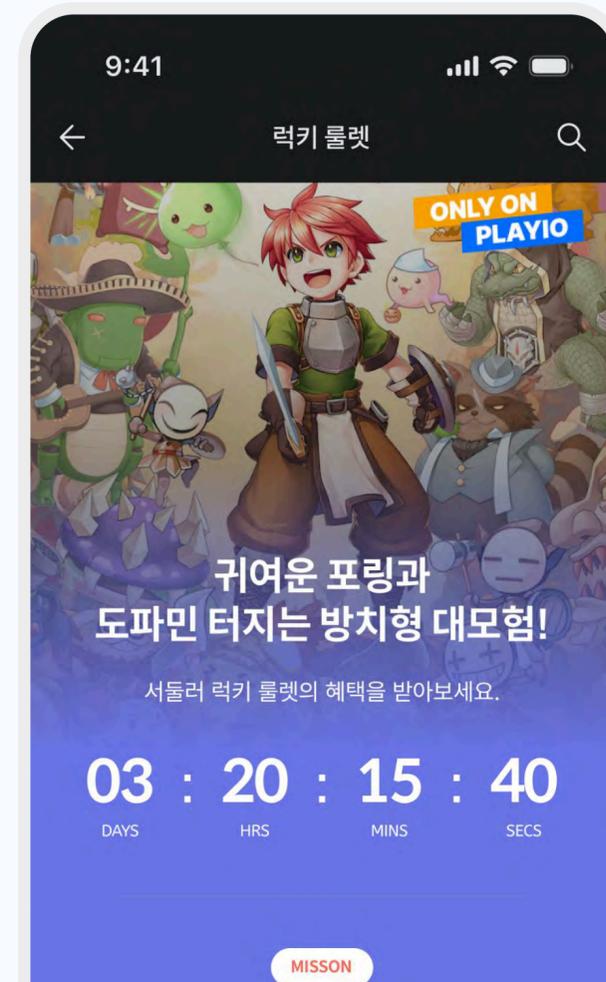
## 플레이오 피쳐드

플레이오 내 모든 지면에  
게임을 노출시켜 볼륨을 확보합니다.



## 럭키 룰렛

유저 참여형 퀘스트를 통해  
리워드와 아이템을 지급합니다.



손쉬운 광고 시작부터, 자세한 성과분석까지

# 플레이오 광고 시작하기

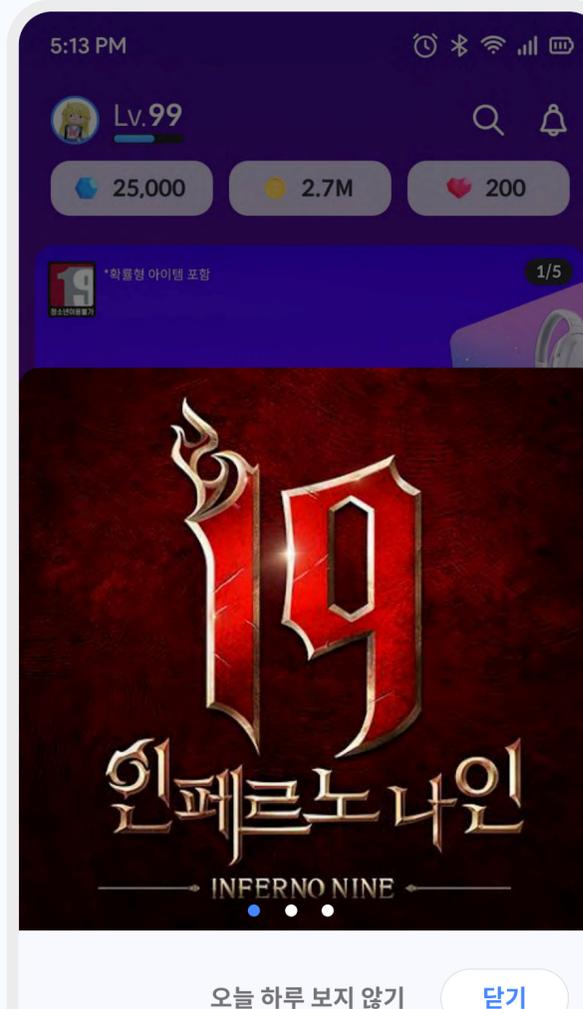
# 플레이오 노출 지면

우리 게임을 효율적으로 노출하여 게임 플레이를 유도합니다.

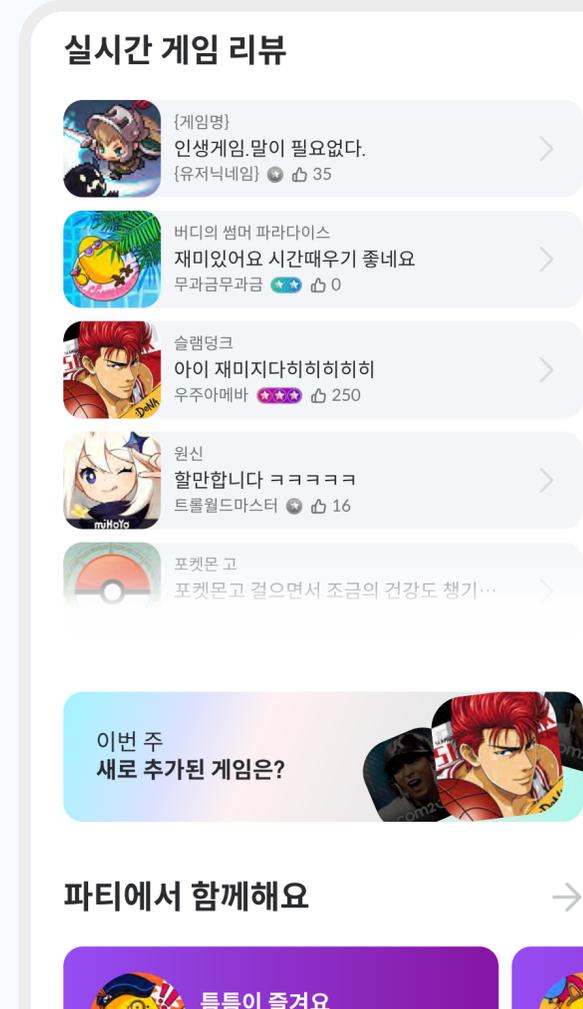
투데이 배너



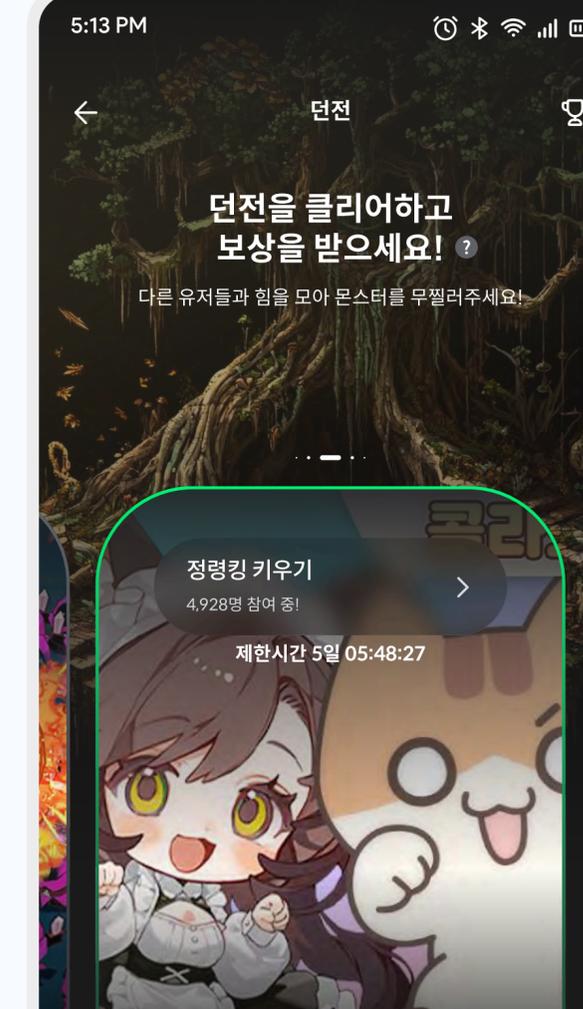
전면 팝업 배너



띠 배너



던전



# 최고의 성과를 위한 맞춤형 컨설팅 제공

SDK 설치, API 연동 없이 바로 시작할 수 있습니다.

최고의 캠페인 성과를 달성하기 위해 1:1 전담 컨설턴트가 체계적으로 관리합니다.

MMP를 사용하지 않아도 캠페인 진행이 가능합니다.

광고주

01  
캠페인 협의

02  
MMP 연동 및 소재 전달

03  
캠페인 시작

전담  
컨설턴트

Solution 1



KPI 분석

맞춤 솔루션 전달

Solution 2



소재 검수

캠페인 셋팅

Solution 3



성과 분석

사후 관리

# 대시보드를 통해, 광고 성과를 쉽게 분석합니다

마케팅 성과를 한눈에 확인할 수 있도록 대시보드를 제공해 드립니다.

The dashboard displays the following metrics and data:

- 설치 수 (Installations):** 87
- 클릭 수 (Clicks):** 228
- 노출 수 (Impressions):** 228
- 사전예약 참여자 수 (Pre-booking participants):** 228
- 매출 (Sales):** ₩ 1,500
- 비용 (Cost):** ₩ 114,000

캠페인 국가	노출 수	클릭 수	설치 수	비용	매출	CPI	CPC	사전예약수
US	780	131		0	0	0	0	
US	754	147		0	0	0	0	
US	1,854	194	87	₩ 130,500	0	₩ 1,500	₩ 672	
isej)	KR	5,044	305	228	₩ 114,000	0	₩ 500	₩ 373
Game	US	1,719	243		0	0	0	0
ak)	KR	3,784	234		0	0	0	0
	KR	5,034	335		0	0	0	0
	US	820	152		0	0	0	0
	KR	6,247	451		0	0	0	0

# 부록

# CBT / FGT / OBT

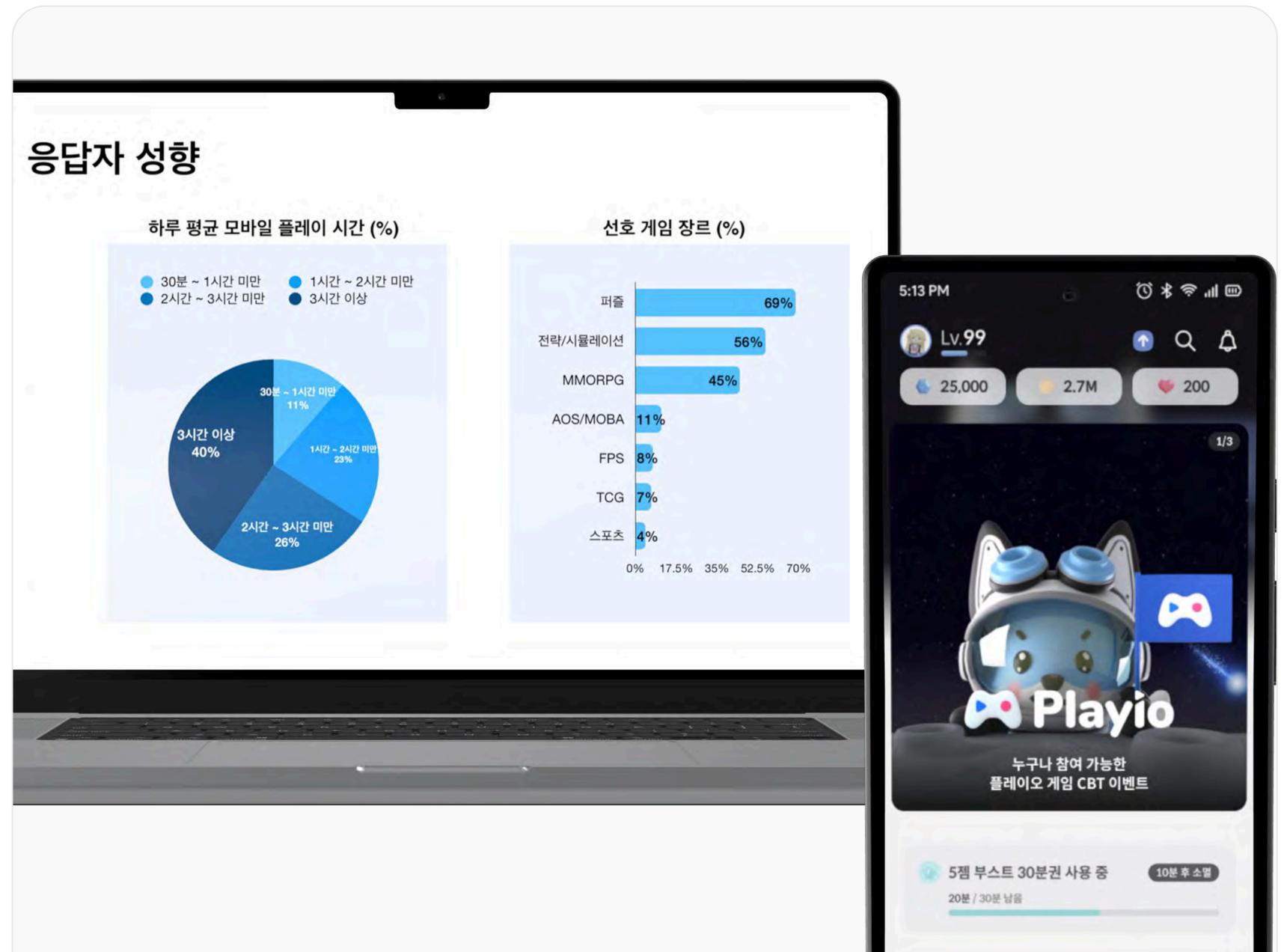
[📄 CBT/FGT/OBT 상품 소개서 자세히 보기](#)

게임의 정식 출시 전, 플레이오의 유저들을 대상으로 게임을 테스트 할 수 있습니다.  
서버의 안전성 점검과 함께 정교한 피드백 수집이 가능합니다.

인지도 상승

## 활용포인트

- 서버 안전성 및 기술적 문제 점검
- 플레이 유저 대상 설문조사를 통해 효율적인 피드백 확보
- 게임의 시장성을 미리 확인하여 전략 보완



# 사전예약

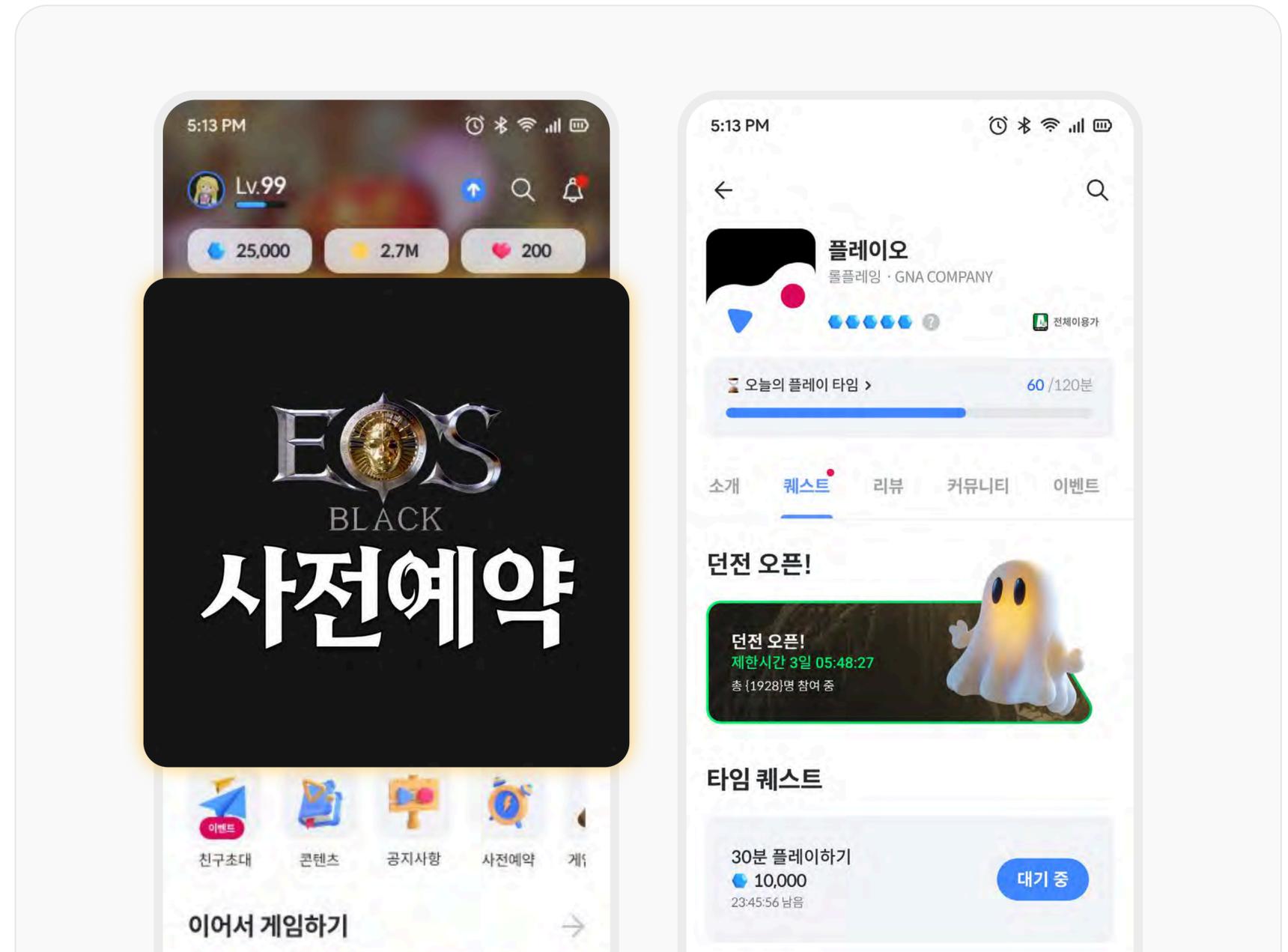
사전 예약 이후 높은 전환율을 기대할 수 있는 '직접 참여형'  
단기간에 많은 유저를 확보할 수 있는 '자동 참여형'  
KPI 에 맞는 캠페인 운영이 가능합니다.

[📎 사전예약 상품 소개서 자세히 보기](#)

인지도 상승

## 활용포인트

- 게임 출시 전 게이머를 대상으로 브랜딩
- 게임 쿠폰 발송 등을 통한 유저 확보
- 푸시 메시지를 활용하여 게임 설치 유도



## 상품별 단가 - 사전예약

상품	스텝업 사전예약	프리미엄 사전예약	프리미엄 PLUS 사전예약
단가	50만원 (vat 별도, 최대 4주) 캠페인 500만원 이상 집행 시 무상 제공	200만원 (vat별도) 캠페인 1,000만원 이상 집행 시 무상 제공	300만원 (vat별도) 캠페인 3,000만원 이상 집행 시 무상 제공
유형	직접 참여형	직접/자동 참여형 (택1)	직접/자동 참여형 (택1)
상품 구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사전예약 리스트 노출</li> <li>• 출시 후 게임 쿠폰 발송</li> <li>• 트래킹링크 적용 가능</li> <li>• 대시보드 제공</li> <li>• 플레이오 포인트 100점</li> <li>• 노출 배너: 띠배너</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사전예약 리스트 노출</li> <li>• 출시 후 게임 쿠폰 발송</li> <li>• 트래킹링크 적용 가능</li> <li>• 대시보드 제공</li> <li>• 플레이오 포인트 1,000점 (직접 참여형 한정)</li> <li>• 푸시 메시지 1회 무료 발송</li> <li>• 노출 배너: 띠배너, 전면 팝업</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사전예약 리스트 노출</li> <li>• 출시 후 게임 쿠폰 발송</li> <li>• 트래킹 적용 가능</li> <li>• 대시보드 제공</li> <li>• 플레이오 포인트 1,500점 (직접 참여형 한정)</li> <li>• 푸시 메시지 1회 무료 발송</li> <li>• 플레이오 알림(우편함) 메시지 1회 발송</li> <li>• 노출 배너: 띠배너, 전면 팝업, 투데이 배너</li> </ul>

## 상품별 단가 - CBT

상품	Basic CBT 패키지	Step-up CBT 패키지	Premium CBT 패키지
<b>300명 단가</b>	<b>120만원</b>	<b>180만원</b>	<b>240만원</b>
구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 테스터 모집</li> <li>• 커뮤니티 이벤트</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 테스터 모집</li> <li>• 커뮤니티 이벤트</li> <li>• 설문조사 제작</li> <li>• 타임 퀘스트 진행</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 테스터 모집</li> <li>• 커뮤니티 이벤트</li> <li>• 설문조사 제작 및 리포트 공유</li> <li>• 타임 퀘스트, 히든 퀘스트 진행</li> </ul>
필요사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 배너 소재</li> <li>• 테스트 안내</li> <li>• 커뮤니티 이벤트 내용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 배너 소재</li> <li>• 테스트 안내</li> <li>• 커뮤니티 이벤트 내용</li> <li>• 설문조사 질문 리스트</li> <li>• 최적화 희망 데일리 플레이 타임</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 배너 소재</li> <li>• 테스트 안내</li> <li>• 커뮤니티 이벤트 내용</li> <li>• 설문조사 질문 리스트</li> <li>• 최적화 희망 데일리 플레이 타임</li> <li>• 최적화 희망 인앱 이벤트 정보</li> </ul>

# CPI 패키지

[CPI 패키지 상품 소개서 자세히 보기](#)

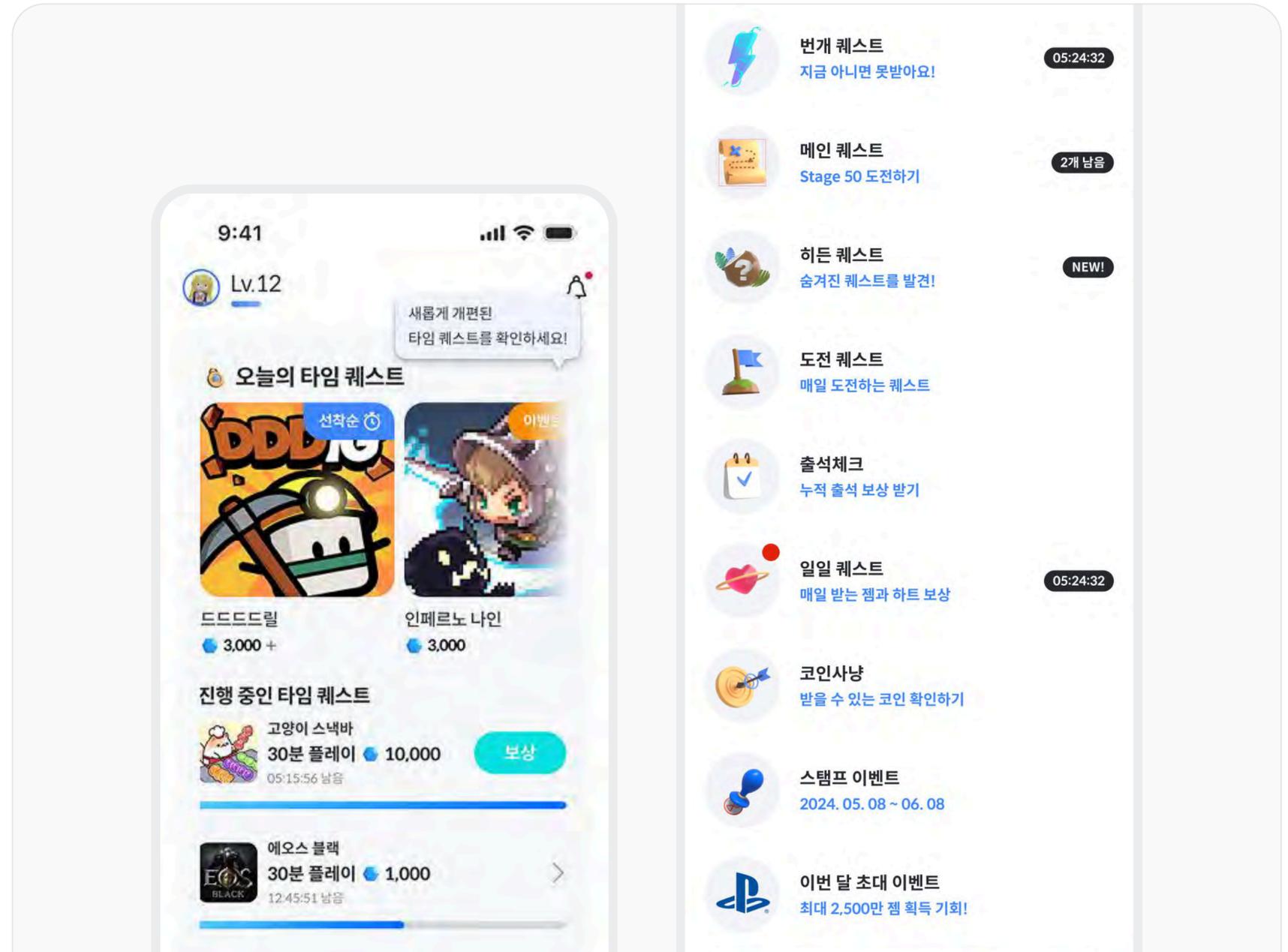
타임 퀘스트, 히든 퀘스트 등 오직 플레이오에서만 경험할 수 있는 시스템을 통해 유저의 자발적인 참여를 이끌어내는 마케팅 효과를 기대할 수 있습니다.

- ROAS
- 리텐션
- 인지도 상승

- 상품 구성
- 타임 퀘스트
  - 히든 퀘스트
  - 커뮤니티 이벤트

- 상품 구성
- CPI

- 최소 집행 금액
- 500만 원 / 2주



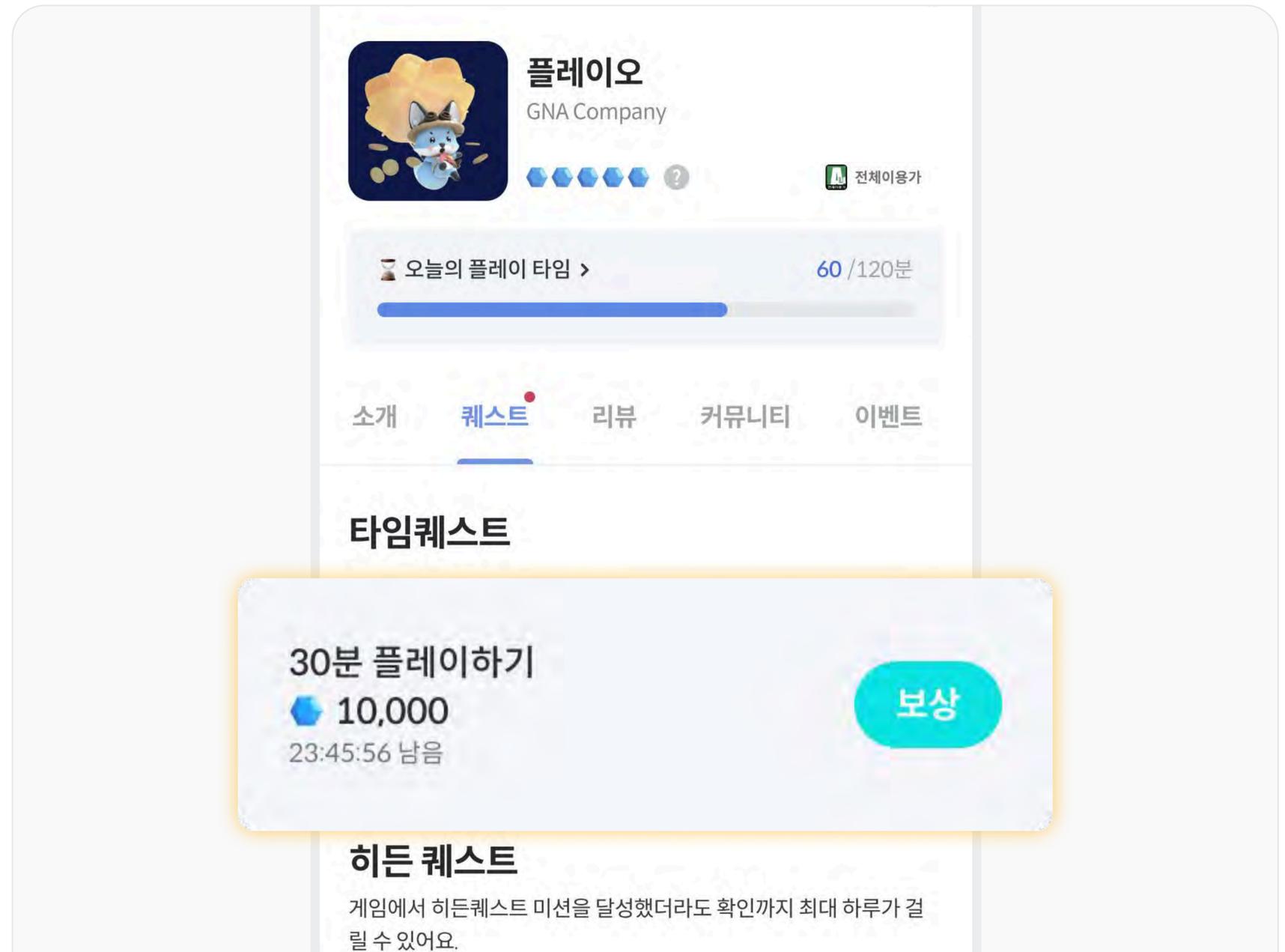
# CPI 패키지 - 타임퀘스트

정해진 시간을 플레이 하도록 유도하여 리텐션을 최적화 합니다.  
장르에 맞춰 데일리 플레이 시간을 지정하여 플레이 타임을 확보합니다.



## 활용포인트

- 반복 플레이를 통해 리텐션 향상
- 게임을 매일 플레이하며 유저 락인
- 진성 게이머 확보

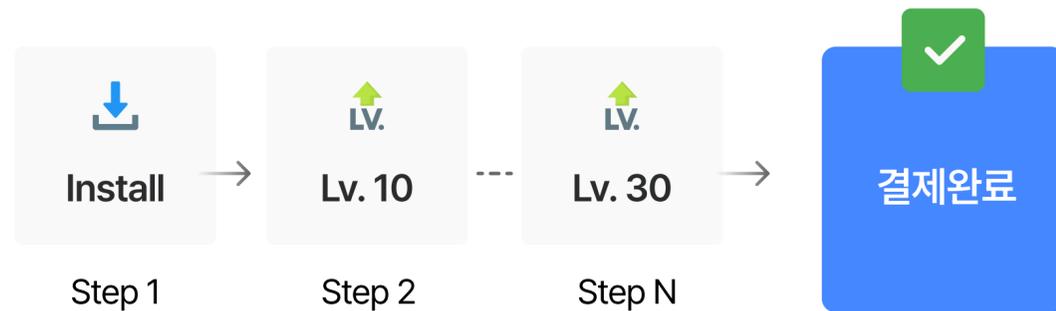


# CPI 패키지 - 히든 퀘스트

회원가입, 앱 내 구매, 광고 시청 등 목표하는 이벤트까지 사용자의 액션을 유도합니다.  
광고 목표 달성에 적합한 이벤트 내용으로 구성이 가능합니다.

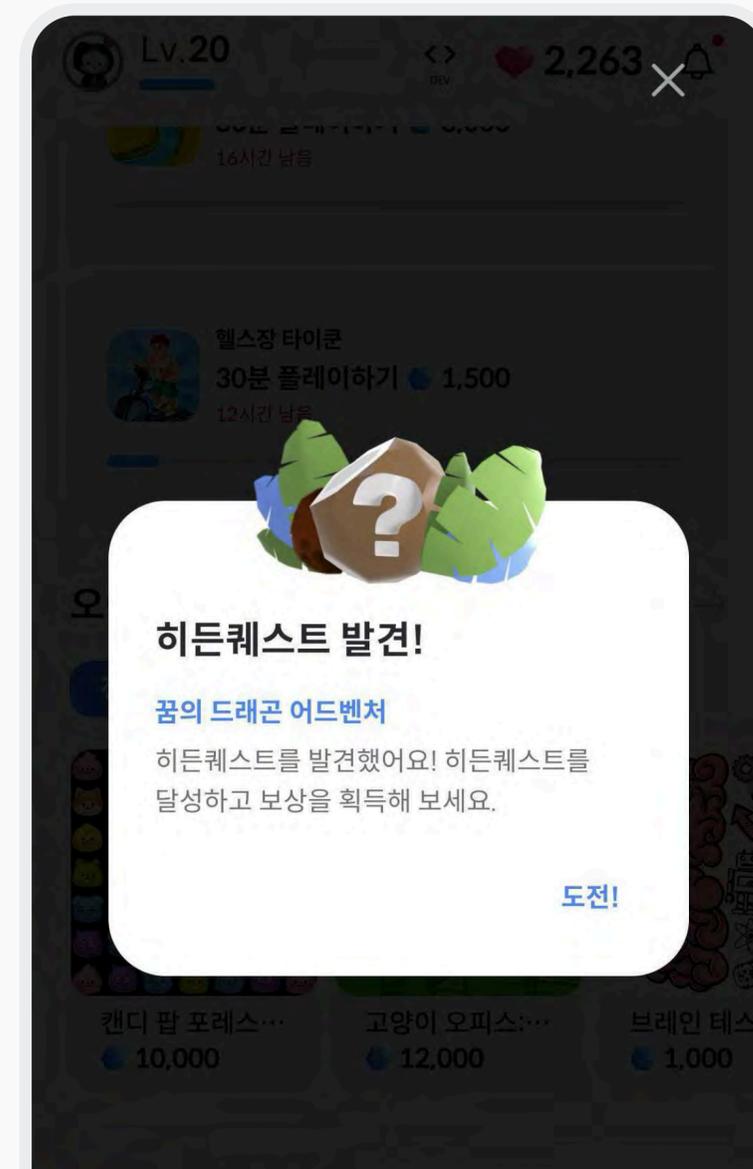
ROAS

리텐션



## 활용포인트

- 회원가입, 레벨 달성 이벤트 목표까지 플레이 유도
- 앱 내 구매, 광고시청을 통해 ROAS 최적화



# CPI 패키지 - 커뮤니티 이벤트

회원가입, 앱 내 구매, 레벨 달성 등 목표하는 이벤트까지 사용자의 액션을 유도합니다.  
이벤트 참여 인증 과정에서 유저가 직접 콘텐츠를 생산하여 바이럴 효과를 만듭니다.

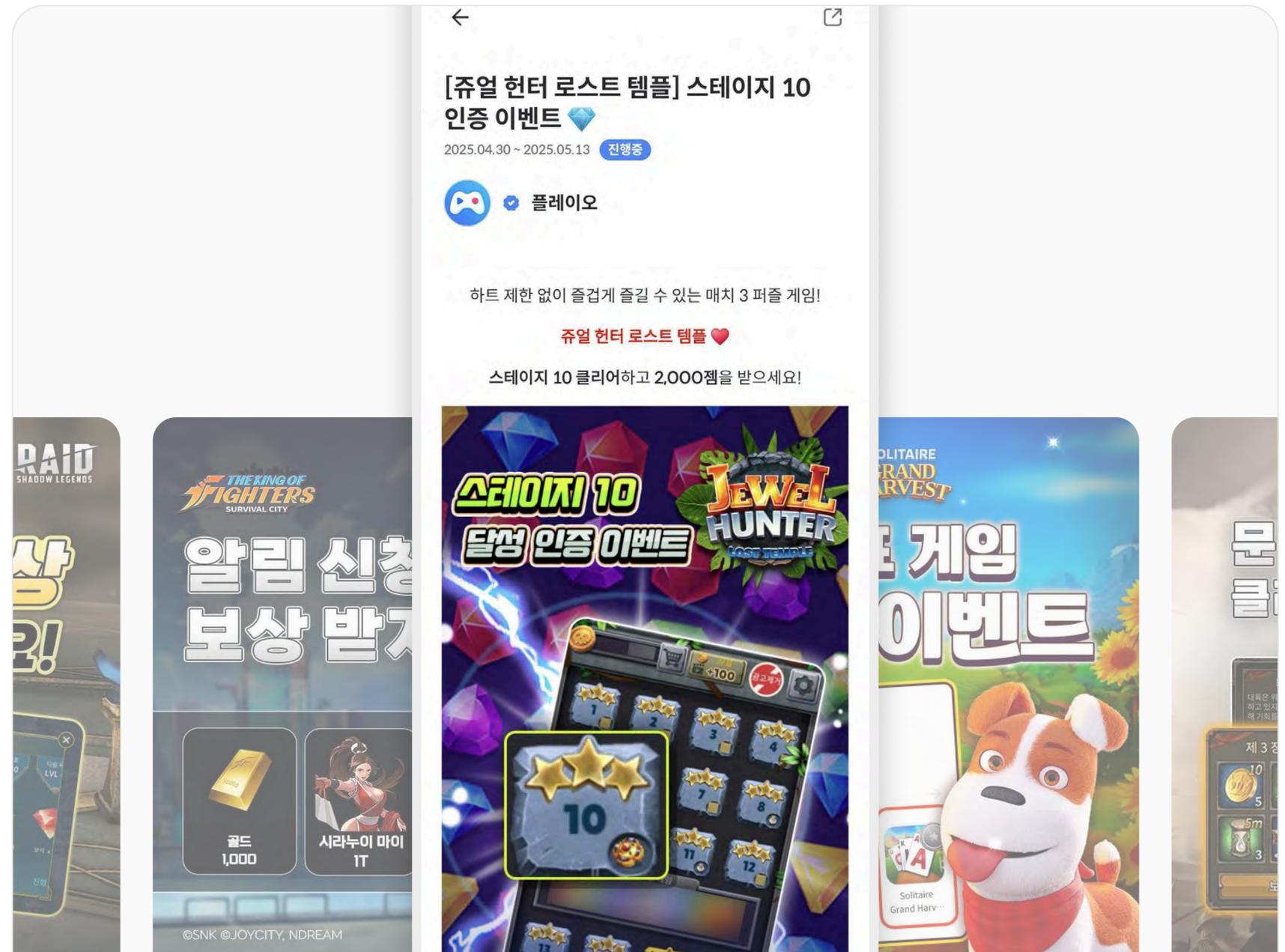
ROAS

리텐션

인지도 상승

## 활용포인트

- MMP를 사용하지 않더라도 캠페인 진행이 가능
- 유저가 직접 콘텐츠를 생산하여 자연스러운 바이럴



## 상품단가 - CPI

단가		블룸 (1주 기준)		비고
캐주얼	2,500	16,000건		캠페인 별 협의 가능
RPG	4,000	16,000건		캠페인 별 협의 가능
전략 / 하드코어	5,500	16,000건		캠페인 별 협의 가능

## 상품단가 - 타겟팅 옵션

타겟팅 옵션	설명	할증
성별	여성 혹은 남성 대상 타겟팅	10%
AOS 버전	AOS 버전 기반해 유저 타겟팅	10%
사전예약 여부	광고 게임을 사전예약한 유저 대상 타겟팅	10%
설치 여부	광고 게임을 설치 혹은 설치 안한 유저 대상 타겟팅	10%
연령	특정 연령 대상 타겟팅 *18세 게임은 연령 할증 필수	20%

# 플레이오 던전

플레이오 메인 영역에 노출되는 프리미엄 상품입니다.  
단기간에 유저 대량 유입과 게임 인지도 상승을 기대할 수 있습니다.

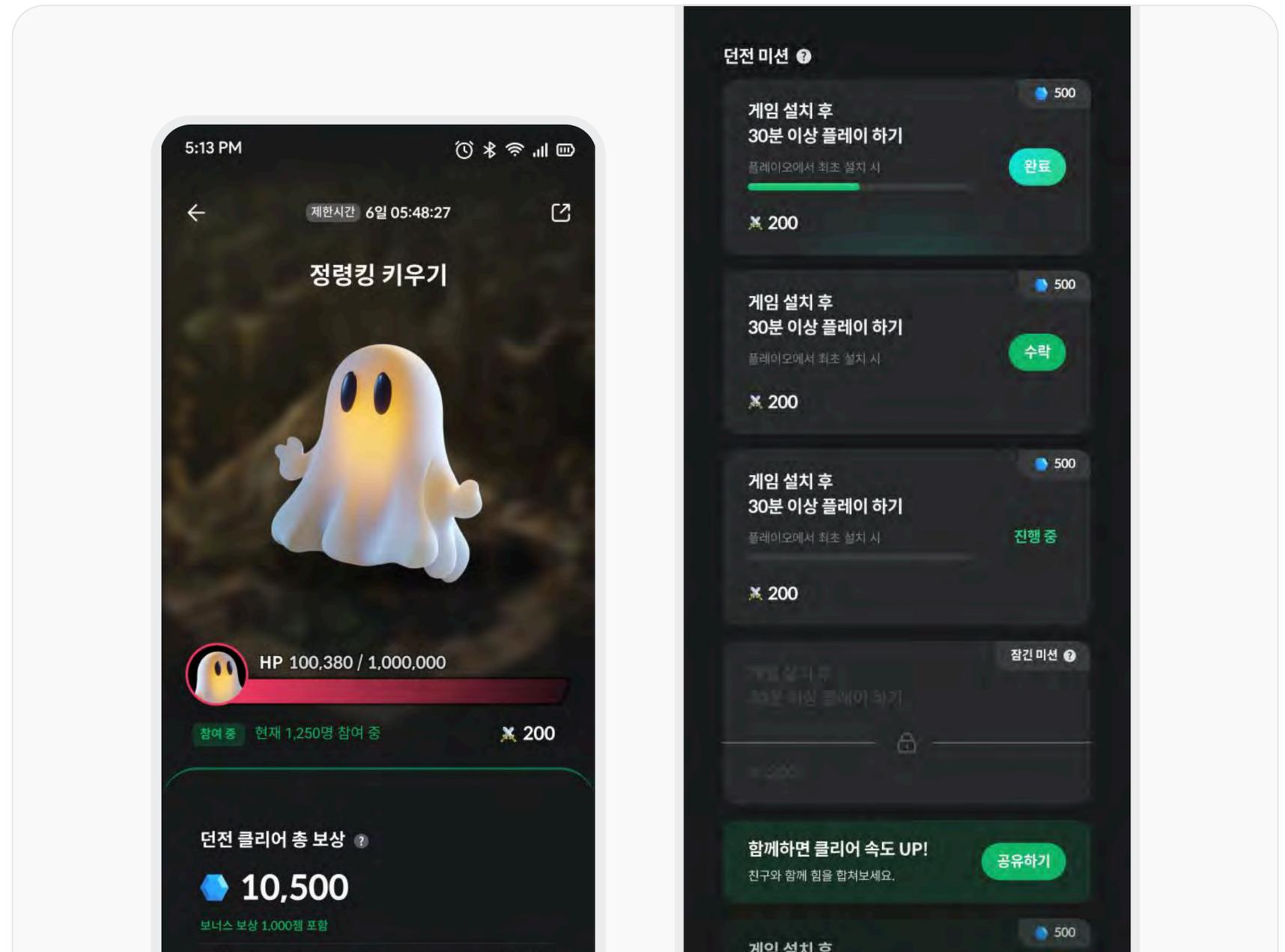
- ROAS
- 리텐션
- 인지도 상승

과금 기준	CPP (Cost Per Period )
예상 볼륨	홈페이지 참고 (예상 볼륨의 70% 개런티)

## 활용포인트

- 게임 브랜드 인지도 상승 및 대규모 유저 확보
- 유저간 협업 미션으로 바이럴 효과
- 신규 유저 뿐만 아니라 기존 유저까지 게임 플레이 유도

[플레이오 던전 상품 소개서 자세히 보기](#)



# 상품별 단가 - 플레이오 던전 (CPP)

논타겟팅 기준 최소 단가이며 타겟팅 적용 시 추가 할증이 적용됩니다. 예상 설치수의 70%를 개런티합니다.

	KR		JP		TW	
<b>7일 패키지</b>						
	단가	예상 설치수	단가	예상 설치수	단가	예상 설치수
캐주얼	10,000,000	7,000건 내외	6,500,000	4,500건 내외	6,000,000	4,500건 내외
RPG	14,000,000	7,000건 내외	9,000,000	4,500건 내외	7,500,000	4,500건 내외
전략 / 하드코어	17,000,000	7,000건 내외	11,000,000	4,500건 내외	10,000,000	4,500건 내외
<b>14일 패키지</b>						
	단가	예상 설치수	단가	예상 설치수	단가	예상 설치수
캐주얼	17,000,000	12,000건 이상	10,000,000	7,200건 이상	8,500,000	7,200건 이상
RPG	24,000,000	12,000건 이상	14,000,000	7,200건 이상	12,000,000	7,200건 이상
전략 / 하드코어	29,000,000	12,000건 이상	17,000,000	7,200건 이상	14,500,000	7,200건 이상

# 플레이오 피쳐드

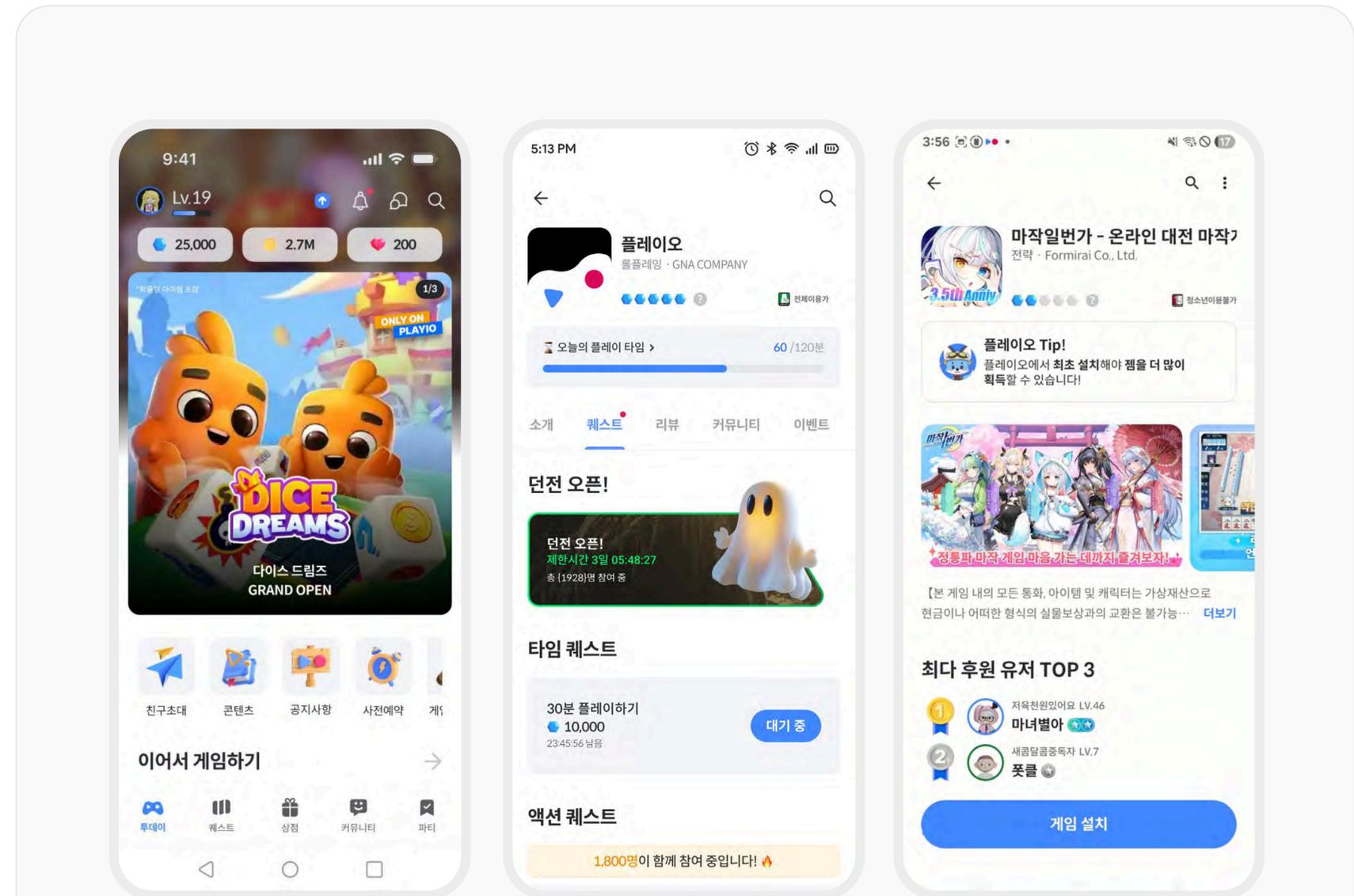
 [플레이오 피쳐드 상품 소개서 자세히 보기](#)

플레이오 내 전환율이 높은 모든 지면에 배너를 최우선으로 노출할 수 있어 볼륨 확보에 효과적인 상품입니다.

인지도 상승

## 활용포인트

- 광고 소재가 최우선으로 노출되어 전환율 상승
- 주요 지면에 반복 노출되어 캠페인 성과 향상



# 럭키 룰렛

게임과 관련된 특정 미션 달성 시 룰렛 방식으로 플레이오 내 사용 가능한 아이템을 랜덤으로 받을 수 있는 광고 상품입니다.  
일반적인 리워드 재화를 받는 방식이 아니라 룰렛을 돌려 플레이오 내 아이템을 받는 방식이라 유저들의 관심을 더 끌어들일 수 있습니다.

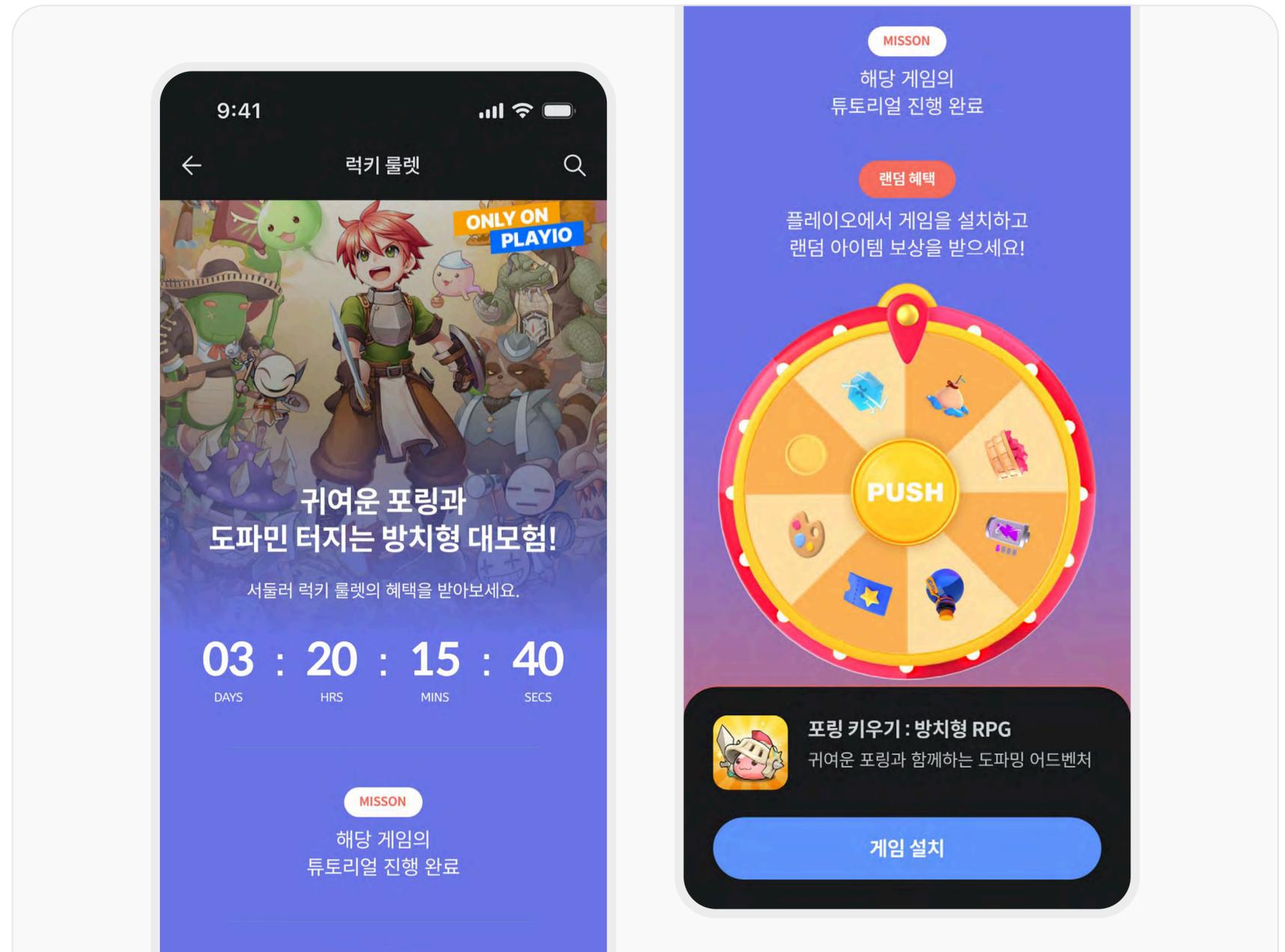
인지도 상승

단가 및 예상 볼륨

별도 문의

## 활용포인트

- 론칭 시 단기간에 많은 신규 유저 확보
- 장기 플레이 유저 확보



# STEAM

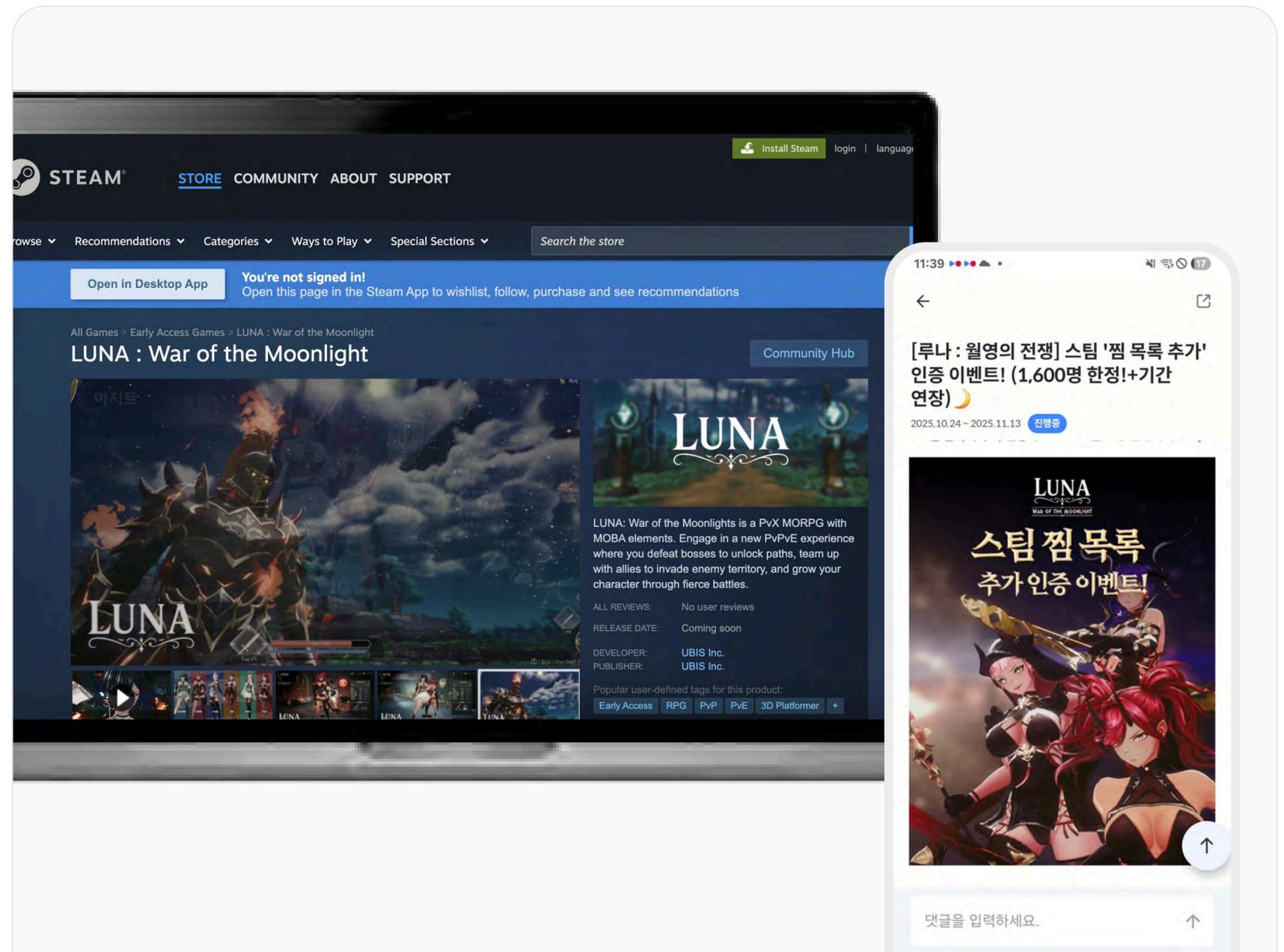
[Steam 상품 소개서 자세히 보기](#)

스팀(Steam) 게임의 인지도와 판매량을 높일 수 있는 상품입니다.

## STEAM 홍보

### 활용포인트

- '찜 목록에 추가(Add to your wishlist)', '팔로우(Follow)' 유저 확보하여 게임 인지도 증대
- '장바구니 추가(Add to Cart)', '구매(Payment)' 유도하여 게임 판매량 증대
- '플레이 시간', '도전 과제' 달성 유도하여 게임 장기 플레이 유저 확보



# 회사 연혁

**2020**

지엔에이컴퍼니 설립



**2022**

US 런칭  
16억 규모 브릿지 투자 유치

**2024**

JP, TW 런칭  
50억 투자 유치

**2021**

구글 플레이 스토어 플레이오 출시  
20억 규모 ~ 유치  
TIPS 선정 기업  
12억원 규모의 브릿지 투자 유치

**2023**

게임더하기 글로벌 마케팅 협력사 선정

**2025**

누적 다운로드 수 400만 돌파  
HK, MO 런칭  
IOS 출시  
일본 법인 설립(25.08.22)

대한민국 1등 게임 플레이 타임 광고 플랫폼  
플레이오와 함께 최고의 성과를 만들어 보세요.

[플레이오 광고 문의하기](#)

[플레이오 Ads 홈페이지 바로가기](#)

추가문의 | [sales@gna.company](mailto:sales@gna.company)