

MAXIMIZER

Maximize Your Global Performance

NO. 1 글로벌 퍼포먼스 마케팅 컴퍼니
MAXIMIZER를 소개합니다.

MAXIMIZER를 소개합니다.

고객의 글로벌 퍼포먼스를 극대화 하고 최고의 성과를 낼 수 있도록 원팀으로 돕는 우리는 MAXIMIZER 입니다.

01

맥시마이저는
글로벌 마케팅 전문 집단입니다.

- 해외 시장에 대한 높은 이해와 경험을 바탕으로 다년간 마케팅을 집행한 글로벌 마케팅 전문 집단
- 글로벌 게임 마케팅에 대한 노하우와 경험으로 즉각적인 MKT 솔루션 제안 가능
- 북미 앱스토어 상위권 랭킹 안착 및 장기 유지 이력 다수 보유

02

맥시마이저는 데이터를 기반으로
사업적 시각으로 접근합니다.

- 고객사의 영업 이익 극대화와 효율을 1순위로한 단계별 마케팅 확장 전략
- 글로벌 시장을 선도하는 차별화된 마케팅 방법론

03

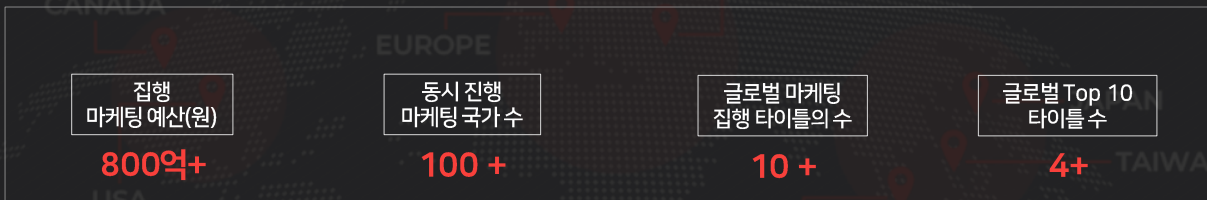
브랜딩 + 퍼포먼스 마케팅의 결합한
시너지 효과를 서비스를 선사합니다.

- 인플루언서 마케팅+브랜딩+퍼포먼스 마케팅을 통해 대세감, 바이럴 효과, 오가닉 증분 등의 시너지 효과 제공

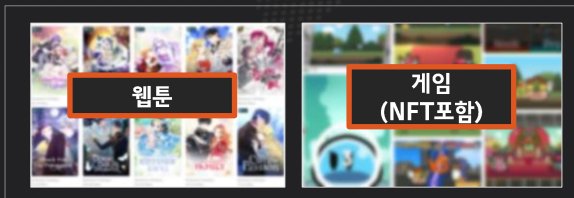
글로벌 마케팅을 해본 조직은 많지만, 글로벌 **성공** 경험이 있는 마케팅 조직은 극히 드뭅니다.

- ▶ 북미 중심 800억원 이상 글로벌 단위의 마케팅 집행
- ▶ 글로벌 Top 웹툰/게임의 마케팅 전략 설계 및 운영

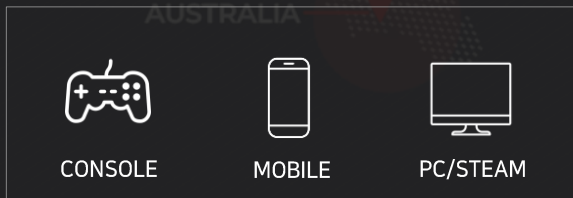
[글로벌 마케팅 집행 이력]



[전문 분야]



[전문 플랫폼]



MAXIMIZER는 사업적 시각으로 접근합니다.

고객사의 상황에 맞추어 **장기적인 영업 이익 극대화**를 위해 단계적 마케팅 확장을 진행합니다.



1 eROAS와 eCPI를 고려한
마케팅 전략 설계



2 다양한 네트워크로 확장하여
상품과 매체의 핏을 다각도로 파악한 후
고 LTV 유저를 차곡 차곡 획득!



3 마케팅 비용 회수 기간과
성장 시뮬레이션에 기반한
수익성 극대화

MAXIMIZER는 데이터 기반으로 이야기합니다.

다양한 테스트와 정교한 데이터 분석을 바탕으로 사업의 그로쓰를 만들어 갑니다.

데이터 분석

1st Party

+

3rd Party
Attribution

1st Party data와
Attribution tool의 3rd Party 데이터를 결합하여
상품과 유저에 대한 분석을 진행합니다.

Cohort 기반 세그먼트 타게팅 분석

Tiering
(ENG / EUR / ASIA)

IAP
(AEO / VO / CEO)

Single
(US / KR / JP)

IAA
(Install)

by GEO

by Revenue Type

아하 모먼트 또는 인게인 Proxy event 전략

유입 경로별
데이터 분석

유저
세그먼트별
리텐션 분석

신규 및 재구매
유저 행동 분석

유저의 활성화
포인트 분석

그로스 측면의 풀퍼널 마케팅을 제공합니다.

KPI 설정부터 글로벌 그로스를 위한 360도 풀퍼널 마케팅을 인하우스 시각으로 지원합니다

STEP 01



캠페인 목표 설정

목표 KPI 선정

STEP 02



ASO 컨설팅

SEO 컨설팅

STEP 03



소재 제작

STEP 04



마케팅 기술 컨설팅

- Attribution Tool 도입
- Conversion Schema 구조 추천

STEP 05



브랜딩 집행

UA 집행

STEP 06



캠페인 최적화

리포팅

광고주의 성공을 위해 **소프트 런칭부터 글로벌 런칭까지** 인하우스의 시각으로 밀착 관리합니다.



소프트 런칭

글로벌 런칭

시장성, 게임성, 수익성 검증

영업 이익 확대를 위한 SCALE UP!

■ 마케팅플래닝

- 데이터 분석을 통한 제품과 서비스 이해
- KPI 설정 및 마케팅 전략 수립
- 마케팅 믹스 제안

■ 주기적인 리포팅

- 매체 분석/최적화
- Bi-Weekly 리포트 (Creative 단위)
- Bi-Weekly 미팅

■ 크리에이티브

- 소재 분석
- 경쟁사 소재 리서치
- 소재 기획 및 제안

■ 데이터 분석 및 최적화

- 매체 확장 제안
- 오디언스 분석/최적화
- 소재 분석/최적화

■ 운영관리

- 경쟁사 분석
- 매체 / 경쟁사 레퍼런스 체크
- 광고 세팅 진행

■ 스케일링

- Daily 리포트
- 국가 확장 제안
- 신규 테스트 기능 제안

단순 집행 그 이상!
MAXIMIZER는 **글로벌에 전문화된 인력**으로 구성되어 있습니다.

- ▶ 글로벌에서 성과를 낸 소수 정예 하이 퍼포먼스 팀으로 구성
- ▶ 북 앱스토어 Top 10 장기 유지 이력 다수 보유



데이터 분석 및 인사이트 도출

전반적인 마케팅 전략 · 기획 · 운영 · 시장분석 · 이슈대응

소재 기획 및 시장, 경쟁사 트렌드 분석

소재 기획 및 제작

글로벌 데스크 탑 콘솔 서비스	글로벌 모바일 서비스

게임의 성공적인 글로벌 성장을 지원하기 위해 **4가지 맞춤형 서비스**를 제공합니다.
파트너사의 니즈와 상황에 따라 유연하게 선택할 수 있습니다.

Agency 모델

■ 마케팅 대행 서비스

마케팅을 대행하는 모델로
마케팅 예산의 수수료 (10%~15%)를
부과하는 모델
(소재 제작 포함)

Publishing 모델

■ Semi-Publishing 모델

성과 중심으로 공동 운영하는 협력
모델로 맥시마이저는 마케팅을, 개발사는
그 외의 업을 책임지고 관리
마케팅 비용 공동 부담 + 수익 쉐어

■ Publishing 모델

맥시마이저에서 마케팅부터 QA까지
게임 운영 전반을 맡는
토탈 퍼블리싱 서비스
마케팅 비용 전액 부담 + 수익 쉐어

소재 제작 서비스

■ 마케팅 소재 제작 서비스

플랫폼/국가에 맞춘 고성능 소재 제작
영상, 배너, 플레이블 제공

OUR PARTNERS

MAXIMZER는 글로벌 마켓을 리드하는 많은 기업들과 함께하고 있습니다.



REFERENCE

Maximizer은 **글로벌 마케팅의 성공 노하우 및 경험을 기반으로**
즉각적인 성과를 보여드립니다.

효과적인 성과를 보여드립니다.



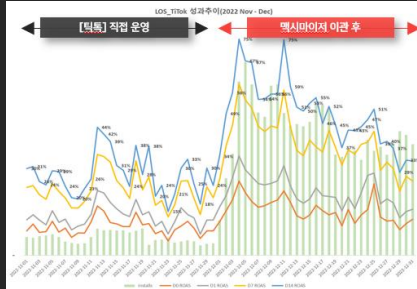
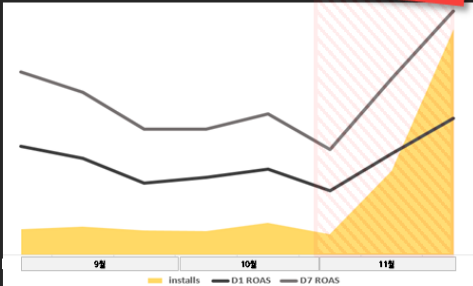
로드 컴플릿 - 레전드 오브 슬라임

- 목표 : ROAS & Install Trend
- 상황: 허니문 기간 이후 단가와 ROAS 모두 하락
- 전략 : 앱 내 유저 행동 패턴 분석 후 고가치 유저 발굴

*MAXIMIZER로 이관한 매체 기준의 성과

맥시마이저 이관 후

* 틱톡 이관 후 성과



[Maximizer로 이관 후 한달]

- D7 ROAS 약 2배 상승
- Daily Install 수 약 10배 상승
- 이관 후 3개월만에 80만 DAU 돌파
- [틱톡]볼륨 6배 상승 및 ROAS 68% 상승

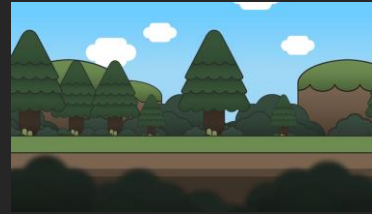
Global Idle Game
2위

누적 다운로드
3,000만

일간 활성 사용자 수
100만

ROAS 회수 기간
30일

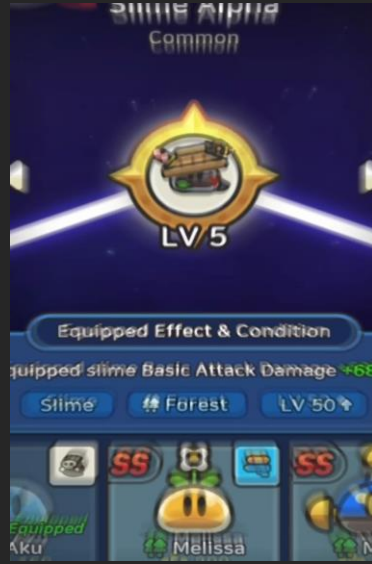
★ 광범위한 영상&소재 제작 장르



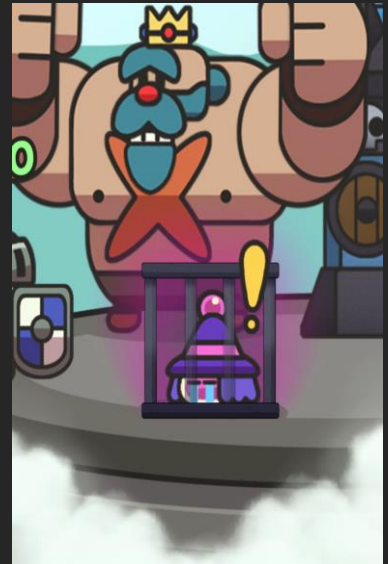
스토리텔링 + 인게임



플레이어블



컨텐츠 업데이트

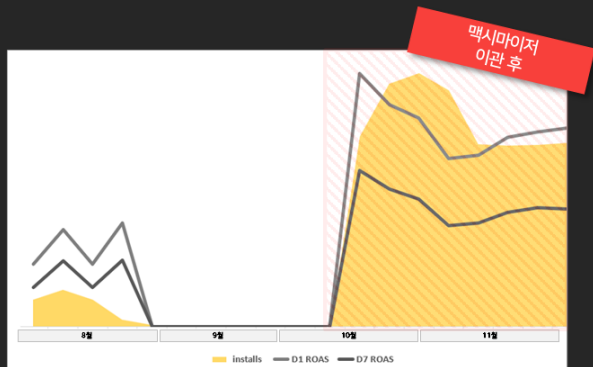


Fake 소재



로드 컴플릿 - 크루세이더 퀘스트

- 목표 : 영업 이익 극대화
- 상황: 9년된 게임으로 한국/대만 에서 리타게팅으로 ROAS를 유지
- 전략: 국가 분석을 통한 국가 재 확장



[Maximizer로 이관 후 한달]

- D7 ROAS 약 3배 상승
- 즉각적으로 Daily Install 수 약 6배 상승

★ 광범위한 영상&소재 제작 장르

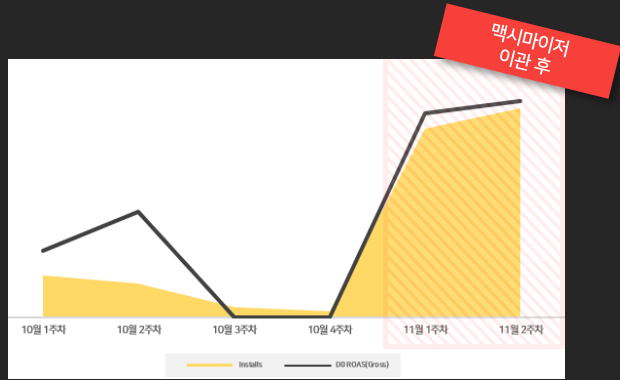


캐릭터 강조형



111% - 다이스 킹덤- 타워 디펜스

- 목표 : 영업이익 극대화
- 상황: 한국 이외의 글로벌 국가에서 성과 저조
- 전략 : 니치 마케팅을 통한 TW 권역 확장



[Maximizer로 이관 후 한달]

- 볼륨 8배 상승
- ROAS 20배 상승

대만 앱스토어
랭크
139위 > 9위

★ 권역 별 특성에 맞춘 소재 제작



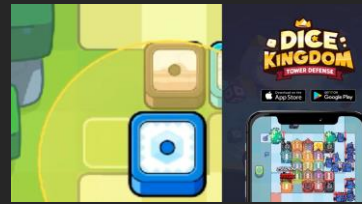
일본



대만



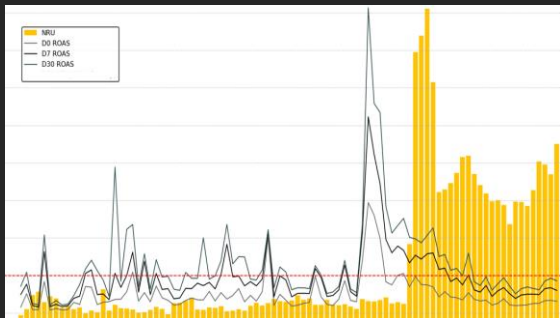
미국





캐논 크래커 - 스매시 히어로

- 목표 : 영업 이익 극대화
- 상황 : 한정적인 예산으로 글로벌 런칭 진행
- 전략 : 소프트 런칭을 통해 유의미한 국가/타겟을 발굴하여 안정적인 확장



[Maximizer와 런칭 후 한달]

- 목표 KPI 대비 30% 우수
- 우수 경쟁사의 런칭 성과 대비 14% 우수

대만/한국/일본
앱스토어
TOP 3

★ Phase에 맞는 소재 제작 및 테스트

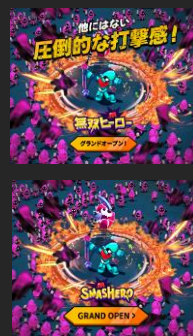
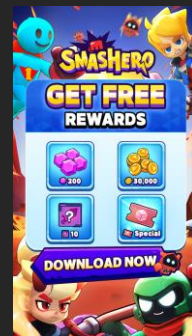
소프트 런칭 : 게임 플레이 중심 소재



우수 스킬 테스트

우수 캐릭터 테스트

글로벌 런칭 : Stickiness와 LTV 중심 소재

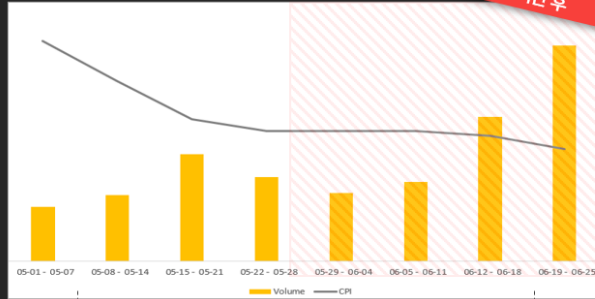




네오위즈 - 고양이와 스프

- 목표: CPI 유지 및 볼륨 극대화
- 상황: Massive 마케팅 이후 PLC 성숙기를 지나 단가 과열 및 과포화 상황
- 전략: 국가별 적정 소재(TTS, 밌 등) 을 활용하여 소재 Refresh 진행

*MAXIMIZER로 이관한 매체 기준의 성과



Maximizer 이관 후

[Maximizer로 이관 후 한달]

- CPI 약 10% 감소하여 개선
- 신규 인스톨 3배 상승

★ 광범위한 영상&소재 제작 장르

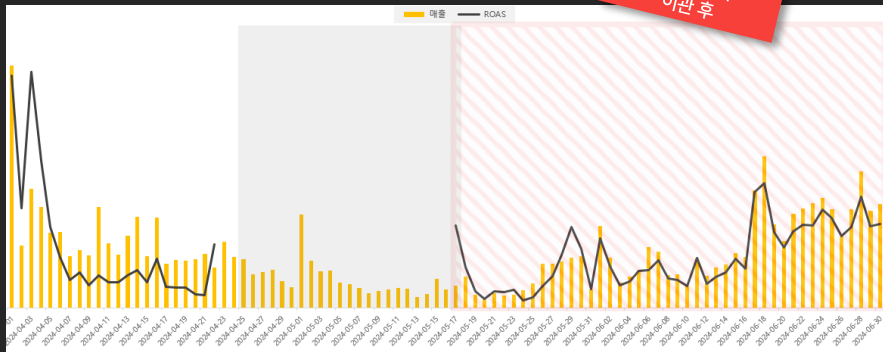


배너



영상 소재

- 목표 : 리텐션을 & CPI 유입 단가 개선 / D1 CPA 개선 / ROAS 개선
- 상황 : 허니문 기간 이후 영업이익 및 ROAS 저하
- 전략 : 퍼널등의 이벤트 최적화로 아하 모먼트 발굴을 통한 성과 개선



[Maximizer로 이관 후 한달]

- ROAS 최대 약 228% 상승
- 리텐션 CPA 약 81% 개선

★ 광범위한 영상 & 소재 제작 장르



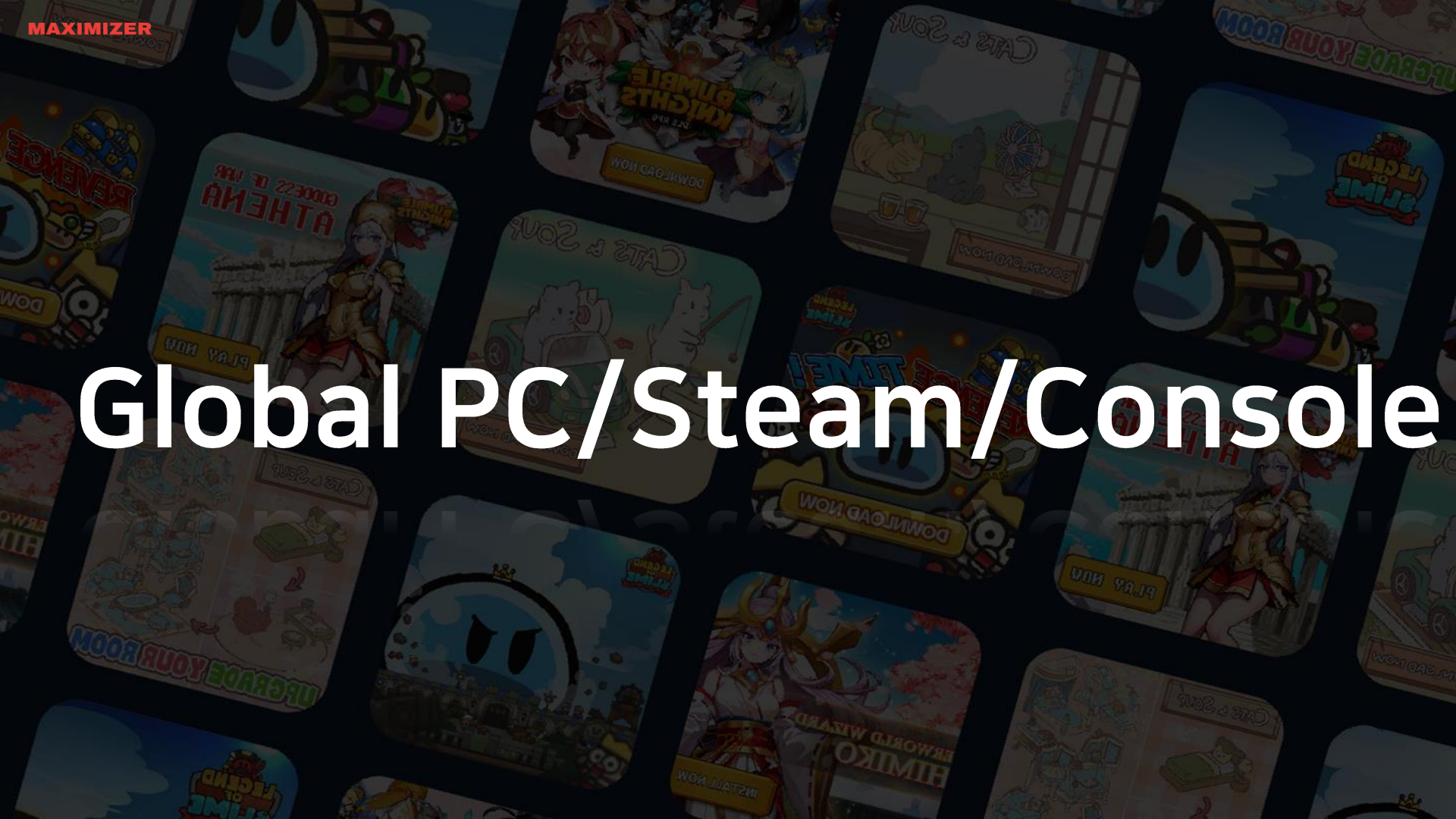
배너



영상

MAXIMIZER

Global PC/Steam/Console



MAXIMIZER 는 누적된 글로벌 마케팅 경험과 노하우로 게임 서비스가 글로벌로 성공할 수 있도록 다양한 크로스 플랫폼 (PC, 모바일, 콘솔) 마케팅을 지원하고 있습니다.

01 플랫폼 노하우

글로벌 PC
생태계에 대한 이해

02 마케팅 전문성

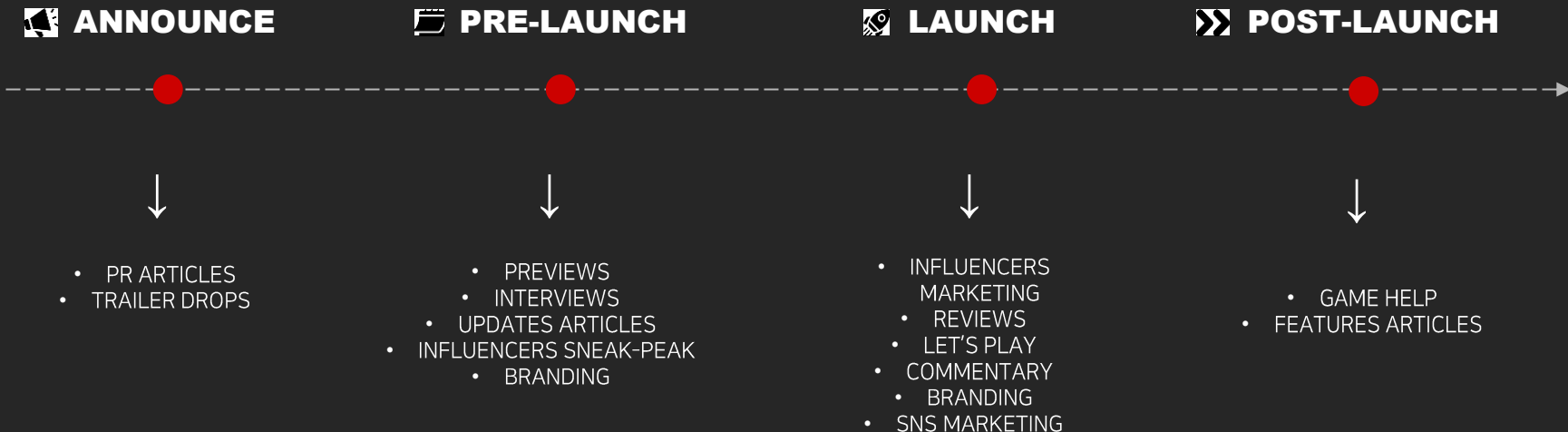
글로벌 게이머 중심의
커뮤니티와 미디어 네트워크
활용

03 전략적 접근

데이터 중심의 플랫폼 별
맞춤 전략 제공

PC/Console 광고주의 캠페인 운영 사이클

게임 공지 부터 포스트 런칭까지 게임 라이프 사이클의 모든 부분에서 함께 합니다.



Maximizer의 PC 마케팅 역량

① 노출 및 SOV 극대화를 위한 브랜드 마케팅

- 글로벌 게임 커뮤니티 중심의 플랫폼을 활용하여 대세감 및 기대감 형성
- 노출 극대화를 통한 게임 인지도 ↑

② 바이럴리티 확장을 위한 인플루언서 마케팅

- 북미, 남미, 동남아 권역의 300명 이상의 인플루언서 확보
- 게임의 기대감, 흥미 유발 효과 기대

③ 고가치 유저 확보를 위한 퍼포먼스 마케팅

- 유저 데이터를 기반한 타겟드 지면과 SNS 채널등을 활용한 “진성 유저“ 확보
- 마케팅의 효율과 ROAS 성과 확보 기대

① 노출 및 SOV 극대화를 위한 브랜드 마케팅

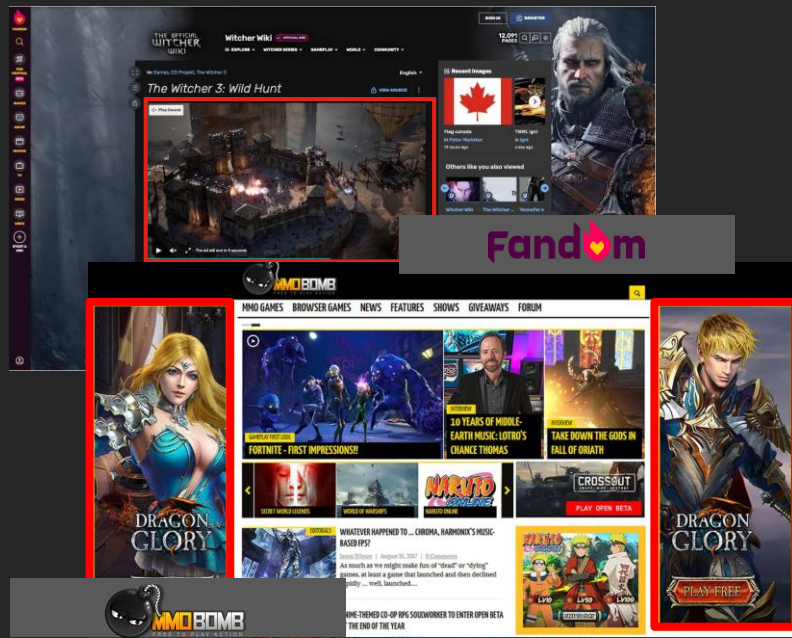
웹진 기반 브랜드 마케팅의 주요 프로모션 콘텐츠

북미, 유럽, 동남아시아 권역의 트렌드를 파악해 맞춤형 마케팅 플랜을 제공합니다.

1. Site Takeover



2. Banner & FullScreen Video



① 노출 및 SOV 극대화를 위한 브랜드 마케팅

웹진 기반 브랜드 마케팅의 주요 프로모션 콘텐츠

북미, 유럽, 동남아시아 권역의 트렌드를 파악해 맞춤형 마케팅 플랜을 제공합니다.



② 바이럴리티 확장을 위한 인플루언서 마케팅

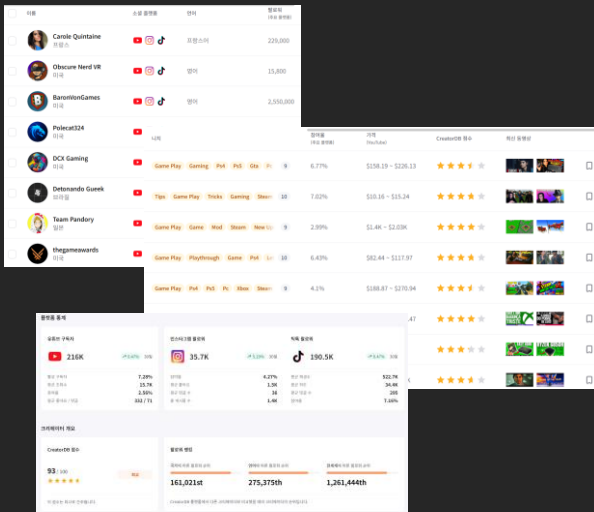
데이터 기반한 Influencer 선별 및 콘텐츠 제작

북미, 유럽, 동남아시아 권역에 확보된 인플루언서의 주요 콘텐츠, 팔로워어수, View 수 등을 고려하여 인플루언서를 섭외, 콘텐츠를 제작합니다.

Step1. 인플루언서 선별

Step2. 콘텐츠 기획

Step 3. 콘텐츠 제작



Influencer brief

What: We're global launching Guardian Tales on Nintendo Switch, which had previously huge success on mobile.

When: June 10, 2023 - 9:00AM PST

Goal: Persuade max. number of audience to redeem access code

Project Overview

- Campaign Name: Guardia
- Objective: Drive awareness by leveraging influencer reach
- Primary Goals:
 - Increase visibility among target audience
 - Drive downloads and engagement
 - Highlight the game's unique gameplay
- Target Audience:
 - Influencers with audiences in our key regions (North America, Europe, Asia-Pacific)

Campaign Message

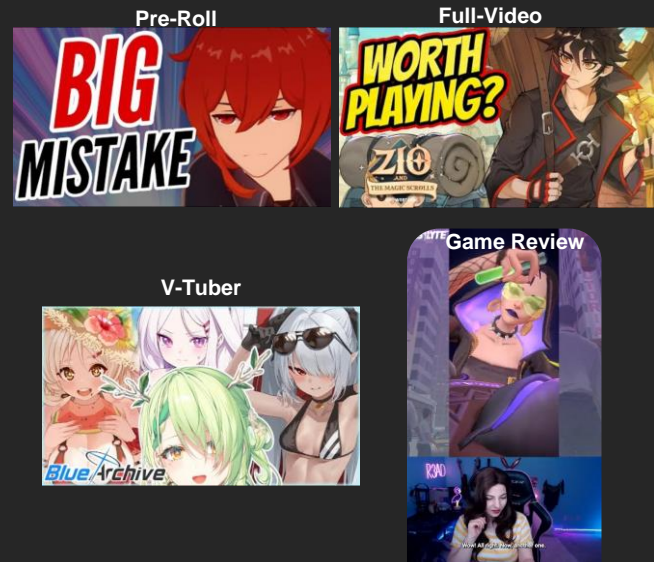
- Tagline/Theme: "Your Next Adventure Starts on Nintendo Switch!"
- Core Messages:
 - Guardian Tales offers a nostalgic, yet modern gaming experience.
 - Now available on Nintendo Switch, combining portability and console-level engagement.
 - Connect with a global community of adventurers and uncover a world of humor, puzzles, and exciting battles.

Influencer Criteria

- Profile:
 - Gaming influencers active on YouTube, Twitch, TikTok, and Instagram
 - Audience Size: Micro-influencers (10K-100K) to mid-tier influencers (100K-500K) for niche engagement and larger influencers (500K-1M+) for mass reach
 - Relevance: Focus on RPGs, retro games, and adventure content
- Content Style:
 - Engaging and authentic content creation
 - Ability to highlight gameplay, storytelling, and unique humor
 - Strong interaction with followers through live streams, Q&As, or gameplay highlights
- Geographic Reach:
 - Influencers with audiences in our key regions (North America, Europe, Asia-Pacific)

Creative Guidelines

- Tone: Fun, adventurous, light-hearted with an emphasis on nostalgic gaming vibes.
- Formats:
 - Gameplay highlights (Nintendo Switch features)
 - "First impressions" or unboxing videos for Nintendo Switch gameplay
 - Humorous Q&As or re-enactments of the game's iconic moments



③ 고가치 유저 확보를 위한 퍼포먼스 마케팅

브랜딩과 퍼포먼스 마케팅을 결합하여 고가치 유저 확보 및 바이럴리티를 극대화

후킹/바이럴/ 인플루언서 소재 등을 활용하여 바이럴리티를 극대화할 수 있는 SNS 매체에 고가치 유저를 집중적으로 노출, 전환 유도

주요 매체



소재 예시



게임 Review- Short



인게임&세일 강조 소재

타겟팅



Demo Targeting

성별 / 연령

Interest Targeting

PC Game, FPS,
Web3.. etc

Lookalike Targeting

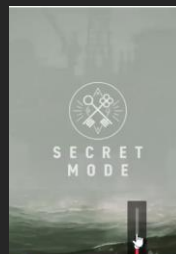
기존 고객층과 유사한 고객

Custom Audience

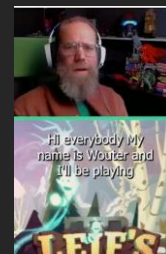
특정 행동 수행 고객

Retargeting

리타겟팅



게임성 강조 소재



인플루언서 마케팅 소재를 기반한 2차 제작물 활용

③ 고가치 유저 확보를 위한 퍼포먼스 마케팅

브랜딩과 퍼포먼스 마케팅을 결합하여 고가치 유저 확보 및 바이럴리티를 극대화

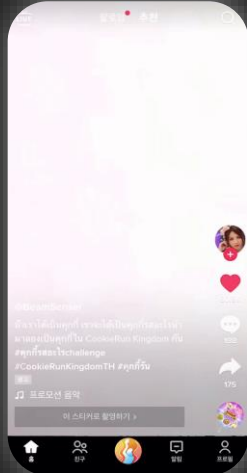
후킹/바이럴/인플루언서 소재등을 활용하여 바이럴리티를 극대화할 수 있는 SNS 매체에 고가치 유저를 집중적으로 노출, 전환 유도



디스플레이
카드



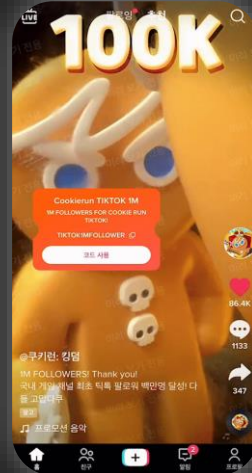
팝아웃
쇼케이스



슈퍼라이크



보팅스티커



기프트코드스티커

MAXIMIZER

Maximize Your Global Performance

THANK YOU

맥시마이저는 그 중 가장 큰 유저를 확보하고 있는 Steam과 Epic Store
각 플랫폼의 특징에 적합한 맞춤 마케팅 전략 제공하고 있습니다.

Steam

■ 주요 특징

1억 3,200만+ MAU와 30,000 이상 타이틀

■ 마케팅 효과

위시 리스트와 리뷰가 초기 성공의 핵심

■ 주요 마케팅 방법론 (플랫폼 내)

매년 10,000개 이상 신작 출시되며 경쟁이 매우 치열.
위시리스트 및 세일 마케팅을 통한 성공 전략 필수

■ 주요 마케팅 방법론 (플랫폼 외)

브랜딩 전략 & UA 전략 - 구글, 트위치, 레딧, 틱톡, 트위터, 웹진 등 활용

Epic Store

■ 주요 특징

6,800만+ MAU와 독점 타이틀 및 무료 게임 캠페인

■ 마케팅 효과

초기 사용자 확보와 플랫폼 프로모션 활용이 중요

■ 주요 마케팅 방법론 (플랫폼 내)

사용자 리뷰 시스템이 없기에 게임의 외부 노출과
초기 사용자 확보가 성공의 핵심