

プレイするほど楽しさが広がる  
報酬型プラットフォーム



# Contents

01 Playioの紹介

02 Playioの特徴

03 Playio広告商品



**2020**

GNA Company 設立

**2022**

アメリカ (US) で Playio をローンチ  
16億ウォン規模のブリッジ資金を調達

**2024**

日本・台湾で Playio をローンチ  
50億ウォン規模の資金を調達

**2021**

Google Play ストアで Playio をリリース  
20億ウォン規模の資金調達を実施  
TIPS プログラムに選定  
12億ウォン規模のブリッジ投資を調達

**2023**

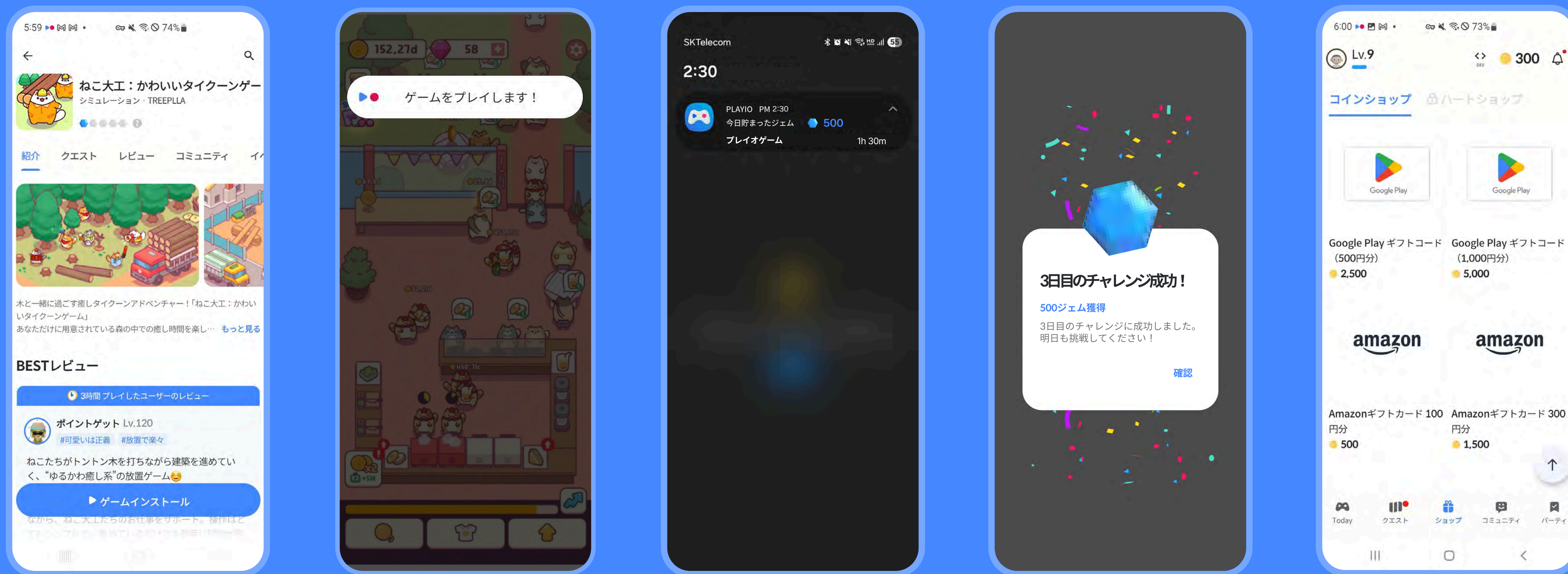
政府支援プログラムに選定  
グローバルマーケティングパートナーに選出

**2025**

累計ダウンロード数400万を突破  
香港・マカオでサービスローンチ  
iOS版リリース (KR)  
日本法人を設立  
(2025年8月22日)

# プレイタイム報酬プラットフォーム **PLAYIO**

ユーザーのゲームプレイ時間や、ゲーム内での特定の行動に応じて報酬を付与します。



ゲーム発見

▶ ゲームプレイ

▶ プレイ時間の計測

▶ 報酬獲得

▶ 交換 / 購入



**PLAYIOは多くのゲーマーに支持されています。**

Playio はゲーマーにとって欠かせないアプリとして認知されており、活発なコミュニティがさらなるユーザー獲得につながっています。

6か国でのグローバル累計ダウンロード数

**4,500,000**

月間平均起動回数 (1ユーザーあたり)

**200回**

Playio 経由でのゲーム起動率

**95%**

AppsFlyer パワーランキング順位

1位



Google ads

2位



AppLovin

3位



Meta ds

4位



GNA Company

**PLAYIOは多くのゲーマーに支持されています。**      あらゆるジャンルのゲームで優れた成果を創出しています。

累計登録者数

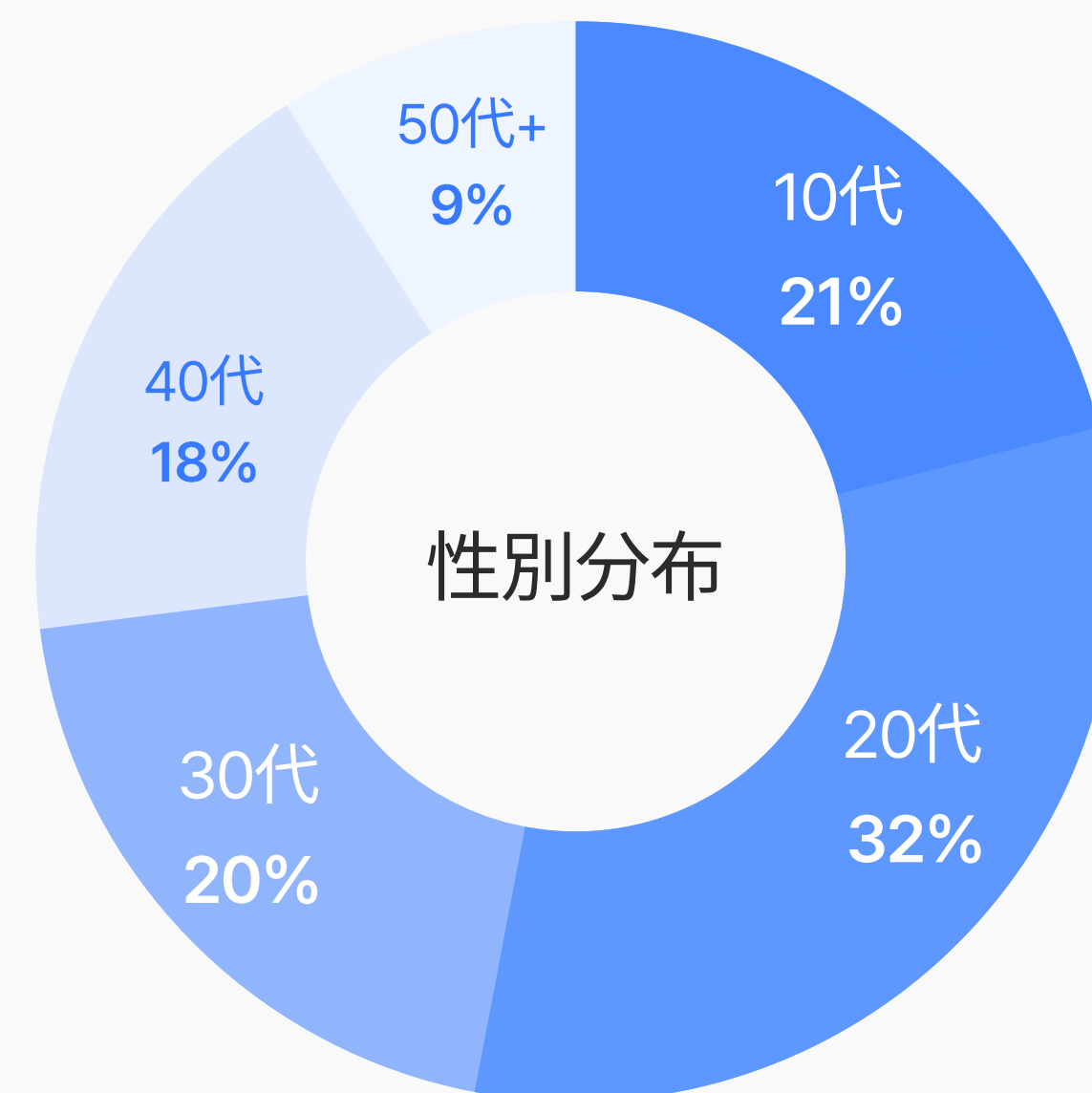
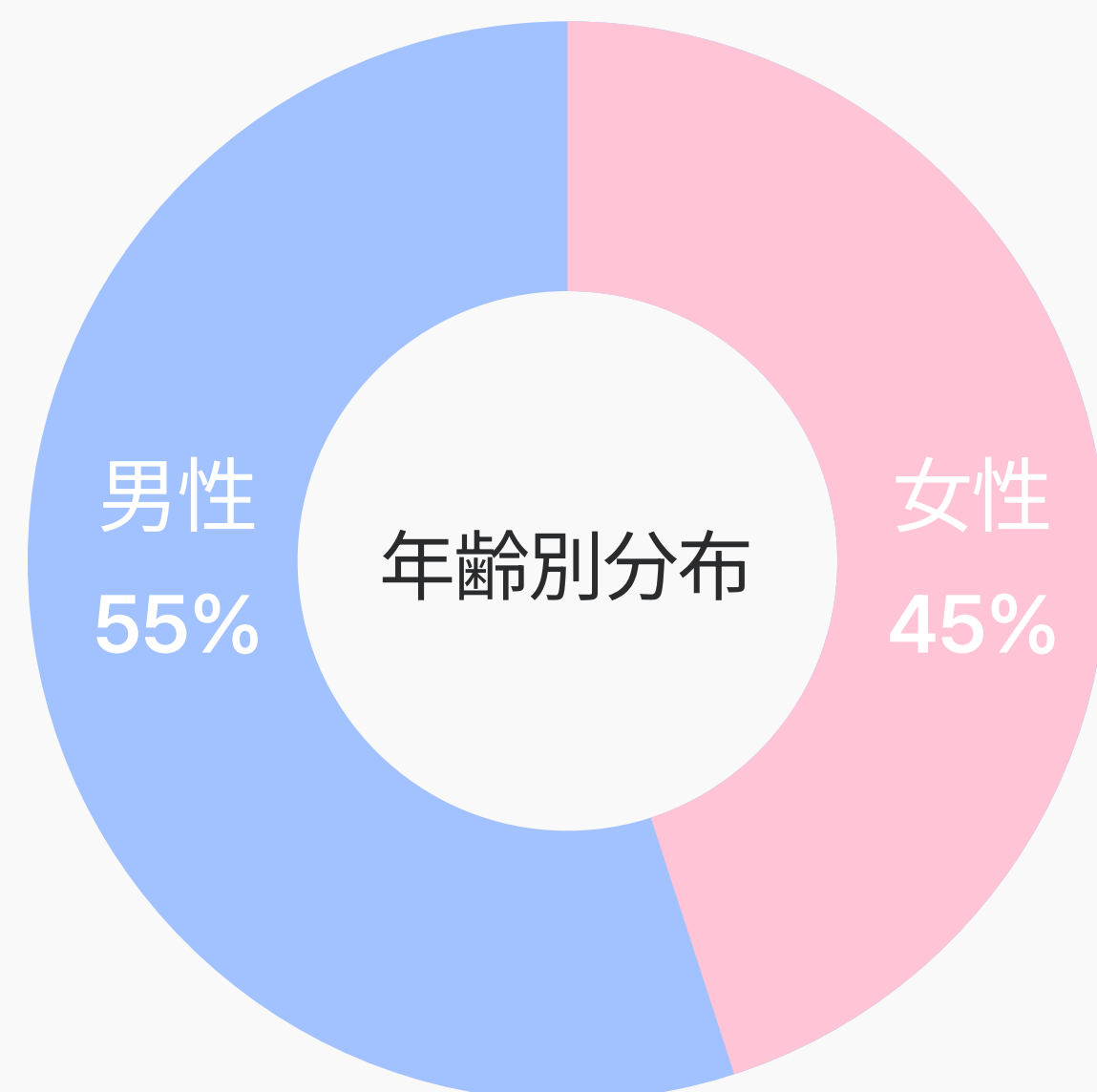
**2,400,000**

Playio経由のゲームインストール数

**1,300万回**

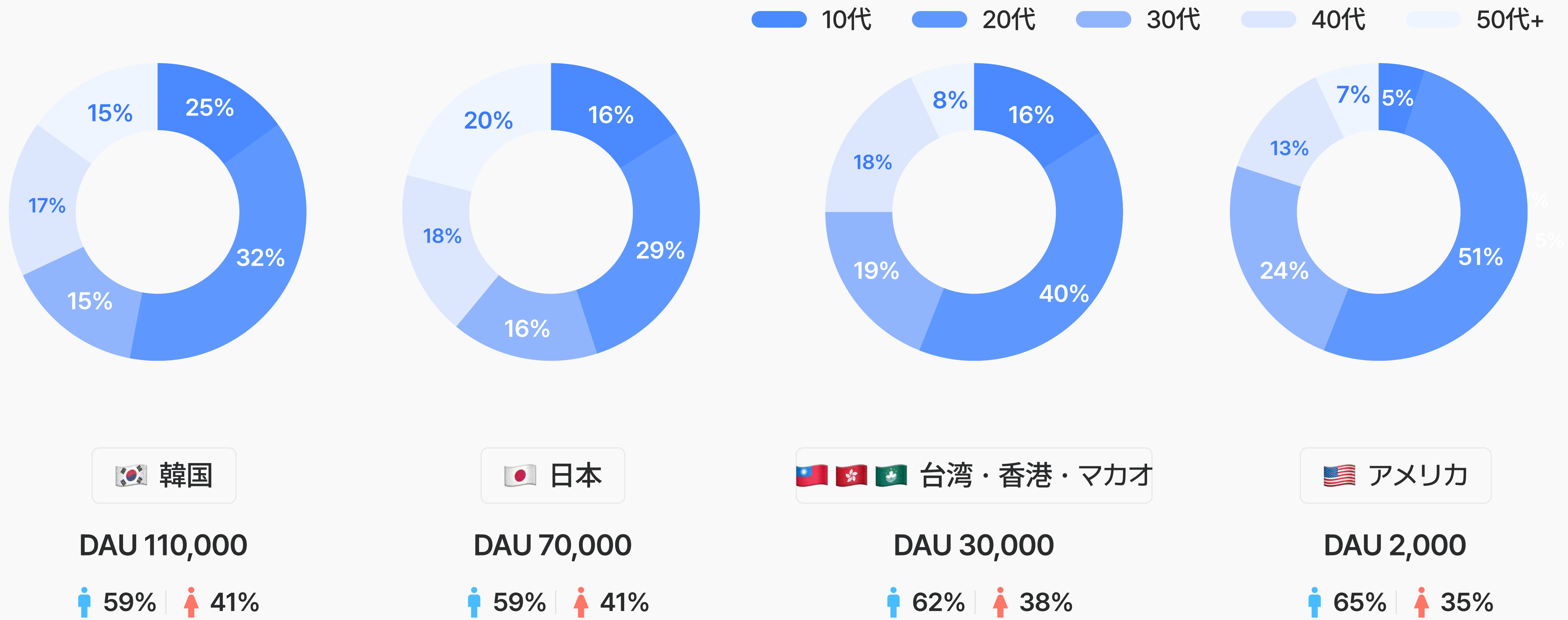
DAU (韓国・日本・米国・台湾など6ヶ国)

**210,000**



# グローバル展開を後押しする 21 万 DAU

韓国・日本・米国・台湾など、すでに 6 か国で幅広い年代のゲーマーがPlayioを利用しています。  
Playioとともに、グローバル市場で成果を創出しましょう。



## PLAYIOで“コアなゲーマー”と会いましょう

PLAYIOには、ゲームを深く楽しみ、継続的にプレイする“コアなゲーマー”が多く集まっています。  
こうしたユーザーに、御社のゲームをしっかり届けることができます



1人当たりの平均課金額 **¥ 7,600**

1日平均プレイ回数 **3.6個**

1日平均プレイ時間 **3.6時間**



御社のゲームと相性の良いユーザーに集中して、案件を運用できます。



### AI を活用したユーザーマッチング

Playio独自のAIエンジンがユーザーの嗜好を分析し、御社ゲームとの親和性が高いユーザーに広告を配信します。



### 詳細ターゲティング

性別・デバイス情報・課金状況など、ユーザーデータを用いてターゲット層を設定し、より精度の高い広告配信を実現できます。



# 独自の成果を生み出す 広告案件の設計

パートナー数

400+

累計キャンペーン数

4,000+

案件再実施率

70%



netmarble



com2uS



WEMADE

kakao games



Ghangame

TREEPLLA



SUPERCENT

PEARLABYSS

EXELON



spring comes



BluePotion



NSTAGE

シンプルな運用から高度な分析、豊富な配信面まで

# PLAYIOの特徴



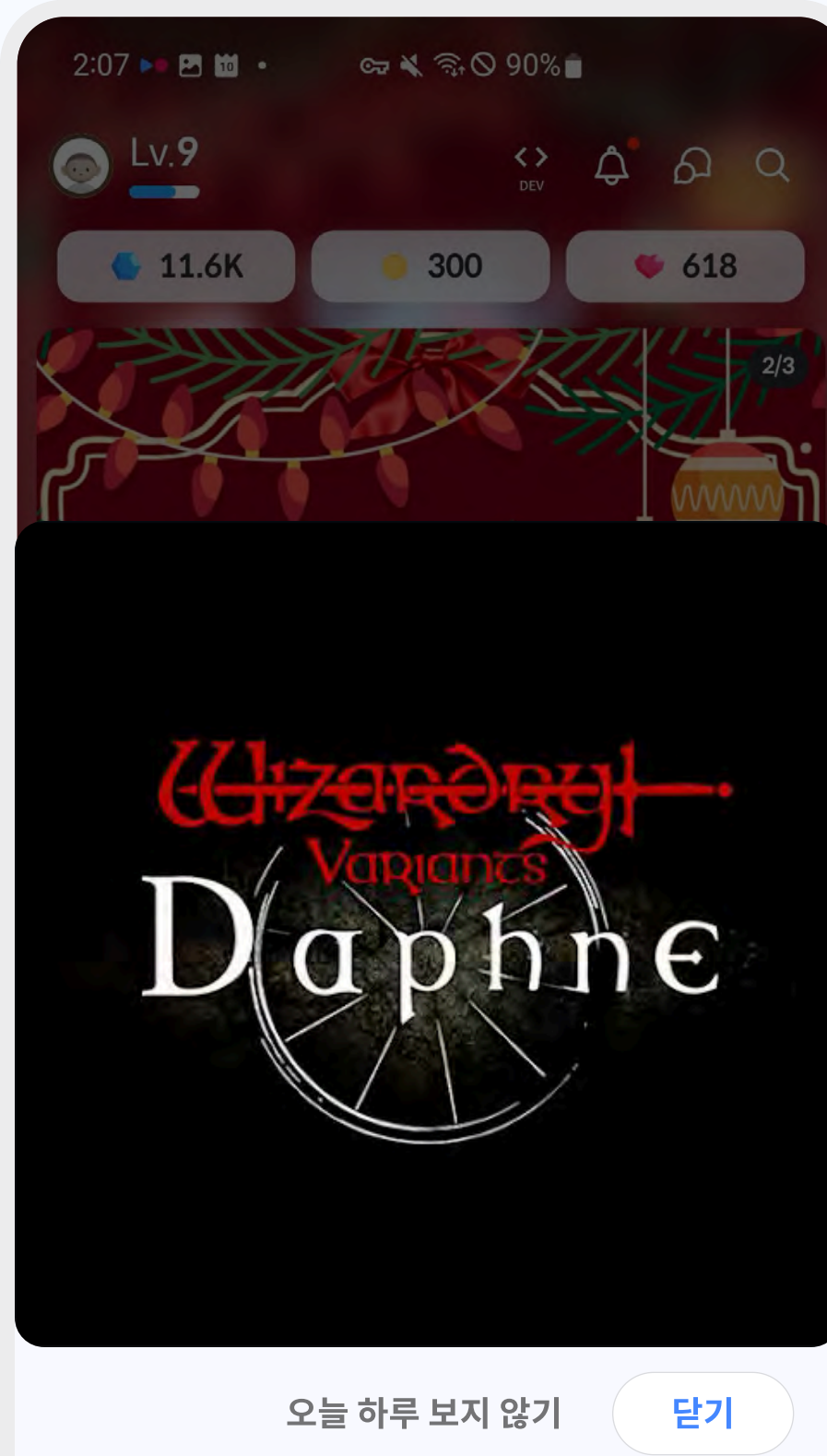
# PLAYIO の広告掲載面

ゲームタイトルを効果的に露出し、ゲームプレイへと自然に誘導します。

Todayバナー



全面ポップアップ



帯バナー



ダンジョン





# 成果の最大化に向けた カスタマイズ型コンサルティング

SDK や API 連携がなくてもすぐに開始でき、  
専任コンサルタントが1対1で継続的にサポートします。  
最適なキャンペーン運用のため、初期設定から成果分析まで一貫して対応いたします。

※MMPをご利用でない場合でも配信が可能です。

広告主

01  
案件協議

02  
MMP連携・クリエイティブ受け渡し

03  
案件開始

専任  
アカウント  
マネージャー

Solution 1



KPI 分析

カスタムソリューションの提供

Solution 2



クリエイティブのチェック

案件設定

Solution 3




成果分析

アフターサポート

# ダッシュボードで広告成果をすばやく分析できます。

マーケティング成果を一元管理し、主要指標をひと目で確認できるダッシュボードをご提供します。

インストール数

クリック数

表示回数

Ad Performance									
*Period 🌐 (UTC +09:00)		2025-09-11		2025-12-10					
*Filter		App Name	Campaign Name		Campaign Geo				
*Metrics ⓘ		<input checked="" type="checkbox"/> Impressions	<input checked="" type="checkbox"/> Clicks	<input checked="" type="checkbox"/> Installs	<input checked="" type="checkbox"/> Cost	<input checked="" type="checkbox"/> Revenue	<input checked="" type="checkbox"/> CPC	<input checked="" type="checkbox"/> CPI	<input checked="" type="checkbox"/> Pre-order Count
Group by		All							
	Impressions	Clicks	Installs	CPI	CPC	Cost	Cost	Pre-order Co...	Campaign Name
	34,752	2,421	1,923	₩ 500	₩ 397	₩ 961,500	0		버거 플리즈! (Burger Please!)
	6,295	767	457	₩ 1,500	₩ 893	₩ 685,500	₩ 329,574		Dinosaur Universe
	3,110	694		0	0	0	0		Prison Life: Idle Game
	2,482	557		0	0	0	0		Outlets Rush
	6,388	1,085		0	0	0	0		Super Slime - Black Hole Ga
	2,793	600		0	0	0	0		My Dream Store!
	2,659	561		0	0	0	0		Pizza Ready!
	2,162	440		0	0	0	0		Burger Please!
	2,134	505		0	0	0	0		Donut Inc.

事前登録者数

売上

費用

ゲームリリース前の準備段階から、成長フェーズまで

# PLAYIO広告商品



# CPI パッケージ

タイムクエストや隠しクエストなど、Playio独自のシステムを通じて  
ユーザーの自発的な参加を促し、高いマーケティング効果が期待できます。

- ROAS
- リテンション
- 認知度向上

商品構成

・ タイムクエスト

・ 隠しクエスト

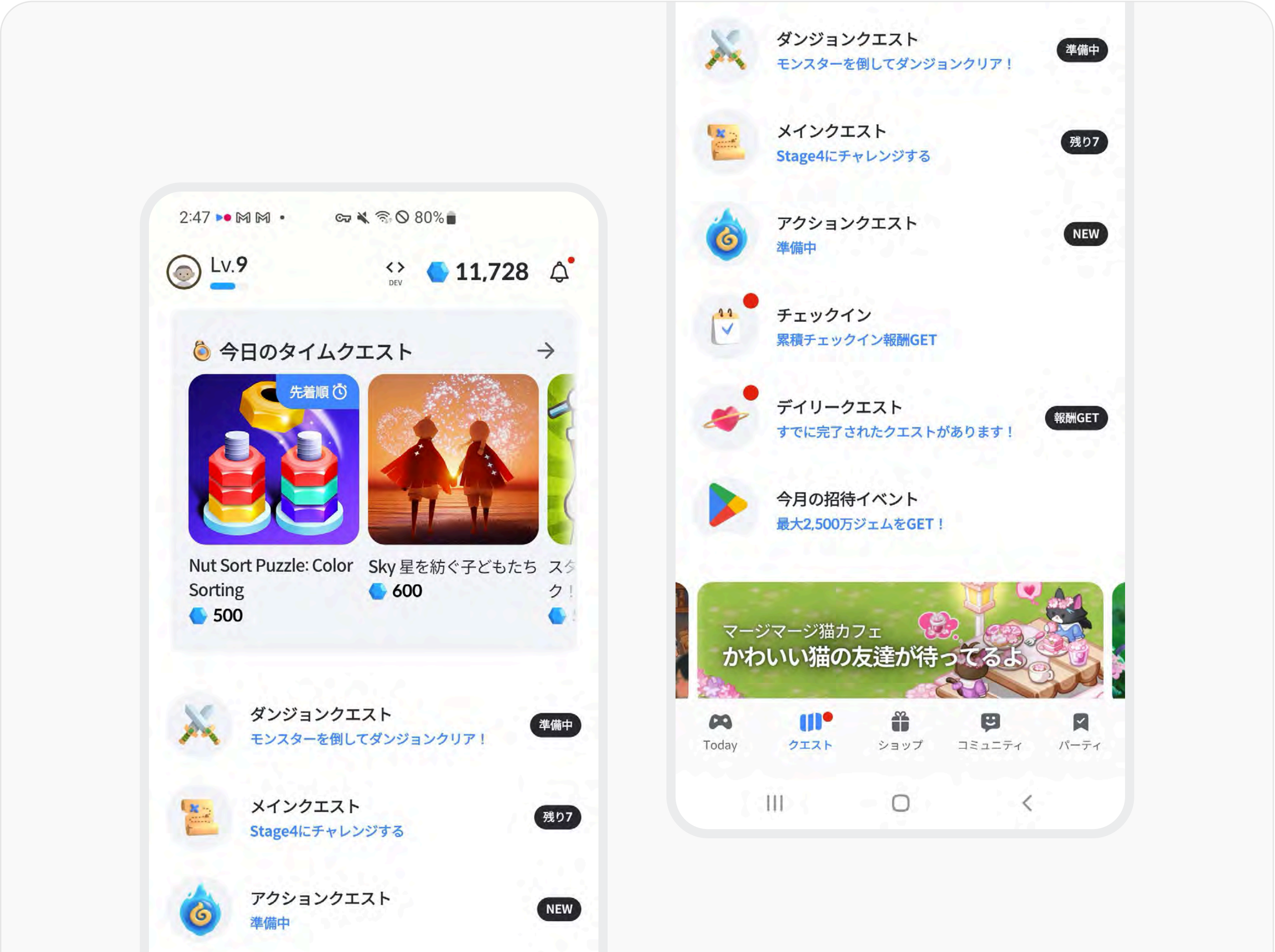
・ コミュニティイベント

商品構成

・ CPI

最低実施金額

・ 50万円 / 2週間





# CPI パッケージ ・ タイムクエスト

指定時間のプレイを促し、リテンションを最適化します。  
ゲームジャンルに合わせてデイリープレイ時間を設定し、プレイタイムを確保します。



## 活用ポイント

- 継続的なプレイによるリテンション向上
- タイトルごとのデイリープレイ誘導に有効
- コアユーザーの獲得につながる

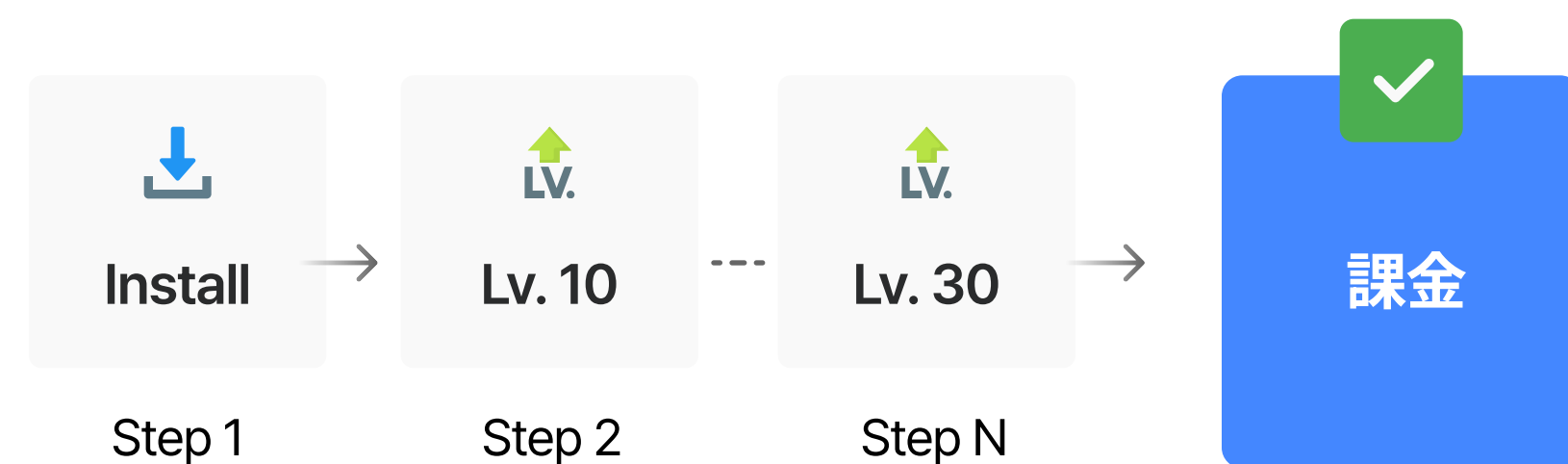


# CPI パッケージ ・ 隠しクエスト

会員登録、アプリ内課金、広告視聴など、目標とするイベントまでユーザーを段階的に誘導します。  
広告目標に合わせて、最適なイベント構成で設計できます。

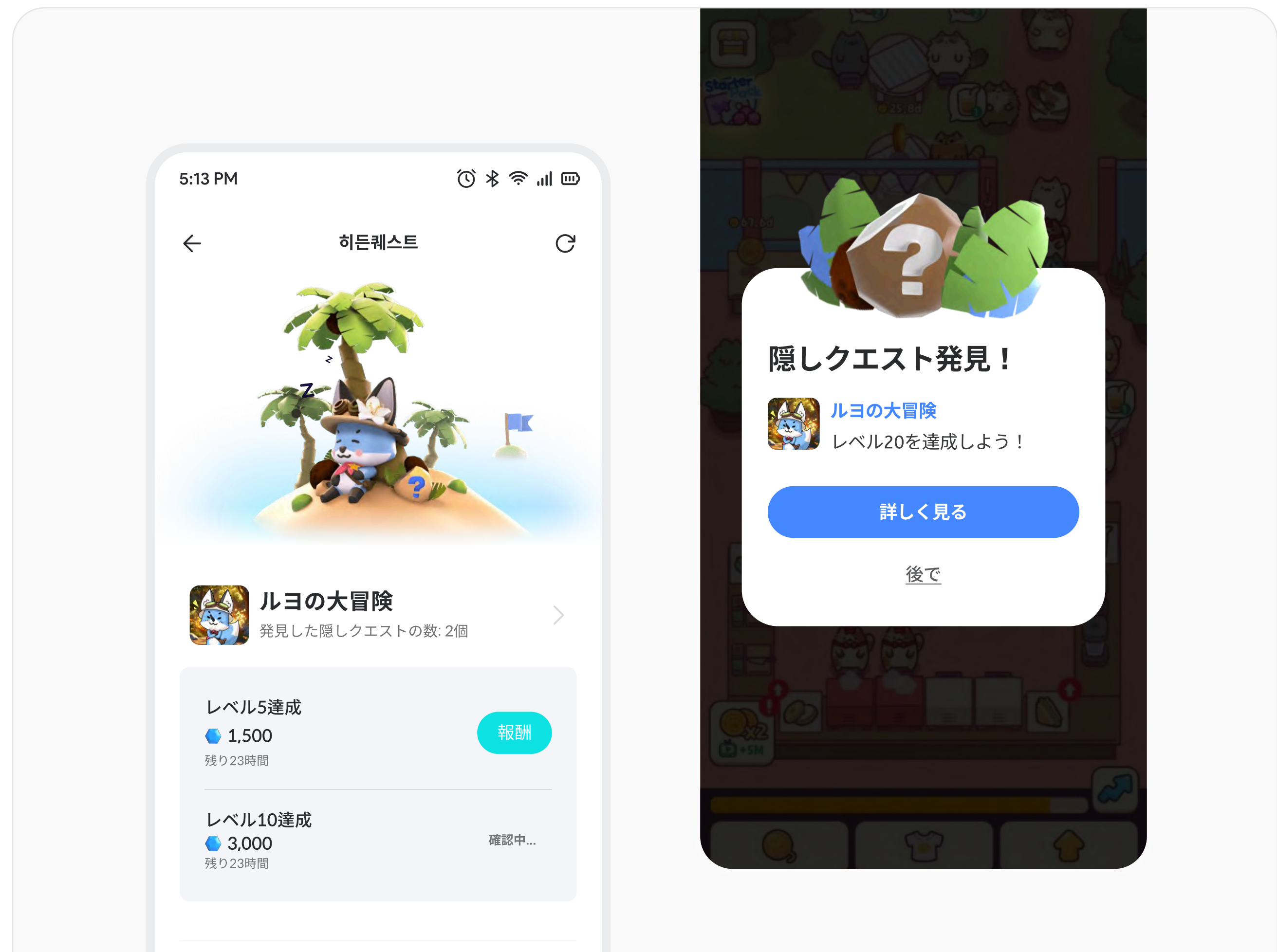
ROAS

リテンション



## 活用ポイント

- 会員登録やアプリ内課金イベントへの自然な導線づくりが可能
- アプリ内購入・広告視聴など収益イベントを通じて ROAS を最適化





# CPI パッケージ ・ コミュニティイベント

会員登録、アプリ内購入、レベル達成など、目的のイベントまでユーザー行動を誘導します。  
参加認証のプロセスでユーザー自身がコンテンツを生成し、自然なバイラル効果を生み出します。

ROAS

リテンション

認知度向上

## 活用ポイント

- MMP なしでも案件進行が可能
- ユーザー自身が参加投稿を行うことで、自然なバイラルを創出

に到達 認

よう！🎁

MAHJONG 2025

【アーチェリー要塞: 攻: クリア 認証イベント🎉

2025.12.04 ~ 2025.12.31 実施中

ARCHERY BASTIONS

レベル70クリ

認証イベント

🕒 イベント期間

開催期間：2025年12月4日（木）

⚡ イベント参加方

【🏆🏆 Playio仕事人アワードイベント開催！🎉🏆】 当選者発表🎉

2025.12.03 ~ 2025.12.16 実施中

今年の成果をアピール！  
Playio仕事人アワード  
2025

こんにちは、Playioです。

このたびは「🏆Playio仕事人アワード🏆」にご参加をいただき、誠にありがとうございました！

勤労感謝の季節に合わせて、皆さまの日常にある“努力”や“積み重ね”を称える本イベント。  
コミュニティには、勉強・仕事・趣味の挑戦など、熱意のこもった投稿が寄せられました。

どの投稿にも、それぞれのストーリーと努力が宿っており、運営チーム一同、ひとつひとつ大切に拝見させていただきました。  
ご参加いただいた皆さまに、心より感謝申し上げます。

🏆 受賞者一覧

🏆 大賞（2名）  
報酬：100,000ジェム

ニックネーム（マスク済み）

赤\*ン

や\*\*ね

🏆 優秀賞（6名）

「エンパイ

ーjeeモ

ン

2025.12.03 ~ 202

EMPIR AND PUZZL

サンタ

イーシ

達成キ

24

「課金認証イベント

クイイベント

〜2025年12月31日(水)



# PLAYIO ダンジョン

Playio のメインエリアに掲載されるプレミアム商品です。  
短期間でユーザー向けに有力ゲームの認知度向上を期待できるメニューです。

ROAS

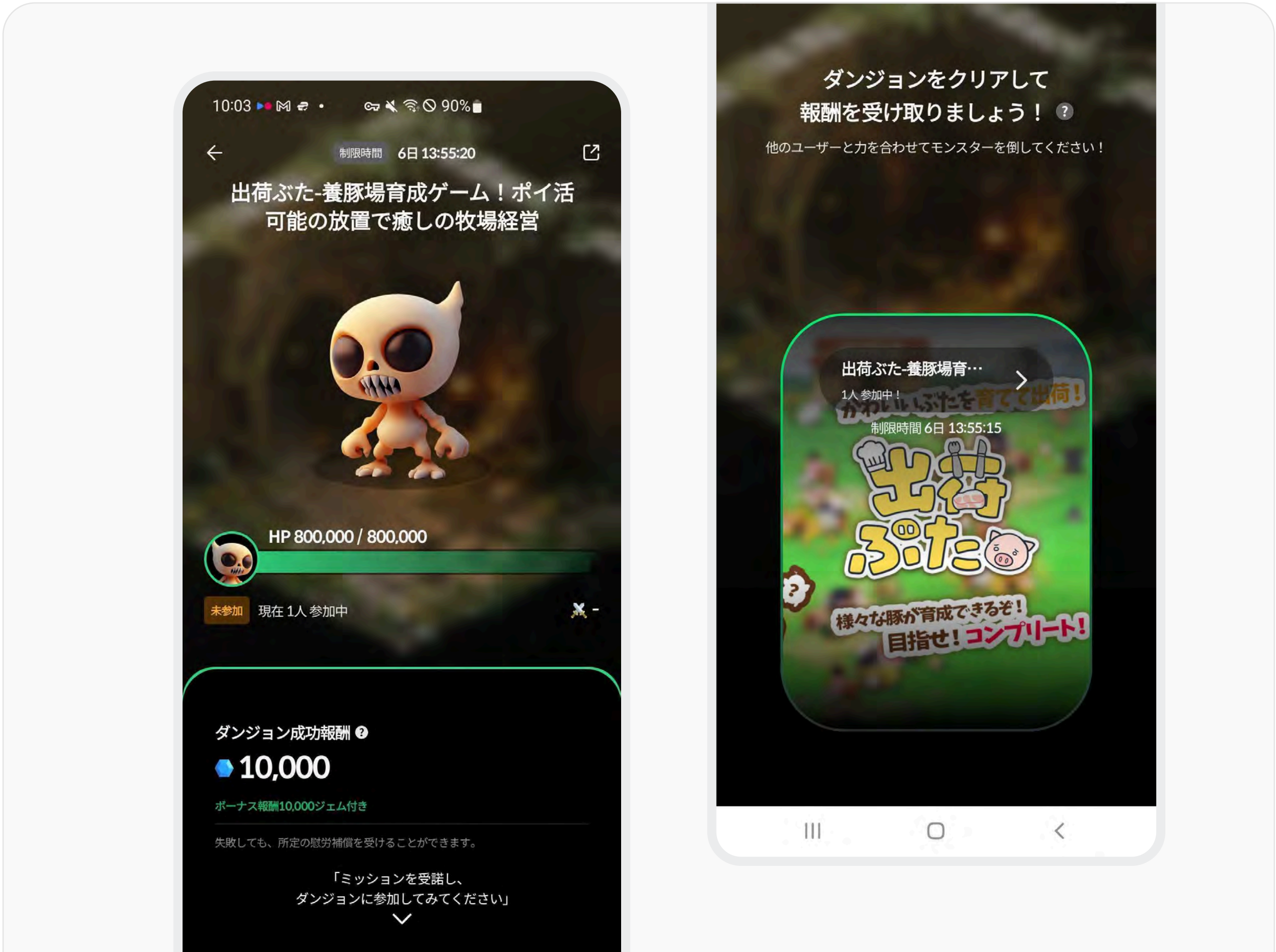
リテンション

認知度向上

課金基準	CPP (Cost Per Period )
想定ボリューム	相談 (想定ボリューム率70% 保証)

## 活用ポイント

- ゲーム認知向上と大規模ユーザーの一括獲得が可能
- ユーザー同士の協力メカニズムによるバイラル効果の拡大
- 新規獲得だけでなく既存ユーザーの再プレイ誘導にも有効





# CBT / FGT / OBT

ゲームの正式リリース前に、Playio ユーザーを対象としてテストを行うことができます。  
サーバーの安定性チェックとともに、精度の高いフィードバック収集が可能です。

認知度向上

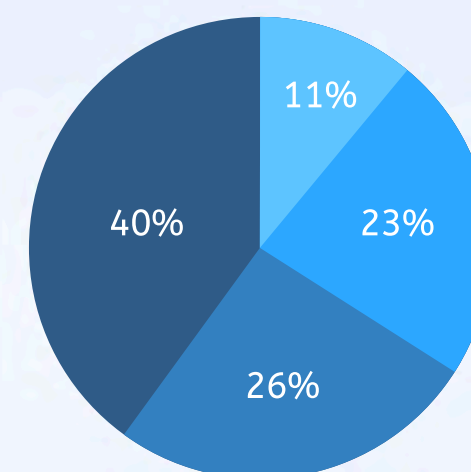
## 活用ポイント

- サーバー安定性および技術的課題のチェック
- Playioユーザー調査による効率的なフィードバック収集
- ゲームの市場性確認および正式ローンチ戦略の補完

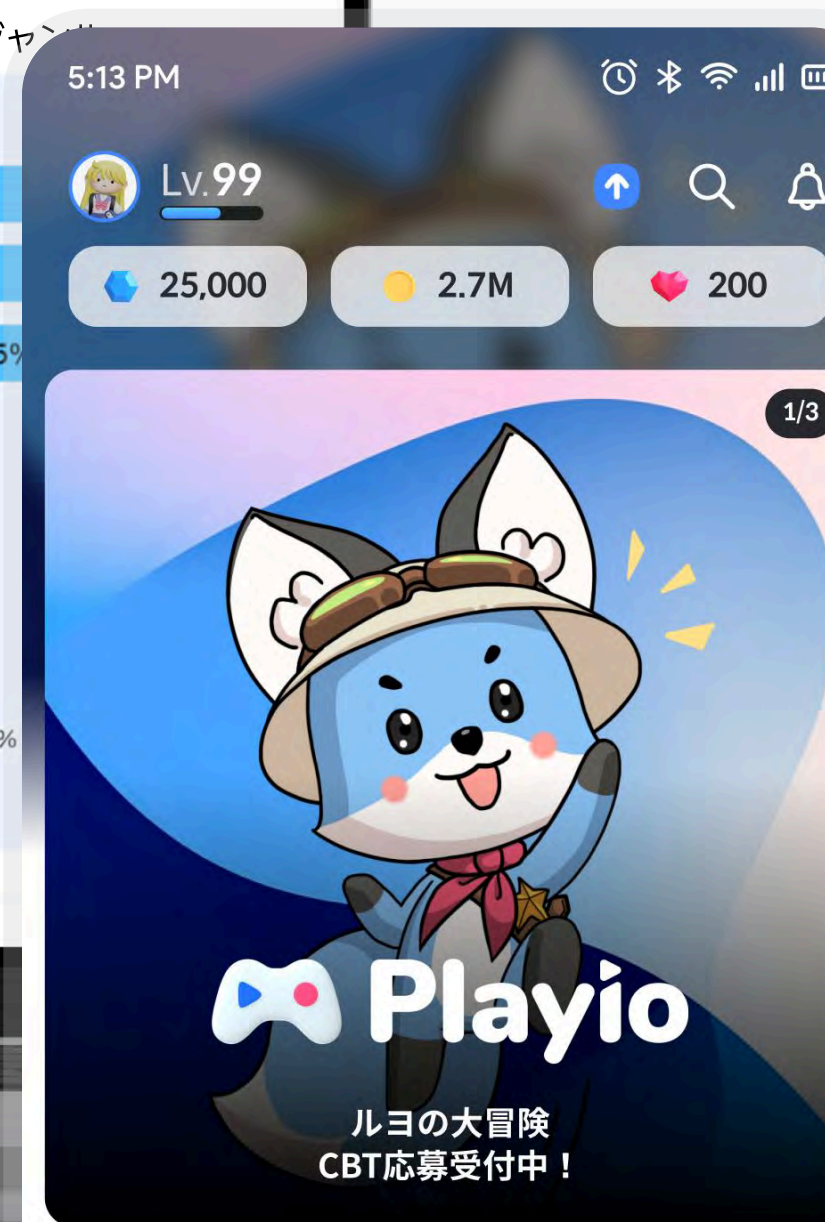
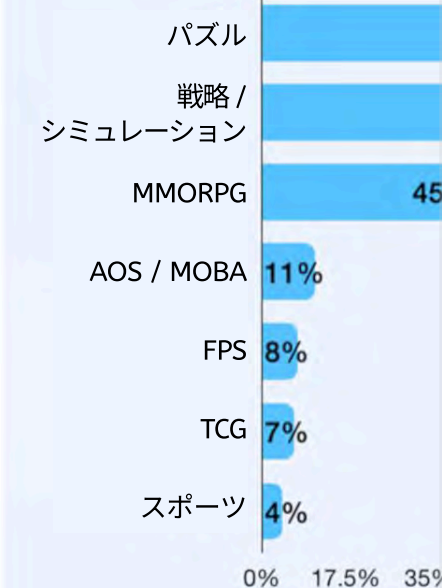
## 回答者の傾向

1日の平均モバイルプレイ時間

30分~1時間未満 1時間~2時間未満  
2時間~3時間未満 3時間以上



好みのゲームジャンル



5ジェムブースター：1時間  
使用中

20分 / 残り30分

30分後に消滅



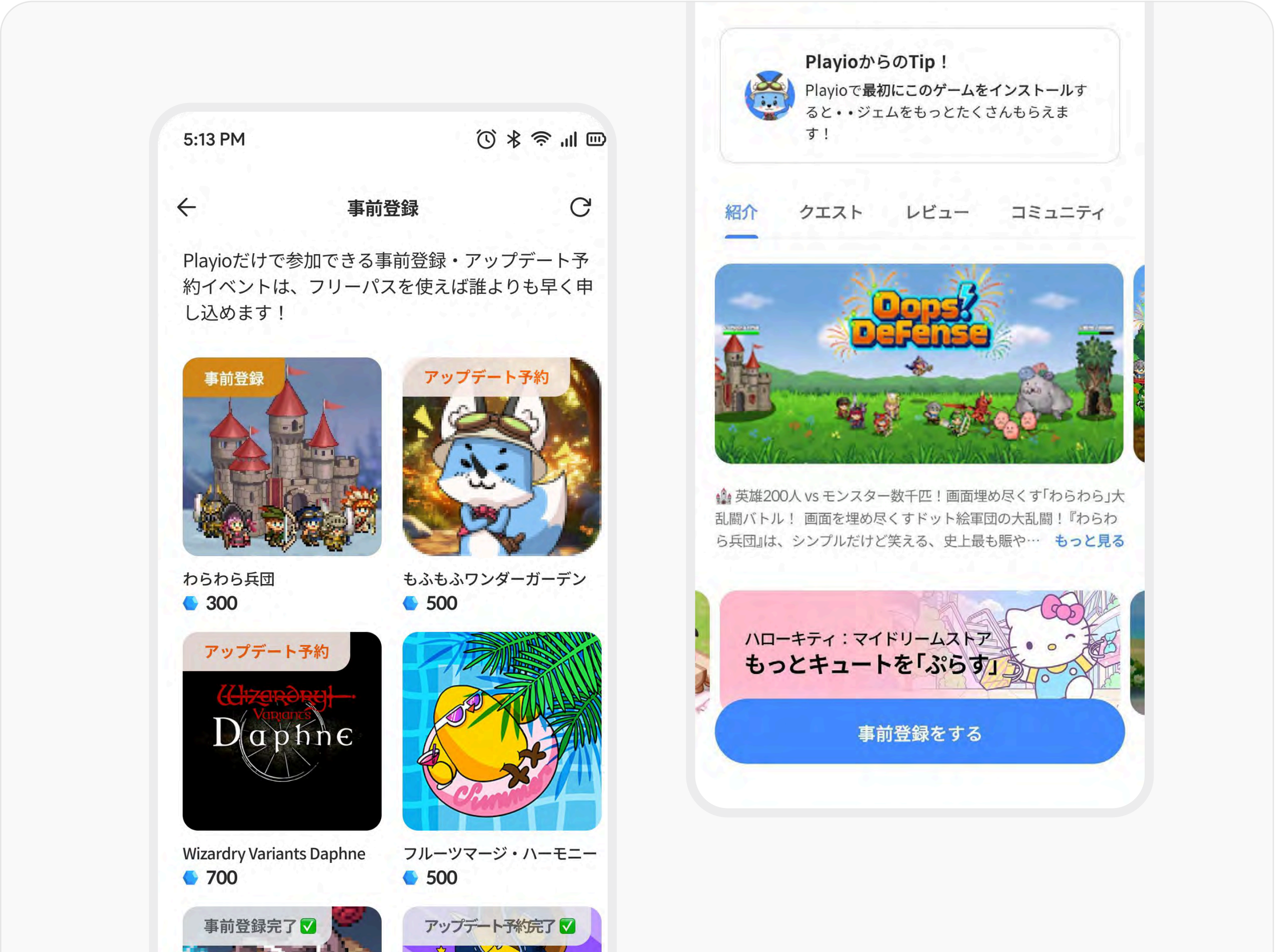
# 事前登録

事前登録後、高い転換率が期待できる「直接参加型」、  
短期間で多くのユーザーを獲得できる「自動参加型」、  
KPI に合わせた案件運用が可能です。

認知度向上

## 活用ポイント

- ゲームリリース前のゲーマーを対象としたブランディング
- クーポン配布などによるユーザー維持の確保
- プッシュ通知を活用したゲームインストール誘導





# PLAYIO フィーチャード

Playio 内で転換率の高い全ての面にバナーを最優先で掲載でき、リーチ拡大に効果的な商品です。

認知度向上

## 活用ポイント

- 広告クリエイティブが最優先で表示され、転換率が向上
- 主要面への反復掲載により案件成果が向上



プレイするほど楽しさが広がる

報酬型プラットフォーム

**Playio** とともに、最高の成果を生み出しましょう。

お問い合わせ | [biz@playio.co](mailto:biz@playio.co)