

Grow with Real Gamer



Contents

01 플레이오 소개

02 플레이오 광고 상품 소개

03 플레이오 광고 시작하기

04 부록

플레이타임 기반 로열티 마케팅 플랫폼 **플레이오**

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



플레이오에는 게이머들이 모여있습니다.

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

누적 다운로드 수

4,500,000

플레이오 접속 후 게임 실행률

95%

플레이오를 통한 게임 설치 수

1,300만 회

앱스플라이어 파워랭킹 순위 * 2024년 기준

1위



Google Ads

Google ads

2위



APPLOVIN

AppLovin

3위



Meta

Meta ds

4위

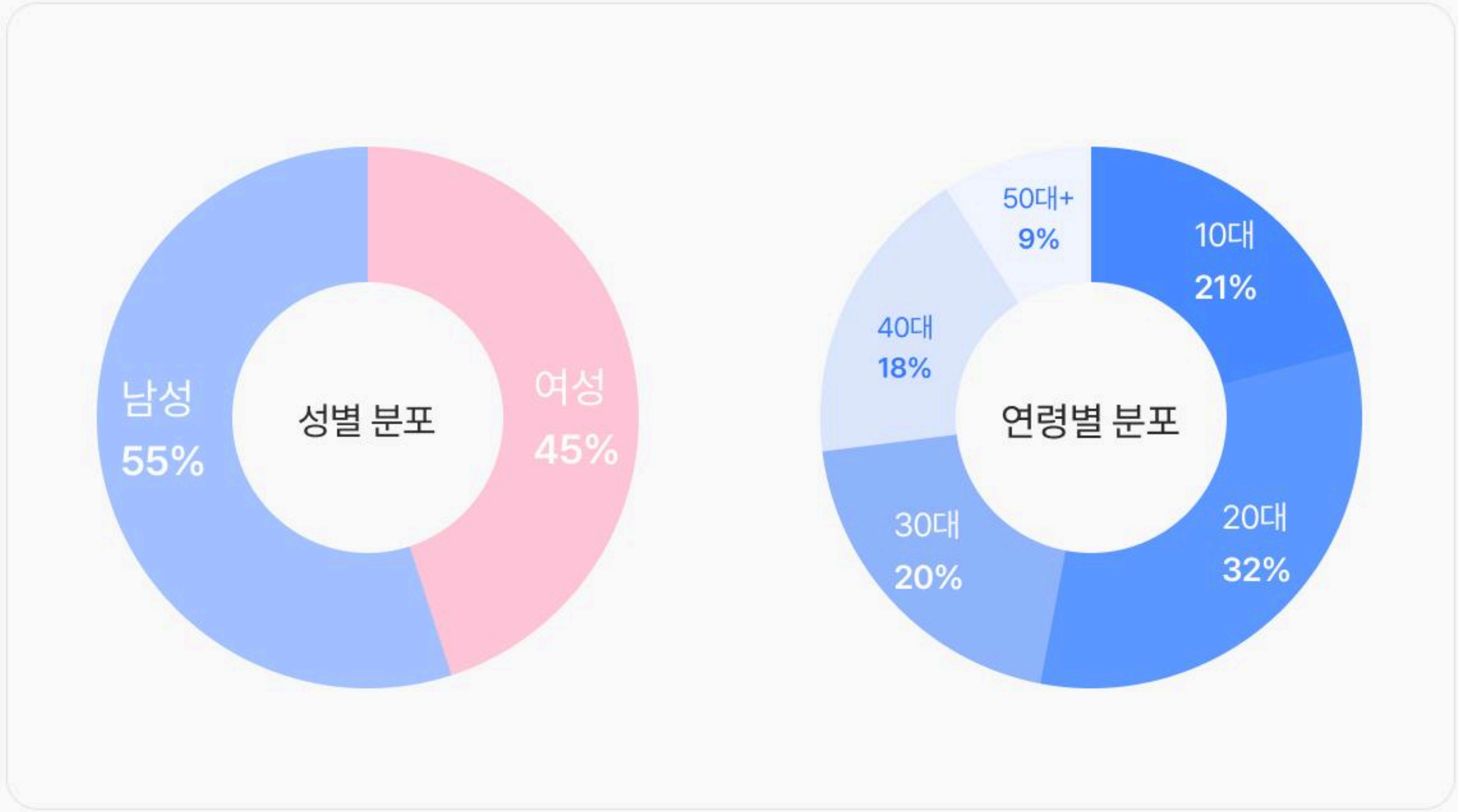
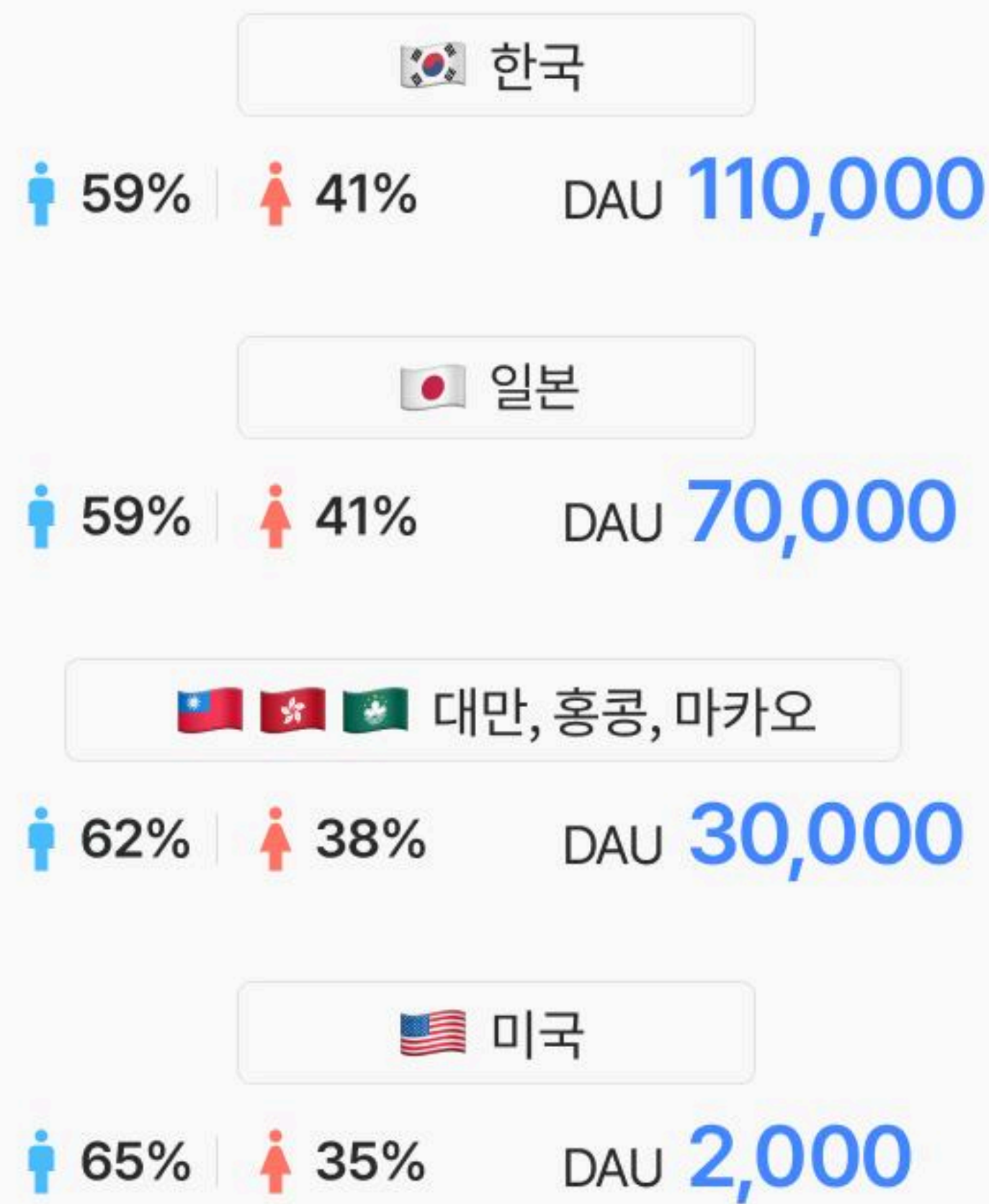


Playio

GNA Company

글로벌 시장으로 진출하기 위한 21만 DAU

한국, 일본, 미국, 대만 등 이미 6개 국가에 다양한 연령의 게이머를 보유하고 있습니다.



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 평균 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



BluePotion



NSTAGE

게임 출시 전부터 출시 이후 성장 단계까지

플레이오 광고 상품 소개

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
STEAM 홍보	STEAM	PC에서 플레이하는 스팀 게임에 대한 모바일 유저들의 인지도를 향상

게임 런칭 전

게임 런칭

업데이트

게임 출시 전, 성공적인 런칭을 지원합니다.

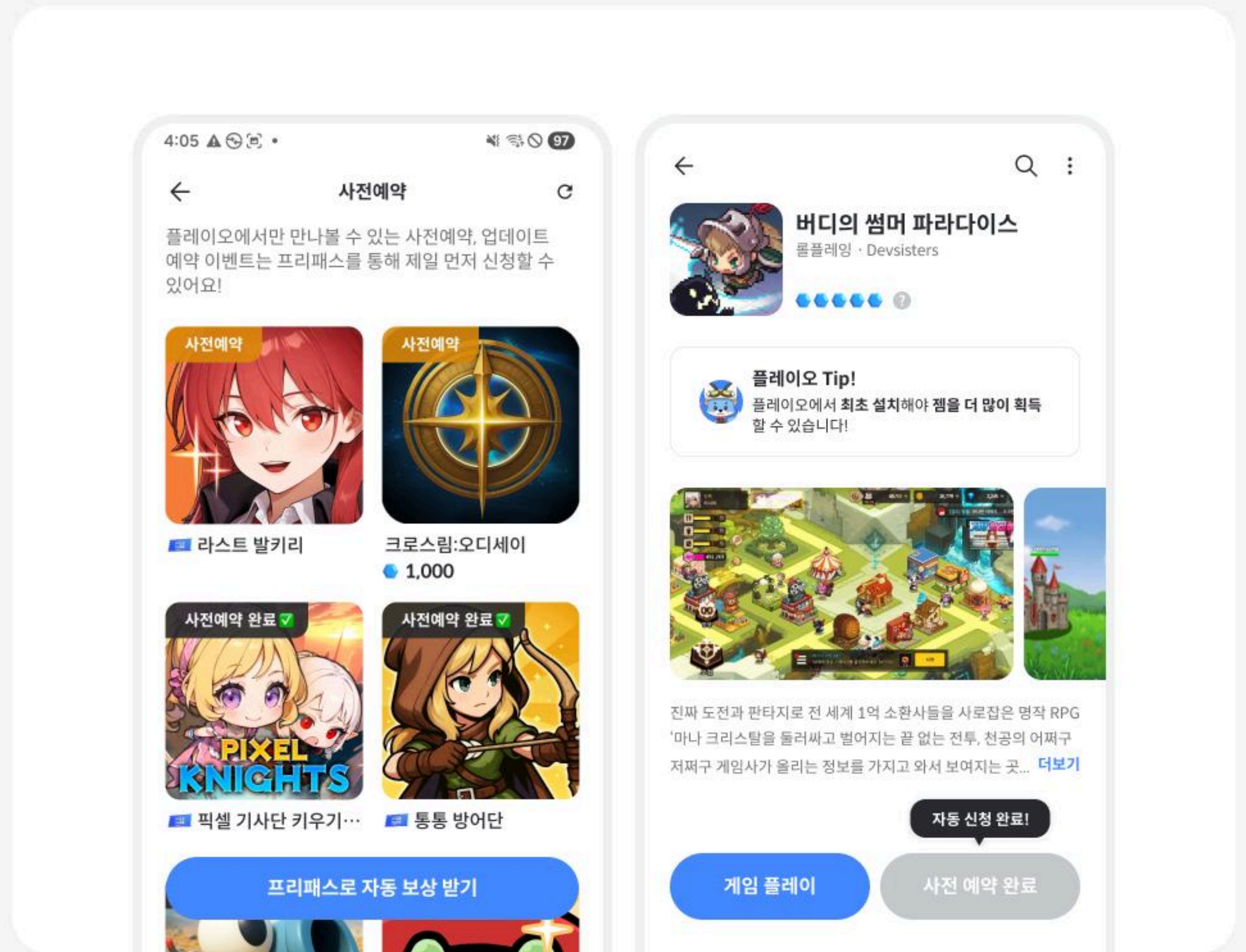
타겟팅이 가능한 **CBT** 진행을 통한 의미있는 피드백 수집과
오직 게이머에 집중된 **사전 예약**까지

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

캠페인 리스트

CBT/OBT

사전 예약 캠페인



게임 런칭 전

게임 런칭

업데이트

게임 출시 이후, 원하던 게이머를 만날 수 있습니다

반복 플레이를 통한 리텐션 최적화 부터
결제 유도를 통한 ROAS 상승 까지

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

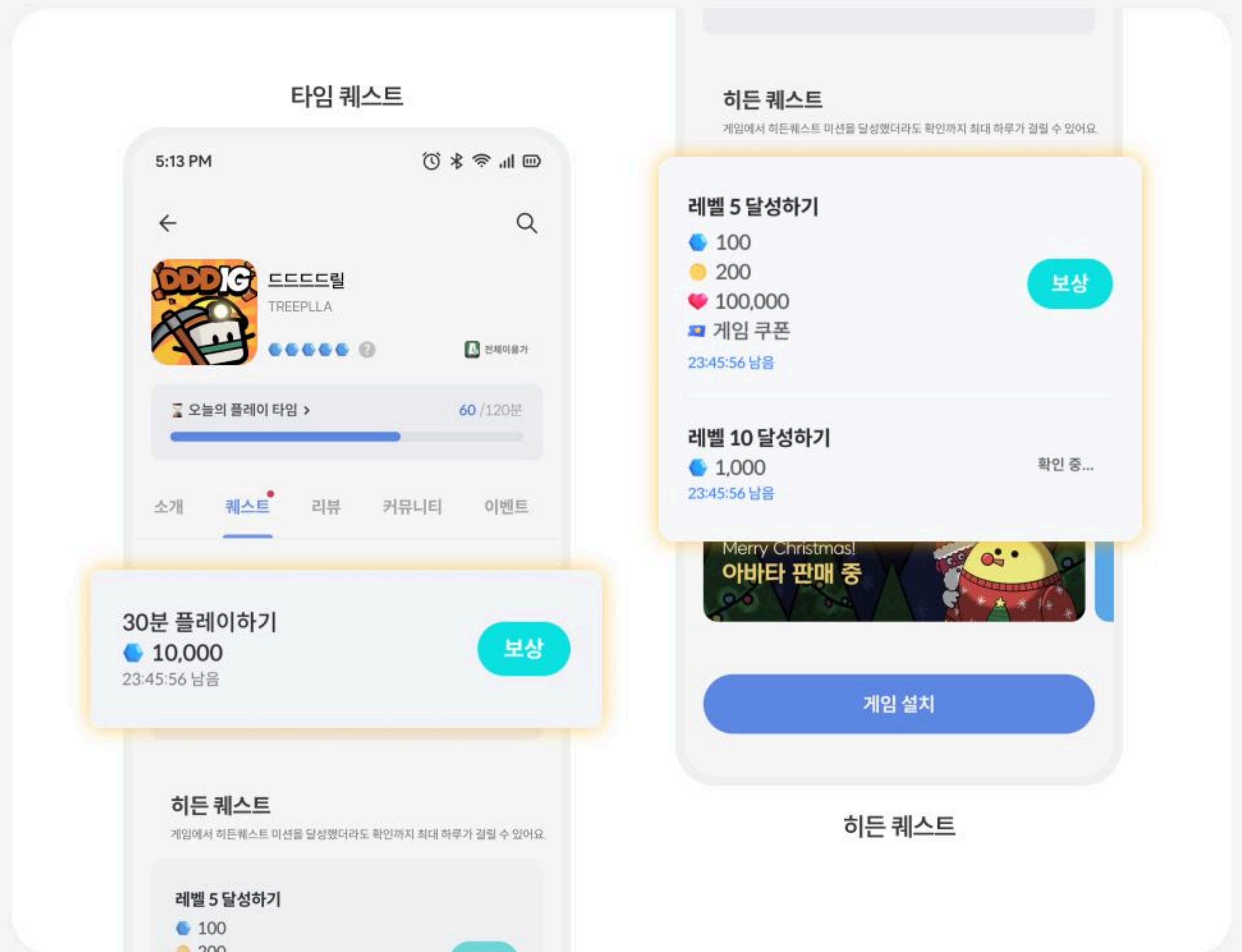
캠페인 리스트

타임 퀘스트

히든 퀘스트

커뮤니티 이벤트

플레이오 던전



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.

캠페인 리스트

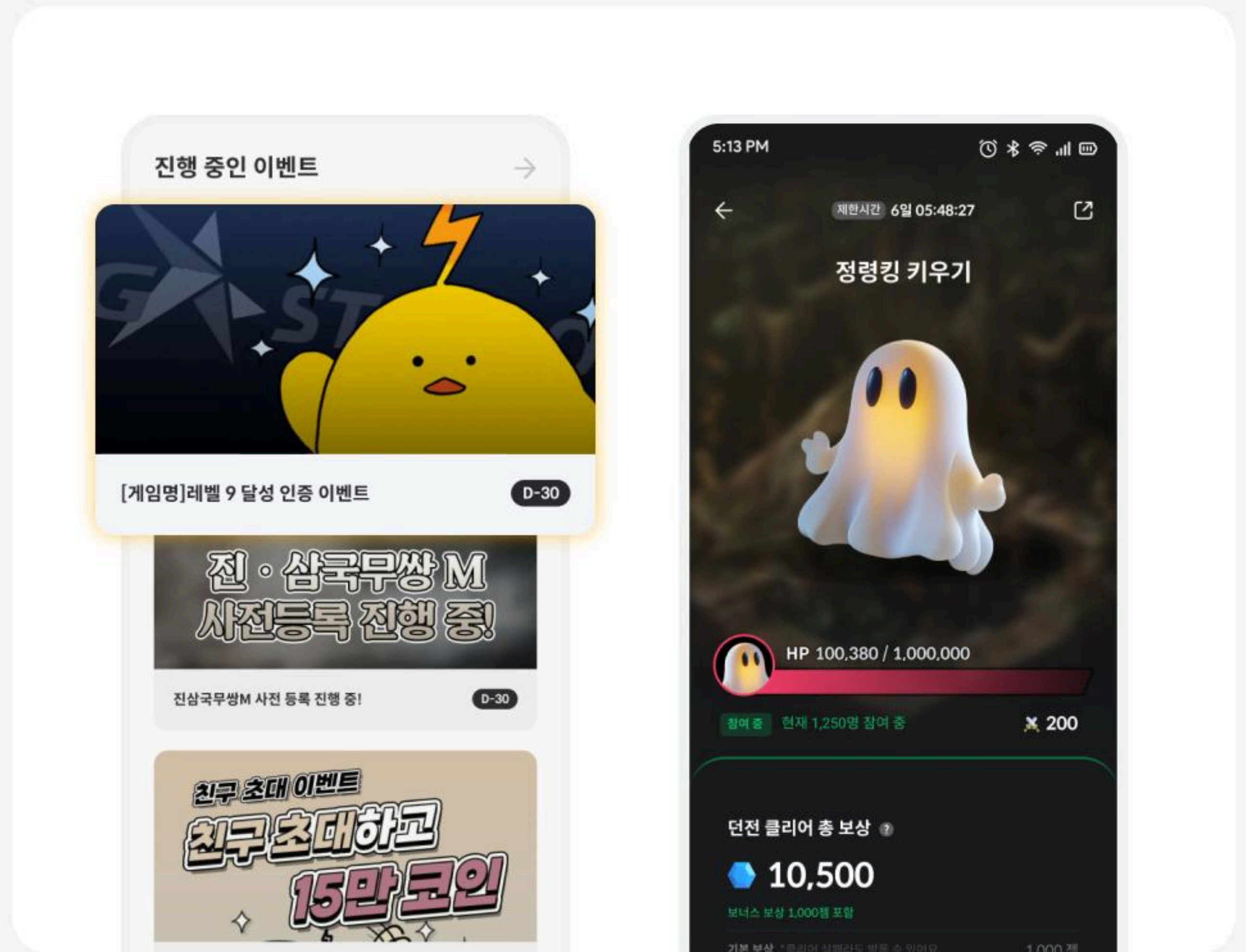
타임 퀘스트

히든 퀘스트

커뮤니티 이벤트

플레이오 던전

플레이오 피쳐드



캠페인 목표

ROAS

우수 사례
고양이 오피스

유저 세부 타겟팅

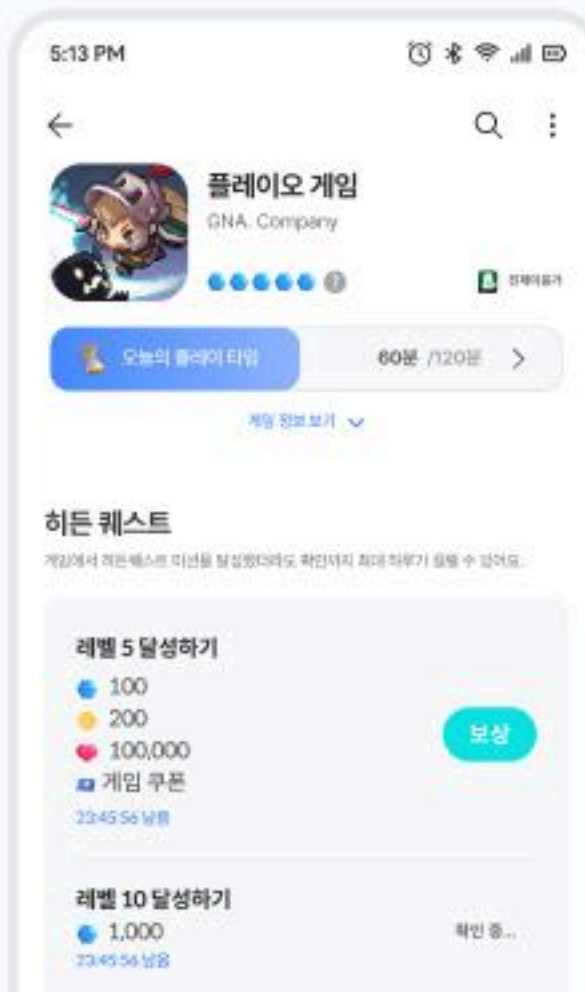
결제 이력이 있는
유저들에게
캠페인을 집중 노출 합니다.



'장기 플레이' 유도로 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

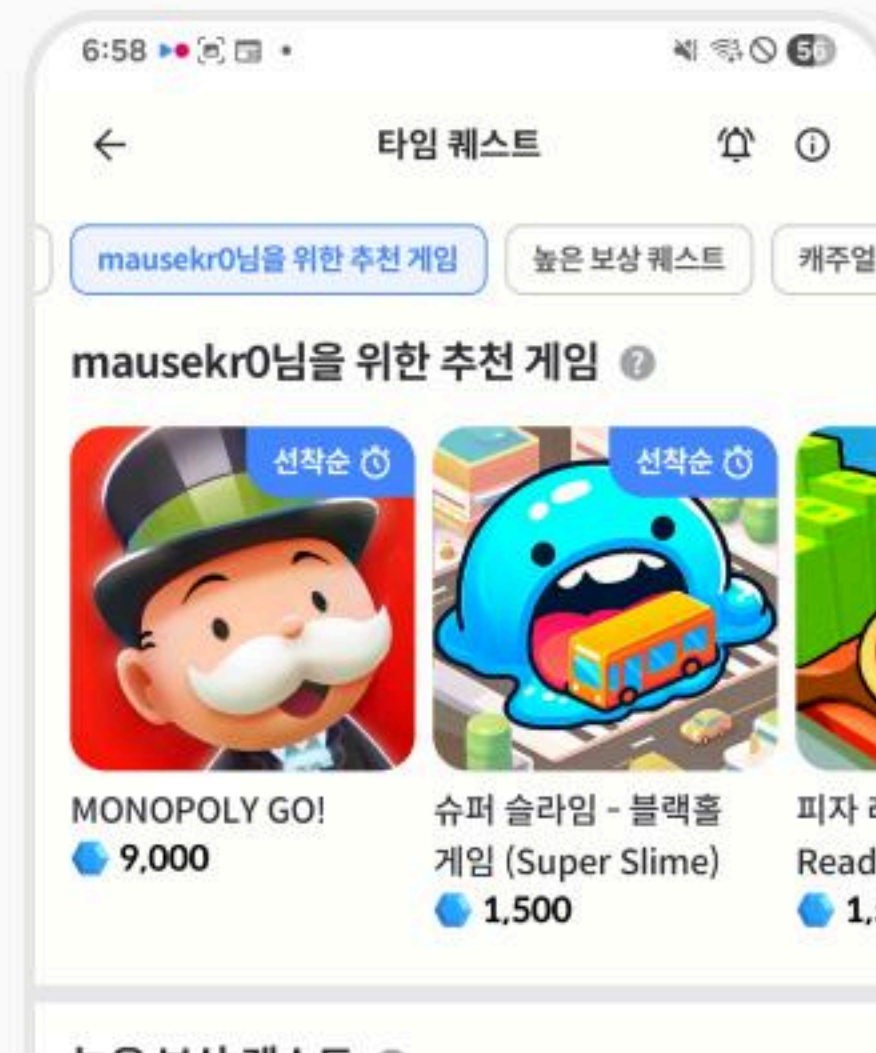
캠페인 목표

리텐션

우수 사례
📎 봉술사 키우기

유저 세부 타겟팅

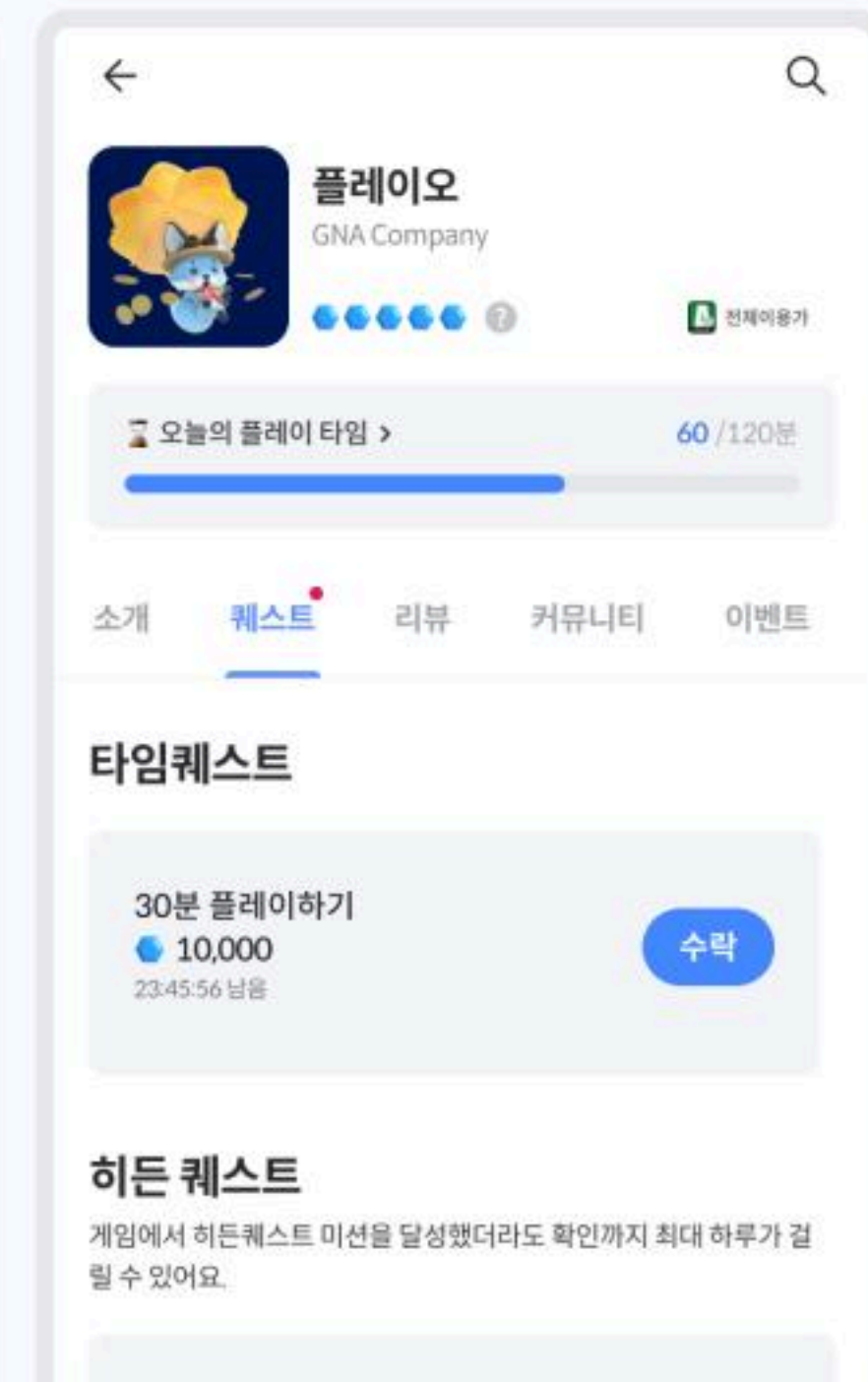
해당 장르를 좋아할만한 유저들에게
캠페인을 집중 노출합니다.



타임 퀘스트

'반복 플레이' 유도로 리텐션 성과 극대화

매일 정해진 시간만큼 게임을 플레이하도록 유도합니다.
KPI에 따라 액션을 설계하여 리텐션을 최적화 하고, 유저 락인효과를 만듭니다.



캠페인 목표

인지도 상승

우수 사례
📎 금과 고블린

플레이오 던전

유저들이 단체 협동 미션을 진행하여
단기간에 대량 유저를 확보할 수 있습니다.



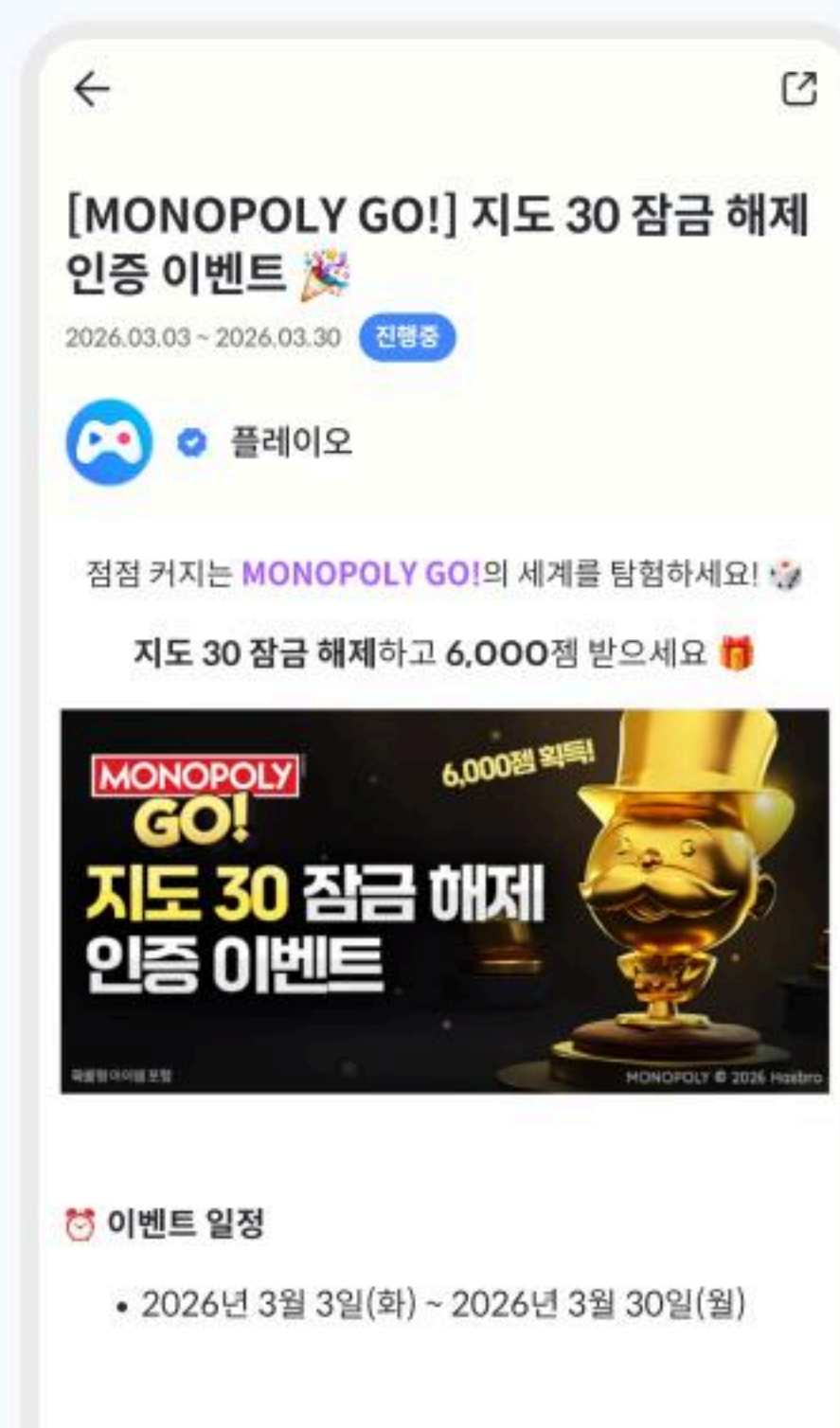
플레이오 피쳐드

플레이오 내 모든 지면에
게임을 노출시켜 볼륨을 확보합니다.



커뮤니티 이벤트

유저가 직접 콘텐츠를 생산하여
바이럴 효과를 만듭니다.



손쉬운 광고 시작부터, 자세한 성과분석까지

플레이오 광고 시작하기

플레이오 노출 지면

우리 게임을 효율적으로 노출하여 게임 플레이를 유도합니다.

투데이 배너



전면 팝업 배너



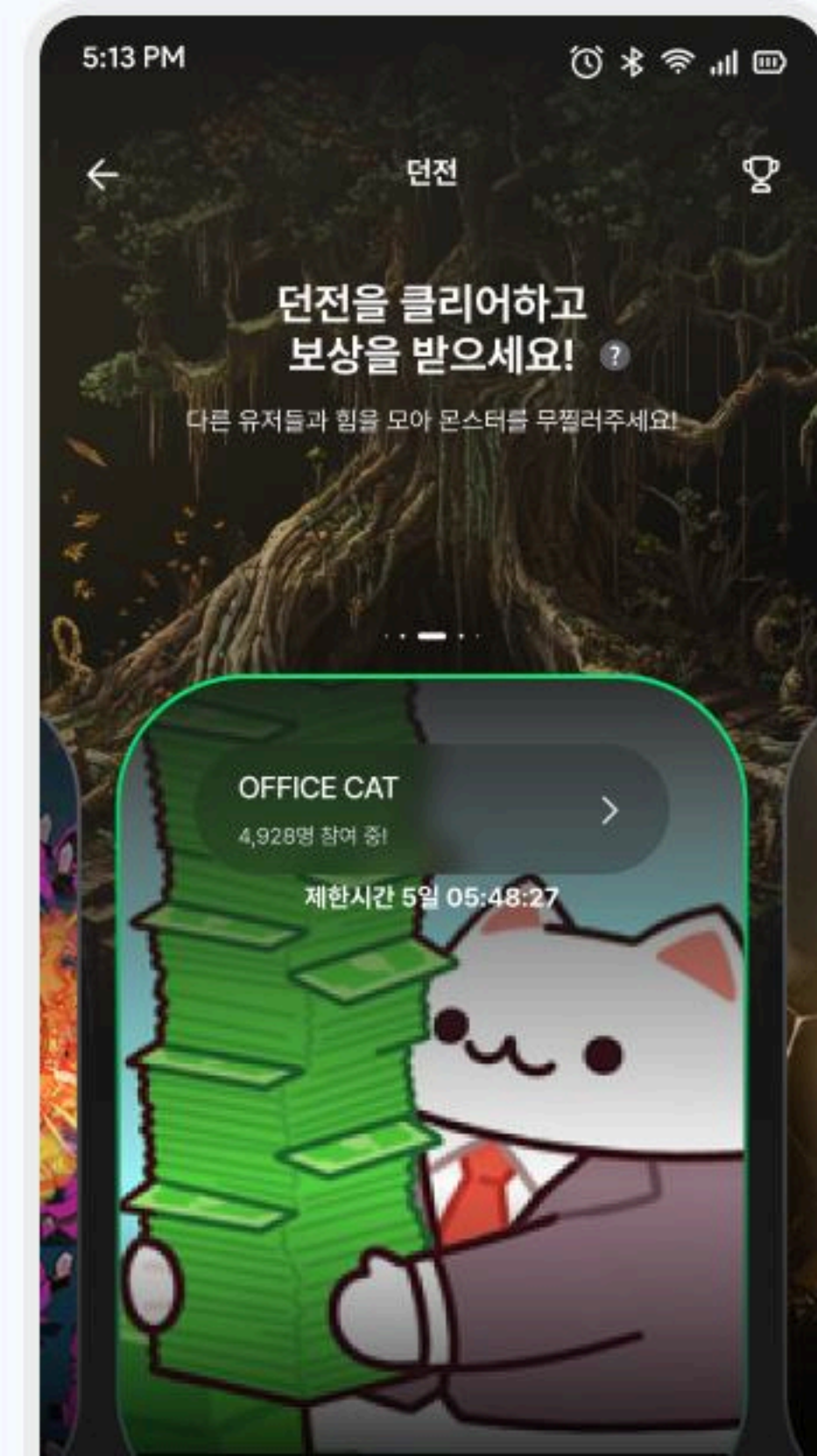
띠 배너

실시간 게임 리뷰

- 루요의 모험
인생게임 말이 필요없다.
Dynamic 35
- 버디의 썸머 파라다이스
재미있어요 시간때우기 좋네요
무과금무과금 0
- 슬램덩크
아이 재미지다히히히히
우주아메바 250
- 원신
할만합니다 ㅋㅋㅋㅋ
트롤월드마스터 16
- 포켓몬 고
포켓몬고 걸으면서 조금의 건강도 챙기며...



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.

↓ 설치 수

☀️ 클릭 수

📱 노출 수

광고 성과

*기간 ● (UTC +09:00) 2025-07-16 - 2025-10-14

*차원 캠페인 명 캠페인 국가

*지표 ●
☒ 노출 수 ☒ 클릭 수 ☒ 설치 수 ☒ 비용 ☒ 매출 ☒ CPC ☒ CPI ☒ 사전예약수

기간 단위 월

적용하기

캠페인 국가	노출 수	클릭 수	설치 수	비용	매출	CPI	CPC	사전예약수	
US	780	131		0	0	0	0	2025	
US	754	147		0	0	0	0	2025	
US	1,854	194	87	₩ 130,500	0	₩ 1,500	₩ 672	2025	
isej)	KR	5,044	305	228	₩ 114,000	0	₩ 500	₩ 373	2025
e Game	US	1,719	243		0	0	0	0	2025
ak)	KR	3,784	234		0	0	0	0	2025
	KR	5,034	335		0	0	0	0	2025
	US	820	152		0	0	0	0	2025
	KR	6,247	451		0	0	0	0	2025

👤 사전예약 참여자 수

💰 매출

💵 비용

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

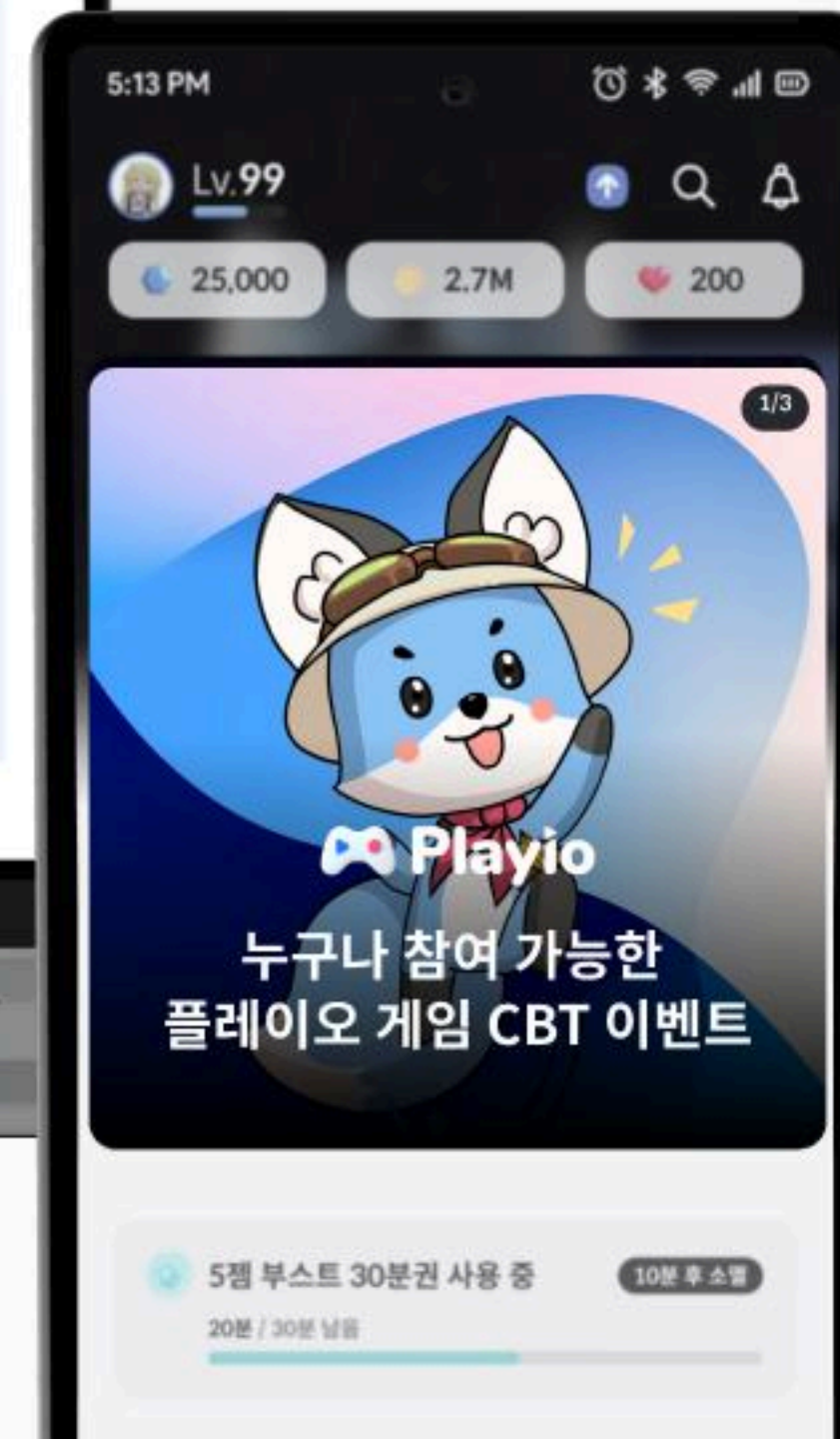
응답자 성향

하루 평균 모바일 플레이 시간 (%)

30분 ~ 1시간 미만 11%
1시간 ~ 2시간 미만 23%
2시간 ~ 3시간 미만 26%
3시간 이상 40%



선호 게임 장르 (%)



상품별 단가 - CBT

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

사전예약

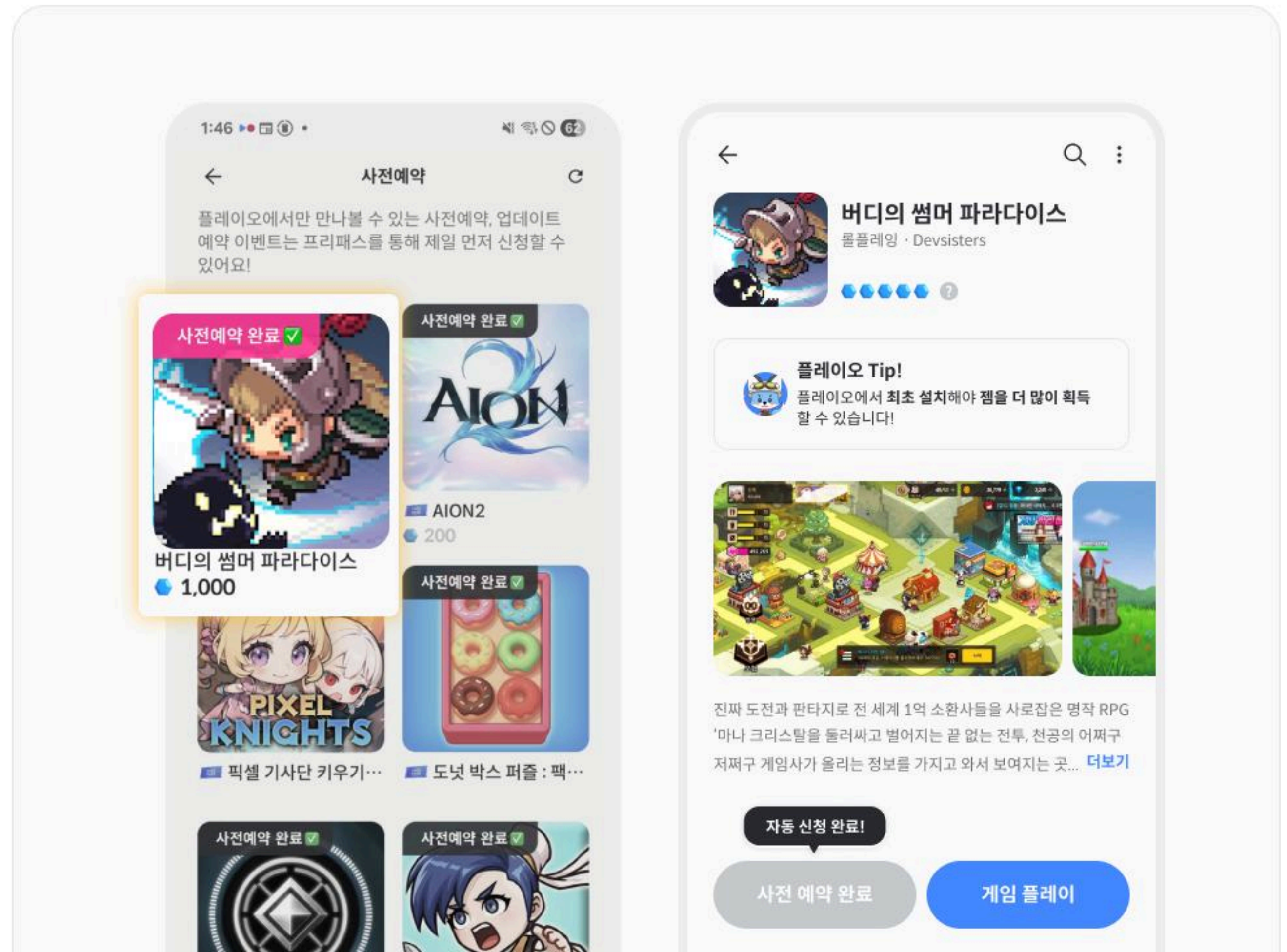
사전 예약 이후 높은 전환율을 기대할 수 있는 '직접 참여형'
단기간에 많은 유저를 확보할 수 있는 '자동 참여형'
KPI에 맞는 캠페인 운영이 가능합니다.

인지도 상승

활용포인트

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

[사전예약 상품 소개서 자세히 보기](#)



상품별 단가 - 사전예약

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

CPI 패키지

[CPI 패키지 상품 소개서 자세히 보기](#)

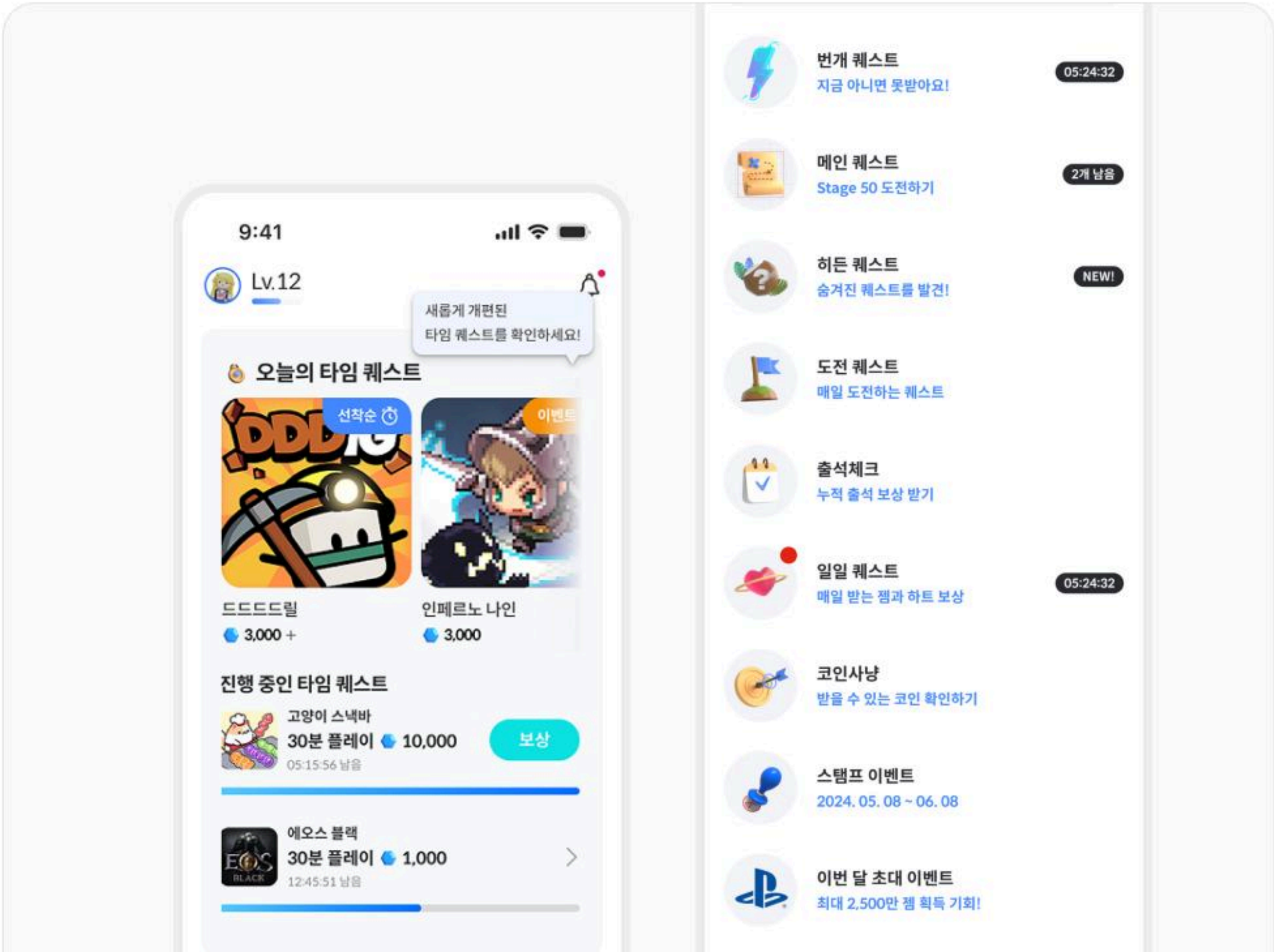
타임 퀘스트, 히든 퀘스트 등 오직 플레이오에서만 경험할 수 있는 시스템을 통해
유저의 자발적인 참여를 이끌어내는 마케팅 효과를 기대할 수 있습니다.

- ROAS
- 리텐션
- 인지도 상승

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

- 상품 구성
- CPI

- 최소 집행 금액
- 500만 원 / 2주(협의 가능)



CPI 패키지 - 타임퀘스트

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

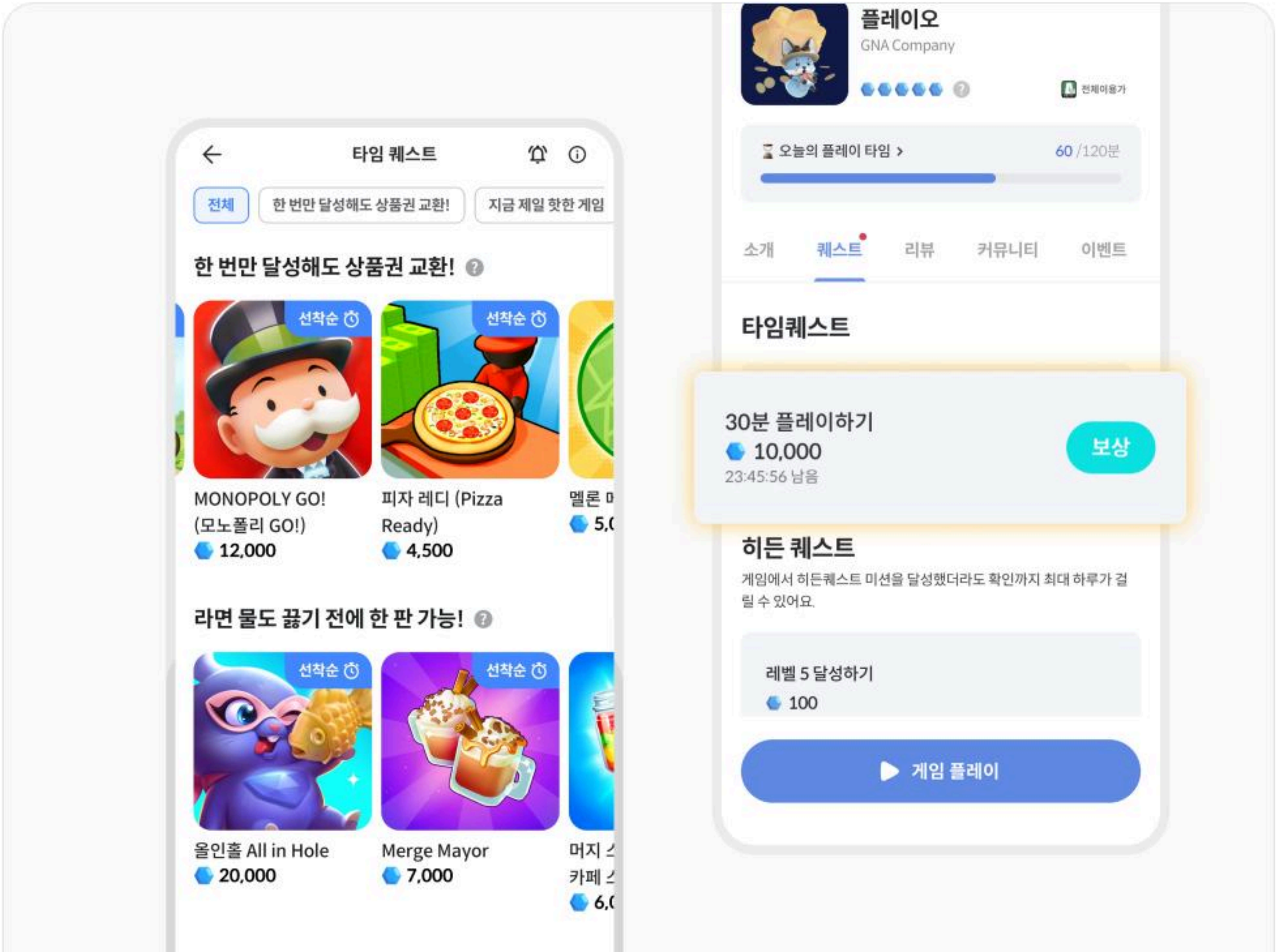
ROAS

리텐션



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.

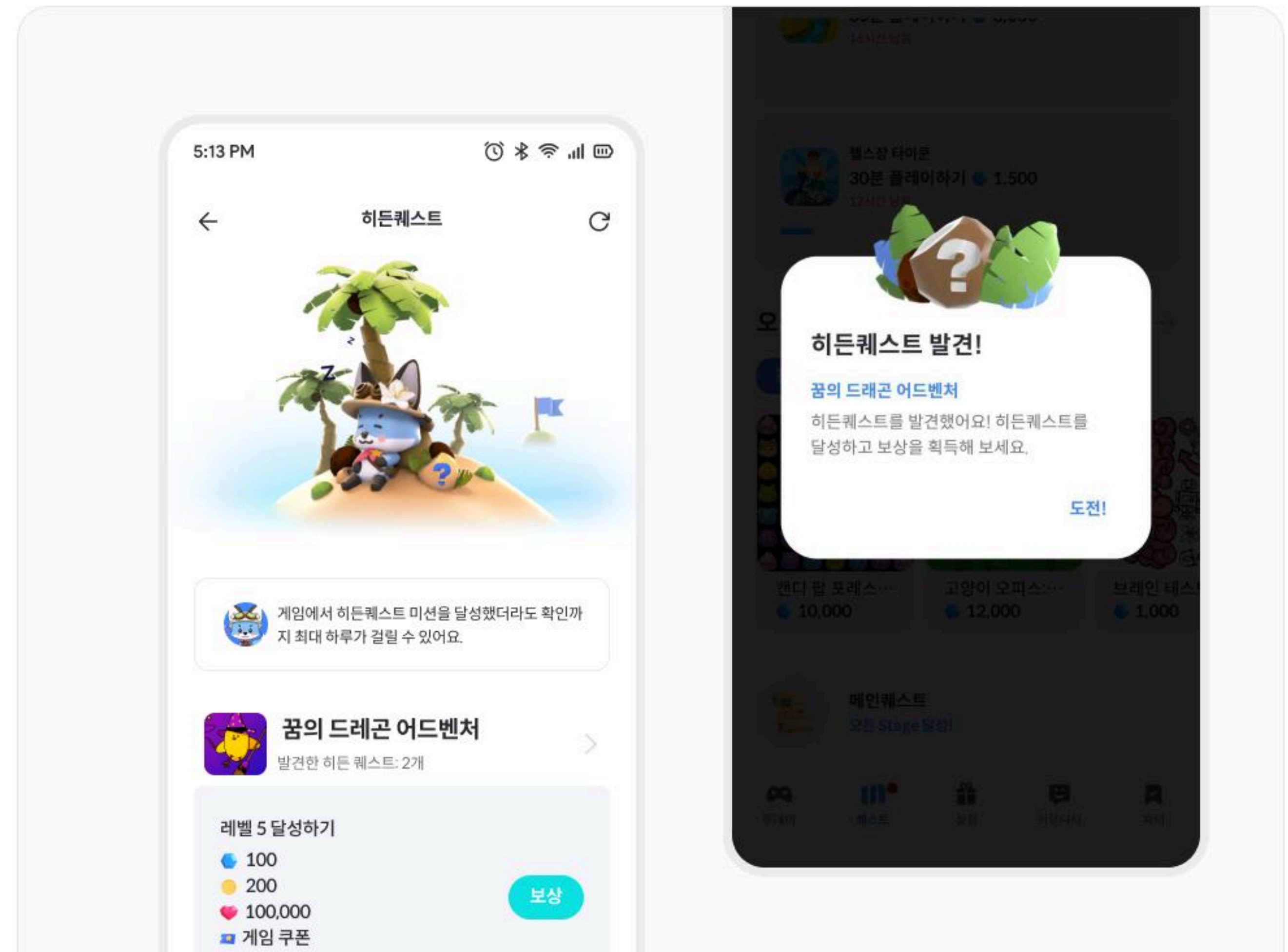
ROAS

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

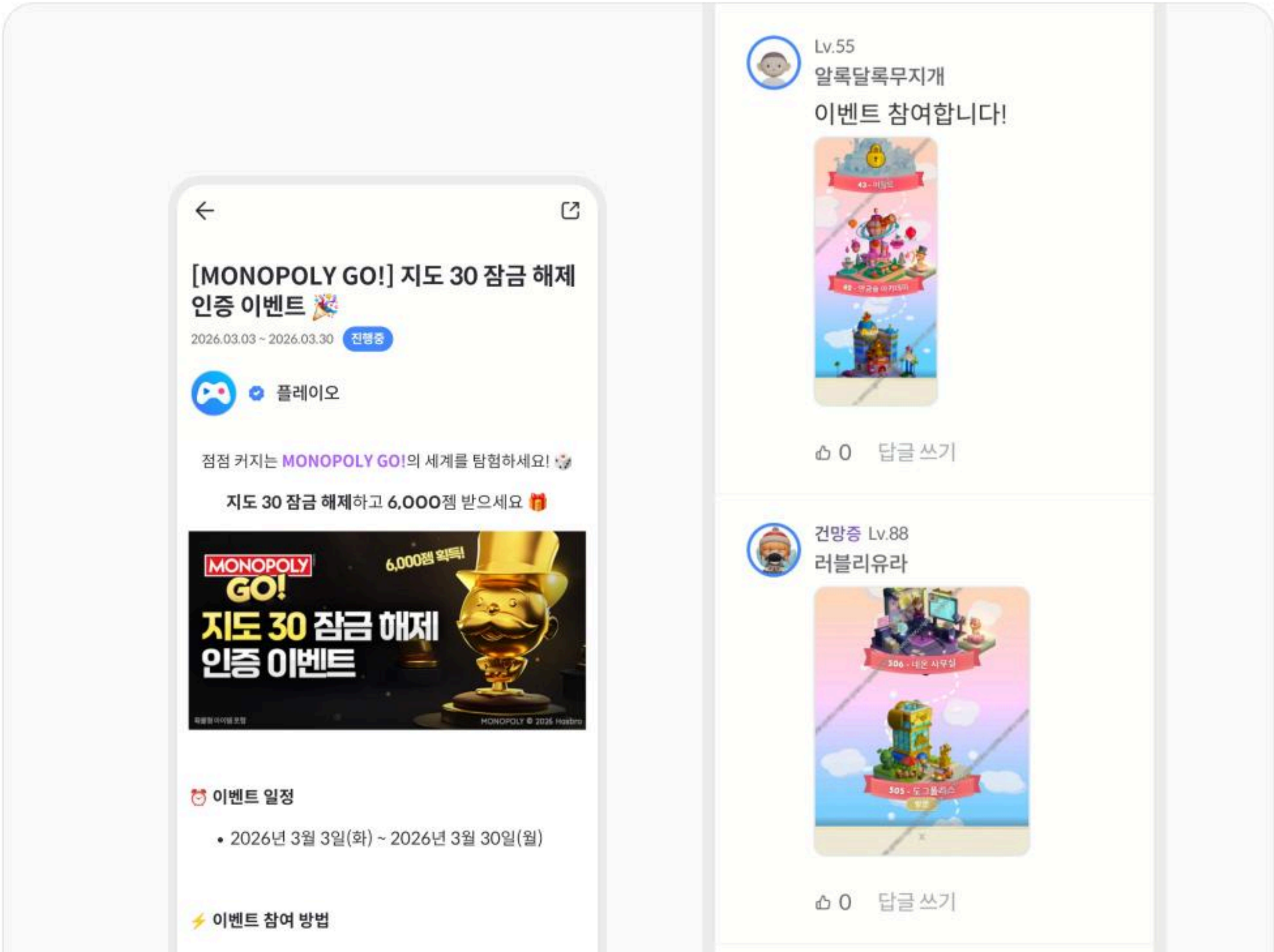
리텐션

인지도 상승



활용포인트

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



플레이오 던전

[플레이오 던전 상품 소개서 자세히 보기](#)

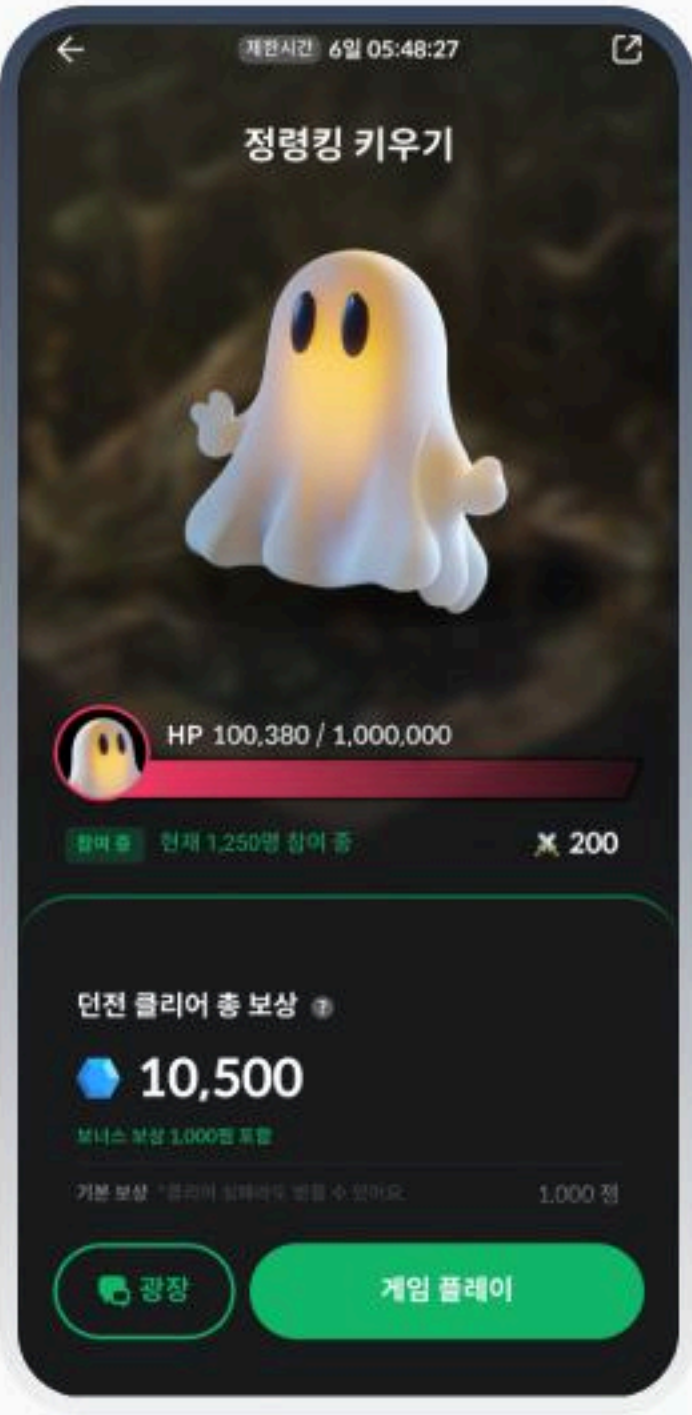
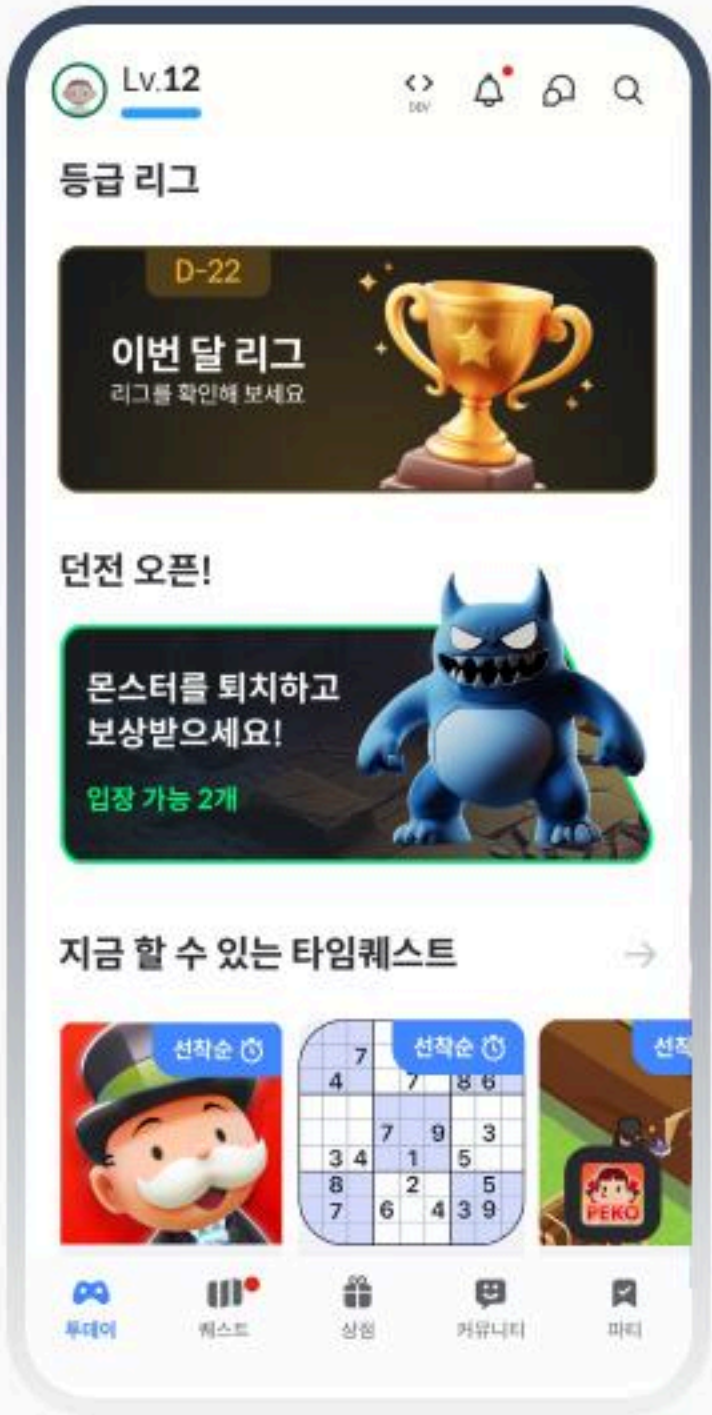
플레이오 메인 영역에 노출되는 프리미엄 상품입니다.
단기간에 유저 대량 유입과 게임 인지도 상승을 기대할 수 있습니다.

- 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 피쳐드

🔗 [플레이오 피쳐드 상품 소개서 자세히 보기](#)

인지도 상승

활용포인트

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



STEAM

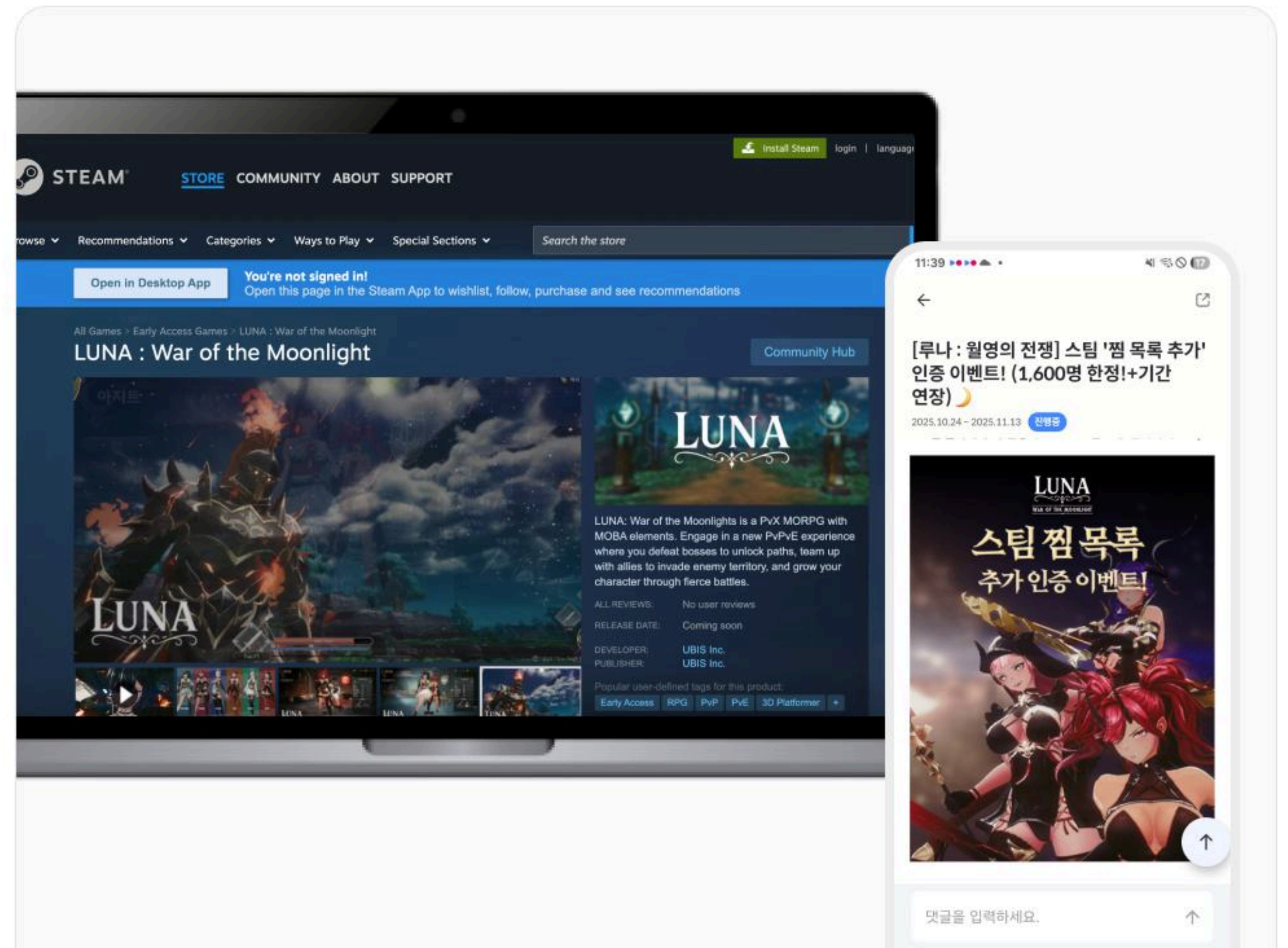
[Steam 상품 소개서 자세히 보기](#)

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 원 규모의 Pre-Series A 투자 유치
(라구나인베스트먼트 참여)

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