

2026 KOCCA 게임더하기 UA 상품소개서

mkt@neicon.net

KOCCA 게임더하기 협력 성과 (2020 ~ 2025)

3년 연속 게임더하기 협력사 內
최고 매출 및 최다 수행건수 기록

6년

게임더하기
사업 연속 참여

170+

마케팅 수행 건수

약 110억원

누적 집행액

History of KOCCA Since 2020.

네이콘은 2020년부터 매년 KOCCA 게임더하기 글로벌 마케팅 지원 사업에 참여하고 있으며 다년간의 경험을 통해 쌓인 노하우로 효과적인 마케팅을 제공합니다 .



KOCCA 게임더하기 마케팅 수행사 참여

“트렌드에 맞는 최적의 마케팅으로 목표 KPI 달성 가능”



풍부한 경험

10년간 북미, 동남아, 유럽, 남미, 아시아 권역
50개국 250건 이상의 풍부한 글로벌 캠페인 운영
경험 및 미디어 운영 노하우 보유



전략적인 캠페인 운영

다양한 마케팅 활용 능력과 풍부한 실무 경력의
마케터 보유, 고객 맞춤 / 전략적인 마케팅
프로세스 구축으로 안정적인 캠페인 운영



다양한 매체 운영

구글, 메타부터 유니티 애즈 등 다양한 DSP
매체 까지 다양한 매체 운영 경험 다수



마케팅 결합시너지 효과

마케팅 시기에 맞는 마케팅 전략으로 퍼포먼스
마케팅과 더불어 인플루언서 마케팅, 커뮤니티
마케팅, PR의 결합을 통해 마케팅 시너지 극대화

퍼포먼스 마케팅 레퍼런스_모바일



컴투스홀딩스
소울 스트라이크

Genre	방치형 RPG
Campaign	ROAS
Market	글로벌

캠페인 목표

다운로드 증대 및 ROAS 개선

전략 및 실행

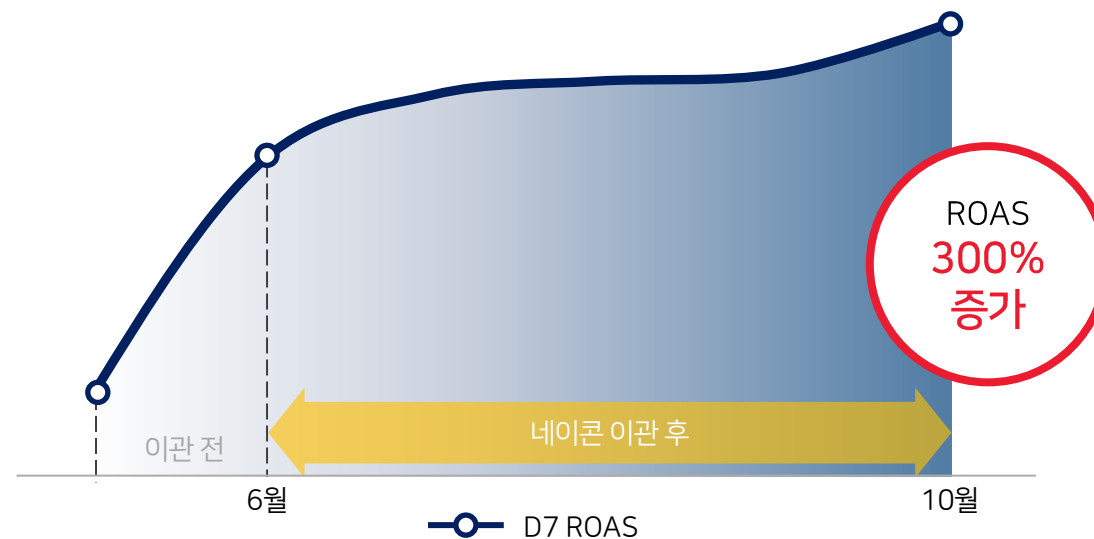
다양한 신규 매체 활용으로 ROAS 확보 및 노출 효과 극대화
매체 운영 성과 분석을 통한 지속적인 최적화 운영 방안 도출

집행 소재



주요 성과

지속적인 최적화로 이관 전후 대비 **D7 ROAS 300% 상승**



2026 KOCCA 게임터하기 UA 상품소개서

퍼포먼스 마케팅 레퍼런스 _모바일

NEICON
NEXT ICON



젠틀매니악 호라이즌 워커

Genre SRPG
Campaign CPI
Market 미국, 일본, 대만/홍콩

캠페인 목표 글로벌 핵심 국가 대상 신규 유저 확보 및 ROAS 증대

전략 및 실행 CTR과 CVR이 높은 고효율 소재 컨셉을 베리레이션하여 확장 실행
다각화된 매체 운영으로 도달 범위 극대화

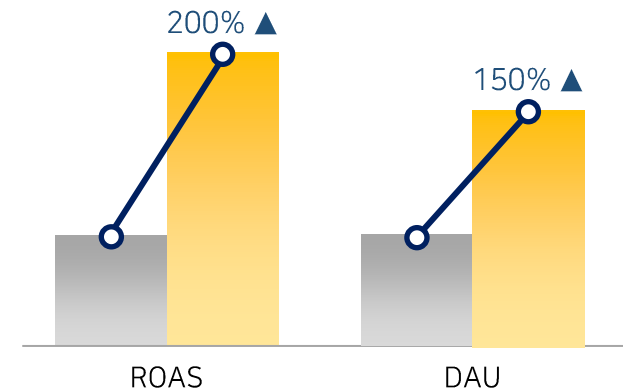
집행 소재



집행 매체



주요 성과 월 DAU 1.5배 증가 & ROAS 200% 이상 달성



▲ 캠페인 집행 전/후 성과 비교

퍼포먼스 마케팅 레퍼런스 _모바일



빌리네어게임즈 변신키우기

Genre 방치형 RPG

Campaign CPI

Market 글로벌

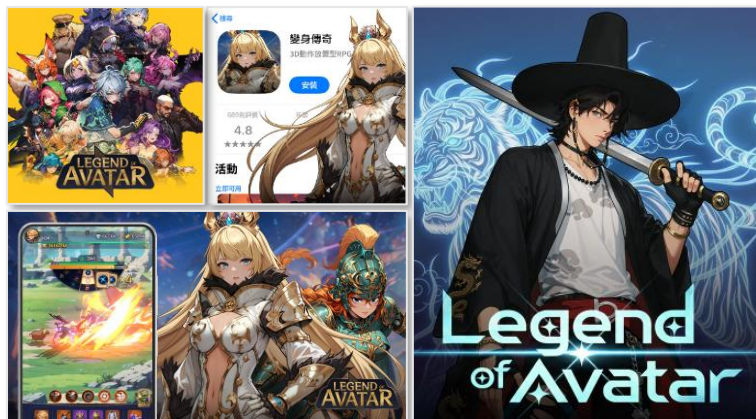
캠페인 목표

글로벌 시장 타겟 신규유저 확보 및 고효율 매체 최적화

전략 및 실행

안정적 볼륨 확보 및 구매 전환 효율 기반 최적 운영
저효율 매체 과감한 중단 후 고효율 매체 예산 집중

집행 소재



집행 매체



주요 성과

주요 마켓에서 안정적인 구매 전환 수량 및 유저 베이스 확보

안정적 볼륨 확보



▲ 구매 전환 볼륨 확대 추이

퍼포먼스 마케팅 레퍼런스 _모바일



주식회사 1N1 지구정화 프로젝트

Genre	RPG
Campaign	CPI
Market	캐나다, 호주, 마카오, 말레이시아, 인도네시아, 싱가포르, 홍콩, 스위스, 영국, 독일, 아랍
Period	24.08 ~ 24.11

캠페인 목표

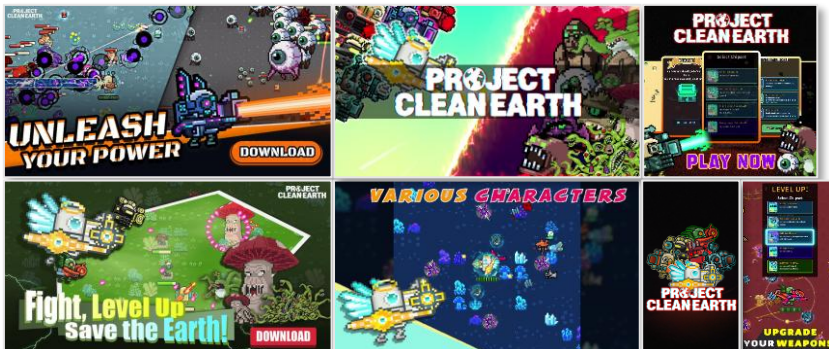
글로벌 타겟 테스트 및 신규 유저 모객

전략 및 실행

지속적인 소재 A/B TEST 진행

확보한 인사이트 기반 확장 소재 추가하여 소재 최적화 진행

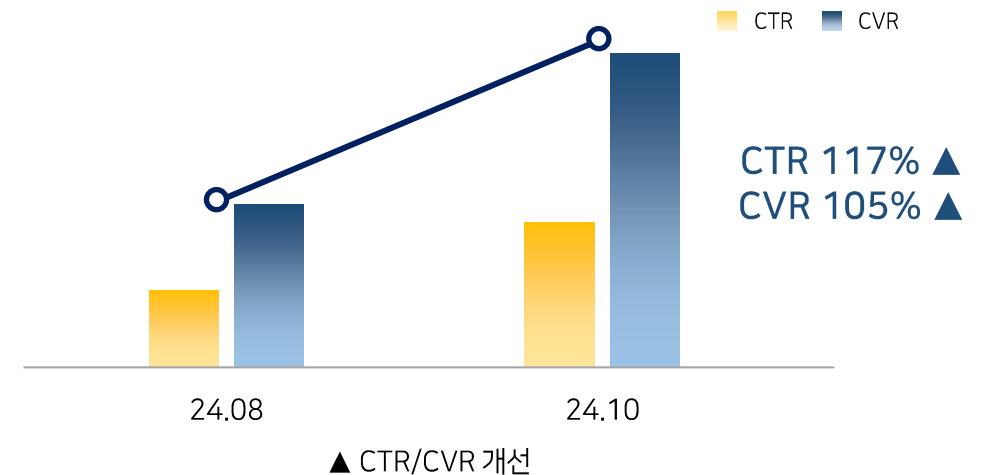
집행 소재



주요 성과

동기간 유사 장르 타 인스톨 캠페인 대비 우수한 CPI 기록

캠페인 집행 초 대비 **평균 CTR 117%, 평균 CVR 105% 증가**



퍼포먼스 마케팅 레퍼런스 _모바일



제로투원게임즈 픽셀용사키우기

Genre	Idle RPG
Campaign	Pre-registration, CPI
Market	대만, 일본
Period	24.07~ 24.11

캠페인 목표

사전예약 캠페인 통한 신규 유저 모객 및 매출 증대

전략 및 실행

광고 그룹 별 성과 측정 후 타겟 확인
소재 별 성과 측정 후 고효율 소재 컨셉 베리메이션 통해 CTR/CVR 개선

집행 소재

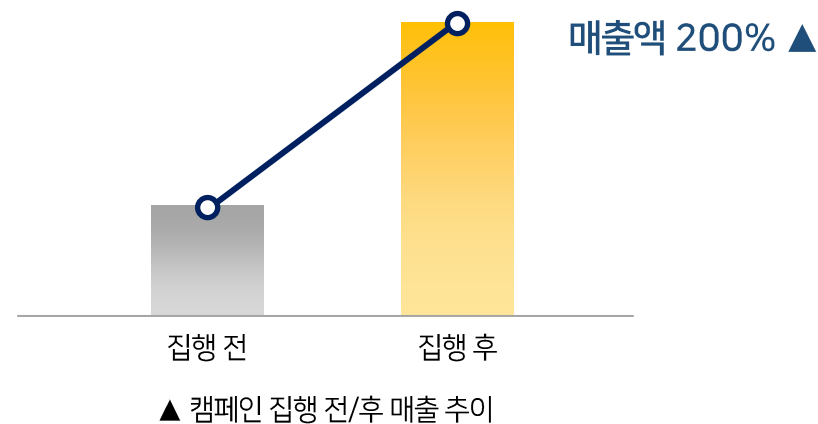


집행 매체



주요 성과

캠페인 집행 전 대비 **매출액 200% 증가**



퍼포먼스 마케팅 레퍼런스 _모바일



드리모 우디블라스트

Genre	Casual, Puzzle
Campaign	CPI, ROAS
Market	일본, 대만, 미국, 동남아, 남미, 유럽, 태국, 캐나다, 호주, 영국, 스웨덴, 벨기에, 독일, 노르웨이, 네덜란드
Period	23.08 ~ 23.11

캠페인 목표

다양한 권역 유저 유입 확보 및 앱 활성화

전략 및 실행

미디어 플래닝 - 캠페인 운영 시나리오

캠페인	AC - Install	AC - Action
목표	설치	구매/매출
목표 타겟	미설치 유저 확보	Loyal Action 유저 증대
운영 전략	CPI 관리 집중	고퀄리티 유저 중심으로 수익성 확보

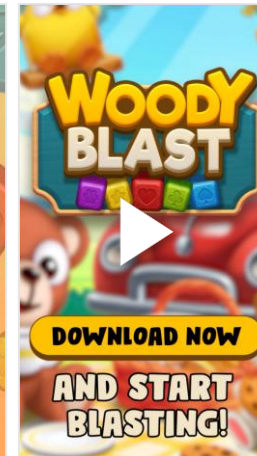
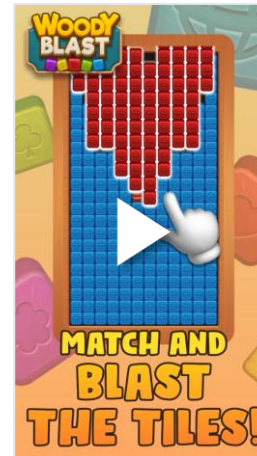
집행 매체



주요 성과

전체 권역 **평균 전환율 43.8% 달성** 및 **최대 전환율 55% 기록**

집행 소재



집행 당시 캐주얼 게임 마케팅 소재로 효율이 높았던 스테이지 클리어의 쾌감을 불러 일으키는 컨셉으로 소재 베리에이션 진행하여 최적화 진행

퍼포먼스 마케팅 레퍼런스 _모바일



라이크잇게임즈 고양이섬의비밀

Genre	Simulation, Casual
Campaign	CPI, CPA
Market	미국, 일본
Period	22.07 ~ 22.10

캠페인 목표

유사 타겟 DB 확보 및 ROAS 증대

전략 및 실행

유사 타겟 앱 설치 캠페인, 권역별 효율이 좋은 네트워크 UA 캠페인을 집행해 유저 모객 후, ROAS 확보를 위한 인 앱 액션 구매 캠페인 동시 집행



▲ 글로벌 캠페인 집행 기획 및 운영 노하우

집행 매체



주요 성과

집행 권역 평균 ROAS 250% 기록

집행 소재



2026 KOCCA 게임더하기 UA 상품소개서

Neicon 협력사

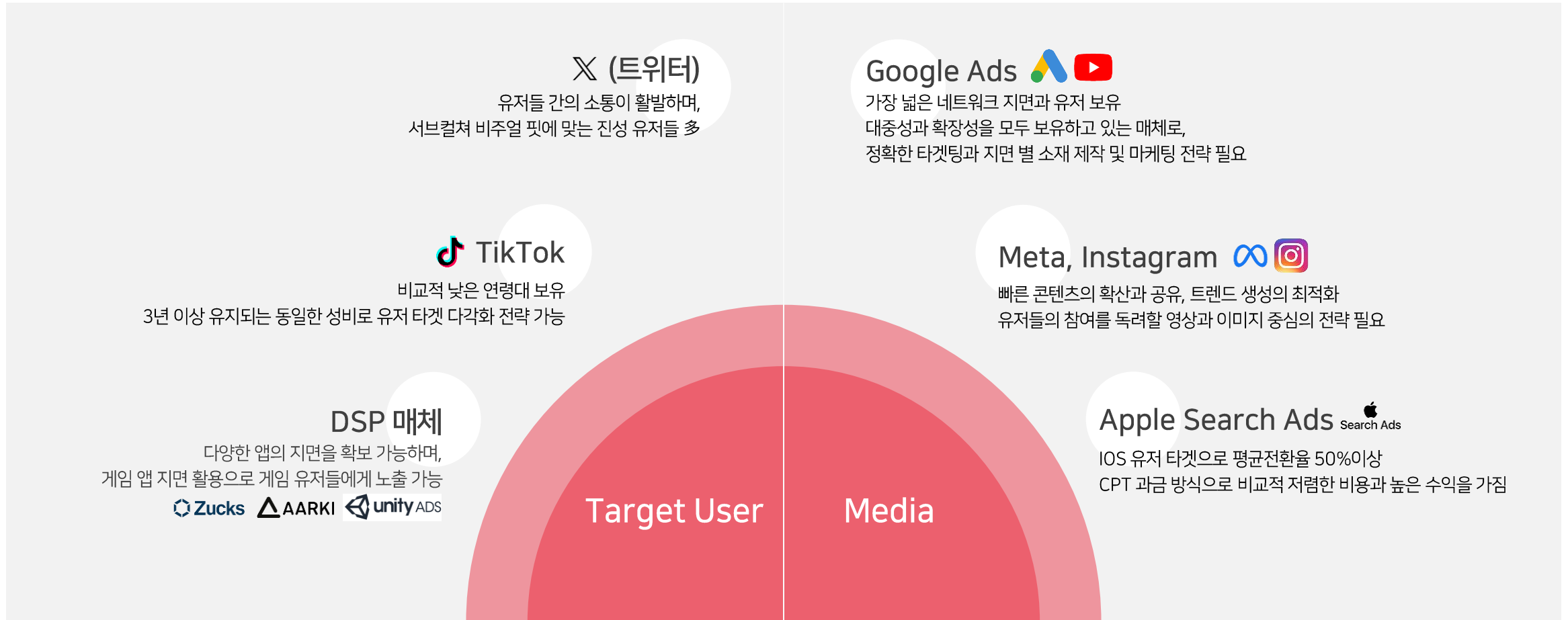


수많은 기업과 함께한 경험을 보유하고 있습니다.



글로벌 UA 매체

캠페인의 목표에 따라 다양한 타겟과 매체의 특성을 고려하여 고효율의 매체 선정 필요



네이콘 User Acquisition Platform(UAP)

해외 프리미엄 AD 네트워크와 연동된 마케팅 플랫폼

1

100개 이상의 해외 TOP 파트너사들과 제휴된 Media Buying 트래픽 상품

자체적으로 보유한 Global Affiliate Performance driven
마케팅 플랫폼



2

최상의 사전예약 전문 국내외 트래픽으로 단기간 최대 볼륨 확보 가능

사전예약(Pre-registraion) 전문 트래픽 보유
초기 3~7일 내 최대 볼륨 확보 및 사전예약 전용 지면 카테고리별 보유



3

다수의 Major 에뮬레이터사와도 제휴되어 ROAS 효율 증대 지원

고관여, 과금 유저가 이용하는 에뮬레이터 제휴 트래픽 보유 및 관리



4

글로벌 Offerwall 최대 연동 네트워크

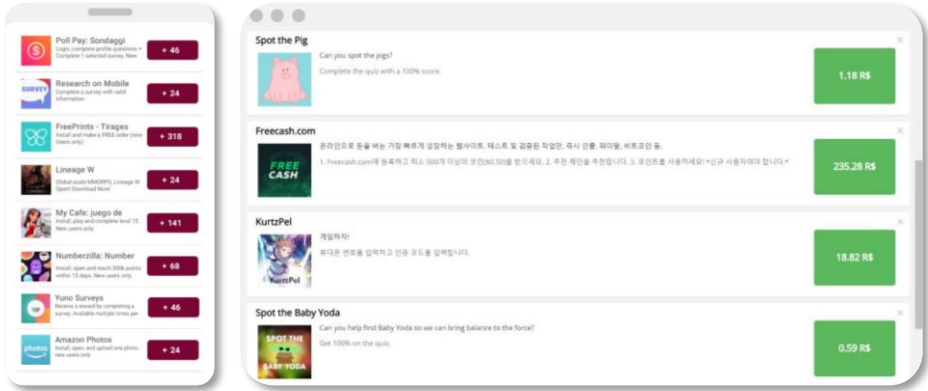
다수의 글로벌 Offerwall을 한 번에 집행하여
보상형 캠페인 운영 효율 극대화



네이콘 User Acquisition Platform(UAP)

해외 프리미엄 AD 네트워크와 연동된 마케팅 플랫폼

[보상형 지면 예시]



트래픽	OS	상품	전환 기준	비고
보상형	WEB	CPA	사전예약	—
	APP	CPE	설치 후 실행	'단순 UA용 CPE, 부스팅용 CPE'로 구분해 진행 가능 '부스팅용 CPE'은 일본(JP) 타겟만 가능
비보상형	WEB	nCPA	사전예약	—
	APP	nCPE	설치 후 실행	—

퍼포먼스 마케팅 프로세스



마케팅 기획

- 캠페인 시작 전 사전 미팅을 통한 목표 KPI 확인
- 기존 마케팅 분석 및 시장 조사 (유사 게임 벤치 마킹)
- 목표 KPI 기준 매체 및 타겟, 권역 제안
- 마케팅 플랜 / 미디어 믹스 수립



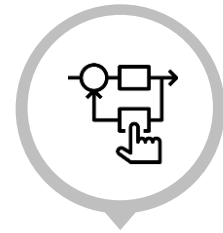
소재 제작

- 다방향의 내부적 소통과 논의
- 유사 게임 및 권역별 레퍼런스 수집
- 디자인 요청 시트를 통한 방향 모색
- 요청 시트를 기반으로 시안 제작



캠페인 세팅 및 운영

- 테스트 캠페인을 통한 권역, 소재 가능성 확인
- 일일 리포트 및 주간 리포트 전달 (매체/권역 별 리텐션, CPI, DAU, ROAS, ARPPU, LTV 등 상세 지표 분석)
- 리포팅을 통한 추이 관찰



피드백 반영

- 리포트 전달 및 캠페인 진행 상황 공유
- 데이터 분석 및 전략 수정
- 피드백 반영하여 캠페인 수정 및 추가
- 소재별 반응 확인 후 효과적인 소재 베리에이션 및 추가 제작
- 마케팅 성과 분석 보고

퍼포먼스 마케팅 프로세스

트래킹 시스템 연동 및 마케팅 보고서 지원과 성과 관리

페이스북 App analytics, AppsFlyer 등 주요 글로벌 트래킹 툴 분석을 통한 캠페인 별 매출, 리텐션 등 지속적인 효율 검증 및 평가

01

각 매체별 마케팅 보고서 지원



- 일간 또는 주간 리포트를 통한 매체별 캠페인 효율 관찰
- 사업 기간 내 마케팅 최적화 평가 및 미비점을 도출
- 더 높은 성과 달성을 위한 보완계획 수립

02

탄력적인 광고 매체 선정 및 예산 운영



- 마케팅 지표에 따른 매체 선정으로 캠페인이 진행되고 있는 동안에도 유동적인 예산 운영으로 최적의 성과 도출

03

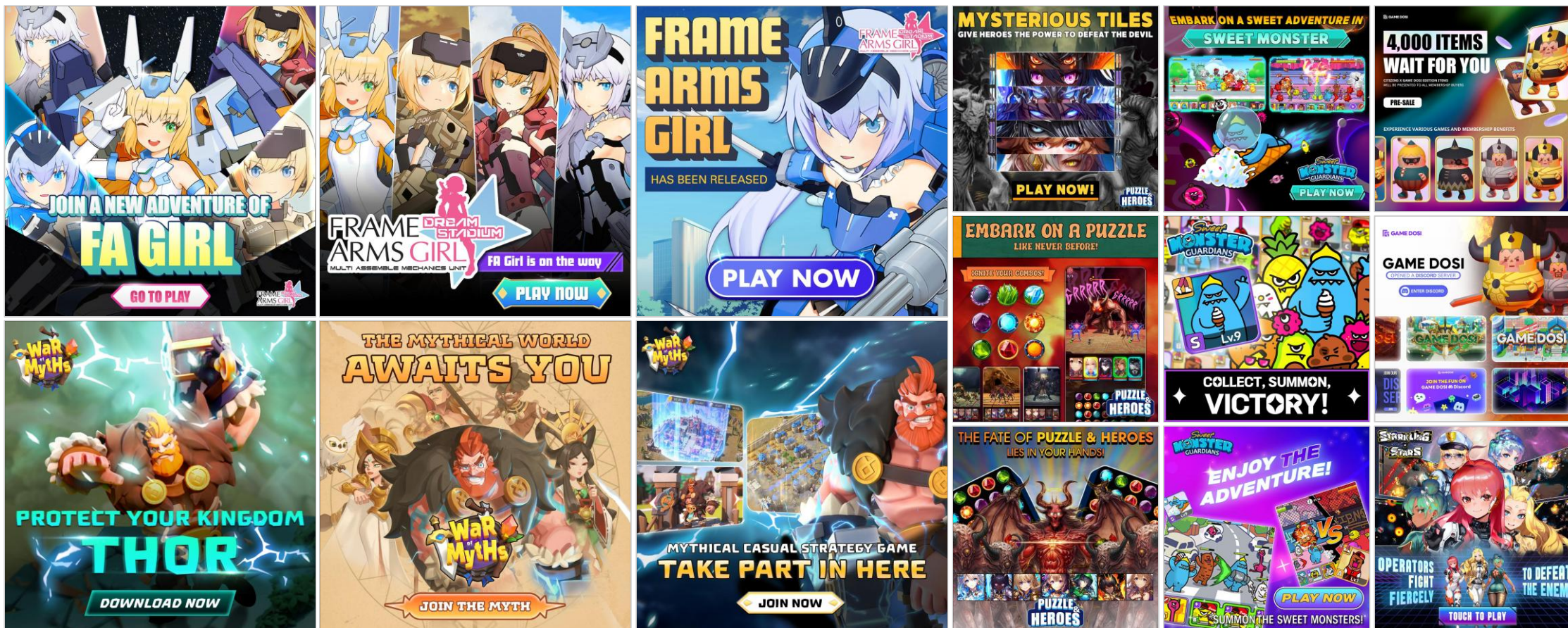
소재별 성과 분석



- 리포트 내 이미지, 영상 소재별 성과 분석 제공
- 캠페인별 효과적인 소재를 찾아 추가 소재 제작 및 편집 제공

Creative Reference_RPG (US, JP, NZ, PH, ID)

- RPG 게임의 주요 캐릭터들의 비주얼과 스킬 이펙트 중심의 소재
- RPG 장르임을 알 수 있는 무드와 구성을 중요시 함
- 권역 별 언어 및 사이즈 베리에이션 진행



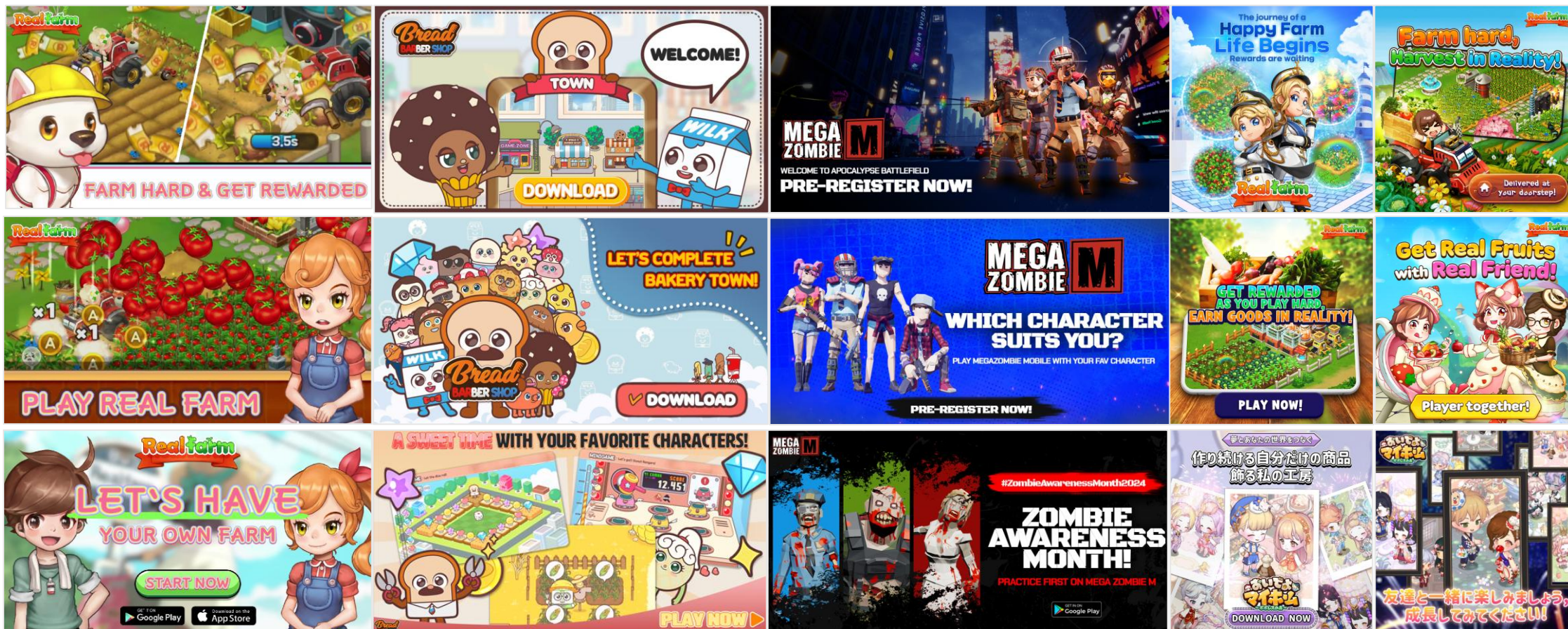
Creative Reference_Casual (US, JP, TH, PT, DE)

- 캐주얼 게임의 특징인 스테이지의 다양함 강조
- 스테이지 달성의 쾌감, 잘하는 플레이를 활용한 화려한 소재 위주 제작
- 권역별 언어 및 사이즈 베리에이션 진행



Creative Reference_Simulation (US, JP, TW)

- 수집하는 게임 내 콘텐츠를 강조하기 위한 다양한 캐릭터 및 화면 구성 활용
- 캐릭터를 전면에 배치하여 후킹할 수 있는 요소 추가
- 권역별 언어 및 사이즈 베리이션 진행





문의 : mkt@neicon.net