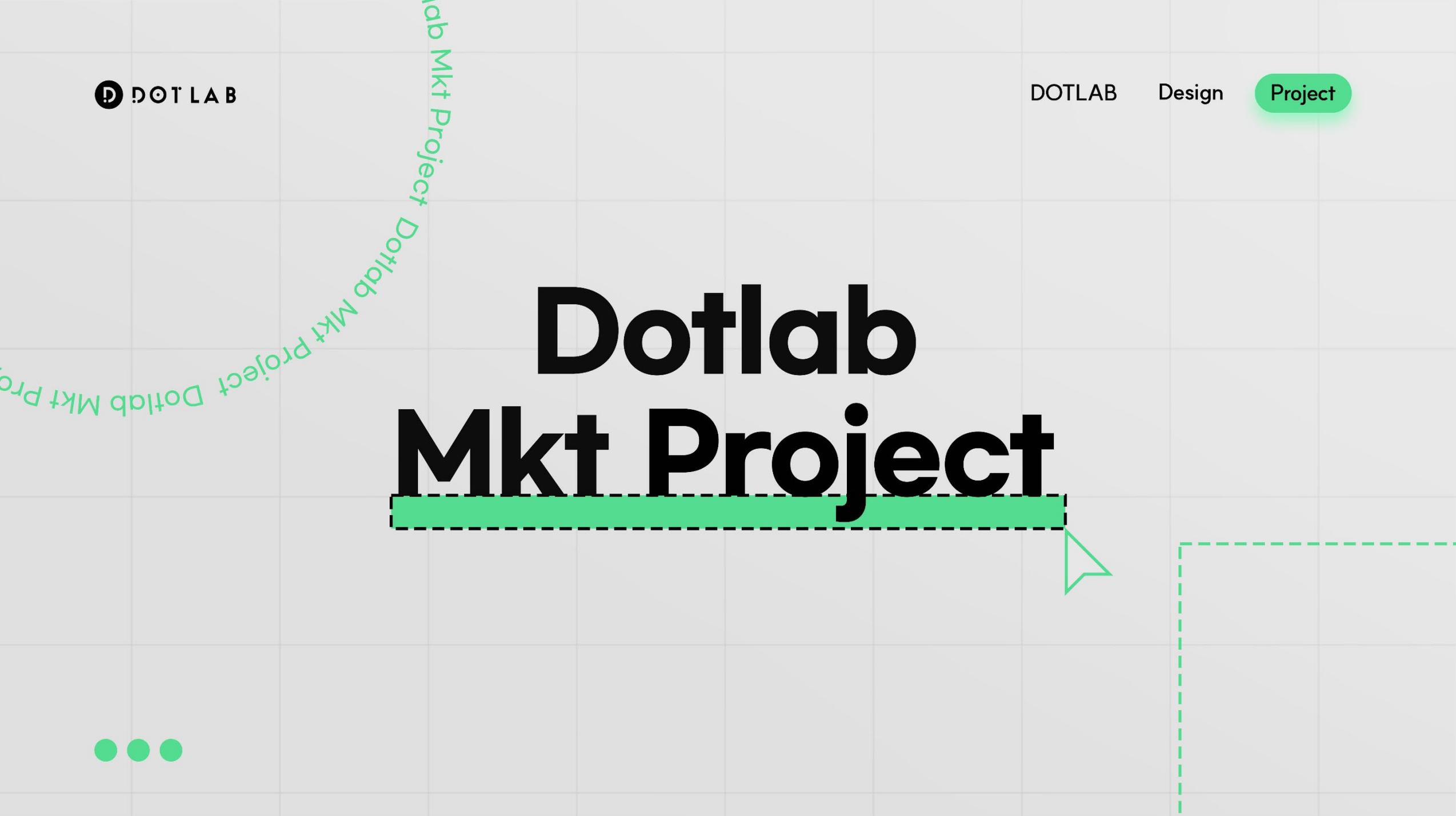


Dotlab Mkt Project





리니지W

Client: NC SOFT

리니지W의 지속적인 업데이트를 알리기 위한 브랜딩 캠페인 진행. 특히, 현재 플레이를 하고 있는 유저를 타겟팅 하기 위해 페이지 스크립트 설치가 가능한 미디어 중, 포털, SNS 그리고 로컬 웹진 및 네트워크 미디어 중심으로 24년부터 2년 연속 캠페인 운영

운영국가



Lineage W



LINEAGE 2M

Client: NC SOFT

총런칭국가 29개국 중, 북미, 유럽중심 9개국
캠페인 동시 운영. 북미, 유럽 중, 인구가 가장
많은 러시아, 미국에 마케팅 예산 집중 운영
캠페인 효율에 맞추어 매체 유동적 운영
(구글/메타/애플서치애즈 광고주 직운영)

운영국가





드래곤라자 오리진

Client: 아이톡시

원작소설 드래곤라자를 기반으로 한 MMORPG 게임, 국내 운영에 있어서, 기존의 자리잡은 매니아층을 기반으로, 매출 상향을 위한 ROAS 캠페인 진행, 드래곤라자 원작 소설의 팬층이 두터운, 대만으로 국가 확장하며, 로컬 미디어 및 인플루언서를 통한 인지도 확립과, 결제 볼륨, 설치 캠페인 동시 진행하여, 초반 모객 및 안정적인 매출확보를 목표로 운영

운용국가





미르4

Client: 위메이드

미디어랩사와 Consortium을 구성하여 사전예약 Campaign 운영 Core target 확보 및 사전예약 참여 확대를 위한 Media 운영. 소재 효율 분석을 통해 Media별 소재 최적화 운영

운영국가





클레르 옴스퀴르 : 33 원정대

Client: Smilegate

국내 대표 포털 네이버를 중심으로
주요 웹진 및 커뮤니티 채널을 연계한 브랜딩 전략을 통해
게임 세계관과 핵심 메시지를 효과적으로 전달하는
브랜딩 캠페인을 전개하며 초기 인지도 및 관심도 확산을 도모

운용국가





카발 모바일 : Return of Action

Client: ESTsoft

글로벌 7개국 동시 운용

카발 IP의 영향력이 큰 국가를 분석하여

신규유저 모객 및 ROAS 중점의 글로벌 미디어 플랜 수립.

북미/ 유럽권 국가 뿐만 아니라, 브라질 / 튀르키예 등

가능성 있는 국가 테스트를 통해 타겟 국가 확장 진행

운용국가





TOWER OF GOD

Client: NGELGAMES

신의탑m 글로벌 출시가 됨에따라 북미국가 중심으로 IP를 활용한 브랜딩과 NRU확보목적의 UA 미디어 동시 운영. 북미 캠페인 안정적 운영됨에 따라 국가 확장하여 UAm디어 중심의 캠페인 추가 운영

운영국가





데카론M

Client: 썸에이지

유지기 기간동안 고관여 User 모객 위한 ROAS
중심 매체 운용 Data Ai 경쟁사 분석을 통한
Targeting List 구성. App Update 시점. 기존
User Performance 증대 위한 Retargeting
Campaign 운영

운용국가





Eternal Return

Client: KaKao Games

북미, 유럽중심 19개국 캠페인 동시 운용
코발트 프로토콜 업데이트 캠페인 진행
국가별 모객 효율에 따른 마케팅 전략 수립
구글의 다양한 상품(검색, GDN, 유튜브) 활용

운용국가





ELYON

Client: KaKao Games

북미, 유럽 중심 20개국 캠페인 동시 운용
2차 CBT/pre-order/신규 캐릭터 업데이트/
스팀 출시 목적의 다수 캠페인 운영
국가별 모객 효율에 따른 마케팅 전략 수립
구글/메타 UA미디어 기반 중.장기적 성과 달성

운용국가





ARCHE AGE

Client: KaKao Games

북미, 유럽 중심 20개국 캠페인 동시 운용. 업데이트 캠페인 진행함에 있어, 신규유저 뿐만 아니라 기존 휴먼 유저대상 리타겟팅 병행 운영. 국가별 모객 효율에 따른 마케팅 전략 수립. 구글/메타 UA미디어 기반 중.장기적 성과 달성

운용국가





귀훈 M

Client: mgame

PC유명 IP인 귀훈의 모바일 버전 출시로 대규모 유입 및 매출 확보를 중점으로 구글 중심의 캠페인 운영과 추가 유입 확보를 위한 UA 매체 확장과 매출 확보를 위한 ROAS 캠페인 중심의 매체 운영

운영국가



DOT LAB

MKT PROJECT



SEAL M

Client: Playwith

중화권에 쉘M의 높은 IP 영향력을 활용, 사전예약
시점부터 대규모 IMC 마케팅 진행 (UA 퍼포먼스 전담)
기대감, 대세감 형성을 위해 런칭 초반 집중 전략으로
양대마켓 1위 달성. MMO장르 특성상 고관여 유저
모객이 중요해 깊은 퍼널의 액션 캠페인 동시 운용

운용국가





던만추 배틀 크로니클

Client: Aiming

국내 APRG 시장 분석 및 경쟁작 레퍼런스 분석을 통한 운영 진행. 캠페인별 인앱 데이터 분석 및 효율개선 대응을 통한 고도화 진행 초기 대규모 유입을 위한 매체별 CPI 최적화 운영 진행. 매체별 인벤토리 임계점 점검 및 유동적인 운영을 통한 효율 극대화

운영국가





소녀X헌터

Client: Since Times

런칭초반 타대행사를 통해 UA미디어를 운영하였으나, 소진금액 대비 UA미디어의 NRU효율 저조로 전체 캠페인의 미디어 중 UA 파트전체, 도트랩으로위임. 지속적인 효율관리로 NRU 및 ROAS상승

운영국가





여신의 키스

Client: Flero Games

한국 시장 진출뿐만 아니라, 일본 및 북미,
동남아 모바일게임 시장까지 진출을 위한
구글/메타/애플서치 중심의 UA미디어 운영

운영국가





월드 워 머신 :1945 전략 전쟁

Client: 조이시티

전략게임 장르 특성을 고려하여 장기적인 매출 확보를 목적으로 운영. 소프트 런칭 이후 서버별 유저 정족수 체크 및 달성을 위한 글로벌 미디어 플랜 수립. 다양한 컨셉의 소재 테스트를 통하여 모객 효율 극대화 진행

운영국가





바이오하자드: 서바이벌 유닛

Client: 조이스티

글로벌 런칭 시점에 맞춰 사전예약 및 UA 캠페인 집행
해외 사전예약 모객을 위한 매체 확장 진행
다 국가 대상으로 낮은 단가에 유저 모객 및 이후
ROAS 확보를 위한 매출 중심 운영
SLG 장르에 맞춘 장기 ROAS 확보를 위한
매체 및 캠페인 구성

운용국가



+World wide





건십배틀:토탈워페어

Client: 조이시티

SLG 특성을 고려하여 신규 유저의 단기 매출 보다는 장기 매출 목적으로 운영. 장기 매출 KPI 달성을 위해 유저 리텐션 및 고레벨 전환 목표의 미디어 운영 메인 국가를 비롯하여 약 30개국 이상의 글로벌 미디어 플랜 수립

운영국가





크로스파이어:워존

Client: 조이스티

흥행을 이룬 아시아권역을 타겟으로 LTV 기준의 UA 마케팅 집행. 글로벌 확장을 앞두고 매출 중심의 성장 가능성 확인이 중요했던 캠페인. 장기간의 플레이타임을 유도할 수 있는 운영 전략으로 ROAS 성과 증대

운영국가





캐리비안의 해적 :전쟁의 물결

Client: 조이시티

전세계적 영향을 끼친 글로벌 IP 베네핏 활용하여
다국가 운영 전략. 북미 / 유럽 1티어 국가 뿐만
아니라 아프리카 중동 권역 테스트를 통해 매출
성과 중심의 캠페인 운영. 퍼포먼스 효율 관리를
위해 메인 매체뿐만 아니라 예비 매체 편성 후 효율에
따른 즉각적인 리스크 관리 운영

운영국가



삼국지 제후전

삼국지 제후전

Client: 위메이드맥스

삼국지 팬덤 타겟을 대상으로 고관여 유저 모객 중심의 UA 마케팅 전개 기본적인 전략 게임 플레이를 강조하되 차별화된 연맹 시스템과 국가전 USP 활용 DAU를 유지하면서 CPI를 컨트롤하기 위해 체계적인 tCPI 조정 및 예산 운용 전략 수립

운영국가





킹오파:서바이벌시티

Client: 조이시티

기존 킹오파 유저의 SLG 장르 게임 안착도 목적의 운영 방향에 따라 글로벌 IP / SLG 장르 코어 유저 확보 중심의 모객 전략 수립. 런칭 이후 IP / 전략 두가지 컨셉의 소재 테스트 진행 우수 소재 위주의 운영 관리

운용국가





드래곤 엠파이어

Client: 조이시티

24년 한국을 포함한 동아시아 시장에 런칭한 전략게임 장르로써, 타 전략장르 게임의 국가 및 매체별 효율 분석에 따라 미디어 전략 수립 및 UA 캠페인 운영. 런칭부터 현재까지 ROAS 매출에 따른 장기 운영

운용국가



ROM

GOLDEN AGE



롬 : 골든에이지

Client: 레드랩게임즈

기존 런칭 타이틀에 P2E 시스템을 적용해 글로벌 재런칭 진행
사전예약부터 런칭 캠페인까지 UA 미디어 전반 총괄
국가별 KPI에 따라 상이한 운영 목표 및 미디어 전략 적용
크로스 플랫폼 기반으로 Mobile & PC 지면 광고 집행

운영국가



REF



무한돌파삼국지 리버스L

Client: 나트리스

P2E 게임 특성을 고려하여 국내와 글로벌 국가 간의 미디어 전략 차별화 진행. P2E 특화 채널 서칭 후 글로벌 사전 예약 및 대규모 모객 전략 수립. 삼국지 타겟층과 P2E 타겟층을 모두 겨냥할 수 있도록 소재 및 채널 다양성 확보

운영국가



+a





레전드 오브 이미르

Client: 위메이드

P2E 게임의 글로벌 신규 런칭 캠페인 기획 및 운영
사전예약부터 런칭 캠페인까지 UA 미디어 전반 총괄
P2E 장르 친화 국가 7개국 UA 마케팅 운영
NRU 확보 극대화를 목표로 한
퍼포먼스 중심 매체 운영

운영국가





재벌 1세 주식전쟁

Client: 마브릭스

P2E 게임 국내·글로벌 신규 런칭 캠페인 기획 및 운영
사전예약부터 런칭까지 UA 미디어 전반 총괄
런칭 초반 차트 부스팅으로 대규모 오가닉 유입 확보
UA 미디어를 적극 활용해 신규 유저 확보 및
ROAS 달성을 목표로 캠페인 운영

운영국가





메타토이 드래곤즈 사가

Client: 마브렉스

P2E 게임의 국내·글로벌 신규 런칭을 목표로 한 캠페인 설계
런칭 초기 차트 가속 전략을 통해 오가닉 유입을 빠르게 확장
UA 미디어를 활용한 유저 유입-수익 구조 동시 관리로
ROAS 개선 추진 및 전환율 지속 모니터링

운영국가





레전드 오브 슬라임

Client: 로드컴플릿

포화된 방치형 시장 내 유저 모객 최대화를 목표로
글로벌 런칭. 유저 모객 및 ROAS 중점의 글로벌
미디어 플랜 수립, 국가 / 미디어별 티어 분류를 통해
국가별 최적화 운영

운영국가



우르르용병단



우르르용병단

Client: PLAYHARD

캐주얼 게임의 글로벌 성과 및 기존 캠페인 성과를 국가별로 분석. 중요도에 따라 1~3티어로 구분하여 캠페인 결과 효율화 유도. 매출 중심의 캠페인 운영으로 ROAS 고도화 운영. 미디어, 국가별 운영 매뉴얼을 수립하여 효율적인 국가별 예산 집행 및 매출 최대화 진행

운영국가





그랑사가 키우기

Client: 카카오게임즈

글로벌 5개국 동시 운용. 매출 가능성 높은 1티어 국가에서 매출 목표 중심으로 운영
고관여 유저 모객 중심의 UA 미디어 플랜 수립
주기적 콜라보레이션 및 업데이트로 대세감 및 기대감 형성. 콜라보 타겟층과 방치형 RPG 타겟층을 모두 타겟할 수 있도록 소재 및 채널 다양성 확보

운용국가





냥킹덤

Client: 파더메이드

글로벌 빌드 확장 시점 캠페인 집행
기존 미국, 일본 등의 국가 외에
글로벌 확장 진행 시 신규 유저 모객 집중
인스톨 캠페인을 통한 모객 단가 안정화와 더불어
다양한 글로벌 매체 활용을 통한 구매 발생 유저 다수 확보

운용국가





루벤의 대모험

Client: 엠피게임즈

시즌 업데이트 및 신규 국가 런칭을 위한
UA 캠페인 진행. 적은 예산으로 효율적인
운영을 위해 구글위주의 운영을 진행하였으며,
신규 유저 유입 및 장기적인 매출 확보를 위해
설치, 구매 목적의 다양한 구글 상품 운영

운영국가





다그닥 기사단

Client: 슈퍼엔진

동아시아 중심의 글로벌 ROAS 캠페인 테스트 및 신규 모객 확장을 목적으로 운영. 구글 등의 빅미디어를 통해 설치, ROAS, 레벨 달성 등의 다양한 목적으로 국가 확장 테스트 진행. 국가 및 캠페인 목적에 따른 테스트 성과를 기반으로 글로벌 확장 방향성 확인

운용국가



다그닥 기사단
KNIGHTS



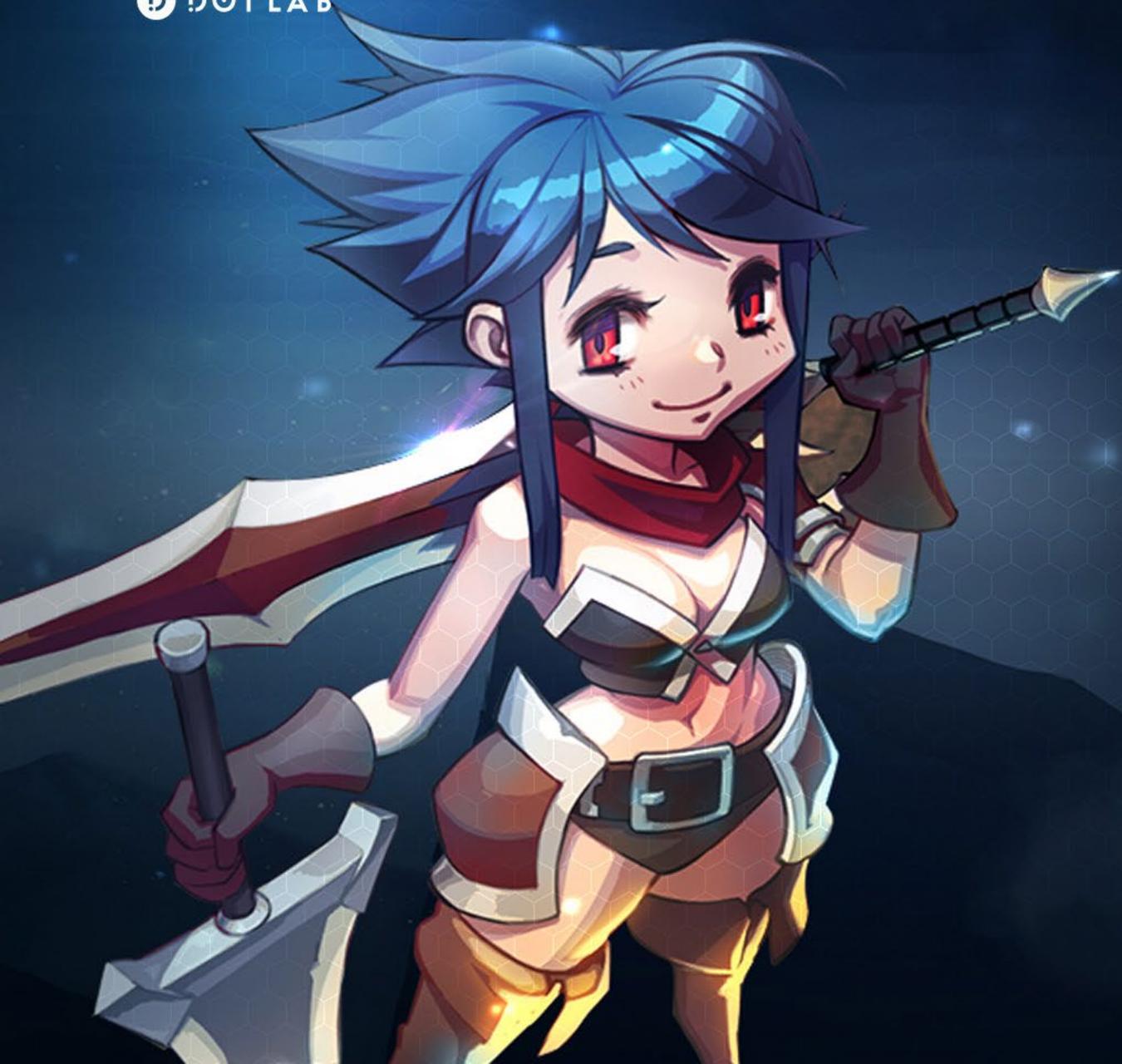
천하제일검뽑기

Client: NRXTURE

간단한 뽑기 위주로만 구성 된 방치형 게임을 성공적으로 런칭하기 위해 컨셉 및 크리에이티브부터 미디어 설계까지, 캠페인 전체적인 마케팅 방향성을 구축하며 캠페인 운영

운영국가





블레이드 키우기

Client: Mobirix

업데이트 시점, 대규모 모객으로 마켓 순위 달성을 통한 진성유저 유입 기대. 다수의 매체 테스트로 넓은 유저 커버리지 확보. MMP 제안으로 광고주 자체 성과 측정 프로세스 구축

운영국가





삼국블레이드 키우기

Client: 넥서스

타이틀 런칭 이후 신규 유저 모객 및
ROAS 확보를 위한 캠페인 집행
빅미디어 및 애드네트워크 채널을 활용하여 모객 단가 안정화
유저의 리텐션 체크를 위한 각 스테이지 이벤트 별 전환율
최적화, 매출 볼륨 확보를 위한 소재 및 지면 교체 진행

운용국가





루시퍼 키우기

Client: Mobirix

런칭 시점, 차트 부스팅으로 대규모 오가닉 유입 기대. 캠페인 전, 경쟁작 출시 및 부스팅 스케줄 선체크 진행. 그에 따른 운영으로 한정적인 예산안에서 순위권 빠르게 진입

운영국가



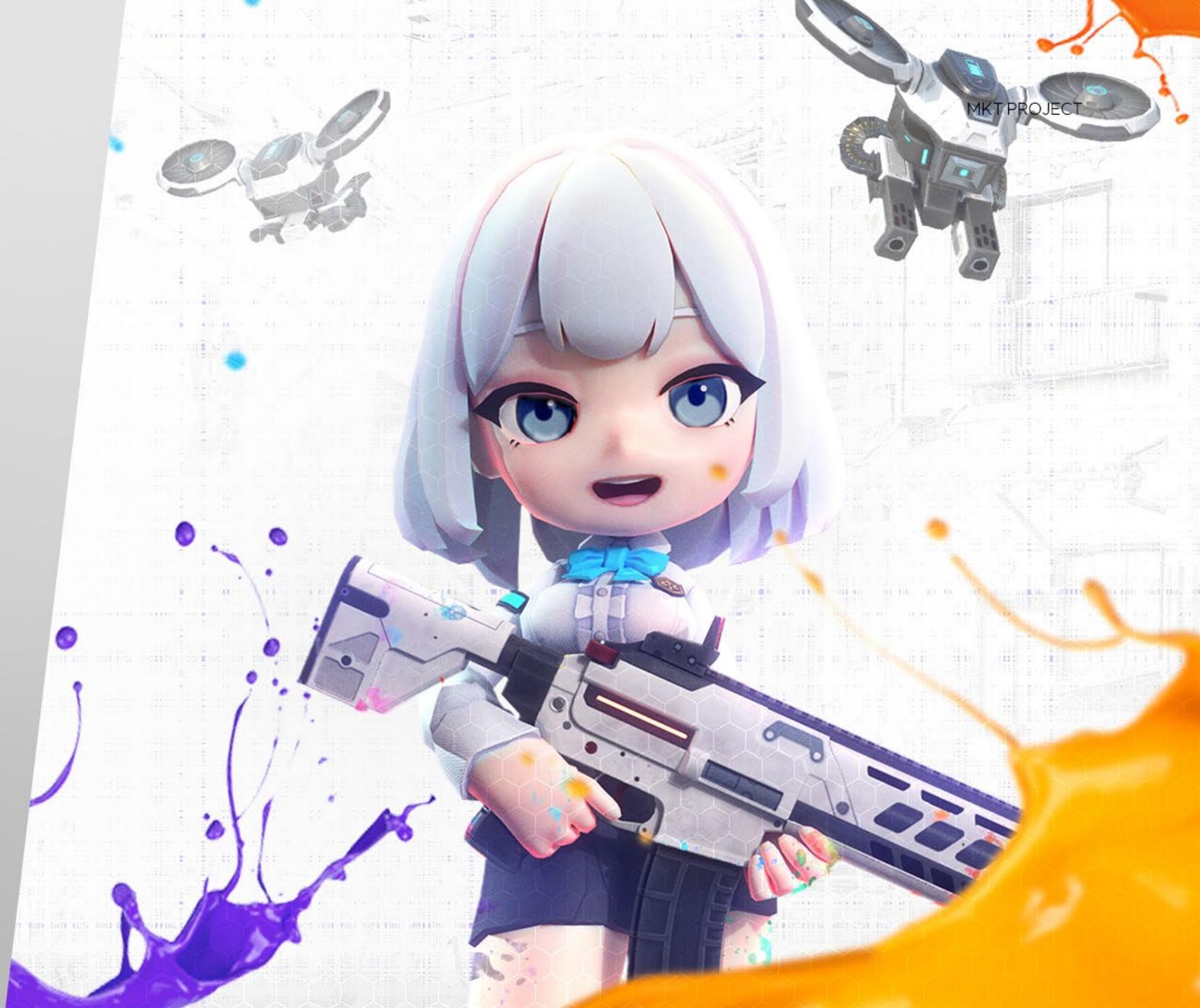


신입사원 키우기: 나노스페이스

Client: 갈릴레오 스카이

캐주얼한 비주얼과 신입사원 컨셉을 활용하여
국내 방치형 시장 내 유저 모객 최대화를 목표로
런칭. 대세감 형성을 위한 런칭 초반 집중 전략으로
구글 플레이 1위 달성. 유저 모객 및 ROAS 중점의
UA 미디어 플랜 수립, 미디어별 세부적인 KPI 지표
설계를 통해 운영 가이드 구성하여 운용

운용국가





하이랭커

Client: 킹콩소프트

'랭커' IP에 대한 인지도가 있는 국내 위주로
사전예약부터 런칭 시점까지 UA 모객 효율성을 목표로 운영.
고관여 유저를 모객하기 위한 LTV 기준의 UA 마케팅 진행.
유저의 초반 구매를 기대할 수 있는 캠페인 위주로 운영하는
전략으로 ROAS 성과 증대

운영국가





CENTURY :AGE OF ASHES

Client: Smilegate

생소한 비행 FPS 장르 인지도 제고를 위해 드래곤 라이딩과 슈팅을 소구점으로 활용. 바이럴, 인플루언서 활용해 기런칭작인 스팀 플랫폼으로 이탈 방지 대책 마련 런칭 전후 예산 집중으로 붙업 효과 및 대세감 형성

운영국가





PUBG:NEW STATE

Client: 크래프톤

펍지 IP 영향력과 전작의 모객, 매출 성과를 국가별로 분석. 모든 타깃국가는 중요도에 따라 1~4티어로 재분류 및 KPI 설정, 대규모 모객과 MAU 극대화를 위한 UA와 브랜딩 마케팅 병행, 미디어 최적화 메뉴얼을 수립하여 낮은 단가로 신규 유저를 안정적으로 확보

운영국가



PUBG
NEW STATE



아이러브커피

Client: NRXTURE

Meta를 핵심 마케팅 채널로 활용하여
게임 내 이벤트 및 시즌성 콘텐츠에 맞춘
타이밍 기반 광고 운영을 통해 유저 참여도
제고 및 이벤트 인지도 확장을 달성

운영국가



아이러브커피

다운로드 1,000만의 그 게임!



브라운 토이즈

Client: 라인 넥스트

브라운팜을 개발한 라인 넥스트에서 라인 프렌즈 IP를 활용한 브라운팜의 정식 후속작
사전예약부터 런칭캠페인까지 전체적인 UA 미디어를 총괄하였으며, 국내 미디어들을 활용하여 사전예약 및 신규유저 모객을 목적으로 캠페인 운영방향성 수립

운영국가





레알팜

Client: 네오게임즈

국내 SNG 장르를 대표했던 IP로 유지기 기간동안 LTV 기반으로 빅미디어 캠페인 운영. 트렌디한 밈, 유행어 등을 활용한 크리에이티브를 통해 지속적으로 소구함으로써 코어 및 확장 타깃들의 반응을 이끌어 내고 유입 안정화 모색

운영국가





하숙생이 전부 미녀입니다만?

Client: 스토리 타코

타이틀 운영 중반 부 추가 매출 확보를 위한 캠페인 진행
총 세 개 국가 대상으로 빅미디어 중심으로 캠페인을
집행하며 IAP 이벤트 최적화 진행
금액 고정된 패키지 구매를 통해 매출 확보하는 타이틀로
타겟 CPA 조정을 통해 구매 객단가 최적화하는 방향으로 운영

운용국가





DESTINY CHILD :DEFENSE WAR

Client: Thumbage

런칭 6M 이후, 유지기 시점에 고관여 유저 모객을 위한 ROAS 중심 매체 운용 다수의 국가, 매체 테스트로 신규 마켓 발굴 업데이트 시점, 이탈 유저 재유입과 기존유저의 퍼포먼스 증대를 위한 리타겟팅 캠페인 진행

운용국가





편의세계

Client: Since Times

매니아층 기반의 코어 타겟 중심으로 전략 수립
브랜드 인지 및 실 유입을 위한 타겟팅, 소재, 예산
맞춤 운영. 사전예약 및 런칭 캠페인으로 시작하여,
중장기 캠페인으로 연장. NRU 개선 및 효율 유지하며
캠페인 운영 중

운영국가





여신강림

Client: 라인 스튜디오

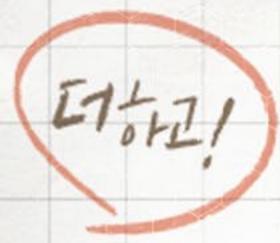
글로벌 웹툰 IP를 보유한 게임으로 웹툰 및 퍼즐 코어 유저 모객 목표 매치 3장르 특성상 지속 유저 유입 필요하기에 저 티어 국가 운영을 통한 유저 모객 매출 가능성 높은 1티어 국가에서 매출 목표 중심 운영

운영국가





MKT PROJECT



테일즈런너

Client: 라온 엔터테인먼트

테일즈런너의 업데이트를 알리기 위한 브랜딩 캠페인 진행.
기경험 유저 타겟 가능한 PC 채널 미디어 플랜 수립 및
가능성 있는 미디어 테스트를 통해 운영 미디어 확장 진행
주기적 업데이트를 통한 기대감 형성 및 잔존유저 확보

운영국가





복싱스타

Client: 네시삼십삼분

User 유입 및 In-game 구매 활성화 목적의
Campaign 운영. 아시아, 북미, 유럽으로 점차
확대하여 8개국 Campaign 동시 운용

운영국가





동물섬 어촌마을 타이쿤

Client: 버프스튜디오

방치형 타이쿤 장르에 마을 성장 요소가 가미된 게임.
시장조사에 따른 타겟 국가 선정부터 미디어 플랜까지
전반적인 글로벌 런칭을 준비. 국가 밸류에 따라 모객과
매출 KPI를 세우고 아시아, 북미, 유럽 권역에 핵심 국가
중심으로 빅미디어 매체 운영.머신러닝과 관심사 타겟팅을
병행 활용함으로써 중장기적 운영 방향성 수립

운용국가



빅히트뮤직 글로벌 오디션

Client: HYBE

국가별 1317세 핵심 타겟이 주로 이용하는 SNS 채널을 중심으로
홍보를 전개하고, 특정 국가에서는 학부모 타겟을 병행한
이원화 타게팅 전략을 통해 오디션 인지도 및
지원 신청 참여를 효과적으로 확대

BIG HIT MUSIC | HYBE

2025 BIG HIT MUSIC GLOBAL AUDITION

PERIOD 2025.09.19 - 2025.12.07
ELIGIBILITY Male applicants born after 2007
TARGET For every boy with a dream

ON SITE AUDITION

Oct 18	Los Angeles	US	Nov 08	Ho Chi Minh City	VN	Nov 23	Singapore	SG
Oct 25	Toronto	CA	Nov 09	Hanoi	VN	Nov 29	Osaka	JP
Nov 01	Sydney	AU	Nov 15	Bangkok	TH	Nov 30	Tokyo	JP
Nov 02	Melbourne	AU	Nov 22	Jakarta	ID	Dec 06	Taipei	TW
						Dec 07	Seoul	KR

운영국가



+7



서울스토어

Client: BRANDI

KPI 설정부터 예산집행까지 사업총괄 운영 프로모션 성과 측정 및 관리 프로세스 구축, 유저 등급 분류를 통한 CRM의 고도화 설계, 행동 패턴분석 TOOL 다수 활용한 전략수립



#아이돌 착상 리뷰 이벤트

리뷰만 써도 포인트 팡팡!

- 포토리뷰: 2,000P (상품 사진)
- 코디리뷰: 5,000P (착용 사진)

베스트 리뷰어 TOP3 선정

#아이돌 착상 리뷰 이벤트

리뷰만 써도 포인트 팡팡!

- 포토리뷰: 2,000P (상품 사진)
- 코디리뷰: 5,000P (착용 사진)

베스트 리뷰어 TOP3 선정

- 1등 에어팟 맥스
- 2등 미우미우 카드지갑
- 3등 딥디크 핸드크림

이벤트 참여 방법

- 01 아이돌 착상템 구매
- 02 포토 리뷰 남기기
- 03 PUSH 알람 허용하기
- 04 베스트 리뷰어 당첨 기다리기

TIP! 코디 리뷰 작성 시, 당첨 확률 UP!

당첨 알림 받기 >

당첨 여부는 알림을 통해 전달되니 꼭 서울스토어 PUSH를 동의해주세요!

스타일링을 위한 쿠폰도 준비했어요!

COUPON

10%
1만원 이상 구매 시

쿠폰 다운받기 >

유의사항 보러가기

COUPON

10%
1만원 이상 구매 시

쿠폰 다운받기 >

유의사항 보러가기



운영국가



아크로패스

Client: 아크로패스

뷰티 커머스 타이틀로 신규 모수 확보 목표로 캠페인 운영
메타-올리브영 협력광고 시스템 활용하여,
올리브영 할인 시기에 공격적으로 캠페인 집행
'장바구니 전환' 타겟 최적화로 장바구니/구매 전환 효율에 집중

ACROPASS

운영국가





FARMACY

Client: FARMACY

ROAS가 높은 키워드검색광고 중심으로, 메타 카달로그
 상품을 활용한 광고 운영. 홈쇼핑 방송 시 추가적인 브랜딩
 광고도 함께 병행 운영

운영국가



MONTBEST

Client: MONTBEST

유튜브 채널 운영관리 목적으로. 다양한 영상 콘텐츠(예술, 음악, 취미 등) 업로드
각각의 영상에 맞는 타겟팅으로 영상 조회수 및 구독자 확보



운영국가



WAIT

WAIT TO VIEW!



덱스툰즈

Client: Gamedex

하이브리드 앱 개발 전 웹 트래픽 확장 및 타겟 국가 마케팅 테스트를
진행. 웹 페이지 활성 유저와 회원 가입 수 상승을 목적으로 운영
한정적인 타겟 그룹 내에서 모객 단가 및 유입량 극대화 진행

운영국가



센트비

Client: 센트비

회원 증대 목적으로 잠재타겟 공략기반 모객 전략수립. 서비스 이용
회원 DB활용 리타겟팅 Campaign 운영. Global soft launching을
위한 국가별 Media.Target 분석 및 준비

운용국가



내손안의 덕메이트 blip



블립

Client: 스페이스오디티

회원 증대 목적으로 잠재타겟 공략기반 모객 전략수립
관심사 기반 Core Target 유저 접점 Channel 위주 Marketing 진행

운영국가



TANGLED

Client: Frenkly

커뮤니케이션 앱 특성 파악 후 NRU 상승을 중심으로 KPI 설정
다운로드, 매출 Tier별 국가 권역 확장 전략 수립
중동, 동남아, 유럽 중심 20개국 캠페인 동시 운영
이탈 구간 분석을 통한 별도 유저 세그먼트 생성, 운용

운용국가



Tangled



OTHER



솔리테어 팜빌리지



피망 포커
카지노 로얄



피망 뉴맛고



피망 뉴 베가스



새도우 아레나



기적의 펜디온



새도우버스



네온어비스



와일드본



동물섬 어촌마을
타이쿤



드래곤빌리지



만신



간편한 기본맛고



와일드 파이터
키우기



삼국블레이드



다크엔젤



오늘도 레벨업



캐리버스



천하제일검



머지마스터 엘사가



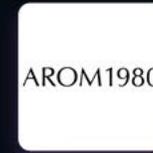
리얼피싱배틀



언데드vs데몬



루아



AROM1980

아롬소이



전국제패M



LOST PAGES



슈퍼에로우 키우기



데빌헌터 키우기



발키리히어로
키우기



웨폰마스터 키우기



검은사막

검은사막



i'meco

아임에코



올인삼국



5분삼국



조선협객전



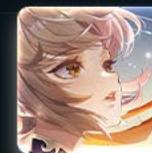
소울워커
도시전략전



REAL FARM



삼국이 분다



모아삼국



팬더티비

Thank You

