

Intro

저희는 **Leniu Games**와 협력하여 Android에서 서비스 중인 최고 매출 MMORPG 게임 **I9: Inferno Nine**의 이탈 유저를 재참여시키는 캠페인을 진행했습니다. 이 게임은 깊은 몰입감을 주는 게임플레이와 최첨단 그래픽, 중세풍 아트 스타일을 결합해 차별화된 경험을 제공합니다.

캠페인 목표



본 캠페인의 목표는 과거 인앱 결제를 진행했던 이탈 결제 유저를 다시 I9: Inferno Nine으로 복귀시키고, 추가 인앱 결제를 유도하는 것이었습니다. 캠페인의 성공을 측정하기 위해 ROAS 기반 KPI를 부여받았습니다.

한눈에 보는 성과

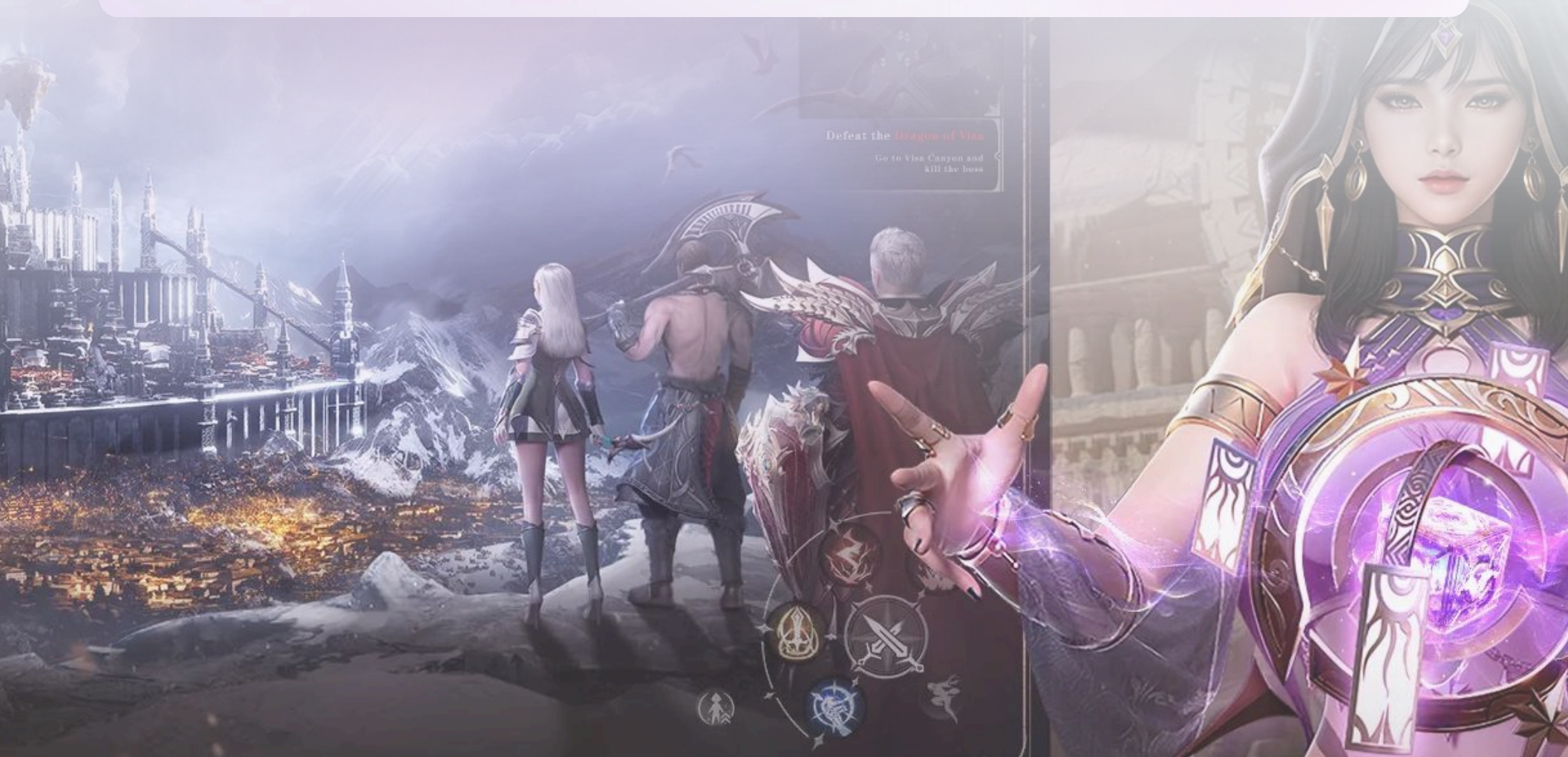
4.8배
ROAS D7 KPI 초과 달성

>100%
D14 기준 캠페인 비용 회수

30% 성장
5개월 차 기준 ARPPU

Persona.ly는 원활한 협업과 뛰어난 성과를 제공하는 훌륭한 DSP 파트너입니다. Persona.ly 팀은 매우 신속하게 대응하며, 성과 최적화를 위한 유의미한 인사이트를 선제적으로 공유해 주었고, 이를 통해 함께 강력한 결과를 만들어낼 수 있었습니다. I9 리타게팅 캠페인에서의 뛰어난 성과를 바탕으로, 앞으로도 Persona.ly와의 파트너십을 더욱 강화해 나가길 기대합니다.

Leniu 해외 마케팅 부서

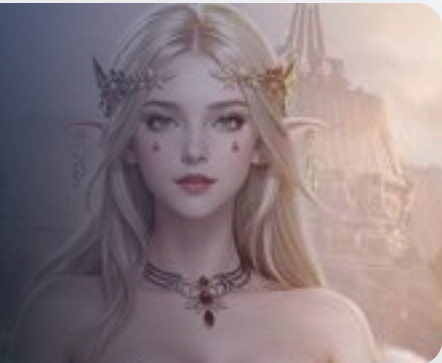


프로그래매틱 재참여 프로세스

협업 초기 단계에서, 클라이언트로부터 제공받은 퍼스트파티 데이터와 무료로 제공되는 당사의 독자적인 Live Audiences 도구 (오디언스 세분화 엔진)를 활용하여, **Payers:** 이전에 인앱 결제를 진행했으나 앱 사용을 중단한 사용자로 구성된 세그먼트를 생성했습니다.

퍼스트파티 데이터에 접근할 수 있었던 덕분에 유저의 구매 이력과 의도를 기반으로 세그먼트를 생성할 수 있었으며, 이를 통해 타겟팅 전략을 고도화하고 전체 오디언스에서 더욱 강력한 성과를 달성할 수 있었습니다.

타겟 오디언스 세그먼트에 대한 높은 수요와 경쟁으로 인해, 주요 과제는 **캠페인 예산이 재참여 가능성이 가장 높은 유저에게 집중되도록 하는** 것이었으며, 이들이 인앱 결제를 진행하도록 유도하는 것이었습니다.



긍정적인 시그널이 점점 더 많이 축적되고 학습 단계가 진행됨에 따라, 머신러닝 기반 입찰 시스템은 해당 오디언스 세그먼트를 더욱 정교하게 타겟팅할 수 있었으며, 이를 통해 캠페인을 빠르게 확장할 수 있었습니다.

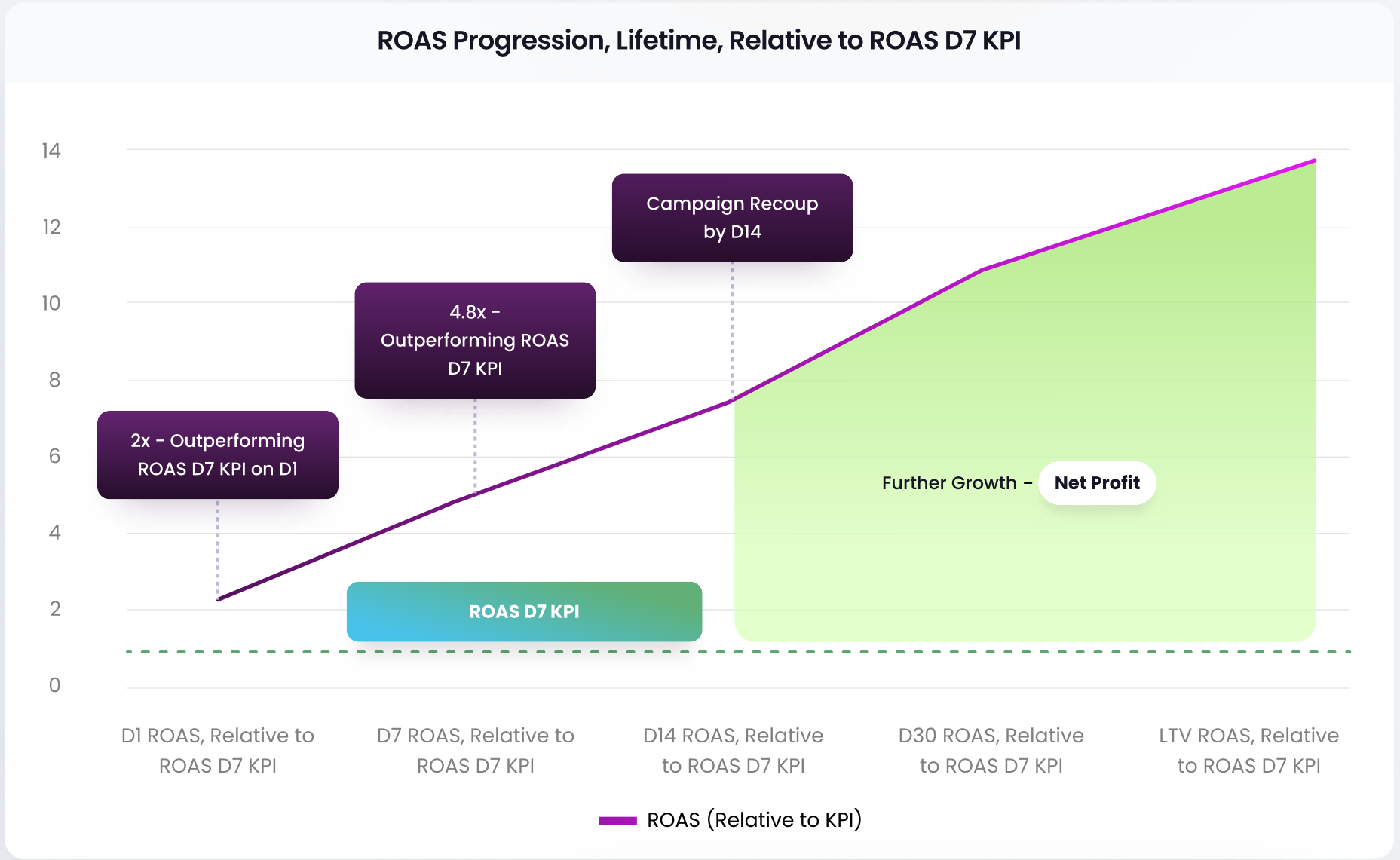
추가 인앱 결제를 진행할 가능성이 가장 높은 유저로 구성된 오디언스 세그먼트에 예산을 전략적으로 배분함으로써, 구매 의도가 가장 높은 오디언스 세그먼트에 예산을 배분하는 것을 통해 캠페인 성과를 지속적으로 최적화할 수 있었습니다.



캠페인 결과

ROAS 추이

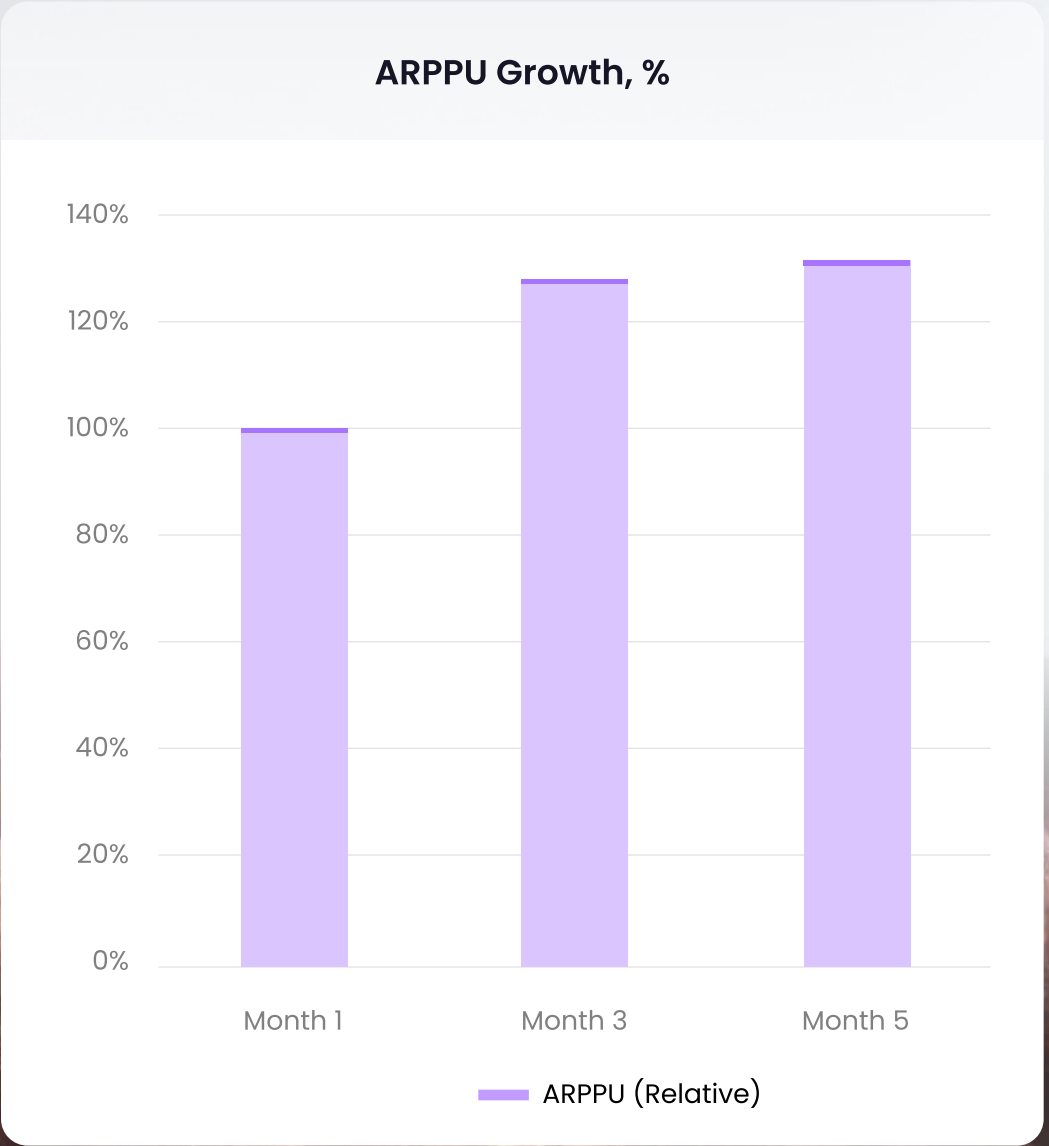
게임 버티컬에 대한 깊은 전문성 덕분에, 우리는 Day 1에 Leniu의 D7 ROAS 목표의 두 배를 조기 달성했습니다. 추가 인앱 결제를 진행할 가능성이 가장 높은 세그먼트를 우선적으로 선정함으로써, D7 ROAS KPI를 거의 5배 수준으로 초과 달성했습니다. 정확한 타겟팅은 게임의 뛰어난 품질과 결합되어 I9: Inferno Nine에서 강력한 진행을 이끌어냈으며, Day 14까지 캠페인 전액 회수를 달성했고 이후에도 지속적으로 개선되었습니다.



ARPPU 성장

구매 의도가 가장 강한 유저에게 지출을 집중함으로써, 우리는 캠페인을 지속적으로 개선하며 점진적으로 향상되는 결과를 달성했습니다.

KPI를 지속적으로 초과 달성한 이후에도, 우리는 캠페인을 계속 최적화했으며, 그 결과 5개월 차까지 결제 사용자당 평균 매출(ARPPU)이 30% 증가했습니다.



Leniu에 대하여

2015년에 설립된 Leniu Games는 프리미엄 MMORPG 타이틀을 전문으로 하는 중국의 하이테크 모바일 게임 개발사이자 글로벌 퍼블리셔입니다. 대표작으로는 Divine W: Perfect Wonderland, Flame of Valhalla, Age of Ashes: Dark Nuns 등이 있으며, 다수의 타이틀이 전 세계에 출시되어 큰 상업적 성공을 거두었습니다.

Leniu Games와 함께한 캠페인의 결과에 매우 만족하고 있습니다. 그들의 팀은 매우 전문적이며, 데이터 기반으로 깊이 있게 움직이고, 성과에 끊임없이 집중합니다.

중화권 지역에서의 확장을 지속해 나가면서, 우리는 세계 최고 수준의 머신러닝 기반 DSP를 시장에 제공함으로써 동서양을 잇는 역할을 하게 되어 자랑스럽게 생각합니다. 이를 통해 개발자들이 글로벌 확장을 실현할 수 있도록 최첨단 유저 획득 및 리타게팅 역량을 제공합니다.

Persona.ly 중화권 지역(GCR) 총괄 매니저, Vicky Mao



Persona.ly에 대하여

Persona.ly는 독자적인 머신러닝 알고리즘과 강력한 퍼스트파티 데이터 관리 플랫폼을 기반으로 모바일 유저 획득 및 리타게팅을 전문으로 하는 데이터 중심의 제품 기업입니다.

우리는 King, Tencent, Papaya, NextNinja, Tilting Point, Nexon 등 다수의 선도적인 모바일 기업들이 가장 참여 가능성과 전환 가능성이 높은 유저를 정확히 예측할 수 있도록 지원함으로써, 성장 목표를 달성하고 이를 초과하도록 돕고 있습니다. 당사의 머신러닝 모델은 예측 LTV를 기반으로 고가치 유저를 타겟팅하도록 최적화되어 있으며, 이를 통해 강력한 ROAS와 장기적인 유저 품질을 창출합니다.

당사의 자체 프로그래매틱 DSP는 최상위 광고 거래소 및 OEM과 직접 연동되어 있으며, 전 세계적으로 초당 400만 건 이상의 광고 요청을 처리합니다.

실시간 예측 분석과 프로그래매틱 규모를 결합함으로써, 우리는 파트너들이 더 스마트한 성장, 더 높은 LTV, 그리고 측정 가능한 점진적 성과를 달성할 수 있도록 지원합니다.

