

# 네이콘

# 2026 KOCCA 게임더하기

# 회사 소개서

---

[sales@neicon.net](mailto:sales@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

# 퍼포먼스 마케팅 레퍼런스\_모바일



## 컴투스홀딩스 소울 스트라이크

Genre	방치형 RPG
Campaign	ROAS
Market	글로벌

### 캠페인 목표

다운로드 증대 및 ROAS 개선

### 전략 및 실행

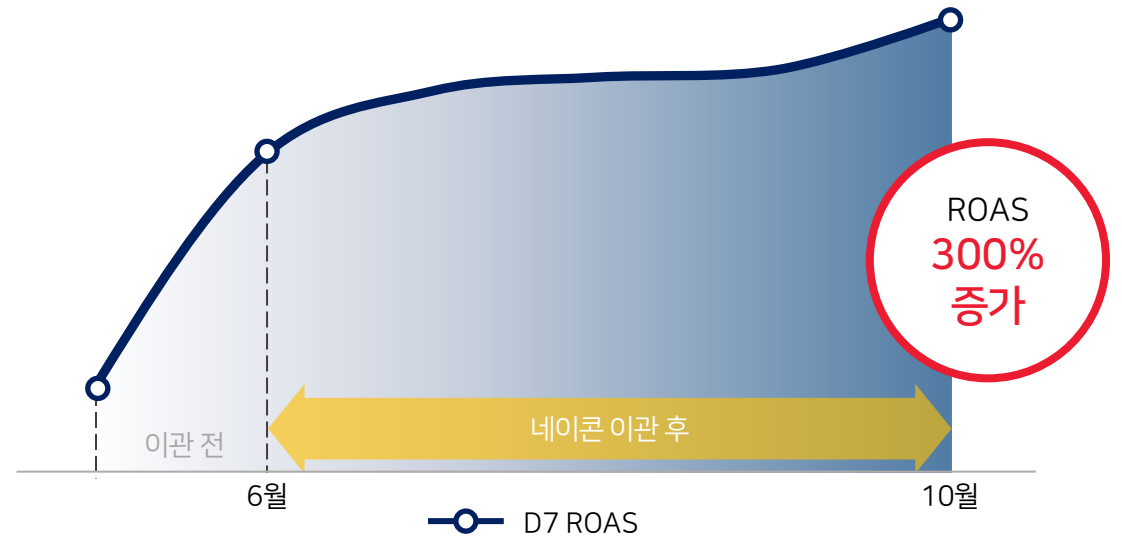
다양한 신규 매체 활용으로 ROAS 확보 및 노출 효과 극대화  
매체 운영 성과 분석을 통한 지속적인 최적화 운영 방안 도출

### 집행 소재



### 주요 성과

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



2026 KOCCA 게임더하기 회사소개서

# 퍼포먼스 마케팅 레퍼런스 \_모바일



## 젠틀매니악 호라이즌 워커

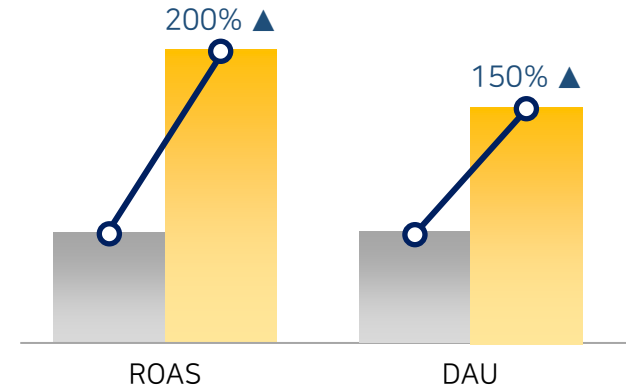
Genre	SRPG
Campaign	CPI
Market	미국, 일본, 대만/홍콩

- 캠페인 목표**      글로벌 핵심 국가 대상 신규 유저 확보 및 ROAS 증대
- 전략 및 실행**      CTR과 CVR이 높은 고효율 소재 컨셉을 베리이션하여 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

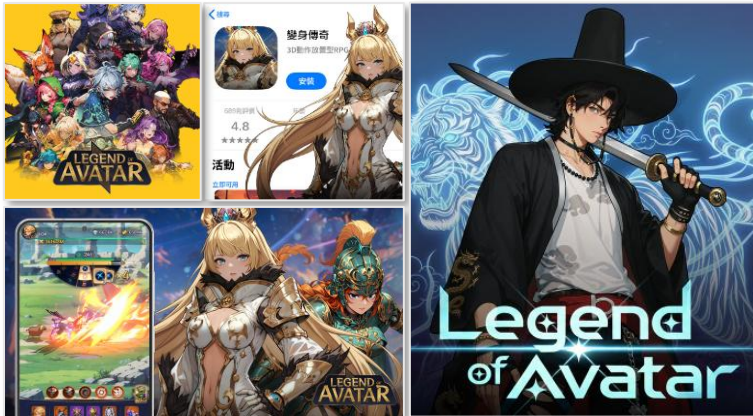
# 퍼포먼스 마케팅 레퍼런스 \_모바일



## 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



▲ 구매 전환 볼륨 확대 추이

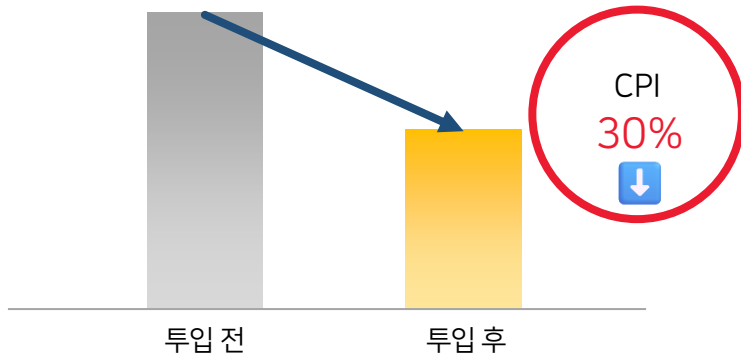
# 인플루언서 마케팅 레퍼런스 \_모바일



## 넷마블 제2의 나라

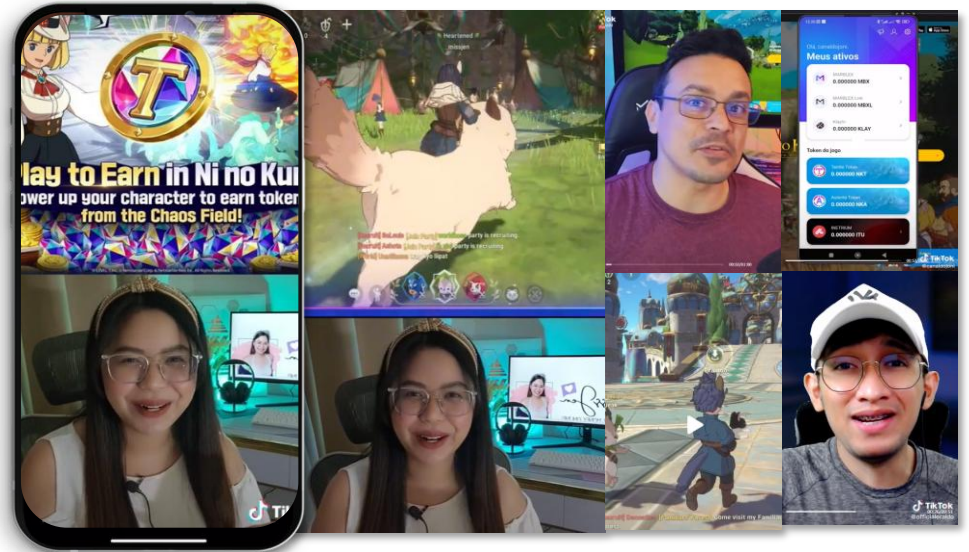
Genre	MMORPG
Platform	Mobile, PC
Market	필리핀, 브라질
Media	Youtube, TikTok
Content	Short-form

- ▶ **캠페인 목표** AOS / IOS 앱 다운로드 증가 및 UA 마케팅 최적화
- ▶ **전략 및 실행** 인플루언서 소재를 활용하여 맞춤 소재 제작 후 UA 활용
- ▶ **주요 성과** 제작 영상 UA 소재 투입 후 기존 소재 대비 **CPI 단가 30% 감소**



▲ 소재 투입 전/후 CPI 추이

### 인플루언서 영상 콘텐츠



# 인플루언서 마케팅 레퍼런스 \_PC Steam



## 미니멈 스튜디오 Cat girl Survivor

Genre	Action RPG
Platform	PC Steam / Play Station
Market	북미, 일본
Media	X, Reddit, TikTok
Content	Short-form / Performance

- 캠페인 목표** 플레이스테이션 웹 구매 수 증대
- 전략 및 실행** 코스프레 인플루언서로 광고 소재 기획 및 호응 유도  
타겟 유저에 맞춘 매체 최적화를 통한 CPC / ROAS 안정화

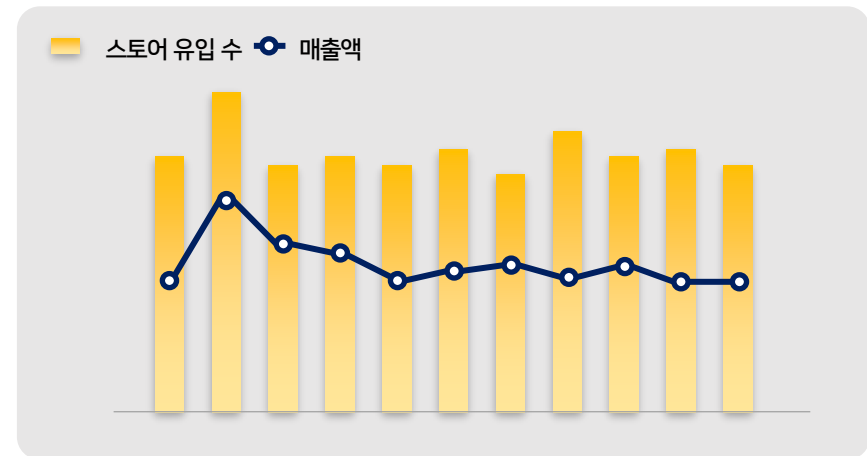


▲ 인플루언서 활용 광고 소재



▲ 레딧 매체에 맞춘 '짤' 소재

- 주요 성과** 캠페인 초반 집중 집행을 통해 초기 트래픽 피크 형성  
이후 안정적인 유입을 유지하며 꾸준한 매출로 목표 ROAS 달성



▲ 주간 매출 및 스토어 유입 수 추세

2026 KOCCA 게임더하기 회사소개서

# 인플루언서 마케팅 레퍼런스 \_PC Steam



스토리타코

## 하숙생이 전부 미녀입니다만?

Genre	데이트 시뮬레이션
Platform	PC Steam
Market	중국
Media	Douyin, xiaohongshu
Content	Short-form

- 캠페인 목표** 중국 본토 유저 타겟 게임 인지도 및 다운로드 증가
- 전략 및 실행** 중국 인기 숏폼 플랫폼의 인플루언서를 활용한 게임 리뷰와 게임의 자극적인 장면을 통한 바이럴 유도
- 주요 성과** 제작 영상 UA 소재 투입 후 기존 소재 대비 **CPI 단가 30% 감소**

### 도우인, 샤오홍슈의 인플루언서 영상 화면



# 커뮤니티/PR 마케팅 레퍼런스\_PC Steam

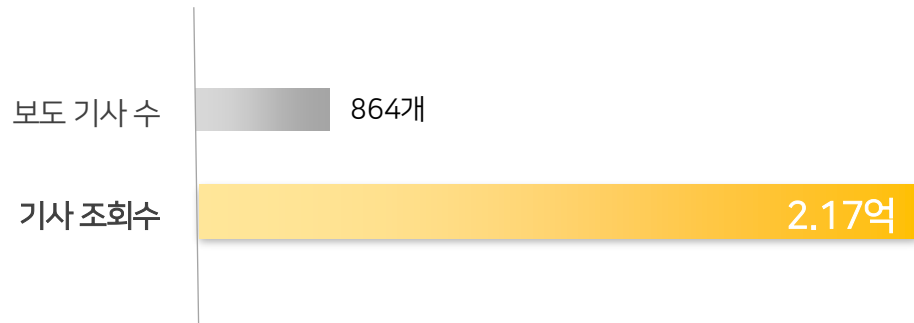


스코넥 엔터테인먼트

## Who's At the Door

Genre	공포, 미스터리
Platform	PC Steam
Market	미국, 일본, 대만 포함 글로벌 17개의 국가
Media	뉴스와이어, 바하무트 등
Content	해외 기사 / 바하무트 커뮤니티 바이럴

- ▶ **캠페인 목표**    글로벌 미디어 커버리지 확보 및 게임 인지도 상승
- ▶ **전략 및 실행**    북미, 대만 권역에서 유명 게임 커뮤니티 사용  
                          게임의 특징을 살린 특징과 신뢰를 주는 PR 캠페인 진행
- ▶ **주요 성과**        전체 온라인 보도 **조회수 2.17억** 기록



▲ 캠페인 성과 데이터

### ▶ 대만 바하무트 커뮤니티 활성화로 유저 신뢰도 및 활동 확보

**【心得】被嚇到尖叫的精華**

綜合討論

樓主 呱呱 421635249 GP 0 BP -

2025-11-13 22:30:03

目前遊玩下來的體感是真的滿恐怖的...  
跟大家分享我被嚇到爆粗口+尖叫的地方有哪些  
像是電視機突然跳出凸眼訪客，我直接嚇到退回房間內  
但卻意外發現這樣好像就被卡死在裡面出不去了?  
因為只要靠近他就會爬過來，應該是無解了只能重來

這邊附上我當時嚇到的影片(小心耳膜)

再來是浴室的地方，打開置物櫃的時候樣子掉下來  
當下的反應肯定是稍微被嚇到，選擇馬上跑去吃藥  
結果藥才剛拿起來，馬上有個嬰兒跑到我臉上  
直接嚇暈，沒有人跟我說他會中間能滾啊!!!

**【閒聊】不知道誰在門外有沒有機會出真人電影**

綜合討論

樓主 HENCHARD 我沒錢了.GH不要! hhsou GP 3 BP -

2025-11-13 21:31:46

之前8號出口和夜勤事件都出了  
<https://gmn.gamer.com.tw/detail.php?sn=294360>  
類似8號出口玩法的誰在門外不知道有沒有機會  
雖然8號出口的電影有點評價二極，沒看前比較有印象是二宮和也，但看完令人有記憶的反而是NPC大叔  
河內大和，那個笑容真的讓人發毛  
但還是很期待誰在門外能出真人版  
之前就喜歡這類小品的恐怖遊戲，價格不貴，又能當鬼片或鬼故事看，不過很多都是一週目就沒了，  
多目的玩法反而意外的耐玩，只是也有缺點，要了解完整的劇情，通常要多跑幾回才行。  
誰在門外之前尖叫節7折有買，每輪下來只要90~120分鐘，玩起來很快

玩法很簡單，就是在房裡找找西看看，發現有幻覺就在家門前的櫃子找藥吃，沒發現就去開門拿藥，  
判斷失誤就回到DAY1，要想辦法活過8天。  
不過難點在主角扮演是精神病人，所以有些只是看起來是幻覺，但實際上只是他的日常，而且有些幻覺  
還會攻擊玩家，沒來得及吃藥被抓到可是會重開DAY1，這些都讓挑戰增加不少。

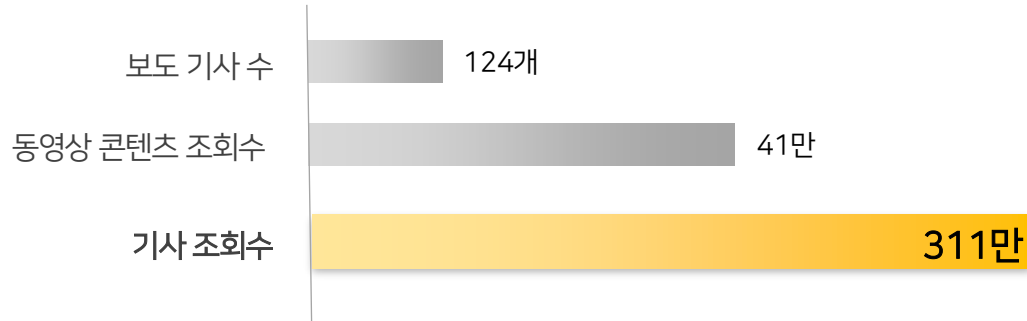




## Cellar Door Games Rogue Legacy

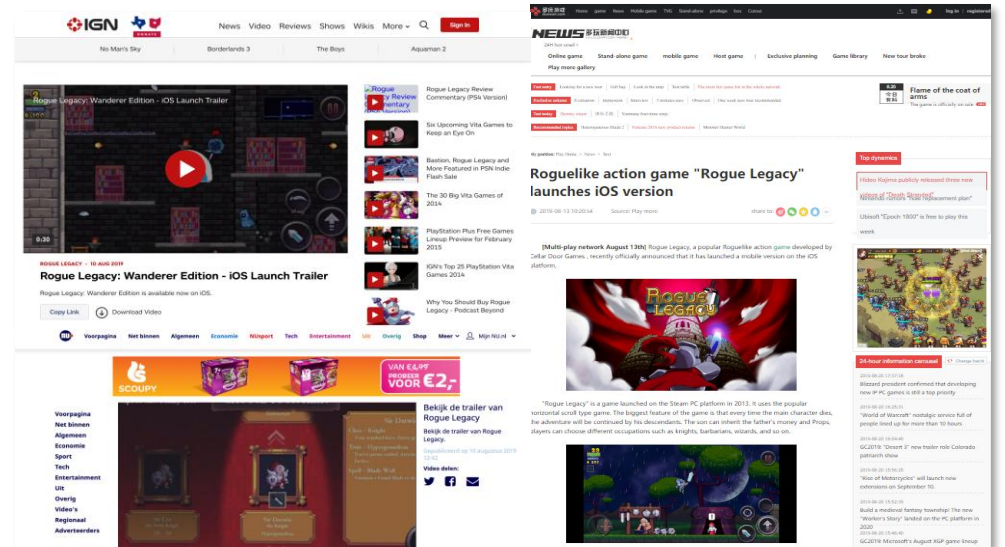
Genre	Action RPG
Platform	Mobile, PC, Steam
Market	북미, 남미, 중국
Media	IGN, TechTudo, PlayGround

- ▶ **캠페인 목표**    글로벌 미디어 커버리지 확보 및 게임 인지도 상승
- ▶ **전략 및 실행**    북미, 남미, 중국 권역에서 유명 게임 커뮤니티 사용  
                          게임의 특징을 살린 동영상 리뷰를 보여 주는 PR 캠페인 진행
- ▶ **주요 성과**        전체 온라인 보도 **조회수 311만** 기록



▲ 캠페인 성과 데이터

### ▶ 게재 지면



2026 KOCCA 게임더하기 회사소개서

# PR 마케팅 레퍼런스 \_모바일



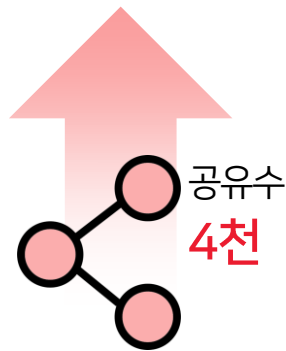
데미어즈 스튜디오  
**마블 퍼즐 퀘스트**

Genre	Puzzle RPG
Platform	Mobile
Market	북미
Media	GameSpot, TheGamer



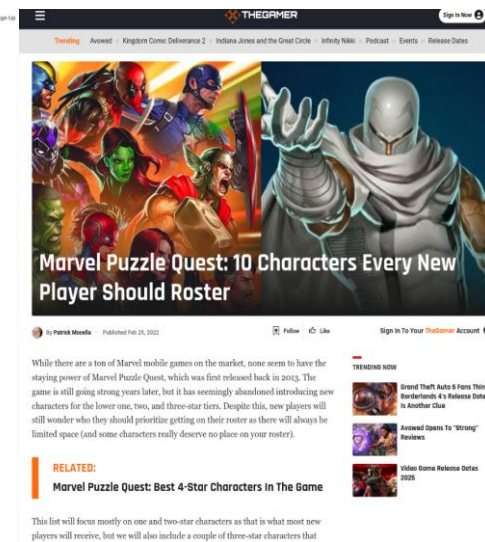
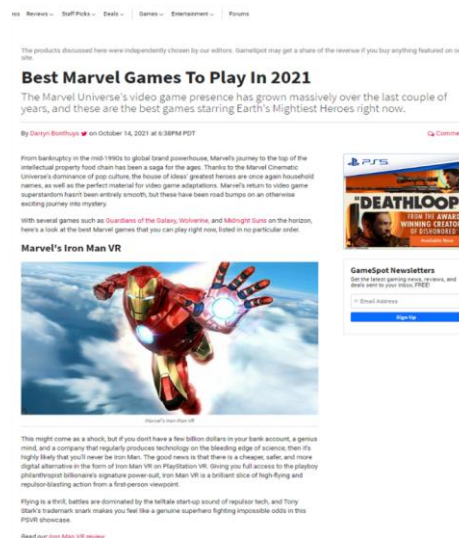
- ▶ **캠페인 목표**
- ▶ **전략 및 실행**
- ▶ **주요 성과**

게임 내 업데이트 사항 홍보 및 게임 다운로드 증대  
 새로운 캐릭터 및 게임 업데이트 프로모션 영상을 제작  
 온라인 독자수가 많은 매체를 선별하여 PR 마케팅 진행  
 온라인 보도 **조회수 82만** 및 소셜미디어 **공유수 4천** 달성



▲ 캠페인 결과

▶ **게재 지면**



2026 KOCCA 게임더하기 회사소개서

# 게임 영상 제작 레퍼런스

3D Motion Graphic



엔씨소프트  
리니지 M

그랜드 크로스 시즌1 - 소개영상  
기사도 티징 영상  
하이엘프 - 요정의 역습 티징 영상  
신규클래스 소개 - '총사'

2026 KOCCA 게임더하기 회사소개서

# 게임 영상 제작 레퍼런스

시 활용 트레일러

버튼 클릭 시 영상을 확인하실 수 있습니다.



핑키바인  
**MACA & RONI**  
**MATCH3 LAB**

UA 광고 소재

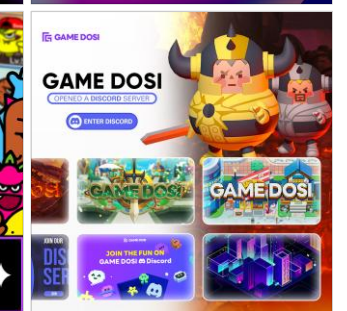
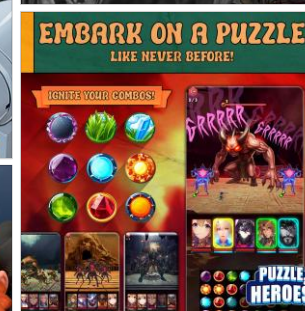
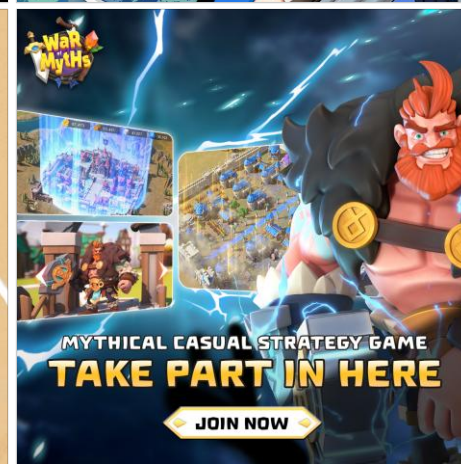
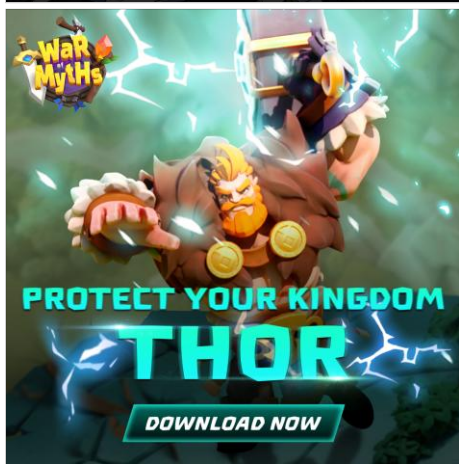
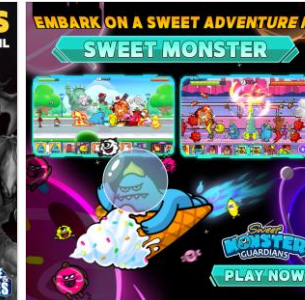
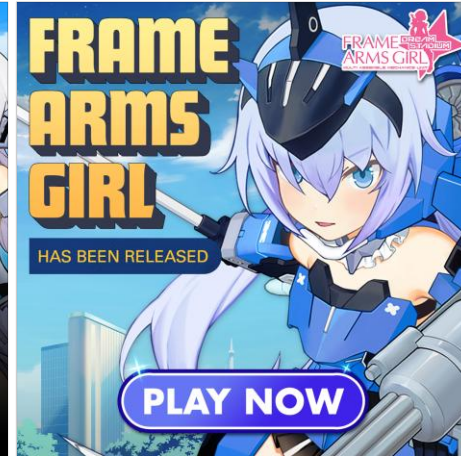
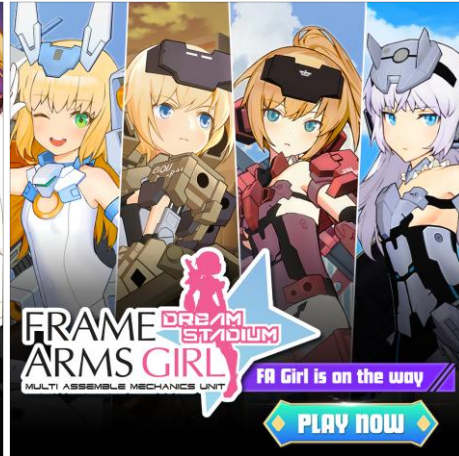


컴투스로카  
**RIVOR**

시네마틱 트레일러

# 게임 영상 제작 레퍼런스

Image\_Action RPG Game/Strategy Game/Match-3 Game/Casual Game



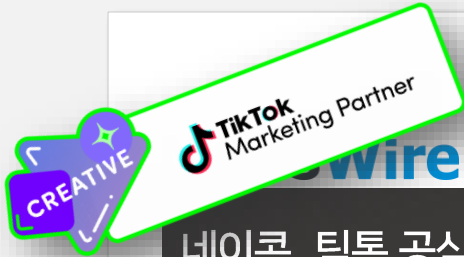
# 게임 영상 제작 레퍼런스

Image\_Casual Game



# 숏폼 플랫폼 틱톡 공식 파트너사 선정

틱톡 공식 크리에이티브 파트너사로서 글로벌 마켓의 게임 영상 제작 경험을 다수 보유하고 있습니다.



2023-01-17

## 네이콘, 틱톡 공식 크리에이티브 파트너사 선정

### 160개 이상의 틱톡 전용 영상 제작 경험 영상 기획부터 제작, 편집, 광고까지 원스톱 서비스 제공

글로벌 디지털 마케팅 에이전시 네이콘이 글로벌 숏폼 모바일 비디오 플랫폼 틱톡(TikTok)의 마케팅 파트너 프로그램 '크리에이티브 부문' 파트너사로 선정됐다.

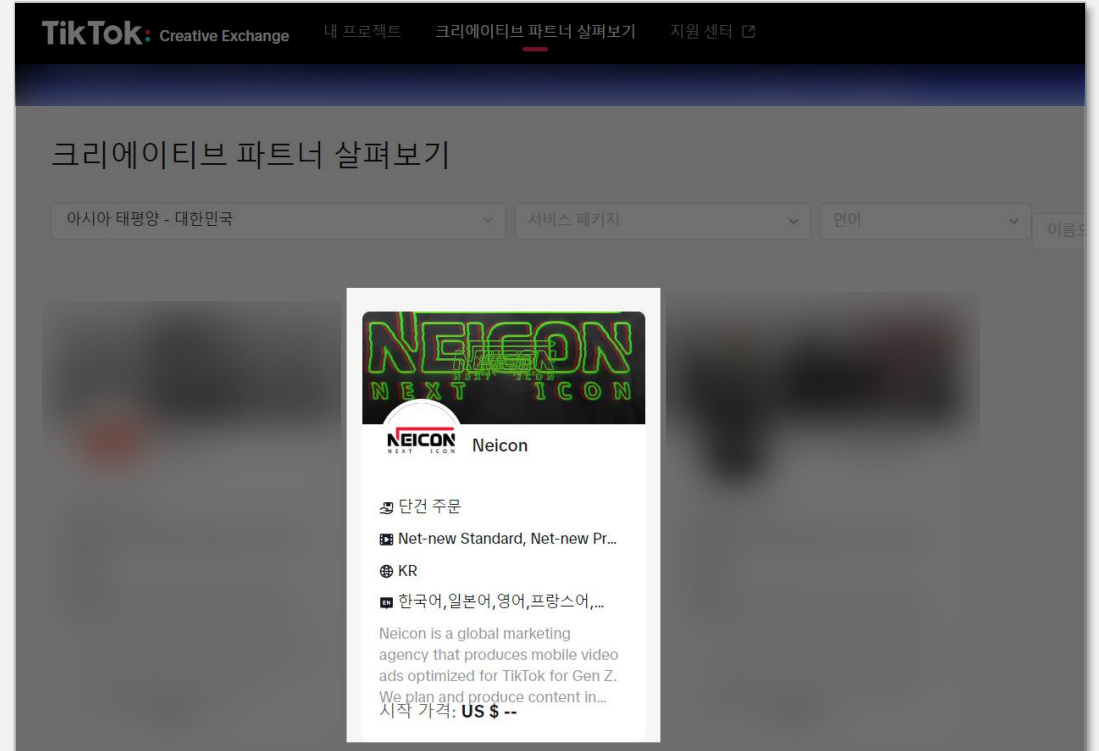
네이콘은 2022년 12월 마케팅 파트너 프로그램 크리에이티브 부문에 공식 파트너사로 선정됐으며, 틱톡의 기존 광고 영상을 활용한 재편집뿐만 아니라 기획부터 촬영, 제작, 캠페인 집행 및 분석에 이르는 '틱톡 원스톱 토털 솔루션'을 제공하고 있다.

틱톡 마케팅 파트너 프로그램은 광고주가 좋은 소재 파트너를 손쉽게 찾도록 파트너 개발·관리 및 풀을 확장하고, 광고주에게 틱톡 광고를 통해 비즈니스 성장 목표를 달성할 수 있도록 솔루션을 제공한다. 또 캠페인을 집행하려는 모든 마켓에서

동일하게 크리에이티브 파트너 솔루션을 제공받을 수 있도록 파이프라인을 구축한다.

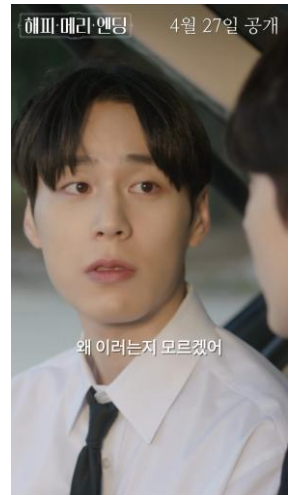
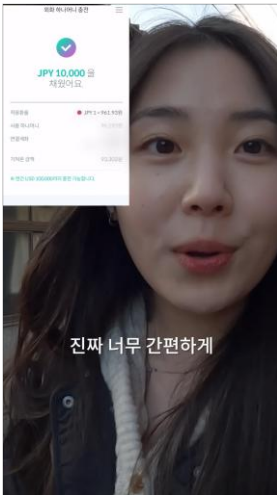
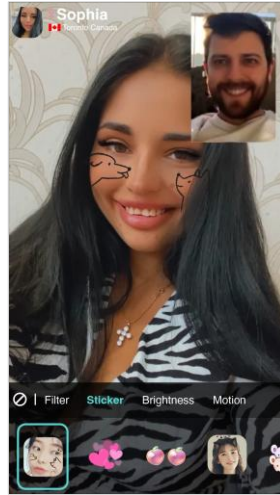
네이콘은 약 30개 파트너사와 160개 넘는 틱톡 캠페인에 진행된 영상 소재를 제작한 바 있으며, 광고주 니즈를 빠르게 확인하고 네이콘만의 인사이트 및 노하우를 통해 기존 영상 대비 CVR가 116% 증가하는 성과를 거두는 등 영상 콘텐츠 성공 사례를 만들었다.

이선진 네이콘 대표는 "틱톡 마케팅 파트너 프로그램의 크리에이티브 파트너사로 선정돼 매우 뜻깊고, 네이콘만의 트렌디한 노하우를 적용해 게임, 뷰티, 패션 등 다양한 분야에 틱톡 트렌드를 선도하는 영상을 제작할 수 있도록 더 노력하겠다"고 말했다.



# Creative Reference

## Short Form



# Why, Neicon?

## “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

## 01

### 퍼포먼스 마케팅

- 킥 오프 미팅을 통한 전반적인 게임 분석
- 마케팅 플랜/미디어믹스 수립
- 광고 소재 기획 및 제작
- 트래킹툴 연동 / 캠페인 세팅
- 일일 리포트 및 주간 리포트 제공 (매체/권역별 리텐션, CPI, DAU, ROAS, ARPPU, LTV 분석 제공)
- 데이터 분석 및 전략 수정
- 네이콘 UAP(User Acquisition Platform)의 트래픽 상품(보상형/비보상형)을 통한 사전예약/설치 캠페인 집행 가능

## 03

### PC(VR)/콘솔/Steam 마케팅

- FPS, RPG 부터 경영 시뮬레이션, 캐주얼 게임까지 다양한 장르의 PC(VR), 콘솔, 스팀 게임 집행 경험과 고객 맞춤/전략적인 마케팅 프로세스 구축으로 안정적인 캠페인 운영
- 풍부한 마케팅 실무 경력의 마케터의 인플루언서 운영 노하우에 기반한 인플루언서 마케팅 실행
- 스팀 플랫폼 내 커뮤니티 생성/관리 경험을 통한 인사이트
- 다수의 스팀 위시리스트 및 얼리엑세스 마케팅 집행경험으로 스팀 게임 마케팅에 대한 컨설팅 제공 가능
- PlayStation 스토어 내 디스플레이 광고 집행 가능

## 02

### 인플루언서/커뮤니티/PR 마케팅

- 북미, 남미, 동남아 등 50개 권역 이상의 마케팅 경험으로 다양한 권역에서의 집행 가능
- 게임에 가장 효과적인 인플루언서 마케팅 채널과 진행 방식을 제안
- 인플루언서의 선정 및 콘텐츠 기획, 포스팅까지 모든 프로세스 대행
- 북미 권역을 대상으로 레딧, 디스코드, 페이스북 등 게임 관련 커뮤니티 빌드업을 통한 게임의 홍보 효과 극대화
- Airdrop, Giveaway 등 이벤트 진행을 통해 커뮤니티 활성화 및 게임 참여 유도

## 04

### 게임영상 제작 서비스

- 마케팅 소구점 및 컨셉 논의
- 소재 기획안 전달 (유사 게임 레퍼런스 및 기획 방향성 제안)
- 시네마틱 영상, 영상요소 디자인 작업, 모션 그래픽, 영상편집, 나레이션 녹음, 영상 베리에이션 등 니즈에 따른 다양한 영상 제작
- 초안 제작 후 최대 2회 수정 제공

## 퍼포먼스 마케팅



## 게임 영상 제작 서비스



## 인플루언서 / 커뮤니티 마케팅

캠페인 정보 전달

방향성 제안 및 논의

캠페인 진행 확정 및 계약

영상 제작 시, 필요 정보 제공

캠페인 진행

캠페인 진행 완료

2025 KOCCA 게임더하기 회사소개서

# Neicon 협력사



수많은 기업과 함께한 경험을 보유하고 있습니다.



