

2026 KOCCA 게임더하기 인플루언서/PR/커뮤니티 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.

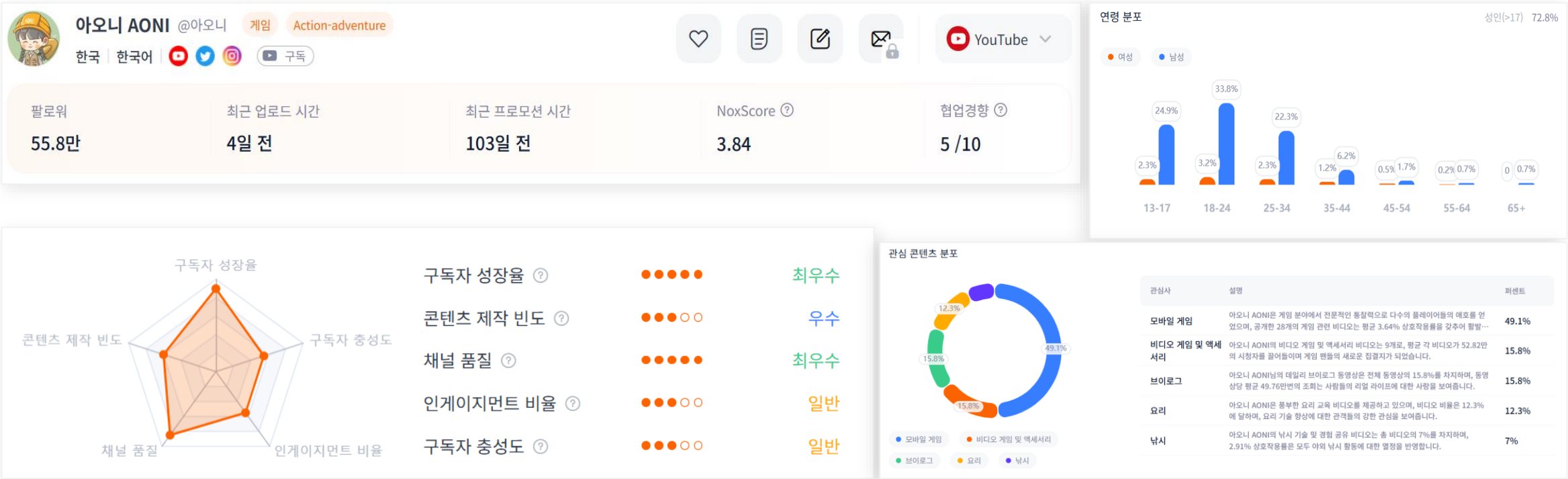
네이콘은 2020년부터 매년 KOCCA 게임더하기 글로벌 마케팅 지원 사업에 참여하고 있으며 다년간의 경험을 통해 쌓인 노하우로 효과적인 마케팅을 제공합니다.



KOCCA 게임더하기 마케팅 수행사 참여

인플루언서 마케팅 최적화 플랫폼 활용

인플루언서 성과 데이터 분석과 ROI 예측을 통해 최적의 인플루언서를 선정, 매칭률을 높여 최적화된 마케팅 전략을 실행
 실시간 데이터 추적과 캠페인 관리로 효율적 마케팅을 실행, 캠페인 결과 분석을 통해 성과와 예측 차이를 파악하고 향후 전략을 개선



인플루언서 마케팅 레퍼런스



엔씨소프트
리니지 W

Genre	MMORPG
Platform	PC, Mobile(AOS, IOS),PS5, NS
Market	일본
Media	Youtube
Content	Dedicated / Live-Streaming

캠페인 목표

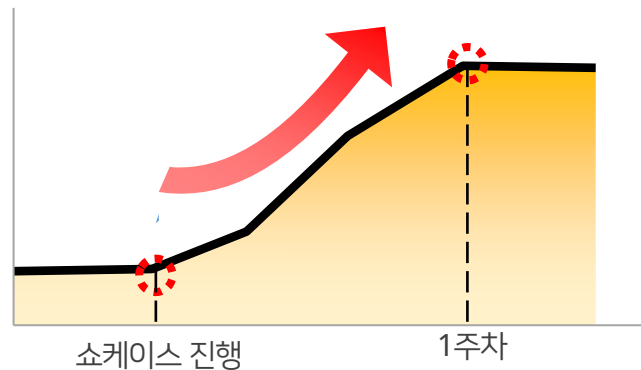
게임 인지도 확립 및 소셜 미디어 참여도 향상

전략 및 실행

유저들과의 긴밀한 소통을 위한 현장 쇼케이스 기획

주요 성과

쇼케이스 진행 후 **앱 다운로드 수** 전월 대비 **200% 증가**



▲ 게임 다운로드 수 추이

Youtube 쇼케이스



인플루언서 마케팅 레퍼런스



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



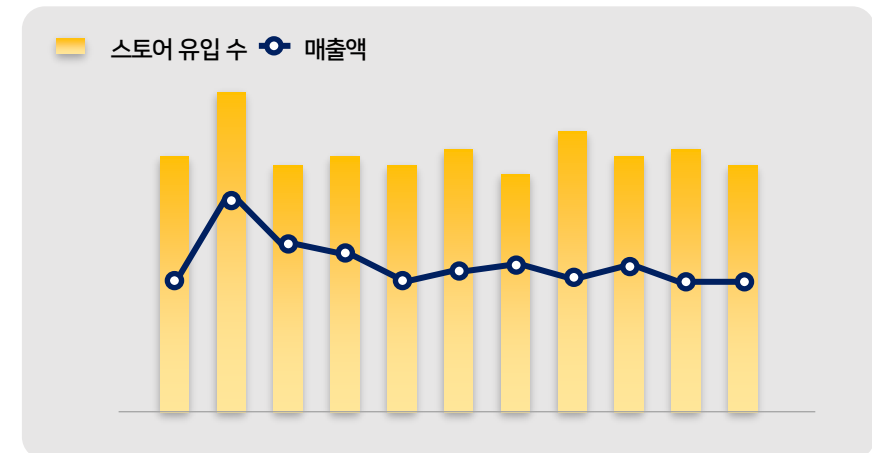
▲ 인플루언서 활용 광고 소재



▲ 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

인플루언서 마케팅 레퍼런스



스토리타코

하숙생이 전부 미녀입니다만?

Genre
Platform
Market
Media
Content

데이트 시뮬레이션
PC Steam
중국
Douyin, xiaohongshu
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



인플루언서 마케팅 레퍼런스



넷마블 제2의 나라

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

캠페인 목표

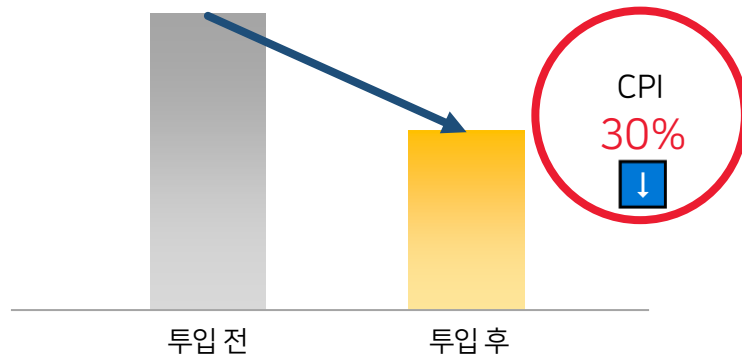
AOS / IOS 앱 다운로드 증가 및 UA 마케팅 최적화

전략 및 실행

인플루언서 소재를 활용하여 맞춤 소재 제작 후 UA 활용

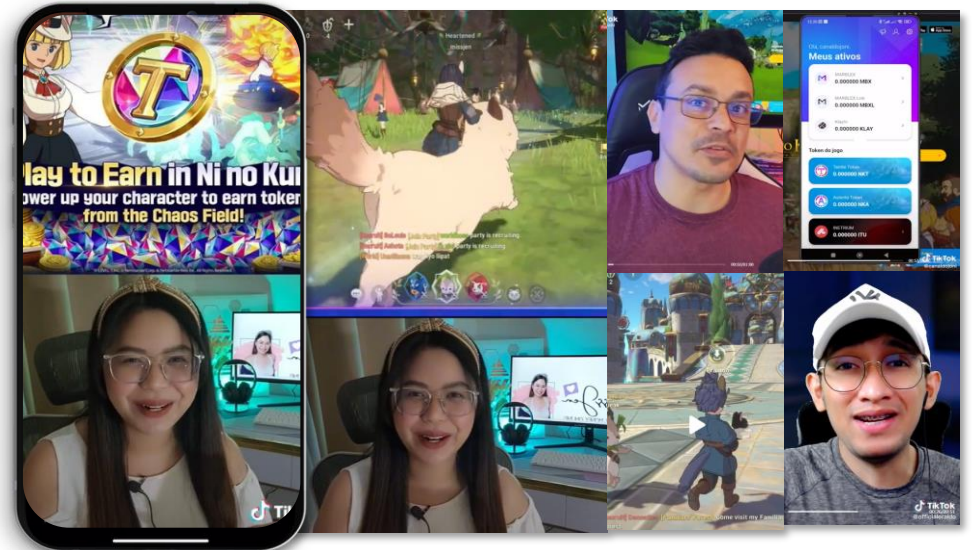
주요 성과

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



루트쓰리게임즈 연애의 신

Genre	Dating Simulation
Platform	PC Steam
Market	북미, 중국, 대만
Media	Youtube, TikTok, Douyin, Bilibili
Content	Live-Streaming, Short-form

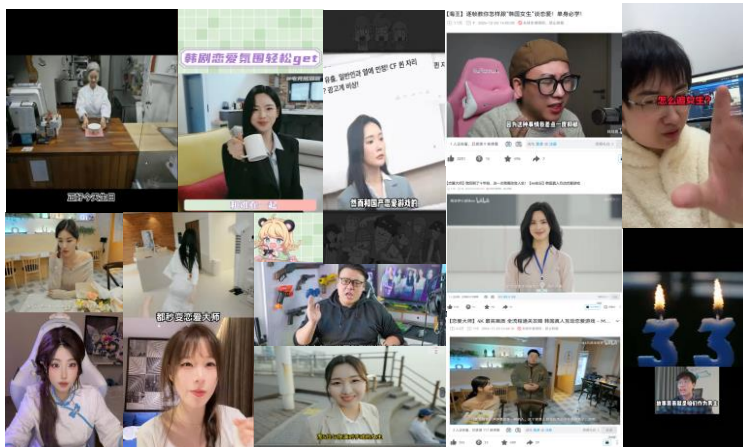
캠페인 목표

인플루언서와의 협업으로 Steam 게임 다운로드 증가

전략 및 실행

중국/대만 총 16명의 인플루언서 체험 리뷰형 콘텐츠 업로드

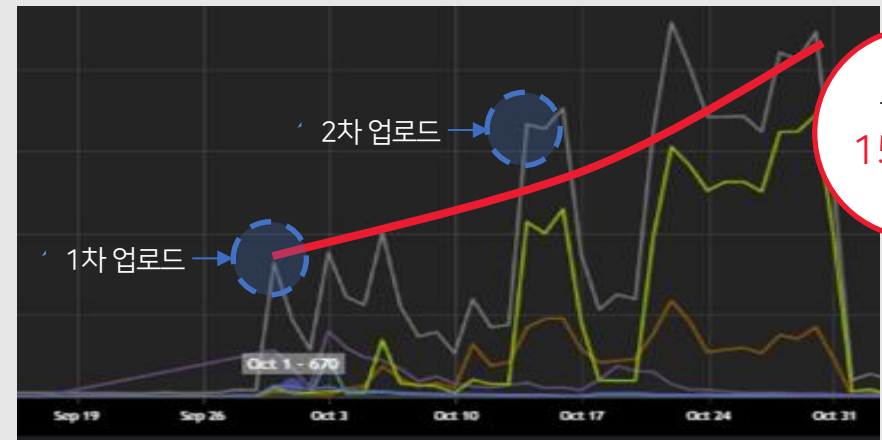
중국 최대 플랫폼 Douyin, Bilibili 게시



▲ 16명 인플루언서 게재 영상

주요 성과

Steam 게임 **도달 150만 회 달성**



*Steam 실제 리포트 일부 발췌

▲ Steam 일별 도달 추이

인플루언서 마케팅 레퍼런스



뉴코어게임즈 데블 위딘 샷갓

Genre	Action
Platform	PC Steam
Market	일본
Media	Youtube
Content	Dedicated / Live-Streaming

캠페인 목표

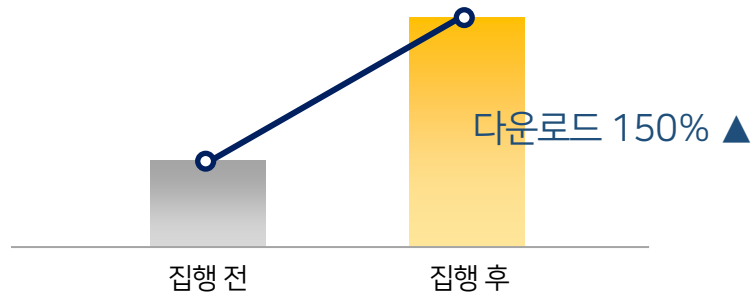
업데이트된 신작 게임 사전 등록 촉진 및 다운로드 증가

전략 및 실행

다크한 그래픽의 액션 게임을 효과적으로 홍보할 인원 선별 '스테이지 마스터' 전략을 소개하는 라이브 스트리밍 진행

주요 성과

캠페인 집행 이후 **다운로드 150% 증가**



▲ 캠페인 집행 전/후 다운로드 추이

인플루언서 영상 콘텐츠



인플루언서 마케팅 레퍼런스



네오게임즈
레알팜

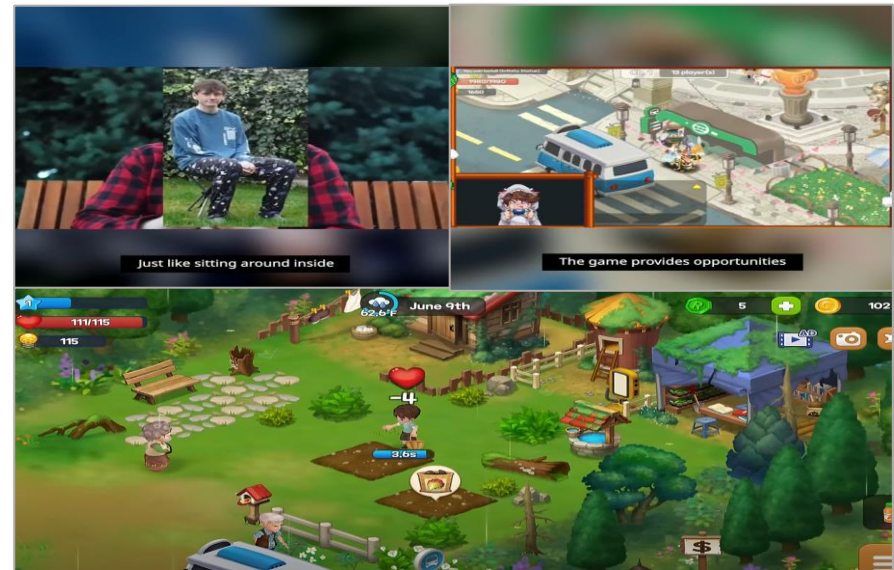
Genre	Simulation
Platform	Mobile
Market	북미
Media	Youtube
Content	Integration

- 캠페인 목표 다운로드 증대 및 ROAS 개선
- 전략 및 실행 기존 구글 UA 소재 개선을 위해 인플루언서 영상을 활용



- 주요 성과 구글 UA 소재 활용하여 일반 소재 대비 **550% 소재 클릭률 증가**

사이즈베리에이션 진행한 후 구글 UA 소재로 사용



인플루언서 마케팅 레퍼런스



엔초게임즈

Starkling Stars

Genre	Indie / Simulation
Platform	Mobile (AOS/IOS)
Market	미국
Media	Youtube
Content	Dedicated / Live-Streaming

캠페인 목표

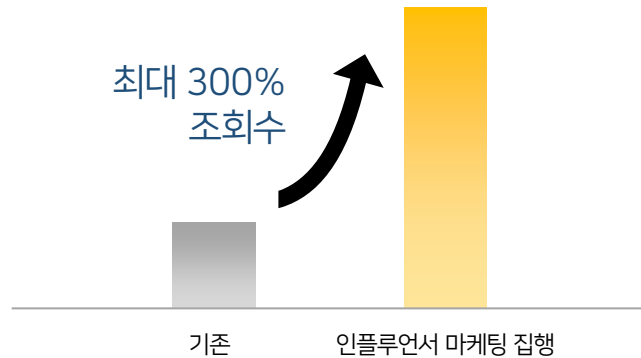
활성 사용자 수 증가 및 매출 증가

전략 및 실행

게임 스타일과 맞는 Vtuber 맞춤형 콘텐츠로 앱 참여 증가

주요 성과

Vtuber 인플루언서 팔로워 대비 **150~300% 조회수**



▲ 인플루언서 팔로워 대비 조회수

Vtuber 인플루언서 영상 콘텐츠



커뮤니티/PR 마케팅 레퍼런스



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

보도 기사 수

864개

기사 조회수

2.17억

▲ 캠페인 성과 데이터

대만 바하무트 커뮤니티 활성화로 유저 신뢰도 및 활동 확보



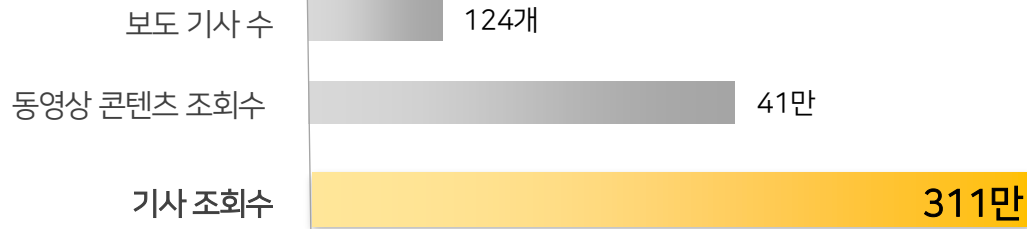
PR 마케팅 레퍼런스



Cellar Door Games Rogue Legacy

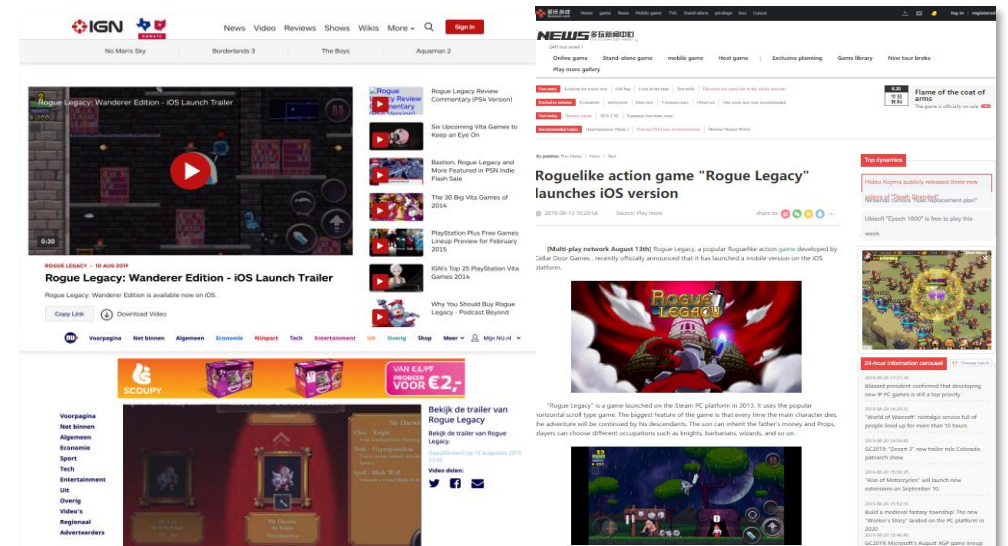
Genre	Action RPG
Platform	Mobile, PC, Steam
Market	북미, 남미, 중국
Media	IGN, TechTudo, PlayGround

- 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



MARVEL

NEICON
NEXT ICON

PR 마케팅 레퍼런스



데미어즈 스튜디오

마블 퍼즐 퀘스트

Genre	Puzzle RPG
Platform	Mobile
Market	북미
Media	GameSpot, TheGamer

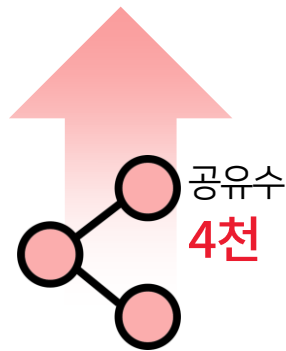
| 캠페인 목표

게임 내 업데이트 사항 홍보 및 게임 다운로드 증대

| 전략 및 실행

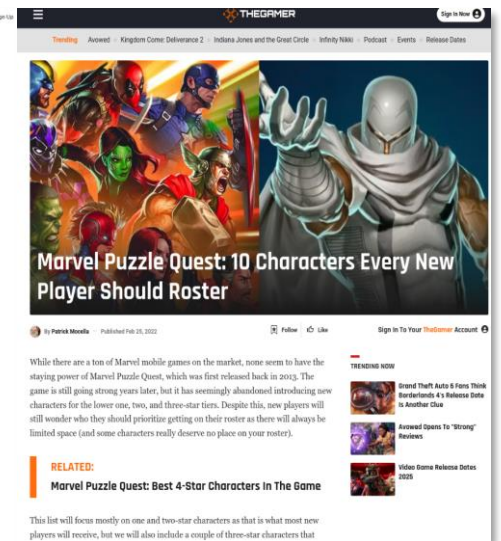
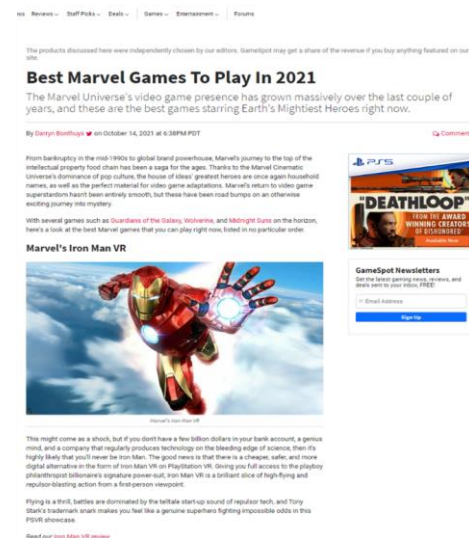
새로운 캐릭터 및 게임 업데이트 프로모션 영상을 제작
온라인 독자수가 많은 매체를 선별하여 PR 마케팅 진행

| 주요 성과

온라인 보도 **조회수 82만** 및 소셜미디어 **공유수 4천** 달성조회수
82만공유수
4천

▲ 캠페인 결과

| 게재 지면



커뮤니티 마케팅 레퍼런스



파크ESM 메가 좀비 M

Genre Action RPG
Platform Mobile
Market 미국, 캐나다, 브라질
Media Youtube
Content Dedicated / Live-Streaming

캠페인 목표

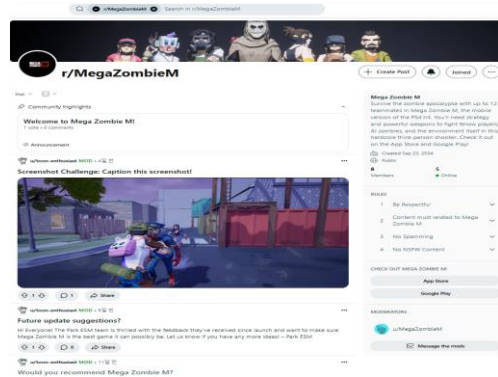
게임 내 업데이트 및 이벤트 홍보로 커뮤니티 활성화

전략 및 실행

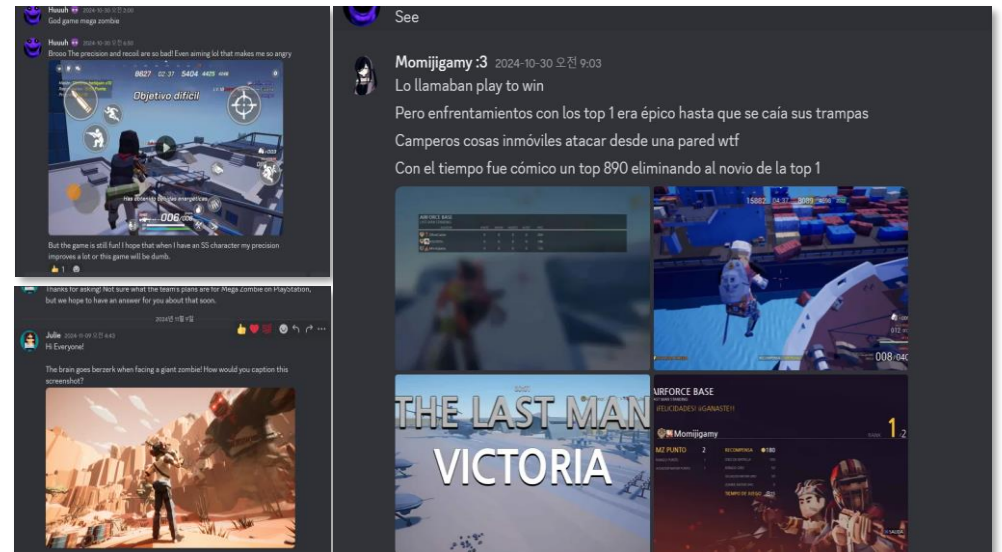
디스코드 및 레딧 주소 홍보하여 커뮤니티 유입
활발한 소통을 통한 커뮤니티 활성화

주요 성과

앱 다운로드 수 증가 및 주 2회 커뮤니티 내 게임 토론 활성화



인플루언서 마케팅 진행 후, 저작권 협의를 통해 UA 소재로 사용



커뮤니티 마케팅 레퍼런스



픽셀리카 램프 크로니클

Genre RPG
Platform PC(Steam)
Market 북미
Media Fandom
Content Community Marketing / WIKI

캠페인 목표

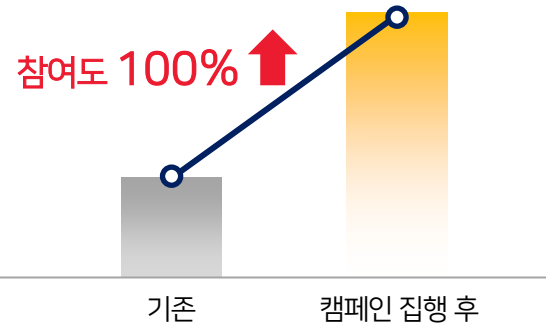
북미 유저 커뮤니티 활성화 및 다운로드 증대

전략 및 실행

북미 최대 커뮤니티를 사용하여 게임 내 특별 업데이트를 빠르게 알리고
유저들이 지속적으로 게임을 즐길 수 있도록 유도

주요 성과

FANDOM에 위키 제작 및 커뮤니티 유저 **참여도 100% 증가**



▲ 캠페인 집행 전/후 커뮤니티 참여도 추이

게재 지면



Why Neicon?

“10여 년간 50여 개의 국가에 700여건의 캠페인 집행,
합리적인 비용으로 최대의 성과를 만드는 글로벌 마케팅 에이전시”



검증된 인플루언서

틱톡 공식 크리에이티브 파트너사로,
자사 풀 내에 20,000명 이상의
검증된 인플루언서 보유



자사 글로벌 MCN 보유

다양한 국가의
자사 인플루언서들을 활용하여
광범위한 시장에 보다 쉽고 빠르게 접근



데이터 분석 및 지표화

캠페인 성과 분석 데이터화로,
자체 개발한 글로벌 분석 서비스로
인플루언서/커뮤니티 마케팅 지표화

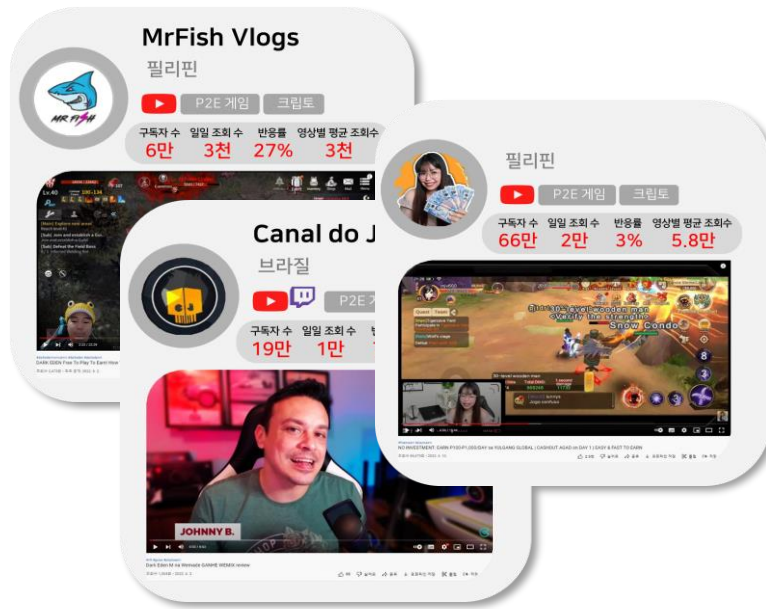


마케팅 결합 시너지 효과

인플루언서/퍼포먼스/커뮤니티
A to Z 마케팅 결합으로
마케팅 시너지 극대화

인플루언서 마케팅

[글로벌 MCN 운영]



[50개 권역 이상 집행 경험]



글로벌 캠페인 운영 경험, 축적된 데이터를 바탕으로 글로벌 인플루언서 마케팅에 최적화
글로벌 MCN 운영을 통해 안정적인 캠페인 집행

인플루언서 마케팅

[다양한 플랫폼 집행 경험]



[틱톡 공식 크리에이티브사]



국내 틱톡 공식 크리에이티브사로 안정적인 인플루언서 수급

유튜브, 틱톡, 트위터, 페이스북, 인스타그램 등 게임 특성을 고려한 다양한 플랫폼 집행 경험

Community Marketing Category



[레딧]

1. 미국 최대 커뮤니티 사이트 중 하나
2. 다양한 주제로 서브레딧 오픈가능
3. 정보 교류 목적보다는 뉴스, 소셜 정보, 글을 얻기 위한 목적

1. 3억3천만 의 월간 유저
2. 사용자의 70%가 영어를 사용
3. 138,000개의 활동적인 커뮤니티
4. 다양한 유명인사들도 이용
5. 글들은 추천, 비추천을 통해 상위 노출 가능



ABOUT



WHY



[디스코드]

1. 전세계 온라인 게이머의 메신저
2. 음성, 채팅, 화상통화를 지원하는 프로그램
3. 게임, 교육, 비즈니스 커뮤니티 생성을 목적으로 설계

1. 게임 이용자의 다수가 이용
2. 매달 1억 5천만의 활성 유저
3. 670만개의 다양한 커뮤니티
4. 많은 해외 게임사가 이곳 커뮤니티 이용
5. 매우 쉽게 서버생성가능
6. '봇'을 이용한 편리한 커뮤니티 관리

인플루언서/커뮤니티 마케팅 진행 과정

인플루언서 / 커뮤니티

캠페인 정보 전달

* 캠페인 진행을 위한 필수 정보

- 총 예산
- 캠페인 기간 / 목표
- 팔로워 규모 및 특징
- 희망 인원
- 기타 세부 요청 사항
- 권역
- 희망 플랫폼
- 제작 방식
- 2차 저작 활용 유무

방향성 제안 및 논의

- 캠페인 내용에 따른 캠페인 유형 선택
- 집행 방향 설정
- 캠페인에 대한 컨설팅 제공

캠페인 진행 확정 및 계약

- 인플루언서 진행 시 리스트 제공 (1~2주 영업일 이내)
- 캠페인 세부사항 조정

영상 제작 시, 필요 정보 제공

- 소구 포인트 전달 (필수 요소, 영상 및 자료 등)
- 랜딩 / 트래킹 url
- 커뮤니티 게시물 및 인플루언서 영상 제작을 위한 에셋 전달

캠페인 진행

- 소비재일 경우 물품 배송
- 인플루언서 초안 영상 전달 (수정 가능 횟수 상이)
- 커뮤니티의 경우 지속적인 피드백으로 방향 수정

캠페인 진행 완료

Neicon 협력사

수많은 기업과 함께한 경험을 보유하고 있습니다.



