

2026 KOCCA 게임더하기 PC(VR)/Steam/콘솔 상품소개서

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 .



2026

KOCCA 게임더하기 마케팅 수행사 참여

PC 마케팅 레퍼런스_인플루언서



엔씨소프트
리니지 W

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

캠페인 목표

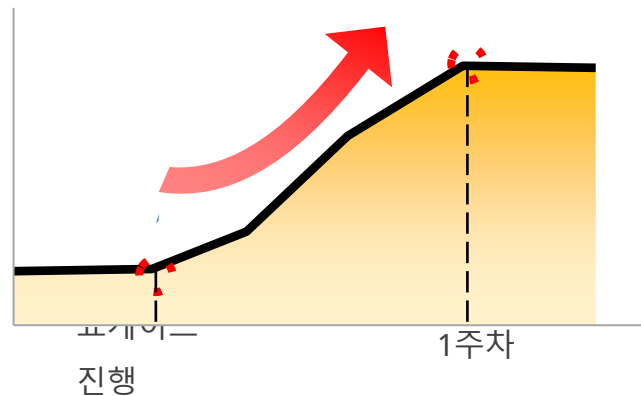
게임 인지도 확립 및 소셜 미디어 참여도 향상

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



스팀 마케팅 레퍼런스 _인플루언서



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



스팀 마케팅 레퍼런스_커뮤니티/PR



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

【心得】被嚇到尖叫的精華

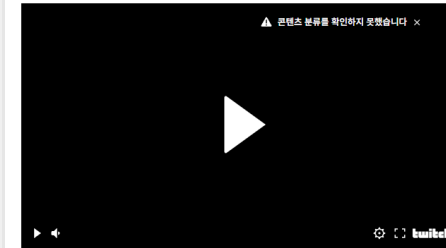
綜合討論

樓主 呱呱 421635249

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+尖叫的地方有哪裡
 像是電視機突然跳出凶眼怪客，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

這邊附上我當時被嚇到的影片(小心耳膜)



再來是浴室的地方，打開窗戶的時候樣子掉下來
 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
 直接嚇爆，沒有人跟我說他會中間能放呀！！！！

【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-G時不要！ hlsou

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傳，沒看前比較有印象是二當和也，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，不過很多都是一過目就沒了，
 多周目的玩法反意外的耐玩，只是也有缺點，要了解完整的劇情，通常要多跑幾周目才行。
 誰在門外之前尖叫7折有賣，每輪下來只要90~120分鐘，玩起來很快



玩法很簡單，就是在房裡東找西看看，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。

스팀 마케팅 레퍼런스_퍼포먼스 / 인플루언서



PLAYWITH Warlords Awakening

Genre	MMORPG
Platform	PC Steam
Market	북미, 독일, 러시아
Media	Youtube, Twitch
Content	Dedicated Video / Pre-roll / Live Streaming

- ▶ 캠페인 목표 DAU 1만명 이상 확보
- ▶ 전략 및 실행 인플루언서 라이브 방송을 통한 대세감 조성

- ▶ 주요 성과 Steam 런칭 당일 **DAU 약 3만명 달성**
런칭 9일 만에 **피쳐드 게임 선정**



▲ 인플루언서 게재 영상



▲ 1일 활성 사용자 추이

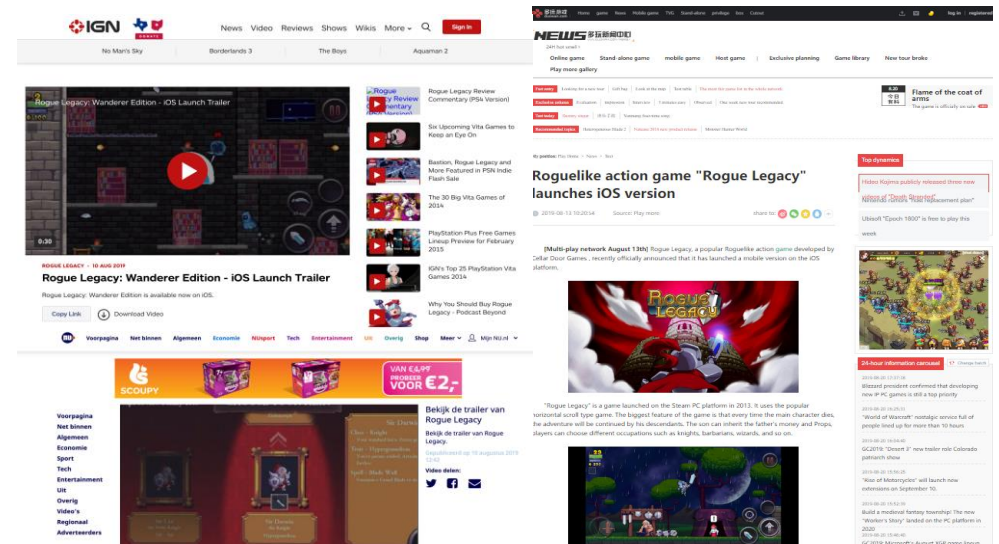
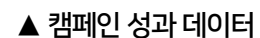


Genre	Action RPG
Platform	Mobile, PC Steam
Market	북미, 남미, 중국
Media	IGN, TechTudo, PlayGround

글로벌 미디어 커버리지 확보 및 게임 인지도 상승

북미, 남미, 중국 권역에서 유명 게임 커뮤니티 사용
게임의 특징을 살린 동영상 리뷰를 보여 주는 PR 캠페인 진행

전체 온라인 보도 **조회수 311만** 기록



스팀 마케팅 레퍼런스_인플루언서



뉴코어게임즈 데블 위딘 샷갓

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

캠페인 목표

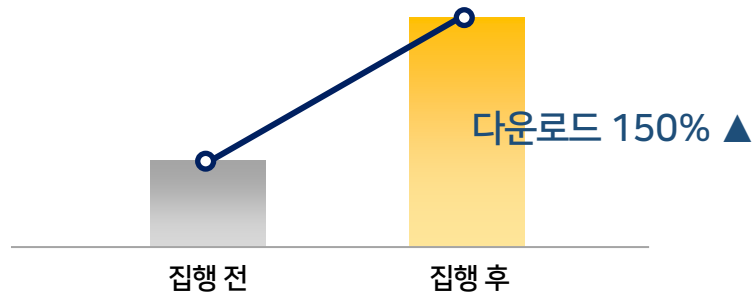
업데이트된 신작 게임 사전 등록 촉진 및 다운로드 증가

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



스팀 마케팅 레퍼런스_PR



뉴코어게임즈 데블 위딘 샷갓

Genre	Action
Platform	PC Steam
Market	일본
Media	4gamer, famitsu, gamerch

캠페인 목표

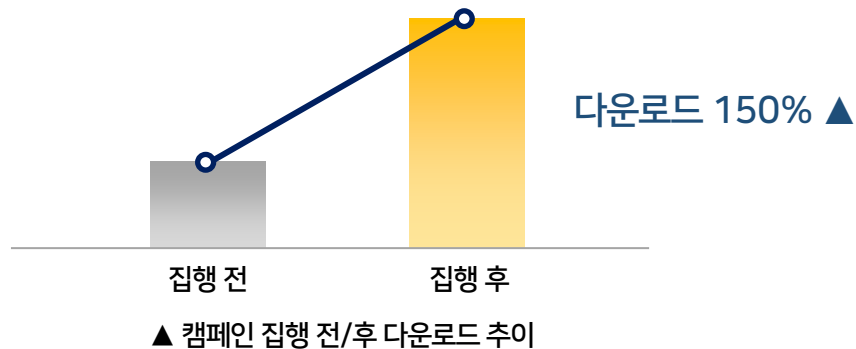
미디어 커버리지 확보 및 다운로드 증대

전략 및 실행

일본 내 게임 관련 미디어 플랫폼을 타겟으로 PR 캠페인 전개
게임 리뷰 및 기사 배포를 통한 미디어 커버리지 확보

주요 성과

캠페인 집행 이후 **다운로드 150% 증가**



게재 지면



4gamer 메인 지면 게재

스팀 마케팅 레퍼런스_인플루언서



루트쓰리게임즈
연애의 신

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

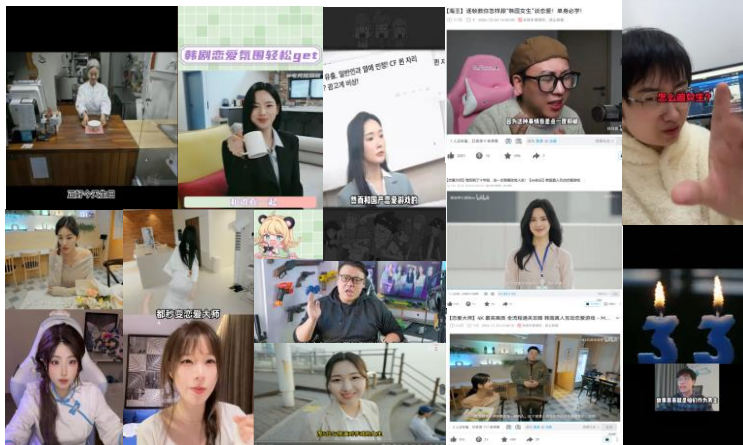
캠페인 목표

인플루언서와의 협업으로 Steam 게임 다운로드 증가

전략 및 실행

중국/대만 총 16명의 인플루언서 체험 리뷰형 콘텐츠 업로드

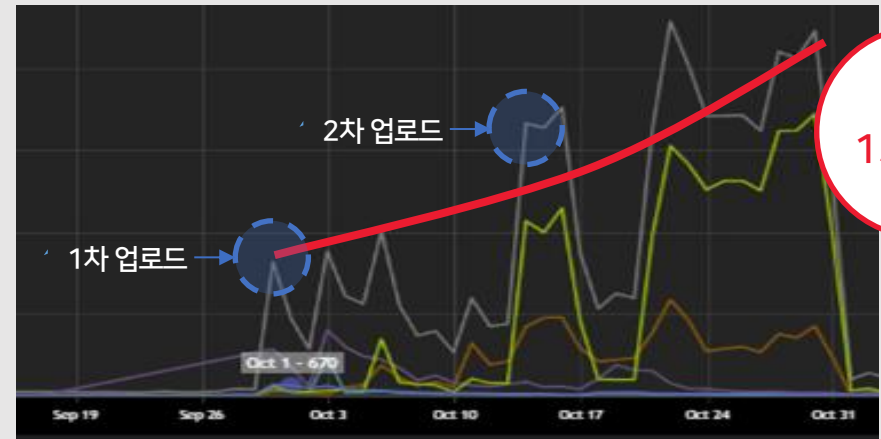
중국 최대 플랫폼 Douyin, Bilibili 게시



▲ 16명 인플루언서 게재 영상

주요 성과

Steam 게임 **도달 150만 회 달성**



*Steam 실제 리포트 일부 발췌

▲ Steam 일별 도달 추이

스팀 마케팅 레퍼런스_커뮤니티



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

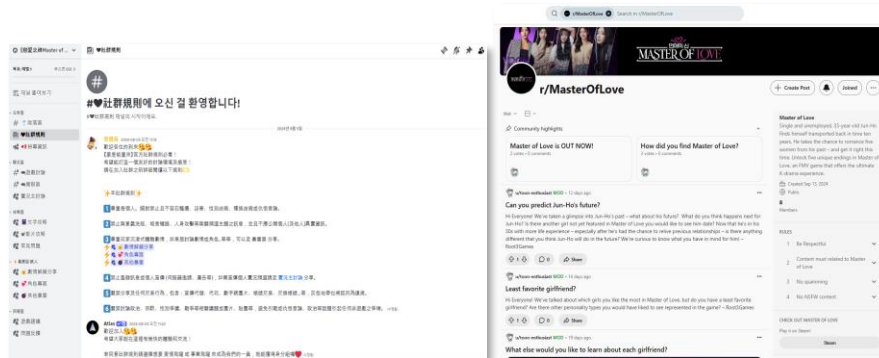
커뮤니티 활성화로 게임 인지도 및 다운로드 증가

전략 및 실행

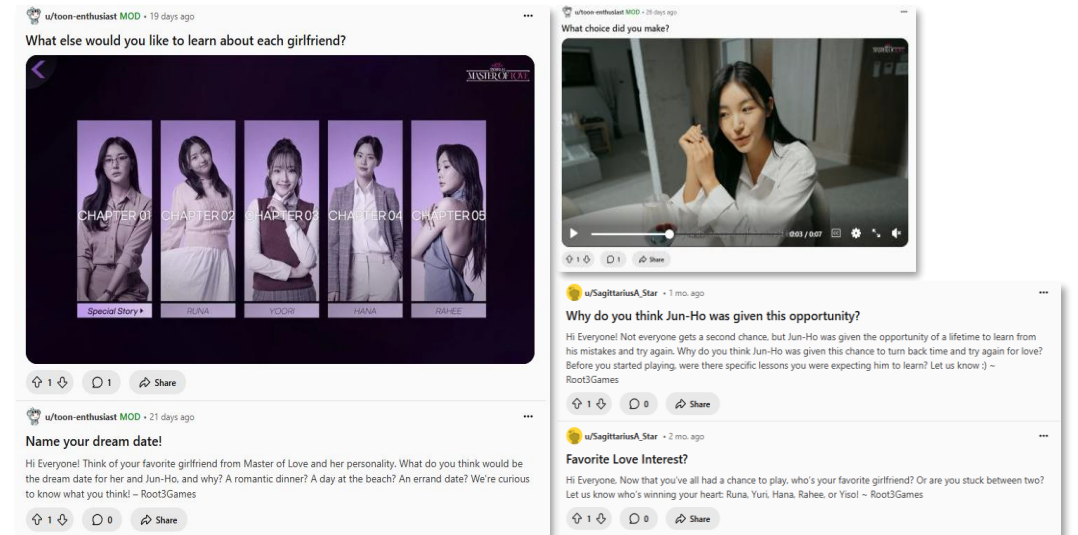
인플루언서의 실시간 게임 리뷰를 통한 커뮤니티 참여 유도
게임 공략법을 주기적으로 업로드하며 게임 활성화 유도

주요 성과

긍정적인 리뷰 80% 증가 및 커뮤니티 참여도 70% 증가



연애 시뮬레이션 게임 리뷰형 콘텐츠



스팀 마케팅 레퍼런스_퍼포먼스 / 인플루언서 / 커뮤니티



브이알미디어 디아스포라

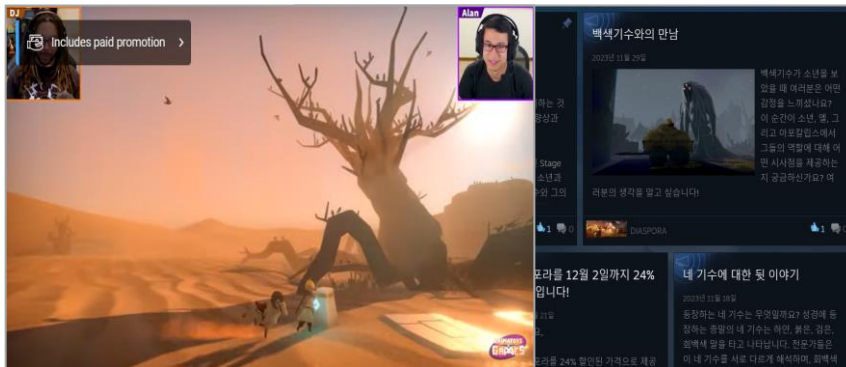
Genre	Adventure / Puzzle
Platform	PC Steam
Market	북미
Media	Youtube, Steam Community
Content	Dedicated Video / Pre-roll / Live Streaming Community Marketing / Steam Revamping

캠페인 목표

Steam 페이지 유입 및 위시리스트 확보

전략 및 실행

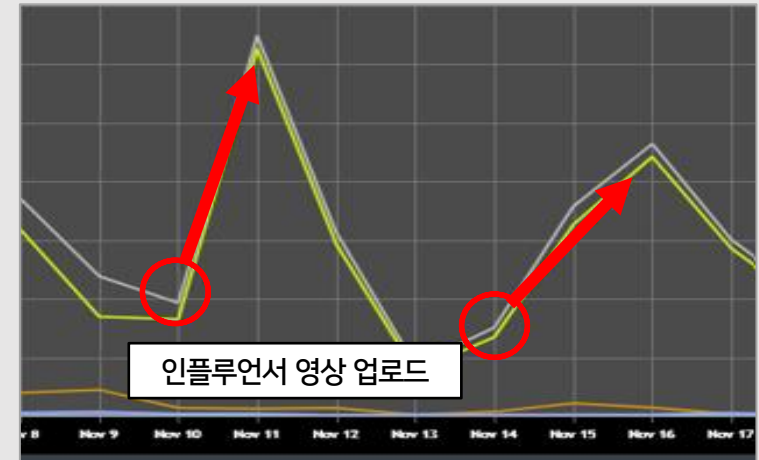
스팀 커뮤니티 게시물 포스팅, 코멘트 관리 전담
페이지 재정비로 유저 유입 활성화, 게임 방향성에 대한
리포트 제공



▲ Youtube & 커뮤니티 게재 화면

주요 성과

구글 GDN, 인플루언서, 커뮤니티 마케팅으로 **유저 유입 약 200% 증가**



*Steam 실제 리포트 일부 발췌

▲ Steam 일별 도달 추이

스팀 마케팅 레퍼런스_퍼포먼스 / 인플루언서 / 커뮤니티



디앤드컴퍼니

Memory Fragment

Genre

Adventure / Puzzle

Platform

PC Steam

Market

북미

Media

Youtube, Steam Community

Content

Dedicated Video / Pre-roll / Live Streaming
Community Marketing / Steam Revamping

캠페인 목표

Steam 위시리스트 확보

전략 및 실행

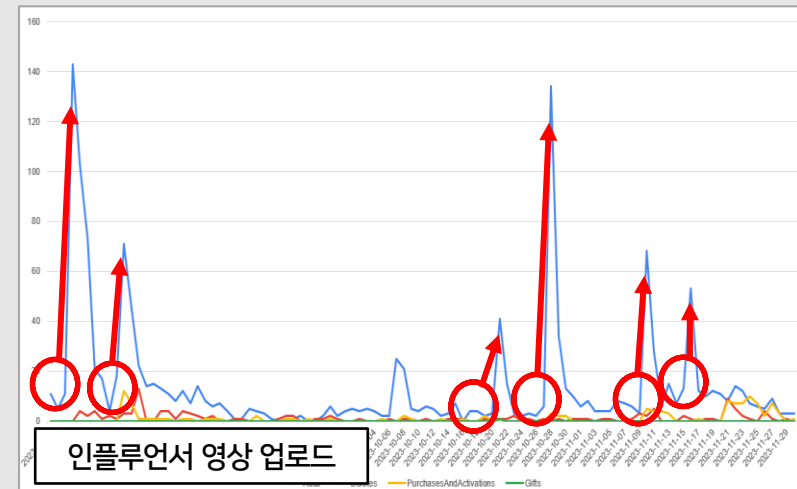
인플루언서 영상 업로드 이후 위시리스트와 다운로드 대폭 증가



▲ Youtube 게재 화면

주요 성과

구글 GDN, 인플루언서, PR 진행 후 위시리스트 약 300% 증가



*Steam 실제 리포트 일부 발췌

▲ Steam 일별 도달 추이

스팀 마케팅 레퍼런스_커뮤니티



멘티스코 헌터스 아레나: 레전드

Genre Battle royale / PvP
Platform PC Steam
Market 북미
Media Reddit / Discord
Content Community Marketing / Creative

캠페인 목표

게임 인지도와 다운로드 증가 및 사용자 리뷰 평가 증대

전략 및 실행

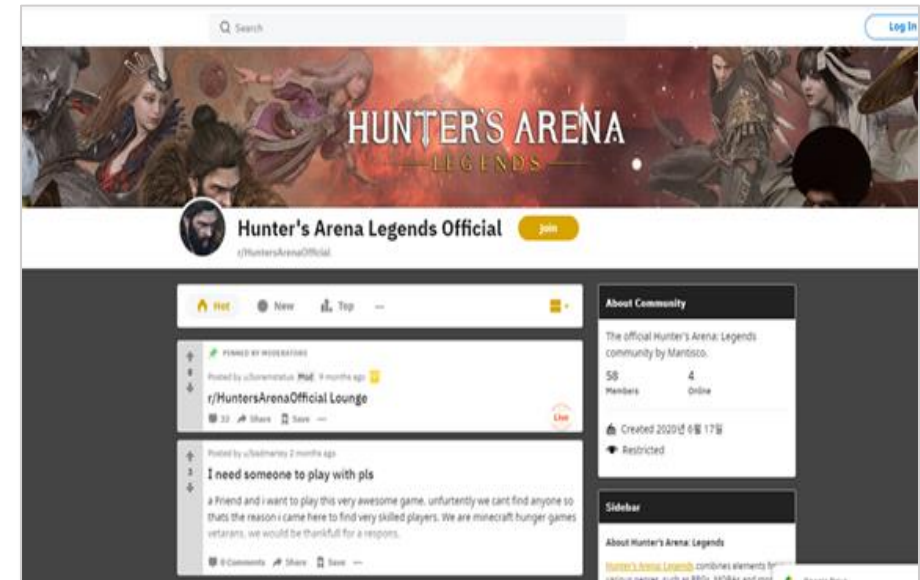
Steam, Reddit, Discord 등 볼륨이 큰 커뮤니티 활용
데일리 성과 분석을 통한 커뮤니티 활성화 전략 확보

주요 성과

커뮤니티 내 게시물별 답글 수 **30개 이상**으로 **커뮤니티 활성화**

Promoted Reddit Threads					
Comments	Upvotes/Downvotes	Link Clicks (when possible)	Duration of activity (post time vs. time of last comment)	Impressions	Notes
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	No comments on the thread
0	1 upvote	0	N/A	576	No comments on the thread
0	0	0	N/A	4,449	No comments on the thread
0	0	11	N/A	7,568	No comments on the thread
0	0	4	N/A	1,443	The Promoted Threads ran into part of Sun

Reddit 커뮤니티 화면



스팀 마케팅 레퍼런스_커뮤니티



픽셀리카 램프 크로니클

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

캠페인 목표

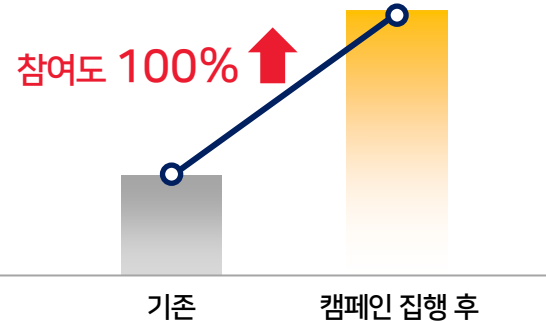
북미 유저 커뮤니티 활성화 및 다운로드 증대

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



스팀 마케팅 레퍼런스_PR



Nami Tentou

Dungeons & DoomKnights

Genre	Action RPG
Platform	PC Steam
Market	북미
Media	IGN, PC gamer

캠페인 목표

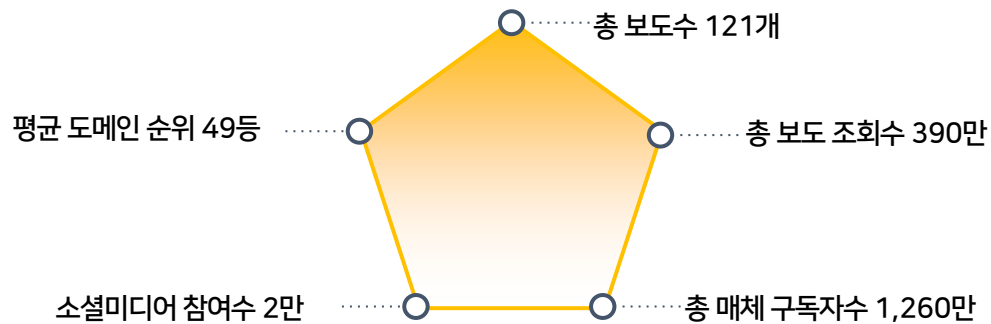
메이저 매체 이용으로 미디어 커버리지 확보 및 인지도 상승

전략 및 실행

IGN, PC gamer 등 메이저 매체를 포함하여 100개 이상 매체 선정
참여도 증가를 위해 게임 내 이벤트 내용을 동영상 콘텐츠로 제작

주요 성과

전체 온라인 보도 **조회수 390만** 및 소셜미디어 **참여수 2만** 기록



▲ 총 캠페인 결과

게재 지면

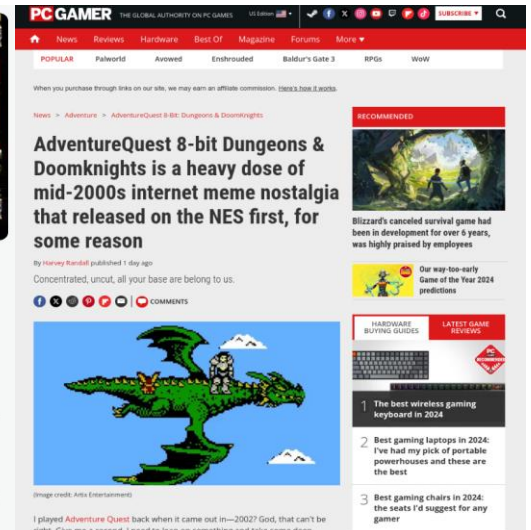


AdventureQuest 8-Bit: Dungeons & DoomKnights • Jan 22, 2024

AdventureQuest 8-Bit: Dungeon & DoomKnights - Official Nintendo Switch Announcement Trailer

Take on vampires, ancient evils, chicken cows, and more in AdventureQuest 8-Bit: Dungeon & DoomKnights, an upcoming retro platformer game. Watch the trailer to see the dangers that await and learn about your adventure through this 8-bit world. AdventureQuest 8-Bit: Dungeon & DoomKnights, featuring bonus game modes and more, will be available on Steam and Nintendo Switch on January 25, 2024.

When the young hero, Artix, returns from passing the trials to become a Paladin, he finds his home destroyed by an army of the undead – and realizes that his people have disappeared. Artix swears to save them, find the DoomKnight responsible, and ultimately kill it. Will you help Artix defeat the evil undead – or become their new master?



콘솔(Nintendo) 마케팅 레퍼런스_PR



Valorware

9th Dawn III

Genre	Dungeon Crawler
Platform	Mobile, PC Steam, Nintendo, Xbox, PlayStation
Market	북미, 남미, 일본
Media	IGN, Yahoo! News, Elbalad, Essentially Sports

캠페인 목표

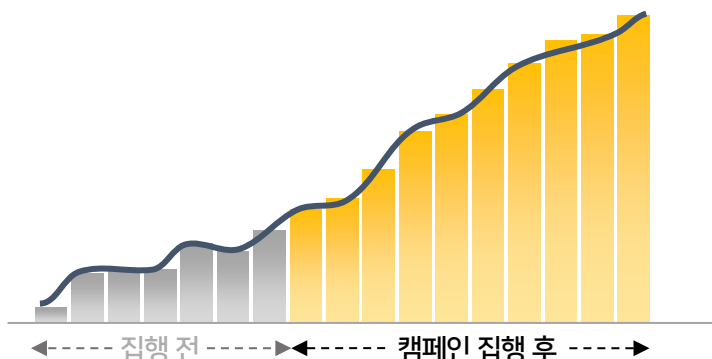
게임 인지도 확보 및 구매 증대

전략 및 실행

북미, 남미, 일본 권역에서 총 109개 매체 선정
자세한 리뷰 형식의 PR 기사 작성 및 보도

주요 성과

캠페인 집행 이후 **구매율 250% 증가**



▲ 캠페인 집행 전/후 평균 구매 추이

게재 지면



콘솔(PlayStation) 마케팅 레퍼런스_PR



Curve Digital The Swapper

Genre	Adventure, Action
Platform	PS4, PS3, PS Vita
Market	글로벌
Media	IGN, PCGamer, TrueAchievements 외 다수

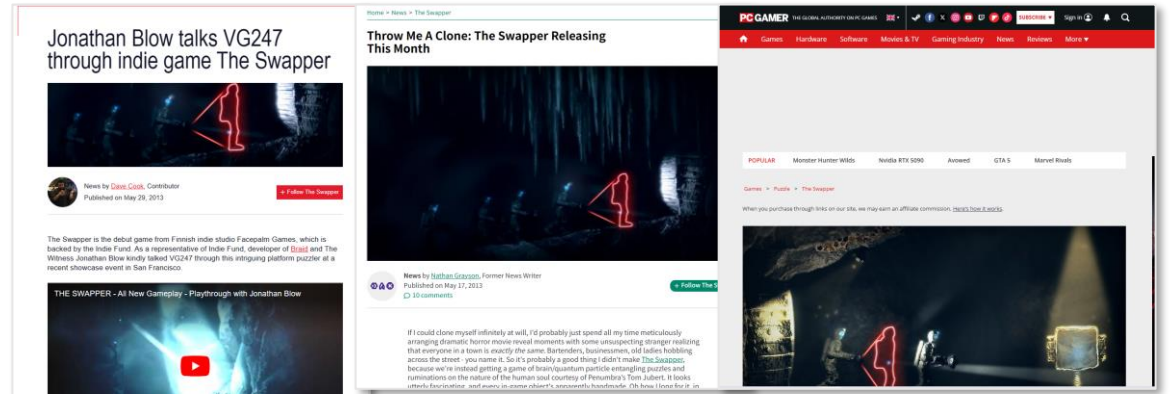
- ▶ 캠페인 목표
- ▶ 전략 및 실행
- ▶ 주요 성과

바이럴을 통한 대세감 조성 및 매출 극대화
주요 미디어를 활용한 PR 노출 극대화
PS Vita 조이스틱 증정 이벤트 기획
출시 후 2주 만에 **150개 이상 커버리지 달성**
2개월 간 **매출 100만 달러 초과 달성**

\$1M+
매출 달성
예상 목표 초과 달성

150+
미디어 커버리지
다양한 미디어에서 보도

▶ 게재 지면   



콘솔(Xbox) 마케팅 레퍼런스_PR



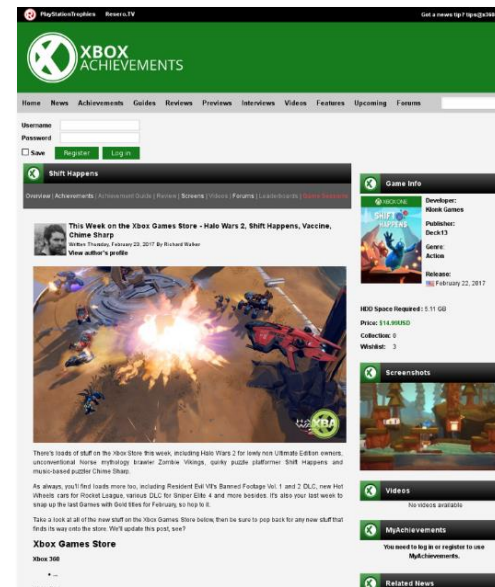
Deck 13 Shift Happens

Genre	Adventure, Puzzle
Platform	Mobile, PC Steam, Xbox, Nintendo, PlayStation
Market	글로벌
Media	Xboxachievements, GamersGlobal, GameZone 외 다수

- 캠페인 목표** 게임 인지도 및 신뢰도 강화 및 바이럴 확산
- 전략 및 실행** 주요 미디어를 활용한 PR 노출 극대화
 영향력 있는 매체 및 커뮤니티 내 보도자료 배포
- 주요 성과** 배포된 자료 조회 수 **700만회 달성**

300 **3.27M** **7M**
 배포된 보도 자료 수 비디오 콘텐츠 조회 수 보도 자료 조회 수

게재 지면



Why, Neicon?

“20개 이상의 PC(VR)/콘솔/Steam 게임 글로벌 캠페인 집행,
합리적인 비용으로 최대의 성과를 만드는 글로벌 마케팅 에이전시”



다양한 장르의 PC/콘솔/스팀 마케팅 진행

FPS, RPG 부터 경영 시뮬레이션, 캐주얼 게임까지
다양한 장르의 PC/콘솔/스팀 게임 집행 경험과
고객 맞춤/전략적인 마케팅 프로세스 구축으로 안정적인 캠페인 운영



PC/콘솔/스팀 플랫폼 최적화 마케팅

풍부한 PC/콘솔/스팀 게임 마케팅 실무 경력의 마케터
인플루언서 운영 노하우에 기반한 **인플루언서 마케팅** 실행
스팀 플랫폼 내 커뮤니티 생성/관리 경험을 통한 인사이트
PlayStation 스토어 내 DA를 통한 마케팅 집행 가능

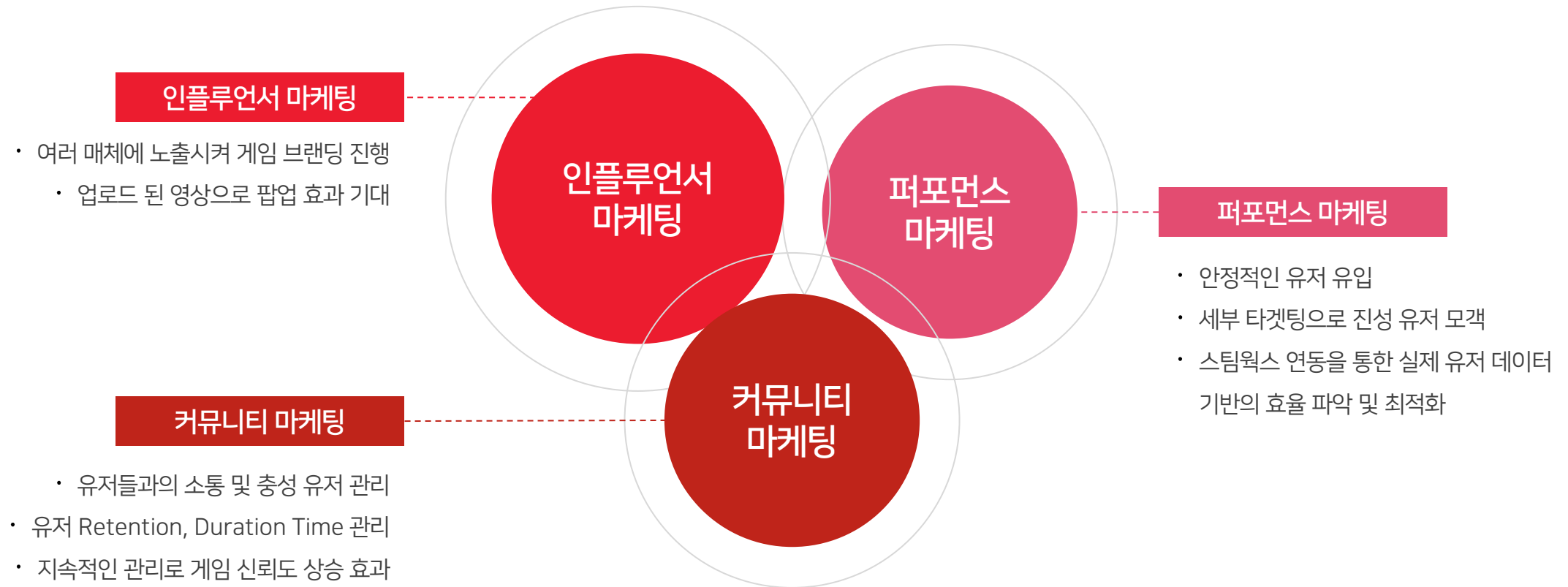


PC/콘솔/스팀 마케팅 운영 노하우

다수의 스팀 위시리스트 및 얼리 액세스 마케팅 집행경험
스팀 게임 마케팅에 대한 컨설팅 제공 가능

마케팅 결합으로 시너지 효과

스팀 위시리스트(찜하기) 및 출시 UA 마케팅과 PlayStation 스토어 내 디스플레이 광고 집행 경험 다수 보유
퍼포먼스와 인플루언서, 커뮤니티 등 각 마케팅 간의 결합으로 효율적인 위시리스트 캠페인 집행 가능



퍼포먼스 마케팅



- 가장 넓은 네트워크 지면과 유저 보유
- 대중성과 확장성을 모두 보유하고 있는 매체



- 빠른 콘텐츠의 확산과 공유, 트렌드 생성의 최적화
- 영상과 이미지 중심으로 유저들의 참여 독려 가능



- 글로벌 권역 유저 수 多
- 3년 이상 유지되는 동일한 성비로 유저 타겟 다각화 전략 가능



- 서브컬처 게임 유저 多
- 웹 사용 유저 비율이 타 매체 대비 높아 전환율 高



레딧 DA

- 레딧 플랫폼 내의 인피드 광고 진행
- 레딧 커뮤니티 마케팅과 함께 진행 시 시너지 효과 상승

[스팀웍스 UTM 연동을 통한 마케팅 데이터 확인 화면]



스팀웍스 UTM 연동을 통해 유입 및 성과 데이터를 확인하고, 주간 리포트를 통해 매체별 캠페인 성과 제공
캠페인 성과에 따른 유동적인 예산 운영으로 최적의 성과 도출

퍼포먼스 마케팅

스팀 위시리스트 리워드 상품

스팀 위시리스트 리워드 상품은?

디지털 게임 유통 플랫폼 스팀에서 특정 게임 '찬하기(위시리스트 추가)' 완료 시 쿠키를 지급하는 상품 유형
찬하기 액션을 수행하는 과정에서 유저들에게 해당 게임에 대한 런칭 알림, 인지 강화, 구매로의 연결 기대 가능

참여 프로세스

STEP 1

참여하기 버튼 클릭



STEP 2

스팀 특정 게임 채널 랜딩



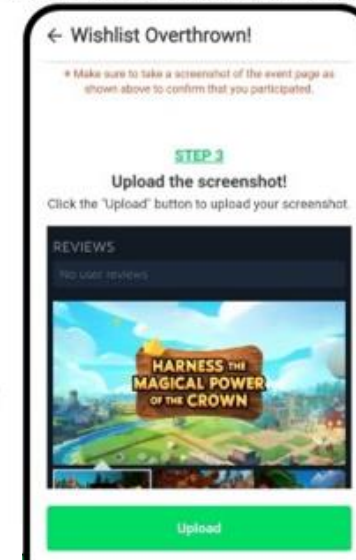
STEP 3

로그인 후 '찬하기'(위시리스트 추가)



STEP 4

찬하기 완료 스크린샷 인증 시 쿠키 지급



*US 타겟 실 집행 사례

퍼포먼스 마케팅

플레이스테이션 스토어(Playstation Store) DA 상품

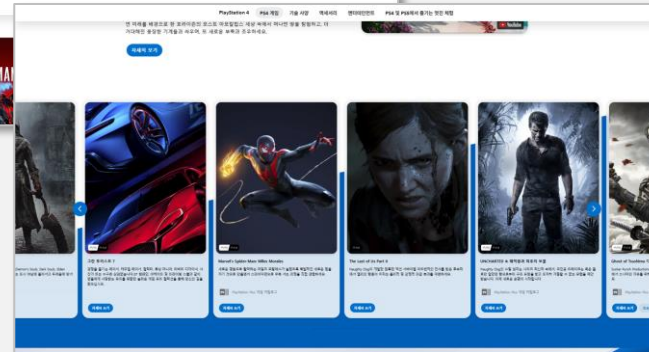
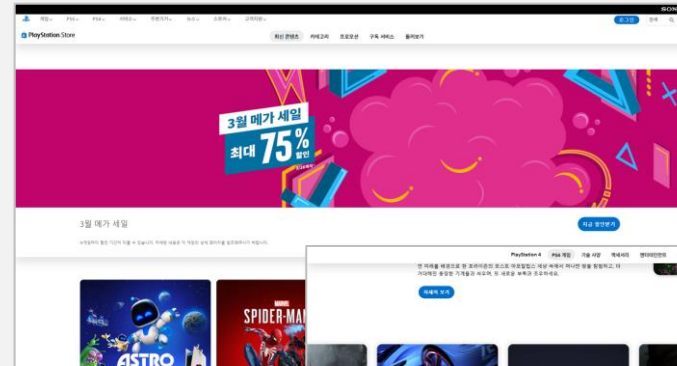
플레이스테이션 스토어 Display Ads 상품

글로벌 유저 타겟팅 가능

타겟 국가의 PS 유저에게 노출
국가별 맞춤형 마케팅 전략 활용 가능

높은 클릭율과 구매 전환율

광고를 본 유저가 즉시 결제 가능 구매
유도 효과 극대화



[게재 지면]

브랜드 인지도 상승 효과

단순 노출이 아닌 유저의 관심을
유도하는 강력한 브랜딩 효과

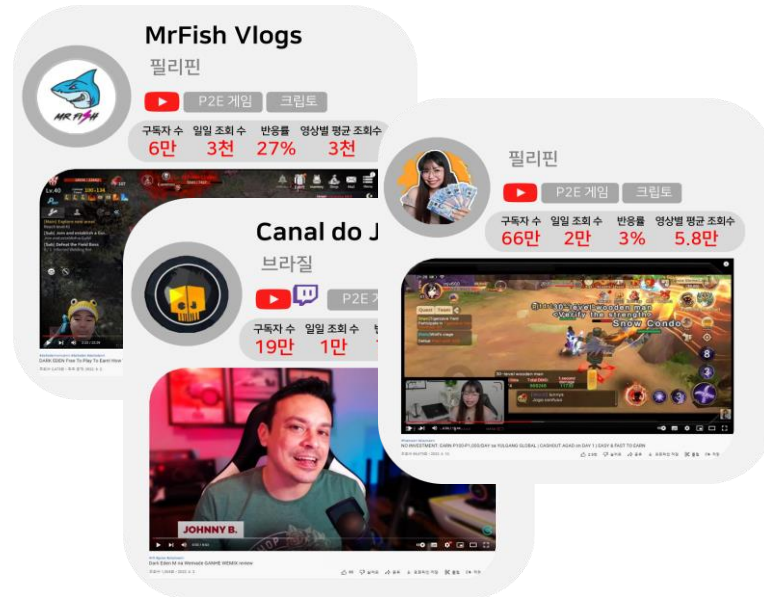
높은 충성도의 유저 타겟팅

게임 소비력이 높은 코어 게이머층
대상으로 광고 효과 극대화

PS 유저의 높은 구매 전환율과 충성도를 활용하여 효과적인 마케팅 집행 가능

인플루언서 마케팅

[글로벌 MCN 운영]



[50개 권역 이상 집행 경험]

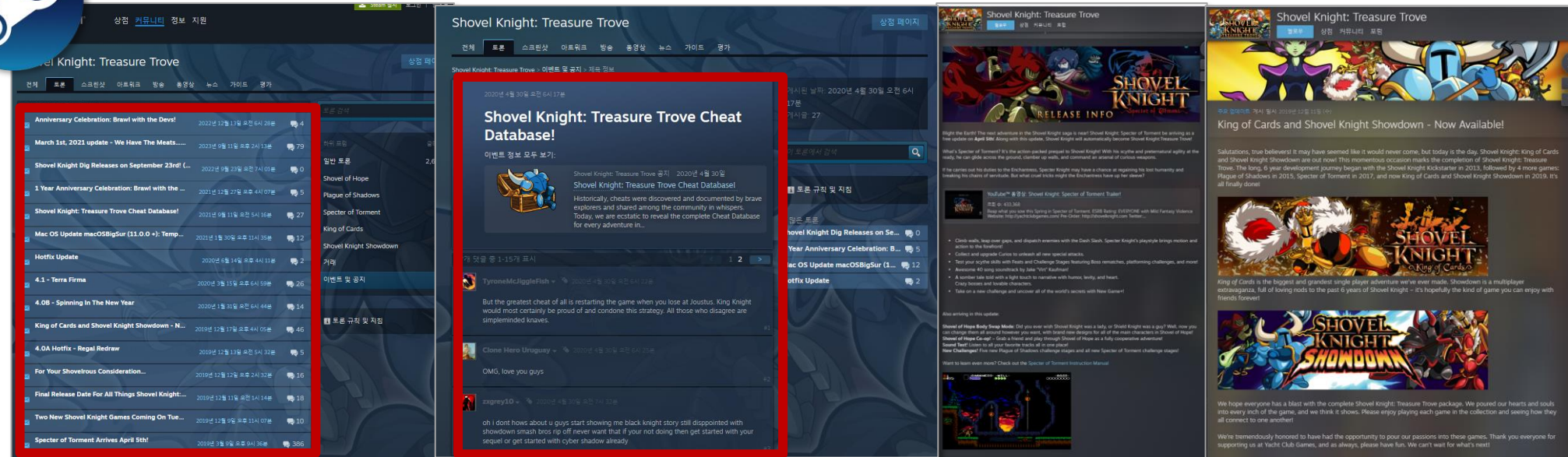


글로벌 캠페인 운영 경험, 축적된 데이터를 바탕으로 글로벌 인플루언서 마케팅에 최적화
글로벌 MCN운영을 통해 안정적인 캠페인 집행

커뮤니티 마케팅



[스팀 커뮤니티 채널 게재 예시]

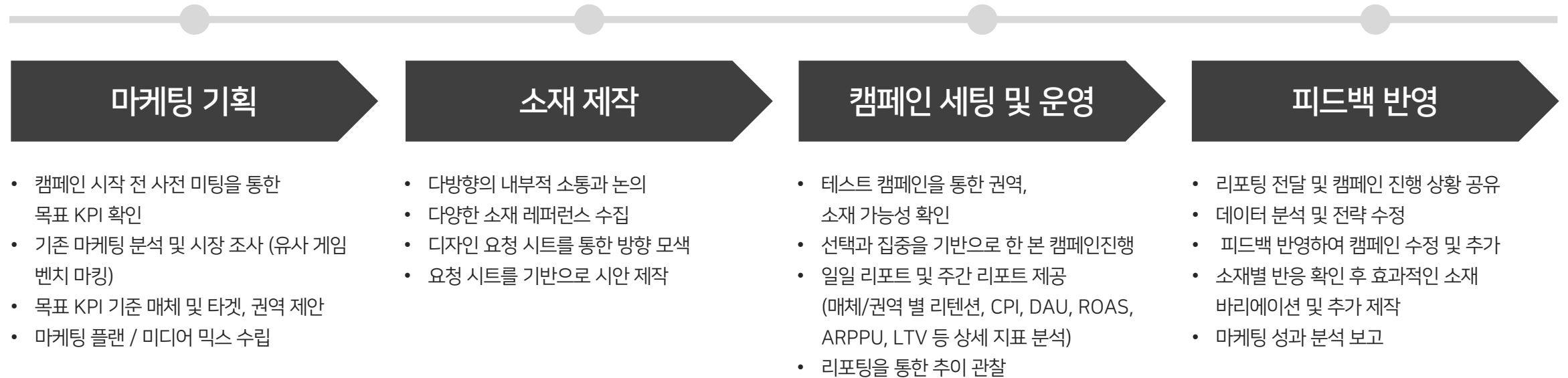


※ 기재된 이미지는 예시 내용이며, 추후 실 집행 시 상황에 따라 내용이 변동될 수 있습니다.

스팀 커뮤니티에 이벤트 및 게임 업데이트 콘텐츠를 게재함으로써 게임 브랜딩 및 유저 커뮤니티 활성화 목표

스팀 상점 및 커뮤니티 페이지 재정비를 통한 UI 개선

퍼포먼스 마케팅 프로세스



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.



