

GAME VIRAL MARKETING, GLOBALLY

Project Creator

200만원부터 쉽고 편리하게 시작하는
게임 인플루언서 마케팅 플랫폼

 YouTube

 TikTok

 SOOP

 Chzzk

숏폼 · 롱폼 · 라이브

백 번의 광고보다, '한 번의 플레이 영상'에 지갑을 엽니다

게이머가 광고보다 크리에이터 영상 콘텐츠에 더 열광하고 신뢰하는 이유

게이머가 신작 게임을 발견하는 곳

발견 경로 1위는 크리에이터 영상 플랫폼입니다

YouTube



TikTok



Twitch



출처 SQ Magazine — Game Streaming Statistics



Among Us

PC · 모바일 / 미국

출시 후 2년간 묻혀 있던 게임.
스트리머 **Sodapoppin**의 플레이를 계기로
트위치·iOS 글로벌 1위 달성, 총 **5억 명** 플레이.



Lethal Company

PC / 1인 개발 인디 호러 · 2023

1인 개발 · 광고비 0원의 인디 호러.
스트리머 입소문만으로 동시접속 **5.7만 명** 기록
대형 예산 AAA도 못 내는 수치.



산나비 (SANABI)

PC · 콘솔 / 한국 인디

커뮤니티 입소문을 타고 크고 작은 스트리머들의
실황으로 확산. “**슬픈 스토리에 우는 반응**”이
밈처럼 번진 국내 대표 UGC 흥행 사례.

그래서 글로벌 게임사들의 핵심 채널은 크리에이터 마케팅입니다 — 다만, 그 과정이 비싸고 번거로울 뿐입니다.

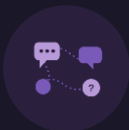
기존 MCN의 한계: 필요 이상의 비용과 번거로운 절차

크리에이터 마케팅을 가로막는 세 가지 — 과도한 섭외비, 번거로운 섭외 절차, 불필요한 최종 결과물 검수까지.



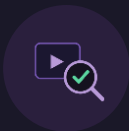
과도한 섭외비

MCN 중계비, 진행/운영비 등 불필요한 비용으로 인한 과도한 섭외비



번거로운 섭외 절차

인플루언서 선택, 컨택 포인트 수집부터 소통·조율 및 캠페인 진행까지 일일이 챙겨야 합니다.



최종 결과물 퀄리티 검수

제작 콘텐츠의 품질 보장이 어려우며, 최종 확인·검수를 직접 해야합니다.

실제 섭외비에 수수료가 없혀 최종 비용이 됩니다

인플루언서 섭외비 + MCN 중계비 + 각종 진행·운영비 = 게임사가 내는 최종 섭외비

■ 인플루언서 섭외비 ■ MCN 중계비 ■ 각종 진행·운영비



그래서, Project Creator는 이렇게 작동합니다

캠페인 등록부터 정산·바이럴 확산까지, 복잡한 과정을 플랫폼이 자동화합니다. 게임사는 클릭 몇 번으로 시작합니다.



섭외·조율·검수·정산을 게임사가 직접 챙길 필요 없이 — 등록 한 번으로 전 과정이 자동화됩니다

기존 MCN 대비 비용과 홍보 효과 차이

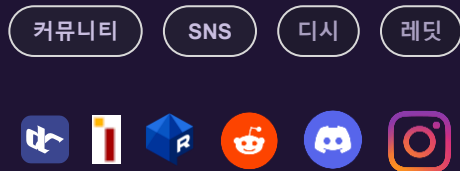
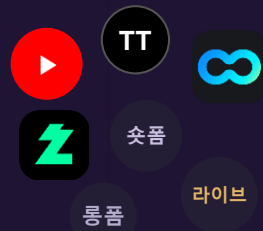
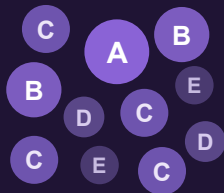
운영 방식의 차이가 아니라 비용과 효과의 차이입니다. 같은 예산으로 더 많은 콘텐츠, 더 높은 도달율

	기존 MCN	Project Creator
비용 구조	✗ 고정 계약금 · 높은 중개 수수료	✓ 미션 단위 집행 · 집행한 만큼만 지불
인플루언서 마케팅 최소 비용	✗ 최소 1,000만원 소요	✓ 200만원으로 시작 가능
단가	✗ 협상마다 달라지는 비공개 단가	✓ 공개된 등급별 표준 단가
도달 채널	✗ 단일 채널 · 단발 노출	✓ 숏폼 · 롱폼 · 라이브 멀티 채널
바이럴 확산	✗ 업로드 후 노출 종료	✓ 커뮤니티 · SNS 2차 확산

같은 비용으로 더 많은 콘텐츠 · 더 넓은 도달 · 커뮤니티 바이럴까지

영상 콘텐츠의 폭발적인 바이럴 효과

예산 1개 → 크리에이터 다수 → 콘텐츠 수십 개 → 시청자 수십만, 단계마다 넓어집니다



캠페인 등록

게임사가 예산 집행

크리에이터 다수 참여

A~E급 11~17명 · 예산 분배 참여

콘텐츠 제작·배포

다채널 수십 개 콘텐츠

시청 · 2차 확산

시청자 → 재공유 → 바이럴

정해진 예산으로, 많은 콘텐츠가 제작되고 배포되어, 도달 범위는 폭발적으로 넓어집니다

적은 비용으로도 가능한 크리에이터 마케팅 예시

마케팅을 포기하던 소규모·인디 게임사도, 적은 예산으로 크리에이터 마케팅을 통한 커뮤니티/SNS 바이럴 효과 기대

• 제작된 콘텐츠는 커뮤니티·SNS로 2차 확산(바이럴)



200만원

라이브
C급 1명 D급 1명

숏폼
C급 2명 D급 2명 E급 2명

크리에이터 6~8명 동시 참여
라이브 방송 2회, 숏폼 영상 6개

500만원

라이브
B급 1명 C급 2명

롱폼
C급 2명 D급 1명

숏폼
C급 3명 D급 4명 E급 2명

크리에이터 10~15명 동시 참여
라이브 방송 3회, 롱폼 3개, 숏폼 9개

1,000만원

라이브
A급 1명 B급 1명 C급 2명

롱폼
B급 1명 C급 2명 D급 2명

숏폼
B급 1명 C급 4명 D급 5명

크리에이터 11~17명 동시 참여
라이브 방송 3회, 롱폼 5개, 숏폼 10개

전체 프로세스: 생성부터 정산까지

게임사와 크리에이터 모두 편리한 3단계 프로세스로 구성 되어있습니다.



게임사

1

예산 충전

캠페인 집행 전 크레딧 선불 충전



2

캠페인 내용 작성

게임 선택 · 미션 내용 · 브리프 입력



3

예산, 미션, 크리에이터 등급 선택

콘텐츠 타입 · 크리에이터 등급 설정



크리에이터

1

캠페인 선택

관심 게임 캠페인에 직접 지원



2

콘텐츠 제작 & 업로드

미션에 맞게 제작 후 URL 제출



3

정산

승인 즉시 자동 지급

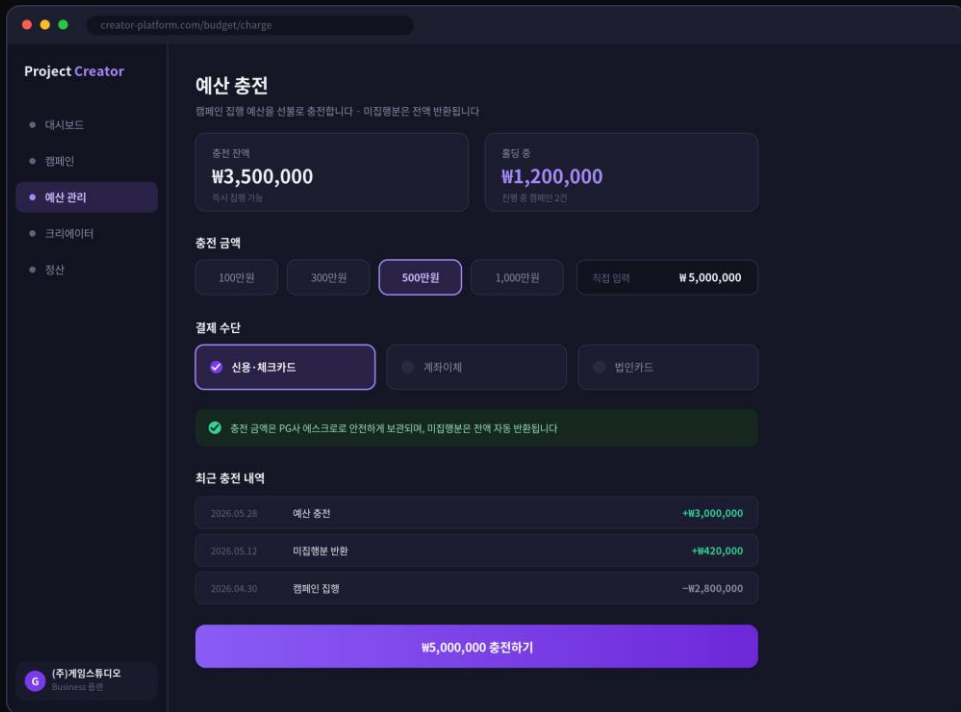
STEP 1. 간편한 예산 충전

캠페인을 시작하기 전, 집행할 예산을 플랫폼에 선불로 충전합니다.

1 **충전 금액 선택**
100만원 단위 프리셋 또는 직접 입력

2 **에스크로 보관**
충전 즉시 PG사 에스크로로 안전 보관

3 **잔액 관리**
캠페인별 홀딩·집행·반환 내역 실시간 확인



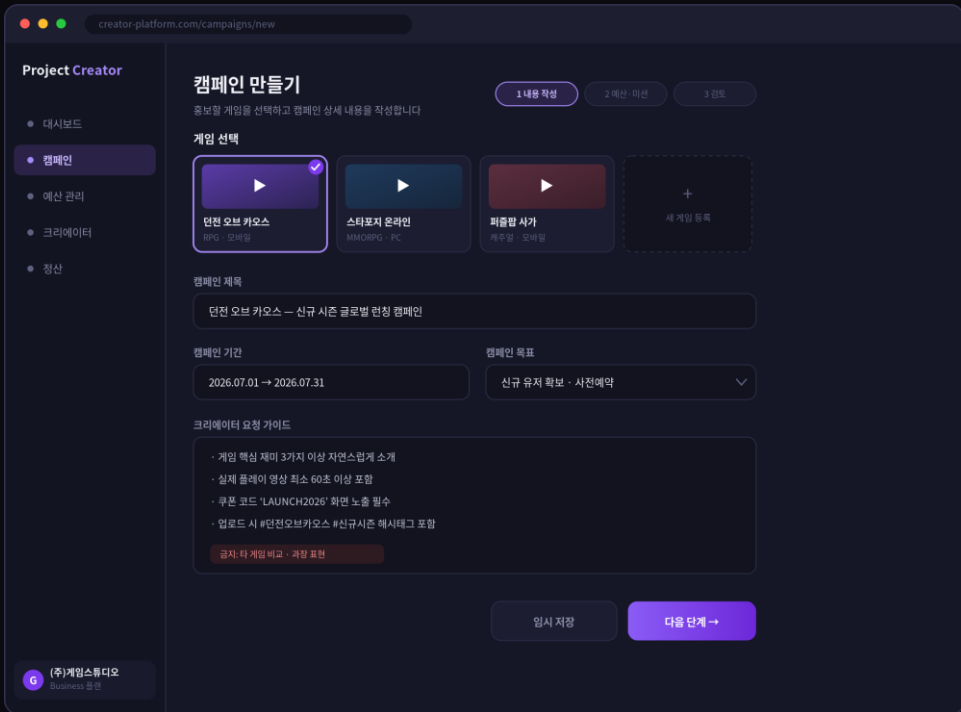
STEP 2. 직관적인 캠페인 생성 가이드

홍보할 게임을 선택하고, 캠페인 상세 내용과 크리에이터 요청 가이드만 작성하면 캠페인이 생성됩니다.

1 게임 선택
등록된 라이브러리에서 선택하거나 새 게임 추가

2 캠페인 상세내용 작성
캠페인 제목 · 기간 · 목표 등 기본 정보 입력

3 콘텐츠 요청 가이드 입력
크리에이터에게 전달할 콘텐츠 브리프 및 금지 사항 작성



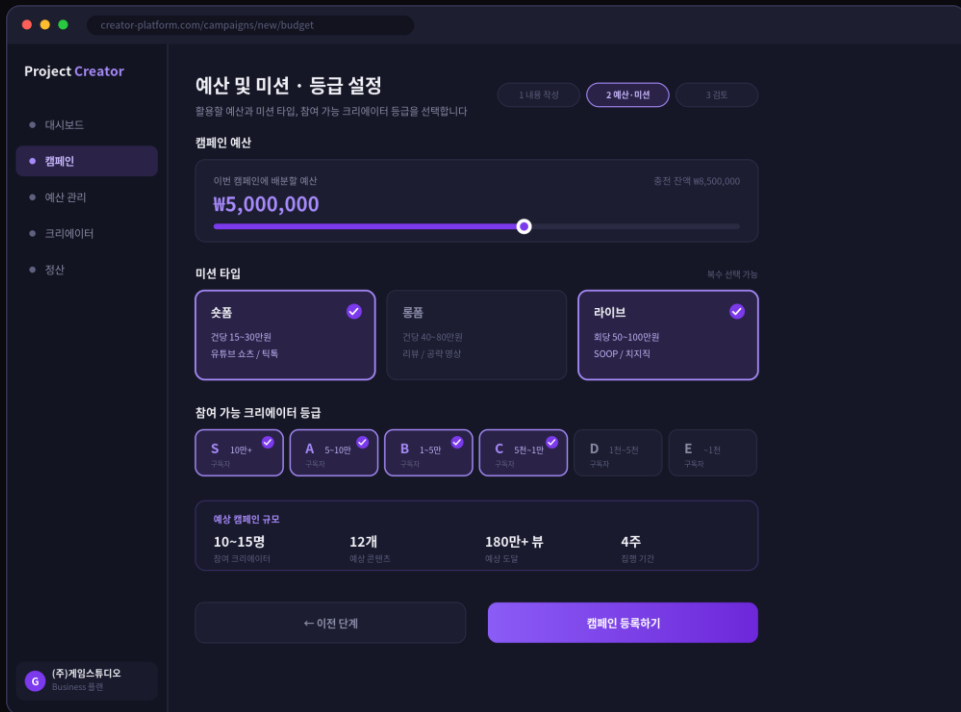
STEP 3. 편리한 예산 / 미션 / 크리에이터 선택

활용할 예산, 미션 타입과 희망하는 크리에이터 등급을 선택하면 캠페인이 등록됩니다.

1 **예산 설정**
충전된 크레딧 내에서 이번 캠페인에 활용할 예산 배분

2 **미션 타입 선택**
숏폼 · 롱폼 · 라이브 중 콘텐츠 타입 선택

3 **희망 크리에이터 등급 선택**
참여 가능 크리에이터 등급(S~E) 설정



다음 인플루언서 캠페인, **Project Creator**로 시작해보세요

테스트 캠페인 논의하기

project-creator-demo.vercel.app

크리에이터 마케팅 · 편리한 운영/집행 · 투명한 단가 — 한 곳에서.