

게임핑

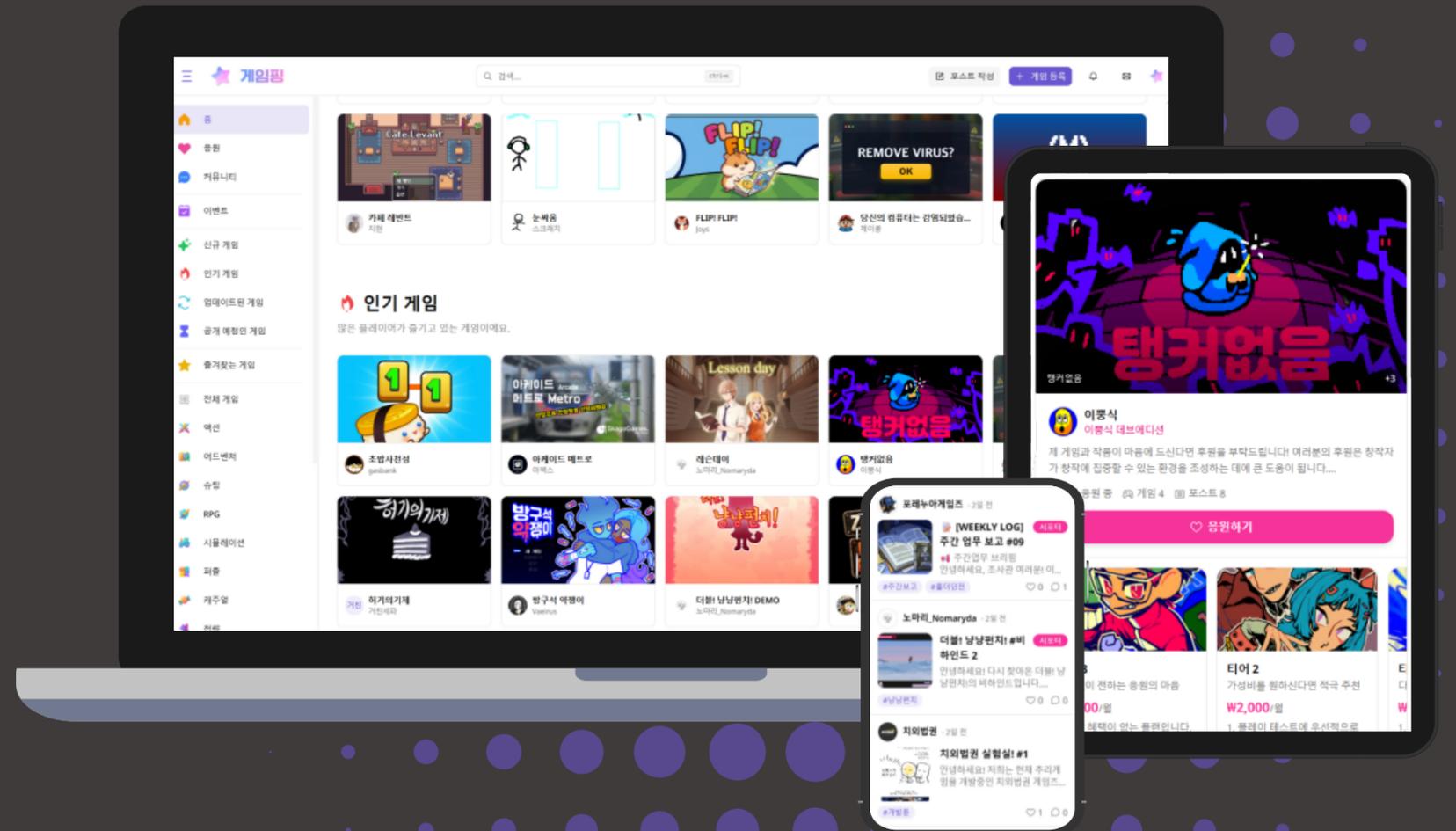
게임 창작자 구독 서비스

흩어진 팬을 모아서 출시하세요

2025. 7월 신규 오픈, 게임 수 160+

<https://game-ping.kr>

support@indiedrive.co.kr

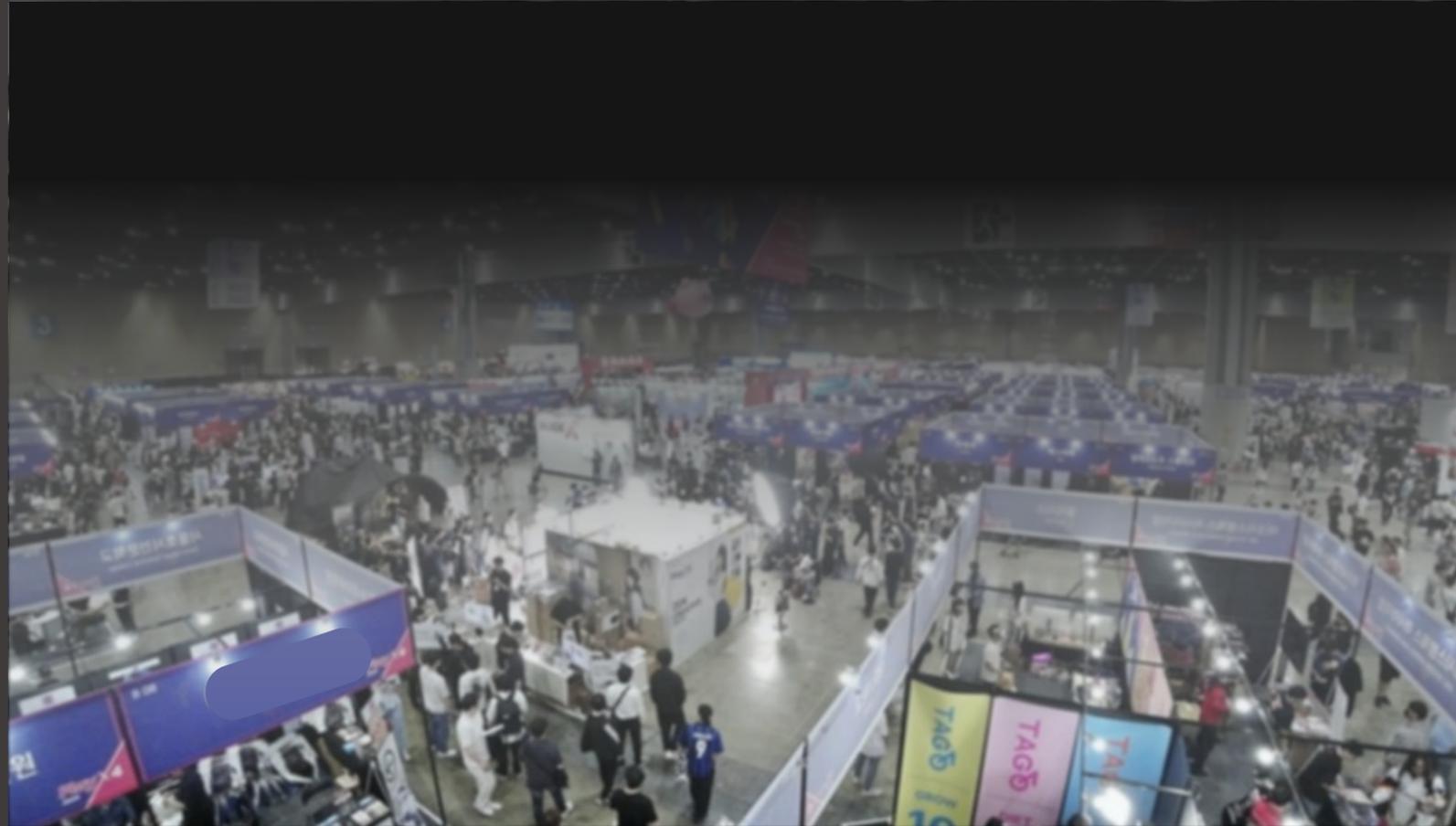


전시회에서 만난 팬들에게 연락이 되나요?

전시를 위해 한 달 준비하고, 많은 돈이 들었잖아요.

내 게임을 좋다고 해준 사람들, 명함 준 사람, SNS 팔로우 한 사람.

출시할 때 알릴 수 있나요?



지금까지의 홍보 수단은 게임 개발자에게 불리했습니다

"게임"이라는 강력한 콘텐츠가 있는데, 지금까지의 홍보 수단들은 "글" "이미지" "영상" 으로만 알려야 했습니다.
크리에이터는 콘텐츠를 만들면 끝인데, 게임 개발자는 게임 만들면서 콘텐츠도 만들어야 하니 어려운게 당연합니다.

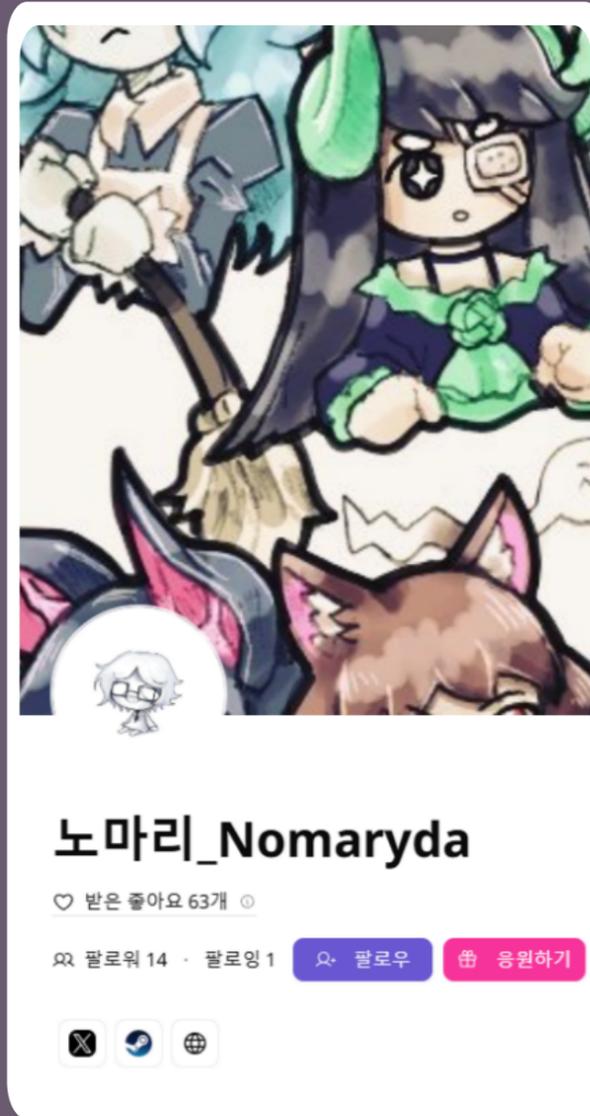


게임 개발자와 팬을 연결해주는

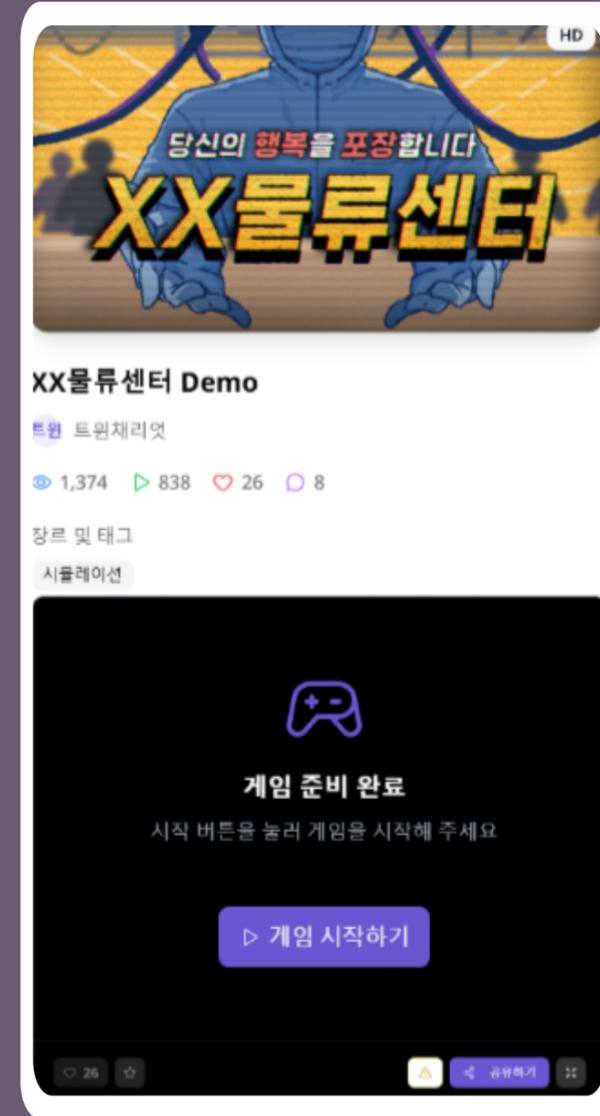
게임핑

화려한 소개서 대신 **게임으로 어필**
콘텐츠 추가 제작 없이 **개발 일지로 활동**
흠어진 팬을 모으고, 관리하고, 소통

게임 특화된 게임 창작자 구독 서비스



개발사 페이지

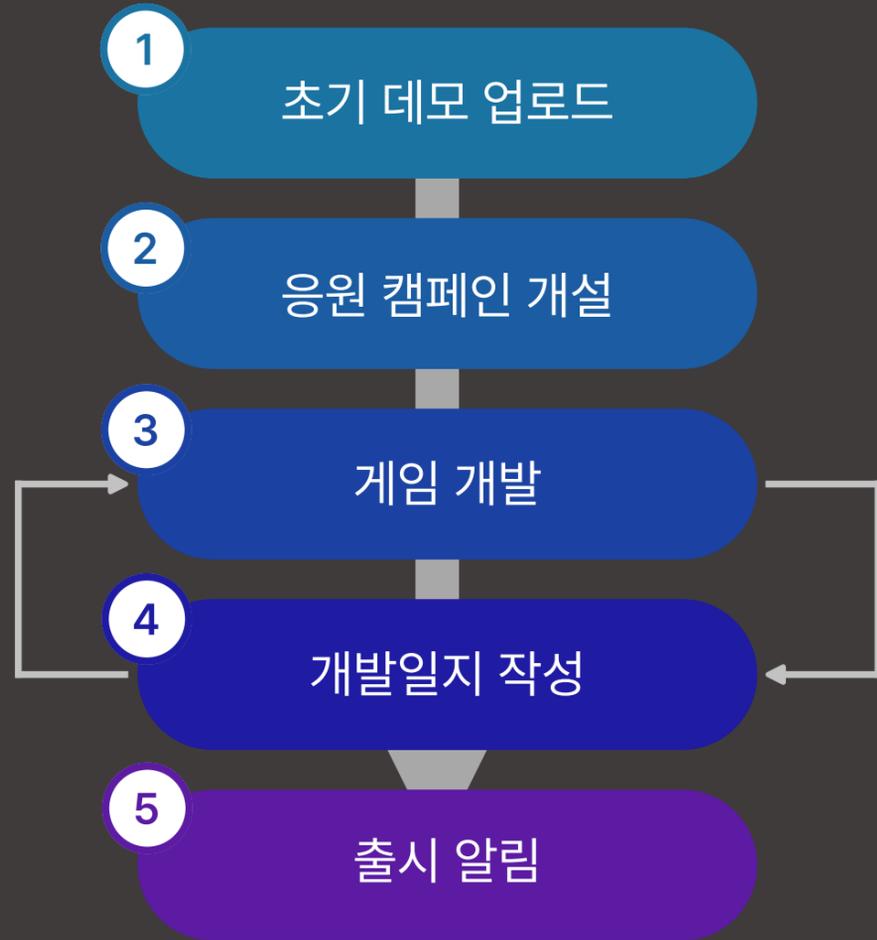


데모 업로드



멤버십 운영

개발하면서 팬도 모으고, 개발비도 보충하세요



자유로운 구독 플랜 설정

금액, 리워드 창작자 재량
부담 없이 천 원부터 가능해요

팬과 밀접한 관계

무료 팔로우, 유료 멤버십 구독
모두 이메일 알림이 가요

간편한 리워드 전송

팬에게 디지털 리워드,
메시지를 보낼 수 있어요

누적 구독 리워드

3개월 구독하면 "전설의 크레딧"
같은 리워드를 줄 수 있어요

수수료 단 10%

결제 발생시

게임핑을 쓰니 동기가 생겨서
오히려 개발 속도가 빨라졌어요

게임핑 파트너 창작자



이 중 하나라도 해당되면, 게임핑이 맞습니다

101

초기 데모가 있는 분

초기 데모를 공개하여 신뢰감을 주고, 부족한 부분은 개발일지로 서사를 만들어내요.

102

팬과 소통하고 싶은 분

월 1회 이상 개발 현황을 나눌 의지가 있는 분. 팬과 함께 더 재미있는 게임을 만들어요.

103

개성 있는 게임을 만드는 분

독특한 스타일·세계관·감동이 있는 게임. 팬들은 완벽한 게임보다 매력적인 창작자를 좋아해요.

104

SNS 활동을 하는 분

게임핑 포스트 → SNS 콘텐츠로 재활용 가능. 함께 쓰면 더 효과적이에요.

출시가 목표라면 안 할 이유가 없습니다.

누가 나를 구독 해줄까?

게임핑과 시범 운영한 창작자 80%가
한 달 만에 팬이 생겼습니다.

해도 커피 값 정도 밖에 안될 것 같은데?

사운드, 이펙트 등 게임에 재투자하여
퀄리티를 올리고 더 많이 파세요.

관리하는데 시간이 많이 들지 않을까?

화려한 소개서나 실물 굿즈를
준비할 필요 없습니다.
한 달에 한 번 개발일지를 작성하고
팬과 소통하면 됩니다.

게임핑과 함께한 기관 · 기업



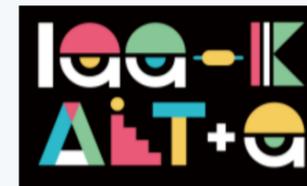
다양한 게임 행사 기회를 놓치지 마세요.



픽셀 아트 전시회
점집



심사 없는 전시회
서울게임타운



성수 팝업 게임 전시회
ALT+G



10분 게임 콘테스트

10분이면 충분합니다. 데모를 올리고 지금 시작하세요.

게임핑 자세히 보기

 게임핑 이동 >

게임 등록 방법 >

응원 캠페인 개설 방법 >

정산, 수수료 안내 >



@game_ping_



@gameping.bsky.social



support@indiedrive.co.kr



<https://indiedrive.co.kr>