

WKON

LIVE MATCH · CREATOR TRAINING

라이브 매치

매치 진행과 아이템·미션 사용 방법

매치 시작과 종료, 점수 집계, 파워업과 미션을 익히고 시청자에게 규칙을 설명하는 연습을 합니다.

2026.10.07 | WakonEntertainment 교육 시리즈

01

이해하기

02

적용하기

03

점검하기

학습 목표

매치 진행과 점수 규칙 이해

코호스트는 다른 크리에이터와 하는 합방, 매치는 점수 경쟁입니다. 파워업은 매치에 특수 효과를 주는 아이템입니다.

01

매치 진행 순서 익히기

상대 초대, 모드 선택, 매치 진행, 결과 안내와 마무리 인사를 연습합니다.

02

아이템과 미션 효과 이해

점수·화면·시간에 영향을 주는 아이템과 달성형 미션을 구분합니다.

03

배수와 적용 대상 설명

확률형 효과, 첫 선물의 집계 기준, 효과가 겹칠 때의 점수 계산을 연습합니다.

교육 순서 핵심 내용 → 사례 학습 → 3분 실습 → 확인 문제

찾아보기

진행·점수 03-05쪽 → 아이템 06-09쪽 → 미션·계산 10-14쪽

안내·사례·실습 15-17쪽 → 확인 문제·해설 18-19쪽 → 점검 20쪽 → 출처 21-22쪽

핵심 개념

매치란?

다른 크리에이터와 제한 시간 안에 점수를 겨루는 콘텐츠입니다. 기본 안내는 5분이며 실제 시간과 모드는 화면에서 확인합니다.

참여 방식

모드 선택

솔로 또는 팀 방식으로 진행합니다.
참여 인원과 앱에 표시된 조합을
확인한 뒤 초대합니다.

시청자 참여

시청자와 소통

응원·선물·좋아요 등 해당 모드의
참여 방법을 설명합니다. 화면의
집계 규칙을 기준으로 안내합니다.

마무리

끝난 뒤에도 소통

결과를 확인하고 상대
크리에이터와 양쪽 시청자에게
감사 인사를 합니다. 이어서 진행할
코너도 안내하세요.

핵심 정리

상대와 시청자를 존중하며 진행하세요. 승패를 이유로 모욕하거나 선물을 강요하면 안 됩니다.

실행 방법

매치 시작부터 종료까지

앱 버전에 따라 메뉴는 다를 수 있습니다. 시작 전 상대와 주제, 음성 설정, 마무리 방식을 정하세요.

01

합방 연결

코호스트(호스트+) 메뉴에서 상대를 초대하고 연결 상태·오디오를 확인합니다.

02

매치 제안

매치 버튼에서 모드와 집계 방식을 확인한 뒤 초대합니다. 상대가 수락하면 시작됩니다.

03

진행과 참여 안내

남은 시간, 점수, 활성 미션을 확인해 안내합니다. 음소거가 필요하면 상대방에게 알리고 다시 대화할 시점도 정합니다.

04

결과와 마무리

결과를 안내하고 미리 약속한 가벼운 퍼포먼스와 인사를 진행합니다. 합방 연결 종료와 내 LIVE 종료는 구분하세요.

운영 시 참고

Wakon 준비 예시: 진행 주제 1개, 안전한 마무리 퍼포먼스 1개, 상대방에게 전할 인사 1개를 미리 정합니다.

항목별 비교

모드별 매치 점수 집계 기준

코인 가격, 매치 점수, 팬 포인트, 다른 랭킹 점수는 서로 다른 지표입니다.

상황	기본 안내	진행자가 확인할 것
일반 기본 집계	기본 선물 집계: 1코인 = 1점	배수·아이템·미션이 적용 중인지 확인합니다.
좋아요 참여	모드에 따라 좋아요가 점수에 반영	좋아요가 집계되는지, 인정 횟수는 얼마인지 확인합니다. 무제한으로 점수가 오른다고 안내하지 않습니다.
특정 선물 모드	선택한 선물만 매치 점수로 반영	다른 선물·좋아요는 점수에 반영되지 않습니다. 선택 선물의 Gift Box 전송은 집계됩니다.
기억하세요	모드에 따라 집계되는 선물이 다릅니다. 시작 전에 모드와 선택 선물을 확인하고 시청자에게 알려주세요.	

항목별 비교

파워업 아이템별 효과

시청자가 사용하는 아이템입니다. 점수 배수, 화면 효과, 시간 연장 중 어떤 효과인지 구분하세요.

아이템	효과	주의할 점
매직 미스트	30초 동안 상대 호스트 화면에 점수가 보이지 않음	점수를 숨기는 효과이며, 점수 삭제가 아닙니다.
매직 부스팅 글러브	30초 동안 선물마다 최대 30% 확률로 5배 점수	모든 선물의 5배를 보장하지 않습니다.
넘버 2 / 넘버 3 부스터	30초 동안 2위·3위 후원자의 선물 점수 2배	대상 후원자에 적용되는 부스터입니다.
스텐 해머	30초 동안 상대 호스트에 익살스러운 해머 효과	화면에 해머 효과가 나타납니다. 상대 점수가 차감되지는 않습니다.

기억하세요

아이템을 설명할 때는 적용 대상, 효과, 지속 시간을 함께 알려주세요.

핵심 수치

타임 메이커와 아이템 사용 기한

보유한 아이템도 기한이 지나면 사용할 수 없습니다. 아이템함에서 만료 시간을 확인하세요.

+10초
최대 3회

타임 메이커
한 판에서 최대 3회

01 시간 추가

라이브 매치 시간에 10초를 더하는 아이템입니다. 기본 5분과 실제 종료 시간이 달라질 수 있습니다.

02 일반 아이템 획득

승리한 크리에이터의 상위 후원자 3명에게 무작위 지급됩니다. 상위 후원자라고 매번 받는 것은 아닙니다.

03 사용 기간

획득 후 5일까지 사용할 수 있습니다. 아이템함의 만료 시간을 확인하세요.

적용 예시

다음 매치에서 쓸 예정이라면 그때까지 유효한지 확인하세요. 신규 아이템은 획득 방법이 다를 수 있습니다.

실행 방법

아이템 사용 전 확인할 네 가지

보유 여부와 사용 기한을 확인한 뒤 적용 대상과 다른 효과와의 중첩 규칙을 살펴보세요.

01

지금 사용할 수 있나요?

보유 여부, 만료 시간, 현재 매치에서의 사용 가능 상태를 확인합니다.

02

누구에게 적용되나요?

특정 순위 후원자, 상대 호스트, 현재 크리에이터 LIVE 등 적용 대상을 읽습니다.

03

어떤 효과인가요?

점수에 배수를 적용하는지, 상대 화면에 효과를 주는지, 시간을 추가하는지 확인합니다.

04

다른 효과와 겹치나요?

현재 미션·아이템의 중첩 규칙을 확인합니다. 보이는 숫자를 무조건 곱하지 않습니다.

운영 시 참고

안내 예시: '글러브를 사용해도 모든 선물이 5배가 되지는 않아요. 제한 시간 안에 확률에 따라 적용됩니다.'

핵심 수치

노래 타임: 음악 감지와 점수 부스트

노래·악기 연주·DJ 활동을 감지하는 파워업입니다. 감지에 성공해야 점수 부스트가 적용됩니다.

30초
+ 30초

음악 감지 30초 →
부스트 30초

01 음악으로 참여

아이템을 사용하면 음악 감지가 시작됩니다. 노래·악기·DJ 등 음악 활동으로 참여합니다.

02 확률형 점수 효과

음악 감지에 성공하면, 이어지는 30초에 약 30% 확률의 5배 점수 효과가 적용됩니다.

03 별도 획득 조건

음악 활동 관련 대상에게 무작위로 지급될 수 있습니다. 지급받은 크리에이터의 LIVE에서 사용합니다.

적용 예시

참고 자료에서는 LIVE Studio를 지원하지 않는다고 안내합니다. 사용 전 최신 지원 여부와 지급 조건을 확인하세요.

항목별 비교

매치 미션과 일반 LIVE 기능의 차이

이름이 비슷해도 발동 조건과 보상이 다릅니다. 사용하는 기능의 이름과 규칙을 확인하세요.

종류	어떻게 작동하나요?	무엇을 확인하나요?
매치 보너스 미션	무작위 발동, 제한 시간 안에 목표 달성	달성 목표·보너스 시간·배수
첫 선물 미션	해당 매치에서 각 시청자의 첫 선물에 적용	이번 매치의 첫 선물인지·남은 시간
일반 LIVE 목표·깜짝 미션	LIVE에서 선물 목표 등을 수행하는 별도 기능	매치 점수 효과가 있는지 별도 확인
시청자 미션·퍼포먼스	참여에 맞춰 준비한 콘텐츠를 진행	실행할 활동·대기 순서·안전한 범위
기억하세요	아이스 클래시는 점수가 낮은 크리에이터에게 눈·얼음 효과가 나타나는 매치 모드입니다. 소모성 아이템이나 배수 미션이 아닙니다.	

실행 방법

매치 보너스 미션 진행 순서

미션은 무작위로 나타납니다. 목표를 달성하는 시간과 달성 후 점수 배수가 적용되는 시간은 다릅니다.

01

1 · 미션 표시

목표, 남은 시간, 성공 시 보너스를 확인합니다. 매치마다 같은 미션이 나오는 것은 아닙니다.

02

2 · 목표 수행

제한 시간 안에 화면의 목표를 수행합니다. 목표 수행 중인지, 이미 보너스가 시작됐는지 구분해 안내합니다.

03

3 · 보너스 적용

안내 기준으로 30-60초 동안 2배 또는 3배가 적용됩니다. 현재 매치 화면에 표시된 시간과 배수를 확인하세요.

04

4 · 보너스 종료

보너스 시간이 끝나면 해당 배수 적용도 끝납니다. 다른 미션이나 아이템이 있다면 각각의 조건을 확인하세요.

운영 시 참고

계산 예: 보너스 화면이 "2배·30초"이면 그 구간의 기본 100점은 200점입니다. 다른 아이템 효과가 없다는 가정입니다.

핵심 수치

첫 선물 미션의 대상과 적용 시간

모든 판에 고정 발동하지 않습니다. 솔로 1:1 및 팀 매치 시작 시 무작위로 나타나는 기능입니다.

**20초
+ 30초**

규칙 안내 20초 + 이벤트 30초
안내 구간에도 첫 선물 2배 적용

01 각 시청자의 첫 선물

이번 매치에서 각 시청자가 처음 보내는 선물이 대상입니다. 방 전체의 첫 번째 후원자 한 명만 해당하는 것은 아닙니다.

02 평생 첫 결제와 다릅니다

다른 방송에서 이미 선물을 보낸 팬도 이번 매치의 첫 선물 기준으로 판단합니다.

03 그다음 선물은?

같은 시청자가 보내는 두 번째 선물에는 첫 선물 혜택이 적용되지 않습니다.

적용 예시

총 50초 동안 적용됩니다. 예: A와 B가 각각 첫 선물을 보내면 둘 다 대상이며, A의 두 번째 선물은 대상이 아닙니다.

항목별 비교

첫 선물 미션과 글러브의 중첩 계산

첫 선물 2배와 글러브 5배를 곱해 10배로 계산하지 않습니다. 해당 선물에 적용된 더 높은 배수를 사용합니다.

예시 조건	기본 100점일 때	판단 이유
첫 선물 2배만 적용	$100 \times 2 = 200$ 점	이번 매치에서 해당 시청자의 첫 선물이며 미션 구간입니다.
글러브 5배도 발동	$100 \times 5 = 500$ 점	첫 선물 2배와 곱하지 않고 더 높은 5배를 적용합니다.
다른 아이템과 중첩	해당 규칙을 별도 확인	다른 아이템 조합은 별도 중첩 규칙을 확인해야 합니다.
기억하세요	글러브가 활성화돼 있어도 모든 선물이 5배가 되지는 않습니다. 해당 선물에 효과가 실제로 발동했는지 확인하세요.	

실행 방법

깜짝 미션과 시청자 미션

두 기능은 일반 LIVE에서도 사용하는 별도 기능입니다. 매치 점수 배수와 같은 혜택으로 설명하지 마세요.

01

깜짝 미션 초대

LIVE 목표를 설정하고 15분 이상 방송하면 무작위 초대를 받을 수 있습니다. 모든 매치의 고정 미션은 아닙니다.

02

제한 시간과 수락

초대 후 15분 안에 수락 여부를 정합니다. 수락하면 표시되는 10분 목표를 수행하며, 미수락 초대는 만료됩니다.

03

기존 목표와의 관계

수락하면 기존 LIVE 목표가 잠시 멈춥니다. 미션에 실패하면 원래 목표로 돌아가는지 화면에서 확인합니다.

04

시청자 미션 운영

시청자 미션은 최대 20개까지 설정할 수 있습니다. 요청에 따라 진행할 콘텐츠와 순서를 정하고, 실행 가능한 내용만 등록하세요.

운영 시 참고

일반 LIVE 미션 완료가 곧 매치 배수 획득이라는 뜻은 아닙니다. 실제 보상과 적용 위치를 확인하세요.

항목별 비교

매치 중 시청자 안내 멘트

Wakon의 진행 예시입니다. 아이템과 미션을 정확히 설명하고, 선물 참여는 시청자가 선택하도록 안내하세요.

상황	피할 설명	권장 설명
글러브 발동	'지금 보내면 무조건 5배예요.'	'제한 시간 동안 확률로 5배가 적용됩니다.'
첫 선물 미션	'우리 방에서 첫 한 명만 2배예요.'	'이번 매치에서 각자 처음 보내는 선물 기준이에요.'
종료 직전	'안 보내면 여러분 탕이예요.'	'곧 매치가 끝납니다. 끝까지 함께해 주셔서 감사합니다.'
결과 발표	'진 쪽은 무조건 심한 벌칙을 해요.'	'미리 정한 가벼운 퍼포먼스로 마무리할게요.'
기억하세요	점수 설명은 짧게, 콘텐츠와 대화는 충분히 준비합니다. 양쪽 시청자에게도 감사 인사를 전하세요.	

상황 적용

배수 오해와 점수 미반영 대응

왼쪽 상황에서 어떻게 대응할지 생각해 보세요. 오른쪽의 대응 방법과 설명을 확인합니다.

상황 01

첫 선물 미션과 글러브가 함께 커져 팬이 '10배 타이밍'이라고 말합니다.

대응 방법

첫 선물 2배와 글러브 5배를 곱하지 않는다고 설명합니다. 글러브 5배가 실제 발동한 선물은 5배로 계산합니다.

글러브는 확률형입니다. 사용 중이라고 모든 선물이 5배가 되는 것은 아닙니다.

상황 02

특정 선물 매치에서 다른 선물을 보낸 팬이 점수가 안 오른다고 묻습니다.

대응 방법

선택한 선물만 점수에 포함되는 모드임을 알리고, 받은 응원에는 감사 인사를 합니다.

다른 선물을 보냈다고 탓하거나 다시 결제를 압박하지 않습니다. 시작 전에 집계 방식을 안내합니다.

3분 실습

아이템·미션·모드별 점수 계산 연습

실습 3분 · 기본 100점 선물을 가정합니다. 문제에 적힌 효과만 적용하고 다른 보너스는 없습니다.

01 첫 선물 미션

미션 시간 안에 해당 시청자의 이번 매치 첫 선물입니다. 글러브는 발동하지 않았습니다.

몇 점인가요?

02 글러브도 발동

같은 조건에서 해당 선물에 글러브 5배가 실제로 발동했습니다.

2배와 5배를 어떻게 계산하나요?

03 특정 선물 모드

선택 선물 A만 집계되는 판에서, 팬이 다른 선물 B를 보냈습니다.

B는 매치 점수에 포함되나요?

예시 답안

① $100 \times 2 = 200$ 점. ② $100 \times 5 = 500$ 점으로, 더 높은 배수를 적용합니다. ③ B는 해당 매치 점수에 포함되지 않습니다. 받은 응원에는 감사하고 집계 규칙을 안내합니다.

실습 확인 적용 대상과 실제 발동 여부를 확인하고, 중첩 규칙에 맞춰 점수를 계산했는지 확인하세요.

이해도 확인

매치 이해도 확인

각 문장이 맞으면 O, 틀리면 X를 표시하세요. 다음 쪽에서 정답과 이유를 확인할 수 있습니다.

01 글러브가 켜진 동안 모든 선물은 반드시 5배 점수가 된다. O / X

02 첫 선물 미션은 해당 매치에서 각 시청자의 첫 선물을 기준으로 한다. O / X

03 첫 선물 2배와 글러브 5배가 함께 적용되면 10배로 계산한다. O / X

04 타임 메이커는 안내 기준 10초를 추가하며 한 판에서 최대 3회 사용한다. O / X

05 특정 선물 모드에서는 선택한 선물 외의 선물·좋아요가 매치 점수에 포함되지 않는다. O / X

정답과 해설

정답과 핵심 해설

정답과 해설을 확인하세요. 틀린 문제는 안내된 페이지를 다시 읽고 올바른 내용으로 설명해 보세요.

X

1. 글러브는 확률형입니다

30초 동안 각 선물에 최대 30% 확률로 5배 점수가 적용됩니다. → 06쪽

O

2. 이번 매치의 시청자별 첫 선물이 기준입니다

평생 첫 선물이나 방 전체의 첫 한 명만을 뜻하지 않습니다. → 12쪽

X

3. 더 높은 배수를 적용합니다

첫 선물 2배와 글러브 5배가 함께 발동하면 5배를 적용합니다. 다른 조합은 별도 규칙을 확인합니다. → 13쪽

O

4. 시간 추가 아이템입니다

기본 매치 시간과 실제 종료 시간이 달라질 수 있으므로 화면의 남은 시간을 봅니다. → 07쪽

O

5. 선택 선물만 집계됩니다

선택한 선물은 Gift Box로 보내도 집계됩니다. 그 외 선물·좋아요는 집계되지 않습니다. → 05쪽

방송에 적용하기

매치 시작 전 최종 점검

준비가 끝난 항목을 확인하고, 빠진 내용은 다음 방송 전에 보완하세요.

☐ 상대와 진행 합의

콘텐츠·오디오·마무리 방식을 정했습니다.

☐ 아이템 조건 확인

아이템의 대상·효과·사용 기한·지속 시간을 확인했다.

☐ 과장 없는 배수 안내

확률과 중첩 규칙을 정확히 말합니다.

☐ 모드·집계 확인

점수로 집계되는 선물과 참여 방법을 확인했다.

☐ 미션 발동 확인

목표와 남은 시간을 화면에서 확인합니다.

☐ 종료 멘트 준비

양쪽 크리에이터와 시청자에게 인사합니다.

실행 계획

매치 규칙 한 가지를 시청자에게 설명하는 연습을 해 보세요. 매치 후에는 헛갈렸던 규칙을 다시 확인합니다.

출처와 적용 범위

참고 자료와 적용 기준

원문 링크를 누르면 해당 자료가 열립니다. 일부 자료는 로그인 또는 접근 권한이 필요합니다.

[1] LIVE Backstage · [신규] 크리에이터 교육자료

2장 라이브 매치 및 랭킹. 기본 진행, 매직 미스트·글러브·순위 부스터·스턴 해머·타임 메이커의 효과와 보관 기간을 확인했습니다.

[2] TikTok 공식 도움말 · LIVE match

솔로·팀, 일반 및 특정 선물 집계, Gift Box 적용 안내. 기본 절차는 기존 라이브 매치 이용 가이드와 함께 확인했습니다.

[3] TikTok · [External] 첫 선물 미션

2025.02.13 표시. 발동 대상, 20초+30초, 각 시청자의 첫 선물, 글러브와의 배수 중첩 규칙의 근거입니다.

적용 범위

2026.10.07 확인. 아이템 지급·사용 조건과 제공 모드는 변경될 수 있습니다. 실제 매치 화면의 규칙을 함께 확인하세요.

출처와 적용 범위

참고 자료와 적용 기준

원문 링크를 누르면 해당 자료가 열립니다. 일부 자료는 로그인 또는 접근 권한이 필요합니다.

[4] TikTok · 매치 파워업 - 노래 타임

음악 감지·부스트 시간, 확률형 5배, 음악 활동 관련 획득 조건 및 동일 크리에이터 LIVE 이용 안내.

[5] TikTok · [external] 깜짝 미션

2025.07.31 표시. 일반 LIVE 목표와 구분되는 플랫폼 초대·수락·제한 시간·복귀 흐름의 근거입니다.

[6] TikTok · 수익화 기능 교육자료

시청자 미션 설정 및 참여에 맞춘 콘텐츠 진행 안내.

[7] TikTok · [external] 아이스 클래시 매치

눈·얼음 효과를 적용하는 게임플레이 모드. 점수 배수나 소모성 파워업과 구분했습니다.

적용 범위

교육용 계산·멘트·상황 사례는 WakonEntertainment가 재구성했습니다. LIVE Studio 지원은 최신 공지를 확인하세요.