

인벤 상품 소개서



No.1 종합 게임 마케팅 플랫폼



2023

Korea No.1 Game Marketing Platform, INVEN이 함께 하겠습니다.

INDEX

Chapter

1. 회사 소개	03
2 마케팅 상품	06
- 온라인 광고	07
- 콘텐츠	08
- 온라인 이벤트	12
- 지스타 프로모션	15
- 방송&영상	18
- 글로벌 마케팅 서비스	24

인벤 상품 소개서

Chapter 01

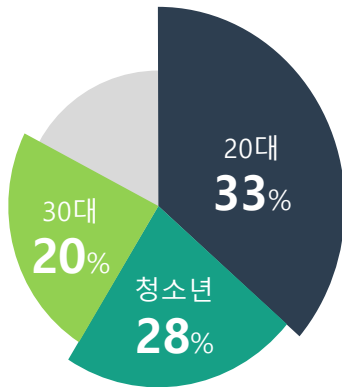
회사 소개

트래픽 정보

실제 게이머들이 방문하는 게임 미디어 플랫폼

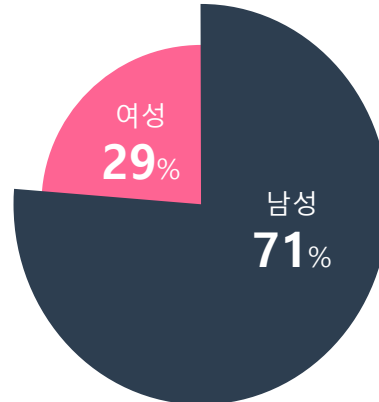
게임을 가장 많이 즐기는 청소년부터 구매력이 높은 30대 등 **MZ세대**가 방문하는 게임 전문 웹진
모바일과 PC, 플랫폼 구분 없는 게이밍 미디어

전체 가입자 수 **360만 명** | 1일 순방문자 수 **140만 명** | 1일 페이지 뷰 **1.2억 뷰** | 하루 생성 게시물 수 **10만 개** | 하루 생성 댓글 수 **20만 개**



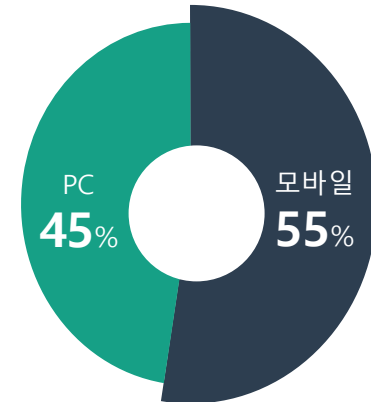
연령 비율

게임 콘텐츠 주 소비층인
10~30대가 80% 이상으로
재방문을 또한 꾸준함



남 · 녀 성비

20대 기준, 남 · 녀 성비 약 7:3
게임에 익숙한 젊은 남성층이
꾸준히 즐겨 방문하는 사이트



접속 플랫폼

PC 온라인, 모바일 국내 최대 커뮤니티 운영,
PC와 모바일 어디에서 접속하더라도
항상 쾌적한 접속 환경을 제공

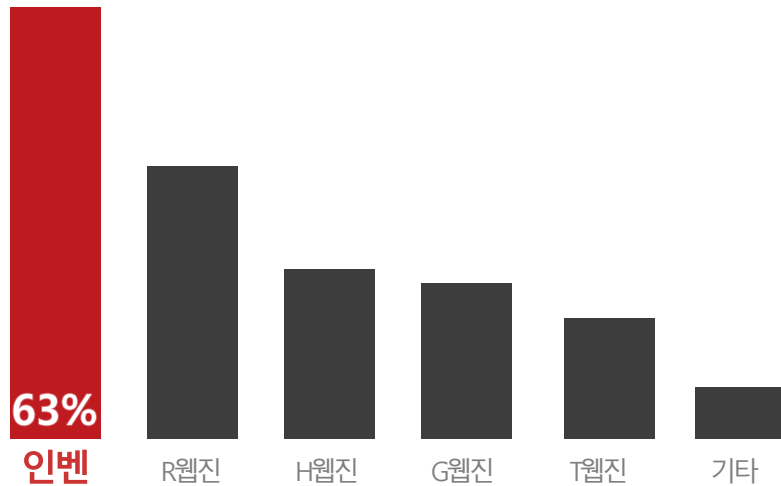
MZ 세대가 가장 많이 이용하는 게임 미디어 플랫폼, 인벤!

코리안클릭 게임정보 1위 **랭키닷컴** 게임미디어 1위

메조미디어 2020 모바일게임 업종 분석 리포트

Q 모바일 게임 웹진·커뮤니티 이용 경험

복수응답



Q 주 이용 게임 웹진·커뮤니티

복수응답

이용순위	전체	20대	30대	40대
1	인벤	인벤	인벤	R웹진
2	R웹진	R웹진	R웹진	인벤

주 이용 웹진·커뮤니티 전체 연령 1위

인벤 상품 소개서

Chapter 02

마케팅 상품

온라인 광고

콘텐츠

온라인 이벤트

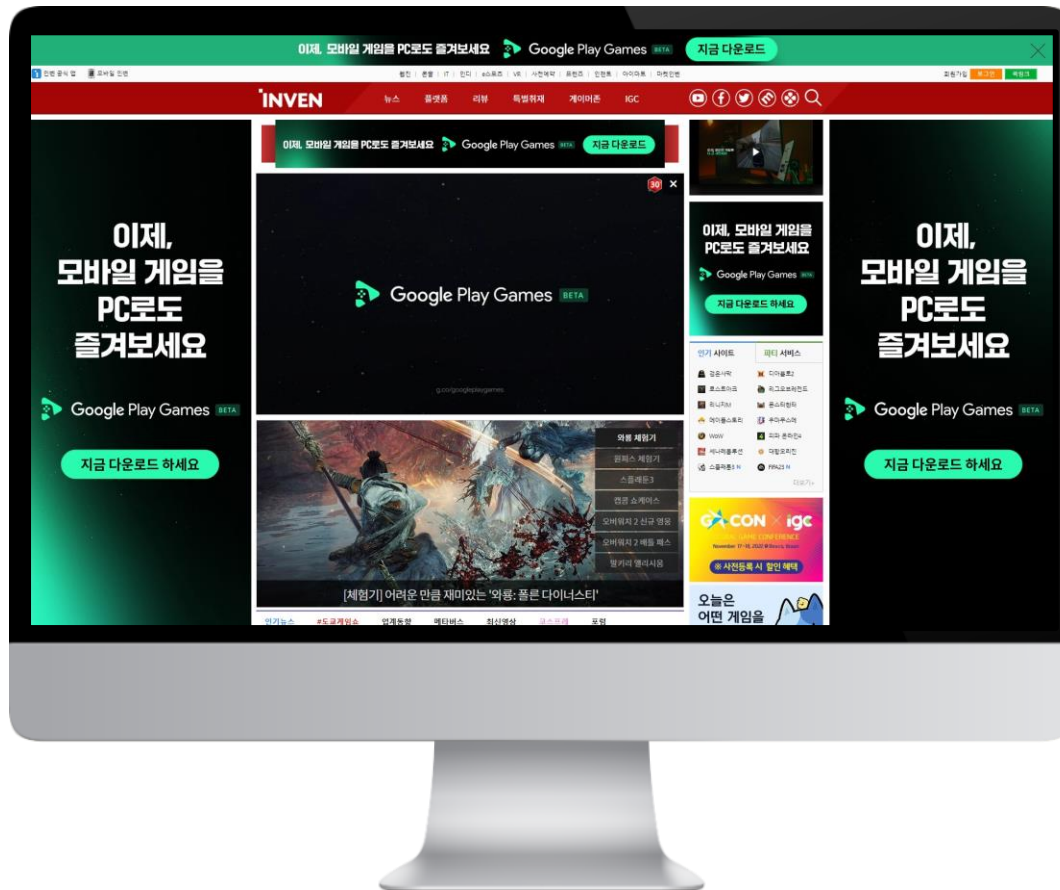
지스타 프로모션

방송 & 영상

글로벌 마케팅 서비스

온라인 광고

일 평균 UV 140만, PV 약 1억 뷰를 보유한 인벤의 100% 게이머 트래픽을 활용하여 PC/Mobile 주요지면 광고 집행



프리미엄 독점 광고를 통해서, 대세감 형성과 브랜딩이 동시에 가능

인벤 상품 소개서

Chapter 02

마케팅 상품

온라인 광고

콘텐츠

온라인 이벤트

지스타 프로모션

방송 & 영상

글로벌 마케팅 서비스

콘텐츠 제작 및 외부채널 납품

게임 라이프사이클에 맞춘 공식 채널 등 희망 영역에 노출할 수 있는 최적화 콘텐츠 제작 및 납품 진행

게임 론칭 전부터 기대감을 조성하는 사전 콘텐츠부터 론칭 후 공략기사와 같은 정보성 콘텐츠까지 맞춤형으로 제작 가능

사전 체험기/정보 콘텐츠(사전)

[체험기] 지브리 느낌 담았다, '제2의 나라' 미리 해보니...

최민호 기자 (kinnodivino.co.kr)

22일(오늘) 구로에 위치한 넷마블의 G타워에서 사전 체험단 인원들만, 니노루니 시리즈의 명으로 구성된 일반인 30인의 인원과 함께 '제2의 나라 : Pre FESTIVAL'인 입국 행사'가 진행됐다. 넷마블의 모바일 신작 게임 '제2의 나라'의 사전 행사다.

'제2의 나라'의 활자 '니노루니 시리즈'는 '레이온 고수' '오카와지' 등을 제작한 제2의 스튜디오 지브리가 활자한 작품이다. 니노루니 1편에서는 스토리로 지브리가, 2편에서는 지브리의 스타일링이 제작에 참여했으며, 특유의 동화풍 애니메이션 감성을 잘 구현했다는 평가를 받았다.

넷마블이 제작한 '제2의 나라'는 라벨과 스튜디오 지브리가 협력한 판타지 RPG '니노루니'를 모바일 RPG로 재해석한 작품으로, 음악의 세계관을 모바일 환경에 새롭게 구현했다. '제2의 나라'는 6월 10일 출시 예정이다.

현장에서 스 케이스 버전의 '제2의 나라'를 플레이볼 수 있었다. 일본 콘텐츠가 재탄생 된 느낌이지만, 그래도 '제2의 나라'의 분위기를 느낄 수 있었다.



■ 활자 니노루니의 감성, 지브리 분위기를 담았다

'니노루니' 시리즈의 가장 큰 특징은 니노루니만의 애니메이션 감성이다. 1편은 현재 RPG, 2편은 전통적인 액션 RPG지만 게임의 스토리를 진행하면 지브리의 스타일로 특유의 분위기를 느낄 수 있는 멋진 애니메이션이 등장하며, 스토리 진행과 함께 감성 영화를 보는 듯한 재미를 느낄 수 있다.

또, 지브리가 유명한 애니메이션 BGM을 제작한 '레이온' 조의 음악은 니노루니 시리즈의 가장 큰 매력으로 꼽힌다. 월드 곳곳에서 히키아시 조의 마법적인 분위기를 느낄 수 있다.

[정보] 슈팅? 방지형? 테스트에서 만나본 승리의 여신: 니케, 콘텐츠 미리보기

박이준 기자 (jokkedivino.co.kr)

승리의 여신: 니케가 정식 출시를 앞두고 베타 테스트 및 테크니컬 테스트를 마쳤습니다. 오락성 즐거움을 향상시키는 수직 전투, 캐주얼한 전투, 강요된 전투, 강요된 전투 등 다양한 전투를 즐길 수 있습니다. 지리, 역사, 게임이 차연스의 가계 되었다고 온 중계 2편의 테스트에 모두 참여되어 짧은 테스트 기간 동안 최대한 플레이해볼 수 있습니다.

게임을 플레이해 보니, 화려한 그림자는 별과 세계관의 세상이 대충 영감을 포스트 아포칼립스를 배경으로 있고 있어 보기보다 우리가 본 적이 있을 것입니다. '니케'라는, 인간을 재료로 만든 로보틱스 사할 대상 여러가지 위험한 일을 하는 세상에서 플레이하는 것 부당한 신인 지휘관이 되어 니케를 총을, 속이 시커먼 뿔사슴들에게 휘둘리는 것으로 게임이 시작됩니다.

테스트 동안 '발발'이나 '포드' 등 적화에서 어려운 점이 있었지만 게임 자체는 거의 완성되어 있었고 세부 조정을 기다리고 있다는 감상이었습니다. 정식 출시에 앞서 테스트를 기준으로 승리의 여신: 니케의 육성 요소 및 각종 콘텐츠에 대해 간단히 소개하는 시간을 가져볼 것입니다.



■ 게임의 가장 기본이 되는 '니케'의 여러 요소

우선 가장 먼저 봐야 할 것은 역시 캐릭터. 니케였지요, 니케 5명으로 구성된 스킴을 구성해 여러 가지 콘텐츠를 플레이할 수 있는데, 플레이에 영향을 주는 다양한 요소를 가지고 있습니다.

우선, 루나는 니케의 기본 공격이 어떤 식으로 되는지 보여줍니다. 총, 기관총, 샷, 자력총, 전차, 미사일의 6종류가 있으며 가장 개성이 강한 부분입니다. 루나는 거기다 장갑이 있어 폭탄에 따라 다른 니케를 전성해 합니다.

가이드/정보 콘텐츠(론칭)

[가이드] 선택 준비부터 항해사 배치까지! 효율적인 육성을 위한 전투 세팅법

함재진 기자 (joon@divino.co.kr)

대형화시대 오리엔트 행적 전투 뒤를 메타로 풀러가고 있습니다. 전투는 신인 레벨을 가장 효과적으로 올리는 수단이며, 상위 티어 선택 전투를 위한 재료 수급 및 라트레 수급에도 가장 효율적인 콘텐츠입니다. 그렇기에 많은 분들이 전투 뒤를 세팅하는 것을 선호하고 있습니다.

오늘은 이 전투에 대해 이야기해볼 것입니다. 선택 전략과 전함 배치, 그리고 항해사 세팅까지, 효율적인 전투를 위한 전반적인 부분을 짚고 넘어가겠습니다.



▲ 로울력으로 세팅하고, 효과적으로 전투해볼시다

■ 선택 세팅, 역병 확산을 수반 정석은 오스만제국-두왕의 빌드

현재, 대형화시대 오리엔트 전투 시스템에서 가장 효과적인 공격 수단은 역병입니다. 티어가 올라갈수록 선택의 내구도는 공격이 올라가는 반면, 역병을 견딜 수 있는 선량수와 같은 수치 변화는 그렇게 크지 않습니다. 로컬 한 두 방향으로 적 선택을 집중시키면 쉽지 않지만, 역병으로는 비교적 간단하게 해낼 수 있습니다.

이러한 특성은 적의 공격에도 그대로 적용되는데, 적의 역병 공격 역시 매우 강력합니다. 따라서 포격선을 운영하여 상상을 내야하는 것보다, 이쪽도 역병으로 상생 관계를 상생시키면 좀 더 유리한 전투를 진행할 수 있습니다.

[정보] 인자작 필수 캐릭터! 클루티 미소녀 메지로 도베르가 왔다

이준호 기자 (juno@divino.co.kr)

메지로 도베르는 이미 역전과 라이언으로 유명한 메지로가의 일원이자, 우마루스에 세계관에서 순위권에 손꼽힐 정도로 미소녀라는 설정을 지닌 우마루스입니다.

원안 형태 그대로 승부책 디자인까지 이루어진 우마루스계 출신전부터 전형적인 미소녀상으로 많은 관심을 끌며 있습니다. 특히하게 어릴적 트라우마로 인해 주로 동성이나 우마루스계 사이에서만 성장하게끔에 남성의 시선을 보살피며, 게임 내에서도 트레이너의 상봉에 따라 반응이 다양하게 달라집니다.

대성 트레이너를 대상으로는 처음부터 친밀감을 표하지만, 남성 트레이너를 대상으로는 첫 만남부터 경계하며, 친해지기 어려운 태도를 고수하고 물론 이후 스토리 진행에 따라 다소 열광하는 존재로 변화하는 것을 느끼는 것이 도베르 스토리의 재미라 할 수 있습니다.

게임 내 성능을 이야기하자면 설정에서 스기가 어려운 우마루스계입니다. 성장치 자체는 스피드 10%와 지능 20%로 우수한 편이지만, 보유한 체력 스텝이 디버프 + 패시브라는 최악한 조합 탓에 제대로 된 성장을 펼치지 못합니다.

대신 고수 스텝을 통한 스피드 타이밍에 발동하는 '가속 스텝'을 통한 상태에 걸리지 않아 한다는 조건이 있으나, 메지로 라이언의 왓츠 하나를 확보할 순회 조건이 남아 있기 계승기로 올라가게 합니다. 즉, 도베르 본체보다는 인자작을 우마루스계로의 가치가 매우 높다는 뜻이죠.

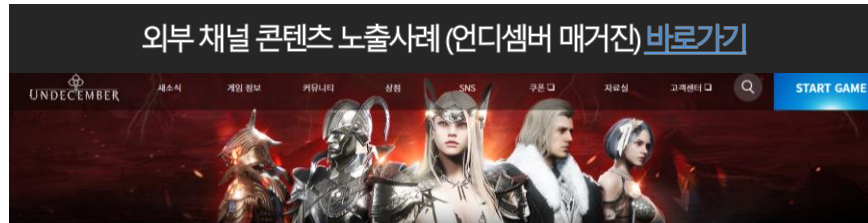
출시 이후 선임이나 후임이 활약하는 대부분의 대회에서 필수 계승기로 자리 잡기에 수많은 이유가 있는 유저라면 반드시 뽑을 필요가 있습니다.



콘텐츠 제작 및 외부채널 납품

제작된 콘텐츠는 게임사 자체 커뮤니티 및 공식 카페 등에 업로드 가능

콘텐츠 노출을 위한 인벤 내 별도 페이지 오픈도 논의 가능하며, 인벤에 업로드 된 콘텐츠는 포털 사이트로 송고



1년	전체게시판	작성일자	[인벤]	Q
가이드				
[인디셈버 매거진][인벤] '성을 60레벨 2화신 시대' 신형/정신 자극 필수, 3번째 화신은?	641	2022.09.25	인벤	
[인디셈버 매거진][인벤] X번 일출을 위한 '강입 시무스' 공략, 제일 중요한 건 '구슬' 찾기	159	2022.09.25	인벤	
[인디셈버 매거진][인벤] 카오스 저항 문장 꼭 마련하세요! 정착지는 희희의 문장 '진리' 작성	593	2022.09.25	인벤	
[인디셈버 매거진][인벤] 불린지 모드 최종 관문 '베스페르의 강림' 공략	331	2022.09.08	인벤	1
[인디셈버 매거진][인벤] 역트11 불린지 수문장 '무패의 투사' 15초 갯 공략	329	2022.09.08	인벤	
[인디셈버 매거진][인벤] 방어/가치 문장 필수? 다가를 업데이트, 미리 준비합시다	420	2022.09.08	인벤	
[인디셈버 매거진][인벤] 계속 사망하는 4가지 이유 '강입 카로인' 공략, 핵심만 짚어 봅시다	349	2022.09.01	인벤	
[인디셈버 매거진][인벤] 트러거 활용 1부 - 강입 스텝에 '도둑' 연동하세요	749	2022.09.01	인벤	
[인디셈버 매거진][인벤] 기억의 조각 받아두지 말고 당장 '오르페미스' 흔적부터 찾으세요	458	2022.09.01	인벤	
[인디셈버 매거진][인벤] 바론 '문' 분해 공식, 31~35, 1~35레벨에 필요한 원소와 골드는?	1,007	2022.08.27	인벤	
[인디셈버 매거진][인벤] 비명횡사에 대처하기 위한 '계속 문장, 도둑' 스텝의 활용	377	2022.08.27	인벤	
[인디셈버 매거진][인벤] '31더어 잠비 도둑' 카오스 석상 14레벨에, 추천 스텝도란 세팅	433	2022.08.27	인벤	

포털 사이트 송고



[엔픽셀 '그랑사가' 출시부터 천사 그랑웨폰 추가까지 100일 간...](#)

2021.05.09 | 게임조선

15와 '킹덤 하츠' OST를 담당한 일본의 유명 작곡가 '시모무라 요코'를 기용해 **그랑사가**의 모든 OST를 만들고, 태연과 협업을 통해 공식 타이틀곡 '운명보다 한 걸음...



[\[그랑사가\] 상황에 따라 활용도 상승! 챙겨두면 좋은 SR 그랑웨폰...](#)

2021.05.17 | 인벤

SSR 그랑웨폰이 세팅의 중심을 이루고 있는 현재, SR 그랑웨폰을 사용하는 경우는 많지 않다. 하지만 캐릭터마다 존재하는 **그랑웨폰**의 저항 패시브나 특정 스텝 효과는...



[\[그랑사가\] 잠재능력 개방에 필요한 AP 총정리](#)

2021.05.21 | 인벤

그랑사가의 잠재능력 개방은 캐릭터의 능력치를 상승시켜주는 시스템이다. 처음에는 개방하기 쉽지만 바깥쪽으로 갈수록 몬스터의 소울 요구량이 점점 많아지기 시작한다...



[MMORPG '그랑사가' 100일 맞이 이벤트 실시](#)

2021.05.06 | 포모스 | 다음뉴스

엔픽셀은 멀티플랫폼 MMORPG '**그랑사가**'의 서비스 100일을 맞아 이벤트를 진행한다. 먼저 일주일간 진행되는 100일 기념 출석 이벤트에서는 성목의 열매 100개, 무료 장비...

엔픽셀, 출시 100일 맞이한 '**그랑사가**' 특별 이... 2021.05.06 | 한스경제



[서비스 100일 '그랑사가' 흥행지속, 서비스 품질 강화 '노딜'](#)

2021.05.11 | 경향게임스

엔픽셀이 개발 및 서비스하는 멀티플랫폼 MMORPG '**그랑사가**'가 지난 5일 정식 서비스 100일을 맞이한 가운데, 꾸준한 인기를 자랑하고 있어 노딜을 끈다. 신생 개발사의...



[\[이슈\] 엔픽셀 '그랑사가' 서비스 100일 이벤트...무료 뽑기 100회...](#)

2021.05.06 | 데일리스포츠 | 다음뉴스

대포 배롱건, 정현호)은 6일 자사가 개발하고 서비스하는 멀티 플랫폼 MMORPG '**그랑사가**'의 서비스 100일을 맞아 다양한 이벤트를 진행한다. 먼저 7일간 진행되는 '100...

서비스 100일 **그랑사가** 무료 장비 뽑기 100회 제공 2021.05.06 | 게임메카



[\[그랑사가\] PVP전용 '천사 그랑웨폰' 등장! 매즈라엘보단 세피엘?](#)

2021.05.12 | 인벤

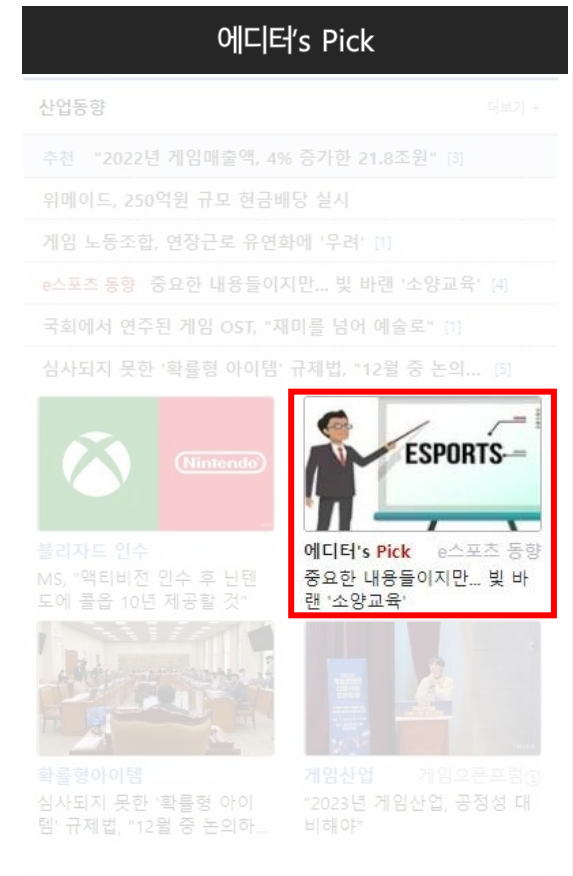
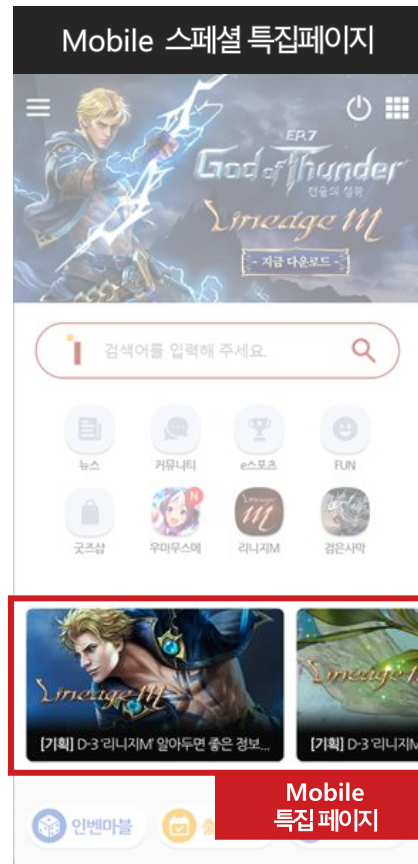
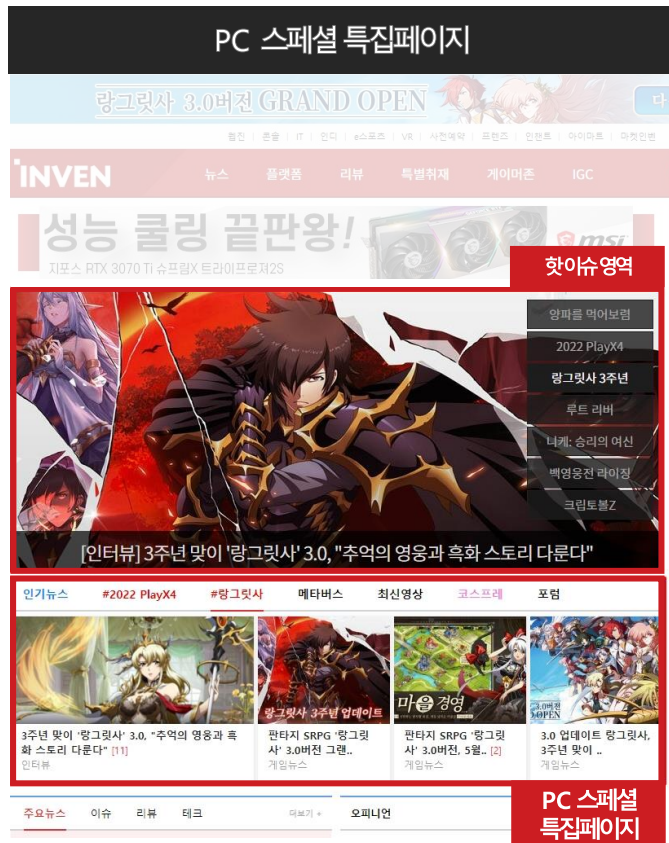
지난 5월 6일 업데이트로 **그랑사가**에 나마리의 SSR **그랑웨폰** 매즈라엘과 세리마드의 세피엘이 추가되었다. 해당 **그랑웨폰**들은 새로운 변신 웨폰으로 천사 **그랑웨폰**으로...

엔픽셀 '**그랑사가**', 세리마드 첫 결투장용 천사 그... 2021.05.08 | 게임조선

※ 단독 페이지 오픈은 어려우며, 콘텐츠 상품 진행 시 논의 가능합니다.

콘텐츠 노출 상품

게임의 보도자료를 비롯한 인벤에 게재된 다양한 기사들을 한데 모아 인벤 웹진 메인 페이지에 노출
사전예약, 론칭 등의 이슈에 맞추어 단기간에 집중적으로 브랜드 마케팅 가능



※핫이슈 영역의 경우, 기사내용 등 검수가 필요하며 기간이 개런티 되지 않습니다.

인벤 상품 소개서

Chapter 02

마케팅 상품

온라인 광고

콘텐츠

온라인 이벤트

지스타 프로모션

방송 & 영상

글로벌 마케팅 서비스

사전예약 Pick

무료/유료/광고 결합형 등 니즈에 맞는 다양한 사전예약 상품 진행 가능
인벤 포인트를 리워드로 제공하여 참여 유도, 게임 출시 안내 LMS 발송

사전예약 Pick 메인페이지

인벤 사전예약

사전예약

이용 문의

아이디마트

인벤 사전예약

[CBT] 미르M 뱀카드 앤 배가

[1000이니, 100배니] 모든 유저분들께 미르M CBT 참여 권한 무료 제공
출시 마감

프로젝트 세가이

[1000이니, 100배니] 사전예약에 수혜 따라 모든 유저에게 동일할 보상이 지급
 2022/05/20 12시
출시 마감

트릭스터M

[1000이니, 100배니] 공식 홈페이지에서 사전 예약 참여, 보상이 지급됩니다.
 5월 18일 출시 예정

영협강호 W

[1000이니, 100배니] 화룡도의 부름
 5월 24일 출시 예정

미르M 뱀카드 앤 배가본드

[1000이니, 100배니] 달강 황룡계, 제련석, 강화석, 일반사포, 완, 마력, 체력회복엔(웅) 각 10
출시 마감

World of War Machines (일...)

[20배니] 사전예약시 P-51 머스트랑 1개, 항공기 보급 일척 10개 100% 지급
 5월 말 출시 예정

이터널트리

[20배니] 사전예약시 수혜 따른 차등 보상
 6월 24일 출시 예정

쌍갑커우기

[20배니] 10만골드, 500케이아, 20만 골드, 다이아 1000개, 코스튬지급
 5월
출시 예정

출시된 게임

파이널판타지14
 역도코스프레
 5월 10일 출시 완료

리니지W
 NCSOFT
 5월 4일 출시 완료

에곤
 주식회사 아이독스
 4월 12일 출시 완료

에픽세븐
 스마일게이트
 4월 28일 출시 완료

블레이드 & 소울 2
 NC소프트
 4월 27일 출시 완료

사전예약 Pick 상세페이지

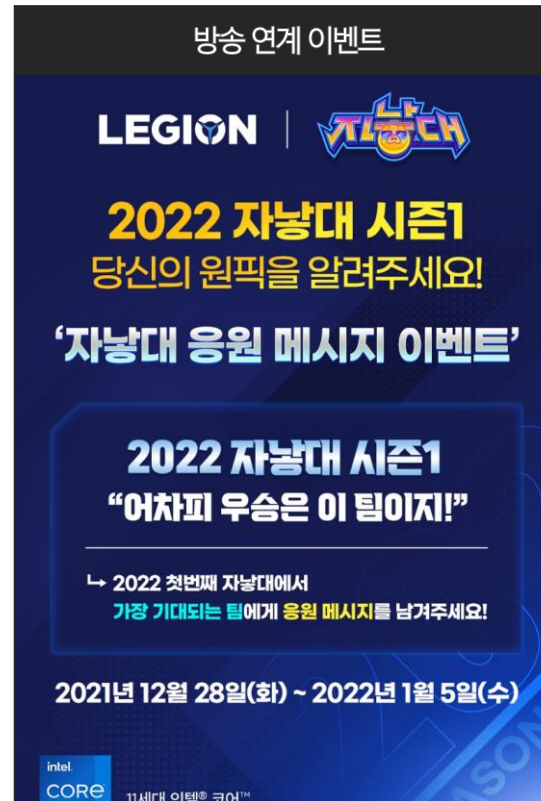
[illegible]

맞춤형 이벤트

게임의 주요 이슈에 대응하는 맞춤형 이벤트를 기획 및 실행
진성 게이머들이 상주하는 인벤을 통해 효과적인 이벤트 진행 가능



- 게임의 론칭/업데이트 이슈에 맞추어 이벤트 진행
- 효과적인 신규 유저 모객 가능



- 인챌트 게임대회 방송과 연계한 이벤트 진행
- 프로모션의 규모 및 효과 증대



- 해당 게임의 유저가 모인 커뮤니티에서 이벤트 진행
- 진성 유저로의 전환 유도

인벤 상품 소개서

Chapter 02

마케팅 상품

온라인 광고

콘텐츠

온라인 이벤트

지스타 프로모션

방송 & 영상

글로벌 마케팅 서비스

인벤 지스타 프로모션

국내 최대 게임 축제인 지스타 내 인벤 부스를 통해 다양한 유저와의 소통 공간으로 활용함으로써 효과적인 브랜드 홍보 가능
게임 및 다양한 파트너사의 브랜드존 운영을 위한 기획부터 현장 이벤트 진행 등 한번에 진행 가능

[\[인벤 지스타 페이지 바로가기\]](#)

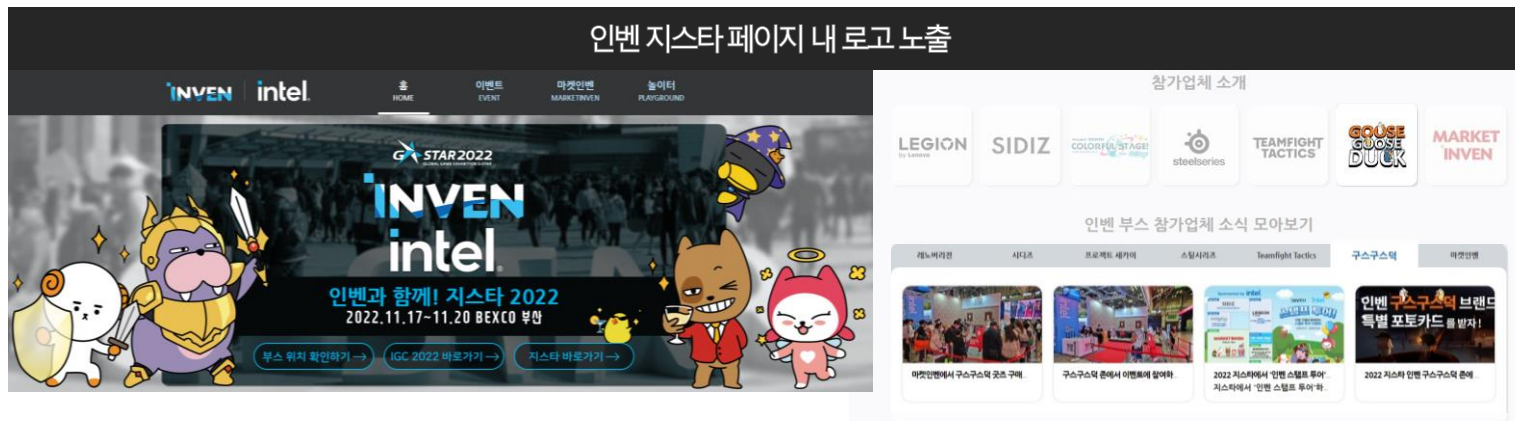
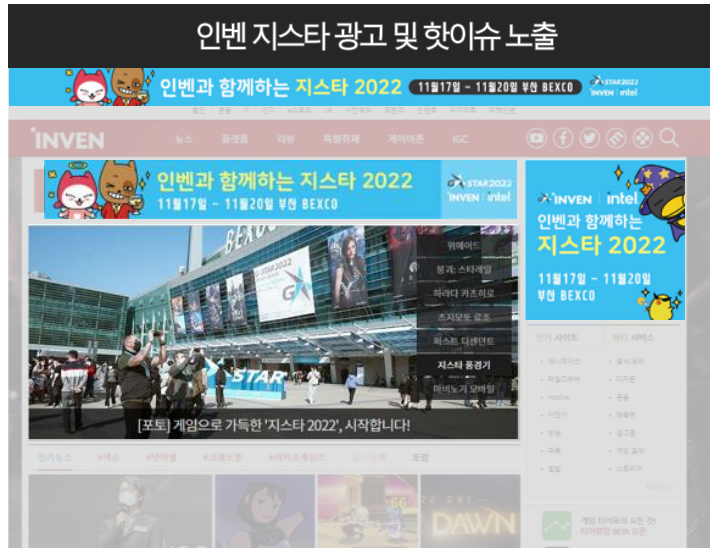
인벤 지스타2022 브랜드존 현장 이미지



인벤 지스타 프로모션

방문객 대상으로 직접적인 게임 및 브랜드 체험 유도로 기존 고객 케어와 신규 고객 확보 가능
웹진 메인 주요 영역과 지스타 특별 페이지를 활용하여 지스타 일정에 따른 온라인 사전/현장 홍보 진행

[인벤 지스타 페이지 바로가기]



인벤 상품 소개서

Chapter 02

마케팅 상품

온라인 광고

콘텐츠

온라인 이벤트

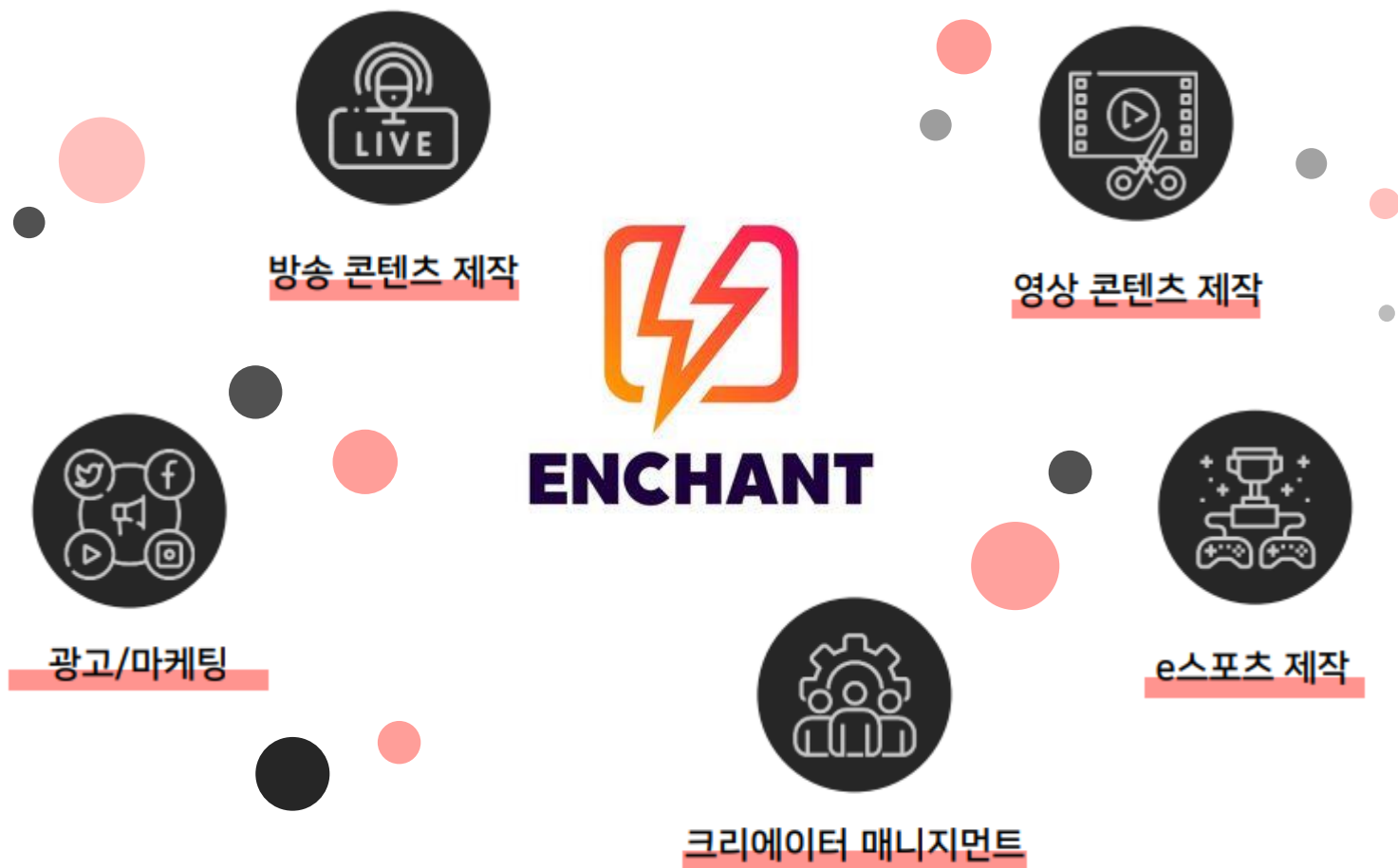
지스타 프로모션

방송 & 영상

글로벌 마케팅 서비스

인챈트

게임 전문 콘텐츠 제작자와 크리에이터들이 함께 모여,
MZ세대와 소통할 수 있는 트렌디한 콘텐츠 제작



라이브 콘텐츠 제작 (게임 방송)

라이브 스트리밍 플랫폼에서 진행되는 다양한 컨셉의 온/오프라인 프로모션 라이브 방송부터 크리에이터 매치, 라이브 쇼케이스 및 특집 방송 등 기획, 제작, 인벤을 통한 홍보와 추가 콘텐츠화 까지 모두 한번에 가능



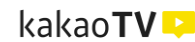
트릭스터M 게임 방송



콜오브듀티 모바일 게임 방송



리그 오브 레전드 게임 방송



한국 게이머들에게 친숙한 주요 플랫폼 방송 송출 가능



피파21 게임 방송



브롤스타즈 게임 방송



레전드 오브 룬테라 게임 방송

e스포츠 제작 / 운영

게임의 플랫폼, 예산 등 원하는 기획에 맞춰 일회성 대회에서부터 시즌 리그까지 다양한 규모로 진행 가능
대회 운영, 유저 응대, 취재를 통한 홍보, 온/오프라인 중계 까지 맞춤형으로 진행 가능

이미지 클릭시 해당 영상으로 링크 됩니다.



단발성 대회부터 대규모 시즌제 리그까지,
예산과 기간에 맞춘 최적의 e스포츠 대회를 기획/운영합니다.

영상 콘텐츠 제작

방송 티저 영상 및 후속 하이라이트 등 콘텐츠 홍보를 위한 1회성 기획 영상부터 지속적인 기획형 컨셉 영상 등 목적에 맞는 영상 콘텐츠 기획 및 제작이 가능
제작된 영상을 다양한 채널로 노출하여 2차 바이럴 마케팅으로 활용

피망뉴맛고 바이럴 영상



원신 바이럴 영상



스타크래프트 바이럴 영상



오토체스 공략 영상



검은사막 모바일 공략 영상



아키에이지 공략 영상



다양한 콘셉트와 유명 인플루언서를 활용한 흥미성 영상으로 게이머들의 기억에 남는 홍보가 가능한 바이럴 영상과
게임의 공략/가이드 영상을 통해, 게이머들에게 효과적인 정보를 제공하는 공략 영상

온&오프라인 행사 대행

자체 스튜디오를 활용한 유저 간담회부터, 외부에서 진행하는 대규모 기획 행사 까지 기능
다양한 행사 진행 경험을 바탕으로, 최고의 행사 기획력 및 운영 능력 보유

이미지 클릭시 해당 영상으로 링크 됩니다.

아키인의 밤 유저 간담회



육군참모총장배 오버워치 솔저 토너먼트



ASUS Z490 유저 소통 방송



방송중 CG 및 영상을 통한 브랜딩



인플루언서를 통한 방송내 제품 홍보 및 리뷰



삼성 오디세이 대학생 게임 페스티벌



유저 간담회 / FGT / 론칭쇼 / 대규모 행사 대행

인벤 상품 소개서

Chapter 02

마케팅 상품

온라인 광고

콘텐츠

온라인 이벤트

지스타 프로모션

방송 & 영상

글로벌 마케팅 서비스

글로벌 마케팅 서비스

인벤은 콘텐츠 파트너로서 국내 클라이언트들의 성공적인 글로벌 마케팅을 위하여 효과적인 마케팅 솔루션 제공



GLOBAL MARKETING SERVICE

인벤은 60개 이상의 글로벌 미디어 네트워크를 기반으로한 콘텐츠 제작부터 게재까지 모두 가능한 콘텐츠 파트너로서 함께합니다.

콘텐츠

위키&게임정보

다이렉트 광고

인플루언서 프로모션

온&오프라인 프로모션

글로벌 네트워크 파트너

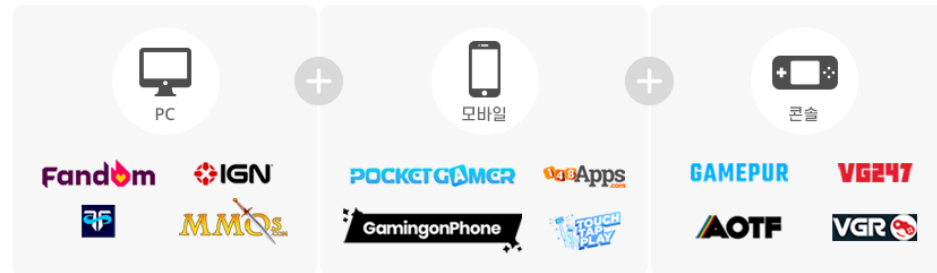
글로벌 게이밍 전문 미디어들과의 파트너십을 통해 PC / 모바일 / 콘솔 등 게임 플랫폼에 적합한 미디어 및 유저를 타겟이 가능
블록체인 / 테크 / 종합 엔터테인먼트 미디어 풀도 보유함으로써 web2.0과 web3.0 게임들을 모두 아우르는 마케팅



블록체인 미디어



게이밍 미디어



엔터&서브컬처 미디어



다양한 권역에서의 마케팅 진행을 위하여 글로벌 미디어 풀을 지속적으로 확장 중

글로벌 마케팅 프로세스

인벤은 한정된 예산, 희망 권역 등 맞춤형 컨설팅을 통해 클라이언트만을 위한 마케팅 전략 테이블을 구성하여 매체 탐색부터 제안, 실 집행, 결과 리포트까지 원스톱 프로세스로 진행



권역 설정

북미, 남미, 유럽 및 오세아니아, 동남아 등 마케팅을 원하시는 타겟 지역을 선택해주세요.



마케팅 솔루션 선택

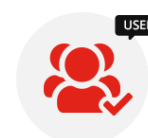
글로벌 사용자 대상을 고려하고 있는 마케팅 플랜에 맞춰, 인벤이 제안드리는 마케팅 솔루션 중 선택해 주세요.

- 콘텐츠
- 다이렉트 광고
- 온라인 & 오프라인 프로모션
- 위키 & 게임정보
- 인플루언서 마케팅



미디어 선택 및 미디어 믹스 전달

타겟팅 지역 및 희망 마케팅 솔루션을 토대로 인벤 패밀리 플랫폼 및 인벤 미디어 파트너 풀을 통해 최적화된 마케팅 미디어 믹스를 전달 드립니다.



글로벌 타겟 유저에게 도달

인벤의 글로벌 마케팅 솔루션을 통해 전 세계 16억 이상의 사용자가 방문하는 미디어에 도달합니다.



결과 리포트 공유

마케팅 캠페인 종료 후, 후속 마케팅 계획 수립 및 수행에 도움이 되도록 성과 측정 리포트를 제공합니다.

각 매체와 긴밀한 소통을 통해 **100% 게재**가 이루어지도록 제어하며, 캠페인 종료 후 결과 리포트를 제공

CONTACT US

인벤분당오피스



성남시분당구구미로9번길3-4,
한국빌딩3층(구마동)

인벤스튜디오



경기도성남시분당구성남대로331번길9-9,
5층, 지하1층(정자동, 석우재빌딩)

인벤가산오피스



서울특별시금천구벚꽃로 244,
907~909호 (가산동, 벽산디지털밸리5차)

제휴 및 프로모션 문의

사업팀 사업1팀장 정찬우(Maax)

Office +82-70-5029-5742

Cell +82-10-7200-3569

e-mail biz@inven.co.kr

사업팀 사업2팀장 박성진(Sardinn)

Office +82-70-5029-0312

Cell +82-10-7456-7925

e-mail biz@inven.co.kr

보도자료 / 취재문의

desk@inven.co.kr