

마케팅 상품 소개서



INVEN

2023

No.1 Game Marketing Platform, INVEN이 함께 하겠습니다.

INDEX

Chapter

1. 회사 소개	03
2 마케팅 상품	
- 온라인 광고	06
- 콘텐츠	08
- 온라인 이벤트	13
- 지스타 프로모션	16
- 방송&영상	19
- 글로벌 마케팅 서비스	25

마케팅 상품 소개서

Chapter 01

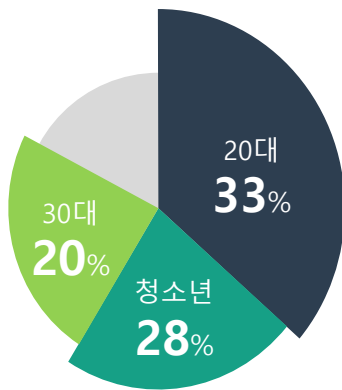
회사 소개

트래픽 정보

실제 게이머들이 방문하는 게임 마케팅 플랫폼

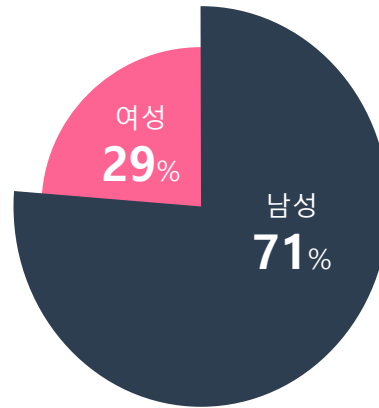
게임을 가장 많이 즐기는 청소년부터 구매력이 높은 30대 등 **MZ세대**가 방문하는 게임 전문 웹진
모바일과 PC, 플랫폼 구분 없는 게이밍 미디어

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**



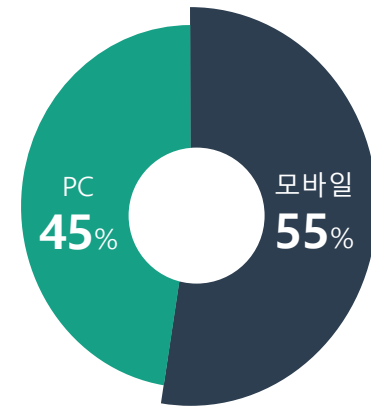
연령 비율

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



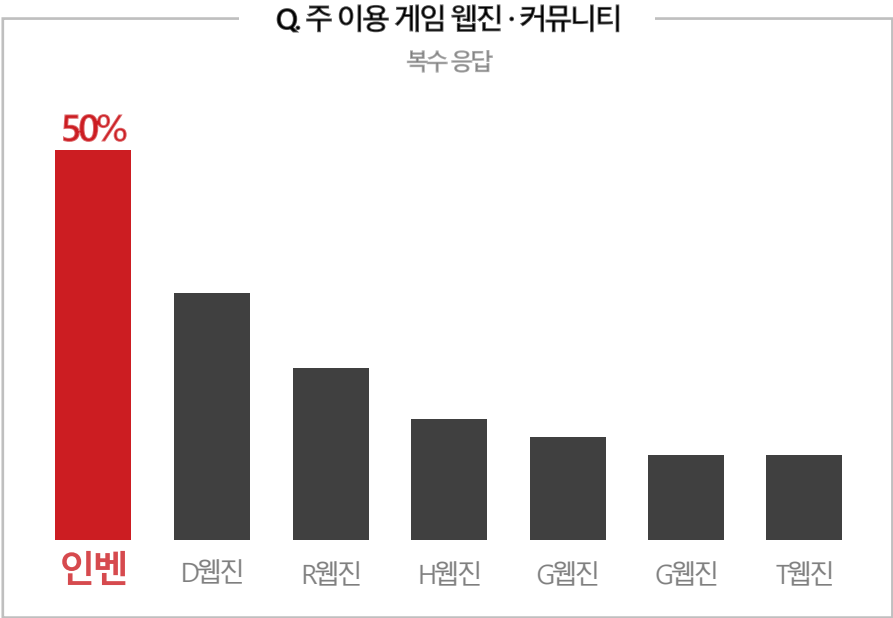
접속 플랫폼

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

MZ 세대가 가장 많이 이용하는 게임 마케팅 플랫폼, 인벤!

코리안클릭 게임정보 1위 랭키닷컴 게임미디어 1위

메조미디어 2023 모바일게임 업종 분석 리포트



Q 연령대별 주 이용 게임 웹진·커뮤니티

복수 응답

이용 순위	10대	20대	30대	40대
1	인벤	인벤	인벤	인벤
2	D웹진	D웹진	D웹진	R웹진

전연령층에서 주 이용 게임 웹진·커뮤니티 1위

마케팅 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 1.2억 뷰를 보유한 인벤의 100% 게이머 트래픽을 활용하여 PC/Mobile 주요지면 광고 집행



프리미엄 독점 광고를 통한 대세감 형성과 브랜딩이 동시에 가능

마케팅 상품 소개서

Chapter 02

마케팅 상품

온라인 광고

콘텐츠

온라인 이벤트

지스타 프로모션

방송&영상

글로벌 마케팅 서비스

게임 별 맞춤 콘텐츠 상품

커뮤니티 개설과 상관 없이, 신작 게임에 필요한 **공략 콘텐츠**부터 **흥미성 콘텐츠**까지 다양한 형태로 제작
게임 론칭과 마케팅 집중기에 맞춰 유저들의 이목을 집중시킬 수 있는 콘텐츠 제작 및 납품

사전 체험기/정보 콘텐츠(사전)

[체험기] 지브리 느낌 담았다, '제2의 나라' 미리 해보니...

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

최민호 기자 (ymino@nwen.co.kr)

박기훈 기자 (gokbee@nwen.co.kr)

22일(오늘), 구로에 위치한 넷마블의 G타워에서 사전 초청한 언론들 앞에서, 니노쿠니 시리즈의 팬으로 구성된 일반인 30인의 헌원과 함께 '제2의 나라 : Pre-FESTIVAL'인 입학 행사가 진행됐다. 넷마블의 모바일 신작 게임 '제2의 나라'의 사전 행사다.

'제2의 나라'의 원작 '니노쿠니 시리즈'는 '레이온 고우', '오리해적' 등을 제작한 레벌 5와 스튜디오 지브리가 합작한 작품이다. 니노쿠니 1편에서는 스킵으로 지브리가 2편에서는 지브리의 스태프들이 제작에 참여했으며, 특유의 동화풍 애니메이션 감성을 잘 구현했다는 평가를 받는다.

넷마블이 제작한 '제2의 나라'는 레벌5와 스튜디오 지브리가 협력한 판타지 RPG '니노쿠니'를 모바일 R/G로 재해석한 작품으로, 원작의 세계관을 모바일 환경에 새롭게 구현했다. 제2의 나라는 6월 10일 출시 예정이다.

현장에서 쇼 케이스 버전의 '제2의 나라'를 플레이할 수 있었다. 일부 콘텐츠가 제한된 빌드였지만, 그래도 '제2의 나라'의 분위기를 느낄 수 있었다.



■ 원작 니노쿠니의 감성, 지브리 분위기를 담았다

'니노쿠니 시리즈'의 가장 큰 특징은 니노쿠니만의 '애니메이션' 감성이다. 1편은 전종 JRPG, 2편은 전통적인 액션 RPG이지만 게임의 스토리를 진행하면 지브리의 스튜디오 특유의 분위기를 느낄 수 있는 멋진 애니메이션이 등장하며, 스토리 진행과 함께 좋은 영화를 보는 듯한 재미를 느낄 수 있다.

또, 지브리 국장판 애니메이션 BGM을 제작한 히사시 조의 음악은 니노쿠니 시리즈의 가장 큰 매력으로 많은 팬들 곳곳에서 히사시 조의 합창인 분위기를 즐길 수 있다.

제2의 나라는 원작 이한 '니노쿠니 시리즈'의 감성을 훌륭하게 구현했다. 게임의 로그인 화면부터 원작 '니노쿠니의 Boundless skies'가 메인 테마로 등장한다. 이후로도 원작을 플레이하면 익숙한 BGM이 필드 곳곳에 들어가 있어 니노쿠니 시리즈 특유의 분위기를 즐길 수 있다. 초반 스토리에서 볼 수 있는 애니메이션과 컷scenes 원작과 비교해도 부족함이 없었다.

다만 메인 스토리는 원작과 차이가 있었다. 동화적인 스토리와 미지노쿠니(제1의 나라), 니노쿠니(제2의 나라)를 오가며 등장인물 간의 성장과 갈등이 핵심 요소로 등장했던 원작과 달리 메인 스토리 이후 수백년이 지난 시점이 되어 스토리의 분위기가 제법 다르다. 시점 버전 기준으로 원작의 메인 캐릭터를 포함한 만나볼 수 없었다. 메인 콘텐츠인 탐험과 새로운 왕국인 이슬람은 왕국 등 일부 새로운 설정이 추가되었다.

그리고 원작을 해본 유저라면 반갑게 느낄 수 있는 다양한 요소가 존재했다. 니노쿠니 1편이 생각나는 첫 번째

승리의 여신: 니케가 가장 흥미를 끌었고 베타 테스트 및 테크니컬 테스트를 마쳤다. 오작상 중개업을 연상시키는 수형 전투, 캐릭터들의 무브먼트가 강조된 일러스트 등이 주목을 받은 주목을 받았고, 가장 관심이 쏠리는 장면이 되었다. 2편의 테스트에 모두 참여하지 않은 테스트 기간 중의 다른 플레이해보았습니다.

게임을 플레이해 보니, 취미한 그림과는 별개로 세계관은 세상이 대중 평판한 포스트 아포칼립스를 배경으로 있고 있어 보기보다 무거운 분위기를 풍깁니다. '니케'라는, 인간을 재료로 만든 로보트가 사냥 대상이라 지 위험한 일을 하는 세상에서 플레이하는 것 부담이 심한 지휘관이 되어 니케를 통솔, 속이 시련한 뒷사람들에게 휘둘리는 것으로 게임이 시작됩니다.

테스트 동안 발열이나 로딩 등 최적화에서 아쉬운 점이 있었지만 게임 자체는 거의 완성되어 있었고 세부 조정을 기다리고 있다는 감상이었는데요. 당시 출시에 앞서 테스트를 기준으로 승리의 여신: 니케의 육성 요소 및 각종 콘텐츠에 대해 간단히 소개하는 시간을 가져볼까 합니다.



■ 게임의 가장 기본이 되는 '니케'의 여러 요소

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

우선, 무기는 니케의 기본 공격이 어떤 요소로 되는지 보겠습니다. 소총, 기관단총, 샷건, 저격소총, 방패, 대전차의 6종류가 있으며 가장 다양하게 강화를 할 수 있습니다. 무기는 지대지 전투에 있어 특색이 있는 나이를 결정하게 합니다.

예를 들어 샷건은 근거리에서 있는 적에게는 강력한 화력을 보이지만 원거리의 적은 맞추기가 어렵습니다. 반대로 저격소총은 조준 시 중 효과와 있어 아주 멀리 있는 적도 처리할 수 있지만 반대로 근거리의 적이 많이 떨어집니다. 저격소총, 방패는 연사가 불가능해 각각의 특색이 있는 상황에 정확히 활용해야 합니다. 6가지 무기의 특성은 다음과 같습니다.

소총: 가장 무난한 밸런스형 소총, 거리 및 적의 수를 따지지 않고 사용하게 편한
기관단총: 높은 연사율을 가졌으나 사거리가 짧음
샷건: 근거리의 적에게 강력한 원거리 적을 맞추기 어려움
저격소총: 사거리가 길고 중으로 원거리 적을 조준할 수 있으나 다수의 적 제압이 어려움
방패: 높은 방위를 공격할 수 있어 다수의 적을 제압할 수 있으나 재장전 시간이 오래 걸림
대전차: 탄수가 많고 연사력이 높으나 평범하고 디자인이 낮음

가이드/정보 콘텐츠(론칭)

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

[정보] 인자작 필수 캐릭터! 클루티 미소녀 메지로 도베르가 왔다

함영길 기자 (gnoon@nwen.co.kr)

이종필 기자 (juno@nwen.co.kr)

대항해시대 오리엔트 한해 전투 위주의 해로로 흘러가고 있습니다. 전투는 신단 해를 가장 효과적으로 올리는 수단이며, 상륙 후 인자 작을 위한 재료 수급 및 적도 중 수급에도 가장 효율적인 콘텐츠입니다. 그렇기에 많은 분들이 항해를 전투 위주로 세팅하는 것을 선호하고 있습니다.

오늘은 이 전투에 대해 이야기해볼까 합니다. 선박 선택과 진행 배치, 그리고 항해사 세팅까지 효율적인 전투를 위한 전반적인 부분을 짚고 넘어가겠습니다.



▲ 효율적으로 세팅하고, 효과적으로 전투하십시오

■ 선박 선택 · 백병 특화선을 추천! 정석은 오스만艦隊+투함의 빌드

현재, 대항해시대 오리엔트 전투 시스템에서 가장 효과적인 공격 수단은 백병입니다. 티카가 올라갈수록 선박의 내구도는 급격히 올라가지만, 백병을 견딜 수 있는 선량수의 같은 수치 변화는 그렇게 크지 않습니다. 포격 한두 방으로 적 선박을 침몰시키면 되지 않냐고, 백병으로는 비교할 수 없는 격차를 만들 수 있습니다.

이러한 특성은 적의 공격에도 그대로 적용되는데요, 적의 백병 공격 역시 매우 강력합니다. 따라서 포격선을 운영할 때 상륙을 내어주는 것도, 이득도 백병선으로 상륙 관측을 상세히 할 때 더 유리한 전투를 진행할 수 있습니다.



▲ 대항해시대의 신작, 공격, 백병, 투함의 특성상 백병 특화 선박을 갖추는 것이 좋습니다

메지로 도베르는 이미 역전과 라이언으로 유명한 해지로그의 일원이자, 우마루스에 세계에서 순위권에 손꼽힐 정도로 미소녀라는 설정을 지닌 우마루스메입니다.

원인 형태 그대로 승부욕 디자인까지 이루어진 우마루스메로 중시전부터 전형적인 미소녀상으로 많은 관심을 끌고 있습니다. 특히하게 아틀라 테라우마로 인해 주로 동성이나 우마루스에 사이에서만 성장하였기에 남성의 시선을 낚는 역할, 게임 내에서도 트레이너의 상황에 따라 반응이 천양지차로 달라집니다.

여성 트레이너를 대상으로는 처음부터 친밀감을 표하지만, 남성 트레이너 대상으로는 첫 만남부터 경계하며, 친해지기 어려운 태도를 고수하며, 물론 이후 스토리 진행에 따라 다소 완화된 태도를 보여주는 것을 느끼는 것이 도베르 스토리의 재미라 할 수 있습니다.

게임 내 성능을 이야기하자면 실전에서 쓰기가 어려운 우마루스메입니다. 성장성 자체는 스피드 10%와 지능 20%로 우수한 편이지만, 보유한 레어 스킬이 디버프 · 페시브라는 괴악한 조합 탓에 제대로 된 강령을 펼치기 어렵습니다.

대신 고유 스킬은 중반 스킬 타이밍에 발동하는 '가속 스킬'로 효율성에 걸리지 않아야 한다는 조건이 있으나, 메지로 라이언의 첫도 아니불복하다 순위 조건이 붙어 인기 계승자로 등극하게 됩니다. 즉, 도베르 본체보다는 인자작 우마루스메로의 가치가 매우 높다는 뜻이죠.

출시 이후 선입이나 후입이 팔리는 대부분의 대회에서 필수 계승자로 자리 잡기에 뒤임에 여유가 있는 유저라면 반드시 뽑을 필요가 있습니다.



■ 성장 보정 및 기본 스탯

기본 스탯 및 각질 정보					
	스피드	스테미나	파워	근성	지능
3성(기본)	96	85	97	75	97
5성	117	104	119	92	118

다양한 채널에 납품이 가능한 콘텐츠 상품

트리플 미디어(온드 미디어, 페이드 미디어, 언드 미디어) 전략에 알맞은 콘텐츠 상품 납품
신작 게임에 최적화된 인벤만의 효율적인 마케팅 채널 믹스 제시

언디셈버 공식 홈페이지 바로가기

UNDECEMBER | 세소식 | 게임 정보 | 커뮤니티 | 상점 | SNS | 쿠폰 | 자유심 | 고객센터 | START GAME

FLOOR 로그인
아이디 / 비밀번호 찾기
회원가입

로그인
회원가입

1년 | 전체게시판 | 작성자 | [인벤]

가이드

[언디셈버 매거진][인벤] '성물 60매를 2차신 시대' 신장/정신 자극 필수, 3번째 화신은?	641	2022.09.25
[언디셈버 매거진][인벤] X엔 활동을 위한 '관심 시구스' 공개, 제일 중요한 건 '구슬' 찾기	759	2022.09.25
[언디셈버 매거진][인벤] 카오스 저항 문장 꼭 마련하세요! 정착지는 희피의 문장 '진리' 각성	593	2022.09.25
[언디셈버 매거진][인벤] 절린지 모드 최종 관문 '베스페르의 강함' 음울 공개	331	2022.09.08
[언디셈버 매거진][인벤] 액트11 절린지 수문장 '부패의 두사' 15초 첫 공개	329	2022.09.08
[언디셈버 매거진][인벤] 방어/카지 문장 필수? 다가를 업데이트, 미리 준비합시다	420	2022.09.08
[언디셈버 매거진][인벤] 계속 사망하는 4가지 이유 '강함 카로반' 공개, 핵심만 짚어 보시다	349	2022.09.01
[언디셈버 매거진][인벤] 트리기 활용 1부 - 강함 스킬에 '도둑' 연결하세요	749	2022.09.01
[언디셈버 매거진][인벤] 기억의 조각 찾아두지 말고 당장 '오르테미스' 몬스터부터 소모하세요	458	2022.09.01
[언디셈버 매거진][인벤] 바뀐 '문' 분해 공식, 31-35, 1-35레벨에 필요한 원소와 골드는?	1,007	2022.08.21
[언디셈버 매거진][인벤] 비명횡사에 대처하기 위한 '폐속 문장, 로굴' 스킬의 활용	317	2022.08.21
[언디셈버 매거진][인벤] '31터 장비 도둑' 카오스 석상 14레벨까지, 주전 스프리드인 세팅	433	2022.08.21

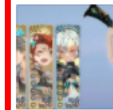
다음 송고-그랑사가



엔픽셀 '그랑사가', 출시부터 천사 그랑웨폰 추가까지 100일 간...

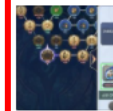
2021.05.09 | 게임조선

15'와 '킹덤 하츠' OST를 담당한 일본의 유명 작곡가 '시모무라 요코'를 기용해 그랑사가의 모든 OST를 만들고, 태연과 협업을 통해 공식 타이틀곡 '운영보다 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 그랑웨폰의 저항 패시브나 특정 스킬 효과는...



[그랑사가] 잠재능력 개발에 필요한 AP 총정리 2021.05.21 | 인벤

그랑사가의 잠재능력 개발은 캐릭터의 능력치를 상승시켜주는 시스템이다. 처음에는 개발하기 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 미... 2021.05.06 | 한스경제



서비스 100일 '그랑사가' 흥행지속, 서비스 품질 강화 '눈길' 2021.05.11 | 경향게임스

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



[이슈] 엔픽셀 '그랑사가' 서비스 100일 이벤트.. 무료 뽑기 100회...

2021.05.06 | 데일리e스포츠 | 다음뉴스

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

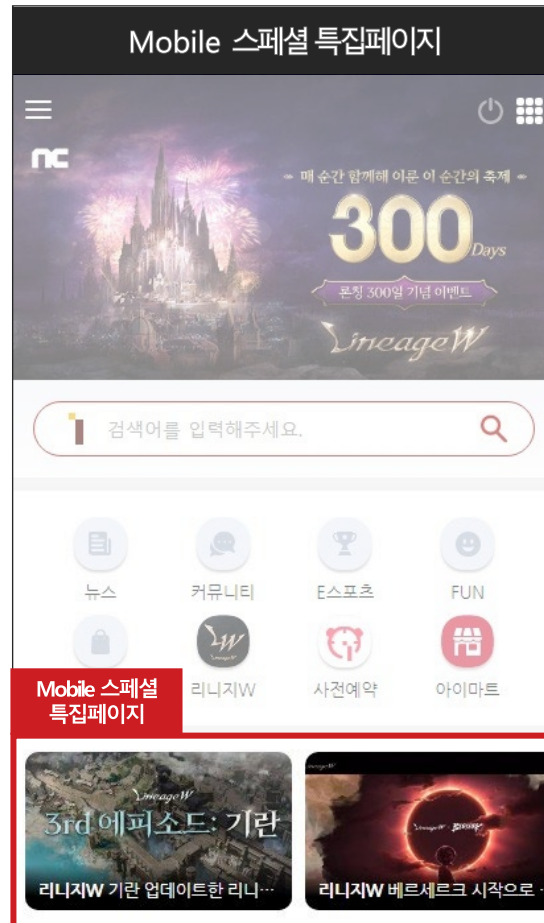
서비스 100일 그랑사가. 무료 장비 뽑기 100회 제공 2021.05.06 | 게임메카



[그랑사가] PvP전문 '천사 그랑웨폰' 등장! 매즈리엘보다 세피엘? 2021.05.12 | 인벤

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 영역은 기사내용의 검수가 필요하며 기간이 개런티 되지 않습니다.

마케팅 상품 소개서

Chapter 02

마케팅 상품

온라인 광고

콘텐츠

온라인 이벤트

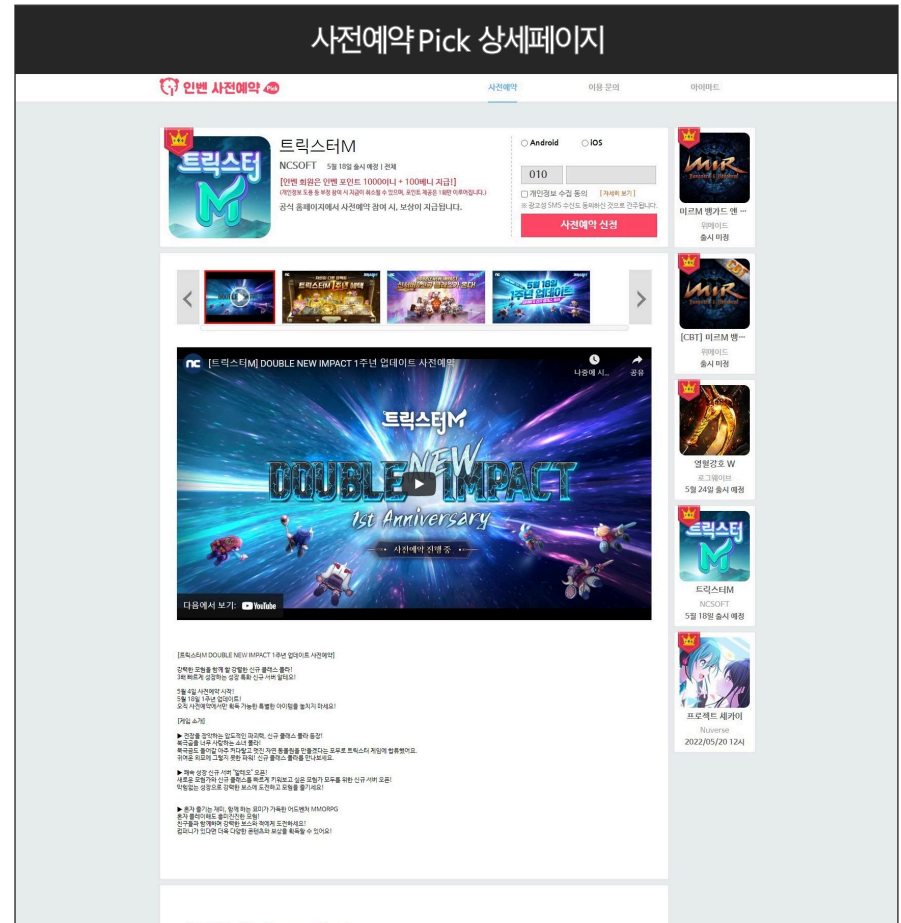
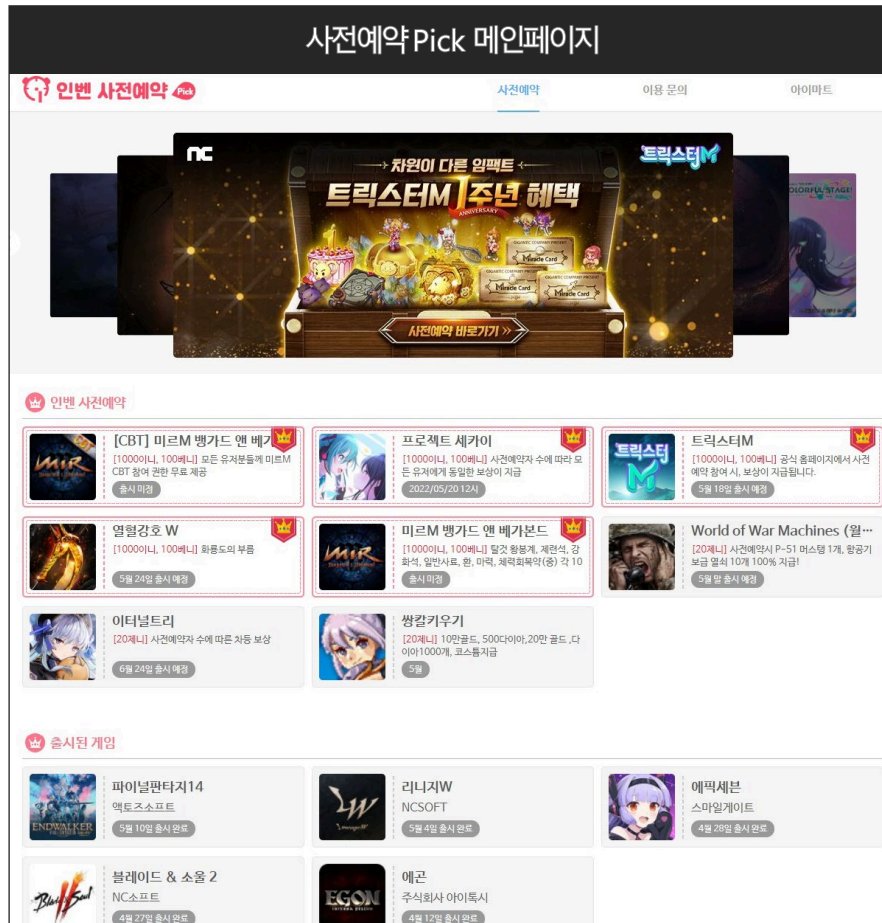
지스타 프로모션

방송&영상

글로벌 마케팅 서비스

사전예약 Pick

무료/유료/광고 결합형 등 캠페인 컨디션에 따른 다양한 형태의 사전예약 진행
인벤 포인트를 리워드로 제공하여 참여 유도, 게임 출시 안내 LMS 발송



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

마케팅 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 유저와 소통하여 효과적인 브랜드 홍보
게임사를 포함한 다양한 파트너사의 브랜드존 기획부터 현장 이벤트 등의 운영까지 통합된 절차로 진행

[인벤 지스타 페이지 바로가기](#)

인벤 지스타2022 브랜드존 현장 이미지



마케팅 상품 소개서

Chapter 02

마케팅 상품

온라인 광고

콘텐츠

온라인 이벤트

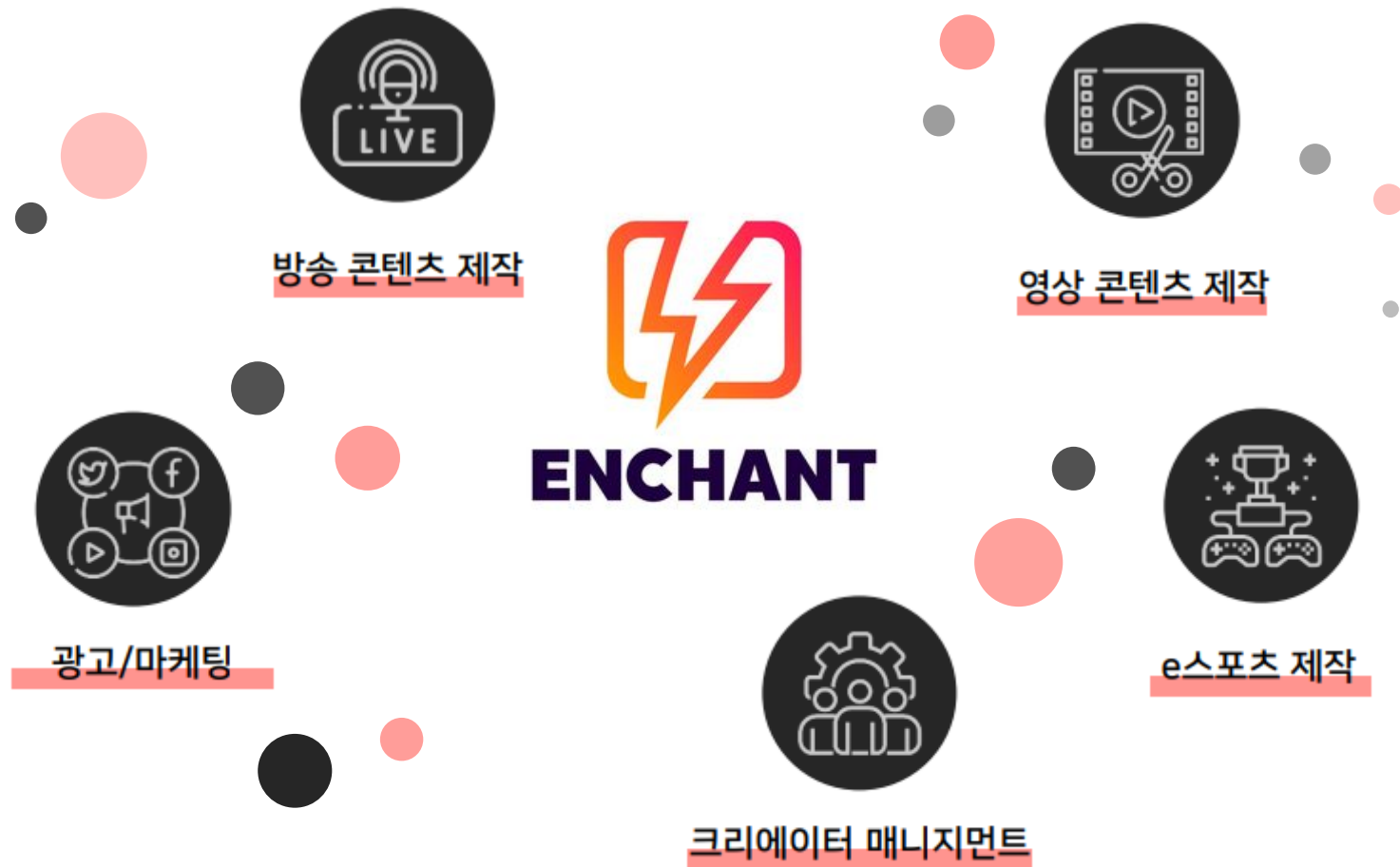
지스타 프로모션

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 한번에 가능



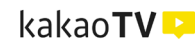
트릭스터M 게임 방송



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 규모의 e스포츠 대회 기획
대회 운영, 유저 응대, 취재를 통한 홍보, 온/오프라인 중계 까지 맞춤형으로 진행

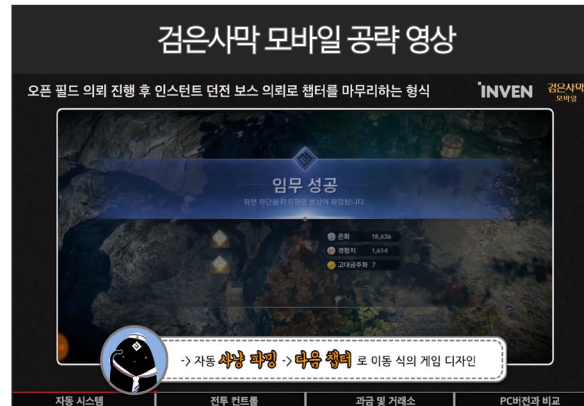
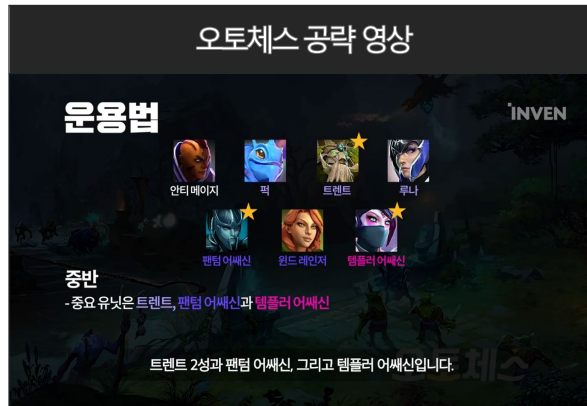
이미지 클릭시 해당 영상이 재생됩니다.



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 영상까지 목적에 맞는 영상 콘텐츠 기획 및 제작
제작된 영상을 다양한 채널로 노출하여 2차 바이럴 마케팅으로 활용

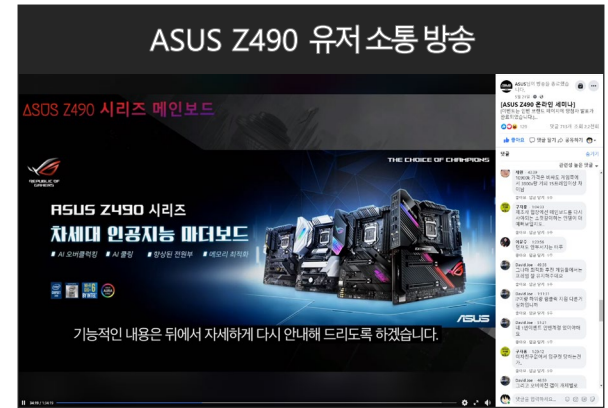
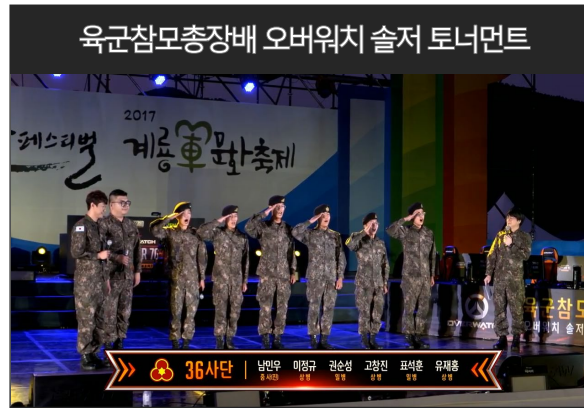


다양한 콘셉트와 유명 인플루언서를 활용한 흥미성 영상으로 게이머들의 기억에 남는 홍보가 가능한 바이럴 영상과
게임의 공략/가이드 영상을 통해, 게이머들에게 효과적인 정보를 제공하는 공략 영상

온&오프라인 행사 대행

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

이미지 클릭시 해당 영상이 재생됩니다.



유저 간담회 / FGT / 론칭쇼 / 대규모 행사 대행

마케팅 상품 소개서

Chapter 02

마케팅 상품

온라인 광고

콘텐츠

온라인 이벤트

지스타 프로모션

방송&영상

글로벌 마케팅 서비스

글로벌 마케팅 서비스

콘텐츠 파트너로서 국내 클라이언트들의 성공적인 글로벌 마케팅을 위한 효과적인 마케팅 솔루션 제공

A light gray world map serves as the background for the central section. Five red location pins are placed on the map: one in North America, one in Europe, one in East Asia, one in South America, and one in Australia.

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

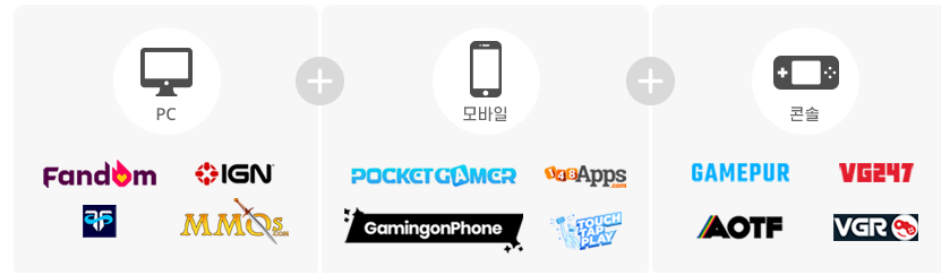
글로벌 게이밍 전문 미디어들과의 파트너십을 통해 PC / 모바일 / 콘솔 등 게임 플랫폼에 적합한 미디어 및 유저 타겟팅
블록체인 / 테크 / 종합 엔터테인먼트 미디어 풀도 보유함으로써 web2.0과 web3.0 게임들을 모두 아우른 마케팅



블록체인 미디어



게이밍 미디어



엔터&서브컬처 미디어



다양한 권역에서의 마케팅 진행을 위하여 글로벌 미디어 풀을 지속적으로 확장 중

글로벌 마케팅 프로세스

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

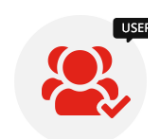
글로벌 사용자 대상을 고려하고 있는 마케팅 플랜에 맞춰,
인벤이 제안드리는 마케팅 솔루션 중 선택해 주세요.

- 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, 벽산디지털빌리5차)

제휴 및 프로모션 문의

Biz@inven.co.kr

보도자료/취재 문의

Desk@inven.co.kr

사업팀 팀장 **정찬우(Maax)**

Office +82-70-5029-5742

Cell +82-10-7200-3569

E-mail Maax@inven.co.kr

전략사업팀 팀장 **박성진(Sardinn)**

Office +82-70-5029-0312

Cell +82-10-7456-7925

E-mail Sardinn@inven.co.kr