

营销商品 介绍书



游戏综合营销平台第一家



2023

No.1 Game Marketing Platform, INVEN与你同在。

INDEX

Chapter

1. 公司介绍	03
2. 营销商品	
- 网上广告	06
- 内容	08
- 网上活动	13
- G-STAR 宣传	16
- 广播及视频	19
- 国际营销服务	25

营销商品 介绍书

Chapter 01

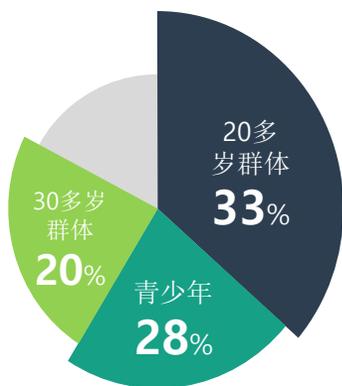
公司介绍

流量信息

玩家实际访问的游戏营销平台

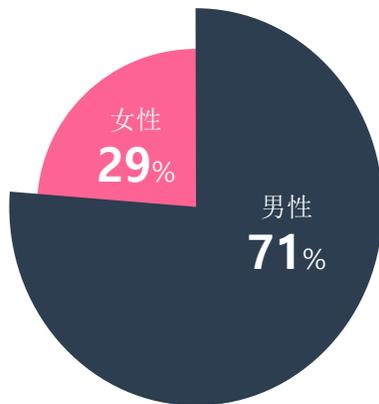
从最喜欢玩游戏的青少年到购买力高的三十多岁群体，**MZ一代**访问的专业游戏网页杂志不区分移动端和PC端平台的游戏媒体

会员总数 **360万人** | 每天访问人数 **140万人** | 每天浏览页数 **1.2亿页** | 每天新增帖子数量 **10万个** | 每天新增回帖数量 **20万个**



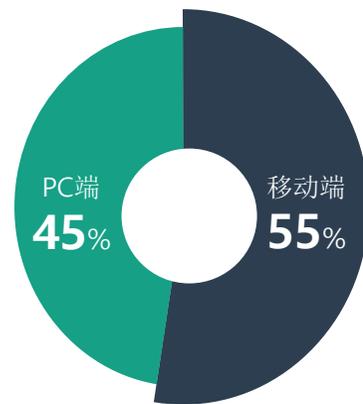
年龄比例

游戏内容的主要消费群体
10~30多岁群体占比超过80%
重复访问率稳定



男·女比例

20多岁群体的男女比例约为7:3
熟悉游戏的年轻男性群体
一直喜欢访问的网站



访问平台

运营韩国最大的PC端、移动端社区
无论是在PC端还是移动端访问
永远提供舒适的访问环境

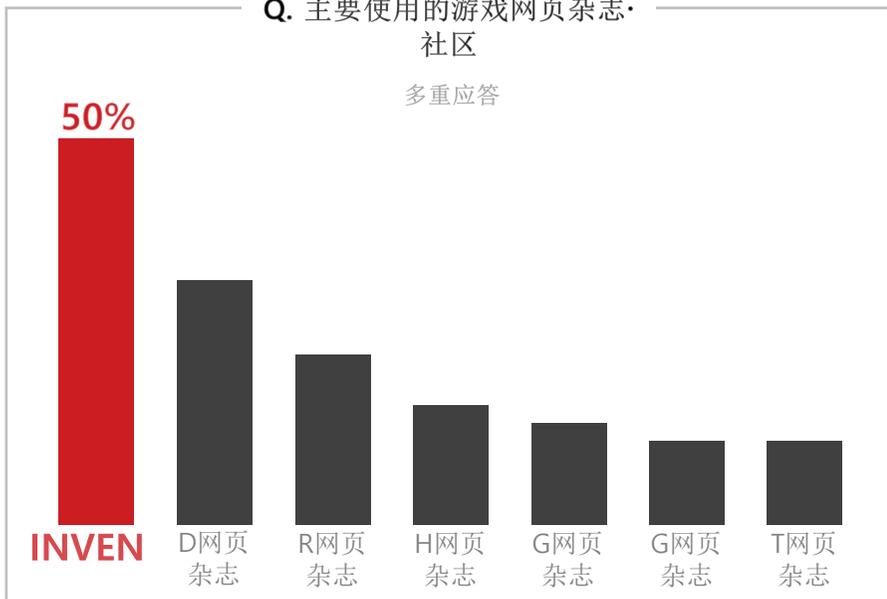
MZ一代最经常使用的游戏营销平台——INVEN!

Koreanclick 游戏信息 第1名 Rankey 游戏媒体 第1名

MEZZOMEDIA 2023手游行业分析报告

Q. 主要使用的游戏网页杂志·社区

多重应答



Q. 各年龄段群体主要使用的游戏网页杂志·社区

多重应答

使用排名	10多岁群体	20多岁群体	30多岁群体	40多岁群体
1	INVEN	INVEN	INVEN	INVEN
2	D网页杂志	D网页杂志	D网页杂志	R网页杂志

所有年龄段主要使用的游戏网页杂志·社区第1名

营销商品 介绍书

Chapter 02

营销商品

网上广告

内容

网上活动

G-STAR宣传

广播及视频

国际营销服务

网上广告

拥有平均每日140万UV、1.2亿PV浏览，利用INVEN的100%玩家流量，进行PC/Mobile主要页面广告



通过豪华独家广告，塑造潮流感觉的同时完成品牌推广

营销商品 介绍书

Chapter 02

营销商品

网上广告

内容

网上活动

G-STAR宣传

广播及视频

国际营销服务

适合各种游戏的量身定制内容产品

不论是否创建社区，从新游戏的攻略内容到趣味内容，制作形态多样配合游戏发布和营销集中期，制作和提供能够吸引玩家视线的内容

预先体验期 / 信息内容 (预览)

[체험기] 지브리 느낌 담았다, '제2의 나라' 미리 해보니...

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

최민호 기자 (minho@nmc.co.kr)

박은길 기자 (poo@nmc.co.kr)

22일(오늘), 구로에 위치한 넷마블의 G타워에서 시작한 초영한 인플루언서, 니노쿠니 시리즈의 팬으로 유명한 일반인 30인의 인원과 함께 '제2의 나라 : Pre-FESTIVAL'이란 합작 행사가 진행됐다. 넷마블 모바일 신작 게임 '제2의 나라'의 사전 행사다.

'제2의 나라'의 공식 '니노쿠니 시리즈'는 '레이더 고수', '요괴해방' 등을 제작한 레벌 5의 스튜디오 지브리가 합작한 작품이다. 니노쿠니 1편에서는 소닉류의 지브리가, 2편에서는 지브리의 스태프들이 제작에 참여했으며, 특유의 동화풍 애니메이션 감성을 잘 구현했다는 평가를 받았다.

넷마블이 제작한 '제2의 나라'는 레벌 5와 스튜디오 지브리가 협력한 판타지 RPG '니노쿠니'를 모바일 RPG로 재제작 한 작품으로, 확률의 세계관을 모바일 환경에 새롭게 구현했다. '제2의 나라'는 6월 10일 출시 예정이다.

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



▶ 관객 니노쿠니의 감성, 지브리 분위기를 담았다

'니노쿠니 시리즈'의 가장 큰 특징은 니노쿠니만의 '애니메이션 감성'이다. 1편은 현재 JRPG, 2편은 전통적인 액션 RPG지만 게임의 스토리를 진행하면 지브리 스튜디오 특유의 분위기를 느낄 수 있는 멋진 애니메이션이 등장하며, 스토리 진행과 함께 감동을 보는 듯한 재미를 느낄 수 있다.

또 지브리 특유의 애니메이션 BGM을 제작한 '니노쿠니 시리즈'의 가장 큰 매력으로 만한, 필드 곳곳에서 히사이시 조의 마법적인 분위기를 느낄 수 있다.

'제2의 나라'는 창작 이력 니노쿠니 시리즈의 감성을 훌륭하게 구현했다. 게임의 로고인 화면부터 창작 니노쿠니의 'Boundless skies'가 메인 테마로 등장했다. 이후로도 창작을 플레이하면 유지러한 익숙한 BGM이 필드 곳곳에 울려가 있어 니노쿠니 시리즈 특유의 분위기를 느낄 수 있다. 초반 스토리에서 볼 수 있는 애니메이션과 컷scenes과 비교해도 부족함이 없었다.

다만 메인 스토리는 창작과 차이가 있었다. 동화적인 스토리와 이치노쿠니(제1의 나라), 니노쿠니(제2의 나라)를 오가며 등장인물 간의 성장과 갈등이 핵심 요소로 등장했던 창작 메인 스토리가 이후 수백명이 지난 시점으로 다시 이야기로 스토리의 분위기가 재현됐다. 시점 버전 기준으로 창작의 메인 캐릭터를 포함 만나볼 수 있었다. 메인 콘텐츠인 '장막과 새로운 왕국'이 이렇듯 창작 '새로운 왕국'을 일부 새로운 설정이 추가되기도 했다.

그런데 창작을 제외한 유저러한 반응을 느낄 수 있는 다양한 요소가 존재했다. 니노쿠니 1편이 생각나는 첫 번째

승리의 여신: 니케가 정식 출시를 앞두고 베타 테스트 및 테크니컬 테스트를 마쳤습니다. 오작상 증계현을 현상시키는 수정 진행, 캐릭터들의 무브먼트(가장 중요) 일러스트 등이 주목을 받은 주목을 받았고, 가장 역시 관심이 자 연스레 가게 되었고 온 출계 2편의 테스트에 모두 반영되어 많은 테스트 기간 중 최대한 플레이해보십시오.

게임을 플레이해 보니, 참신한 그래픽은 별개로 세계관은 세상이 대중 열광한 포스트 아포칼립스를 배경으로 잡고 있어 보기보다 무거운 분위기를 풍겼습니다. '니케'라는 인간을 대표로 만든 테스토로 가장 '대신' 여리가 지 위험한 일을 하는 세상에서 플레이하는 것 부유한 신인 지휘관이 되어 니케를 통솔, 속이 시계한 뒷사람들에게 휘둘러는 것으로 게임이 시작됩니다.

테스트 동안 발lopedia 로드된 움직임에서 아쉬운 점이 있었지만 게임 자체는 거의 완성되어 있었고, 세부 조정을 기다리고 있다는 감상이었는데요. 정식 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. 니케 5영으로 구성된 슈트들을 구성해 여러 가지 콘텐츠를 플레이할 수 있는데, 플레이에 영향을 주는 다양한 요소를 가지고 있습니다.

우선, 무기는 니케의 기본 공격이 어떤 식으로 되는지 보여줍니다. 소총, 기관단총, 샷건, 저격소총, 활, 예전적인 6총류가 있으며 가장 다양한 무기입니다. 무기는 지대다 정량되어 있어 육체적 능력에 따라 다른 니케를 생성하여 합니다.

예를 들어 샷건은 근거리에서 있는 적에게는 강력한 효과를 보이지만 원거리의 적은 맞추기가 어렵습니다. 반대로 저격소총은 조금 시종 효과가 있어 아주 멀리 있는 적도 처리할 수 있지만 반대로 근거리의 적이 많이 떨어집니다. 저격소총, 활은 연사가 불가능해 각각의 특색에 맞는 상황에 정확히 활용해야 합니다. 6가지 무기의 특성은 다음과 같습니다.

- 소총: 가장 무난한 밸런스형 무기, 거리 및 직의 수를 따지지 않고 사용하기 편함
- 기관단총: 높은 연사율을 가졌으나 사거리가 짧음
- 샷건: 근거리의 적에게 강하나 원거리 적을 맞추기 어려움
- 저격소총: 사거리가 길고 중으로 원거리 적을 조종할 수 있으나, 다수의 적 제압이 어려움
- 활: 높은 연사를 공격할 수 있어 다수의 적을 제압할 수 있으나, 재장탄 시간이 오래 걸림
- 역산전: 탄수가 없고 연사력이 높으나 영동률과 대지가 낮음

指南 / 信息内容 (发布)

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

[정보] 인자작 필수 캐릭터! 클블티 메지로 도베르가 왔다

왕민환 기자 (poo@nmc.co.kr)

이름길 기자 (poo@nmc.co.kr)

대항해시대 오리진은 현재 전투 위주의 해로로 플레이하고 있습니다. 전투는 신단 재빨리 가장 효과적으로 승리는 수 단이며, 상해 티어 선박 건조를 위한 재료 수급 및 레이드를 수급해 가장 효율적인 콘텐츠입니다. 그렇기에 많은 분들이 항해를 전투 위주로 세팅하는 것을 선호하고 있습니다.

오늘은 이 전투에 대해 이야기해보겠습니다. 선박 선택과 진행 메커니즘, 그리고 항해사 세팅법, 효율적인 전투를 위한 전반적인 부분을 알고 넘어가겠습니다.



▶ 효율적으로 세팅하고, 효과적으로 전투하십시오

■ 선박 세팅 · 백병 특화선을 추천! 장성은 오스만캐라-투함의 빌드

현재, 대항해시대 오리진의 전투 시스템에서 가장 효과적인 공격 수단은 백병선입니다. 티어가 올라갈수록 선박의 내구도는 급격히 올라가는 반면, 백병을 견딜 수 있는 적도 처리할 수 있는 수단이 부족해 그 차이가 크지 않습니다. 포격 한 두 방으로 적 선박을 침몰시키기 쉽지 않지만, 백병으로는 비교적 간단하게 할 수 있습니다.

이러한 특성은 공격과 대포로 적용되는데요. 적의 백병 공격 역시 매우 강력합니다. 따라서 포격선을 운영하여 성능을 내야 하는데요. 이렇듯 백병선으로 상급 공격을 상대하기 좀 더 유리한 전투를 진행할 수 있습니다.



▶ 대항해시대의 신적 선박과 백병 메커니즘의 특성상 백병 특화 선박을 갖추는 것이 좋습니다

메지로 도베르는 이미 역전과 라이언으로 유명한 해적로가의 일원이자, 유우무에 세계관을 승화시켜 온승업 정도로 미소라는 설정을 지닌 유우무스메입니다.

얼마 전까지만 해도 순부부 디자인까지 이루어진 유우무스메로 출시전부터 전황적인 미스너상으로 많은 관심을 끌며 있었습니다. 특히하게 아틀라스 트라우머로 인해 동성이나 유우무에 사이에서인 상황이었기에 남성의 시선을 끌었으며, 게임 내에서도 트레이너의 상황에 따라 반응이 다양하게 나타납니다.

여성 트레이너를 대상으로는 처음부터 친밀감을 표현하지만, 남성 트레이너를 대상으로는 첫 만남부터 경계하며, 진행 지기 어려운 태도를 고수하고, 물론 이후 스토리 진행에 따라 다소 열렬해지는 존재로 변화하는 것을 느끼는 것이 도베르 스토리의 재미라 할 수 있습니다.

게임 내 성능을 이야기하자면 설정에서 쓰기가 어려운 유우무스메입니다. 성장지 자체는 스피드 10%와 지능 20%로 우수한 편이지만, 보류한 레어 스텡이 디버프 + 페시브라는 괴이한 조합 탓에 제대로 된 경쟁을 펼치지 어렵습니다.

대신 고유 스텡은 중반 스텡 타이밍에 발동하는 가속스킬로 불꽃상태에 걸리지 않다면 한미는 조건이 있으나, 메지로 라이언의 빛속이나 불꽃보다 순위 조건이 낮아 인기 계승기가 동등하게 됩니다. 즉, 도베르 본체보다는 인자작 유우무스메로의 가치가 매우 높다는 뜻이죠.

출시 이후 선입금이 흥망이 펼쳐지는 대부분의 대회에서 필수 계승기로 자리 잡기에 뒤떨어 여유가 있는 유저러한 반드시 뽑을 필요가 있습니다.



메지로 도베르

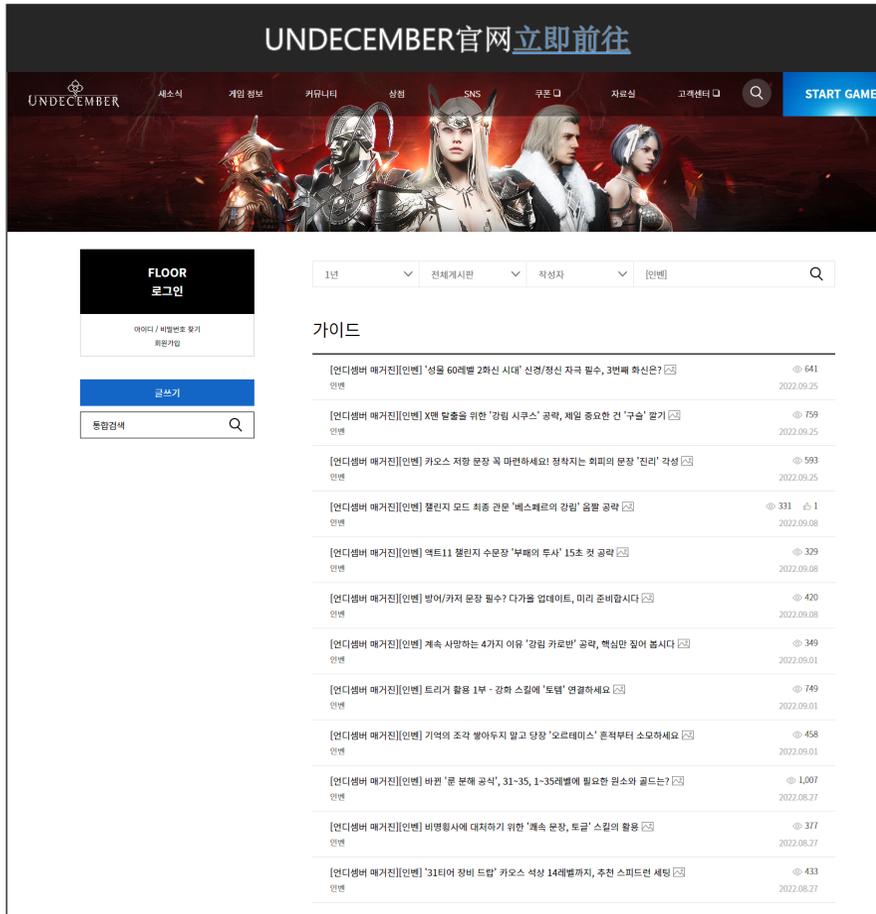
- 성명: 크리타라 0818R
- 성별: 남성/소년
- 신장: 167cm
- 스피드/라이프: 1833 / W57 + H81
- 재능: 15방 앞잡
- 학년: 고등학교
- 기타: 1, 018, 146, 14
- 배너: 018, 018, 146, 14

▶ 성장 보정 및 기본 스탯

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

能够提供给各频道的内容商品

提供适合三重媒体（自有媒体、付费媒体、赢得媒体）战略的内容商品
提供专为新游戏而打造的INVEN高效混合营销频道



构建DB、创建社区

整理DB页面，方便玩家浏览，创建INVEN社区，聚集玩家

构建DB - 赛马娘 Pretty Derby

[기적의 하얀 별] 오구리 캡 ★★★
목록으로

스킬
육성 목표
추천 서포트 카드
육성 이벤트



평상복 승복

CV: 타카야나기 토모요 (高柳知葉)

능력치	스피드	스태미나	파워	근성	지능
초기	G+ 94	G+ 91	F 111	G+ 76	G+ 78
5성	F 115	F 111	F 136	G+ 93	G+ 95
성장률	👉+15%	❤️+15%	-	-	-

적성	경기장 적성	
거리 적성	잔거리 A	더트 B
각질 적성	도주 F	선행 A
	선입 A	추입 D

스킬

고유 스킬

크리스마스 이브의 미라클 런! [더보기]

발동 조건
발동한 지구력 회복 스킬 3개 이상 / 진행거리 비율 50% 이상

创建社区 - 夜行者

2023 LCK CHINA 2023 LCK 게임빌 PC 공식 후원

비밀키

내이트 워커 이벤트

INVEN 커뮤니티

오보일 맞판

자유 게시판

이벤트

인벤 유저 정보

인벤 뉴스

이벤트

인벤 유저 정보

인벤 커뮤니티

인벤 유저 정보

인벤 유저 정보

인벤 뉴스

이벤트

인벤 유저 정보

인벤 뉴스

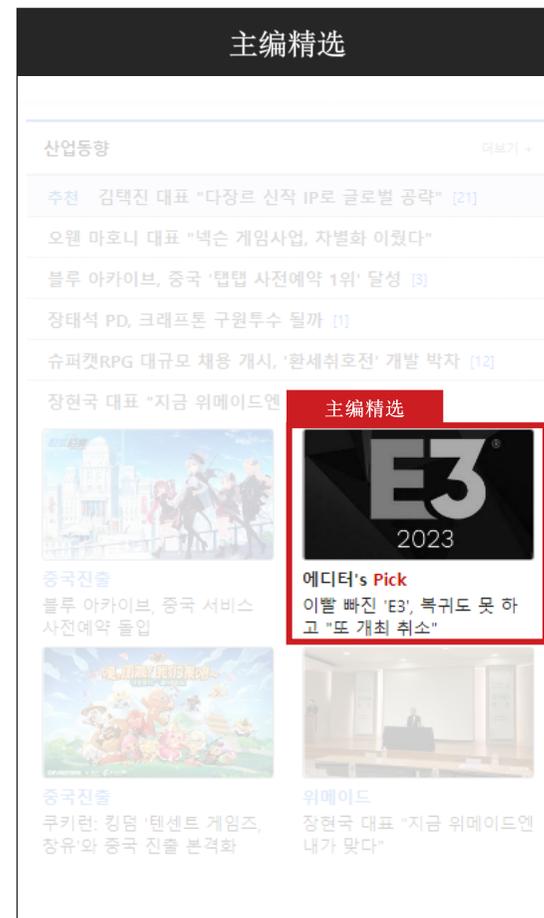
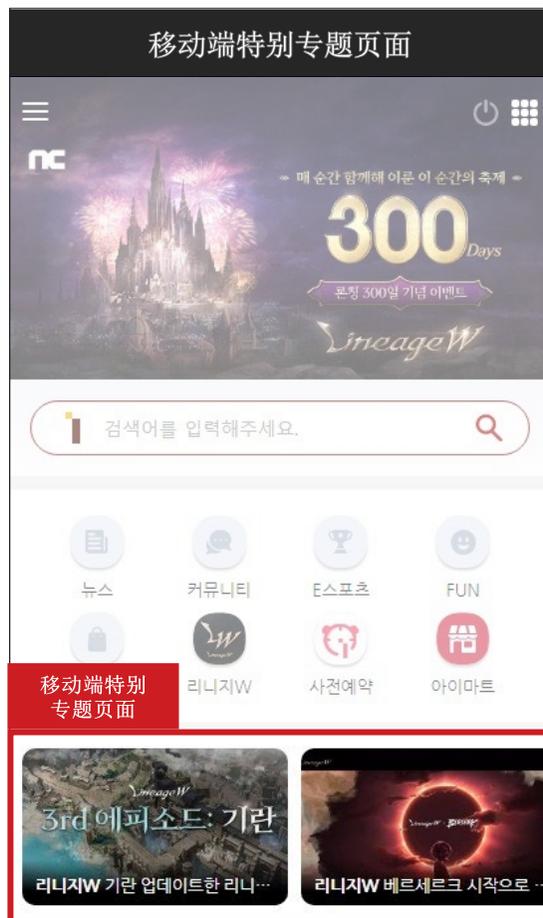
이벤트

인벤 유저 정보

※ 无法单独设立DB页面或创建社区，只有在进行内容商品时才可以开设。

内容显示商品

包括游戏报导材料在内，将刊登在INVEN内的各种新闻收集起来，显示在INVEN网页杂志的主页可以配合游戏预约、发布等热点事件，进行短期集中式品牌推广



※ 刊登在热点事件区域的新闻需要经过检阅，期间不收取费用。

营销商品 介绍书

Chapter 02

营销商品

网上广告

内容

网上活动

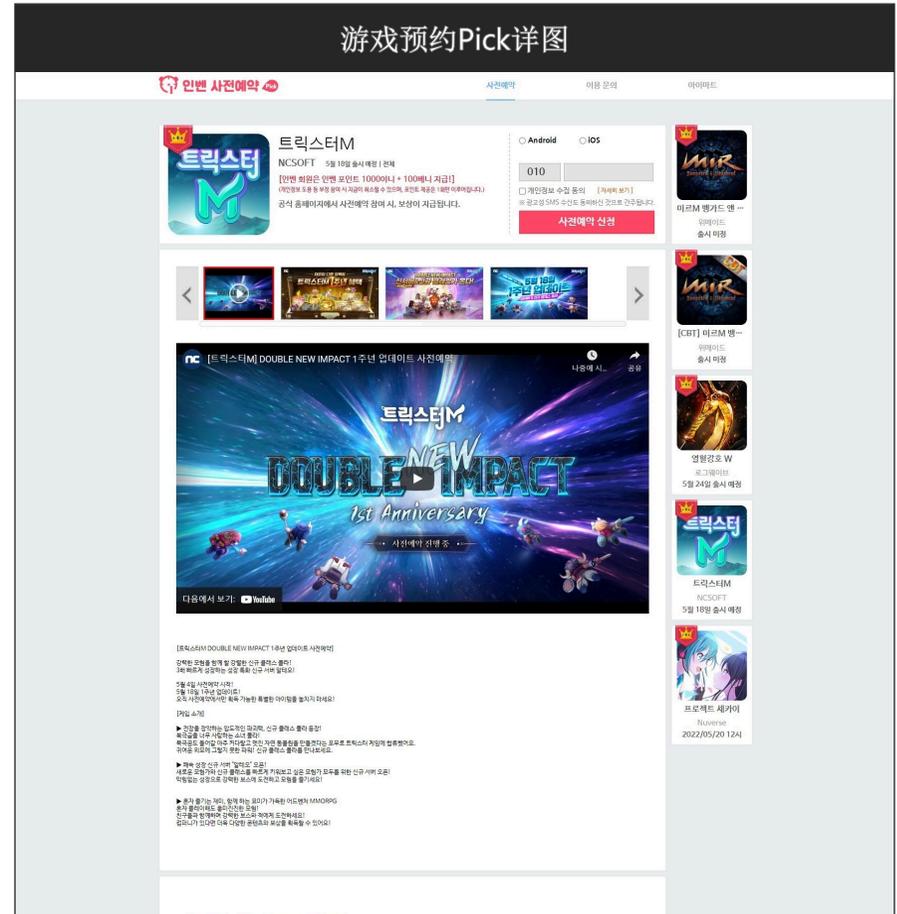
G-STAR宣传

广播及视频

国际营销服务

游戏预约Pick

根据免费/付费/广告结合型等活动类型，进行各种形态的游戏预约
以回馈积分的形式提供INVEN积分，鼓励参与，发送游戏发布提示LMS



定制活动

策划和执行针对游戏主要热点问题的定制活动
可以通过忠实玩家常驻的INVEN进行有效的活动

发布/更新纪念活动

원신
Genshin Impact

원신 출석체크

이번 달 출석체크 0일 (누적)
* 출석체크 통계 시간은 0시 기준으로 합니다.

뽑기권 1일째	포인트 10 2일째	포인트 10 3일째	포인트 10 4일째	인벤 배니 5일째
포인트 10 6일째	포인트 10 7일째	포인트 10 8일째	인벤 배니 9일째	포인트 10 10일째
포인트 10	포인트 10	인벤 배니	포인트 10	포인트 10

- 配合游戏发布/更新热点进行活动
- 可以有效招募新玩家

广播联合活动

LEGION | INCHAT

2022 자냥대 시즌
당신의 원픽을 알려주세요!

‘자냥대 응원 메시지 이벤트’

2022 자냥대 시즌
“어차피 우승은 이 팀이지!”

↳ 2022 첫번째 자냥대에서
가장 기대되는 팀에게 응원 메시지를 남겨주세요!

2021년 12월 28일(화) ~ 2022년 1월 5일(수)

intel
CORE 17
11세대 인텔® 코어™
i7 H 시리즈 프로세서

- 进行INCHAT游戏大会广播联合活动
- 扩大宣传规模和效果

CBT活动

DIABLO
RESURRECTED™

디아블로 II: 레저렉션
알파 테스터 응모 이벤트

20년이 흘렀지만, 아직까지 많은 마니아층을 가진
시리즈 중 최고로 평가받는 디아블로 III!

그 당시 감성과 피땀했던 경험, 원작 스토리와 밸런스를 그대로 유지한 채 다시 돌아왔습니다.
이제 인벤과 함께 디아블로 II: 레저렉션 알파 테스트에 뛰어들 새로운 필멸자들을 모집합니다.
디아블로 II: 레저렉션 이용 연봉은 18세 이상입니다. 18세 이상만 응모해 주세요!

'총 400명' 디아블로 II: 레저렉션 알파 테스트 참여 코드를 드립니다!

게임을 사랑한다면, 누구나 한번쯤 플레이해 봤을 디아블로 II.
추억 한편에 흐릿하게 남아 있을 그 시절 기억을 떠올리며

- 在汇集该游戏玩家的社区进行活动
- 促进玩家转变为忠实玩家

营销商品 介绍书

Chapter 02

营销商品

网上广告

内容

网上活动

G-STAR宣传

广播及视频

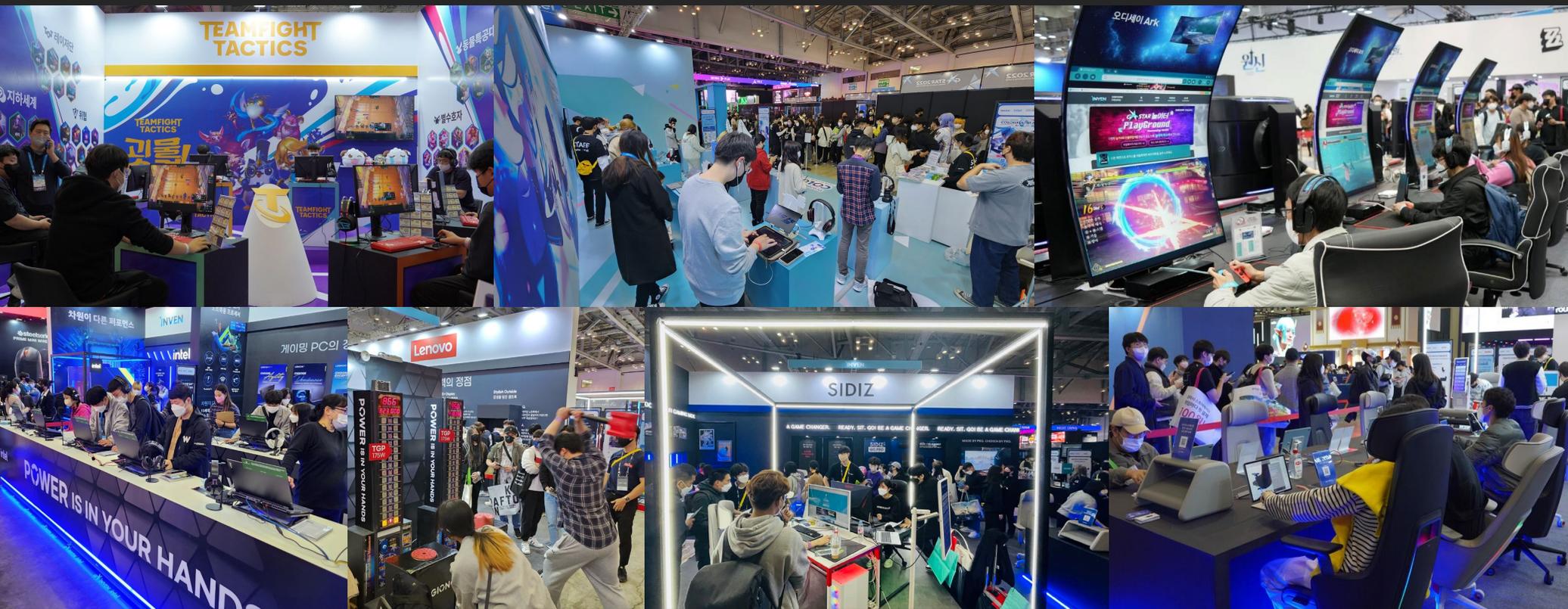
国际营销服务

INVEN G-STAR宣传

通过韩国最大的游戏庆典G-STAR内的INVEN展台，与玩家沟通，有效宣传品牌
从包括游戏公司在内的各种合伙公司品牌区域策划到运营现场活动等，以统一程序进行

[\[立即前往INVEN G-STAR页面\]](#)

INVEN G-STAR 2022品牌区域现场图片



营销商品 介绍书

Chapter 02

营销商品

网上广告

内容

网上活动

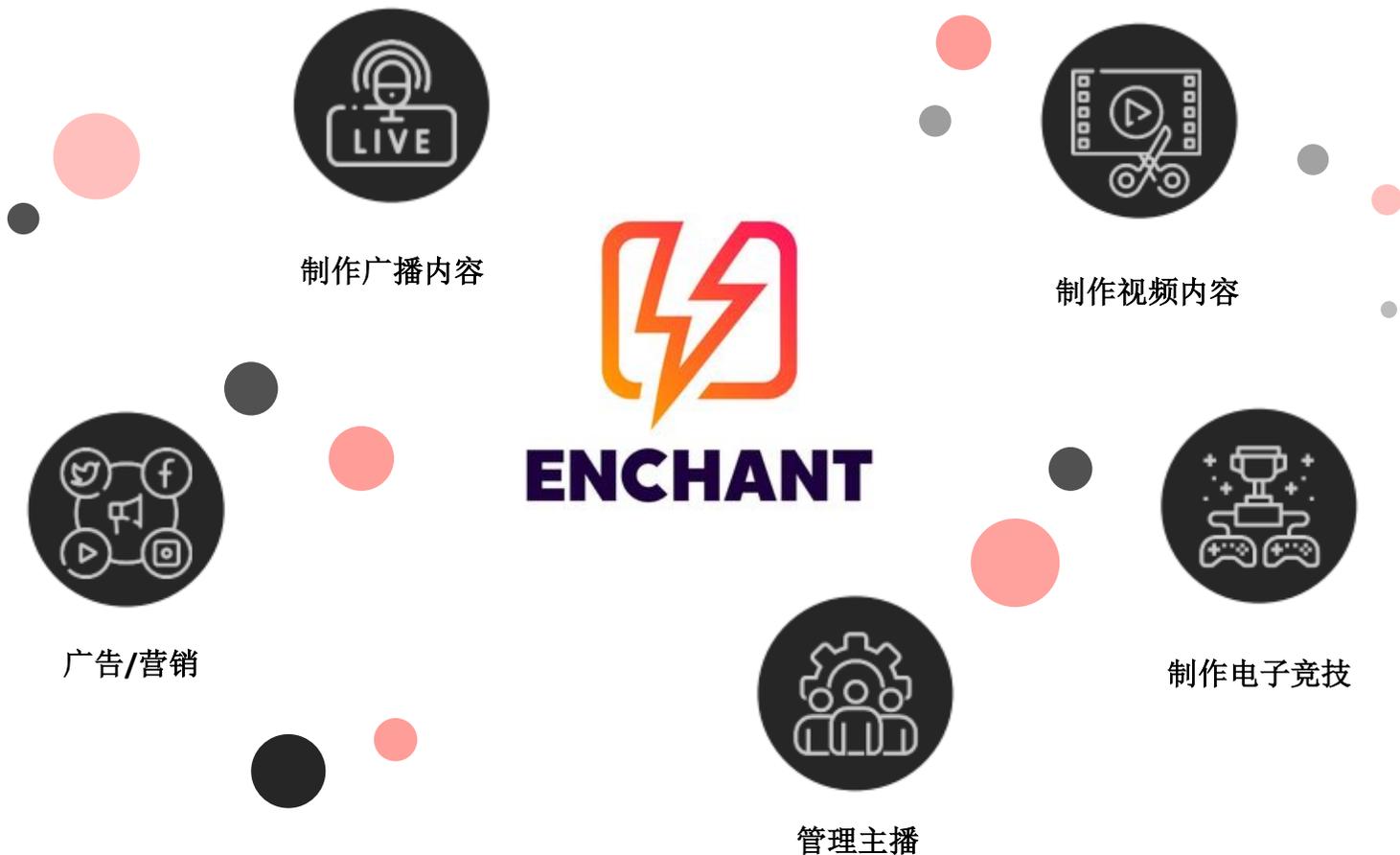
G-STAR宣传

广播及视频

国际营销服务

INCHAT

专业游戏内容制作者和主播汇集一堂，制作能够与MZ一代沟通的潮流内容



制作直播内容（游戏广播）

从直播平台进行的各种主题线上/线下宣传直播活动到匹配主播、直播展演和特辑放送等的策划、制作，通过INVEN享受宣传和附加内容一条龙









可以在韩国玩家熟悉的主要平台播放



制作/运营电子竞技

根据游戏平台、预算等，从一次性大会到赛季联赛，策划各种规模的电子竞技大会
通过运营大会、接待玩家、采访，从宣传到线上/线下转播，为你量身定制

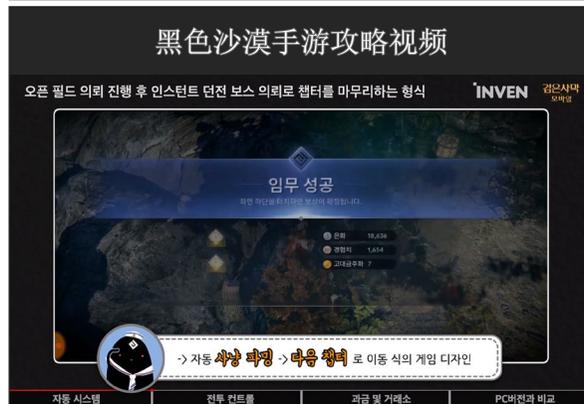
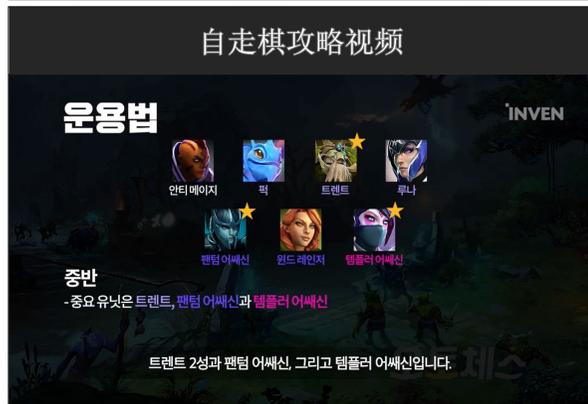
点击图片播放视频。



从短期大会到大规模赛季联赛，
策划和运营针对预算量身定制的电子竞技大赛

制作视频内容

播放预告片以及后续亮点，从用于宣传的一次性策划视频到持续策划型主题视频，策划和制作符合目标的视频内容将制作的视频显示在各频道，用于二次病毒式营销



利用丰富多样的主题和知名主播制作有趣的视频，打造能够留在玩家记忆深处的病毒式营销视频
 通过游戏攻略/指南视频，为玩家提供有效信息的攻略视频

代理线上/线下活动

从利用自有工作室进行玩家座谈会到在外部进行的大规模策划活动，以进行过各种活动的经验为基础，拥有顶级活动策划能力和运营能力

点击图片播放视频。



玩家座谈会 / FGT / 发布会 / 代理大规模活动

营销商品 介绍书

Chapter 02

营销商品

网上广告

内容

网上活动

G-STAR宣传

广播及视频

国际营销服务

国际营销服务

作为内容伙伴，为韩国客户能够成功开展国际营销提供有效的营销方案



GLOBAL MARKETING SERVICE

基于60多个国际媒体网络，从内容制作到刊登，INVEN作为内容伙伴与你同行。

内容

维基及游戏信息

直投广告

主播宣传

线上及线下宣传

国际网络伙伴

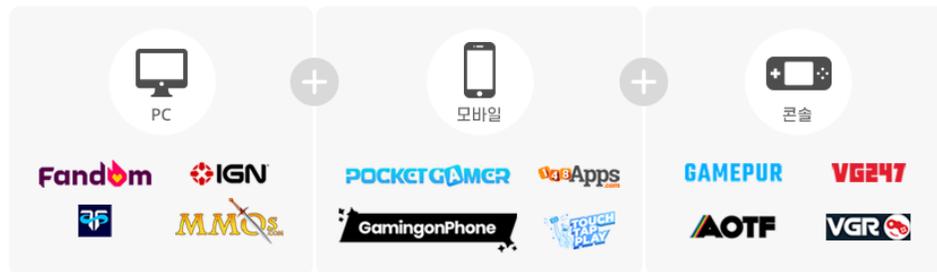
通过与专业国际游戏媒体合作，精准定为端游/手游/电视游戏等适合游戏平台的媒体和玩家拥有区块链/技术/综合娱乐媒体池，营销涵盖web2.0和web3.0玩家



区块链媒体



游戏媒体



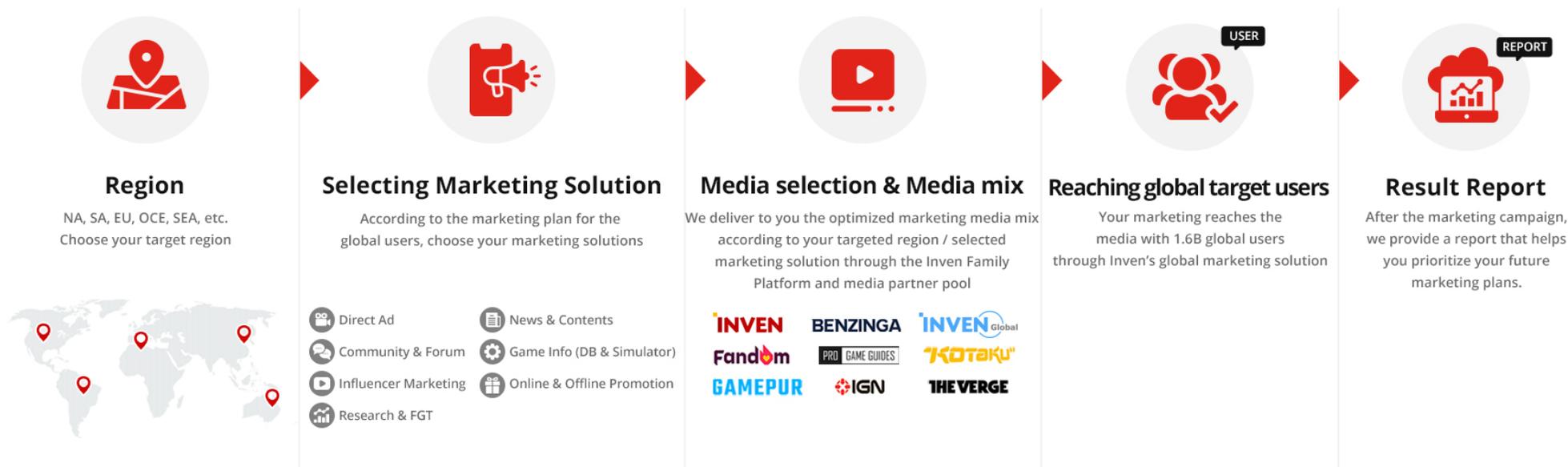
娱乐及亚文化媒体



持续扩张国际媒体池，以便在各种圈子内开展营销

国际营销宣传

通过有限预算、希望宣传的圈子等，量身定制咨询，为客户构建营销战略平台
从搜索媒体到提案、实际执行、结果报告，实现一条龙流程



通过与各媒体密切联系，进行管理确保100%刊登，活动结束后提供结果报告

CONTACT US

INVEN盆唐办公室



城南市盆唐区龟尾路9号街3-4
韩国大厦3楼（九美洞）

INVEN工作室



京畿道城南市盆唐区城南大路三三一号街9-9
5楼底下1层（亭子洞石禹才大厦）

INVEN加山办公室



首尔特别市衿川区樱花路244
907~909号（加山洞璧山数码园第5区）

合作宣传咨询

[Biz@inven.co.kr](mailto: Biz@inven.co.kr)

报导材料/采访咨询

[Desk@inven.co.kr](mailto: Desk@inven.co.kr)

商业团队 队长
鄭燦雨(Maax)

Office +82-70-5029-5742
Cell +82-10-7200-3569
E-mail [Maax@inven.co.kr](mailto: Maax@inven.co.kr)

商业团队 队长
朴晟進(Sardinn)

Office +82-70-5029-0312
Cell +82-10-7456-7925
E-mail [Sardinn@inven.co.kr](mailto: Sardinn@inven.co.kr)