

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

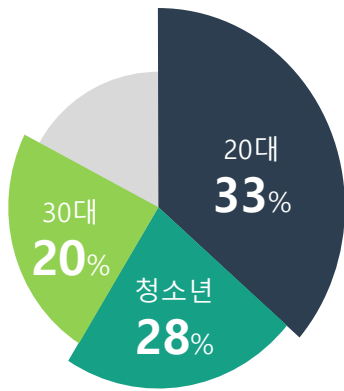
회사 소개

트래픽 정보

실제 게이머들이 방문하는 게임 마케팅 플랫폼

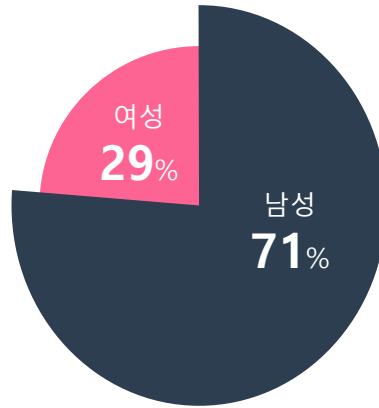
게임을 가장 많이 즐기는 청소년부터 구매력이 높은 30대 등 **MZ세대**가 방문하는 게임 전문 웹진
모바일과 PC, 플랫폼 구분 없는 게이밍 미디어

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



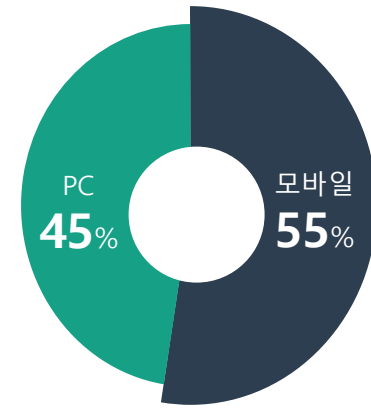
연령 비율

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

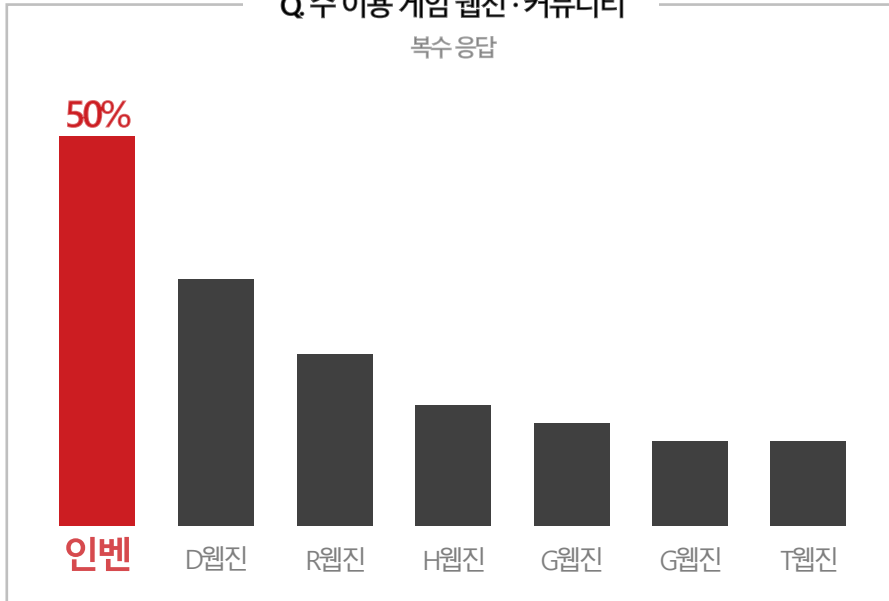
MZ 세대가 가장 많이 이용하는 게임 마케팅 플랫폼, 인벤!

코리안클릭 게임정보 1위 랭키닷컴 게임미디어 1위

메조미디어 2023 모바일게임 업종 분석 리포트

Q 주 이용 게임 웹진·커뮤니티

복수 응답



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 기대 이목을 집중시킬 수 있는 콘텐츠 제작 및 납품

사전 체험기/정보 콘텐츠 (사전)

[체험기] 지브리 느낌 담았다, '제2의 나라' 미리 해보니...

최은필 기자 (emin@nmc.co.kr)

22일(오늘), 구부레 위치한 넷마블의 G타워에서 사전 초정원 인문부에서, 니노쿠니 시리즈의 명으로 구성된 일반인 30인의 인원과 함께 '제2의 나라 : Pre FESTIVAL(사전 답례 행사)'가 진행됐다. 넷마블 모바일 신작 게임 '제2의 나라'의 사전 행사다.

'제2의 나라'의 음악 '니노쿠니 시리즈'는 '레이온 고수', '요코에지' 등을 제작한 레벨 5와 스튜디오 지브리가 합작한 작품이다. 니노쿠니 1편에서는 스튜디오 지브리가 2편에서는 지브리의 스태프들이 제작 참여했으며, 특유의 동화적 애니메이션 감성을 잘 구현했다는 평가를 받는다.

넷마블이 제작한 '제2의 나라'는 레벨5와 스튜디오 지브리가 협력한 전략 RPG '니노쿠니'를 모바일 RPG로 재해석 한 작품으로, 활약의 세계관을 모바일 환경에 새롭게 구현했다. '제2의 나라'는 6월 10일 출시 예정이다.

장장에서 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 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 영화를 보는 듯한 재미를 느낄 수 있다.

제2의 극장판 애니메이션 BGM을 제작한 히사이시 조의 음악은 니노쿠니 시리즈의 가장 큰 매력으로 만난, 빌드 곳곳에서 히사이시 조의 마법적인 분위기를 느낄 수 있다.

'제2의 나라'는 원작 '니노쿠니 시리즈'의 감성을 훌륭하게 구현했다. 게임의 로그인 화면부터 음악 '니노쿠니의 Boundless skies'가 메인 테마로 등장한다. 이후로도 특유의 클래식한 유적적인 익숙한 BGM이 빌드 곳곳에 울려 오며 '니노쿠니 시리즈' 특유의 분위기를 느낄 수 있다. 또한 스토리에서 볼 수 있는 애니메이션과 컷scene도 원작과 비교해도 부족함이 없었다.

다만 메인 스토리는 원작과 차이가 있었다. 통째로 스토리를 미치쿠니(제1의 나라), 니노쿠니(제2의 나라)를 오가며 등장인물 간의 성장과 갈등이 핵심 요소로 등장했던 원작과 달리 메인 스토리가 이후 수백명이 지난 시점으로 바뀌어 스토리의 분기가 꽤 많았다. 시연 버전 기준으로 원작의 메인 캐릭터를 또한 만나볼 수 없었다. 메인 콘텐츠인 정량과 새로운 왕국인 미올라는 왕국 등 일부 새로운 설정이 추가되기도 했다.

그리고 원작을 재해석한 유저들의 반응을 느낄 수 있는 다양한 요소가 존재한다. 니노쿠니 1편이 생리나는 첫 번째


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

박은길 기자 (pook@nmc.co.kr)

승리의 여신: 니케가 현재 출시를 앞두고 베타 테스트 및 테크니컬 테스트를 마쳤다. 오직 승 승계를 완성시키는 수월 전투, 캐릭터들의 무브먼트(가동력)가 강조된 일러스트 등이 주목을 끌었다. 기타 역시 공습이 차연시켜 가게 되었고 온 층계 2편의 테스트에 모두 정량되어 높은 테크닉 기간 동안 최대한 플레이해보았다.

게임을 플레이해 보니, 화려한 그래픽은 볼거리 세계관은 승리가 대응 다양한 포스트 아포칼립스를 배경으로 갖고 있어 보기보다 무거운 분위기를 풍긴다. 니케라는, 인간을 재료로 만든 로봇보가 사담 여리가 지 워터한 빛을 쬐는 세상에서 존재하는 것 부인한 신인 지워언이 되어 니케를 통해, 속이 시커먼 뿔사람들에게 휘둘리는 것으로 게임이 시작된다.

테스트 동안 '발발나아' 로딩 등 최적화에서 아쉬운 점이 있었지만 게임 자체는 거의 완성되어 있었고 세부 조정을 기대하고 있다는 감상이었는데요. 정식 출시에 앞서 테스트를 기준으로 승리의 여신: 니케의 특성 요소 및 각종 콘텐츠에 대해 간단히 소개하는 시간을 가져볼게 합니다.



■ 게임의 가장 기본이 되는 '니케의 여러 요소'

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

우선, 무기는 니케의 기본 공격이 어떤 무기로 되는지 보겠습니다. 4종, **기권총, 삼천, 저격소총, 함지, 먹산전**의 선택구가 있으므로 가장 자신감 있는 무기를 선택합니다. 무기는 지터다 정량되어 있어 특색에 따라는 니케를 완성하게 합니다.

예를 들어 삼천은 근거리에 있는 적에게는 강력함을 보이지만 원거리의 적은 맞추기가 어렵습니다. 반대로 저격소총은 좁은 시야 효과가 있어 아주 멀리 있는 적도 처리할 수 있지만 반대로 근거리의 적이 보이지요. 저격소총, 함지는 연사가 불가능해 각각의 특색에 맞는 상황에 정확히 활용해야 합니다. 6가지 무기의 특성은 다음과 같습니다.

- 소총: 가장 무난한 밸런스형 무기. 거리 및 적의 수를 따지지 않고 사용하기 편함
- 기권총: 높은 연사력을 가졌으나 사거리가 짧음
- 삼천: 근거리의 적에게 강하나 사거리, 적을 맞추기 어려움
- 저격소총: 사거리가 길고 정교한 원거리 적을 조준할 수 있으나 다수의 적 제압이 어려움
- 함지: 높은 연사를 공격할 수 있어 다수의 적을 제압할 수 있으나 정량된 시간이 오래 걸림
- 먹산전: 탄수가 없고 연사력이 높으나 정량률과 데미지가 낮음

가이드/정보 콘텐츠 (론칭)

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

양재환 기자 (pook@nmc.co.kr)

대항해시대 오리진은 현재 전투 위주의 해박하고 흥미로운 게임입니다. 전투는 선박 제형을 가장 효과적으로 운용하는 수단이므로, 상하를 위한 재료, 수급 및 레이드를 수급에도 가장 효율적인 콘텐츠입니다. 그렇기에 많은 분들이 항해를 전투 위주로 세팅하는 것을 선호하고 있습니다.

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



▲ 효율적으로 세팅하고, 효과적으로 전투하세요!

■ 선박 선택 - 백병 특화선을 추천! 장점은 오스만艦隊+투항의 빌드

현재 대항해시대 오리진의 전투 시스템에서 가장 효과적인 공격 수단은 백병선입니다. 히어로 올라갈수록 선박의 내구도는 급격히 올라가는 반면, 백병을 견딜 수 있는 선형수의 값을 수직 변화는 그렇게 크지 않습니다. 포격 한 두 명으로 적 선박을 침몰시키면 좋지 않지만, 백병으로는 비교적 간단하게 해볼 수 있습니다.

이러한 특성은 전적 승격에도 그대로 적용되는데요. 적의 백병 공격 역시 매우 강력합니다. 따라서 포격선을 운영하길 선택을 내어주는 것보다는, 이득도 백병으로 상성 편제를 상재하면 좀 더 유리한 전투를 진행할 수 있습니다.



▲ 대항해시대의 선박 선택과 백병 특화선의 특성상 백병 특화 선박을 갖추는 것이 좋습니다.

[정보] 인자작 필수 캐릭터! 클루티 미소녀 메지로 도베르가 왔다

이종필 기자 (min@nmc.co.kr)

메지로 도베르는 이미 액션과 라이언으로 유명한 캐릭터의 활동이자, 무라무에 세계관을 승화시켜 승화시켜 승화시켜 메지로 도베르라는 설정을 지난 무라무에입니다.

원인 할까 그대로 승화시켜 디자인까지 이루어진 무라무에를 승화시켜서 전형적인 미소녀상으로 많은 관심을 끌고 있습니다. 특히하게 아틀라 티라우마로 인해 주로 동성이나 유라무에 사이에서만 성장하였기에 남성의 시선을 받았으며, 게임 내에서도 트라이아드의 상황에 따라 변모가 현명적으로 달라집니다.

여성 트라이아드를 대상으로는 처음부터 친밀감을 요구하지만, 남성 트라이아드 대상으로는 첫 만남부터 경계하며, 진행 시키 어려운 태도를 고수하고, 물론 이후 스토리 진행에 따라 다소 열방하는 존재로 변해가는 것을 느끼는 것이 도베르 스토리의 재미라 할 수 있습니다.

게임 내 성능을 이야기하자면 설정에서 쓰기가 어려운 무라무에입니다. 성장성 자체는 스피드 10%와 지능 20%로 우수한 편이지만, 보편적 레어 스타일이 디퍼트 + 레지스라는 괴악한 조합 탓에 체력이 된 경량형 풀치기 어렵습니다.

대신 고유 스타일은 웬만한 스피드 타이밍에 발생하는 가속효과로 풍상상태에 걸리지 않으니 편의는 조건이 있으나, 메지로 라이언의 첫도 아나볼릭보다 순위 조건이 붙어 인기 계승자가 동등하게 됩니다. 즉, 도베르 본체보다는 인자작용 무라무에로의 가치가 매우 높다는 뜻이지요.

출시 이후 선입이나 진입이 못하는 대부분의 대회에서 실력 계승기러 지라 집기에 뒤떨어 여유가 있는 유저라면 반드시 불을 필요가 있습니다.



■ 메지로 도베르

- 성명: 메지로 도베르
- 성별: 여성
- 신장: 87cm
- 소스키사이즈: B83 - W57 - H88
- 계급: 150만 이상
- 학년: 고등학교
- 계급: 100만 이상
- 계급: 100만 이상

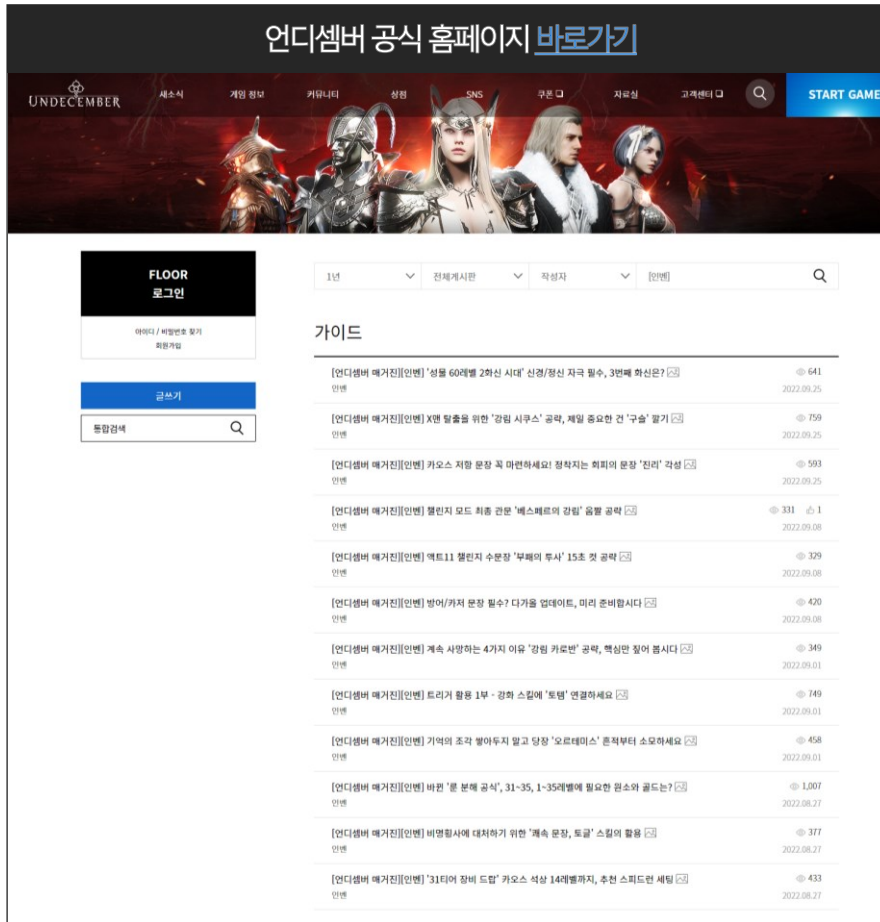
■ 성장 보정 및 기본 스탯

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



DB 구축 & 커뮤니티 개설

유저들이 보기 쉽게 정리한 DB 페이지와 게임 유저들을 모을 수 있는 인벤 커뮤니티 개설

DB 구축 - 우마무스메 프리티더비

[기적의 하얀 별] 오구리 캔 ★★★ 목록으로

스킬
육성 목표
추천 서포트 카드
육성 이벤트

평상복 승부복

CV: 타카야나기 토모요 (高柳 純葉)

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

경거장 적성 잔디 A 더트 B

거리 적성 단거리 E 마일 A 중거리 A 장거리 B

각질 적성 도주 F 선형 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

고유

커뮤니티 개설 - 나이트워커

2023 LCK CHINA 후원
2023 LCK 게임링 PC 공식 후원

카드
마법
스킬
전환

나이트워커 인벤

▶ 나이트워커 인벤 소개

▶ 오보의 핫한

▶ 나이트워커 인벤 소개

▶ 오보의 핫한

▶ 나이트워커 인벤 소개

▶ 오보의 핫한

자유 게시판

▶ 나이트워커 인벤 소개

▶ 오보의 핫한

▶ 나이트워커 인벤 소개

▶ 오보의 핫한

오보의 핫한

▶ 나이트워커 인벤 소개

▶ 오보의 핫한

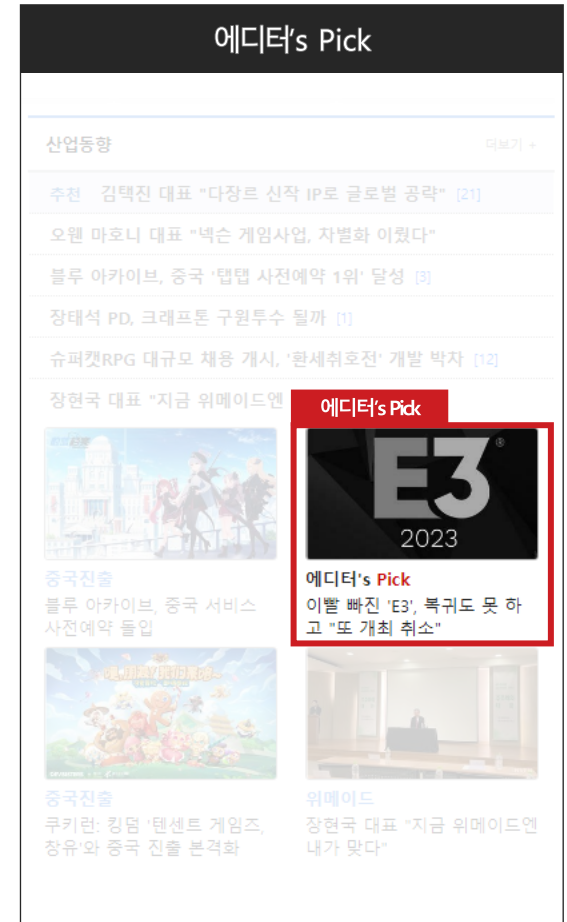
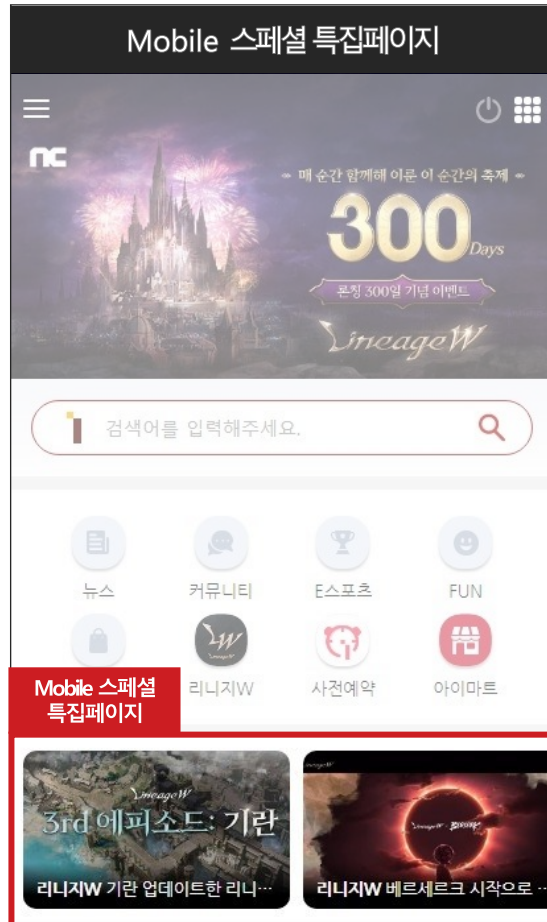
▶ 나이트워커 인벤 소개

▶ 오보의 핫한

※ DB 페이지 단독 오픈 및 커뮤니티 단독 개설은 어려우며, 콘텐츠 상품 진행 시 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 영역은 기사 내용의 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

사건예약 Pick

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

사전예약 Pick 메인페이지

인벤 사전예약
사전예약
이용 문의
아이미트

인벤 사전예약

<p>[CBT] 미르M 뱅가드 앤 베가 [1000에나, 100베나] 모든 유저들에게 미르M CBT 참여 관련 무료 제공 출시 미정</p>	<p>프로젝트 세카이 [1000에나, 100베나] 사전예약자 수에 따라 모든 유저에게 동일한 보상이 지급 2022/05/20 12시</p>	<p>트릭스터M [1000에나, 100베나] 공식 홈페이지에서 사전 예약 참여 시, 보상이 지급됩니다. 5월 18일 출시 예정</p>
<p>열혈강호 W [1000에나, 100베나] 최종도외 부릉 5월 24일 출시 예정</p>	<p>미르M 뱅가드 앤 베가본드 [1000에나, 100베나] 달것, 황봉계, 제린식, 강 화식, 알만사루, 원, 마락, 제라워복막(중) 각 10 출시 미정</p>	<p>World of War Machines (월.. [20에나] 사전예약자 P-51 미스탱 1개, 항공기 보급 열쇠 10개 100% 지급! 5월 말 출시 예정</p>
<p>이터널트리 [20에나] 사전예약자 수에 따른 차등 보상 6월 24일 출시 예정</p>	<p>쌍강키우기 [20에나] 10만골드, 500다이아, 20만 골드, 2다이아 1000개, 코스튬지급 5월</p>	

출시된 게임

<p>파이널발타지14 액토즈소프트 5월 10일 출시 완료</p>	<p>리니지W NCSoft 5월 4일 출시 완료</p>	<p>에픽세븐 스마일게이트 4월 28일 출시 완료</p>
<p>블레이드 & 소울 2 NC소프트 4월 27일 출시 완료</p>	<p>에곤 주식회사 아이톡시 4월 12일 출시 완료</p>	

사전예약 Pick 상세페이지

인벤 사전예약
사전예약
이용 문의
아이미트

트릭스터M
NCSoft 5월 18일 출시 예정 1번째
[1번째 회원은 1만원, 1000에나 + 100베나 지급]
[2번째 이후 유저들은 미스카이 400개, 100베나, 100베나 제공]
[사전예약자 수에 따라]
*공급량 SMS 수신도 동시발생 가능할 수 있습니다.
공식 홈페이지에서 사전예약 참여 시, 보상이 지급됩니다.

Android iOS

010

개인정보 수집 동의 [자세히 보기]

*공급량 SMS 수신도 동시발생 가능할 수 있습니다.

사전예약 신청

DOUBLE NEW IMPACT 1주년 업데이트 사전예약

▶ 이벤트 기간 내 사전예약 신청
▶ 새로운 콘텐츠 신규 출시를 축하하기 위해 5월 18일 출시 예정인 신규 콘텐츠인 '미스카이'를 선공개합니다.
▶ 신규 콘텐츠인 '미스카이'를 선공개하기 위해 5월 18일 출시 예정인 신규 콘텐츠인 '미스카이'를 선공개합니다.
▶ 신규 콘텐츠인 '미스카이'를 선공개하기 위해 5월 18일 출시 예정인 신규 콘텐츠인 '미스카이'를 선공개합니다.

미르M 뱅가드 앤 베가
5월 18일 출시 예정

프로젝트 세카이
5월 20일 출시 예정

트릭스터M
5월 18일 출시 예정

열혈강호 W
5월 24일 출시 예정

이터널트리
6월 24일 출시 예정

맞춤형 이벤트

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

론칭/업데이트 기념 이벤트

원신 출석체크

이벤 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	포인트 10	인벤 배니	포인트 10

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

방송 연계 이벤트

LEGION | 지능대

2022 자능대 시즌
당신의 원픽을 알려주세요!

‘자능대 응원 메시지 이벤트’

2022 자능대 시즌
“어차피 우승은 이 팀이지!”

↳ 2022 첫번째 자능대에서
가장 기대되는 팀에게 응원 메시지를 남겨주세요!

2021년 12월 28일(화) ~ 2022년 1월 5일(수)

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

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

CBT 이벤트

DIABLO RESURRECTED

디아블로 II: 레저렉션
알파 테스터 응모 이벤트

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

그 당시 감성과 재밌었던 경험, 원작 스토리와 밸런스를 그대로 유지한 채 다시 돌아왔습니다. 이제 인벤과 함께 디아블로 II: 레저렉션 알파 테스트에 뛰어들 새로운 팔팔자들을 모집합니다.

디아블로 II: 레저렉션 이용 연령은 18세 이상입니다. 18세 이상만 응모해 주세요!

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

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

- 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
게임을 포함한 다양한 파트너사의 브랜드존 기획부터 현장 이벤트 등의 운영까지 통합된 절차로 진행

[인벤 지스타페이지 바로가기](#)

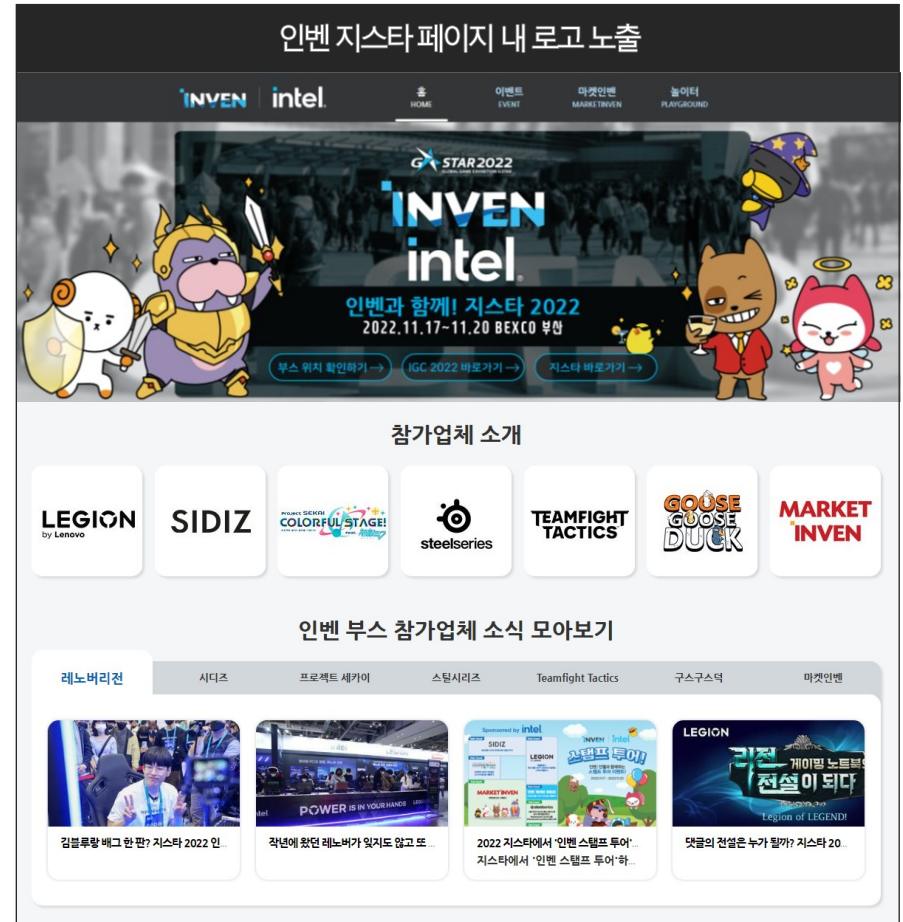
인벤 지스타2022 브랜드존 현장 이미지



인벤 지스타 프로모션

방문객을 대상으로 직접적인 게임 및 브랜드 체험을 유도하여 기존 고객 케어와 신규 고객 확보
웹진 메인 주요 영역과 지스타 특별 페이지를 활용하여 지스타 일정에 따른 온라인 사전/현장 홍보 진행

[인벤 지스타 페이지 바로가기](#)



마케팅 상품 소개서

Chapter 02

마케팅 상품

온라인 광고

콘텐츠

온라인 이벤트

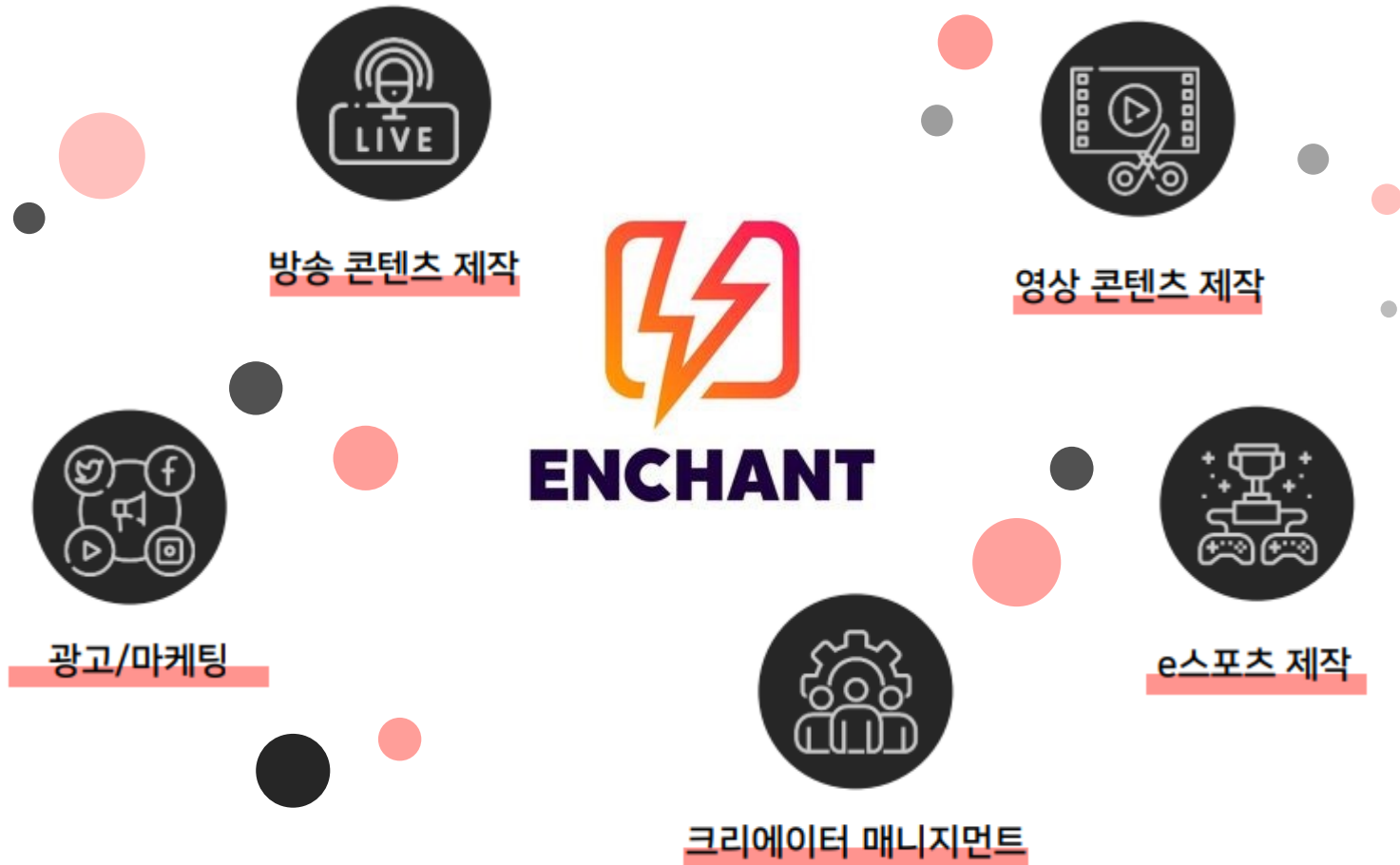
지스타 프로모션

방송&영상

글로벌 마케팅 서비스

인챠트

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, 이벤트를 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

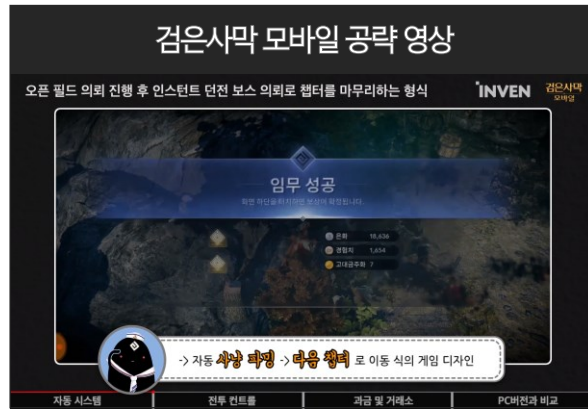
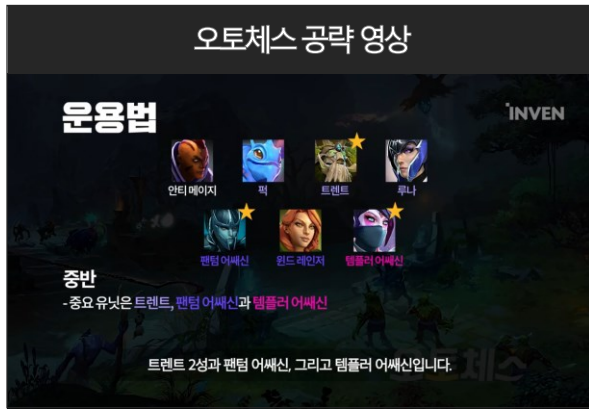
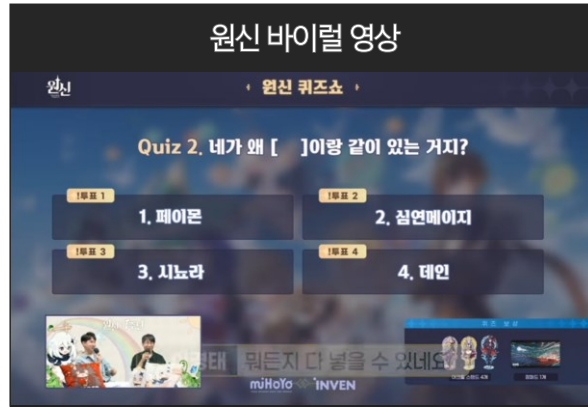
이미지 클릭시 해당 영상이 재생됩니다.



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

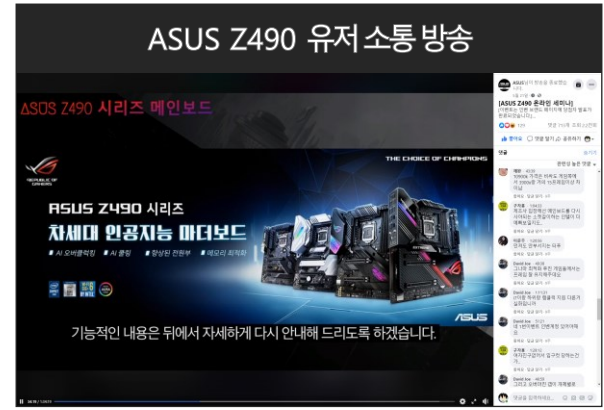
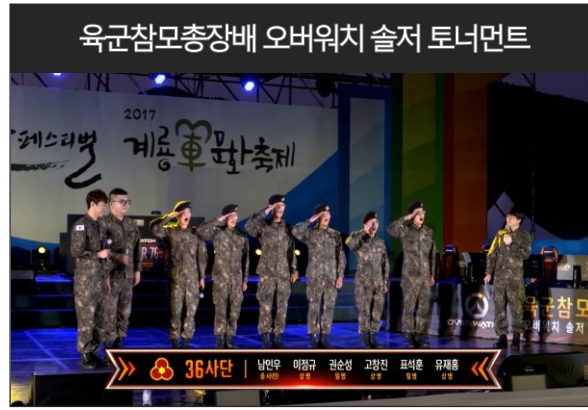


다양한 콘셉트와 유명 인플루언서를 활용한 흥미성 영상으로 게이머들의 기억에 남는 홍보가 가능한 바이럴 영상과 게임의 공략/가이드 영상을 통해, 게이머들에게 효과적인 정보를 제공하는 공략 영상

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

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 web2.0과web3.0 게임들을 모두 아우른 마케팅



블록체인 미디어

THE BLOCK
 COINTELEGRAPH
 The future of money

BENZINGA
 U°TODAY



게이밍 미디어

 PC	+	 모바일	+	 콘솔
Fandom IGN		POCKETGAMER Vg8Apps		GAMEPUR VG247
RF MMO&		GamingonPhone TOUCH PLAY		AOTF VGR



엔터&서브컬처 미디어

GIZMODO
 WE GOT THIS COVERED

KOTAKU
 lifehacker

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

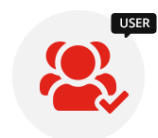
글로벌 사용자 대상을 고려하고 있는 마케팅 플랜에 맞춰, 인벤이 제안드리는 마케팅 솔루션 중 선택해 주세요.

- 📄 콘텐츠
- 🎮 위키 & 게임정보
- 📺 다이렉트 광고
- 🎥 인플루언서 마케팅
- 📺 온라인 & 오프라인 프로모션



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

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