



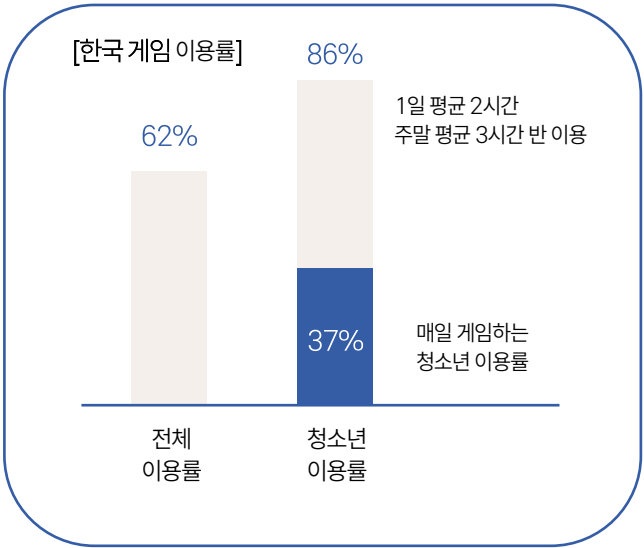
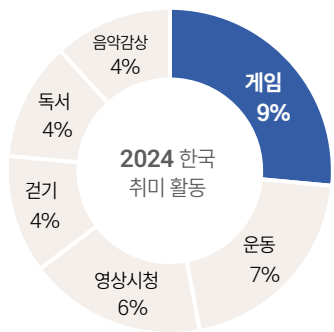
브랜드파트너 소개서

2024.11.

01 게임을 가장 잘 이해하는 마케팅 플랫폼



한국인이 즐겨하는 취미 1위는 게임



[참고 자료] 한국 콘텐츠 진흥원, 한국갤럽

대중화된 콘텐츠 「게임」
그 중심에는 **인벤**이 있습니다.

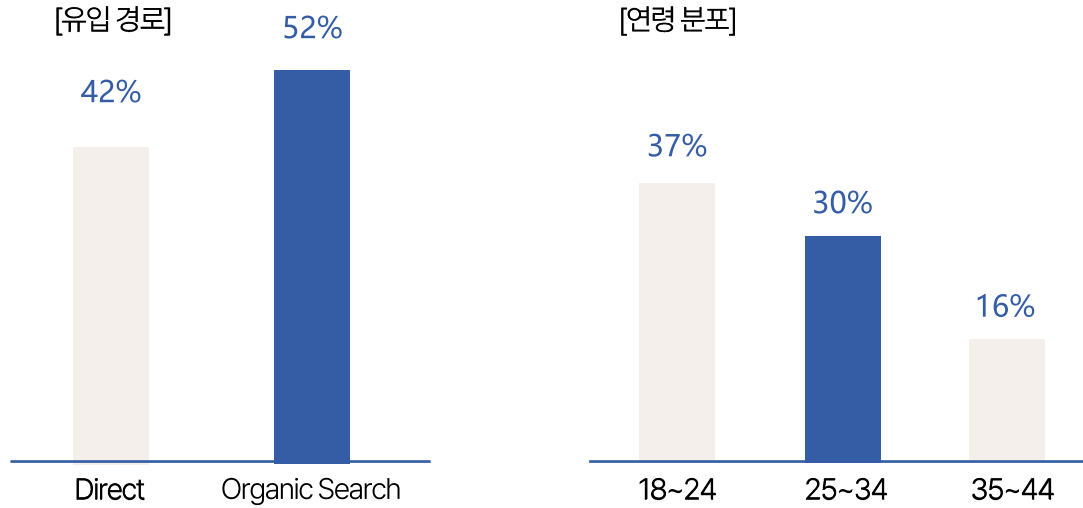


01 글로벌이 인정하는 대한민국 No.1 미디어



글로벌 주요 게임쇼 공식 미디어 파트너
게임 어워드 심사위원

02 모든 연령대가 방문하는 압도적인 게임 미디어

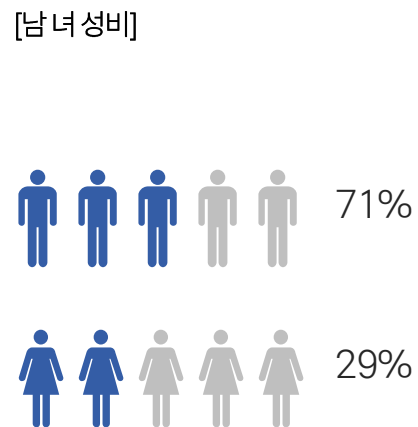
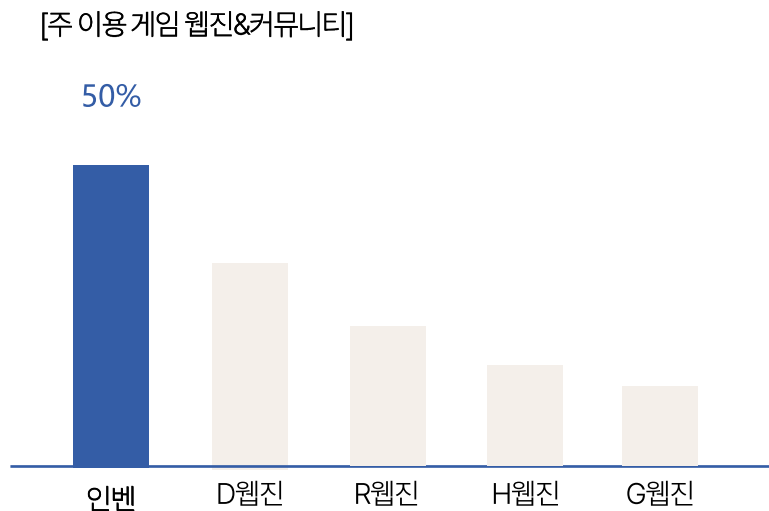


1일 페이지 뷰
1.2억 뷰



1일 순방문자 수
140만 명

인벤은 94% 오가닉 진성 PC / MOBILE / 스팀 / 콘솔 게이머들을 보유하고 있으며 68%의 MZ, Zalpha세대부터 기성 게이머들까지 모든 게이머들을 아우를 수 있는 **종합 브랜드 마케팅 플랫폼**입니다.



[연령대별 주 이용 게임 웹진&커뮤니티]

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

03 주요 브랜드 파트너사

SAMSUNG
Odyssey

intel®

AMD

LEGION
by Lenovo

OMEN

msi

REPUBLIC OF
GAMERS

COLORFUL®

logitech G

steelseries

TURTLE
BEACH®

ROCCAT

HYPERX

SECRET
LAB

SIDIZ

crucial
by Micron™

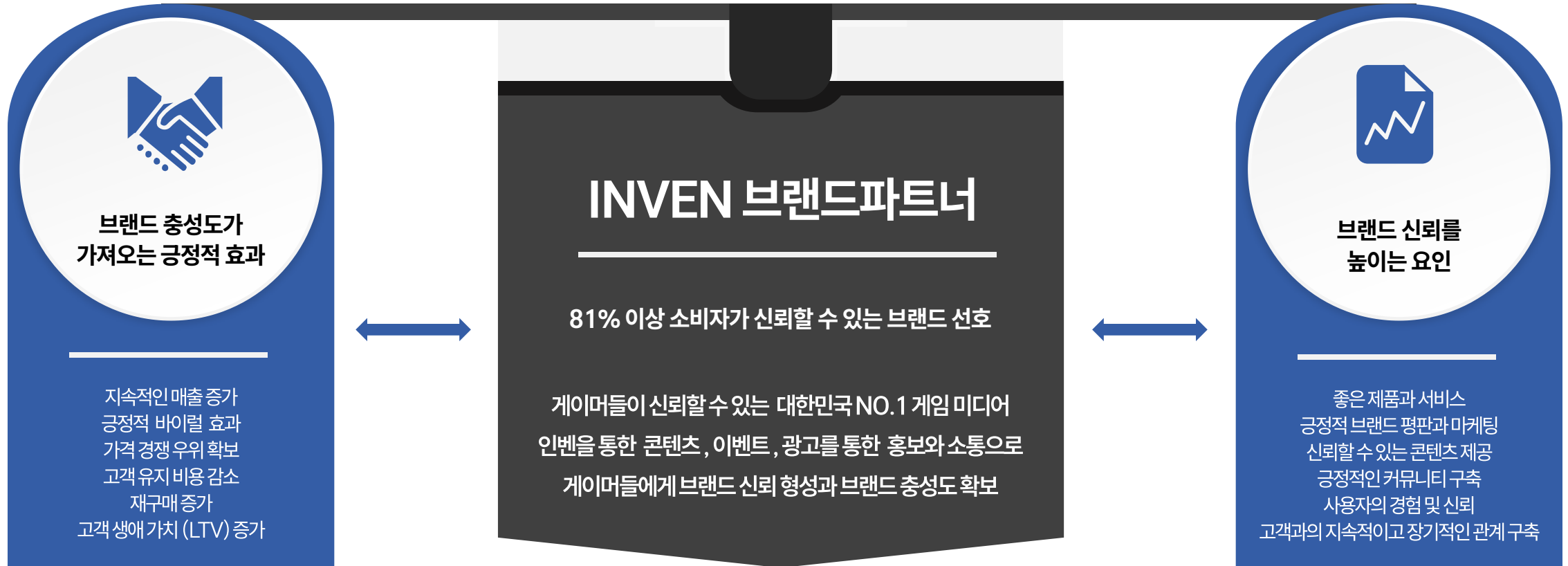
브랜드파트너 소개서

브랜드파트너

WHY 브랜드파트너

패키지 안내

브랜드파트너 확장



04 WHY 브랜드파트너 - 브랜드 충성도가 가져오는 긍정적 효과

고객 유지 비용 감소

충성 고객의 유지율은 일반 고객에 비해 5배 이상 높을 수 있으며
신규 고객을 확보하는 비용이 충성 고객을 유지하는 비용보다 5배 더
비싸기 때문에 브랜드 충성도가 높은 고객은 **유지 비용이 더 적게 들고, 수익성이 높습니다.**

이는 장기적으로 안정적인 매출과 브랜드 성장을 지원하는 중요한 요소입니다.

지속적인 매출 증가

충성도가 높은 고객은 일반 고객보다 67% 더 많이 소비합니다.
충성도가 높은 고객은 새로운 제품이 출시될 때마다 꾸준히 해당 브랜드의 제품을 구매합니다.

이는 **안정적인 매출을 보장**하며,
브랜드가 경제적 불황이나 경쟁사의 도전에도 견고하게 유지될 수 있도록 돕습니다.

재구매 및 신규 제품 구매 증가

브랜드 충성도가 높은 소비자는 같은 브랜드에서 다시 구매할
가능성과 **신제품을 시도할 확률이 일반 소비자에 비해 60~70% 높습니다.**

이는 브랜드에 대한 신뢰와 긍정적인 이전 경험이
새로운 제품에 대한 호기심과 수용성을 높이기 때문입니다.

긍정적인 바이럴 효과

브랜드 신뢰도가 높은 소비자는 주변 사람들에게 해당 브랜드를 추천할
확률이 약 50% 이상 높으며 이 중 80%는 친구나 가족에게 해당 브랜드를 추천할 가능성이 높습니다.

이는 자연스럽게 **브랜드의 인지도와 호감도를 상승**시키는 데 기여합니다

고객 생애 가치(LTV) 증가

브랜드 충성도가 높은 고객은 오랜 기간에 걸쳐 반복적으로 구매를 하며,
각 고객의 생애 가치가 높아집니다.

이는 **고객 당 매출을 극대화**하고, **마케팅 ROI를 향상**시킵니다.

가격 경쟁 우위 확보

브랜드 신뢰도가 높은 소비자는 가격에 대한 민감도가 최대 30%까지 감소하며
가장 저렴한 제품이 아니더라도 해당 브랜드의 제품을 계속 구매할 가능성이 높습니다.

이는 해당 **브랜드의 가치와 품질에 대한 신뢰**로 인해
약간의 가격 차이에도 불구하고 동일한 브랜드를 선택하는 경향을 보여줍니다.

04 WHY 브랜드파트너 - 게이머들의 브랜드 & 제품에 대한 관심도 및 소비 패턴

제품 품질 & 브랜드 신뢰도

게이머들은 관련 제품(하드웨어, 주변기기, F&B, F&C 등)의 품질과 브랜드 **신뢰성**을 매우 중시합니다.

브랜드 충성도

게이머들은 특정 브랜드에 대한 **충성도**가 높으며 충성하는 브랜드 제품을 지속적으로 소비하는 경향이 있습니다.

미디어&커뮤니티 평판과 영향력

게이머들은 신뢰할 수 있는 미디어&커뮤니티에서의 브랜드 평판에 민감하고 추천 받은 브랜드나 제품을 신뢰하며, 동료 게이머들의 **평가와 추천에 영향**을 크게 받습니다.

최신 기술 & 트렌드에 대한 관심도

게이머들은 **최신 기술이나 트렌드를 적극적으로 받아들이는 성향이 강하며** 신제품이 출시되면 관심을 가지고 **정보를 탐색**하며 이를 통한 경험을 기대합니다.

게이머들은 특히 게임 경험을 극대화하기 위해 지속적으로 최신 하드웨어 및 주변기기를 업그레이드 하여 게임 성능을 최적화하고, 최신 게임을 원활하게 즐기기 위한 필수적인 과정으로 인식합니다.

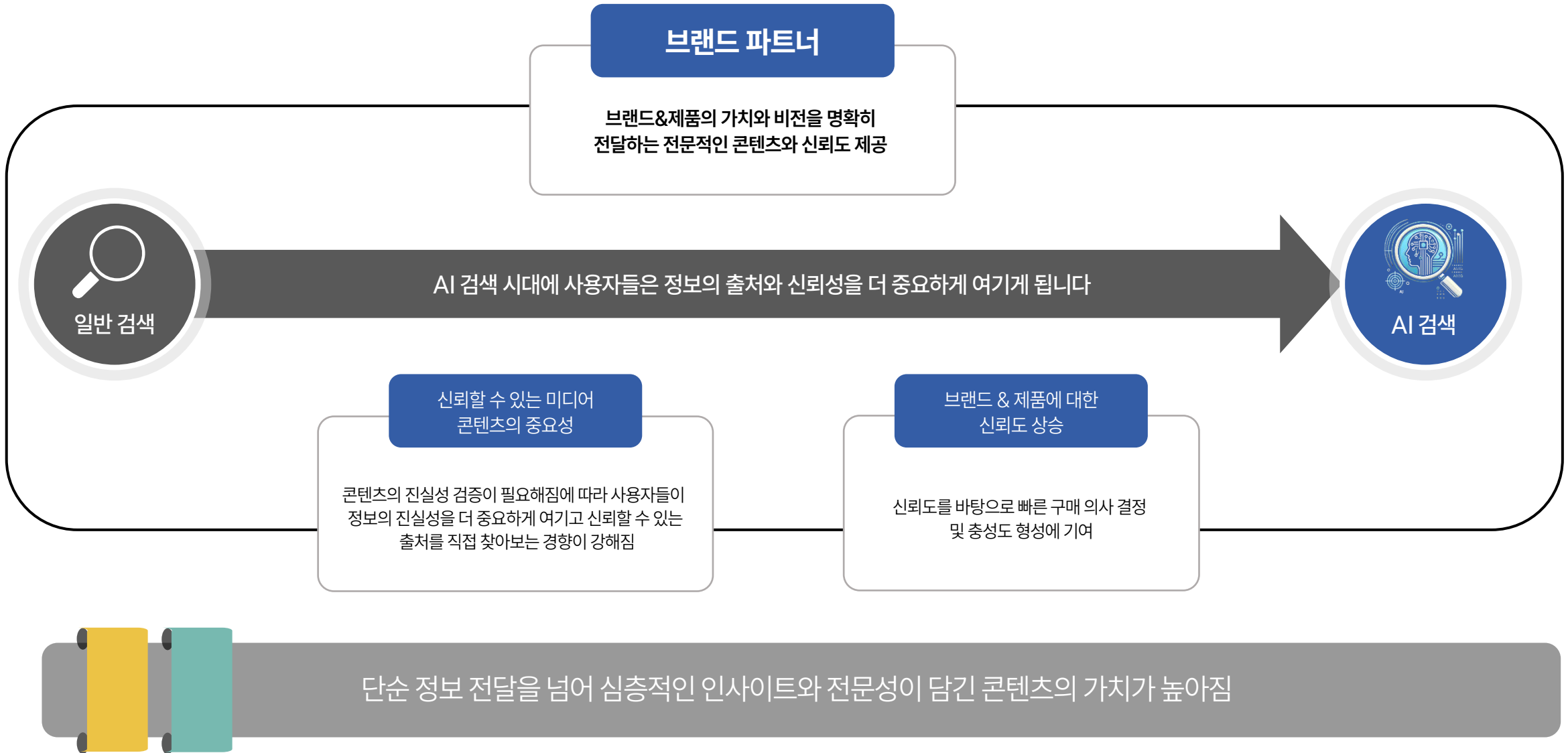
긍정적인 바이럴 효과

단순한 제품 구매를 넘어서, 게이머들은 해당 제품과 **브랜드가 제공하는 전체적인 경험을 중시**합니다. 예를 들어, 게임 자체 뿐 아니라, 게임을 즐기기 위한 환경(하드웨어, 주변기기, F&B, F&C 등)에도 투자를 아끼지 않습니다.

[브랜드파트너 핵심 제공 가치]



04 WHY 브랜드파트너 - AI 검색 시대에 필요한 신뢰성 있는 콘텐츠



04 WHY 브랜드파트너 - 브랜드 파트너 with 제품 구매 결정 과정

게이머들의 브랜드&제품 구매 결정 과정에 필요한 신뢰할 수 있는 콘텐츠와 홍보를 할 수 있는 브랜드 파트너



브랜드 페이지

- PC/MOBILE 독립 도메인 브랜드 페이지 개설
- 포털 검색을 통한 노출과 홍보



PR 및 포털 노출

- 보도 자료 게재 및 주요 포털에 배포 및 노출



콘텐츠

- 단신 / 기획 / 리뷰 / 취재 / 인터뷰 등을 통한 제품 및 브랜드 홍보
- 주요 포털에 배포 및 노출
- 일반 및 AI 검색에 신뢰성 있는 브랜드&제품 정보 제공



이벤트

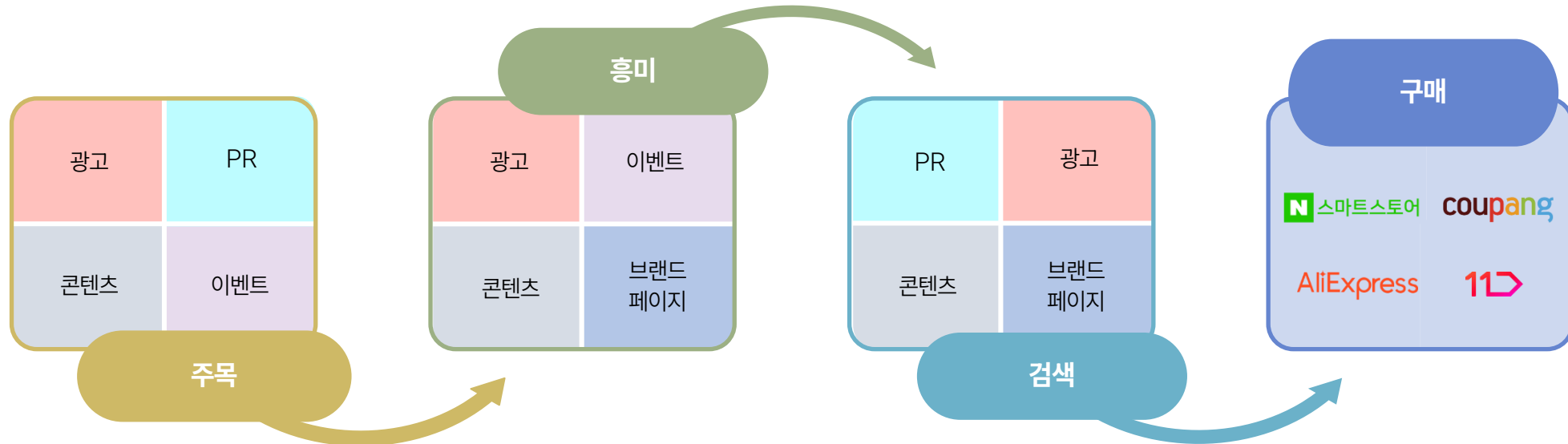
- 브랜드와 소비자간 직접적인 상호작용 -> 소비자에게 긍정적 경험을 통해 인식 강화
- 소비자 참여 및 경험 강화



광고

- 브랜드 & 제품 홍보 및 할인 / 이벤트 등 프로모션 홍보
- 커머스 기획전 및 구매 직결 페이지로 유입 가능

[제품 구매 결정 과정]



04 WHY 브랜드파트너 - 브랜딩 플로우

브랜드 신뢰도가 높은 소비자는 해당 브랜드의 제품을 지속적으로 구매하고,
새로운 제품에도 적극적으로 관심을 가지며, 가격이 저렴하지 않더라도 동일한 브랜드를 선택할 확률이 상당히 높아집니다



04 브랜드 파트너 패키지 구성



구분		PACKAGE 실버 (1개월 기준 비용)		PACKAGE 골드 (1개월 기준 비용)		PACKAGE 플래티넘 (1개월 기준 비용)	
		3개월 계약 시	6개월 이상 계약 시	3개월 계약 시	6개월 이상 계약 시	3개월 계약 시	6개월 이상 계약 시
비용 (월)		₩5,000,000	₩4,000,000	₩6,000,000	₩5,000,000	₩8,000,000	₩7,000,000
랜딩 사이트 개설 (PC & Mobile)		●		●		●	
보도 기사		●		●		●	
제품 리뷰		1		1		2	
기획 기사							
인터뷰 / 취재지원							
이벤트		1		1		2	
플롯이벤트 (50만원 이상 경품 필요)		X					
IT 인벤 특수 지면	우측 스폰서 배너	●		●		●	
	백스킨	X		5		7	
인벤 서비스 광고 Imp.		21,000,000 Imp.		43,000,000 Imp.		79,000,000 Imp.	
운영가능 브랜드 수		1개		1개		1개	

04 브랜드 파트너 확장



광고

사전/론칭/업데이트 등 주요 시점에 맞춰
독점 지면을 통한 대세감과 영향력을 형성할 수 있는
효과적인 온라인 브랜딩 광고



게임 연계 기획 콘텐츠

게임을 시작하는 유저들에게 필요한 콘텐츠 제작과
포털을 비롯한 다양한 채널에 배포 진행을 통해
콘텐츠 신뢰도를 기반으로 LTV를 높여
신규 및 진성 유저 확보



지스타 프로모션

국내 최대 게임 행사인 지스타에서
인벤 지스타 프로모션을 통한
효율적인 온/오프라인 브랜딩 프로모션



방송 제작 & MCN 프로모션



방송 제작 역량을 바탕으로 게임사, 크리에이터,
시청자 모두가 만족할 수 있는 온/오프라인
콘텐츠 기획 및 제작(BDC, LIVE, e-스포츠 등)

글로벌 마케팅 서비스



단순 보도자료 배포가 아닌, 각 핵심 권역에 맞는
다양한 콘텐츠 제작과 주요 미디어에 게재와
SEO 최적화 및 광고가 가능한 글로벌 마케팅



글로벌 게임 SNS



글로벌 게임 전문 SNS 플랫폼 볼텍스게이밍을 통한
콘텐츠 & 팬 기반의 지속 가능한 커뮤니티 구축

브랜드파트너 소개서

APPENDIX

브랜드페이지

PR 및 포털 노출

콘텐츠

이벤트

광고

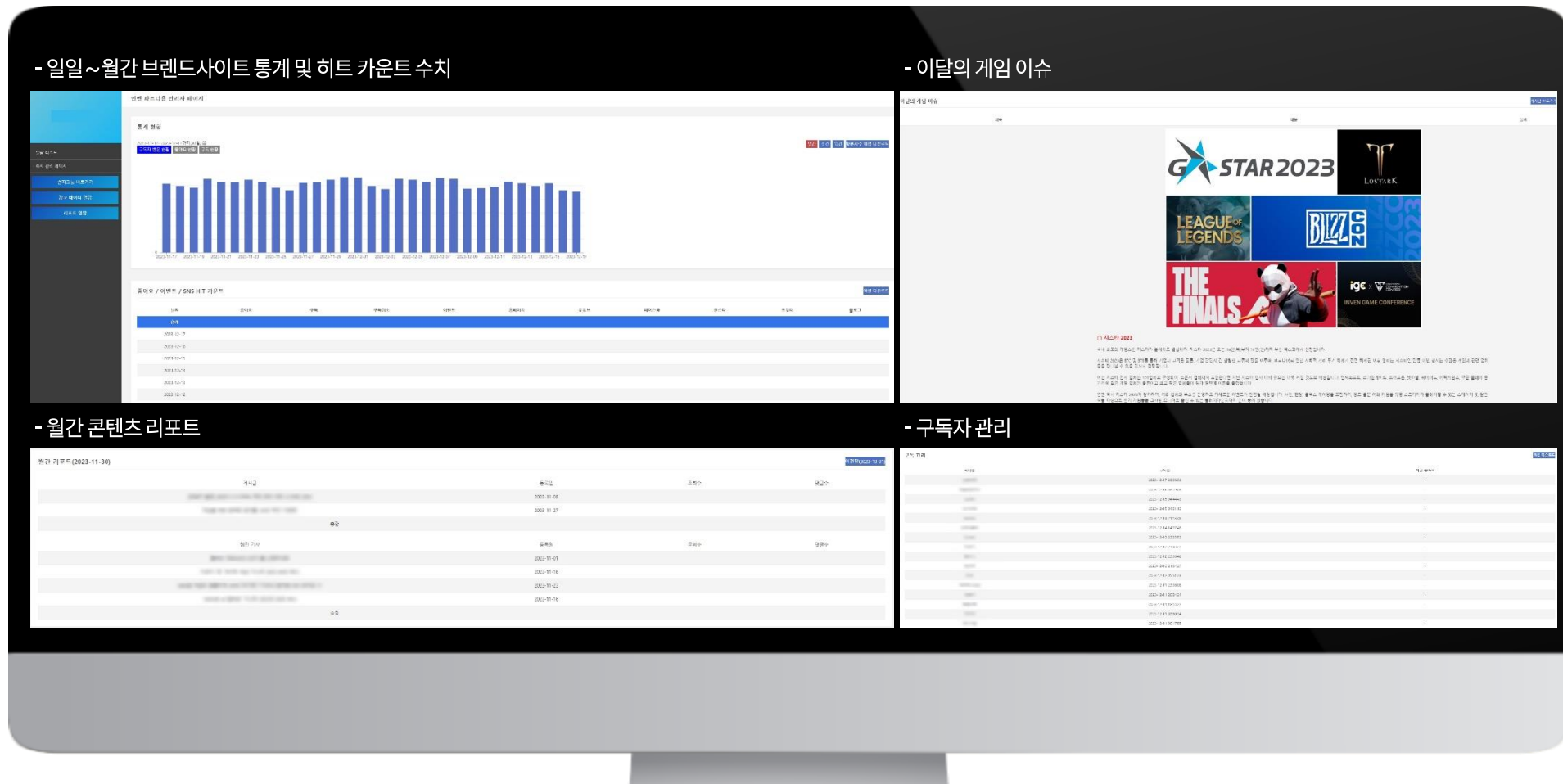
05 브랜드페이지 - 개설

PC와 Mobile을 모두 지원하는 독립 도메인 지급, 랜딩 사이트 개선을 통한 포털 검색 노출
브랜드 페이지의 좋아요, 구독 기능과 유튜브 외부 링크 활용 및 제품 상세 정보 모듈 커스터마이징 가능



별도 브랜드 페이지 개설로 해당 페이지에서 브랜드 관련 정보 노출이 가능합니다.

브랜드페이지 기능에 대한 통계를 한 눈에 실시간으로 확인할 수 있는 통합 리포트 관리 기능 제공
일일, 주간, 월간으로 집계 가능하여 손쉬운 데이터 관리 지원



05 PR 및 포털 노출 - 보도자료 & 콘텐츠

보도기사 및 모든 콘텐츠가 주요 포털 및 다양한 영역으로 배포 및 노출

포털 노출 예시

MSI, 'PGC 2023' 공식 게이밍 파트너 선정...최고의 게이밍 경험 제공

이현수 기자 (kido@inven.co.kr)



㈜엠에스아이코리아(대표 공병서)가 세계적인 e스포츠 대회 'PUBG 글로벌 챔피언십 2023(PGC 2023)'의 공식 게이밍 파트너로 선정되었다고 발표했다.

배틀그라운드 월드컵이라고 불리는 'PUBG 글로벌 챔피언십 2023'은 11월 18일부터 12월 3일까지 태국 방콕의 센타라 그랜드 라드프라오에서 열린다. MSI는 PGC의 공식 게이밍 파트너로서, 현장 해설 및 라이브 방송을 위해 하이엔드 게이밍 노트북인 '레이더 GE68 HX 13V'를 지원하는 등 전 세계 PGC 팬들에게 대회의 열기를 즉각적으로 전달할 예정이다. 또한 현장에 최신 게이밍 장비와 혁신적인 기술을 갖춘 MSI 부스를 설치하여 팬들에게 몰입감 넘치는 게이밍 경험을 제공할 예정이다.



다양한 채널을 통해 보도기사를 포함한 모든 콘텐츠 노출

05 콘텐츠 - 제품 리뷰 & 기획 기사

전문 인력을 통한 게이머의 공감을 끌어낼 기획 기사 및 제품 리뷰 진행
브랜드 및 제품의 다양한 정보를 전달

제품 리뷰 예시

[리뷰] 가벼운 게 좋다. 난 무거우니까 'MSI 소드 16 HX'

백승철 기자 (Bector@inven.co.kr)



예전과는 좀 다르게 게이밍 노트북 안에서도 꽤 구분할 것들이 많아졌다. 본디 게이밍 노트북하면 고성능을 떼어내기 어려운 이미지가 있지만 이 성능이란 것도 즐기는 게임 혹은 필요한 환경에 따라 좀 더 높은 성능을 지원하는 제품, 야외 작업이 많기 때문에 다소 디자인적으로 평범한(?) 제품, 그리고 내가 가장 주목하고 있는 물리적인 부담감을 줄이기 위해 성능을 조금 내리는 대신 무게 또한 가벼운 제품까지.

수년 전까지만 해도 게이밍 노트북하면 떠오르는 이미지가 '장갑차'였다. 성능은 말할 것 없이 훌륭하지만 들고 다니기엔 노트북이라는 제품 고유의 역할에서 다소 부담스럽다는 편견이 굉장히 강한 제품이었으니까. 숫자로 보면 3kg대의 제품이 가벼워 보일 수 있지만 외근 다음날 찾아오는 어깨 통증을 몇 번 겪어보면 2kg 초반은 되어야 그 부담이 좀 적어진다.

기획 기사 예시

[기획] RTX 50이 와도 오공 돌리기 어렵다는데.. UMPC로 가능할까?

백승철 기자 (Bector@inven.co.kr)



게임 공개부터 출시 이후의 행보까지. 게임사이언스의 최신작 '검은 신화: 오공(이하 오공)'의 흥행이 광장합니다. 8월 20일 출시 직후 3일 만에 1천만 장의 판매를 돌파하며 기대에 맞는 기록을 세우는 중입니다. 다만, 게임에 대한 평가와는 엇갈리게도 오공 게임에서 요구하는 시스템 환경은 꽤나 장벽이 높은 편입니다. 4K 해상도에 올릴 수 있는 모든 그래픽 옵션으로 설정한 오공은 RTX 4090 그래픽카드로도 60FPS이 방어되지 않는 가혹함을 보여줬습니다.

물론 60FPS이 유지되지 않아도, 꼭 모든 그래픽 옵션을 최상으로 맞추는 필요도 없는 것은 맞습니다. 다만 현존 최고의 성능을 갖춘 4090이 무너질 정도면 "와, 진짜 RTX 50(오공) 와야겠는데?"라는 얘기가 절로 나오게 됩니다. 그 어떤 게임을 플레이하더라도 어느 정도의 그래픽 옵션 타협을 하면 적당히 돌아갔던 제 PC도 QHD 해상도에 그래픽 옵션 중간 환경에서 플레이해 보니 한 번도 들어본 적 없는 광음을 내더라구요.

기획 기사 예시

[기획] 나만의 알파룸, '데스크 모션데스크'와 함께 하자!

백승철 기자 (Bector@inven.co.kr)



팬데믹으로 인해 일과 일상, 그리고 취미 간의 경계가 허물어지며 알파룸 꾸미기가 급부상했고 이는 현재진행형입니다. 저마다 하는 일과 즐기는 것, 생활 습관과 취향까지 다르겠지만 "내 식대로 예쁘게 꾸미고 싶다"라는 목표는 같을 수밖에 없습니다. 잘 꾸며 놓은 PC 공간만큼 소박하지만 만족스러운 마이 플레이스가 있을까요?

저 또한 작년 이사를 하면서 "이번에 못 꾸미면 당분간은 진짜 없다"라며 알파룸을 주제로 열심히 알아보고 루자하고 했으나, 사실 여전히 마음에 안 듭니다. 그중 가장 마음에 안 드는 건 좁은 책상. 일반적인 1인 규격보다 넓은 편이지만 요즘은 듀얼 모니터에 용도별로 다르게 구비하는 키보드, 또 자주 즐기는 콘솔 1대 정도와 노트북 혹은 태블릿까지, 생각한 대로 놓으려면 어림도 없더라고요. 예쁘게 잘 꾸민 조립 PC도 공간이 없어 올리지 못했습니다.

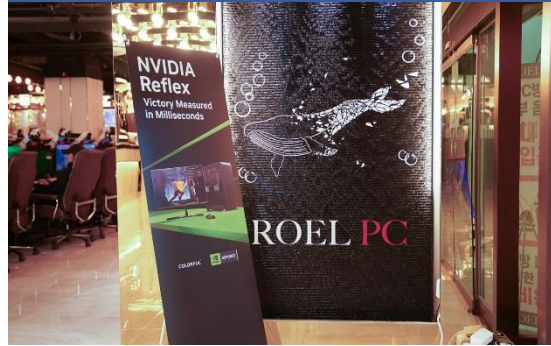
05 콘텐츠 - 취재 & 인터뷰 진행

신제품 발표 / 행사 / 인터뷰 등 IT 및 하드웨어 브랜드와 관련된 취재
현장의 생생한 소식 전달을 통해 제품 및 브랜드 홍보

인플루언서 - 아시안 게임 김관우 선수 인터뷰



풍경기 - 엔비디아 브랜드 PC방 탐방



행사 - 레노버 신제품 발표회



인플루언서 - 아시안게임 김관우 선수 인터뷰



풍경기 - 2023 지스타 인벤 플레이라운지

[풍경기] 지스타 2023 인벤 플레이라운지의 대형 모니터 성능은?

백승철 기자 (Bector@inven.co.kr)

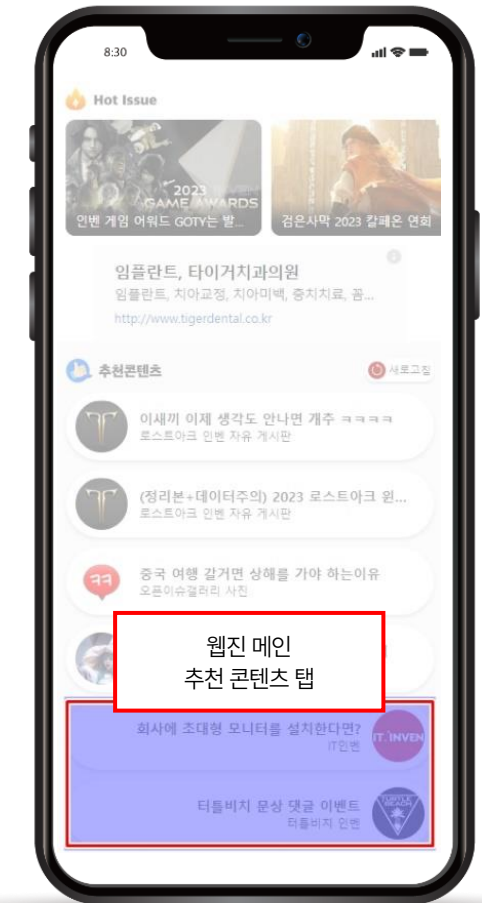


11월 16일(목)부터 11월 19일(일)까지 부산 벡스코에서 개최되는 'G-STAR 2023(이하 지스타)' 벌써 3일차로 마지막 날을 앞두고 있다. 특히 오늘인 11월 18일(토)에는 한 자리수의 추운 날씨도 게이머들의 열정을 막을 수는 없었는지 취재가 쉽지 않을 정도로 많은 인파가 모였다.

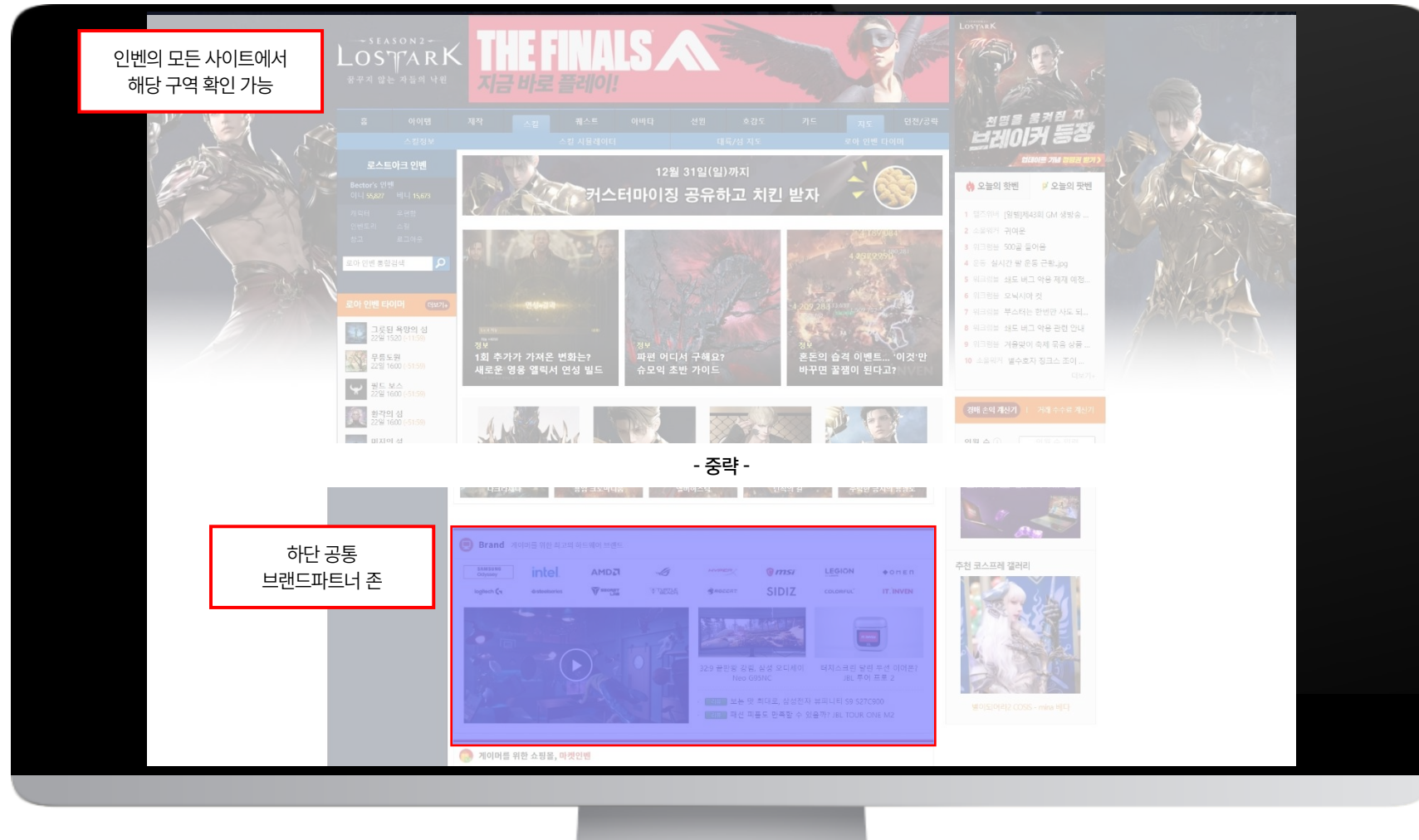
특별한 이벤트 시간이 아닌데도 행사 시간 내내 유독 붐비는 공간이 있었으니, 바로 '인벤 플레이라운지 POWERD By Odyssey(이하 인벤 플레이라운지)'. 전국 가지각색의 취향을 갖고 있는 게이머들이 부담 갖지 않고 편하게 놀 수 있는 공간을 만들어보자는 취지로 인벤에서 준비한 공간이다.

✓ 취재 / 인터뷰 진행 시 최소 1~2주일 이전에 사전 논의가 필요합니다.

05 콘텐츠 - 노출 영역 (인벤 메인)



05 콘텐츠 - 노출 영역 (커뮤니티 메인 PC)



05 이벤트

인벤 브랜드파트너의 체험기, 댓글 이벤트 등 다양한 이벤트를 통해 효과적인 브랜딩 & 홍보 가능



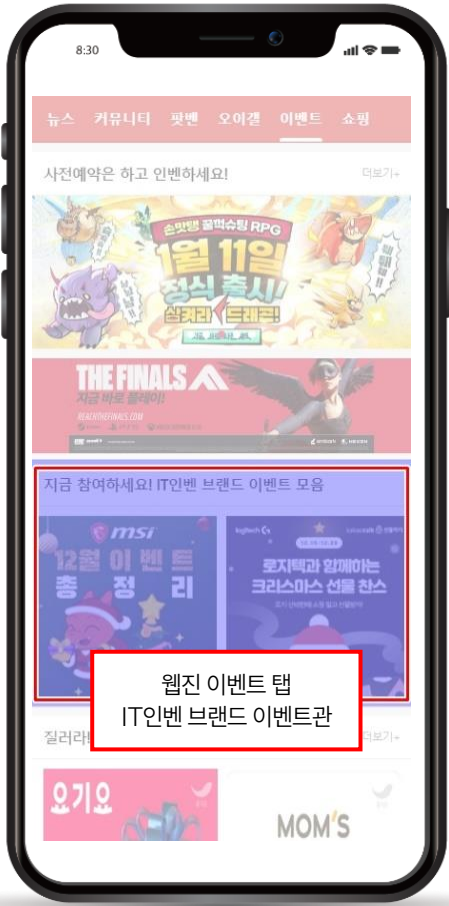
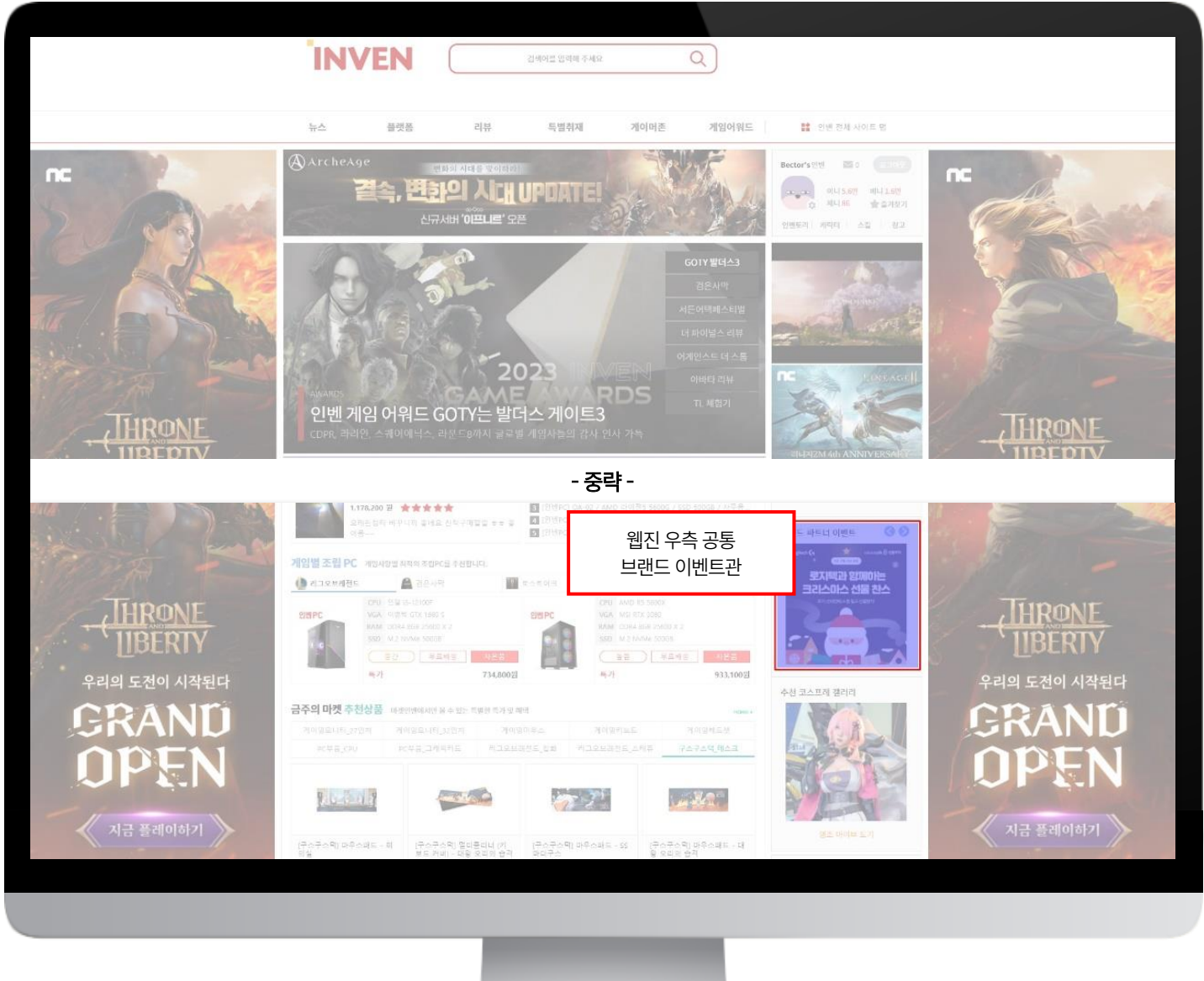
05 플롯 이벤트

사전 논의를 통한 대규모 이벤트를 대상으로 인벤 전체 지면에 플롯 알림 지원



- ✓ 단신, 보도자료, 기획기사, 리뷰 등 단순 콘텐츠는 노출 불가
- ✓ 50만원 상당의 경품이 지원 되는 경우
- ✓ 인벤 전체 회원이 참여 가능한 경우
- ✓ 노출 시간은 이벤트 내용에 따라 6시간 내외 지원
- ✓ 사전 협의가 반드시 필요(최소 일주일전)

05 이벤트 - 노출 영역



05 광고 - 인벤 (PC & Mobile)



일 평균 UV 140만, 일 평균 PV 1.2억의 게임 웹진 트래픽
100% 게이머 트래픽을 활용한 PC/Mobile 효율적인 마케팅 집행



- ✓ 브랜드파트너 운영을 돕기 위한 서비스 광고로, 일반적인 광고 상품과는 다릅니다.
- ✓ 제공되는 광고 지면 및 노출량은 패키지 별로 상이합니다.

05 광고 - 노출 지면

다양한 인벤 광고 지면을 통한 효과적인 브랜드 및 제품 홍보
웹진 메인 및 게임 커뮤니티 광고를 통해 브랜드 노출

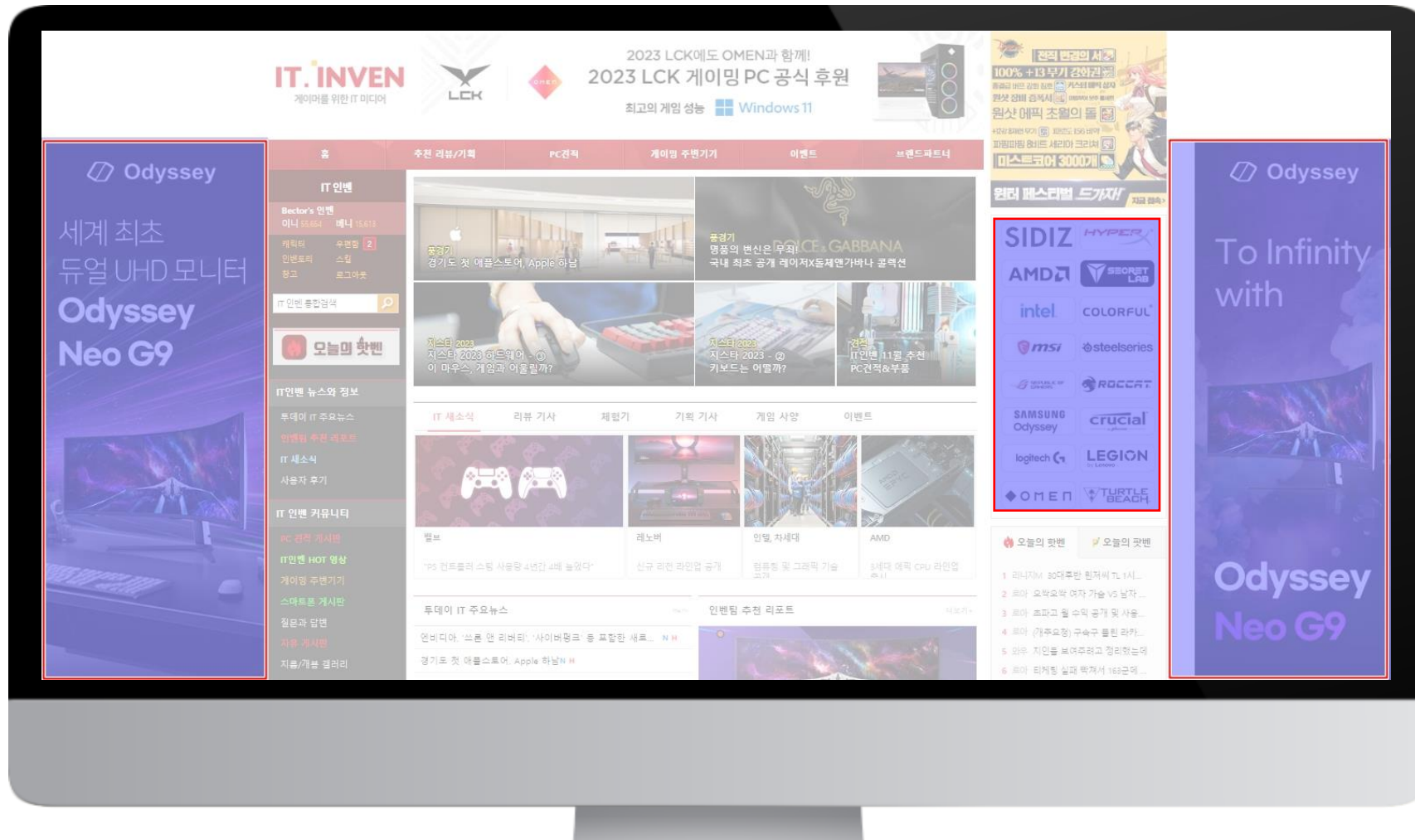


- ✓ 브랜드파트너 운영을 돕기 위한 서비스 광고로, 일반적인 광고 상품과는 다릅니다.
- ✓ 제공되는 광고 지면 및 노출량은 패키지 별로 상이합니다.

05 광고 - IT 인벤 백스킨 & 우측 스폰서 배너 (PC)

IT 인벤 메인 사이트에 상시 노출 가능한 스폰서 배너 & 백스킨을 통한 브랜드 노출

※ 단 해당 영역은 IT 인벤에서만 노출되는 배너입니다.





[\[인벤 소개 영상 보러 가기\]](#)

세상에는 많은 게임들이 있지만
성공한 게임들은 인벤과 함께 했습니다.

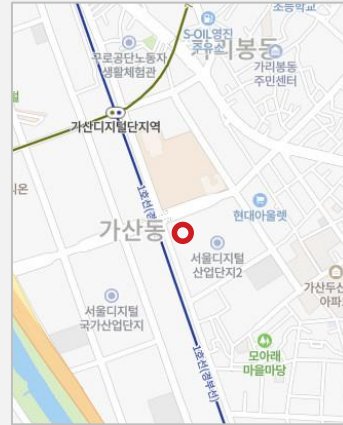
06 CONTACT US

분당오피스 (본사)



경기도 성남시 분당구 구미로 9번길
3-4, 3층 (구미동, 한국빌딩)

가산오피스



서울특별시 금천구 벚꽃로 244,
907호 ~ 909호
(가산동, 벽산디지털밸리 5차)

인챈트 (스튜디오)



경기도 성남시 분당구 성남대로
331번길 9-9, B01호, 501호
(정자동, 석우재빌딩)

제휴 문의

Biz@inven.co.kr

사업본부 사업개발실 실장 정 찬 우 (Maax)

Office +82-70-5029-5742
Cell +82-10-7200-3569
E-mail Maax@inven.co.kr

사업개발실 사업개발팀 매니저 고 준 영 (Suoo)

Office +82-70-5029-5753
Cell +82-10-7642-4554
E-mail Suoo@inven.co.kr