

콘텐츠 상품 소개서



2023

No.1 Game Marketing Platform, INVEN이 함께 하겠습니다.

INDEX

Chapter

1. 회사 소개	03
2. 콘텐츠 상품 개요	06
3. 콘텐츠 상품 안내	09
4. 콘텐츠 상품 납품	17
5. DB상품 & 커뮤니티 안내	24
6. 제휴 안내	26

콘텐츠 상품 소개서

Chapter 01

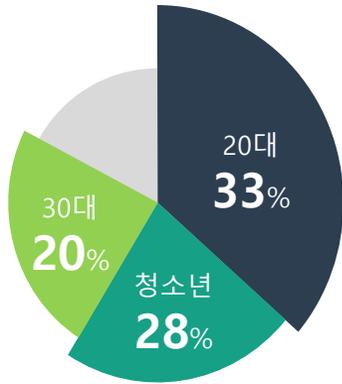
회사 소개

트래픽 정보

실제 게이머들이 방문하는 게임 마케팅 플랫폼

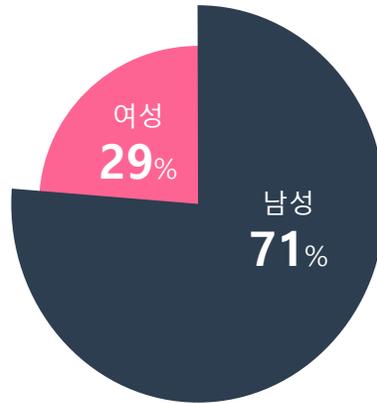
게임을 가장 많이 즐기는 청소년부터 구매력이 높은 30대 등 **MZ세대**가 방문하는 게임 전문 웹진
모바일과 PC, 플랫폼 구분 없는 게이밍 미디어

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**



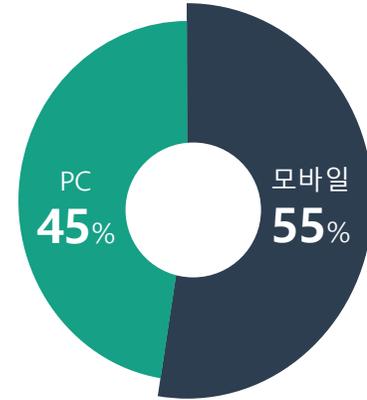
연령 비율

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

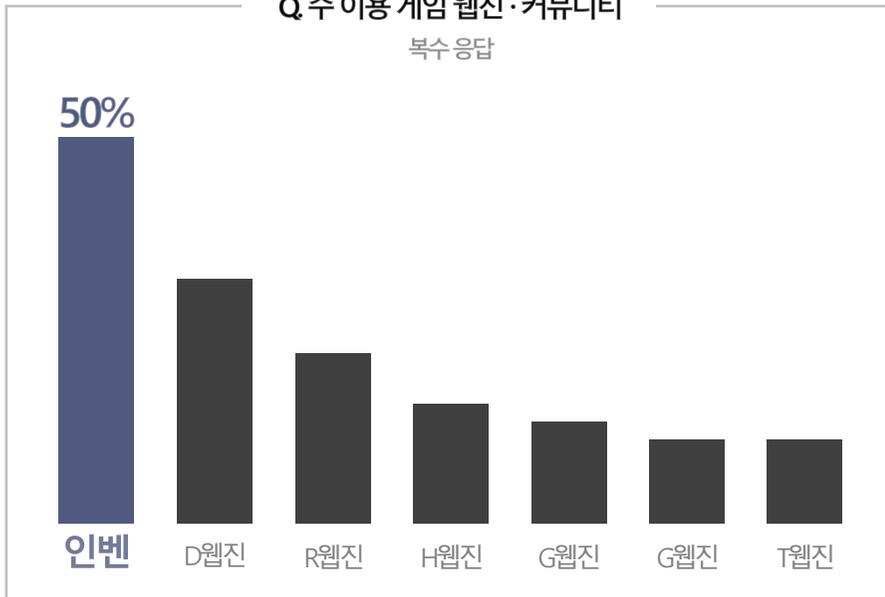
MZ 세대가 가장 많이 이용하는 게임 마케팅 플랫폼, 인벤!

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

주 이용 게임 웹진·커뮤니티 전체 연령 1위

콘텐츠 상품 소개서

Chapter 01

콘텐츠 상품 개요

상품 소개

상품 특징

[프리뷰] "편의점 개선" 영원회귀: 블랙서바이벌 시즌2

미현구 기자 (@in@inven.co.kr)

[정보] 1등은 토요일 아침 클렌! 4월 클렌전 순위 결산

여현구 기자 (@Shion@inven.co.kr)

[프리뷰] 미소녀, 메카, 벨트스크롤 - 파이널 기어

홍서호 기자 (@ruodi@inven.co)

[정보] 모이든 주얼 가져갈 필수 캐릭터가 2명! 7월 콘텐츠 일정 예상

안승기 기자 (@vell@inven.co.kr)



프린세스 커넥트 리더십 4월 클렌전이 종료됐다. 이번 클렌전 1위를 달성한 클렌은 '토요일아침'이며, 합계 스코어 17,910,893,597을 기록하며 2위와는 약 5억의 밀랑 차이를 냈다. 2위 클렌은 '미식전', 3위 클렌은 '정상영업합니다', 4위 클렌은 '클라헨트였던것', 5위 클렌은 '초승달빛'이다.

상위권 치열한 싸움도 재밌지만, 커트라인도 흥미롭다. 아무래도 in500에 속해야 최대 보상을 받을 수 있는데, 1~50위는 5000 루블, 51~150위는 4500 루블이라 500루블 차이가 나는 것. 스크롤을 내려 순위를 살펴보니 'Starlight' 클렌이 11,523,238,475 합계 스코어로 50위에 안착했고, C9은 11,516,949,207로 아쉽게 51위가 됐다.

in150 상황은 어떻게 돌아가고 있을까? 이번 4월 클렌전에서 150위 커트라인에 속한 클렌은 '노티나루'다. 합계 스코어는 8,553,488,760이며, 151위는 '카르메카르' 클렌이 8,529,123,486과 비교하면 4단계 5년 밀통 1번 정도의 점수 차이를 보여줬다. 더 아래쪽으로 스크롤을 내려보니 in300도 순위 싸움이 치열한데, '미아보 초선터' 클렌이 6,355,125,858 합계 스코어를 기록하며 안착에 성공했다. 반면 '참치미요' 클렌은 6,345,221,124로 아쉽게 301위로 마감했다.

다다음은 5월 클렌전은 5월 26일(수)부터 5월 30일(일)까지 총 5일간 진행된다. 이번 예로 피스 보상은 스크롤을 내려 살펴볼 수 있다.

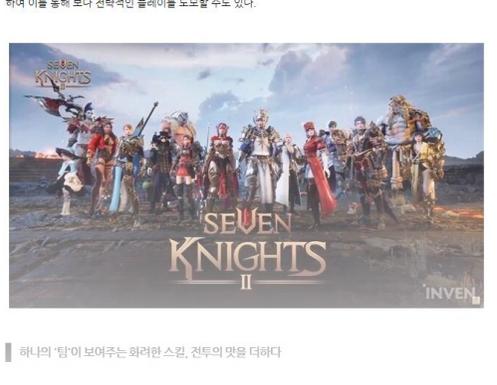


확정 / 예상 일정	국	포	일	화	수	목	금	토	일	화	수	목	금	토	일	화	수	목	금	토	일	
합계 스코어 공개																						
인원 내내 공개																						
노출 스코어 공개																						
카드 스코어 공개																						
유적/신전조사 공개																						
스토리 이벤트																						
루나인 밈																						
발매일																						
35시제 / 제명특수																						
전쟁상황 추가																						
엑스퍼트 상황																						
프린세스 레스																						

게임 론칭과 마케팅 집중 기간에 필요한

INVEN만의 독자적인 신작 게임 맞춤 콘텐츠 상품*

* 콘텐츠 상품이란, 유저에게 흥미를 주거나 게임에 관한 정보를 제공하는 기사 형태의 프로모션 상품입니다.



공략에 성공한 '봉칭, 이다, 지우다우' 공격대 또한 두 번의 멤버 교체와 보상을 넘나드는 고생 끝에 광축화 1초를 남기고 극적인 클리어에 성공했다. 마지막 영혼 페이즈에서 공격대 다다수가 생존해 끝까지 노력한 결과다. 7일에 걸친 대장정 끝에 공략에 성공한 '봉칭, 이다, 지우다우' 공격대를 인터뷰 자리에도 썼다.

- 게임명: 이카루스 이터널
- 개발사: 라인게임즈
- 유통사: 라인게임즈
- 장르: MMORPG
- 플랫폼: Android, iOS
- 출시: 2021년 3월 18일

'이카루스 이터널'은 위메이드가 서비스 중인 PC MMORPG '이카루스' IP를 토대로 개발된 모바일 MMORPG다. 원리의 컨셉을 계승한 필요우, 옛 등의 요소들도 게임속에서 만나볼 수 있으며, '유적'이라는 퍼즐과 기믹으로 이루어진 독특한 던전도 구현했다.

하여 이를 통해 보다 전략적인 플레이를 도모할 수도 있다.

하나의 '담'이 보여주는 화려한 스킨, 전투의 맛을 더하다

게임과 소설이 만나면 무슨 일이 일어날까? 일단 정말 당연하게도 세계관이나 캐릭터가 탄탄해질 것이다. 그리고, 소설이 게임에 어떤 기여를 할까? '이카루스'에 어떤 기여를 할까? 이 부분은 추후에

게임 별 맞춤 콘텐츠 상품

커뮤니티 개설과 상관 없이, 신작 게임에 필요한 **공략 콘텐츠**부터 **흥미성 콘텐츠**까지 다양한 형태로 제작

■ **신작 패키지**: 게임 론칭 시점에 인지도를 확산하고 유저들의 이목을 집중시키는 콘텐츠 제작 및 납품

■ **연장 패키지**: 신작 패키지 진행 후, **마케팅 집중기**에 맞춰 기존 유저 이탈을 방지하고 복귀 및 신규 유저 확보를 위한 콘텐츠 제작 및 납품

사전예약

게임론칭

마케팅집중기

신작 패키지 (총 30건 / 3개월)

연장 패키지 (총 20건 / 3개월)



기대감 조성

게임의 론칭 전부터 기대감을 조성하는 콘텐츠 게재



대세감 형성

마케팅 시기에 맞는 다양한 형태의 콘텐츠로 대세감 형성



지속적 노출

지속적인 맞춤 콘텐츠 게재를 통한 효율적인 마케팅

콘텐츠 상품 소개서

Chapter 02

콘텐츠 상품 안내

콘텐츠 상품 구성

론칭 전 콘텐츠

공략 콘텐츠

유저/인플루언서 인터뷰

업데이트 프리뷰

주간/월간 게임 이슈

부에르/티어랭킹

콘텐츠 상품 구성

론칭 전 대세감을 조성하는 콘텐츠와 공략 콘텐츠부터 유저들의 관심이 높은 유저 및 인플루언서 인터뷰, 업데이트 프리뷰 등의 콘텐츠 제작



론칭 전 콘텐츠

론칭 전 이목을 집중 시킬 수 있는 기대감 조성 콘텐츠



공략 콘텐츠

게임 플레이, 보스 공략 등 유저가 원하는 맞춤형 가이드



유저/인플루언서 인터뷰

게임 내 화제의 유저 또는 인플루언서 인터뷰



업데이트 프리뷰

유저들이 쉽게 이해할 수 있는 업데이트 프리뷰



주간/월간 게임 이슈

게임 관련 소식(공성전, PVP현황 등)을 정리한 게임 이슈



부에르/티어랭킹 콘텐츠

유저 주목도가 높은 인벤의 리소스를 활용한 콘텐츠

※ 별도 희망하는 콘텐츠가 있을 경우, 협의를 통해 진행 가능합니다.

론칭 전 콘텐츠

프리뷰 또는 정보성 기사 등, 론칭 전 이목을 집중 시킬 수 있는 기대감 조성 콘텐츠

게임 프리뷰/정보 기사

[체험기] 지브리 느낌 담았다, '제2의 나라' 미리 해보니...

최민호 기자 (Minno@inven.co.kr)

22일(오늘), 구로에 위치한 넷마블의 G타워에서 사전 초청된 인플루언서, 니노쿠니 시리즈의 팬으로 구성된 일반인 30인의 인원과 함께 '제2의 나라 : Pre. FESTIVAL(사전 입국 행사)'가 진행됐다. 넷마블의 모바일 신작 게임 '제2의 나라'의 사전 행사다.

'제2의 나라'의 원작 '니노쿠니 시리즈'는 '레이튼 고수', '요괴워치' 등을 제작한 레벨 5와 스튜디오 지브리가 합작한 작품이다. 니노쿠니 1편에서는 스튜디오 지브리가, 2편에서는 지브리의 스테프들이 제작에 참여했으며, 특유의 동화풍 애니메이션 감성을 잘 구현했다는 평가를 받는다.

넷마블이 제작한 '제2의 나라'는 레벨5와 스튜디오 지브리가 협력한 판타지 RPG '니노쿠니'를 모바일 RPG로 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.



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

박이균 기자 (oddse@inven.co.kr)

승리의 여신: 니케가 정식 출시를 앞두고 베타 테스트 및 테크니컬 테스트를 마쳤습니다. 오락실 중계임을 연상시키는 슈팅 전투, 캐릭터들의 무브먼트(?)가 강조된 일러스트 등이 주목을 많은 주목을 모았지요. 기자 역시 관심이 자연스레 가게 되었고 온 줄게 2번의 테스트에 모두 당첨되어 짧은 테스트 기간 동안 최대한 플레이해봤습니다.

게임을 플레이해 보니, 화려한 그림과는 별개로 세계관은 세상이 대중 멸망한 포스트 아포칼립스를 배경으로 깔고 있어 보기보다 무거운 분위기를 풍겼습니다. '니케'라는, 인간을 재로로 만든 로보트가 사람 대신 여러가지 위험한 일을 하는 세상에서 플레이어는 갖 부임한 신인 지휘관이 되어 니케를 통솔, 속이 시꺼먼 뒷사람들에게 휘말리는 것으로 게임이 시작합니다.

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



공략 콘텐츠

게임 플레이, 보스 공략 등 유저가 원하는 맞춤형 가이드

가이드/정보 콘텐츠

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

양예찬 기자 (noori@inven.co.kr)

대항해시대 오리진은 현재 전투 위주의 메타로 흘러가고 있습니다. 전투는 선단 레벨을 가장 효과적으로 올리는 수단이며, 상위 티어 선박 건조를 위한 재료 수급 및 레드점 수급에도 가장 효율적인 콘텐츠입니다. 그렇기에 많은 분들이 함대를 전투 위주로 세팅하는 것을 선호하고 있습니다.

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



▲ 효율적으로 세팅하고, 효과적으로 전투해봅시다

■ 선박 세팅 - 백병 특화선을 추천! 정석은 오스만갤리-투합의 빌드

[정보] 인자작 필수 캐릭터! 쿨뷰티 미소녀 메지로 도베르가 왔다

이문길 기자 (narru@inven.co.kr)

메지로 도베르는 이미 맥린과 라이언으로 유명한 메지로서의 일원이자, 우마무스메 세계관에서 순위권에 손꼽힐 정도로 미소녀라는 설정을 지닌 우마무스메입니다.

원안 형태 그대로 승부복 디자인까지 이루어진 우마무스메로 출시전부터 전형적인 미소녀상으로 많은 관심을 끌고 있었습니다. 특히하게 어릴적 트라우마로 인해 주로 동성이나 우마무스메 사이에서만 성장하였기에 남성의 시선을 낚아채며, 게임 내에서도 트레이너의 성별에 따라 반응이 천양지차로 달라집니다.

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

게임 내 성능을 이야기하자면 실전에서 쓰기가 어려운 우마무스메입니다. 성장치 자체는 스피드 10%와 지능 20%로 우수한 편이지만, 보유한 레어 스킬이 디버프 + 패시브라는 괴악한 조합 탓에 제대로 된 경쟁을 펼치기 어렵습니다.

대신 고유 스킬은 중반 스펙트 타이밍에 발동하는 '가속'스킬로 흥분상태에 걸리지 않아야 한다는 조건이 있으나, 메지로 라이언의 렛츠 아나블릭보다 순위 조건이 넓어 인기 계승기로 등극하게 됩니다. 즉, 도베르 본체보다는 인자작 우마무스메로의 가치가 매우 높다는 뜻이죠.

출시 이후 선입이나 추입이 활발하는 대부분의 대회에서 필수 계승기로 자리 잡기에 유열에 여유가 있는 유저라면 반드시 뽑을 필요가 있습니다.



메지로 도베르

- 성우: 쿠보타 히카리
- 생일: 5월 6일
- 신장: 157cm
- 사이즈: B83 · W57 · H81

유저/인플루언서 인터뷰

게임 내 화제의 유저 또는 인플루언서 인터뷰

유저/인플루언서 인터뷰

[인터뷰] 이터니티 고수와의 만남, 리 다이린 원픽 '젯구'님

전세은 기자 (Noneh@inven.co.kr)



현재 '카카오게임즈'와 '님블뉴런'이 한국 공동 사업 계약을 맺고 서비스 중인 서바이벌 배틀로얄 게임, '영원회귀: 블랙서바이벌'은 계속해서 순항 중입니다. 여전히 Steam 내의 통계에서 가장 많이 플레이하는 최고 100개의 게임 안에 포함되어 있기도 하죠. 그리고 끊임없이 패치를 거듭해 캐릭터의 수를 늘리고, 시스템을 개선하려는 등. 얼리 액세스 게임 중에서도 다사다난한 노력을 거치고 있습니다.

저는 이 게임을 즐기면서 '현우'를 많이 사용합니다. E스킬 하나가 모든 콤보와 캐릭터의 향후 행적까지 가르치는 매우 직관적인 스킬 구조와 스타일을 갖추고 있기 때문이기도 한데, 워낙 재미있는 실험체여서 그렇기도 합니다. 웃음소리도 웃기고요. 저는 현우가 좋아서 '뒷골목 현우' 스킨도 이미 사두었고, 더 좋은 장비를 두른 현우가 필요하지 않을까 싶어 현재는 루트 및 장비 연구도 거듭 진행하고 있습니다.

그런 저에게 '강한 공격력'의 맛을 철저하게 알려준 캐릭터가 있습니다. 바로 '리 다이린'입니다. 처음엔 리 다이린을 쓰면 무조건 필수로 알아줘야 할 콤보를 쓰는 것이 정말 힘들어서 입문하다 관망치만, 현우의 뒤따른 너프 로 인해서 다시 한 번 캐릭터를 잡아봤습니다. 그런데 생각보다 매우 강력하더라고요? Q-평타 콤보에 E스킬까지 먹이면 적이 정신을 못 차리는데, 특히 초반의 리 다이린은 강력한 편에 속했습니다.

[인터뷰] 모코코에서 어엿한 모험가로 성장한 '금강연화' 인터뷰

원유식 기자 (kaka@inven.co.kr)

예나 지금이나 로스트아크의 특별한 문화 중 하나인 '모코코 활기'(뉴비 환영식)은 보는 이로 하여금 숨길 수 없는 귀여운 무언가를 가져다 주곤 합니다. 아직도 다양한 장소에선 귀여운 모코코들의 대화가 귀엽다고 하는 내용의 게시글을 자주 볼 수 있죠.

누구에게나 이런 시절이 있었을 텐데요. 로스트아크를 즐기는 많은 모험가들이 실시간으로 이러한 모습을 보기도 했던 한 명의 스트리머가 있습니다. 바로 '금강연화'님인데요. 지금은 아이템 레벨 1,600을 넘긴 건실한 모험가로 성장한 금강연화님을 만나보았습니다.



▲ 엘리칸 하드도 헤딩으로 간대 '금강연화'님의 인터뷰

■ 로스트아크는 여전히 플레이 중! 크가연화님의 인터뷰

업데이트 프리뷰

유저들이 쉽게 이해할 수 있는 업데이트 프리뷰

업데이트 프리뷰

[정보] 행동 단축바를 내 맘대로! 용군단 HUD 인터페이스 업데이트 프리뷰

안태원 기자 (desk@inven.co.kr)

용군단 알파 테스트에서 체험할 수 있는 HUD와 사용자 인터페이스는 행동 단축바의 위치를 마음대로 지정하고, 가로나 세로, 크기나 스킬 이미지끼리의 간격까지도 마음대로 조정할 수 있다. 또한 기존에 애드온으로만 할 수 있었던 가방을 합치는 기능 역시 추가했다.



▲ 행동 단축바를 마음대로 꾸민 모습

행동 단축바 - 다양한 옵션을 통해 조정 가능

사용자 인터페이스 편집은 '편집 모드'를 통해서 할 수 있다. ESC를 누르면 뜨는 게임 메뉴에서 이용할 수 있으며 현재는 스킬을 배치하는 행동 단축바만을 편집할 수 있다. 용군단에서는 행동 단축바를 총 5개까지 쓸 수 있으며 세로 단축바를 가로로 만들거나 그 반대로 가능하다.

그뿐만 아니라 아이콘의 크기를 늘리거나 배치된 스킬끼리의 간격을 늘릴 수도 있고, 한 줄이 아닌 2×6, 3×4, 4×3 같은 형태로 바꿀 수도 있다. 또 원하는 단축바 칸에 커서를 올려놓고 키를 입력하면 단축키로 등록되는 빠른 단축키 지정 모드도 제공한다.

[프리뷰] 벨라부터 '진짜' 시작이다, 타워 오브 판타지2.0

윤서호 기자 (Ruudi@inven.co.kr)



퍼펙트월드 게임즈의 오픈월드 RPG, '타워 오브 판타지'가 오는 10월 20일로 2.0 업데이트를 맞는다. 지난 8월 11일 정식 출시 후 두 달 가량 탐험했던 아이다를 뒤로 하고, 새로운 지역 '벨라'와 신규 레플리카 그리고 정체를 알 수 없는 존재인 '어비스'와 '그레이트'에 맞서 유저들은 새로운 여정을 떠나게 된다.

미리 다른 서버에서 플레이했던 유저들 사이에서는 '진짜' 타워 오브 판타지의 시작이라고 일컬어지기도 했던 2.0 업데이트, 과연 어떤 모험과 이야기가 유저들을 기다리고 있을지 미리 짚어보았다.

■ 고대 문명과 사막, 사이버펑크가 공존하는 행성 '벨라'

타워 오브 판타지 벨라 진입 퀘스트(중국서버)

공유

주간/월간 게임 이슈

게임 관련 소식(공성전, PVP현황 등)을 정리한 게임 이슈

게임 이슈

[뉴스] 티타임 길드 참전! 7월 1주 차 콜로니전 및 주보레 결과

여현구 기자 (Shion@inven.co.kr)

트리 오브 세이비어 7월 1주 차, 서버별 콜로니전과 봉쇄전 및 길티네 레이드 콘텐츠가 종료됐다. 바이보라 서버는 비나리, 바이보라 길드가 챔스를, 트오세팩토리, 티타임, 카오스 길드가 챌린저스를 차지했다. 티타임 길드는 이번 콜로니전에서 거점 차지에 성공해 이름을 알렸다.

아우슈리네 서버는 톤튼, 패션 길드가 챔스를 가져갔고 그건내과자야, 트망메리호, 고양이젤리 길드가 챌린저스를, 보루타 봉쇄전은 바이보라/비나리/카오스, 톤튼/트망메리호/고양이젤리 길드가 순위권에 들었으며 길티네 레이드는 바이보라/비나리/카오스, 톤튼/트망메리호 길드 순서대로 순위가 기록됐다.

주보레는 전체적으로 낮은 딜량이 측정됐으며, 아처 계열이 근소하게 높은 딜량을 뽑아냈다. 워저드, 스카우트, 소드맨, 클레릭 계열 순서대로 최고 딜량이 나왔는데, 아처 계열은 레앙감에 이어 레플메가 다시 상위권에 나타난 것을 확인했다.

[정보] 1등은 토요일아침 클랜! 4월 클랜전 순위 결산

여현구 기자 (Shion@inven.co.kr)

프린세스 커넥트 리다이브 4월 클랜전이 종료됐다. 이번 클랜전 1위를 달성한 클랜은 '토요일아침'이며, 합계 스코어 17,910,893,597을 기록하며 2위와는 약 5억의 딜량 차이를 냈다. 2위 클랜은 '미식전', 3위 클랜은 '정상영업합니다', 4위 클랜은 '클라렌트였단것', 5위 클랜은 '초송달빛'이다.

상위권 치열한 싸움도 재밌지만, 커트라인 싸움도 흥미롭다. 아무래도 in50에 속해야 최대 보상을 받을 수 있는데, 1~50위는 5000 슈얼, 51~150위는 4500 슈얼이라 500슈얼 차이가 나는 것. 스코어를 내려 순위를 살펴보니 'Starlight' 클랜이 11,523,238,475 합계 스코어로 50위에 안착했고, C9은 11,516,949,207로 아쉽게 51위가 됐다.

in150 상황은 어떻게 돌아가고 있을까? 이번 4월 클랜전에서 150위 커트라인에 속한 클랜은 '드티나무'다. 합계 스코어는 8,553,488,760이며, 151위는 '캐르릉캐르릉' 클랜이 8,529,123,486과 비교하면 4단계 5년 딜통 1번정도의 점수 차이를 보여줬다. 더 아래쪽으로 스코어를 내려보니 in300도 순위 싸움이 치열한데, '미야보호센터'클랜이 6,355,125,858 합계 스코어를 기록하며 안착에 성공했다. 반면 '참차마요' 클랜은 6,345,221,124로 아쉽게 301위로 마감했다.

다가오는 5월 클랜전은 5월 26일(수)부터 5월 30일(일)까지 총 5일간 진행된다. 이번 메모리 피스 보상은 스크메로 예상되며, 지난 클랜전보다 1일 줄어들어 평소보다 피로감이 덜한 클랜전을 즐길 수 있을 것이다.

7월 1주 차 서버별 콜로니전 & 봉쇄전 결과

바이보라 서버는 비나리, 바이보라 2개의 길드가 챔피언스 리그 스팟을 차지했다. 챌린저스리그는 트오세팩토리, 티타임, 카오스 길드이며 티타임 길드는 이번 콜로니전에 처음 참여해 모습을 비춘 것으로 알고 있다.

아우슈리네 서버는 톤튼, 패션 2개의 길드가 챔피언스 리그의 스팟들을 차지했다. 이들은 꾸준히 적립요율을 0% 유지하고 있다. 챌린저스 리그는 그건내과자야, 트망메리호, 고양이젤리 3개 길드가 스팟을 하나씩 가져간 모습이다.

보루타 봉쇄전은 바이보라/비나리/카오스/ANIIMA/트오세팩토리, 톤튼/트망메리호/고양이젤리/병아리 길드가 순위를 이어갔다. 길티네 레이드는 바이보라/비나리/카오스, 톤튼/트망메리호 길드가 순위를 기록했다.



콜로니
챔피언스 리그
1게나르 평원

순위	클랜명	순위	클랜명
1	토요일아침	51	C9
2	미식전	52	아리코네
3	정상영업합니다	53	유니엠티이노?
4	클라렌트였단것	54	노루 도축장
5	초송달빛	55	그게윈데 심덕올아
6	프또속	56	OO디아 구호원
7	푸수해산FA열팅	57	코우카
8	도서관	58	C9 3지부
9	관제 말 줄 줄어라	59	AntiRain
10	카르미나	60	선비
11	여고생팬클럽	61	Maerchen
12	호감	62	모리안
13	C9 5지부	63	야옹이카페
14	치코리타	64	기도메타
15	타지카나팬클럽	65	케모노 프렌즈

부에르/티어랭킹

유저 주목도가 높은 인벤의 리소스를 활용한 콘텐츠

부에르/티어랭킹 콘텐츠

[기획] AI 화가 부에르가 그린 이더널 리턴 실험체들!

박희수 기자 (Kellyy@inven.co.kr)

마술사의 이미지 그대로, '엠마'



▲ 카드 마술이 특징인 엠마

'엠마'는 마술사입니다. 그녀는 마술사 모자를 들고 다니며 특징인 카드 마술을 관객에게 선보이기도 합니다. 다양한 마술을 스킬로 사용하는 엠마를 그리기 위해 '민트 머리, 긴 머리, 마술사, 마술사 모자, 마술, 서 있는 자세'의 태그를 작성했습니다.

이더널 리턴의 엠마가 길거리에서 관객들에게 깜짝 마술을 보여주는 느낌이라면 부에르가 그린 엠마는 좀 더 전문적인 교육을 받은 마술사로 보였습니다. 엠마는 상대를 토끼로 변하게 하는 스킬도 있는 만큼 '토끼, 딸은 머리, 카드'를 추가로 작성하니 원작과 비슷한 느낌의 엠마가 탄생했습니다.

[정보] 카구라, 카린은 필수 육성! 인벤 티어랭킹으로 보는 세나레 티어

장재성 기자 (Naaf@inven.co.kr)

세븐나이즈 레볼루션(이하 세나레)에는 다양한 영웅들이 있다. 빛, 어둠, 물, 불, 땅, 바람의 속성을 가지고 있으며 딜러, 지원형, 힐러 등 다양한 역할이 존재한다. 사냥이 중요한 게임인 만큼 딜러 계열의 캐릭터가 주로 선호되고 있는데, 특정 캐릭터는 딜러와 보조 역할을 모두 수행할 수 있어 육성 1순위로 꼽히고 있다.

세나레에서 주로 사용되는 영웅은 누구일까? **인벤의 새로운 티어툴**을 이용해 기자 시점에서 주관적인 티어 리스트를 작성했다. 나만의 티어표를 작성하고 싶다면 **세나레 티어표**로 이동해 '이 티어표로 글 작성'을 클릭해보자.

※ 티어는 PvE, PvP를 종합한 성능을 기준으로 작성했습니다. 덱 구성에 참고만해주세요.

■ 속성 별 티어표

세나레 티어		티어랭킹				
		물	불	바람	땅	빛/어둠
필수 육성						
키워드 손해가 없는						
용감						
우선 순위가 낮음						

콘텐츠 상품 소개서

Chapter 03

콘텐츠 상품 납품

콘텐츠 상품 납품 특징

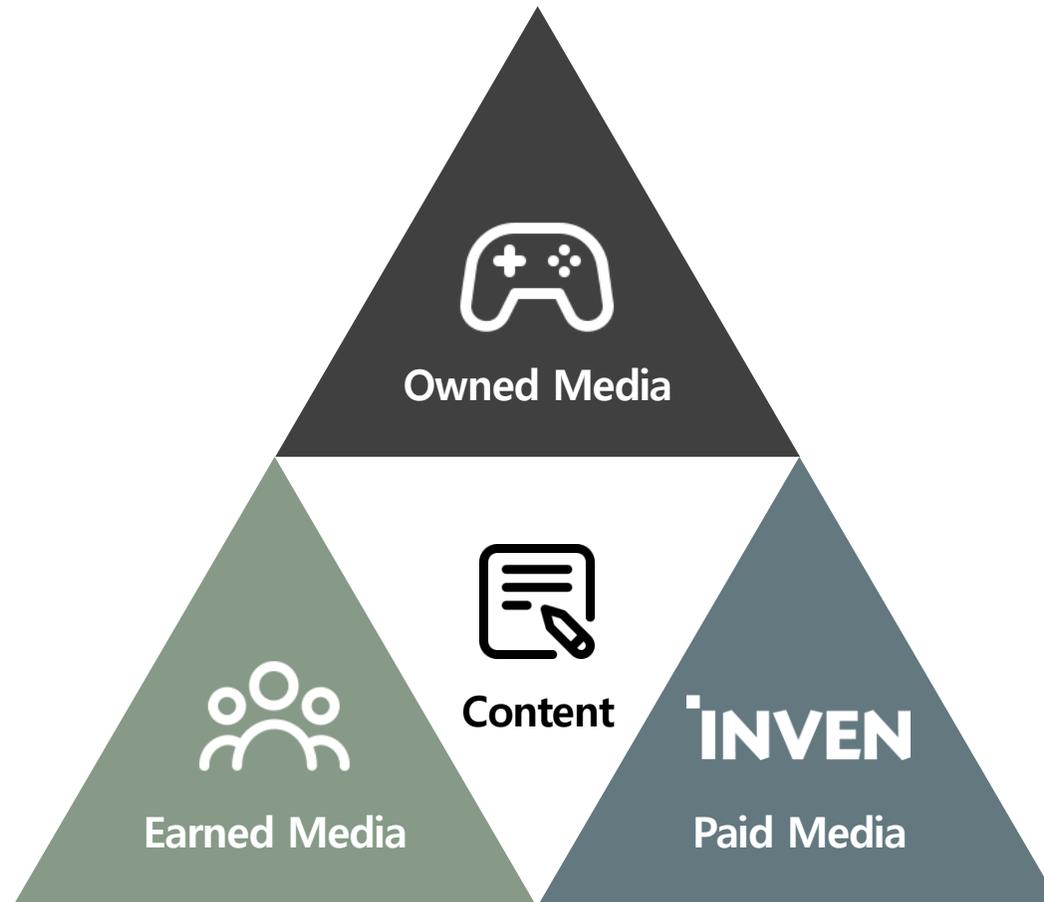
게임사 홍보 채널

포털사이트

인벤 게재 영역

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



게임사 홍보 채널

작성된 콘텐츠는 공식 카페, 포럼 및 게임사 자체 보유 커뮤니티 등에 업로드 가능

포털사이트

네이버 및 다음 등의 포털 사이트로 송고하여 콘텐츠에 접근하기 쉽게 하며, 게임사 채널과 미디어에 방문하지 않는 유저들에게도 콘텐츠 노출 가능

네이버 송고-세븐나이츠2

게이mlink 2020.12.25. [연말결산] 게임업계, 코로나19로 송두리째 바뀌었다
넷마블은 11월 '세븐나이츠-Time Wanderer-'를 닌텐도 스위치로 출시했으며, 같은 달 엔씨소프트도 첫 콘솔 게임 '유저'를 출시했다. 넥슨의 '카트라이더: 드리프...

인벤 2020.12.25. | 네이버뉴스
[정보] 탱커와 힐러는 제외, 카운터 영웅 구성 등! 결투장 고승률...
결투장은 세븐나이츠2의 메인 콘텐츠 중 하나다. 특히 매주 순위에 따라 영웅의 능력치 상승에 중요한 역할을 맡고 있는 벨트를 포함하여, 주요 재화인 루비 및 토...

이데일리 2020.12.25. 네이버뉴스
크리스마스는 무조건 게임 접속이지...'이벤트 가즈아~'
넷마블(251270)은 크리스마스 시즌을 맞아 '세븐나이츠2'에 오는 31일까지 방치형 필드에서 '엘리스의 막대 사탕', '우리의 빨간 앙말'을 모아 '전설 영웅 소환권' 등...

아이뉴스24 PICK 2020.12.25. 네이버뉴스
게임업계, 크리스마스·연말맞이 이벤트 '풍성'
넷마블 역시 세븐나이츠2를 비롯해 블레이드&소울 레볼루션 A3 스틸갤라이브스 톤에이지 월드-세븐나이츠모두의마블페이트/그랜드 오더 등 총 8종의 모바일 게...

데일리안 2020.12.25. 네이버뉴스
"메리 집콕 크리스마스"...게임업계, 연말 아이템 대방출
모바일 수집형 MMORPG '세븐나이츠2'는 연말까지 방치형 필드에서 '엘리스의 막대 사탕', '우리의 빨간...' '세븐나이츠'에서는 '크리스마스 기념 CM크리스의 선물 ...

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 '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 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] RVR전용 '천사 그랑웨폰' 등재 매주리벤더도 세피엘... 2021.05.12 | 인벤

인벤 게재 영역

기본 제공: 인벤 기사 리스트 업로드, 인벤 웹진 메인 EZ게임 탭

※ EZ게임 탭 내 게재 기간은 개런티 되지않으며, 콘텐츠 업로드에 따라 게재 기간이 달라질 수 있습니다.

기본 제공 - 인벤 뉴스 기사 리스트

INVEN 뉴스 플랫폼 리뷰 특별취재 게이머존 IGC

전체 뉴스 | 주요뉴스 | 칼럼 | 기획기사 | 인터뷰 | H/W 리뷰 | 프리뷰 | 영상 | 순위분석 | 포토뉴스

RSS http://feeds.feedburner.com/inven

뉴스 3593개 등록됨 (2023-03-27 ~ 2022-09-26)

건프라 중심의 '건담 메타버스' 2023년 10월 오픈 결정
반다이남코는 금일(27일), 건담 IP 관련 사업의 현재 성과와 미래 전략을 발표하는 '건담 컨퍼런스 2023'을 개최했다. 건담 컨퍼런스는 반다이남코의 IP 중 하나인 건담의 매출 및 성과, 앞으로의 사업 전망, 전략을 발표하고자 마련한 자리다. 이번 컨퍼런스에서는 반다이남코 엔터테인먼트의 후지와라 코우지 CGO가 건담...
게임뉴스 | 박광석 기자 (Robin@inven.co.kr) | 2023-03-27 16:13

콘솔 게임 전문가 타무라 코지PD, '세컨드 웨이브' 공개
크래프트 '데라' 콘솔판, 남블뉴런 '이더널 리턴' 콘솔판 등을 개발한 타무라 코지 PD가 신작 '세컨드 웨이브 (Second Wave)'를 선보인다. 타무라 코지 PD는 게임 스타트업 '젤리저스게임즈'를 지난해 7월 설립해 게임을 개발 중이다. 세컨드 웨이브는 다양한 문화권의 다양한 캐릭터가 등장하는 1인칭, 3인칭 슈팅 게임 형...
게임뉴스 | 이두원 기자 (Bit@inven.co.kr) | 2023-03-27 16:03

라이엇, "발로란트 프로팀-베텅 회사 스폰서십 불가능"
라이엇 게임즈가 발로란트 프로팀과 베텅 회사 간 스폰서십이 가능하다는 보도에 반대 의견을 냈다. 한 트위터에 매체는 발로란트 프로팀에 베텅 회사가 후원할 수 있도록 라이엇 게임즈가 허용할 것이라고 보도했다. 이는 2021년 발표된 VCT 글로벌 경쟁 정책 규정집에 명시된 내용과 반대되는 소식이었다. 해당 규정에는...
게임뉴스 | 박병 기자 (Nswer@inven.co.kr) | 2023-03-27 15:35

"어때요, 참 쉽죠?" 유니티, 주요 툴 가이드 공개
세계적으로 가장 널리 사용되는 실시간 3D 콘텐츠 제작 및 운영 플랫폼을 제공하는 유니티가 '테크니컬 아티스트를 위한 유니티: 주요 툴 세트 및 워크플로' 가이드를 공개했다. 테크니컬 아티스트를 위한 유니티: 주요 세트 및 워크플로는 유니티가 테크니컬 아티스트를 위해 제공하는 새로운 유형의 무료 가이드로, ...
게임뉴스 | 정수영 기자 (Camfa@inven.co.kr) | 2023-03-27 15:25

기본 제공 - 인벤 웹진 메인 EZ게임 탭

logitech for creators **완벽한 방송을 위한 YETI 오로라 컬렉션** LOGITECH FOR CREATORS

매출

기간	매출
1Q 22	790,334
2Q 22	629,278
3Q 22	604,233
4Q 22	547,948
1Q 23	478,270

영업이익

기간	영업이익
1Q 22	244,388
2Q 22	122,966
3Q 22	144,422
4Q 22	47,432
1Q 23	81,038

INVESTORS **엔씨소프트 컨퍼런스콜**
TL, "테스터서 BM까지 피드백 받을 것"...1분기 매출 4,788억 원

- 메이저오브월터스4
- 브라운리스트2
- 엔씨소프트
- 페리도트
- 크래프트
- 리플 이펙트 리뷰
- 레드폴 리뷰

인기뉴스 #플레이엑스포 블록체인 메타버스 최신영상 코스프레 EZ게임

전문 격파 요원 어려신가요? 적 강인성에 따른 캐릭터별 격파 효율 [1]
풍과: 스타레일

중결 세팅을 위한 발걸음!...
프라이아 전기

스타레일 개직력이 없다면? 거지런의.. [3]
풍과: 스타레일

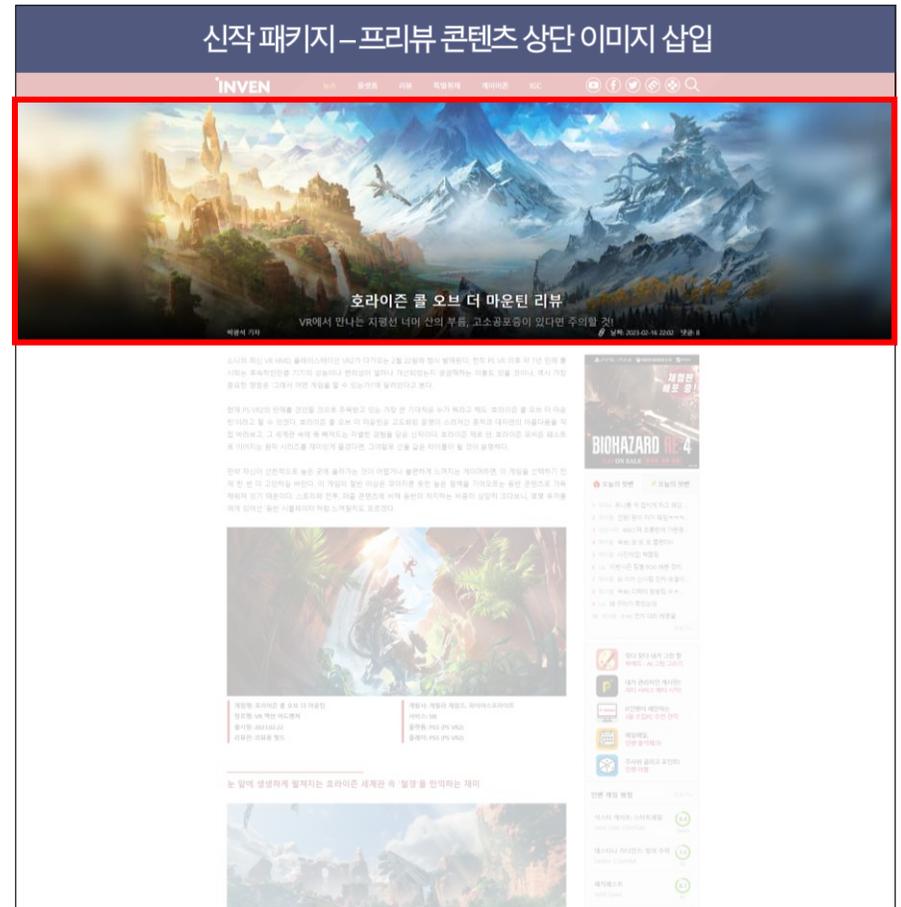
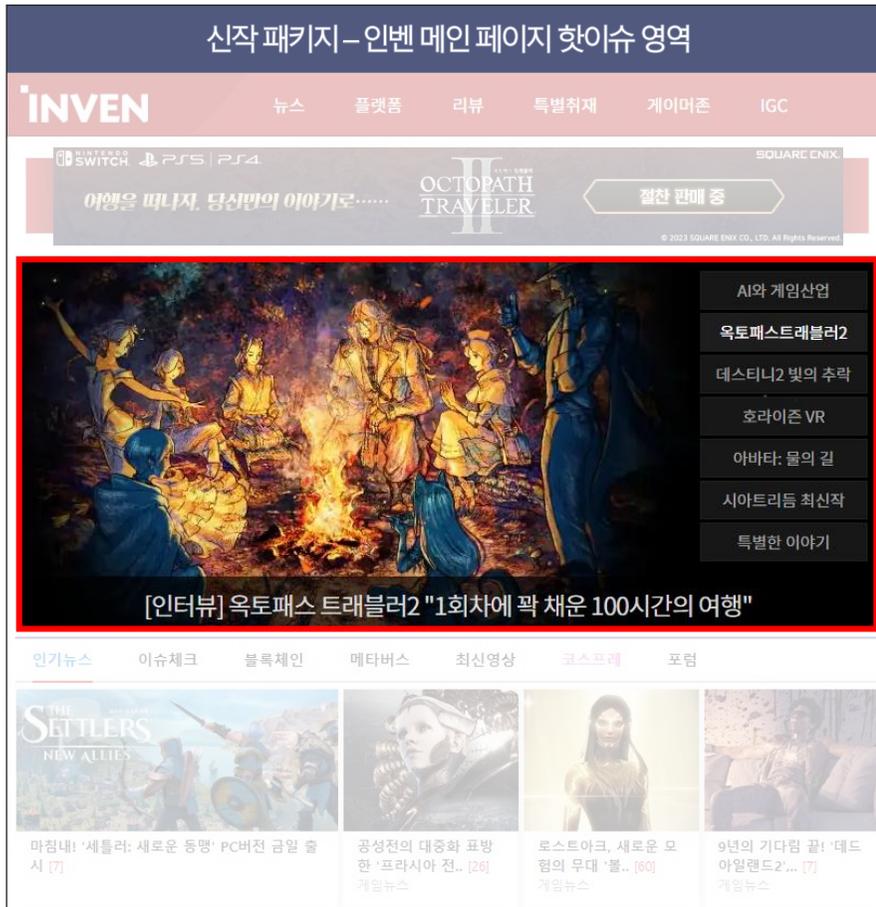
장비 분해 재료로 추가 능력치 확보<..
나이트 크로우

인벤 게재 영역

■ 신작 패키지: 시간 내 **핫이슈 영역 게재 1회** 및 **프리뷰 콘텐츠 상단 이미지 삽입 1회** 제공

※ 핫이슈 영역의 게재 기간은 개런티 되지 않습니다.

※ 핫이슈 영역의 이미지는 콘텐츠 제작 시, 인벤에서 선정한 이미지로 등록됩니다.



인벤 게재 영역

■ 연장 패키지: 기간 내 **에디터's Pick 1회 (3일간)** 제공

※ 에디터's Pick은 독점 게재 영역으로 게재 전 일정 확인이 필요합니다.

연장 패키지 - 에디터's Pick

 <p>마침내! '세틀러: 새로운 동맹' PC버전 금일 출시 [7]</p>	 <p>공성전의 대중화 표방한 '프라시아 전..' [26] 게임뉴스</p>	 <p>로스트아크, 새로운 모험의 무대 '볼..' [60] 게임뉴스</p>	 <p>9년의 기다림 끝! '데드 아일랜드2'... [7] 게임뉴스</p>
--	---	--	--

주요뉴스	산업동향
HOT 나딕게임즈, 신작 '글로저스RT: 뉴 오더' 최초 ... [22]	추천 로블록스, 하루 평균 5600만명 이상 즐겼다 [6]
추천 강령술사, 디아블로4에서도 조폭이 가능할까? [13]	법사위 통과한 확률형 아이템, 본회의 의결만 남아 [3]
신규 캐릭터는 데히아와 미카, 원신 3.5 특별방송	더 샌드박스 "30만 명 방문한 케이버스, 올해 더 키운..."
이게 실화라고요? 영화 '테트리스' 3월 개봉 [5]	블리자드 코리아, 신임 대표로 '로버트 J 리' 선임 [3]
'작가주의' 인디게임 페스티벌, 2023 IGDGF 개최 예고	엔씨소프트, '퍼플월렛' 상표권 등록 [5]
"판타지 라이프 강화", 마비노기 23년 첫 업데이트 로드맵 [7]	위믹스, 코인원 재상장... 원화 거래지원 [6]
브이리프트x버추얼헤즈, 23년 첫 버튜버 콘서트 개최 [6]	<div style="border: 2px solid red; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">  <p>에디터's Pick 기획 쿠미기에서 끝나지 않는 특별한 '스킨' 이야기</p> </div>
마침내! '세틀러: 새로운 동맹' PC버전 금일 출시 [7]	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">  <p>질문도 생존 전략 기자수첩 시한데 '아무거나' 물어선 살아남을 수 없다</p> </div>
'블랙서바이벌' IP 활용한 방치형 게임, 1분기 출시된다 [7]	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">  <p>위믹스 위믹스, 코인원 재상장... 원화 거래지원</p> </div>
인터뷰 PSVR2의 위력 보여줄 '폴 오브 더 마운틴' [1]	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">  <p>오피니언 확률 공개, 시스템 체계화... 근데 '스팀'은요?</p> </div>
블리자드 코리아, 신임 대표로 '로버트 J 리' 선임 [3]	
강령술사, 디아블로4에서도 조폭이 가능할까? [13]	
다시 성역으로 '디아2 레저렉션', 17일 신규 리더 시작 [13]	
트릭컬, 25일부터 2차 CBT 테스터 모집 [6]	
공성전의 대중화 표방한 '프라시아 전기' 사전등록 실시 [26]	
컴오리3, 신규 트레일러 "당신은 어떤 지휘관인가요?" [3]	
재활기 RPG+배틀 로얄 '다크 앤 다커' [23]	

Chapter 04

DB & 커뮤니티 상품 안내

DB 구축 & 커뮤니티 개설

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] 오우리 캡 ★★★ 목록으로

스킬
육성 목표
추천 서포트 카드
육성 이벤트



평상복 승부복 🔊

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	잔디 A 더트 B
거리 적성	단거리 E 마일 A 중거리 A 장거리 B
각질 적성	도주 F 선행 A 선일 A 추밀 D

스킬

교유 스킬



크리스마스 이브의 미라클 런! [더보기]

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

※DB 페이지 단독 오픈 및 커뮤니티 단독 개설은 어려우며, 콘텐츠 상품 진행시 가능합니다.

커뮤니티 개설 - 나이트워커

2023 LCK OMEGA 챔피언십 2023 LCK 게이밍 PC 공식 후원



홈
카드
아이템
스킬
카드
인벤

나이트워커 연변

복고풍으로 풍조되던 INVEN 로고인

오늘의 핫한

오늘의 핫한

카드

2023 LCK OMEGA 챔피언십 2023 LCK 게이밍 PC 공식 후원

오늘의 핫한

아이템

오늘의 핫한

오늘의 핫한

오늘의 핫한

스킬

교유 스킬

콘텐츠 상품 소개서

Chapter 05

제휴 안내

패키지 안내

제휴 절차

Q&A

패키지 안내

*각 패키지의 비용은 VAT 별도입니다.

	콘텐츠 상품		DB 구축	커뮤니티 개설
	신작 패키지 <small>NEW</small>	연장 패키지 <small>NEW</small>		
상품 설명	론칭 전 기대감 조성 론칭 후 대세감 유지가 가능한 신작 게임 전용 패키지	론칭 이후 지속적인 콘텐츠 공급을 통해 트렌드를 형성 가능한 연장 전용 패키지	체계화된 게임 DB 구축과 최적화된 DB 페이지 개설	게임 유저들을 모을 수 있는 인벤 커뮤니티 개설
기본 제공	제작 기간내, 30건부터 진행 추가콘텐츠제작시 협의가능 ¹⁾	제작 기간내, 20건부터 진행 추가콘텐츠제작시 협의가능 ¹⁾	DB 구축 및 DB 페이지 개설	커뮤니티 사이트 구축 및 개설
	납품 게임사 홍보 채널 포털사이트 인벤 게재 영역	납품 게임사 홍보 채널 포털사이트 인벤 게재 영역		
추가 제공	프리뷰 콘텐츠 내 상단 이미지 삽입 1회 기간내, 핫이슈 영역 콘텐츠 게재 1회	기간내, 에디터's Pick 1회(3일간)	제휴 기간내, DB 업데이트 지원	단독 URL 사용
제휴 기간	3개월	3개월	3개월	3개월
제휴 비용	3,000만 원	2,000만 원	최초 구축: 500만 원/1건 ²⁾ 유지 비용: 500만 원 ³⁾	최초 개설: 1,000만 원 ²⁾ 유지 비용: 1,000만 원 ³⁾
특기 사항	콘텐츠 제작을 위한 과금 비용 포함	콘텐츠 제작을 위한 과금 비용 포함 신작 패키지 진행 필요	초기 구축 시, 2건 이상 진행 필요 커뮤니티 개설 필요	최초 개설 시, 콘텐츠 상품 또는 DB 구축 합산 5,000만 원 이상 필요

1) 콘텐츠 추가 제작 시, 기본 제휴 비용에서 추가 비용이 발생합니다.

2) DB 구축&개설 및 커뮤니티 최초 개설 비용에는 최초 3개월 유지 비용이 포함되며, 해당 기간에는 별도의 유지 비용이 발생하지 않습니다.

3) DB 및 커뮤니티 유지 시에는 별도의 선행 조건이 필요하지 않으며, 유지 비용만 청구됩니다.

제휴 절차

제휴 문의



게임명, 패키지 종류, 희망하는 제휴의 진행 방향을 기재하여 Biz@inven.co.kr로 메일 전달



제휴 협의



담당자를 통한 상세 제휴 내용과 일정 및 비용 협의



제휴 계약



최종 협의 이후, 제휴 확정에 따른 계약서 작성 및 날인



제휴 진행



희망 일정에 따라 콘텐츠 상품 게재, 커뮤니티 개설, DB 구축 및 페이지 오픈 등 진행
※ 콘텐츠 상품은 일정에 맞춰 인벤 게재 및 외부 채널에 콘텐츠 납품 및 포털사이트 송고



리포트 제공



제휴 결과에 대한 결과 리포트 제공
※ 콘텐츠 상품은 콘텐츠 리스트와 콘텐츠 링크 전달

Q&A

1. 콘텐츠의 범위는 어떻게 되나요?

- 콘텐츠는 기자의 의견이 포함되지 않은 기사 형태의 단순 정보성 또는 흥미성 광고입니다.
 따라서, 리뷰나 평가와 같이 유저들에게 여론을 형성할 수 있는 기사는 콘텐츠에 해당하지 않습니다.
- * 인벤은 게임 전문 매체로, 유상으로 기사 작성을 하지 않습니다.
 - * 콘텐츠의 종류는 소개서 7p를 확인해주세요.
 - * 컨디션에 따라 신작 및 연장 패키지의 납품 횟수 내에서 콘텐츠의 종류는 달라질 수 있습니다.

2. 콘텐츠 게재 및 납품 일정은 3개월 내에서 자유롭게 설정이 가능한가요?

- 신작 패키지의 콘텐츠 게재 및 납품은 협의 단계에서 확정된 납품 일정에 따라 콘텐츠 제작이 진행됩니다.
 연장 패키지의 콘텐츠 게재 및 납품은 제휴 기간 내에 진행되며, 별도의 일정에 맞춘 콘텐츠 게재는 협의가 필요합니다.
- * 제작에 필요한 기간은 콘텐츠 종류에 따라 달라질 수 있습니다.

3. 연장 패키지는 신작 패키지와 별도로 진행 가능한가요?

- 콘텐츠 상품 제작은 인벤의 게임 전문 기자들의 플레이, 취재 등 직접 진행한 것을 바탕으로 제작됩니다.
 론칭 시점(사전 빌드 제공이 가능한 경우, 제공 시점)부터 지속적인 플레이가 필요하기 때문에 신작 패키지와 별도로 연장 패키지만 진행하는 것은 어렵습니다.
- * 콘텐츠의 특성 상, 연장 패키지는 신작 패키지 이후 연속적인 진행이 필요합니다.

4. DB 구축에서 "1건"은 어떻게 구분하나요?

- 카테고리 상 대분류(캐릭터, 스킬, 아이템 등)를 기준으로 하고 있으며, 게임 시스템에 따라서 달라질 수 있습니다.
 DB 구축에 대한 상세한 비용은 제휴 협의 단계에서 확인할 수 있습니다.
- * DB의 양과 정보구조에 따라서 DB 구축의 형태가 달라지므로, 최소 1개월 이상의 여유 기간이 필요합니다.

5. 커뮤니티 개설을 위해 구체적으로 어떤 상품을 집행해야 하나요?

- 커뮤니티 최초 개설을 위해 필요한 최소 금액의 패키지 구성은 아래의 예시를 확인 부탁드립니다.
- (1) [콘텐츠 상품] 구성 : 신작 패키지(3,000만 원/3개월) + 연장 패키지(2,000만 원/3개월) + 커뮤니티 개설(1,000만 원)
 - (2) [콘텐츠 상품] + [DB 구축] 구성 : 신작 패키지(3,000만 원/3개월) + DB 구축(2,000만 원/4건) + 커뮤니티 개설(1,000만 원)

CONTACT US

인벤분당오피스



성남시분당구구미로9번길3-4,
한국빌딩3층(구마동)

인벤스튜디오



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

인벤가산오피스



서울특별시금천구벚꽃로 244,
907~909호(가산동, 벽산디지털빌리5차)

제휴 문의

Biz@inven.co.kr

사업팀 사업1팀장 정찬우(Maax)

Office +82-70-5029-5742

Cell +82-10-7200-3569

E-mail Maax@inven.co.kr

사업팀 사업2팀장 박성진(Sardinn)

Office +82-70-5029-0312

Cell +82-10-7456-7925

E-mail Sardinn@inven.co.kr