

# 콘텐츠 상품 소개서



INVEN

2024

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

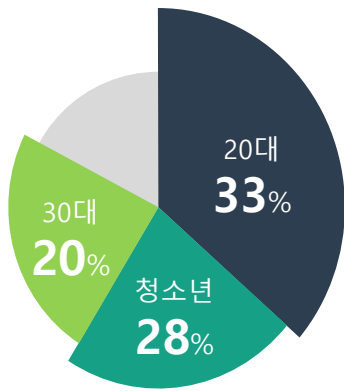
## 회사 소개

트래픽 정보

## 실제 게이머들이 방문하는 게임 마케팅 플랫폼

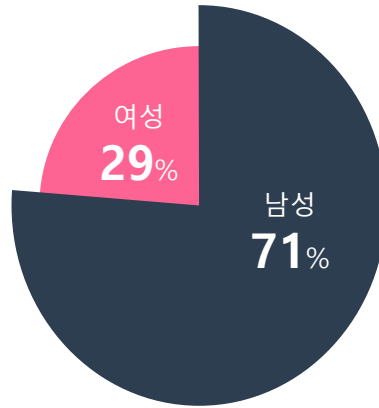
게임을 가장 많이 즐기는 청소년부터 구매력이 높은 30대 등 **MZ세대**가 방문하는 게임 전문 웹진  
모바일과 PC, 플랫폼 구분 없는 게이밍 미디어

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**



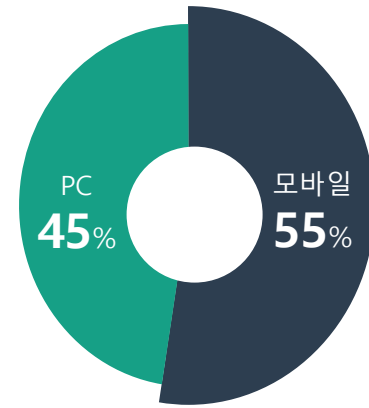
연령 비율

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

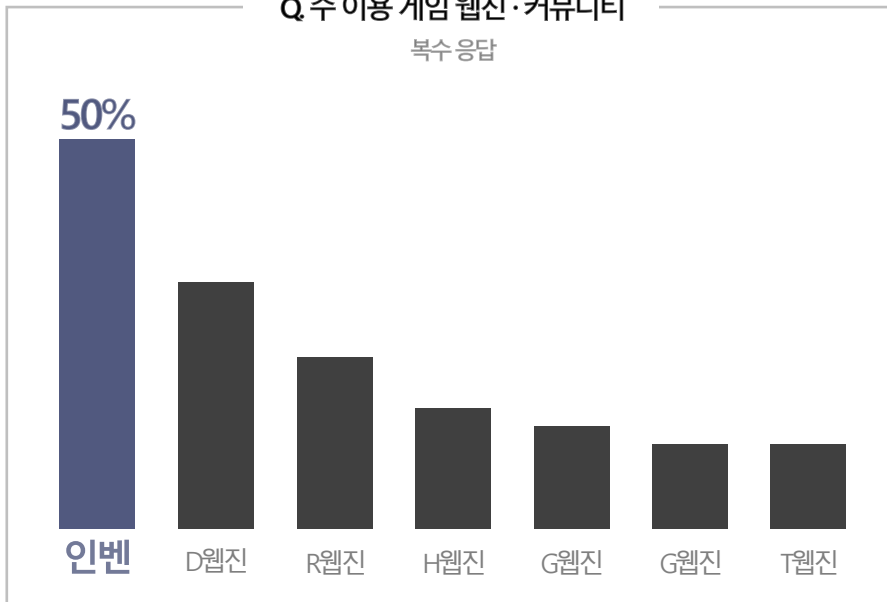
## MZ 세대가 가장 많이 이용하는 게임 마케팅 플랫폼, 인벤!

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] "편의기 개선" 영원회귀: 블랙서바이벌 시즌2

이현구 기자 (Ih@inven.co.kr)

[정보] 1등은 토요일아침 클랜! 4월 클랜전 순위 결정

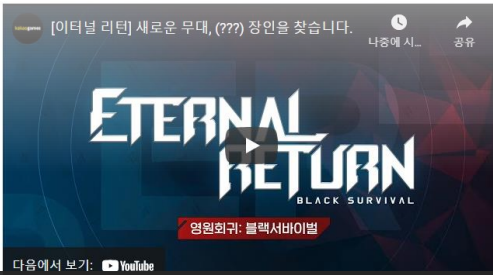
이현구 기자 (Shion@inven.co.kr)

[프리뷰] 미소녀, 메카, 벨트스크롤 - 파이널 기어

홍서호 기자 (Hsu@inven.co.kr)

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

안윤기 기자 (Vell@inven.co.kr)



프린세스 커넥트 리더십 4월 클랜전이 종료됐다. 이번 클랜전 1위를 달성한 클랜은 '토요일아침'이며, 합계 스코어 17,910,893,597을 기록하며 2위와는 약 5억의 밀랑 차이를 냈다. 2위 클랜은 '미식전', 3위 클랜은 '정상영업합니다', 4위 클랜은 '클라헛트였던것', 5위 클랜은 '초승달빛'이다.
상위권 치열한 싸움도 재밌지만, 커트라인 싸움도 흥미롭다. 아무래도 in500에 속해야 최대 보상을 받을 수 있는데, 1~50위는 5000 루엘, 51~150위는 4500 루엘이라 500루엘 차이가 나는 것. 스코어를 내려 순위를 실패 보니 '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 '노티나루'다. 합계 스코어는 8,553,488,760이며, 151위는 '캐르륵캐르륵' 클랜이 8,529,123,486과 비교하면 4단계 5년 딜통 1번 정도의 점수 차이를 보여줬다. 더 아래쪽으로는 스코어를 내려보니 in300도 순위 싸움이 치열한데, '미아보 초선터' 클랜이 6,355,125,858 합계 스코어를 기록하며 안착에 성공했다. 반면 '참치미요' 클랜은 6,345,221,124로 아쉽게 301위로 마감했다.
다다음은 5월 클랜전은 5월 26일(수)부터 5월 30일(일)까지 총 5일간 진행된다. 이번 예로 피스 보상은 스즈



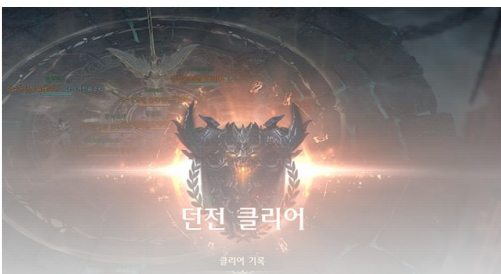
Table showing a game schedule with columns for dates (1-30) and rows for various events like '확성/해상 일정', '탐색 스팀상 증가', '노출 스팀상 증가', '카드 스팀상 증가', '유적/신전 조사 증가', '스토리 이벤트', '루나인 밥', '발판전', '35시제/체벌처장', '전쟁상황비 추가', '엑스퍼트 상점', '프린세스 레스', '주요/비밀서신 이벤트'.

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 현바 교체와 밤성을 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. 원작의 컨셉을 계승한 필요우, 옛 등의 요소들도 게임속에서 만나볼 수 있으며, '유적'이라는 퍼즐과 기믹으로 이루어진 독특한 던전도 구현했다.



게임과 소설이 만나면 무슨 일이 일어날까? 일단 정말 당연하게도 세계관이나 캐릭터가 탄탄해질 것이다. 그리고, 그 소설이 어떤 느낌의 이야기일까? 어떤 세계관이 어떤 캐릭터를 포함하고 있는지...

하여 이를 통해 보다 전략적인 플레이를 도모할 수도 있다.



하나의 '담'이 보여주는 화려한 스킨, 전투의 맛을 더하다

## 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



## 인벤 콘텐츠 상품의 강점

1



### 게임 전문 기자

게임 경력이 오래된 게임 전문  
기자가 작성하는 콘텐츠

2



### 콘텐츠 로드맵

게임 플레이를 통해 게임에  
맞춘 콘텐츠 로드맵 제시

3



### 인게임 경험 리딩

순차적/전략적 콘텐츠 배포를  
통한 유저 인게임 경험을 리딩

# 콘텐츠 상품 소개서

Chapter 02

## 콘텐츠 상품 안내

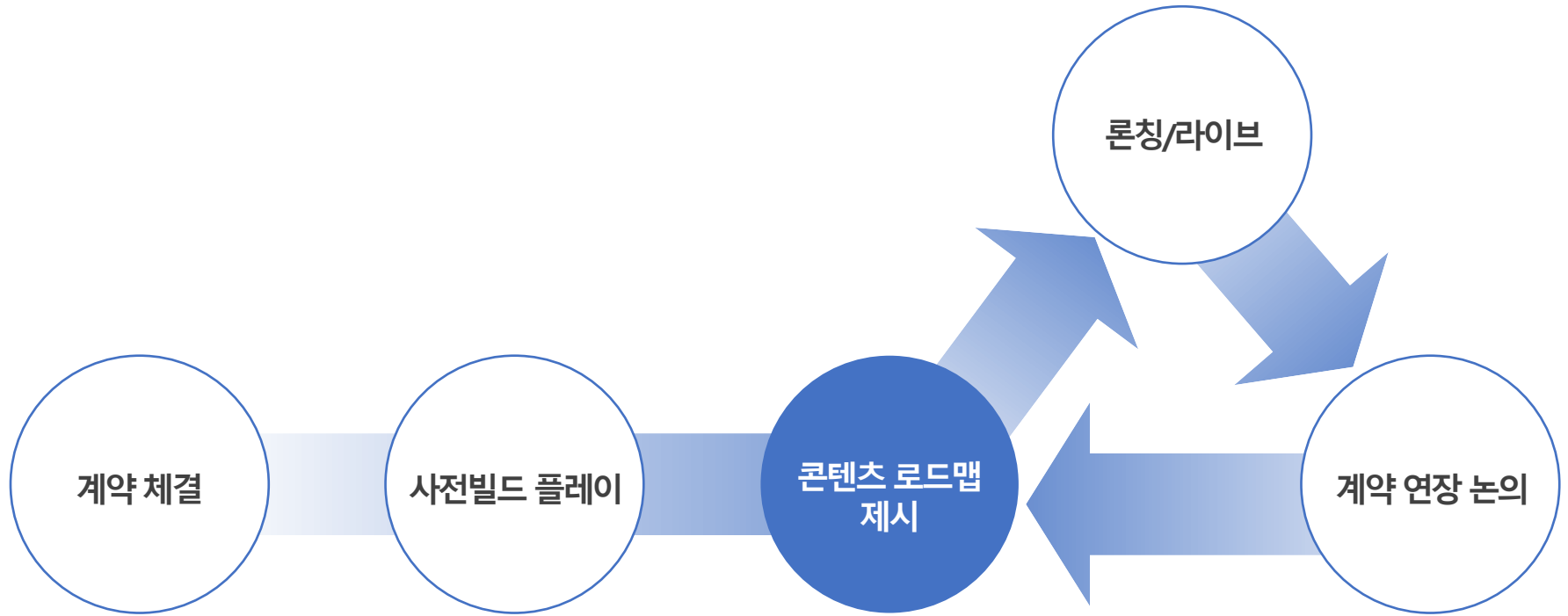
프로세스

콘텐츠 상품 구성

레퍼런스

## 콘텐츠 상품 프로세스

콘텐츠 상품 흐름 안내



## 콘텐츠 로드맵이란?

인벤의 게임 전문 기자가 사전빌드 또는 론칭빌드를 플레이하고 **게임에 맞춘 콘텐츠 로드맵 전달**

콘텐츠 배포 계획과 콘텐츠 리스트를 한 눈에 확인할 수 있고 순차적 배포를 통해 유저들의 **인게임 경험을 리딩할 수 있음**

### 예시 레퍼런스) 수집형 육성 시뮬레이션 모바일 게임

#### 사전

- 매력적인 우마무스메 캐릭터 소개
- 설치 후 초반 효율적인 진행 방법
- 리세마라하는 방법과 이륙 조건
- 론칭 당일 프리뷰 콘텐츠

#### 론칭 ~ 1개월

- 유저 성향에 맞는 캐릭터 추천
- 리세마라하는 방법과 이륙 조건
- 필수 또는 추천 과금
- 미래시 관련 팁
- 매일 접속해서 해야 할 일
- 게임 시스템과 주요 재화
- 알아두면 좋을 다양한 초반 팁 모음
- 가장 쉽게 엔딩 보는 방법
- 빠르게 일일퀘스트를 완료하는 방법
- 효율적인 과금을 위한 시나리오 가이드

#### ~ 2개월

- 대회 우승을 위한 인자작업 소개
- 육성 효율을 높이기 위한 인자작업
- 고단계의 육성을 위한 사전 작업
- 좋은 인자를 선점하기 위한 일본 서버 데이터 분석
- 각질 별 맞춤 육성법 제시
- 주요 PVP 소개

#### ~ 3개월

- 대회 별 캐릭터 티어 랭킹
- 대회 별 추천 각질에 따른 덱 세팅법
- 대회 별 추천 스킬 리스트
- 일본 유저를 통한 정보와 유저 공감대 형성
- 주요 이벤트 공략
- 미래시에 따른 추천 캐릭터 & 서포트 카드 조명

## 콘텐츠 로드맵이란?

장기적인 콘텐츠 계약을 통해 **A유저를 B유저로 전환**할 수 있는 콘텐츠 로드맵을 제시하고 **전략적인 콘텐츠 배포 가능**

예시 레퍼런스) 수집형 육성 시뮬레이션 모바일 게임

### 3개월 이후의 장기 플랜



#### 무/소과금 유저

- 무과금 서포트 추천 카드
- 선행 서버 데이터를 통한 효율적인 과금 및 육성법



#### 중/고과금 유저

- 과금의 핵심 기준이 되는 미래시 콘텐츠



#### 고관여 유저

- 게임 내 요소와 연관되는 실제 경마 정보
- 캐릭터 스토리나 현실 고증, 생애를 돌아보는 흥미성 정보



#### 신규/복귀 유저

- 신규/복귀 유저 육성 가이드
- 신규/복귀 유저 시나리오 가이드 비교



#### 정착 유저

- 신규 시나리오에 대한 대비
- 대규모 패치로 인해 변경될 내용
- 게임 내 요소와 연관되는 실제 경마 정보
- 신규 캐릭터에 대한 분석과 육성법
- 캐릭터 스토리나 현실 고증, 흥미성 정보

## 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

인벤의 리소스를 활용한 유저 주목도가 높은 콘텐츠

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

## �칭 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 재로 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! 정성은 오스만갤리-투함의 빌드

#### [정보] 인자작 필수 캐릭터! 쿨뷰티 미소녀 메지로 도베르가 왔다

이문길 기자 (narru@inven.co.kr)

메지로 도베르는 이미 맥린과 라이언으로 유명한 메지로가의 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 낮설어하며, 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, 보유했던 레어 스킬이 디버프 + 패시브라는 괴악한 조합 탓에 제대로 된 경쟁을 펼치기 어렵습니다.

대신 고유 스킬은 중반 스퍼트 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
- 스프라이트: 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 '닌텐뉴런'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 알아둬야 할 콤보를 쓰는 것이 정말 힘들어서 임문하다 관망치만, 현우의 뒤따른 너프도 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.



▲ 얼리칸 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)
→

## 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 거침 차지에 성공해 이름을 알렸다.

아우슈리네 서버는 톤튼, 패션 길드가 챔스를 가져갔고 그건내과자야, 트망메리호, 고양이젤리 길드가 챌린저스를, 브루타 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 '초승달빛'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 '참치마요' 클랜은 6,345,221,124로 아쉽게 301위로 마감했다.

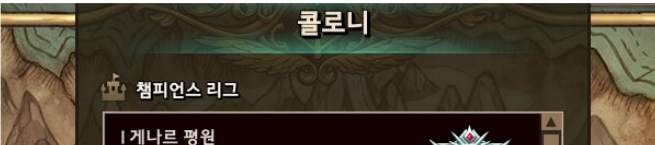
다가오는 5월 클랜전은 5월 26일(수)부터 5월 30일(일)까지 총 5일간 진행된다. 이번 메모리 피스 보상은 스프으로 예상되며, 지난 클랜전보다 1일 줄어들어 평소보다 피로감이 덜한 클랜전을 즐길 수 있을 것이다.

### 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.

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



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



## 부에르/티어랭킹

유저 주목도가 높은 인벤의 리소스를 활용한 콘텐츠

### 부에르/티어랭킹 콘텐츠

[기획] AI 화가 부에르가 그린 이터널 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.

이터널 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						
중립						
우선 순위가 낮음						

# 콘텐츠 상품 소개서

Chapter 03

## 콘텐츠 상품 납품 및 노출

콘텐츠 상품 납품 및 노출

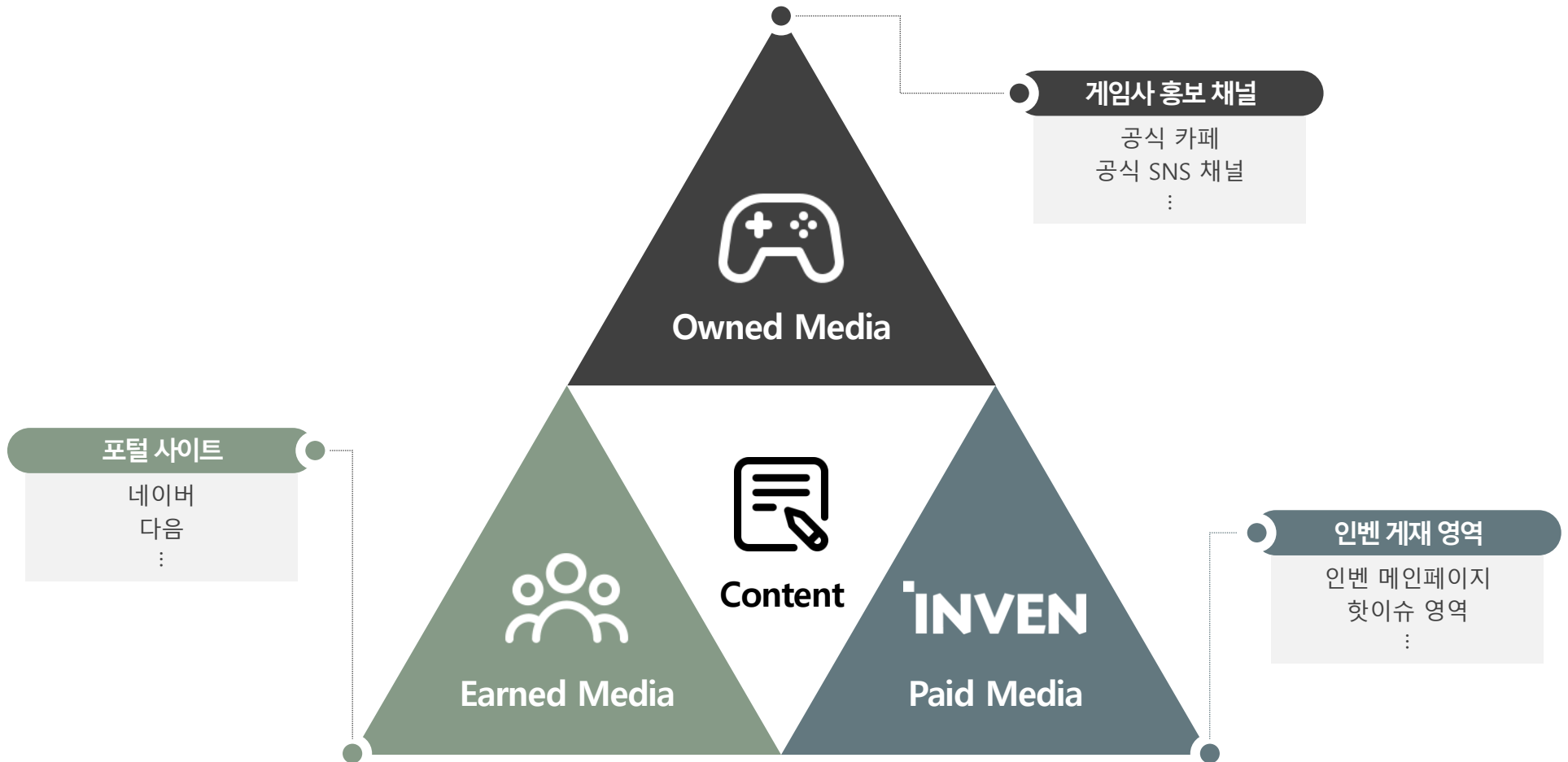
게임사 홍보 채널

포털사이트

인벤 게재 영역

### 다양한 채널에 납품 및 노출이 가능한 콘텐츠 상품

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



# 게임사 홍보 채널 납품

작성된 콘텐츠는 공식 카페, 포럼 및 자체 보유 커뮤니티 등의 온드 미디어(Owned Media)에 활용 가능

세븐나이츠2 공식 포럼

SEVEN KNIGHTS II

검색 [ ] 로그인

세븐나이츠2 공식 포럼

공식 포럼 733,617

전체 글

- 세나2 세소식
- 공지사항
- 업데이트
- 개발자 노트
- 세나2 이벤트
- 진행 중인 이벤트
- 이벤트 당첨자 안내
- 세나2 공략 & TIP
- 공략 & TIP
- 영웅 밸런스 토론
- 레이드 공략
- 결투장 공략
- 시나리오 공략
- 세나2 매거진
- 세나2 커뮤니티
- GM 노트
- 자유게시판
- 질문 & 답변
- 버그 & 건의
- 길드 홍보 & 모집
- 스크린샷 & 영상
- 세나2 공식 채널

인벤 STAFF 스태프 멤버

+ 구독하기 68

게시물 36 구독중 0 구독자 68

총 36건 게시물 전체

세나2 매거진

**마지막 공격은 반드시 방어팀 조합으로 가자! 길드전 콜업 모음**

지난 주 업데이트를 통해 자신이 속한 길드와 다른 길드가 서로의 가점을 정복하는 방식의 길드전 콘텐츠가 추가되었다. 큰 틀에서 본다면 PVP 범주 내에 속해있지만, 기존의 결투장과는...

STAFF 인벤 2021. 1. 13. 3,216

세나2 매거진

**버퍼 & 제입기 영웅만 생존? 희귀, 희귀+ 영웅 20종 사용자 정리**

세븐나이츠2에는 총 48종의 영웅이 존재한다. 이 중 희귀 등급 영웅은 총 14종이 있고 희귀+ 등급은 6종의 영웅이 구현되어 있다. 이들은 상위 등급인 전설과 비교하면 성능이 다소 부족...

STAFF 인벤 2021. 1. 11. 2,096

세나2 매거진

**길드전에 자리 있나요? 희귀한 효과를 지닌 영웅 알아보기**

세븐나이츠2에는 평소 보기 힘들지만 독특한 스킬을 지닌 영웅들이 존재한다. 대부분 쓰임새가 마땅치 않아 미인어 취급을 받는 경우가 많으나, 이번 업데이트에서 길드전이 등장하며...

STAFF 인벤 2021. 1. 8. 2,240

세나2 매거진

**한 번만 실수해도 전멸한다? 멀티 레이드 4단계 핵심 공략**

현재 세븐나이츠2에서 최고 난이도의 콘텐츠인 멀티 레이드 4단계가 있다. 싱글 레이드 9단계 공략해야 해금되는 멀티 4단계는 이전 단계와는 차원이 다른 난이도로 파티원...

STAFF 인벤 2021. 1. 7. 1,262

언디셈버 공식 홈페이지

UNDECEMBER

세소식 게임 정보 커뮤니티 상점 SNS 구문 디 자료실 고객센터 디 START GAME

FLOOR 로그인

빠리디 / 비발호 참가 회원가입

로그인

통합검색

1년 전체게시판 작성자 인벤

가이드

- [언디셈버 매거진]인벤 '성물 60레벨 2혁신 시대' 신경/정신 자극 필수, 3번째 혁신은? 641 2022.09.25
- [언디셈버 매거진]인벤 X맨 탈출을 위한 '강림 시쿠스' 공략, 제일 중요한 건 '구슬' 찾기 159 2022.09.25
- [언디셈버 매거진]인벤 카오스 지할 문장 꼭 마련하세요! 정착지는 희피의 문장 '진리' 각성 593 2022.09.25
- [언디셈버 매거진]인벤 불인지 모드 최종 문장 '베스페라의 강림' 음발 공략 311 슺 1 2022.09.08
- [언디셈버 매거진]인벤 에트11 불인지 수문장 '부패의 투사' 15초 첫 공략 329 2022.09.08
- [언디셈버 매거진]인벤 방어/카저 문장 필수? 다가올 업데이트, 미리 준비합시다 420 2022.09.08
- [언디셈버 매거진]인벤 계속 사망하는 4가지 이유 '강림 카로번' 공략, 핵심만 짚어 봅시다 349 2022.08.01
- [언디셈버 매거진]인벤 트러거 활용 1부 - 강화 스킬에 '독탕' 연결하세요 749 2022.08.01
- [언디셈버 매거진]인벤 기억의 조각 붙여두지 말고 당장 '오르테이스' 흔적부터 소모하세요 458 2022.09.01
- [언디셈버 매거진]인벤 바뀐 '물' 분해 공식, 31-35, 1-35레벨에 필요한 원소와 골드는? 1,007 2022.08.27
- [언디셈버 매거진]인벤 비명횡사에 대처하기 위한 '계속 문장, 독골' 스킬의 활용 377 2022.08.27
- [언디셈버 매거진]인벤 '31타어 장바 드림' 카오스 석상 14레벨까지, 추천 스펀드런 세팅 433 2022.08.27

## 포털사이트 노출

네이버 및 다음 등의 포털 사이트로 송고하여 검색 노출량 증가  
포털사이트 노출을 통한 **언드 미디어(Earned Media)** 확보

### 네이버 송고-세븐나이츠2

게이머 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', '유리의 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 스틸라이브스 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', '유리의 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] MVP전용 '천사 그랑웨폰' 등재 매주리얼버드 세피엘... 2021.05.12 | 인벤

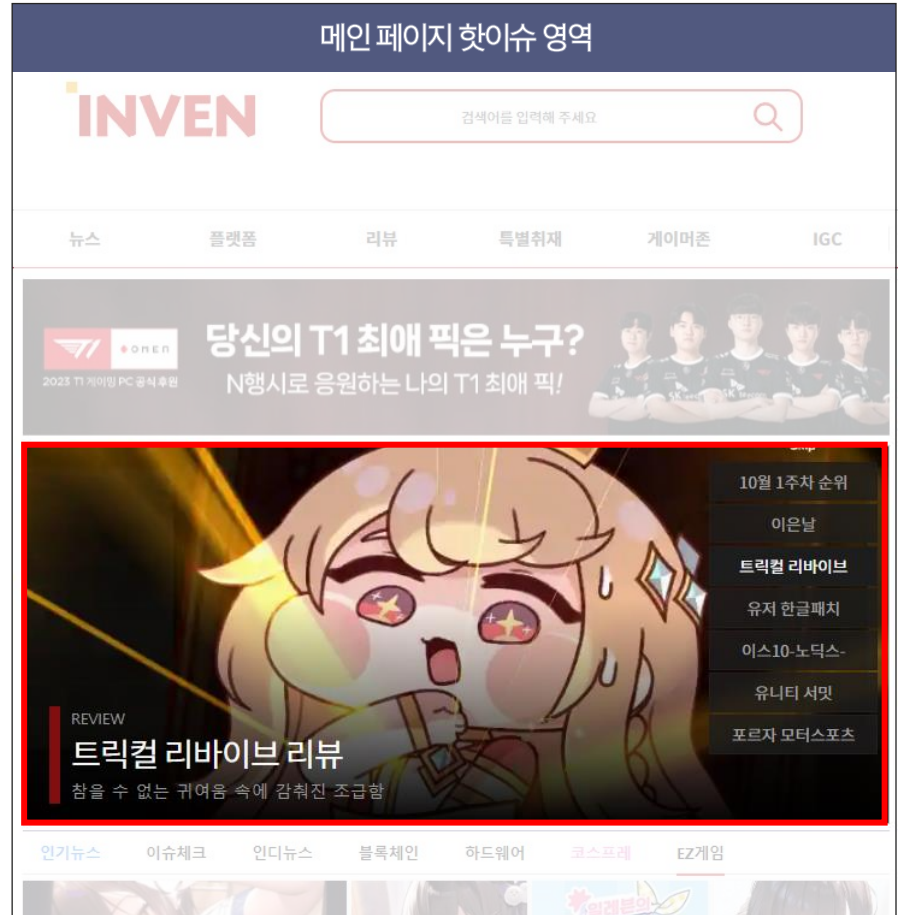
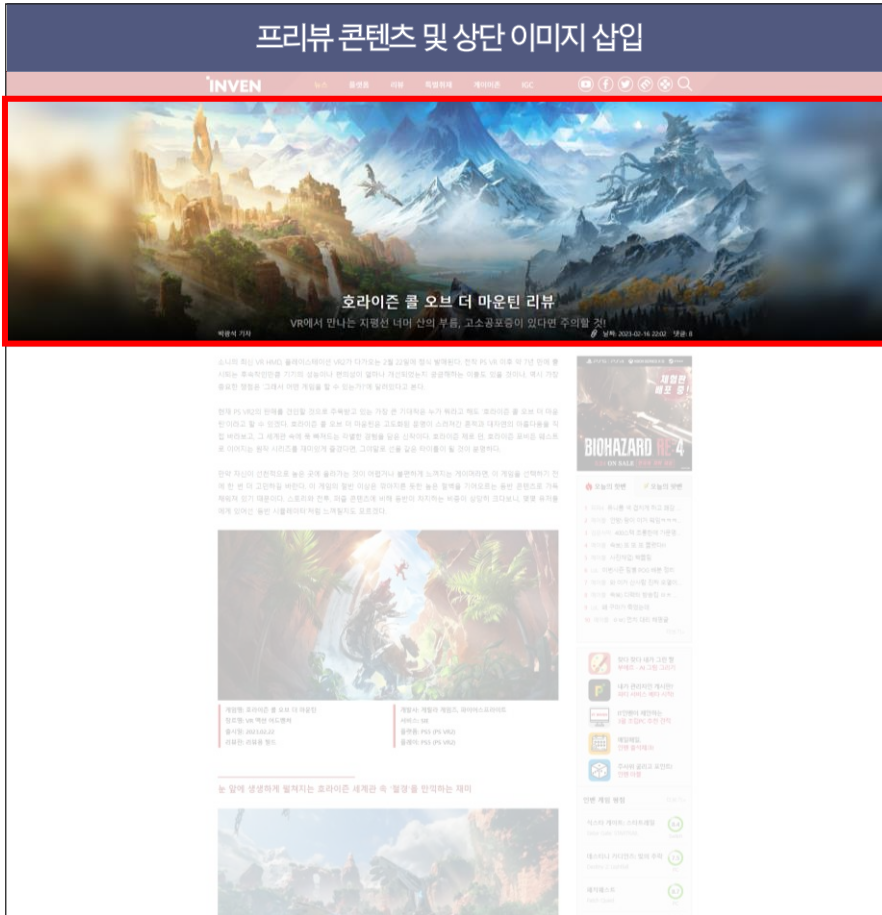


### 인벤 게재 영역 - 프리뷰 콘텐츠 & 핫이슈 영역 노출

■ 신작 패키지 전용: 기간 내 **핫이슈 영역 게재** 및 **프리뷰 콘텐츠 진행 시 상단 이미지 삽입 1회** 제공

※ 출시 전 사전 체험 빌드 제공 시 프리뷰 콘텐츠 작성 가능 (선택)

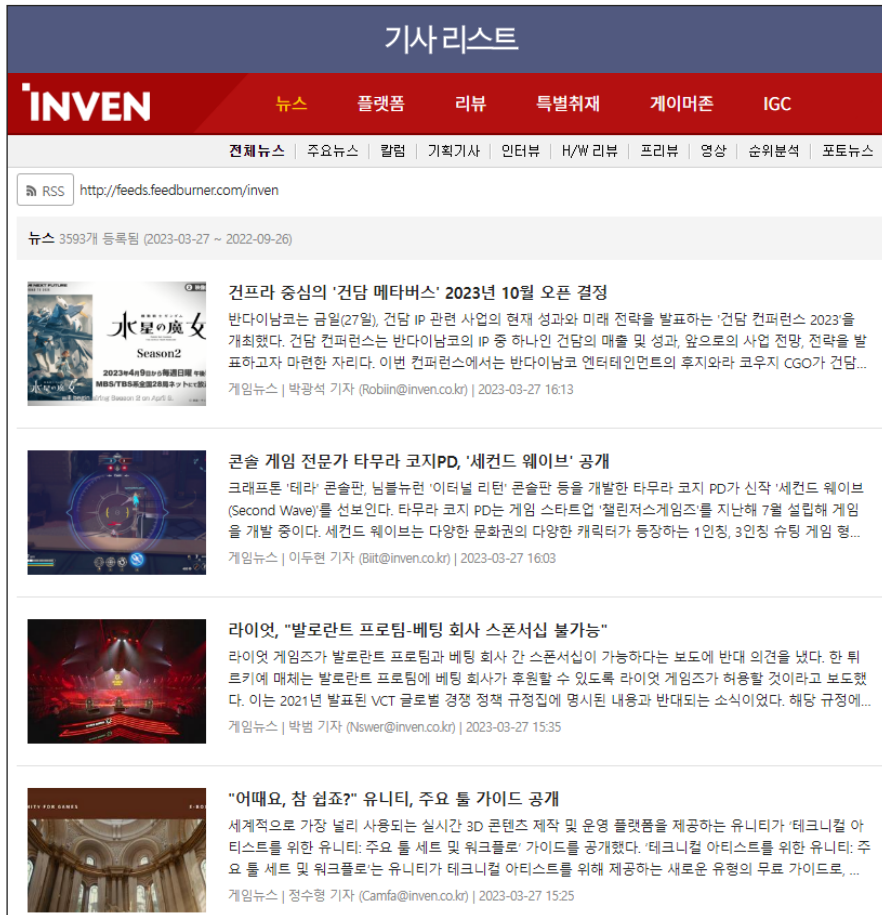
※ 핫이슈 영역의 게재 기간은 개런티 되지 않으며 노출되는 이미지는 콘텐츠 제작 시, 인벤에서 선정한 이미지로 등록됩니다.



# 인벤 게재 영역 - 기사 리스트 & 포럼 탭

인벤 기사 리스트 업로드, 인벤 메인 페이지 포럼 탭 EZ게임 항목에 노출 제공

※ 포럼 탭 내 게재 기간은 개런티 되지 않으며, 콘텐츠 업로드에 따라 게재 기간이 달라질 수 있습니다.



Chapter 04

# DB & 커뮤니티 상품 안내

DB 구축 & 커뮤니티 개설

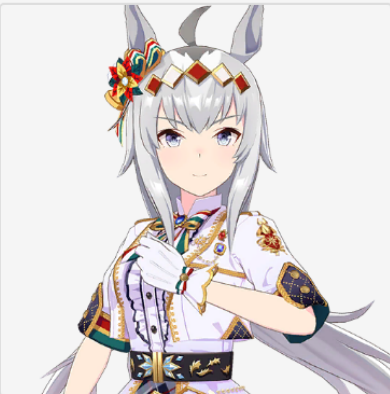
## DB 구축 & 커뮤니티 개설

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

### 커뮤니티 개설 - 나이트워커

2023 LCK OMEGA 챔피언십 2023 LCK 게이밍 PC 공식 후원



종
카드
아이템
스킬
카드
인벤

**오날의 핫한**

오늘의 핫한 아이템

오늘의 핫한 스킬

**오늘의 핫한**

오늘의 핫한 카드

오늘의 핫한 아이템

**이벤트**

이벤트 소개

이벤트 참여 방법

**이벤트**

이벤트 소개

이벤트 참여 방법

**이벤트**

이벤트 소개

이벤트 참여 방법

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

# 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 <b>신작 게임 전용 패키지</b>	론칭 이후 지속적인 콘텐츠 공급을 통해 트렌드를 형성 가능한 <b>연장 전용 패키지</b>	체계화된 게임 DB 구축과 최적화된 DB 페이지 개설	게임 유저들을 모을 수 있는 인벤 커뮤니티 개설
기본 제공	제작 기간내, 30건부터 진행 추가콘텐츠제작시 협의가능 <sup>1)</sup>	제작 기간내, 20건부터 진행 추가콘텐츠제작시 협의가능 <sup>1)</sup>	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 <sup>4)</sup> 및 핫이슈 영역 게재 EZ게임 탭 노출	EZ게임 탭 노출	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 <sup>2)</sup> 유지 비용: 500만 원 <sup>3)</sup>	최초 개설: 1,000만 원 <sup>2)</sup> 유지 비용: 1,000만 원 <sup>3)</sup>
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.

4) 프리뷰 콘텐츠는 사전 빌드 제공 시 작성 가능하며, 진행 희망하실 경우 사전에 노티 필요합니다.

## 제휴 절차

### 제휴 문의



게임명, 패키지 종류, 희망하는 제휴의 진행 방향을 기재하여 [Biz@inven.co.kr](mailto:Biz@inven.co.kr)로 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 (구미동)

인벤스튜디오



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

인벤가산오피스



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

## 제휴 문의

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

사업팀 사업1팀장 정찬우(Maax)

Office +82-70-5029-5742

Cell +82-10-7200-3569

E-mail [Maax@inven.co.kr](mailto:Maax@inven.co.kr)

사업팀 사업2팀장 박성진(Sardinn)

Office +82-70-5029-0312

Cell +82-10-7456-7925

E-mail [Sardinn@inven.co.kr](mailto:Sardinn@inven.co.kr)