

# 콘텐츠 상품 소개서

# INVEN

No.1 종합 게임 마케팅 플랫폼

## INVEN

2024

No.1 Game Marketing Platform, INVEN이 함께 하겠습니다.

# INDEX

## Chapter

---

1. 콘텐츠 상품 개요	03
2. 브랜드 콘텐츠 상품	06
3. 기획 콘텐츠 상품 개요	17
4. 기획 콘텐츠 상품 안내	21
5. 기획 콘텐츠 상품 납품 및 노출	32
6. 기획 콘텐츠 상품 제휴 안내	38

# 콘텐츠 상품 소개서

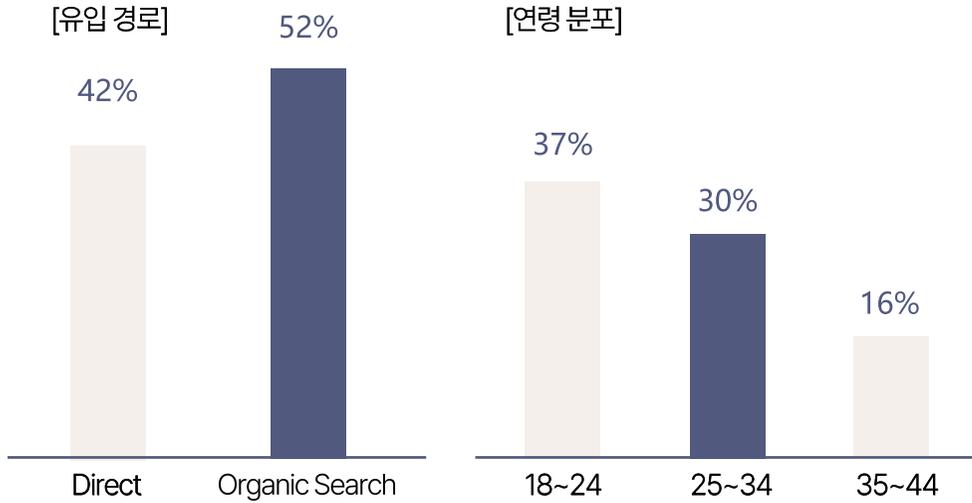
Chapter 01

## 개요

트래픽 정보

콘텐츠 상품이란

## 모든 연령대가 방문하는 압도적인 게임 미디어



1일 페이지 뷰  
**1.2억 뷰**

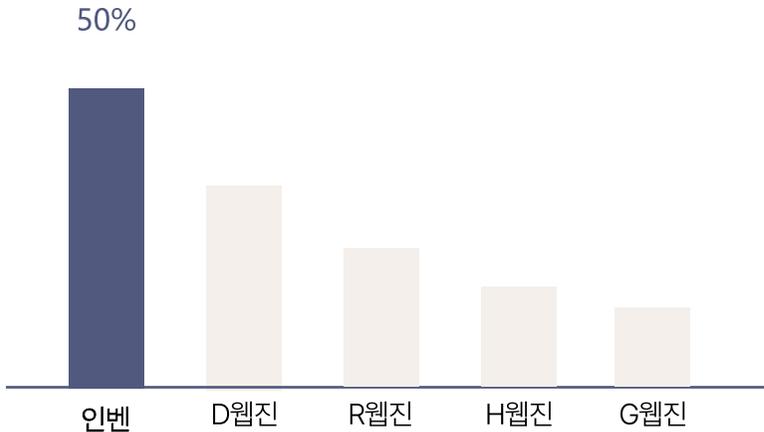


1일 순방문자 수  
**140만 명**

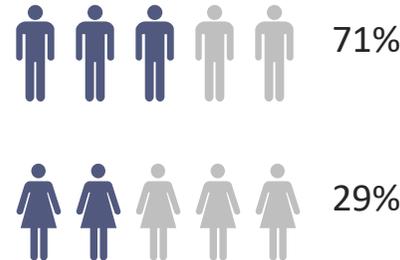
**인벤**은 94% 오가닉 진성 PC / MOBILE / 스팀 / 콘솔 게이머들을 보유하고 있으며 68%의 MZ, Zalpha 세대 부터 기성 게이머들까지 모든 게이머들을 아우를 수 있는

**종합 브랜드 마케팅 플랫폼**입니다.

[주 이용 게임 웹진&커뮤니티]



[남녀성비]



[연령대별주 이용 게임 웹진&커뮤니티]

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

브랜드  
콘텐츠  
상품

INVEN  
콘텐츠

기획  
콘텐츠  
상품

인벤 내에서 콘텐츠를 통한 대세감 조성

체험기 작성과 더불어  
인벤 주요 지면들에 콘텐츠 브랜딩 노출

단계별 정보 전달 및 공략성 기사 제공

게임 라이프 사이클에 맞춘  
기획 공략 콘텐츠 작성 및 외부 채널 납품

공신력과 전문성을 기반으로  
원하는 주요 시점에 맞춰 콘텐츠 마케팅을 진행해드립니다

# 브랜드 콘텐츠 상품 소개서

Chapter 02

## 브랜드 콘텐츠 상품

상품 소개

상품 구성

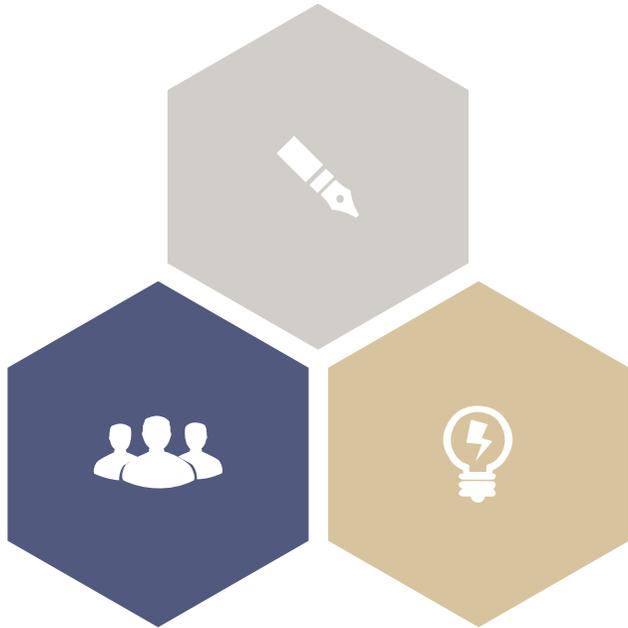
비용 안내

제휴 절차

Q&A

## 브랜드 콘텐츠 상품이란?

마케팅 집중 시기에 맞춘 전문 기자의 게임 플레이를 통한 체험기 작성  
주목도 높은 인벤 메인과 인벤 모든 기사에 노출되어 게임의 브랜드 콘텐츠 마케팅 가능



### 체험기 작성

전문 기자의 게임 플레이를 통한 고퀄리티 체험기 작성



### 맞춤 마케팅 집중 시점

게임 론칭, 대규모 업데이트 등 중요 마케팅 시점에 맞춰 진행

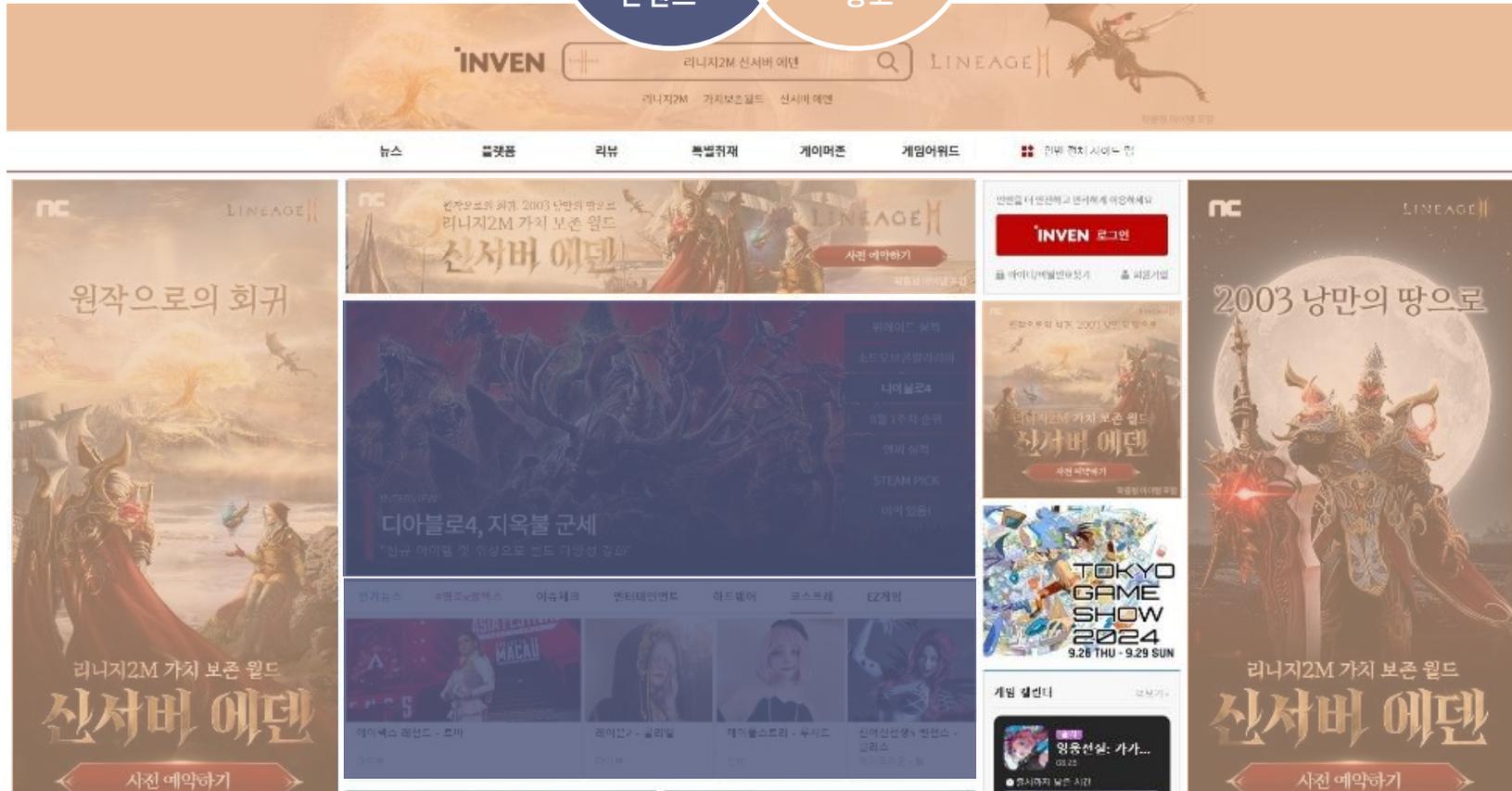


### 콘텐츠 브랜딩

인벤 메인 페이지와 인벤에 존재하는 모든 기사 내에 콘텐츠 노출

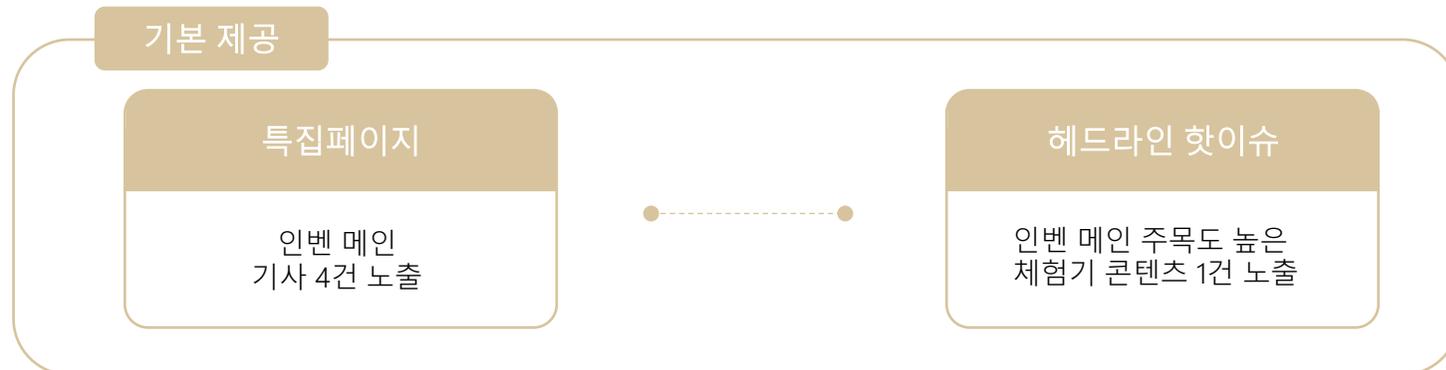
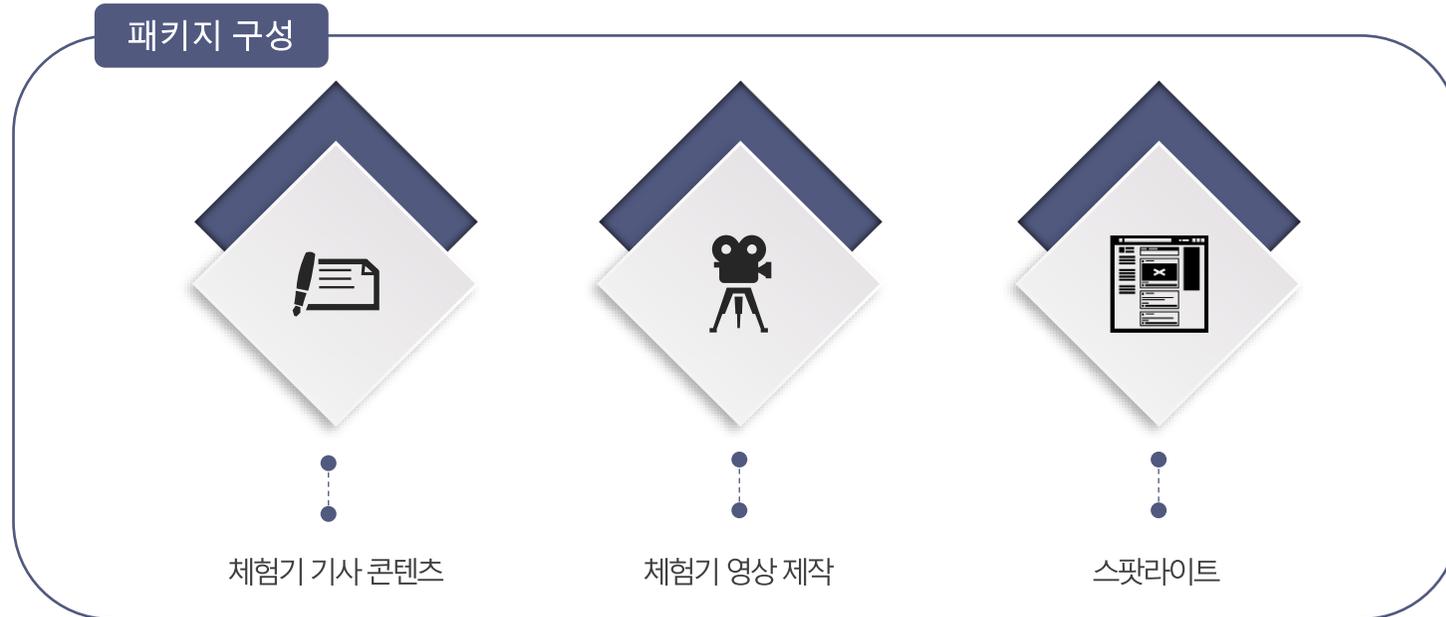
## 대세감 조성 브랜드 마케팅

브랜드 콘텐츠와 온라인 광고는 상호 보완적 관계에서 대세감을 조성해 유저에게 대규모 브랜딩이 가능합니다.



※ 온라인 광고의 경우 별도 상품입니다.

## 브랜드 콘텐츠 상품 구성



## 체험기 기사 콘텐츠

전문 기자의 게임 플레이를 기반으로 텍스트 콘텐츠 제작

### 체험기 기사 콘텐츠 예시

#### 12년 지나도 재미있는 전투

체계는 살짝 바뀌어도 '근본'은 유지



▲ 오랜만이라 손이 꼬이긴 했는데, 회배 찌찌찌 발도 화자작의 그 손맛은 지금도 찌릿하다

아마 아직 BNS NEO를 하지 않은 유저라면, 과연 그 옛날 불소 전성기 시절 그대로의 전투 체계인지 궁금할 것이다. 그도 그럴 것이, 그간의 불소와 연결해서 새롭게 내놓은 대다수의 시도가 죄다 전혀 다른 체계를 도입했었기 때문이다. 그 상책 때문에 접근하기 꺼려하는 유저도 많으리라.

결론부터 말하자면, 현 단계에서 BNS NEO는 그 옛날 출시 초 영화대성까지 시절을 바탕으로 다소 지엽적인 개편이 있는 상태다. 지엽적인 개편이라고 한 이유는, 무공 강화 방식이 조금 바뀌었고, 강화 후에는 현 라이브 서비스 버전의 요소가 포함된 사례도 있기 때문이다. 검사를 예로 들자면, 화통연참 등 화염검사 트리는 출시 초에 없었는데 BNS NEO의 무공 강화 트리에 포함이 되어있고, 이후 업데이트를 통해서 추가되어왔던 신공패와 비공패, 인장, 영

#### 검은 신화: 오공의 전투

뛰어난 '봉술', 다양한 '도술'



검은 신화: 오공의 게임 플레이 9할은 전투입니다. 천명자는 자신의 무기인 봉으로 전투를 수행합니다. 천명자의 전투는 우리가 지금까지 다양한 매체에서 접해왔던 길다란 나무 막대기로 하는 모든 행동을 할 수 있습니다. 휘두르고 찌르고 돌리고, 때로는 땅에 박아 넣어서 피하기도 합니다. 봉술은 '벽곤', '입곤', '착곤'으로 구분됩니다.

그리고 이런 자세마다 공격적인 특징과 수비적인 특징도 다른데요, 벽곤은 상대방의 공격을 패링 할 수 있고, 입곤은 지면 공격을 뛰어올라 피할 수 있고, 착곤은 공격 중에 뒤로 순간 회피가 가능합니다. 게임에 익숙해지면 익숙해진 스루 수가정으로 자세를 바꿔가며 구정은 누리는 플레이도 가능한 것 같지만, 막처럼 쉬지 않습니다. 우리는 처

## 체험기 영상 제작

게임 체험기를 기반으로 인벤 체험기 영상 제작  
 체험기 텍스트 콘텐츠 내 활용 가능

### 체험기 영상 예시



게임명: 검은 신화: 오공  
 장르명: 액션 RPG  
 출시일: 2024.8.20.  
 리뷰판: 리뷰 빌드

개발사: 게임사이언스  
 서비스: 게임사이언스  
 플랫폼: PC, PlayStation 5, Xbox Series X|S  
 플레이: PC

가장 동양적이고, 가장 중국적인  
 압도적인 비주얼

아무런 예고 없이 2020년 깜짝 발표한 '검은 신화 : 오공'이 곧 출시됩니다. 중국의 게임 개발사 '게임 사이언스'에서

넥슨은 '던전 앤 파이터'를 단순히 온라인 게임으로 끝내고 싶어하지 않습니다. 그들은 다양한 플랫폼, 다양한 장르의 던전 앤 파이터 게임을 만들어 'DNF 유니버스'를 만들고자 합니다. 던전 앤 파이터 모바일은 엄청난 성공을 거두고 있고요, 던전 앤 파이터 듀얼은 실패라고 봐야겠죠. 그리고 그 유니버스의 핵심적인 역할을 할 것으로 보이는 '퍼스트 버서커 : 카잔'은 2025년에 플레이스테이션5, 엑스박스 X/S, PC로 출시 예정인 액션 RPG입니다.



### '카잔'이 보여주고 싶은 액션, 비주얼

프론트 소프트웨어의 액션 RPG, 엘든링이나 다크 소울과 기조와 구성이 비슷한 게임을 소울라이크라고 얘기하는데, 퍼스트 버서커 : 카잔은 소울라이크 게임이라고 볼 수 있습니다. 부활과 재정비의 역할을 동시에 하는 오브젝트가 모험의 거점이 되고, 사망하면 모험 중 얻었던 재화가 모두 그 자리에 떨어지는 시스템, 높은 난이도, 입체적이고 복잡한 지역 등 큼지막한 부분부터, 아이템이 반짝이는 빛으로 표현되는 것, 사용하는 무기에 달려있는 능력치 보정, 레벨 업 시스템같이 사소한 부분도 소울 시리즈에서 경험한 것들이 가득합니다.

## 스팟라이트

인벤 모든 기사 하단부에 스팟라이트 영역을 통한 기사 노출  
콘텐츠 소비에 진성인 유저들에게 지속적인 브랜딩을 통해 콘텐츠 유입 유도

### 스팟라이트 예시

PC

이와 함께, 넥슨은 게임 플레이 및 주간 미션으로 XP(경험치)를 획득해 일정 레벨을 달성할 때마다 각종 게임 아이템을 제공하는 '헌터의 여정'을 확장해 최대 레벨을 49레벨로 변경하고 49레벨 달성 신규 보상 '스카이랜드 블랙그린 글라이드' 치장 아이템을 추가한다. 뿐만 아니라, '헌터의 여정' 성장에 필요한 XP의 획득량을 대폭 늘리고 레벨 상승에 요구되는 XP는 크게 낮춰 부담 요소를 완화한다.

한편, 올해 말 오픈 베타 테스트를 목표로 개발되고 있는 '슈퍼바이브'는 사전등록을 진행 중이다. 솔로 사전등록 참여 시 한정판 '스카이랜드 VIV 글라이더', 4인 스쿼드 사전등록 참여 시 한정판 플레이어 카드, 칭호, 감정표현을 획득할 수 있다.

'슈퍼바이브'의 국내 클로즈 베타 테스트에 대한 더욱 자세한 내용은 공식 홈페이지에서 확인할 수 있다.

#### BNS NEO SPOTLIGHT

블레이드&소울 NEO의 소식을 알려드립니다!



막내들로 문전성시  
BNS NEO 대가일까지 발생



성장-경제 다잡은 블소  
'BNS 네오' 16일 서비스



BNS NEO 풍경  
변화한 인게임 모습은?



BNS NEO 체험기  
12년전 손맛을 취적화

#cbt

#moba 배틀로얄

#띠어리크래프트

#슈퍼바이브

| 관련 링크 바로가기

Mobile

자, '선견자(Farseer)'는 어떤 미래를 보고 있을까요? 주술사는 우주의 끝없는 어둠을 넘어, 새로운 길로 나아가갈 준비를 마쳤습니다. 어서 탐승하세요!



#### BNS NEO SPOTLIGHT

블레이드&소울 NEO의 소식을 알려드립니다!



막내들로 문전성시  
BNS NEO 대가일까지 발생



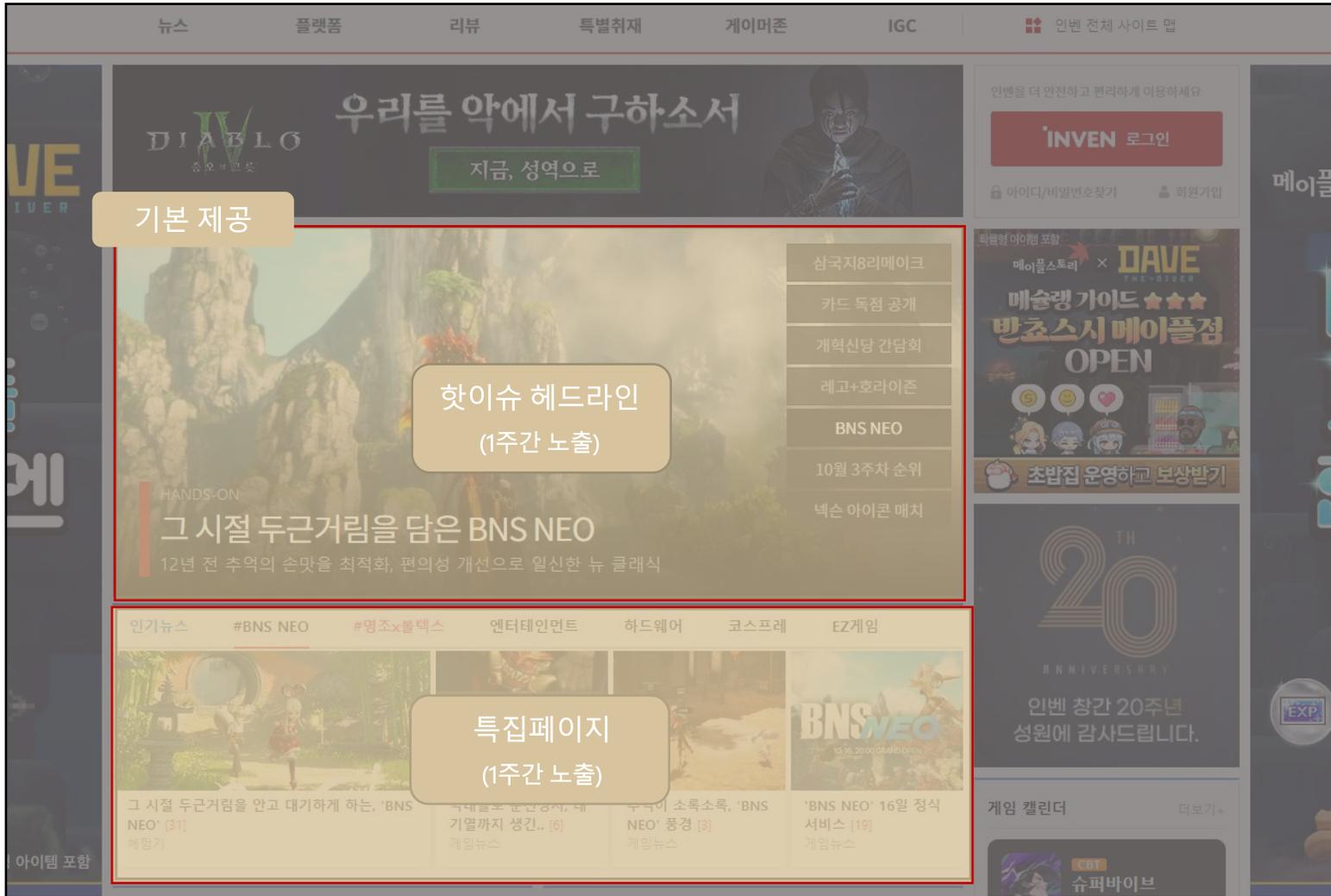
BNS NEO 풍경  
변화한 인게임 모습은?

#블러자드 코리아

#하스스톤: 워크래프트의 영웅들

## 브랜드 콘텐츠 상품 상세 안내

인벤 메인 핫이슈 헤드라인과 특집페이지 노출을 통한 콘텐츠 대세감 조성



브랜드 콘텐츠 상품 비용 안내

	2,000만원 패키지		3,000만원 풀 패키지
	옵션 1	옵션 2	
체험기 기사 콘텐츠	○ (1건)	○ (1건)	○ (1건)
체험기 영상 콘텐츠	×	○ (1건)	○ (1건)
스팟라이트	○ (1주간)	×	○ (1주간)
특집페이지	○ (1주간)	○ (1주간)	○ (1주간)
핫이슈 헤드라인	○ (1주간)	○ (1주간)	○ (1주간)

## 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 브랜드 콘텐츠 작성 및 게재 등 진행

## Q&A – 브랜드 콘텐츠

### 1. 브랜드 콘텐츠와 기획 콘텐츠의 차이가 어떻게 될까요?

브랜드 콘텐츠는 1건의 체험기와 다양한 노출영역을 제공하는 집중 프로모션입니다.

기획 콘텐츠는 신작패키지 30건/3개월과 연장패키지 20건/3개월로 구성된 지속성 있는 프로모션입니다.

### 2. 브랜드 콘텐츠의 경우도 론칭 예정인 신작 게임만 진행 가능하나요?

기존 라이브 게임의 대규모 업데이트 시점 등에 맞춰 진행 가능합니다.

\* 다만, 진행을 희망하시는 형태에 따라 논의가 필요할 수 있습니다.

### 3. 브랜드 콘텐츠의 구성된 패키지 옵션 내 구성 변동이 가능한가요?

패키지 자체 내 구성 변동은 어려우나, 추가 콘텐츠 제작관련으로 논의 가능합니다.

### 4. 브랜드 콘텐츠 진행 시 필요한 제반사항이 어떻게 되나요?

최소 보도자료 4건 이상, 사전 체험 빌드, 혹은 제공이 어려울 경우 해당 게임에 대한 상세정보가 필요합니다.

\* 문의 시 보다 상세한 안내가 가능하여 [Biz@inven.co.kr](mailto:Biz@inven.co.kr) 통해 편하게 연락 부탁드립니다.

# 기획 콘텐츠 상품 소개서

Chapter 03

## 기획 콘텐츠 상품 개요

기획 콘텐츠 상품 소개

상품 특징

[프러닝] "편의키 개선" 영원회귀: 블랙서바이벌 시즌2

이현구 기자 (8in@inven.co.kr)

[정보] 1등은 토요일 아침 클랜! 4월 클랜전 순위 결정

이현구 기자 (Shion@inven.co.kr)

[프러닝] 미소녀, 메카, 벨트스크롤 - 파이널 기어

홍서호 기자 (Fuudi@inven.co.kr)

[정보] 모아든 주일 가져갈 필수 캐릭터가 2명! 7월 콘텐츠 일정 예상

안승기 기자 (Vell@inven.co.kr)



프린세스 커넥트 리더티브 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 '클라헨트였던지', 5위 클랜은 '초승달빛'이다.

상위권 치열한 싸움도 재밌지만, 커트라인 싸움도 흥미롭다. 아무래도 in50에 속해야 최대 보상을 받을 수 있는데, 1~50위는 5000 류일, 51~150위는 4500 류일이라 500류일 차이가 나는 것. 스크롤을 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 '노티나루'다. 합계 스코어는 8,553,488,760이며, 151위는 '카르포카르프' 클랜이 8,529,123,486과 비교하면 4단계 5년 밀통 1번 정도의 점수 차이를 보여줬다. 더 아래쪽으로 스크롤을 내려보니 in300도 순위 싸움이 치열한데, '미아보 초선터' 클랜이 6,355,125,858 합계 스코어를 기록하며 1위를 성공했다. 반면 '참치미요' 클랜은 6,345,221,124로 아쉽게 301위로 마감했다.

다가오는 5월 클랜전은 5월 26일(수)부터 5월 30일(일)까지 총 5일간 진행된다. 이번 예로의 피스 보상은 스크롤을 내려 살펴볼 수 있다.



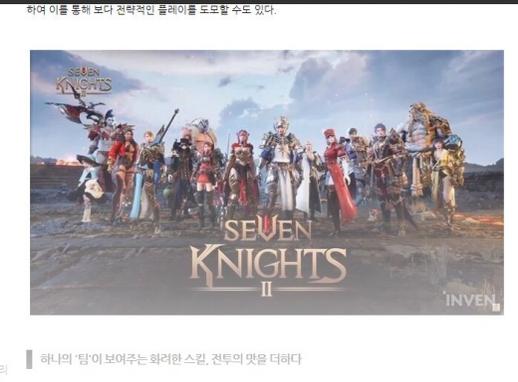
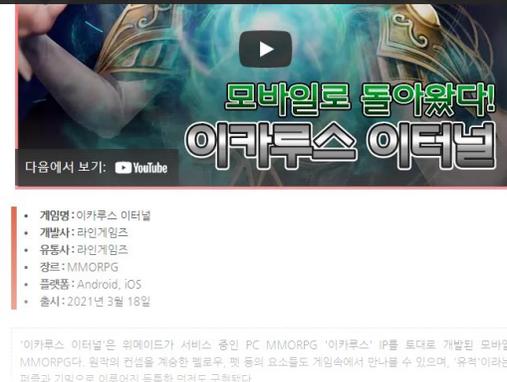
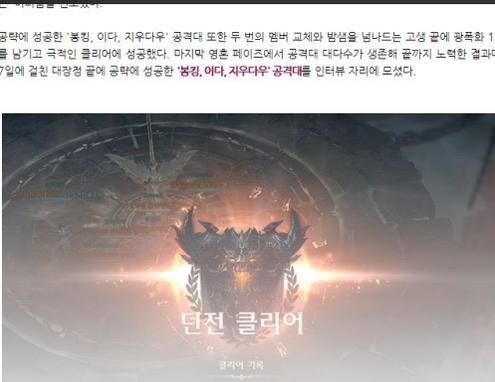
항목 / 해당 일정	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
합계 2배																																
일정 떠나 증가																																
노출 2배 증가																																
카드 2배 증가																																
유적/신전 2배 증가																																
스토리 이벤트																																
무나인 밈																																
발판전																																
35시제 / 제명타당																																
전생탈배 추가																																
맥스터 상황																																
프린세스 레스																																

# 게임 론칭과 마케팅 집중 기간에 필요한

# INVEN

# 만의 독자적인 신작 게임 맞춤 기획 콘텐츠 상품\*

\* 콘텐츠 상품이란, 유저에게 게임에 관한 공략 및 정보를 제공하는 기사 형태의 프로모션 상품입니다.



공략에 성공한 '불침, 이다, 지우다우' 공략대 또한 두 번의 현버 교체와 보상을 넘나드는 고생 끝에 광축화 1초를 남기고 유격인 클리어에 성공했다. 마지막 영혼 페이즈에서 공략대 다다수가 생존해 끝까지 노력한 결과다. 7일에 걸친 대장정 끝에 공략에 성공한 '병림, 이다, 지우다우' 공략대를 인터뷰 자리에도 썼다.

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

'이카루스 이더널'은 위메이드가 서비스 중인 PC MMORPG '이카루스' IP를 토대로 개발된 모바일 MMORPG다. 원리의 컨셉을 계승한 벨로루, 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

## 게임 별 맞춤 기획 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

게임 론칭

마케팅 집중기

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 기획 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

# 기획 콘텐츠 상품 소개서

Chapter 04

## 기획 콘텐츠 상품 안내

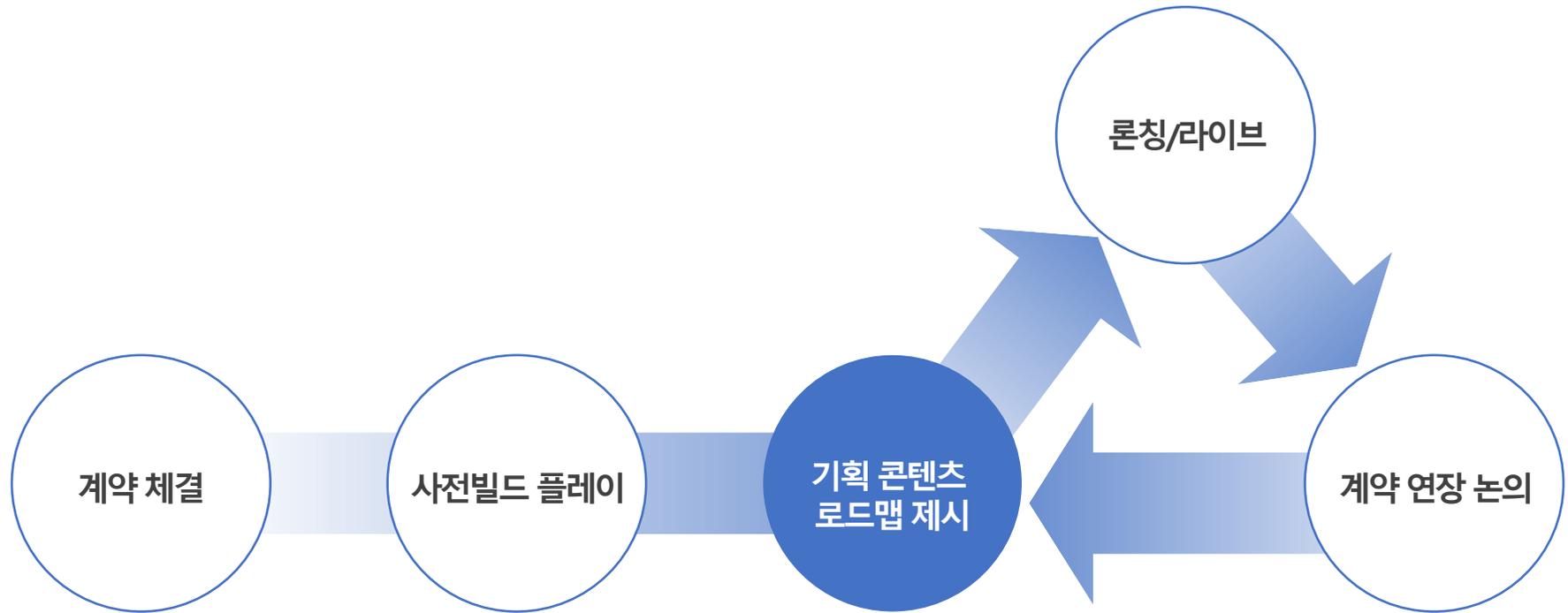
프로세스

콘텐츠 상품 구성

레퍼런스

## 기획 콘텐츠 상품 프로세스

기획 콘텐츠 상품 흐름 안내



## 기획 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 텍 세팅법
- 대회 별 추천 스킬 리스트
- 일본 유저를 통한 정보와 유저 공감대 형성
- 주요 이벤트 공략
- 미래시에 따른 추천 캐릭터 & 서포트 카드 조명

## 기획 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

## 기획 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.

### 론킹 전 콘텐츠

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

## 게임 프리뷰 / 정보 기사



내가 국가권력급 헌터! '나 혼자만 레벨업: 어라이즈'

승원기 기자      날짜: 2024-05-07 11:07      댓글: 28

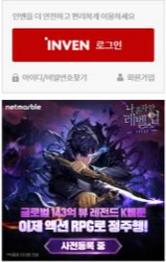
5월 8일 글로벌 출시를 기다리는 넷마블의 신작, '나 혼자만 레벨업: 어라이즈'(이하 나혼렙 어라이즈)는 2016년 웹소설을 시작으로 18년 웹툰 연재, 24년 애니메이션까지 제작된 인기 소설소만화 '나 혼자만 레벨업'을 원작으로 둔 수작형 액션 RPG 게임이다. 기본적으로 솔로 플레이를 기반으로 두고 있으며, 유저들은 원작의 주인공인 성진우를 직접 성장시키고, 다양한 헌터와 함께 게이트를 공략해 나간다.

현재 나혼렙 어라이즈는 태국과 캐나다에서 오픈 액세스를 제공하고 있어, 원작 팬과 게임에 관심이 있는 다수의 게이머들이 선행 플레이에 나선 상황이다. 원작 IP의 인기를 이어나갈 수 있는 수작으로 재탄생 할 수 있을지 리허설 무대가 진행되고 있는 셈이다.



나 혼자만 레벨업: ARISE 1차 메인 PV

다음에서 보기: YouTube



개발자 코멘터리 1편

게임 열런더

| 성진우와 다양한 헌터, 웹툰을 활용해 풀어낸 스토리

나혼렙 어라이즈 오픈 액세스에서는 웹툰을 차용해 스토리를 연출하고 이를 풀어가며 자연스럽게 성장하는 구조를 택한다. 원작의 흐름대로 차례차례 진행되기 때문에 팬들에게 아주 친숙한 내용을 많이 만나볼 수 있다. 3D 캐릭터와 웹툰의 연결, 애니메이션 효과와 더불어 처음 '나 혼자만 레벨업'을 접하는 유저들도 쉽고 재밌게 내용을 이해할 수 있다.

[정보] 세계관, 클래스, 특무대 소개까지! 레이븐2 개발자 코멘터리 1편

여현규 기자 (Shion@inven.co.kr)

다크 판타지 레이븐2, 총 6개 클래스가 존재  
낮은 확률로 체력 낮은 적 공격 시 처형 발동  
특무대 시스템으로 지식, 지역, 몬스터 도감을 완성한다



레이븐2 개발자가 직접 알려주는 제작 비하인드, 개발자 코멘터리 1편이 금일(5월 9일) 공개됐다. 1편에선 레이븐2의 세계관, 클래스, 특무대까지 총 3가지를 소개한다.

먼저 신동찬 아트 디렉터가 레이븐2의 개발 과정에 대해 이야기를 꺼냈다. 레이븐2는 악의 영역에서 온 존재들로 인해 고통받는 세계를 그려낸 다크 판타지이며, 다크함을 강하게 가고 싶어 프로젝트 시작부터 철저하게 청소년 이용 불가 등급으로 디자인했다.

인게임 컷신에 과감하고 잔혹한 연출을 즐겨 썼으며, 몸이 절단되는 효과들을 이용해서 시원시원한 타격감과 리얼함을 살렸다고 한다. 아무래도 다크 판타지라서 암울하고 기괴한 배경이나 혐오스러운 악마들이 등장하는 것은 기본, 몬스터를 최대한 우습고 징그럽게 디자인을 하다 보니 만드는 사람들도 징그러워서 사용하지 못한 시간도 꽤 있다고 한다. 그래도 게임에 등장하는 것들만 해도 충분히 볼 수 있으니 많은 기대를 가지고 플레이해달라는 말을

## 공략 콘텐츠

게임 플레이, 보스 공략 등 유저가 원하는 맞춤형 가이드

### 가이드/정보 콘텐츠

#### [정보] 도로시부터 키리까지! 1주년까지 출시된 니케들의 성능 체크

양예찬 기자 (noori@inven.co.kr)

1주년 이벤트를 앞둔 승리의 여신: 니케 하프 애니버서리부터 지금까지 나온 니케들의 평가는? 초보/베테랑 유저 추천 별점 보고 리세마라에도 참고해보자!



▲ 1주년을 앞둔 니케! 그동안 출시된 니케들의 성능과 평가를 돌아보자

#### #. 도로시 [필그림/가버스트]

- 하프 애니버서리를 기념하여 등장한 니케. 필수 버프 버스트 클타임 감소 기능 보유한 도로시, 이것만으로도 이미 필수급 니케지만, 약탄 효과로 파츠 데미지 버프를 걸 수 있고, 데미지를 누적시켜 더 큰 데미지를 입힐 수 있어 보스전에 아주 유용합니다. 지원형 니케지만 잘 세팅한다면 메인 딜러 못지않은 데미지도 뽑아낼 수 있습니다. 관통 데미지도 있어 특정 상황에서 더욱 강한 모습을 보이기도 했죠. 게다가 막탄 딜러의 특성상, 장탄수를 신경 쓸 필요가 없어 그 자리에 우월 코드 데미지 증가 옵션을 넣을 수 있다는 것도 큰 장점입니다. 도로시는 두말할 필요 없는, 최강의 니케라는 평가를 받았습니.

추천도:

초보 지휘관: ★★★

베테랑 지휘관:★★★★

#### [정보] 유탄 발사기, 어떤 걸 써 볼까? 중형 CL40 vs 대형 MGL32

박이균 기자 (oddse@inven.co.kr)

FPS게임에서 유탄은 색다른 맛이 있습니다. 유탄류 증기는 기본적으로 폭발 무기라 범위 피해를 줄 수 있고, 투사체가 곡선으로 날아가는 만큼 상대의 사각에서 공격할 수 있어 직사 화기와는 다른 감각으로 게임을 플레이할 수 있습니다.

그리고 더 파이널스에는 2가지의 유탄 발사기가 있습니다. 중형 체격이 사용할 수 있는 CL40, 대형 체격이 사용할 수 있는 MGL32이지요. 언뜻 보기엔 비슷한 무기같지만, 서로 장단점이 있어 구분이 됩니다. 유탄 플레이를 하려면 어떤 무기가 좋을까요? 비교해 보는 시간을 가져봤습니다.



#### 중형의 CL40 vs 대형의 MGL32 스펙 비교

중형 체격의 CL40은 최대 85의 광역 피해와 25의 추가 직격 피해를 가졌습니다. 탄창 크기는 4발이며 재장전에는 4초가 필요합니다.

## 유저/인플루언서 인터뷰

게임 내 화제의 유저 또는 인플루언서 인터뷰

### 유저/인플루언서 인터뷰

[인터뷰] 이터니티 고수와의 만남, 리 다이린 원픽 '젯구'님

전세윤 기자 (Noneh@inven.co.kr)



현재 '카카오게임즈'와 '닌블뉴런'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 관망지만, 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! 큰가여하니과의 인터뷰

## 업데이트 프리뷰

유저들이 쉽게 이해할 수 있는 업데이트 프리뷰

업데이트 프리뷰

[정보] 블레이드, 카프카 온다! 스타레일 1.2 버전 업데이트 정보

최민호 기자 (Minno@inven.co.kr)

---

스타레일 1.2 버전 업데이트  
신규 맵 2종과 새로운 스토리 등장  
블레이드, 카프카 등 신규 캐릭터 픽업도 공개

**본고 :** 스타레일의 1.2 버전 프리뷰 방송, '불멸의 끝'이 진행됐다. 이번 방송은 성우 '강호철'의 진행으로 '헬트'의 성우 한신, '블레이드'의 성우 곡윤상, '카프카'의 성우 사문영이 방송에 나왔다.

이번 업데이트에서는 그간 끊겼던 메인 스토리가 추가된다. '단항'과 스렐라론 헌터가 주역으로 등장할 이번 스토리에서는 새로운 맵 '단정사'와 '인연경'이 추가되어 새로운 무대에서 스토리가 진행될 예정이다. 신규 메인 퀘스트의 이름은 '구름에 가려진 탑'이다. 동행 퀘스트 '어공', 카프카도 추가되어 나부의 스토리를 즐길 수 있다.

1.1 버전 업데이트 때처럼 풍성한 이벤트도 준비되어 있다. 10회 별기권인 '별의 퀘드 전용티켓'을 제공하는 출석 이



[프리뷰] 벨라부터 '진짜' 시작이다, 타워 오브 판타지2.0

윤서호 기자 (Ruudi@inven.co.kr)

---



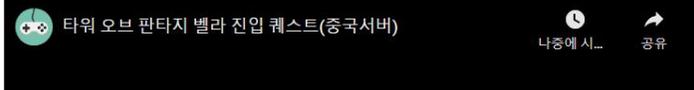
퍼펙트월드 게임즈의 오픈월드 RPG, '타워 오브 판타지'가 오는 10월 20일로 2.0 업데이트를 맞는다. 지난 8월 11일 정식 출시 후 두 달 가량 탐험했던 아이다를 뒤로 하고, 새로운 지역 '벨라'와 신규 레플리카 그리고 정체를 알 수 없는 존재인 '어비스'와 '그레이'에 맞서 유저들은 새로운 여정을 떠나게 된다.

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'**

---



## 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, 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 '클랜트였단것', 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. 스크롤을 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 스크롤을 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 스프레드 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	유니얏띵이노?
4	클랜트였단것	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)

미술사의 이미지 그대로, '엠마'



▲ 카드 미술이 특징인 엠마

'엠마'는 마술사입니다. 그녀는 마술사 모자를 들고 다니며 특징인 카드 미술을 관객에게 선보이기도 합니다. 다양한 미술을 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						
용량						
우선 순위가 낮음						

Chapter 05

# 기획 콘텐츠 상품 납품 및 노출

콘텐츠 상품 납품 및 노출

게임사 홍보 채널

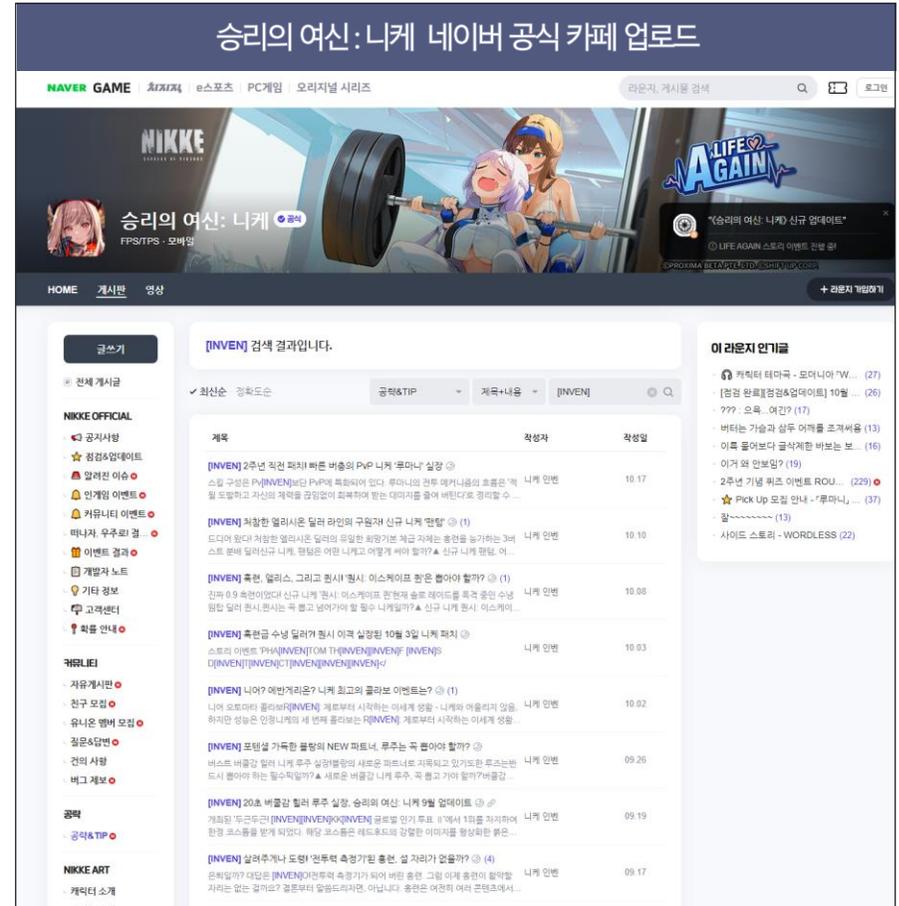
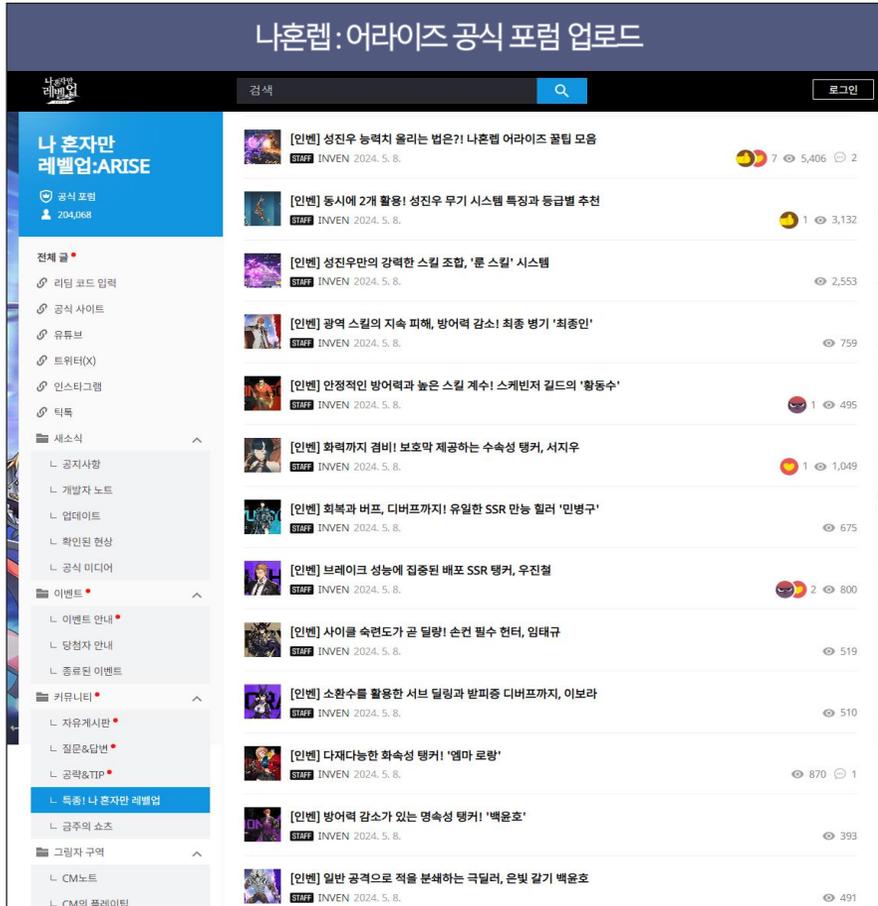
포털사이트

인벤 게재 영역



# 게임사 홍보 채널 납품

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

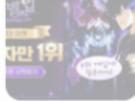


## 포털사이트 노출

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

### 네이버 SEO - 나혼렐: 어라이즈

넷마블 신작 '나 혼자만 레벨업: 어라이즈(이하 나혼렐)'가 출시 하루 만에 일 매출 140억원을 돌파하는 등 기대 이상의 흥행 성과를 기록하고 있다. 20일 게임업계에 따르면 나혼렐은 국내 구글 플레이스토어와 애플 앱스...



신작 '나혼렐' 흥행 돌풍...넷마블 주가도 레벨업하나 머니투데이 · 2주 전 · 네이버뉴스

인벤 · 4일 전 · 네이버뉴스

**[정보] 빙결, 보호막, 딜링까지 다 갖춘 팔방미인! 나혼렐 어라이...**

나혼렐 어라이즈의 알리시아는 정식 출시 후 차해인에 이어 두 번째로 등장한 픽업 헌터다. SSR 수속성 메이지로 기본 화력이 좋으며 특히 켈베로스 같은 수속성 약점 던전에서 높은 활약도를 보여주는 캐릭터다. 뒤...



인벤 · 4일 전 · 네이버뉴스

**[정보] 헌터 육성하고 보석 보상 노리자! 나혼렐 신규 콘텐츠 '인...**

나혼렐 메인 스토리의 주요 사건에 따라 여러 보상을 얻는 '인연' 콘텐츠가 등장했다. 인연은 성진우와 다양한 카테고리로 묶인 헌터들의 스토리를 조명하고, 성장 단계에 따라 보상을 받는 콘텐츠다. 간단하게 헌터 하...



아이뉴스24 · 1주 전 · 네이버뉴스

넷마블 '나혼렐: 어라이즈', 출시 첫주 매출 350억원 흥행...'역대... 넷마블의 '나 혼자만 레벨업: 어라이즈(이하 나혼렐)'이 출시 첫 주 매출 약 350억원을 기록한 것으로 나타났다. 23일 아이지아이웍스 모바일인덱스에 따르면 '나혼렐'은 출시 당일 글로벌 일 매출 약 140억원을 달성했다...



넷마블 '나혼렐' 출시 첫 주 매출 350억원... 첫날 DAU '던... 디지털데일리 · 1주 전 · 네이버뉴스

### 네이버 SEO - 우마무스메: 프리티 더비

뉴스웍스 · 21시간 전

[#게임스테이션] 미주 '메이플스토리 월드' '로드나인' 이벤트'서... 카카오게임즈가 '우마무스메 프리티 더비'에 신규 의상 육성 우마무스메와 스토리 이벤트를 업데이트했고 라이엇게임즈가 리그 오브 레전드, 전략적 팀 전투 등 자사 게임 전반에 걸쳐 관련 콘텐츠 도입 계획을 발표...



게임플 · 18시간 전

[10월 17일] '메이플스토리', '데이브 더 다이버' 컬래버 등 게임 ... 카카오게임즈 - 사이게임즈가 개발한 인기 게임 '우마무스메 프리티 더비'에 신규 의상 육성 우마무스메와 스토리 이벤트를 업데이트했다. 새로운 의상의 육성 우마무스메 '[Ultra☆Marine] 뱀부 메모리'와 '[Aurore☆V...



인벤 · 3일 전 · 네이버뉴스

**[우마무스메:프리티 더비] 마장, 웨딩 카렌 출격이다! 10월 리그 ...**

단거리 대회인만큼 도주와 선행이 강세 쉽고 강한 것은 선행 선/주입은 적성이 맞는 우마무스메도 적고, 육성이 어렵다 10월 리그 오브 히어로 스... (여름 우마무스메 0 유효) - 날씨 : 랜덤 - 마장 상태 : 랜덤 주요 조...



인벤 · 1주 전 · 네이버뉴스

**[우마무스메:프리티 더비] 우마무스메의 럭키비키적 사고의 소...**

게임 초창기부터 SR 지능 서포트 카드로 많은 사랑을 받았던 마블러스 선데이가 마침내 육성 우마무스메로 등장했습니다. 꽤 강렬한 디자인을 하고... 내에 우마무스메가 4명 이상이라는 특이한 조건을 가지고 있습니다...

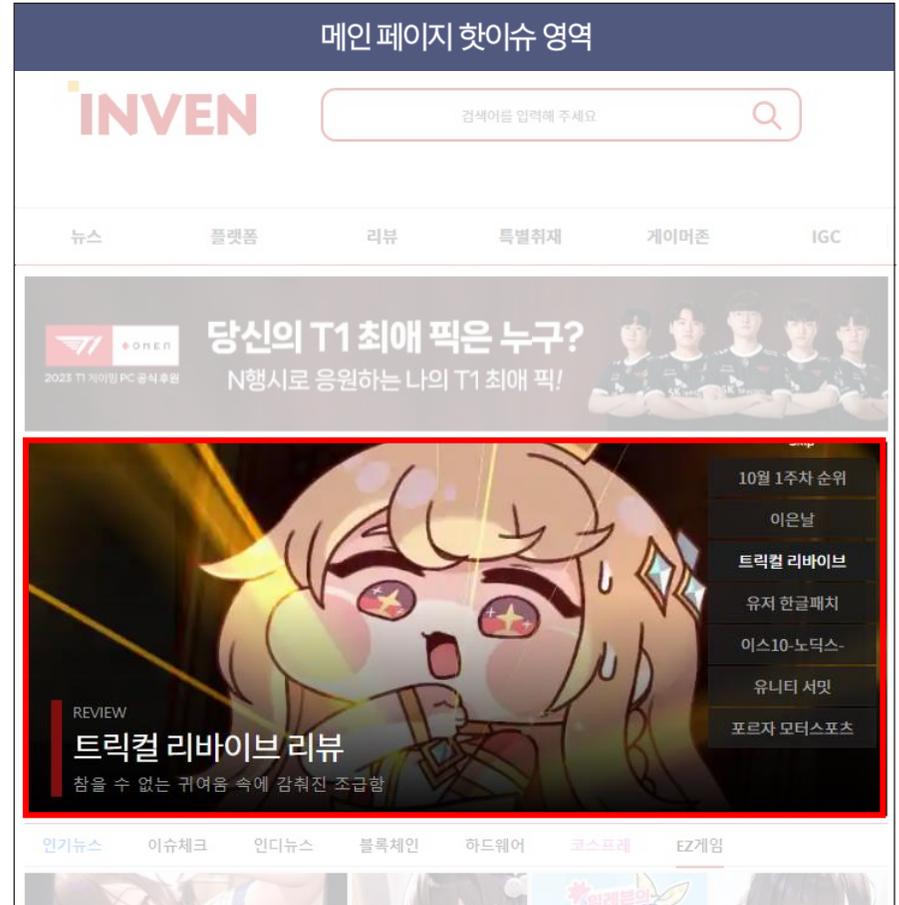


### 인벤 게재 영역 - 프리뷰 콘텐츠 & 핫이슈 영역 노출

■ 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 탭 게임 항목에 노출 제공

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

### 기사 리스트

뉴스	플랫폼	리뷰	특별취재	게이머존	IGC			
전체뉴스	주요뉴스	칼럼	기획기사	인터뷰	e스포츠	H/W 리뷰	프리뷰	영
<a href="http://feeds.feedburner.com/inven">http://feeds.feedburner.com/inven</a>								
뉴스 4285개 등록됨 (2024-10-18 ~ 2024-04-17)								
<p style="margin: 5px 0;"><b>첫 동숲이라면 이걸로 준비 끝, '스위치 OLED+동물 숲 세트' [1]</b></p> <p style="margin: 5px 0; font-size: small;">한국닌텐도는 'Nintendo Switch(OLED 모델) 모여봐요 동물 숲 세트'의 발매에 대해 다음과 같이 발표했다. 'Nintendo Switch(OLED 모델) 모여봐요 동물 숲 세트'에는 Nintendo Switch(OLED 모델) 화이트 본체에 Nintendo Switch 소프트웨어 '모여봐요 동물 숲' 다운로드 버전이 설치되어 있고, 'N...</p> <p style="margin: 5px 0; font-size: x-small;">게임뉴스   강승진 기자 (Looa@inven.co.kr)   2024-10-17 16:08</p>								
<p style="margin: 5px 0;"><b>미주 지역에서 '메이플스토리 월드' 즐긴다</b></p> <p style="margin: 5px 0; font-size: small;">넥슨은 17일 자사 플랫폼 '메이플스토리 월드'의 미주 지역 글로벌 소프트 론칭을 개시했다. '메이플스토리 월드'는 방대한 '메이플스토리' 리소스를 활용해 누구나 나만의 '월드'를 직접 제작, 공유하고 함께 플레이할 수 있는 플랫폼이다. 지난 4월부터 국내 정식 서비스를 실시했으며, 이번 소프트 론칭으로 미국, 캐나다, ...</p> <p style="margin: 5px 0; font-size: x-small;">게임뉴스   강승진 기자 (Looa@inven.co.kr)   2024-10-17 16:03</p>								
<p style="margin: 5px 0;"><b>김윤덕 의원, "확률형 공개 위반 게임, 배정 운영 막아야" [8]</b></p> <p style="margin: 5px 0; font-size: small;">더불어민주당 김윤덕 의원이 10월 17일 국회 문화체육관광위원회 국정감사에서 법적 의무화된 확률형 아이템 정보공개 의무화 관련 사후관리 실태를 점검했다. 김윤덕 의원이 게임물관리위원회로부터 제출받은 자료에 따르면, 2024년 상반기 확률형 미표시로 시장요청된 건은 총 544건이다. 비중을 따지면 해외게임사 65%(356...)</p> <p style="margin: 5px 0; font-size: x-small;">게임뉴스   강승진 기자 (Looa@inven.co.kr)   2024-10-17 15:59</p>								
<p style="margin: 5px 0;"><b>스마일 스토브, SNS로 정기 흡수 '서큐하트' 사전구매 진행 [1]</b></p> <p style="margin: 5px 0; font-size: small;">스마일게이트의 글로벌 소셜 플랫폼 스토브가 연애 육성 시뮬레이션 '서큐하트(개발사 비소즈데브)'의 출시를 예고하고, 이를 기념해 얼리버드 프로모션을 내달 12월(화)까지 진행한다고 밝혔다. '서큐하트'는 SNS를 통해 정기를 흡수하는 서큐버스와의 사랑을 담은 육성 연애 시뮬레이션 게임이다. 게임에 등장하는 히로...</p> <p style="margin: 5px 0; font-size: x-small;">게임뉴스   강승진 기자 (Looa@inven.co.kr)   2024-10-17 15:52</p>								

### 메인 페이지 포럼 탭

검색어를 입력해 주세요

뉴스	플랫폼	리뷰	특별취재	게이머존	IGC
<p style="margin: 5px 0; font-size: small;">사전에약</p>					
<p style="margin: 5px 0; font-size: small;">트릭컬 리바이브 리뷰</p>					
<div style="display: flex; justify-content: space-between; font-size: x-small; border-bottom: 1px solid #ccc; margin-bottom: 5px;"> <span>인기뉴스</span> <span>이슈체크</span> <span>인디뉴스</span> <span>블록체인</span> <span>하드웨어</span> <span>코스프레</span> <span><b>EZ게임</b></span> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 20%; text-align: left; font-size: x-small;"> <p>누블당을 놓가하는 공버피 아직 오를 곳이 더 남은 서포터, 나가 승리의 여신 니케</p> </div> <div style="width: 20%; text-align: left; font-size: x-small;"> <p>1주년 직전 마지막 관문 나가-티아 맥, 승리의 여신 니케</p> </div> <div style="width: 20%; text-align: left; font-size: x-small;"> <p>일레븐이 준비한 달콤 디저트!... 이덕빌 리턴</p> </div> <div style="width: 20%; text-align: left; font-size: x-small;"> <p>라운젤 나와! 1티어급 할러 마르차나... 승리의 여신 니케</p> </div> </div>					
<div style="display: flex; justify-content: space-between; font-size: x-small;"> <span>오늘의 하베</span> <span>오늘의 광학</span> </div>					

# 기획 콘텐츠 상품 소개서

Chapter 06

## 기획 콘텐츠 상품 제휴 안내

패키지 안내

제휴 절차

Q&A

기획 콘텐츠 상품 패키지 안내

\*각 패키지의 비용은 VAT 별도입니다.

		기획 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 <small>추가콘텐츠제작시 협의가능<sup>1)</sup></small>	제작	기간내, 20건부터 진행 <small>추가콘텐츠제작시 협의가능<sup>1)</sup></small>	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 <u>신작 패키지</u> 진행 필요		초기 구축 시, 2건 이상 진행 필요 <u>커뮤니티</u> 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. 기획 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.  
\* 컨디션에 따라 신작 및 연장 패키지의 납품 횟수 내에서 콘텐츠의 종류는 달라질 수 있습니다.

### 2. 기획 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?

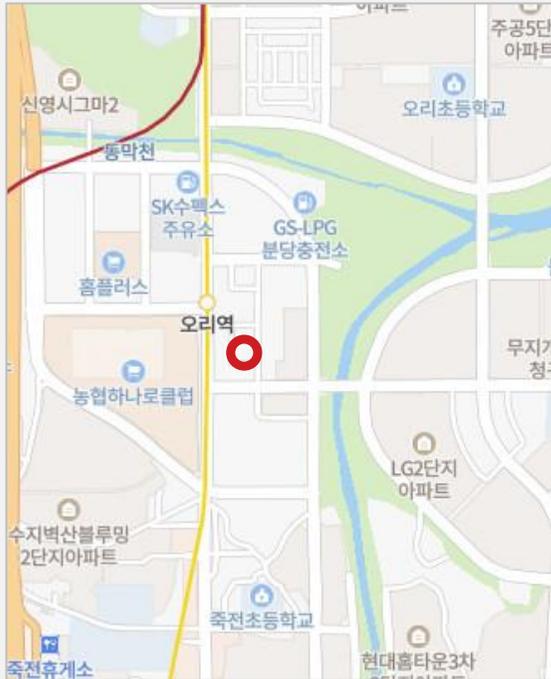
카테고리 상 대분류(캐릭터, 스킬, 아이템 등)를 기준으로 하고 있으며, 게임 시스템에 따라서 달라질 수 있습니다.  
DB 구축에 대한 상세한 비용은 제휴 협의 단계에서 확인할 수 있습니다.  
\* DB의 양과 정보구조에 따라서 DB 구축의 형태가 달라지므로, 최소 1개월 이상의 여유 기간이 필요합니다.

### 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)

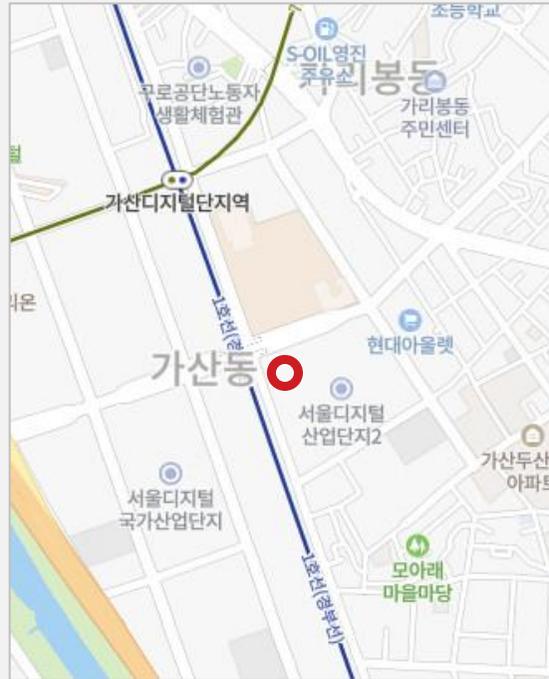
## CONTACT

### 분당오피스 (본사)



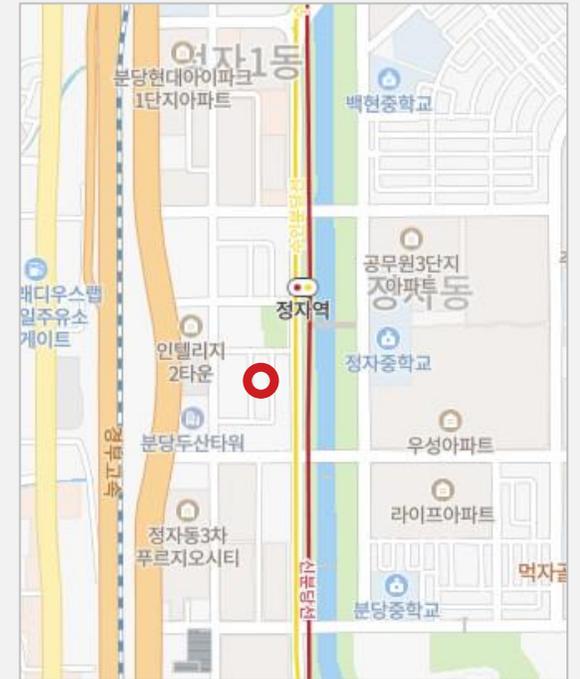
경기도 성남시 분당구 구미로 9번길 3-4, 3층  
(구미동, 한국빌딩)

### 가산오피스



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

### 인챈트 (스튜디오)



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

---

# CONTACT US

---

제휴 문의

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