

Content Products Brochure

The logo for INVEN, featuring a small square icon to the left of the word "INVEN" in a bold, sans-serif font.

No. 1 Total Game Marketing
Platform

The logo for INVEN, featuring a small square icon to the left of the word "INVEN" in a bold, sans-serif font.

2024

No. 1 game marketing platform INVEN will be your reliable partner.

INDEX

Chapter

1. Content Products Overview	03
2. Brand Content Products	06
3. Planning Content Products Overview	17
4. Planning Content Products Information	21
5. Planning Content Products Upload and Exposure	32
6. Planning Content Products Partnership	38

Content Products Brochure

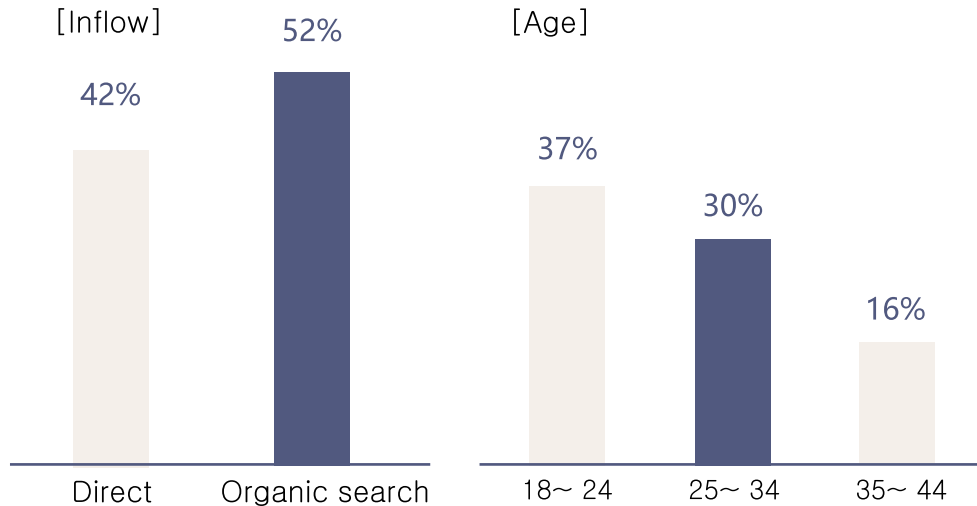
Chapter 01

Overview

Traffic Information

Content products?

The overwhelmingly popular gaming media that all ages visit



Daily page views
120 million views

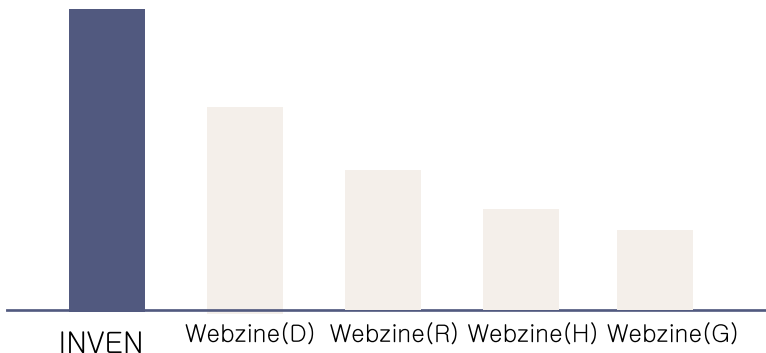


Daily pure visitors
1.4 million people

INVEN has 94% organic genuine PC/MOBILE/Steam/Console gamers and is a **comprehensive brand marketing platform** that can encompass all gamers from the 68% MZ and Zalpha generations to old school gamers.

[Mainly used game webzine community]

50%

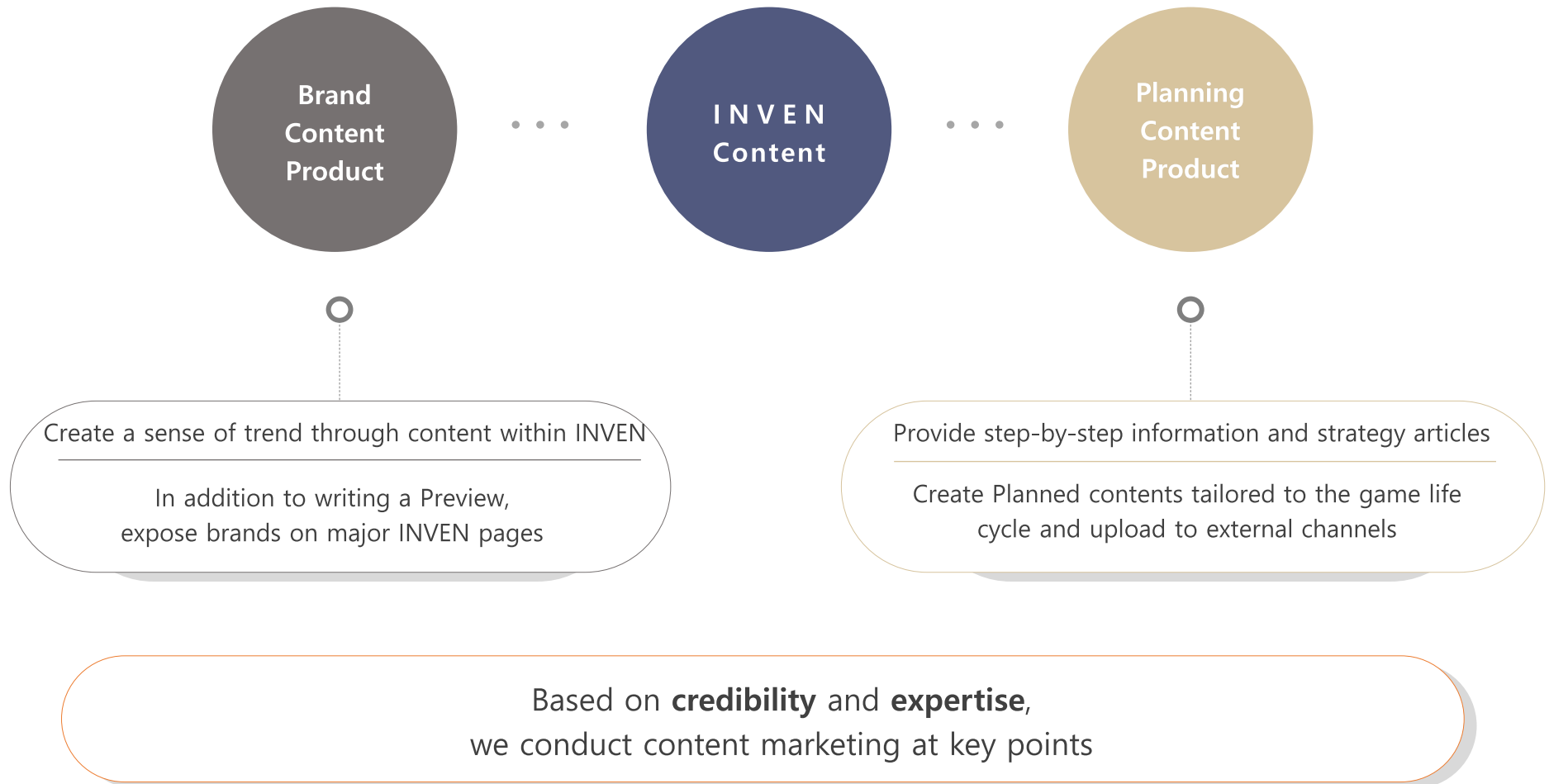


[Male and female gender ratio]



[Most frequently used game webzine communities by age group]

Usage Ranking	10's	20's	30's	40's
1	INVEN	INVEN	INVEN	INVEN
2	D Webzine	D Webzine	D Webzine	R Webzine



Brand Content Product Introduction

Chapter 02

Brand Content Products

Product Introduction

Product Composition

Partnership Cost

Partnership Process

Q&A

Brand content products?

Experience-based gameplay Preview by expert journalists tailored to the marketing focus period

Brand marketing of the game by being exposed on the high-profile INVEN main page and all INVEN articles



Gameplay Preview

High-quality preview through game play by professional journalists



Custom Marketing Focus Period

In conjunction with important marketing periods such as game launches and large-scale updates

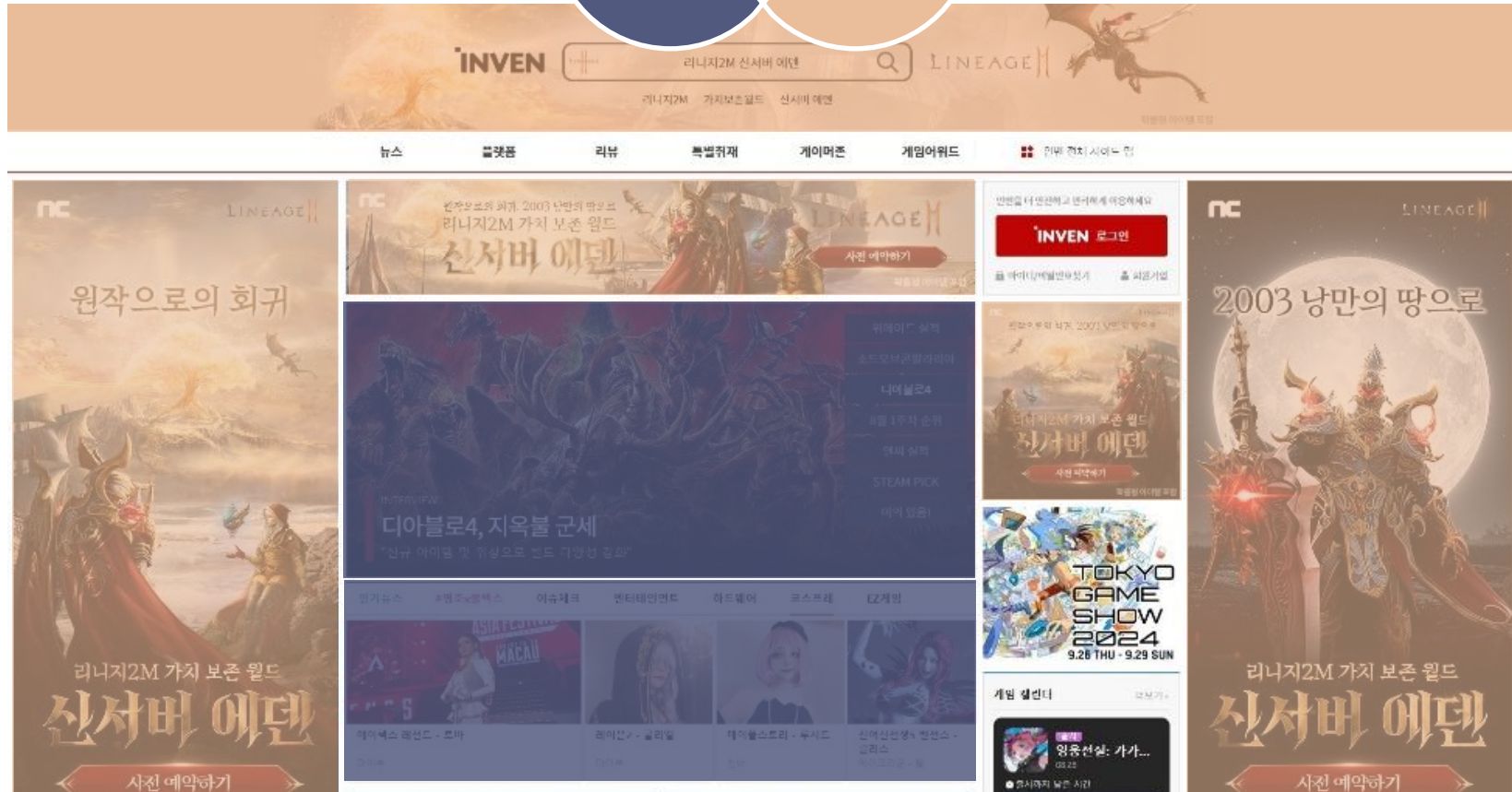
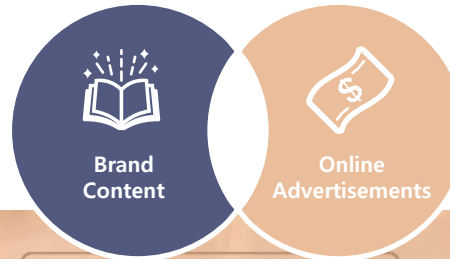


Content Branding

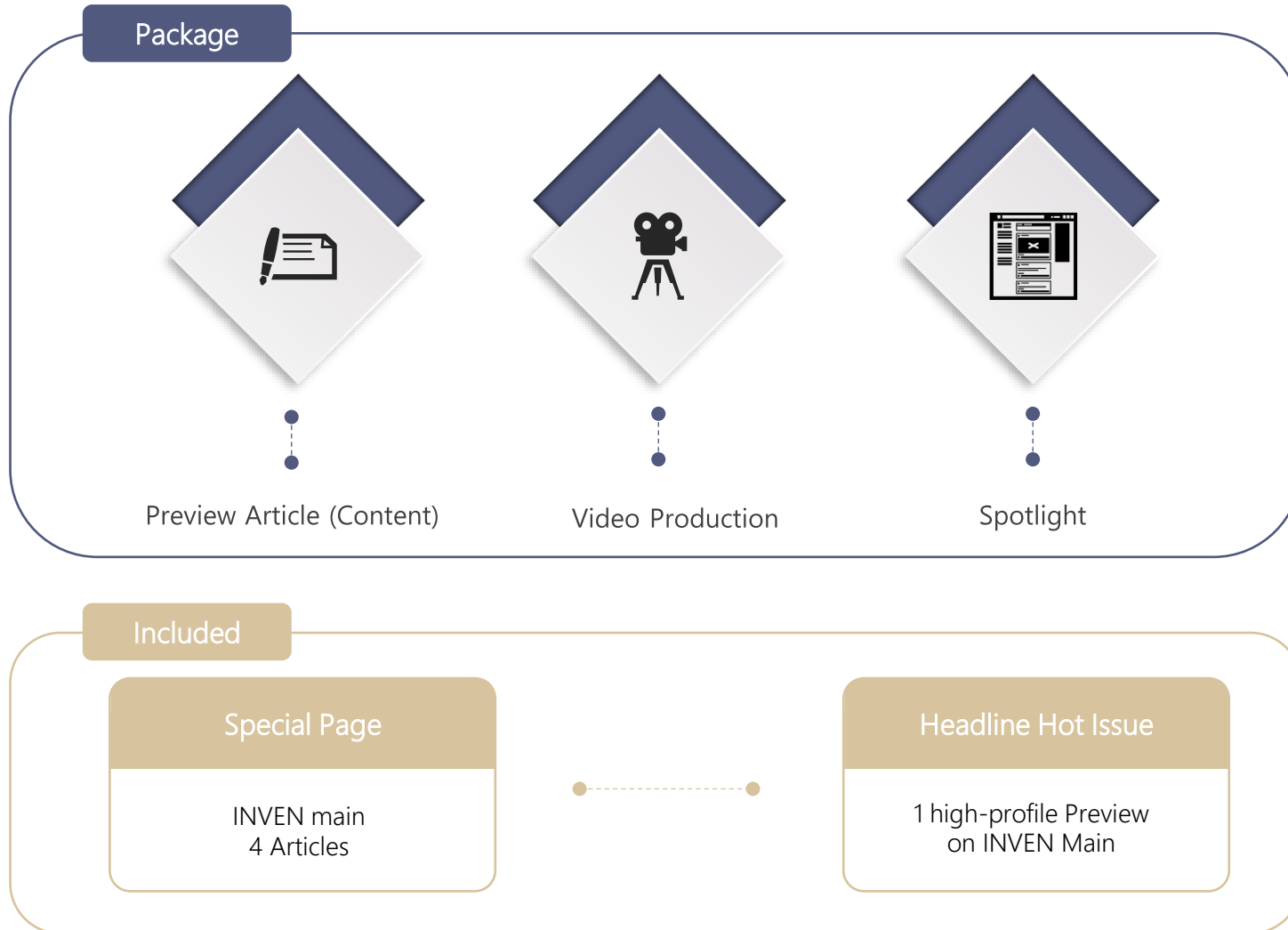
Exposure on the INVEN main page and in all articles on INVEN

Brand marketing that creates a sense of trend

Brand content and online advertising have a **mutually complementary relationship**, which **creates a sense of trend** and enables large-scale branding among users.



| Brand Content Products Package



Preview Article (Content)

Create reviews based on gameplay by professional journalists

Example (The First Berserker: Khazan / Black Myth: Wukong)

'카잔'이 보여주고 싶은 액션, 비주얼

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

세상에는 정말 많은 소울라이크 게임들이 있습니다. 그중에 좋은 평가를 받은 소울라이크 게임은 공통적인 특징이 있는데요, 소울 시리즈의 기시감을 감안하고서라도 자신만의 특징과 매력을 충분히 보여준다는 것입니다. 액션성이 좋거나, 디자인, 스토리가 탁월하거나, 구석구석 탐험하는 맛이 있거나, 그런 식이죠.

퍼스트 버서커 : 카잔의 무기는 액션입니다. 원작인 던전 앤 파이터만큼 과장되고 만화적인 표현은 없지만, 소울라이크 게임 중에선 액션이 굉장히 화려하고 금지막한 속에 속합니다. TCBT 버전에서는 초반 세 지역만 체험해 볼 수 있었고, 무기의 개수나 레벨도 제한적이었는데, 퍼스트 버서커 : 카잔이 어떤 액션성을 지향하는지는 확실히 볼 수 있었습니다.

구르기과 일반 공격, 일명 '구평' 게임은 아닙니다. 가드와 회피로 적의 스테이머를 천천히 갈아먹다가 한 번에 몰아치는 '패링' 게임에 조금 더 가까운 편입니다. 그냥 가드와 회피, 그리고 직전 타이밍에 하면 발동하는 직전 가드, 직전 회피도 당연히 있고요, 여기에 적이 사용하는 방어 불가 기술을 뚫겨낼 수 있는 '카운터 어택'이나, 상대방의 공격을 뚫겨내면서 동시에 공격하는 '리플렉션' 같은 스킬도 존재해, 공격 방법만큼 다양한 방어 방법이 있는 게임이라고 할 수 있겠습니다.



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 놓아서 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 익숙해질 수록, 순간적으로 자세를 바꿔가며 고점을 노리는 플레이도 가능할 것 같지만, 말처럼 쉽지 않습니다. 우리는 천명자의 다양한 특수 기술이나 인스턴트 정적정상에 대응해야 하는데요

Video Production

Production of INVEN Preview video based on gameplay

Can be added in INVEN Preview article

Example (The First Berserker: Khazan / Black Myth: Wukong)



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 구조와 구성이 비슷한 게임을 소울라이크라고 얘기하는데 요, 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 큼직한 부분부터, 아이템이 반짝이는 빛으로 표현되는 것, 사용하는 무기에 달려있는 능력치 보정, 레벨 업 시스템같이 사소한 부분도 소울 시리즈에서 경험한 것들이 가득합니다.

Spotlight

Exposure through the spotlight area at the bottom of all INVEN articles

Inducing content inflow through continuous branding to genuine gamers

Example



▲ “옛날 2024년에 한국에서 이런 매치가 있었지와 같이 추억이 쌓였으면”

‘숏폼’과 협업으로 잘된 거 같은데, 앞으로 어떤 협업을 할 수 있을까?

박정무 그룹장 = 씨잠칠님이나 숏폼의 모든 분과 콘텐츠를 하면서 이런저런 얘기를 한다. 숏폼도 그런 생각을 하고 있더라. 축구의 영상 콘텐츠와 실제 축구 사이 접점을 찾는 걸 굉장히 많이 생각하고 기획하신다. 이런 얘기를 하면서 큰 방향성에서 맞는 부분이 있고, 맥락도 맞는 게 있다. 이번 기회에 많이 친해졌다. ‘아이콘 매치’도 숏폼의 인프라에 도움을 많이 받았다. 앞으로도 많은, 좋은 일들을 할 수 있을 거 같다.

INVEN SPOTLIGHT

주요 게임들의 소식을 알려드립니다!



아카이이지 크로니클
신규 게임 플레이영상 공개!



스트리노바 인터뷰
2D-3D 전환의 입체적인 전투



드래곤 퀘스트3 시연
HD-2D로 살린 세련된 추억



몬스터헌터 와일즈
2025년 2월 28일 출시 확정



▲ 살짝 나가면 소군이 길을 막고 계십니다..

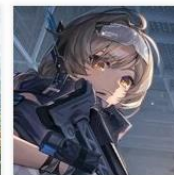
원신을 좋아하는 여행자라면 한 번 방문해보시는 것도 좋을 것 같습니다.

INVEN SPOTLIGHT

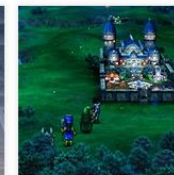
주요 게임들의 소식을 알려드립니다!



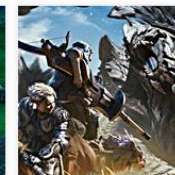
아카이이지 크로니클
신규 게임 플레이영상 공개!



스트리노바 인터뷰
2D-3D 전환의 입체적인 전투



드래곤 퀘스트3 시연
HD-2D로 살린 세련된 추억



몬스터헌터 와일즈
2025년 2월 28일 출시 확정

#hoyoverse

#원신

#원신 pc 라운지

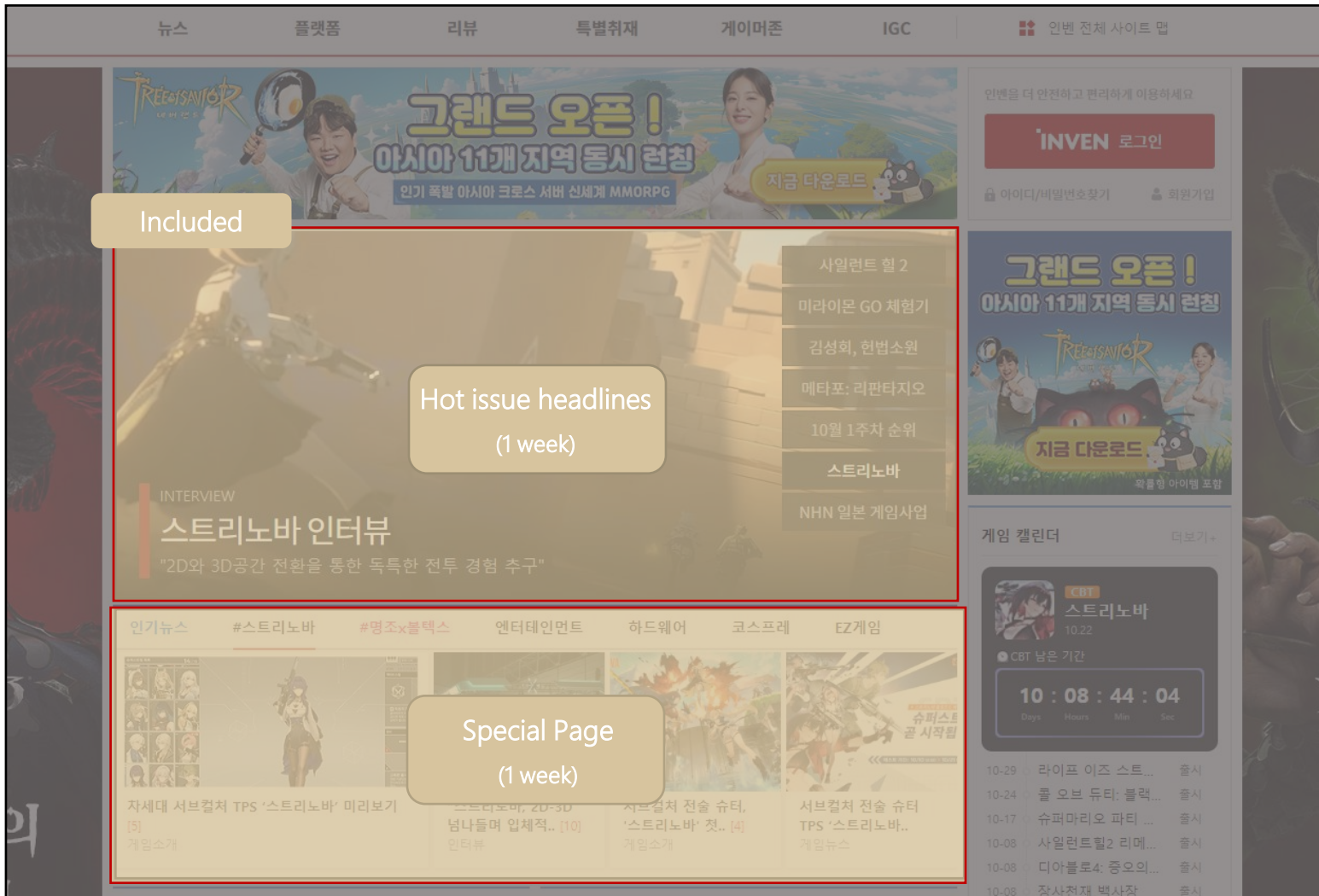
#홍대입구

| 관련 링크 바로가기

원신 인벤

Brand Content Products Details

Creating a sense of trend through exposure on INVEN hot issue headlines and special pages



Brand Content Products Cost

	20 Million Won Package (KRW)		30 Million Won Full Package (KRW)
	Option 1	Option 2	
Play Preview Article	O (1)	O (1)	O (1)
Play Preview Video content	X	O (1)	O (1)
Spotlight	O (1 week)	X	O (1 week)
Special Page	O (1 week)	O (1 week)	O (1 week)
Hot Issue Headlines	O (1 week)	O (1 week)	O (1 week)

| Partnership Process

Contact



Please send an email to Biz@INVEN.co.kr with the game name, package type, and the desired direction of partnership.



Consultation



Discuss partnership details, schedule, and costs



Agreement



Draft and stamp the contract based on the confirmation of the partnership



Business



Proceed with creating and publishing brand contents according to the schedule

| Q&A – Brand Contents

1. What is the difference between Brand Content and Planning Content?

Brand Contents is a focused product that provides one Preview and multiple exposure areas.

Planning Contents is a continuous product consisting of 30 new packages-3 months and 20 extended packages-3 months.

2. For Brand Contents, is it only possible for new games scheduled for launch?

For already existing live games, it can be done in accordance with the large-scale updates.

***However, depending on the direction in which you wish to proceed, early discussion may be required.**

3. Is it possible to change the options within the configured package of Brand Contents?

Although it is difficult to change the options of the package itself, it is possible to discuss the additional content.

4. What are the requirements for proceeding with Brand Content?

We need at least 4 press releases, a pre-release build, or if not possible, some detailed information about the game.

***For more detailed information, please contact us at Biz@INVEN.co.kr.**

**Planning
Content
Product
Introduction**

Chapter 03

Planning Content Products Overview

About Product

Product Features

【프러닝】"편의기 개선" 영원회귀: 블랙서바이벌 시즌2

【정보】1등은 토요일아침 클랜! 4월 클랜전 순위 결산

【프러닝】미소녀, 메카, 벨트스크롤 - 파이널 기어

【정보】모아돈 주얼 가져갈 필수 캐릭터가 2명! 7월 콘텐츠 일정 예상

이후원 기자 (Bibi@inven.co.kr)

이후원 기자 (Shion@inven.co.kr)

홍서호 기자 (Hsu@inven.co.kr)

안솔기 기자 (Vell@inven.co.kr)

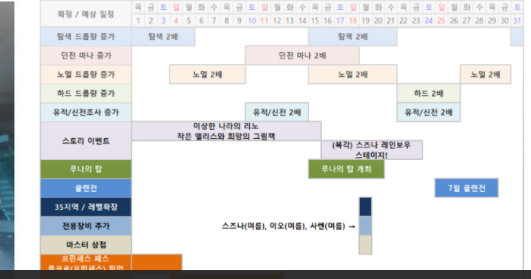
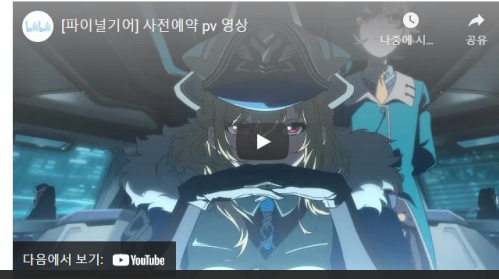


프린세스 커넥트 리다이브 4월 클랜전이 종료됐다. 이번 클랜전 1위를 달성한 클랜은 '토요일아침'이며, 합계 스코어 17,910,893,597을 기록하며 2위와는 약 5억의 밀랑 차이를 냈다. 2위 클랜은 '미식전', 3위 클랜은 '정상영업합니다', 4위 클랜은 '클라헨트였던것', 5위 클랜은 '초속달빛'이다.

상위권 치열한 싸움도 재밌지만, 커트라인 싸움도 흥미롭다. 아무래도 in500에 속해라 최대 보상을 받을 수 있는데, 1~500위는 5000 루피, 51~1500위는 4500 루피이라 500루피 차이가 나는 것. 스코어를 내려 순위위를 살펴보니 'Starlight' 클랜이 11,523,238,475 합계 스코어로 500위에 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 '카르틀카르릉' 클랜이 8,529,123,486과 비교하면 4단계 5년 뒤를 1번정도의 점수 차이를 보여줬다. 더 아래쪽은 스코어를 내려보니 in300도 순위 싸움이 치열한데, '미아보 호센타'클랜이 6,355,125,858 합계 스코어를 기록하여 안착에 성공했다. 반면 '찰치마요' 클랜은 6,345,221,124로 아쉽게 301위로 마감했다.

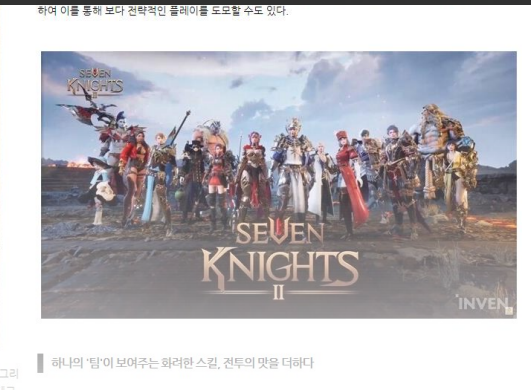
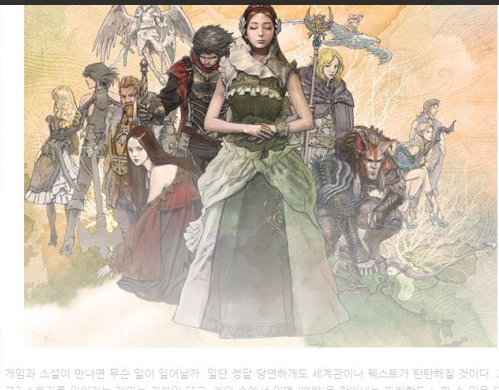
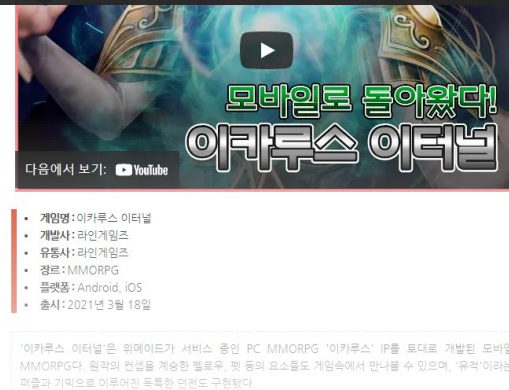
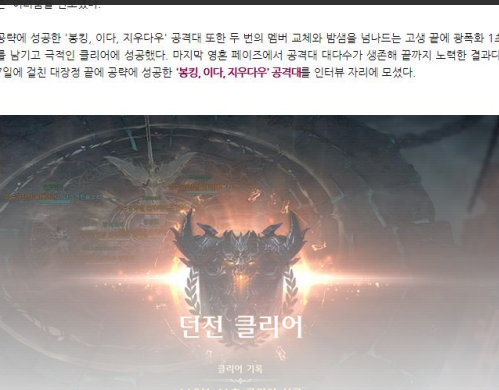
다다음은 5월 클랜전은 5월 26일(수)부터 5월 30일(일)까지 총 5일간 진행된다. 이번 예로의 피스 보상은 스즈



Game launch and Marketing focus required during the period

INVEN's unique customized Planning Content Products*

*Content Products are Planning products in the form of articles that provide users with strategies and information about the game.



Customized Planning content for each game

Various forms of contents like **strategy contents** and **entertaining content** necessary for new games regardless of community presence

- **New Game Package** : Production and delivery of content that spreads awareness and grabs users' attention at the **time of game launch**
- **Extended Package** : After the new package is executed, in accordance with the **marketing focus period**, content creation and delivery to prevent the loss of existing users and secure returning and new users



Build anticipation

Post content that builds anticipation before the game launches



Form a sense of trend

Creating a sense of trend with various forms of content suitable for the marketing period



Continuous exposure

Effective marketing through continuous posting of customized content

Strengths of INVEN Planning Content Products

1



Gaming Expert Reporter

Written by a game journalist with a long history of gaming

2



Content Roadmap

Present a content roadmap tailored to the game through gameplay

3



Immersing In-game Experience

immersing in-game experience for users through sequential/strategic content distribution

**Planning
Content
Product
Introduction**

Chapter 04

Planning Content Products Information

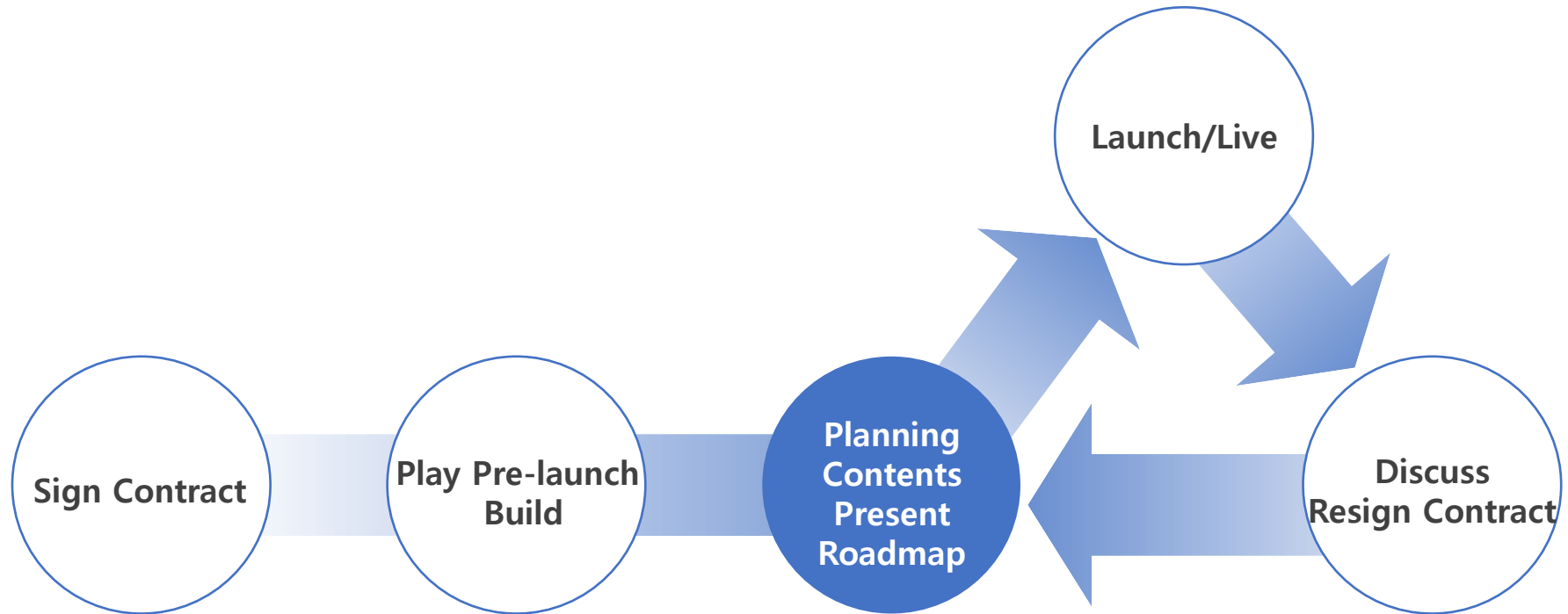
Process

Content Package

Reference

Planning Content Products Process

Planning Content Products Flow



Planning Content Roadmap?

INVEN's gaming expert reporter plays pre-builds or launch builds and **delivers a content roadmap tailored to the game**

With this approach, we can check the content distribution plan and content list at a glance and lead the users' **in-game experience** through sequential distribution

Ex) Mobile collectible simulation game

Pre-order

- Introduce the charming characters
- How to proceed efficiently in the early stages
- How to reroll and start
- Preview content on launch day

Launch - 1 month

- Recommend characters that match the user's preferences
- How to reroll and start
- Essential or recommended purchases
- Patch related tips
- Things to do every day when log in
- Game system and currency
- Useful tips to know
- Easy way to see the ending
- How to complete daily quests quickly
- Guide for efficient purchases

2 months

- Tips for winning the competition
- Tips for improving efficiency
- Preliminary work for advanced play
- Customized training methods for each characters type
- Main PvP introduction

3 months

- Character tier ranking
- Recommended deck settings
- Recommended skill list
- Information through other users Building the same interest
- Main event strategy
- Recommended characters per patch
- Recommended support card

Planning Content Roadmap?

Provide a content roadmap that can **convert user A to user B** through long-term contracts and **enable strategic content distribution**

Ex) Mobile collectible simulation game

Long-term plan after 3 months



Free/low paying users

- Recommend cards for free users
- Efficient purchases and methods through pre-existing server data



Mid/high paying users

- Future content that becomes the core for purchases



New/returning users

- New/returning user guide
- New/returning user scenario guide comparison



Settled user

- Prepare for new scenarios & chapter
- What's changing with the new major patch
- Other deep information related to in-game system
- Analysis and methods for new characters
- Character story, real-life story, and interesting information



Highly engaged user

- Other contents related to in-game system (EX: GameShow / OFF-Event)
- Interesting information about character stories, real-life stories, and etc.

Planning Content: Package

Create contents, including those that create a sense of trend before launch, strategy, interviews with users and popular influencers, and update previews



Pre-launch Content

Create anticipation to grab attention before launch



Guides

Customized guides such as game play, boss strategy, etc.



User/Influencer Interviews

Interviews with users or influencers who are hot topics in the game



Update Preview

Preview of updates that one can easily understand



Weekly/Monthly Issues

Game news related to the game (siege warfare, PVP status, etc.)



AI & Tier Ranking Content

Highly popular content using INVEN's resources

※ If you have any specific requests, we can also incorporate them.

Pre-launch Content

Build anticipation before launch, such as previews or informational articles

Game Previews / Articles



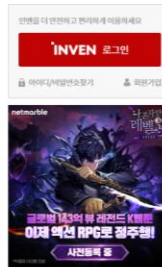
5월 8일 글로벌 출시를 기다리는 넷마블의 신작, '나 혼자만 레벨업: 어라이즈' (이하 나혼렙 어라이즈)는 2016년 웹소설을 시작으로 18년 웹툰 연재, 24년 애니메이션까지 제작된 인기 소설&만화 '나 혼자만 레벨업'을 원작으로 둔 수집형 액션 RPG 게임이다. 기본적으로 솔로 플레이를 기반으로 두고 있으며, 유저들은 원작의 주인공인 성진우를 직접 성장시키고, 다양한 헌터와 함께 게이트를 공략해 나간다.

현재 나혼렙 어라이즈는 태국과 캐나다에서 일의 역세대를 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.



성진우와 다양한 헌터, 웹툰을 활용해 풀어낸 스토리

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



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

여현구 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 말해주는 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

Guides

Customized guides such as game play, boss strategy, etc.

Guide/Information Contents

[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/1버스트]

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

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 무기와 범위 피해를 줄 수 있고, 투사체가 곡선으로 날아가는 만큼 상대의 사각에서 공격할 수 있어 적사 화기와는 다른 감각으로 게임을 플레이할 수 있습니다.

그리고 더 파인볼스에는 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 가했습니다. 탄창 크기는 4발이며 재장전에는 4초가 필요합니다.

User/Influencer Interviews

Interviews with users or influencers who are hot topics in the game

User/Influencer Interviews

[인터뷰] 이터니티 고수와의 만남, 리 다이린 원픽 '젯구'님

전세은 기자 (Noneh@inven.co.kr)



현재 '카카오게임즈'와 '닐블뉴런'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, 멀리 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 웃기구요. 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 관촬치만, 현우의 뒤따른 너프로 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 찰기'(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.



▲ 일리아칸 하드로 헤딩으로 간다 '금강연화'님과 인터뷰

■ 로스트아크는 여전히 플레이 중! 금강연화님과 인터뷰

Update Preview

Preview of updates that user can easily understand

Update Preview

[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

본과 : 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 스텔라론 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', '카프카'도 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

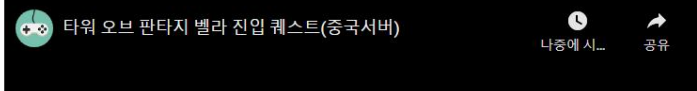
윤서호 기자 (Ruudi@inven.co.kr)



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 아이디어를 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'



Weekly/Monthly Issues

Game news related to the game (siege warfare, PVP status, etc.)

Game Issues

[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 가져갔다. 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 레암감에 이어 레플메가 다시 상위권에 나타난 것을 확인했다.

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



[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 밀량 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 주얼, 51~150위는 4500 주얼이라 500주얼 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 '느티나무'다. 합계 스코어는 8,553,488,760이며, 151위는 '캐르릉캐르릉' 클랜이 8,529,123,486과 비교하면 4단계 5년 밀통 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 스킴으로 예상되며, 지난 클랜전보다 1일 줄어들어 평소보다 피로감이 덜한 클랜전을 즐길 수 있을 것이다.

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

Tier Ranking

Highly popular content using INVEN's resources

Tier Ranking Content

[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. 덕 구성에 참고만 해주세요.

■ 속성 별 티어표

세나레 티어

	물	불	바람	땅	빛/어둠
필수 육성					
카워도 손해가 없는					
중립					
우선 순위가 낮음					

Chapter 05

Planning Content Products: Upload and Exposure

Planning content Upload and Exposure

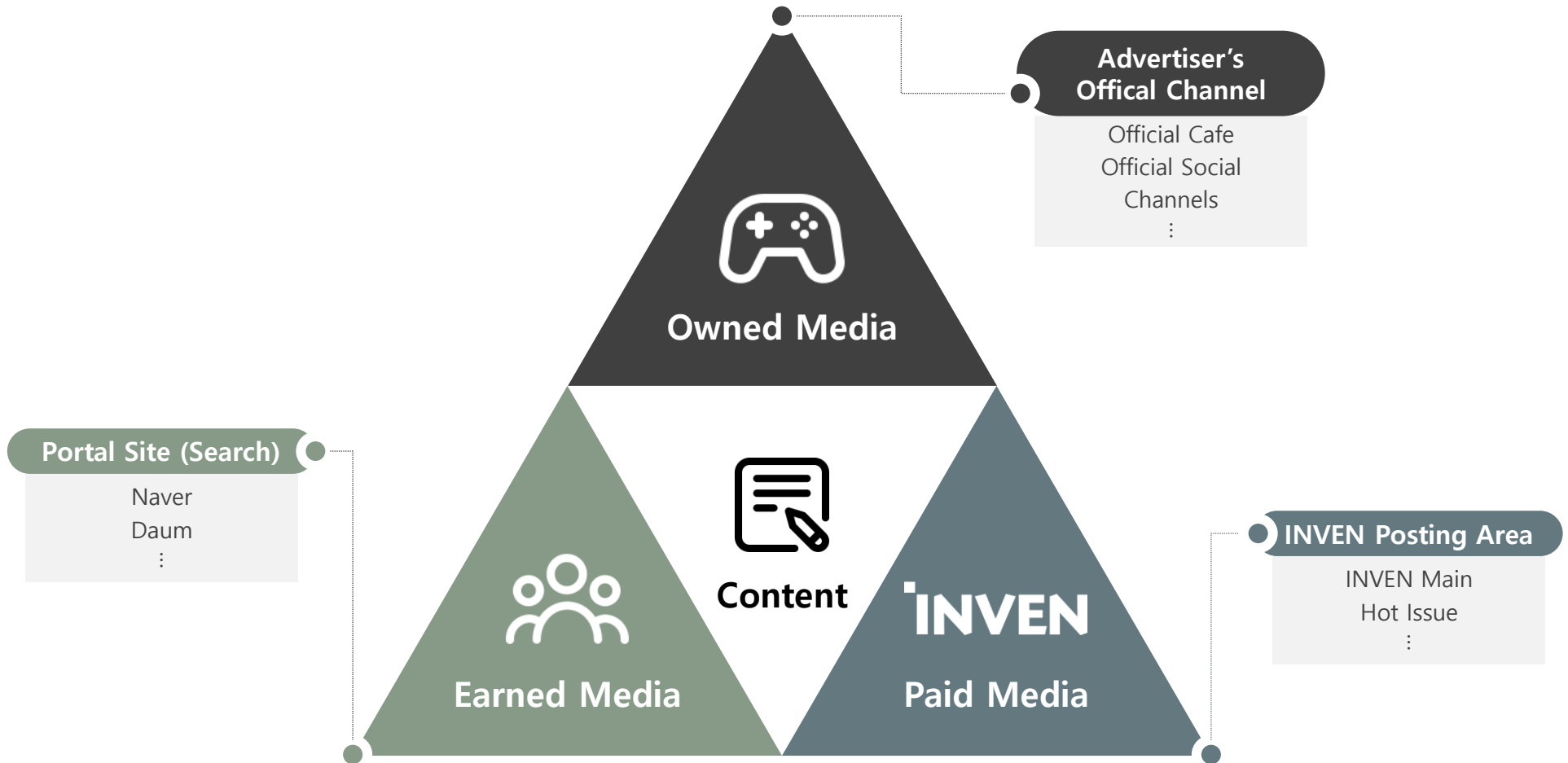
Advertiser's Official Channel

Portal Site Exposure

INVEN Posting Area

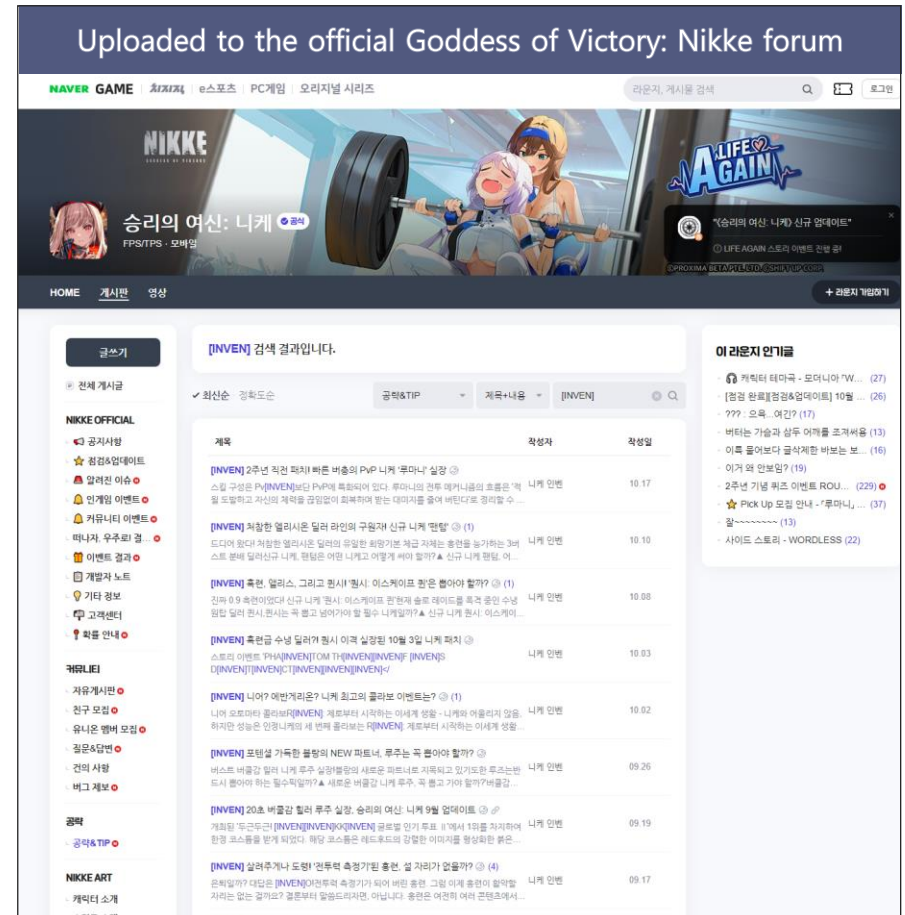
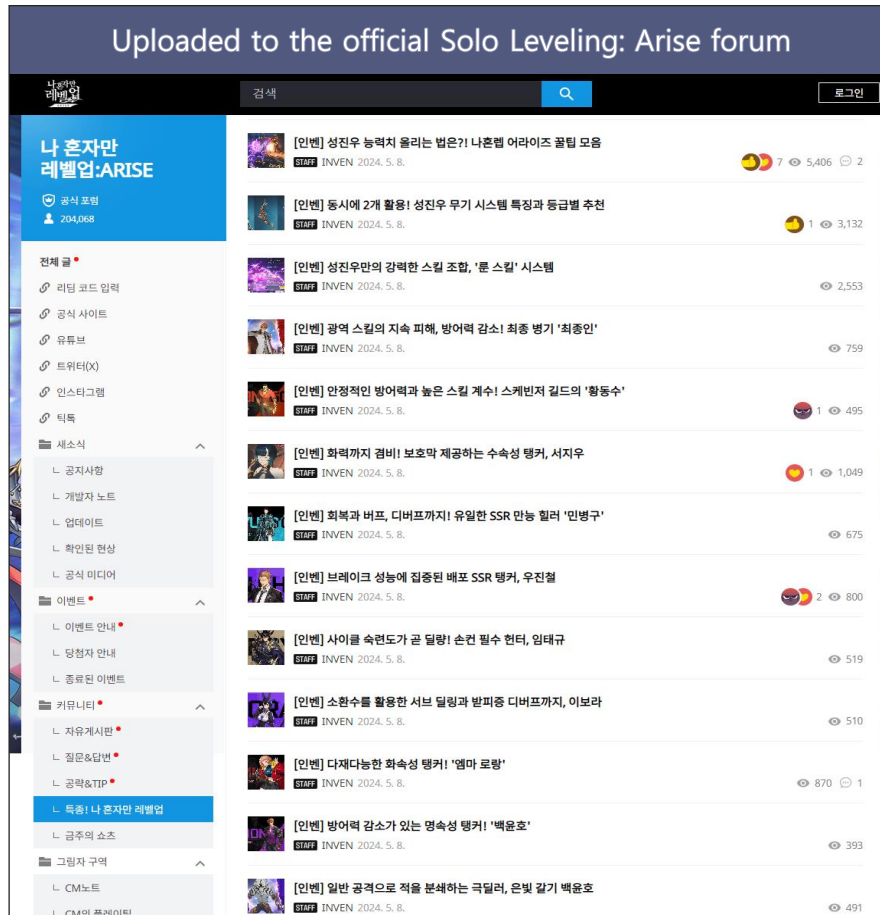
Planning content products can be uploaded across various channels

Delivery of contents suitable for the **triple media** (owned, paid, and earned media) strategy
Suggestion of efficient marketing channel mix optimized for new games only from INVEN



Official Channel Upload

The contents can be used in **Owned Media** such as official cafes, forums, and communities.



Portal Site Exposure (Search)

Increase search exposure by using portal sites such as Naver and Daum
Securing **Earned Media** through exposure on portal sites

Naver SEO – Solo Leveling: Arise

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

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

INVEN 인벤 · 4일 전 · 네이버뉴스

[정보] 병결, 보호막, 딜링까지 다 갖춘 팔방미인! 나혼렘 어라이...

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

INVEN 인벤 · 4일 전 · 네이버뉴스

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

나혼렘 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...

24 아이뉴스24 · 1주 전 · 네이버뉴스

넷마블 '나혼렘: 어라이즈' , 출시 첫주 매출 350억원 흥행...'역대...

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

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

Naver SEO – Umamusume: Pretty Derby

INVEN 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...

INVEN 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...'

INVEN 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 히어로즈... (여름 우마무스메○ 유효) - 날씨 : 랜덤 - 마장 상태 : 랜덤 주요 조...

INVEN 인벤 · 1주 전 · 네이버뉴스

[우마무스메:프리티 더비] 우마무스메의 럭키비키적 사고의 소...

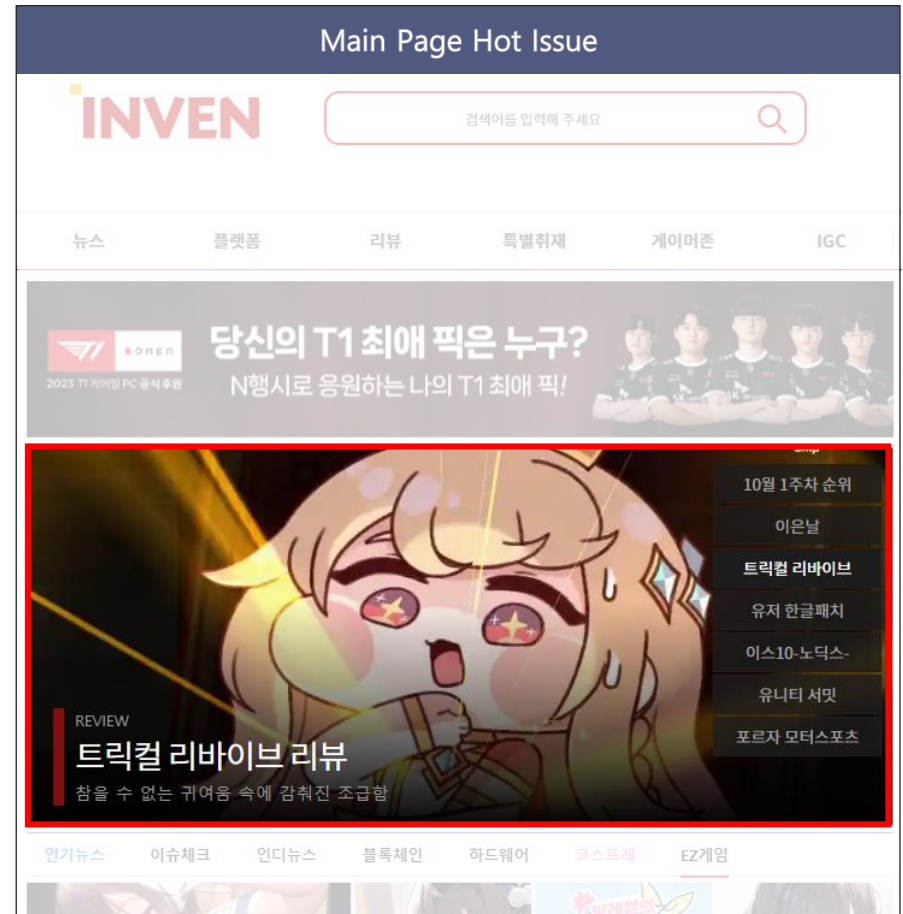
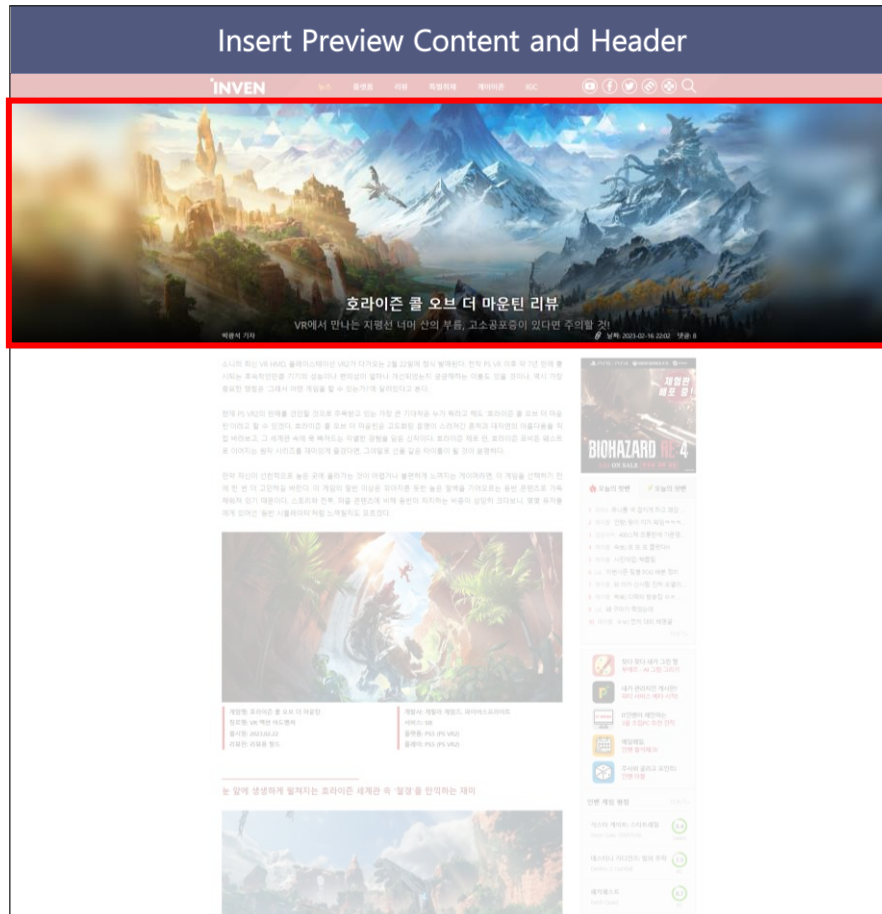
게임 초창기부터 SR 지능 서포트 카드로 많은 사랑을 받았던 마블러스 선데이가 마침내 육성 우마무스메로 등장했습니다. 꽤 강렬한 디자인을 하고... 내에 우마무스메가 4명 이상이라는 특이한 조건을 가지고 있습니다...

INVEN Publication Area - Preview Content & Hot Issue

■ **Exclusive for new package:** During the period, **Hot Issue** and **Preview Content posting, providing one header image exposure**

※ Preview content available when a pre-launch build is provided (optional)

※ The exposure period in the Hot Issue is not guaranteed, and the images displayed are selected by us at the time of content creation.



INVEN Posting Area - Article List & Forum Tab

Upload INVEN article list, provide exposure to EZ game tab in the forum tab of INVEN main page

※ The posting period within the forum tab is not guaranteed and may vary depending on the content uploaded.

Article List

뉴스

플랫폼

리뷰

특별취재

게이머존

IGC

전체뉴스

주요뉴스

칼럼

기획기사

인터뷰

e스포츠

H/W 리뷰

프리뷰

영

RSS

http://feeds.feedburner.com/inven

뉴스 4285개 등록됨 (2024-10-18 ~ 2024-04-17)

첫 동물이 숲 이걸로 준비 끝, '스위치 OLED+동물의 숲 세트' [1]
한국닌텐도는 'Nintendo Switch(OLED 모델) 모여봐요 동물의 숲 세트'의 발매에 대해 다음과 같이 발표했다. 'Nintendo Switch(OLED 모델) 모여봐요 동물의 숲 세트'에는 Nintendo Switch(OLED 모델) 화이트 본체에 Nintendo Switch 소프트웨어 '모여봐요 동물의 숲' 다운로드 버전이 설치되어 있고, 'N...'
게임뉴스 | 강승진 기자 (Looa@inven.co.kr) | 2024-10-17 16:08

미주 지역에서 '메이플스토리 월드' 즐긴다
넥슨은 17일 자사 플랫폼 '메이플스토리 월드'의 미주 지역 글로벌 소프트웨어 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 소프트웨어 론칭으로 미국, 캐나다, ...
게임뉴스 | 강승진 기자 (Looa@inven.co.kr) | 2024-10-17 16:03

김윤덕 의원, "확률형 공개 위반 게임, 배당 운영 막아야" [8]
더불어민주당 김윤덕 의원이 10월 17일 국회 문화체육관광위원회 국정감사에서 법적 의무화된 확률형 아 이템 정보공개 의무의 사후관리 실효를 점검했다. 김윤덕 의원이 게임물관리위원회로부터 제출받은 자료에 따 르면, 2024년 상반기 확률형 정보 미표시로 시정요청된 건은 총 544건이다. 비중을 따지면 해외게임사 65%(356...
게임뉴스 | 강승진 기자 (Looa@inven.co.kr) | 2024-10-17 15:59

스마일게이트, SNS로 정기 흡수 '서큐하트' 사전구매 진행 [1]
스마일게이트의 글로벌 소셜 플랫폼 스트브가 연애 육성 시뮬레이션 '서큐하트'(개발사 비소조데브)의 출시 를 예고하고, 이를 기념해 얼리버드 프로모션을 내달 12일(까)까지 진행한다고 밝혔다. '서큐하트'는 SNS를 통해 정기를 흡수하는 서큐버스와의 사랑을 담은 육성 연애 시뮬레이션 게임이다. 게임에 등장하는 히로...
게임뉴스 | 강승진 기자 (Looa@inven.co.kr) | 2024-10-17 15:52

Forum Tab

INVEN

검색어를 입력해 주세요

Q

뉴스

플랫폼

리뷰

특별취재

게이머존

IGC

인벤 전체 사이트 업

영원의권을 찾고 있나?
사전에약

트릭컬 리바이브 리뷰
REVIEW
참을 수 없는 귀여움 속에 감춰진 조금함

미나르 가을소풍
신들 돌볼 답은 미나르

인기뉴스

이슈체크

인디뉴스

블록체인

하드웨어

에스프레

EZ게임

누블랑을 농가하는 공버피 아직 오를 곳이 더 남은 서포터, 나가 승리의 여신 니케

1주년 직전 마지막 관문 나가-티아 맥... 승리의 여신 니케

일레본의 준비한 달콤 디저트!... 이터널 리턴

라운젤 나와! 1티어급 할러 마르자나... 승리의 여신 니케

오늘의 하베

오늘의 광팬

1. 로아 (o 바) 프프 골을 깨지는 과정...
2. 오바워라! 펄캐서디 신스진
3. 로아 골강선이 기겁한 슈사이어 맥...
4. 로아 (o 바) 일본은 자기 이모리론...
5. 로아 당신이 원한 분수 액자 달...
6. 로아 (o 바)포피셀의 리방 후기(전문...
7. 로아 (o 바)이모리론 분 프프 상환...
8. 맥이름 '음음 그레그 그건 사실...
9. 로아 예후 이전 그날 별기기 게임...
10. 로아 (o 바) 프프 남수 단정중간...

**Planning
Content
Product
Introduction**

Chapter 06

Planning Content Products Partnership

Package

Partnership Process

Q&A

Planning Content Products Package (KRW)

* VAT not included.

	Planning Content Products				DB	Community
	New Game Package <small>NEW</small>		Extended Package <small>NEW</small>			
Description	Building anticipation before launch and maintaining the trend after launch Exclusive package for new games		Continuous content supply after launch and form a lasting trend Extended package		Building a systematized game DB and optimized DB page	A way to find more users through the INVEN community
Included	Build	Within the period, from 30 items Negotiable for additional contents ¹⁾	Build	Within the period, from 20 items Negotiable for additional contents ¹⁾	DB and DB page	Open community
	Deliver	Game Developer Promotion Channel Portal INVEN Posting Area	Deliver	Game Developer Promotion Channel Portal INVEN Posting Area		
Additional	Preview Content ⁴⁾ & Hot Issue EZ Game Tab Exposure		EZ Game Tab Exposure		During the contract, DB update support	Standalone URL
Period	3 months		3 months		3 months	3 months
Cost	30 million won		20 million won		Initial Set Up: 5 million won/ 1 item ²⁾ Maintenance: 5 million won ³⁾	Initial Set Up: 10 million won ²⁾ Maintenance: 10 million won ³⁾
Note	Including IAP costs for content creation		Including IAP costs for content creation <u>New Game Package</u> required		When initially set up, 2 items or more are required <u>Community</u> required	When initially set up, build content products or DB Total <u>50 million won</u> or more

1) For additional contents, extra costs will be incurred beyond the basic fee.

2) The cost of DB establishment and initial community set up includes the maintenance cost for the first 3 months, and no extra cost is incurred during that period.

3) There are no extra prerequisites required for maintaining the DB and community, and only maintenance costs are charged.

4) Preview content can be created when a pre-launch build is provided, and prior notice is required.

Partnership Process

Contact



Please send an email to Biz@INVEN.co.kr with the game name, package type, and the desired direction of partnership.



Consultation



Discuss partnership details, schedule, and costs



Agreement



Draft and stamp the contract based on the confirmation of the partnership



Business



Content product posting, community opening, DB construction and page opening, etc. according to the schedule
※ Content products are posted on INVEN according to the schedule, delivered to external channels, and sent to portal sites



Report



Provide results on the partnership
※ For content products, deliver content lists and content links

Q&A

1. What is the scope of Planning Content?

The contents are simply informational or interesting advertisements in the form of articles that do not contain personal opinions. Therefore, articles that can form public opinion among users, such as reviews or tests, are not included.

* **Depending on the conditions, the type of content may vary within the number of deliveries of New Game and Extended packages.**

2. Can the schedule for publishing and delivering Planning Content be freely set within 3 months?

Content publication and delivery of New Game Packages will be carried out according to the delivery schedule confirmed at the consultation stage. Content posting and delivery for Extended Package will be carried out within the contract period, and content posting for a separate schedule will require another consultation.

* **The time required for content production may vary depending on the type of content.**

3. Can the Extended Package be processed separately from the New Game Package?

Content product creation is based on gameplay and previews by INVEN's gaming experts. It is difficult to proceed with the Extended Package separately because it requires continuous play from the time of launch (when the pre-launch build is provided).

* **Due to the nature of the content, the Extended Package requires continuous progress after the New Game Package.**

4. How do you distinguish "1 item" in DB?

It is based on category (character, skill, item, etc.) and may vary depending on the game's system. Detailed costs for DB can be confirmed during the negotiation stage.

* **Since the form of DB varies depending on the amount of data and structure, a grace period of at least one month is required.**

5. What specific products do we need to implement a community?

Please see below for the minimum package amount required to open a community.

(1) [Content Product]: New Game Package (30 million won/3 months) + Extended Package (20 million won/3 months) + Community (10 million won)

(2) [Content Product] + [DB]: New Game Package (30 million won/3 months) + DB (20 million won/4 items) + Community (10 million won)

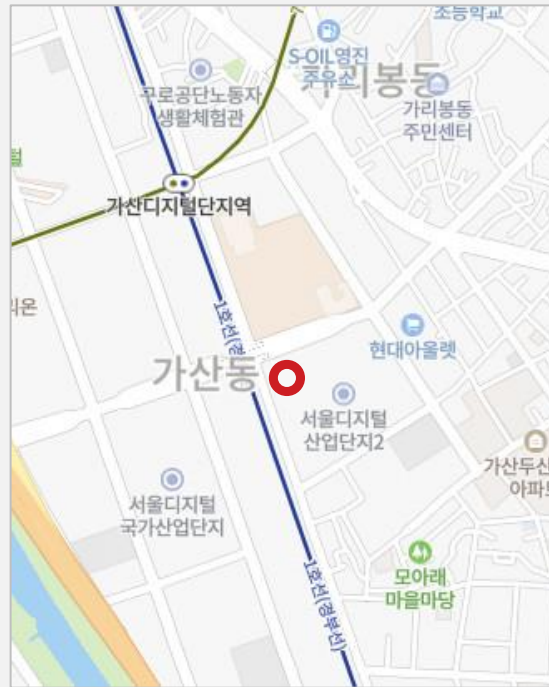
CONTACT

Bundang Office (HQ)



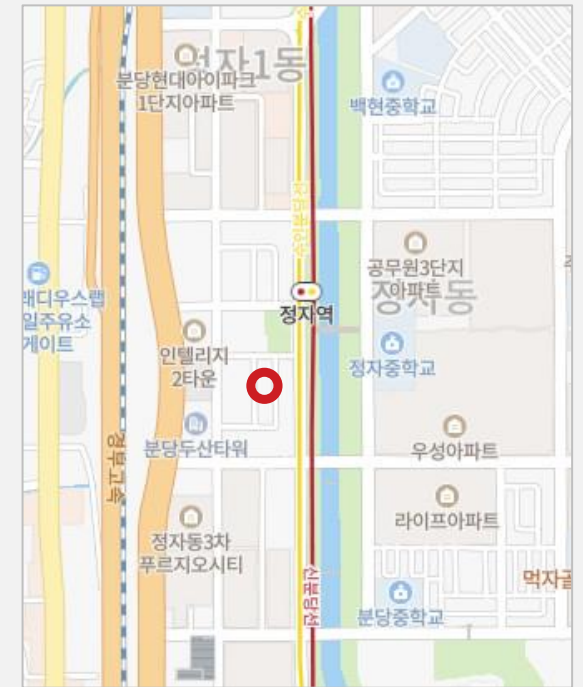
Flr. 3, 3-4 Gumi-ro 9beon-gil, Bundang-gu,
Seongnam-si, Gyeonggi-do
(Gumi-dong, Hankuk Building)

Gasan office



Ste. 907 ~ 909, 244, Beotkkot-ro, Geumcheon-
gu, Seoul
(Gasan-dong, Byeoksan Digital Valley 5)

ENCHANT (Studio)



Ste. B01 and 501, 9-9, Seongnam-daero,
331beon-gil, Seongnam-si
(Jeongja-dong, Seok Woojae Building)

CONTACT US

Contact

Biz@INVEN.co.kr

Business Headquarters Business
Development Director

Jung Chan-woo (Maax)

EOffice +82-70-5029-5742

Cell +82-10-7200-3569

E-mail Maax@INVEN.co.kr

Business Development Business
Development Manager

Ko Joon-young (Suoo)

Office +82-70-5029-5753

Cell +82-10-7642-4554

E-mail Suoo@INVEN.co.kr