

INVEN The World You Imagine

INVEN

Product Overview

August 2025 | INVEN

INVEN

INDEX

01 Company Overview

- About INVEN
- Traffic Insights

02 Branded Content Package

- Package Overview
- Package Contents
- Package Summary
- Information & Notes
- Media Partnership
- Q&A

03 Game Guide Content Package

- Package Overview
- Process Overview
- Package Contents
- References
- Publication & Exposure
- Package Overview
- Partnership Process
- Q&A

Chapter 01

Company Overview

- About INVEN
- Traffic Insights

- Daily Visitors** 1 million daily unique visitors (UV)
- Coverage Areas** In-depth game reviews, industry, IR, policy, IT, entertainment, esports, and more
- Media Partners** GDC, Tokyo Game Show, ChinaJoy, Gamescom, Taipei Game Show

INVEN Game Conference (IGC)

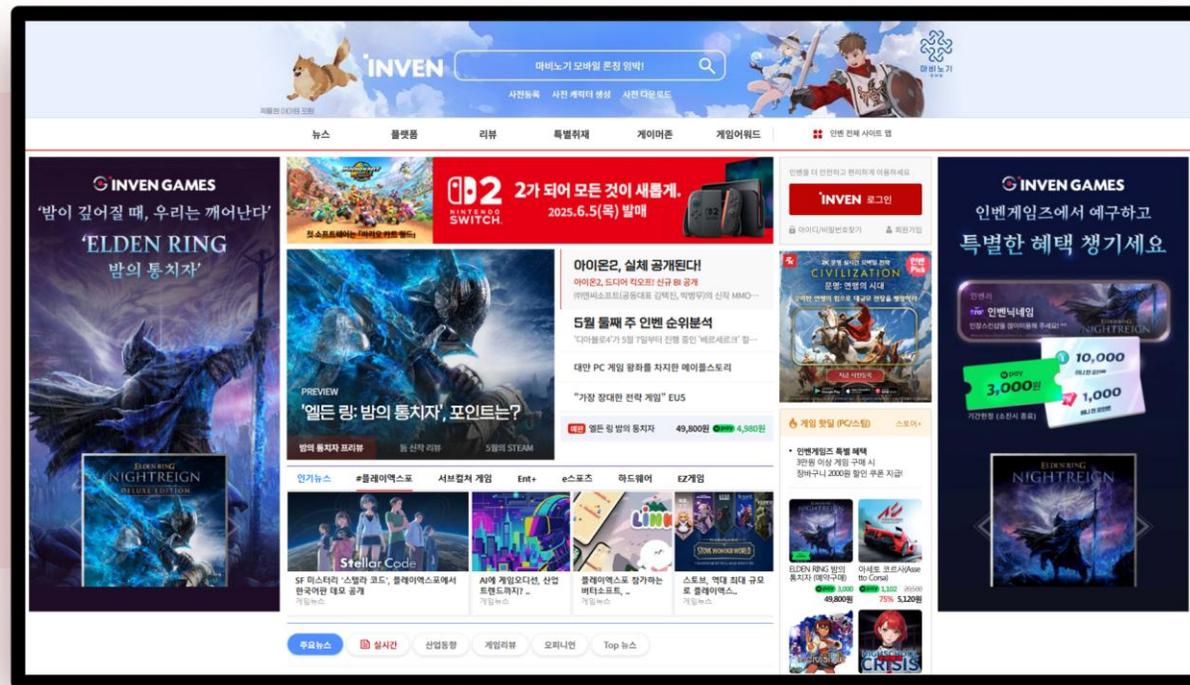
A comprehensive game conference hosted by Inven, held 10 times since 2015

INVEN Awards

Annual Game of the Year (GOTY) awards held every November

Official Jury Member

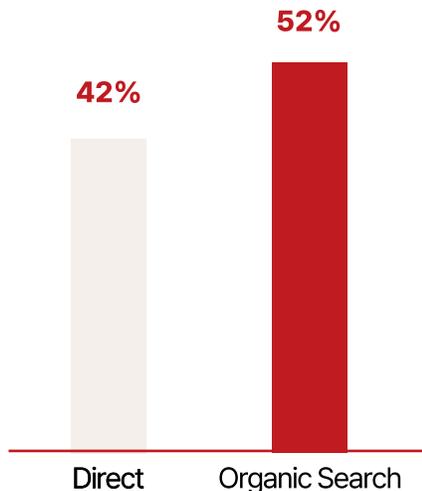
Metacritic, The Game Awards (TGA), Gamescom Awards



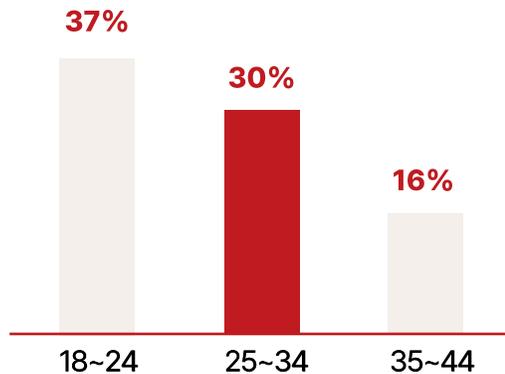
01 Traffic Overview



[Traffic Sources]



[Age Distribution]



A Leading Game Media Platform Visited by All Age Groups



Daily Page Views
100 million+

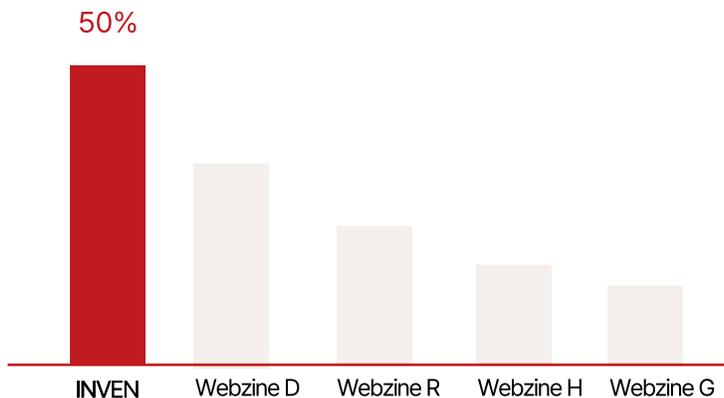


Daily Unique Visitors
1.0 million+

INVEN is the first official "Metacritic" media partner in Asia, and

a comprehensive brand marketing platform that reaches 94% organic users and connects with gamers across PC, mobile, Steam, and console, spanning all age groups.

[Mainly Used Game Webzines & Communities]



[Gender Ratio]



[Mainly Used Game Webzines & Communities by Age Group]

Rank	Teens	20s	30s	40s
1	INVEN	INVEN	INVEN	INVEN
2	Webzine D	Webzine D	Webzine D	Webzine R

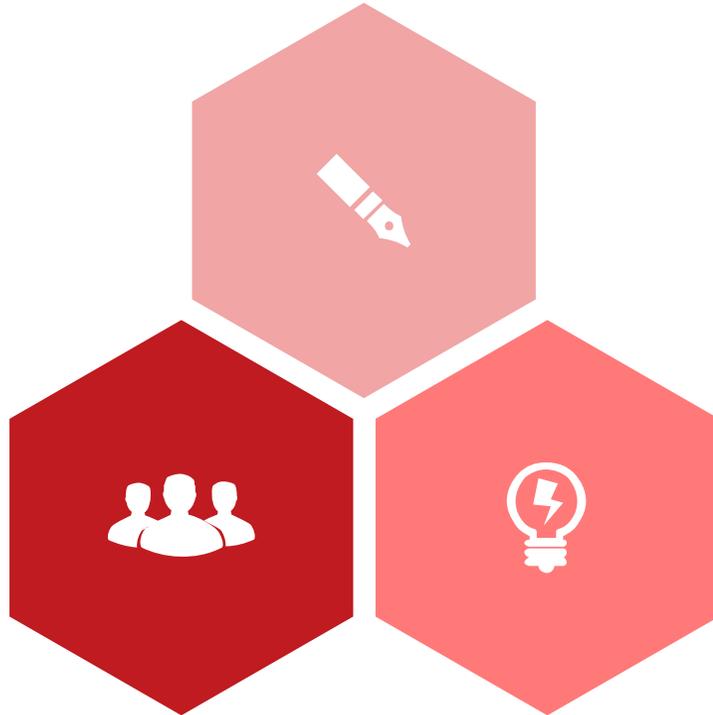
Chapter 02

Branded Content Package

- Package Overview
- Package Contents
- Package Summary
- Information & Notes
- Media Partnership
- Q&A

| What is the Branded Content Package?

Editorial content written by expert journalists tailored to key marketing periods
Featured on Inven's high-visibility main page for effective marketing execution



Content Production

High-quality content produced by professional game journalists



Targeting Key Marketing Periods

Executed in line with major marketing milestones such as game launches and large-scale updates



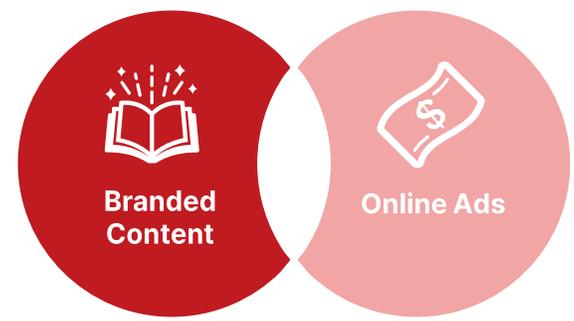
Branding Effect

Content exposure on INVEN's main page and across various areas

02 Package Overview

Editorial Content + Online Advertising

Editorial content and online advertising work synergistically to build momentum, enabling large-scale branding among users.



The screenshot shows the INVEN website interface. At the top is the INVEN logo and a search bar. Below is a navigation menu with categories: 뉴스, 플랫폼, 리뷰, 특별취재, 게이머존, 게임어워드, and 인벤 전체 사이트맵. The main content area is divided into several sections:

- Left Column:** A large vertical advertisement for 'The First Berserker: Khazan' featuring a character with long blonde hair and a red mark on his forehead. Text includes 'NEXON', '던파 유니버스의 하드코어 액션 RPG', and '3,000원'.
- Top Middle:** A promotional banner for 'The First Berserker: Khazan' with the text '백슨의 하드코어 액션 RPG "퍼스트 버서커: 카잔" 출시!' and '구매 시 네이버 포인트, 인벤 포인트&인장 지급'.
- Middle Left:** A review article titled '기대한 만큼, 기대한 대로 나왔다' (As expected, it came out as expected) for 'The First Berserker: Khazan'.
- Middle Right:** An interview article titled '"정식 출시, 끝이 아닌 새로운 시작"' (Official launch, not the end, but a new beginning) for 'The First Berserker: Khazan'.
- Bottom Middle:** A list of trending topics and games, including #GDC2025, #카잔, #컨커러스 블레이드, #명조2.1x볼텍스, e스포츠, 하드웨어, and EZ게임.
- Right Column:** A large advertisement for 'The First Berserker: Khazan' featuring a character and the text 'INVEN GAMES 퍼스트 버서커: 카잔 인벤게임즈에서 구매 가능'.

Online advertising is a separate product and can be offered and executed as a bundled package upon request.

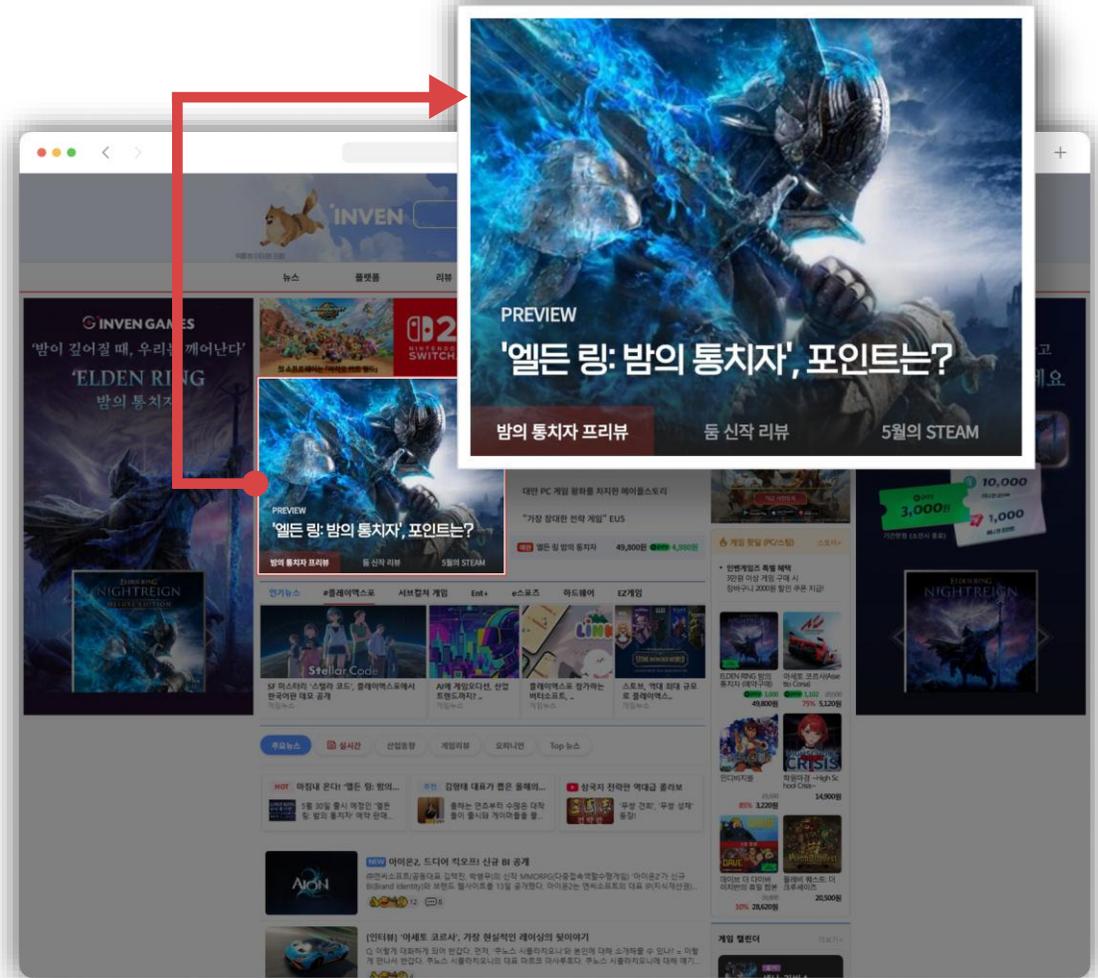
02 Package Contents

Editorial Content Production / Headline Exposure

Feature articles written directly by professional game journalists

Produced in-house (interviews, hands-on previews, etc.) and featured in the most prominent section of Inven's main page.

- In-house produced editorial content (interviews, previews, hands-on articles)
- Featured for 3 days in the highest-visibility headline section on the Inven main page
- Additional exposure via Inven social media (Twitter, Facebook)
- Production time: 2 weeks (based on business days)

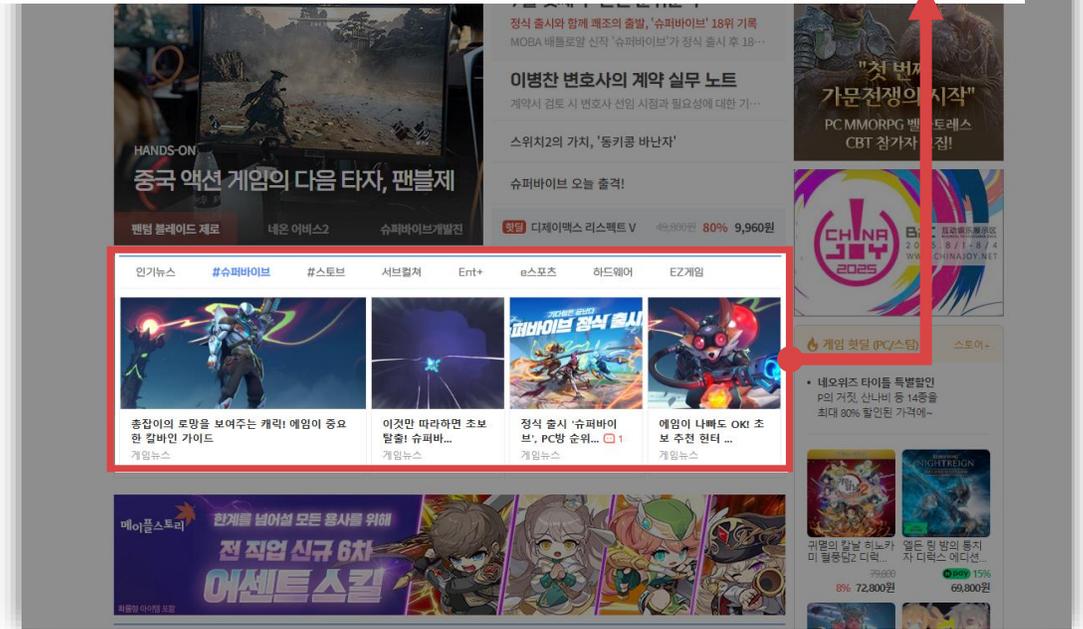
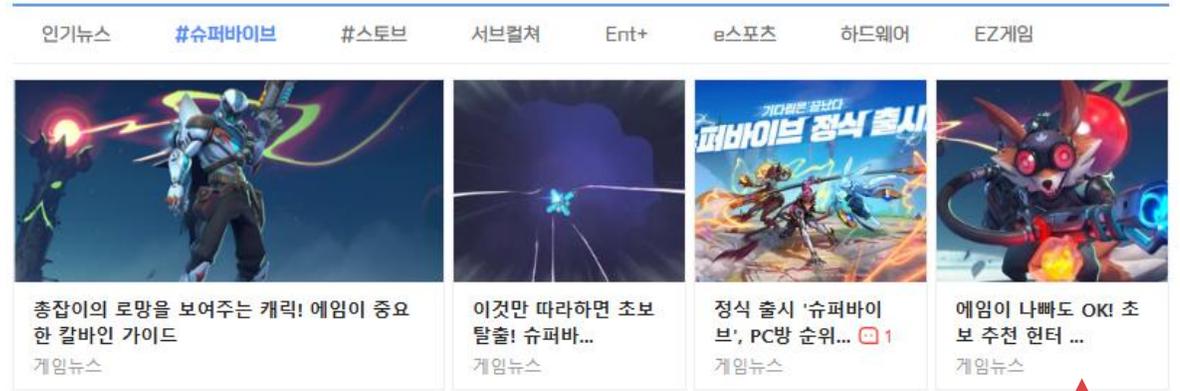


02 Package Contents

Special Page

Featured in the webzine's special section for one week, scheduled to align with the desired pre- or post-launch period.

- Up to four pieces of content displayed simultaneously on one screen.
- Exposure of game-related content published on Inven.
- A landing link to an official YouTube video can be included.
- Featured on the main page for 1 week



02 Package Contents

| Game Calendar, D-DAY

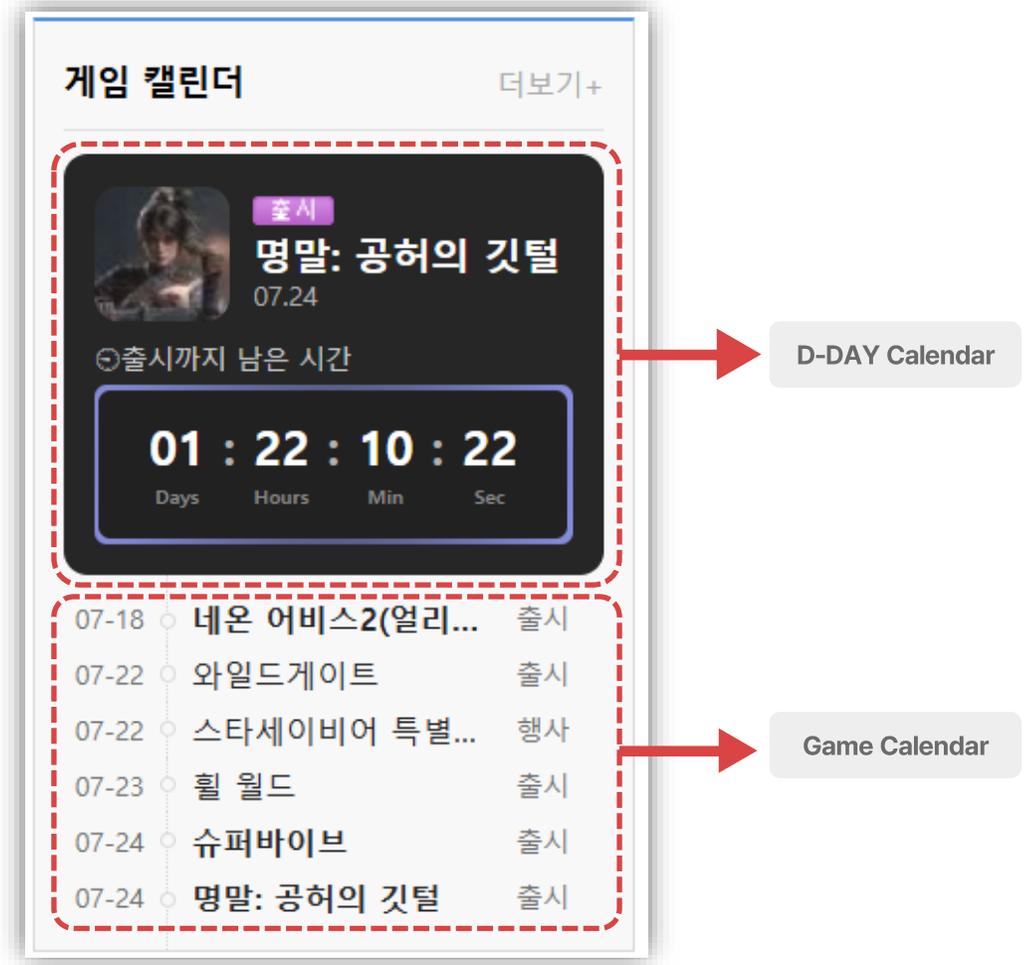
A fixed section on Inven's main page that highlights major events like game launches, tests, and updates.

- Listed once per requested schedule (e.g. launch, pre-registration, event)

- D-DAY countdown 3 days prior to the event (available for Tier 2 campaigns)

- Bolded within the event game calendar.

- Featured on the calendar for an average of 3 days



Spotlight

A dedicated section for a specific game, displayed at the bottom of all Inven article pages.

홍콩 무협 영화를 비롯해 수많은 일본 애니메이션, 그리고 다양한 미디어에서 영감을 얻은 만큼, 쿵푸 스타일이 살아 있는 전투 모션과 게임의 이미지 등도 인상적이다. 주인공 소울의 비주얼이나 움직임도 아주 미려하고, 다채로운 무기의 특징도 잘 살아있다.

물론, 게임은 항상 완성되어야 그 정확한 모습을 확인할 수 있다. 하지만 이번 시연을 통해 마주한 팬텀 블레이드 제로는 충분히 기대할만한 게임이라는 인상을 줬다. 3시간이라는 긴 시연 시간을 몰입해서 플레이할 수 있다는 건, 절대 쉽지 않은 일이다.

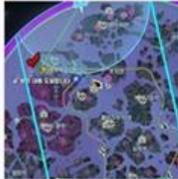
S-게임이 개발 중인 팬텀 블레이드 제로의 출시일은 아직 미정이다. 다만 2025년 내로 출시일을 발표할 예정이다.

슈퍼바이브 SPOTLIGHT

MOBA 배틀로얄, 슈퍼바이브의 소식을 확인해보세요!



RTX 5090부터 넥슨 캐시!
'슈퍼 바이브' 이벤트 총정리



따라하면 초보 탈출!
슈퍼바이브 스타터 가이드



슈퍼바이브 개발진
라이엇 출신 주역들은 누구?



마침내, 정식 출시!
MOBA 슈퍼바이브, 24일 출격

→

TAGS: #시연기 #에스게임 #팬텀 블레이드 제로

[포도] 또 하나의 주목할 중국 개발사, '팬텀 블레이드 제로'의 S-게임 >

이 기사에 대해 어떻게 생각하시나요?



만점
1



좋아요
1



파티
0



웃음
1



신나
1



후속기사+
0



울음
0



놀란다
0

기사 공유하기

- Spotlight section exposure on all articles published for one week.
- Includes preview, interview, or feature articles written by professional game journalists
- YouTube and livestream links can be embedded (no tracking links allowed)
- Spotlight exposure for one week available (upon request)

02 Package Summary

Package Summary

	Single Content	Tier 1	Tier 2	Tier 3
Press Release	×	1-3	1-3	Negotiable
Game Calendar	✓	✓	✓	
D-DAY Calendar	×	×	✓	
Contents	1	1	2	
Social Media (X, Facebook)	✓	✓	✓	
Headline	Pinned for 3 days	Pinned for 3 days	Pinned for 3 days each	
Spotlight	×	×	1 week	
Special Page	×	1 week	1 week	
Price (KRW)	₩5,000,000	₩10,000,000	₩20,000,000	

ⓘ Content volume and exposure schedule can be adjusted upon request.

02 Package Contents

Inven Event Execution

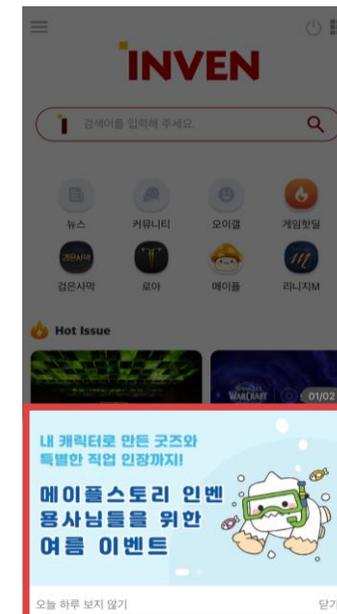
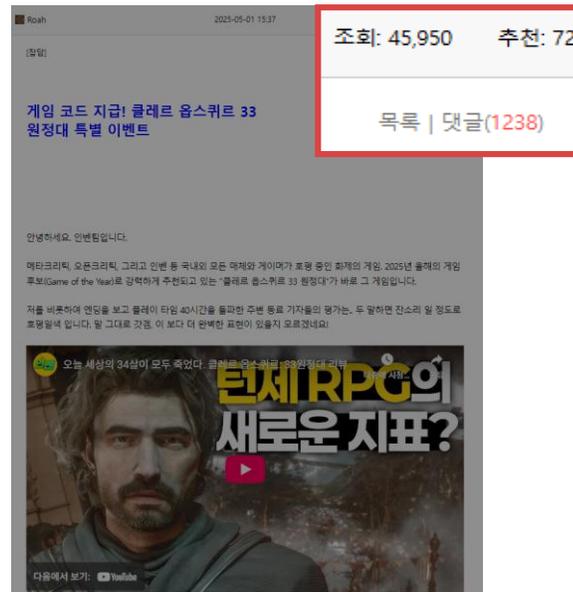
🚨 Individual Product / ₩15,000,000

Execution of proprietary events related to game launches and updates

Featured through bottom pop-up banners in the Inven mobile app and top banners across all communities, with one event-related content item and support for creating related banners.

- 1-day banner exposure on Inven mobile app and across game communities
- 1 article posted and pinned in Inven's main news section for 3 days
- Event-related banner creation support(within 30% SOV allocation)

✓ **Providing event budgets, merchandise, game codes, or physical prizes can help create a more engaging and rewarding event experience.**
 (Available upon request)



02 Package Contents

Showcase Promotion (Exposure) 🕒 Individual Product / ₩10,000,000

A dedicated showcase section featured on Inven's main page.

A branding solution to effectively deliver first-reveal videos to Inven users.

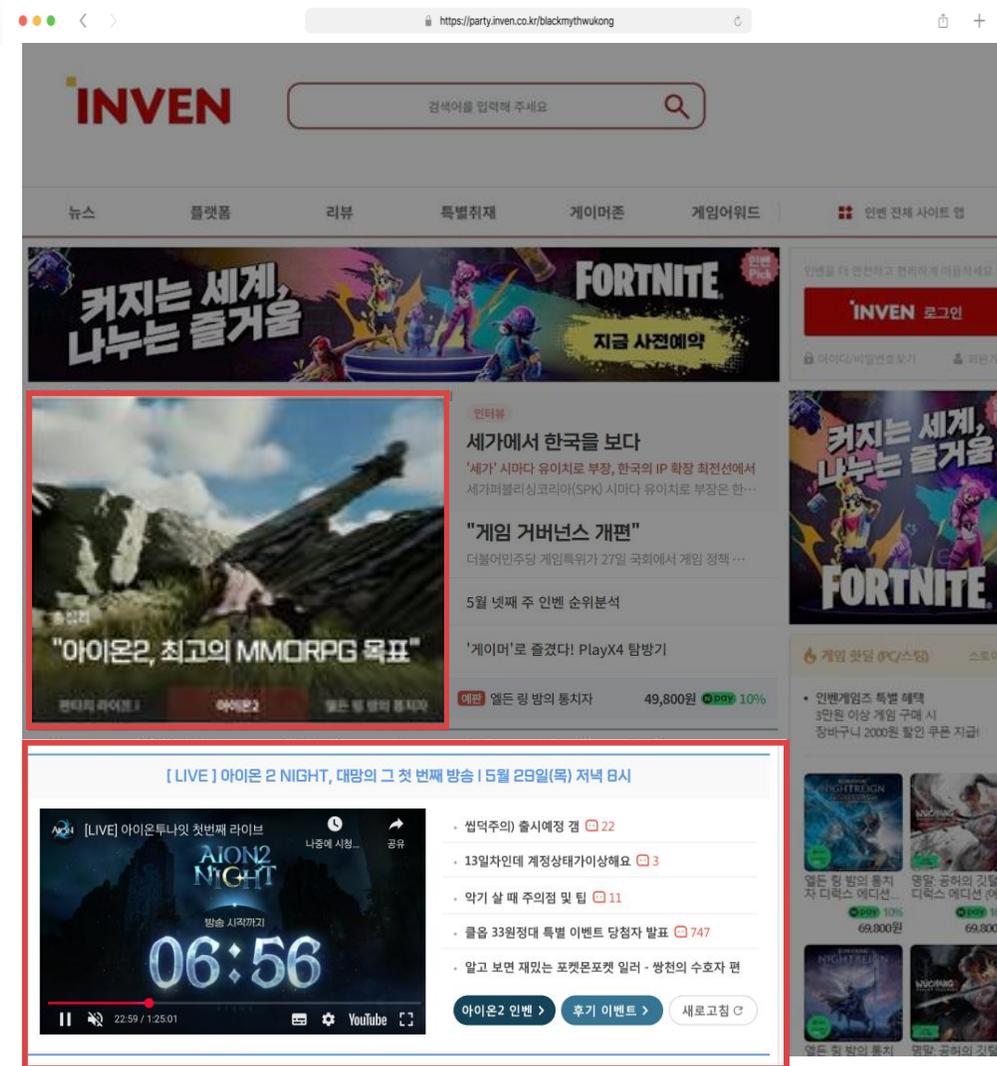
- VOD file and link delivery available

- Remains visible for ~3 hours after livestream ends

- One related content post with 3-day headline support

- One press release posted before showcase begins

- Visibility starts 30 minutes prior to the event



02 Package Contents

YouTube Content

🕒 Individual Product / ₩10,000,000

Produce a variety of videos, including previews, hands-on reviews, game analyses, and event coverage, and publish them on the Inven YouTube channel.

Create YouTube video-related content and feature it on Inven's main page.

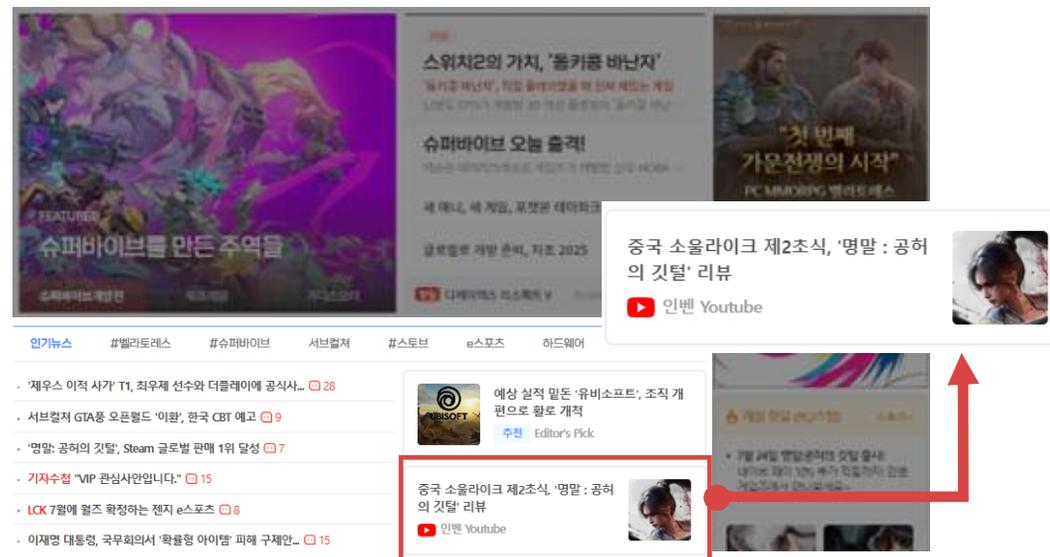
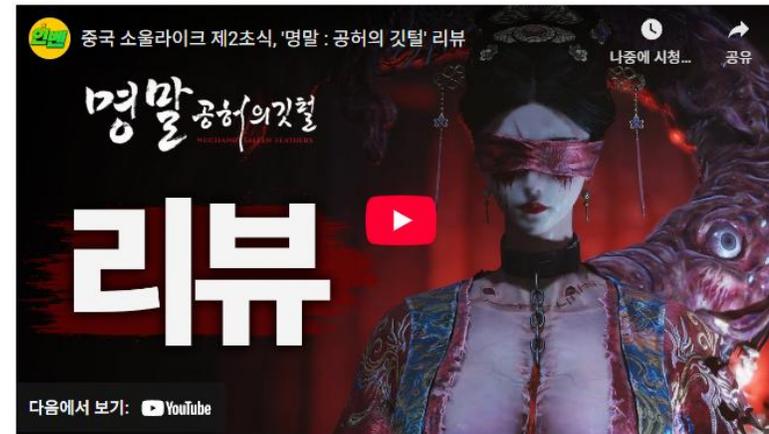
- Publish videos on Inven's YouTube channel and create related articles.

- Feature video-related article headlines for 3 days

- One shorts video can be produced based on the original video. (Additional Product)

- Ads Explained Directly by Inven (Additional Product)

- Original Ad Video Playback (Additional Product)
Video length: up to 2 minutes / Cost: ₩3,000,000



02 Package Contents



Content Banner Exposure ⓘ Individual Product / ₩3,000,000

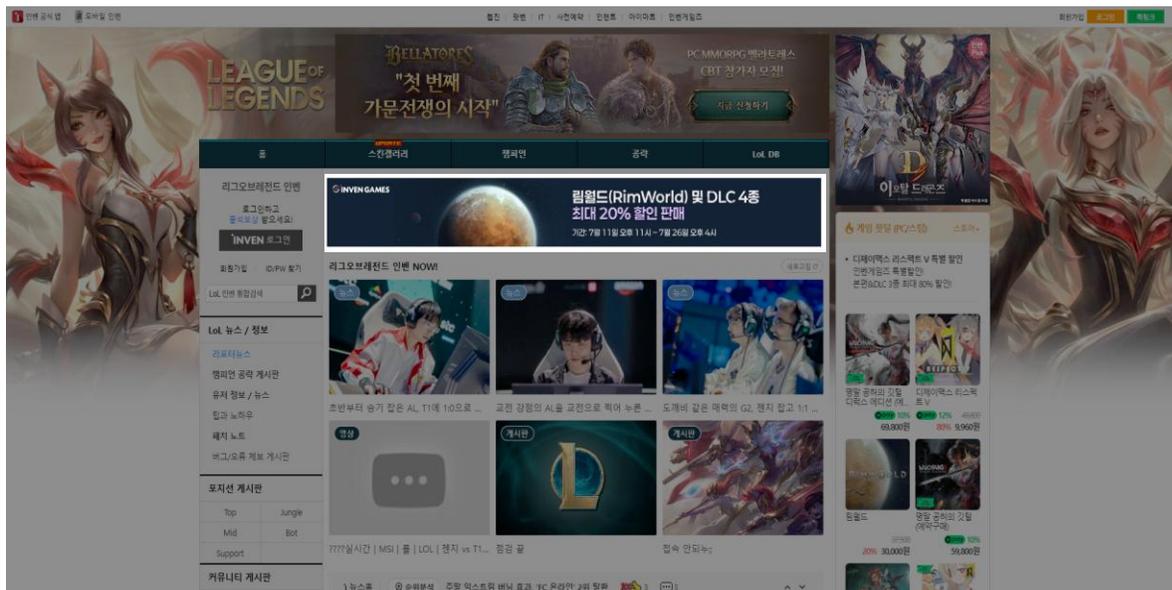
Banners displayed at the bottom of all articles on Inven and at the top of all community pages.

Product leading to content within Inven

- One-week fixed placement at the bottom of all articles

- A link directing to Inven content will be inserted

- Rolling banner placement (within 30% SOV)



ⓘ 3M+ Daily Community Impressions

간혹 계약서 날인을 코앞에 두고 자문을 요청하는 분들도 계신데, 만약 여러분이 상대방이라면 날인에 임박해서 계약 조건을 바꾸려고 하는 파트너가 급게 보일지 한 번쯤 생각해 보시기 바랍니다.

오늘 배운 내용을 정리해 보겠습니다. 거래 금액이 크거나, 계약 당사자의 의무를 문서로 정리하기 어렵거나, 계약서를 읽어도 무슨 말인지 도저히 이해할 수 없다면 변호사의 도움을 받으시는 게 좋습니다.

만약, 계약 체결이 불가피하고, 상대방이 어떤 수정 요청도 받아들일 의사가 없다면 자문은 실익이 없을 수도 있지만, 변호사를 통해 계약서의 의미와 위험 요소를 정확히 파악하는 것은 막연한 두려움을 줄이는데 도움이 됩니다. 변호사의 개입은 빠르면 빠른수록 좋고요.

다음 회에서는 계약서를 검토하면서 변호사와 효율적으로 협업하는 방법에 대해 조금 더 구체적으로 살펴보도록 하겠습니다.



ⓘ 1M+ Daily Views (Bottom of Article)

02 Package Contents

Press Release Distribution ! Individual Product / ₩3,000,000

Press release publication on Inven and Inven Global

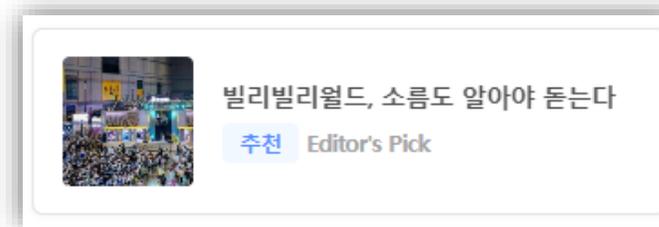
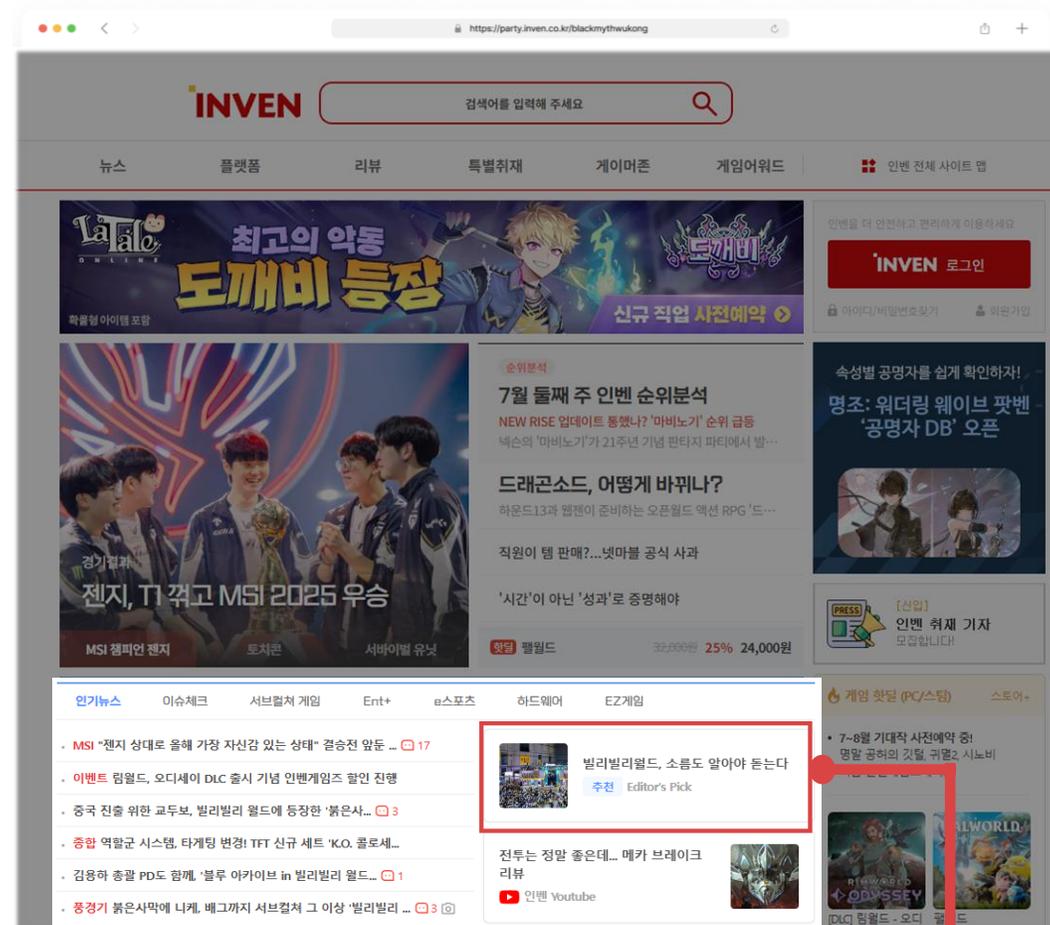
Exclusive placement in Top News & Editor's Pick on Inven's main page

- Publication of one press release with English translation support

- Pinned in the Editor's Pick section of Inven's Top News

- Press release published on Inven Global

- Exposure on Naver and Google SEO



⚠ Important Notes

- ✓ **Detailed data such as article exposure and view count are not shared due to internal policy.**
- ✓ **Game-related link insertion is allowed upon request, but tracking links are not permitted.**
- ✓ **If you have specific content production requests, please provide a detailed Guideline in advance.**
 - ▶ If no guidelines are provided, the project will follow Inven's editorial policy.
 - ▶ If there is a conflict in content direction, Inven's guidelines will take precedence.
- ✓ **Only one round of feedback will be applied to articles.**
- ✓ **For video inclusion in articles, please provide a YouTube link instead of a file.**

Media Partnership



- Official media partner for major global game shows (Gamescom, GDC, TGS, ChinaJoy)
Jury member for global awards (The Game Awards, Gamescom Awards)
- Various Inven content can be created to align with major game show schedules (Available Upon Request)

| Partnership Process

Inquiry



Email Mediabiz@inven.co.kr with the game title, package type, and your preferred partnership direction.



Discussion



Discuss detailed partnership terms, schedule, and costs with the designated representative.



Agreement



Upon final agreement, prepare and sign the contract to confirm the partnership.



Execution



Proceed with brand content creation and publication according to the desired schedule.

Chapter 03

Game Guide Content Package

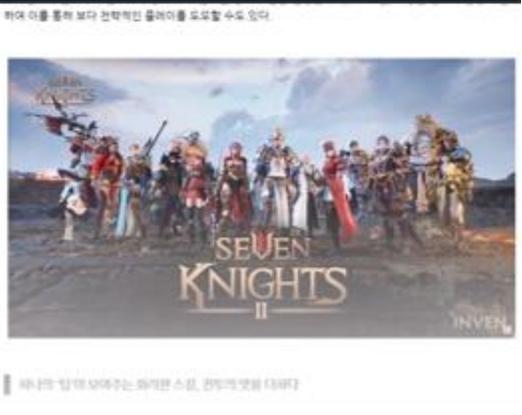
- Package Overview
- Process Overview
- Package Contents
- References
- Publication & Exposure
- Package Overview
- Partnership Process
- Q&A

03 Package Overview



INVEN's unique game guide package tailored for new **game launches** and **key marketing periods**

A game guide content package is a promotional product in the form of articles that provide players with game guides and related information.



03 Package Overview

Game-Specific Guide Content Package

Content is produced in various formats, from **essential game Guides** to **engaging features**, regardless of whether a community has been established.

- **New Launch Package:** Produces and delivers content that expands awareness and captures user attention at the **time of launch**
- **Extension Package:** Following the New Launch Package, produce and deliver content during **peak marketing periods** to prevent churn, re-engage players, and attract new users.



Build Anticipation

Publish content that builds anticipation ahead of the game's launch.



Build Momentum

Build momentum with diverse content formats aligned to the marketing period.



Sustained Exposure

Efficient marketing through continuous delivery of tailored content

Key Strengths of Inven's Game Guide Content Package

1



Game Expert Journalists

Content created by highly experienced game journalists

2



Content Roadmap

Provide a game-tailored content roadmap based on gameplay

3



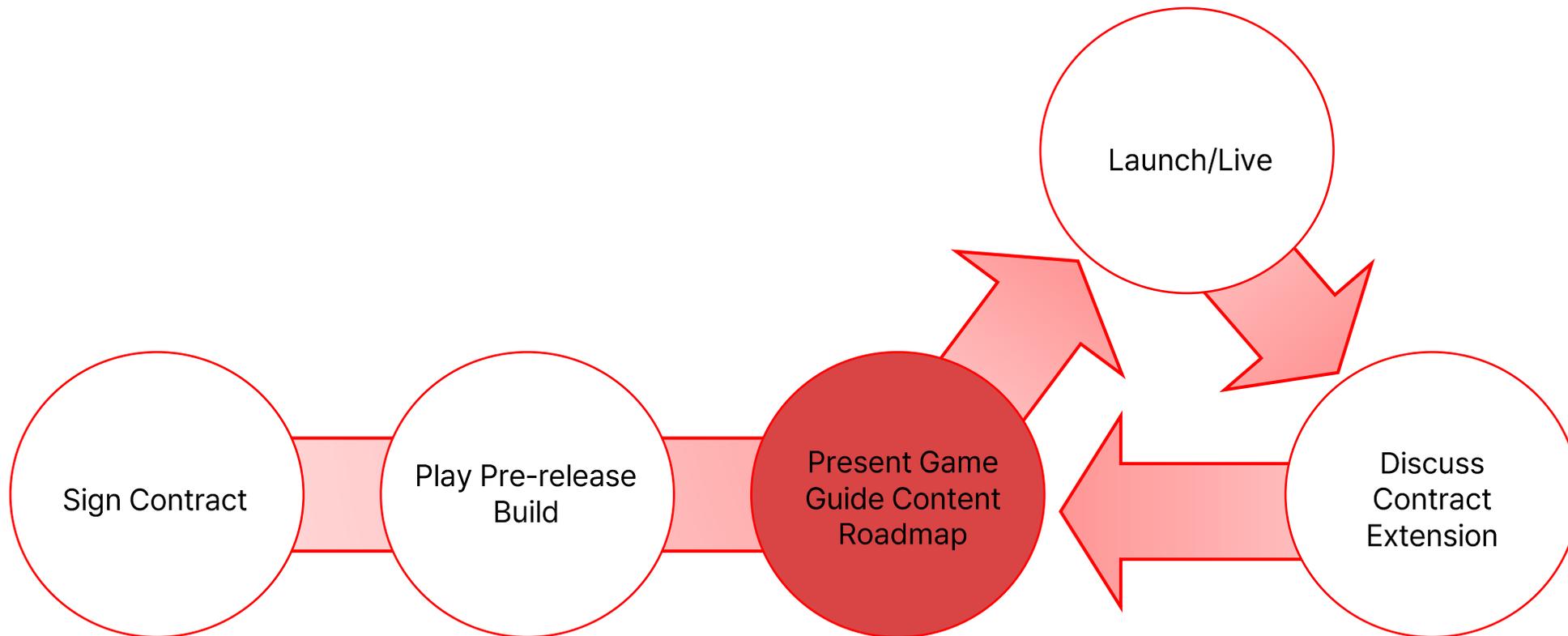
Guiding the In-Game Experience

Guiding the in-game experience through sequential and strategic content distribution

03 Package Overview

Game Guide Content Package Process

Game Guide Content Package Flow



Game Guide Content Roadmap

Inven's game journalists play the pre-build or launch build and deliver a **content roadmap tailored to the game**.

The roadmap provides an at-a-glance view of the content distribution plan and list, enabling you to shape players' in-game experience through sequential distribution.

Example Reference: Collectible Character Development Simulation Mobile Game**Pre-Launch**

- Introduction to engaging in-game characters
- Efficient early-game progression after installation
- How to reroll and build a strong start
- Preview content for launch day

Launch ~ 1 Month

- Recommended characters based on user preferences
- How to reroll and secure a strong starting setup
- Must-have or recommended purchases
- Daily task checklist for new players
- Fastest way to complete daily quests
- Scenario Guide for efficient spending

~2 Months

- Introducing builds optimized for tournament victories
- Efficient build strategies for accelerated growth
- Preparing for high-tier character development
- Analyzing Japanese server data for top builds
- Tailored training methods for specific character roles

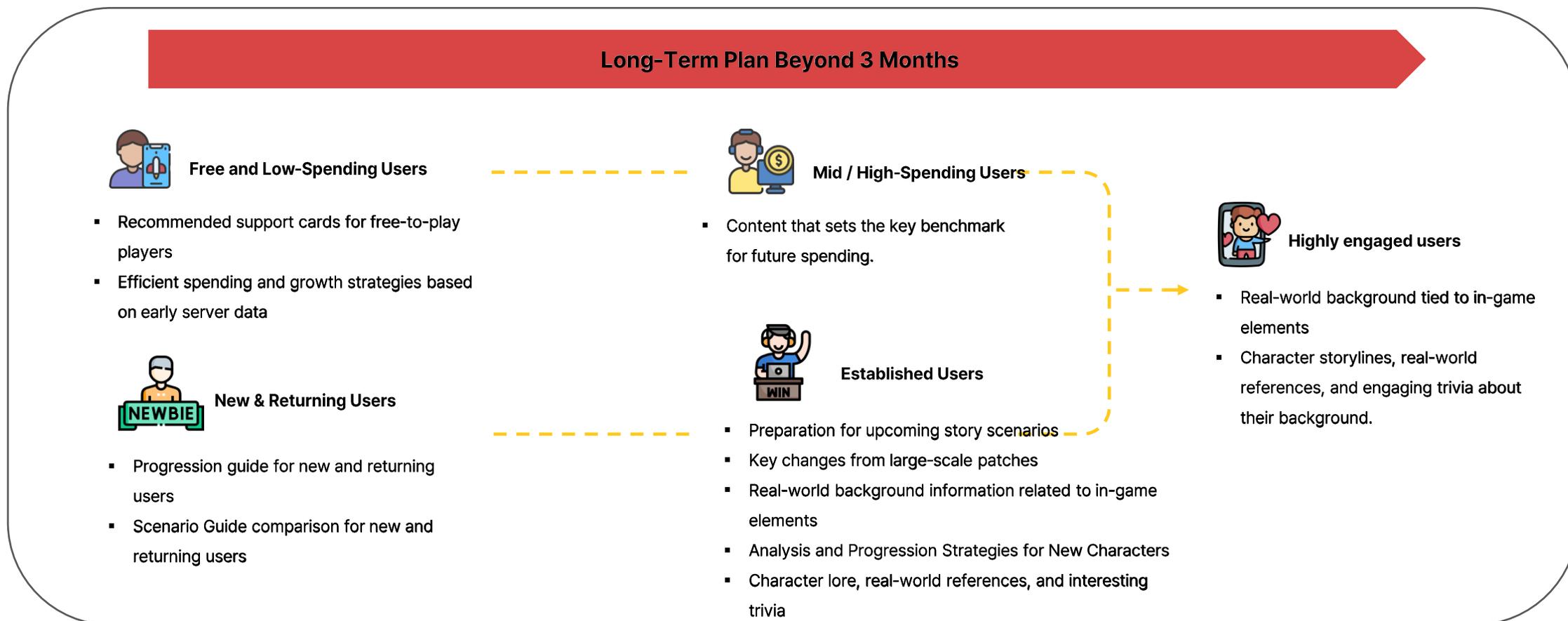
~3 Months

- Competitive character tier list
- Recommended team setups for various modes
- Skill lists organized by use case
- Building community consensus using insights from Japanese players
- Major event Guides

Game Guide Content Roadmap

Through long-term content agreements, present a roadmap to turn **new users into loyal players** and enable **strategic content delivery**.

Example Reference: Collectible Character Development Simulation Mobile Game



03 Package Contents

| Game Guide Content Package Overview

From pre-launch momentum-building and guide content to player/influencer interviews and update previews



Pre-launch Content

Content that builds anticipation and draws attention before launch



Guide Content

Tailored Guides for gameplay, boss battles, and other in-demand content



User / Influencer Interview

Interview with prominent players or influencers within the game community



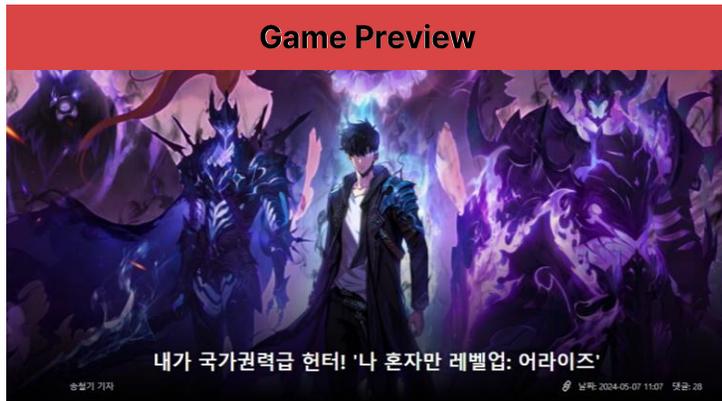
Update Preview

A simple, user-friendly overview of the latest update

Additional content requests can be discussed and arranged.

Reference Gameplay Content Package

Produce a variety of content tailored to player interests, including game previews, guides, and player/influencer interviews.



Game Preview

내가 국가권력급 헌터! '나 혼자만 레벨업: 어라이즈'

송보진 기자

날짜: 2024-05-07 11:07 댓글: 28

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

현재 나혼렐 어라이즈는 태국과 캐나다에서 미리 액세스를 제공하고 있어, 원작 팬과 게임에 관심이 있는 다수의 게이머들이 선형 플레이에 나선 상황이다. 원작의 인기를 이어나갈 수 있는 수작으로 재탄생 할 수 있을지 리허설 무대가 진행되고 있는 중이다.



성진우와 다양한 헌터, 웹툰을 활용해 풀어낸 스토리

나혼렐 어라이즈 미리 액세스에서는 웹툰을 차용해 스토리를 연출하고 이를 풍미가며 자연스럽게 성장하는 구조를 택했다. 원작의 프롤로그 차려져 진행되기 때문에 팬들에게 아주 친숙한 내용을 많이 만날 수 있다. 3D 캐릭터와 웹툰의 연출, 애니메이션 효과와 더불어 저음 '나 혼자만 레벨업'을 합하는 유저들도 있고 재밌게 내용을 이해



Guide / Informational Content

[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? 조브/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 킬타임 감소 가능 보유한 도로시, 이것만으로도 이미 필수급 니케지만, 막탄 효과로 파즈 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 필요도, 최강의 니케라는 평가를 받았습니니다.

추천도:

조브 지휘관:★★★★

베테랑 지휘관:★★★★



Player / Influencer Interviews

[인터뷰] 제로 고점? 유동적으로, 쉬지 않고! 익스우 IN 100, '연놈'을 만나다

양예찬 기자 (noori@inven.co.kr)

제로는 지금, 유저들 사이에서 가장 뜨거운 직업 중 하나입니다. 정말 초창기를 제외한다면 제로는 바인드로 파티를 보조하는 역할의 느낌이 강했지만, 지금은 아니죠. 현재 제로는 '난도가 높아 쉽게 접근하기 어렵지만, 확실한 리턴이 있는 상급자용 직업'이라는 평가를 받고 있습니다. 많은 유저들이 주목하고 있는 직업이기도 하죠.

오늘 만나볼 주인공은 제로의 고인물 유저입니다. 8년 이상 제로를 플레이해 왔고, 얼마 전 진행된 익스트림 스우격파 이벤트 in 100에 이름을 올렸죠. 최근엔 여러 미디어를 통해 제로 강의를 진행하시며 선한 영향력을 행사하고 계십니다.

경력과 능력을 모두 갖춘 제로 선생님! '연놈'님을 만났습니다.

※ 본 인터뷰는 서면으로 진행되었습니다. 인터뷰 대상을 향한 과도한 욕설/비방 댓글은 무통보 삭제는 물론, 추가적인 제재가 취해질 수 있습니다.

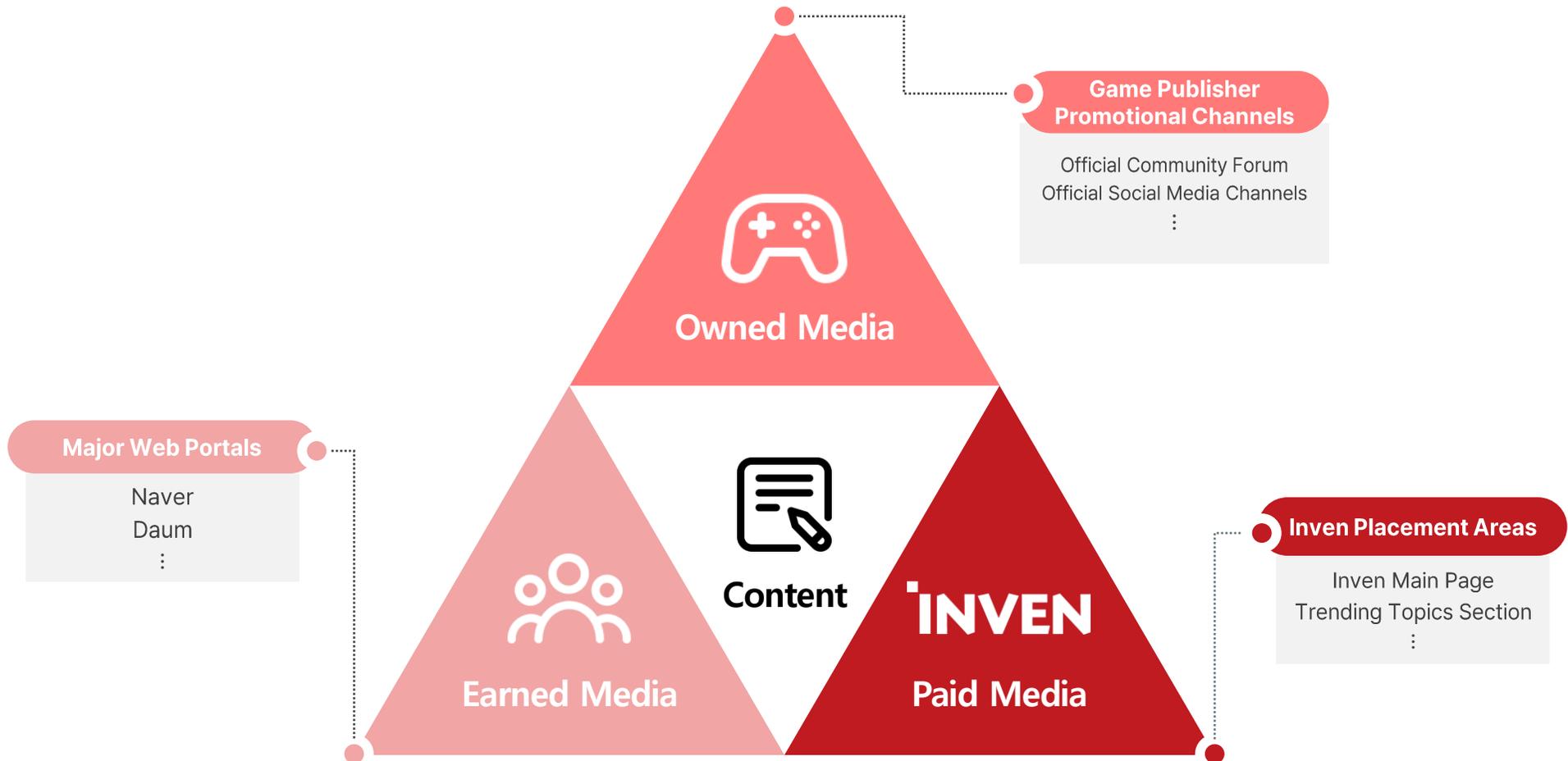


▲ 익스우 IN 100 달성! 제로 선생님 '연놈'님을 모셨습니니다

03 Publication & Exposure

Multi-Channel Content Package for Maximum Exposure

Leveraging **Triple Media** (Owned, Paid, and Earned) strategies to deliver optimized content for new game launches through Inven's effective marketing channel mix.



Publisher Channel Distribution

Produced content can be utilized across owned media channels such as official communities, forums, and proprietary platforms.

Uploaded on the Solo Leveling: ARISE Official Forum

The screenshot shows the official forum for Solo Leveling: ARISE. The forum is titled '나 혼자만 레벨업:ARISE' and has 204,068 members. The main content area displays a list of forum posts with their titles, dates, and view counts. The posts are:

- [인벤] 성진우 능력치 올리는 법은?! 나혼렐 어라이즈 풀팁 모음 (7 views, 5,406 likes)
- [인벤] 동시에 2개 활용! 성진우 무기 시스템 특징과 등급별 추천 (1 view, 3,132 likes)
- [인벤] 성진우만의 강력한 스킬 조합, '룬 스킬' 시스템 (2,553 views)
- [인벤] 광역 스킬의 지속 피해, 방어력 감소! 최종 병기 '최종인' (759 views)
- [인벤] 안정적인 방어력과 높은 스킬 계수! 스케빈저 길드의 '황동수' (1 view, 495 likes)
- [인벤] 화력까지 겸비! 보호막 제공하는 수속성 탱커, 서지우 (1 view, 1,049 likes)
- [인벤] 회복과 버프, 디버프까지! 유일한 SSR 만능 힐러 '민병구' (675 views)
- [인벤] 브레이크 성능에 집중된 배포 SSR 탱커, 우진철 (2 views, 800 likes)
- [인벤] 사이클 숙련도가 곧 딜량! 손권 필수 헌터, 임태규 (519 views)
- [인벤] 소환수를 활용한 서브 딜링과 받피증 디버프까지, 이보라 (510 views)
- [인벤] 다재다능한 화속성 탱커! '엘마 로랑' (870 views, 1 like)
- [인벤] 방어력 감소가 있는 명속성 탱커! '백운호' (393 views)
- [인벤] 일반 공격으로 적을 분쇄하는 극딜러, 은빛 갈기 백운호 (491 views)

Uploaded on the Goddess of Victory: NIKKE Naver Official Community

The screenshot shows the Naver Official Community for Goddess of Victory: NIKKE. The community has a search bar and a navigation menu. The main content area displays a list of posts with their titles, dates, and view counts. The posts are:

- [인벤] 2주년 직전 최대 배움의 PVP 니케 '루미나' 실황 (10.17)
- [인벤] 처절한 열리시온 딜러 라인의 구원자! 신규 니케 '멜탈' (1) (10.10)
- [인벤] 흑인 엘리스, 그리고 흰색 '헨스': 이스케이프 환은 좋아하냐? (1) (10.08)
- [인벤] 흑인급 수속 딜러가 흰색 이력 실장된 10월 9일 니케 퍼지 (10.03)
- [인벤] 니카? 이번게러운? 니케 최고의 클라보 이벤트는? (1) (10.02)
- [인벤] 포빙설 기두원 불망의 NEW 퍼트너, 루주는 꼭 뽑아야 할까? (09.26)
- [인벤] 2초 버블링 힐러 루주 실장, 승리의 여신 니케 9월 업데이트 (09.19)
- [인벤] 실려주게나 도망! 전투력 측정기인 훈련, 실 자리가 없을까? (4) (09.17)

Publisher Channel Distribution

Submit to portals (e.g., Naver, Google) to boost search visibility

Gain **"Earned Media"** through portal exposure

Naver SEO – Solo Leveling: ARISE

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

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

인벤 · 4일 전 · 네이버뉴스

[정보] 방걸, 보호막, 딜링까지 다 갖춘 팔방미인! 나혼렙 어라이...

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



인벤 · 4일 전 · 네이버뉴스

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

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



아이뉴스24 · 1주 전 · 네이버뉴스

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

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



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

Google SEO – Seven Knights Re:Birth

www.xportsnews.com

'세븐나이트 리버스', 개발자 라이브 8일 저녁 7시 공개...실시간 질의응답 예고

(엑스포츠뉴스 이정범 기자) '세븐나이트 리버스'가 오늘 개발자 라이브 방송을 진행한다.8일 넷마블(대표 김병규)은 오후 7시부터 신작 수집형 RPG '세븐나이트...

3주 전



네이트

넷마블 '세븐나이트 리버스', 첫 개발자 라이브 '세나리 커넥트' 진행

한눈에 보는 오늘 : IT/과학 · 뉴스 : 넷마블은 넷마블넥스에서 개발한 신작 수집형 RPG '세븐나이트 리버스'의 개발자 라이브 '세나리 커넥트'를 오늘(8일) 오후 7...

3주 전



인벤

시나리오 이벤트 '골트'편 시작, 풀작 필요 판수는?

세븐나이트 리버스에서 7월 3일 '골트' 시나리오 이벤트가 시작했다. 스토리 던전 3종과 도전 스테이지 6종이 오픈되었으며, 이벤트 상점에서 다양한 보상을 얻을 수...

3주 전



인벤

세븐나이트 리버스, 개발자 라이브 '세나리 커넥트' 예고

넷마블넥스는 '세븐나이트 리버스' 개발자 라이브 방송 '세나리 커넥트'를 오늘 오후 7시부터 진행한다. 김정기 PD 등 개발진이 출연해 업데이트 콘텐츠와 로드맵...

3주 전



Inven Placement – Article List & Game Guide Tab

Paid Media – Article list upload and Game Guide tab exposure on Inven’s main page

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 동숲이려면 이걸로 준비 끝, '스위치 OLED+모동숲 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 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, ...
 게임뉴스 | 강승진 기자 (Looa@inven.co.kr) | 2024-10-17 16:03



김윤덕 의원, "확률템 공개 위반 게임, 배정 운영 막아야" [8]
 더불어민주당 김윤덕 의원이 10월 17일 국회 문화체육관광위원회 국정감사에서 법적 의무화된 확률형 아이템 정보공개 사후관리 실태를 점검했다. 김윤덕 의원이 게임물관리위원회로부터 제출받은 자료에 따르면, 2024년 상반기 확률정보 미표시도 시정요청된 건은 총 544건이다. 비중을 따지면 해외게임사 65%(356...
 게임뉴스 | 강승진 기자 (Looa@inven.co.kr) | 2024-10-17 15:59



스마게 스토브, SNS로 정기 흡수 '서큐하트' 사전구매 진행 [1]
 스마일게이트의 글로벌 소셜 플랫폼 스토브가 연애 육성 시뮬레이션 '서큐하트(개발사 비소조데브)'의 출시를 예고하고, 이를 기념해 얼리버드 프로모션을 내달 12일(화)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

Main Page Special Feature Section



검색어를 입력해 주세요
🔍

뉴스
플랫폼
리뷰
특별취재
게이머존
게임스토어





순위분석

7월 넷째 주 인벤 순위분석
 정식 출시와 함께 쾌조의 출발, '슈퍼바이브' 18위 기록
 MOBA 배틀로얄 신작 '슈퍼바이브'가 정식 출시 후 18...

이병찬 변호사의 계약 실무 노트
 계약서 검토 시 변호사 선임 시점과 필요성에 대한 가...

스위치2의 가치, '동키콩 바난자'

슈퍼바이브 오늘 출격!

첫일 팔월드 32,000원 **25%** 24,000원

인기뉴스
#슈퍼바이브
#스토브
서브컬처
Ent+
e스포츠
하드웨어
게임 공략



총력전 랭커 팀 편성 살펴보기, 귀귀 영웅 자리도 있다!
세븐나이즈 리버스



1티어 수냉 토템! 수영복 한정 니케...
슬리의 여신: 니케



위장, 디버프 갖춘 콜트 업류! 무한... [1]
세븐나이즈 리버스



170층부터 200층까지, 무한의 탑 고...
세븐나이즈 리버스

Placement duration within the Game Guide tab is not guaranteed and may vary depending on content upload volume.

03 Package Overview

Package Overview

	New Title Package		Extension Package	
Description	New game-exclusive package that builds pre-launch anticipation and sustains post-launch momentum		Exclusive extension package for creating trends with ongoing post-launch content	
Standard Offerings	Production	30-item minimum; additional content upon request	Publication	20-item minimum; additional content upon request
	Publication	Game Publisher Promotional Channels Portal Sites Inven Placement Areas	Publication	Game Publisher Promotional Channels Portal Sites Inven Placement Areas
Additional Offerings	Preview Content ¹⁾ & Headline Placement Exposure in Game Guide Tab		Exposure in Game Guide Tab	
Term	3 months		3 months	
Price (KRW)	₩30,000,000		₩20,000,000	

1) Preview content can be produced when a pre-release build is provided, and advance notice is required if you wish to proceed.

| Partnership Process

Inquiry



Please include the game title, package type, and desired partnership direction, and send an email to mediabiz@inven.co.kr.



Discussion



Discuss detailed partnership terms, schedule, and costs with the designated representative.



Contract



After final discussions, draft and sign the contract to confirm the partnership.



Execution



Publish content packages based on the agreed schedule.
Content will be posted on Inven, delivered to external channels, and submitted to portal sites.



Report



Provide a results report on the partnership.
The report will include a list of content and corresponding links.

| Q&A – Game Guide Content

1. What is the scope of Guide content?

The content is purely informational or interest-based promotional material presented in article form, without any journalist opinions. Therefore, articles such as reviews or evaluations that could influence public opinion among users are not considered part of the content.

Depending on conditions, the types of content may vary within the delivery count for new or extension packages.

2. Can the publishing schedule for Guide content be freely set within 3 months?

For the new package, content production follows the delivery schedule confirmed during the consultation stage. For the extension package, publishing and delivery are carried out within the partnership period, and any scheduling outside of this will require separate consultation.

The production timeline may vary depending on the type of content.

3. Can the extension package be carried out separately from the new package?

Content products are created based Game guide content is created based on direct gameplay and coverage by Inven's professional game journalists. Because continuous gameplay is required from the launch stage (or from the point a pre-build is provided, if available), it is difficult to run the extension package independently without the new package.

In addition to newly released games, the new package can also be applied to major updates or large-scale patches.

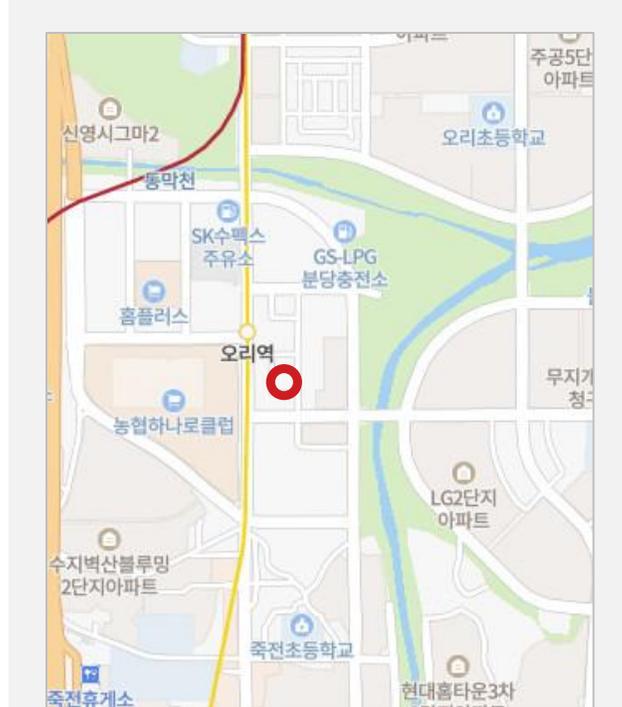
Due to the nature of the content, the extension package should follow consecutively after the new package.

4. What is the difference between the Branded Content and the Game Guide Content package?

The Branded Content package is an intensive promotion that includes one piece of original content (such as a preview, interview, or hands-on review) along with exposure across various placement areas. The Game Guide Content package is a sustained promotion consisting of 30 content items over 3 months for the New Launch Package, and 20 content items over 3 months for the Extension Package.

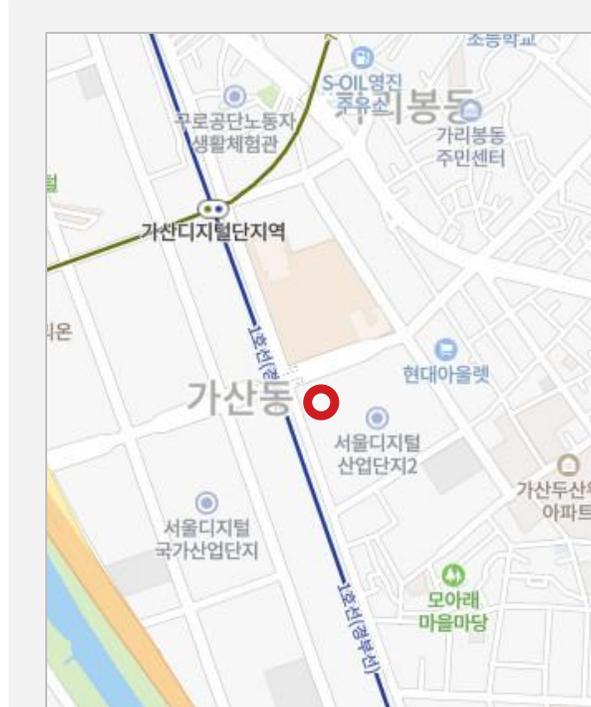
CONTACT

Bundang Office (Headquarters)



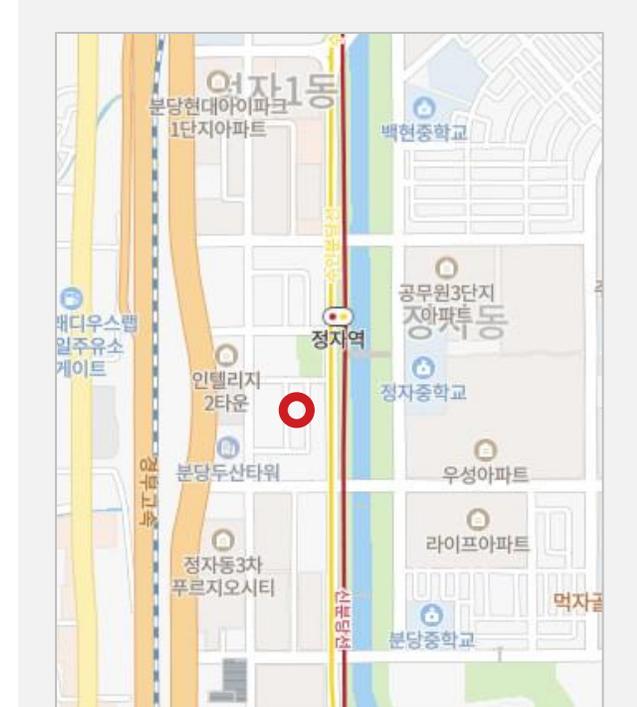
3F, 3-4, Gumi-ro 9beon-gil, Bundang-gu, Seongnam-si, Gyeonggi-do (Gumi-dong, Hangeuk Building)

Gasan Office



Units 907-909, 244, Beotkkot-ro, Geumcheon-gu, Seoul (Gasan-dong, Byucksan Digital Valley 5th)

Enchant (Studio)



B01 & 501, 9-9, Seongnam-daero 331beon-gil, Bundang-gu, Seongnam-si, Gyeonggi-do (Jeongja-dong, Seokjujae Building)

THANK YOU



CONTACT

Business Department, Director **Artz**

E-mail | artz@invenglobal.com
Mobile | +82-10-4449-0331

Head of Media Strategy & Planning **KaEnn**

E-mail | kaenn@invenglobal.com
Mobile | +82-10-7139-0945

Business Department, Manager **Kelly**

E-mail | kellyy@inven.co.kr
Mobile | +82-10-3924-8670

