

GAMEBOY.KR — 게임뉴스 전문 매체 사이트 위키

문서 버전: v1.0

최종 수정: 2026-02-26

도메인: gameboy.kr

상태: Phase 1 완료 / Phase 2~8 진행 중 (전체 55% 완료)

1. 프로젝트 개요

1.1 목표

기존 게임 스트리머 커뮤니티 포털인 gameboy.kr을 게임뉴스 전문 매체 사이트로 전환한다. WSJ, NYT 같은 종이신문 스타일의 격조 있는 레이아웃과 정보 밀도를 목표로 한다.

1.2 핵심 요구사항

우선순위	요구사항	설명
★★★	글 작성 편의성	에디터가 직관적이고, 미디어 삽입이 쉬워야 함
★★★	검색엔진 최적화(SEO)	구글/네이버 노출 최상위 수준
★★★	사이트 커스터마이징	뉴스 매체 특성에 맞는 자유로운 디자인 제어
★★☆	보안 방화벽	특정 페이지/기능을 즉시 외부 차단 가능
★★☆	마케팅 친화	SNS 공유, 뉴스레터, Push 알림, 분석 도구 연동
★★☆	회원 등급 관리	작성자(기자/에디터), 일반 회원, 관리자 등 세분화
★☆☆	기존 자산 보존	현재 DB/API 연결 정보 문서화 후 안전하게 전환

1.3 디자인 비전: "신문 스타일 게임 매체"

레퍼런스 사이트

신문/뉴스 레이아웃 참고

- WSJ** ([wsj.com](https://www.wsj.com)): 클래식한 serif 타이포그래피, 칼럼 기반 레이아웃
- NYT** ([nytimes.com](https://www.nytimes.com)): 헤드라인 위계, Feature 기사의 비주얼 임팩트
- 국내 종합지**: 매일경제, 한국경제

해외 게임 매체 참고

- IGN** ([ign.com](https://www.ign.com)): 게임 리뷰 점수 시스템, 비디오+기사 통합
- Polygon** ([polygon.com](https://www.polygon.com)): 깔끔한 모던 디자인, Feature 기사 중심
- Kotaku** ([kotaku.com](https://www.kotaku.com)): 게임 문화 중심, 칼럼/의견 기사
- PC Gamer** ([pcgamer.com](https://www.pcgamer.com)): PC 게임 특화, 하드웨어 리뷰

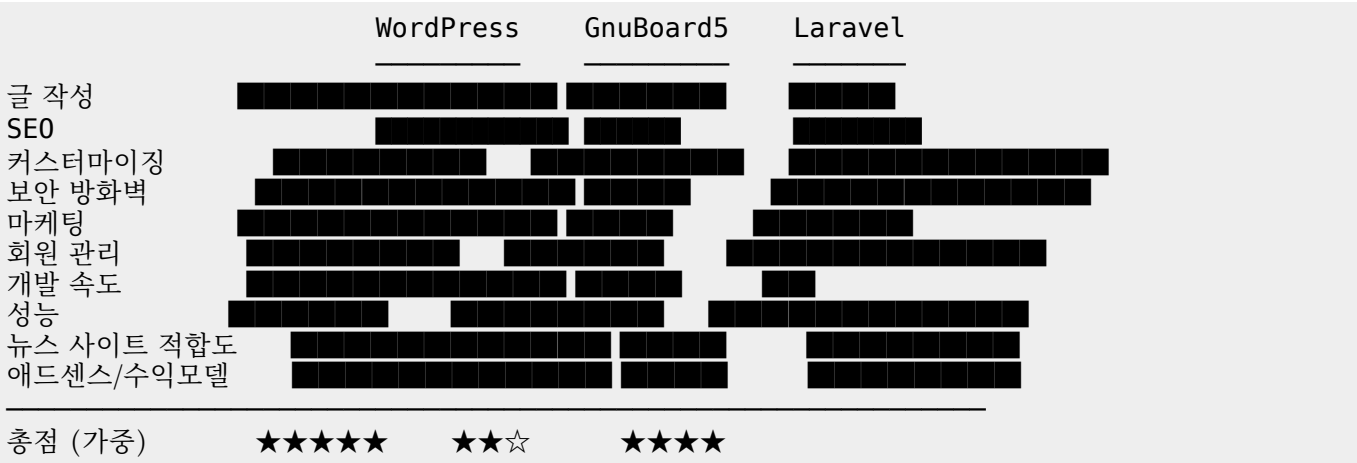
국내 게임뉴스 매체 참고

사이트	특징	참고 포인트
인벤 (inven.co.kr)	국내 최대 게임 커뮤니티+뉴스	게임별 전용 섹션, 인기글 랭킹
루리웹 (ruliweb.com)	유저 생성 콘텐츠(UGC) 강점	유저 참여형 리뷰, 베스트 큐레이션

사이트	특징	참고 포인트
게임메카 (gamemeca.com)	인터넷 게임신문	가장 신문에 가까운 레이아웃
디스이즈게임 (thisisgame.com)	심층 리뷰, 인터뷰 강점	기사 품질/깊이, 기자 프로필
게임톡 (gametoc.co.kr)	업계 동향/재무 분석	업계 분석/재무 기사 구조
게임조선 (gamechosun.co.kr)	조선일보 계열	전통 신문사 계열의 게임 섹션
IGN 코리아 (kr.ign.com)	글로벌 한국판	글로벌 표준 리뷰 시스템

2. 프레임워크 선정: WordPress

2.1 종합 비교

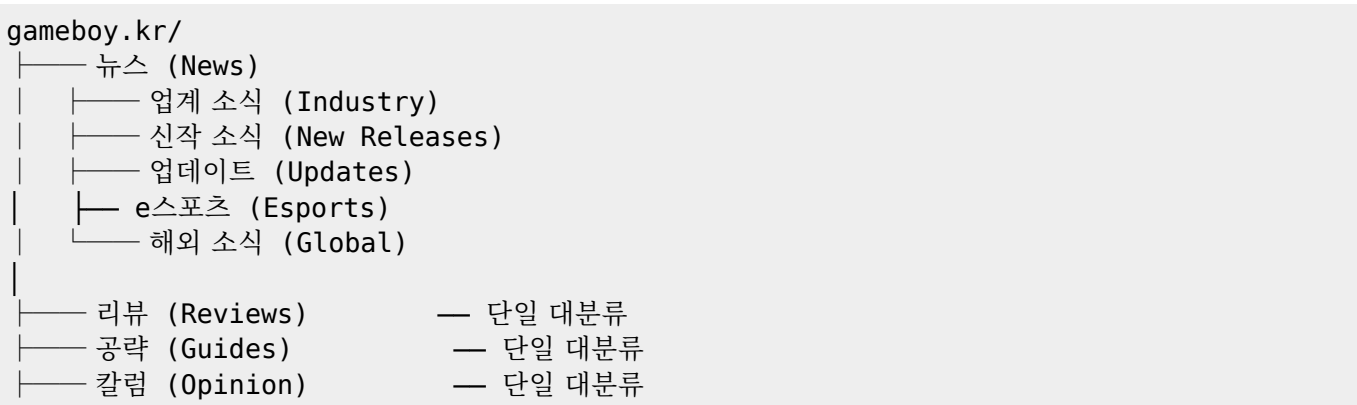


2.2 WordPress 선정 이유

- 1. “신문 사이트”라는 도메인에 가장 적합 WSJ/NYT 스타일 뉴스 테마 수십 종 존재
- 2. SEO 생태계 세계 1위 — 전 세계 웹사이트의 43%가WordPress
- 3. 운영 효율성 — 1인 운영 환경에서 콘텐츠 생산에 집중 가능
- 4. 보안/마케팅 즉시 적용 — Wordfence WAF + MailChimp + OneSignal 1분 설치
- 5. AI 커스터마이징 거의 100% 지원 — 차일드 테마CSS, PHP 템플릿, REST API 확장 모두 코드 기반 제어 가능

3. 사이트 구조 설계

3.1 콘텐츠 카테고리 체계



마인크래프트 (Minecraft)

단일 대분류

커뮤니티 (Community)

단일 대분류

스트리머 (Streamers)

스트리머 랭킹 & 정보

고정 섹션:

공지사항 (Notice)

기자 모집 (Recruitment)

소개/정책 (About)

3.2 URL 구조 (SEO 최적화)

https://gameboy.kr/news/new-zelda-game-announced/

https://gameboy.kr/reviews/elden-ring-nightreign-review/

https://gameboy.kr/guides/minecraft-survival-tips/

https://gameboy.kr/streamers/ # 통합 랭킹

https://gameboy.kr/streamers/chzzk/ # 치지직 랭킹

https://gameboy.kr/streamers/youtube/ # 유튜브 랭킹

4. 스트리머 랭킹 시스템

4.1 개요

유튜브, 치지직(Chzzk), 숏(Soop) 3개 플랫폼의 스트리머 정보를 수집하여 **팔로워/구독자 수 기준 랭킹 페이지**를 제공한다.

- 수동 등록 방식: 관리자가 URL 입력 → 시스템이 자동 파싱
- 기존 데이터: 치지직 26명, 유튜브 24명 등록 완료
- 숏(Soop) 신규 추가: 계획 중

4.2 플랫폼별 데이터 수집

플랫폼	수집 방식	수집 데이터
치지직 (Chzzk)	Naver Chzzk REST API	채널명, 프로필, 팔로워 수, 라이브 상태
유튜브 (YouTube)	YouTube Data API v3 (3키 순환)	채널명, 프로필, 구독자 수, 총 영상 수
숏 (Soop)	Station API 또는 HTML 파싱	BJ명, 프로필, 팬/즐거찾기 수

등록된 스트리머의 구독자/팔로워 수, 라이브 상태, 순위 변동 등은 **자동으로 정기 갱신**됩니다.

5. AI 콘텐츠 작성 시스템

5.1 AI 파이프라인 개요

[1] 기사 유형 선택 (뉴스 / 리뷰 / 공략 / 칼럼)

↓

[2] 카테고리별 프롬프트 자동 로딩

↓

[3] AI 생성 요청 (Gemini API / Perplexity API)

↓

- [4] 구조 검증 (카테고리 매칭, SEO, 중복검사, 팩트체크)
- ↓
- [5] 편집자 리뷰 (WP Admin에서 초안 확인/수정)
- ↓
- [6] 발행 (WordPress REST API → SEO 자동 적용)

5.2 뉴스 소스 수집 채널 (7개)

소스	수집 방식	비용
Google News RSS	키워드별 RSS 파싱	무료
Steam Web API	인기 게임 뉴스, 신작 감지	무료
Reddit Data API	게이머 여론, 바이럴 트렌드	무료 (OAuth 100 QPM)
X (Twitter)	RSSHub/Nitter RSS 브릿지	무료
게임사 공식 채널	뉴스룸 RSS + HTML 파싱	무료
국내 게임매체	인벤, 게임메카, 디스이즈게임 RSS 등	무료
AI 검색 (Perplexity)	실시간 웹 검색 기반 수집	~\$5/월

△ 저작권 주의: 원문 그대로 복사 금지! 팩트만 추출 → AI가 새로운 기사로 재작성

5.3 GameScout — 자율 수집 봇

기존 소스만 보는 것이 아니라 새로운 인디 스튜디오를 스스로 찾아내는 자율 에이전트 봇.

탐색 채널 8가지:

- itch.io 신작 피드
- IGDB API (Twitch)
- Steam 신규 개발자 감지
- IndieDB 피드
- Game Jolt 피드
- GitHub Game Dev
- SNS 해시태그 순찰 (#indiedev, #gamedev 등)
- PressKit 패턴 서치

학습 루프: 소스 등록 Tier 3 → 편집장 승인 3회+ → Tier 2 자동 승급 → 10회+ → Tier 1 승급

5.4 카테고리별 프롬프트 프로토콜

각 카테고리마다 톤, 구조, 필수 요소, 금지 사항을 정의:

카테고리	톤	구조 핵심	글자 수
뉴스 > 업계 소식	객관적, 격식체, 3인칭	리드문(5W1H) → 본문 → 출처	600~1000자
뉴스 > 신작 소식	객관적 + 약간의 기대감	게임 소개 → 주요 특징 → 출시 정보	500~800자
리뷰	분석적, 1인칭 허용	게임 정보 → 총평 점수(10점) → 장단점	1500~2500자
공략	친절, 명확, 2인칭	난이도 표시 → 단계별 가이드 → 팁	1000~3000자
칼럼/분석	에세이 스타일, 논증 구조	문제의식 → 논증 → 반론 → 결론	1200~2000자

5.5 AI 이미지 생성

용도	추천 서비스	비용
뉴스 기사 대표이미지	Flux Schnell	\$0.003/장
리뷰/특집 이미지	Flux Dev 또는 GPT Image Mini	\$0.03/장
배너/광고	Ideogram V3	\$0.0175/장

용도	추천 서비스	비용
셀프호스팅 (GTX 1080 Ti)	ComfyUI + Flux Schnell	무료

이미지 규격: 16:9 비율 (1200×675px), 브랜드 워터마크 우하단, AI 생성 워터마크 좌하단

5.6 팩트체크 자동화

고위험 요소별 교차 검증:

- 수치/통계 (□): Perplexity API 실시간 교차 검증
- 날짜 (□): Steam API + IGDB API 교차 확인
- 인용문 (): 원문 URL에서 인용문 존재 여부 확인
- 인명/회사명 (□): Google Knowledge Graph 조회

5.7 자동화 레벨

Phase 1 (현재): 100% AI 자동 운영
→ 매일 Cron → 수집 → AI 초안 → 자동 검증 → 발행
→ 예상 발행량: 10~20건/일

Phase 2: AI 70% + 사람 30% (기자 1~3명 합류 시)

Phase 3: AI 40% + 사람 60% (기자 5명+ 확보 시)

Phase 4: AI 20% + 사람 80% (정식 편집팀 10명+)

6. 회원 등급 체계

6.1 역할(Role) 구조

등급	코드	권한
총관리자	administrator	모든 권한
편집장	editor	모든 기사 편집/발행/삭제, 카테고리 관리
기자/작성자	author	본인 기사 작성/편집/발행
기여자	contributor	기사 초안 작성만 (발행은 편집장 승인)
구독자	subscriber	기사 열람, 댓글 작성

6.2 기자 모집 & 온보딩

- [1] 기자 모집 공고 상시 노출
- [2] 지원자 → 회원가입 (subscriber)
- [3] 기자 지원서 제출 (/apply-journalist/)
- [4] 편집장 심사 → 승인 시 contributor 등급
- [5] 수습 기자: 초안만 작성, 편집장 검토
- [6] 기사 10건+ 승인 → 정식 기자 (author) 승급

6.3 AI 기자 페르소나 "게보"

항목	내용
이름	GameBoy AI 뉴스봇 (“ 게보 ”)
바이라인	by GameBoy AI 뉴스봇 편집: 편집장
투명성 고지	기사 하단에 “ 이 기사는AI 보조로 작성되었습니다 ” 표시

항목	내용
프로필	/author/ai-newsbot/

7. 보안 아키텍처

3계층 보안 구조

[Layer 1] Nginx 레벨

└ IP 차단, Rate Limiting, 특정 경로 deny

[Layer 2] WordPress 레벨 (Wordfence)

└ WAF, 로그인 보호 (2FA, reCAPTCHA), 악성코드 스캔

[Layer 3] 페이지/기능 레벨

└ 비밀번호 보호, 역할 기반 접근 제어, 유지보수 모드

저작권 & 법적 보호

- **AI 기사 저작권:** GAMEBOY.KR에 귀속, “AI 보조 작성” 명시
- **원문 인용 원칙:** 팩트만 추출 → AI가 80% 이상 새로운 표현으로 재작성
- **DMCA 대응 프로토콜:** 48시간 내 비공개 전환 → 검토 → 조치

8. SEO & 마케팅 전략

8.1 SEO 핵심 설정

항목	구현
사이트맵	Rank Math 자동 생성 → Google Search Console 등록
구조화 데이터	NewsArticle, Review, HowTo 스키마 자동 적용
Open Graph	기사별 OG 태그 자동 생성
Breadcrumb	Rank Math Breadcrumb
네이버 웹마스터	네이버 서치어드바이저 등록

8.2 콘텐츠 배포 자동화

기사 발행 시 자동 멀티 채널 배포:

- Discord Webhook (Embed 형식)
- X (Twitter) 자동 포스팅
- Push 알림 (관련도 90+ 기사만)
- RSS 피드

9. 출석 & 포인트 시스템

활동	포인트
일일 출석	+1P
커뮤니티 글쓰기	+1P

활동	포인트
커뮤니티 댓글쓰기	+1P
추천 수신	+1P
추천 취소	-1P
글/댓글 삭제	-1P

포인트 랭킹 페이지(/ranking/)에서 TOP 50 회원 노출.

10. 확장 기능

10.1 게임 DB 시스템

- 커스텀 포스트 타입 `game_entry` (82,946건 축적)
- 장르/개발사 텍소노미 + 메타박스(출시일/가격/URL)
- 에디터 점수(0-100) + 유저 평점(1-10 AJAX)

10.2 게임 출시 캘린더

- 커스텀 포스트 타입 `game_release`
- D-day 표시 + 사이드바 위젯
- Steam API + IGDB 자동 연동

10.3 게임 리뷰 점수 시스템

점수	등급	배지
9.0~10.0	걸작 (Masterpiece)	보라
8.0~8.9	훌륭함 (Great)	녹색
7.0~7.9	좋음 (Good)	파랑
6.0~6.9	보통 (Average)	노랑
5.0~5.9	아쉬움 (Mediocre)	주황
4.0 이하	실망 (Poor)	빨강

11. 개발 로드맵

Phase	내용	상태
Phase 1	기반 구축 (WP 설치, 테마, 플러그인, OAuth 연동, Nginx)	완료
Phase 2	디자인 & 구조 (WSJ/NYT 스타일, 카테고리, 반응형, 메뉴)	완료
Phase 3	AI 자동화 (수집기, AI 발행, GameScout, 이미지 생성, 팩트체크)	완료
Phase 4	SEO & 마케팅 (Rank Math, GA4, Search Console, Discord 배포)	완료
Phase 5	회원 & 기자 (등급 체계, 온보딩, 성과 대시보드, 포인트)	완료
Phase 6	수익모델 (AdSense, Ad Inserter, 제휴 마케팅 인프라)	완료
Phase 7	보안 & 최적화 (Wordfence, 캐시, WebP 변환, 백업)	완료
Phase 8	마인크래프트 섹션 (MC 카테고리, 플러그인 인증, 서버 모니터링)	완료
Phase 9	확장 기능 (게임 DB, 리뷰 점수, 출시 캘린더, 편집장 대시보드)	완료
Phase 10	구독 모델 & 확장 수익	계획 중

12. 뉴스 수집 시스템 v2.0

마이크로 수집 엔진

v1 (Burst)		v2 (Micro)
30분마다 42건 burst	→	5분마다 1~5건 분산
25초 소요	→	2초 소요
차단 위험 높음	→	매우 낮음
키워드 학습 없음	→	자동 진화

자가 진화 키워드 시스템

수집된 뉴스에서 N-gram 추출 → 게임사전 매칭 → 점수 산정 → 자동 승격/강등

- 자동 키워드 한도: 최대 20개
- 수동 키워드는 자동 강등 불가
- 강등 전 최소 5회 이상 사용 후 평가

13. 커스텀 플러그인 목록

플러그인	기능
gameboy-ai-writer	AI 기사 작성 패널
gameboy-streamer-ranking	스트리머 랭킹 시스템
gameboy-attendance	출석 & 포인트 시스템
gameboy-editor-dashboard	편집장 종합 대시보드
gameboy-journalist-onboarding	기자 지원/온보딩
gameboy-game-database	게임 DB + 리뷰 점수
gameboy-game-calendar	게임 출시 캘린더
gameboy-mc-plugin-auth	마인크래프트 플러그인 인증
gameboy-push-notifications	속보 Push 알림
gameboy-affiliate-manager	제휴 마케팅 자동 링크
gameboy-ads-protect	무효 클릭 방지
gameboy-community-board	커뮤니티 게시판
gameboy-visitor-analytics	방문자 분석
gameboy-image-manager	이미지 관리 + AI 생성

이 문서는 [GAMEBOY.KR](https://gameboy.kr) 프로젝트의 공개 위키 문서입니다.
보안 민감 정보(API 키, DB 인증, 서버 접속 정보 등)는 의도적으로 제외되었습니다.
최종 업데이트: 2026-02-26

From:

<https://sudawiki.com/> - 수다위키

Permanent link:

<https://sudawiki.com/doku.php?id=gameboy-kr>

Last update:

2026/02/26 13:31



