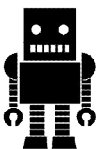


이코리



이코리
www.ekorr.com

이꼬르 소개

■ (주)이꼬르

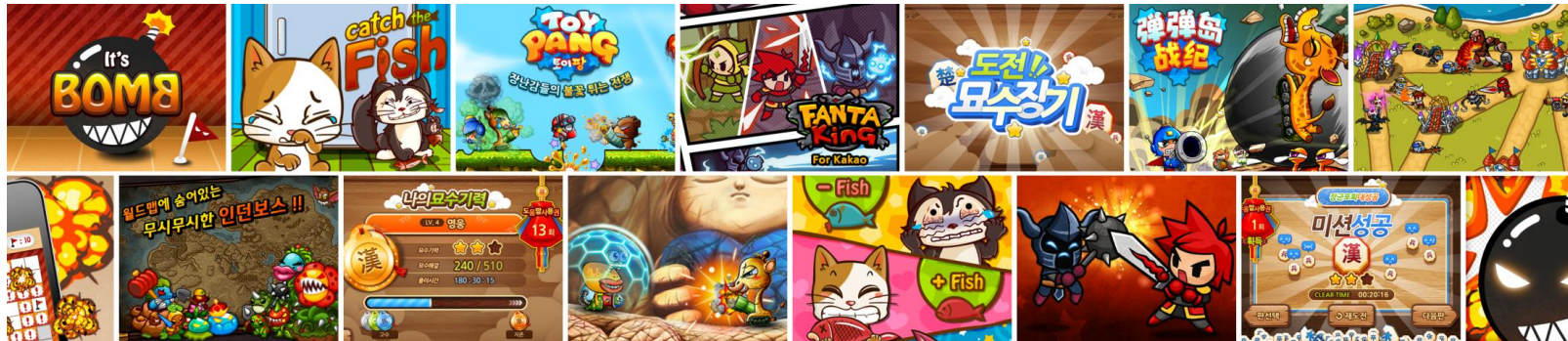
- 설립일 : 2011년 11월
- 대표이사 : 신명용
- 회사위치 : 서울시 관악구 남부순환로 1820, 에그엘로우 14F

■ (주)이꼬르 구성원의 장점

- 팀원들 대부분이 **최소 6년에서 10년 가까이 함께 호흡을 맞춘 팀**
- **7개의 게임을 함께 개발하면서, 개발/기획/디자인 프로세스의 이해도가 높고, 협업 작업에 능숙**
- 핵심 개발자들이 **서울대학교/KAIST 컴퓨터관련 학과 출신**으로 소프트웨어에 대한 전문성과 깊이가 있음
- **4년간의 운영경험**이 있기 때문에, 개발팀 인원들이 **게임 운영에 대한 이해도가 높음**
- **일일 접속자 2000만** 이상의 대선/총선/지방선거 관련 시스템을 6년 동안 지속적으로 서비스 한 경험이 있음.

Ⅰ 주요 포트폴리오

- 2016.02 Endless Frontier : 글로벌 오픈, Google Play, Apple appstore 출시
- 2015.10 오늘도환생, T-store, Google Play, Apple appstore 출시
- 2015.06 Chibi Kings : 판타킹 러시아시장 오픈
- 2015.03 퍼즈큐레모바일, 일본 DMM 오픈
- 2014.12 TinyConquerors : 판타킹 북미시장 및 유럽 아시아 지역 오픈
- 2013.11 판타킹 for Kakao, 카카오테일 입점, T-store, Google Play, Apple appstore 출시
- 2012.12 판타킹, 국내 NAVER 앱스토어 오픈
- 2012.08 토이팡, 국내 NAVER 앱스토어 오픈
- 2012.05 캐치더피쉬, T-store, GooglePlay 출시, 국내외 Apple appstore 출시
- 2012.03 도전! 묘수장기, T-store, Google Play, Apple appstore 출시



1차 성장 (2014 ~ 2017)

방향성에 대한 고민

- 2014년 10월 : 고민의 시작 !
 - 카톡 플랫폼 위주로 게임을 개발하는 회사들이 하나, 둘 씩 사라져가기 시작
 - 가벼운 게임들과 게임사들을 검토
 - 7Days, Mobirix ...
 - redSahara
- 2015년 6월 : **회사의 방향성**
 - **철학**에 대한 고민
 - 3개월에 하나씩 가벼운 게임으로 유저풀을 만들자 !
 - 오늘도 환생 개발시작 !
- 2015년 6월 이꼬르의 상황
 - 개발자 5명
 - -15억의 채무 (-\$1.5million dollars)
 - 글로벌 직접 서비스 경험 없음
- 2015년 10월 2일 오늘도 환생 런칭
 - 마케팅, 글로벌 서비스, 운영, 고객센터 ...

어떤 게임을 만들 것인가?

- 개발&운영&마케팅 모두 중요하지만, 가장 중요한 것은 **컨텐츠**
- 정말 쉬운 RPG 게임
 - 튜토리얼이 없는 게임
 - Zero-Depth
- 초반에 몰입할 수 있는 게임
 - 첫 1분, 첫 3분 그리고 첫 20분을 사로잡자 !
- 오랫동안 할 수 있는 게임
 - 최소한 1년 이상 즐길 수 있는 게임
- 유저 풀을 모으는 게임
 - 우리만의 유저풀을 모을 수 있는 게임

A. 정말 쉬운 RPG 게임

- 튜토리얼이 없는 RPG
 - 초반 튜토리얼이 없는 게임
- RPG 게임의 복잡도를 증가시키는 가장 큰 이유는 병사 '**가차**' 시스템 !!
 - 가차로 수백마리 병사를 뽑으려면, 인벤토리 및 인벤트로 확장 시스템이 필요하다.
 - 수많은 병사들 중 몇 마리를 뽑아서 팀으로 설정하는 팀편성 화면이 있어야 한다.
 - 가차로 뽑은 병사들의 상당수는 쓰레기 → 이런 병사들을 처리해 줄 수 있는 시스템이 필요
 - 강화, 진화, 합성, 초월, 각성 !!
 - 병사 가차는 RPG 게임의 복잡도를 증가시킨다...!!
- 유저에게 질문이나 선택의 강요 없이 초반을 진행시킴
 - 게임 시작후 30분 동안 종족/속성/이름(닉네임)/아이디 등... 어떠한 입력을 요구하지 않음
 - 자동 아이디부여 / 자동 로그인 처리
 - 이름은 게임시작하고 최소 30분 이후, 즉 처음으로 PVP 전투에 입장하는 순간 물어 봄

B. 초반에 몰입할 수 있는 게임

- 초반 몰입은 **인플레이션**으로 !!
 - 사람은 큰 수에 매력을 느낀다 !
 - 점 100원 고스톱과 점 100만원 고스톱의 차이는 뭘까?
 - 수십만원 판돈의 포커와 수조원 판돈의 포커 차이는 뭘까?
- 큰 수를 더욱더 크게... 크기의 제한을 두지 말자
 - 수백만, 수천만, 수천조... $1E+30$, $1E+50$, $1E+300$
- 작은 숫자가 필요한 곳은 더 작게..
 - 1분, 5분, 10분, 1시간, 6시간, 24시간 퀘스트 → 1초, 5초, 10초, 1분, 5분, 10분 퀘스트
 - **1초, 5초 퀘스트**로 빠른 자원획득 !
 - 초반 몰입도 증가
 - 퀘스트와 퀘스트 사이의 자원 증가량이 100배 ~ 1000배
 - 빠른 인플레이션 → 초반 몰입도 증가
- 빠른 환생시간 도입 ! (**첫환생까지 30분**)
 - 빠른 환생시간으로, 빠르게 게임에 대한 이해도를 높여줌
 - 탭타이탄은 첫환생까지 최소 6시간, 보통 2~3일

C. 오래 할 수 있는 게임 (1년 이상)

- 콘텐츠의 깊이는 **다양성**에서 온다 !!
 - 병사의 다양성 (공중유닛이 존재하는 RPG)



C. 오래 할 수 있는 게임 (1년 이상)

- 4개의 종족과 종족에 따른 확실한 차별화 (인간 / 엘프 / 언데드 / 오크)
- 공중과 지상의 확실한 차이
- 마법공격과 물리공격의 확실한 차이
 - 마법 면역과 물리 면역 (보호막)으로 명확하게 인식시킴
- Ex : 원거리 유닛의 종류? 종족(4) x 공중/지상(2) x 물리/마법(2) → **최소 16가지**
 - 공격형(단일타켓/광역타켓), 방어형, 치유형, 서포트형...



D. 유저 확보

- **VIP 유저확보 (Traffic VS DB)**

- 한번이라도 과금한 유저에게는 VIP 초대 메일을 보내서, VIP 유저로 등록
- VIP 유저가 되면
 - 보석 2000개 즉시 지급, 각종 이벤트에 추가 보상 지급
 - 향후 이꼬르 게임 런칭시 VIP 혜택 제공

- **멤버십**

- 무과금 유저도 DB로 획득

- 방식

- 일반 웹사이트에서 이메일로 회원 인증하듯이
- 게임내에서 VIP초대 → VIP가 되고자 하는 유저는 이메일을 등록하고 신청함 → 유저 이메일로 초대메일 발송 → 유저가 이메일로 [수락] 링크를 누르면 선물을 지급하고 VIP 유저로 등록함

게임 설계의 원칙 !

- **성장을 방해하지 말자 !!**
- 유저의 시간과 노력, 즉 **유저의 자산**을 사라지게 하지 않는다. !!
 - 핵심 자원은 절대 사라지지 않는다 (100% 환급)
 - 유저가 혹시라도 잘못된 선택을 하더라도, 핵심 자원이 사라지지 않으므로, 기회비용 손실에 대한 우려를 제거함 (즐겁기 위해 게임을 한다!)
- 자연스러운 허들 구간의 설계 (유저가 자연스럽게 받아 들일 수 있도록 !! 특히 **초반**)
 - 일반적인 RPG
 - 유저가 성장하면서 게임을 진행하다가, 어느순간 자신보다 월등히 강력한 적을 만난다 !!
 - 적의 공격력/방어력이 주인공보다 월등히 높다 → **여기서부터 과금?**
 - 목표없이 **단순 노가다로** 게임을 진행
 - 오늘도 환생
 - 유저가 성장하면서 게임을 진행하다가, 물리방어막(물리공격면역)을 가진 적을 만난다!!
 - 내가 가진 병사의 타입을 확인하고, **마법타입 병사를 획득하는 목표**가 생김
 - 과금이나 단순 노가다가 아닌 적절한 **해결방안**을 찾음
 - 아군 병사들을 무시하고, 유유히 아군 기지로 날아와 수정을 파괴하는 불새를 만난다 !!
 - 초반에는 적들에게 가성비 좋은 근접병사들을 주로 사용하다가, 원거리 대공가능 병사의 필요성을 깨달음 → **새로운 목표 설정**

지원하는 언어

- 현재 **15개국어**를 원빌드로 지원
- 현재 지원하는 언어
 - 한국어, 영어, 중국어(간체, 번체), 일어, 독일어, 프랑스, 스페인어, 러시아어, 이탈리아어, 베트남어, 인도네시아어, 포르투갈어, 태국어, 터키어
- 로컬라이제이션
 - 영어 : 100명의 유저가 도와줌. 구글독스에 모든 텍스트를 10개의 탭으로 분리하고, 10명당 1팀으로 총 10팀
 - 다른 국가 언어 : 각 언어별로 30~50명 정도의 유저들이 도와줌
 - 랭커(헤비 과금유저)들이 게임에 대한 이해도가 높았고, 많이 도와줬음

운영 이벤트					
	일반 이벤트			구매이벤트	
1		도전의 탑 추가보상 이벤트		월간 감사이벤트	50% 추가보상 이벤트
2	훈장획득이벤트 (최대3회)			월간 감사이벤트	50% 추가보상 이벤트
3	훈장획득이벤트 (최대3회)	병사교체 이벤트			
4		병사교체 이벤트	페이스북 공유 이벤트		
5		도전의 탑 추가보상 이벤트	페이스북 공유 이벤트		
6	훈장획득이벤트 (최대5회)	도전의 탑 추가보상 이벤트	페이스북 공유 이벤트	주말깜짝 선물 이벤트	
7	훈장획득이벤트 (최대5회)	도전의 탑 추가보상 이벤트		주말깜짝 선물 이벤트	
8	보석축제				
9	보석축제				이꼬르가 쏜다!
10	보석축제		훈장획득이벤트 (최대3회)		이꼬르가 쏜다!
11	보석축제	차원의 전투 추가보상 이벤트	훈장획득이벤트 (최대3회)		이꼬르가 쏜다!
12		차원의 전투 추가보상 이벤트			
13	훈장획득이벤트 (최대5회)	차원의 전투 추가보상 이벤트		주말깜짝 선물 이벤트	
14	훈장획득이벤트 (최대5회)			주말깜짝 선물 이벤트	
15	병사교체 이벤트				
16	병사교체 이벤트		훈장획득이벤트 (최대3회)		100% 추가보상 이벤트
17	무한랭킹전 추가보상 이벤트	도전의 탑 추가보상 이벤트	훈장획득이벤트 (최대3회)		100% 추가보상 이벤트
18	무한랭킹전 추가보상 이벤트	도전의 탑 추가보상 이벤트			
19	무한랭킹전 추가보상 이벤트	도전의 탑 추가보상 이벤트			
20	무한랭킹전 추가보상 이벤트	훈장획득이벤트 (최대5회)		주말깜짝 선물 이벤트	
21		훈장획득이벤트 (최대5회)		주말깜짝 선물 이벤트	
22			병사교체 이벤트		
23	명예코인 축제	차원의 전투 추가보상 이벤트	병사교체 이벤트		3/4/5 이벤트
24	명예코인 축제	차원의 전투 추가보상 이벤트	훈장획득이벤트 (최대3회)		3/4/5 이벤트
25	명예코인 축제	차원의 전투 추가보상 이벤트	훈장획득이벤트 (최대3회)		3/4/5 이벤트
26	명예코인 축제				
27	훈장획득이벤트 (최대5회)		유물 재료 획득 이벤트	주말깜짝 선물 이벤트	
28	훈장획득이벤트 (최대5회)		유물 재료 획득 이벤트	주말깜짝 선물 이벤트	
29		도전의 탑 추가보상 이벤트	유물 재료 획득 이벤트		
30		도전의 탑 추가보상 이벤트	유물 재료 획득 이벤트	1000원의 행복 이벤트	
31	훈장획득이벤트 (최대3회)	도전의 탑 추가보상 이벤트	유물 재료 획득 이벤트	1000원의 행복 이벤트	

운영지표

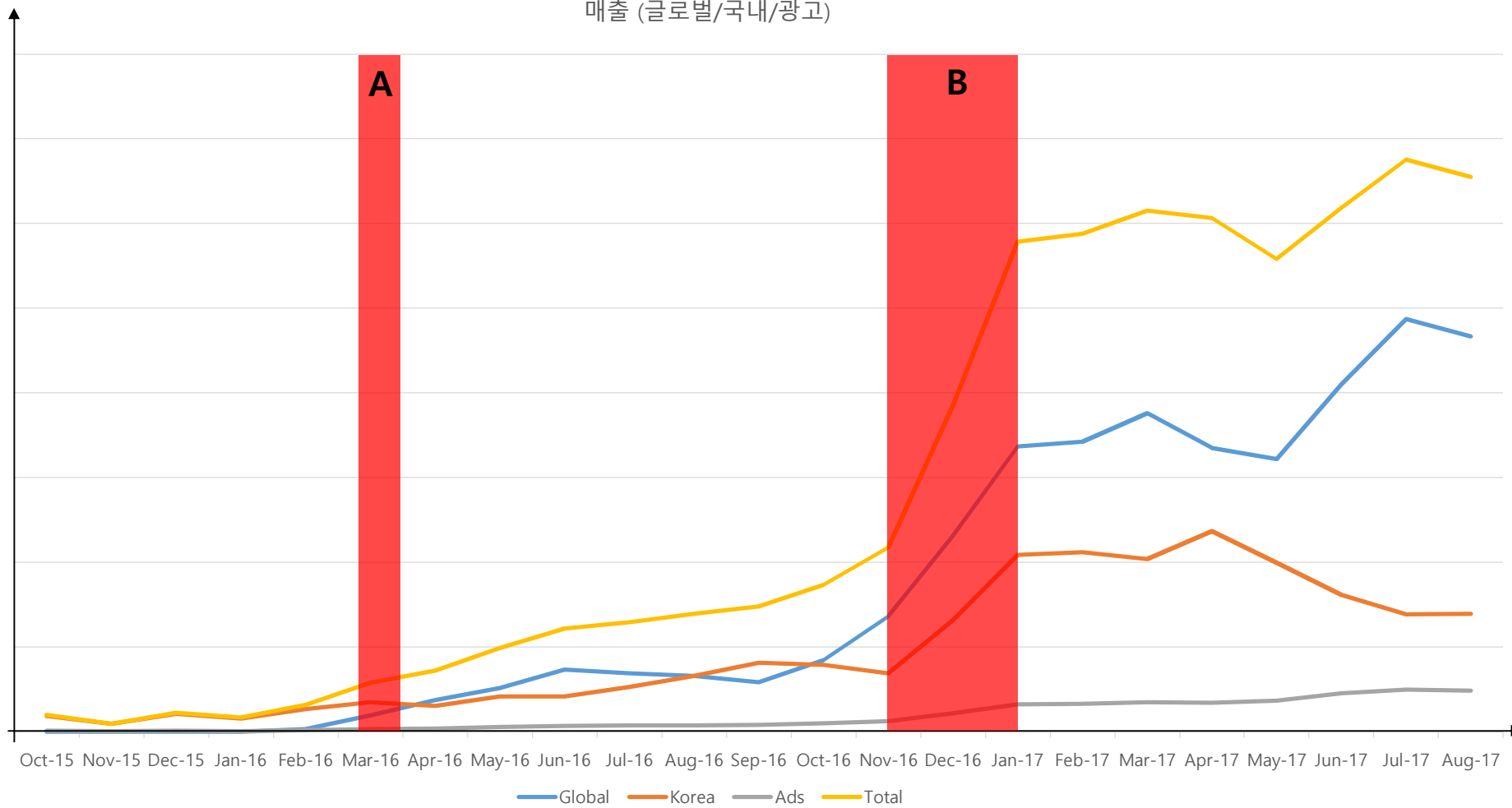
운영지표 (기본)

- 2015년 10월 : 한국 출시
- 2016년 02월 : 글로벌 버전 출시

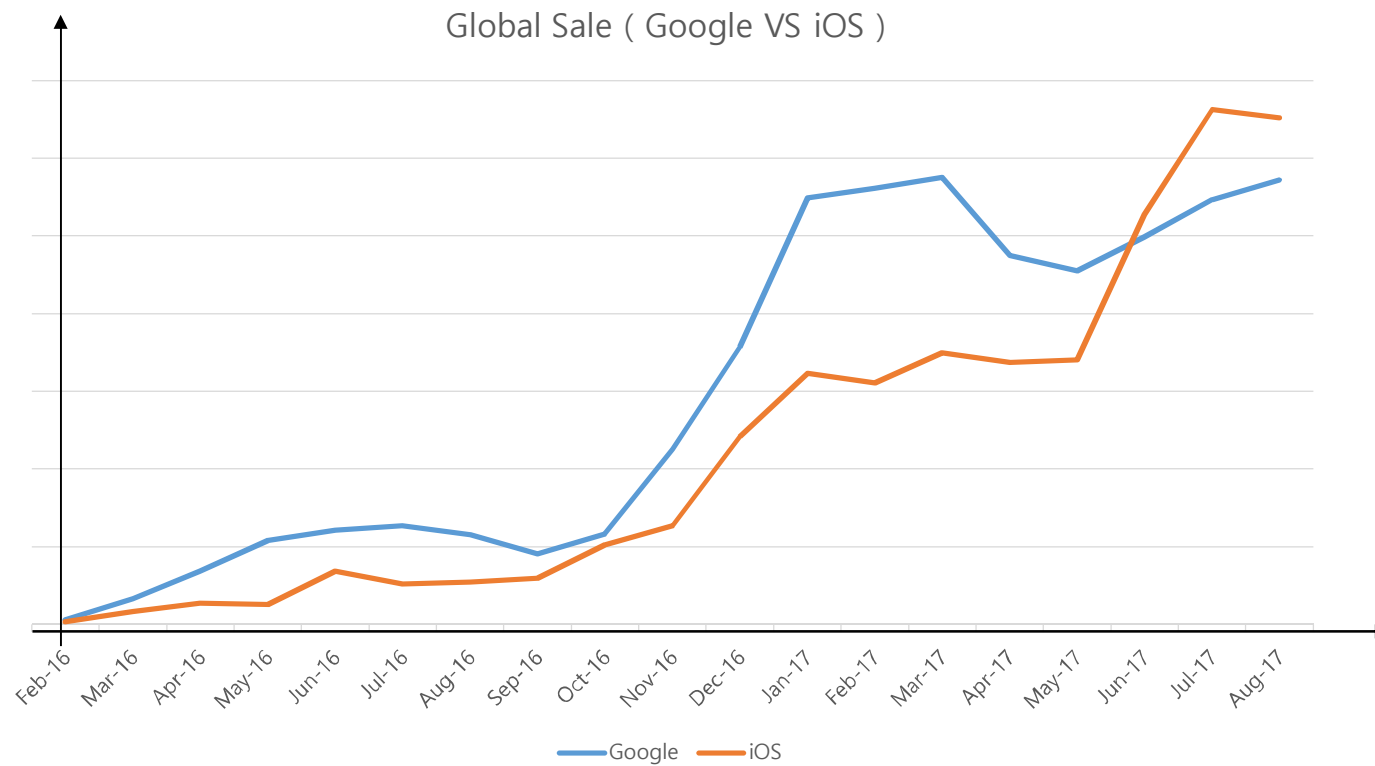
- 누적 다운로드 : 2,000만 이상
- 누적 매출 : 6,000만불 이상

Sales Report

매출 (글로벌/국내/광고)



Sales Report (store/nation)



NATION	SALES
US	23.73%
JAPAN	13.99%
CHINA	8.57%
TAIWAN	8.15%
GERMAN	4.48%
CANADA	3.27%
FRANCE	2.81%
AUSTRALIA	2.16%
HONGKONG	2.02%
UNITED KINGDOM	1.94%
RUSSIA	1.64%
SIGAPORE	1.08%
NEDERLAND	0.72%
AUSTRIA	0.71%
SWEDEN	0.70%
VIETNAM	0.65%
SWISS	0.58%

Gross Ranking

	Overall	Games		Overall	Games		Overall	Games
Cambodia	55 =	51 =	Malaysia	193 =	173 =	Luxembourg	-	427 =
Belarus	63 =	53 =	United States	208 =	190 =	Saudi Arabia	-	441 ▲1
Austria	63 =	58 =	Czech Republic	211 =	180 =	Mexico	-	451 =
Vietnam	65 =	63 =	Lithuania	219 =	191 =	Uruguay	-	477 ▼1
New Zealand	92 ▲2	85 ▲1	Bosnia and Herzegovina	223 =	179 =	United Arab Emirates	-	477 ▲1
Norway	93 =	80 =	United Kingdom	223 =	192 =	Peru	-	506 ▼1
Tunisia	96 =	61 =	Brazil	233 ▼1	182 =	Serbia	-	519 =
Sweden	97 =	84 =	Thailand	234 =	206 =	Puerto Rico	-	520 ▼2
Russia	100 =	90 =	Bulgaria	236 =	207 =			
Canada	101 =	96 =	Greece	247 =	217 =			
France	105 =	93 =	Slovakia	258 =	228 =			
Netherlands	106 =	96 =	Spain	276 =	233 =			
Sri Lanka	109 =	69 =	Poland	277 =	233 =			
Moldova	109 =	84 =	Hungary	277 =	237 =			
Taiwan	112 =	102 =	Latvia	282 =	240 =			
Belgium	112 =	105 =	Turkey	290 =	224 =			
Germany	112 =	105 =	Chile	309 ▼1	252 =			
Croatia	120 =	111 =	Macedonia	313 =	195 =			
Switzerland	121 =	105 =	Italy	322 =	276 =			
Romania	123 =	116 =	Japan	322 =	286 =			
Australia	126 =	116 =	Ecuador	327 ▼1	234 =			
Ukraine	132 =	118 =	Dominican Republic	331 ▼2	225 =			
Kazakhstan	133 =	114 =	El Salvador	381 ▼1	278 =			
Finland	134 =	108 =	Colombia	450 ▼1	291 =			
Hong Kong	140 =	131 =	Costa Rica	458 ▼3	351 ▼1			
Uzbekistan	149 =	101 =	Israel	472 ▲1	352 ▲1			
Denmark	149 =	135 =	Portugal	490 =	399 =			
Singapore	153 =	137 =	Paraguay	526 ▼2	298 ▼1			
Indonesia	166 =	146 =	Bahrain	-	333 =			
Philippines	179 =	164 =	Azerbaijan	-	345 ▲1			
Pakistan	186 =	123 =	Qatar	-	375 ▲2			
Kuwait	188 =	145 =	Oman	-	386 =			

iOS Ranking (2018.04.05)

최고 매출 iPhone 앱 순위

유료 무료 **최고 매출**








 1. 리니지2 레볼루션 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 2. Pokémon GO 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 3. FIFA ONLINE 3 M by EA... 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 4. 원피스 트레저 크루즈 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 5. 세븐나이츠 for kakao 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 6. 삼국블레이드 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 7. 모두의마블 for Kakao 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 8. 더 킹 오브 파이터즈 '98 UM... 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 9. 유오리전 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 10. 클래시 로얄 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 11. 아이러브니키 for Kakao 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 12. 콜리더아래 for Kakao 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>
 13. 클래시 오브 클랜 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 14. 오승도 광성 차원의 기사단 ... 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 15. 프렌즈팝콘 for Kakao 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 16. 프렌즈팝 for Kakao 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 17. 메이플스토리 M 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 18. 리니지 레드 타이츠 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 19. 혹산 for Kakao 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 20. 검과마법 for Kakao 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 21. 도메이션즈 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 22. 마스티나 자일드 for Kakao 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 23. 모바일 스트라이크 (Mobile... 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 24. 몬스터헌터 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>
 25. 연전연파이터: 폰 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 26. MARVEL 퓨처 파이트 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 27. 서머너즈 워: 천공의 아레나 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 28. 삼국지 조조전 Online 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 29. 컴투스프로야구 for 메니저 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 30. 프렌즈사천성 for Kakao 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 31. 모바일 레전드: Bang bang 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 32. Crusaders Quest 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 33. 몬스터슈퍼리그 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 34. 로드 오브 다이 스 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 35. 최비전: 궁중 로맨스 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>	 36. 이서먼투2 KBO 게임 <input type="button" value="받기"/> <small>월 내 수입</small>

One-Store (2018.3.20)

스마트폰 화면 캡처 (시간: 오전 10:46)

< 게임








게임>최고매출

- 
뮤오리진
 ★ 4.7 | (주)웹젠
 무료·인앱구매 @5%
- 
오늘도 환생
 ★ 4.7 | ekkorr
 무료·인앱구매 @5%
- 
클래시 오브 킹즈 (Clash of kings)
 ★ 4.5 | FLYINGBIRD
 무료·인앱구매 @5%
- 
별이되어라 for Kakao
 ★ 4.7 | Gamevil
 무료·인앱구매 @5%
- 
히트
 ★ 4.7 | (주) 넥슨
 무료·인앱구매 @5%
- 
아덴:환생
 ★ 3.7 | itsgames
 무료·인앱구매 @5%
- 
군왕
 ★ 4.4 | SkylineGames
 무료·인앱구매 @5%

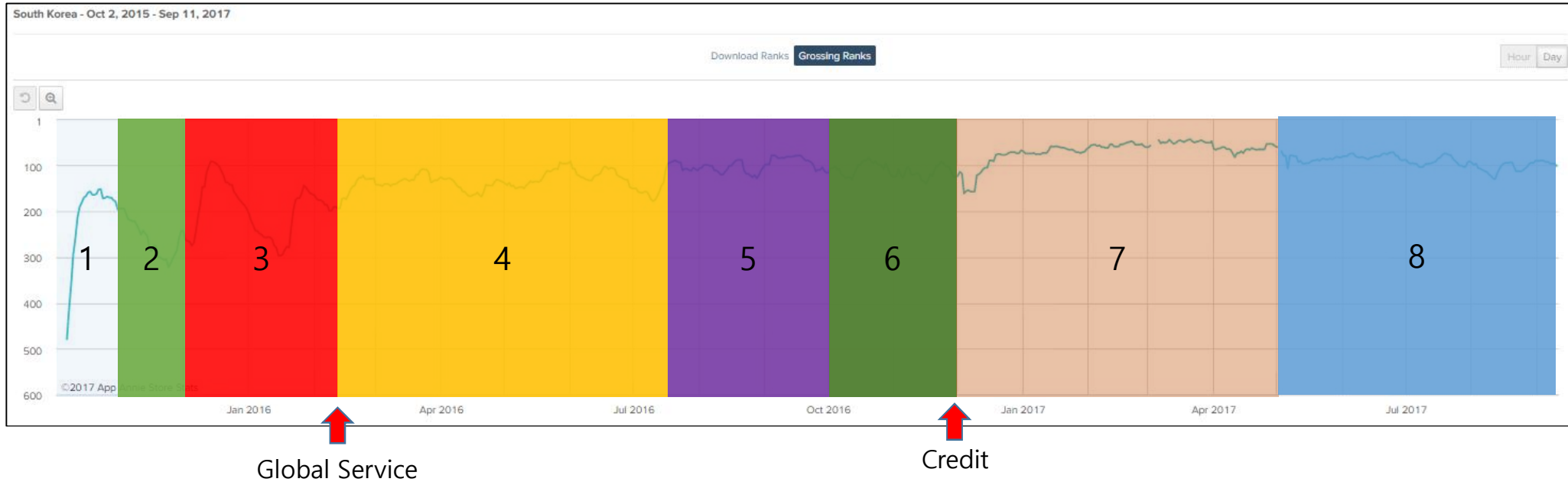
스마트폰 화면 캡처 (시간: 오전 10:12)

< 게임

게임 > 최고매출

- 
뮤오리진
 ★ 4.7 | (주)웹젠
 무료·인앱구매 @5%
- 
아덴:환생
 ★ 3.7 | itsgames
 무료·인앱구매 @5%
- 
FIFA ONLINE 3 M by EA SPORTS™
 ★ 4.1 | (주)넥슨
 무료·인앱구매 @5%
- 
영웅 for Kakao
 ★ 4.6 | 네시삼삼삼분
 무료·인앱구매 @5%
- 
클래시 오브 킹즈 (Clash of kings)
 ★ 4.5 | FLYINGBIRD
 무료·인앱구매 @5%
- 
오늘도 환생
 ★ 4.7 | ekkorr
 무료·인앱구매 @5%
- 
별이되어라 for Kakao
 ★ 4.7 | Gamevil
 무료·인앱구매 @5%

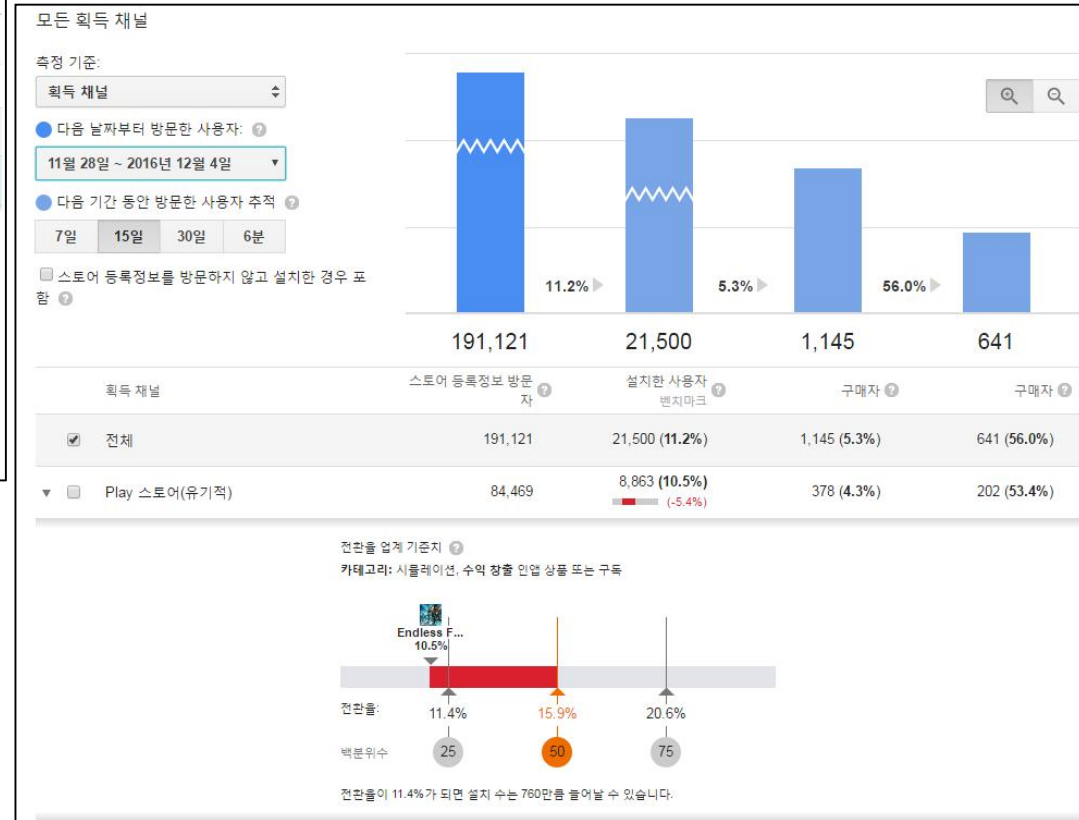
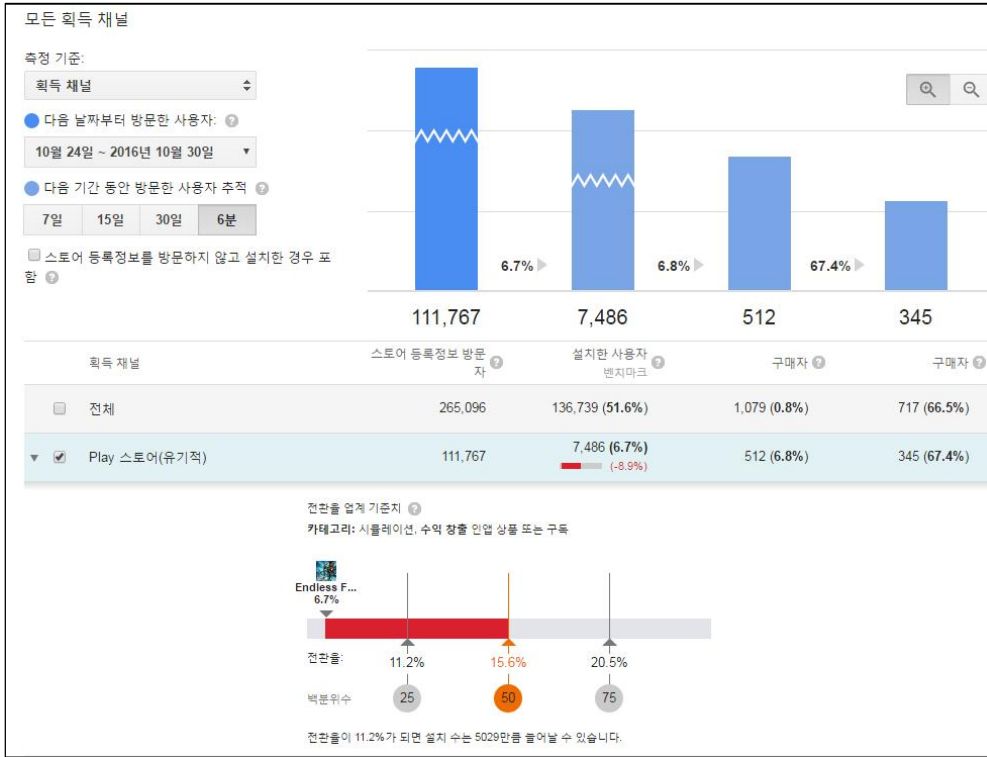
History



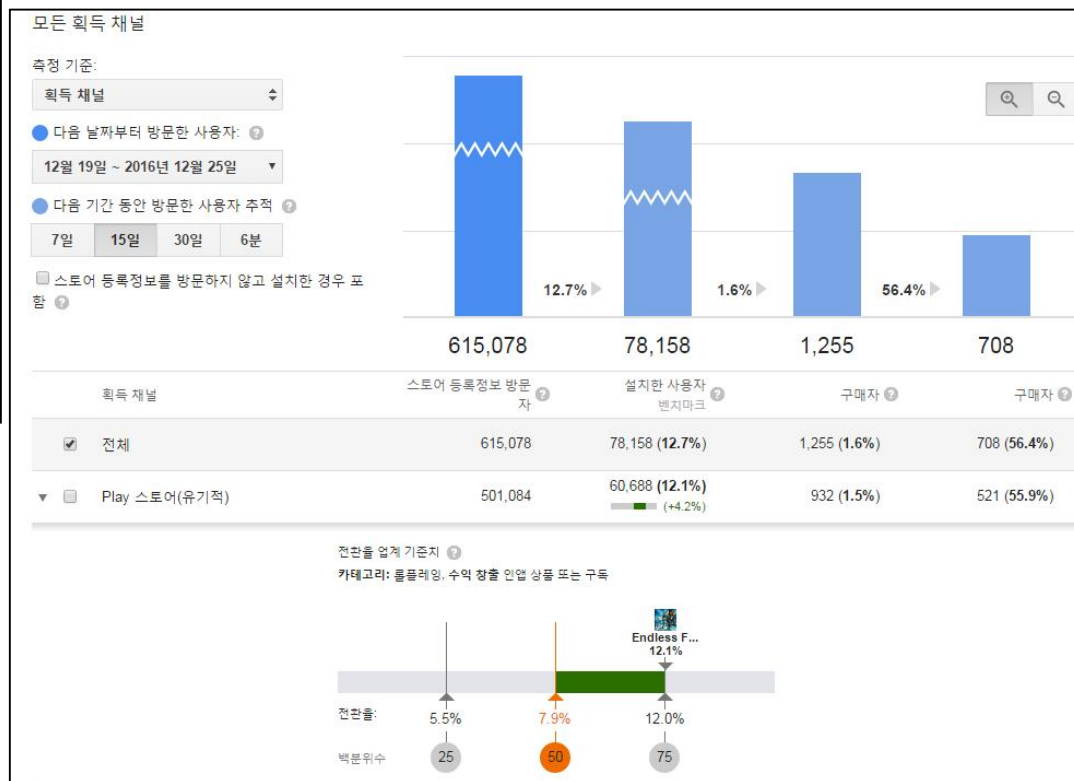
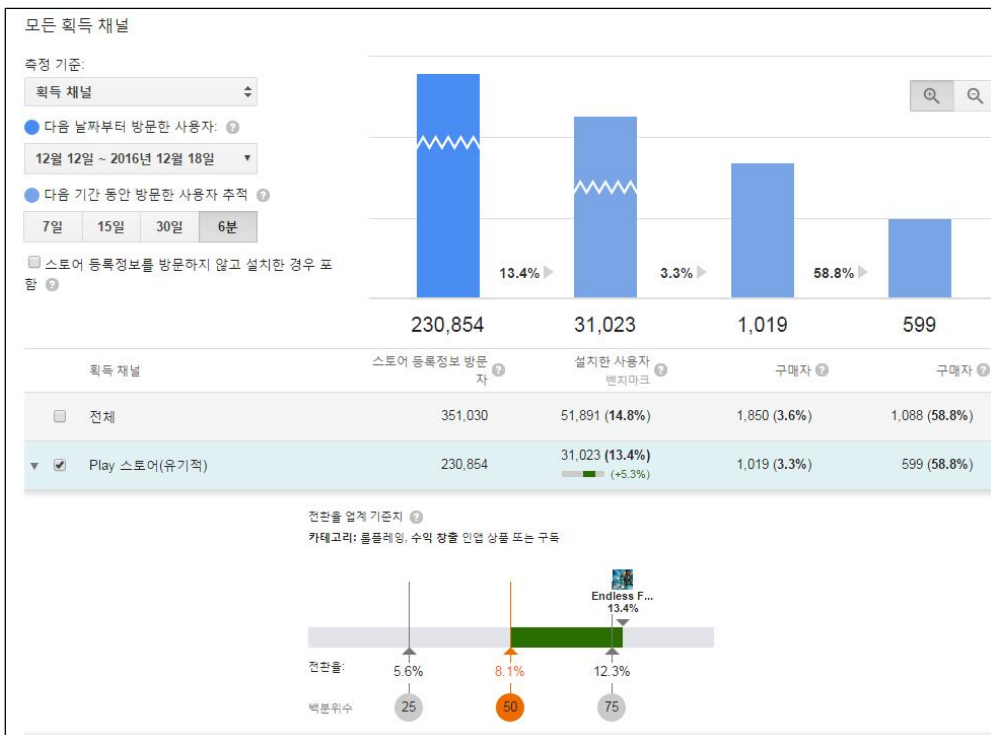
1. Service Start
2. Add New Contents & Change BM model, Start Marketing
3. Prepare Global service (support 8 languages)
4. Support 13 languages, add Clan

5. CPI marketing, influence marketing, clan wars
6. Appsflyer, add Pet System
7. Fraud Detection, raid system
8. Marketing team setup, Airship


StoreListing



StoreListing



ASO (UnityAd, Vungle, Tapjoy, Admob, ...)



Endless Frontier Optimization Report

Date: December 21, 2016
 Platform: iPhone
 Territory: US
 App ID: 1073014391

Keyword	Volume	Total Apps	Post-ASO	Pre-ASO	Movement
			21-Dec	21-Nov	
endless frontier	High	12	1	1	0
idle	High	567	1	Not Ranked	New Ranking
idle dragons	Low	16	1	Not Ranked	New Ranking
casual warrior	High	17	2	Not Ranked	New Ranking
idle rpg	High	567	2	Not Ranked	New Ranking
idle frontier	Low	4	2	Not Ranked	New Ranking
pvp rpg	Low	324	2	80	78
pvp rpg online games	Low	44	2	14	12
frontier rpg	Low	43	3	3	0
online pvp rpg	Low	44	3	14	11
tactical rpg	Low	2000+	3	597	594
rpg	High	2000+	4	366	362
tactical warrior	Very Low	499	4	Not Ranked	New Ranking
pvp role playing games	Low	362	5	39	34
heros and titans	High	30	7	Not Ranked	New Ranking
pvp games online	Low	410	7	42	35
pvp online	Low	160	7	41	34
online pvp	Low	160	8	42	34
idle games	High	2000+	10	Not Ranked	New Ranking
inflation	Low	80	11	Not Ranked	New Ranking
frontier games	High	1414	13	9	-4
tactical	Low	502	13	Not Ranked	New Ranking
pvp	High	1478	16	193	177
dragons online	Low	218	17	Not Ranked	New Ranking
frontier	High	1195	18	30	12
rpg online	High	2000+	18	164	146
rpg online games	Low	202	18	45	27
frontier heros	High	119	19	Not Ranked	New Ranking
tactical games	High	331	19	Not Ranked	New Ranking
online rpg	Low	2000+	21	152	131
rpg games free online	Low	189	21	Not Ranked	New Ranking
clicker rpg	Low	246	25	Not Ranked	New Ranking
inflation rpg	Low	2000+	25	488	463
clicker idle	Low	316	27	Not Ranked	New Ranking

Rank Analysis

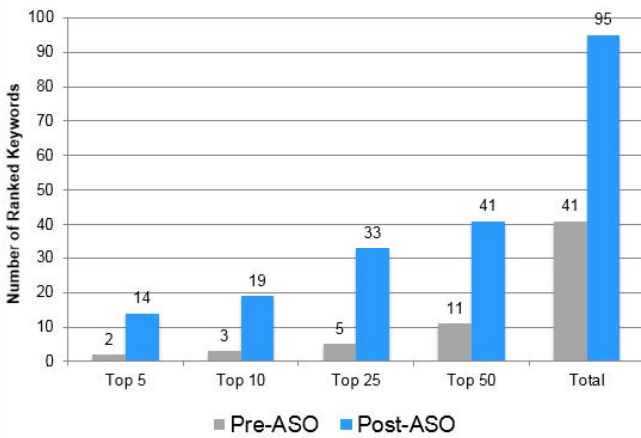
ASO Impact on Ranking

Total Ranked Keywords	95
New Rankings	54
Increased Ranking	38
No Change	2
CTR Decline	1
Decreased Ranking	0
Lost Ranking	0
New Keyword Visibility*	131.71%
Percentage Increase**	96.84%

High + Very High Volume	45
New Rankings	27
Increased Ranking	16
No Change	1
CTR Decline	1
Decreased Ranking	0
Lost Ranking	0
New Keyword Visibility*	150.00%
Percentage Increase**	95.56%

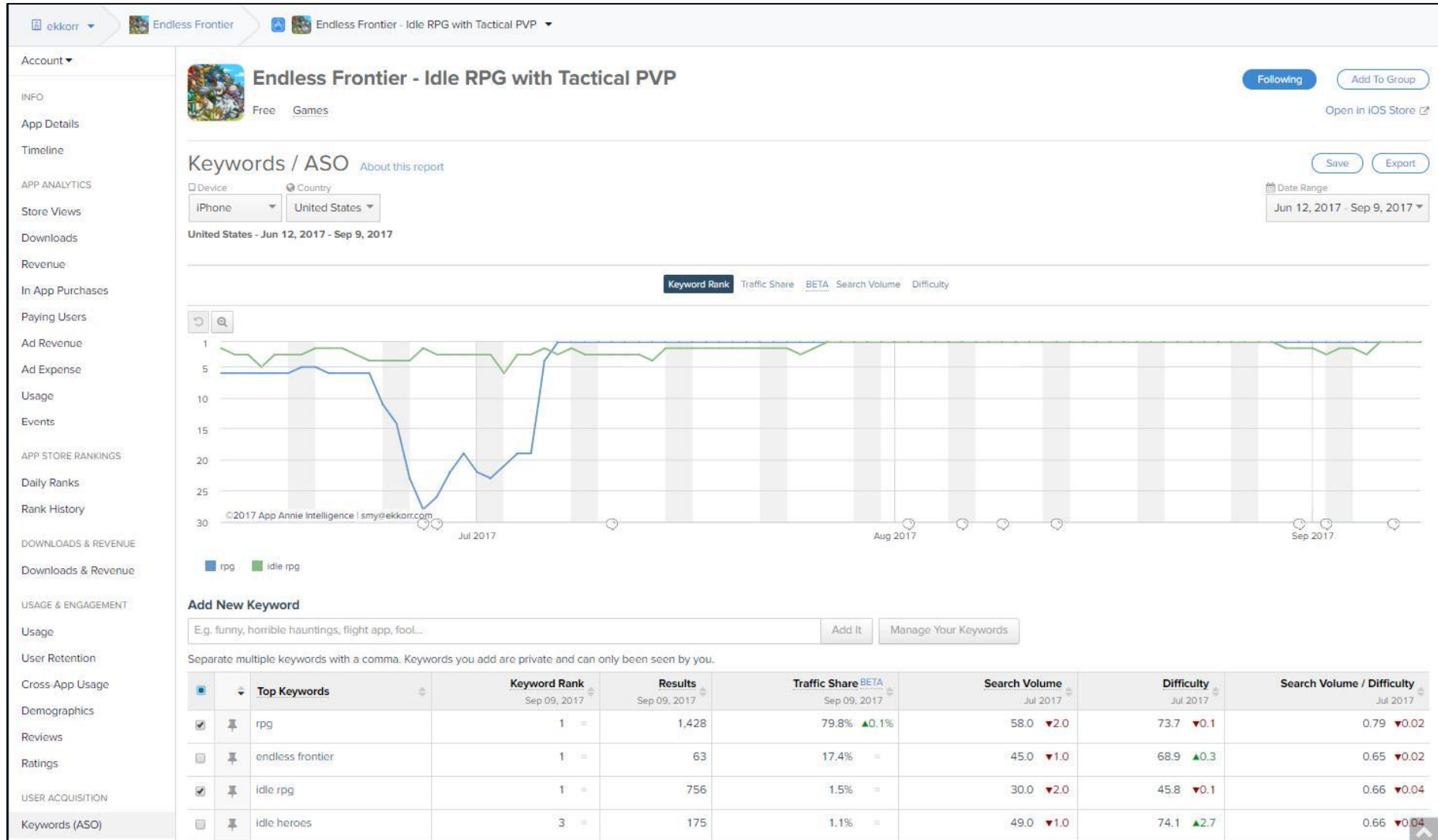
In Top 10	19
New Rankings	8
Increased Ranking	9
No Change	2
CTR Decline	0
Decreased Ranking	0
Lost Ranking	0
New Keyword Visibility*	72.73%
Percentage Increase**	89.47%

Keyword Ranking Distribution Analysis Pre-ASO vs Post-ASO



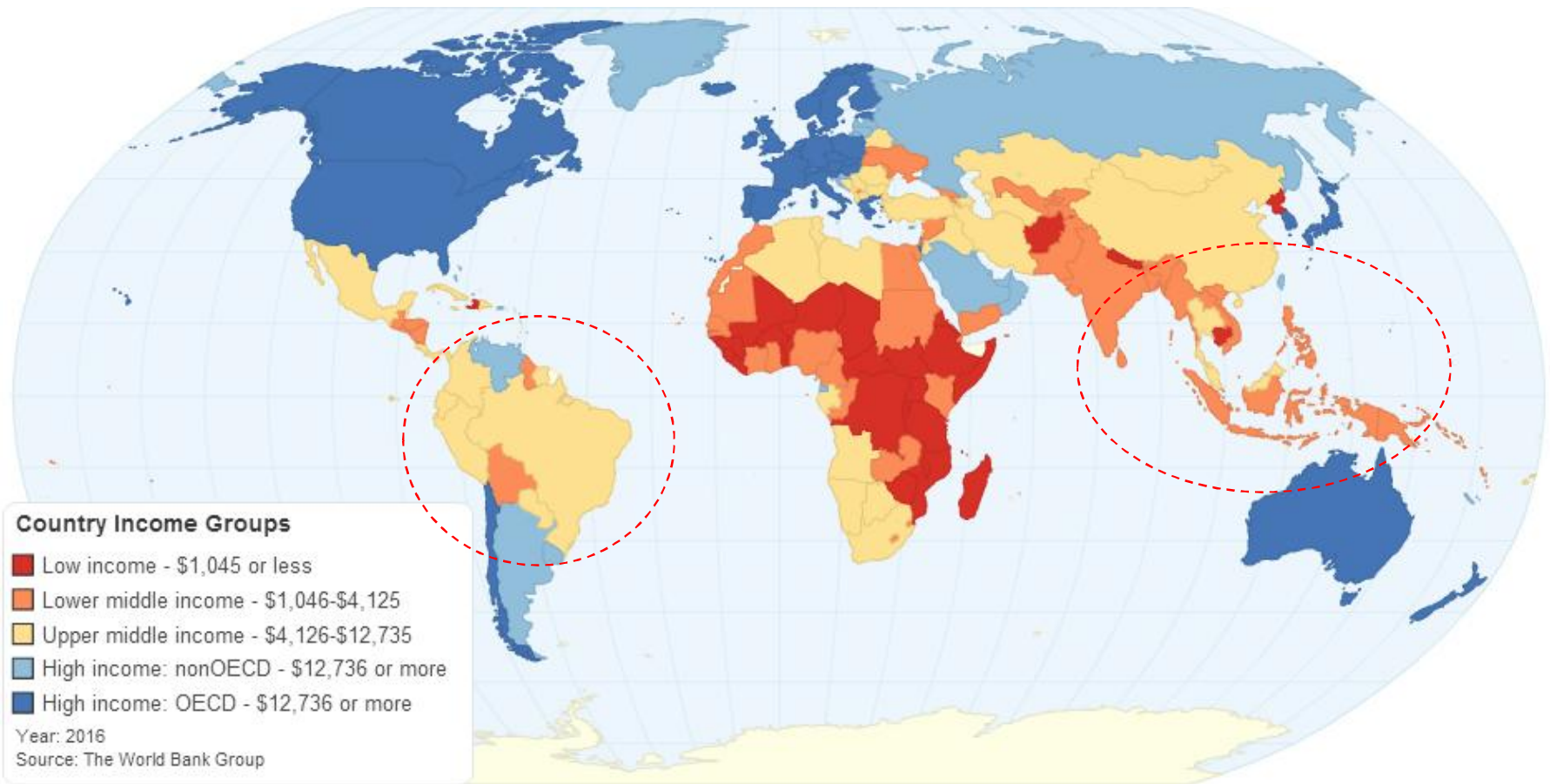
Ranked In	Pre-ASO	Post-ASO	Growth
Top 5	2	14	600.00%
Top 10	3	19	533.33%
Top 25	5	33	560.00%
Top 50	11	41	272.73%
Total	41	95	131.71%

ASO (Keyword Ranking)



국가별 소득

- 미국/유럽/일본/한국의 \$1의 가치와 베트남/태국/필리핀/브라질의 \$1 가치가 다르다 !
- 글로벌 원-빌드 서비스의 문제?



감사합니다.