

권정민

9월

Revenue / AU



# 개요

- 1. 상관관계
- 2. 시각화
- 3. AU 증감
- 4. 매출 증감
- 5. 정리

# 주요내용

- 화제성이 높은 게임들 위주 리뷰

- 확실하게 요인을 특정할 수 있는 위주 리뷰

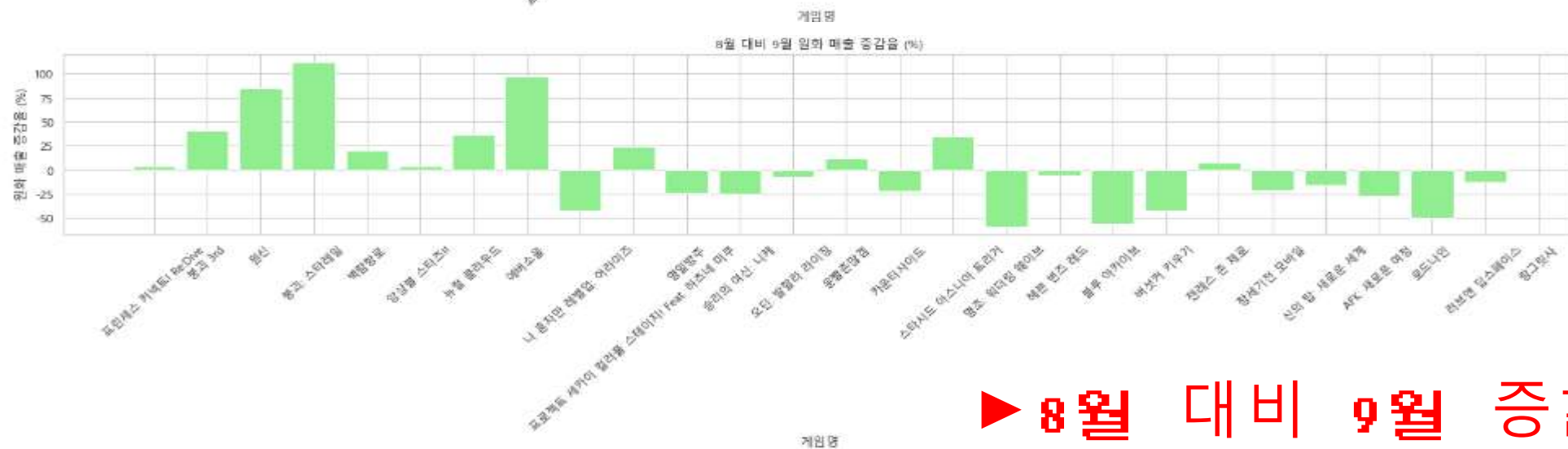
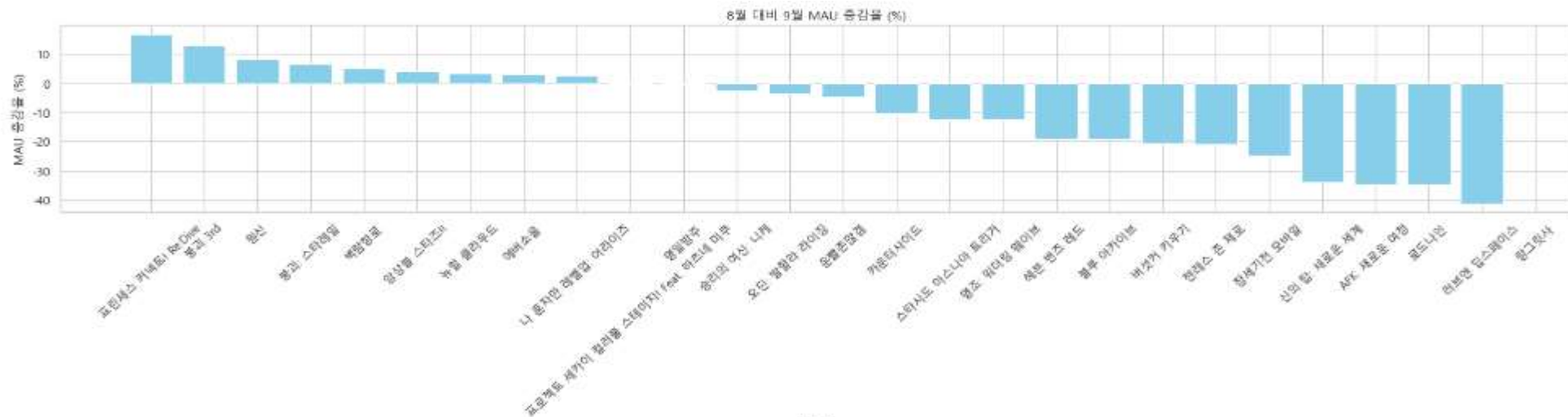
- 지표상 큰 변화가 있으나 작성자의 도메인 이해도가 낮은 경우 리뷰에서 제외

# 매출과 AU의 상관관계

- 매출과 AU는 양의 상관관계를 가지고 있다.
- 게임마다 정도의 차이가 있지만 매출이 증가했을 때 유저 수도 증가했을 가능성이 높다.
- [코드 및 raw data 링크](#)

9월	상관계수 (달러 매출)	: 0.59
8월	상관계수 (달러 매출)	: 0.48
9월	상관계수 (원화 매출)	: 0.59
8월	상관계수 (원화 매출)	: 0.48

▶ 상관계수



▶ 8월 대비 9월 증감

# ALL 증감

- 최고 등급 캐릭터 선택권, 장비 소환권, 월광 캐릭터 무료 소환권 8주 간격으로 보상
- 23개월만에 MAU 15만 재달성



▶ 전월대비 105% 증가  
MAU 15만



# ALL 증감

- 위험한 초대를 연상시킨 1주년 방송
- 1주년 캠페인
- 파격적인 마케팅



▶ 전월 대비 86% 증가  
MAU 21만

# AI 증감

- 레인보우식스 복각, 신규 업데이트
- 마케팅 부족으로 인해 화제성은 없음
- 지표상 큰 변화가 없음



▶ 전월 대비 0.67% 감소  
MAU 19만



# 매 증감

- 전월 대비 업데이트나 이벤트 부족 영향으로 지표 감소
- 9월 신규 캐릭터가 출시되었으나 말일 업데이트기 때문에 9월 지표에서는 크게 나타나지 않았음



▶ 전월 대비 12% 감소  
MAU 22만

# ALL 증감

- 오픈 이후 처음으로 전월 대비 증가
- 오프라인 대회 개최
- 그에 맞춰 이벤트 및 보상 진행



▶ 전월 대비 2% 증가  
MAU 22만

# MAU 증감

- 오픈빨 빠지고 감소
- 감소한 원인에는 tv퍼즐과 같은 호불호 요소가 영향을 줬을 것으로 판단되나 해당 부분은 호요버스가 개선하였기 때문에 향후 관찰 필요
- 호요버스의 체급이 있어서 감소한 MAU가 여전히 24만



▶ 전월대비 20% 감소  
MAU 24만

# AU 증감

- 신규 업데이트 및 이벤트 부재
- 10월 메인 업데이트와 11월 한국 서비스 3주  
년으로 반등 예상됨



▶ 전월 대비 18% 감소  
MAU 24만



# ▲ 증감

- 순위권 게임 중 유일한 리듬 장르
- 9월 이벤트를 통한 지표 방어



▶ 전월 대비 0.3% 감소  
MAU 26만



# ▲ 증감

- 9월 이벤트가 모두 끝났으나 낙폭 방어
- 곧 다가올 2주년에 대한 기대감 영향



▶ 전월 대비 2% 감소  
MAU 31만

# ▲ 증감

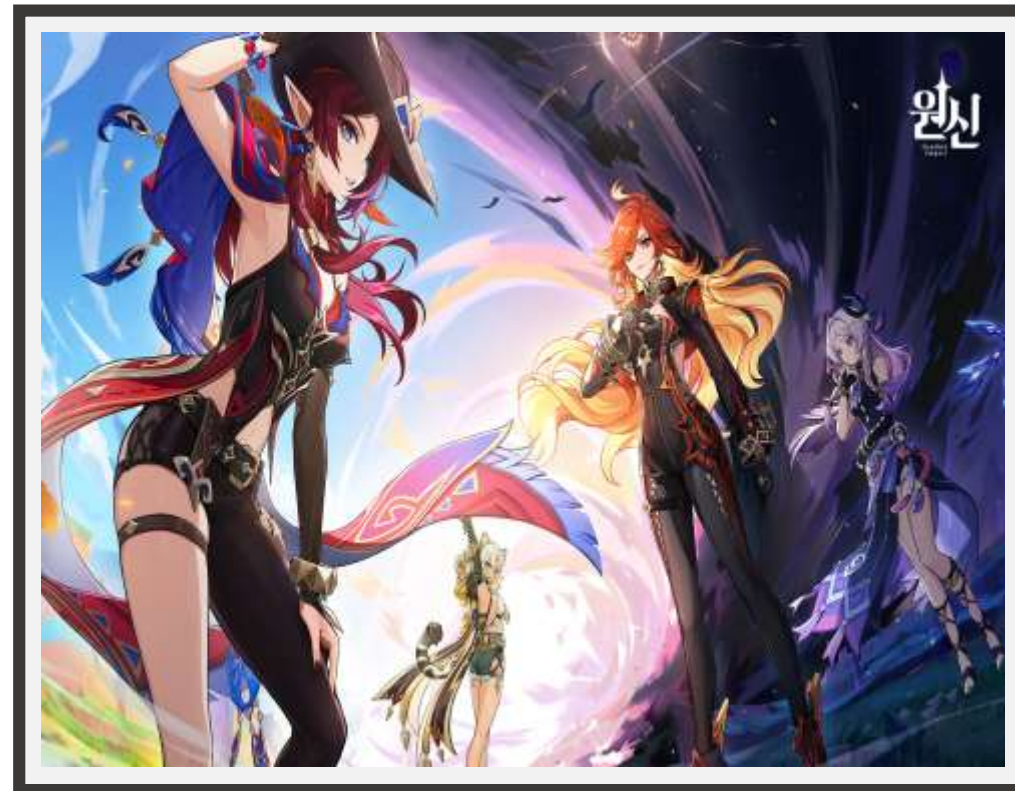
- 버전 2.5 업데이트
- 비소 캐릭터 업데이트



▶ 전월 대비 6% 증가  
MAU 44만

# ALL 증감

- 버전 5.0 업데이트
- 신규 지역 나타 업데이트



▶ 전월 대비 8% 증가  
MAU 56만

# ALL 증감

- 쿠키런: 모험의 탑은 오픈빨 빠지고 41만에서 25만으로 크게 감소
- 호연은 첫 집계 14만으로 준수한 스타트

쿠키런: 모험의 탑	41 -> 25.3
호연	14

▶ 만 단위

# MAU 증감

- 운빨존많겜은 여전히 많은 MAU
- 키우기류 게임은 서서히 감소하는 추세

운빨존많겜	96.3 -> 91.9
버섯커 키우기	19.5 -> 15.5
세븐나이트 키우기	10.4 -> 9.1
그랑사가 키우기	8.3 -> 4.1

▶ 만 단위



# 매출 증감

- 9월 빛의 코안스카야 픽업
- 메인 스토리 업데이트 및 추석 가차



▶ 전월 대비 45% 증가  
원화 17억

# 매출 증감

- 9월 상리요 티어 성능 캐릭터 무료 배포로 인해 매출 감소는 예상되었으나 58%라는 큰 폭으로 감소
- 9월 말 파수인 픽업이 시작되었으나 말일이라서 9월 집계로는 나타나기 어려웠음



▶ 전월 대비 58% 감소  
원화 19억

# 매출 증감

- 앞서 au 증감 부분에서 다뤘던 내용으로 인해 유입된 유저들이 과금으로 이어졌다고 볼 수 있음



▶ 전월 대비 90% 증가  
원화 22억

# 매출 증감

- E스포츠 및 오프라인 이벤트로 유저수 확보에는 성공했으나 이렇다할 신규BM은 전무했기 때문에 매출에는 감소한 것으로 추정



▶ 전월대비 43% 감소  
원화 31억



# 매출 증감

- 6주년 이벤트의 영향



▶ 전월 대비 79% 증가  
원화 34억



# 매출 증감

- 9월 신규 업데이트
- 신 캐릭터 카이사르 킹 추가



▶ 전월 대비 6% 증가  
원화 49억

# 매출 증감

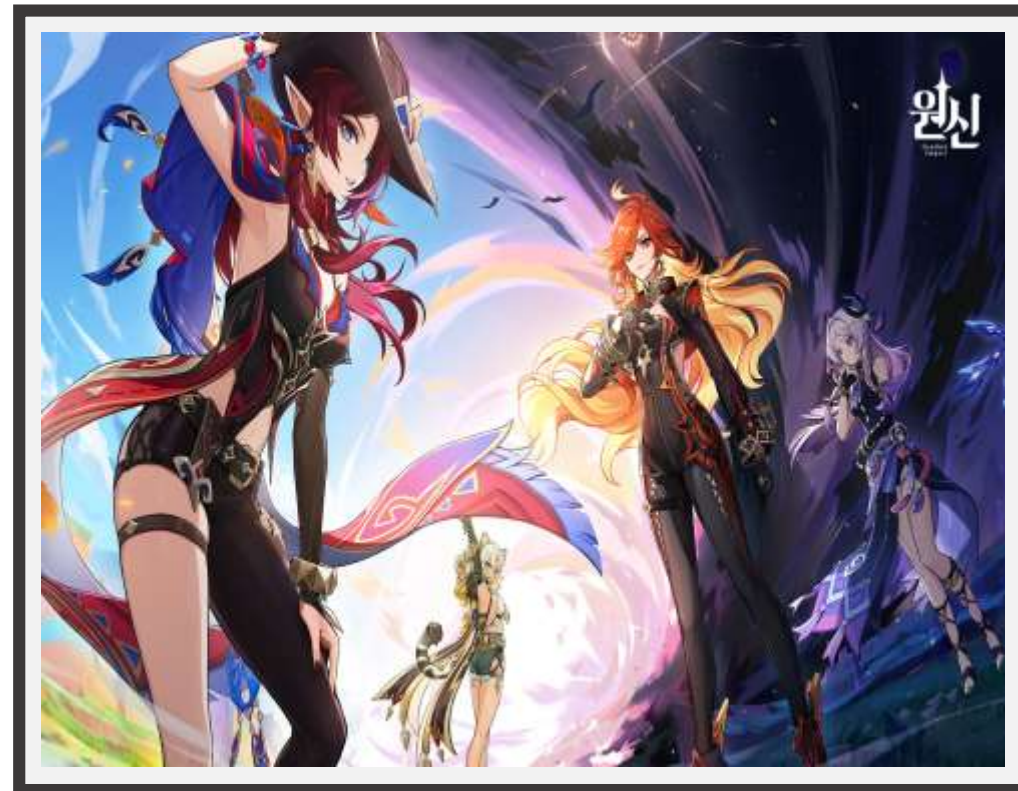
- 9월 업데이트 및 이벤트 전무
- 10월에도 비슷한 흐름
- 11월 2주년 이벤트로 반등 준비



▶ 전월 대비 26% 감소  
원화 55억

# 매출 증감

- 8월 말 5.0 업데이트
- 10월 5.1 업데이트 및 실로닌 캐릭터 추가로 기세를 이어갈 수 있을거라 예상됨



▶ 전월 대비 82% 증가  
원화 63억

# 매출 증감

- 신규 캐릭터의 완성도 높은 빌드업으로 픽업 기대효과 상승
- 스토리 업데이트



▶ 전월대비 109% 증가  
원화 85억



# 매출 증감

- 9월 발푸르기스의 밤 업데이트
- 업데이트에 맞춰 유저들이 BM 구매



▶ 전월 대비 309% 증가  
원화 15억



# 인사이트

- 데이터 출처는 매출은 [센터타워](#) AU는 [모바일인덱스](#) 참고

- AU의 경우 큰 업데이트와 이벤트 시즌이 아닐 경우 큰 지표 변화를 주기 어렵다.
- 반면 매출의 경우 사소한 변화점 마저 크게 영향을 주는 경우가 많다.

- 업데이트와 이벤트를 실시하여도 화제성이 부족하면 크게 반등할 수 없다.
- 단순 무료 배포보다도 무료 배포를 실시하여 연계할 수 있는 BM의 연구 등이 필요

권정민

Thank you!



블

로

그