

RAON GAMES TIN TƯỞNG GIAO PHÓ CHO ADMOB QUẢN LÝ VIỆC KIẾM TIỀN TỪ ỨNG DỤNG CỦA MÌNH, ĐỂ RAON GAMES TẬP TRUNG VÀO VIỆC TẠO RA NHỮNG TRÒ CHƠI TUYỆT VỜI.



THÔNG TIN NHANH

Mục tiêu

- Tạo một trò chơi dành cho thiết bị di động phổ biến trên toàn cầu
- Xây dựng một doanh nghiệp ứng dụng thành công

Phương pháp tiếp cận

- Phản ứng với đề xuất của người dùng bằng cách thêm các cải tiến cho trò chơi
- Sử dụng quảng cáo biểu ngữ và quảng cáo chuyển tiếp CPC để kiếm tiền từ trò chơi của họ

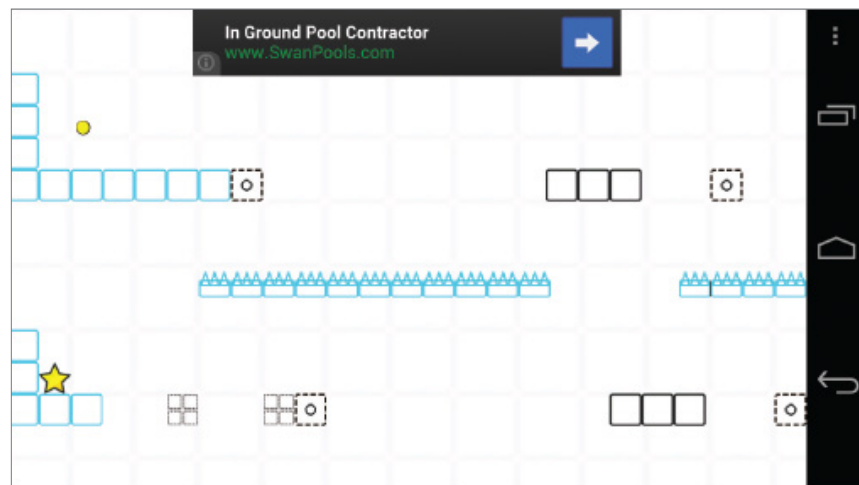
Kết quả

- Bouncy Ball đã vượt ngưỡng 10 triệu lượt tải xuống
- Quảng cáo chuyển tiếp CPC đã dẫn tới sự gia tăng 30% doanh thu

Raon Games là công ty chỉ có một người, được Park Yong-ok thành lập vào năm 2012 tại Hàn Quốc, với mục đích tạo ra những trò chơi tuyệt vời mà tất cả mọi người có thể thưởng thức. Anh phát hành Bouncy Ball, một trò chơi dựa trên kỹ năng, trong đó người chơi điều khiển một quả bóng qua hàng loạt chướng ngại vật ở một cấp độ.

Park đã tin tưởng vào mô hình doanh thu từ quảng cáo, vì vậy anh đã phát hành Bouncy Ball miễn phí và bắt đầu kiếm tiền bằng AdMob, nền tảng này cho phép anh tập trung toàn bộ sức lực vào việc xây dựng trò chơi hay với trải nghiệm người dùng tuyệt vời.

Kế hoạch của Park đã diễn ra đúng như anh hy vọng; Bouncy Ball đã đạt được một cơ sở người dùng mạnh mẽ và đã trở thành ứng dụng số hai trong bảng xếp hạng miễn phí phổ biến nhất trên Cửa hàng Google Play. Theo sau đó là một dòng doanh thu mạnh mẽ. Chúng tôi yêu cầu Park chia sẻ chi tiết về câu chuyện của Bouncy Ball.



Bouncy Ball, trò chơi thành công đầu tiên của Raon Games, là trò chơi đồ đơn giản, trong đó tất cả những gì người dùng phải làm là ăn sao bằng bóng nảy.

Những yếu tố chính dẫn đến thành công

Các bài đánh giá của người dùng đóng vai trò quan trọng trong việc cải thiện Bouncy Ball

Park tin tưởng rằng "Người dùng luôn đúng", do vậy anh đọc tất cả các bài đánh giá về Bouncy Ball. Mặc dù Park thường nhận được những bài đánh giá mù mờ hoặc thậm chí tức giận từ người dùng, anh đã không nản lòng, thay vào đó anh tập trung cập nhật trò chơi dựa trên phản hồi. Phản ánh tất cả các đề xuất và phàn nàn của người dùng, Park đã áp dụng những thay đổi lớn cho ứng dụng. Một vài tuần sau sự thay đổi này, Park đã rất ngạc nhiên khi nhận ra rằng Bouncy Ball đã vượt lên trong bảng xếp hạng. Thậm chí một người dùng còn phản hồi rằng "Tôi có cảm giác công ty này đọc tất cả các bài đánh giá của người dùng."

Nghiên cứu điển hình | Bouncy Ball

Các bản cập nhật liên tục đã giữ cho người dùng ở lại với Bouncy Ball

Ngay cả sau khi Bouncy Ball vượt ngưỡng 10 triệu lượt tải xuống, Park vẫn đảm bảo ứng dụng được cập nhật liên tục. "Tôi biết rằng khi không còn có thêm nội dung mới, người dùng sẽ đi nơi khác", Park nói. Park đã tải lên 20 bản đồ mới mỗi hai tuần và giờ đây ứng dụng có hơn 900 bản đồ.

'Map Store' giúp cả người dùng và Bouncy Ball

Bouncy Ball có một tính năng độc đáo có tên là Map Store cho phép người dùng tạo bản đồ riêng của họ và chia sẻ chúng với người dùng khác trên khắp thế giới. Tính năng này không chỉ tăng mức độ tương tác của người dùng với Bouncy Ball, mà còn giảm áp lực liên tục phải cung cấp nội dung mới cho trò chơi lên Park. Hiện tại, Map Store có hơn năm triệu bản đồ do người dùng tạo, Raon Games không bao giờ có thể tự mình tạo lượng bản đồ lớn như vậy.

Raon Games tối ưu hóa doanh thu quảng cáo bằng quảng cáo trung gian CPC của AdMob

Ban đầu, Raon Games đã do dự khi triển khai quảng cáo trung gian, lo sợ rằng nó có thể gây tổn hại đến trải nghiệm người dùng. Tuy nhiên, sau khi tham vấn với AdMob, Park thay đổi ý kiến để triển khai quảng cáo chuyển tiếp CPC một cách thông minh. Park chỉ hiển thị quảng cáo trung gian khi người dùng hoàn thành mười giai đoạn của trò chơi. Ngay cả khi sử dụng giới hạn quảng cáo chuyển tiếp CPC, doanh thu của Bouncy Ball đã tăng 30%.

Hướng về tương lai

Mục tiêu chính của Raon Games bây giờ là phát triển ra toàn cầu. Với báo cáo theo khu vực của AdMob, Park đã thấy cơ sở người dùng của Bouncy Ball phát triển ở khắp nơi trên thế giới. Điều này đã khuyến khích Park chuẩn bị cho sự mở rộng ra toàn cầu của Raon Games.

Park đảm bảo rằng anh sẽ không ngừng cập nhật Bouncy Ball; thực tế, anh có kế hoạch thực hiện một sự thay đổi lớn khác cho ứng dụng. Anh cũng có kế hoạch tiếp tục tạo những ứng dụng trò chơi mang phong cách đặc trưng của Raon Games.