

Gold Spoon Media Introduction

(金勺子广告介绍书)

Contents

01 市场现状分析

02 提出问题

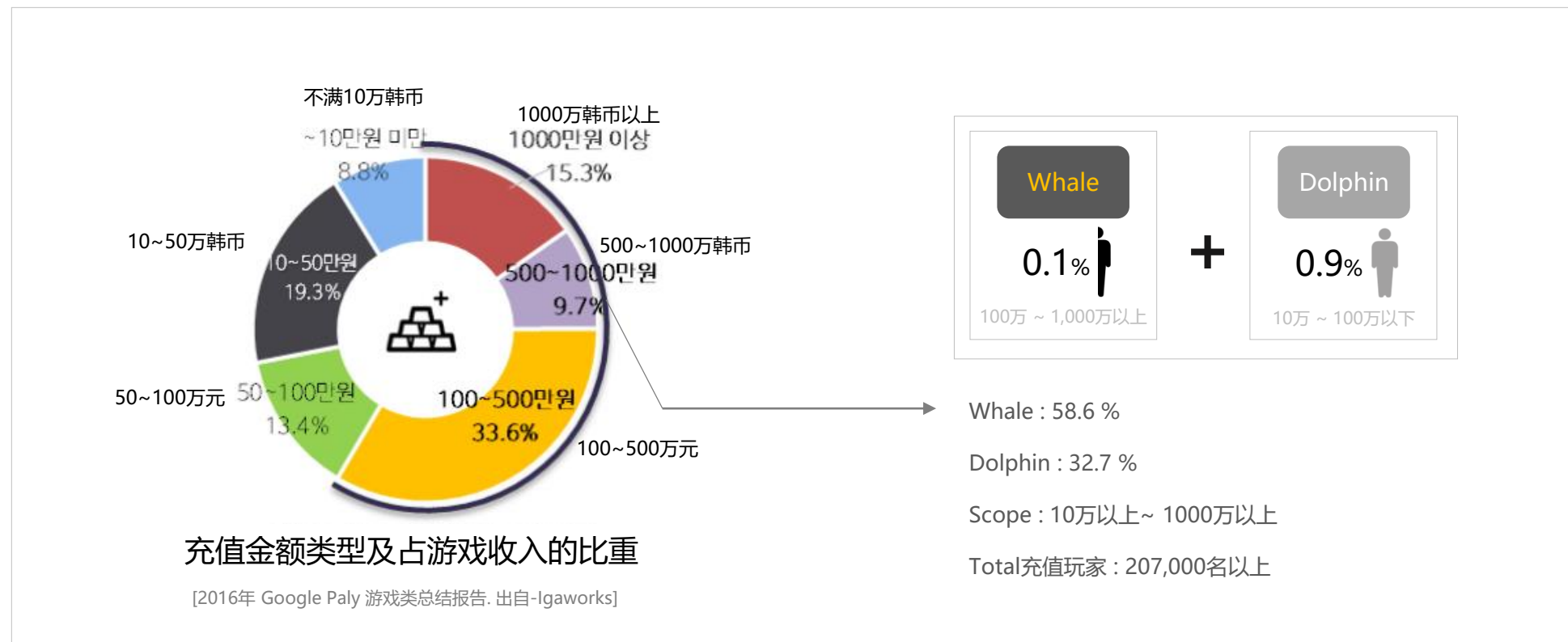
03 金勺子介绍

04 金勺子系统介绍

05 广告产品介绍

Market Analysis 市场现状分析

充值玩家的充值情况



* 高额充值玩家(Whale)群体充值金额在100万韩币~1,000万韩币，占整体游戏收入的比重为43.3%

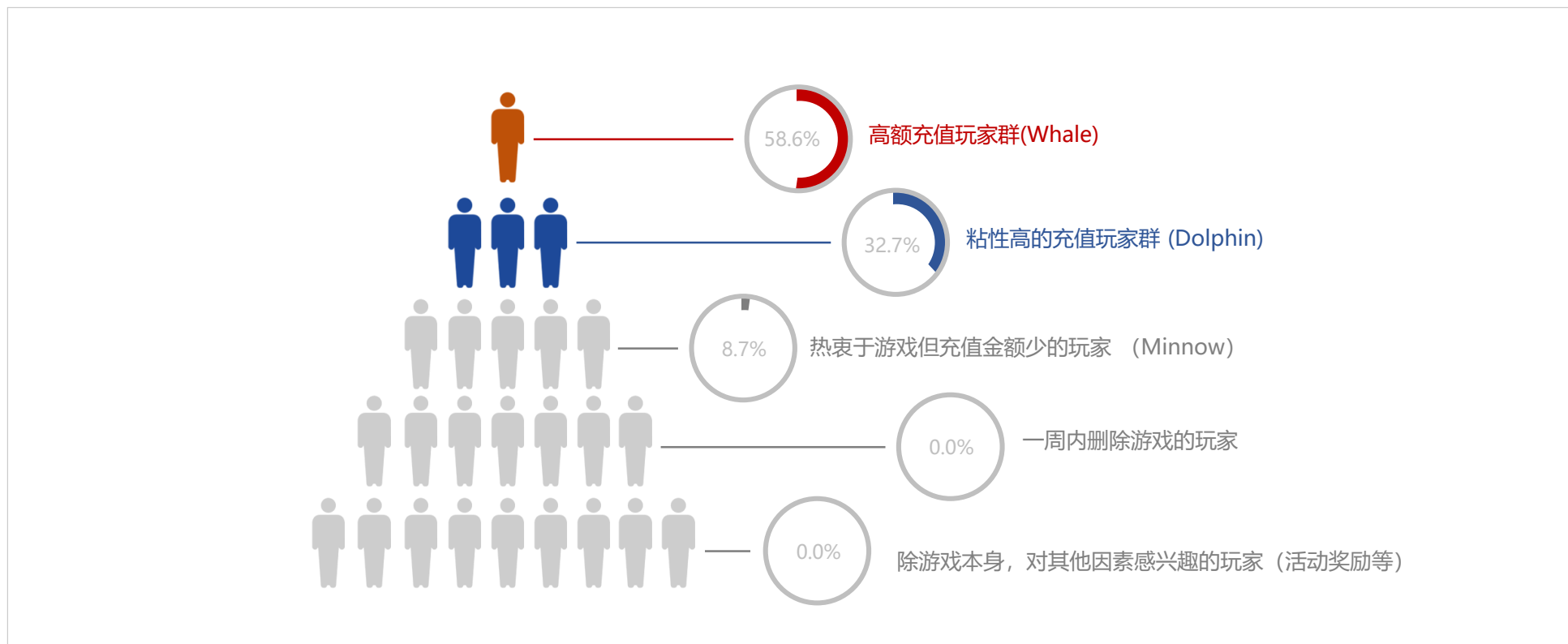
* 超高额充值玩家(Whale)群体，充值金额在1,000万韩币以上，占整体游戏收入的比重为15.3%

* 高额充值&超高额充值玩家在一款游戏的充值金额占该游戏整体收入的58.6%

Presentation Of Problem

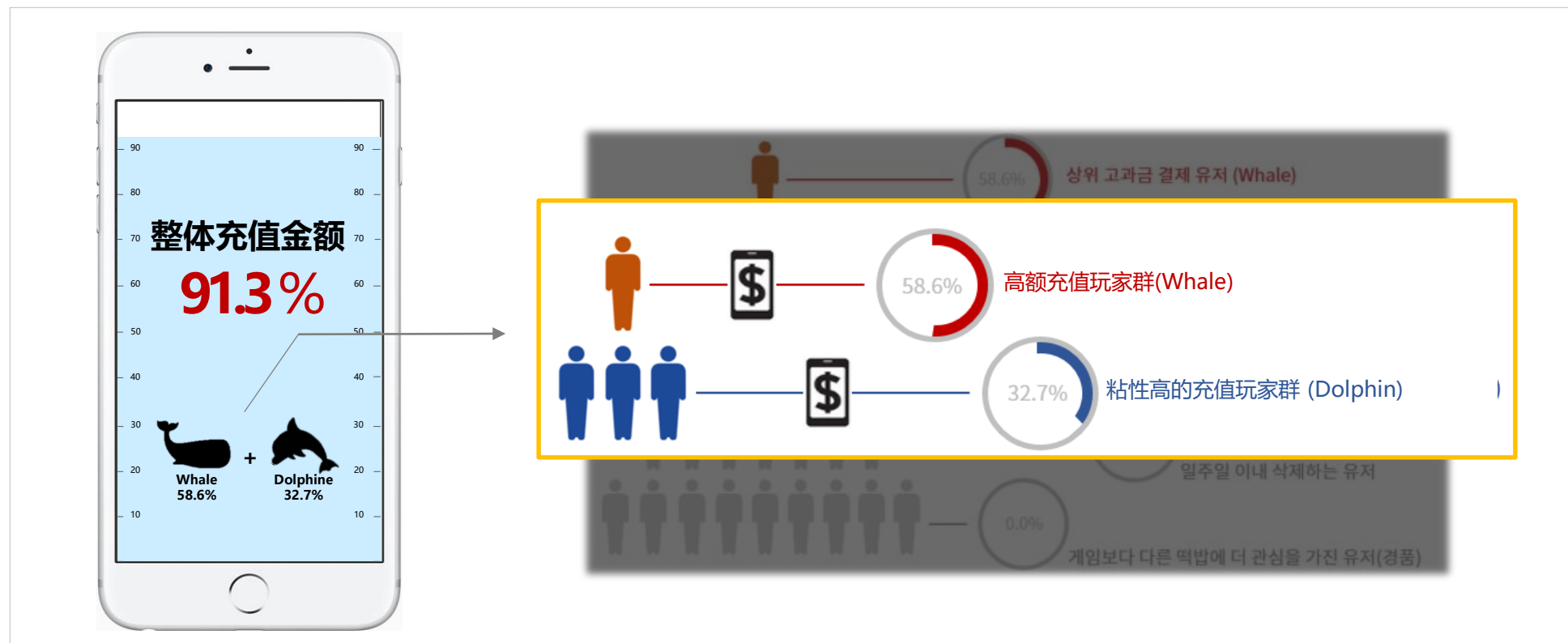
提出问题

提出问题



- * 要想以有限的市场费用带来最好的投放效果, 应该定位哪些用户呢?
- * 成功的市场推广实际上需要导入哪些玩家呢?
- * 随着手游大众化加剧, 需要加强市场推广的哪一部分呢?

解决问题



- * 如果有大量手游充值玩家聚集的媒体，该媒体应该是最适合做市场推广的媒体
- * 攻略负责游戏充值金额90%以上的充值玩家群已经成为市场投放的必要战略
- * 持续导量的市场推广方式固然重要，但是必须有针对性的攻略充值玩家群 (Whale & Dolphin)，该游戏才能获得成功

Gold Spoon Introduction

金勺子介绍

金勺子介绍



- * “金勺子” 是韩国首个定位 <充值玩家> 的广告媒体
- * 金勺子媒体是充值玩家密集的媒体, 1%的高额充值玩家带来超过90%以上游戏收入
- * 根据用户的充值记录, 将用户分为金勺子/银勺子/土勺子三个等级, 根据不同等级发放不同的VVIP激活码, 即使不是充值玩家也可以保证高留存率
- * 注册用户250,000名/ 超过70,000名以上玩家充值10万韩币以上!! 持续有新的注册用户, 充值玩家群在不断扩大(18年3月基准)

金勺子投放案例 (1)



游戏名: A游戏 (MMORPG)
ARPPU: 380,000元韩币以上
金勺子用户充值金额: 571,727,091元韩币以上
金勺子激活码发放人数: 18,000名 以上



游戏名: B游戏 (MMORPG)
ARPPU: 120,000元韩币以上
金勺子用户充值金额: 281,217,981元韩币以上
金勺子激活码发放人数: 7,000名 以上



游戏名: C游戏 (三国志类)
ARPPU: 170,000元韩币以上
金勺子用户充值金额: 298,613,981元韩币以上
金勺子激活码发放人数: 6,000名以上



游戏名: D游戏 (海战类)
ARPPU: 700,000元韩币以上
金勺子用户充值金额: 113,511,401元韩币以上
金勺子激活码发放人数: 3,000名以上



游戏名: E游戏 (二次元美少女 MMORPG)
ARPPU: 200,000元韩币以上
金勺子用户充值金额: 77,665,507元韩币以上
金勺子激活码发放人数: 8,000名以上



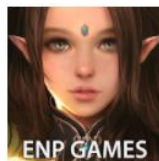
游戏名: D游戏 (武侠MMORPG)
ARPPU: 700,000元韩币以上
金勺子用户充值金额: 113,511,401元韩币以上
金勺子激活码发放人数: 3,000名以上

- * 金勺子截止目前已经进行了超过600款游戏的VVIP激活码活动
- * 上述活动均投放的是金勺子无限激活码产品, 充值金额根据金勺子用户的充值记录计算得出
- * 韩国主要游戏类型为MMORPG到 MORPG / 三国志 / 武侠 / 体育 / 二次元 / 放置类 / 网络游戏等, 活动不分游戏类型都可以导入金勺子的充值玩家
- * 韩国手游市场推广媒体当中性价比最高的渠道, 体验过效果的客户二次投放率超过95%以上并持续投放中

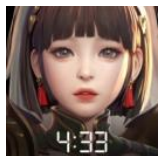
金勺子投放案例 (2)



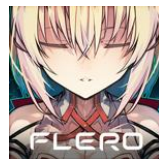
游戏名: Ragnarok M.
平均每一位金勺子用户的充值金额: 1,040,000元韩币
金勺子激活码发放数量: 18,000个以上



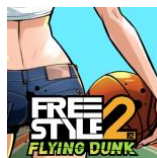
游戏名: 永恒纪元
平均每一位金勺子用户的充值金额: 1,370,000元韩币
金勺子激活码发放数量: 4,500个以上



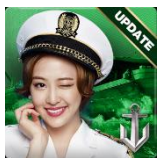
游戏名: 三国Blade
平均每一位金勺子用户的充值金额: 1,100,000元韩币
金勺子激活码发放数量: 3,500个以上



游戏名: Grimms Notes
平均每一位金勺子用户的充值金额: 929,000元韩币
金勺子激活码发放数量: 6,000个以上



游戏名: 街头篮球2 : Flying Dunk
平均每一位金勺子用户的充值金额: 1,089,000元韩币
金勺子激活码发放数量: 4,000个以上



游戏名: 海战1942
平均每一位金勺子用户的充值金额: 1,280,000元韩币
金勺子激活码发放数量: 3,000个以上

- * 该数据是通过完成金勺子等级认证获得返点奖励以及获得激活码的用户们在实际游戏中的平均充值金额
- * 所有投放金勺子活动的600款游戏中平均每人的充值金额为850,000元韩币以上
- * 该数据是给实际充值的玩家提供VVIP激活码以及给与充分的激励, 持续引导2, 3次充值的结果
- * VVIP激活码价值越好, 玩家再充值及转变成高额充值玩家的速度越快

金勺子投放案例

金勺子用户所有累积充值金额

49,209,347,162 元韩币

金勺子用户所有平均充值金额

857,308 元韩币

充值1,000万韩币以上
金勺子用户占比 (3.41%)

₩ 14,223,652 元韩币平均充值金额

充值500~1,000万韩币
金勺子用户占比 (6.12%)

₩ 6,868,256 元韩币平均充值金额

充值100~500万韩币
金勺子用户占比 (13.79%)

₩ 2,003,169 元韩币平均充值金额

充值1~100万韩币
金勺子用户占比 (85.741%)

₩ 205,242 元韩币平均充值金额

※ 2018年 1季度为止

- * 超高额充值玩家 (充值金额在1,000万韩币以上), 高额充值玩家 (充值金额在100万 ~ 500万韩币以上) 占金勺子用户的13.5%
- * 除了超高额充值玩家, 金勺子用户中充值金额在1万~100万韩币的充值玩家也是不可忽视的力量
- * 通过金勺子的充值记录确认系统, 可准确无误的确认每人的充值明细

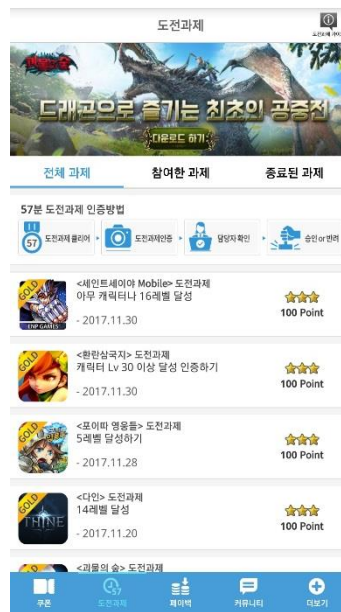
Contents Introduction

内容介绍

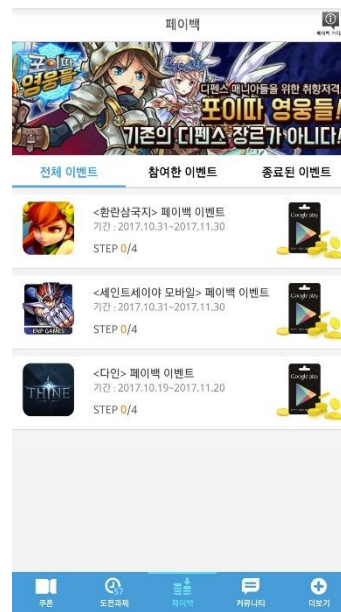
金勺子系统介绍



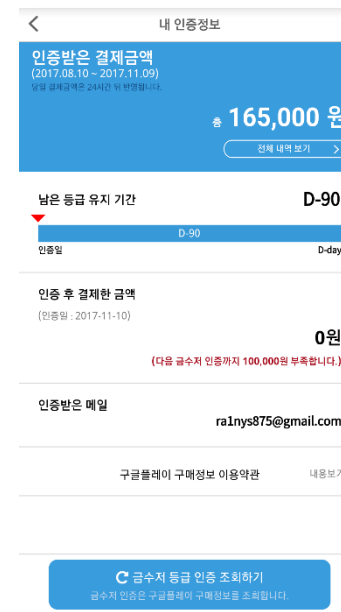
金勺子VIP激活码



金勺子挑战课题



金勺子返点活动



充值记录

- * 金勺子等级只需下载游戏即可获得VVIP激活码
- * 用户通过参与VVIP激活码 / 挑战课题 / 返点等活动有机会获得游戏激活码以及谷歌充值卡
- * 金勺子等级 (充值10万以上) / 银勺子等级(充值2万~10万以下) / 土勺子等级 (无充值记录) , 以该条件确认最近3个月的充值记录并划分等级
- * 以最近3个月的充值记录划分等级, 等级每三个月更新一次, 需持续充值才可以维持等级

金勺子系统介绍



- * 金勺子的所有系统界面都包含 <游戏下载> 按钮
- * VVIP激活码/ 挑战课题/ 返点等活动，给用户奖励前最优先确认用户的下载记录
- * 比起金勺子/银勺子用户，土勺子用户近3个月没有充值记录，所以必须要额外再满足连续激活3天游戏的条件才可以获得VVIP激活码

金勺子挑战课题介绍



金勺子挑战课题



银勺子挑战课题



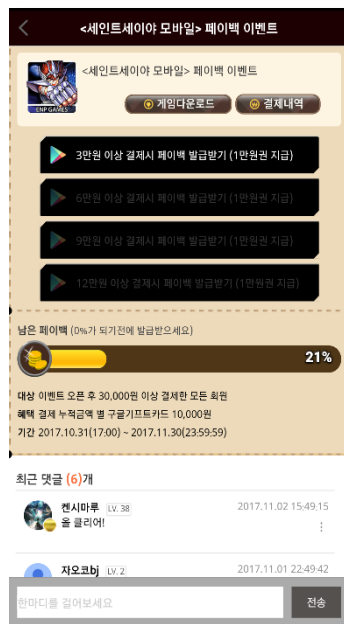
土勺子挑战课题

- * 金勺子等级: 完成挑战课题获得经验值, 可继续完成挑战课题列表的任务 (仅下载游戏即可获得VVIP激活码)
- * 银勺子等级: 完成挑战课题可获得经验值和VVIP激活码 (完成挑战课题需提供认证图片)
- * 土勺子等级: 完成挑战课题并连续3天激活游戏时可以获得VVIP激活码 (两个条件必须全部满足)
- * 以最近3个月的充值记录划分等级, 等级每三个月等级更新一次, 需每三个月持续充值才可以维持等级

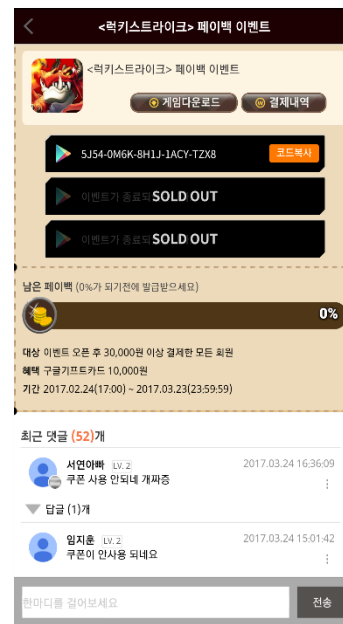
金勺子返点活动介绍



返点活动列表



返点活动详细界面



发放返点奖励

- * 可参与金勺子应用内的所有游戏的返点活动
- * 每一款游戏每人每充值3万韩币时可获得1万元韩币价值的<谷歌充值卡>作为返点奖励
- * 返点上限为每人每款游戏不得充值超过15万元韩币（最多5次返点）
- * 确认用户在活动期间的充值记录，并给用户实质奖励，减少游戏充值负担，促进用户更加积极的再充值随之提高游戏收入

金勺子用户返点活动介绍



倚天屠龙记返点活动

12 <의천도룡기>페이백 이벤트
下载游戏 充值记录
게임다운로드 결제내역

查询充值超过3万韩币时返点

- 60,000원 이상 결제시 페이백 조회하기
- 90,000원 이상 결제시 페이백 조회하기
- 120,000원 이상 결제시 페이백 조회하기

GOLD SPOON

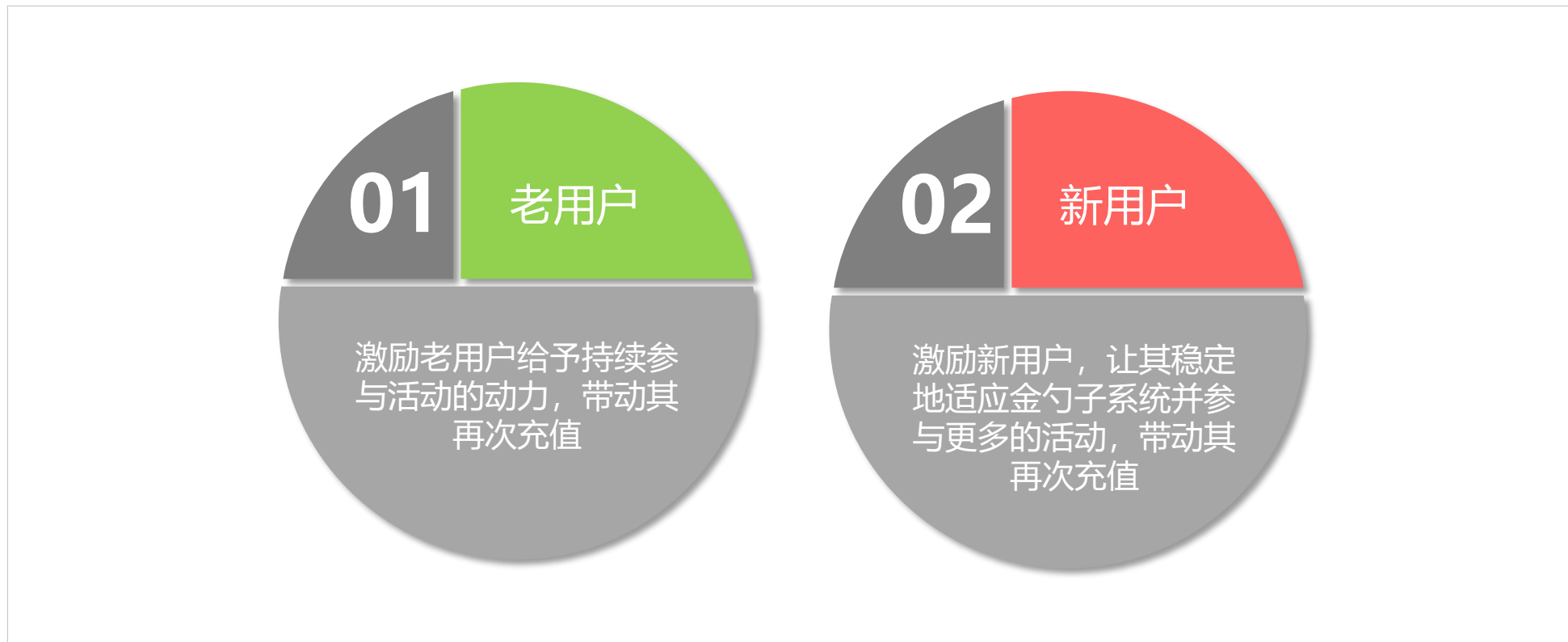
执行返点活动
广告费500万韩币

의천도룡기

效果: 充值金额超过500万韩币以上
(返点活动带动充值)

- * 返点活动通过确认玩家在游戏内的充值记录，筛选符合充值条件的玩家并支付等同于返点价值的谷歌充值卡作为奖励
- * 返点活动可带动游戏内充值，充值金额超过广告费
- * 非金勺子等级的如银勺子/土勺子等级的玩家也可以参与返点活动，通过积极参与这些低等级玩家可快速升级为金勺子等级

金勺子投放效果



- * 金勺子会适当地给新老玩家提供激励，赋予他们更多的体验的乐趣和动力
- * 给老用户提供激活码及返点等激励，给予持续参与活动的动力
- * 给新玩家提供激活码，让其快速适应游戏，引导新玩家参与首充活动并主导新玩家转变为忠实玩家的过程

Contents Introduction

产品介绍

■ 金勺子广告产品及附加优惠服务介绍

- 所有客户投放套餐产品均可获得附加优惠服务

* 金勺子All IN ONE 套餐

2,000 万韩币

基本包含内容

- VVIP 激活码(活动期间无限制发放)
- 参与57分钟挑战课题并赠激活码
- 广告开启当天发送应用推送

附加服务

600万韩币价值

- 用户返点活动50次
- 赠送1次应用推送
- 金勺子应用内横幅曝光 (顶端横幅7天 / 弹窗3天)
- **金勺子更新活动可优惠500万韩币**

(发布激活码1,000万韩币 + 返点活动500万韩币)

* 金勺子 All IN ONE + 事前预约套餐

2,500 万韩币

基本包含内容

- VVIP 激活码(活动期间无限制发放)
- 参与57分钟挑战课题并赠激活码
- 广告开启当天发送应用推送
- 金勺子事前预约活动 (谷歌)

附加服务

1100万韩币价值

- 用户返点活动50次
- 赠送1次应用推送
- 金勺子应用内横幅曝光 (顶端横幅7天 / 弹窗3天)

(更新事前预约+激活码发布1,000万韩币 + 返点活动 500万韩币)

* 根据客户需求制定投放产品

???? 万韩币

除All IN ONE套餐或All IN ONE 事前预约套餐以外的金勺子产品和其他产品组合投放的具体需求

联系销售部或产品运营部，可根据客户的具体需求制定投放组合，并以最合理的价格提供最优质的效果

■ 金勺子用户追加返点活动介绍

- 用户返点产品无法单独投放，必须通过投放ALL IN ONE等套餐产品获得返点附加服务，届时客户可追加预算延长返点活动投放期间

* 返点追加

500 万韩币

基本包含内容

- 返点追加150次(每次10,000元韩币)
- 返点条件：玩家每充值3万韩币返1万韩币(每人上限5万韩币)

* 返点追加

1000 万韩币

基本包含内容

- 返点追加300次(每次10,000元韩币)
- 返点条件：玩家每充值3万韩币返1万韩币(每人上限5万韩币)

附加服务

100万韩币价值

- 赠送50次返点
- 赠送1次提醒返点数量的推送
- 金勺子应用内横幅曝光
(活动期间内任意一天可协商)

* 根据客户需求制定投放产品

???? 万韩币

返点追加预算500万或1000万以外的具体需求

联系销售部或产品运营部，根据客户的具体需求制定投放策略，并以最合理的价格提供最优质的效果

Thank you

广告咨询 : goldspoon@udnm.co.kr

Samrt事业部销售科长 ChanHo Song 송찬호

HP : 010-9924-7632

E-mail : sch@udnm.co.kr