



Matchingham Games, UK'de kurulmuş, genç ve çok başarılı bir mobil oyun yayıncısı şirket olup dünyanın çeşitli ülkelerinden 15 oyun stüdyosu ile çalışmakta, günlük 100 bin dolardan fazla reklam geliri elde etmektedir. Son 1 yıl içinde yayınladıkları 10 oyun toplamda 65 milyon kez indirilmiştir.

Matchingham Games CMO'su ve şirketin tüm para kazanma ve kullanıcı kazanma operasyonlarından sorumlu Selim Han, bizimle Admost hakkındaki görüşlerini paylaştı:

İlk oyunumuz Braindom 1'in Mayıs 2020'deki ilk çıkışından beri Admost kullanıyoruz. İlk günden itibaren Admost ekibinin çok önemli katkılarını hep yanımızda hissettik. Oyunlarımızın bugüne kadarki başarısında önemli bir pay sahibinin de Admost ekibi olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim.



Öncelikle Admost ile birlikte **Mopub**, **Applovin Max** ve **IronSource** gibi büyük mediation platformlarını da test ettiğimizi ifade etmeliyim. Bu testlerimizde hiçbir mediation platformunun **ARPDau olarak** Admost'un üzerine çıkamadığını gördük.

Bizim için en önemli parametre olan ARPDau'nun yanında, Admost'u diğer platformlardan ayıran başka önemli özellikler de vardı.

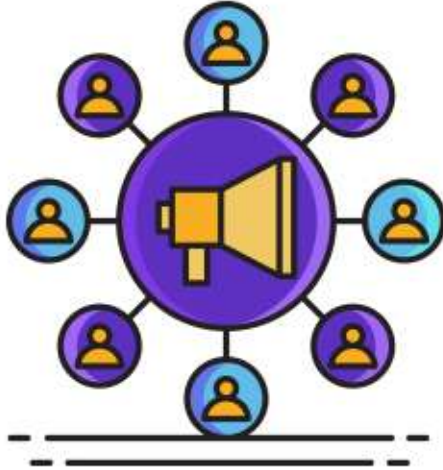
01

Admost'ta waterfall yönetimini doğrudan Admost'taki hesap yöneticilerimiz yapıyor ve bu bizim için önemli bir kolaylık oluyor. Admost, diğer mediationların hepsinden farklı olarak ülke bazlı değil, **kişi bazlı waterfall** yapıyor. Ayrıca Facebook Audience Network başta olmak üzere, **bidding desteği sağlayan ad networklerle waterfall sistemi hibrit olarak** çalışıyor. Bu özellikleri ile Admost waterfall sisteminin yönetimini tamamen otomatik ve ideal buluyoruz.

03

Admost **birçok ad network ile bidding partner** olarak çalışıyor. Aralarından özellikle FB Bidding'den çok memnun kaldık. Bidding için gerekli entegrasyonları ve ayarlamaları Admost hesap yöneticileri yapıyor. Sistem bir kez ayarlandıktan sonra tamamen otomatik çalışıyor ve dönemsel eCPM artışı veya kampanya gibi durumlarda bile müdahale etmemize gerek kalmadan optimizasyon yapıyor. Bu, bizim gibi çok sayıda oyunu yönetmek durumunda olan yayıncılar için büyük bir kolaylık ve rahatlık sağlıyor.

02



Admost ekibi, **ad networklerle olan çok yakın ilişkileri** sayesinde, entegrasyon veya performans güncellemeleri gibi konularda ad networklerle bizim yerimize irtibata geçiyor. Bu sayede hem ad networklerden VIP hizmet alıyor hem de zaman kazanıyoruz. Admost'un sınırlı sayıdaki Facebook Bidding Partner'lardan biri olması, bu konudaki güvenimizi daha da pekiştirdi.

04

Admost'un çok güzel ve **kullanışlı bir dashboardu** var. Ayrıca Admost ekibi, raporları ve paneli geri bildirimlerimiz ve ihtiyaçlarımız doğrultusunda sürekli ve hızlıca geliştiriyor; daha da kullanışlı ve verimli hale getiriyor. Bütün oyunlarımızın reklam gelirlerini tüm ayrıntıları ile tek ekranda görebildiğimiz gibi, gerektiğinde bu verileri istediğimiz detayda Excel'e ya da **API'lerle kendi sistemlerimize aktarabiliyoruz.**



05



Admost'un Admob gibi yüksek eCPM veren bir network'ü, diğer mediationlara göre çok daha iyi optimize ettiğini gözlemledik. Bunun sebebi, ülke bazlı waterfall yapan diğer ad networkler, aynı ülkedeki herkes için Admob'a aynı floor price'tan istekte bulunurken Admost'un çok daha az istek göndererek **en doğru floor price'lar ile kişiye özel waterfall** yapması. Bu sayede, daha hızlı ve daha doğru değerden reklam gösteriyoruz.

06

Veri görselleştirme aracı **Admost Analytics** ile Admost panelinde kanal/kampanya/görsel bazlı LTV görebiliyoruz. Bu sayede, UA bütçelerimizi **her ülke, her kanal ve her görsel için optimize ederek** en kazançlı kullanıcıları hedefleyebiliyoruz.

07

Predicted LTV hesaplamaları sayesinde UA kampanyalarının çok erken dönemlerinde (3 günlük veri ile) beklenen karı görüp hemen bu doğrultuda aksiyon alabiliyoruz. Bunun, daha hızlı hesaplamalar, daha etkili UA stratejileri ve görsel bazlı LTV analizi yapmamızı sağlaması adına bizi rakiplerimizin önüne geçiren çok önemli bir özellik olduğunu düşünüyoruz.

08

Admost'un **A/B Test özelliği** ile oyunlarımızın kodunda hiçbir değişiklik yapmaya gerek duymadan cohort bazlı testler yaparak gelirlerimizi önemli oranda artırdık. Oyunlarımızı markette güncellemeye gerek olmadan, reklam gösterimlerimizde **interval, cap, ülke bazlı farklı senaryoları** A/B test ile karşılaştırabilmek bize önemli avantaj sağlıyor. Admost'un bu aracı sayesinde oyun geliştirme ekibimizin üzerinden büyük bir yükü alma ve onların zamanını daha verimli kullanma fırsatı bulduk.



09



Admost'un **Cross Promotion** özelliği ile oyunlarımızı birbiri içerisinde kolaylıkla tanıtabiliyoruz. Kendi reklamlarımızı istediğimiz eCPM'ler ile waterfall'a dahil ediyoruz ve bu kanaldan gelen kullanıcılarımızın katkılarını da raporlarda ayrıca analiz edebiliyoruz.

10



Sorunlarımızı çok hızlı bir şekilde çözen, testleri bizimle birlikte yorumlayan, yorumları ve geribildirimleri ile oyunlarımızın gelişiminde önemli rol oynayan Admost ekibini, bizim için önemli iş ortakları olarak görüyoruz. **Butik hizmet** sundukları için zamanlarını ve birikimlerini bizimle paylaşma fırsatları oluyor.

Sonuç olarak, Admost bizim için vazgeçilmez bir partner olarak sanki kendi içimizdeki son derece profesyonel bilgi işlem bölümü gibi çalışıyor. Kendileri, bizim kazancımız üzerinden bir komisyon olarak çalıştıkları için **bütün ad networklere eşit mesafede** duruyor ve tüm enerjilerini gelirlerimizi artırmaya odaklayabiliyorlar. Kendilerine bu vesile ile tekrar teşekkür ediyor ve birlikte daha çok başarılar elde edeceğimize inanıyoruz.

