

下载破亿！XGame Studio携手Tenjin与小米GetApps打造全球爆款

XGame 案例研究

 总部: 香港

 游戏类型: 休闲游戏、音乐游戏

 平台: Android

 主要游戏: [Beat Piano Dance: Music Game](#) · [Antistress relaxing toy game](#) · [Moto Race Master](#)

关于XGame

XGame成立于2018年，总部位于香港，是一家休闲游戏和音乐游戏的知名发行商。XGame的玩家遍布北美、欧洲和东南亚，拥有多元化且高度参与的用户群体。

出海时面临的挑战

2022年，在XGame与Tenjin合作之际，他们刚刚开始探索全球移动游戏市场，但在这一过程中，他们面临了诸多挑战：

缺乏海外买量经验： XGame团队此前主要专注于本土市场，缺乏在国际市场上进行大规模用户获取的经验和资源，他们需要一些专业指导来进行全球范围内的竞争。

广告数据分散： 由于没有统一的广告数据管理平台，XGame难以准确衡量跨广告渠道的ROI和ROAS。

用户获取扩张受限： 由于缺乏可靠的数据支持，XGame在扩展用户获取规模时遇到了瓶颈，难以有效分配预算并优化广告投放策略。

解决方案

Tenjin为XGame提供了全面的数据分析和战略支持，成为XGame增长之旅中的关键合作伙伴。

平台集成升级： Tenjin与小米国际应用商店GetApps深度合作，为XGame在GetApps上的营销活动提供了全面的数据分析，帮助XGame精准计算ROI并优化用户获取策略。

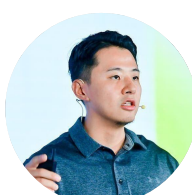
战略增长支持： Tenjin与XGame紧密合作，共同制定了以结果为导向的全球用户买量扩张策略。

全面的广告活动测量： 通过Tenjin的仪表盘，XGame可以实时追踪不同广告渠道的用户变现表现，真正做到“钱花在刀刃上”。

广告聚合ROI： Tenjin的数据面板通过Tenjin SDK获取广告聚合提供商的展示级别数据，展示**广告聚合收入指标**。XGame能够通过这个指标评估从不同广告渠道获取的用户的变现情况，优化广告支出。

“

Tenjin与XGame的合作是我们小米国际应用商店[GetApps](#)的一个成功案例。XGame借助Tenjin的数据分析能力，实现了用户获取和变现的双重突破，充分展示了GetApps对全球开发者的巨大潜力。



Bono Wu
小米国际互联网业务部渠道合作负责人

成果

01

变现能力稳健增长：广告收入增长约20%

02

用户规模快速扩张：月安装量超过1000万次

03

投资回报率大幅提升：关键地区的投资回报率（ROI）增长约40%

“

我们当时对全球用户获取几乎一无所知，Tenjin不仅为我们提供了强大的数据分析工具，还给予了专业的战略指导。在他们的帮助下，我们从一个小型本土工作室，逐步成长为全球下载量破亿的移动游戏发行商。



Jacky Zhou
XGame CEO兼创始人

工具



实时数据面板

集中展示关键数据



战略增长支持

专家指导用户获取（UA）增长



广告聚合ROI

基于广告聚合平台的展示级别数据