

Game Hive

История успеха

 **unity** Ads



“Несомненно, лучший рекламный формат — это реклама с наградой за просмотр, потому что она не вмешивается в ход игры и повышает Life Time Value игрока (LTV). Если бы мы должны были выбирать одну-единственную сеть видеорекламы, мы бы выбрали Unity Ads”. Марк Вонг, сооснователь и директор по развитию бизнеса и операциям

Знакомьтесь... Game Hive

Game Hive — это разработчик мобильных игр из Торонто (Канада), кредо которого — высококачественное проектирование, программирование и художественная постановка. Игры Game Hive представляют собой уникальную комбинацию интерактивности и взаимодействия в мобильных играх. У Game Hive в общей сложности более 100 млн загрузок на платформах iOS и Android по всему миру. Game Hive одной из первых компаний внедрила Unity Ads, а ее блокбастер Tap Titans, разработанный на платформе Unity, стал культовым и ввел в обиход подход «просмотреть, чтобы играть» (view-to-play). Движок Unity позволил команде Game Hive сосредоточиться на том, что у нее получается лучше всего, а благодаря Unity Ads ей удалось не только заработать на Tap Titans, но и повысить вовлеченность игроков и показатель LTV — Life Time Value, т.е. сумму, которую игрок в среднем тратит за все время пользования игрой.



Задача:

Как быстро заработать

Game Hive выпускает мобильные игры нового поколения с 2008 г. Компания, которую создал Марк Вонг (Mark Wang) и его сооснователи Крис Доуна (Chris Doan) и Стивен Вонга (Steven Wang), быстро выросла в преуспевающего лидера рынка бесплатных игр. Первые три года компания разрабатывала игры на XCode, но число загрузок быстро росло, и разработчики почувствовали ограничения выбранной платформы — разрабатывать серьезные игры становилось все труднее. "Мы просто делаем такие игры, о каких мы сами мечтали в детстве, — говорит Марк Вонг. — Чтобы делать это и впредь, мы изучили несколько движков вроде Coronas и Cocos2D-X, но все это было очень далеко от того, что нам требовалось".

Game Hive пришлось не только поддерживать две базы исходных кодов, но и столкнуться с проблемой монетизации. В те времена нормальной стратегией считалось "напичкать" игру полноэкранными баннерами, но для Tap Titans это казалось весьма неподходящим. Марк Вонг подчеркивает, что такая реклама работала против всей брендинговой и игровой стратегии Game Hive.

"Старая стратегия — кормить игрока вставной рекламой — нам не подходила. Нам важен пользовательский опыт, и мы с самого начала знали, что будем успешными, если не отпугнем игроков, — говорит Марк Вонг. — Для игр, которые предусматривают естественные паузы в игровом процессе, вставная реклама не так плоха, но для Tap Titans это не подходило. Может, мы и заработали бы что-то в краткосрочной перспективе, но гораздо больше потеряли бы в будущем".

Если вы хотите придерживаться вашей концепции, вам нужна серьезная платформа разработки. И здесь на помощь приходит Unity.

Решение:

Реклама, которая встраивается в игру

К счастью, у Unity есть все необходимое. В 2010 г. компания Game Hive использовала движок Unity для разработки игры Beat the Boss, и результаты до сих пор радуют. Решение перейти на Unity не только устранило массу проблем при разработке игр, но и позволило интегрировать видеорекламу, не прерывая игровой процесс.

"Unity — это стандарт для создания межплатформенных игр, который содержит все необходимое, от простых плагинов в Asset Store до сервисов Ads и Analytics, благодаря которым мы можем заниматься тем, что мы умеем делать лучше всего — создавать отличные игры", — говорит Марк Вонг.

Game Hive одними из первых внедрила в 2014 г. платформу монетизации Unity Ads и помогла создать подход «просмотреть, чтобы играть» (view-to-play). Они смогли интегрировать в игру рекламу, предлагая за ее просмотр большой объем внутриигровой валюты или навыков. В ходе игры на экране появляется фея, которая предлагает посмотреть видеорекламу в обмен на щедрый пакет возможностей для прохождения игры. Привыкнув к взаимодействию с феей, пользователь принимает как должное механизм обмена просмотров видеорекламы на внутриигровые ценности.

“Сделав рекламу частью самой игры, мы буквально приучили игроков к взаимодействию, входящему в привычку”. Марк Вонг, сооснователь и директор по развитию бизнеса и операциям

“После того, как мы отключили interstitials и встроили в геймплей рекламу с наградой за просмотр, ARPU от Unity Ads стало феноменальным”.

Марк Вонг, сооснователь и директор по развитию бизнеса и операциям



Результат:

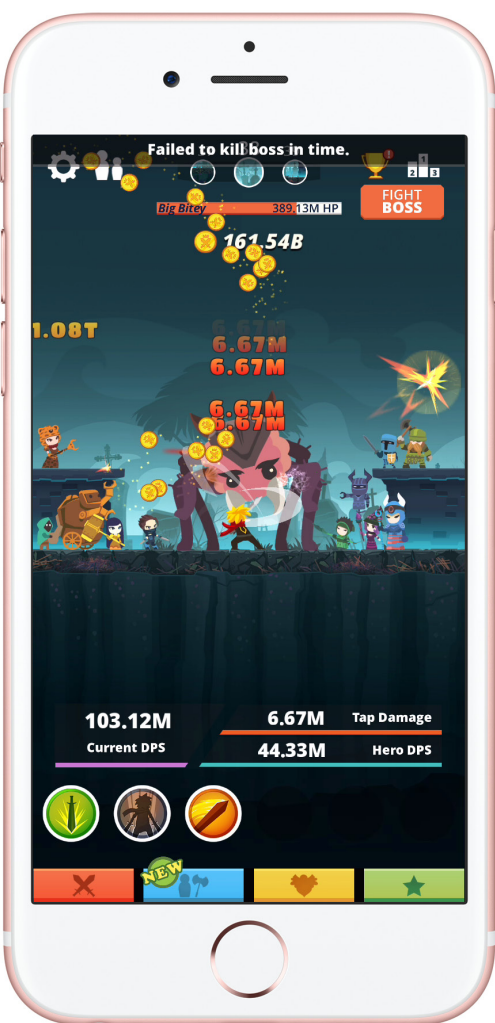
Прибыль, которая не заканчивается

Движок Unity, сообщество Unity и система сервисов Unity, включая Unity Ads, многократно сократили время вывода проектов Game Hive на рынок. Теперь компания уверена в качестве игрового опыта на всех уровнях, в том числе и в рекламе — а это повышает Life Time Value.

“Переход на Unity — одно из лучших наших решений”, — добавляет Крис Доун. “Unity предлагает любые инструменты на любой вкус, это позволило нам сосредоточиться на создании игр и не тратить время впустую. Другого движка, который позволит вам перенести игру с iOS на Android одним щелчком мыши — да так, чтобы ее можно выпустить уже завтра, просто не существует”, — продолжает Марк Вонг.

До перехода на Unity компания Game Hive зарабатывала деньги в основном на interstitial. “Вскоре мы поняли, что дело не в том, чтобы вставить в игру две минуты рекламы и сосредоточиться на eCPM (effective Cost Per Mille — общие затраты на тысячу показов). Нужно не краткосрочную прибыль повышать, а Life Time Value (LTV) — именно она имеет значение в долгосрочной перспективе”, — делает вывод Доун.

“Отключив interstitial и внедрив в игровой процесс видеорекламу с наградой за просмотр, мы получили невероятный ARPU, — подводит итог Марк Вонг. — Дав пользователю возможность самому выбирать, смотреть рекламу или нет, мы не увидели понижения параметра удержания пользователей. Напротив, удержание пользователей у нас стало высоким, как никогда, игроки требуют больше рекламы, потому что теперь они могут забраться в игру так далеко, как никогда раньше”.



О Unity Technologies

Unity Technologies — создатель Unity, гибкой и высокопроизводительной полной платформы разработки интерактивных 2D- и 3D-решений. Мощный движок и редактор Unity используются для создания великолепных игр и приложений и для их межплатформенного распространения: на мобильные устройства, игровые приставки, персональные компьютеры и встраиваемые системы. Unity также предлагает решения и услуги для создания игр, повышения продуктивности и контакта с аудиторией, такие как Unity Asset Store, Unity Cloud Build, Unity Game Performance Reporting, Unity Analytics, Unity Ads и Unity Everyplay. Unity Technologies обслуживает более 1 млн активных разработчиков в месяц, включая крупные издательства, независимые студии, студентов и разработчиков-любителей по всему миру. Дополнительная информация доступна по адресу: <http://unity3d.com/ru/ads>.