

# Game Hive

Case study

 **unity** Ads



“奖励式视频广告是最合适的广告形式，因为它在不知不觉中进入了人们的生活，增加了玩家的参与度和生命周期价值。如果让我们去选择视频广告平台，一定会选择Unity Ads广告服务。”

**Mark Wang, 联合创始人及商务运营负责人**

## Game Hive 介绍

Game Hive是一家位于加拿大多伦多的游戏开发商，专注于打造高质量设计，编程和艺术表现的移动平台游戏。Game Hive有着锋利敏锐的注意力，再结合游戏中互动性和连接性元素，创造出真实独特的手机游戏体验。Game Hive的游戏在世界范围内拥有超过1亿的iOS和Android下载量。值得自豪的是作为最早采用Unity Ads广告服务的一批人，使用Unity制作的红极一时的《点杀泰坦 (Tap Titans) 》成为了业内第一个创造出了“view-to-play”游戏化体验的先驱者。Unity不仅让Game Hive团队能够专注于做他们最擅长的事情，更重要的是，Unity Ads广告服务使《点杀泰坦》在创造营收的基础上还增加了玩家的参与度和生命周期价值。



## 挑战:

### 如何在短期获得盈利

Game Hive 自2008年开始就引领手机游戏的新时代。Mark Wang与联合创始人Chris Doan和Steven Wang一起创办了Game Hive，之后迅速成长为业内免费游戏的领导者。最初的三年他们一直使用Xcode进行开发，但随着下载量的持续增加，Xcode的限制也越来越明显。结果，开发稳定的游戏已变为挑战。Mark Wang表示，“我们希望儿时所憧憬与梦想的那样用最简单的方式做出伟大的游戏。为此，我们研究了一些可选的游戏引擎。例如:Coronas和Cocos2dx，但它们并非我们理想中的引擎。”

Game Hive不仅面临类似要处理两种不同代码库的难题，公司的盈利也是很大的挑战。当时，最常见的收入方式通常是在游戏界面填充全屏广告来获得收入，但是这并不适合《点杀泰坦》。此外，Mark Wang强调这种广告填充模式与整个Game Hive的品牌与游戏理念完全背道而驰。

“传统免费游戏通过强置广告给玩家的方式并不是我们的风格，我们很关注玩家的游戏体验，而且从一开始就知道，成功不会以用广告淹没玩家作为代价。” M Wang表示，“当然了，对于那些有自然停顿会话的游戏，那插页式广告并不是一个坏主意，但如果在《点杀泰坦》上也这么做，本质上就是在欺骗玩家去点击广告。短期内可能会创造盈利，但长期来看这是一个很大的损失。”

坚持自己的意愿往往需要一个强大的发展平台来支持，这是我们选择Unity的原因。

## 解决方案:

### 无缝衔接的用户体验

幸运的是，Unity提供了一站式的服务。从2010年起，Game Hive开始转战Unity开始开发游戏《Beat the Boss》，自此就为其结果惊艳不已。Unity不仅省去了很多游戏开发上的麻烦，还可以完美地将视频广告和玩家游戏体验无缝的结合在一起。

“Unity就是业界对跨平台游戏开发的行业标准，从易用的Asset Store插件，到Ads广告和Analytics分析，这一系列的服务都让我们能集中精力来做自己最擅长的事情，就是开发一个好玩的游戏。” M Wang表示。

2014年最早采用Unity Ads广告服务营收平台的一批人，Game Hive帮助开拓了“view-to-play”这种独特的游戏化体验。它通过提供大量的游戏中的货币和技能以产生价值交换，从而将广告完美地融入游戏剧情。他们创建了这样一个游戏机制，在游戏过程中会忽然出现一个小精灵，玩家可以选择主动点击精灵观看视频从而获利。当玩家点击精灵观看视频来解锁游戏内的一些功能或者获得货币和技能的时候，这个过程已经呈现出了一种独特的广告价值交换。

“通过让视频广告成为游戏的一部分，实际上是在调整玩家的习惯，让玩家形成一种互动的习惯。”

**Mark Wang, 联合创始人及商务运营负责人**



“在关闭了插页式广告并设计了通过在游戏进程中观看视频广告来获得游戏利益的主意以后，Unity Ads广告平台的ARPU效果非常显著。”

**Mark Wang, 联合创始人及商务运营负责人**

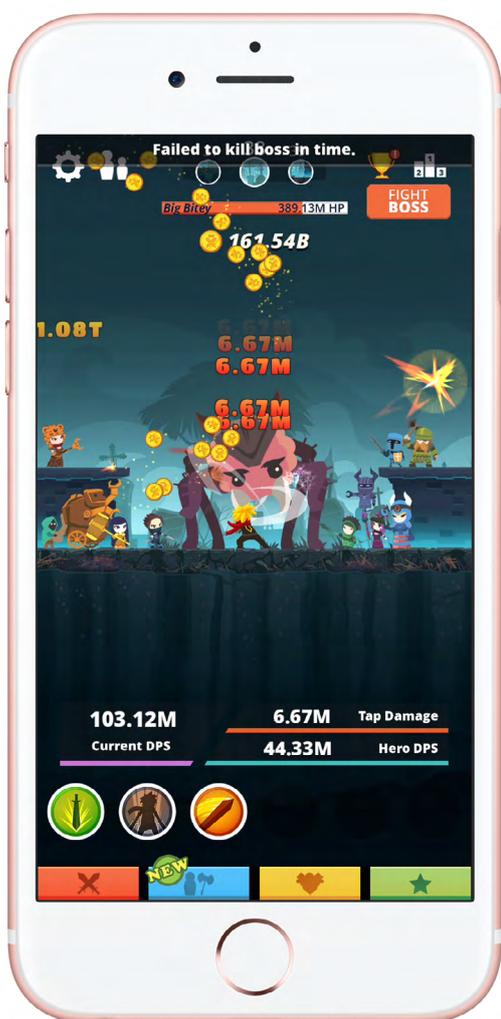
## 成果： 持续稳定的长期收益

Unity的社区交流的支持，以及其它相关服务包括Unity Ads广告服务等都为Game Hive产品问世节省了成倍的时间。同时，Unity还确保了集成广告后的游戏质量保持一致水平。此外也进一步提升了玩家的生命周期价值。

Doan表示，“选择Unity是我们做的最正确的决定。” M Wang补充道，“Unity有着数不清的工具可以使用，它释放了我们的潜力，让我们可以专心开发理想的游戏。除了Unity，没有任何其它引擎可以做到通过一次简单的点击就能把产品的发布平台直接从iOS转换成Android。”

在使用Unity之前，Game Hive已经耗费了大量资金在插页式广告上，后来Doan总结道，“我们很快意识到，这并非简单的插播两分钟广告到游戏中，然后只关注eCPM就好。相比于短期收益来说，我们更希望最大的发掘玩家自身的价值并关注长远收益。”

“在关闭了插页式广告并设计了通过在游戏进程中观看视频广告来获得游戏利益的主意以后，Unity Ads广告平台的ARPU效果非常显著。” M Wang也总结道，“通过鼓励玩家自愿点击进去观看视频广告，我们没有损失任何留存。事实上，我们还发现了留存的显著增加，形势比以往任何时候都好，我们的玩家们甚至要求观看更多的广告，因为他们能从游戏中获得更多的益处，这是他们以前从未体验过的。”



### 关于Unity Technologies

Unity Technologies创造了Unity引擎,致力于为广大开发者提供一个灵活高质量的开发平台,用于开发丰富的交互式2D与3D,VR和AR内容体验。Unity强大的图像引擎和功能全面的编辑器为高质量的游戏与应用开发提供了基础,强大的跨平台支持使开发者能便捷地将项目发布到移动设备,家庭娱乐系统,个人电脑等多种设备与系统平台上。此外,Unity也为游戏开发提供多种服务与解决方案,如:Unity Asset Store, UnityCloud Build, Unity Analytics, Unity Ads, Unity Everyplay 和 Unity Certification等,全方位帮助开发者提高开发效率并更有效地连接用户。Unity Technologies为全球超过550万的注册开发者提供服务,包括大型发行商、独立工作室、学生和爱好者等。更多信息,请访问:<http://unity3d.com/ads>。