

# Game Hive

사례 연구

 **unity** Ads



“단언컨대, 최고의 광고 형식은 보상형 비디오 광고입니다. 게임에 방해가 되지 않을뿐더러 사용자의 고객생애가치(LTV)도 개선하기 때문입니다. 비디오 광고 네트워크를 딱 하나만 통합할 수 있다면 기꺼이 Unity Ads 플랫폼을 선택하겠습니다.”

**마크 왕(Mark Wang), 공동 창립자 겸 BD 및 운영 총책**

## 게임 하이브 소개

게임 하이브는 토론토에 본사를 둔 게임 개발사로 고품질 디자인, 프로그래밍, 시각 효과 기술이 필요한 모바일 게임 분야를 개척하고 있으며 대화형 방식(Interactivity)와 연결성(Connectivity)이라는 독창적인 요소를 접목함으로써 독보적인 모바일 게임 환경을 구현하는 데 심혈을 기울이고 있다. 현재 Game Hive의 iOS 및 Android용 게임은 전 세계에서 1억 회 이상의 다운로드를 기록하고 있다. 스마트폰 게임인 탭 타이탄(Tap Titans)은 대성공을 거두면서 모바일 게임 산업의 대명사가 되었고 ‘View-to-Play’ 게임화(gamification) 개념을 정립하는 데 일조했다. Made With Unity에 힘입어 이런 성과를 거둔 게임 하이브는 유니티 애즈(Unity Ads)를 일찌감치 도입한 데 대한 자부심이 남다르다. 유니티 엔진 덕분에 게임 하이브 팀은 가장 잘하는 일에 전력을 기울일 수 있게 됐다. 게다가 게임 하이브는 유니티 애즈를 심분 활용하여 탭 타이탄의 수익 창출 효과를 극대화하는 동시에 사용자의 참여도와 고객생애가치(LTV)도 개선하고 있다.



## 과제:

### 단기간의 수익 창출

게임 하이브는 2008년부터 새로운 모바일 게임 시대를 개척해 왔다. 게임 하이브는 공동 창립자인 마크 왕(Mark Wang), 크리스 도안(Chris Doan), 그리고 스티븐 왕(Steven Wang)의 진두지휘 하에 한창 인기를 끌고 있던 부분 유료화 게임(F2P, free-to-play game) 분야의 선두업체로 급성장했다. 창립 초기에는 3년 넘게 엑스코드(xcode)를 사용했지만 다운로드 횟수가 꾸준히 증가하자 점차 한계가 드러나기 시작했고 결과적으로, 탄탄한 게임을 개발하기가 어려워졌다. 마크 왕에 따르면 “우리의 목표는 그저 우리가 어렸을 때 꿈꿨던 게임을 만드는 것입니다. 이런 꿈을 이어가고 우리의 성장을 뒷받침하기 위해 코로나(Coronas)와 코코스2dx(Cocos2dx)를 비롯해 대안이 될만한 몇몇 게임 엔진을 검토해봤지만 우리에게 필요한 기능을 제공하는 게임 엔진은 찾을 수 없었습니다.”

게임 하이브는 두 가지 상이한 코드 기반을 사용하는 등의 문제뿐 아니라, 수익 창출 기반을 확보해야 하는 문제에도 직면해 있었다. 당시 가장 일반적인 수익 창출 전략은 게임 인터페이스에 전체 화면 크기의 광고를 삽입하는 것이었지만 이런 광고는 탭 타이탄에 적합하지 않았다. 더욱이 마크 왕은 삽입 광고가 사실상 게임 하이브의 전체 브랜드와 게임 전략에 역행하는 것이라고 강조한다.

마크 왕에 따르면 “광고를 사용자에게 억지로 주입시키는 당시의 부분 유료화 게임 모델은 당시의 전략에 부합하지 않았습니다. 당사는 사용자의 경험을 존중하는 데다 성공하려면 사용자에게 거부감을 주지 않아야 한다는 사실을 일찌감치 알고 있었습니다. 물론, 자연스럽게 쉬어가는 구간이 있는 게임이라면 삽입 광고도 나쁜 선택은 아닐 것입니다. 그러나 탭 타이탄에 삽입 광고를 구현한다면 사용자가 광고를 누르도록 유도하기 위해 일종의 속임수를 쓸 수밖에 없습니다. 그와 같은 경우 단기적으로는 수익에 도움이 될지 몰라도 장기적으로는 오히려 손해가 될 것입니다.”

그러나 이와 같은 방침을 고수하려면 강력한 개발 플랫폼이 필요했다. 유니티가 게임 하이브의 관심을 끈 것도 그 때문이다.

## 솔루션:

### 자연스러운 게임 속 광고

마침, 원스톱 솔루션을 제공하는 유니티가 나타났다. 2010년 게임 하이브는 사장님 괴롭히기(Beat the Boss) 개발용 엔진으로 유니티를 활용했고 이후 계속 놀라운 결실을 거두고 있다. 유니티를 활용하기로 결정하면서 게임 개발에 수반되는 여러 가지 번거로움이 사라진 것은 물론이고, 게임 진행에 지장을 주지 않으면서 비디오 광고를 삽입할 수 있게 됐다.

마크 왕에 따르면 “유니티는 플랫폼을 넘나들면서 게임을 개발하는데 이상적인 산업 표준입니다. 사용하기 쉬운 애셋 스토어(Asset Store) 플러그인부터 애즈 앤 애널리틱스(Ads & Analytics)에 이르기까지 빈틈없는 유니티의 서비스 덕분에 이제는 당사가 가장 잘하는 일, 다시 말해 멋진 게임을 만드는 일에 전력을 기울일 수 있습니다.”

2014년 일찌감치 유니티 애드의 수익 창출 플랫폼을 도입한 게임 하이브는 ‘뷰 투 플레이(View-to-Play)’ 게임화 개념을 정립하는데 일조했다. 유니티 애드는 게임 내 거액의 화폐나 전투 기술과의 교환 가치를 제공하는 방식으로 광고를 게임 스토리에 삽입하는데도 효과적이었다. 게임 하이브는 작은 요정이 등장했을 때 사용자가 요정을 누르면 광고 비디오를 시청하고 그 대가로 게임 진행에 크게 도움이 되는 선물을 받을 수 있는 옵션이 표시되는 게임플레이 메커니즘을 구현했다. 사용자가 요정을 클릭하면 광고를 시청하는 대신, 봉인돼 있던 전투 기술을 해제할 수 있는 선택권이 주어지는 것이다.

“광고를 게임의 일부로 만들 수 있기 때문에 말 그대로 사용자의 적극적인 참여를 유도할 수 있습니다.”

마크 왕, 공동 창립자 겸 BD 및 운영 총책

“삽입 광고를 배제하고  
게임플레이와 조화를 이룬  
보상형 비디오 광고를 개발한  
이후 유니티 애드에 기반한  
ARPU에 대한 반응은 가히  
놀라운 수준입니다.”

마크 왕, 공동 창립자 겸 BD 및 운영 총책



## 결과:

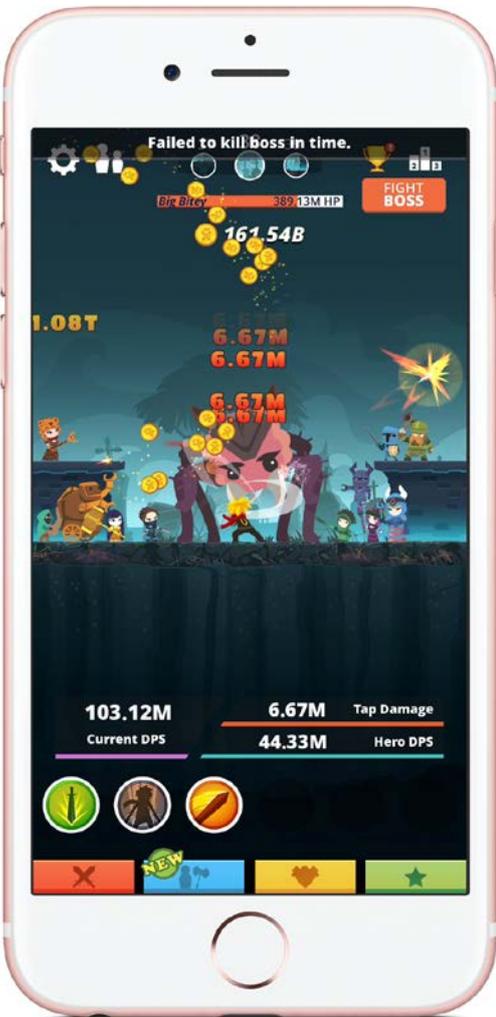
### 장기적으로 꾸준히 유지되는 수익

유니티 엔진, 유니티 엔진을 중심으로 구성된 커뮤니티, 그리고 유니티 애드를 비롯한 모든 관련 서비스 덕분에 게임 하이브의 출시 기간이 기하급수적으로 단축됐다. 뿐만 아니라 게임 하이브는 사용자가 광고를 접하는 순간에도 일관적인 품질의 게임 경험을 유지하는 효과도 함께 거두고 있다. 결과적으로, 사용자의 고객생애가치(LTV)가 상승하는 것이다.

“유니티야말로 당사가 지금까지 내린 결정 중 가장 잘한 일”이라는 크리스 도안의 말에 마크 왕은 이렇게 덧붙인다. “무제한으로 도구를 지원하는 유니티 덕분에 모든 번거로움을 해소한 채 멋진 게임을 개발하는 데 주력하면서 당사가 지닌 잠재력을 최대한 발휘할 수 있게 됐습니다. 클릭 한 번으로 iOS에서 Android로 게임을 이식해서 당장 내일이라도 시판에 들어갈 수 있는 엔진은 유니티 엔진이 업계에서 유일합니다.”

유니티를 사용하기 전만 해도 게임 하이브가 거둔 수익의 대부분은 삽입 광고에서 발생했다. 크리스 도안에 따르면 “삽입 광고를 시행한 지 얼마 지나지 않아, 게임에 2분짜리 광고를 삽입하는 것이 중요한 게 아니라 eCPM에만 전력을 기울여야 성공할 수 있다는 사실을 깨달았습니다. 당사가 단기적인 수익에 집착하기 보다는, 장기적인 수익 창출 효과와 직결되는 사용자의 고객생애가치 극대화에 관심을 쏟는 것도 그 때문입니다.”

마크 왕은 덧붙여 설명했다. “삽입 광고를 배제하고 게임플레이와 조화를 이룬 보상형 비디오 광고를 개발한 이후 유니티 애드에 기반한 ARPU에 대한 반응은 가히 놀라운 수준입니다. 사용자에게 선택권을 제시하고 광고를 시청하도록 유도하는 방식이라 리텐션율에도 전혀 나쁜 영향을 미치지 않습니다. 실제로, 리텐션율이 조금씩 증가하고 있고, 사용자의 참여도는 예전보다 더 높아지고 있으며, 전보다 더 재미 있게 게임을 즐기기 위해 오히려 사용자들이 더 많은 광고를 시청할 수 있게 해달라고 요구하는 현상이 나타나고 있습니다.”



#### 유니티 테크놀로지스(Unity Technologies) 소개

유니티 테크놀로지스는 풍부한 대화형 3D 및 2D 환경을 구현하는 데 사용되는 유연한 고성능 토털 개발 플랫폼인 유니티를 개발했습니다. 유니티의 강력한 그래픽 엔진과 각종 기능을 갖춘 에디터는 멋진 게임이나 앱을 개발하고 이를 다양한 플랫폼(모바일 기기, 홈 엔터테인먼트 시스템, PC, 내장형 시스템)에 손쉽게 구현하는 데 폭넓게 사용되고 있습니다. 또한 유니티는 게임 제작, 생산성 향상을 위한 솔루션과 서비스를 제공함은 물론 참여자들과 연결시켜주는 유니티 에셋 스토어(Unity Asset Store), 유니티 클라우드 빌드(Unity Cloud Build), 유니티 애널리틱스(Unity Analytics), 유니티 애즈(Unity Ads), 유니티 에브리플레이(Unity Everyplay), 유니티 자격증(Unity Certification)도 제공합니다. 유니티 테크놀로지스는 대형 퍼블리셔, 인디 스튜디오, 학생 및 통호인을 비롯한 매월 100만명 이상의 현지 개발자들을 위해 일하고 있습니다. 보다 자세한 정보는 유니티 테크놀로지의 웹사이트(<http://unity3d.com/kr/services/ads>)에서 찾아볼 수 있습니다.