



動画広告のケーススタディ

Game Hive社 -Tap Titansの成功-



『最適な広告フォーマットは何かと言うならばそれは動画リワード広告だ、なぜならじゃまにならないし、LTVを引き上げるからだ。』

(Game Hive社共同創設者
Mark Wang 氏)

Game Hive社 について

Game Hive社はカナダ、トロント拠点の高品質なゲームデザイン・プログラミングを兼ね備えたモバイルゲームのパイオニアといえるゲームデベロッパーです。インタラクティブ性のある要素を組み合わせつつ、他に類を見ないモバイルゲーム体験を生み出すことに注力をしており、iOS/Android合算で全世界累計1億を超えるダウンロード数を誇っています。Unity Adsの早期導入例でもあり、Unityを利用し開発した爆発的ヒットタイトルであるTap Titansは、業界の代名詞的なタイトルであり、"View-to-Play"のゲーム体験の先駆者でもあります。ゲームエンジンUnityにより、Game Hive社は何が最適なのかを追求する開発ができています。さらに、Unity AdsによりTap TitansのユーザエンゲージメントとLTVの向上を伴う収益化ができています。



挑戦：短期間での収益化

Game Hive社は2008年からモバイルゲームの新時代を開拓してきました。Mark Wangおよび共同創業者のChris DoanとSteven Wangから始まり、同社はF2Pゲームのリーダーとして急激な成長を遂げています。当初3年超はXcodeを利用していた同社ですが、ダウンロード数が増加し続けるにつれ、限界を感じるようになってきていました。『我々が子どもの頃に夢見ていたゲームを作りたい、純粋にそれだけです。この思いを実現するため、また我々の持続的成長のために、いくつかのゲームエンジンの利用を検討し、行き着いた結論がUnityです。』（Mark Wang氏）

2つの異なるコードを利用しなければならなかったこと等のほか、Game Hive社は収益化の問題にも直面していました。当時、最も一般的だったのがインタースティシヤル広告で画面を埋めてしまうことでしたが、Tap Titansにおいてはそれが適切なやり方だとは感じていませんでした。『それ以上に、インタースティシヤル広告はGame Hive社全体のブランディングやゲーム体験そのものに相反するものでした。』

『旧来のF2Pゲームで見られた広告を無理矢理ユーザに押し付けるような手法は、我々がやりたいことではありませんでした。我々はユーザ体験を気にかけていましたし、我々の成功はいかにユーザを逃げさせないようにするかにかかっているというのは初日から認識していました。』『もちろん、自然な終了タイミングがあるゲームにとっては、インタースティシヤル広告は選択肢の一つでしょう。しかしながら、もし我々がTap Titansに実装していたならば、ユーザが広告を意図せずタップしてしまう作りになってしまっていたかもしれません。それは短期的には収益を得られるかもしれませんが、長期的に見れば我々にとっては損失であることは明らかです。』

解決方法：シームレスなゲームプレイと広告体験

幸いにも、Unityはワンストップでのサービス提供になっています。2010年、Game Hive社はBEAT THE BOSSの開発からUnityを利用し始めました。この決断がゲーム開発における多数の困難を取り除いただけでなく、その後、ゲームプレイを阻害しない動画広告の実装をも可能にしました。

『Unityはプラットフォームを横断したゲーム開発の業界標準ですし、またアセットストアでのプラグインや広告、解析機能に渡るそのサービス群によって、我々は我々がやるべきこと - "人々を驚かせるようなゲームをやること" - に集中できています。』

Unity Adsの早期導入例として、Game Hive社は"View-to-Play"のゲーム体験の先駆者となっています。ゲーム内通貨やスキルを付与する対価として広告視聴を選ぶ機会を提供することにより、ゲームストーリーに自然な形で広告を実装することを可能にしています。小さな妖精が現れ、ユーザがそれをタップすると、"動画広告を視聴すればその対価としてゲームを有利に進行するスキルが得られる"という広告を視聴するかどうかの機会が与えられる、それがGame Hive社がゲームプレイのメカニズムの一環としての広告実装を実現したかたちです。

『広告をゲームそのものの一部分にしたことによって、ユーザが広告視聴を文字通りゲームシステムの一つとして利用してくれる状態を実現したのです。』

『インタースティシャル
広告に代わり動画広告を
実装することによって
Unity Adsから得たARPU
は、驚くべきものでし
た。』



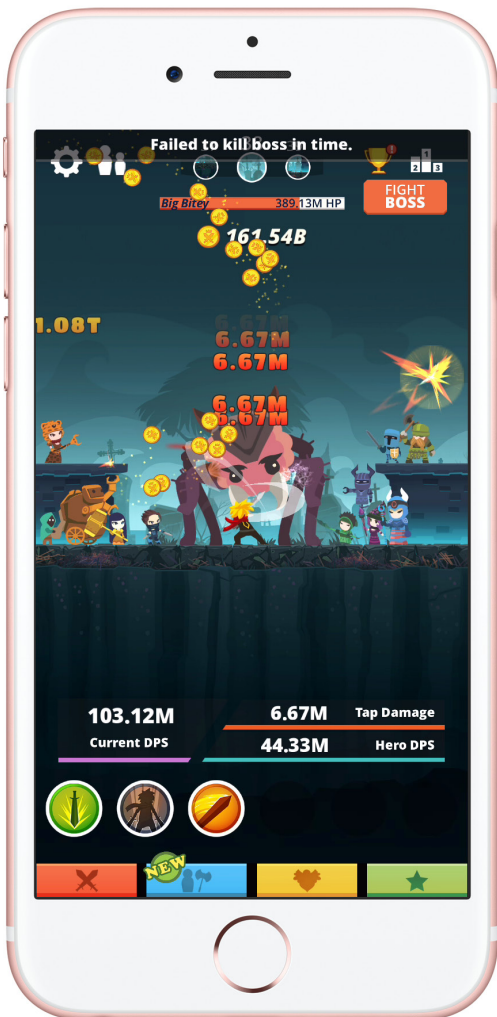
結果：持続的な収益化の実現

ゲームエンジンであるUnity、それを取り巻くコミュニティやUnity Adsを含む関連した各種サービス群は、Game Hive社にとっての事業機会を一気に増加させ続けています。同時に、広告にかかわるゲーム体験の品質を高めつつ、ユーザのLTV向上にも寄与しています。

『各種サービスを含めたUnityの利用は、我々が過去に下した最も良い決断の一つです。』(Doan氏) 『際限のない各種ツールの提供により、困難なくゲーム開発に集中できるという点で、Unityが我々の可能性を無限にしてくれています。両OS向けに簡単にビルドでき、簡単にリリースできる状態にしてくれるため、これ以上ないゲームエンジンです。』

Unity Adsを利用する以前、Game Hive社は収益源のほとんどをインタースティシャル広告に依存していました。『我々は、広告を短時間に多く表示することやeCPMのみにフォーカスすることが最適ではないとすぐに気付きました。短期間で得られるものにフォーカスするよりも、ユーザのLTVをいかに最大化できるか取り組んでいます。』(Doan氏)

『インタースティシャル広告に代わり動画広告を実装することによって、Unity Adsから得たARPUは驚くべきものでした。また、ユーザに動画広告の視聴を促すことによって、継続率の減少は見られません。それどころか、ユーザエンゲージメントは過去よりも良く、継続率の劇的な増加を目の当たりにしています。広告はもはやゲームの一部になっており、ユーザはむしろさらに広告視聴を望んでいるというほどです。』



Unity Technologiesについて

Unity Technologiesはリッチでインタラクティブな2D・3D・VR・AR体験を創造するための柔軟でパフォーマンスが高いプラットフォームを開発しています。Unityのパワフルなグラフィックエンジンと高機能なエディターは美しいゲームやアプリを作成し、迅速にモバイル端末・ホームエンターテインメントシステム・PC・組み込み機器などのマルチプラットフォームに対応させる基礎となります。UnityはUnity Asset Store・Unity Cloud Build・Unity Game Performance Reporting・Unity Analytics・Unity Ads・Unity Everyplay・Unity Certificationを含むゲームを開発し、生産性を向上し、プレイヤーとつながるためのソリューションやサービスも提供しています。Unity Technologiesには全世界で大規模パブリッシャー、インディースタジオ、学生、ホビイストを含む550万を超える登録開発者がいます。

より詳しくは、こちらをご覧ください。 <http://unity3d.com/ads>