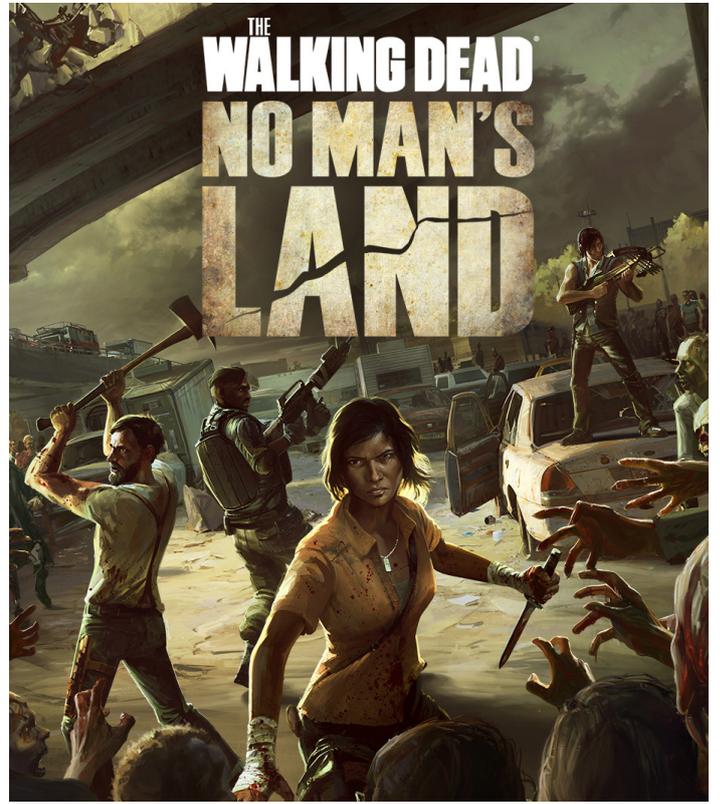




# Next Games

사례 연구

 unity Ads



“게임 이용자의  
75~80%가 동영상  
광고 시청에 참여하고  
있으며, 이를 통해  
보다 더 많은 경험을  
제공하도록 주력할  
수 있는 원동력을  
얻고 있다. 이러한  
참여를 통해 일간  
접속자당 평균 \$0.06  
의 추가 매출수익을  
창출합니다.”

사라 버그스트롬  
CMO, Next Games



## 넥스트 게임즈 소개...

헬싱키는 세계적으로 가장 영향력 있는 게임 개발 허브 가운데 하나로, 몇몇 거대 모바일 엔터테인먼트사의 탄생지이자, 다양하고 실력 있는 게임 개발자 인력풀이 형성되어 있는 곳이다. 오늘날 헬싱키는 맹렬한 창의성과 끝없는 스타트업 정신으로 가득한 도시이며, 이 중에서도 넥스트 게임즈는 헬싱키 게임 산업계의 진정한 스타이다. 넥스트 게임즈는 2013년 게임 업계 베테랑들이 뜻을 모아 설립한 후, 처음으로 유니티 버전으로 2개의 게임을 출시했는데, 오리지널 IP 카드 배틀 게임인 ‘Compass Point: West’와 큰 인기를 얻은 코믹북이자 AMC 스튜디오의 텔레비전 시리즈를 기반으로 한 ‘Walking Dead: No Man’s Land’가 큰 성공을 거두며 번창한 게임 스튜디오로 자리 잡았다. 넥스트 게임즈에게 모바일이란, 양질의 엔터테인먼트와 상업성이 공존할 수 있는 플랫폼으로, 무료 게임이라 해서 창의성이 떨어져도 되는 것이 아니라는 신념 하에 게임 개발에 몰두하고 있다. 두 게임은 모두 유니티 애즈(Unity Ads)에 의해 운영되며, 괄목할 만한 성과를 거두고 있다. 넥스트 게임즈의 CMO인 사라 버그스트롬 씨는 “게임 이용자의 75~80%가 광고 시청에 동의하고 있으며, 이를 통해 보다 나은 게임 이용 경험을 제공 하는데 집중할 수 있는 원동력을 얻고 있다.”고 말한다.

# 도전

3년 전까지만 해도 넥스트 게임즈는 그저 신생 업체에 불과했다. 오랜 경력을 지닌 팀원들이 다수 참여했지만, 거대한 성공을 거두고, 안정적인 수익원을 만들어내는 일은 머나먼 꿈처럼 느껴졌다. 팀원들이 힘을 모아 승리를 향한 첫 발걸음을 떼었을 때, 수익성 있는 사업을 일구어내는 일이 거대한 도전과제로 떠올랐다.

넥스트 게임즈의 CMO 버그스트롬 씨는 광고의 진정한 가치에 대한 초기 조사 단계에서 “우리는 이용자들이 게임 내에서 최고의 경험을 할 수 있도록 하는 데에 모든 노력을 기울이고 있으며, 광고가 게임 내에 자연스럽게 어우러지지 않으면 이용자들이 불편을 호소하며 게임을 지속적으로 이용하지 않을 것이라 판단했다.”고 말했다. “개발자 간의 긴밀한 커뮤니티를 이룬 우리는 가르침을 얻고자 나아갔지만, 실망스러운 피드백만을 얻었을 뿐이었다.” 당시 버그스트롬 씨와 팀원들은 카드 배틀과 타운 빌드 메커니즘을 적절히 조합한 ‘Compass Point: West’의 제작 단계에 있었는데, 문제는 매우 어려운 콜렉팅 메커니즘이 게임 내 깊숙히 자리 잡고 있다는 점이었고, 이로 인해 동일한 응답 시간이 반복되었다. 주변 개발자들은 하나같이 입을 모아 ‘배틀 빌드 게임에는 광고를 넣을 수 없다. 한 번도 시도된 적이 없을뿐더러, 결코 가능하지도 않을 일’이라고 말했다.

넥스트 게임즈는 업계 최초 개척자가 되기를 주저하지 않았다. 개척 정신이 상업적 성공을 거두기 위해서는 실용적 접근법이 반드시 수반되어야 하며, 넥스트 게임즈는 이를 잘 알고 있었다.

# 솔루션

인앱결제(IAP)에 전적으로 의존하지 않으면서 넥스트 게임즈 데뷔 타이틀이 상업적 성공을 거둘 수 있도록 하기 위한 솔루션은 광고 통합 프로세스와 이에 꼭 맞는 팀원들의 연계를 통해 탄생했다. 팀원들은 광고의 통합이 개발자, 이용자, 광고주 모두 유익한 결과를 불러오는 동시에 가장 거대한 게임 이용자 유형으로부터 수익을 창출할 수 있도록 하는 방식에 초점을 맞추었다. ‘Compass Point: West’의 수익 전망 증대 과정에 대해 버그스트롬 씨는, “UI 아티스트를 고용해 ‘광고 보기’ 버튼을 적당한 위치에 끼워 맞추는 대신에 우리 팀 내 가장 우수한 게임 디자이너들에게 통합 작업을 하도록 했다.”고 말한다.

사실 이는 매우 빠른 접근법이다. 광고 통합 과정을 게임플레이 디자인에 결합시켜 광고가 게임 이용에 불편을 끼칠 수 있는 가능성 자체를 사전에 예방하는 것이다. 보상형 동영상 광고는 개발 초기 단계부터 넥스트 게임즈의 스토리라인과 핵심 루프 메커니즘에 긴밀하게 통합되어 이용자가 광고에 대한 거부감이나 위화감을 느끼지 않도록 하는 것이다.

‘Compass Point: West’ 내에서는 게임의 와일드 웨스트 테마에 어울리게 보상형 동영상 광고가 이동하는 왜건에 실려 이용자에게 ‘전달’되는데, 이는 게임플레이 디자이너들이 직접 내린 결정이었다.

하지만 인 게임 광고 분야에 새 바람이 불어 왔다. 2011년, 무분별한 삽입형 광고가 성과를 거두지 못하고, 소비자들의 짜증만 돋구었던 시기가 있었다. 곧 새로운 광고 방식이 도입되었는데, 게임 이용자가 짧은 동영상 광고를 시청하면 게임 내에서 보상을 얻을 수 있도록 보상형 동영상 광고를 이용해 기존



왜건은 게임 속에 미리 설정된 지점에 도착하여, 광고를 시청하고 게임 내에서 부를 쌓을 수 있는 기회를 플레이어에게 제공한다. 물론 광고 기술을 통합하고, 게시할 광고를 찾는 일이 개발사에 과도한 부담이 되는 경우, 광고를 시청해 얻을 수 있는 장점은 쓸모 없어지게 된다.

다행히도 넥스트 게임즈의 게임 개발에는 유니티와 유니티의 수익화 플랫폼인 유니티 애즈가 함께 참여하여 다양하고 의미 있는 양질의 콘텐츠 네트워크를 담아낼 수 있었다. 버그스트롬 씨는 이 과정이 “놀라우리만치 쉬웠다”고 회상한다. 유니티가 확보한 광고 콘텐츠는 넥스트 게임즈 팀원들이 게임 내에 위화감 없이 자연스럽게 통합하여 보상형 동영상 광고로 제공함으로써, 게임 이용자들은 이를 아무 거부감 없이 받아들일 수 있게 된 것이다.



## 성과

“결론적으로,  
긍정적인  
동영상 광고를  
경험함으로써  
증가된 사용자  
참여와 리텐션은  
이들의 LTV를  
향상시켜 곧바로  
수익화로 이루어  
졌습니다.”

사라 버그스트롬  
CMO, Next Games

개발 초기 단계에서부터 동영상 광고를 고려한 결과, 앞서 언급한 바와 같이 이용자의 75~80%에 달하는 광고 시청률은 물론, 모든 이용자로부터 높은 수익률까지 얻어낼 수 있었다. 버그스트롬 씨는 “이렇게 발생하는 수익 또한 무시할 수 없는 수준으로, 게임 이용자당 하루 평균 \$0.06의 추가 매출 수익이 발생한다”고 말했다.

넥스트 게임즈는 또한 삽입 광고가 일반적으로 사용되던 시절에 형성된 상투적인 적용방법을 완전히 깨부수는 방향으로, 보상형 동영상 광고가 끼치는 영향을 직접적으로 누릴 수 있었다. 간단히 말해 보상형 광고는 이용자의 참여도와 리텐션 모두를 향상시킬 수 있다. 유니티 애즈는 개발자로 하여금, 이용자가 지나치게 많은 광고에 노출되지 않게 보호할 수 있도록 하기 때문에 넥스트 게임즈는 불과 수년 전까지만 해도 불가능하다 여겨졌던 긍정적인

피드백을 얻어낼 수 있었다. 버그스트롬 씨는 “광고를 실은 왜건이 한동안 보이지 않으면, 보상을 얻고 싶어하는 게임 이용자들이 오히려 불평을 한다. 실제로 우리 CS팀에는 ‘광고가 왜 안 나오죠?’ ‘광고를 더 보고 싶어요!’ 등의 문의가 끊이지 않았다.”고 말한다.

버그스트롬 씨는 “전략적으로 통합된 보상형 동영상 광고는 효과적인 일 뿐 아니라 IAP와 더불어 중요한 수익 모델로 자리잡고 있다. 이용자들에게 긍정적인 게임 이용 경험을 제공하면 이용자들은 이를 계속해서 이용해 더 많은 이익을 얻고자 하고, 보상형 동영상 광고의 시청이 게임플레이의 일부로 자리매김하는 것이다. 그리고 이렇게 긍정적인 동영상 광고 시청을 경험함으로써 증가된 참여도와 지속성은 게임 이용자들의 이용 주기를 향상시켜 곧바로 수익으로 이어진다”고 결론 짓고 있다.

### 유니티 테크놀로지스(Unity Technologies) 소개

유니티 테크놀로지스는 다채로운 인터랙티브 2D, 3D 경험을 제공할 수 있도록 하는 유연한 고성능 End-to-End 개발 플랫폼 제작사입니다. 유니티의 강력한 그래픽 엔진과 완전한 기능을 발휘하는 에디터는 우수한 게임이나 앱을 개발할 수 있는 토대로 기능하며, 다중 플랫폼(모바일 기기, 홈 엔터테인먼트 시스템, 개인용 컴퓨터, 임베디드 시스템)에 있어 구현을 용이하게 합니다. 또한, 유니티는 게임 제작, 생산성 향상을 위한 솔루션과 서비스를 제공하는 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 초보인을 비롯한 매월 100만명 이상의 현직 개발자들을 위해 일하고 있습니다. 보다 자세한 정보는 유니티 테크놀로지의 웹사이트(<http://unity3d.com/kr/services/ads>)에서 찾아볼 수 있습니다.