

ケーススタディ: OPENWRAP SDK

HUNGRY STUDIO が PUBMATIC の OPENWRAP SDK を使用して独自のブランドデマンドにアクセス

2021年に設立された Hungry Studio は、ヒット作「Block Blast!」など世界的に人気のあるカジュアルゲームを制作しており、1億人以上のプレイヤーに愛されています。イノベーションと強力なパートナーシップを通じて、カジュアルゲームシーンを発展させ、世界中のプレイヤーに思い出に残る体験を提供することに専念しています。

課題

Hungry Studio は成功した広告収益化スタックを運用していましたが、特にバナー広告で広告収益の成長を維持するのに苦労していました。彼らはブランドのデマンドに直接アクセスできないこと、複数の需要ソースを活用していないことが原因であると考えました。さらに、Hungry Studio は、ユーザーエクスペリエンスを損なうことなく高品質の広告を提供できるソリューションも模索していました。

ソリューション

独自のブランドデマンドにアクセスするために、Hungry Studio はモバイルアプリ開発者向けの PubMatic の統合オークションソリューションである OpenWrap SDK を実装しました。導入後、チームはバナー広告からの収益とデイリーアクティブユーザーあたりの広告収益 (ARPPDAU) のパフォーマンスが大幅に増加したことを確認しました。

また、OpenWrap SDK により、Hungry Studio は単一ソースから主要な世界的なアドエクスチェンジとデマンドサイドプラットフォーム (DSP) にアクセスすることでタグベースのウォーターフォールを平坦化することができ、複数のパートナーを管理する必要がなくなり、チームはより戦略的な機会に集中できるようになりました。さらに、Hungry Studio は、リテール、RPG、自動車などのカテゴリで独自のブランドデマンドにアクセスすることができ、エンドユーザーに高品質の広告を提供できました。

“ PubMatic の OpenWrap SDK を通じて、より多様でプレミアムなデマンドに大規模にアクセスできるようになり、より楽しいユーザーエクスペリエンスに貢献しています。私たちは、PubMatic の迅速な対応による専門的なサポートを高く評価しています。PubMatic と協力することで、私たちはスケールアップし、パフォーマンスを継続的に向上させることができ、今後も更なる成長が期待されています。

MONICA HU 氏
広告収益化 部門責任者
HUNGRY STUDIO

数字で見る成果

8%

バナー
ARPPDAU 増加¹

10%

バナー
eCPM 増加¹

TOP 3

PubMatic がバナー
収益源でランクイン²

¹ Hungry Studio 内部データ、Block Blast! Android、2023年9月1日から10月15日まで

² Hungry Studio 内部データ、Block Blast! Android、2023年11月