

아케이드 게임



아케이드 게임 개요

Google 독점 기밀 정보

아케이드 게임은 오락실 게임과 유사하게 설계된 진행이 빠르고 중독성 있는 게임입니다. 아케이드 게임은 컨트롤이 간단하고 직관적이며, 레벨은 짧게 끝나고 난이도는 빠르게 상승하는 것이 특징입니다. 아케이드의 게임 플레이는 매우 다양해서 단순히 한 '장르'로 구분하기 어렵습니다. 여기서는 주로 액션 아케이드 카테고리, 특히 플랫폼, 격투, 슈팅(진행형 슈팅 게임)을 중점적으로 살펴보겠습니다.

가장 인기 있는 장르

슈팅(진행형 슈팅 게임)

슈팅은 플레이어가 적의 공격을 피하면서 다수의 적과 총격전을 벌이는 게임입니다. 플레이어가 게임에서 이기려면 기본적으로 반응 속도가 빨라야 합니다.

엔드리스 러너

임의로 생성되는 길을 따라 계속해서 앞으로 움직이는 캐릭터를 플레이어가 제한적으로 조종하는 게임입니다.

리듬/암기

음악을 테마로 하여(필수 사항 아님) 플레이어의 리듬감과 기억력을 테스트하는 아케이드 게임입니다.

추천 광고 형식



전면 광고



보상형 광고

아케이드 게임을 위한 보상형 광고

Google 독점 기밀 정보



보상 아이디어



무료 코인



추가 단계 또는
에너지



레벨 재개



일일 보상



힌트



권장사항



Firebase로 보상 이용률을
추적하여 보상이 사용자의
관심을 끄는지 확인하세요.



사용자 행동에 따라 제공할
동적 보상 콘텐츠 및
빈도를 설정하세요.



긴박감을 높이기 위해
카운트다운 숫자/바를
추가하세요.



사용자의 관심을 끌 수 있도록 보상
메시지 디자인을 개선하세요.
예: 눈에 잘 띄게 보상 강조, 간결하고
흥미로운 메시지로 관심 유도

아케이드 게임을 위한 기타 아이디어

Google 독점 기밀 정보



전면 광고

- 게임 **시작** 또는 **종료** 시점에 전면 광고를 게재하세요.
- **전면 광고를 미리 로드**하여 콘텐츠가 캐시되고 준비될 수 있도록 하세요.
- 앱 환경 내에서 **화면이 전환되는 시점**에 전면 광고를 게재하세요.



배너 광고

- 배너 광고는 화면의 상단/하단에 게재되는 경우라도 게임 콘텐츠와 **겹치지 않아야** 합니다.
- 게임 플레이 화면 하단에 **항상 표시되는 배너 광고**를 게재하세요.
- **300x250 배너 광고**로 아케이드 게임에서 A/B 테스트를 실행하여 eCPM을 확인해 보세요.



게임 플레이

- **지속적으로 게임을 플레이**하는 사용자에게 보상을 제공하세요 (예: 2일 연속으로 플레이하면 코인 제공).
- **충성도 높은 사용자**를 위한 업그레이드를 시행하세요.

예: 보상형 광고 게재위치

Physics balls는 일일 보상 체크포인트를 사용하여 사용자에게 광고를 본 후 추가 보상을 받을 수 있는 기회를 제공합니다.

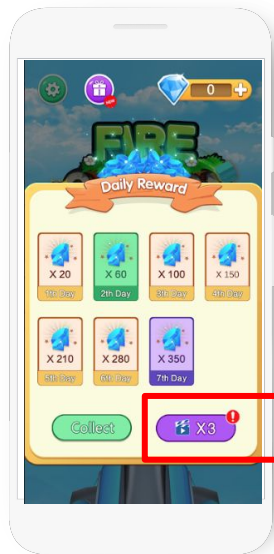
앱 이름: [Physics Balls](#)

카테고리: 아케이드

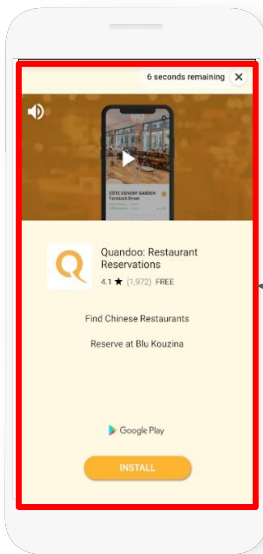
회사: CurryGames



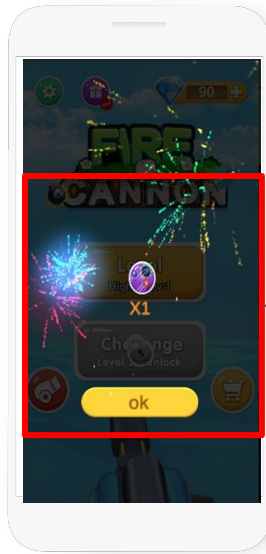
예 1



1. 일일 보상 체크포인트에서 사용자가 보상형 광고 시청을 선택할 수 있습니다(최대 3회).



2. 광고가 게재됩니다.



3. 보상이 제공됩니다.

예: 보상형 광고 게재위치

Physics balls는 사용자가 레벨을 완료하지 못했을 때 보상형 광고를 표시하여 광고 시청 후 보석을 추가로 획득할 수 있는 기회를 제공합니다.

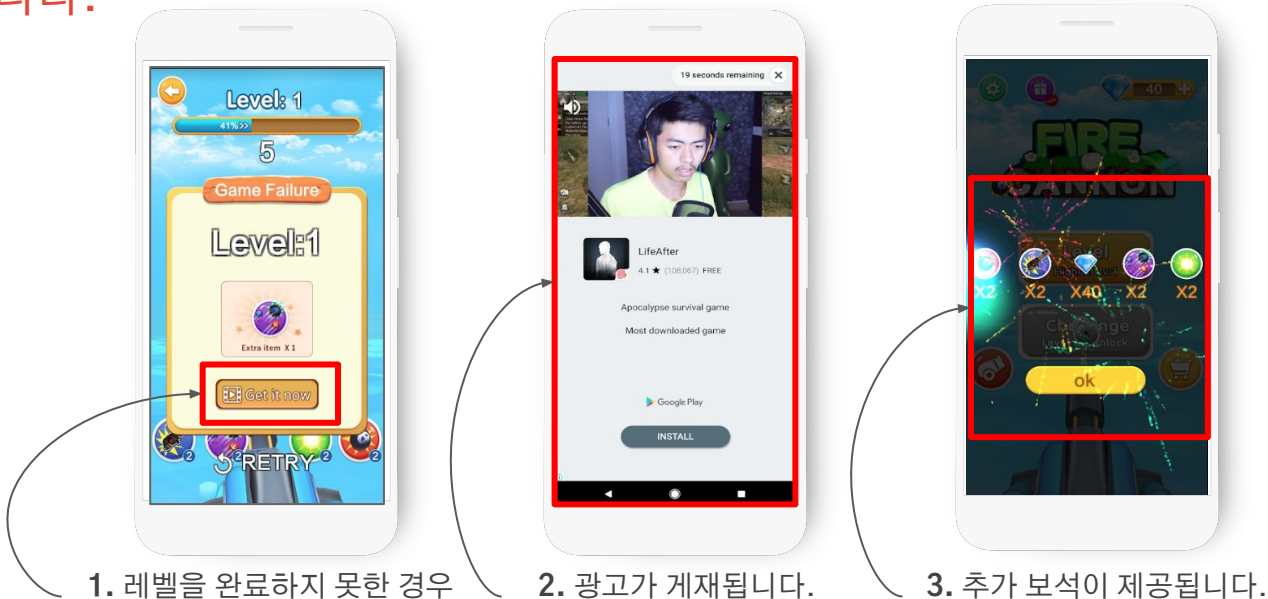
앱 이름: [Physics Balls](#)

카테고리: 아케이드

회사: CurryGames



예 2



예: 보상형 광고 게재위치

Physics balls는 사용자가 레벨을 완료하지 못했을 때 보상형 광고를 표시하여 게임 기회를 한 번 더 제공합니다.

앱 이름: [Physics Balls](#)

카테고리: 아케이드

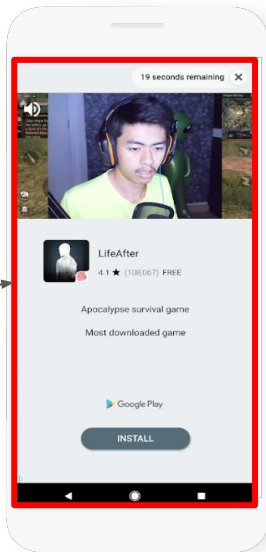
회사: CurryGames



예 3



1. 레벨을 완료하지 못한 경우 사용자에게 보상형 동영상 광고를 시청하고 게임을 재개할지 묻습니다.



2. 광고가 게재됩니다.



3. 게임이 재개됩니다.

예: 보상형 광고 게재위치

BAD 2 BAD는 사용자가 '일일 퀘스트'를 완료할 수 있도록 보상형 광고 시청 옵션을 제공합니다.



앱 이름: [BAD 2 BAD: DELTA](#)

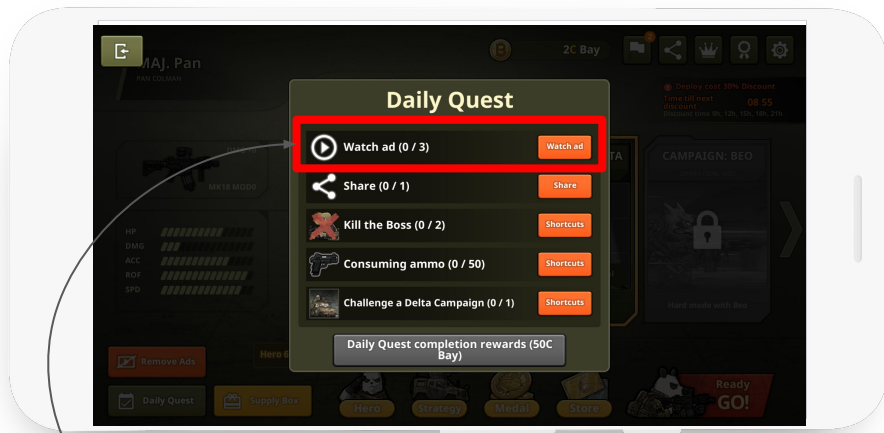
카테고리: 아케이드

회사: DAWINSTONE

예 1



1. 사용자가 일일 퀘스트를 완료하기 위해 '일일 퀘스트'를 클릭합니다.



2. '일일 퀘스트'를 완료할 수 있도록 광고 시청 옵션을 제공합니다.

예: 보상형 광고 게재위치

BAD 2 BAD는 사용자가 광고를 시청하면 '보급 상자'에서 새로운 보상을 얻을 수 있는 옵션을 제공합니다.



앱 이름: [BAD 2 BAD: DELTA](#)

카테고리: 아케이드

회사: DAWINSTONE

예 2



1. 사용자가 '보급 상자'를 클릭합니다.



2. 광고를 시청하면 '보급 상자'에서 새로운 보상을 얻을 수 있는 옵션을 제공합니다.

예: 보상형 광고 게재위치

BAD 2 BAD는 게임에서 승리한 사용자가 광고를 시청하면 캐시를 추가로 획득할 수 있는 옵션을 제공합니다.



앱 이름: [BAD 2 BAD:DELTA](#)

카테고리: 아케이드

회사: DAWINSTONE

예 3



사용자는 게임에서 승리한 후 광고를 시청하여 추가 캐시를 획득할 수 있습니다.