

Mobiilipeliympäristön trendit sekä mahdollisuudet brändeille

Anna Anttila & Jaakko Ylönen

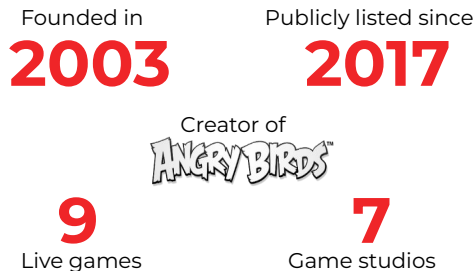
Agenda

1. Rovio-esittely
2. Games-as-a-Service
3. Mobiilipelien yleisöt
4. Mobiilipelien mainosmahdollisuudet
5. Tulevaisuuden trendit



Rovio in an eggshell.

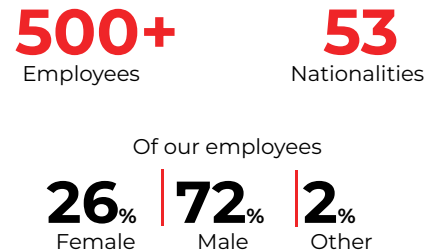
Games since 2003



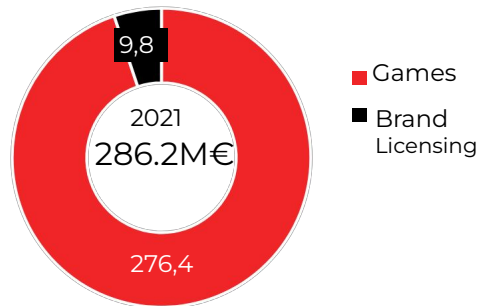
Global presence



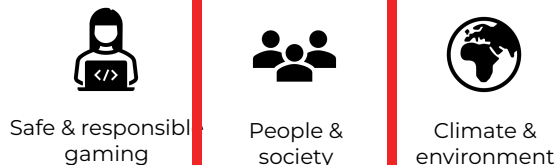
Personnel, 2022



Two business models



Corporate Responsibility



Angry Birds and new IPs

- Angry Birds 2** Jul 2015
 - A slingshot game and Rovio's biggest title
- Angry Birds Dream Blast** Jan 2019
 - A bubble blasting match-3 puzzle game
- Angry Birds Friends** Feb 2012
 - Competitive slingshot and puzzle game
- Games beyond Angry Birds**
 - New IPs increase exposure to new genres and differentiated player base

Games as a Service.

Liiketoimintamalli, jossa pelin kehitys jatkuu pitkään julkaisun jälkeen **säännöllisesti päivityvällä sisällöllä ja uusilla pelimuodoilla ja -mekaniikoilla.**

Oikealla esimerkkinä tuleva Angry Birds Journeyn jouluteemainen joukkuekilpailu.



Mobiilipelien yleisöt Suomessa.

Stereotyyppinen pelaaja on usein nuori mies. **Todellisuudessa kaiken sukupuoliset ja ikäiset ihmiset pelaavat videopelejä.**

Erityisesti mobiilipeleillä on laaja ja monimuotoinen yleisö, koska suurin osa ihmisistä omistaa älypuhelimien.

Erilaisilla genreillä on erityyppisiä pelaajia. Esimerkiksi Call of Dutyn pelaaja eroaa monessa suhteessa keskimääräisestä Angry Birds pelaajasta.

Sukupuolijakauma

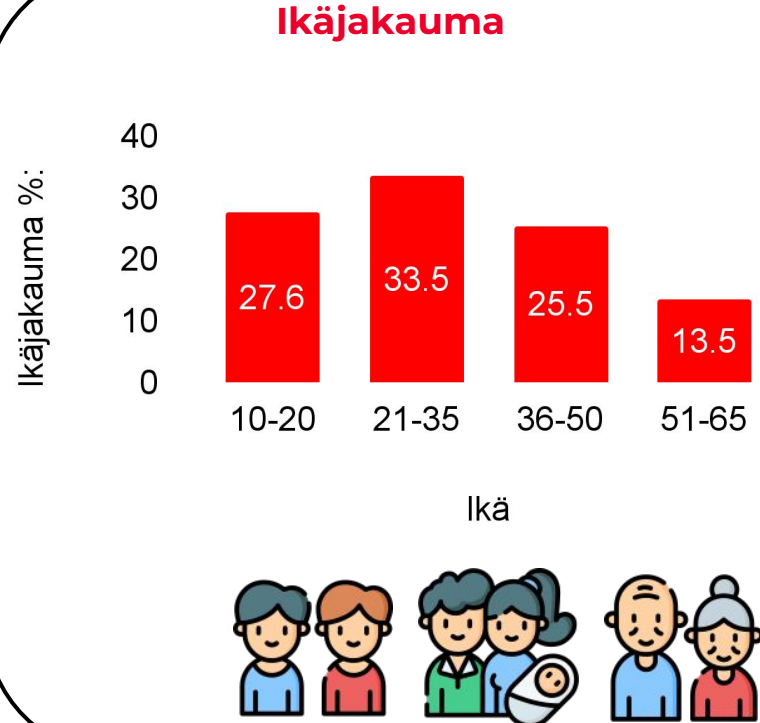
45.6%



53.6%



0.8%



Mobiilipelien mainosmahdollisuudet.

Rewarded video:

Videomainos, jonka käyttäjä päättää katsoa saaden vastineeksi arvoa pelissä.



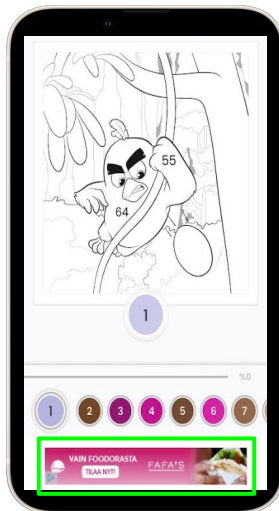
Interstitial:

Välimainos on koko näytön mainos, joka keskeyttää pelin hetkellisesti.



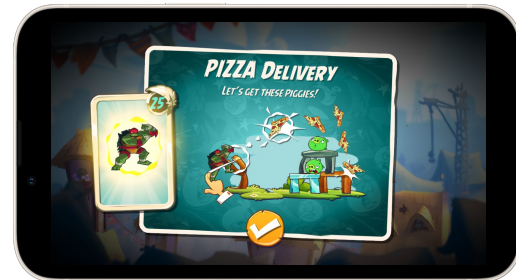
Banner Ad:

Banneri tai videomainos (usein näytön alalaidassa). Käytetty mainosmuoto ns. Hyper Casual -peleissä.



Native Ad:

Natiivi-mainos, joka on upotettu pelin sisältöön.



Angry Birds 2 Branded Turtle Spell Event

Inventaarin ostaminen.

Suora

Sähköposti Annalle :)

Mainosverkostot

Smart Clip
Unity
AdMob (Google)
Vungle
AdColony (Digital Turbine)
Meta Audience Network
IronSource
Mintegral
AppLovin

Mobiilipelien mainostrendit.



Privacy

Apple ATT
Google Privacy Sandbox



Personointi

Personoitu pelikokemus
myös mainosten osalta.



Uudet mainosmuodot

Ohjelmallinen natiivi ja
audio.



Diversiteetti

Pelikokemus ja
markkinointi.

We craft joy.

Kiitos