

ソーシャルゲームの中で起き始めた 「ブランド・インテグレーション」 ～最新事例紹介～

NHN Japan 株式会社

マーケティングセンター/スマートフォンプロモーションチーム

山浦 総一郎

ソーシャルゲームが
App Store売上TOP25の
7割を占める。
その中でダウンロードを増やす方法

1.ハンゲームについて

3つのプラットフォーム

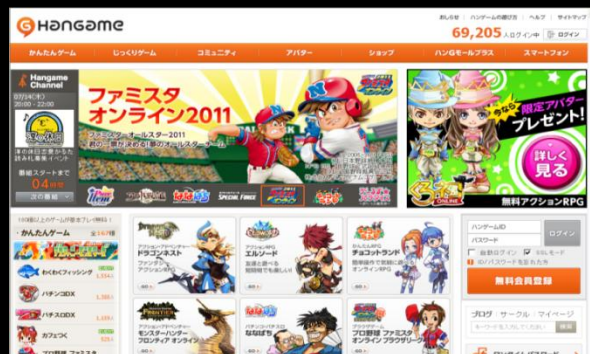
● 累計登録ID数：4,500万ID

● ゲーム数

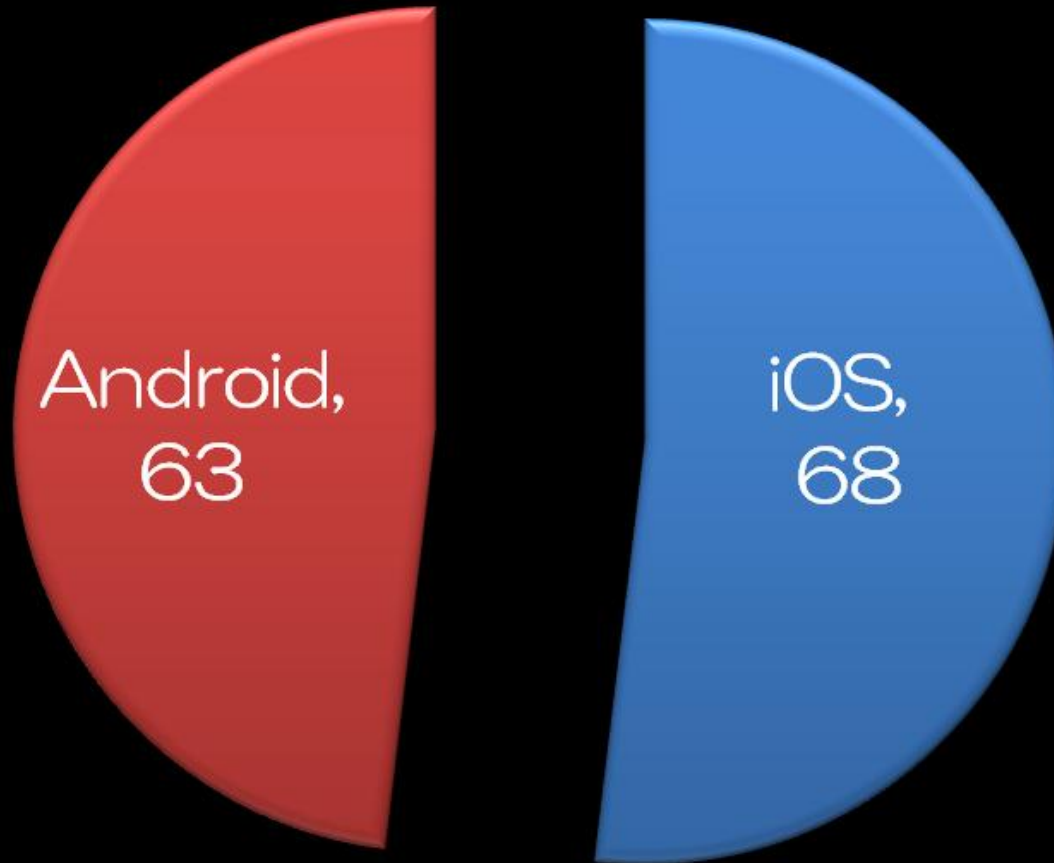
パソコン：287 (40)

ケータイ：214 (30)

スマートフォン：131 (10)

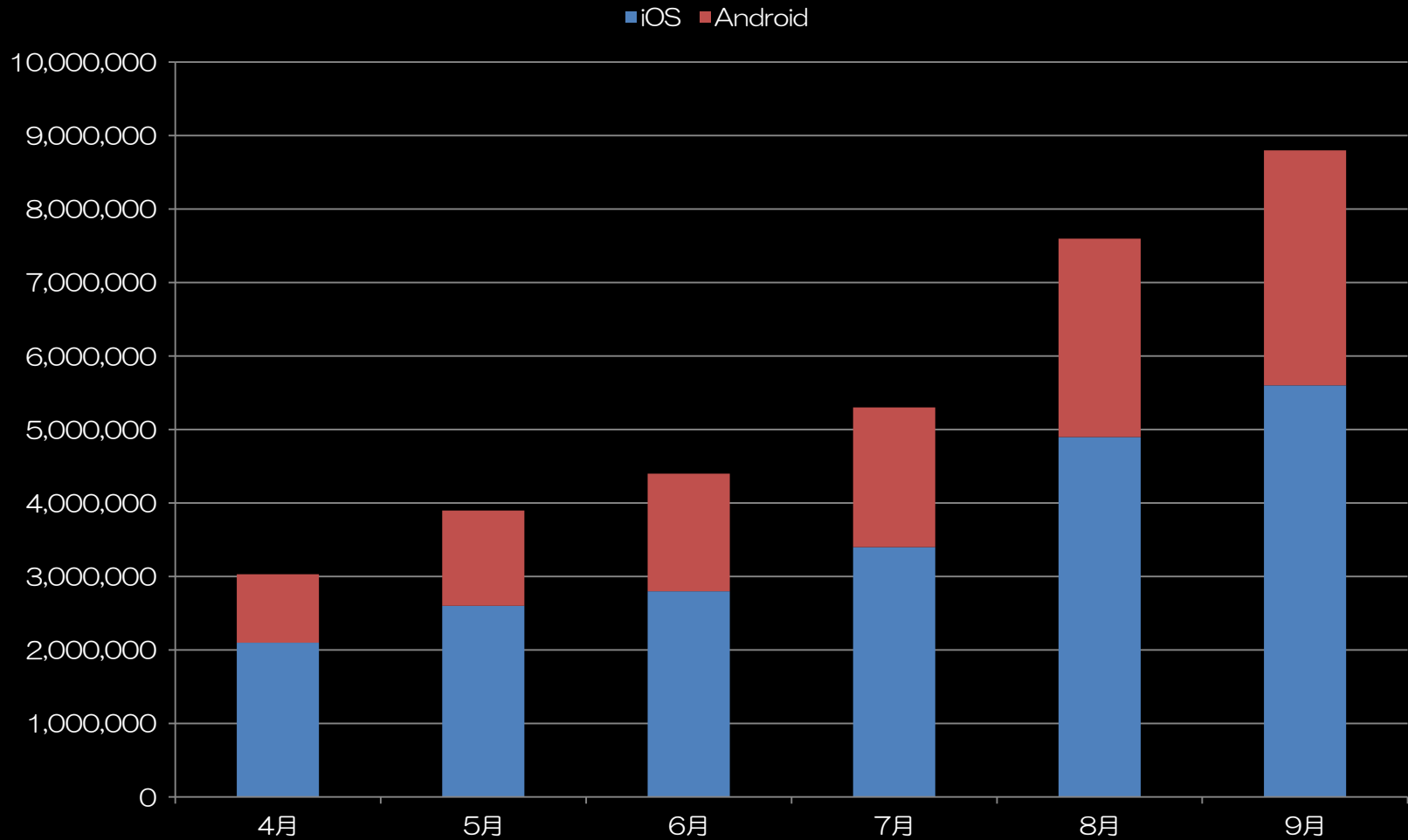


131本のアプリケーション



2011年7月から

累計DL数900万



2.現状と ダウンロードを増やす方法

¥ 1,500,000


ネイティブアプリで売れているもの 圧倒的に無料ゲーム



App Store トップセールスの今

上位は固定化

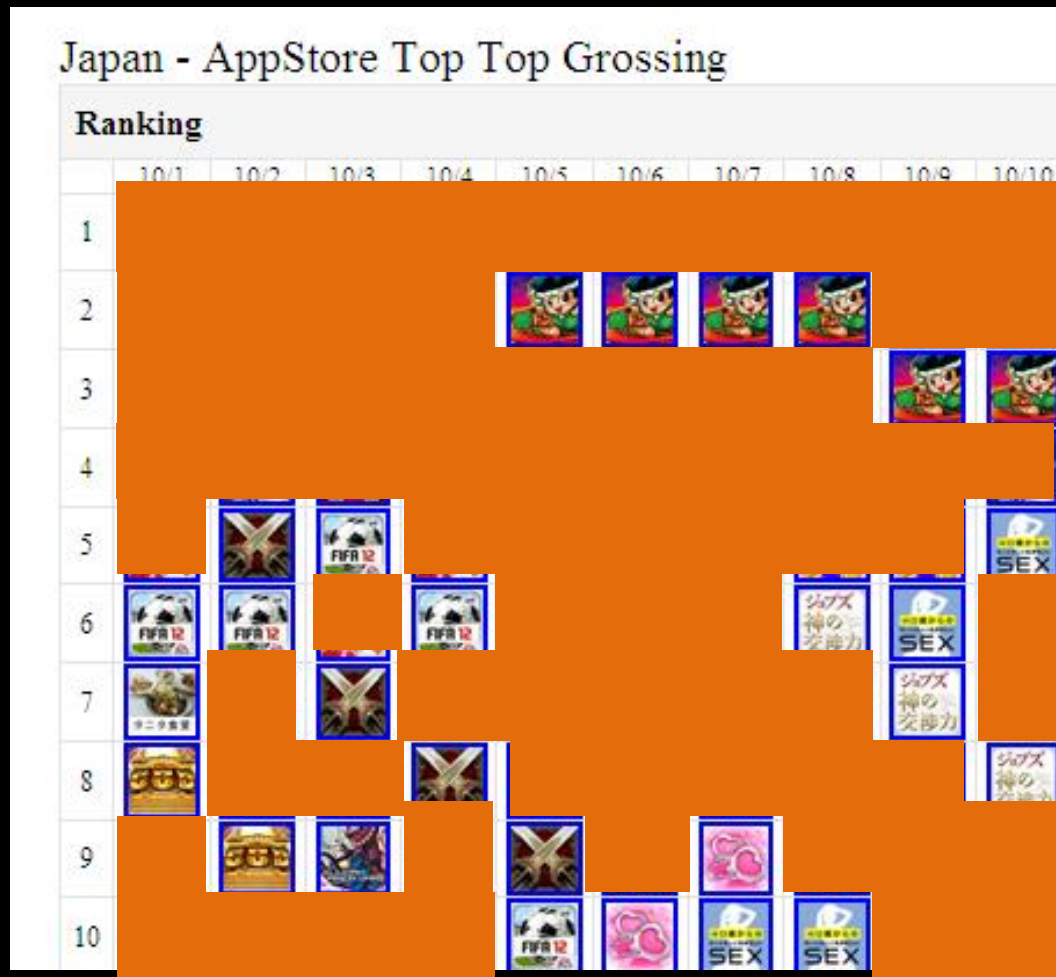
Japan - AppStore Top Top Grossing

Ranking	10/1	10/2	10/3	10/4	10/5	10/6	10/7	10/8	10/9	10/10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

出典：QuerySeeker

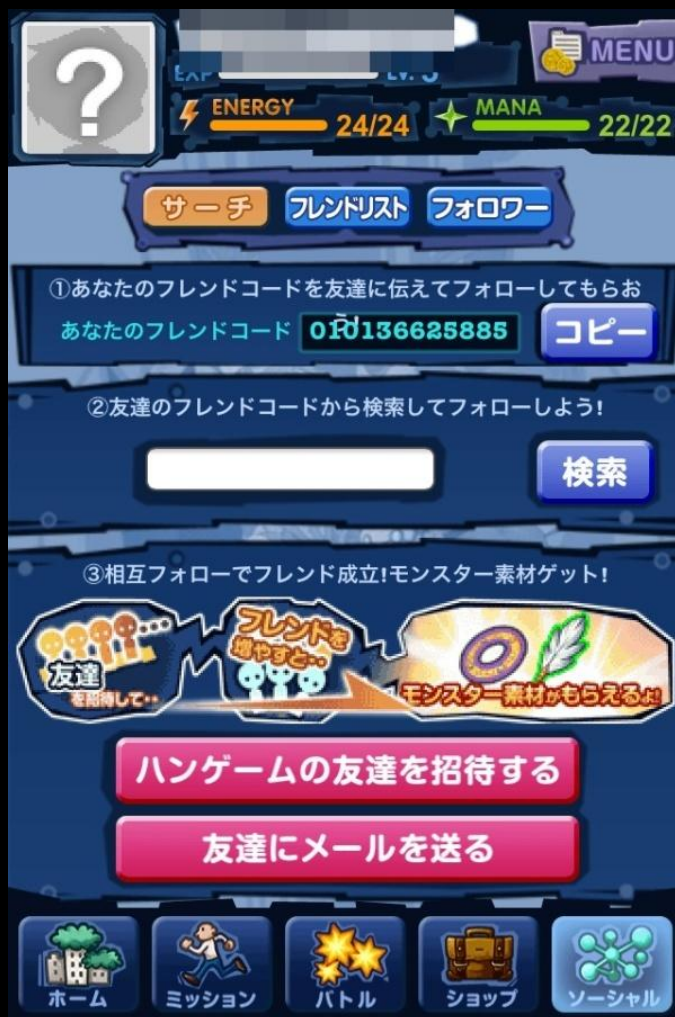
App Store トップセールスの今

無料のソーシャルゲームがほとんど



出典：QuerySeeker

拡散しやすい設計 負担を少なくする



お客さまに“宣伝”していただく コミュニティ要素を外に置く



50,000_{DL}

1位を獲得するには

1位に必要なDL数 この1年で1.6倍以上に



2010年7月



2011年7月

1位を獲得するには

リリース時に情報を集中させる
DLを集中させる



- 広がるものを用意
- コミュニティの場を外に
- リリース日に情報を集中

Thank you.



NHN Japan 株式会社

マーケティングセンター/スマートフォンプロモーションチーム

山浦 総一郎

