

Supersonic

超休闲游戏最新趋势分享

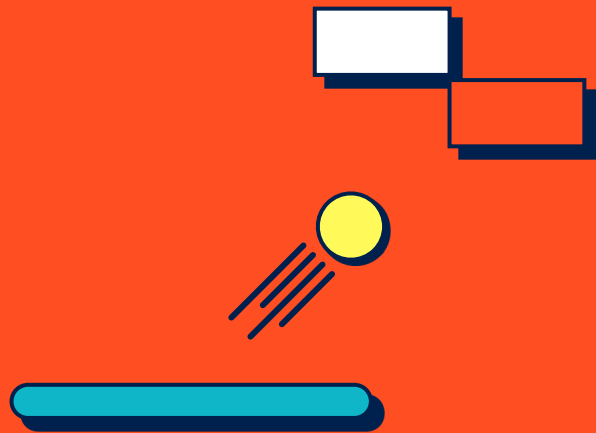
~欢迎转发~

David 21年3月

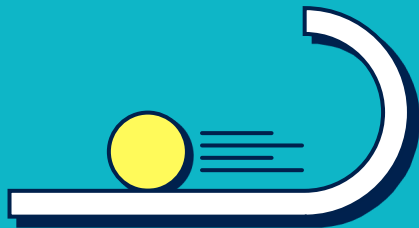


目录

1. 备忘录:超休闲游戏准则
2. 最新趋势分享

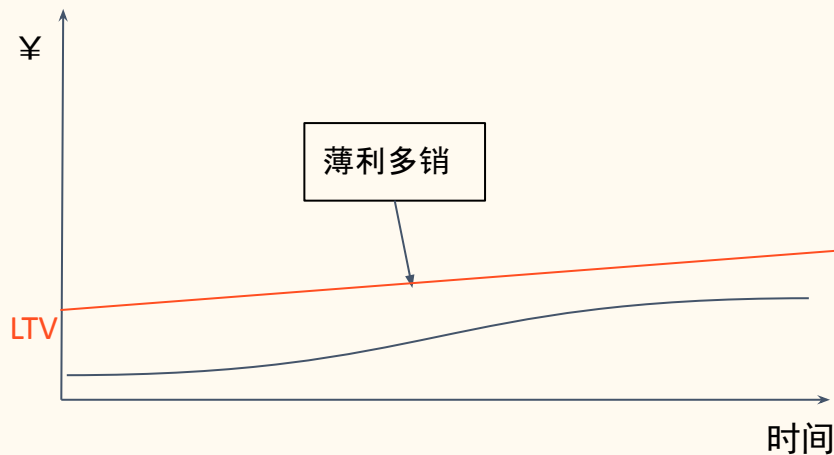


1. 备忘录:超休闲游戏准则

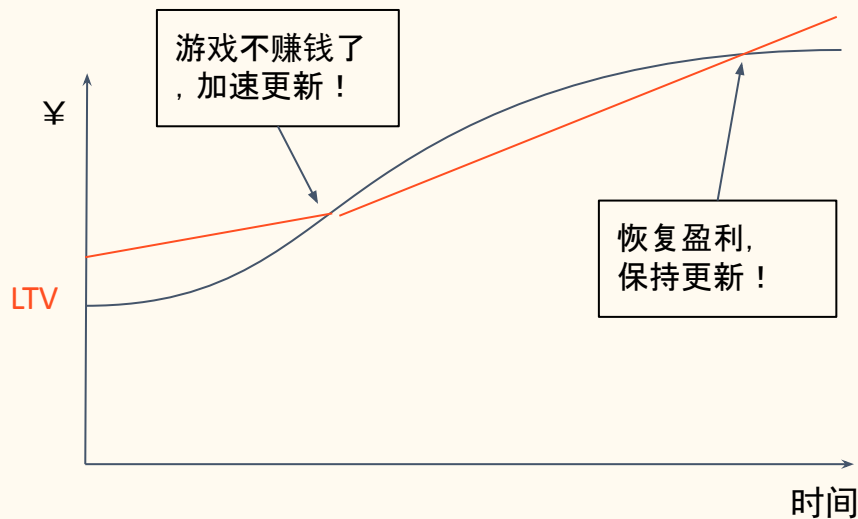


1.1 商业模式

- 超休闲游戏商业模式：
 - 利润 = (LTV - CPI ↓) * 安装量 ↑
- 快速制作，快速测试，找到单价最低、安装量最大的玩法，迅速盈利。
- 创意优先。

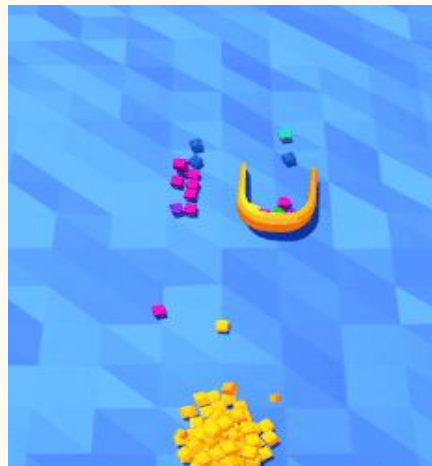
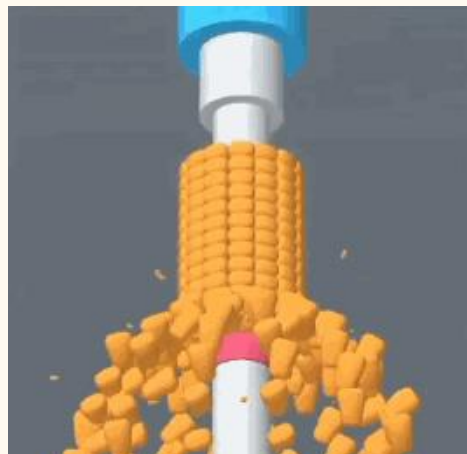


- (对比) 中度游戏商业模式：
 - 利润 = (LTV ↑ - CPI ↗) * 安装量 ↘
- 不断更新，提升付费。研发周期较长，效果需要上线验证。
- 随着游戏老化、新受众减少，CPI增加，安装量降低。
- 工业化能力优先。



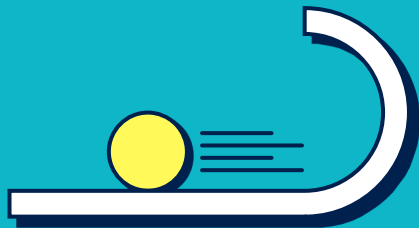
1.2 设计准则

- 如何薄利多销？
 - 创新玩法! -> 没有竞争者 -> 最大化安装量
 - 不太难 -> 所有人都可以玩 -> 最大化安装量
 - 容易理解 -> 看5s的视频, 父母一辈也能理解玩法 -> CPI低
 - 直接 -> 拿起来就能玩 -> 留存好
 - 碎片化 -> 没负担, 即时获得奖励 -> 留存好



2. 最新趋势分享

(基于Supersonic平台近期全球300余款游戏测试数据)



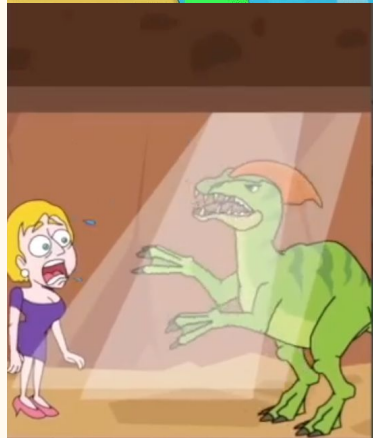
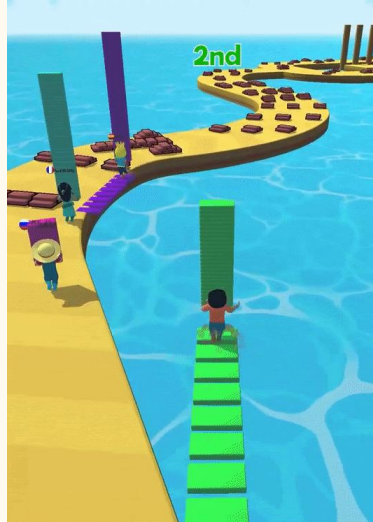
2.1 评价标准

- 由于iOS14归因方式调整, 目前iOS端数据不稳定, 近期测试全部转移到美区安卓端。参考标准也以美区安卓端为准。
- 值得迭代: $CPI < \$0.40$
- 较好: $CPI < \$0.25$
- 爆款: $CPI < \$0.10$



2.2 子类型趋势

- 当前红海类型: Runner, Puzzle.
 - Runner:
 - 占近期测试游戏的26.4%, CPI中位数>\$1。
 - 参考游戏: Shortcut Run, Join Clash, High Heels!
 - Puzzle:
 - 占近期测试游戏的21.2%, CPI中位数>\$1.3。
 - 参考游戏: Save the Girl, DOP2:Delete One Part, Tangle Master
 - 总结:
 - Runner, puzzle属于20年最火的超休闲游戏子类别, 如果在该类别获得成功, 下载量、收入和上榜时间都会相当可观。
 - 当前Runner, Puzzle类别竞争较为激烈, 需要开发者有一定心理准备, 对玩法创意要求较高。
 -



2.2 子类型趋势

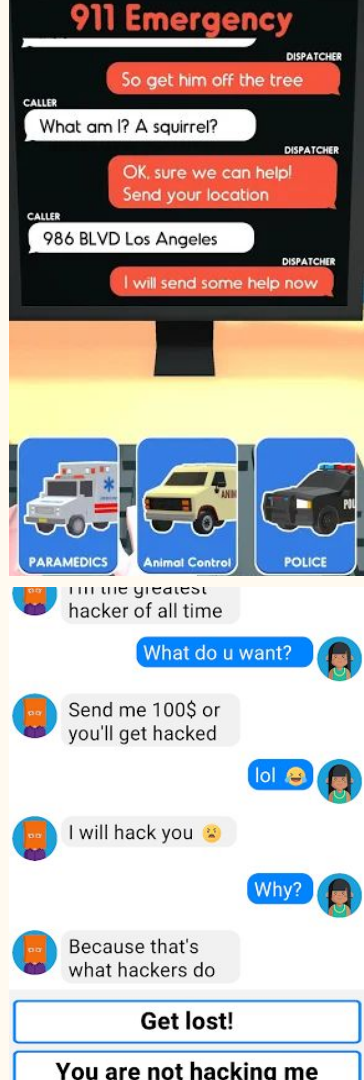
- 当前蓝海类型: Simulation, Action.
 - Simulation:
 - 占近期测试游戏的17.6%, CPI中位数≈\$0.6。
 - 参考游戏: Get Rich!, Cashier 3D
 - Action:
 - 占近期测试游戏的12.4%, CPI中位数≈\$0.7。
 - 参考游戏: Samurai Flash, Dodge Master
 - 总结:
 - Simulation, action同属20年最火的超休闲游戏子类别, 但目前市场没有饱和, 各种情景下的模拟类游戏, 新的动作类/有动作要素的超休闲游戏, 依旧有很大的潜力。
 - Simulation立项时, 一定要选择美国受众比较熟悉的职业或者用美国社交媒体上比较火的视频作参考。
 - Action立项时, 不妨把传统3A动作游戏中的好玩要素大幅简化, 做成超休闲游戏。



2.3 机制趋势

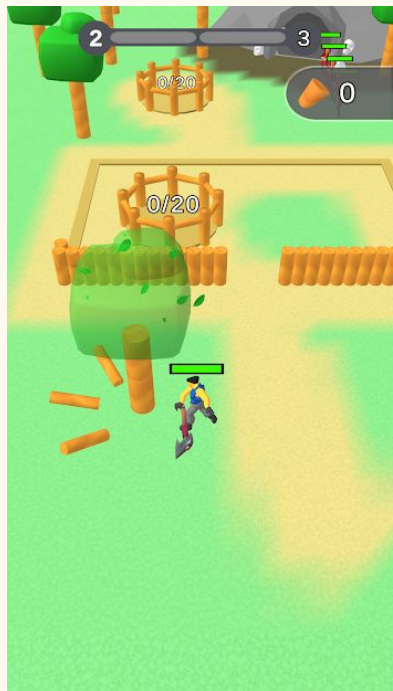
- 本期最热的机制: Decision Making

- 近期测试游戏中, 含有decision making的游戏CPI中位数≈\$0.52。
- 参考游戏: 911 Emergency Dispatcher, Chat Master!
- 总结:
 - 结合了simulation游戏的情景模拟魅力, puzzle游戏的解密乐趣, 目前包含decision making(决策)机制的游戏正是市场最青睐的对象之一。
 - 如果开发者有puzzle游戏经验, 不妨从decision making的角度入手设计游戏原型。



2.4 操作方式

- 按住最佳！
 - 经过长期对CPI结果的观察，我们发现了一个CPI规律：
 - 划动>拖拽>点击>按住(最低CPI)。
 - 相比其他操作，按住(移动)，是接触屏幕时间最长，最容易精确输入指令的操作方式。
 - 我们推荐开发者进行一个思维实验：如果把之前用划动、拖拽、点击操作的玩法，改为按住操作，应该如何设计呢？
- 参考游戏：Lumbercraft
 - 如果这个游戏用点击操作，那就会变成一个idle游戏：点击砍木头，点击升级建筑，点击造炮台。
 - 但是改为按住移动后，整个游戏的结构还是idle游戏，但移动体验极其新颖。



2.5 摄像机视角

- 第一人称视角崭露头角
 - 第一人称视角CPI中位数\$0.58, 显著低于其他摄像机视角。
 - 参考游戏: Force Master, Ice Man 3D
 - 鉴于第一人称的表现力优势, 不妨尝试将一些在Runner中表现较好的玩法、机制转换为第一人称。尤其是动作类游戏。



2.6 美术风格

- 第一批吃苹果的人: 写实美术风格
 - 近期, 写实美术风格的超休闲游戏多次上榜, 我们在测试中也发现写实画风CPI很低。
 - 作为一个新兴的浪潮, 适合之前有开发过写实游戏的工作室, 利用已有的美术资源, 迅速结合超休闲游戏常见机制, 上线测试。避免错过时机, 或付出太高的成本。
 - 参考游戏: Sling Plane, Mad Dogs



2.7 想得到更多参考数据？

- 如果开发者想知道与您游戏相关的参考数据，或者进一步详细信息，比如特定类型的CPI分布。请在Supersonic平台提交您的游戏，我们的发行团队会根据您的游戏类型，为您提供最新的参考数据，帮助中国开发者做出决策。
- 时效性：超休闲游戏趋势每个季度都有很大变化，请注意参考数据的时效性。
- 进一步探讨超休闲游戏新趋势，请发邮件至 david@supersonic.com

Supersonic.com

快来提交游戏吧！

欢迎转发~



关注更多信息



与我直接联系