

Supersonic

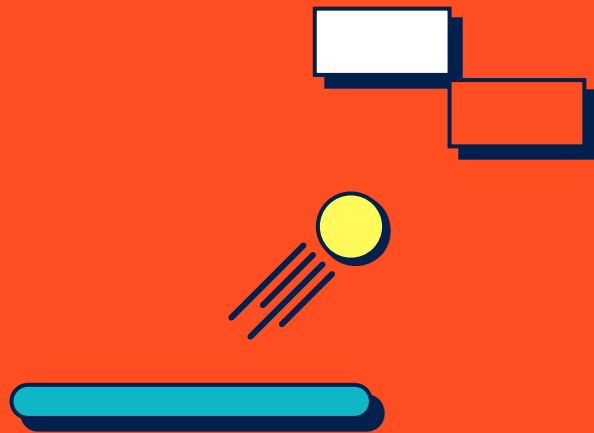
超休闲游戏信息分享

David 21年4月



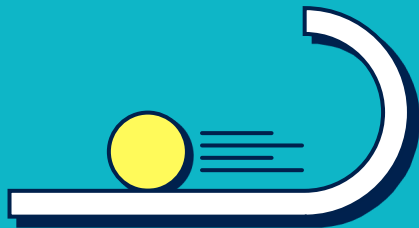
目录

1. 3~4月Supersonic平台测试数据分享
2. 近期市场趋势
3. Superstar挑战赛



1. 3~4月Supersonic平台测试数据分享

(基于近期全球300余款游戏测试数据)



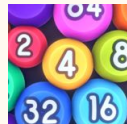
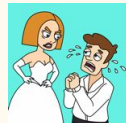
1.1 评价标准

- 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: $CPI < \$0.40$
- 发布标准: $CPI < \$0.25$
- 爆款: $CPI < \$0.10$



1.2 竞争激烈品类(上)

- 总评: 该类玩法需要较大的突破, 和联系比较远的玩法进行结合。
- CPI中位数: >\$1。
- 包括品类:
 - **Puzzle/解谜**: 解谜类测试游戏众多(3月后测试游戏中占22%), 竞争激烈。对于解谜的对象, 与其他玩法的结合, 都有较高的要求。
 - 参考游戏: Girl Genius! , Rescue Cut - Rope Puzzle
Paper Fold
 - **Merge/合成**: Merge类游戏在去年较火, 近期测试CPI有所提升, 主要因为大部分测试游戏的玩法与过去大热游戏相似度较高。
 - 参考游戏: Art of War: Legions, Bubble Buster 2048



1.2 竞争激烈品类(下)

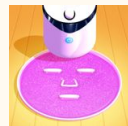
- CPI中位数: >\$1。
- 包括品类:
 - Matching/匹配、消除: 希望开发者不要把玩法局限于三消/同类匹配等等, 而把匹配的概念 扩展到其他玩法类型中, 尝试在runner/跑酷、在赛车, 在ASMR类型, 在io游戏等等中加入匹配、消除概念。
 - 参考游戏: Match 3D - Matching Puzzle Game
 - Word/文字: 此类测试游戏有两种倾向, 一部分过于接近ABC Runner, Type Run; 另一部分过于接近传统的Wordspaces, Word Stacks游戏。建议开发者在尝试Word类游戏时, 尝试新的表现形式、玩法要素, 比如 Bridge Race之于Stair Run, 同是使用搭阶梯的玩法, 但加入了多人 竞争元素。



1.3 可尝试品类(上)

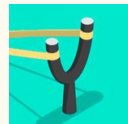
- 总评:每个品类都有机会, 可以结合近期较热的趋势进行尝试。
- CPI中位数:\$0.7~\$1。
- 包括品类:
 - **ASMR/满足**:物理实现效果(操作与反馈)、是否是欧美社交媒体 (Tiktok, Youtube)的热点, 直接影响这类游戏的成功率, 建议开发者跟踪热点, 制作时注重游戏的反馈, 包括视觉、音效与震动。玩法上除了传统的模拟类游戏, 尝试与跑酷, 甚至射击、赛车、动作等有操作的玩法结合。

■ 参考游戏: Slice It All! , DIY makeup



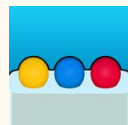
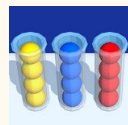
- **Aiming/瞄准**:谁在瞄准, 用什么瞄准, 命中什么样的东西, 在其中至少2项是超休闲领域不常见的。

■ 参考游戏: Sling Birds 3D , Bazooka Boy



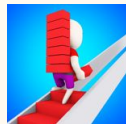
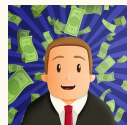
- **Sorting/排序**:较为简单的排序游戏好于包装复杂的, 新的排序操作方式是重中之重。

■ 参考游戏: Get It Right! Sort It 3D



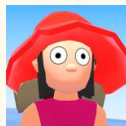
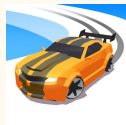
1.3 可尝试品类(中)

- CPI中位数: \$0.7~\$1。
- 包括品类:
 - **idle/放置**: 新颖的视觉效果是重点。idle类一般CPI稍高, 长留较好。我们也支持在CPI略高于超休闲游戏标准的情况下, 用ROAS作为发行的评价标准, 避免中度游戏错失机会。
 - 参考游戏: Idle Ants, Idle Success
 - **Runner/跑酷**: 占近期测试游戏的25%, 竞争相对激烈。其中包含玩家之间直接竞争的跑酷游戏; 角色不再是简单橡皮人, 而是有特定的角色特性(持有道具, 或是女性、动物), 并与玩法进行良好融合的跑酷游戏, CPI都较低。
 - 参考游戏: Bridge Run, Hair Challenge



1.3 可尝试品类(下)

- CPI中位数: \$0.7~\$1。
- 包括品类:
 - **Racing/赛车**: 赛车游戏大家挖掘的已经很多了, 新的有潜力的游戏基本只是用了车的元素, 以驾驶为主的较少。如果以驾驶为主, 可以尝试较为写实的玩法、美术增加代入感。
 - 参考游戏: Drifty Race, Offroad Race
 - **Shooting/射击**: 直接做枪械射击、阻击手的效果并不好, 要在角色上增加新要素: 新角色、冷兵器、车、直升飞机等等。也可以结合解谜玩法, 结合ASMR等等。
 - 参考游戏: Z Escape, Bow Defender, Anti Aircraft 3D



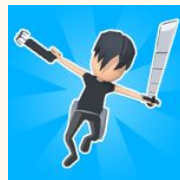
1.4 机会较大的品类（上）

- CPI中位数: < \$0.7。
- 包括品类:
 - Action/动作: 动作类游戏空间依旧较大, 适合第一人称的游戏可以大胆尝试。

- 参考游戏: Sword Play! Ninja Slice Runner

Titans 3D

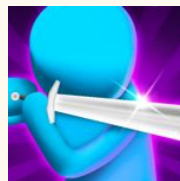
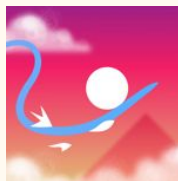
Frozen Sam



- Drawing/划线: 划线机制作为游戏的主要操作、生成物体、甚至是角色本身, 都可以 结合之前超休闲领域比较吸量的主题与玩法, 进行尝试。

- 参考游戏: Draw The Line 3D

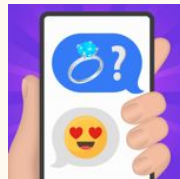
Draw Duel



1.4 机会较大的品类（中）

- CPI中位数: < \$0.7。
- 包括品类:
 - **Decision Making/决策**: 模拟某个情景, 进行文字选择决策、或者其他玩法的决策, CPI都较低。主要看玩家对于情景的选择, 叙事的能力。

- 参考游戏: 911 Emergency Dispatcher
Chat Master!



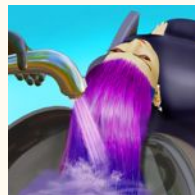
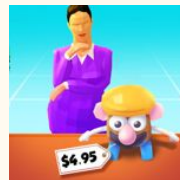
- **io/多人竞技**: 玩法要足够夸张, 在角色移动过程中, 就要有及时的玩法、视觉反馈。尽量不要移动和互动行动脱节, 或者移动过程中缺乏亮点, 让玩家觉得无聊。虽然CPI中位数较低, 但足够达到发行标准的游戏并不多。

- 参考游戏: Archers.io
slither.io



1.4 机会较大的品类(下)

- CPI中位数: < \$0.7。
- 包括品类:
 - Sim&roleplay/角色模拟: 第一人称, 带入某些特定职业、角色, 进行各种模拟小游戏。
 - 参考游戏: Get Rich! 3D,
Cashier 3D,
Teacher Simulator
 - Sim/其他模拟: 带着一定的真实感、物理模拟的玩法, CPI普遍较低。
 - 参考游戏: Hair Dye
Jelly Dye
Mix and Drink



1.5 获得立项帮助

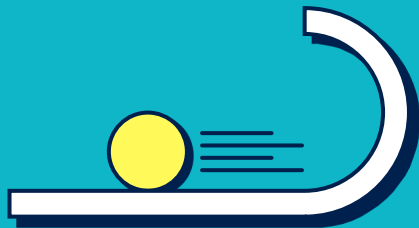
- 获得更多参考数据：
 - 想看的品类没有涵盖在内？在立项前期就想获得参考数据？想查看过往市场趋势分享？
 - 在Supersonic平台提交您的游戏，我们的发行团队会与您联系，根据您的游戏类型，为您提供更详细的参考数据，避免踩坑。
- 提供想法支持：
 - 希望根据我们的想法进行研发？请与我联系，了解详情。
 - 邮箱：david@supersonic.com
 - 微信：nanotoybox



1.6 获得更详细的测试反馈

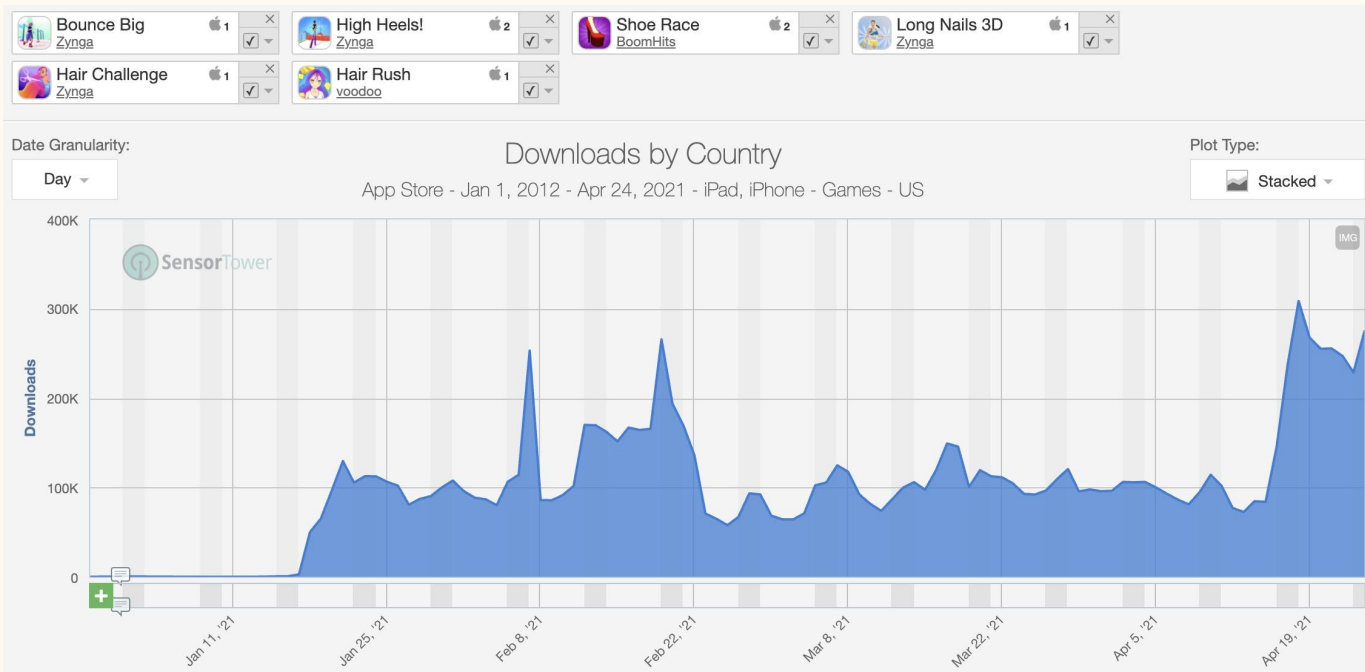
- 理解测试结果：
 - 当开发者游戏完成测试后，我们的发行经理会为您提供具体的数据参考。
 - 让您理解CPI高是因为该游戏的玩法、主题竞争激烈？
还是因为您的游戏没有达到该类游戏的平均制作水平？

2. 近期市场趋势



2.1 女性角色

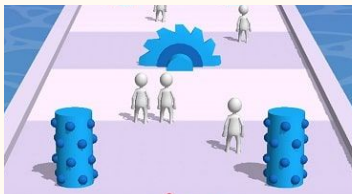
- 今年第一季度, 女性角色在超休闲领域大火。
- 游戏中, 女性角色的特征比如高跟鞋、指甲、头发、服装、身体特征等与跑酷相结合。
- 超休闲游戏中, DIY、化妆类游戏本来就以女性角色为主, 但从来没有有人在跑酷类尝试女性角色。



美国 iOS 女性主角跑酷游戏下载量持续增加

2.2 再发现“角色”

- “角色”在超休闲游戏中起到了前所未有的重要程度。
- 超休闲游戏从玩法创新、角色不重要，到角色特性结合玩法进行创新，开启了新的思路。



Join Clash

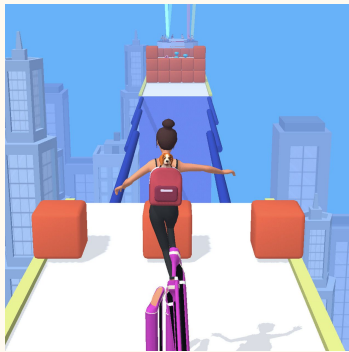


Shortcut Run

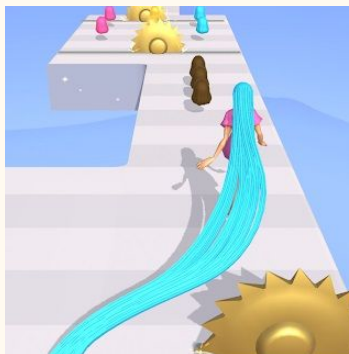
橡皮人，
什么都可以



角色启发玩法



High Heels



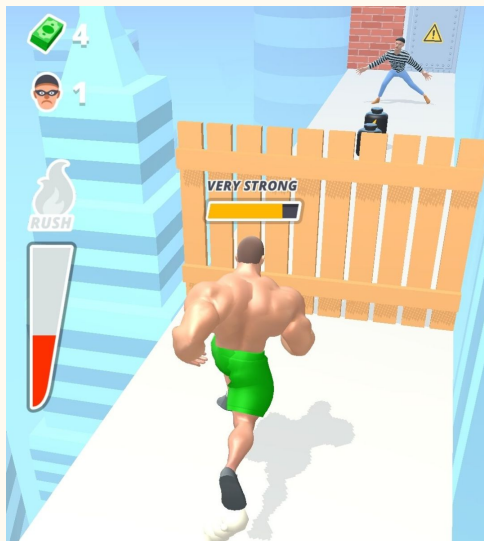
Hair Challenge

2.3 更多新尝试

- 果冻人, 男性角色, 婴儿...?
- 选择原则: 容易代入, 有共情。角色特性与玩法 结合。
- 甚至不限于跑酷品类。



Blob Runner 3D



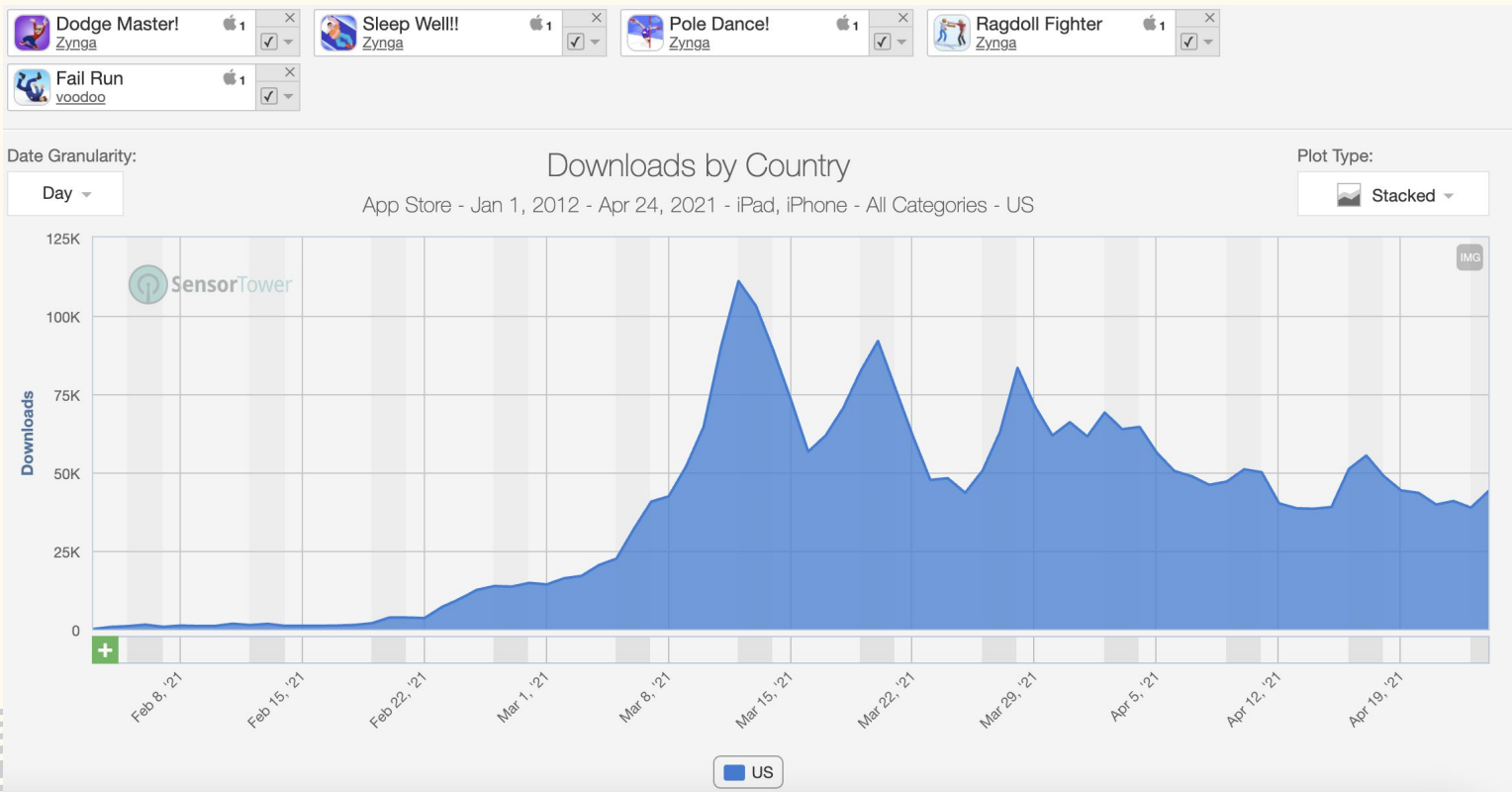
Muscle Run



Run of Life

2.4 Ragdoll物理

- 第一季度中，基于Ragdoll物理的游戏，也得到了一次爆发。



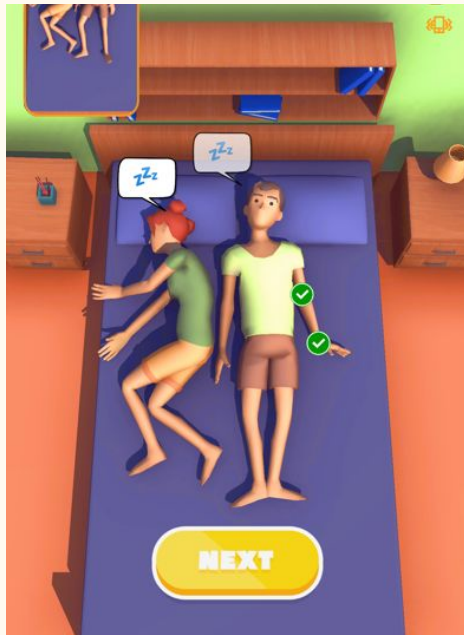
美国 iOS Ragdoll物理游戏下载量

2.5 如何跟随潮流

- 当一个新机制出现时，我们可以考虑用新的主题/角色，来重新演绎这个机制。
- 即使主题有变化，也要至少引入一个玩法差异，不能只是换皮。

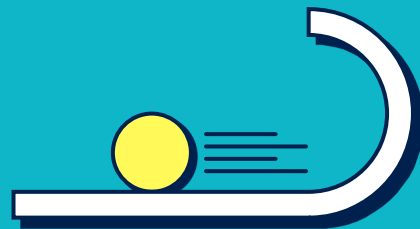


Dodge Master



Sleep Well!!!

3. Superstar挑战赛



2.1 Superstar挑战赛

2021年5月1日~6月15日在Supersonic.com提交游戏, 即可参赛, 赢取全球最高奖金!

[查看详情。](#)



20万美元

最低保证金 + 发行条款
首款由Supersonic发行的游戏



15万美元

最低保证金 + 发行条款
其它所有成功由Supersonic发行的游戏



5千美元

现金奖励
参赛游戏CTR > 5%
并且CPC < 0.10美元



8千美元

现金奖励
参赛游戏CPI低于0.25美元



2.5万美元

推荐奖金
您所推荐团队的游戏
成功在Supersonic发行

**SUPER
SONIC**

Supersonic.com

快来提交游戏吧！



关注更多信息



与我直接联系