

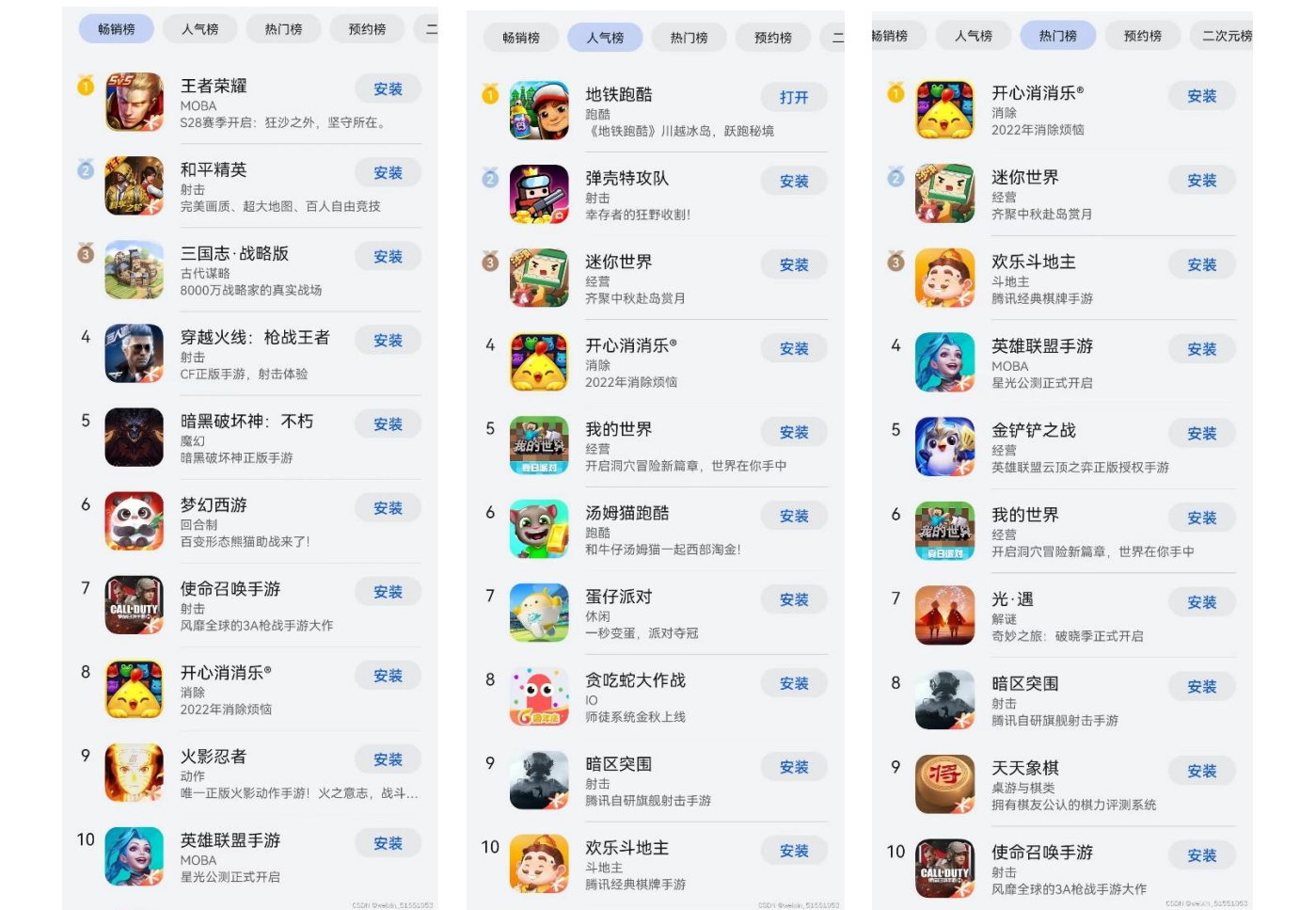
一、游戏分类

游戏分类的方法有很多，在这里介绍从平台角度，内容角度，玩家类型角度，主要受众角度，题材角度，人数角度，游戏乐趣角度和对抗方式角度对游戏进行分类，做成的思维导图如下：



二、市场热点分析

获取华为应用市场手游中的畅销榜，人气榜，热门榜，截图 Top 10，结果如下。



以游戏内容为划分标准，对四个榜单 Top20 进行统计，制表如下。

榜单	畅销榜	人气榜	热门榜	总计
ACT 动作游戏	2	3	2	7
FPS 第一人称视角射击游戏	3	1	1	5
RAC 竞速游戏	1	0	0	1
PUZ 益智类游戏	2	6	6	14
MUG 音乐游戏	0	0	0	0
SPG 体育运动游戏	0	0	0	0
RPG 角色扮演	4	2	1	7
MOBA 多人在线战斗竞技场游戏	2	1	1	4
SLG 策略游戏	4	5	5	14
RSG 养成类游戏	0	0	0	0

TAG 桌面游戏	2	2	4	8
----------	---	---	---	---

从统计结果来看，当前手游市场以休闲益智类游戏和经营策略游戏更受欢迎。

根据 OpenMediation 2022 年报告，在过去的 2021 年里，休闲类游戏依旧占主导地位，保持最大优势，抓住了近半数的活跃用户。从玩法来看，休闲益智、动作、模拟游戏贡献了主要用户，头部玩法市场基本成型。处于腰部的体育运动游戏发展较为平稳，处于尾部的教育和音乐游戏有明显增长，但整体用户较少。



分析上榜的游戏，得到当前市场较大的游戏及其原因，总结如下：

1. 以《王者荣耀》为代表的 MOBA 游戏。这部分游戏需要多人合作竞争，满足了用户增进关系，好胜的心理。同时，相关的电子竞技赛事也带动了此类游戏的发展。
2. 以《开心消消乐》为代表的休闲益智游戏。这类游戏门槛低，可随时随地玩，对设备等要求不高，适合用于消遣和打发时间。当代社会快节奏和时间碎片化的生活，促进了这类游戏的发展。
3. 以《我的世界》为代表的经营策略游戏。此类游戏主要抓住了用户的创造力，给了用户足够大的空间，超高的上限和超低的下限使得这类游戏“老少皆宜”。