

一周榜单观察及行业资讯

2024年8月9日

- AppStore榜单观察
- Google Play榜单观察
- 小游戏平台榜单观察
- 小游戏玩法案例
- 行业资讯概要

AppStore榜单观察 [20240808-15:00] 中国区

免费榜		13:37更新~至今	全部
1	 剑与远征: 启程 Ad \$	角色扮演: 1名 上海莉莉丝计算机	
2	 心动小镇 \$	模拟: 1名 X.D. Network Inc.	
3	 永劫无间 Ad \$	动作: 1名 网易移动游戏	
4	 时光杂货店-狂飙联动开启 Ad \$	模拟: 2名 Anhui Leihu Network Technology Co., Ltd.	
5	 王者荣耀 \$	动作: 2名 Shenzhen Tencent Tianyou Technology Ltd	- 1
6	 和平精英 \$	动作: 3名 Shenzhen Tencent Tianyou Technology Ltd	+ 1
7	 金铲铲之战 \$	卡牌游戏: 1名 Shenzhen Tencent Tianyou Technology ...	
8	 恋与深空 \$	模拟: 3名 Paper Games	- 2
9	 蛋仔派对 \$	聚会游戏: 1名 网易移动游戏	+ 1
10	 解压汽车站	益智解谜: 1名 东芳 梁	+ 1

- 1、《剑与远征: 启程》8月8日上线, 大地图探索+放置策略, 首日登顶 (连续3天)
- 2、《心动小镇》、《永劫无间》手游、《时光杂货店》依旧保持排行榜前五, 特别是《心动小镇》
- 3、其他老牌的手游在前二十名中的变动不大
- 4、《金铲铲之战》因为新版本上线, 排名提升
- 5、《伊苏6: 纳比斯汀的方舟》8月5日上线从第六名到第20名左右。日式RPG情怀IP《伊苏》系列首次登录移动平台
- 6、《驯龙高手: 旅程》从8月1日上线时的第4名, 掉落了第19名。《驯龙高手》改编模拟经营育龙手游-卡牌
- 7、上榜游戏总体包括新游、几款老牌手游, 以及休闲类游戏为主, 变动不大, 暂时没有其他比较突出表现的产品。

AppStore榜单观察 [20240808-15:00] 中国区

11		疯狂大寻宝 - 找东西 寻物解压游戏 益智解谜: 2名 BoomLabs	▲ 4
12		开心消消乐 Ad \$ 休闲: 2名 Happy Elements Technology (Beijing) Limited	▼ 1
13		第五人格 Ad \$ 冒险游戏: 2名 网易移动游戏	
14		颜色大作战™ Ad \$ 休闲: 3名 ManyFun	▲ 3
15		我的世界: 移动版-冒险之歌 \$ 角色扮演: 4名 网易移动游戏(MC)	▲ 1
16		地铁跑酷 - 夏季运动主题开启 \$ 冒险游戏: 5名 iDreamSky	▲ 2
17		途游斗地主 (比赛版) Ad \$ 卡牌游戏: 2名 Tuyoo Online HK Limited	▲ 3
18		球球大作战-植物大战僵尸2联动 Ad \$ 冒险游戏: 6名 巨人网络科技有限公司	▲ 1
19		驯龙高手: 旅程 Ad \$ 模拟: 4名 NextWorld Games Co., Ltd.	▼ 7
20		伊苏6: 纳比斯汀的方舟 Ad \$ 深圳市爱的番茄科技有限公司	
21		穿越火线:枪战王者 Ad \$ 策略: 4名 Shenzhen Tencent Tianyou Technology Ltd	▲ 1

《剑与远征: 启程》

3月海外* (欧美) 上线, 市场效果很好

8月8日国内上线,

双端互通, PC客户端 (横屏)、手机端 (竖屏)











大地图探索, 俯视角探索、战斗,

放置卡牌 (强化策略, 优化战场要素)

轻量化休闲化的设计降低肝度

(低级怪物跳过战斗、自动战斗、自动寻路、等级和装备通用, 日常时间减少等等, 养成要素简化, 没有体力限制, 挂机功能, 签到送全英雄)

AppStore榜单观察 [20240808-15:00] 美区

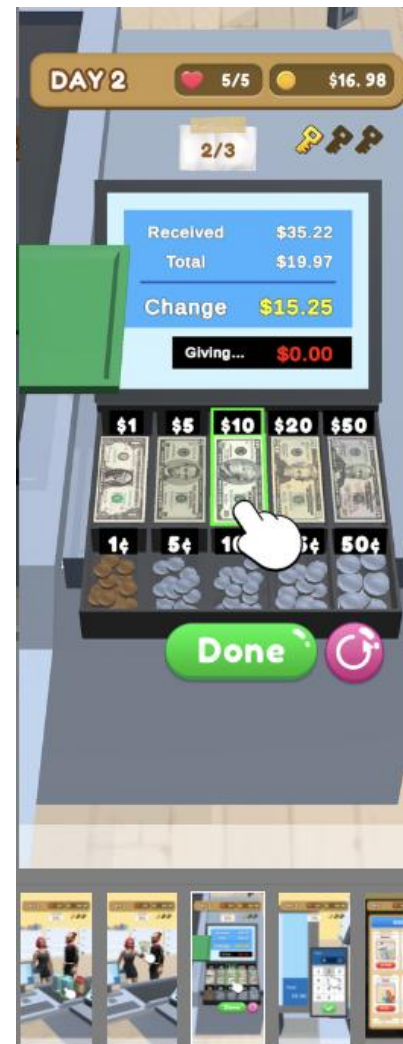
免费榜		14:45更新~至今	全部
1	 霸榜4天 Supermarket Master 3D Takeshi Ube		
2	 Block Blast! Ad 益智解谜: 1名 Hungry Studio	▲ 2	
3	 Roblox Ad \$ 动作: 1名 Roblox Corporation	▲ 3	
4	 MONOPOLY GO! Ad \$ 聚会游戏: 1名 Scopely, Inc.	▲ 3	
5	 Township Ad \$ 冒险游戏: 2名 Playrix	▲ 4	
6	 Last War: Survival Ad \$ 卡牌游戏: 1名 FirstFun	▲ 2	
7	 Train Miner: Idle Railway Game Ad \$ 模拟: 2名 AI Games FZ	▼ 5	
8	 Chain Cube: 2048 Number Games Ad \$ 休闲: 3名 AI Games FZ	▼ 5	
9	 My clone army: me, myself & I \$ 休闲: 4名 Payge Ltd	▼ 4	
10	 Offline Games - No Wifi Games \$ 益智解谜: 2名 Moreno Maio	▲ 1	

1、AppStore美区的榜单追要以休闲、益智模拟经营类游戏为主;

霸榜的 Supermarket Master 3D, 一款超市模拟器, 玩法多样, 趣味性强

此外, 榜单前10里上升的多为模拟经营类

2、last war, 寒霜等依旧能保持在前20 内



Google Play榜单观察 [20240808-15:00] 美区

免费榜	14:58更新~至今	全部	畅销榜	14:59更新~至今	全部
1	Train Miner: Idle Railway ... Ad \$ 模拟游戏: 1名 CASUAL AZUR GAMES		1	霸榜145天 MONOPOLY ... Ad \$ 桌面棋牌: 1名 Scopely	
2	My clone army: me, myself ... \$ 休闲游戏: 1名 playducky.com	▲ 1	2	Royal Match Ad \$ 益智游戏: 1名 Dream Games, Ltd.	
3	Chain Cube 2048: 3D Me... Ad \$ 休闲游戏: 2名 CASUAL AZUR GAMES	▲ 1	3	Candy Crush Saga Ad \$ 休闲游戏: 1名 King	
4	Roblox Ad \$ 冒险游戏: 1名 Roblox Corporation	▼ 2	4	Last War: Survival Game Ad \$ 策略游戏: 1名 FirstFun	
5	Block Blast! Ad 益智游戏: 1名 Hungry Studio	▲ 1	5	Roblox Ad \$ 冒险游戏: 1名 Roblox Corporation	
6	컴투스프로야구2024 \$ 体育游戏: 1名 Com2uS	▼ 1	6	Coin Master Ad \$ 休闲游戏: 2名 Moon Active	
7	Offline Games - No Wifi Games 休闲游戏: 3名 JindoBlu		7	Evony: The King's Return Ad \$ 策略游戏: 2名 TG Inc.	
8	MONOPOLY GO! Ad \$ 桌面棋牌: 1名 Scopely	▲ 1	8	T7 de Call of Duty: Mobile Ad \$ 动作游戏: 1名 Activision Publishing, I...	
9	Block Puzzle Constellation \$ 益智游戏: 2名 Gamekend	▼ 1	9	Pokémon GO Ad \$ 冒险游戏: 2名 Niantic, Inc.	
10	Snake Clash! \$ 街机游戏: 1名 Supercent, Inc.		10	Whiteout Survival Ad \$ 策略游戏: 3名 Century Games Pte. Ltd.	

Google Play美区榜单的游戏与AppStore美区榜单游戏类似，都是偏向休闲益智，模拟经营类游戏。畅销榜霸榜——MONOPOLY GO!

微信小程序榜单观察 [20240808-15:00]

微信小程序

朋友热玩 人气榜 **畅销榜** 分类

腾讯手游 畅销小游戏 畅玩小游戏

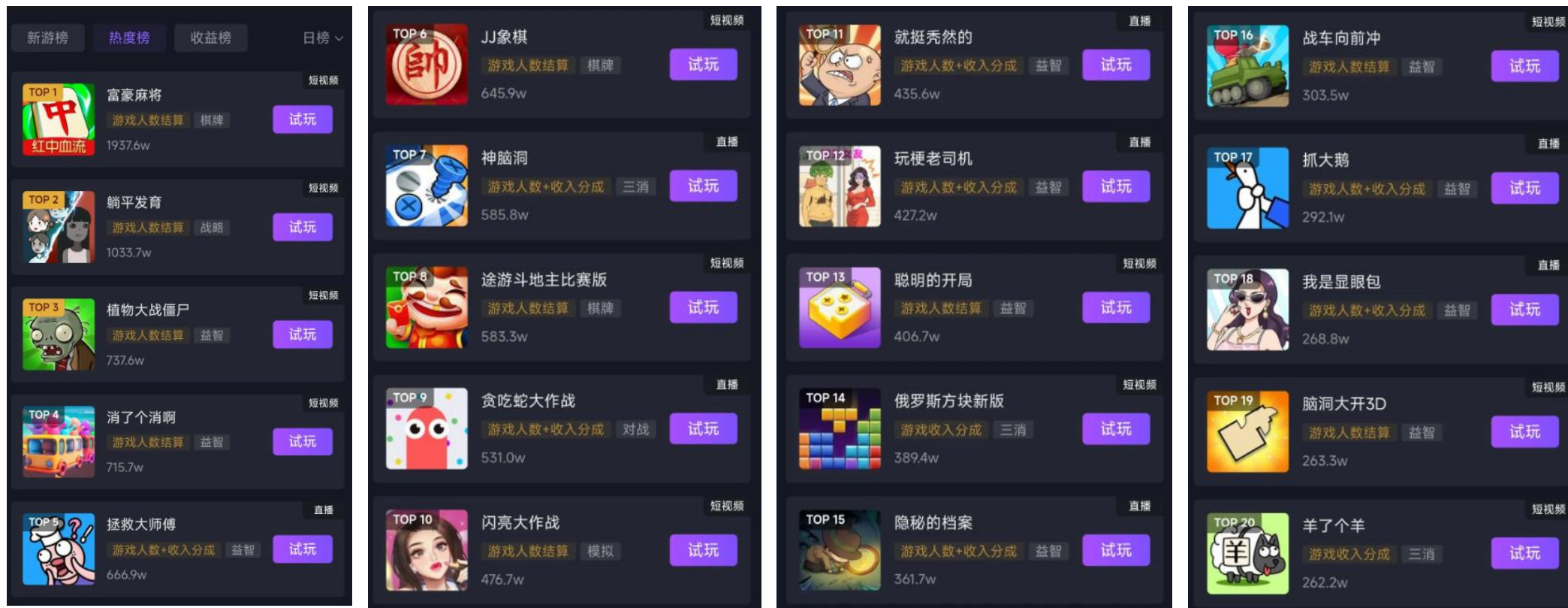
1	 无尽冬日 探索冻土，重建家园	立即玩
2	 寻道大千 一斧在手，修仙无忧	立即玩
3	 向僵尸开炮 《流浪地球》全新联动玩法、...	立即玩
4	 超元气火柴人 全新竖版放置冒险手游	立即玩
5	 小小英雄 打得爽，才是真武侠！	立即玩
6	 青云诀之伏魔 降妖伏魔，体验最真实的修仙	立即玩
7	 指尖无双 丝滑操控，带着系统闯三国！	立即玩
8	 这城有良田 从零开始你的古城建设之旅！	立即玩
9	 咸鱼之王 创新 人没有梦想，和咸鱼有什么区别...	立即玩
10	 雷霆战机 飞行射击鼻祖，经典重启 再战...	立即玩
11	 百炼英雄 开放世界，自由探索 2位朋友在玩	立即玩
12	 王者征途 床上一躺，战力疯涨	立即玩
13	 巨神军师 以汝之名，计定天下！	立即玩
14	 腾讯欢乐斗地主 欢乐斗地主、摸蛋、跑得快、... 8位朋友在玩	立即玩
15	 跃动小子 暴爽开箱，秒出神装，一个轻...	立即玩
16	 次神：光之觉醒 魔性王子直播抢王位	立即玩
17	 口袋宠物猪 背包管理 塔防肉鸽！更有趣，...	立即玩
18	 武侠大明星 一招一式，致敬经典！	立即玩
19	 几何王国 碰撞卡牌新策略，快来加入我...	立即玩
20	 众神之役 月光宝盒一开，重启众神时代	立即玩

微信小程序的榜单以头部大厂的几个产品为主，存在买量因素，同时玩法的也偏休闲趣味类
寒霜依旧在第一位

游戏类型方面，肉鸽类、模拟经营、休闲类游戏更容易吸引玩家

后续将测评各种新出的玩法

■ 抖音小游戏热度榜观察 [20240808-15:00]



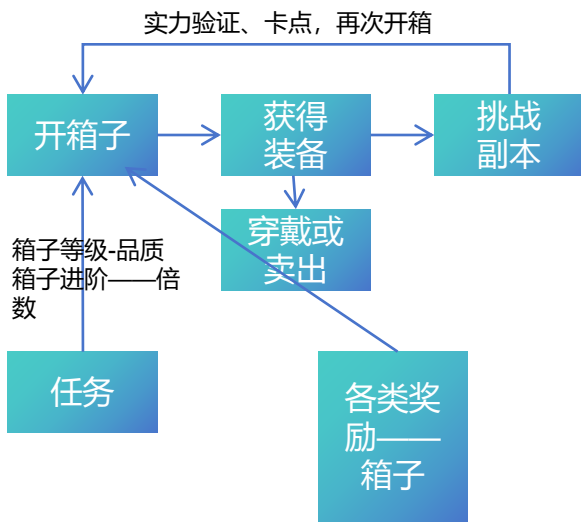
抖音小游戏则和平台特色有关，以棋牌类、三消、休闲游戏为主，部分游戏包装了各类“梗”的元素，更加贴合人群画像

■ 微信小游戏——跃动小子

跃动小子



进入游戏界面——右侧





简单的回合制战斗
用于数值验证

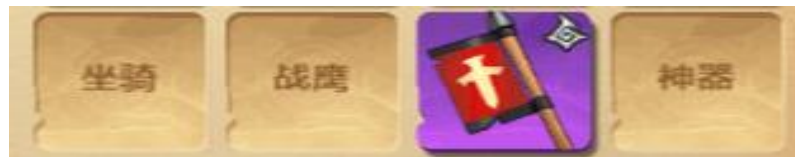
宝箱升级需要时间等待
加速也需要消耗道具——
——卖加速券

升级——装备品质概率
升阶——升倍数卡等级
和时间

数量太多——开箱委托
——自动钓鱼??



PVP ——角斗, 和玩家
 决斗——消耗道具
 付费: 卖箱子, 卖道具



如果可以提前体验翻倍的效果会更好



坐骑
随机抽取

但需要缰绳购买



为了留下玩家，有多少游戏开始争做“副游”？

摘录：

短视频的出现，加速了变化的过程，更低成本更快速地获得更高娱乐反馈，将玩家的娱乐时间大量抢占，成为了更优选的碎片化娱乐选择。

于是你会发现，“副游”这个词在游戏圈内出现的越来越频繁，以低成本低投入来获取高娱乐反馈的“副游”开始更容易在市场中脱颖而出，甚至大量热门游戏，也开始调整游戏设计，降低对玩家每日投入的要求。

到了现在，随着抢占玩家时间的不止有新游，还有各类兴起的短视频、直播等内容的现状，各类型游戏和厂商愈发考虑起了如何让自己变“副”的选题，在这场抢时间的战役里，不被踢出局成为了第一要务。

<https://36kr.com/p/2894499046955653>

贪玩游戏跌破2024：中年贪玩男孩不够用了

摘录：

在这种背景下，一方面，用户的平均每用户收入 (ARPU) 显著下滑，部分玩家因经济压力减少对游戏等非必需品的投入；另一方面，整体付费用户数量却在上升，这反映出在低迷的消费环境中，消费者更倾向于寻找低成本的娱乐方式来满足精神需求。

随着游戏行业进入存量市场阶段，众多游戏厂商为了争夺用户，纷纷推出低氪金或零氪金也能获得较好体验的游戏产品。

<https://36kr.com/p/2895461806005634>

■ 行业资讯概要3

AI加持小游戏美术、音效疯狂产出，这是要卷上天了！原来大厂这样干的

摘录：

音效和音乐是游戏体验的重要组成部分，配音：首选ChatTTS，支持文字生成配音和声音克隆，梗类游戏首选。BGM：Mubert 纯音乐创作 和 Suno 主题曲生成，Mubert 目前做休闲 BGM 应用的比较多，免费版需要标注来源。音效：目前工具较少 Eleanlabs，提供了文生音效，可以满足休闲游戏大部分需求。

3D资产生产：Tripo、Meshy、Rodin

<https://mp.weixin.qq.com/s/LN954RPifpZRohyUhA29rg>

大厂小厂都在挤的出海赛道，还能挣到钱吗？

摘录：

全球游戏市场的流量红利正在持续衰退，寻求新增用户对于出海游戏来说会变得越来越艰难，因此持续关注并挖掘老游戏、精品游戏的长线运营和变现潜力，将成为越来越多厂商谋求收益增长的选择。简单来说就是，我国出海游戏市场正处于下载量下滑、收入上升的良性竞争阶段。

热门品类大体可以分为两大类型：一是国内厂商一直都比较擅长的SLG、RPG、MOBA、射击等重度品类；二是今年大家讨论度很高的小游戏，或者说轻度休闲游戏。

<https://mp.weixin.qq.com/s/jJDzp-HjO7Y1veMmDNUAhw>

CEO复盘：做游戏，一般就是这么翻车的……

摘录：

在上周末（8月3日）鹰角网络举办的开拓芯活动上，凉屋游戏CEO李泽阳给年轻的开发者分享了他们曾经花式翻车的经验和思考。

观察一：美术背景的制作人总是有一种推动视觉大改的内在冲动。

观察二，如果制作人有程序或工程背景，他很容易遇到所谓的内容创作瓶颈，但可能会错误地将问题归因为系统设计不够完善，从而倾向于反复修改游戏系统。

观察三：无论创作者的背景如何，在发现游戏表现不佳时，他们的归因可能并未真正找到问题的根源。

观察四：当内容量超出切片的需求，但体验未达到切片的要求时，这已经显示出过去的进展中产生了浪费，也暴露出了团队的技术短板。

你未必是自己游戏最好的内容作者

<https://mp.weixin.qq.com/s/jJQYcl4GrpyFjTTRTbjgZw>

国服公测第一天，我又在它身上找回了松弛感

摘录：

这两年，有无数游戏的宣发文案带上了各种“松弛感”词汇，比如“减负”、“降压”、“每天上线十分钟”……但看到它们的时候我反而会想，这些形容说的都是好事，但从什么时候起游戏会“要求”自己减少负担了？

AFK2的上线能够解答一个非常有趣的问题：即便再精妙、制作规格再高的数值卡牌游戏，也会迎来玩家对数值乐趣倦怠的一天，有没有可能通过某种方式解决这个类型的生命周期律问题呢？

AFK2尝试从内容导向和赛季制两个角度，为更广泛的玩家群体带来章节式的、随时可以离去和回来的、更“松弛”的游戏体验，而现在这个尝试终于面向更广泛的国服玩家。

https://mp.weixin.qq.com/s/52B_F6vD9MGEUWzb6ypVdw