

2023年消除类手游 全球市场洞察白皮书



研究背景



在过去的一年里，宏观经济环境的波动持续冲击着手游市场的复苏，2023年海外手游应用内收入增长仅恢复到3.7%、而下载量依然呈现小幅下滑趋势。其中应用内收入的正增长主要得益于中轻度游戏的持续爆发，以消除类游戏为例，收入同比2022年增长近18%，与此同时，下载量增长近8%。

消除游戏是一种以匹配、组合和消除元素为核心玩法的中轻度游戏，一直是全球市场中非常流行的游戏类型，其色彩鲜明的图形、精巧的关卡设计，以及轻松上手却富有挑战性的游戏机制等，均吸引着全球不同年龄圈层的玩家喜爱。消除游戏的历史可以追溯到1970年代末到1980年代初，而半个世纪后的今天，消除游戏通过不断创新和适应现代游戏的市场变化，依然保持着它的活力，且随着智能手机的普及和人们生活节奏的加快，消除类手游以其易于打发时间的特性，成为许多人日常娱乐的首选之一。

飞书深诺本次发布的《2023年消除类手游全球市场洞察白皮书》将扫描14个地区市场和8个细分品类，层层剖析定位消除游戏机会市场，并深度聚焦1个重点赛道，分析其市场表现、预测其发展趋势，帮助出海客户找到海外消除游戏市场的突破点。

消除游戏展现了从简单的游戏玩法到复杂的社交互动，再到精细化运营的发展历程，其通过不断的创新和适应现代游戏的市场变化，依然活跃在市场的前沿

第一阶段 (1970-80年代) 诞生与兴起

消除游戏的概念在这个时期刚刚形成，最早期的消除游戏可以追溯到1970年代末到1980年代初，例如《俄罗斯方块》(Tetris, 1984)是这一阶段的代表作。这些游戏大都基于**简单的消除机制**，例如玩家需要通过操控下落的不同形状的方块以填满水平线来获得分数并消除该行。



第二阶段 (1990年代) 机制创新与流行化

在这个时期，消除游戏开始涌现出更多的变体和创新，例如《Columns》和《Bejeweled》，它们采用了与《俄罗斯方块》不同的机制，**如交换相邻元素来形成一系列消除的模式**。玩家需要在有限的时间或步数内达成目标分数。这个时期的游戏开始**有了更多的图形和颜色**，提高了视觉效果，同时也**加入了更复杂的游戏目标和特殊物品**，提高了游戏的深度和可玩性



第三阶段 (2000-10年代初) 平台转型与爆发增长

随着智能手机和社交网络的普及，消除游戏迎来了爆炸式增长，如《Candy Crush Saga》成为社交平台上的现象级产品，它们**允许玩家在社交媒体上分享成就、向好友请求帮助、赠送礼物等**，从而增加了游戏的吸引力和传播性。此外，许多消除游戏还**利用了免费模式，以应对移动平台的变现挑战，通过内购为玩家提供额外内容或优势**。



第四阶段 (2010年代末至今) 精细化运营与玩法多样化

现今的消除游戏更加**注重持续的内容更新和精细化运营**，**游戏开发商通过分析大量数据来优化游戏体验和提高玩家留存**。同时，消除游戏**开始与其他媒体和品牌进行跨界合作**，如动画电影主题的消除游戏，来吸引更广泛的受众。一些消除游戏还**加入了角色扮演、故事叙述等元素**，使游戏玩法更为多样化。



报告中涉及的消除游戏分类定义



消除游戏

指任何需要玩家通过匹配和组合游戏元素来消除它们并获得分数的游戏。这些元素通常是彩色的块、宝石、水果等，它们排列在一个网格中。玩家可以通过交换相邻元素的位置，使得三个或更多相同的元素排成一行或列，从而达成消除和获得分数的目的。消除之后，上方的元素会下落，可能会触发连锁反应，创造额外的匹配机会。



传统三消

一种最基本的消除游戏类型，玩家需要将三个或以上相同的游戏元素排列在一起(水平或垂直)，以使得它们消失，常见的游戏有《宝石迷阵》



三消+

即“三消+建造”或“三消+模拟经营”等多元素相融合的游戏，在保有传统三消休闲性的同时又兼具剧情、战斗、回合制等中重度游戏的特点。



合并

玩家需要将两个或更多的相同元素拖放或者移动到一起，以形成一个新的升级元素，比如《2248 Puzzle》。



连连看

需要找出两个相同的图标，并确保它们之间能够通过不超过两次转角的直线连接起来，这样它们才能被消除，如《Triple Match 3D》。



线消

通常这种类型的游戏需要玩家连线相同的元素，但连接线需要是直线，并且可能有限制如连接线的长度。



点消

玩家点击两个或更多相邻的同色元素来将它们消除，其中可能包含一些特殊道具或障碍物。



泡泡射手

玩家需要控制一个发射器射出泡泡，使发射出去的泡泡与屏幕上的同颜色泡泡接触，形成三个或以上同色泡泡相接，使之消除。



点消+

比如“点消+建造”或“点消+换装”等游戏模式，在保有传统点消玩法的同时又融入了其他玩法，增强玩家的游戏体验。

01 消除手游市场现状分析

Page 6-11

02 消除手游机会市场定位

Page 12-20

03 重点细分赛道市场分析

Page 21-32

04 附录：其他细分赛道市场简析

Page 33-46

Meet+games

消除手游市场现状分析

07

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/728005117110006030>