

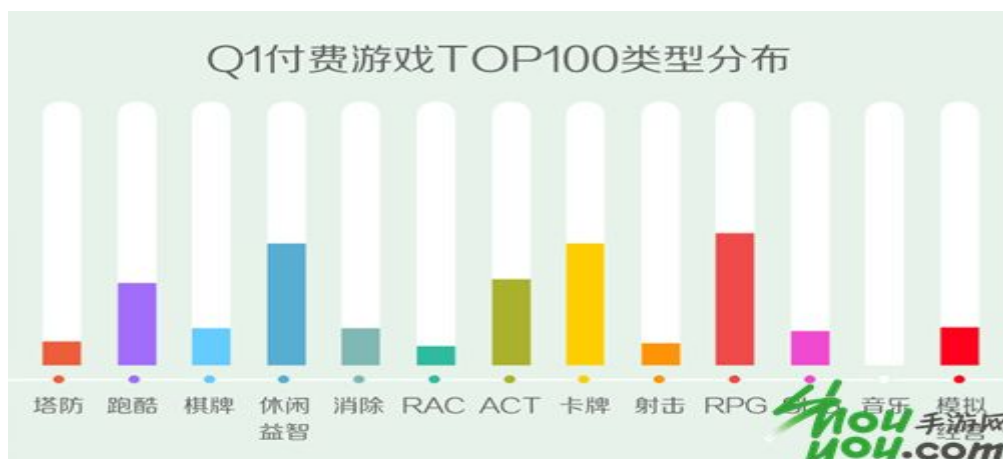
360发 Q1手游报告 卡牌垄断局面初形成

今日，360平台 Q1手游报告抢先在手游网曝光，报告从付费及游戏类型上对上季度360平台上的手游表现做了呈现，其中卡牌游戏的表现再次成为亮点。

卡牌主导网游收入构成 垄断局面初形成

报告显示，在360平台 Q1的网游收入前十榜中，卡牌游戏占了5款，分别是《放开那三国》、《神雕侠侣》、《啪啪三国》、《武侠 Q 传》、《三国志威力加强版》，《神雕侠侣》《武侠 Q 传》都算是老面孔。能继续保持在收入榜 TOP10，一方面说明了一款好的卡牌游戏，寿命周期至少可以保鲜半年以上，另一方面也反映出卡牌游戏的相对垄断局面正在悄然形成，新产品想脱颖而出的概率较低。

TOP10榜上其余的4款是 ARPG 手游、只有《新神曲》一款 RPG 手游。在付费游戏 TOP100类型分布中，卡牌与 RPG、休闲益智游戏位列前三种类型。由此可见，在目前网游的大军中，卡牌无论从数量还是收入上，都依旧占据主导地位。



游戏收入排行榜

¥ Q1单机收入前十

- 1  捕鱼达人2
- 2  植物大战僵尸2
- 3  消灭星星2
粉碎糖果
- 4  神偷奶爸：
小黄人快跑
- 5  保卫萝卜2
- 6  神庙逃亡2
- 7  爸爸去哪儿
- 8  超级坦克大战
2014
- 9  燃烧的蔬菜2
- 10  疯狂捕鱼2

¥ Q1网游收入前十

- 1  时空猎人
- 2  我叫MT
- 2 (并列)  放开那三国
- 3  格斗江湖
- 4  王者之剑
- 5  神雕侠侣
- 6  苍穹之剑
- 7  啪啪三国
- 8  武侠Q传
- 9  新神曲
- 10  三国志
加强版

平台上线热度下降 精品卡牌收入稳步提升

虽然依旧主导，但从报告中我们也看出了平台对于卡牌类新游戏的上线热度正在降低，从1月到3月，卡牌类产品在360的新增数量呈现直线下滑的趋势，但收入却呈现稳步增长，说明卡牌游戏已经进入了一个相对的稳定期，疯狂上线热潮退去的背后，是平台对于卡牌游戏选择的日渐理性和精品产品收入的稳定增长，也是对后来者想进入卡牌领域分羹的门槛提高。



好IP 更易成功 卡牌游戏准入门槛悄然变高

那么什么样的卡牌游戏更容易捞金呢？360平台手游报告中显示，从数量与收入的比例上来看，知名IP和刀塔撸啊撸题材是唯一两个收入量级大于产品数量的类型，也就是这两种类型的卡牌成功率更高，参考国内目前疯狂的盗版IP手游打击力度，可以说卡牌手游的准入门槛正在因为好题材而变高。

不同类型卡牌游戏收入

产品数量 收入量级



手游网
you.com