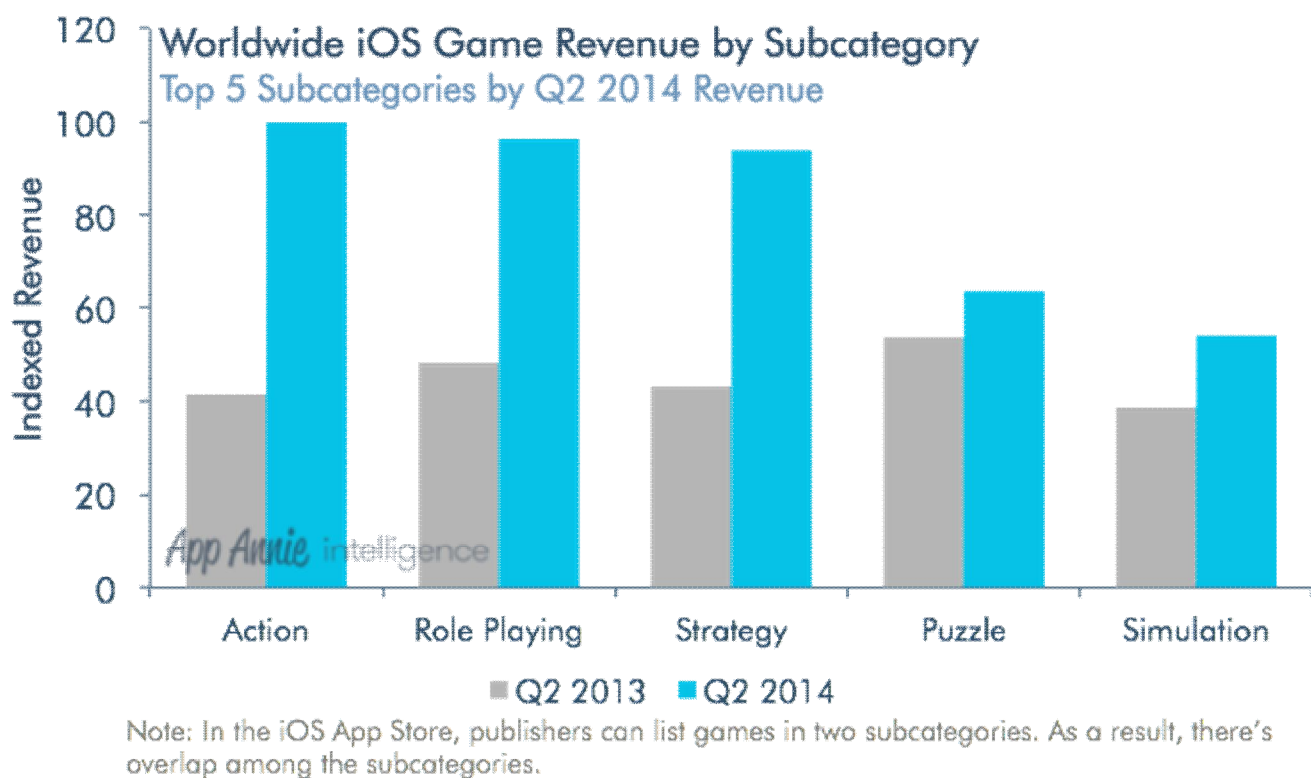


App Annie : 2014 年 Q2 全球手机游戏收入报告

最近 App Annie 发布了《GDCE 2014Q2 手游特别报告》，对 2014 年全球各地手游进行了观察，以下是为大家整理的报告内容：

动作游戏是 2014 年 Q2 收入最高的手游类别，RPG 则主导 Google Play 收入榜；在 iOS 平台，从 2013 年 Q2 至 2014 年 Q2，动作、RPG 和模拟类游戏的增长速度超过了解谜类手游。不同类别的游戏在不同地区的表现有非常大的差异，这对于开发商和发行商来说，在进入不同市场的时候必须认真考虑。亚洲消费者更喜欢 RPG 类手游，因此也导致了该类游戏在全球收入的比重增长。在中国，动作类手游打破了 RPG 的统治，成为收入最高的类别，很大程度上是因为腾讯微信游戏平台推出的一些作品。策略类游戏主导了欧美收入榜，除此之外其他类手游的增长也非常迅速。特别需要注意的是，动作类手游在 iOS 平台全球大多数市场的收入表现都不错。



全球各类游戏收入排行

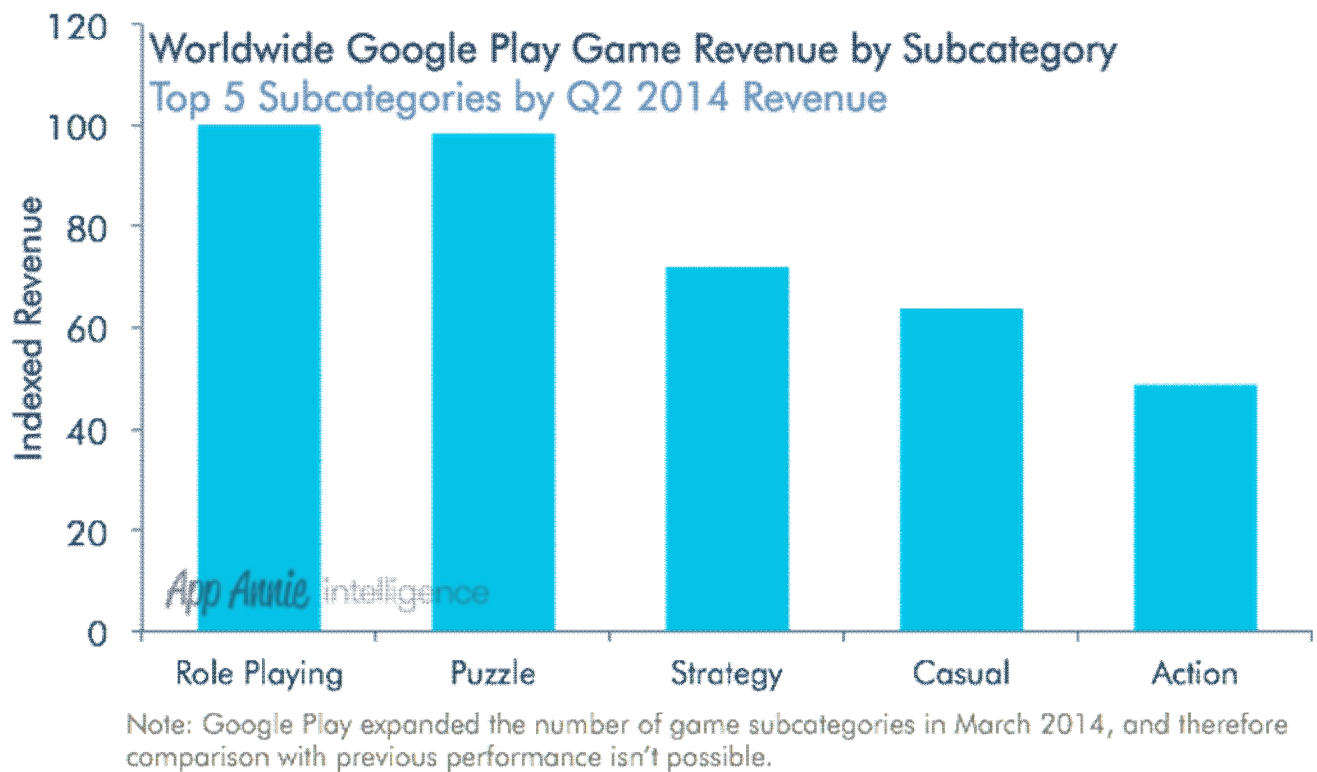
在 App Store，动作、RPG 和策略游戏主导了 2014Q2 手游收入，Supercell 的两款大作《部落冲突》和《海岛奇兵》为这三类游戏的收入地位做出了大量贡献，其他手游也有非常重要的推动作用。日本发行商 Mixi 的《怪物弹珠》（Monster Strike）在整个 2014 年 Q2 期间的收入表现非常抢眼，展现出（在日本 iOS 市场）赶超《智龙迷城》的潜力。腾讯和其微信游戏平台的崛起对于全球各类手游收入的地位起到了非常明显的作用，尤其是动作类游戏。在 2014Q2 全球动作类游戏收入榜前十名当中，有 4 款出自腾讯之手，为首的是《天天炫斗》（We Fight）。

整体来看，从 2013Q2 到 2014Q2 之间，顶级收入的手游类别获得了大幅增长，动作、RPG 和策略游戏的收入都出现了同比翻倍。然而，在收入排名前 5 的游戏类别当中，很明显《智龙迷城》的同比增长幅度是最低的，自 2013 年 Q2 失去了 iOS 平台收入榜冠军位置。虽然有《糖果传奇》、《智龙迷城》这样的大作出现，但三消游戏的增长并没有能够超过其他类别的手游。长期内这些游戏类别的收入排名变化还是非常值得期待的，尤其是休闲游戏与核心游戏在手游转变中的发展。

在 Google Play 平台，发行商们只能为自己的游戏选择一个分类，所以动作游戏的收入略微在 RPG 和解谜游戏之后。《智龙迷城》在日本创造了收入神话，主导了 2014Q2 解谜类手游的增长，虽然 RPG 类手游没有一个作品的收入可以与《智龙迷城》相提并论，但大量高收入的手游依然使得 RPG 稳坐 Android 手游收入榜冠军。RPG 类手游收入表现最好的是 COLOPL 的《黑猫维兹》（即 Quiz RPG），Monster Taming for Kakao 以及《勇者前线》收入表现也非常抢眼。

从收入类别来看，Google Play 与 App Store 前五名大致相同，略微不同的是休闲游戏类别，King 的《糖果传奇》和《农场英雄传奇》在 Google Play 取得了不错的收入表现，但在 iOS 平台却并没有能够影响到整个休闲游戏类别的收入比重增长。

由于 Google Play 在 2014 年 3 月重新划分了游戏类别，所以没有办法进行同期对比。



各类手游的区域表现

对于希望扩张海外市场的开发商和发行商来说，了解目标市场各类游戏的收入排名是非常关键的，了解各类游戏在不同市场的表现非常关键。

在亚洲，RPG 很明显的主导了收入榜，当然中国地区例外。亚洲国家的 RPG 手游收入推动了该类别在全球手游收入类别中的比例，在 RPG 类手游收入榜前 20 名当中，有 18 款来自亚洲开发商。

在 2014Q2 中国动作类手游收入排行榜中，前六名有 5 款来自腾讯的微信平台，意味着除了休闲游戏之外，该发行商也在开始向其他类别扩张。对于考虑进入中国市场的发行商们来说，考虑游戏类别以及优化平台选择等策略可以带来最大化成功。

欧美地区则是完全不同的表现，策略游戏成为收入最高的类别。Supercell 公司的《部落冲突》和《海岛奇兵》对欧美地区收入榜产生了非常大的影响，另外，美国发行商 Machine Zone 推出的《战争游戏：火力时代》也在收入榜表现突出。

Top Game Subcategory by Revenue Q2 2014

| | iOS App Store | Google Play |
|-----------------------|---------------|--------------|
| Americas | | |
| United States | Strategy | Strategy |
| Canada | Strategy | Strategy |
| Mexico | Action | Casual |
| Brazil | Action | Strategy |
| Argentina | Action | Trivia |
| Asia | | |
| China | Action | N/A |
| Japan | Role Playing | Puzzle |
| South Korea | Role Playing | Role Playing |
| Taiwan | Role Playing | Puzzle |
| Hong Kong | Role Playing | Strategy |
| Europe | | |
| United Kingdom | Strategy | Casual |
| Germany | Strategy | Strategy |
| France | Strategy | Strategy |
| Italy | Strategy | Strategy |
| Russia | Strategy | Strategy |

除了北美之外，策略游戏还主导了很多其他新兴市场的收入，比如墨西哥、巴西和阿根廷。在 iOS 平台，这些新兴市场的动作类游戏收入比重也开始增长，而这三个国家的 Google Play 收入排行则大不相同。

和美洲玩家一样，欧洲地区的收入榜也被策略游戏霸占，英国的 Google Play 是个例外，主要是该国发行商 King 的《糖果传奇》为休闲类手游赢得了大量收入。