

Sensor Tower：通行证模式在日本畅销手游中更加流行

日本市场畅销手游几乎100%采用线上活动、货币包、战利品宝箱等多元化的付费模式创造收益，新手礼包和抽卡也是十分常见的变现方式。近年来，在欧美手游市场受欢迎的赛季通行证和订阅模式，正逐渐被更多日本玩家接受，2022年日本市场超过1/3的畅销手游采用了通行证模式，远高于2018年的19%

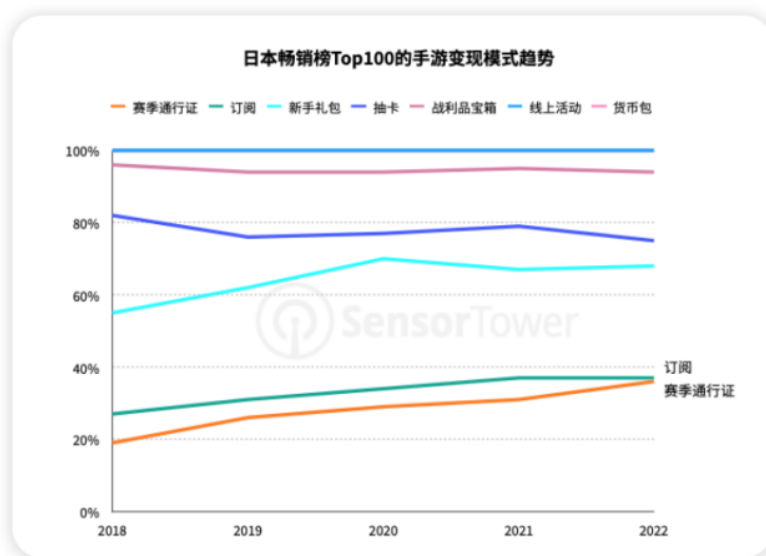
多种变现模式在日本畅销手游中愈发流行

多种变现模式在日本畅销手游中愈发流行

多种付费模式混合变现是日本畅销手游盈利的重要策略，其中几乎100%的畅销手游会采用线上活动、货币包、战利品宝箱的模式。

近年来，在欧美市场受欢迎的赛季通行证和订阅模式，正逐渐被更多日本玩家接受。其中通行证模式在日本畅销手游中的使用比例从2018年的19%提升至2022年的36%，订阅模式也增至2022年的37%。

说明：数据统计截至2022年12月，日本市场收入前100名的手游
数据来源：Sensor Tower 商店情报、付费模式标签



Sensor Tower Copyright Reserved 2022 | 9

*数据由分析公司Sensor Towe调查与统计，仅供参考。

就Meta特征而言，日本手游注重角色收集和剧情故事塑造，近90%的畅销手游具有角色收集特征，一半以上的手游加入了剧情故事元素。同时

，越来越多日本畅销手游加入关卡、公会以及资源管理等Meta特征。

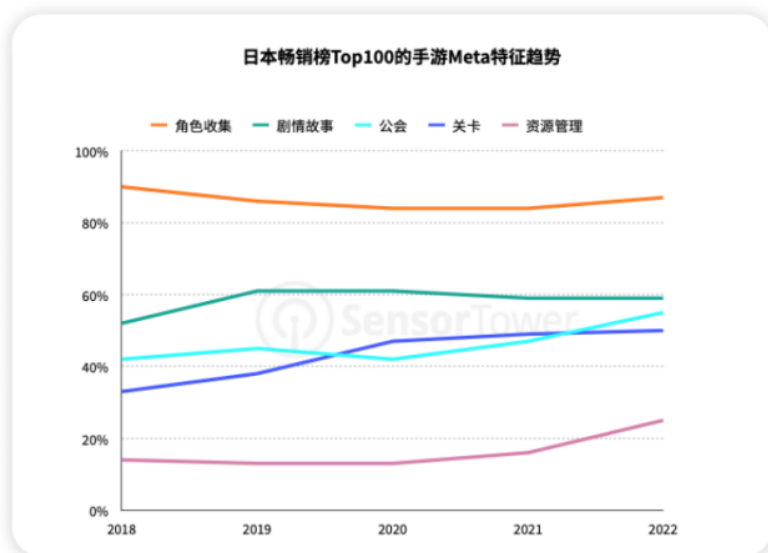
日本市场热门手游加入更多Meta特征

日本市场热门手游 加入更多Meta特征

日本畅销手游中，角色收集和剧情故事是常见的Meta特征，2022年近90%的手游具备角色收集元素，约有60%的手游拥有剧情故事特征。

近年来，日本畅销手游中的Meta特征更加多元，其中关卡和公会元素的出现比例均有不同程度的上升。

说明：数据统计截至2022年12月，日本市场收入前100名的手游
数据来源：Sensor Tower 商店情报、付费模式标签



Sensor Tower Copyright Reserved 2022 | 10

*数据由分析公司Sensor Towe调查与统计，仅供参考。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16729927925257.html>