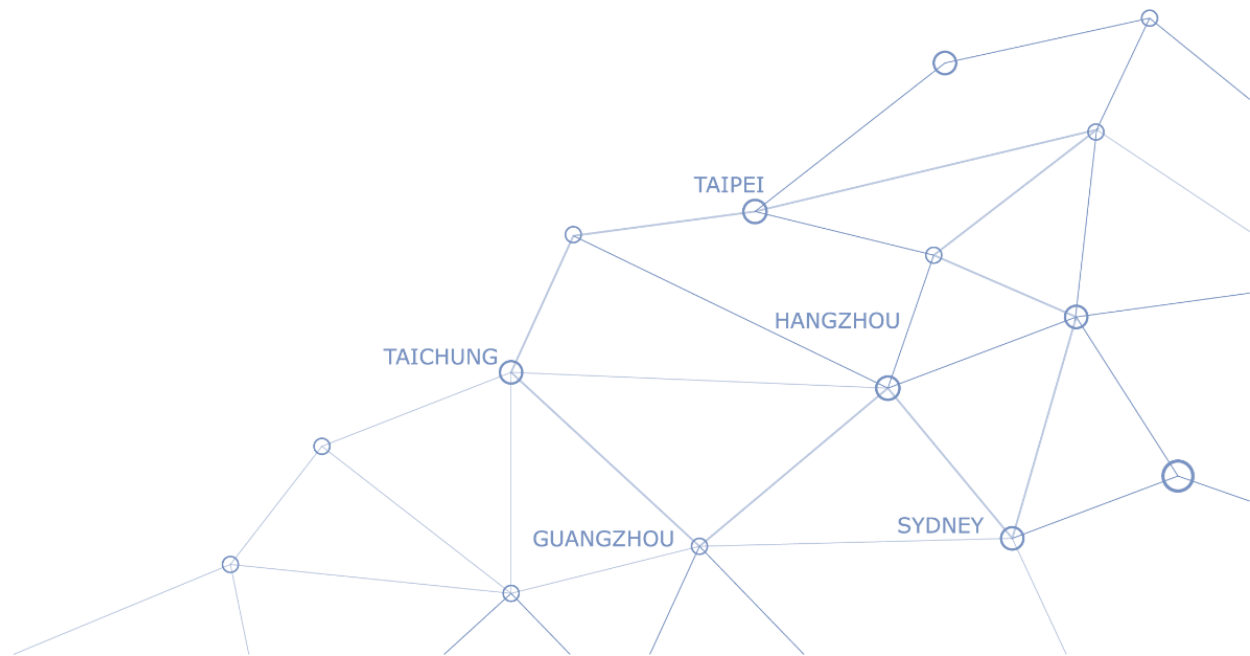


# 横竖屏用户调研

市场情况和案例分析及建议

商業研究部

XSGames

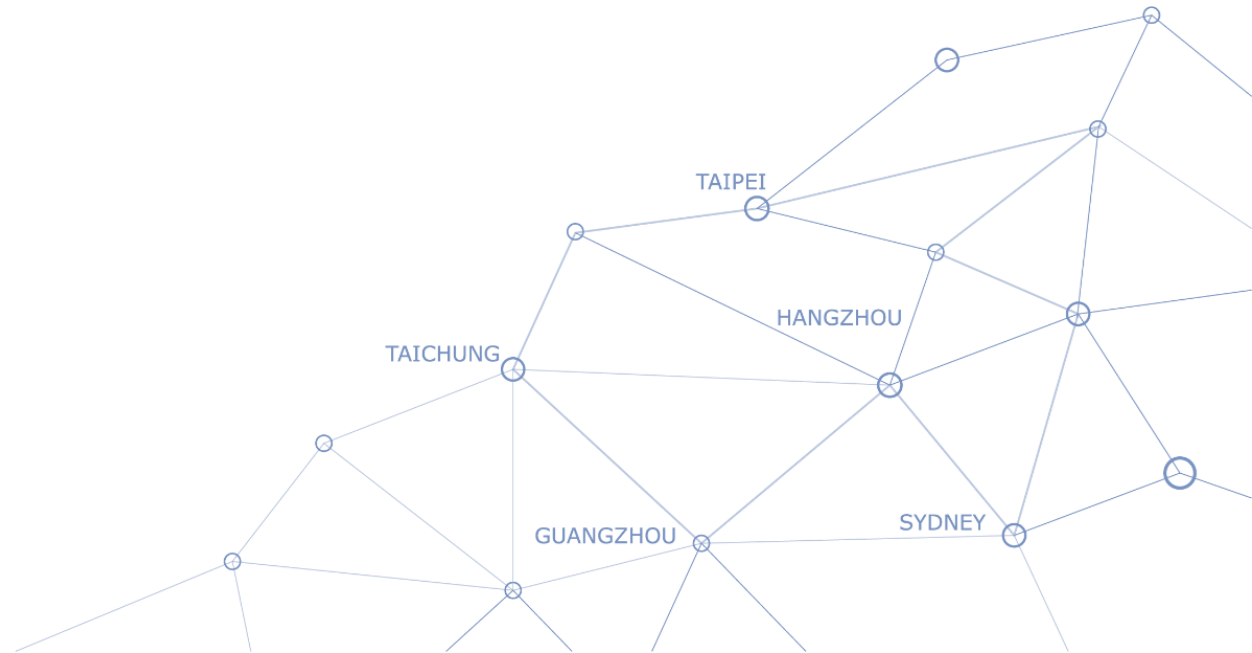


## 背景：

目前欧美Slots市场横屏、紫色背景、相似的UI/UX大厅设计为主流，通过对横竖屏的使用场景和应用空间的调研来判断王牌在开拓海外市场的时候是否也需要转化为这种主流模式

- 1.横竖版slots使用场景及优缺点
- 2.欧美地区、东南亚地区、日本地区slots游戏主流UI
- 3.竞品《豪神》竖屏-横屏前后数据的对比
- 4.王牌大厅UI改为横板是否有绝对必要性?
- 5.竖屏界面优化建议

## 1. 横竖版slots使用场景及优缺点



## 操作方式

- 单手操控且操作需求量较小
- 动作：点、双击、长按、滑动  
(大拇指在上半屏以及最低端划动非常不灵便,尤其是屏幕很大的时候)

## 使用场景

- 走路、乘坐交通工具或者无聊时等随时随地可单手稳定操作;
- 对用户操作量需求较小大多APP都是在填充用户的碎片化时间,快速开启,快速操作的体验才会增加用户粘性

## 使用优点

- 操作简单,满足游戏需求
- 符合日常使用习惯
- 游戏过程可随时切换到其他应用

## 使用缺点

- 单手操作和碎片化时间的模式,会减弱用户的沉溺感

操作方式

使用场景

使用优点

使用缺点

需要用户双手把持，左右手结合可以发出复杂而准确的指令；  
(能说明用户在使用横屏的时候，投入了全部注意

横屏需要双手把持，能说明用户在使用横屏的时候，投入较多注意

横屏游戏视野更宽更大，可以显示更多元素，有较高的表现力与沉浸感

横竖屏切换对用户来说不友好，横屏的切换会增加用户游戏的心里门槛

## 横屏

## 竖屏

### 优势

横屏更接近人的视野，左右长上下窄，更容易填满玩家的视野，给他带来沉浸感。  
横屏是更丰富内容的更优质载体，宽幅的视觉比例有利于打造画面空间感，有利于营造更多想象空间

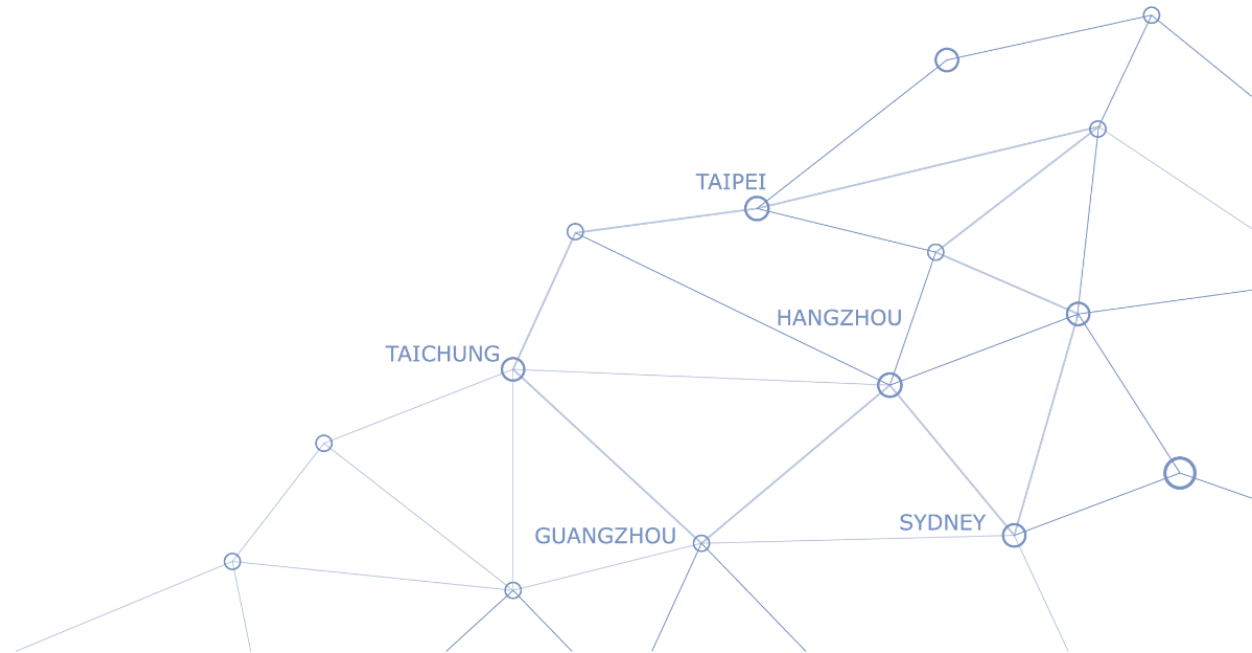
slots这一类游戏，多半为2D游戏，单手操作，并且不需要宽阔的视野  
如果核心玩法没有特定的特殊操作，只需要点点点和滑动，拖动的话，那此时竖屏就比横屏有优势

### 劣势

需要改变自己的手机握持习惯，这使得横屏在使用意愿和使用场景上都受到限制

竖屏很难做到沉浸感，只能看到不到30度的视野无法满足120度的人眼，且余光干扰也无法排除。

## 2. 欧美地区、东南亚地区、日本地区slots游戏主流UI





## Cash Tornado

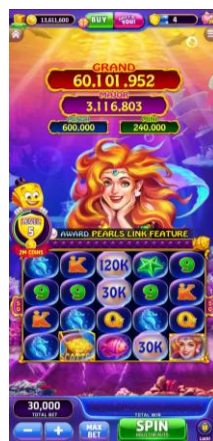


欧美地区横屏成为主流原因:

1.生活习惯:

《ESA2020年游戏产业报告中》欧美地区的人们过半习惯用主机及电脑玩游戏，横屏更符合欧美用户的视觉习惯

2.人的眼睛是横向的，横板设计会让人放更多的注意力在屏幕上，横板可以让眼睛看到屏幕上更多的内容，能够带给用户有更多的沉浸感；



虽然在欧美市场横版大厅UI设计是主流，但是目前各大厂商也在逐渐尝试竖屏机台和横屏机台共存的模式，以提高对用户需求的可兼容性，可满足不同的用户偏好。



金猴爷



Pop! Slots

东南亚市场用户特点：

- 丰富的英语背景和对西方文化的高接受度，很容易接受欧美地区流行的游戏；
- 其中马来西亚中英文市场中对博彩类游戏的接受度很高；用户和台湾的用户习惯很接近，以日本风Q版为主；

根据《东南亚市场调研报告》，东南亚地区的用户对于横竖屏没有特定主观偏好，但是由于该市场用户对于社交媒体的依赖程度较高，竖屏更有利于APP之间的屏幕切换，从体验角度上考虑，竖屏的交互成本相对较低



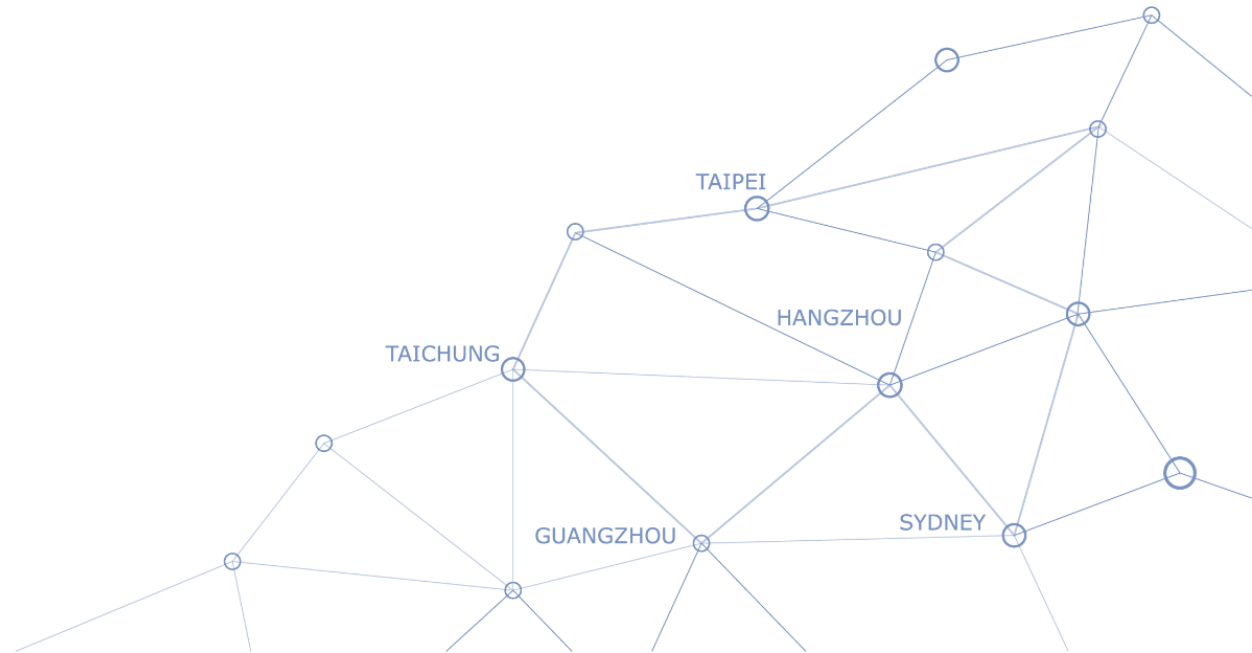


日本机构Marketing Research Camp发布了2017年3月日本移动设备及社交方式调查报告的数据显示，日本的智能机用户在玩手游的时候，42.6%的玩家首选竖屏游戏，而喜欢横屏操作的玩家只占13.6%。

生活习惯：  
1.日本用户的游戏时间就主要集中在上下班的电车上，其电车用户密度也很高，不抓住辅助设施扶稳容易造成麻烦。在这样的游戏场景下，单手操作的竖屏有着明显的优势

2.手机游戏大多都是模拟还原现实游戏或者传统游戏环境，日本传统的且很受欢迎的柏青斯洛整体和竖屏设计的slot相似度高。

### 3. 竞品《豪神》竖屏-横屏前后数据的对比



# 竞品：豪神改版后的ARPD并没有明显的提升

## 改版前

数据选取时间：2021年2月9日-2021年4月20日（共71天）

竖版平均每日ARPD：56.78  
竖版DAU:12537  
竖版平均每日下载量：564  
竖版平均每日盈收：30615\$

VS.

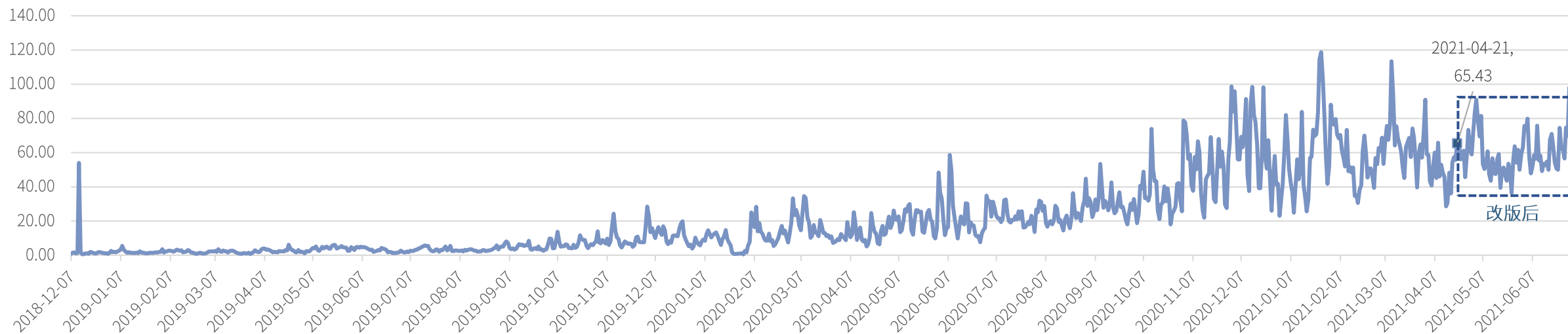
## 改版后

数据选取时间：2021年4月21日-2021年6月30日（共71天）

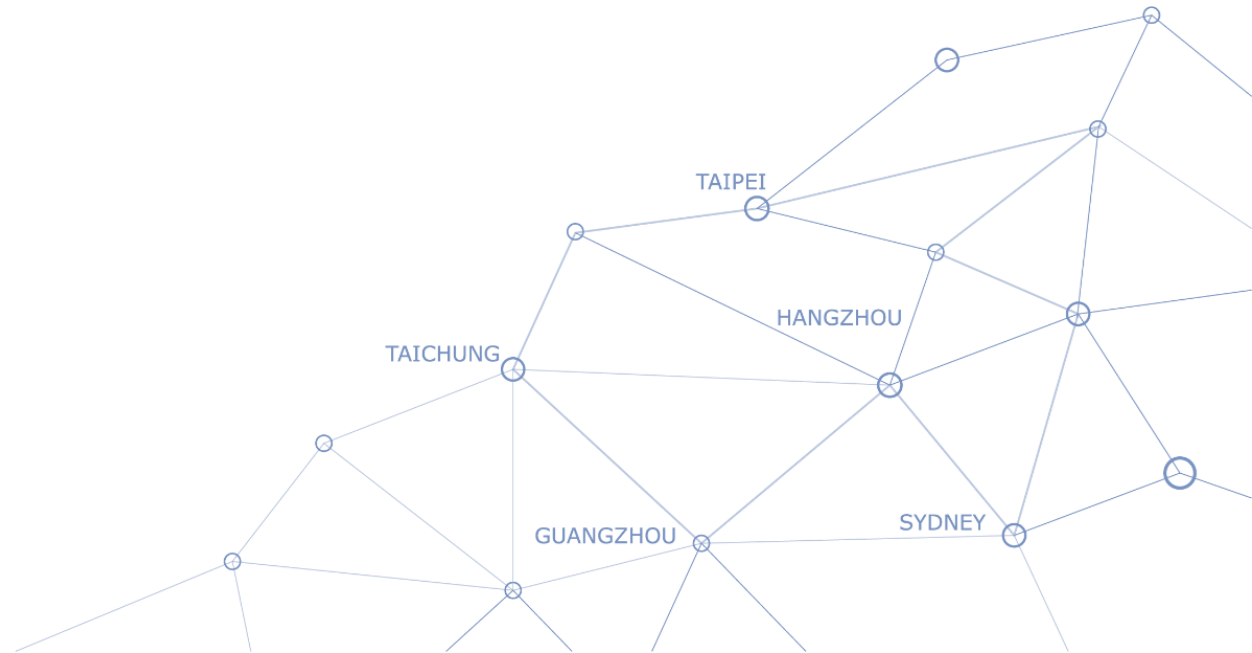
横版平均每日ARPD：59.72  
横板DAU：11890  
横板平均每日下载量：506  
横板平均每日盈收：29515\$

注：豪神改版时间：2021年4月21日

竞品豪神改版前后ARPD



## 4. 王牌大厅UI改为横板是否有绝对必要性？



## 结论：差异化打法会吸引到偏好竖屏的忠实用户

通过上面对欧美地区，东南亚地区以及日本地区的调研可以得知

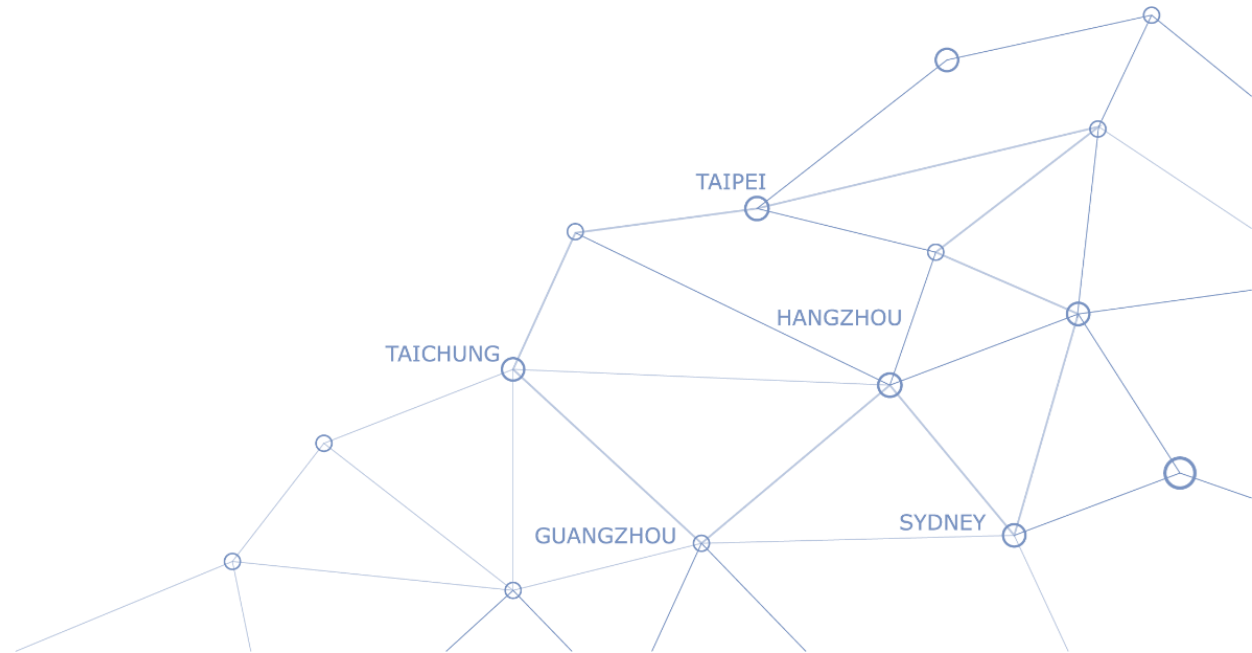
- 除日本地区的用户较偏好竖屏游戏之外，欧美地区和东南亚地区的用户对横竖屏并没有特定的主观偏好。

Slot手游作为线下机器移植过来的游戏，其设计与玩法已然相对成熟，对于一款Slot游戏来说，横屏大厅设计虽然是主流，但玩法才是真正吸引和留住用户的根本。

趁Slot游戏市场还没有完全饱和的情况下，可通过差异化UI设计及玩法创新、美术+题材的灵活结合、奖励机制的丰富多样挖掘更多机会。

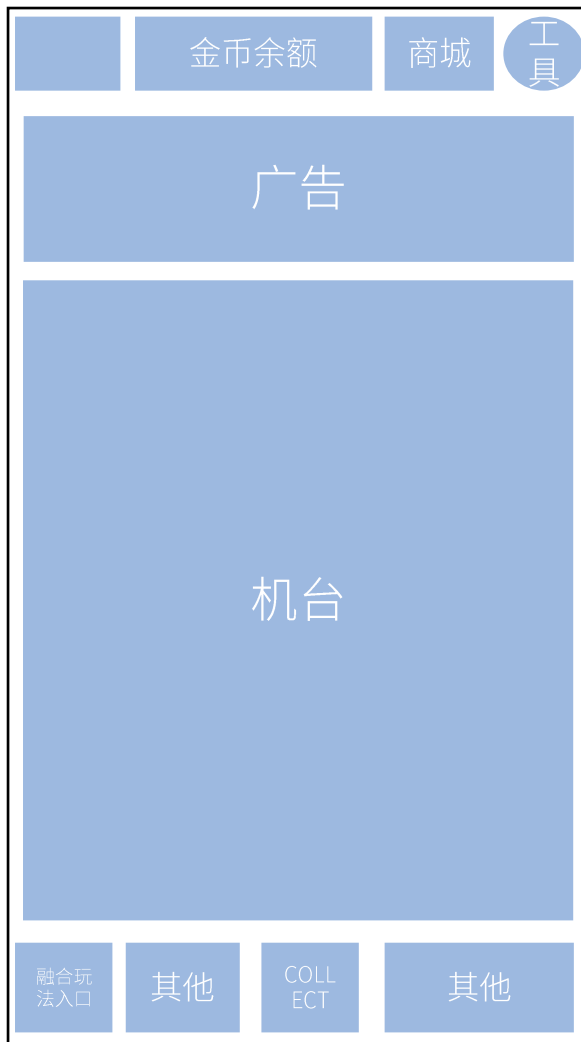
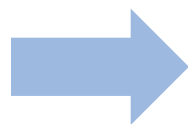
- 欧美及东南亚地区目前都是以横屏UI设计为主流的市场，差异化竖屏模式更容易吸引到竖屏偏好的忠实用户
- 竖屏改横屏需要较高的研发成本和时间

## 5. 竖屏界面优化建议





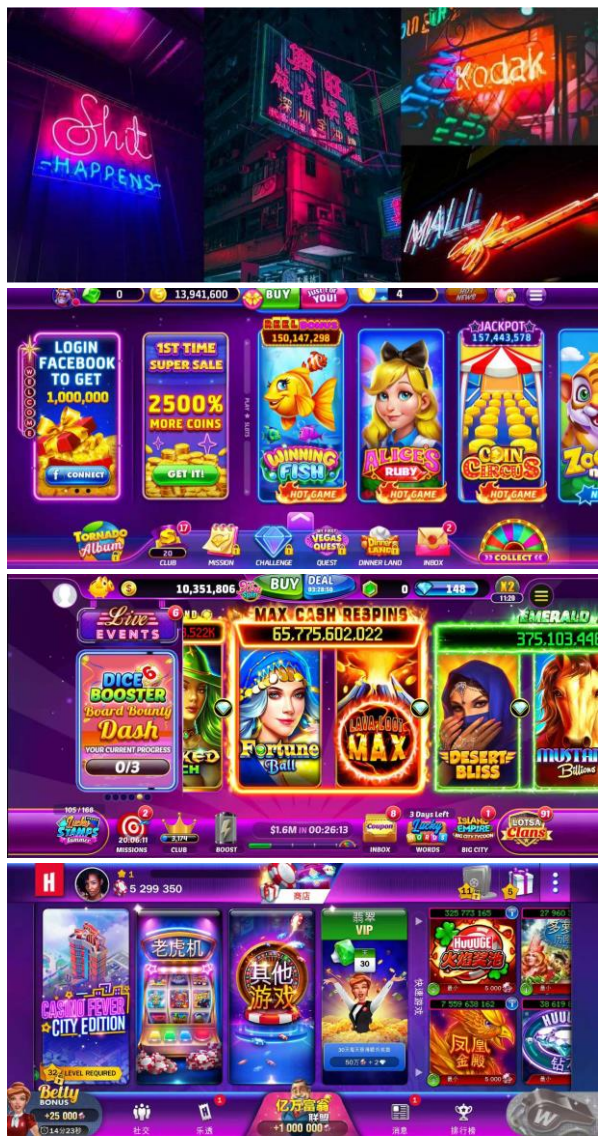
# 建议1: UI设计可以参照横屏的固化模式, 以此降低横屏用户的转化成本



- 1.横屏用户的固定模式中, 一般最上方左边为金币余额, 余额右边为固化的商城一级商城入口, 竖屏设计 (以王牌为例) 也可以将商城入口改为金币余额的右侧, 以此来适应已经习惯横屏模式的用户习惯
- 2.可以在最显眼的地方加入广告横幅 (横屏模式中广告一般会放在屏幕较显眼的中间左侧)
- 3.最下方的融合玩法的进入以及收集金币的转轮也是横板模式中头部厂商的固化模式, 也可以加入的竖版的大厅设计中



## 建议2：美术风格的灵活结合及优化



- 根据《2020-2021年UI色彩趋势总结》报告：2020-2021年色彩趋势中，霓虹渐变因其强烈的视觉冲击感被广泛应用于游戏等领域。（如左图）

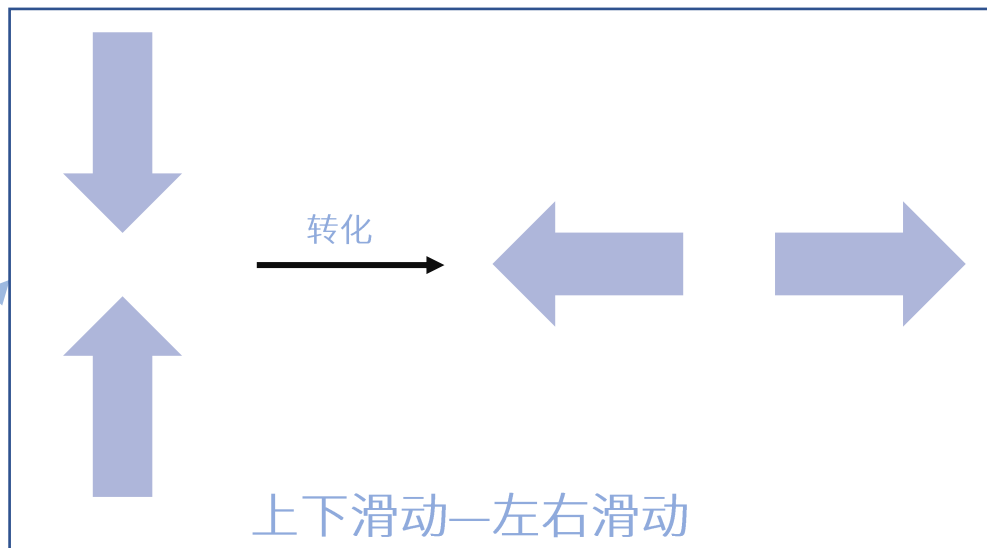
- 霓虹色特点：突出主体，渲染氛围，使整个画面的色调更加活力化、年轻化

画面以紫色、蓝色、洋红的冷暖色搭配为主基调，通过明暗色的对比，以及大面积的紫色光影渲染氛围，营造出极强的未来科技感，而霓虹光感的使用和融入，可以使得游戏界面更加时尚、自由

建议：

王牌的界面颜色已经偏离了目前UI设计的色彩趋势，黄色+黑色的搭配也容易带给人压迫感。可以选择以更加时尚的色彩去营造活力化的氛围。

### 建议3：操作也可以转换成横屏左右滑动的模式，以此来适应横屏用户的使用习惯



传统的竖屏大厅设计均以上下滑动的操作形式，横屏用户都是左右滑动挑选游戏机台的操作方式。

- 由于目前主流的横屏模式的用户都是以左右滑动挑选机台，为了适应横屏用户的使用习惯，可以将上下滑动的操作模式转变为左右滑动，以此来适应横屏用户的使用习惯

# Thank You

