

三款休闲游戏

对比

■ Block Blast ■ Vita Mahjong ■ Royal Match

摘要 2

一、产品坐标 3

二、Block Blast 产品画像 5

三、Vita Mahjong 产品画像 8

四、Royal Match 产品画像 11

五、单局循环与结果反馈 14

六、失败、恢复与资源压力 16

七、难度、节奏与公平感 18

八、留存 20

九、经济与商业化 22

十、内容生产与运营成本 24

十一、用户定位与市场规模 26

十二、总结 28

摘要

本文选取 Block Blast、Vita Mahjong 与 Royal Match 三款具有代表性的休闲手游进行对比拆解，从核心玩法、目标用户、产品结构、留存机制、商业化方式及运营深度等维度展开分析。三款游戏虽然都具有低门槛、易上手的共同特征，但分别代表了不同的休闲游戏发展路径：Block Blast 强调极简规则与高频复玩，Vita Mahjong 依靠经典玩法和中老年用户定位形成差异化，Royal Match 则通过三消核心、Meta 系统和持续 LiveOps 构建长期运营能力。通过横向比较可以发现，休闲游戏的竞争重点已经不只是玩法简单，而在于能否围绕核心机制建立匹配目标用户、团队能力和商业模式的完整产品体系。

一、产品坐标

Block Blast 的单局是自我冲分，内容可主要由可重复棋盘承载。Vita Mahjong 的难度和牌局可以被持续配置，单局强调舒适与可读性，适合用日常挑战建立固定节奏。Royal Match 的步数、障碍、道具和资源损失共同制造关卡压力，同时需要持续供给关卡、区域、活动和经济调优。

这三条路线没有简单的高低之分，用 Block Blast 的成本结构承诺 Royal Match 式长线目标会造成供给不足；把 Vita 的低压力体验直接套入强付费压力，也会损害目标人群的信心。



Block Blast 对应通勤、等待和睡前等低承诺时段：玩家可以迅速开局、离线游玩，并把“再高一点分”作为继续的理由。Vita Mahjong 明确面向 seniors/older adults，大字、大牌、平板适配和无计时将使用场景从“挑战”转向可持续的日常放松。

Royal Match 面对的是愿意持续追逐关卡、区域和活动进度的长线三消用户。其重点不是缩短每局，而是让每局同时推进多个目标。三种场景对应三种提醒与服务逻辑：回到个人记录、回到每日习惯、回到限时目标网络。



二、Block Blast 产品画像

Block Blast 是一个 8×8 棋盘上的方块拼放游戏。玩家把待放形状拖到棋盘上，填满完整横行或竖列即可消除并得分。Google Play 将它标为含广告和应用内购买，并明确支持离线游玩。

这套规则的价值在于动作与结果挨得很近。拖放落下后，玩家立刻看到空间被占用、行列被清除、分数上涨或连消成立。没有等待战斗，也没有“完成关卡后再领取”的二次确认。局面压力同样直接：棋盘越满，未来形状越难容纳。



Block Blast 商店截图：单屏完成摆放、棋盘判断与分数反馈

为什么容易“再来一局”

失败后，玩家通常能说清自己在哪里出了问题：过早填死中央、没有为长条保留空间，或者为了眼前消行破坏了整体形状。即使方块序列带有不确定性，责任仍能落回前几步选择。这个归因很重要。若玩家认为失败完全来自系统塞给他一个不可能的组合，重开会变成被动接受；若他能指出一个后悔点，重开就是验证新想法。

无限局还把难度从“第几关”改为“局面压缩速度”。前几轮空间宽裕，玩家可以顺手摆放；中段开始比较不同形状对未来的影响；高分阶段则要求控制空洞、连消和大块落点。系统不用准备几千个静态关卡，也能在一局内部完成从放松到紧张的切换。

商业化

Block Blast 的长期牵引弱于 Royal Match。它更接近纪录、连续游玩、主题内容和活动为重复动作提供新的包装，核心仍是再开一盘。开发商官网披露产品覆盖 200 多个国家和地区，并给出 7000 万日活、3 亿月活的官方口径。

商业化主要依赖广告覆盖和少量内购。短局产品的广告位置并不难找：失败、复活、奖励或局间都能形成自然断点。难点在频率。玩家选择这类游戏，往往就是因为能在几十秒内进入状态；广告若把重开的成本拉得太长，会直接破坏产品最有价值的承诺。去广告或低价便利型内购出售的是节奏完整性，而不是更高棋盘能力。

产品部件	玩家得到什么	对产品的作用	主要风险
无限高分局	随时开始、目标自定	降低内容生产压力	长期目标偏薄
三组方块	小批次信息与取舍	控制局面节拍	序列公平感敏感

产品部件	玩家得到什么	对产品的作用	主要风险
消行与连消	即时声音、动画、分数	强化动作反馈	过度刺激会削弱放松感
广告与恢复	免费继续或局间收益	覆盖大规模非付费用户	中断频率伤害重开欲望

三、Vita Mahjong 产品画像

Vita Mahjong 是麻将接龙式配对游戏。玩家只能选择没有被覆盖、并且至少一侧开放的牌，将两张相同图案的牌配对消除，目标是清空整个布局。Google Play 和 App Store 的产品说明都把大牌面、易读界面、平板与手机适配、离线游玩及年长用户作为主要卖点。

“麻将”提供规则熟悉感，却不是完整答案。很多面向年长用户的产品只把图标放大，其他部分仍沿用高密度手游界面。Vita Mahjong 的做法更连贯：单屏信息量低，牌面边界清楚，背景压低对比，按钮数量受控，文案强调放松和完成，不用速度、连击或强竞争制造焦虑。这些设计共同降低了看不清、点不准和怕点错的成本。



一局如何产生进展感

麻将接龙的每次配对会打开下一层信息。玩家得到的不只是“少了两张牌”，还会看到原先遮住的牌变得可用。局面因此具有连续的小揭示。相比 Block Blast 的空间压缩，Vita Mahjong 更像逐层整理：早期选择较多，中段需要记住被遮挡关系，后段则接近收尾核对。

这类玩法的失败没有 Royal Match 那么明确。玩家可能只是找不到可用配对，或在前面的选择中留下了不理想的牌序。提示、撤销和洗牌承担两项工作：帮助视力或记忆能力较弱的玩家继续，也把“卡住”从正式失败改写成一次求助。辅助工具若给得太少，产品会违背低压承诺；给得太多，布局选择又失去意义。难度主要靠布局层次、可用分支和牌面相似度调整，不必依赖倒计时。

商业化

Vita Mahjong 的长期结构可以保持轻量。每日挑战、日历、奖杯或主题牌面适合建立规律回访，因为目标人群未必需要高密度活动。完成一局本身就像收拾完一张桌面；日历只是告诉玩家“今天这一张也做完了”。这比并行挂出多个限时任务更符合产品语气。

Google Play 将产品标为含广告和应用内购买，Apple 商店也展示去广告及订阅类项目，具体价格随地区变化。广告适合出现在布局之间，不应遮挡牌面或插入正在进行的配对。去广告商品卖的是安静与连续，而不是竞技优势。若商店文案强调“无打扰”或“轻松”，实际却在每局之间强插长广告，用户对产品的失望会比普通休闲游戏更强，因为这直接击中了它的人群承诺。

产品部件	玩家得到什么	设计价值	需要守住的边界
大牌面与清晰 遮挡	看得清、点得准	降低进入与误触成本	不能只放大主棋盘，菜单也要一致
提示、撤销、洗牌	从停滞中恢复	弱化失败压力	过度供应会清空决策价值
每日布局	明确而温和的日目标	建立规律回访	不宜叠成高压任务清单
广告与去广告	免费游玩或安静体验	兼顾覆盖与付费	广告频率必须符合产品语气

四、Royal Match 产品画像

Royal Match 的底层是步数限制 Match-3。玩家交换相邻棋子，完成消除，制造火箭、TNT、螺旋桨和光球等强化物，在有限步数内清除障碍或收集目标。关卡胜利提供星星，星星用于推进城堡区域任务。官方帮助中心和开发商页面还列出生命、区域、团队、竞赛和多种限时活动。

关卡负责消耗注意力和资源，城堡把许多离散胜利合成可见的长期进度；活动再从同一次关卡结果中取走分数、道具或排名进度。玩家的一次胜利可以同时推动地图、个人活动、团队目标和通行证。这种多路结算是 Royal Match 能维持高运营密度的基础。



失败承接内购

关卡失败发生在步数归零而目标尚未完成。玩家此前已经投入数分钟、生命和可能的开局强化物，界面还能明确展示“还差几块”。续步商品由此拥有可见价值：它不是抽象地让角色更强，而是保留刚才的投入并缩短重试时间。越接近完成，续步越容易被理解。

这套商业逻辑依赖公平感。玩家需要相信关卡可以通过、自己的选择影响结果、额外步数确实能解决当前缺口。若障碍生成或掉落让失败显得完全不可控，续步就会被读成系统先制造问题再收费。关卡团队必须同时经营难度、目标可读性、强化物教学和失败后的剩余距离。

无广告与高密度内购

Royal Match 在 Google Play 官方说明中明确标注“100% ad free”，商业化依赖应用内购买。无广告不是缺少商业化，而是把中断权全部留给产品自己的关卡、活动和商店。玩家不会因为看一段外部广告离开游戏世界，产品也能用生命、金币、强化物、礼包和通行证形成更连续的价值梯度。

活动承担了大量资源回收和再分配。个人竞赛给高频玩家短期排名目标；团队活动让个人闯关变成集体贡献；收集和通行证把关卡结果换成阶段奖励；区域进度给长期玩家一个稳定的视觉归宿。活动很多，但入口和结算必须围绕关卡，否则玩家会被迫理解多套互不相干的规则。

产品部件	直接作用	商业作用	生产成本
步数关卡	形成明确胜负与剩余距离	承接续步、强化物和生命	持续制作并校准关卡
城堡区域	把星星变成可见长期进度	支撑回访与内容包装	场景、美术、任务和动画
多层活动	让一次胜利推进多个目标	提供礼包、通行证和排名压力	事件配置、奖励预算与分群
团队系统	把个人频次转成协作贡献	增加关系留存与身份	匹配、治理、聊天和公平性

五、单局循环与结果反馈

Block Blast 的下一步来自空间不完整。棋盘上总有几条接近填满的行列，待放的三组方块又要求玩家同时安排。放下一组后，剩余两组的可行位置会改变。玩家很少在完成一个宏大任务后继续，更多时候是因为眼前还有一个差一点成立的消行。

Vita Mahjong 的下一步来自信息揭示。消掉上层两张牌，下面露出新的图案；原本单侧封闭的牌可能变得可用。每一次配对都让布局更接近清空，也可能暴露新的选择。它的爽感不像爆破游戏那样高声量，更接近把纠缠的东西逐渐整理开。

Royal Match 的下一步同时承担局部与全局目标。局部是凑出强化物、处理障碍、完成关卡；全局是这场胜利会带来星星、活动分和团队贡献。设计难点是让局部决策仍然清楚。若一个屏幕同时跳出太多活动进度，胜利反馈会被结算界面淹没。

	Block Blast 高频、短反馈	Vita Mahjong 中短局、低压节奏	Royal Match 关卡制、长线堆叠
一次动作	拖放 1 组方块	选择并配对 2 张牌	交换 2 个相邻棋子
一次结果	消行、连消或棋盘变窄	牌层打开或局面停滞	目标推进、强化物爆破
一次短局	直到三组方块均无处可放	清空整副布局	在步数内完成关卡目标
一次登录	高分尝试与广告恢复	若干布局、日历挑战	闯关、活动、团队与城堡任务
长期目标	纪录、习惯与内容变体	完成感、日常仪式与主题收集	关卡进度、活动赛季和付费资产

动作越接近结果，玩家越容易理解自己的选择。Block Blast 的拖放和消行几乎同时发生，归因最直接；Vita Mahjong 的好坏选择可能在后半局才显现，但牌层变化仍提供线索；Royal Match 的棋子掉落带有随机性，一步交换可能引发长连锁，也可能没有

产生预期颜色。强化物规则、目标提示和关卡布局需要帮助玩家从随机掉落中分辨自己能控制的部分。

真正有效的反馈至少回答两件事：刚才发生了什么，这件事对剩余目标意味着什么。Block Blast 用空位和分数回答；Vita Mahjong 用新露出的牌回答；Royal Match 用剩余目标、步数和强化物回答。动画时间若超过理解需要，就会从反馈变成等待。

短局适合碎片时间，也会提高广告和重开的出现频率。中等长度的 Vita Mahjong 布局允许玩家进入稳定节奏，但太长的残局会放大找不到配对的疲劳。Royal Match 关卡需要给强化物组合足够的形成时间，又不能让失败发生在十几分钟后。立项时应先确定一局希望承载多少次有意义的选择，再决定目标数量和节奏，不要先定“3 分钟”再塞满内容。

六、失败、恢复与资源压力

Block Blast 的一盘结束会中断高分纪录。玩家失去的是本局分数和已经形成的局面，不会损失长期养成。官方页面没有公开接关形式与广告触发规则；若某版本提供复活或广告恢复，它的价值会随当前分数上升。低分早败时，重开更轻；接近纪录时，保留局面的机会更贵。

Vita Mahjong 更常出现“卡住”而不是强烈失败。提示解决看不见，撤销解决后悔，洗牌解决可用分支不足。三种工具对应不同问题，不能只换图标。若所有辅助都只是随机给答案，玩家不会形成稳定的求助预期。

Royal Match 的失败连接生命、强化物和时间。玩家离目标只差少量时，续步保留当前盘面；重新开始则重新支付生命和可能的开局资源。商品价值很清楚，压力也更强。关卡必须避免持续把玩家推到“差一点”的同一位置，否则自然接近完成会被怀疑为付费脚本。



可解释失败是商业化前提

恢复设计最怕原因与解决方案错位。因为看不清牌而失败，却出售随机洗牌；因为活动界面遮挡目标，却出售更多步数；因为广告打断思路，却出售提示，都会让付费显得不讲理。产品应该先记录失败发生在哪个层次：规则理解、操作失误、局面规划、资源不足还是随机结果，再把辅助工具放在相应层次。

一个可靠的失败页面可以很克制。它需要展示剩余距离、已经投入的价值、恢复后会发生什么，以及拒绝恢复的后果。Block Blast 可以告诉玩家纪录差多少；Vita Mahjong 可以指出仍有可用配对或建议辅助工具；Royal Match 可以把剩余目标和续步数量放在同一视线里。夸张倒计时会提高短期转化，也更容易损害长期信任。

免费恢复的作用

免费辅助不是放弃商业化。它让玩家学会商品价值，也避免新手在尚未理解失败时被收费。Block Blast 可以在早期失败提供一次轻量恢复；Vita Mahjong 可以让提示成为常规工具；Royal Match 可以通过活动奖励发放强化物，让玩家体验它们如何改变关卡。免费供应要有节奏，既不让工具变成默认步骤，也不把所有困难都推到付费。

七、难度、节奏与公平感

难度

Block Blast 的难度来自形状序列和剩余空间。棋盘越乱，大形状越难落下。系统可以通过方块组合、连消奖励和局面生成改变压力。最敏感的参数是序列是否让玩家持续感到有路可走。完全随机可能制造无解感，过度照顾又会让高分只取决于耐心。

Vita Mahjong 的难度来自布局深度、牌面相似度、可用配对数量和选择顺序。目标用户强调放松时，难度曲线应更多使用复杂度而不是惩罚：让布局需要观察，但保持操作时间自由；允许犯错，但用撤销控制损失；少用突然变化的规则。

Royal Match 的难度来自目标、障碍、步数、棋盘空间和掉落共同作用。固定关卡让团队可以精确安排教学与压力，也意味着每一关都要经过生产和验证。新障碍需要先单独出现，再与旧障碍组合；困难关需要为资源消耗提供高点，却不能连续切断进度。

节奏换挡

三款游戏都在一局内换挡。Block Blast 从宽松摆放进入空间保卫；Vita Mahjong 从大量可见配对进入残局核对；Royal Match 从建立强化物进入目标冲刺。换挡应由局面本身告诉玩家，而不是只靠音乐加速。可用空间、剩余牌层、步数和目标数量都是更可靠的信号。

长线节奏也不同。Block Blast 的压力主要在单局内清零；Vita Mahjong 适合稳定、重复、可预期；Royal Match 则用简单关、普通关、困难关、奖励关和活动窗口形成波形。若所有关卡都紧张，强化物失去特殊价值；若所有关卡都轻松，续步和活动竞争没有意义。

公平感

公平感问题	Block Blast	Vita Mahjong	Royal Match
玩家能控制什么	落点、空间与消行顺序	配对顺序、观察与辅助工具	交换、强化物组合、目标优先级
主要随机性	方块序列	布局与牌序	初始棋盘与后续掉落
最危险的怀疑	系统故意给无处可放的形状	布局原本不可解	关卡故意让玩家只差一步
设计回应	保持可行分支与清楚预览	可解性检查、撤销与洗牌	规则一致、剩余距离透明

八、留存

Block Blast 留住用户可以是：想打破纪录、完成一个主题挑战，或只是利用空闲时间。它不一定需要每天发出强提醒。低承诺正是产品价值，过重签到会让随手玩变成欠任务。

Vita Mahjong 留住用户更像日常仪式。每天一张布局、连续完成记录、日历上的勾选，都能提供柔和的进展。这里的关键不是奖励价值，而是完成感稳定。用户若因为一天未登录就失去大段累计，会与低压定位冲突。

Royal Match 用多层目标制造留存：生命恢复后继续闯关，活动结束后追奖励，团队目标需要贡献，新区域等待解锁。层次多可以覆盖不同频次玩家，却必须有清楚主次。首页如果同时出现五六个倒计时，玩家会先处理红点，而不是想玩关卡。

上层不能替代底层，只能把“今天为什么回来”说得更具体

社交与身份层：团队、排行、空间进度、长期收藏

活动层：竞赛、收集、通行证、限时目标

日常层：纪录、日历挑战、免费奖励、生命恢复

底层：核心玩法本身愿意重复

Block Blast 主要依赖底层与纪录；Vita Mahjong 加强日常仪式；Royal Match 经营全部四层。

长期进度要能被看见

高分纪录是数字进度，麻将日历是完成进度，城堡区域是空间进度。三者的表达强度不同。数字进度制作成本低，但情感承载有限；日历适合规律用户，却不提供宏大变化；空间进度能不断展示新内容，需要稳定的美术生产线。

玩家离开一周再回来，能否在十秒内看懂自己之前做了什么、现在最合理的下一步是什么。Block Blast 可以直接回到棋盘；Vita Mahjong 可以突出今日布局和未完成主题；Royal Match 需要在多个活动变化后仍保留主关卡与区域为稳定锚点。

奖励

奖励只能把已有动机定时。玩家若不喜欢摆方块，更多金币不会让核心循环变好；看不清麻将牌时，签到宝箱解决不了可达性；Match-3 关卡失去新意时，活动通行证只是把重复包装得更忙。留存设计应从“今天想重复什么体验”开始，再决定给什么奖励。

九、经济与商业化

Block Blast 的主要交易是注意力。大多数玩家免费进入，广告在局间、失败或奖励点出现。产品需要很大的覆盖和稳定频次，单个玩家不必形成深付费。去广告或便利型购买把“不中断”变成商品。

Vita Mahjong 同时出售注意力和安静。广告覆盖免费用户，去广告与订阅适合对稳定体验更敏感的人。因为产品明确面向年长用户，价格、续订和取消说明需要更清楚；任何容易误触的订阅流程都会伤害品牌信任。

Royal Match 不展示第三方广告，主要出售关卡继续、金币、强化物、通行证和礼包。它的交易发生在玩家已经投入关卡或活动之后。高价值来自保留进度和提高结果确定性，而不是简单增加观看次数。



广告模型允许产品把大量非付费用户变现，但每次广告都会中断体验并把注意力交给别的应用。内购模型减少外部中断，却需要足够厚的资源、目标和价格梯度。两者可以混合，不能假设没有代价。

如果产品的主要承诺是“随开随玩”，广告最好放在明确结束点；若承诺是“安静放松”，去广告商品和广告频率必须彼此诚实；若承诺是“连续沉浸”，外部广告可能从根本上不合适。商业模式不是开发后期接入的 SDK 选择，它会反向决定单局、失败和奖励结构。

玩家应该能用一句话说明自己买了什么：继续这盘、去掉广告、拿到一次辅助、加快活动进度，或获得外观与身份。模糊的资源包需要玩家先理解汇率，转化会依赖长期熟悉。Block Blast 和 Vita Mahjong 更适合少量、清楚的商品；Royal Match 可以经营多档礼包，但必须让金币、强化物和活动奖励保持可计算关系。

商业问题	Block Blast	Vita Mahjong	Royal Match
主要收入逻辑	大覆盖下的广告与便利购买	广告覆盖、去广告与订阅	无第三方广告的内购体系
最自然的交易点	局间、失败、纪录接近时	布局之间、辅助工具、安静体验	步数耗尽、活动目标与资源不足
用户购买的价值观	继续、奖励或不中断	辅助、连续与少打扰	保留投入、确定性、时间和身份
主要风险	广告破坏重开节奏	对年长用户表达不透明	难度与商品相互污染

十、内容生产与运营成本

Block Blast 依赖规则生成和少量内容变体。团队主要维护方块序列、计分、主题、广告实验和性能。核心棋盘一旦稳定，新增内容不必逐关生产。成本较低，风险是用户很快看穿所有变化都没有改变底层体验。

Vita Mahjong 需要持续提供布局、牌面主题和日常内容。布局必须可解，遮挡关系要清楚，还要兼顾不同屏幕和视觉能力。它比无限生成产品更依赖内容检查，但单个布局的美术与逻辑成本仍低于大型 Match-3 关卡和场景。

Royal Match 要同时生产关卡、障碍、区域、角色动画、活动包装和商品。关卡不仅要可通关，还要符合难度曲线、资源消耗和活动节奏。区域美术承担长期进度，不能只重复贴图。高商业上限来自这条生产线，也被这条生产线约束。

	Block Blast 低内容成本	Vita Mahjong 布局与可达性维护	Royal Match 工业化内容管线
核心内容产量	低：规则稳定，变体有限	中：持续制作布局与主题	高：关卡、障碍、区域、活动
平衡与难度	分数与棋盘生成	布局可解性、辅助强度	关卡曲线、资源与活动联动
后台运营	轻量配置与广告实验	签到、主题和广告频率	多活动并行、分群与礼包
美术需求	低到中：主题与素材	中：牌面、背景、适老可读性	高：角色、区域、动画与活动包装
主要风险	同质化和广告疲劳	内容重复与用户承诺失真	成本膨胀和系统拥挤

可迁移机制必须连同生产条件一起评估；功能清单无法代表真实成本。

后台成本

活动按钮只是前台最后一层。后台需要配置开始与结束时间、目标、分组、奖励、补偿、版本兼容和地区差异；客服要能解释规则；数据团队要区分活动效果与基础关卡变化；美术需要在不同屏幕比例上保持可读。

广告产品还有瀑布流、展示频控、网络失败和不适当素材问题。适老产品要处理误触、订阅争议和设备性能。长线内购产品则要监控经济通胀、难度分层和付费公平感。立项预算如果只计算玩法开发，会系统性低估上线后的工作。

看到 Royal Match 的活动转化，不等于小团队也应同时做五种活动。看到 Block Blast 的低内容成本，也不等于一个方块玩法可以自然获得同等覆盖。机制价值取决于用户规模、买量效率、关卡产能、数据实验和发行能力。

十一、用户定位与市场规模

用户

Block Blast 的可达性来自规则直观、单指拖放、少文本和离线支持。风险在拖放精度、颜色区分和广告中断。大块方格看起来简单，但如果待放方块靠屏幕边缘、落点预览不清或误放不能撤回，低门槛会在操作层破裂。

Vita Mahjong 把年长用户写进产品定位。大牌面和低密度背景是可见部分，真正需要一起调整的还有字号、按钮间距、触控反馈、辅助工具、音量、语言和订阅说明。Apple 商店页面目前没有声明标准化无障碍能力；适老视觉设计不能自动等同于 VoiceOver、色盲支持或完整的系统级无障碍。

Royal Match 的操作规则直观，系统数量却更高。活动入口、资源条、倒计时、团队和礼包会增加认知负担。它可以通过分阶段解锁和稳定布局控制复杂度，但对回流用户仍是一项挑战。



清楚的牌面、低误触和可预测节奏同样能帮助普通用户。Vita Mahjong 的机会在于把这些通用好处用年长用户能够识别的方式表达。问题出现在产品把用户简化成刻板印象：过度儿童化、假设所有人都怕挑战，或用“健脑”宣传替代真实可玩性。Royal Match

和 Block Blast 面向更广人群，仍可借鉴适老方法，例如保持核心目标可见、减少连续小字弹窗、让辅助工具语义稳定。

市场规模

截至现在，Google Play 为 Block Blast 显示 1B+ 安装门槛，为 Vita Mahjong 和 Royal Match 显示 100M+。这些数字说明三款产品都已越过大规模发行门槛，但不能直接比较活跃、收入或地区结构。安装门槛是累计区间，还会受到重复安装和渠道差异影响。

AppMagic《Mobile Market Landscape 2026》给出同一口径的 2025 年全球估算：Block Blast 约 3.68 亿下载，Vita Mahjong 约 1.26 亿下载；Royal Match 的 App Store 与 Google Play 应用内购买收入估算约 13.7 亿美元。该报告不含广告、网页商店和其他替代支付，不能用前两款的 IAP 数据代表总收入，也不能把下载量写成活跃玩家。

产品	2025 年公开估算	能说明什么	不能说明什么
Block Blast	约 3.68 亿下载	大规模下载型产品	活跃人数与广告收入
Vita Mahjong	约 1.26 亿下载	下载增长和人群定位 获得广泛触达	年长用户真实占比
Royal Match	约 13.7 亿美元 IAP	应用内购买规模处于 全球头部	网页支付、净收入和利润

十二、总结

综合来看，Block Blast、Vita Mahjong 与 Royal Match 虽然都属于休闲游戏赛道，并且都建立在“规则简单、操作直观、低学习成本”的基础之上，但三者代表了完全不同的产品发展路径。Block Blast 的核心优势在于将极简方块玩法做到高度重复可玩，通过低门槛、高频重开和持续挑战形成强大的自然留存，更接近“极简核心玩法驱动”的产品思路；Vita Mahjong 则以经典麻将接龙玩法为基础，通过大字体、大牌面、低压力体验和明确的中老年用户定位，实现了“成熟玩法 + 精准人群”的差异化竞争；Royal Match 则是在传统三消玩法之上叠加大量关卡、剧情包装、装修进度、活动体系、社交竞争和长期 LiveOps，形成了典型的“简单核心玩法 + 重度内容运营 + IAP 商业化”模式。从开发角度看，Block Blast 最值得学习的是核心机制打磨与极简产品设计，Vita Mahjong 最值得学习的是用户定位和适老化体验设计，而 Royal Match 最值得学习的是如何围绕一个成熟玩法建立长期内容、经济系统和运营体系。三款产品共同说明了一点：休闲游戏真正的竞争力并不只是“玩法足够简单”，而是能否在简单玩法之上找到适合自身团队能力、目标用户和商业模式的产品结构。