

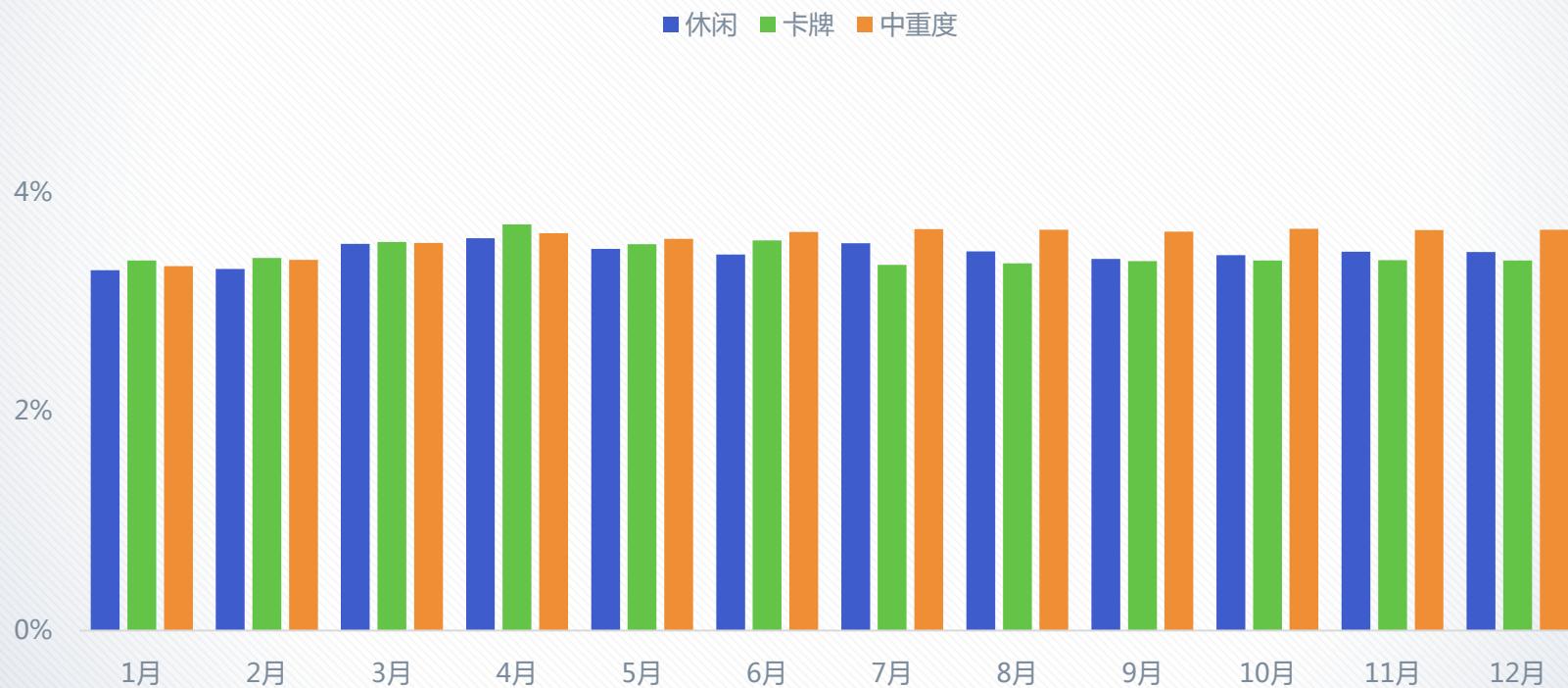
2015年12月移动游戏Benchmark

TalkingData移动数据研究中心
2016年1月



- 2015年中重度移动游戏逐渐占领市场，高ARPU的特征促使其付费率赶超卡牌，推动移动游戏行业在收入方面继续成长，部分高流水作品也为CP挖掘RPG等细分类型提供蓝本

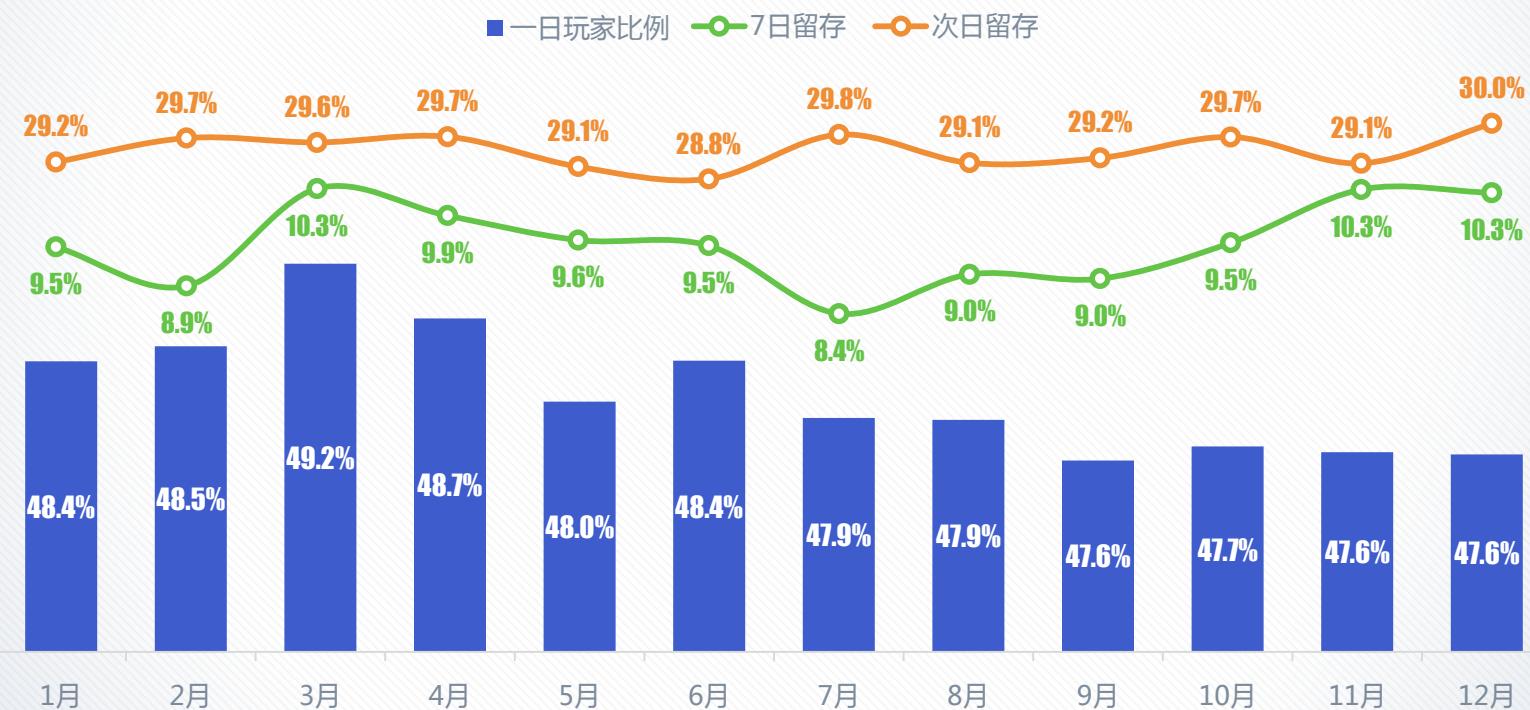
2015年1~12月 各类移动游戏付费率变化情况



数据来源：TalkingData 移动数据研究中心；休闲类包含休闲和棋牌游戏；卡牌类指卡牌游戏；中重度类包含角色扮演、动作和策略游戏

- 经过RPG、FPS、MOBA、SLG和卡牌等新上线移动游戏的培育，2015年一日玩家比例逐渐下降，次日留存和7日留存不断提升，移动游戏用户质量总体处于稳定提升的态势

2015年1~12月 移动游戏用户留存变化情况



数据来源：TalkingData 移动数据研究中心

► 2015年1移动游戏Benchmark回顾

- 2015年部分大型企业开始有意识地拓展更多垂直空间，包括回合制、对战、MMO以及动漫和武侠IP等领域，导致用户不断集中流向少数作品，拉低了行业整体的用户游戏时长

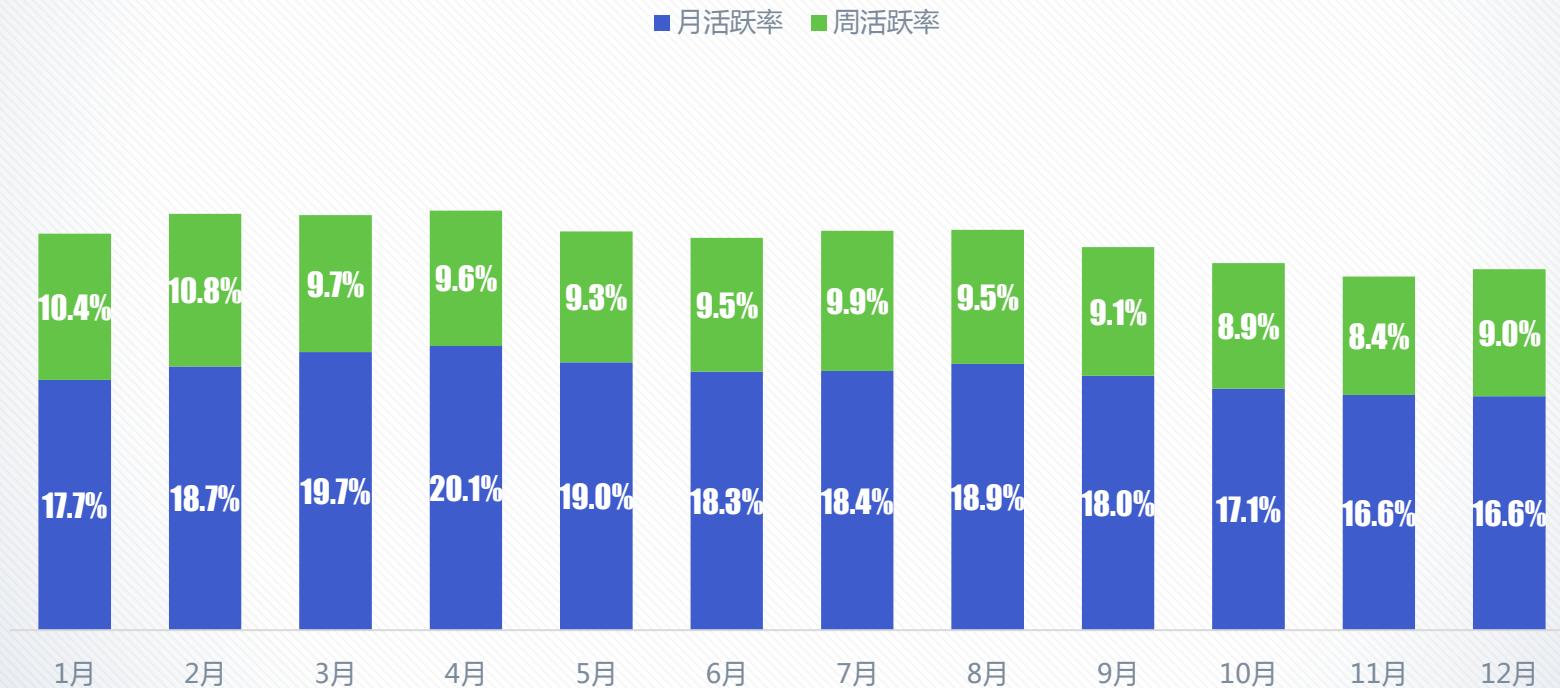
2015年1~12月 移动游戏用户平均游戏时长变化情况



数据来源：TalkingData 移动数据研究中心

- 2015年移动游戏行业发展策略有所转变，不仅延续细分领域以及向中重度作品转型，而且转向内容层面渗透，增加对低日活高ARPU作品支撑，用户整体活跃率呈逐渐下降趋势

2015年1~12月 移动游戏用户游戏活跃变化情况



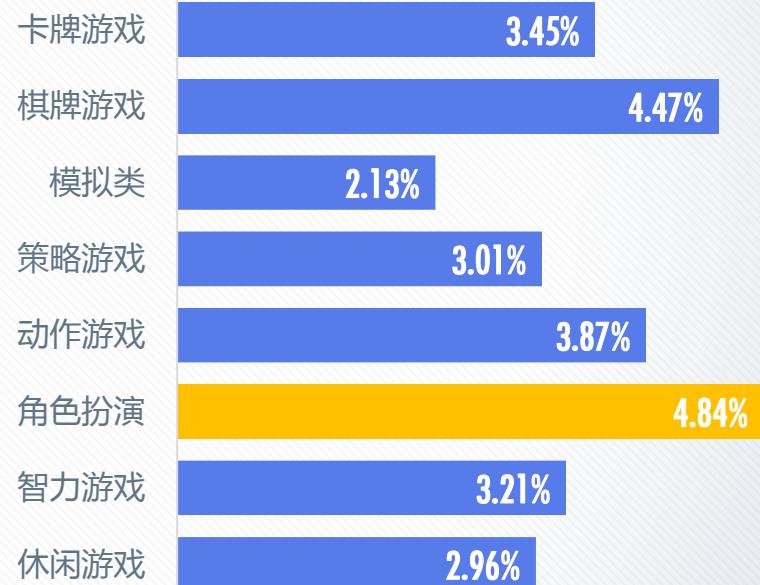
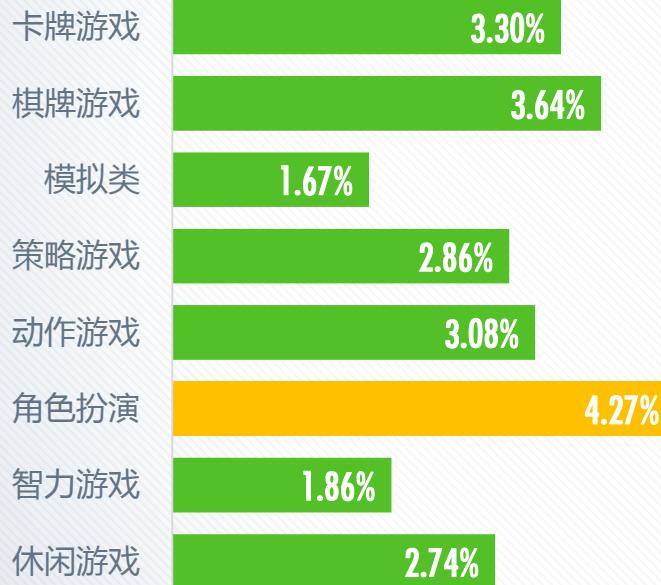
数据来源：TalkingData 移动数据研究中心

Benchmark数据 (Android&iOS)

● 2015年12月 Benchmark解读

- **付费率**：2015年12月，大多数类型移动游戏的付费率有小幅下降，其中，Android平台中角色扮演和动作类移动游戏的付费率大约下滑0.01~0.02个百分点。不过，iOS平台中角色扮演和动作类移动游戏的付费率则较上月环比提升4~5%。
- **用户活跃度**：动作类移动游戏的活跃情况有所好转，尤其是在iOS平台，其中，iOS平台的周活跃率环比上月增长39.5%，月活跃率环比上月增长9.4%，而Android平台的周活跃率则环比上月增长4.9%，月活跃率环比上月增长0.3%。
- **用户留存率**：棋牌类移动游戏的一日玩家比例未延续上月的增长趋势，而是有所下降。其中，Android平台下降1.5%，iOS平台下降2.6。同时，棋牌类移动游戏的留存下滑情况得到扭转，次日留存率和7日留存率均实现不同程度增长，其中，Android平台的次日留存率增长11.8%，iOS平台的7日留存率增长19.5%。
- **使用时长&次数**：2015年12月，大多数类型移动游戏的日均游戏次数和平均使用时长环比上涨，其中，偏重度的角色扮演、动作和策略等类以及棋牌类移动游戏的环比增幅较大。

● Benchmark数据：付费率(%)



数据来源：TalkingData 移动数据研究中心

● Benchmark数据：DAU/MAU



DAU/MAU平均值

0.15	卡牌游戏	0.40
0.17	棋牌游戏	0.34
0.12	模拟类	0.20
0.12	策略游戏	0.43
0.07	动作游戏	0.31
0.14	角色扮演	0.38
0.11	智力游戏	0.20
0.08	休闲游戏	0.42



DAU/MAU平均值

0.13	卡牌游戏	0.48
0.19	棋牌游戏	0.37
0.13	模拟类	0.17
0.16	策略游戏	0.47
0.10	动作游戏	0.27
0.17	角色扮演	0.45
0.12	智力游戏	0.23
0.14	休闲游戏	0.42

数据来源：TalkingData 移动数据研究中心

● Benchmark数据：周活跃率（%）



周活跃率平均值

7.91%	卡牌游戏	41.10%
10.66%	棋牌游戏	50.96%
8.85%	模拟类	18.82%
10.23%	策略游戏	40.15%
7.45%	动作游戏	37.32%
7.84%	角色扮演	43.82%
8.27%	智力游戏	32.52%
9.15%	休闲游戏	42.72%



周活跃率平均值

8.41%	卡牌游戏	56.15%
7.93%	棋牌游戏	29.05%
7.37%	模拟类	14.18%
6.84%	策略游戏	31.20%
8.72%	动作游戏	42.11%
9.87%	角色扮演	51.59%
9.17%	智力游戏	28.41%
12.81%	休闲游戏	39.82%

数据来源：TalkingData 移动数据研究中心

● Benchmark数据：月活跃率（%）



月活跃率平均值

15.23%	卡牌游戏	53.20%
16.46%	棋牌游戏	57.16%
16.69%	模拟类	34.21%
16.72%	策略游戏	54.15%
17.17%	动作游戏	56.87%
18.08%	角色扮演	55.84%
18.52%	智力游戏	48.61%
15.94%	休闲游戏	58.11%



月活跃率平均值

16.06%	卡牌游戏	56.36%
15.95%	棋牌游戏	42.75%
14.00%	模拟类	33.28%
15.25%	策略游戏	51.52%
14.53%	动作游戏	50.08%
16.18%	角色扮演	56.25%
18.53%	智力游戏	43.13%
21.28%	休闲游戏	57.27%

数据来源：TalkingData 移动数据研究中心

● Benchmark数据：一日玩家比例（%）



一日玩家比例平均值

51.35%	卡牌游戏	23.17%
41.54%	棋牌游戏	18.06%
47.14%	模拟类	38.62%
50.72%	策略游戏	20.94%
57.01%	动作游戏	29.31%
50.43%	角色扮演	11.39%
45.79%	智力游戏	31.99%
51.07%	休闲游戏	19.74%



一日玩家比例平均值

52.27%	卡牌游戏	15.52%
36.97%	棋牌游戏	17.76%
47.22%	模拟类	24.38%
47.93%	策略游戏	21.59%
47.40%	动作游戏	19.09%
47.65%	角色扮演	11.70%
38.82%	智力游戏	24.19%
36.97%	休闲游戏	14.38%

数据来源：TalkingData 移动数据研究中心

● Benchmark数据：次日留存率（%）



次日留存率平均值

29.10%	卡牌游戏	47.02%
34.07%	棋牌游戏	53.11%
23.23%	模拟类	30.13%
25.96%	策略游戏	47.68%
21.48%	动作游戏	47.20%
28.73%	角色扮演	56.71%
30.11%	智力游戏	43.51%
21.38%	休闲游戏	43.52%



次日留存率平均值

29.81%	卡牌游戏	49.49%
36.71%	棋牌游戏	43.29%
26.02%	模拟类	35.51%
33.45%	策略游戏	47.08%
35.74%	动作游戏	48.99%
30.47%	角色扮演	45.60%
33.72%	智力游戏	41.27%
33.18%	休闲游戏	50.01%

数据来源：TalkingData 移动数据研究中心

● Benchmark数据：7日留存率（%）



7日留存率平均值

10.49%	卡牌游戏	21.83%
12.80%	棋牌游戏	23.01%
7.08%	模拟类	11.07%
8.18%	策略游戏	19.56%
5.23%	动作游戏	21.40%
9.03%	角色扮演	29.62%
9.53%	智力游戏	17.90%
5.74%	休闲游戏	22.42%



7日留存率平均值

11.57%	卡牌游戏	30.30%
13.48%	棋牌游戏	17.70%
10.55%	模拟类	14.87%
12.24%	策略游戏	25.09%
11.27%	动作游戏	18.43%
11.66%	角色扮演	26.12%
11.37%	智力游戏	21.98%
11.54%	休闲游戏	22.59%

数据来源：TalkingData 移动数据研究中心

● Benchmark数据：日均游戏次数（次）



日均游戏次数平均值

4.09	卡牌游戏	14.32
3.08	棋牌游戏	5.83
3.29	模拟类	5.01
4.79	策略游戏	12.62
2.66	动作游戏	5.95
4.04	角色扮演	10.94
4.14	智力游戏	7.67
3.28	休闲游戏	8.33



日均游戏次数平均值

5.16	卡牌游戏	8.66
3.20	棋牌游戏	4.95
4.11	模拟类	6.50
5.59	策略游戏	13.00
3.55	动作游戏	5.94
5.38	角色扮演	15.07
3.70	智力游戏	6.73
3.60	休闲游戏	8.89

数据来源：TalkingData 移动数据研究中心

● Benchmark数据：平均游戏时长（秒）



平均游戏时长平均值

519	卡牌游戏	1515
504	棋牌游戏	961
434	模拟类	1060
508	策略游戏	1478
400	动作游戏	1562
598	角色扮演	1686
314	智力游戏	784
312	休闲游戏	1249



平均游戏时长平均值

1026	卡牌游戏	1399
1046	棋牌游戏	1684
780	模拟类	1049
1080	策略游戏	1473
972	动作游戏	1414
994	角色扮演	1454
1014	智力游戏	1402
875	休闲游戏	1391

数据来源：TalkingData 移动数据研究中心

注：自2015年8月起，Benchmark对“平均使用时长”指标进行了算法优化，结果采用优化后数据。



移动观象台

— 观数据星象，解移动风云

- 实时了解移动行业构成，以及地区、人群、设备、偏好、属性；
- 随时了解最客观的市场份额动态排名，了解竞争位置；
- 获取权威公正的数据报告、游戏行业指标对比标准值；

网址：

https://www.talkingdata.com/index/#/mobileIndex/zh_cn



扫描二维码
直接访问

ABOUT TD

关于TalkingData

- TalkingData（北京腾云天下科技有限公司）成立于2011年9月，2013年完成千万美元A轮融资（北极光领投），2014年完成数千万美元的B轮融资（MileStone和软银领投），总部位于北京，在美国硅谷，日本东京，上海都设有分公司。
- 经过近四年的高速发展，TalkingData逐步打造了由开发者服务平台，数据服务平台，数据商业化平台为中心的数据生态体系，覆盖超过20亿独立智能设备，服务超过10万款移动应用，以及8万多应用开发者。
- 公司服务的客户既有如：腾讯，百度，网易，搜狐，360，Google，Yahoo，Zynga，宝开，聚美，唯品会，滴滴打车等知名互联网企业，又有中国银联，招商银行，兴业银行，中信银行，平安集团，国信证券，海通证券，Ochirly，碧桂园，亨得利，全城热恋等传统行业巨头。我们在移动互联网发展过程中创造数据价值，并帮助传统行业积极拥抱未来。