

2015年10月移动游戏Benchmark

TalkingData移动数据研究中心
2015年11月

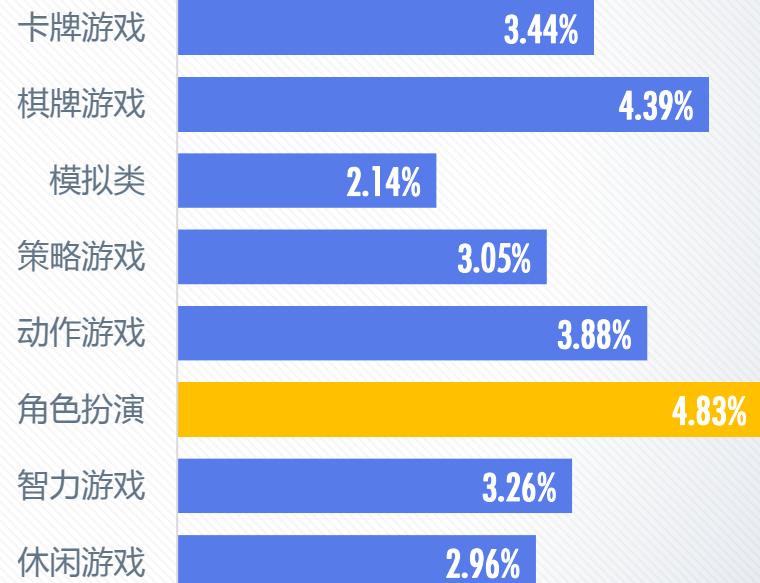
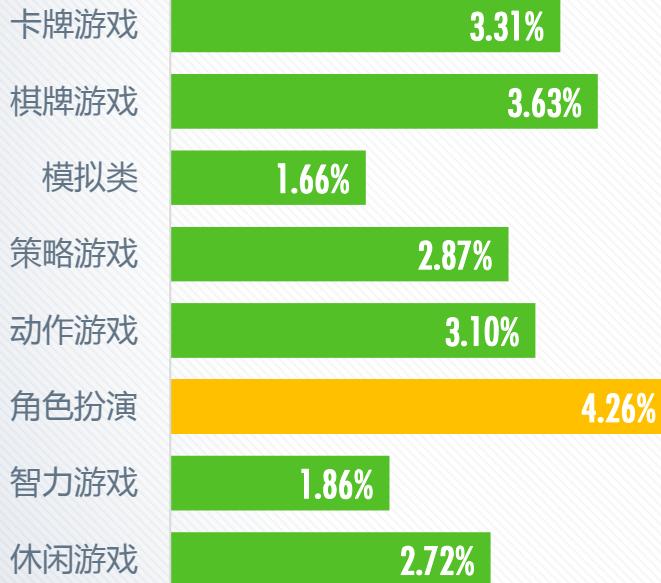


● 2015年10月 Benchmark解读

- **付费率**：2015年10月，大多数类型移动游戏的付费率出现上涨，其中偏重度的角色扮演、动作和策略类移动游戏的付费率增长明显，同时，iOS平台移动游戏付费率的增长幅度高于Android平台。
- **用户活跃度**：2015年10月，移动游戏的活跃度（Dau/Mau）在iOS和Android平台出现不同幅度增长，其中智力游戏在iOS和Android平台分别增长30%和22%；角色扮演类的周活跃率和月活跃率在两平台均有所增长，其中Android平台的周活跃率增长12.9%，iOS平台的月活跃率增长17.4%。
- **用户留存率**：2015年10月，卡牌类移动游戏的一日玩家比例在iOS和Android平台均出现上升；角色扮演和策略类移动游戏的次日留存和7日留在Android平台有所增长，其中角色扮演的7日留存率约增长10.5%。
- **使用时长&次数**：2015年10月，智力、角色扮演和模拟类移动游戏的日均游戏次数和平均使用时长在iOS和Android平台均出现增长，其中模拟类移动游戏的平均使用时长在iOS平台增长12.6%。

Benchmark数据 (Android&iOS)

● 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

| | | |
|------|------|------|
| 0.14 | 卡牌游戏 | 0.39 |
| 0.16 | 棋牌游戏 | 0.33 |
| 0.11 | 模拟类 | 0.19 |
| 0.13 | 策略游戏 | 0.44 |
| 0.07 | 动作游戏 | 0.20 |
| 0.13 | 角色扮演 | 0.36 |
| 0.11 | 智力游戏 | 0.19 |
| 0.08 | 休闲游戏 | 0.31 |



DAU/MAU平均值

| | | |
|------|------|------|
| 0.15 | 卡牌游戏 | 0.37 |
| 0.18 | 棋牌游戏 | 0.44 |
| 0.15 | 模拟类 | 0.20 |
| 0.17 | 策略游戏 | 0.48 |
| 0.09 | 动作游戏 | 0.27 |
| 0.15 | 角色扮演 | 0.38 |
| 0.13 | 智力游戏 | 0.22 |
| 0.14 | 休闲游戏 | 0.28 |

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

6.85%

卡牌游戏

38.23%

9.31%

棋牌游戏

48.53%

8.60%

模拟类

16.66%

10.18%

策略游戏

37.43%

8.23%

动作游戏

48.05%

8.77%

角色扮演

47.18%

8.59%

智力游戏

29.39%

8.63%

休闲游戏

43.24%



周活跃率平均值

7.20%

卡牌游戏

40.31%

8.78%

棋牌游戏

35.31%

7.13%

模拟类

12.36%

8.06%

策略游戏

49.22%

7.15%

动作游戏

28.34%

9.29%

角色扮演

46.66%

10.34%

智力游戏

30.90%

14.20%

休闲游戏

50.44%

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

| | | |
|--------|------|--------|
| 16.30% | 卡牌游戏 | 55.25% |
| 15.33% | 棋牌游戏 | 48.46% |
| 18.01% | 模拟类 | 36.85% |
| 16.97% | 策略游戏 | 56.51% |
| 18.24% | 动作游戏 | 56.56% |
| 16.58% | 角色扮演 | 51.16% |
| 20.25% | 智力游戏 | 52.94% |
| 19.59% | 休闲游戏 | 59.08% |

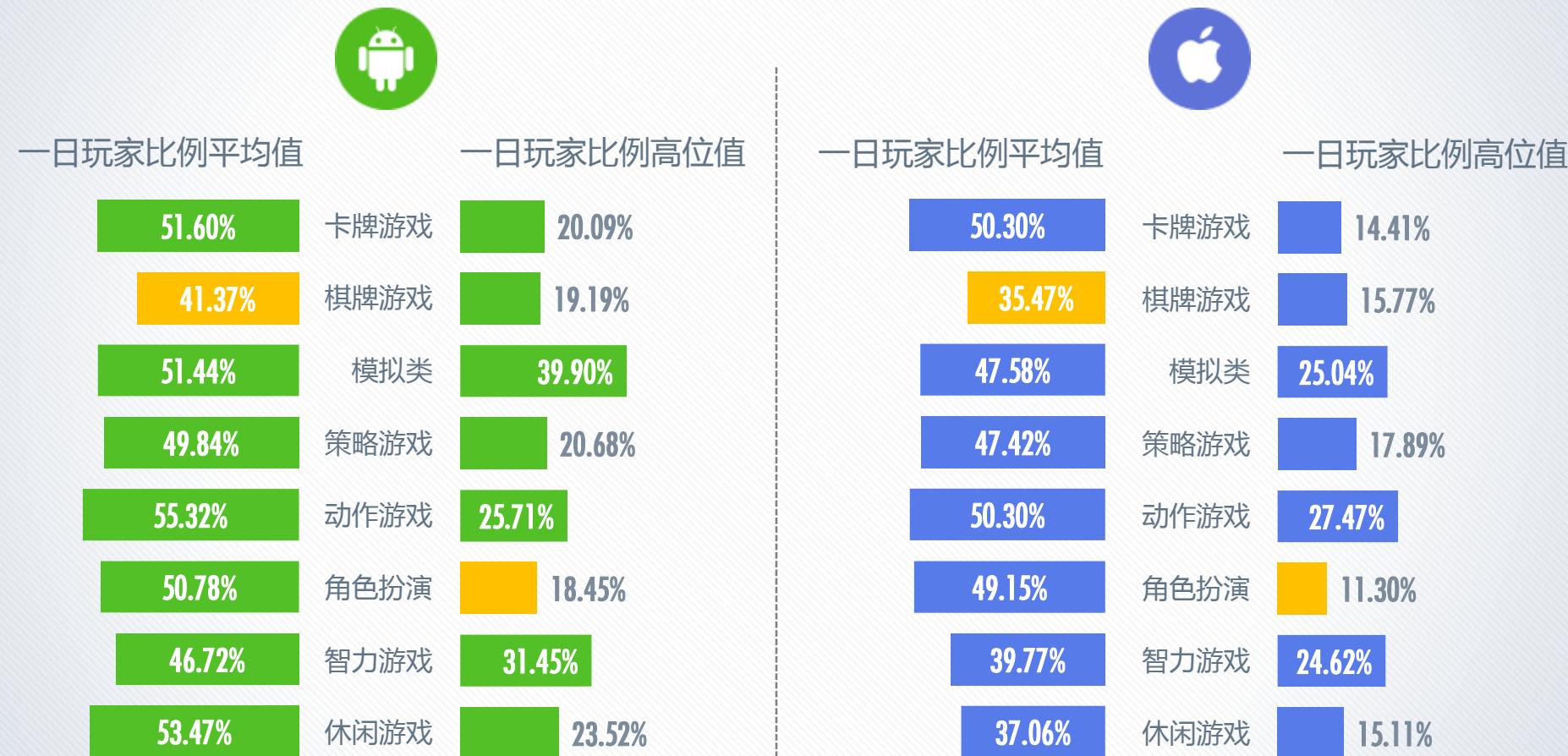


月活跃率平均值

| | | |
|--------|------|--------|
| 16.03% | 卡牌游戏 | 55.62% |
| 16.03% | 棋牌游戏 | 48.94% |
| 13.76% | 模拟类 | 32.53% |
| 14.89% | 策略游戏 | 50.33% |
| 15.38% | 动作游戏 | 44.73% |
| 18.25% | 角色扮演 | 58.68% |
| 18.29% | 智力游戏 | 38.03% |
| 21.70% | 休闲游戏 | 57.73% |

数据来源：TalkingData 移动数据研究中心

● Benchmark数据：一日玩家比例（%）



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

| | | |
|--------|------|--------|
| 29.71% | 卡牌游戏 | 53.87% |
| 30.92% | 棋牌游戏 | 52.85% |
| 26.82% | 模拟类 | 36.90% |
| 28.34% | 策略游戏 | 45.97% |
| 20.82% | 动作游戏 | 41.42% |
| 30.00% | 角色扮演 | 53.76% |
| 30.06% | 智力游戏 | 45.03% |
| 21.81% | 休闲游戏 | 46.44% |



次日留存率平均值

| | | |
|--------|------|--------|
| 29.92% | 卡牌游戏 | 46.73% |
| 37.07% | 棋牌游戏 | 45.77% |
| 23.13% | 模拟类 | 34.90% |
| 32.60% | 策略游戏 | 43.93% |
| 27.30% | 动作游戏 | 42.45% |
| 32.87% | 角色扮演 | 55.04% |
| 36.04% | 智力游戏 | 43.53% |
| 35.14% | 休闲游戏 | 52.39% |

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

| | | |
|--------|------|--------|
| 9.36% | 卡牌游戏 | 21.46% |
| 11.96% | 棋牌游戏 | 24.67% |
| 8.78% | 模拟类 | 12.17% |
| 7.57% | 策略游戏 | 18.43% |
| 3.62% | 动作游戏 | 12.50% |
| 9.23% | 角色扮演 | 31.33% |
| 9.09% | 智力游戏 | 17.76% |
| 4.91% | 休闲游戏 | 23.49% |



7日留存率平均值

| | | |
|--------|------|--------|
| 10.86% | 卡牌游戏 | 21.30% |
| 14.76% | 棋牌游戏 | 21.06% |
| 10.06% | 模拟类 | 12.75% |
| 10.51% | 策略游戏 | 21.05% |
| 7.35% | 动作游戏 | 15.59% |
| 10.78% | 角色扮演 | 29.08% |
| 13.13% | 智力游戏 | 22.23% |
| 13.24% | 休闲游戏 | 30.07% |

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

| | | |
|------|------|-------|
| 4.43 | 卡牌游戏 | 20.41 |
| 3.01 | 棋牌游戏 | 5.45 |
| 3.32 | 模拟类 | 4.60 |
| 4.79 | 策略游戏 | 11.53 |
| 2.75 | 动作游戏 | 6.04 |
| 4.10 | 角色扮演 | 11.65 |
| 4.21 | 智力游戏 | 7.95 |
| 3.32 | 休闲游戏 | 8.36 |



日均游戏次数平均值

| | | |
|------|------|-------|
| 4.98 | 卡牌游戏 | 9.04 |
| 3.07 | 棋牌游戏 | 4.65 |
| 4.16 | 模拟类 | 6.80 |
| 5.83 | 策略游戏 | 19.77 |
| 3.45 | 动作游戏 | 5.77 |
| 5.41 | 角色扮演 | 12.50 |
| 3.87 | 智力游戏 | 6.96 |
| 3.73 | 休闲游戏 | 7.75 |

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

| | | |
|-----|------|------|
| 501 | 卡牌游戏 | 1508 |
| 495 | 棋牌游戏 | 957 |
| 475 | 模拟类 | 1026 |
| 518 | 策略游戏 | 1598 |
| 375 | 动作游戏 | 1453 |
| 571 | 角色扮演 | 1516 |
| 305 | 智力游戏 | 725 |
| 302 | 休闲游戏 | 1231 |



平均游戏时长平均值

| | | |
|------|------|------|
| 1026 | 卡牌游戏 | 1410 |
| 1025 | 棋牌游戏 | 1698 |
| 717 | 模拟类 | 954 |
| 1071 | 策略游戏 | 1485 |
| 906 | 动作游戏 | 1409 |
| 991 | 角色扮演 | 1466 |
| 1019 | 智力游戏 | 1411 |
| 855 | 休闲游戏 | 1378 |

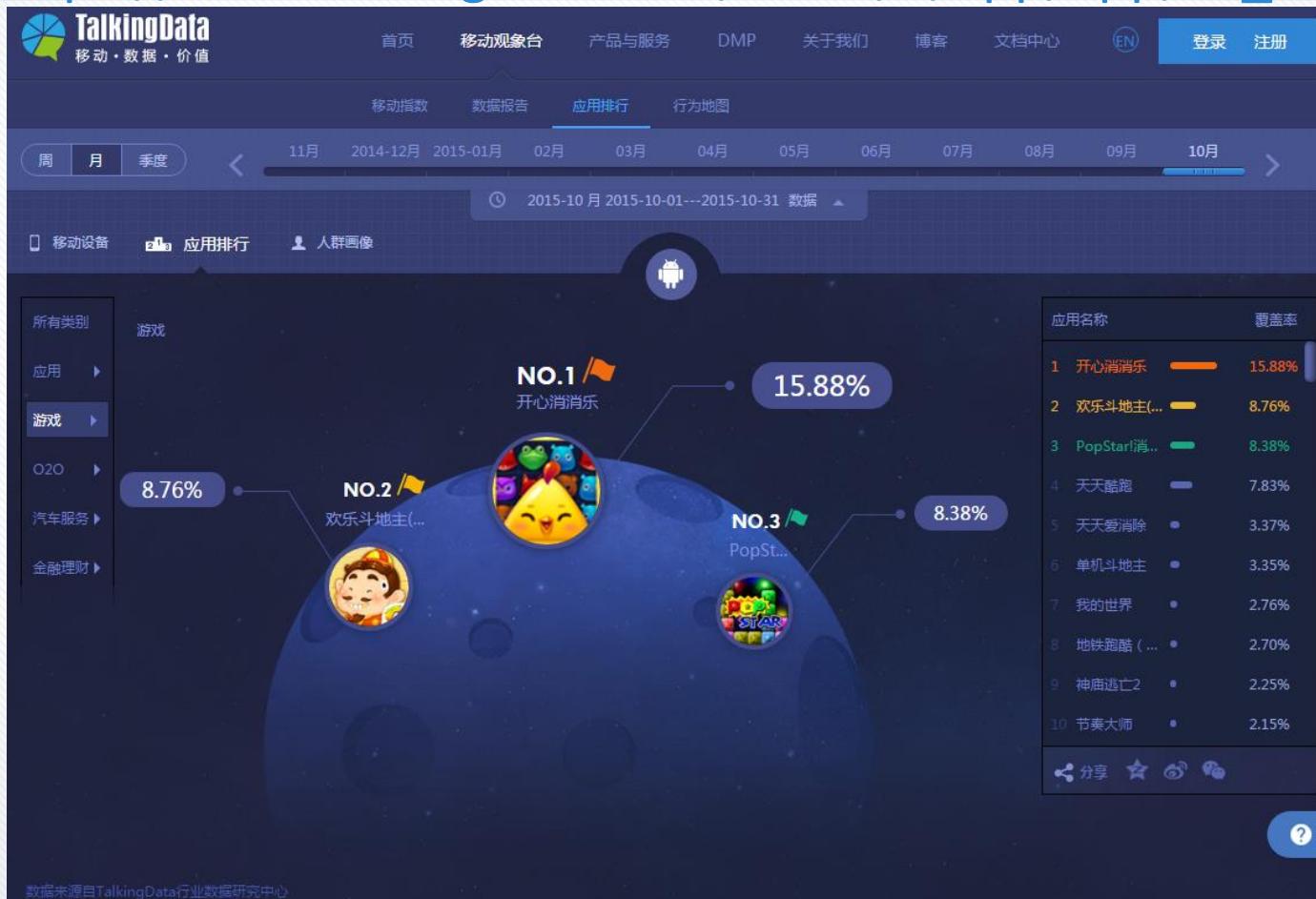
数据来源：TalkingData 移动数据研究中心

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

更多移动互联网的行业数据和报告请登录TalkingData移动观象台

https://www.talkingdata.com/index/#/app/app/zh_CN



数据来自TalkingData行业数据研究中心

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18亿独立智能设备，服务超过8万款移动应用，以及6万多应用开发者。
- 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。