

# 2015年9月移动游戏Benchmark

**TalkingData**移动数据研究中心  
2015年10月



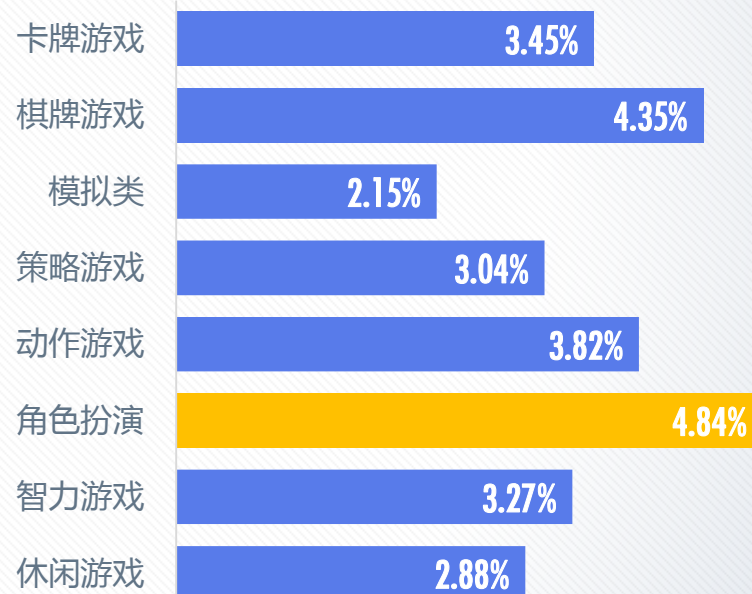
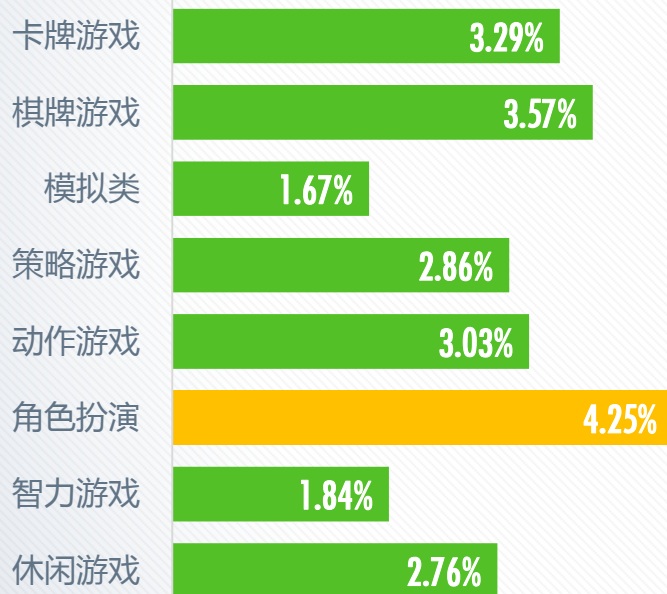
**TalkingData**  
移动 · 数据 · 价值

## ● 2015年9月 Benchmark解读

- **付费率**：2015年9月，休闲、智力、棋牌和策略类移动游戏的付费率在Android和iOS平台均有所下降；模拟类和卡牌类移动游戏在Android和iOS平台的付费率出现上涨，其中模拟类移动游戏在Android平台的增长幅度相对较大。
- **用户活跃度**：2015年9月，角色扮演类移动游戏的活跃度在iOS平台均有不同程度提升，其中周活跃率约增长7.6%；偏轻度的休闲、智力和棋牌类移动游戏的活跃度较8月有所下滑，其中Android平台的下降幅度相对较大。
- **用户留存率**：2015年9月，Android和iOS平台的大多数类型移动游戏的一日玩家比例较8月有所下降，休闲和策略类移动游戏的次日留存率和7日留存率在Android和iOS平台均出现不同程度增长。
- **使用时长&次数**：2015年9月，角色扮演和动作类移动游戏的日均游戏次数在Android和iOS平台均有所下降，且iOS平台的下滑趋势明显。

## 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

DAU/MAU高位值

0.13	卡牌游戏	0.39
0.14	棋牌游戏	0.31
0.10	模拟类	0.18
0.12	策略游戏	0.43
0.05	动作游戏	0.20
0.13	角色扮演	0.40
0.09	智力游戏	0.18
0.07	休闲游戏	0.30



DAU/MAU平均值

DAU/MAU高位值

0.14	卡牌游戏	0.38
0.18	棋牌游戏	0.41
0.14	模拟类	0.16
0.14	策略游戏	0.47
0.10	动作游戏	0.28
0.15	角色扮演	0.40
0.10	智力游戏	0.20
0.12	休闲游戏	0.24

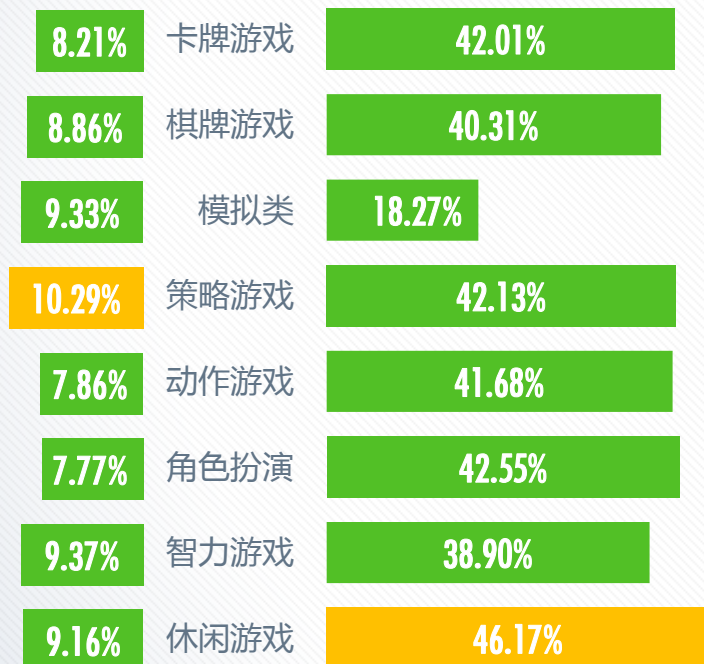
数据来源：TalkingData 移动数据研究中心

● Benchmark数据：周活跃率（%）



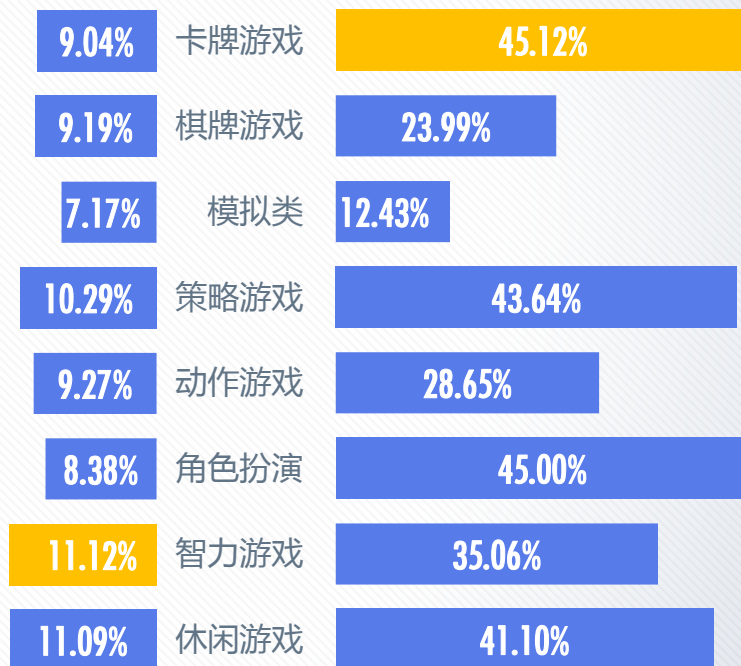
周活跃率平均值

周活跃率高位值



周活跃率平均值

周活跃率高位值



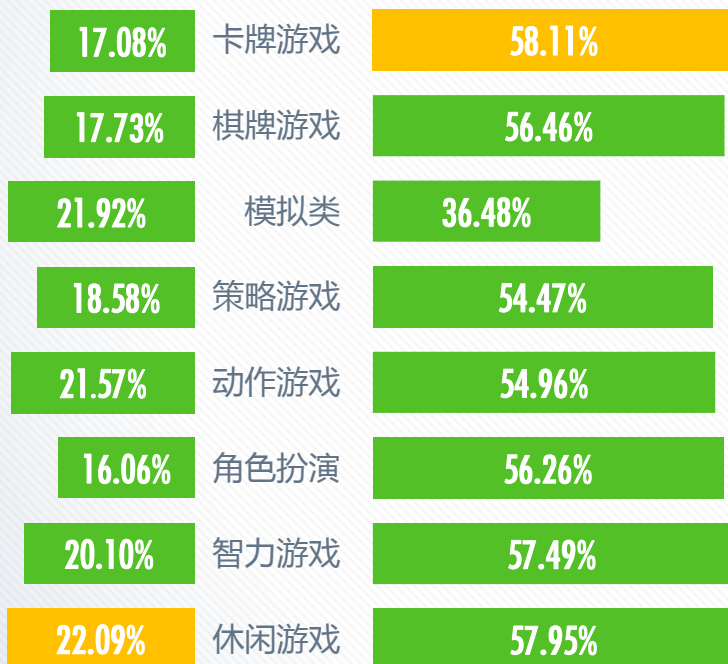
数据来源：TalkingData 移动数据研究中心

● Benchmark数据：月活跃率（%）



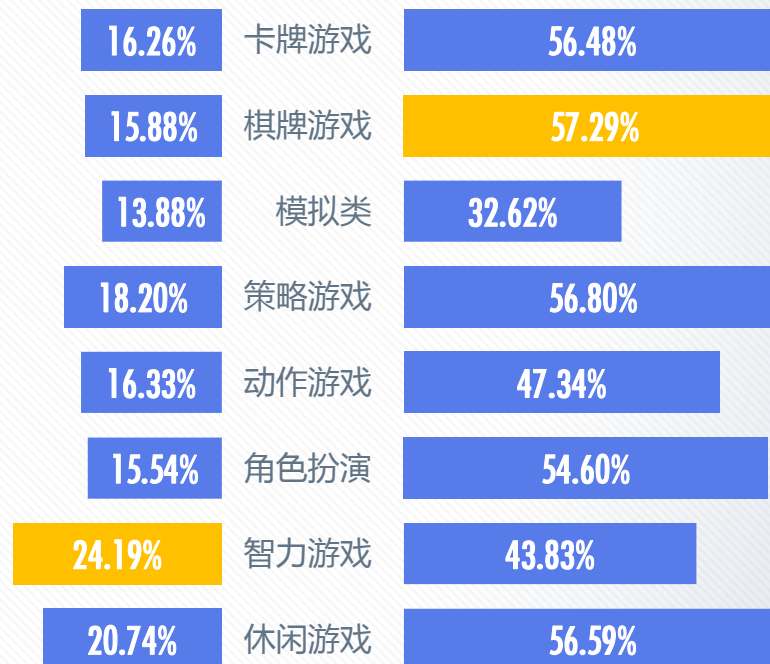
月活跃率平均值

月活跃率高位值



月活跃率平均值

月活跃率高位值



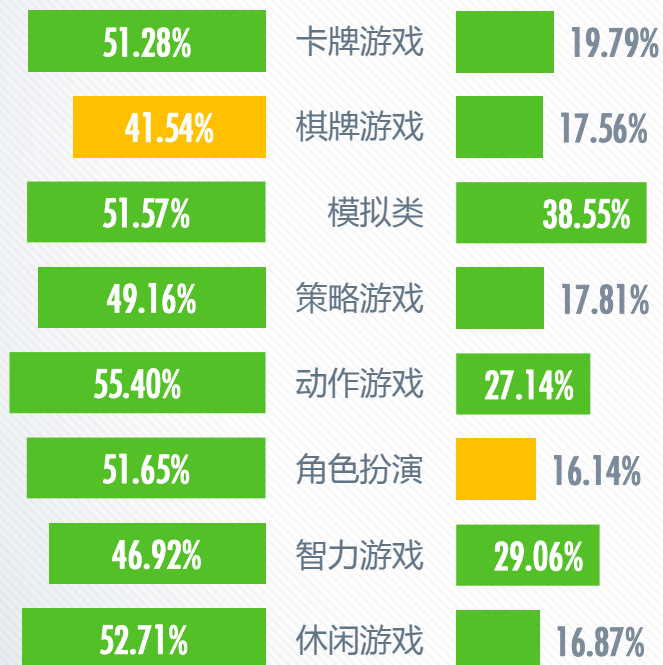
数据来源：TalkingData 移动数据研究中心

● Benchmark数据：一日玩家比例（%）



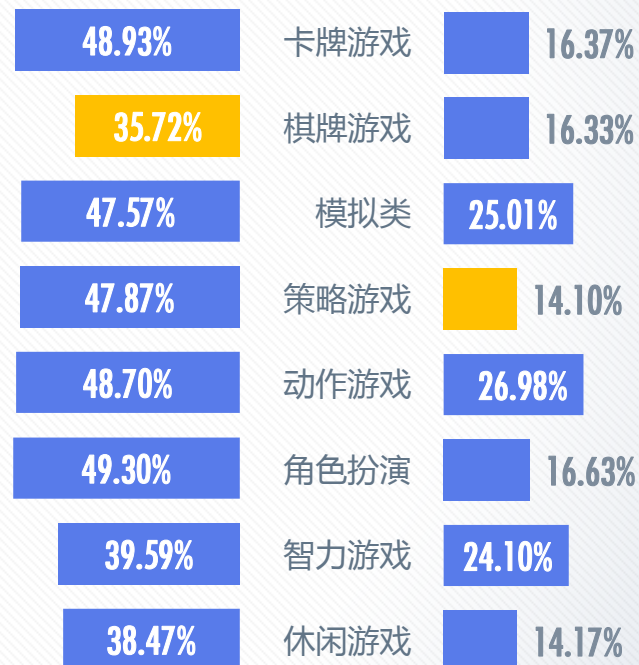
一日玩家比例平均值

一日玩家比例高位值



一日玩家比例平均值

一日玩家比例高位值



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

次日留存率高位值

28.57%	卡牌游戏	49.13%
30.80%	棋牌游戏	49.71%
27.61%	模拟类	38.08%
27.19%	策略游戏	46.76%
20.38%	动作游戏	44.94%
27.93%	角色扮演	54.33%
29.86%	智力游戏	46.13%
21.63%	休闲游戏	46.70%



次日留存率平均值

次日留存率高位值

29.43%	卡牌游戏	44.00%
40.06%	棋牌游戏	46.82%
24.40%	模拟类	35.27%
30.89%	策略游戏	47.32%
29.83%	动作游戏	41.17%
30.38%	角色扮演	48.79%
37.78%	智力游戏	44.18%
33.89%	休闲游戏	47.51%

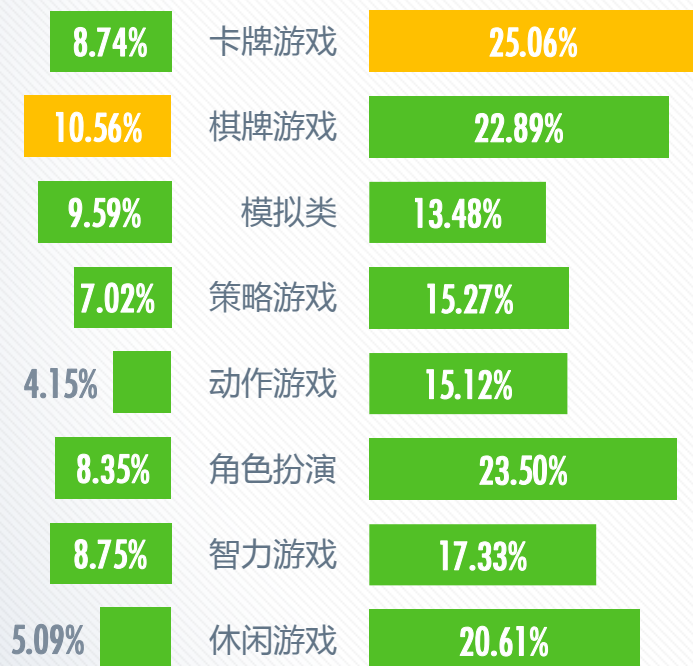
数据来源：TalkingData 移动数据研究中心

● Benchmark数据：7日留存率（%）



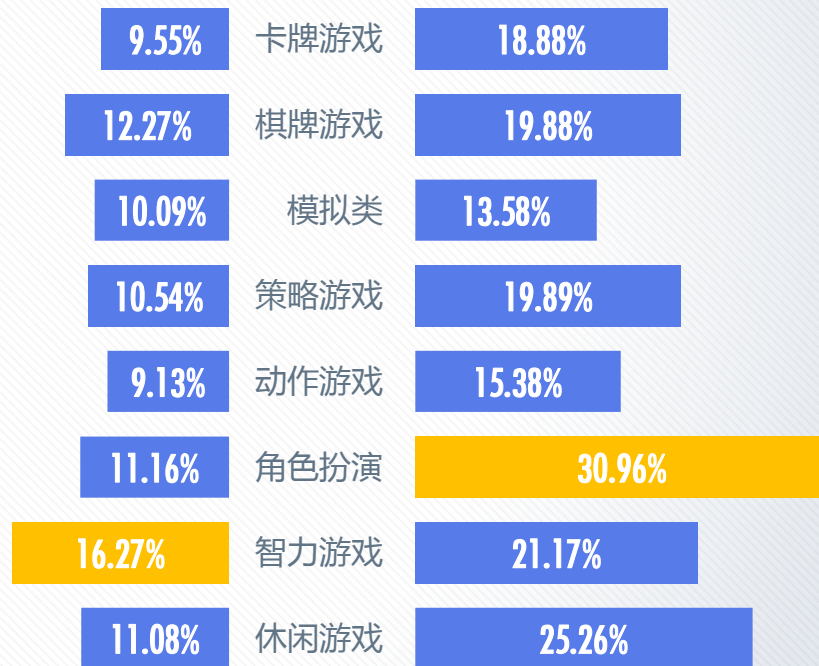
7日留存率平均值

7日留存率高位值



7日留存率平均值

7日留存率高位值



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

日均游戏次数高位值

4.49	卡牌游戏	18.21
2.90	棋牌游戏	5.31
3.13	模拟类	4.66
4.71	策略游戏	10.64
2.79	动作游戏	6.03
4.07	角色扮演	11.16
4.16	智力游戏	7.43
3.41	休闲游戏	8.49



日均游戏次数平均值

日均游戏次数高位值

4.93	卡牌游戏	8.03
2.99	棋牌游戏	4.60
4.15	模拟类	6.74
5.36	策略游戏	13.94
3.26	动作游戏	5.04
5.22	角色扮演	13.33
3.73	智力游戏	6.32
3.53	休闲游戏	7.79

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

平均游戏时长高位值

499	卡牌游戏	1504
621	棋牌游戏	1644
463	模拟类	1019
513	策略游戏	1573
377	动作游戏	1430
566	角色扮演	1513
297	智力游戏	739
304	休闲游戏	1248



平均游戏时长平均值

平均游戏时长高位值

1034	卡牌游戏	1535
1159	棋牌游戏	1694
637	模拟类	875
1073	策略游戏	1491
922	动作游戏	1407
988	角色扮演	1448
1014	智力游戏	1412
836	休闲游戏	1367

数据来源：TalkingData 移动数据研究中心

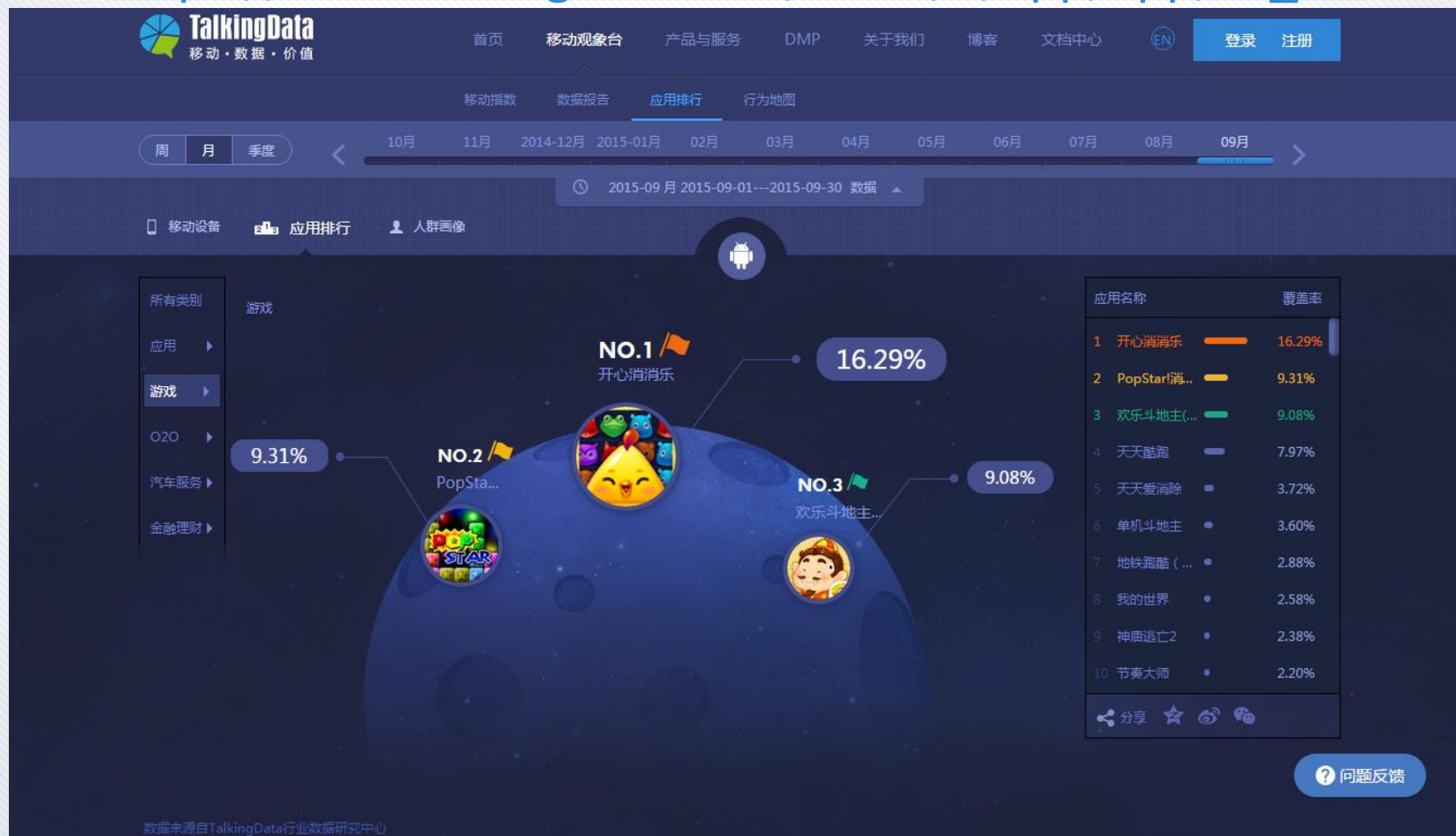
注：自2015年8月起，Benchmark对“平均使用时长”指标进行了算法优化，结果采用优化后数据。



# 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](https://www.talkingdata.com/index/#/app/app/zh_CN)



# 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。