

2017年6月移动游戏Benchmark

TalkingData移动数据研究中心 2017年7月

起点学院、产品、运营技能提升课程



Q2盘点：移动游戏行业稳健发展，开发者积极布局细分市场

2017年第二季度，网易、完美世界、软星、银汉游戏、掌趣、哔哩哔哩、芒果互娱、都玩网络和互爱互动等企业发布了多款新游戏，游戏类型既包括角色扮演、动作、策略等偏重度作品，也涵盖卡牌、模拟养成、休闲益智等轻度作品；移动游戏市场整体保持稳定的发展趋势，更多细分市场开始得到布局。



- ◆ 从具体形态看，中重度类型作品仍旧维持较高的热度，例如网易的《勇士X勇士》、《秘宝猎人》，完美世界的《神鬼传奇》，互爱互动的《胡莱三国2》等，同时，轻度休闲类型作品也在不断推陈出新，例如哔哩哔哩的《碧蓝航线》、ustwo的《纪念碑谷2》等
- ◆ 从Benchmark数据表现看，角色扮演、卡牌和棋牌类移动游戏的付费率相对较高，成为吸引开发者不断挖掘其市场价值的重要因素之一，而休闲、智力和模拟类移动游戏在用户活跃方面保持较高水平，移动游戏行业参与者亦在其中有所布局

数据来源：TalkingData 移动数据研究中心、公开资料整理

Benchmark解读

付费率

移动游戏付费率整体有所增长

2017年6月，移动游戏在Android和iOS平台的付费率总体保持稳定，其中，角色扮演类移动游戏的付费率在Android和iOS平台环比上月有所下降。

活跃度

iOS平台休闲游戏活跃度下降

2017年6月，Android和iOS平台的移动游戏用户活跃情况有所提升，其中，棋牌类移动游戏在Android平台的周活跃率环比增长**6.3%**，月活跃率环比增长**3.0%**。

留存率

安卓平台策略游戏留存提升

2017年6月，整体上移动游戏用户在Android和iOS平台的一日玩家比例略有下降，其中，iOS平台角色扮演类移动游戏的一日玩家比例环比下降0.2%，而其次日留存率和7日留存率则分别环比提升**5.4%**和**12.0%**。

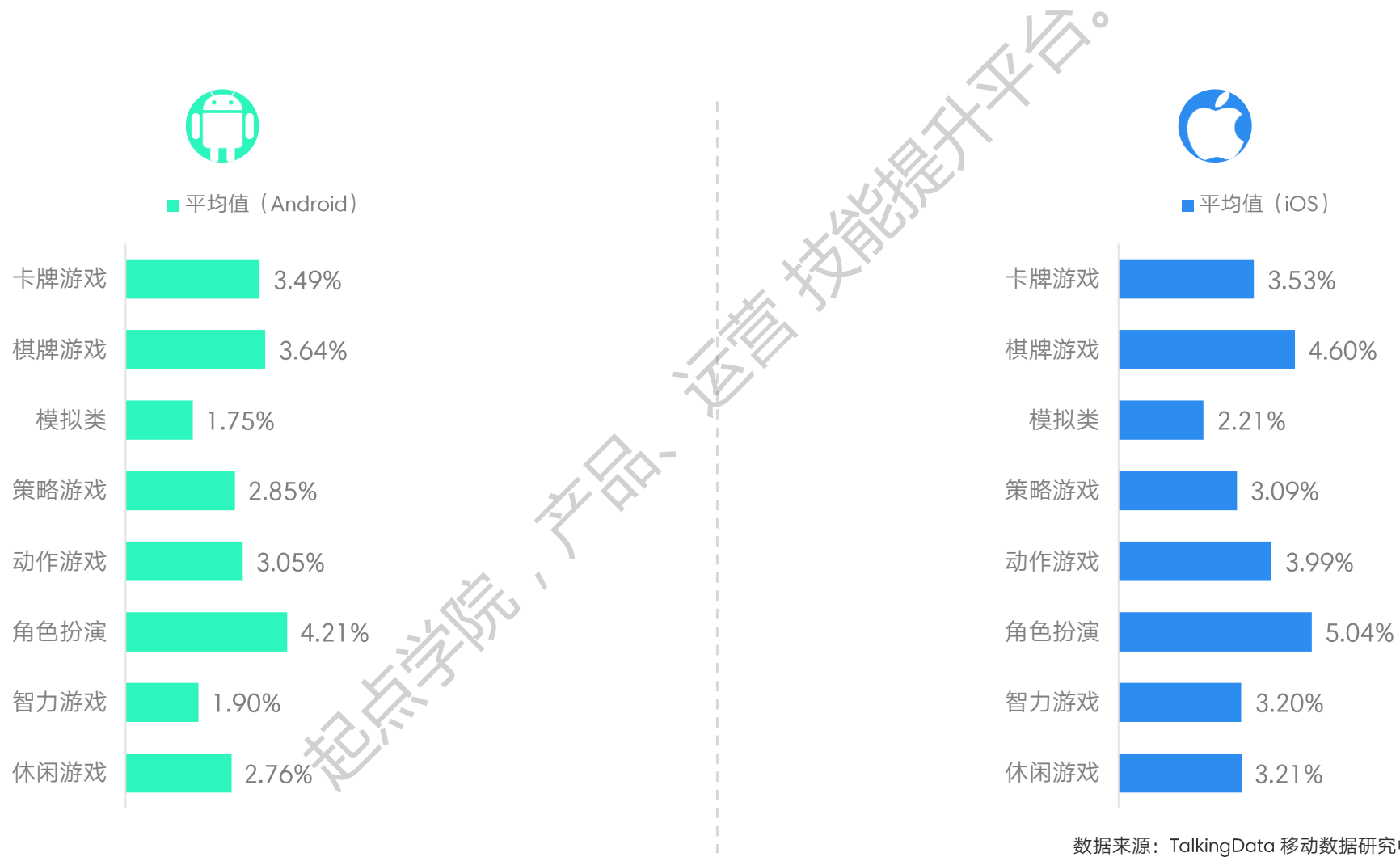
时长&次数

卡牌游戏次数及时长环比增长

2017年6月，移动游戏用户的日均游戏次数和平均每次游戏时长在Android和iOS平台总体有所提升，其中，iOS平台动作类移动游戏的日均游戏次数环比上月增长**2.3%**，平均每次游戏时长环比上月增长**6.0%**。

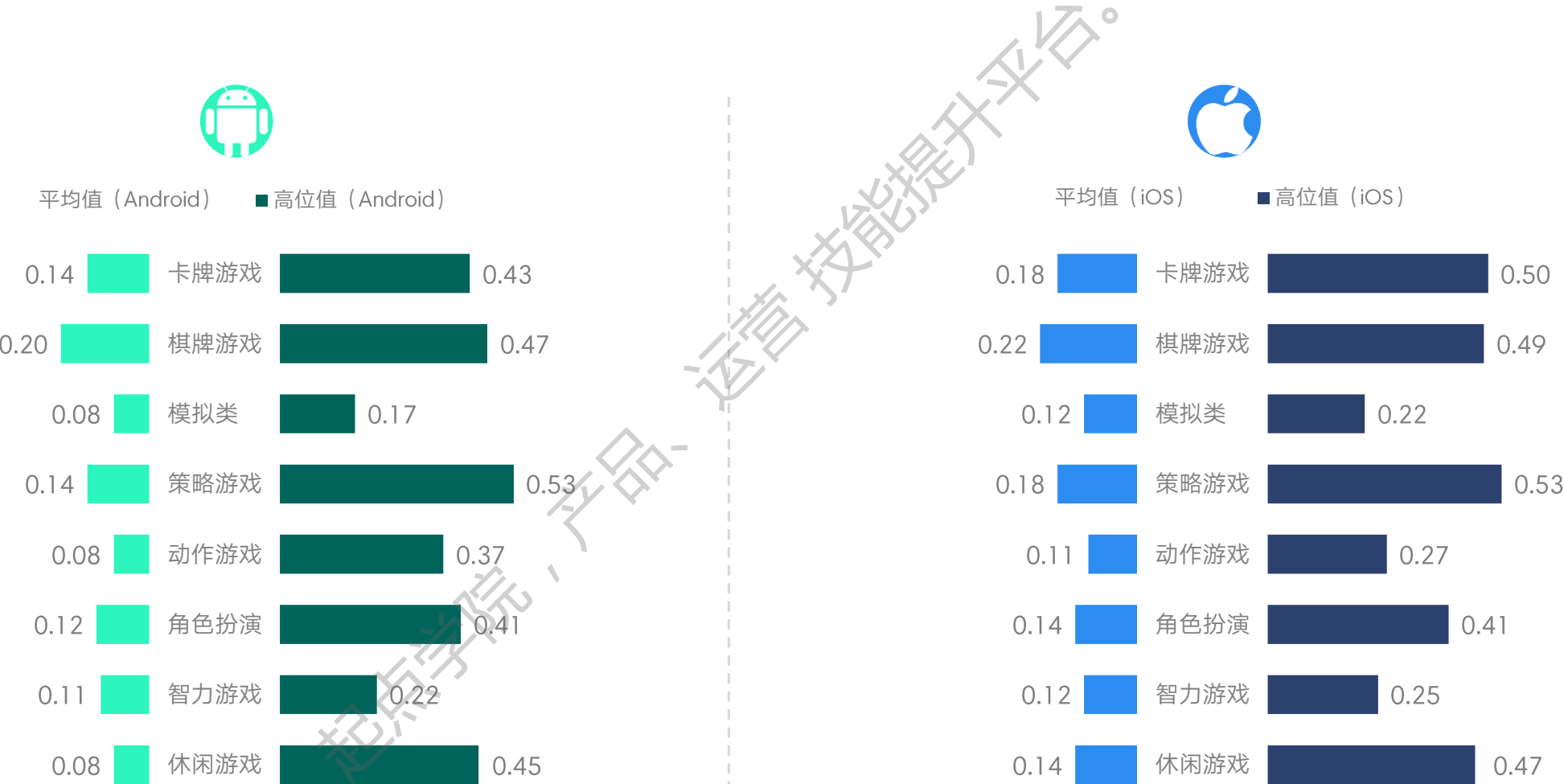
数据来源：TalkingData 移动数据研究中心，2017年6月 Android和iOS平台

Benchmark数据：付费率（%）



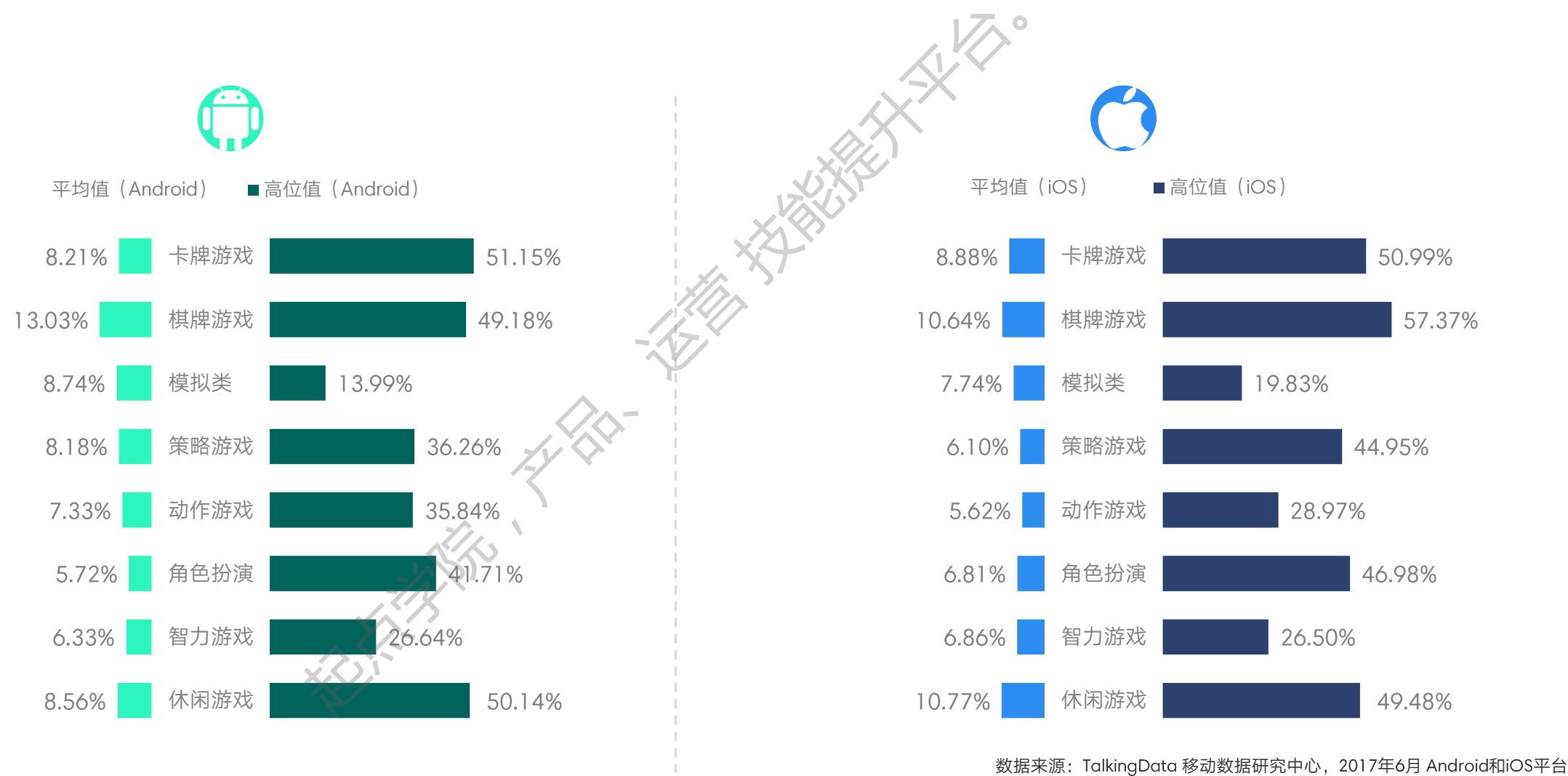
数据来源：TalkingData 移动数据研究中心，2017年6月 Android和iOS平台

Benchmark数据：DAU/MAU

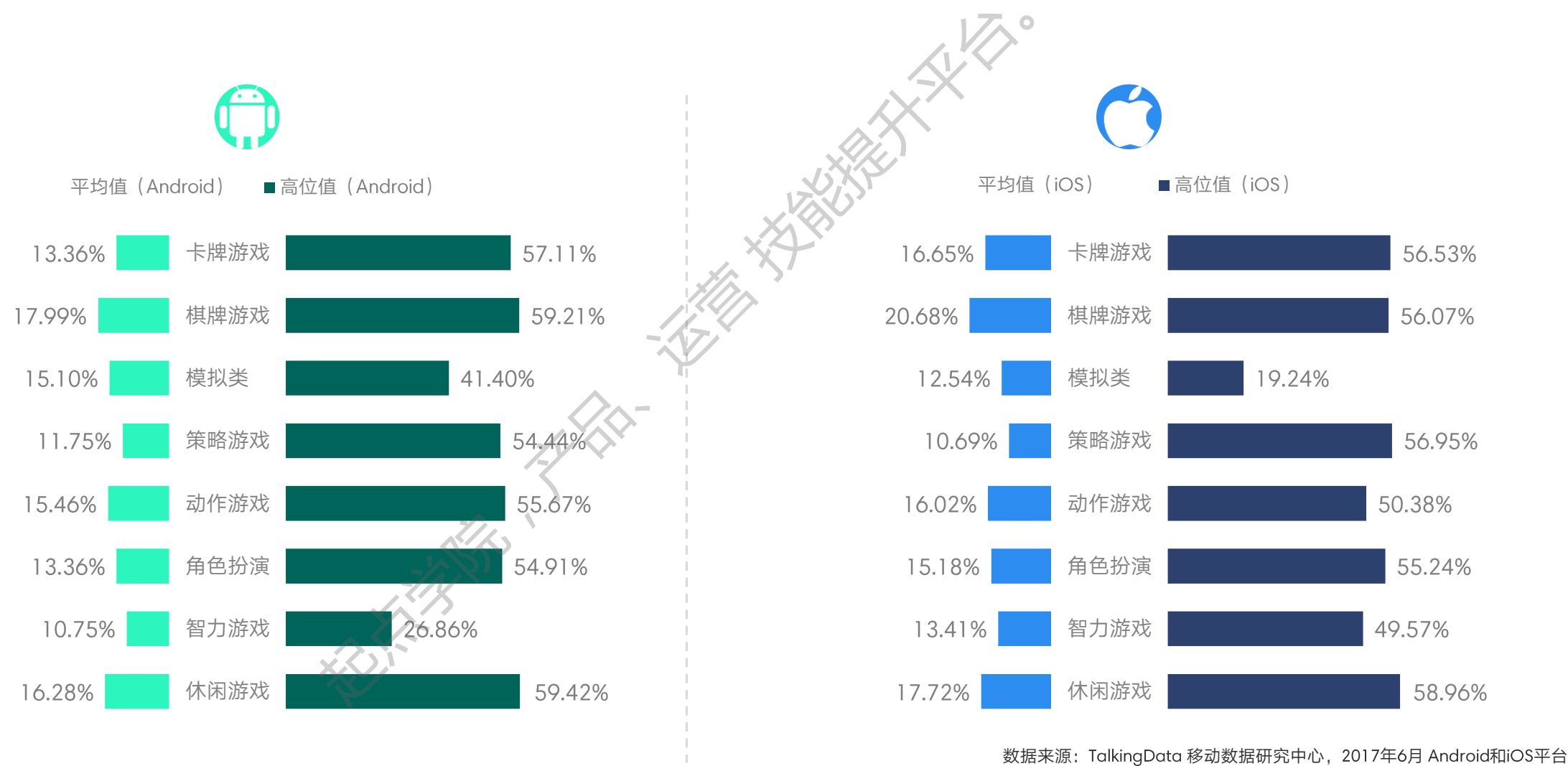


数据来源：TalkingData 移动数据研究中心，2017年6月 Android和iOS平台

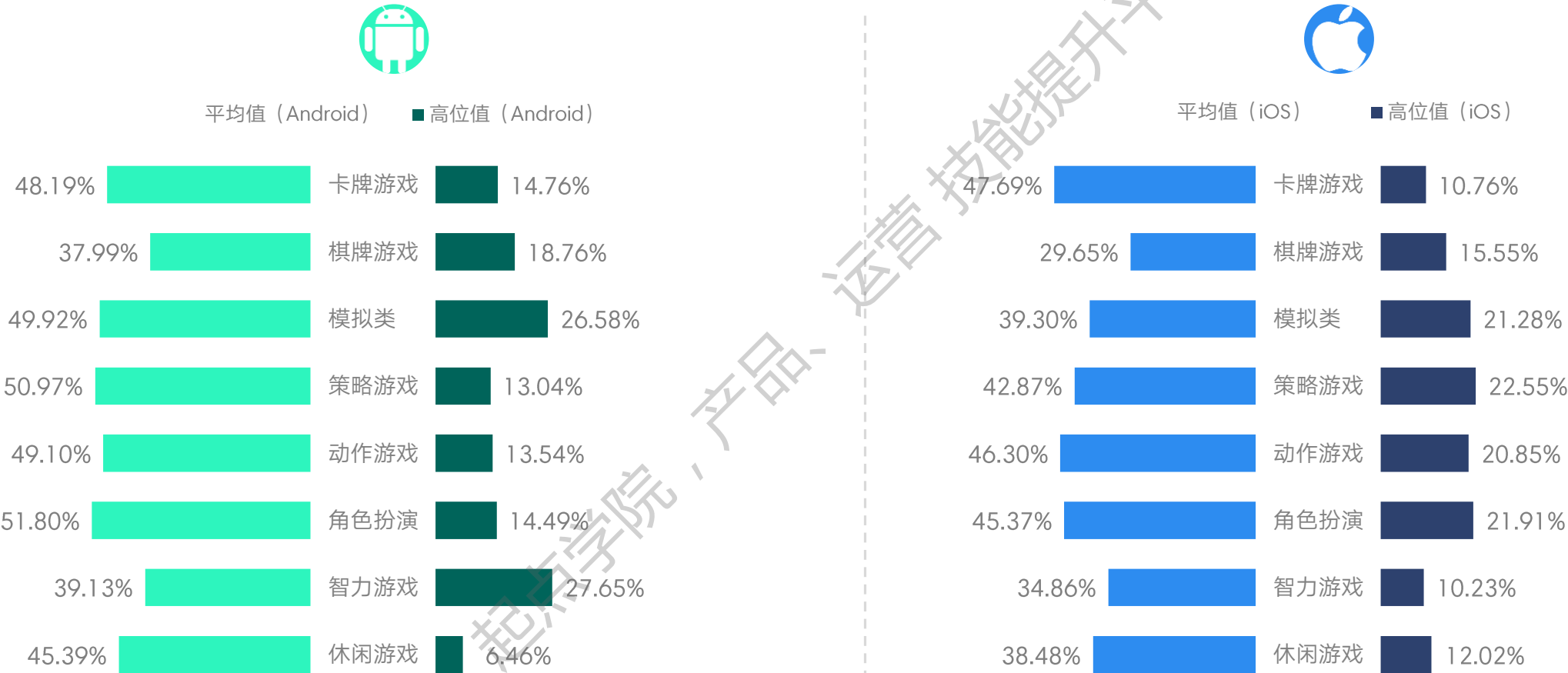
Benchmark数据：周活跃率（%）



Benchmark数据：月活跃率（%）

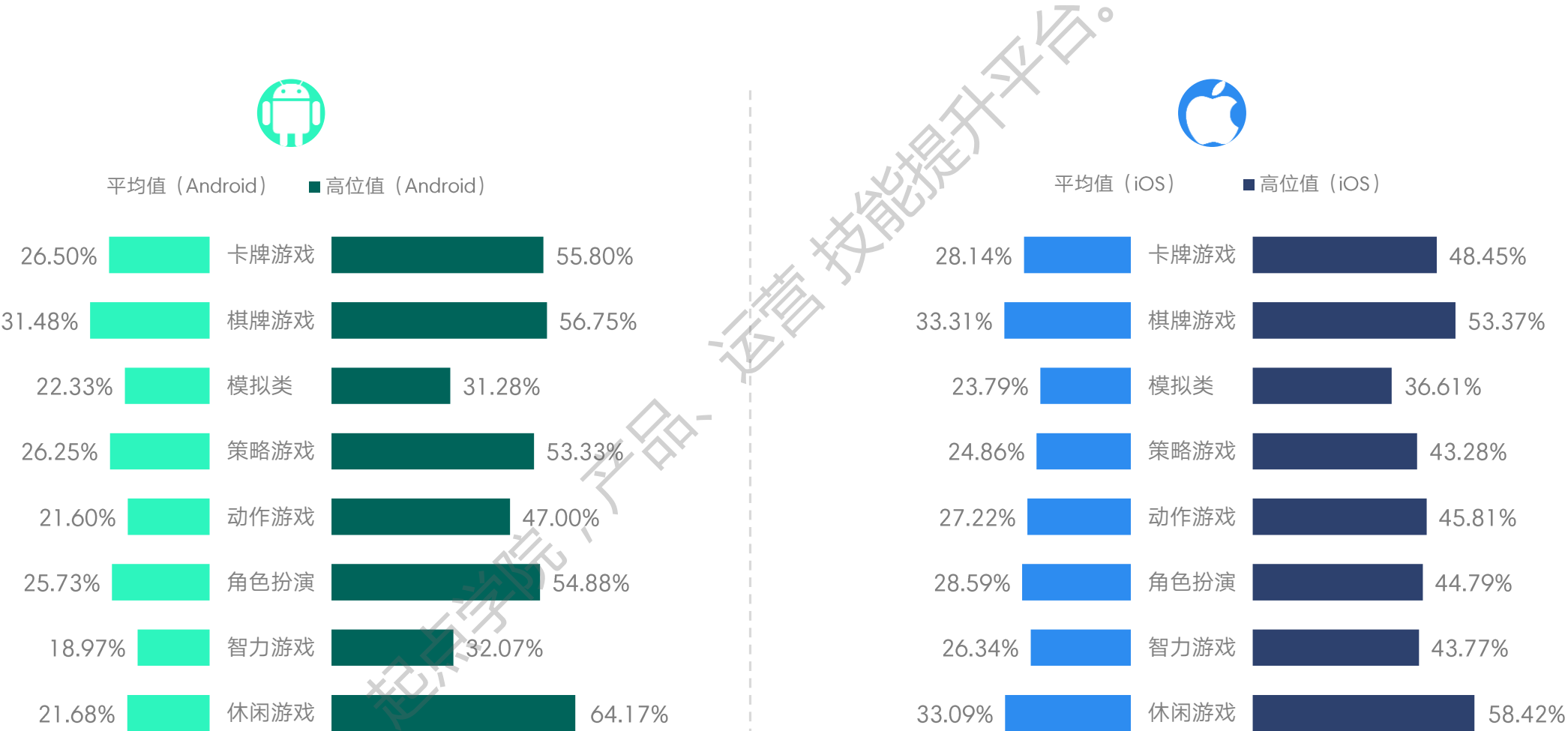


Benchmark数据：一日玩家比例（%）



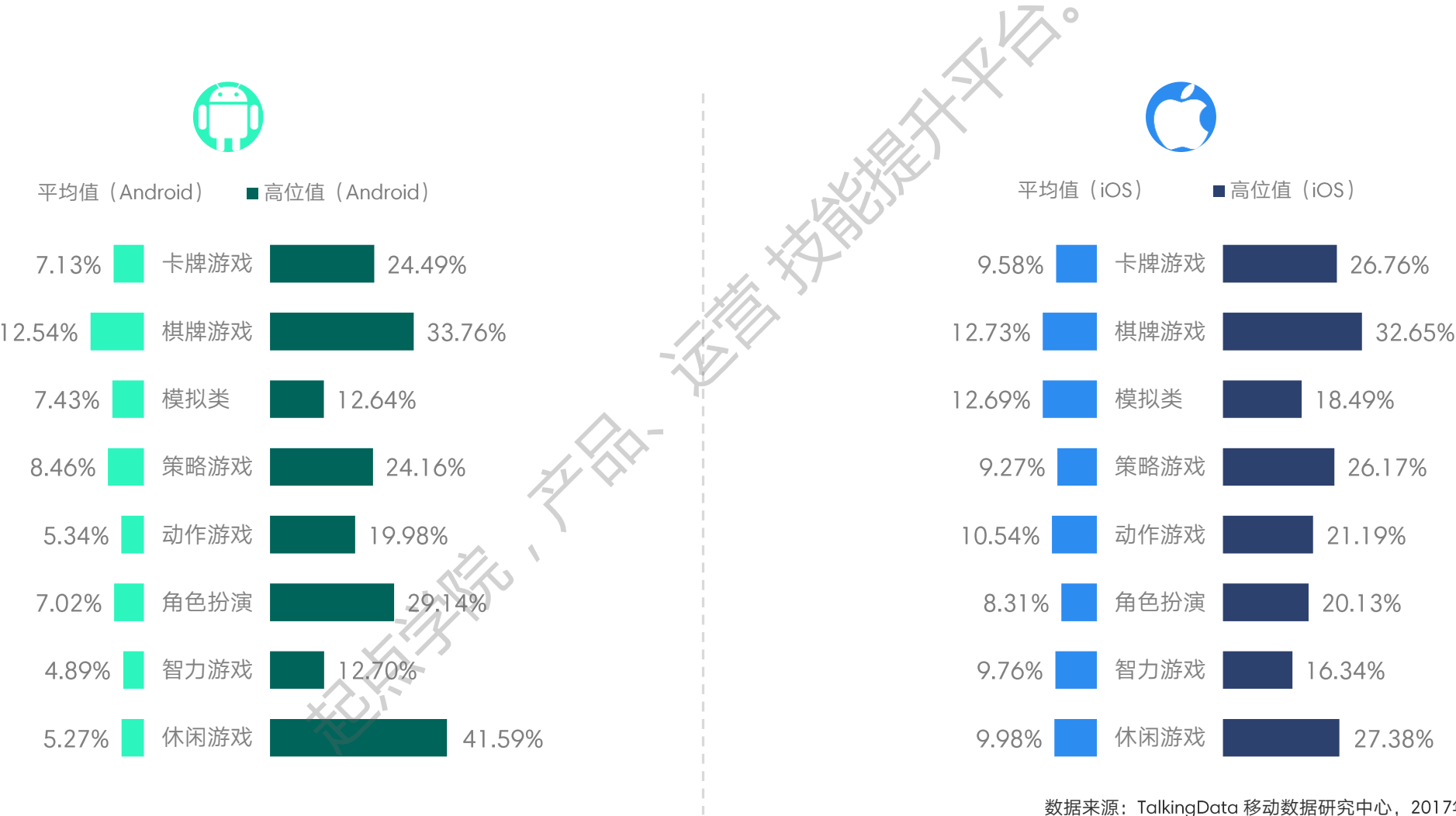
数据来源：TalkingData 移动数据研究中心，2017年6月 Android和iOS平台

Benchmark数据：次日留存率（%）

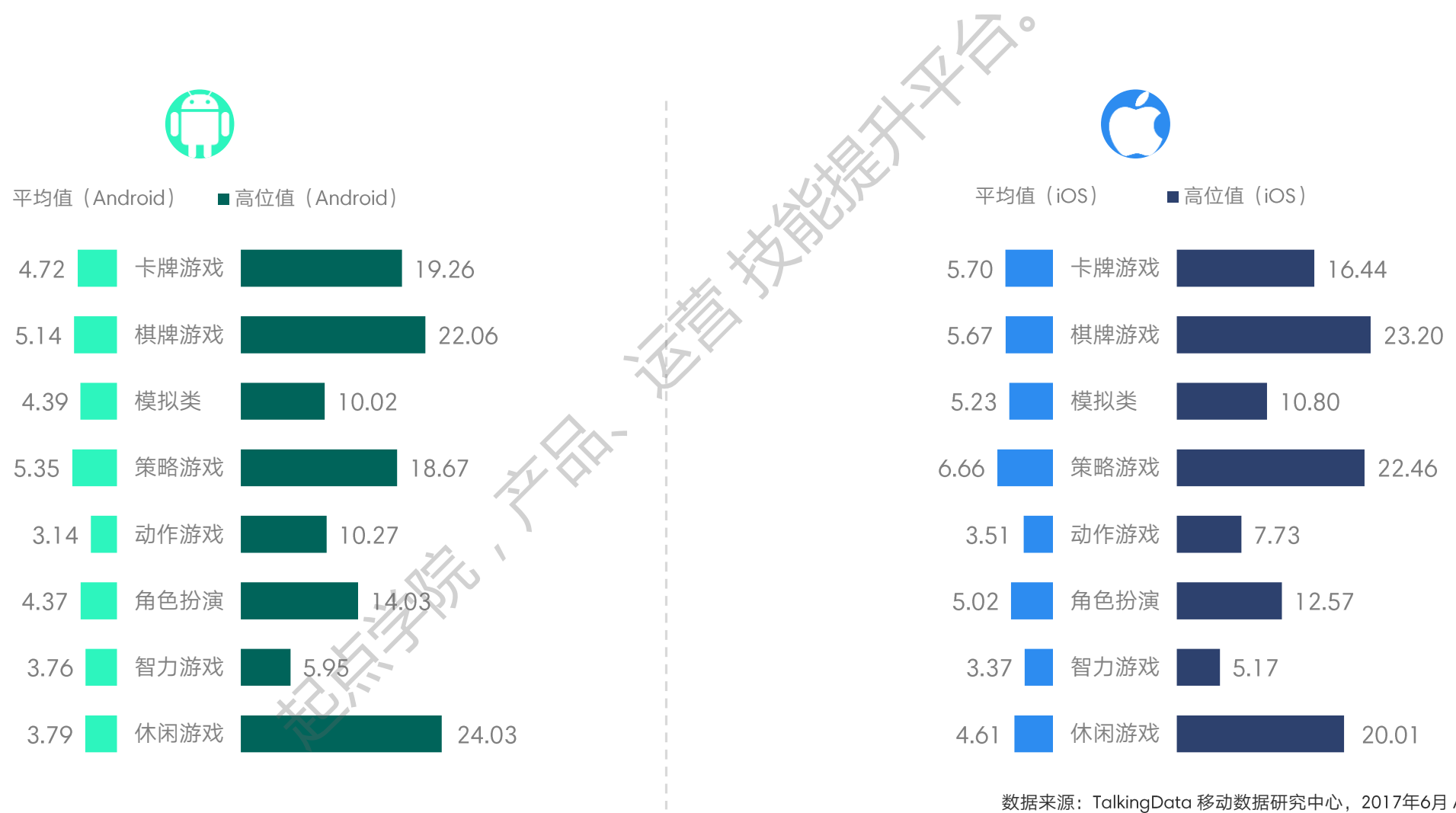


数据来源：TalkingData 移动数据研究中心，2017年6月 Android和iOS平台

Benchmark数据：7日留存率（%）

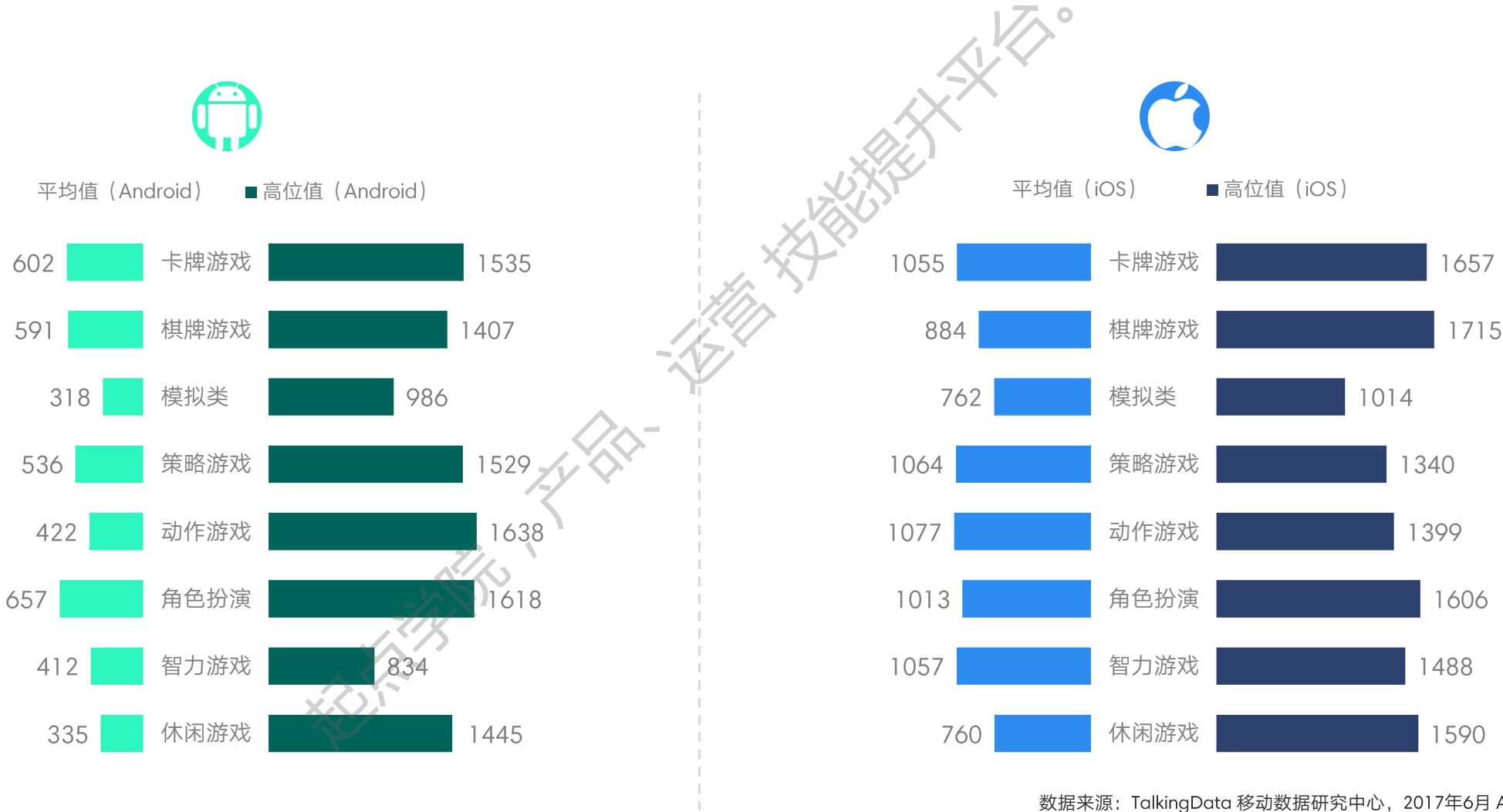


Benchmark数据：日均游戏次数（次）



数据来源：TalkingData 移动数据研究中心，2017年6月 Android和iOS平台

Benchmark数据：平均每次游戏时长（秒）



关于TalkingData

- **TalkingData** 成立于2011年，致力于用数据改变企业做决策的方式，改善人类自身和环境。目前已完成C轮融资，是中国领先的独立第三方数据服务提供商，在全球开设多个分支机构。
- 融合了互联网“开放精神”和传统IT“严谨服务”的企业文化，为客户提供独树一帜，融创新与严谨为一体，全方位智能数据解决方案。业内独一无二的**TalkingData**智能数据平台，集海量数据、极致的技术和专业的咨询服务为一体，逐步打造开放的数据生态，为客户带来独特的数据价值。
- 目前，**TalkingData**智能数据平台覆盖超过**6.5亿**/月活跃独立智能设备，客户既包括像**Google**、腾讯、滴滴出行等互联网企业，也包括中国银联、招商银行、欧时力、碧桂园等传统行业巨头。

报告说明

- 数据来源

- TalkingData数据中心数据来自TalkingData AppAnalytics、TalkingData GameAnalytics、TalkingData Ad Tracking的行业数据采集，以及诸多合作伙伴的数据交换，如应用市场、渠道、运营商等多种不同来源的数据复合而成；

- 数据周期

- 2017年6月

- 概念定义

- 平均值：即指，某类型下全部游戏在某个游戏数据指标的平均值。
- 高位值：即指，某类型下头部游戏在某个游戏数据指标的平均值。

TalkingData

移动观象台

纵览行业数据，解析移动趋势

mi.talkingdata.com



移动观象台





移动观象台



应用排名

洞悉市场动态，提供最新Android应用排行，针对单款应用绘制人群画像



公众号排名

通过对自媒体人的账号和文章进行甄别分析，获悉最火爆的微信公众号排行



终端指数

呈现移动设备趋势，提供最受欢迎的设备品牌、分辨率、操作系统等



数据报告

最权威的互联网行业报告，并针对热门行业、热门事件进行重点分析



市场洞察

基于大量移动互联网用户数据洞察用户特征，展现市场应用热度



人迹地图

挖掘用户行为轨迹，分类解析品牌受众群体，提供可视化数据解读



移动观象台

谢谢

mireport@tendcloud.com