

2017年12月手机游戏Benchmark

TalkingData移动数据研究中心 2018年1月



Q4盘点：“吃鸡”类移动游戏掀起热潮，众多厂商抢夺新兴市场

2017年第四季度，网易、腾讯、西山居等游戏公司推出的多款“大逃杀”模式游戏成为行业热点，“吃鸡”类移动游戏不仅跃升成为公众话题，部分“吃鸡”作品甚至挤入应用商店畅销榜，“吃鸡”热在朋友圈、微博、直播、电竞等网络平台流行开来。



- ◆ 从重点游戏看，《王者荣耀》、《梦幻西游》、《阴阳师》等作品仍旧保持在较为畅销的位置，网易研发的《荒野行动》、《终结者2：审判日》，和腾讯更新版本为“荒岛求生”的《穿越火线：枪战王者》出现不同程度增长，部分新作品如《恋与制作人》、《奇迹：最强者》、《永远的7日之都》等逐渐赢得用户并挤入畅销榜
- ◆ 从Benchmark数据表现看，移动游戏各项指标的基本面在Android和iOS平台均保持合理变化，其中的日均游戏次数和平均每次游戏时长整体呈现稳定增长态势

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

Android端休闲游戏付费率下降

2017年12月，移动游戏用户的付费率在Android和iOS平台总体有所下滑，其中，休闲类移动游戏在Android和iOS平台分别下降**4.0%**和**5.5%**。

活跃度

棋牌游戏周活跃率有所提升

2017年12月，Android和iOS平台移动游戏用户的活跃度维持平稳，其中，在周活跃率方面，棋牌类移动游戏在Android和iOS平台均有所提升，在月活跃率方面，模拟类移动游戏在Android和iOS平台均有所提升。

留存率

iOS平台策略游戏留存环比下降

2017年12月，整体上移动游戏用户的一日玩家比例在Android和iOS平台呈现上升趋势，留存率则有所下降。其中，策略类移动游戏在iOS平台的一日玩家比例环比上升**1.5%**，其次日留存率和7日留存率则分别下降**3.2%**和**2.2%**。

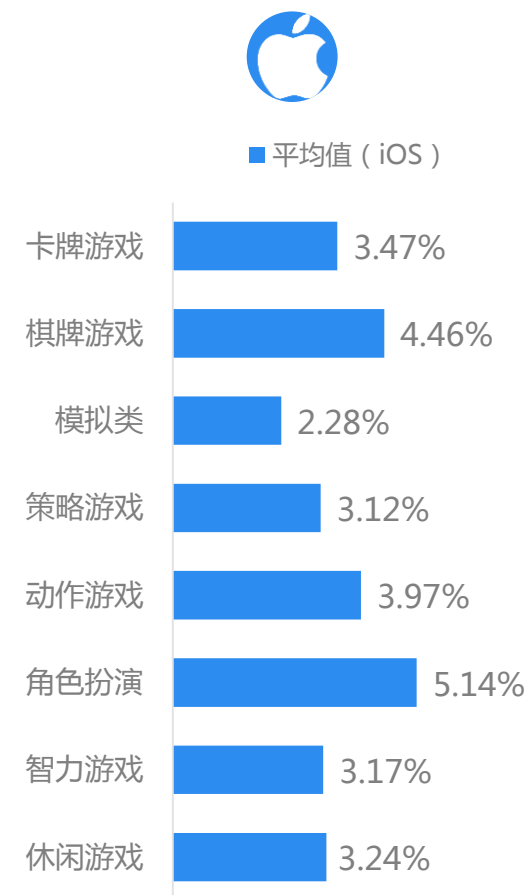
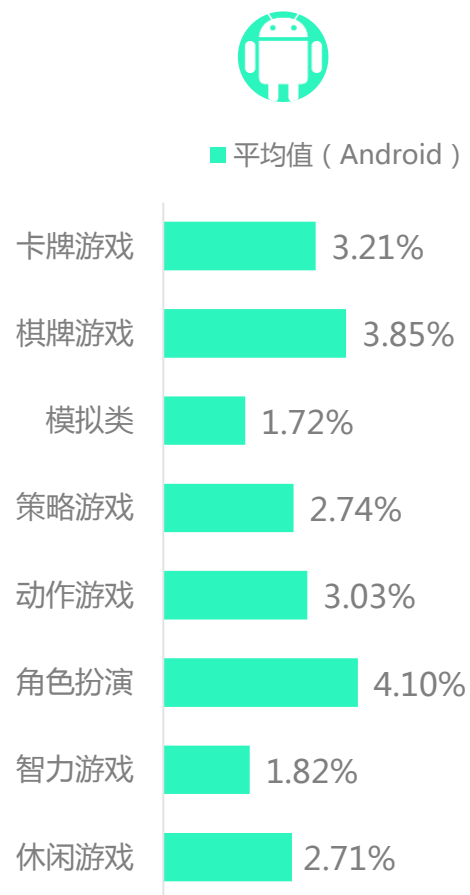
时长&次数

Android平台总体增幅高于iOS

2017年12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平台整体保持平稳增长，且Android平台的增长幅度略高于iOS平台，其中，动作类移动游戏的日均游戏次数环比增长**3.1%**，平均每次游戏时长环比提升**1.7%**。

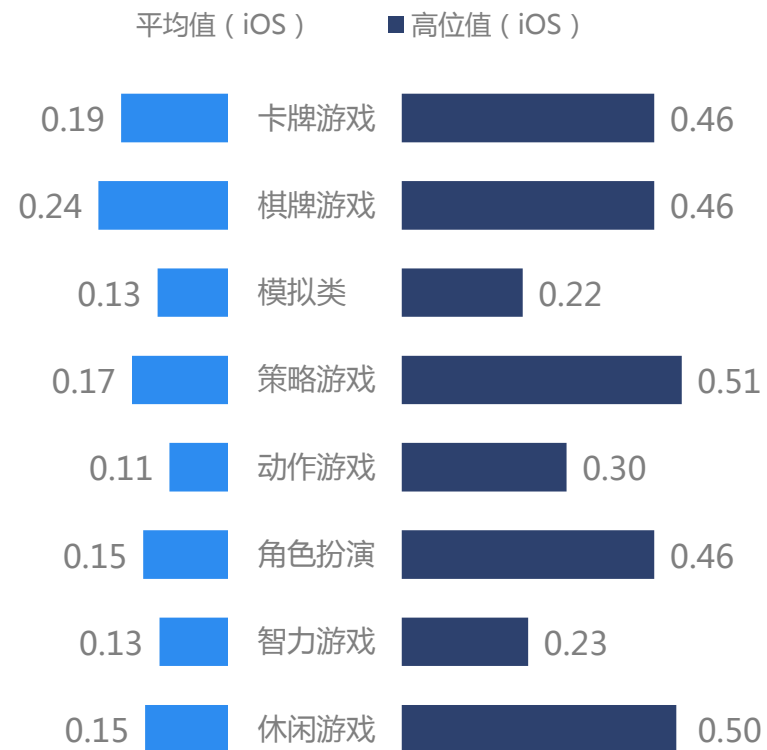
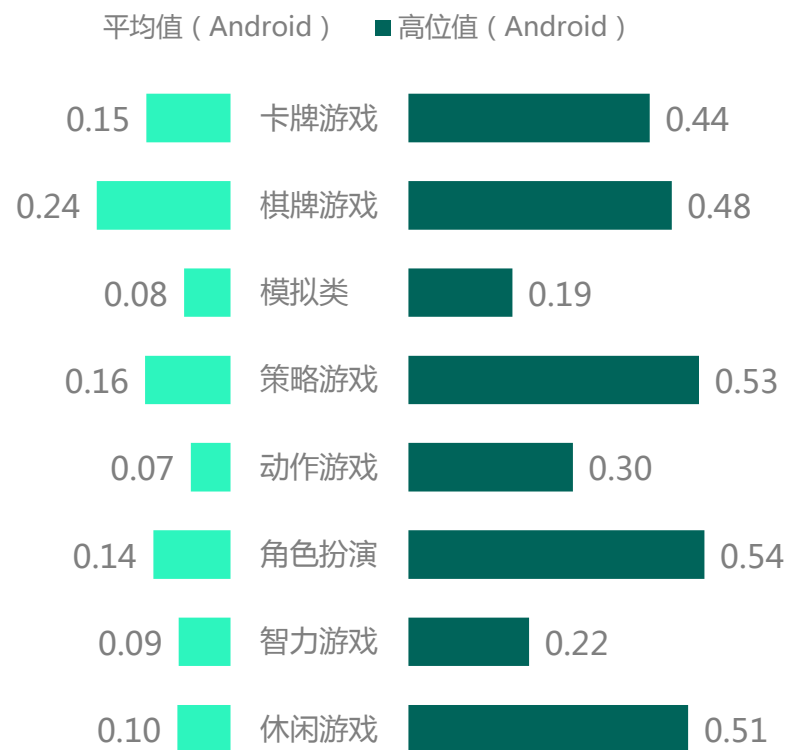
数据来源：TalkingData 移动数据研究中心，2017年12月 Android和iOS平台

Benchmark数据：付费率（%）



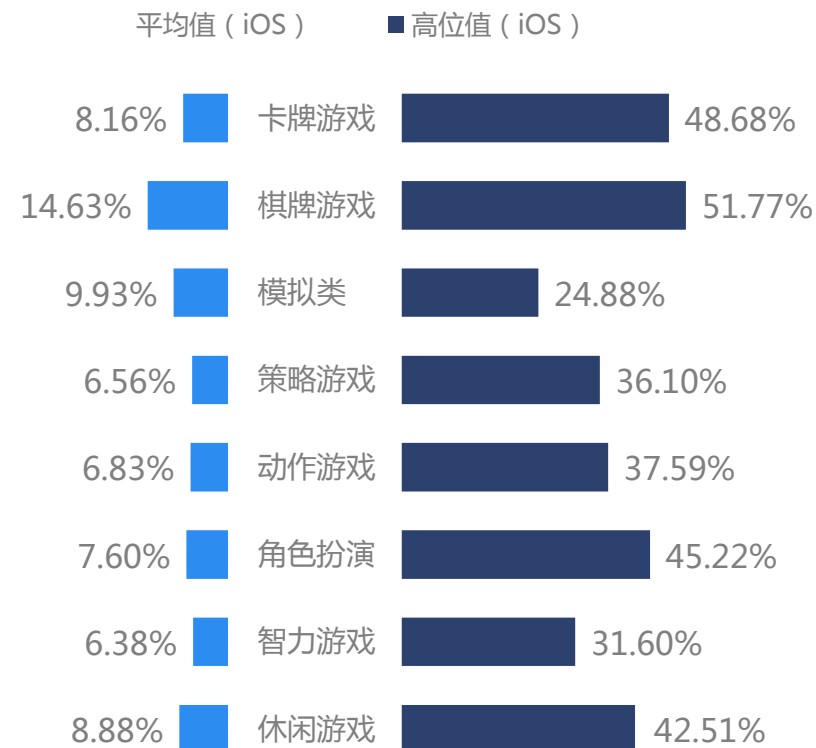
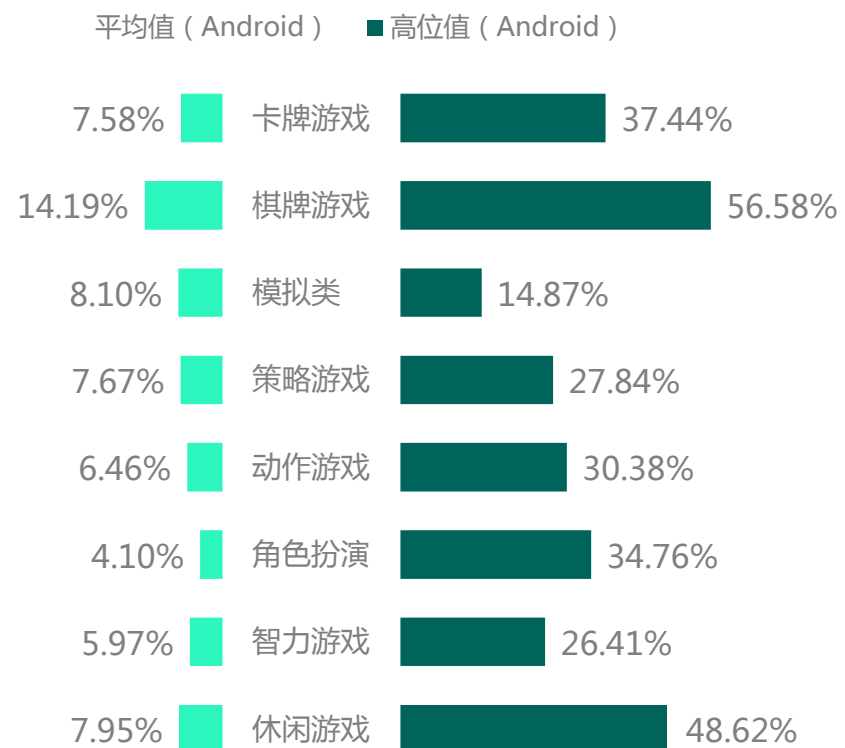
数据来源：TalkingData 移动数据研究中心，2017年12月 Android和iOS平台

Benchmark数据：DAU/MAU



数据来源：TalkingData 移动数据研究中心，2017年12月 Android和iOS平台

Benchmark数据：周活跃率（%）

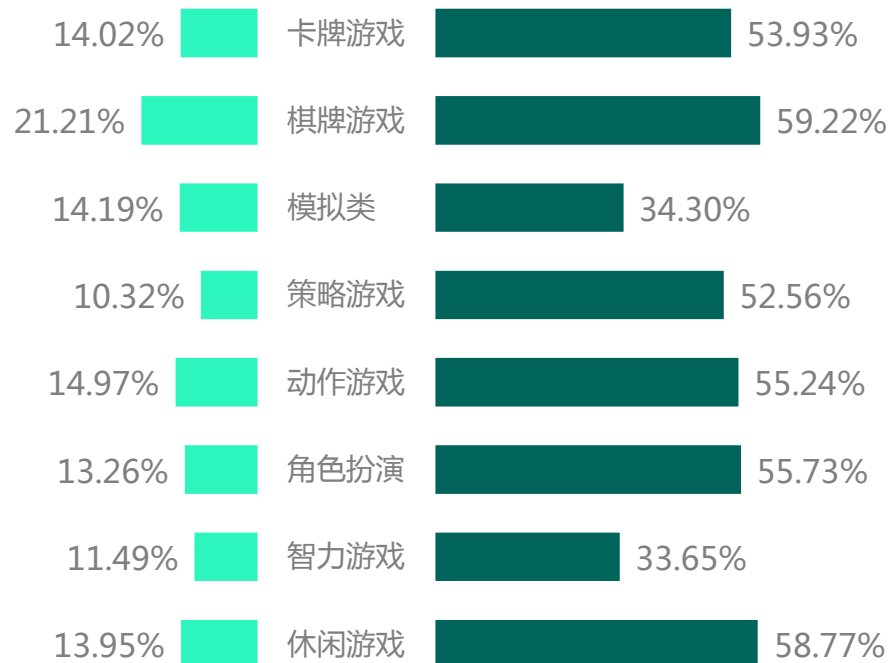


数据来源：TalkingData 移动数据研究中心，2017年12月 Android和iOS平台

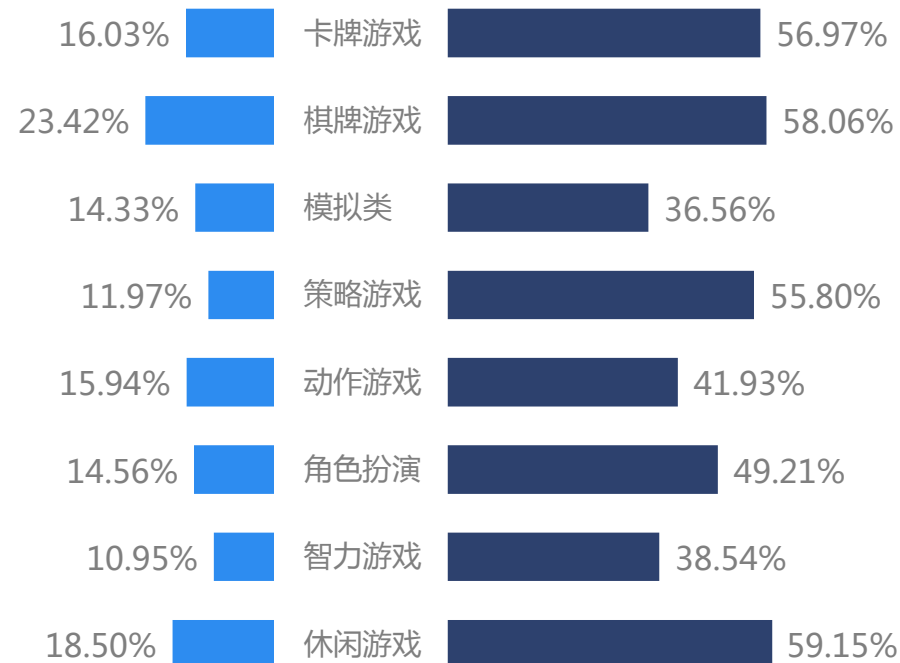
Benchmark数据：月活跃率（%）



平均值 (Android) ■ 高位值 (Android)



平均值 (iOS) ■ 高位值 (iOS)

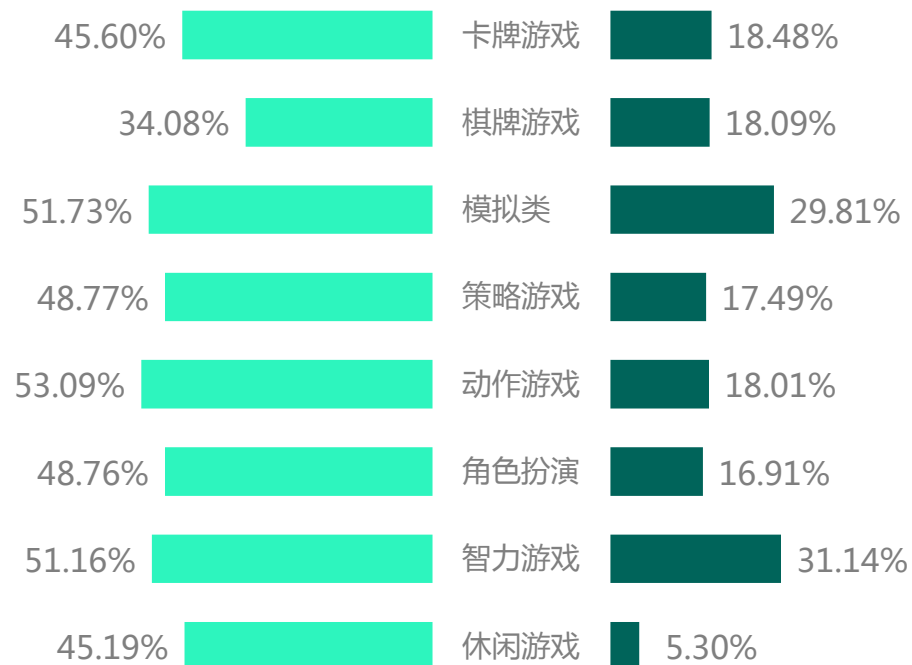


数据来源：TalkingData 移动数据研究中心，2017年12月 Android和iOS平台

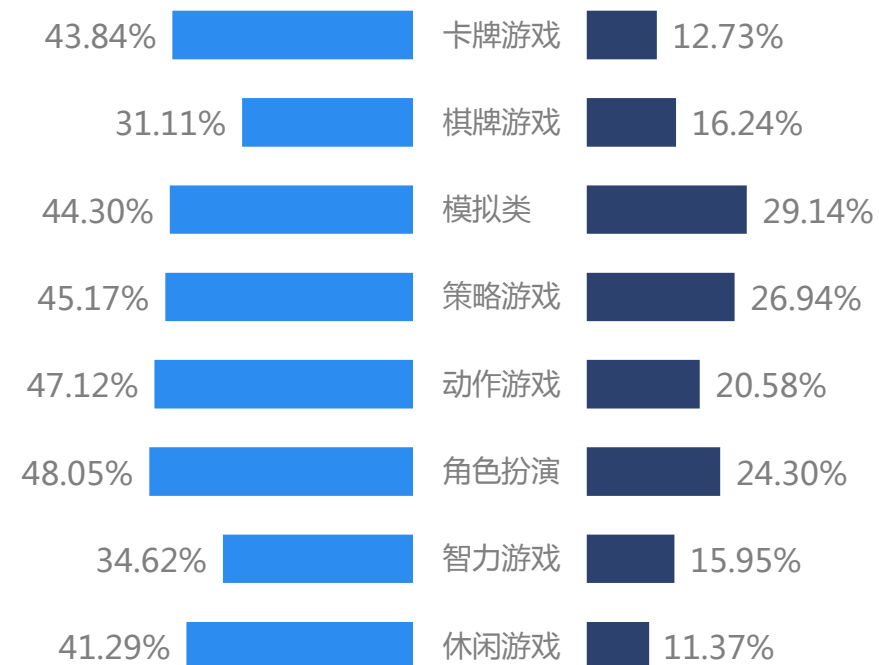
Benchmark数据：一日玩家比例（%）



平均值 (Android) ■ 高位值 (Android)

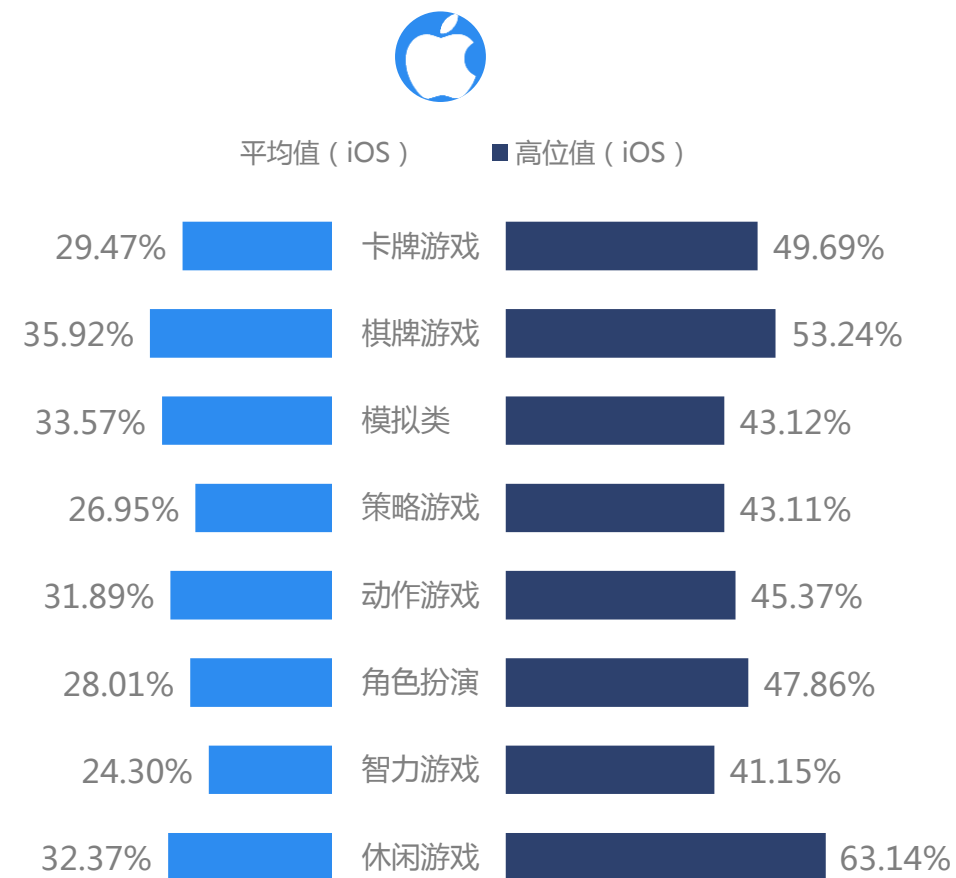
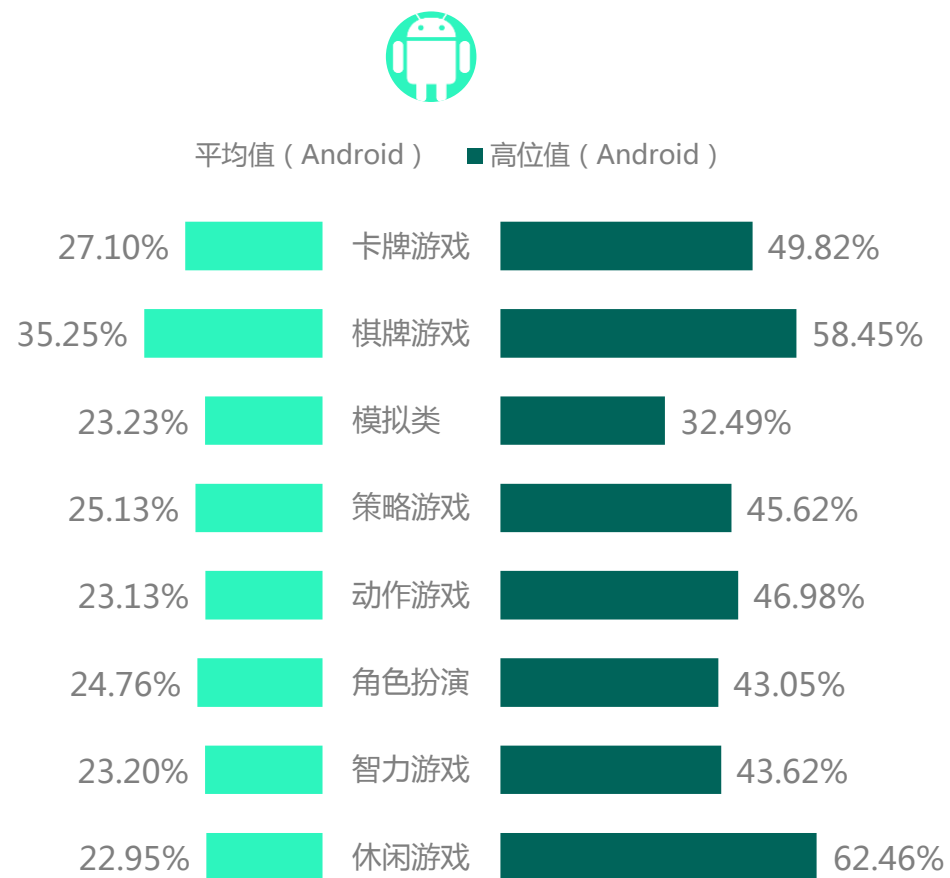


平均值 (iOS) ■ 高位值 (iOS)



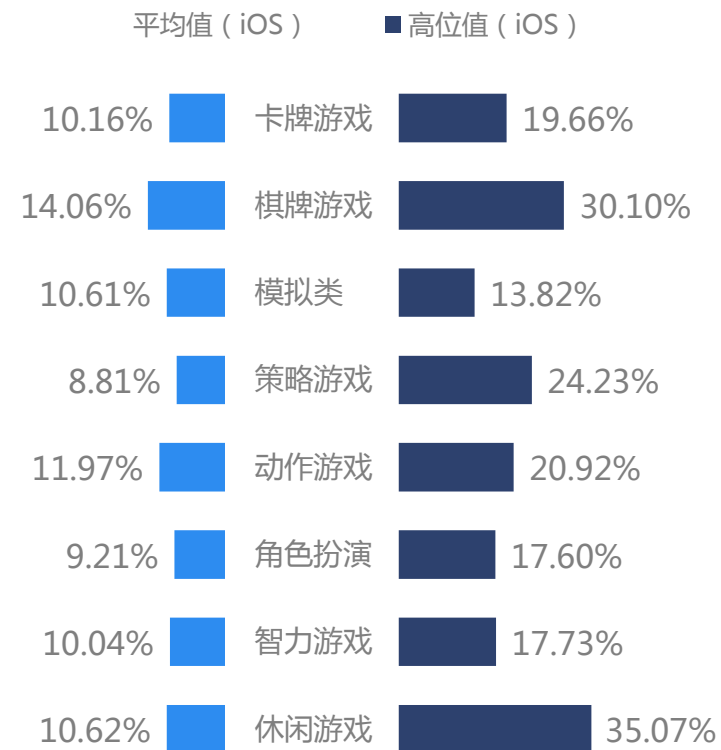
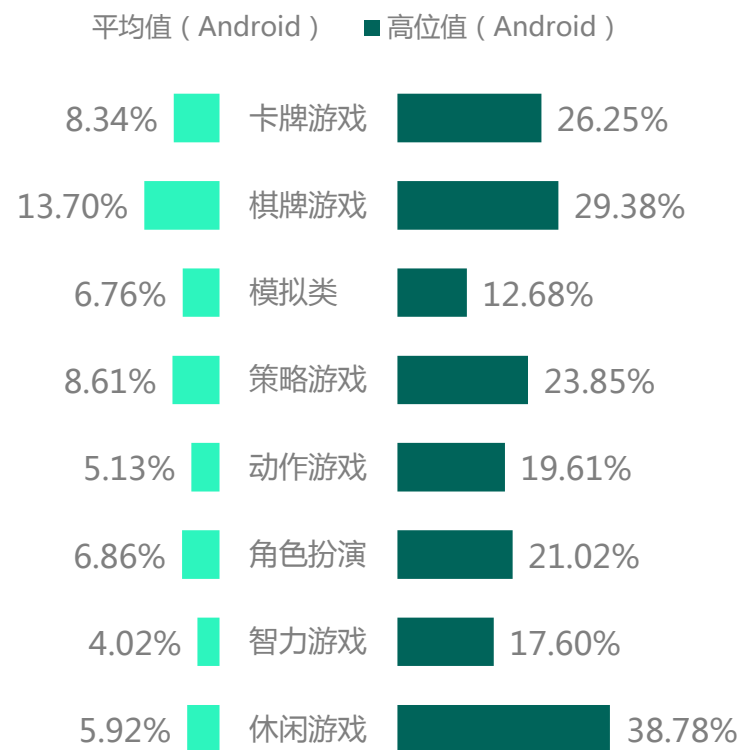
数据来源：TalkingData 移动数据研究中心，2017年12月 Android和iOS平台

Benchmark数据：次日留存率（%）



数据来源：TalkingData 移动数据研究中心，2017年12月 Android和iOS平台

Benchmark数据：7日留存率（%）

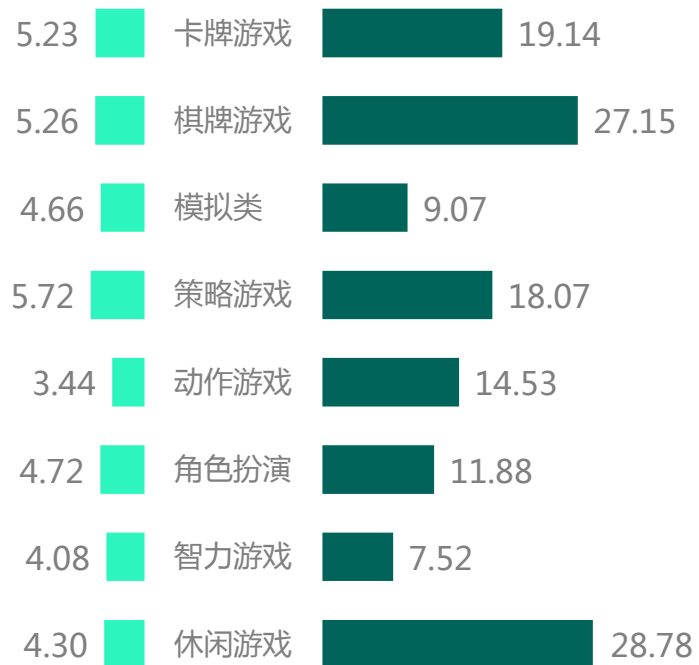


数据来源：TalkingData 移动数据研究中心，2017年12月 Android和iOS平台

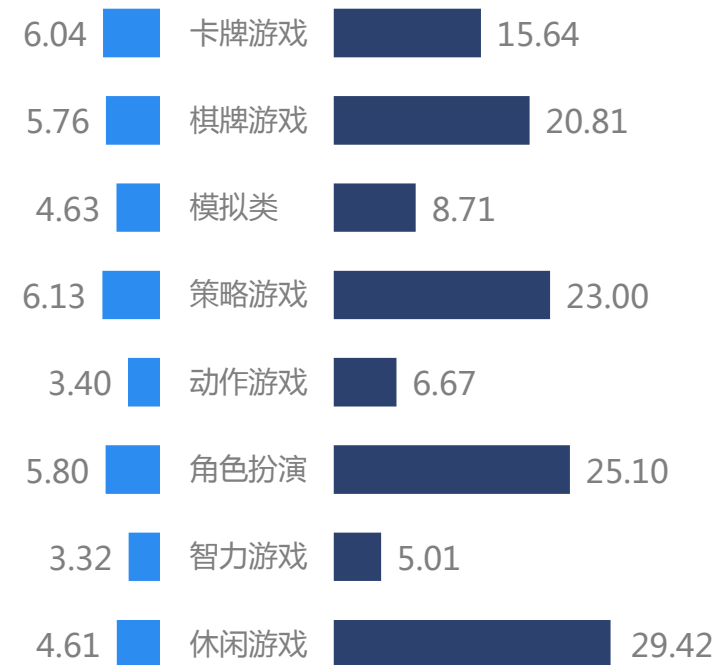
Benchmark数据：日均游戏次数（次）



平均值 (Android) ■ 高位值 (Android)



平均值 (iOS) ■ 高位值 (iOS)

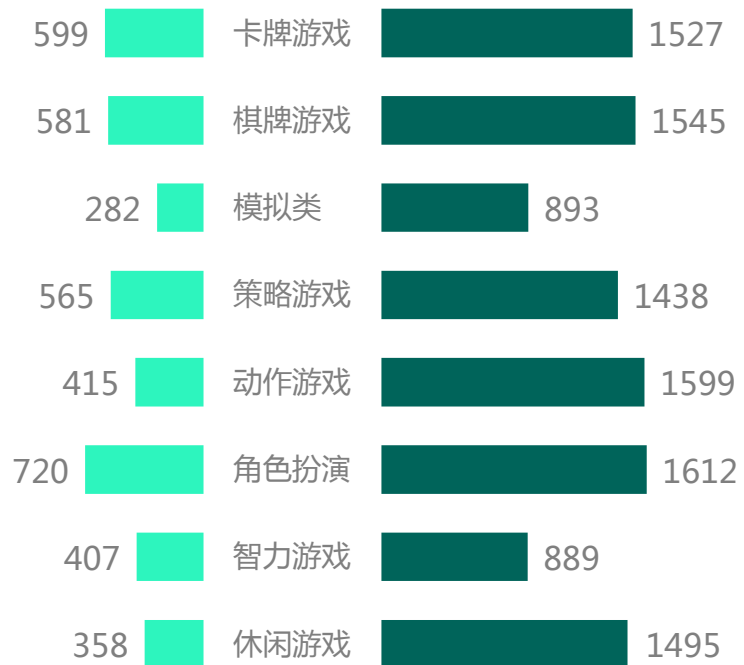


数据来源：TalkingData 移动数据研究中心，2017年12月 Android和iOS平台

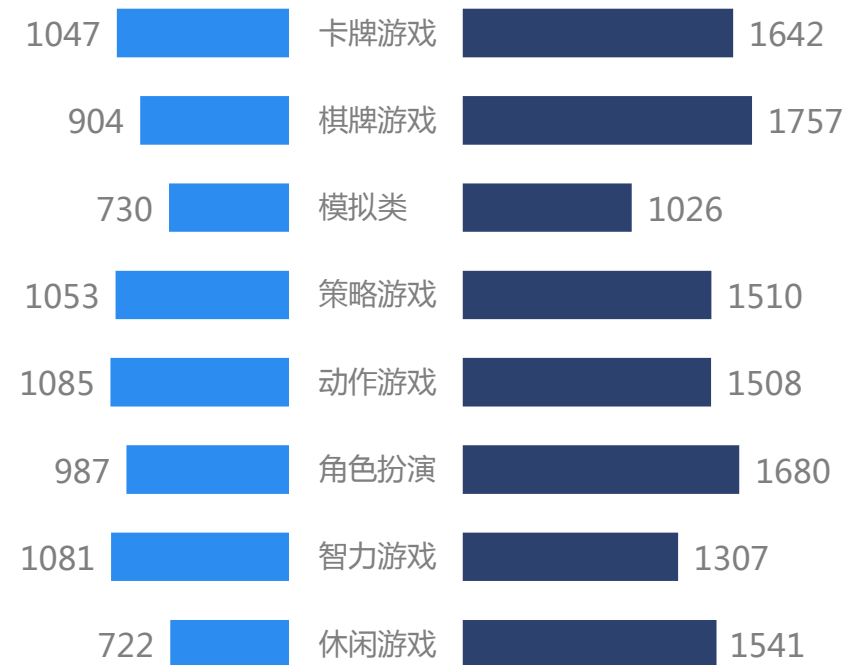
Benchmark数据：平均每次游戏时长（秒）



平均值 (Android) ■ 高位值 (Android)



平均值 (iOS) ■ 高位值 (iOS)



数据来源：TalkingData 移动数据研究中心，2017年12月 Android和iOS平台

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12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。

关于TalkingData

- TalkingData成立于2011年，是国内领先的独立第三方移动数据服务平台。TalkingData一直致力于数据的深耕与数据价值的挖掘，从数据的采集，处理到数据的分析，再到数据的应用与咨询，TalkingData已经形成了一套以“智能数据平台（SmartDP）”为主的完整数据应用体系；构筑了一套以数据商业化平台，数据服务平台，及数据合作平台为核心的数据生态。
- 目前，TalkingData的平均月活跃用户为7亿，为超过12万款移动应用，以及10万应用开发者提供服务。覆盖的客户主要为金融，地产，快消，零售，出行，政府等行业中的领军企业，连续三年实现业务的三倍快速增长。
- 成立六年多来，TalkingData秉承“客户优先，开放坦诚，担当意识，创业精神，创新精神”的企业文化，胸怀“数据改变企业决策，数据改善人类生活”的景，本着“帮助客户转型升级为数据驱动型企业”的使命，践行着“用数据说话”的原则，逐步成长为中国大数据领域的领军企业。
- 一直以来，TalkingData不仅专注于技术实践积累，完善产品服务，勇于迎接挑战，同时也在积极推动行业技术发展，履行企业应有的社会责任。TalkingData极具创新地将国际知名算法竞赛平台Kaggle的算法大赛引进中国，在国际国内引起强烈反响。此外，TalkingData在全国小学组织举办的“编程一小时”公益活动，获得2016年第六届中国公益节“年度责任品牌奖”和“年度公益项目奖”。

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



谢谢!

