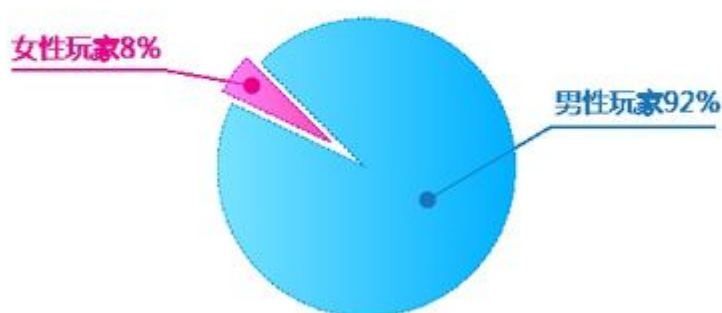


当乐报告 过半玩家为交友 RPG 最受欢迎

当乐网发布了关于当乐社区用户的调研报告，从玩家的性别、年龄、玩游戏的偏好和花费等方面对 10 年来该平台手机游戏用户的行为习惯进行了总结。

手游玩家性别分布

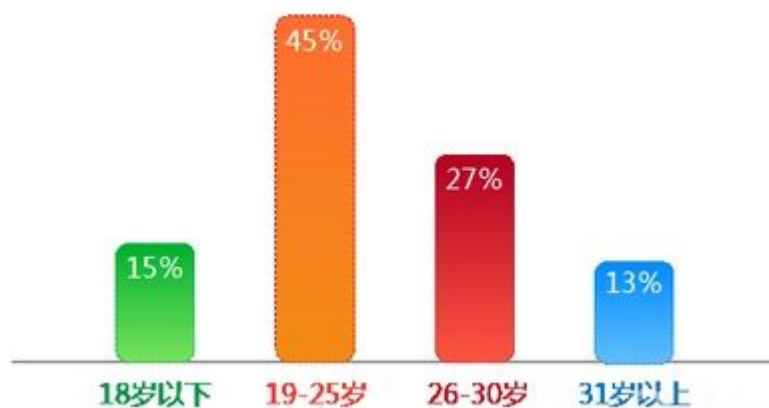
数据来源：当乐社区运营中心



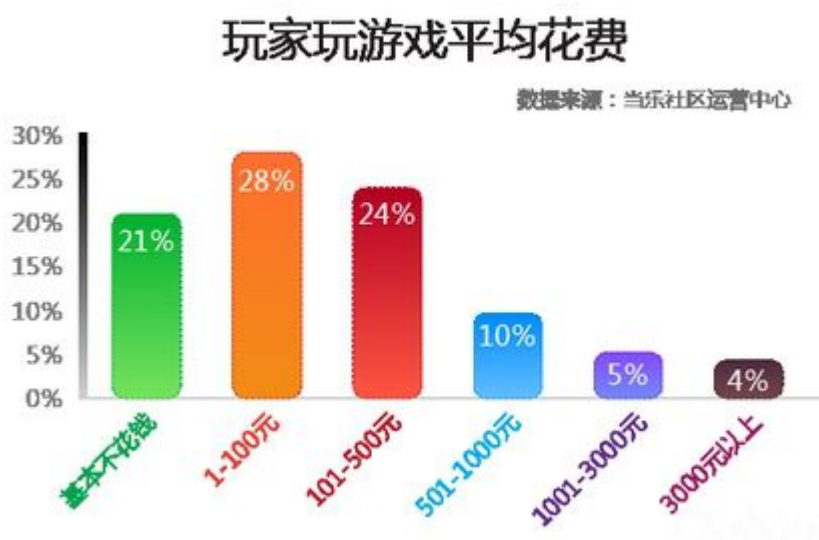
数据显示，手机网游男女玩家比例并不均衡，92%为男性玩家，仅有8%为女性玩家。这与端游、页游的玩家情况十分类似，男性仍然是中重度手机游戏产品的主要受众群体。

手游玩家年龄分布

数据来源：当乐社区运营中心



从年龄来看，19-25岁人群是手机游戏行业的主力军，占比45%，接近五成。其次为26-30岁群体，在手机游戏行业玩家中占据27%的比例。13-18岁的玩家群体也占了不小一部分，达到15%，这部分群体是新生游戏玩家，他们将在几年之后成为主力。31岁以上的玩家占到了13%，这部分为当乐老用户，在塞班时代开始接触手机游戏，这部分玩家对于游戏极为挑剔，但付费能力极强。从整体来看，中国手机游戏玩家年轻化的特点较为明显。



在付费能力方面，当乐的女性玩家要高于男性玩家。在付费1-100元的玩家中，男女玩家都达到28%的比例，在500-1000元的玩家中，女性玩家以11%的比例超过男性玩家。女性玩家虽然在整体数量上低于男性玩家，但付费能力却并不比男性玩家差，可见当乐的女性玩家付费能力很强。

手游玩家网游戏频率分布

数据来源：当乐社区运营中心



数据显示，当乐聚集了大批中重度手游玩家，62%的用户“每天必须玩”手机游戏，“有空就玩一会儿游戏”的玩家占34%，而“等车等位”等利用手机游戏小钱碎片时间的用户仅占4%。而另外一份报告显示，在当乐47%的用户每天玩游戏1-3小时，22.7%的玩家经常会一直玩到手机没电，11.3%的玩家，除了睡觉吃饭就一直在玩游戏。

玩家玩游戏的目的

数据来源：当乐社区运营中心

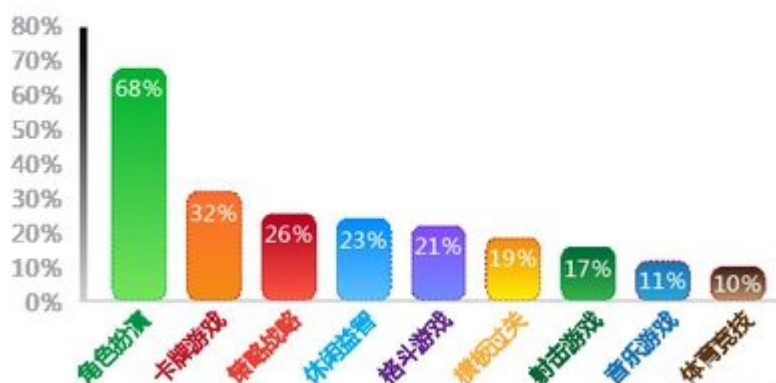


比起仅仅具备休闲功能的休闲小游戏来，具有社交功能的网游

逐步占据市场重心。有56%的玩家希望在游戏中结交朋友，有“社交”需求的玩家已经占据50%。手游 CP 可将游戏产品中的“社交”功能进一步放大，CP 可以通过线上游戏内部的聊天系统以及线下当乐社区的公会、专区，让用户与用户之间，用户与 CP 之间加深沟通，增加用户粘性。

玩家喜爱的游戏类型

数据来源：当乐社区运营中心



市场上主流重度手游产品以角色扮演类居多。而当乐68%的玩家偏爱角色扮演类的游戏，远远超过包括音乐类、射击类、体育竞技类在内的其他类型游戏产品，其次是卡牌类与策略类游戏。大部分受欢迎的网游玩法都是角色扮演，对于 CP 来说，开发产品时除了创新性玩法，也应该考虑玩家的游戏习惯，单纯追求另类的玩法会面临较大的风险。

玩家选择游戏的条件

数据来源：当乐社区运营中心



无论是男性玩家还是女性玩家，对于游戏画面都有较高的要求，72%的男性玩家和 79%的女性玩家都选择了“精致华丽的游戏画面”为玩游戏的首要条件。另外，“玩的人多”再次印证了玩家对游戏“社交”功能的需求，52%的男女玩家都希望自己选择人气高的游戏，这样在玩游戏的同时也可以“结交志趣相投”的朋友。