

TalkingData: 2014 移动游戏市场分析数据

2014 上半年移动游戏有了较大幅度的增长，不论是从移动游戏市场收入来看，还是从手游人群的增长比例来看，都有了一个巨大的提升，下面小编扒到了 Talking Data 关于 2014 上半年移动游戏行业的一份报告，一起来看看。

▶ 研究背景

● 数据来源

基于TalkingData数据中心。TalkingData数据中心数据基于来自TalkingData App Analytics、TalkingData Game Analytics、TalkingData Ad Tracking的行业数据，及来自诸多合作伙伴，如应用市场、渠道、运营商的数据，等多种不同来源复合而成。

● 统计时间

2014年1月~2014年6月

● 研究范围

本报告主要包含以下内容：

- 1) 移动游戏行业概况
- 2) 移动游戏热度分析
- 3) 移动游戏渠道研究
- 4) 行业趋势展望
- 5) 运营指标Benchmark

► 行业概况

● 手游人群快速增长，全民游戏时代到来

2014年上半年，行业内“活跃设备”总量继续高速增长，截止2014年6月底达8.1亿；其中，接触过游戏的独立设备量已达7.9亿，占设备总量的97%，行业已进入全民游戏时代。

2013年6月-2014年6月移动活跃设备规模及接触手游设备规模



数据来源：TalkingData 数据中心。以上数据为活跃独立设备的统计数据。

可以看到，2014 上半年手游人群达到了一个较快的增长，截止 2014 年 6 月底已经达到 8.1 亿，而上一年的下半年手游人数才 3.3 亿左右，增长幅度巨大，业界认为，行业已经开始进入全民游戏时代，值得期待。

► 行业概况

● Android平台用户获取成本上升，iOS平台有所下降

2014年上半年，iOS游戏的用户获取成本是安卓系统用户的2.5倍，安卓平台用户获取成本较去年有所上升，iOS短期内有所下降



数据来源：TalkingData 数据中心

► 游戏热度

● 轻度游戏活跃用户比例领先

从不同类别移动游戏的活跃比例来看，休闲游戏的用户活跃比例依然领先，其次是动作与益智类游戏，玩法越重，活跃用户比例相对越低



注释：活跃比例指各类别活跃用户量占整体用户量的比例，取各类别Top20应用数据

数据来源：TalkingData 数据中心

从游戏类别来看，轻度游戏已经占据领先地位，休闲游戏活跃比例第一位，其次是动作和益智类游戏，模拟、冒险、策略经营类手游排名靠后，可见玩家还是比较倾向于在碎片化时间玩休闲性轻度手游。

▶ 游戏热度

● 热门新游戏中，轻度游戏持续性更强，偏重度游戏活跃度难长期维持

2014年上半年新上线的游戏中，雷霆战机、开心消消乐、天天炫斗三款游戏上线后很快迈入Top20行列，开心消消乐活跃用户量持续增长，雷霆战机、天天炫斗上线伊始活跃量增长较快，但维持欠佳

2014年上半年新上线热门游戏用户活跃量趋势



数据来源：TalkingData 数据中心

► 游戏热度

● 轻度游戏占据上升游戏的绝大部分席位

2014年6月覆盖量Top20游戏中有9款游戏相对年初的排名有所上升（包括1月以后的新上榜游戏），上升游戏中，轻度游戏占绝大部分

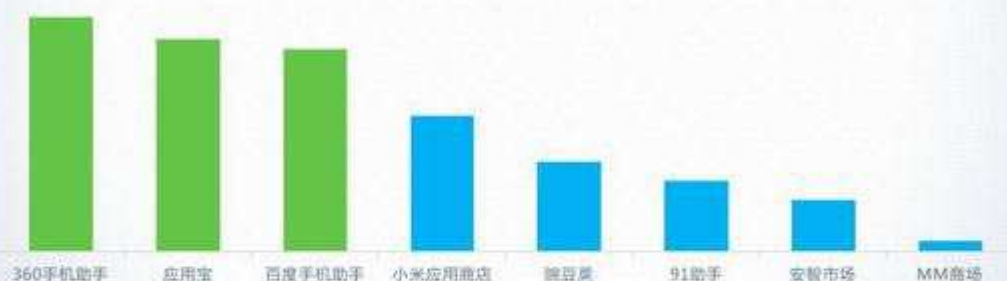


► 分发渠道

● 360手机助手、应用宝、百度手机助手3大巨头把握分发渠道

2014年6月，从各应用商店活跃比例表现来看，360手机助手、应用宝、百度手机助手领跑其他主要分发渠道

2014年6月应用商店活跃比例



数据来源：TalkingData 数据中心

从图中可以看到，分发渠道依旧是 360 手机助手，腾讯应用宝，百度手机助手三大巨头占据前三，小米应用商店及豌豆荚排名第四、第五，91 助手则退到了第 5 位。



腾讯系游戏 Q1 保持较快增长，进入 Q2 后出现拐点，移动游戏整体安装量与活跃度都开始有所下降。

● 2. 游戏类型融合已成趋势

移动游戏在题材与类别上的清晰界限正逐渐模糊，单款游戏具备多题材属性的现象越来越普遍

