



游戏专题周年数据报告

2013.01.01~2013.12.31

2014.01



摘要

- 1、自2012年12月28日以来，海信联合业内22家游戏公司开展游戏运营，共引入游戏579款，合作专区上线游戏3646款。其中包括9个游戏大厅、独家首发游戏19款。
- 2、游戏专题自上线以来，应用运行量持续上升，12月份达到峰值，累计下载量达325万次，
累计运行量达8,479万次，累计运行时长达1,125万小时。
- 3、益智游戏、角色策略、动作射击类优势明显，体感游戏需求高，吸引力强。
- 4、游戏专题用户日均运行时长48分钟，最高可达64分钟。
- 5、游戏专题用户下载单次游戏运行量为28次。



主要内容

游戏专题概况

游戏专题应用使用分析

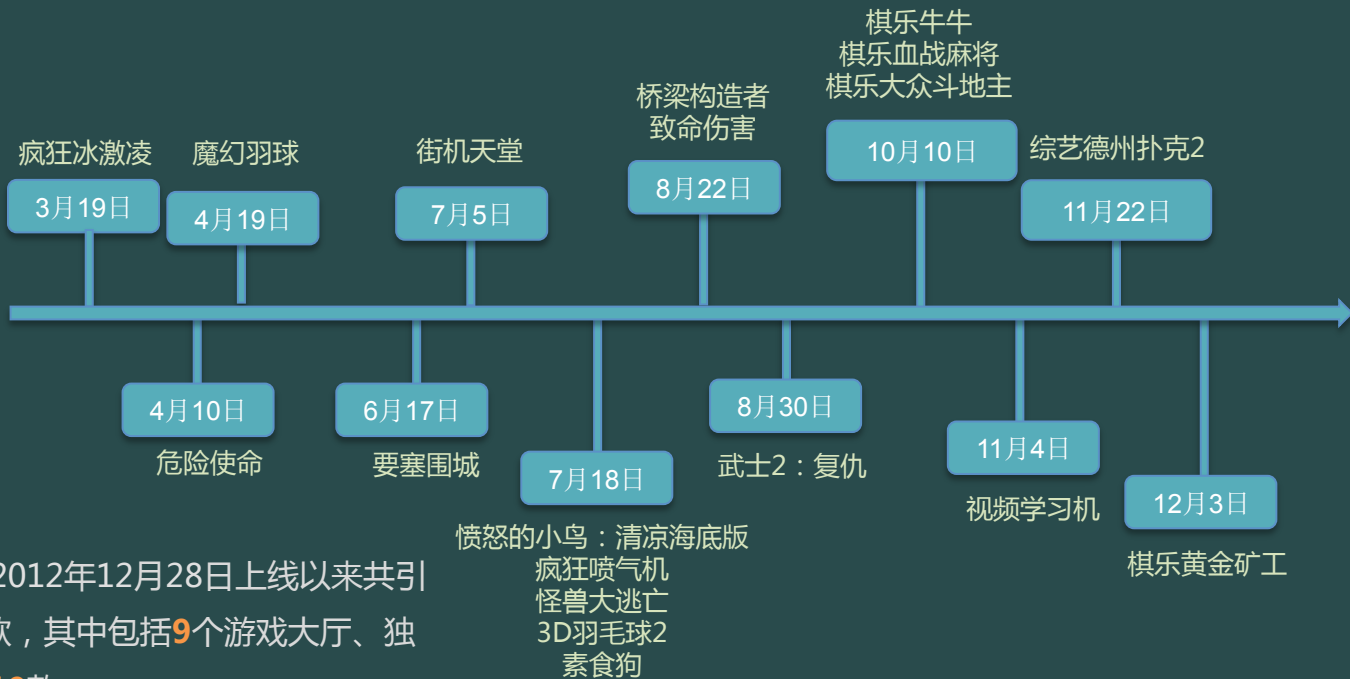
游戏专题用户行为分析

总结



游戏专题概况

联合22家游戏公司运营，引入游戏579款，合作专区游戏3646款，其中首发游戏19款。



- 游戏专题自2012年12月28日上线以来共引入游戏579款，其中包括9个游戏大厅、独家首发游戏19款。

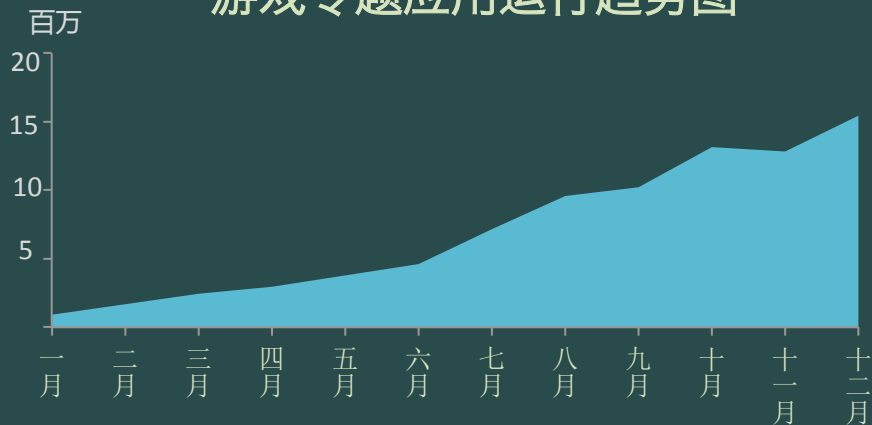
游戏下载量超过300万，运行量超过八千万

累计下载量
325万次

累计运行量
8,479万次

累计运行时长
1,125万小时

游戏专题应用运行趋势图



- 累计下载量达325万次，累计运行量达8,479万次，累计运行时长达1,125万小时。
- 游戏专题自上线以来，应用运行量持续上升，6月份开始加大引入力度，运行量快速增长，12月份达到峰值，总体趋于上升态势。

1

大厅运行排行：榜首为《爱游戏》



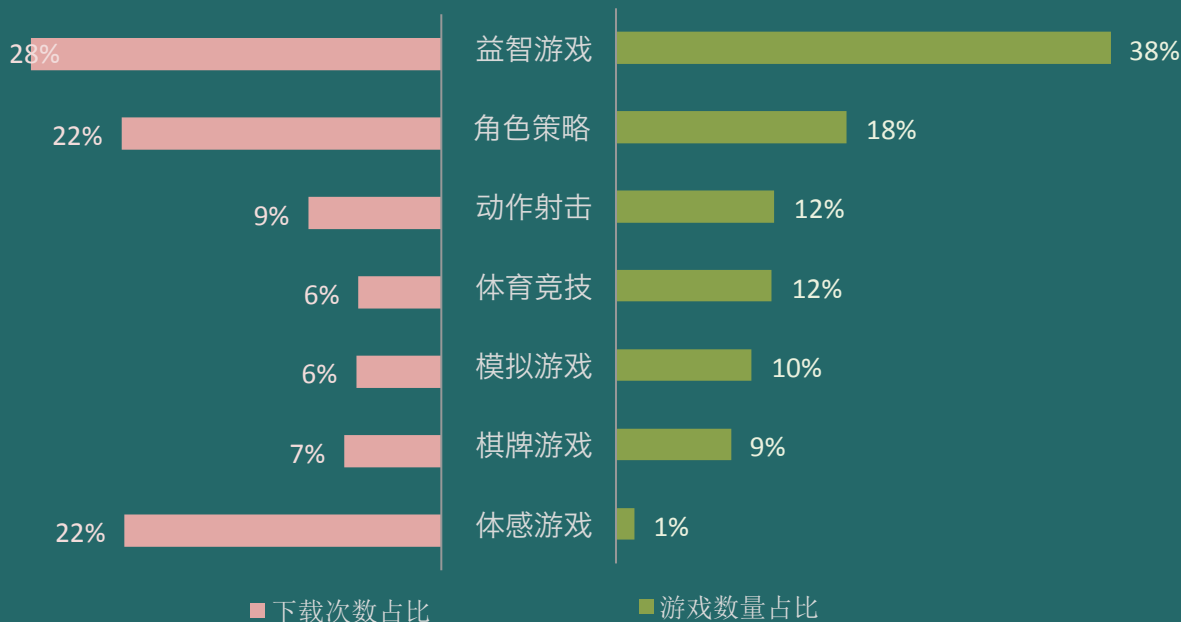
- 引入的9个游戏大厅中，运行量居榜首的“爱游戏”，其次为“云狐游戏大厅”。



游戏专题应用使用分析

游戏下载：益智游戏、角色策略、动作射击类优势明显，体感游戏需求高

游戏数量与下载量对比



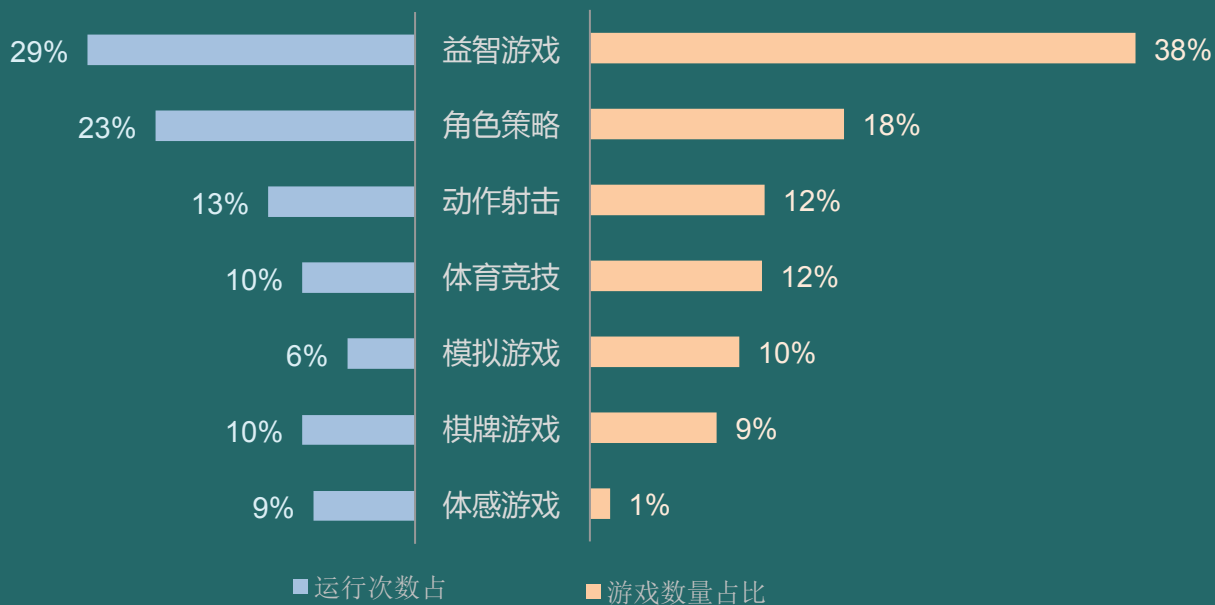
- 益智游戏、角色策略、动作射击类游戏凭借在海信平台数量上的优势（占总游戏数量的68%）相应带来较高的下载量（占总下载量的59%）。
- 应用数量占比仅为1%的体感游戏，其下载量占比高达22%，说明用户对此类游戏有较高的需求，可适当增加该类游戏的引入。

12 游戏运行：益智游戏、角色策略、动作射击类表现突出，体感游戏吸引力强

游戏数量与运行量对比

- 益智游戏、角色策略、动作射击类游戏凭借在海信平台数量上的优势（占总游戏数量的**68%**）相应带来较高的运行量（占总运行量的**65%**）。

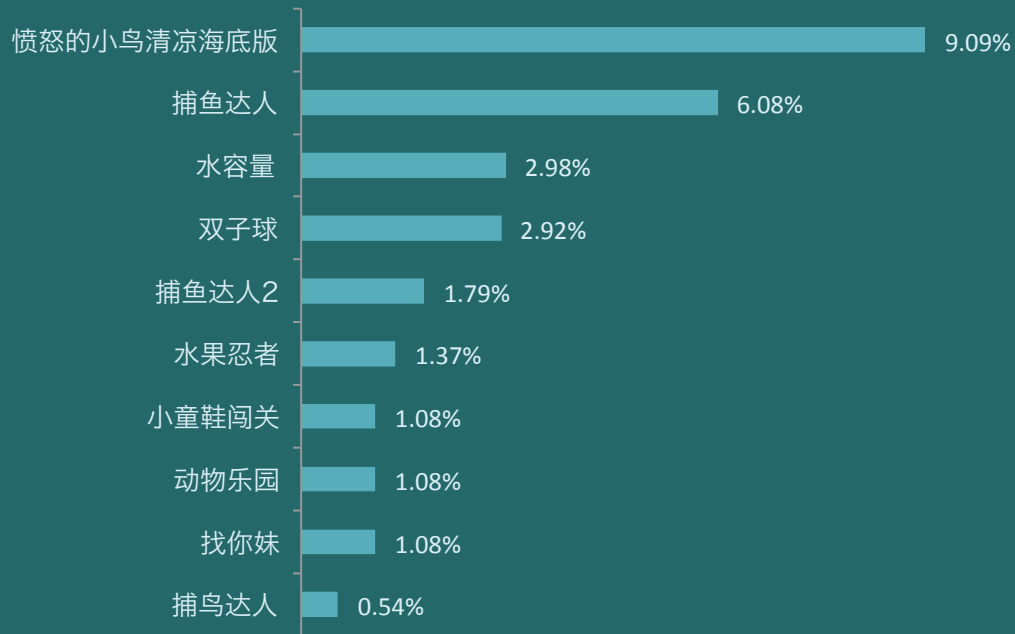
- 应用数量占比仅为1%的体感游戏，其运行量占比达9%，超过模拟游戏，说明体感游戏对用户有较强的吸引力。



益智游戏：独家首发游戏《愤怒的小鸟清凉海底版》高居榜首

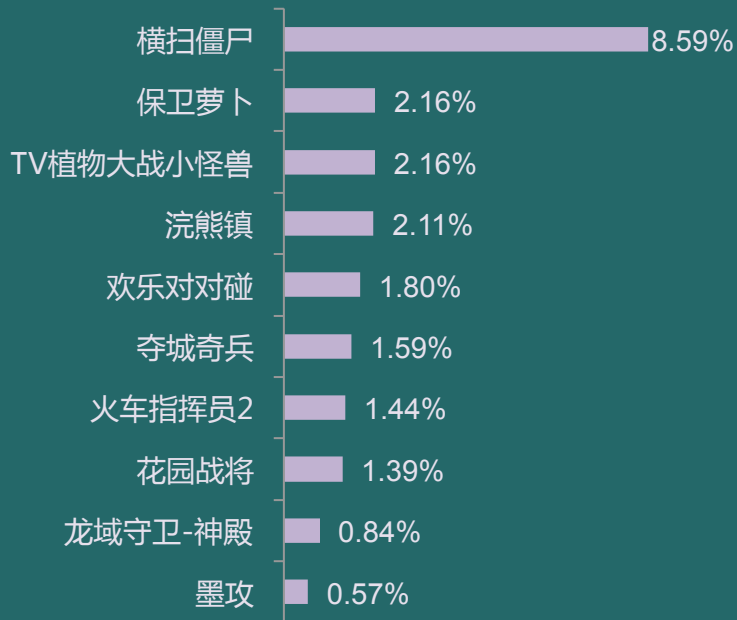
益智游戏运行量TOP10

- 益智TOP10游戏运行量占益智类游戏总运行总量的28%，其中《愤怒的小鸟清凉海底版》、《捕鱼达人》高居前列。



角色策略：《横扫僵尸》一枝独秀

角色策略运行量TOP10

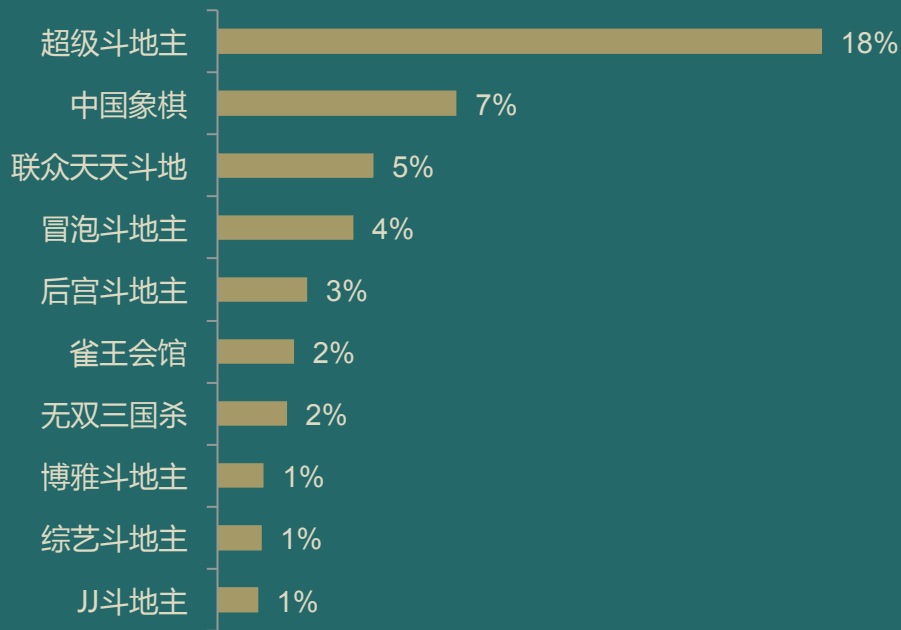


- 角色策略TOP10游戏运行量占角色策略总游戏运行量的23%，其中《横扫僵尸》优势明显。

棋牌游戏：斗地主类游戏强势占据前列

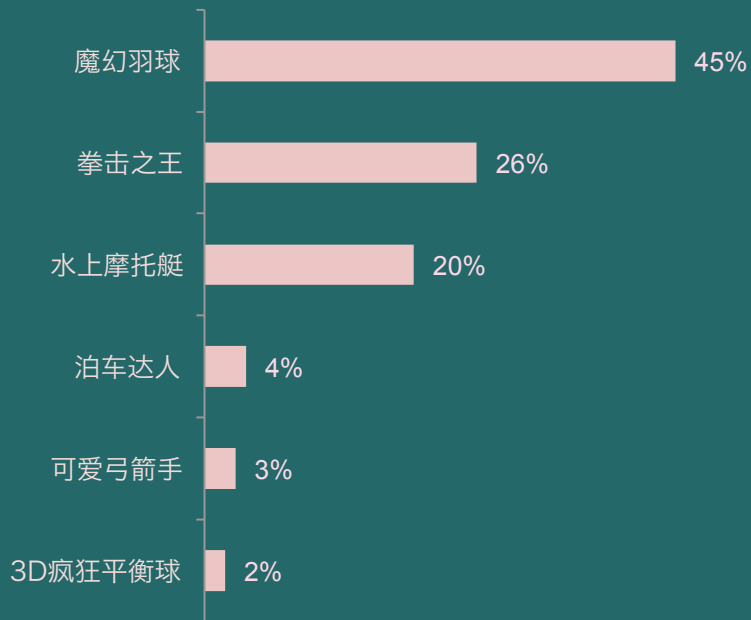
- 棋牌TOP10游戏运行量占棋牌总游戏运行量的44%，其中有7款斗地主游戏，说明该类游戏用户受欢迎程度高。

棋牌游戏运行量TOP10



12 体感游戏：《魔幻羽球》、《拳击之王》、《水上摩托艇》表现优异

体感游戏运行量TOP10



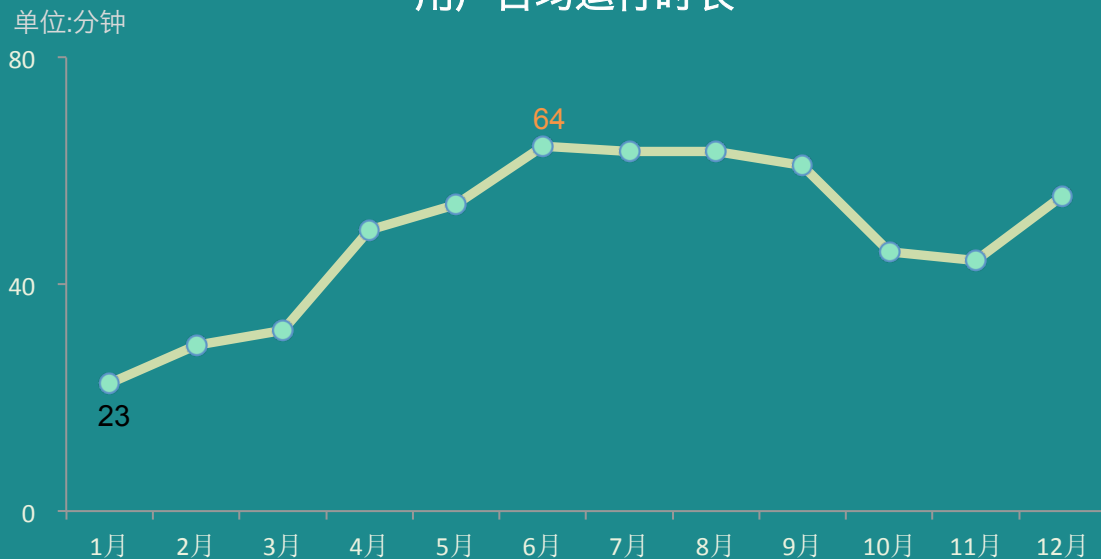
- 游戏专题共上线6款体感游戏，其中魔幻羽球、拳击之王、水上摩托艇表现优异，魔幻羽球接近体感游戏运行总量的一半。



游戏专题用户行为分析

日均运行时长：游戏专题用户日均运行时长48分钟，最高可达64分钟

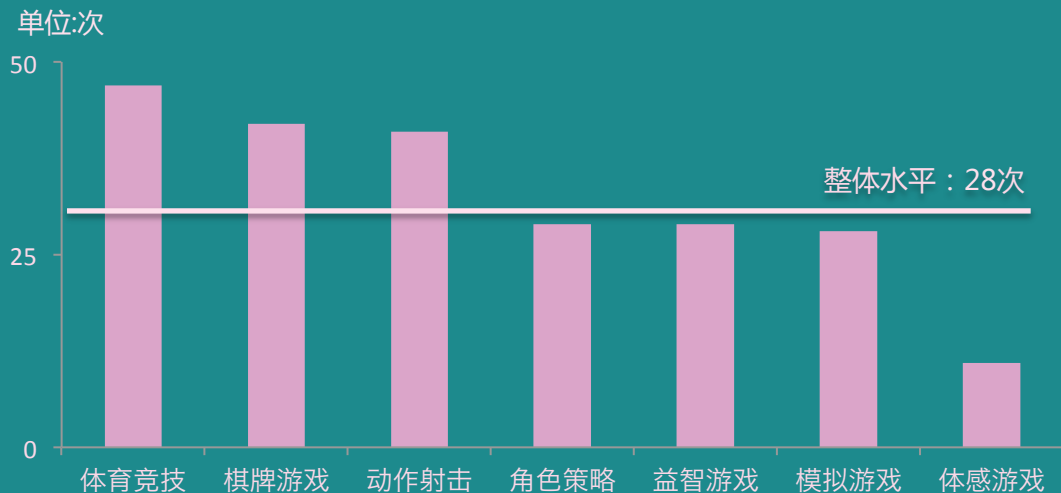
用户日均运行时长



备注：10月份因国庆小长假游戏专题运行用户突增，用户日均运行时长有所下降。

运行下载比：最高为**体育竞技类**，每下载一次运行接近**50次**。

运行下载比



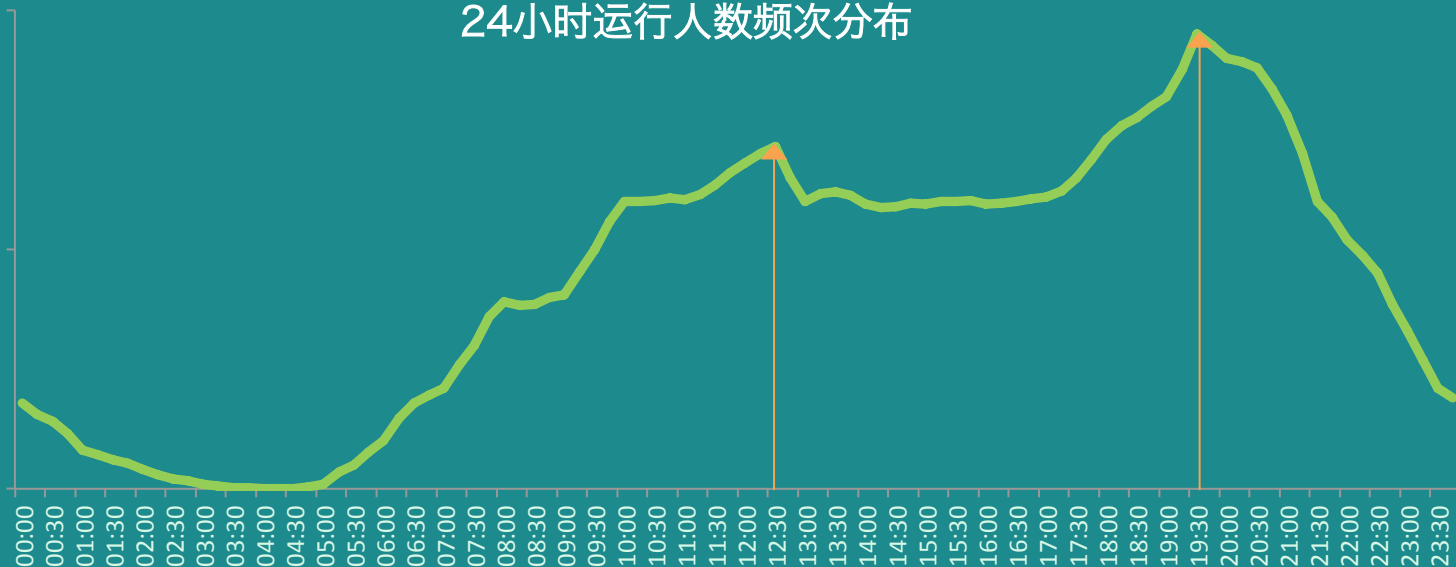
备注：运行下载比表示应用下载一次对应的运行次数，可客观衡量用户的粘性。

- 游戏专题用户下载单次游戏运行量为28次。
- 运行下载比前三位：体育竞技、棋牌游戏、动作射击，说明这三类游戏用户粘性强。

24小时运行人数频次分布：天中峰值出现在晚7点半至晚8点间

单位:人

24小时运行人数频次分布

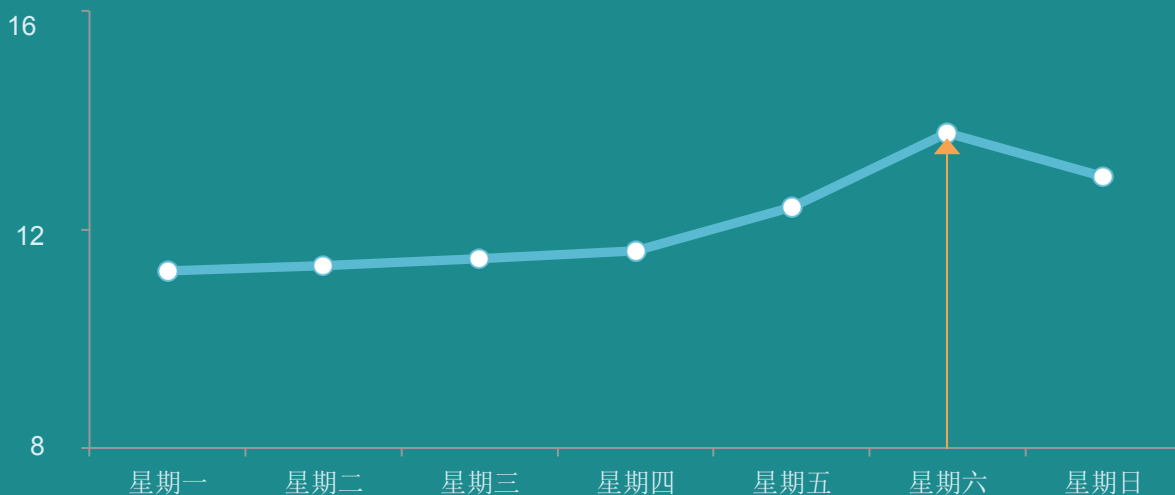


- 由24小时运行人数频次分布可见，用户运行数据在每天的12:30、19:30-20:00之间达到峰值，凌晨1点到6点出现波谷，使用习惯符合人们的日常生活行为规律。

周每日累计运行人数：游戏运行人数一周中峰值出现在周六

周每日累计运行人数

单位:百万



备注：每日累计运行人数针对不同游戏不排重。

- 周每天运行人数由周一到周四基本稳定，周五逐渐上升在周六达到峰值，周日略有下降。基本与人们的生活规律吻合。



总结

一、游戏专题概况

1. 游戏专题共有游戏579款，引入9个游戏大厅，独家首发游戏19款。累计下载量达325万次，累计运行量达8,479万次，累计运行时长达1,125万小时。
2. 游戏专题自上线以来，应用运行量持续上升，12月份达到峰值，总体趋于上升态势。
3. 爱游戏位居游戏大厅排行榜榜首。

二、游戏专题应用使用分析

1. 益智游戏、角色策略、动作射击类优势明显，体感游戏需求高，吸引力强。
2. 益智类游戏中独家首发游戏《愤怒的小鸟清凉海底版》高居榜首。
3. 角色策略类《横扫僵尸》一枝独秀。
4. 棋牌类游戏中斗地主类游戏强势占据前列。
5. 体感游戏中《魔幻羽球》、《拳击之王》、《水上摩托艇》表现优异。

二、游戏专题用户行为分析

1. 从运行下载比来看，体育竞技、棋牌游戏、动作射击类游戏用户粘性强。
2. 用户运行数据在每日13点、20点达到峰值，凌晨1点到6点出现波谷，使用习惯符合人们的日常生活行为规律。
3. 周每天运行人数趋势基本与人们的生活规律吻合。



谢 谢

Hisense