

R=100,000	0.00%	0.65%	R=100,000	0.00%	2.56%
100,000*9=86,000	0.00%	0.78%	100,000*9=86,000	0.00%	0.60%
50,000*9=45,000	0.30%	14.16%	50,000*9=45,000	0.30%	17.42%
10,000*9=9,000	0.64%	12.67%	10,000*9=9,000	0.77%	14.92%
5,000*9=4,500	6.29%	36.56%	5,000*9=4,500	5.52%	33.90%
1,000*9=860	5.84%	12.14%	1,000*9=860	4.66%	9.72%
500*9=430	80.93%	23.20%	500*9=430	89.02%	20.89%
R=100,000	0.00%	1.06%	R=100,000	0.00%	0.24%
100,000*9=86,000	0.00%	0.96%	100,000*9=86,000	0.02%	2.23%
50,000*9=45,000	0.40%	22.07%	50,000*9=45,000	0.49%	19.28%
10,000*9=9,000	0.57%	13.85%	10,000*9=9,000	1.00%	16.79%
5,000*9=4,500	3.70%	26.21%	5,000*9=4,500	5.78%	29.76%
1,000*9=860	4.11%	10.04%	1,000*9=860	5.56%	9.97%
500*9=430	91.22%	26.34%	500*9=430	87.15%	21.72%
R=100,000	0.00%	1.03%	R=100,000	0.00%	0.24%
100,000*9=86,000	0.01%	1.01%	100,000*9=86,000	0.02%	2.21%
50,000*9=45,000	0.30%	16.07%	50,000*9=45,000	0.76%	22.36%
10,000*9=9,000	0.64%	13.63%	10,000*9=9,000	1.43%	17.44%
5,000*9=4,500	4.71%	32.88%	5,000*9=4,500	9.26%	36.43%
1,000*9=860	5.13%	11.94%	1,000*9=860	6.90%	8.80%
500*9=430	89.21%	23.46%	500*9=430	81.82%	12.45%

注:1.上述数据统计区间为2013年12月1日至2014年11月30日。

2.上述数据统计区间为2013年12月1日至2014年11月30日,七玩七乐有部分自充值平台的充值金额。

3.付费游戏玩家人数为每个用户平均每月在充值平台内实际充值人数,数据占充值人数的百分比。

4.充值金额为每个用户平均每月在充值平台内充值的金额,充值金额占该游戏产品上线至2013年12月31日的充值总额的百分比。

5.付费玩家的地域分布

2012-2013年,前八款游戏产品付费玩家的地域分布情况如下:

排序 游戏 省份 占比 游戏 省份 占比

1 神曲 广东省 11.03% 美人美 广东省 10.09%

2 神曲 江苏省 8.72% 美人美 浙江省 8.47%

3 神曲 浙江省 8.71% 美人美 江苏省 7.88%

4 神曲 山东省 6.12% 美人美 山东省 6.18%

5 神曲 四川省 6.00% 美人美 四川省 4.68%

合计 39.67% 合计 38.20%

6.付费玩家的性别分布

2012-2013年,前八款游戏产品付费玩家的性别分布情况如下:

排序 游戏 性别 占比 游戏 性别 占比

1 男 85.94% 女 14.05% 女 85.94% 男 14.05%

2 男 85.94% 女 14.05% 女 85.94% 男 14.05%

3 男 85.94% 女 14.05% 女 85.94% 男 14.05%

4 男 85.94% 女 14.05% 女 85.94% 男 14.05%

5 男 85.94% 女 14.05% 女 85.94% 男 14.05%

合计 85.94% 合计 85.94%

7.付费玩家的年龄分布

2012-2013年,前八款游戏产品付费玩家的年龄分布情况如下:

排序 游戏 年龄 占比 游戏 年龄 占比

1 18-24岁 51.00% 18-24岁 51.00% 女 18-24岁 51.00%

2 18-24岁 51.00% 18-24岁 51.00% 女 18-24岁 51.00%

3 18-24岁 51.00% 18-24岁 51.00% 女 18-24岁 51.00%

4 18-24岁 51.00% 18-24岁 51.00% 女 18-24岁 51.00%

5 18-24岁 51.00% 18-24岁 51.00% 女 18-24岁 51.00%

合计 51.00% 合计 51.00%

8.付费玩家的学历分布

2012-2013年,前八款游戏产品付费玩家的学历分布情况如下:

排序 游戏 学历 占比 游戏 学历 占比

1 初中 85.94% 初中 85.94% 女 85.94% 初中 85.94%

2 初中 85.94% 初中 85.94% 女 85.94% 初中 85.94%

3 初中 85.94% 初中 85.94% 女 85.94% 初中 85.94%

4 初中 85.94% 初中 85.94% 女 85.94% 初中 85.94%

5 初中 85.94% 初中 85.94% 女 85.94% 初中 85.94%

合计 85.94% 合计 85.94%

9.付费玩家的收入分布

2012-2013年,前八款游戏产品付费玩家的收入分布情况如下:

排序 游戏 收入 占比 游戏 收入 占比

1 1000-2000 51.00% 1000-2000 51.00% 女 1000-2000 51.00%

2 1000-2000 51.00% 1000-2000 51.00% 女 1000-2000 51.00%

3 1000-2000 51.00% 1000-2000 51.00% 女 1000-2000 51.00%

4 1000-2000 51.00% 1000-2000 51.00% 女 1000-2000 51.00%

5 1000-2000 51.00% 1000-2000 51.00% 女 1000-2000 51.00%

合计 51.00% 合计 51.00%

10.付费玩家的消费情况

2012-2013年,前八款游戏产品付费玩家的消费情况如下:

排序 游戏 消费 占比 游戏 消费 占比

1 100-200 51.00% 100-200 51.00% 女 100-200 51.00%

2 100-200 51.00% 100-200 51.00% 女 100-200 51.00%

3 100-200 51.00% 100-200 51.00% 女 100-200 51.00%

4 100-200 51.00% 100-200 51.00% 女 100-200 51.00%

5 100-200 51.00% 100-200 51.00% 女 100-200 51.00%

合计 51.00% 合计 51.00%

11.付费玩家的充值情况

2012-2013年,前八款游戏产品付费玩家的充值情况如下:

排序 游戏 充值 占比 游戏 充值 占比

1 100-200 51.00% 100-200 51.00% 女 100-200 51.00%

2 100-200 51.00% 100-200 51.00% 女 100-200 51.00%

3 100-200 51.00% 100-200 51.00% 女 100-200 51.00%

4 100-200 51.00% 100-200 51.00% 女 100-200 51.00%

5 100-200 51.00% 100-200 51.00% 女 100-200 51.00%

合计 51.00% 合计 51.00%

12.付费玩家的活跃情况

2012-2013年,前八款游戏产品付费玩家的活跃情况如下:

排序 游戏 活跃 占比 游戏 活跃 占比

1 100-200 51.00% 100-200 51.00% 女 100-200 51.00%

2 100-200 51.00% 100-200 51.00% 女 100-200 51.00%

3 100-200 51.00% 100-200 51.00% 女 100-200 51.00%

4 100-200 51.00% 100-200 51.00% 女 100-200 51.00%

5 100-200 51.00% 100-200 51.00% 女 100-200 51.00%

合计 51.00% 合计 51.00%

13.付费玩家的活跃情况

2012-2013年,前八款游戏产品付费玩家的活跃情况如下:

排序 游戏 活跃 占比 游戏 活跃 占比

1 100-200 51.00% 100-200 51.00% 女 100-200 51.00%

2 100-200 51.00% 100-200 51.00% 女 100-200 51.00%

3 100-200 51.00% 100-200 51.00% 女 100-200 51.00%

4 100-200 51.00% 100-200 51.00% 女 100-200 51.00%

5 100-200 51.00% 100-200 51.00% 女 100-200 51.00%

合计 51.00% 合计 51.00%

14.付费玩家的活跃情况

2012-2013年,前八款游戏产品付费玩家的活跃情况如下:

排序 游戏 活跃 占比 游戏 活跃 占比

1 100-200 51.00% 100-200 51.00% 女 100-200 51.00%

2 100-200 51.00% 100-200 51.00% 女 100-200 51.00%

3 100-200 51.00% 100-200 51.00% 女 100-200 51.00%

4 100-200 51.00% 100-200 51.00% 女 100-200 51.00%

5 100-200 51.00% 100-200 51.00% 女 100-200 51.00%

合计 51.00% 合计 51.00%

15.付费玩家的活跃情况

2012-2013年,前八款游戏