

چرخهٔ عمر بازی‌های ایرانی

چرخهٔ عمر، طول عمر، رشد و روندها

بر اساس داده‌های چند هزار بازی منتشر شده در کافه‌بازار

مهدی ناصری

تحلیل‌گر داده‌های کسب‌وکار

mahdi.nasseri@gmail.com

[Virgool.io/@mahdi](https://virgool.io/@mahdi)

Twitter: @mahdinasseri



cafebazaar.ir



۱۸

هزار بازی فعال
۱۴% ۴۲% ▼

۸۳

میلیون نصب فعال
۱۲% ۱۵% ▲

۶۷۰

میلیون دانلود و بروزرسانی
۳۶% ۱۶% ▲

۶۹

میلیارد تومان
۳۶% ۴۷% ▲

۷/۷

هزار بازی فروشنده
۱۹% ۲۵% ▼

۶

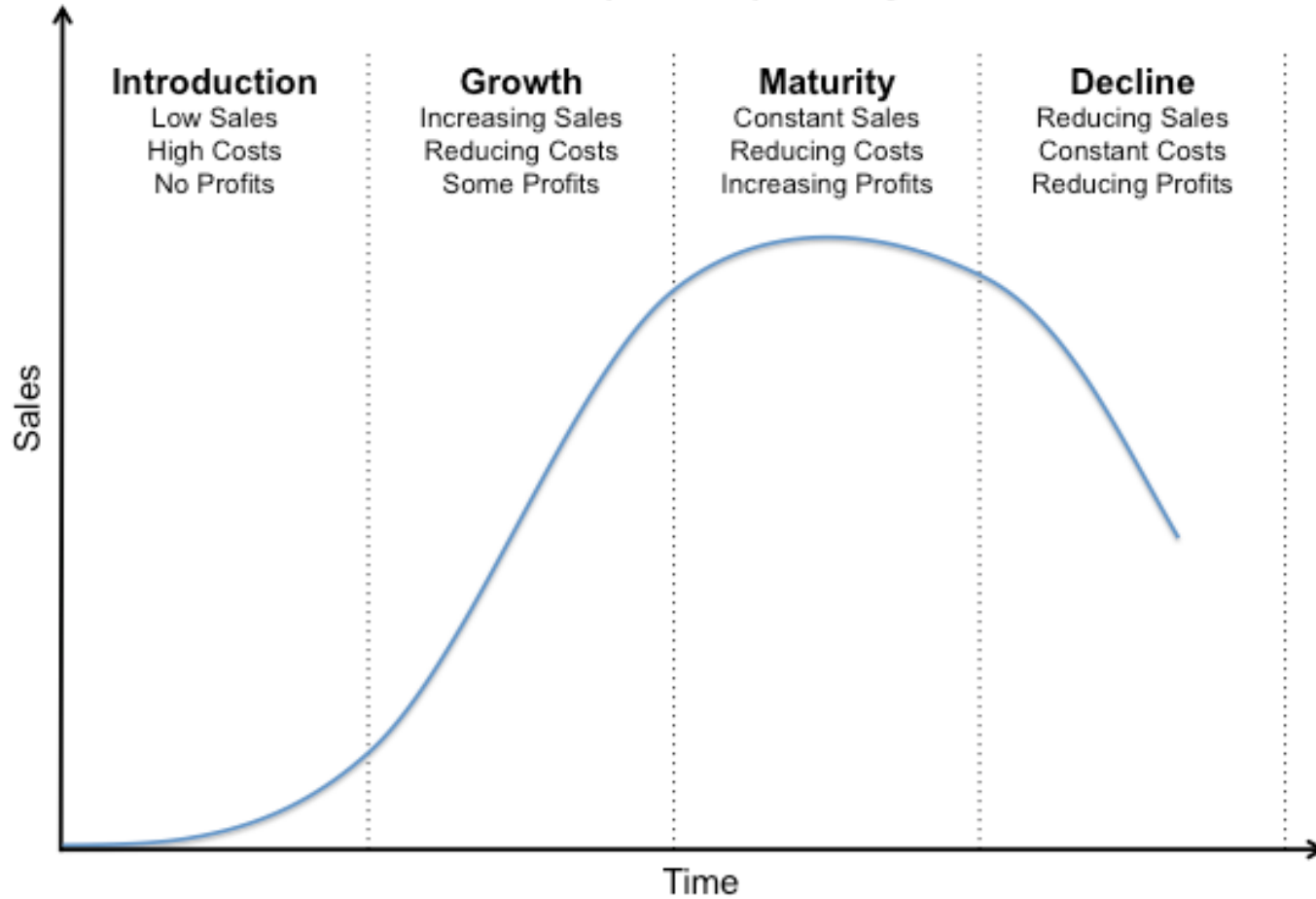
میلیون خرید
۲۳% ۲۰% ▲

۱

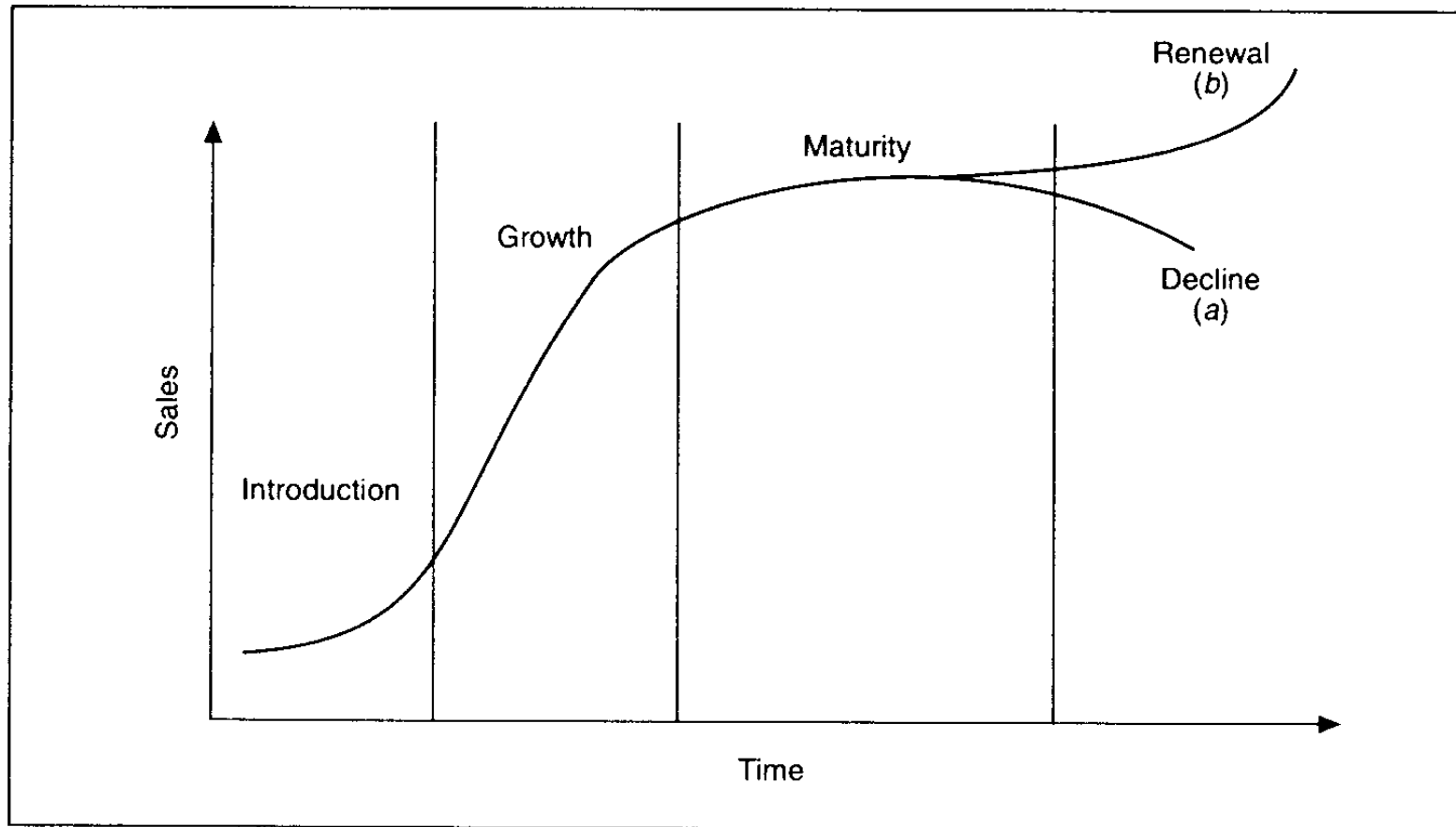
میلیون خریدار
۲۶% ۸% ▲

چرخه عمر چیست؟

Product (Service) Life Cycle



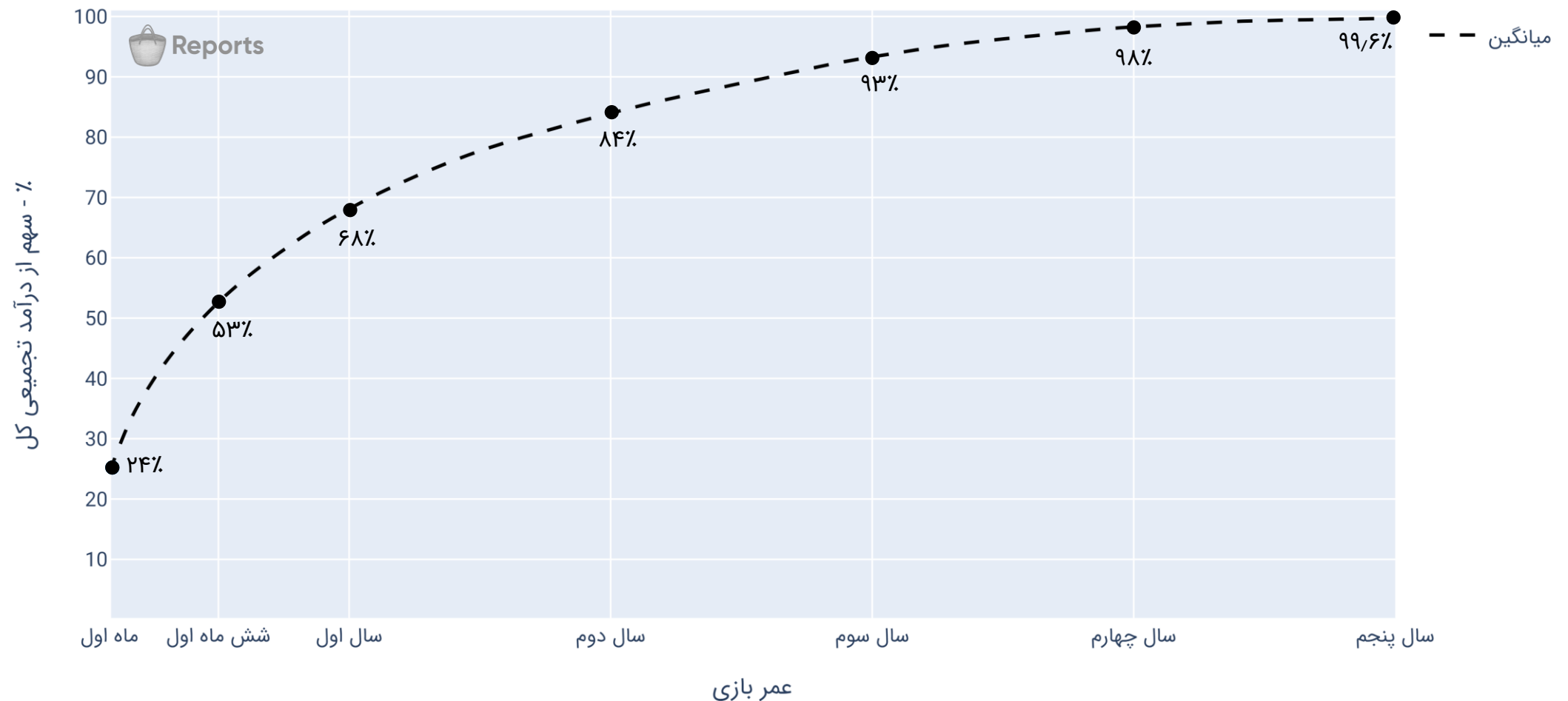
چرا چرخه عمر مهمه؟!



چرخة عمر

چرخه عمر بازی‌های ایرانی

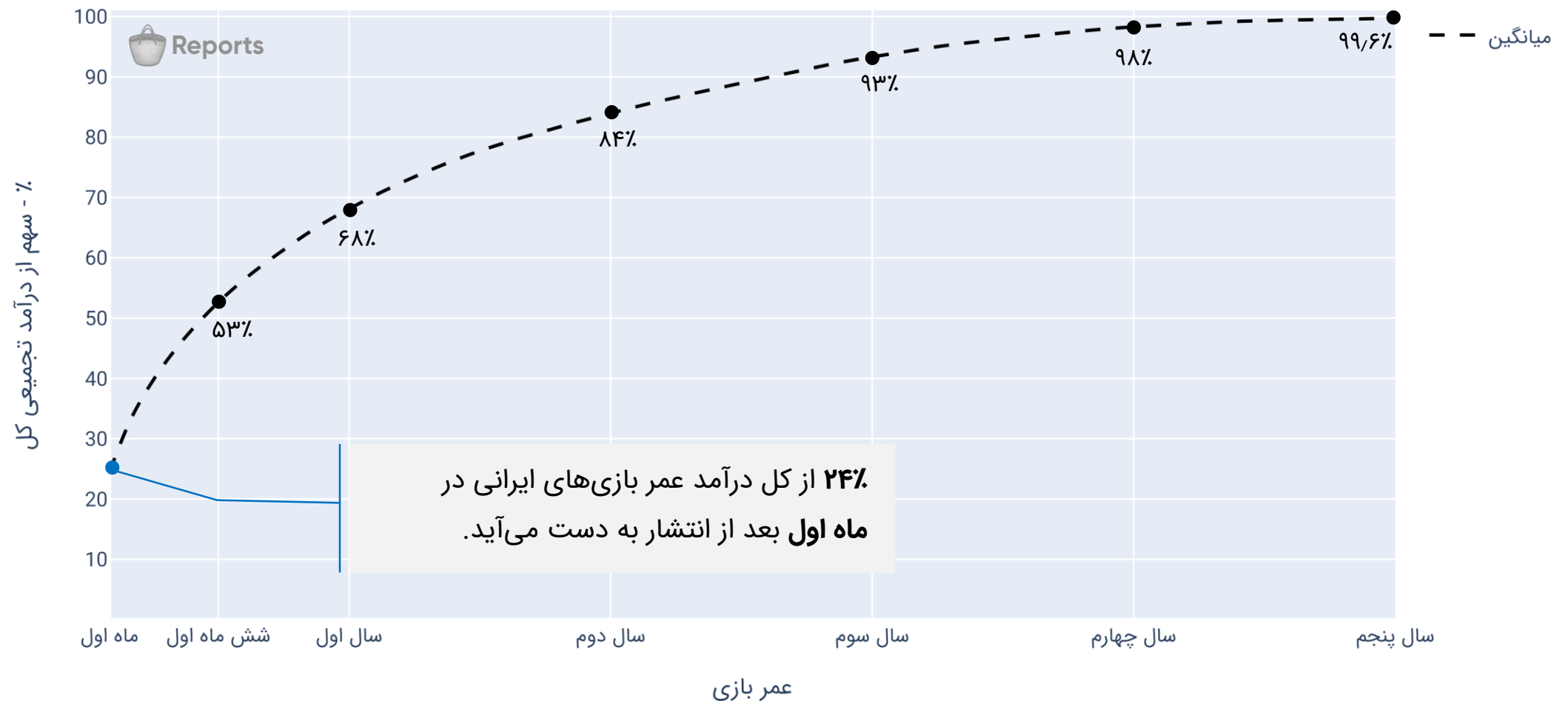
بازی‌ها به طور میانگین چند درصد از کل درآمد چرخه عمرشان را در چند سال بعد از انتشار به دست آورده‌اند؟



شامل تمام بازی‌های ایرانی که تا فروردین ۹۹ حداقل سه سال از زمان انتشارشان گذشته و در این مدت حداقل ۱۰۰ هزار تومان درآمد داشته‌اند.

چرخه عمر بازی‌های ایرانی

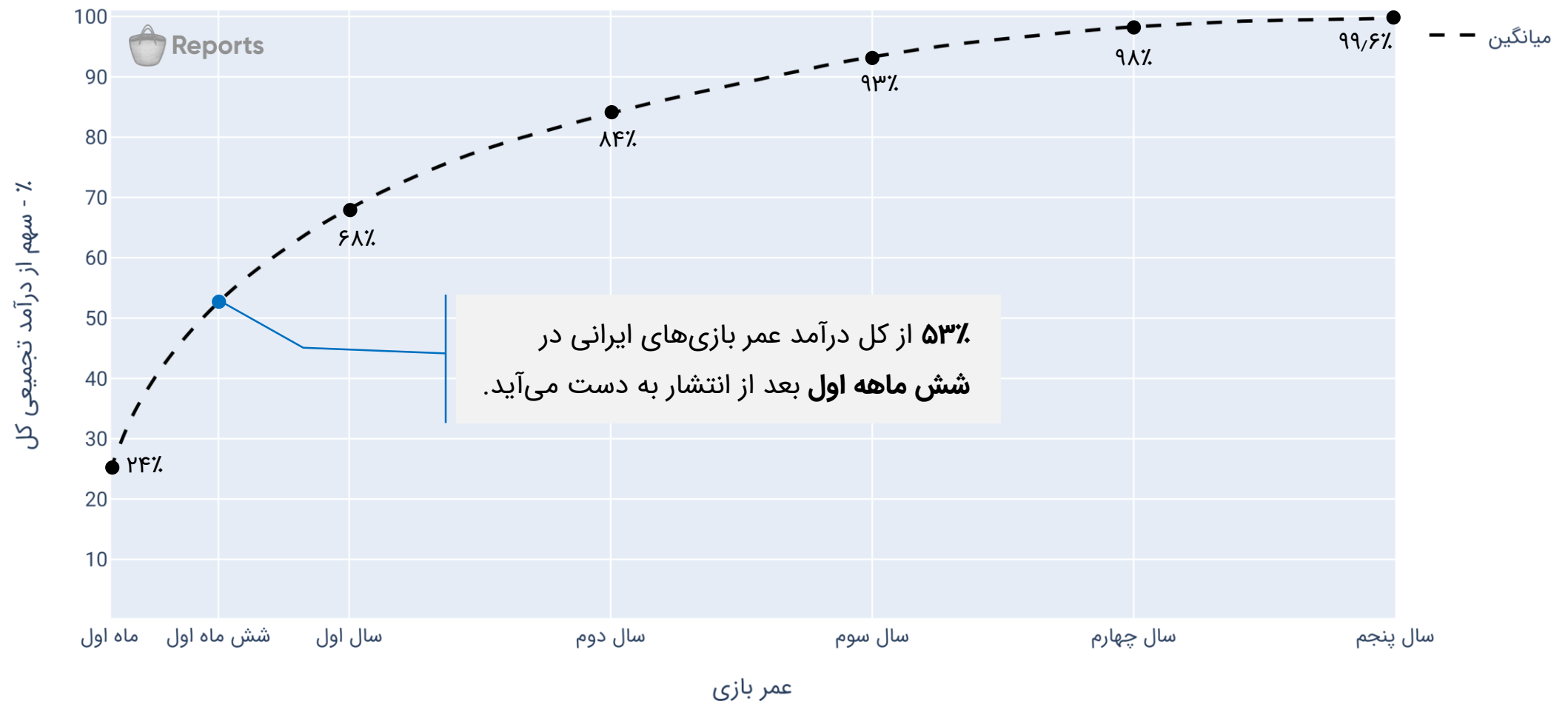
بازی‌ها به طور میانگین چند درصد از کل درآمد چرخه عمرشان را در چند سال بعد از انتشار به دست آورده‌اند؟



شامل تمام بازی‌های ایرانی که تا فروردین ۹۹ حداقل سه سال از زمان انتشارشان گذشته و در این مدت حداقل ۱۰۰ هزار تومان درآمد داشته‌اند.

چرخه عمر بازی‌های ایرانی

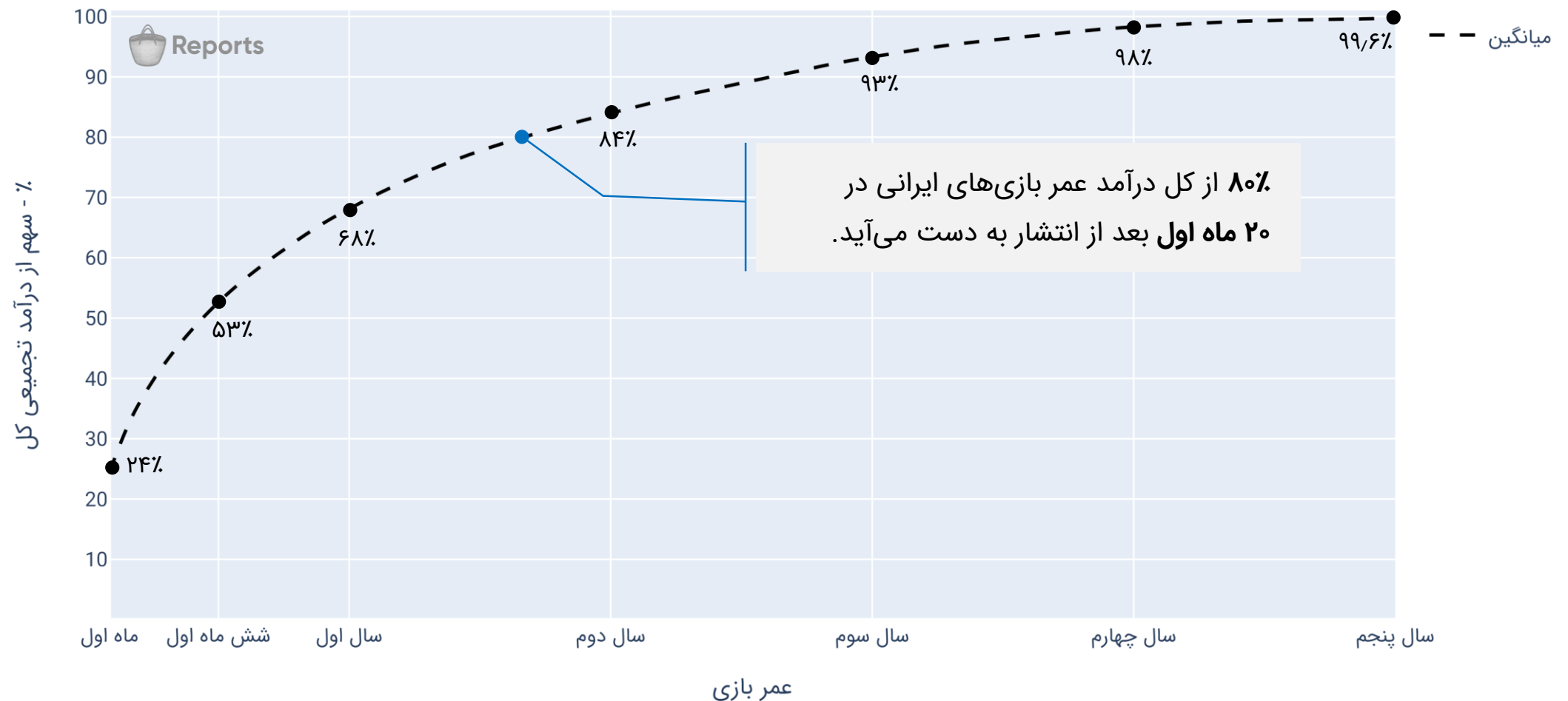
بازی‌ها به طور میانگین چند درصد از کل درآمد چرخه عمرشان را در چند سال بعد از انتشار به دست آورده‌اند؟



شامل تمام بازی‌های ایرانی که تا فروردین ۹۹ حداقل سه سال از زمان انتشارشان گذشته و در این مدت حداقل ۱۰۰ هزار تومان درآمد داشته‌اند.

چرخه عمر بازی‌های ایرانی

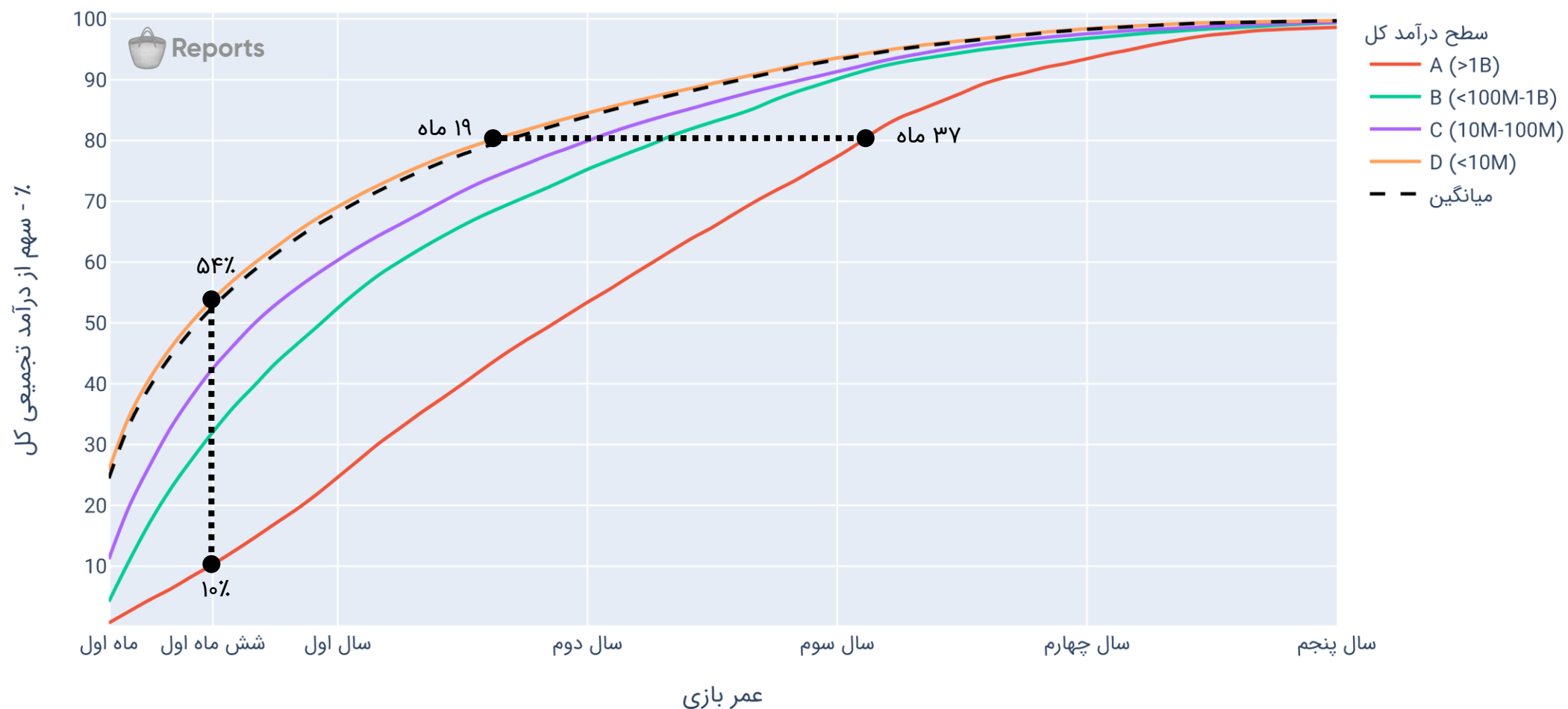
بازی‌ها به طور میانگین چند درصد از کل درآمد چرخه عمرشان را در چند سال بعد از انتشار به دست آورده‌اند؟



شامل تمام بازی‌های ایرانی که تا فروردین ۹۹ حداقل سه سال از زمان انتشارشان گذشته و در این مدت حداقل ۱۰۰ هزار تومان درآمد داشته‌اند.

چرخه عمر بازی‌های ایرانی (به تفکیک سطح درآمد)

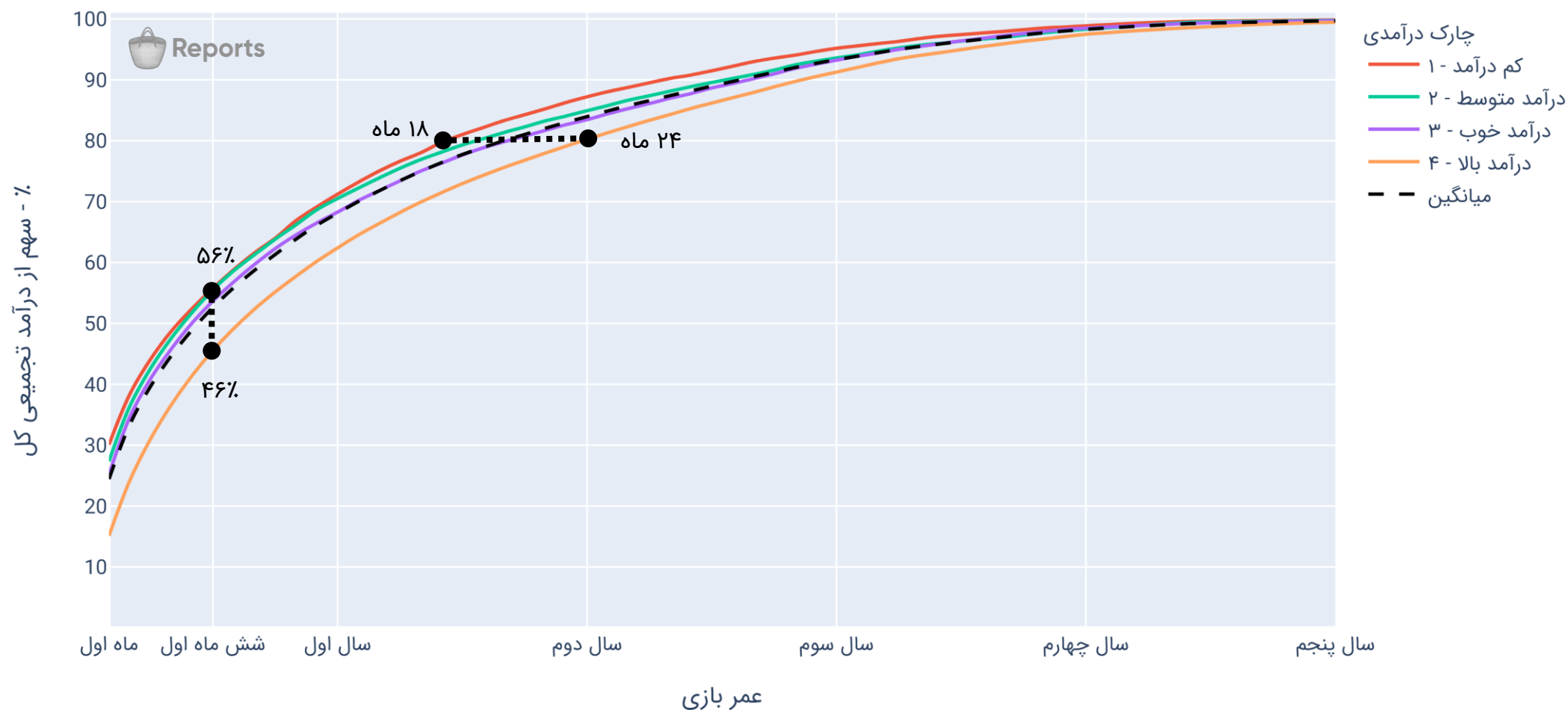
بازی‌ها به طور میانگین چند درصد از کل درآمد چرخه عمرشان را در چند سال بعد از انتشار به دست آورده‌اند؟



شامل تمام بازی‌های ایرانی که تا فروردین ۹۹ حداقل سه سال از زمان انتشارشان گذشته و در این مدت حداقل ۱۰۰ هزار تومان درآمد داشته‌اند.

چرخه عمر بازی‌های ایرانی (چارک‌های درآمدی)

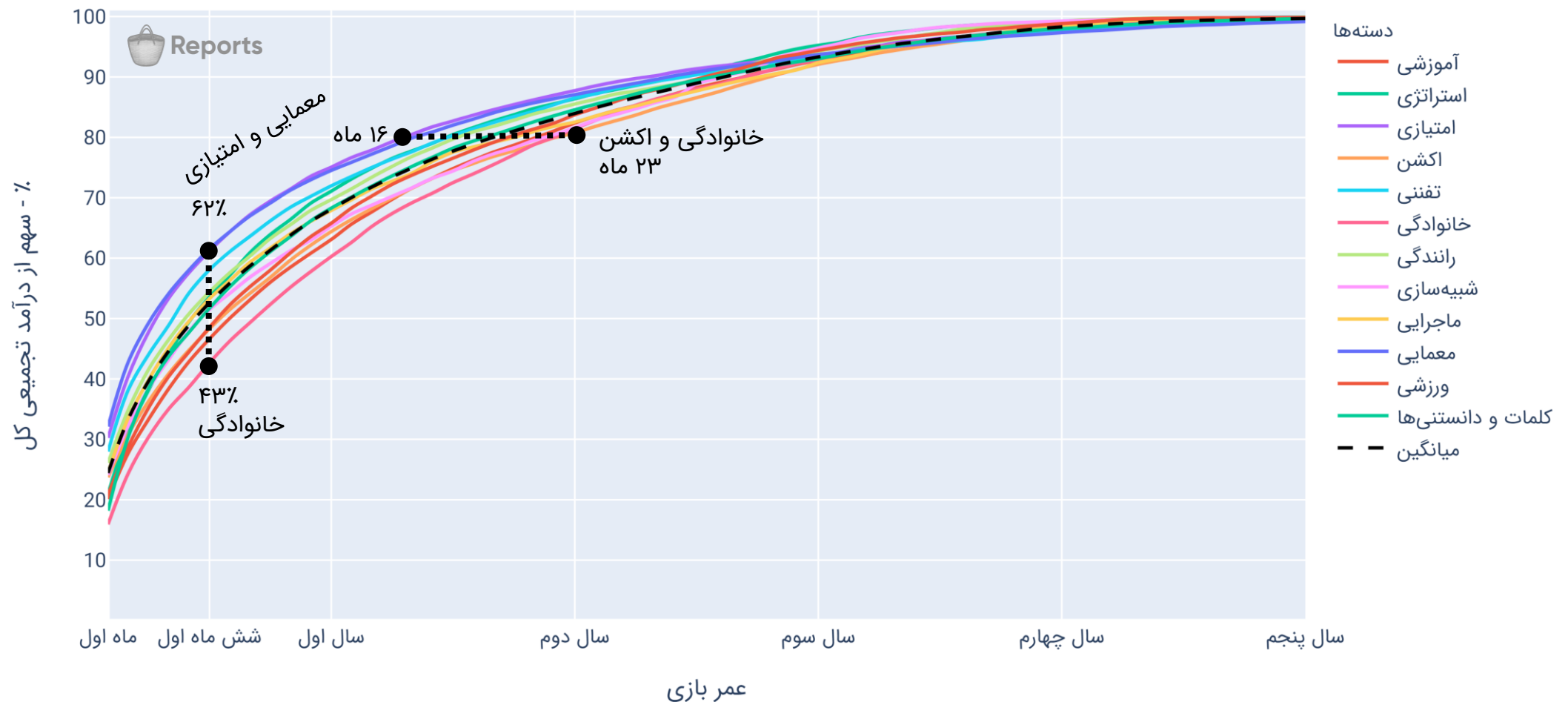
بازی‌ها به طور میانگین چند درصد از کل درآمد چرخه عمرشان را در چند سال بعد از انتشار به دست آورده‌اند؟



شامل تمام بازی‌های ایرانی که تا فروردین ۹۹ حداقل سه سال از زمان انتشارشان گذشته و در این مدت حداقل ۱۰۰ هزار تومان درآمد داشته‌اند.

چرخه عمر بازی‌های ایرانی (به تفکیک دسته)

بازی‌ها به طور میانگین چند درصد از کل درآمد چرخه عمرشان را در چند سال بعد از انتشار به دست آورده‌اند؟

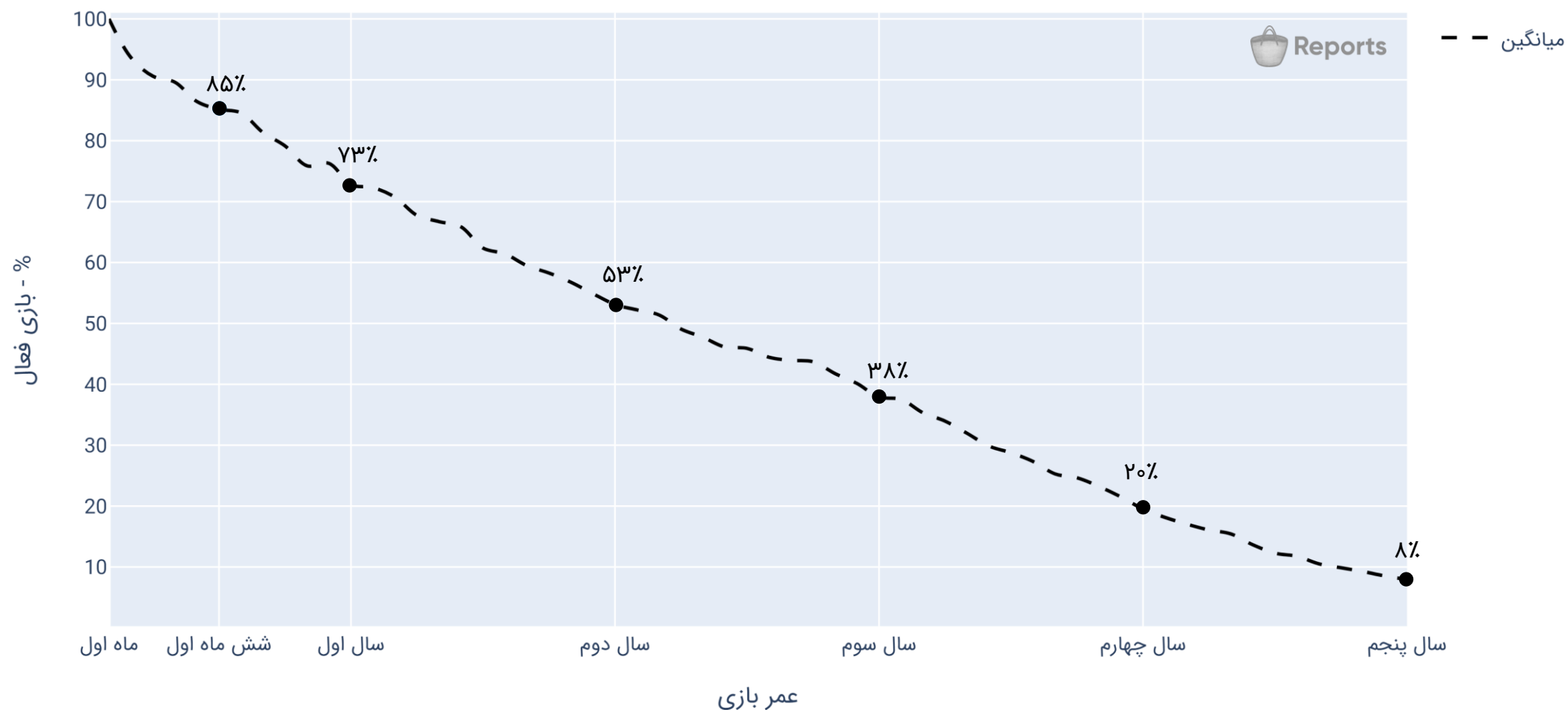


شامل تمام بازی‌های ایرانی که تا فروردین ۹۹ حداقل سه سال از زمان انتشارشان گذشته و در این مدت حداقل ۱۰۰ هزار تومان درآمد داشته‌اند.

طول عُمر

طول عمر بازی‌های ایرانی

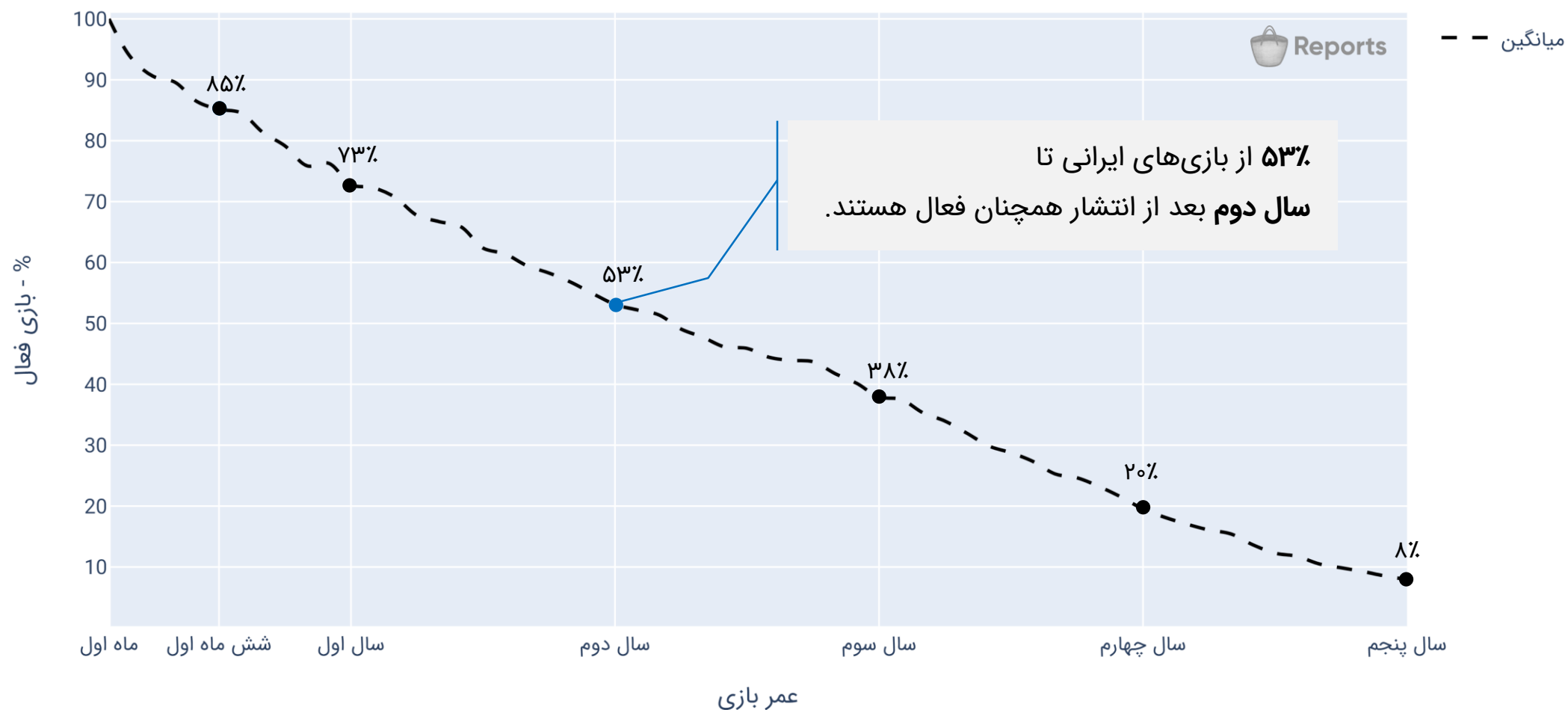
به طور میانگین بازی‌ها تا چند ماه بعد از انتشار عمر می‌کنند؟



شامل تمام بازی‌های ایرانی که تا فروردین ۹۹ حداقل سه سال از زمان انتشارشان گذشته و در این مدت حداقل ۱۰۰ هزار تومان درآمد داشته‌اند.

طول عمر بازی‌های ایرانی

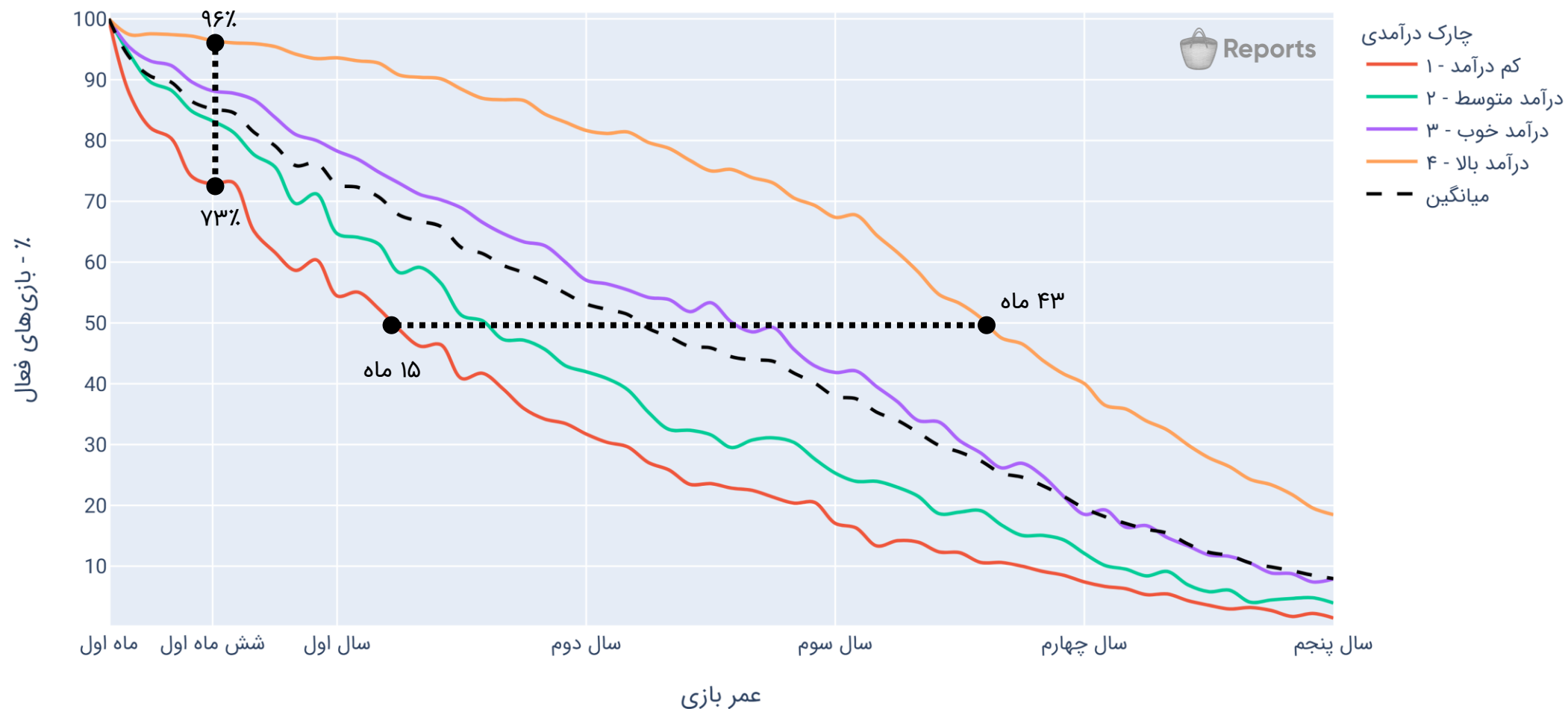
به طور میانگین بازی‌ها تا چند ماه بعد از انتشار عمر می‌کنند؟



شامل تمام بازی‌های ایرانی که تا فروردین ۹۹ حداقل سه سال از زمان انتشارشان گذشته و در این مدت حداقل ۱۰۰ هزار تومان درآمد داشته‌اند.

طول عمر بازی‌های ایرانی (به تفکیک چارک درآمدی)

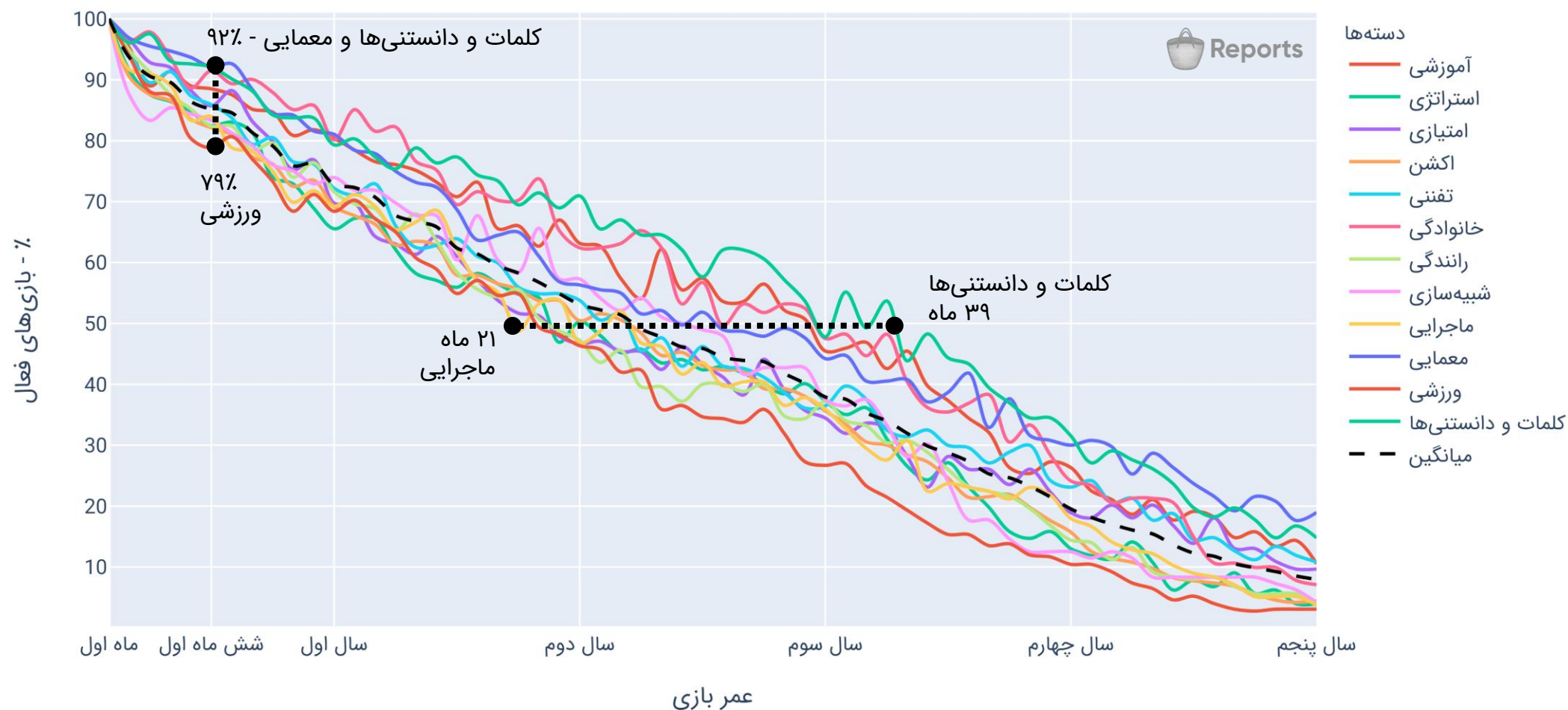
به طور میانگین بازی‌ها تا چند ماه بعد از انتشار عمر می‌کنند؟



شامل تمام بازی‌های ایرانی که تا فروردین ۹۹ حداقل سه سال از زمان انتشارشان گذشته و در این مدت حداقل ۱۰۰ هزار تومان درآمد داشته‌اند.

طول عمر بازی‌های ایرانی (به تفکیک دسته)

به طور میانگین بازی‌ها تا چند ماه بعد از انتشار عمر می‌کنند؟

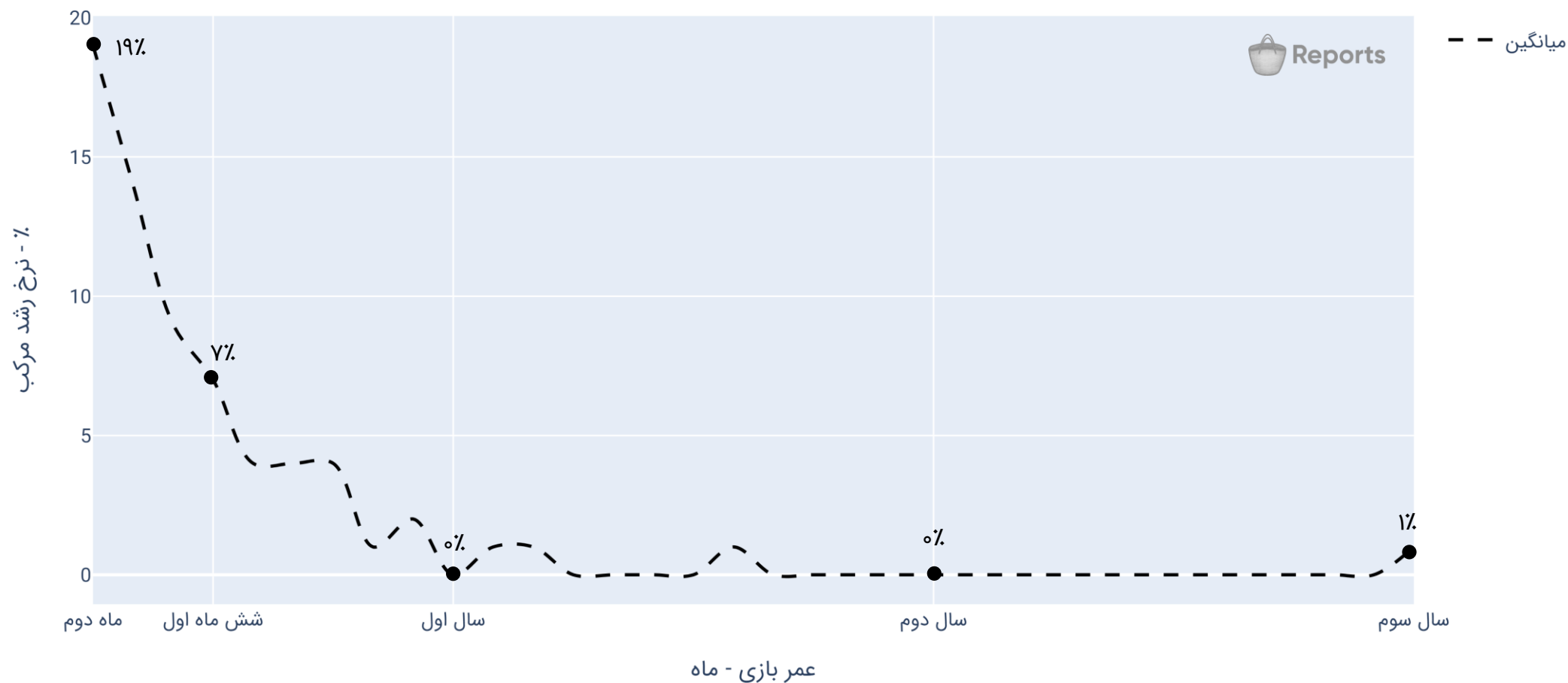


شامل تمام بازی‌های ایرانی که تا فروردین ۹۹ حداقل سه سال از زمان انتشارشان گذشته و در این مدت حداقل ۱۰۰ هزار تومان درآمد داشته‌اند.

رشد

رشد ماهانه درآمد بازی‌های ایرانی

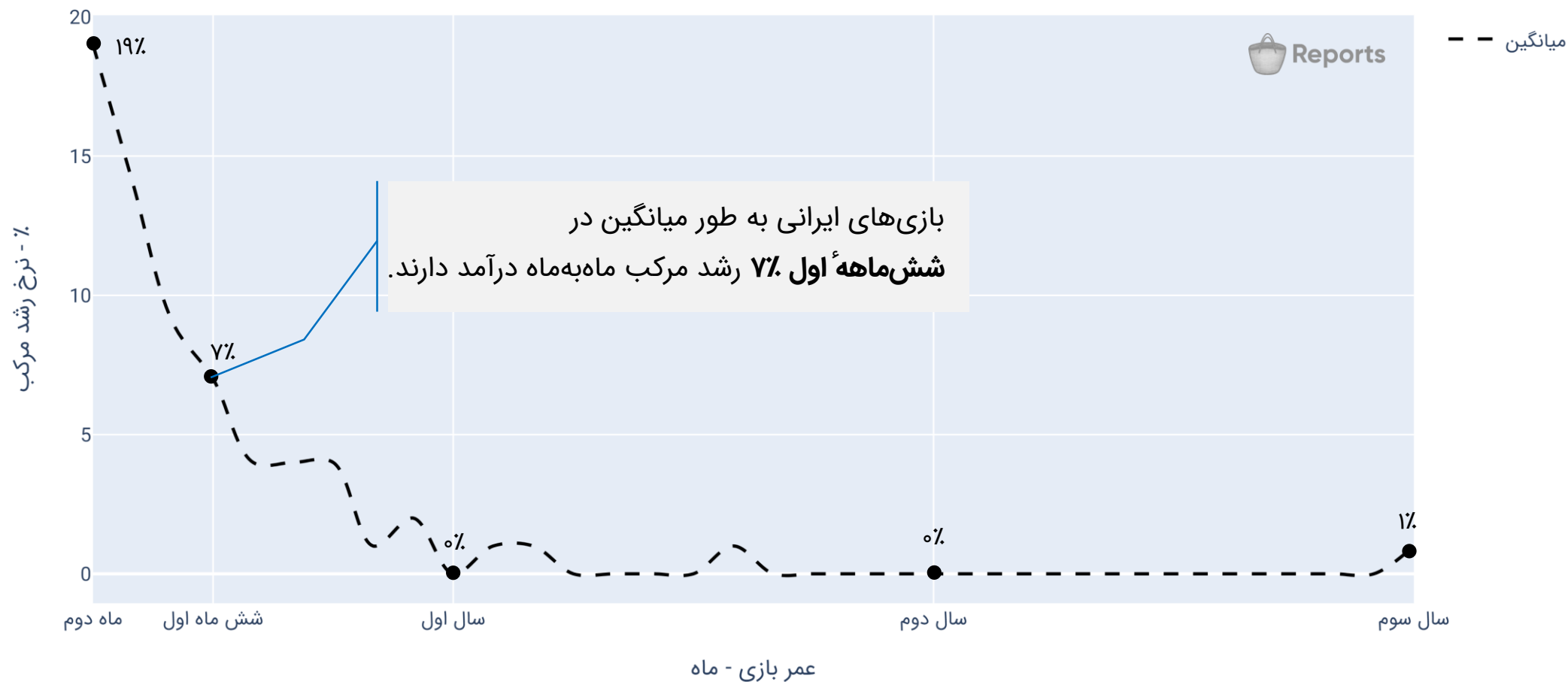
به طور میانگین بازی‌ها در طول عمر خود چند درصد رشد ماه به ماه مرکب در درآمد دارند؟



شامل تمام بازی‌های ایرانی که از ابتدای سال ۹۶ به بعد منتشر شده و در این مدت حداقل ۱۰۰ هزار تومان درآمد داشته‌اند. نرخ رشد مرکب ماه به ماه از فرمول $CGR = \left(\frac{EV}{BV}\right)^{\frac{1}{n-1}} - 1$ محاسبه شده که در آن n ماه، EV درآمد ماه n و BV درآمد ماه اول است.

رشد ماهانه درآمد بازی‌های ایرانی

به طور میانگین بازی‌ها در طول عمر خود چند درصد رشد ماه به ماه مرکب در درآمد دارند؟



شامل تمام بازی‌های ایرانی که از ابتدای سال ۹۶ به بعد منتشر شده و در این مدت حداقل ۱۰۰ هزار تومان درآمد داشته‌اند. در این نمودار از میانه (Median) برای محاسبات استفاده شده است.

رشد ماهانه درآمد بازی‌های ایرانی (به تفکیک سطح درآمد)

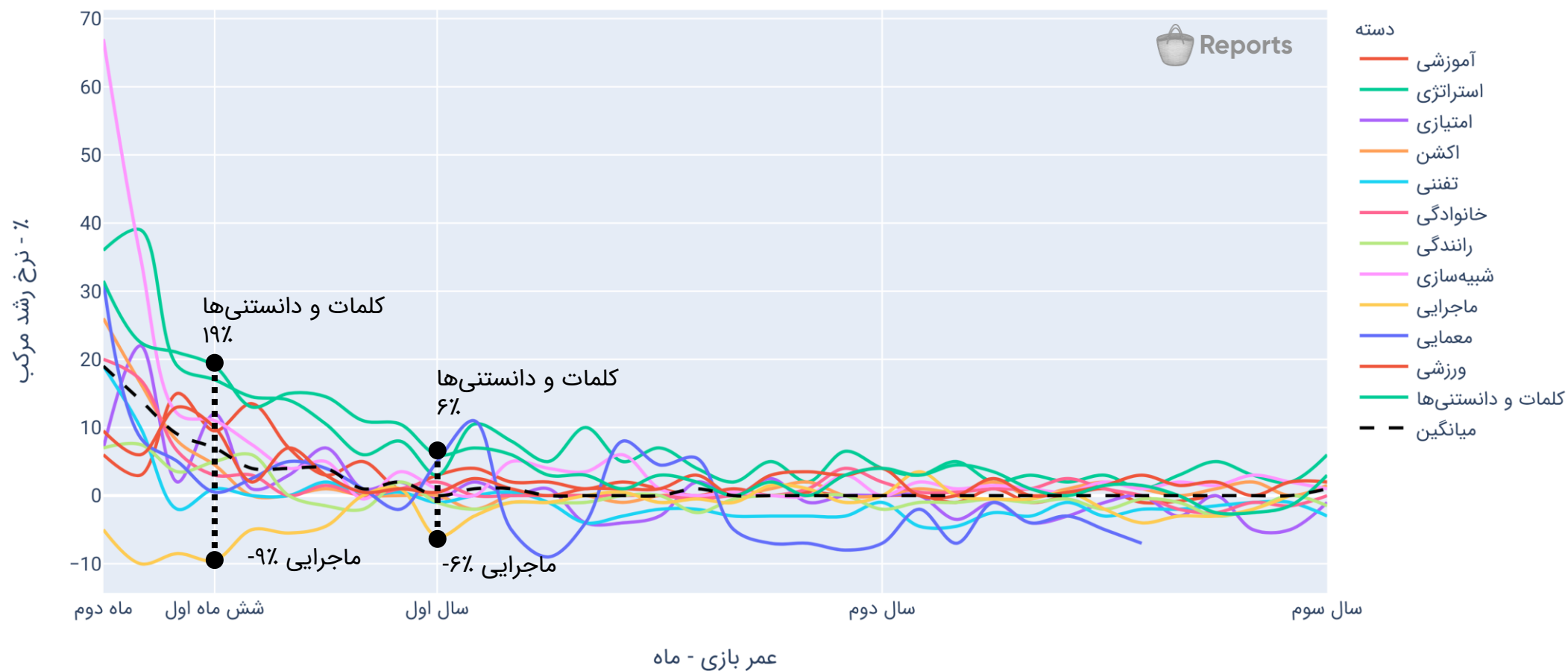
به طور میانگین بازی‌ها در طول عمر خود چند درصد رشد ماه به ماه مرکب در درآمد دارند؟



شامل تمام بازی‌های ایرانی که از ابتدای سال ۹۶ به بعد منتشر شده و در این مدت حداقل ۱۰۰ هزار تومان درآمد داشته‌اند. در این نمودار از میانه (Median) برای محاسبات استفاده شده است.

رشد ماهانه درآمد بازی‌های ایرانی (به تفکیک دسته)

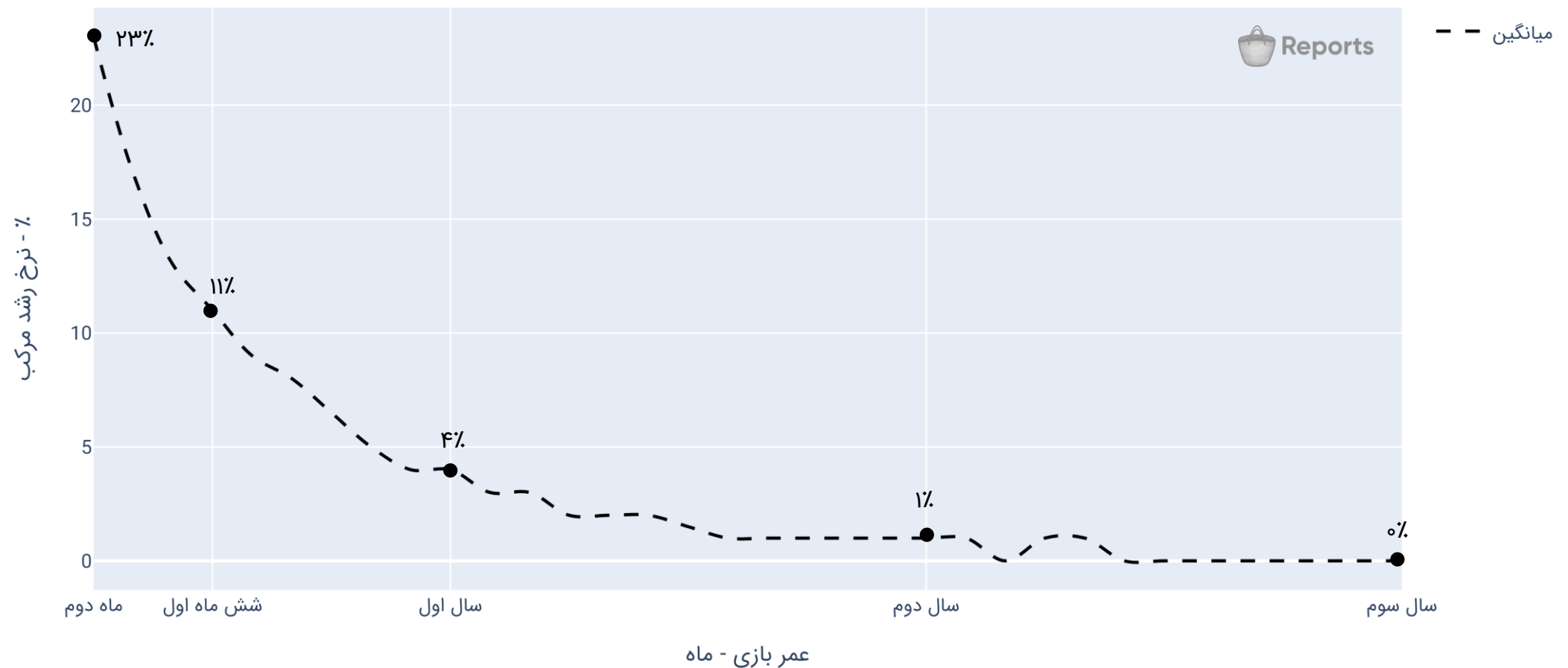
به طور میانگین بازی‌ها در طول عمر خود چند درصد رشد ماه به ماه مرکب در درآمد دارند؟



شامل تمام بازی‌های ایرانی که از ابتدای سال ۹۶ به بعد منتشر شده و در این مدت حداقل ۱۰۰ هزار تومان درآمد داشته‌اند. در این نمودار از میانه (Median) برای محاسبات استفاده شده است.

رشد ماهانه نصب فعال بازی‌های ایرانی

به طور میانگین بازی‌ها در طول عمر خود چند درصد رشد ماه به ماه مرکب در نصب فعال دارند؟



شامل تمام بازی‌های ایرانی که از ابتدای سال ۹۶ به بعد منتشر شده و در این مدت حداقل ۱۰۰۰ نصب فعال داشته‌اند. رشد نصب فعال بعد از کسب اولین ۱۰۰۰ نصب فعال محاسبه شده است. در این نمودار از میانه (Median) برای محاسبات استفاده شده است.

رشد ماهانه نصب فعال بازی‌های ایرانی

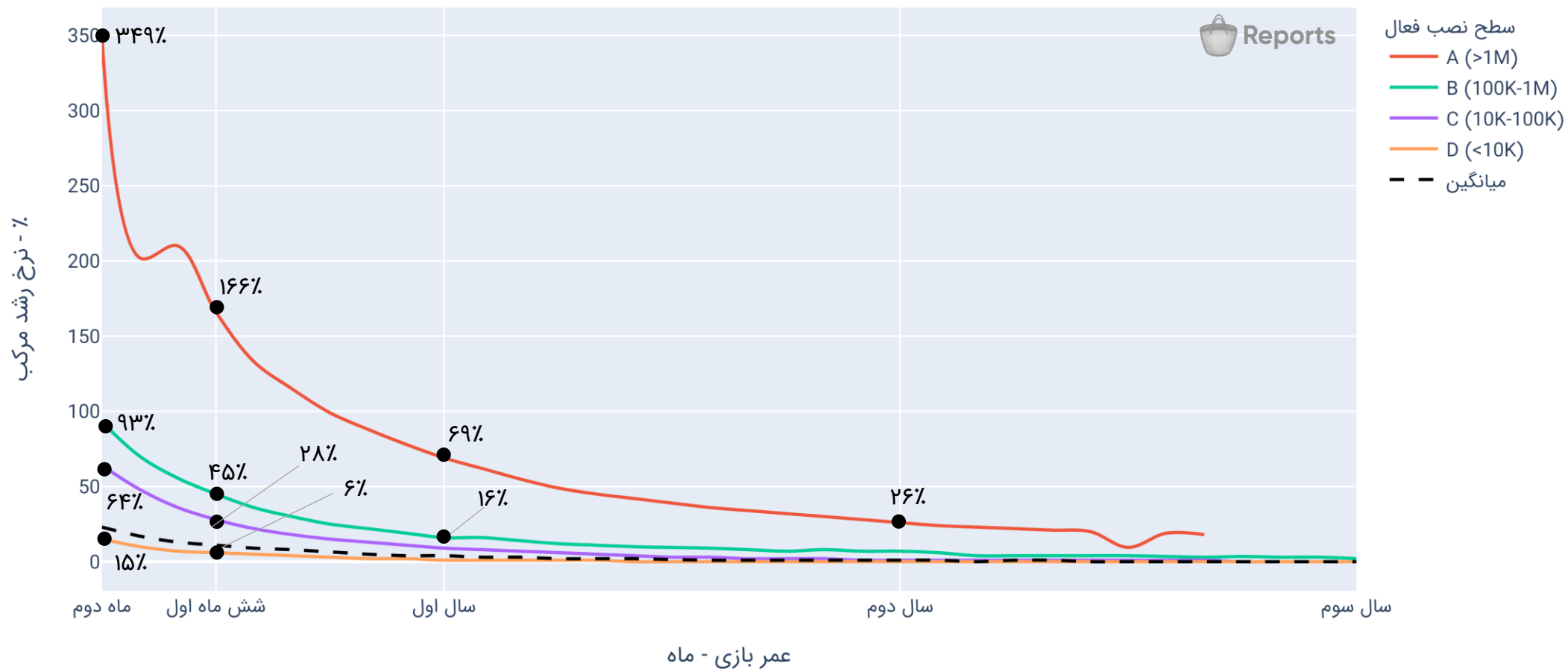
به طور میانگین بازی‌ها در طول عمر خود چند درصد رشد ماه به ماه مرکب در نصب فعال دارند؟



شامل تمام بازی‌های ایرانی که از ابتدای سال ۹۶ به بعد منتشر شده و در این مدت حداقل ۱۰۰۰ نصب فعال داشته‌اند. رشد نصب فعال بعد از کسب اولین ۱۰۰۰ نصب فعال محاسبه شده است. در این نمودار از میانه (Median) برای محاسبات استفاده شده است.

رشد ماهانه نصب فعال بازی‌های ایرانی (به تفکیک تعداد نصب فعال)

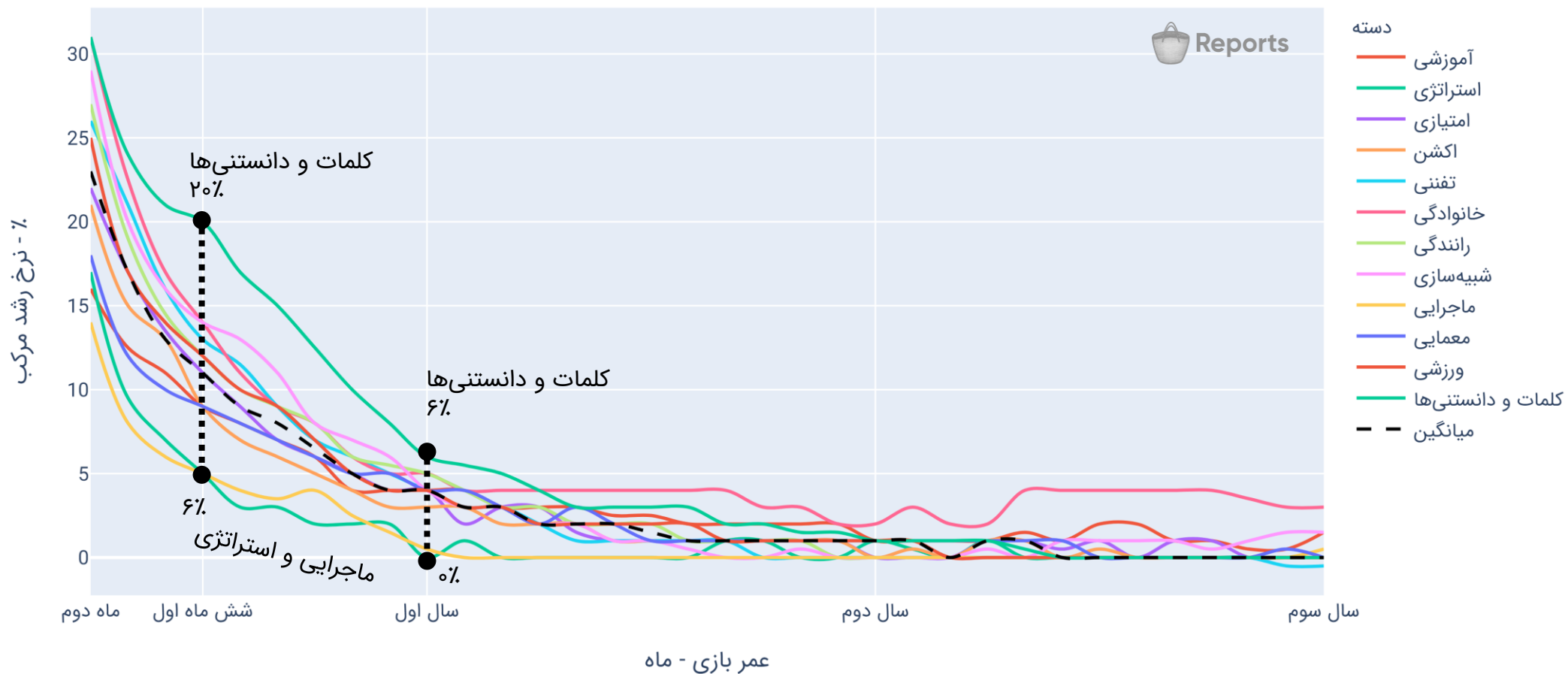
به طور میانگین بازی‌ها در طول عمر خود چند درصد رشد ماه به ماه مرکب در نصب فعال دارند؟



شامل تمام بازی‌های ایرانی که از ابتدای سال ۹۶ به بعد منتشر شده و در این مدت حداقل ۱۰۰۰ نصب فعال داشته‌اند. رشد نصب فعال بعد از کسب اولین ۱۰۰۰ نصب فعال محاسبه شده است. در این نمودار از میانه (Median) برای محاسبات استفاده شده است.

رشد ماهانه نصب فعال بازی‌های ایرانی (به تفکیک دسته)

به طور میانگین بازی‌ها در طول عمر خود چند درصد رشد ماه به ماه مرکب دارند؟



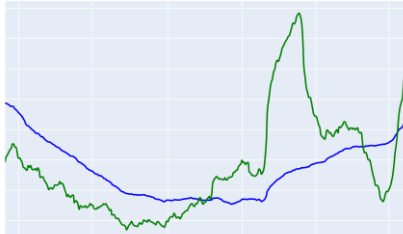
شامل تمام بازی‌های ایرانی که از ابتدای سال ۹۶ به بعد منتشر شده و در این مدت حداقل ۱۰۰۰ نصب فعال داشته‌اند. رشد نصب فعال بعد از کسب اولین ۱۰۰۰ نصب فعال محاسبه شده است. در این نمودار از میانه (Median) برای محاسبات استفاده شده است.

رَوْندها

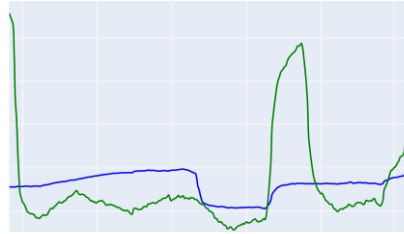
روند رشد بازی‌ها به تفکیک دسته

مقایسه میانگین متحرک ۳۰ روزه با میانگین متحرک ۱۸۰ روزه تعداد خرید روزانه از هر دسته

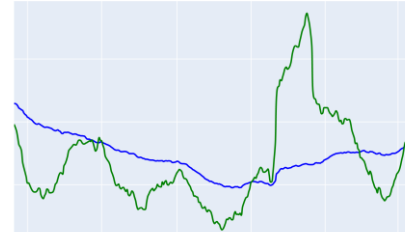
آموزشی



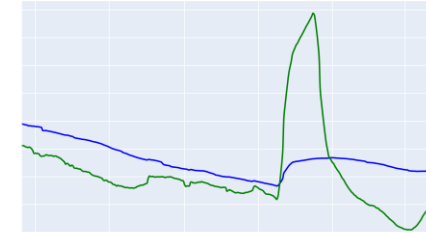
ماجراجویی



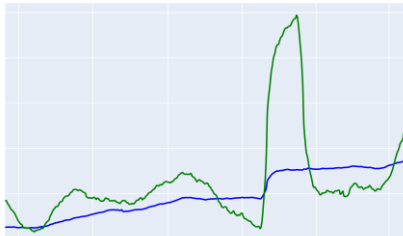
ورزشی



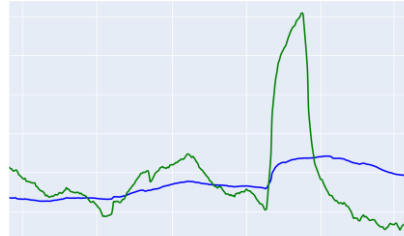
کلمات و دانستی‌ها



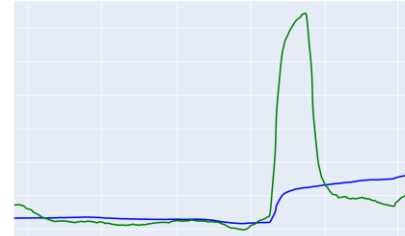
امتیازی



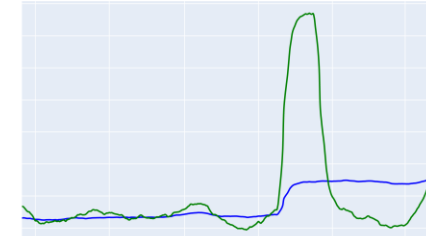
شبیه‌سازی



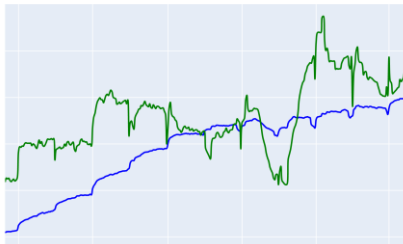
معمایی



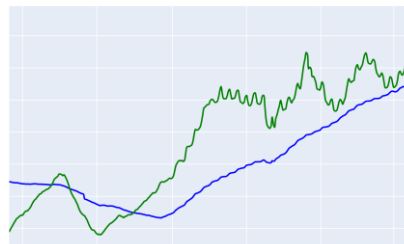
راندگی



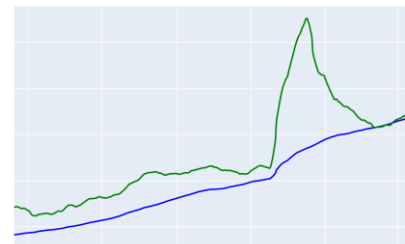
استراتژی



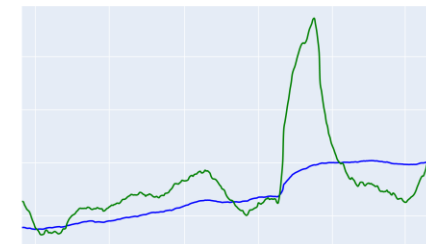
خانوادگی



تفنی



اکشن



میانگین تعداد خرید

سال ۹۸ - روز

میانگین متحرک ۳۰ روزه — میانگین متحرک ۱۸۰ روزه

شامل تمام بازی‌های ایرانی که در طول سال ۹۸ فروش داشتند.

روند تمرکز در تعداد نصب فعال

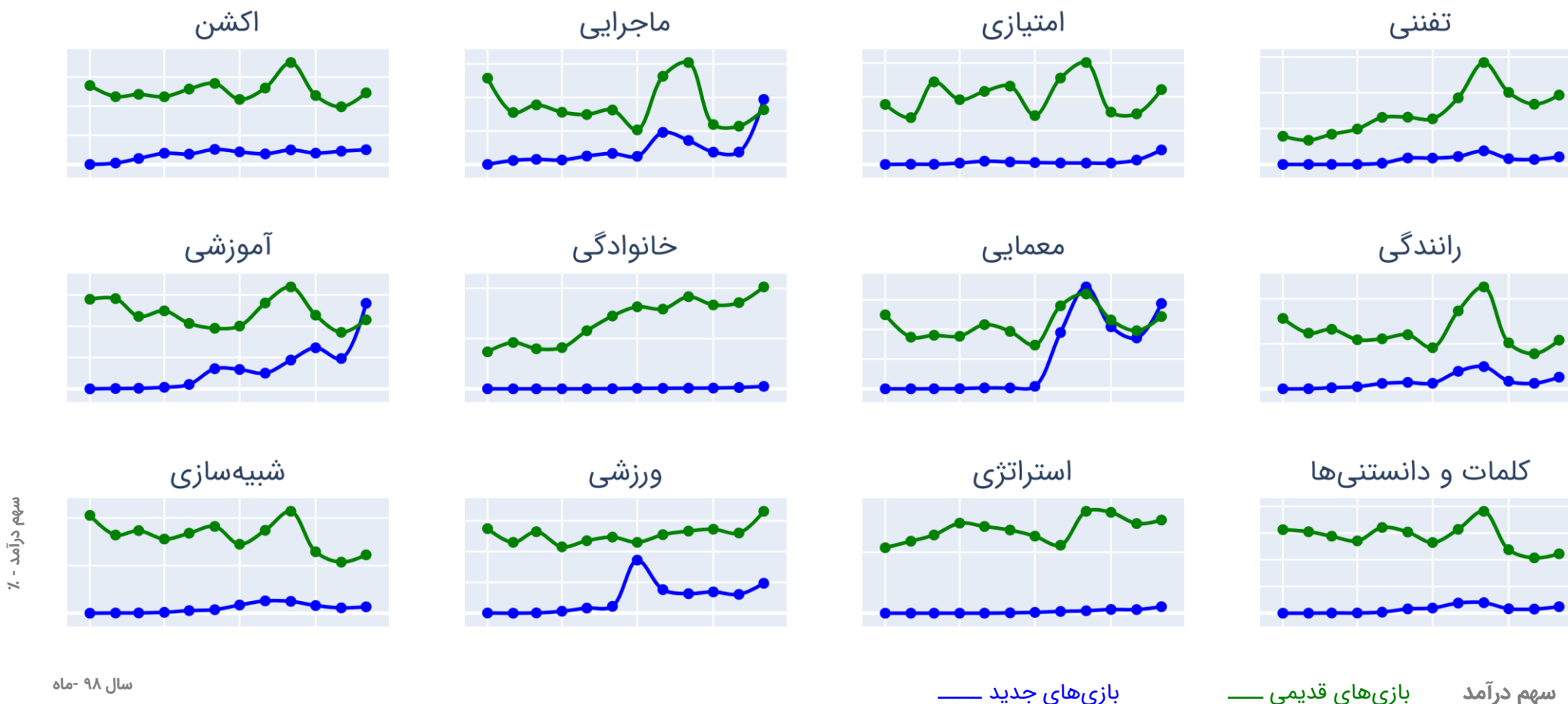
کاهش تمرکز در نصب فعال به معنای افزایش متوازن نصب فعال بین بازی‌های مختلف یک دسته است.



تمرکز در نصب فعال بر اساس شاخص هراندایل-هیرشمان (HHI) و با فرمول زیر محاسبه شده است: $HHI = r_1^2 + r_2^2 + \dots + r_n^2$ که در آن r نشان‌دهنده درصد سهم بازار هر کدام از بازی‌هاست و n تعداد کل بازی‌هایی که حداقل یک فروش در طول ماه داشته‌اند. هر چه این عدد به ۱۰۰ نزدیک باشد نشان‌دهنده تمرکز بالای بازار و هر چه به صفر نزدیک‌تر باشد نشان‌دهنده تمرکز پایین بازار است.

درآمد بازی‌های جدید در مقایسه با بازی‌های قدیمی در سال ۹۸

افزایش سهم بازی‌های جدید نشان‌دهنده ورود رقبای جدید به بازار است.



بازی‌های جدید در سال ۹۸ منتشر شده‌اند و بازی‌های قدیمی قبل از سال ۹۸.

مهدی ناصری

تحلیل‌گر داده‌های کسب‌وکار

mahdi.nasseri@gmail.com

[Virgool.io/@mahdi](https://virgool.io/@mahdi)

Twitter: @mahdinasseri



cafebazaar.ir

