

App Annie

2015

R E T R O S P E C T I V E

Ретроспективный отчет App Annie за 2015 год

ИССЛЕДОВАНИЯ И АНАЛИЗ

Ограничения на использование

Информация, материалы, данные, изображения, графики и другие компоненты этого отчета (далее — «Отчет») защищены авторским правом и принадлежат либо находятся под контролем App Annie, если не указано иное. В результате несанкционированного использования Отчета могут быть нарушены авторское право, право товарный знак или другие права на интеллектуальную собственность App Annie, что может стать поводом для иска о возмещении ущерба и/или причиной наступления уголовной ответственности. Изменение, копирование, распространение, повторная публикация, загрузка в Интернет, размещение на ресурсах, декомпиляция или передача отчета любым способом без предварительного письменного согласия App Annie запрещены.

Содержание

КРАТКИЙ ОБЗОР

4

ВЕДУЩИЕ ТЕНДЕНЦИИ В ИНДУСТРИИ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ В 2015 ГОДУ

Новости о платформах и рынке приложений	6
Тенденции сохраняются: показатель загрузок Google Play в два раза выше, чем у iOS, а iOS уходит в отрыв по доходу	7
iOS в Китае: Китай обходит США по загрузкам, а его показатель дохода удвоился по сравнению с 2014 г.	9
Google Play обошел iOS по загрузкам в США	11
Формирующиеся рынки продолжают демонстрировать рост	14
Положительная динамика монетизации и секторы рынка	16
Приложения для совместных поездок и вызова такси: показатели использования повсеместно растут	17
Монетизация приложений для знакомств: год под знаком Tinder	20
Потоковое видео: обозначены линии фронта	22
Потоковое воспроизведение музыки: доходы на высоте как у глобальных, так и местных игроков	24
Мобильная коммерция: покупатели выбирают малый экран	26
Эволюция мобильных игр	29
Игры: рост конкуренции и укорочение жизненного цикла	30

Core-игры в Азии: игры с захватывающим сюжетом забирают у игроков время и деньги

32

Новый рубеж для приложений

34

Запуск носимых устройств и ТВ

35

ВЕДУЩИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ И КОМПАНИИ ПО СТРАНАМ

39

Весь мир

40

Бразилия

43

Китай

46

Франция

49

Германия

52

Япония

55

Россия

58

Южная Корея

60

Великобритания

63

США

66

ЛИДИРУЮЩИЕ СТРАНЫ И КАТЕГОРИИ

69

Ведущие страны

70

Ведущие категории

71

О КОМПАНИИ APP ANNIE

72

ИССЛЕДОВАНИЯ И АНАЛИЗ

КРАТКИЙ ОБЗОР

Коктейль из мобильных устройств, высокоскоростных сетей и приложений дал начало новому миру с множеством возможностей применения этих технологий. Общение и обмен данными, повышение производительности и полезные инструменты, развлечения и шоппинг — можно сказать, что мы все чаще живем и управляем нашей жизнью с помощью приложений. В 2015 году в индустрии приложений произошел ряд событий, которые лишней раз подтвердили, насколько важную роль приложения играют во всем, что мы делаем, и каким образом мы это делаем.

В ретроспективном отчете App Annie за 2015 год мы привели наиболее интересные и значимые факты, которые, по нашему мнению, определяют и переопределяют нынешний рынок мобильных приложений. Не удивительно, что развитие ситуации с платформами — а именно, Google Play увеличил

свой отрыв по загрузкам, а Apple iOS уверенно ведет по показателю дохода — является движущим фактором развития экосистемы мобильных приложений в целом и закладывает основу конкурентной динамики, ожидаемой в этом году. И в невероятном успехе iOS в Китае, и в ведущей роли Google Play сразу на нескольких формирующихся рынках мы отмечаем, каким образом эти две платформы задают тон в категориях, моделях монетизации и новых устройствах.

Прошедший год оказался невероятно успешным с точки зрения монетизации приложений. На самом деле, доля встроенных покупок в доходах магазинов приложений в 2015 году продолжила расти, что обусловлено стремительным скачком доходов по модели подписки за счет высокого спроса на видео, музыку и приложения для знакомств.

Однако богатая история монетизации не ограничивается только моделью подписки, как выясняется на фоне колоссального успеха по всему миру приложений для совместных поездок и шоппинга, разработанных в первую очередь для мобильных устройств.

Игры по-прежнему впереди планеты всей по количеству загрузок и доходу магазинов приложений, однако мы становимся свидетелями зарождения новых тенденций, вместе с тем как независимые разработчики бросают вызов крупнейшим издателям. Кроме того, рынок мобильных игр достиг определенного уровня зрелости, который определяет, насколько быстро игры достигают конца своего жизненного цикла, и это вынуждает издателей искать все возможности для того, чтобы новые игры добились успеха в максимально короткие сроки.

Наконец, говоря о тенденциях в индустрии мобильных приложений в 2015 году, невозможно не отметить новую веху — ТВ и носимые устройства. Этот год прошел под

знаменем экспансии абсолютно новой категории устройств iOS — часов и аксессуаров для ТВ, — а также пополнением линейки устройств iOS новым iPad Pro.

С дебютом Apple Watch и watchOS носимые устройства вошли в нашу жизнь как полноценный форм-фактор, и мы считаем, что часы — это только начало. В сентябре Тим Кук из Apple возвестил, что, по их мнению, «будущее телевидения — за приложениями». Этот давно существующий и приносящий доходы экран предлагает огромные возможности для продаж приложений и рекламы в 2016 году и далее.

Составляя прогнозы на 2016 год, мы предполагаем, что индустрию приложений ждут еще более захватывающие события — убедитесь в этом сами, прочитав нашу статью [Главные тренды-2016](#). Но не обманитесь: по мере того как приложения поглощают мир, они продолжают существенным образом преобразовывать наши подходы к работе и игре, а также способы вовлечения пользователей и модели монетизации, применяемые компаниями.



Новости о платформах и рынке приложений

Тенденции сохраняются: показатель загрузок Google Play в два раза выше, чем у iOS, а iOS уходит в отрыв по доходу

Google Play продемонстрировал колоссальный рост загрузок, обусловленный всплеском числа новых владельцев смартфонов на формирующихся рынках. Эта тенденция открывает для издателей возможности завоевания новых рынков за счет покрытия неудовлетворенных потребностей пользователей в определенном регионе. Тем временем, доходы от приложений в годовом исчислении заметно выросли, вместе с тем как iOS App Store укрепил свои позиции как лидирующий по показателю дохода магазин приложений. Особо следует отметить, что взлет доходов iOS способствовал успеху монетизации в новых секторах рынка приложений, позволяя все большему числу компаний убедиться, что мобильные устройства и приложения являются жизнеспособной и жизненно важной составляющей уверенного роста.

В прошлогоднем ретроспективном отчете мы отметили, что Google Play опережает iOS по загрузкам на 60%.

В 2015 году этот отрыв увеличился почти до 100%. Подобный резкий дисбаланс может ознаменовать начало серьезных сдвигов в мобильном маркетинге, включая значительное увеличение доли Android в расходах на мобильную рекламу.

Резким скачком общемирового показателя загрузок Google Play преимущественно обязан формирующимся рынкам (об этом факте мы упоминали в наших отчетах о состоянии рынка App Annie Index for Market за [1-й квартал 2015 года](#) и [3-й квартал 2015 года](#)). Пятью лидерами с этой точки зрения стали Бразилия, Индия, Индонезия, Турция и Мексика. На эти страны в совокупности пришлась почти половина из добавившегося по сравнению с прошлым годом количества загрузок Google Play.

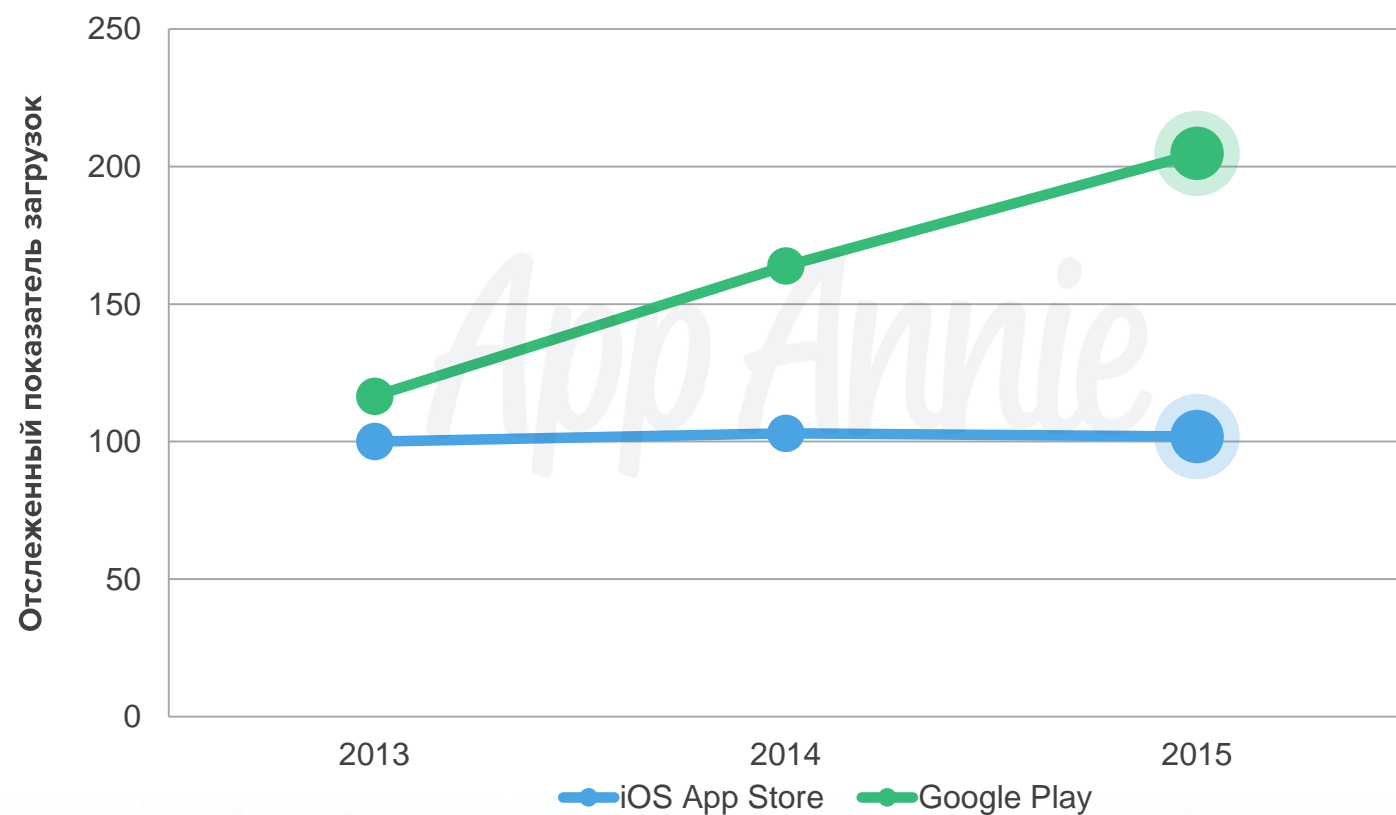
Оба магазина приложений сделали значительный рывок в доходах, хотя iOS продолжает опережать по этому показателю Google Play.

Своим успехом магазин на iOS обязан Китаю, США и Японии, на которые пришлось почти 90% прироста дохода iOS App Store в годовом исчислении. Китай продемонстрировал особенно впечатляющий рост доходов в App Store — факт, который Apple отметила в телеконференции, посвященной своей финансовой деятельности. Соотношение между играми и приложениями в этом показателе с 2014 года не изменилось: на игры по-прежнему приходится 90% доходов в Google Play и 75% в iOS App Store.

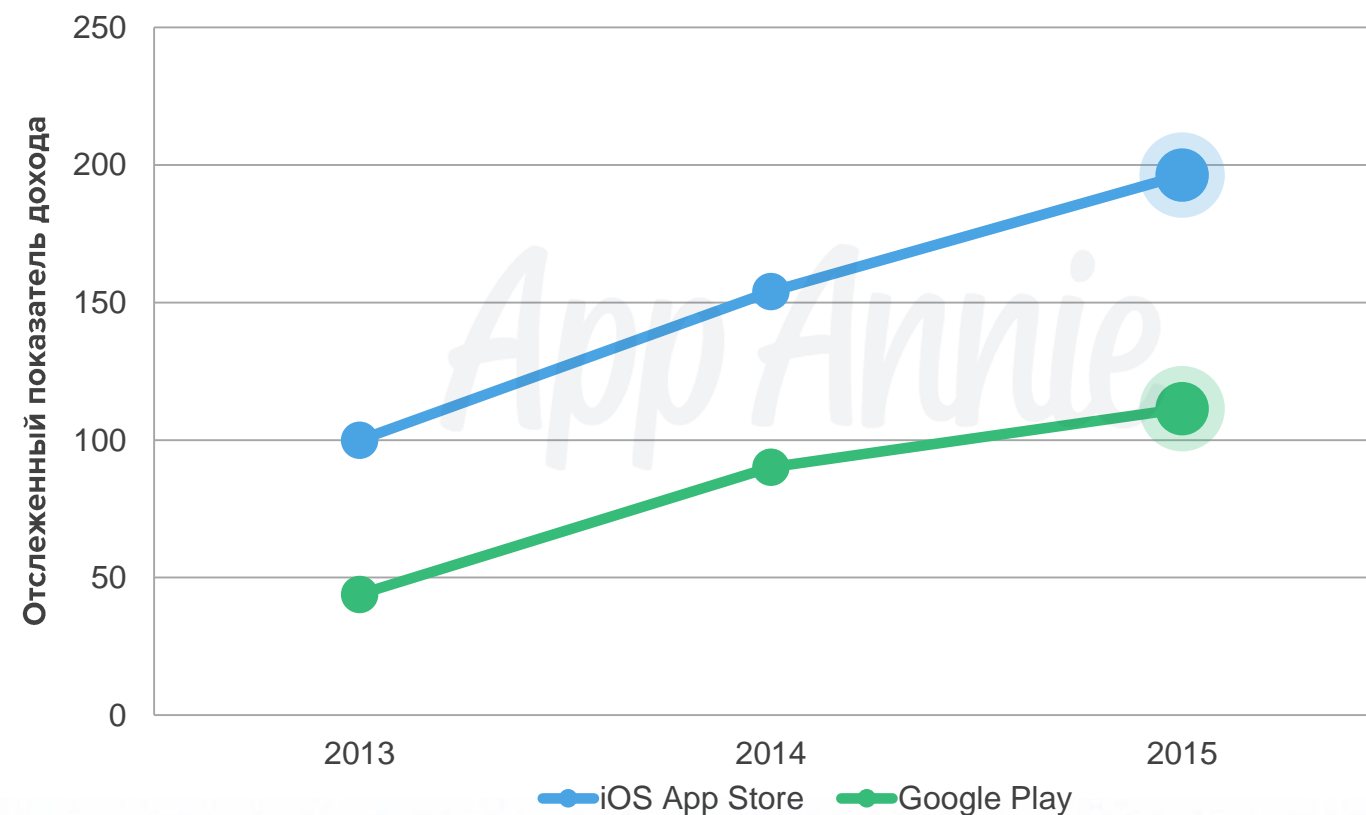
Индустрия мобильных приложений по-прежнему сохраняет значительный потенциал роста. Уровень проникновения смартфонов и других устройств на некоторых формирующихся рынках все еще низок, и его повышение в будущем с большой долей вероятности стимулирует всплеск числа загрузок. Доходы магазинов приложений продолжают расти в наступившем году с учетом расширения аудитории и дальнейшего успеха моделей монетизации, таких как приобретение подписки внутри приложения.

Уверенное лидерство Google Play по загрузкам обеспечивают формирующиеся рынки, а именно Бразилия, Индия, Индонезия, Турция и Мексика. Источником стабильного роста доходов Apple iOS App Store стали, главным образом, Китай, США и Япония.

Годовой показатель загрузок приложений, весь мир



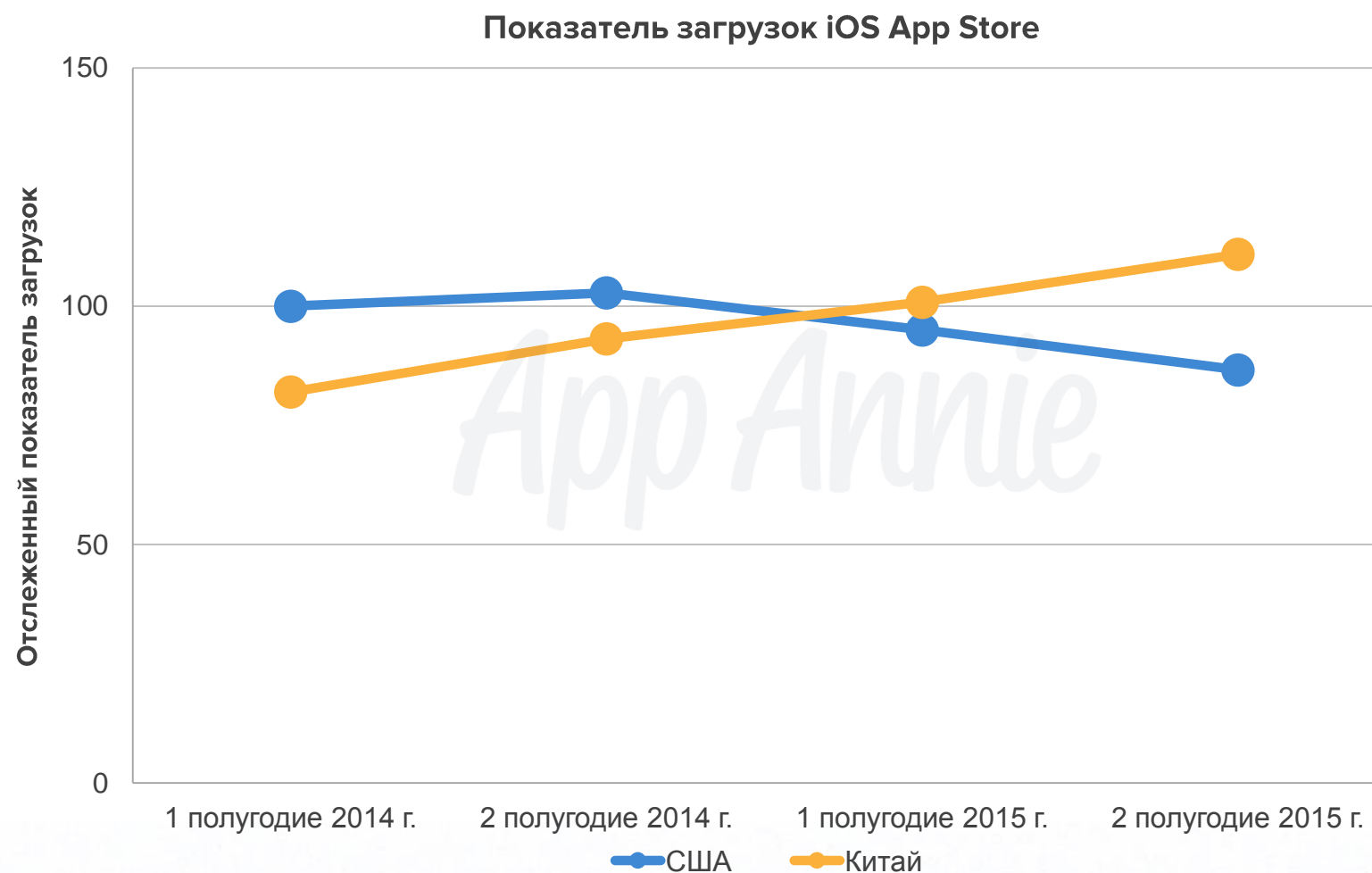
Годовой показатель дохода приложений, весь мир



iOS в Китае: Китай обходит США по загрузкам, а его показатель дохода удвоился по сравнению с 2014 годом

Китай стал основным источником успеха iOS в 2015 году. Еще в 2014 году он был вторым по величине рынком iOS по загрузкам, а год спустя уже вышел в лидеры, также обусловив взлет доходов iOS.

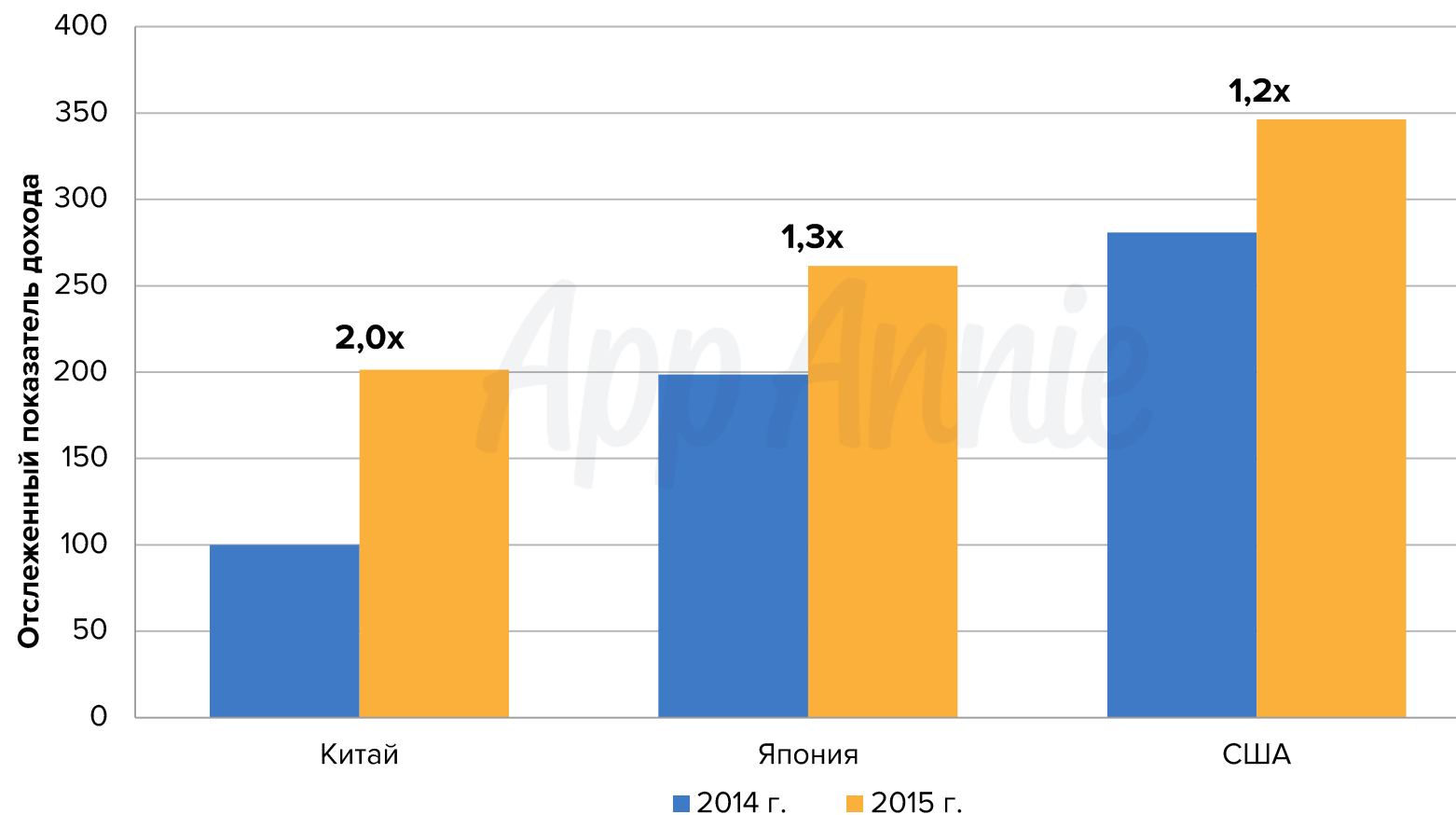
Китай обошел США по загрузкам в iOS в 1-м квартале 2015 года и продолжил демонстрировать динамичный рост на протяжении всего года. В 4-м квартале 2015 года показатель загрузок iOS по Китаю вырос на 20% по сравнению с аналогичным периодом 2014 года. Рост загрузок в значительной степени обусловлен широким распространением устройств под управлением iOS, а именно iPhone 6 и 6 Plus, среди китайских потребителей. Фаблеты уже давно популярны в Китае, и переход Apple на большой экран просто высвободил скрытый спрос на iPhone. Как уже упоминалось в нашем [отчете о росте Китая](#) в 2015 году, показатель установок приложений для iPhone и iPad в Китае вырос примерно в три раза быстрее по сравнению с США на протяжении 2014 года. Эта тенденция сохранилась и в 2015 году, с учетом того, что Apple [сообщила](#) о приросте доходов по Поднебесной почти на 85% за этот финансовый год по сравнению с предыдущим, и главным образом благодаря продажам iPhone.



Как уже отмечалось ранее, рост числа загрузок нередко закладывает основу для роста дохода, и именно так происходит в Китае. Затраты Китая в iOS App Store в 2015 году взлетели до небес, что привело к удвоению дохода по сравнению с прошлым годом. Игры неизменно опережают остальные категории приложений, и эта тенденция особенно проявилась в Китае, учитывая, что за счет игр доходы в 2014 году удвоились, а всего на игры пришлось почти 95% совокупного дохода iOS в Китае за 2015 год. В настоящее время Китай занимает третье место по доходам в iOS, после США и Японии, однако ввиду его быстрого роста этот разрыв стремительно сокращается. В любом случае успех iOS в Китае должен быть на руку разработчикам, которые нацелены на удовлетворение потребностей и предпочтений в этом регионе.

Китай обладает потенциалом опередить Японию по доходам в iOS в течение следующего года.

Показатель дохода iOS App Store



Google Play обошел iOS по загрузкам в США

Статус США в индустрии мобильных приложений невозможно недооценить.

Это родина Apple и Google, а также [один из крупнейших рынков смартфонов](#). Кроме того, США — единственная страна, фигурирующая в тройке лидеров по загрузкам и доходам как в iOS App Store, так и Google Play. (Германия — еще одна такая страна, но она попала только в десятку лидеров.) Таким образом, любые существенные перемены в США сказываются на индустрии приложений в целом. Одно подобное событие мы наблюдали в 2015 году, когда впервые Google Play опередил iOS App Store по годовому показателю загрузок.

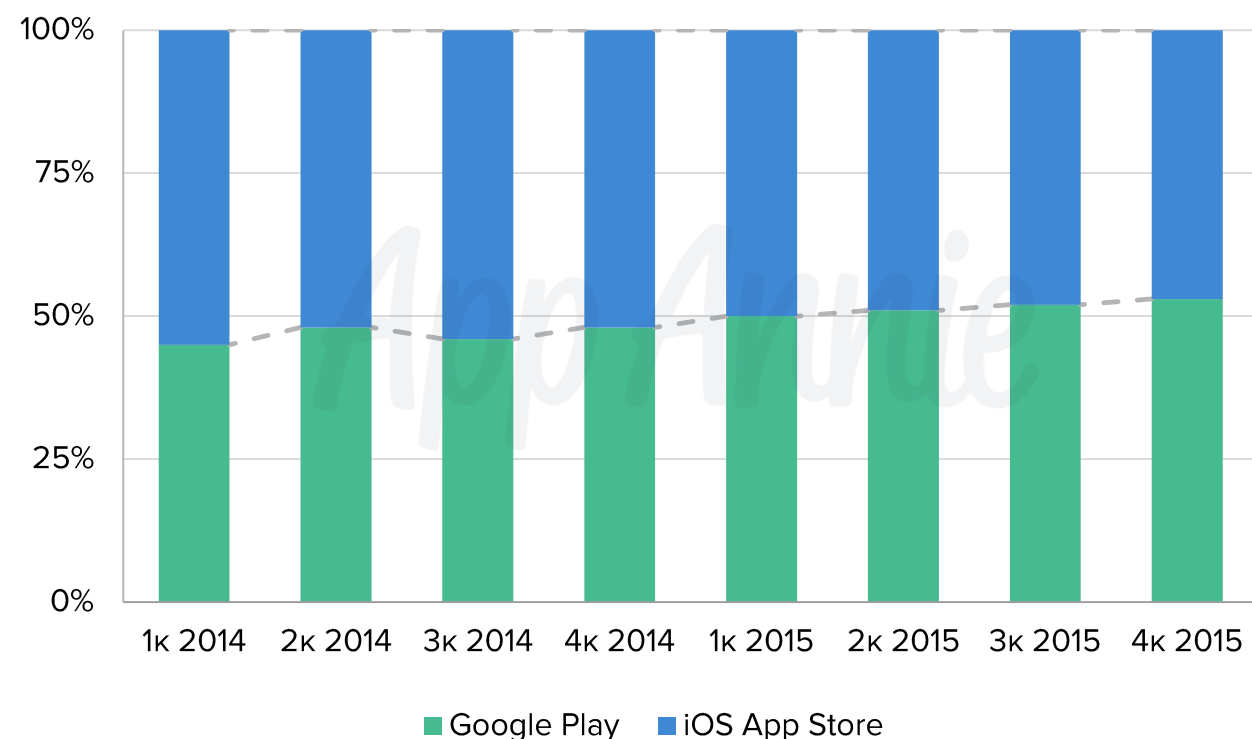
Доля Google Play в совокупном показателе загрузок iOS и Google Play выросла с примерно 45% в 2014 году до 55% в 2015 году. Основную роль в этом перевесе сил

сыграли загрузки игр: в 2015 году из Google Play было загружено в 1,5 раза больше игр, чем из iOS App Store, в сравнении с почти равными долями в прошлом году.

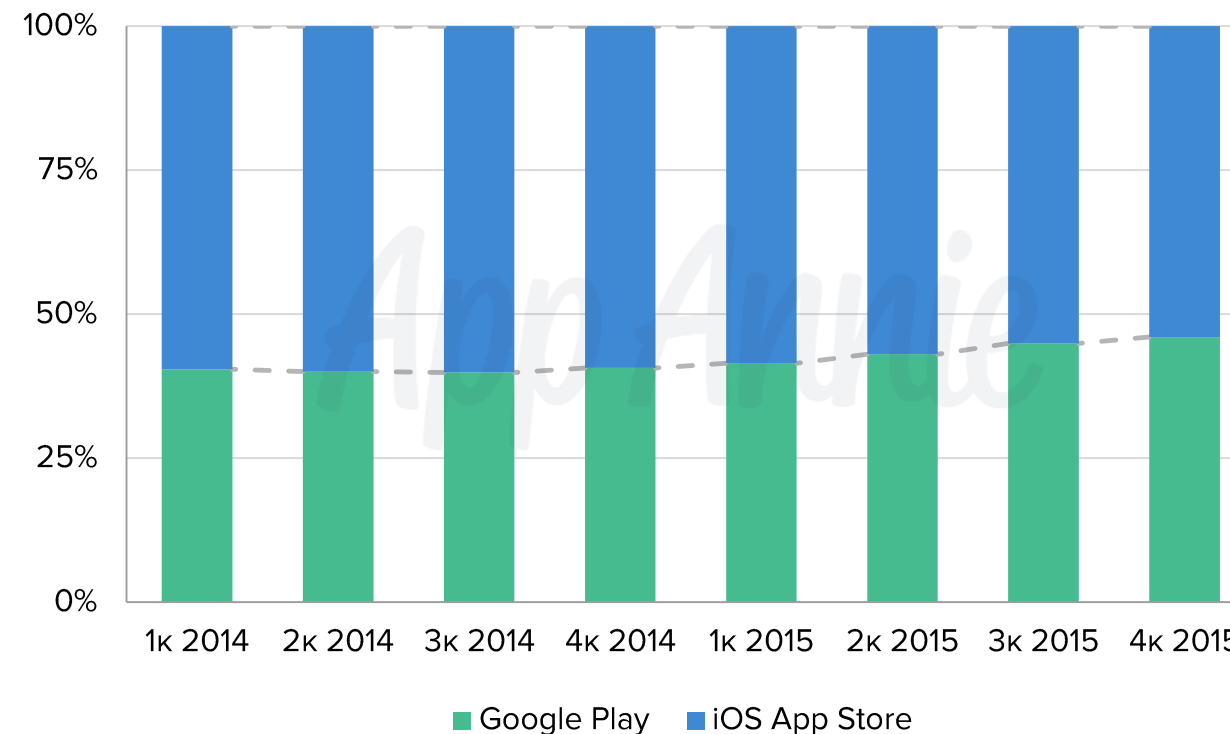
Несмотря на то, что Google Play, как уже было отмечено ранее, прочно стоит на ногах на формирующихся рынках, рост доли этого магазина приложений в совокупном показателе загрузок iOS и Google Play на зрелых рынках не является изолированной тенденцией. В Великобритании (еще одной стране, где безраздельно властвует iOS) доля Google Play увеличилась с 40% до 45% в годовом исчислении. Как правило, игры выступают основной движущей силой роста числа загрузок, и в Великобритании уже заметны признаки приближающегося смещения чаши весов в сторону Google Play, который хоть и не намного, но все же опередил iOS по загрузкам игр в 2015 году.



Доля США в показателях загрузок iOS App Store и Google Play



Доля Великобритании в показателях загрузок iOS App Store и Google Play

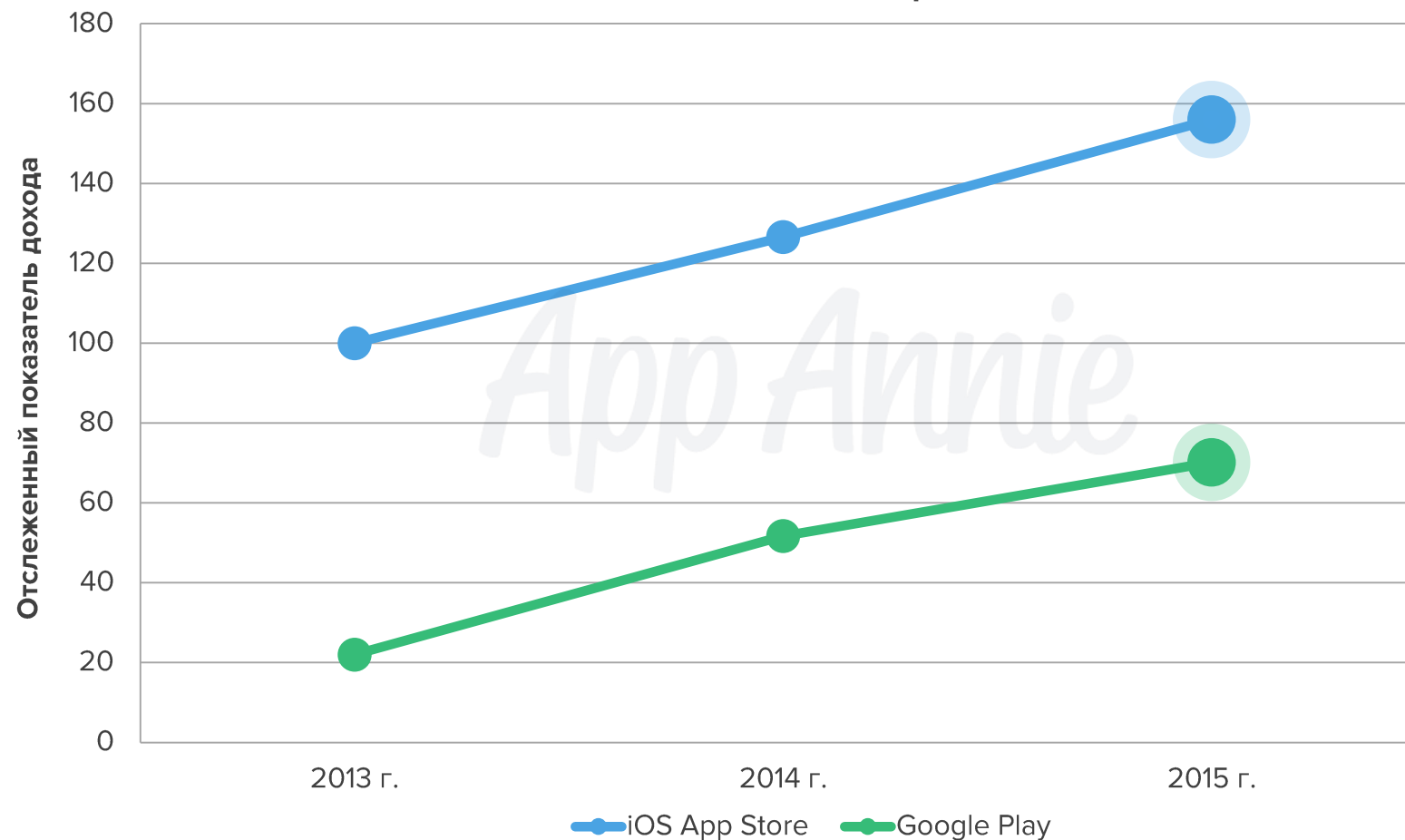


Google Play вышел в лидеры в США в первом квартале 2015 года, в конечном счете обеспечив себе долю 55% в совокупном показателе загрузок iOS App Store и Google Play.

Однако в том, что касается доходов, картина во всем мире иная, и правит балом здесь iOS. И хотя Android продолжает покушаться на долю рынка Apple в США, по доходам эта платформа отстает существенно. Google необходимо продолжать развивать свою стратегию, чтобы помочь разработчикам привлечь доходы; и с учетом вышесказанного, доля рынка Android должна вырасти в сегменте дорогих и высококачественных смартфонов — только тогда платформа сможет добиться более высокой доли в показателе дохода.

Несмотря на существующие возможности приобретения новых подписчиков среди пользователей смартфонов в США, этот рынок насыщен — особенно в той демографической группе, пользователи из которой с большей долей вероятности будут совершать покупки. Учитывая это, конкуренция между Apple и Google (как и производителями оригинального оборудования Microsoft и Android) за существующих пользователей ужесточится по всем фронтам. От смартфонов и планшетов до часов и аксессуаров для TV, устройств дополненной и виртуальной реальности и устройств других категорий, которые еще даже не появились в продаже, — одно можно сказать наверняка: США останется огромным перспективным рынком для разработчиков приложений.

Годовой показатель дохода приложений, США

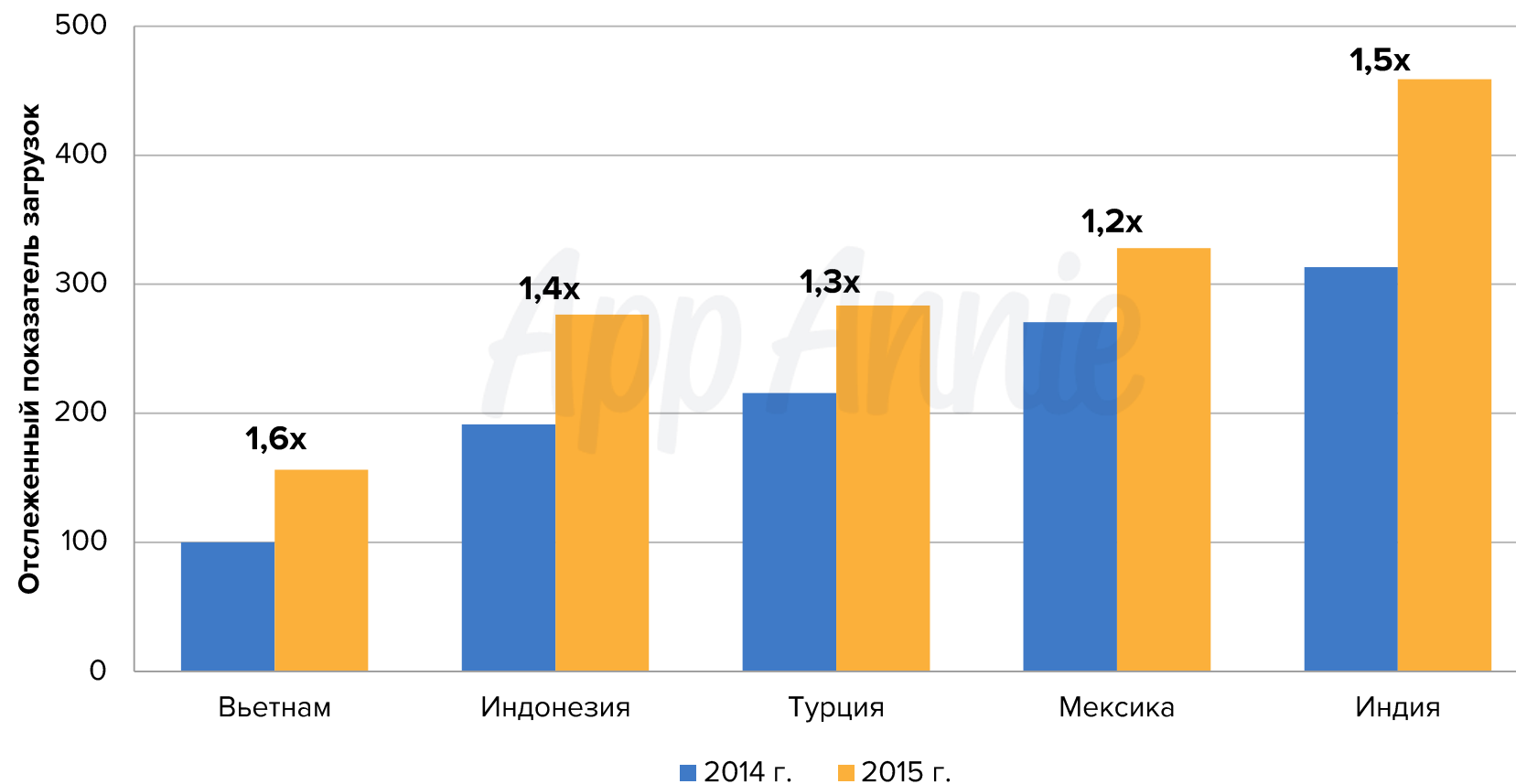


Формирующиеся рынки продолжают демонстрировать рост

В 2015 году несколько формирующихся рынков взлетели вверх в чартах Google Play по загрузкам. Это существенно изменило структуру рынка и, как следствие, эффективность существующих моделей дохода. То, что работает в США, не обязательно работает в Индии, которая проявляет задатки регионального лидера и диктует свои модели дохода.

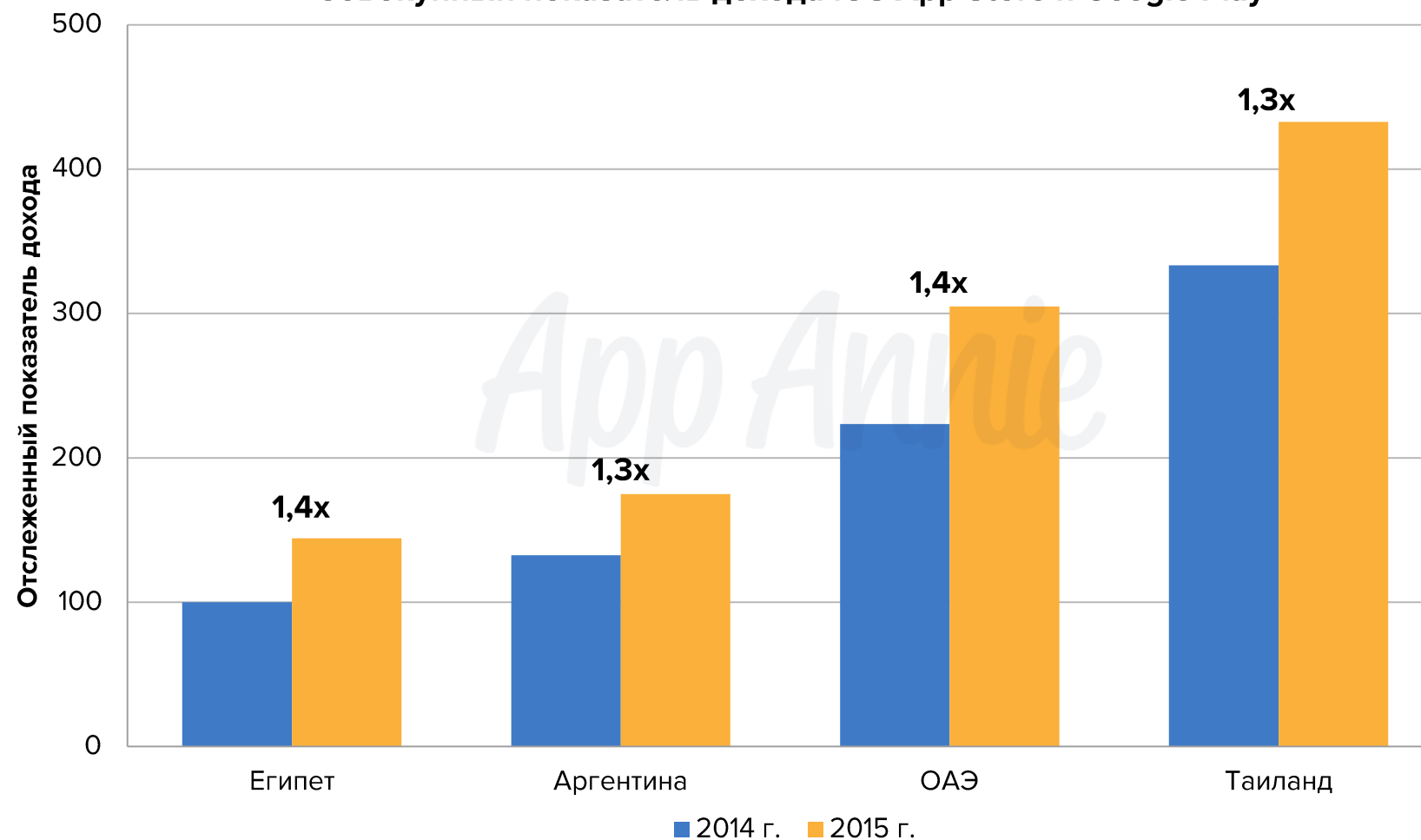
В [ретроспективном отчете за прошлый год](#) мы предсказали, что в 2015 году высокие результаты покажут следующие развивающиеся рынки: Индонезия, Мексика, Турция и Вьетнам. Благодаря успеху Google Play это предсказание сбылось, в особенности касательно Вьетнама и Индонезии — в каждой из этих стран число загрузок выросло примерно на 50%. Во Вьетнаме эта динамика была в равной мере обусловлена играми и неигровыми приложениями, тогда как в Индонезии — в основном приложениями. 2015 год также ознаменовался [широким распространением устройств и приложений в Индии](#) относительно прошлого года, что свидетельствует об огромном потенциале этой страны для приложений с учетом скачка продаж смартфонов.

Совокупный показатель загрузок iOS App Store и Google Play



Другие формирующиеся рынки, такие как Таиланд и Объединенные Арабские Эмираты, в ушедшем году встали у истоков тенденции роста дохода. Естественно, 2015 год был успешным не для всех формирующихся рынков. Как мы отметили в нашем отчете за 2015 год [Монетизация следующих 2 миллиардов](#), для конверсии непрерывно растущего количества пользователей на формирующихся рынках в пользователей, совершающих покупки, необходимы инновационные модели монетизации. Более низкая покупательная способность, ограниченные возможности использования кредитных карт и низкая скорость мобильного интернета ограничивают жизнеспособность модели freemium в этих регионах, поэтому идеальным способом монетизации, скорее всего, будет наращивание уровня вовлеченности. Кроме того, в приложениях, ориентированных на потребности местных пользователей, сокрыт потенциал к формированию в этих странах экосистемы мобильных приложений, совершенно отличной от таковой на развитых рынках.

Совокупный показатель дохода iOS App Store и Google Play



Положительная динамика монетизации и секторы рынка

Приложения для совместных поездок и вызова такси: показатели использования повсеместно растут

В 2015 году высокие результаты показали приложения для совместных поездок и вызова такси — и стоимость компаний, предлагающих пользователям [Uber](#), [Lyft](#), [Ola Cabs](#), [GrabTaxi](#) и [Didi Dache](#), продолжила увеличиваться. Успех этих компаний является ярким примером силы, которой обладают приложения: они способны изменить образ нашей жизни в буквально невообразимой несколько лет назад степени, и сегодня мы видим, как классический ритуал «поймать такси» постепенно уходит в прошлое для миллионов людей во всем мире.

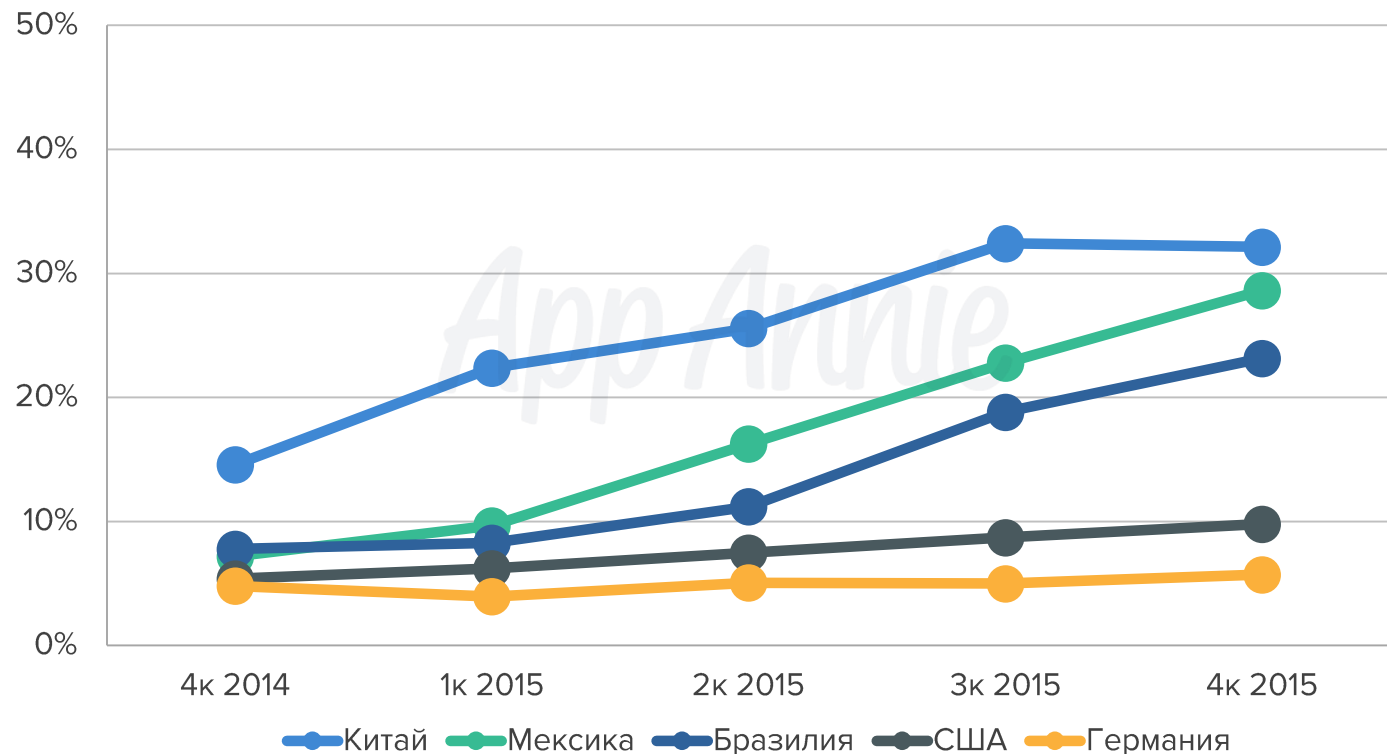
С точки зрения активных пользователей в 2015 году категория приложений для совместных поездок и вызова такси продемонстрировала колоссальный рост. Эта тенденция в особенности коснулась формирующихся рынков, некоторые из которых опередили ведущие мировые державы. Китай, Мексика и Бразилия немало отличились на iPhone, в то время

как Индия опередила всех на Android. Во всех этих четырех странах в 4-м квартале 2015 года свыше 20% пользователей смартфонов активно использовали по крайней мере одно из популярных приложений для вызова такси или совместных поездок, по сравнению с более развитыми странами, такими как США и Южная Корея, где этот показатель составил менее 10%.

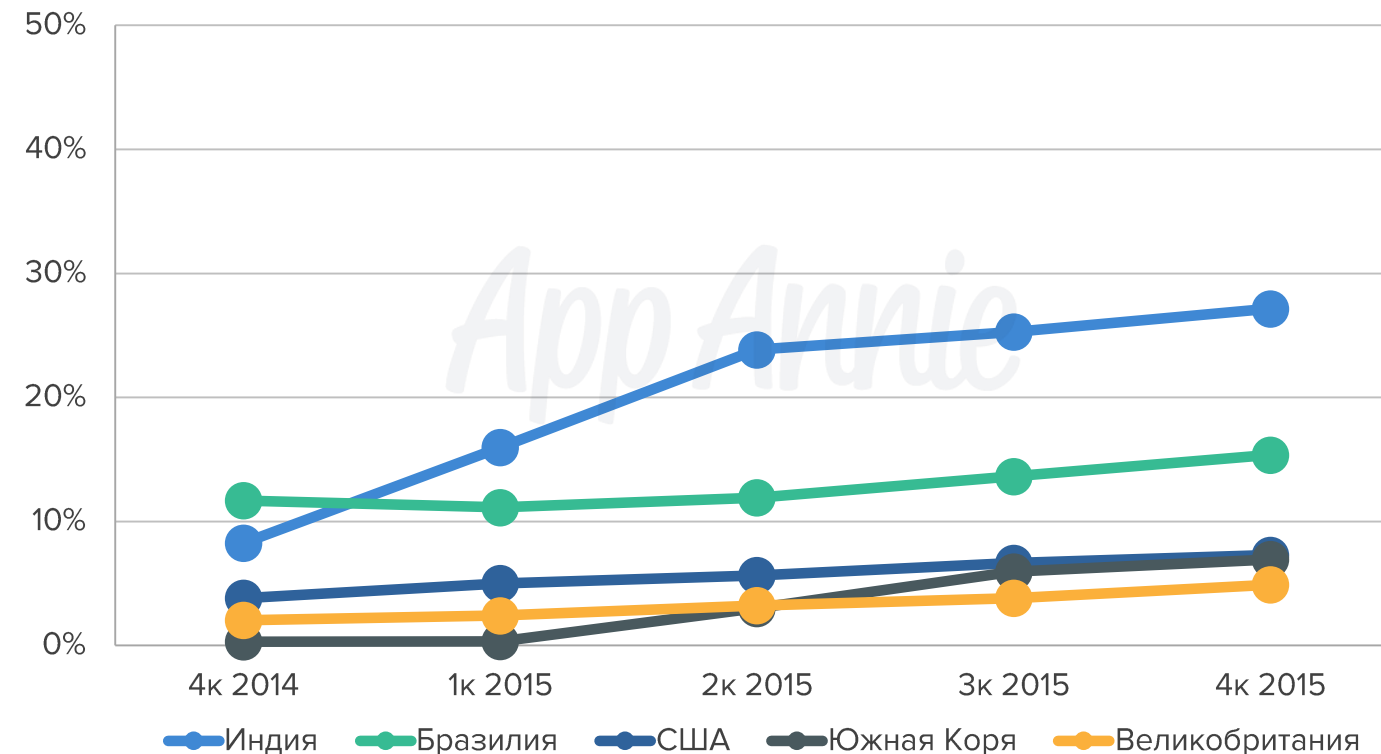
По мере роста спроса на услуги совместных поездок мы стали свидетелями обострения конкуренции и географической фрагментации рынка. Нынешняя структура рынка стала результатом значительных инвестиций, требуемых для создания критической массы водителей в каждом регионе как необходимого условия для завоевания следующего. *Uber*, по всей видимости, является единственным глобальным игроком, поскольку занимает либо первое, либо второе место на многих рынках. Для того, чтобы противостоять неумным аппетитам *Uber*, региональные гиганты *Lyft*, *Ola*, *GrabTaxi* и *Didi Kuaidi* в декабре подписали

беспрецедентное [«роуминговое соглашение»](#), согласно которому пользователи, выехав за рубеж, смогут использовать местные приложения для заказа поездки (например, американский пользователь в Индии сможет вызвать водителя *Ola* с помощью приложения *Lyft*). Это может означать, что 2016 год станет годом крупной консолидации в этой вертикали, как мы предположили в нашем отчете [«Главные тренды—2016»](#).

% пользователей iPhone, использующих по крайней мере одно из популярных приложений заказа такси



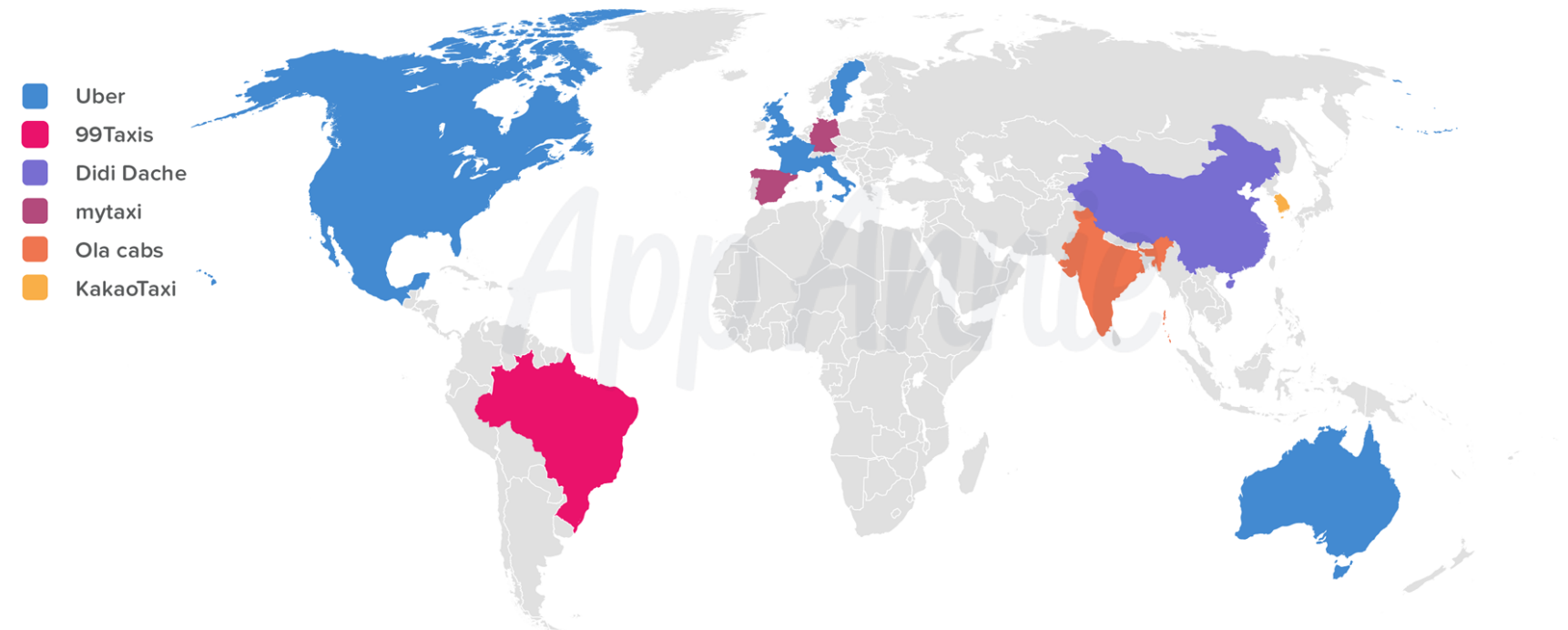
% пользователей телефонов Android, использующих по крайней мере одно из популярных приложений заказа такси



Китай возглавил чарты приложений для совместных поездок и вызова такси на iPhone: более 30% пользователей iPhone в последнем квартале 2015 года пользовались по крайней мере одним из таких приложений.

Расширение базы пользователей, несомненно, продолжится, но по мере роста конкуренции, как ожидается, начнется консолидация. Мы предвидим еще больше инноваций в этом направлении в ближайшие несколько лет. У пользователей в Индии уже есть [приложение для заказа рикш](#), а *Uber* продолжает проникать в сферу доставки (что [мы и предсказывали](#) в феврале). И, разумеется, перспектива заказа поездки в самоуправляемом автомобиле начинает звучать все более реалистично день ото дня.

Ведущие приложения для совместных поездок / заказа такси по активным пользователям, iPhone и телефон Android, 2015 г.*



* Не учитываются предварительно установленные приложения. Поквартальные данные рассчитаны как простое среднее по всем входящим в квартал месяцам. Данные по Китаю приведены только для iPhone.

Монетизация приложений для знакомств: год под знаком Tinder

С учетом того, что потребители тратят все больше и больше времени на свои смартфоны, приложения становятся неотъемлемой частью их личной жизни, и типичный пример этому — приложения для знакомств, такие как [Tinder](#), чья популярность превратила его схему навигации (смахнуть влево или вправо) в употребительную фразу культурного лексикона. Зная об их популярности, не приходится удивляться скачку уровня доходов самых успешных в мире приложений для знакомств.

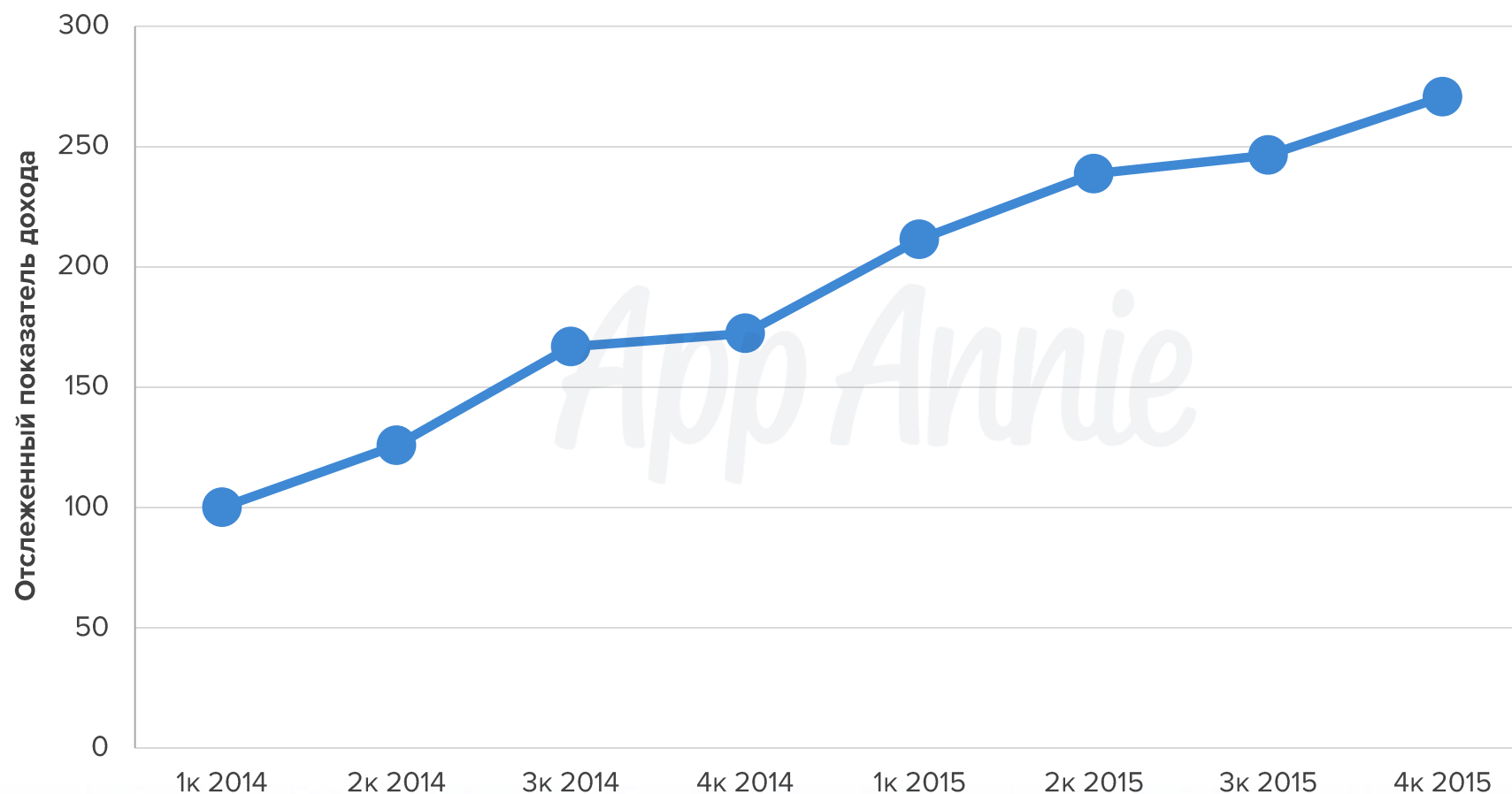
2015 год стал рекордным для приложений для знакомств, во многом благодаря *Tinder*. База пользователей приложения неуклонно росла с момента его запуска в сентябре 2012 года, и, наконец, в 2015 году был сделан скачок к

монетизации. Как и в случае с лидерами в других основных категориях, таких как потоковое воспроизведение музыки и видео, *Tinder* добился успеха с помощью *Tinder Plus* — ежемесячной подписки, которая позволяет добавить удобные функции в бесплатное приложение. Успешный переход к модели freemium может служить примером для других популярных бесплатных приложений, которые ищут возможности заработать.

Приложения для знакомств еще раз подтверждают рост популярности подписки как модели монетизации. По мере того как потребители и разработчики продолжают выбирать эту модель дохода, мы ожидаем, чтобы она внесет еще более значительный вклад в глобальный рост рынка приложений.



10 ведущих приложений для знакомств, США
Совокупный показатель дохода iOS App Store и Google Play



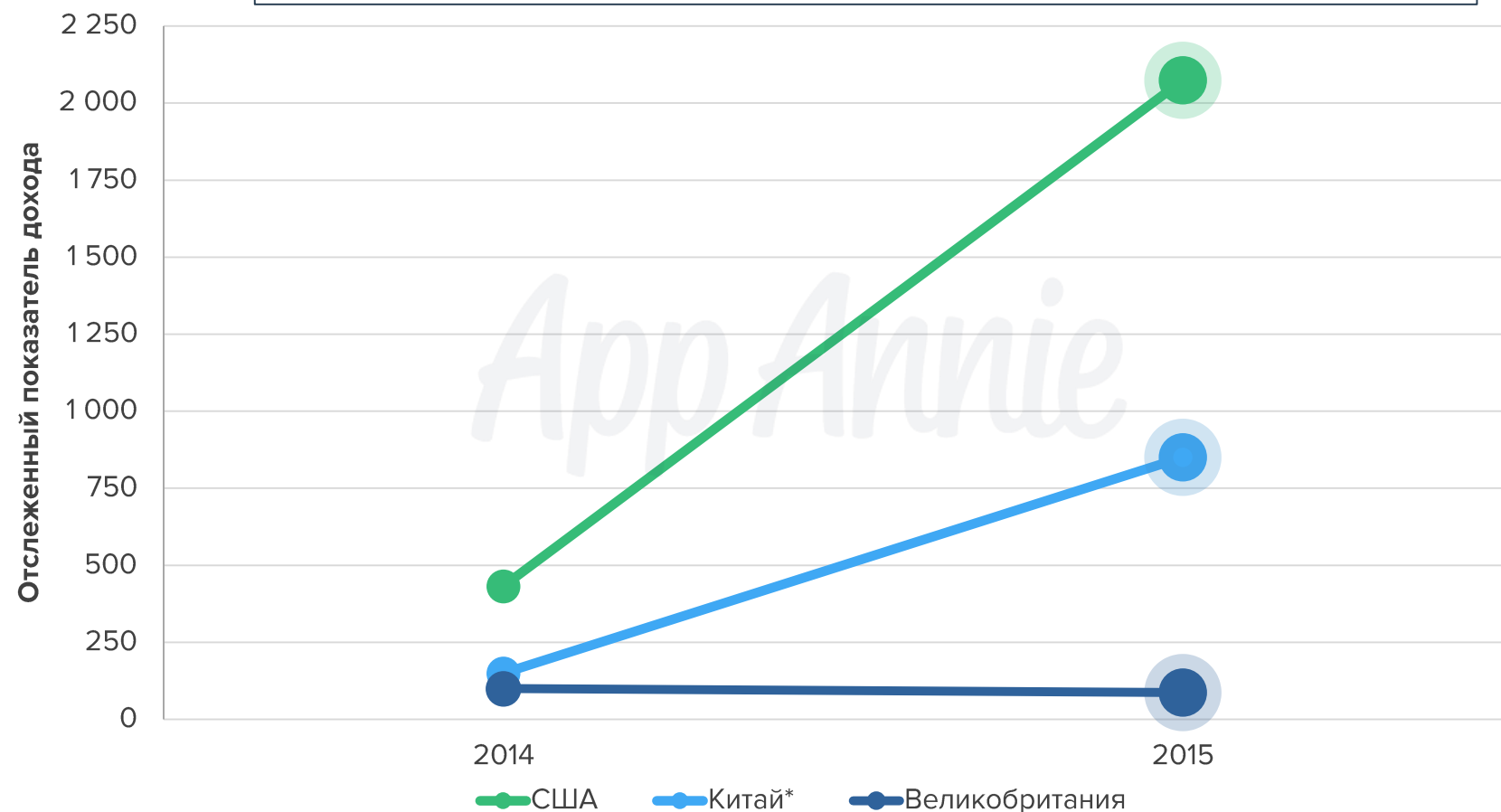
Успех приложений для знакомств не ограничился только США. Приложения [*Pairs*](#) (приложение для знакомств) и [*Couples*](#) (приложение, с помощью которого пары фотографируют приятные моменты, ведут общий календарь и обмениваются сообщениями), выпущенные издателем Eureka, на протяжении 2015 года демонстрировали высокий прирост показателя активных пользователей за месяц в Японии и на Тайване. Этот успех привел к приобретению Eureka материнской компанией Tinder — IAC.

Потоковое видео: обозначены линии фронта

2015 год стал поворотным в истории потокового просмотра видео на мобильных устройствах, благодаря новым технологиям, появлению множества сервисов и удешевлению планов с мобильным интернетом. В ответ на эту тенденцию разработчики предложили новые варианты подписки и добавили возможность приобретения подписки непосредственно в приложение, что привело к взрывному росту доходов.

В прошлогоднем ретроспективном отчете мы предсказывали усиление тенденции отказа от проводных услуг традиционных поставщиков платного телевидения параллельно с колоссальным ростом потребительского спроса на потоковое видео через Интернет в приложениях. В США эта динамика приобрела серьезные масштабы с запуском в апреле сервиса [HBO NOW](#), который моментально оказался в лидерах по общемировому показателю дохода iOS. Эта тенденция сохранялась на протяжении всего года: [HBO NOW](#) также появилось на Google Play, а его соперник [SHOWTIME](#) — сразу на обеих платформах. Кроме того, [Netflix](#) в конце сентября добавила возможность приобретения подписки прямо в приложение, а [YouTube](#) в октябре открыл свой сервис по подписке YouTube Red. Эти события укрепили тенденцию полного либо частичного отказа от проводных услуг в США.

10 ведущих приложений потокового воспроизведения видео по странам
Совокупный показатель дохода iOS App Store и Google Play



*Данные по Китаю относятся только к iOS App Store.

На других рынках также наблюдался массовый рост. Например, китайские тяжеловесы потокового воспроизведения видео [Youku](#), [iQIYI](#) и [Tencent Video](#) привлекли огромную аудиторию благодаря широкому выбору местного и международного контента.

Учитывая, что доля времени, проводимого перед экранами мобильных устройств — с подключенными развлекательными модулями, такими как Apple TV и Chromecast, — продолжает расти, полный или по крайней мере частичный отказ от проводных услуг и дальше будет причинять головную боль традиционным телекомпаниям. В процессе перехода на мобильные платформы, а более конкретно — к приложениям, подписка подтверждает свою жизнеспособность как модель дохода и продолжит выступать основным источником дохода в сфере потокового воспроизведения видео в ближайшие годы.

***HBO NOW* в 2015 году заложило основу для уверенного роста доходов приложений потокового воспроизведения видео по модели подписки. Однако в 2016 году ожидается ужесточение конкуренции, по мере того как другие гиганты начнут расширять перечень предлагаемых услуг.**

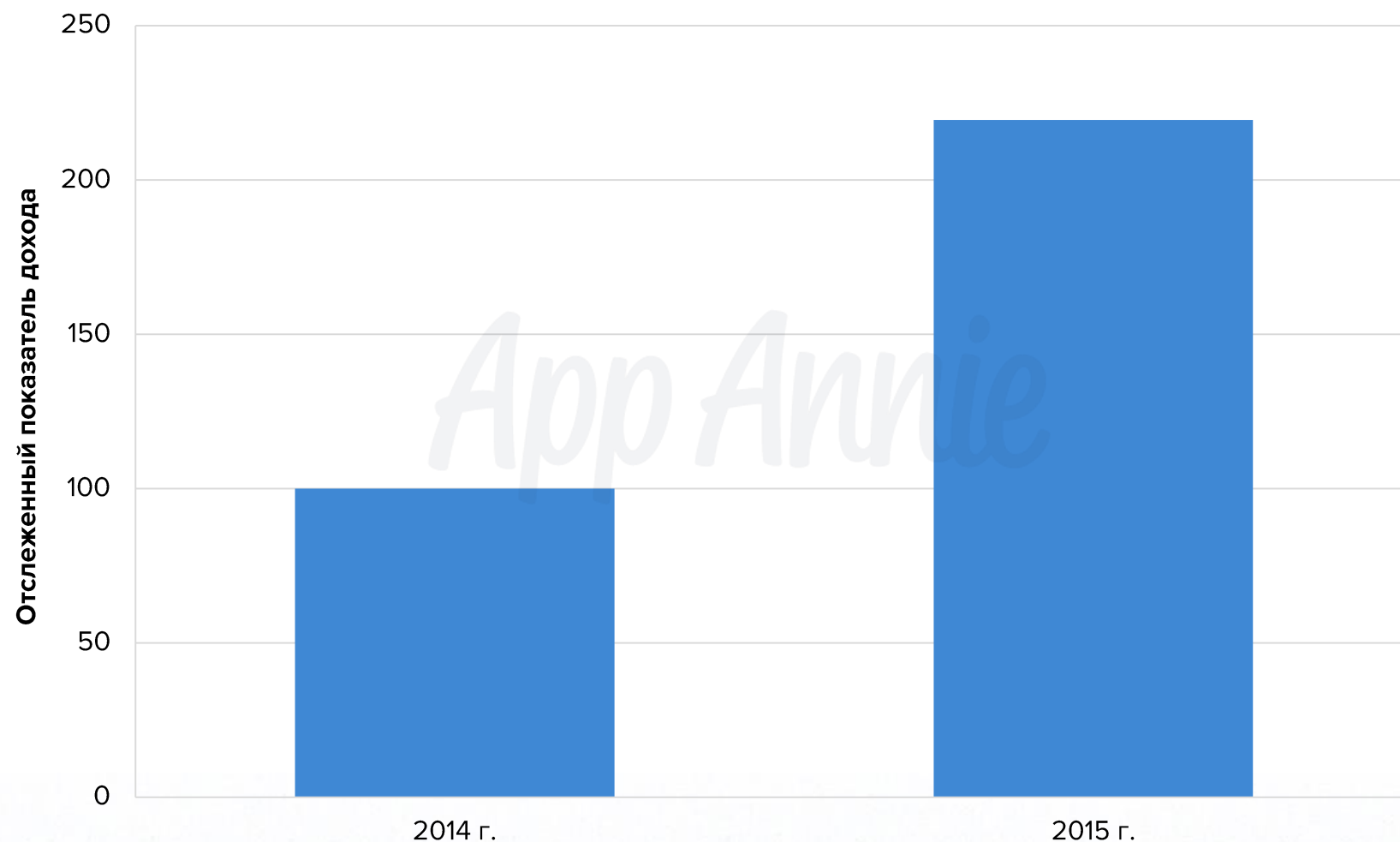


Потоковое воспроизведение музыки: доходы на высоте как у глобальных, так и местных игроков

Для приложений потокового воспроизведения музыки это был насыщенный год, с громкими событиями, включая запуск Apple Music, приобретение [TIDAL](#) рэпером Jay Z и расширение музыкальных функций [YouTube](#) компанией Google. Между тем, мировые лидеры, такие как [Spotify](#), получили значительные доходы, а региональные игроки, как, например, [LINE MUSIC](#), [Saavn](#) и [QQMusic](#), укрепили свои позиции на родных рынках.

Общемировой показатель дохода каждого из 10 ведущих приложений потокового воспроизведения музыки в 2015 году вырос примерно в 2,2 раза по сравнению с 2014 годом. Как и в случае приложений для знакомств и потокового воспроизведения видео, такая тенденция обусловлена крупной победой модели доходов на основе подписки. И действительно, [продажи музыки в цифровом формате в 2015 году упали до рекордно низкой отметки](#) в связи превращением ориентированных на мобильные платформы потоковых сервисов в новый стандарт прослушивания музыки.

10 ведущих приложений потокового воспроизведения музыки, весь мир
Совокупный показатель дохода iOS и Google Play

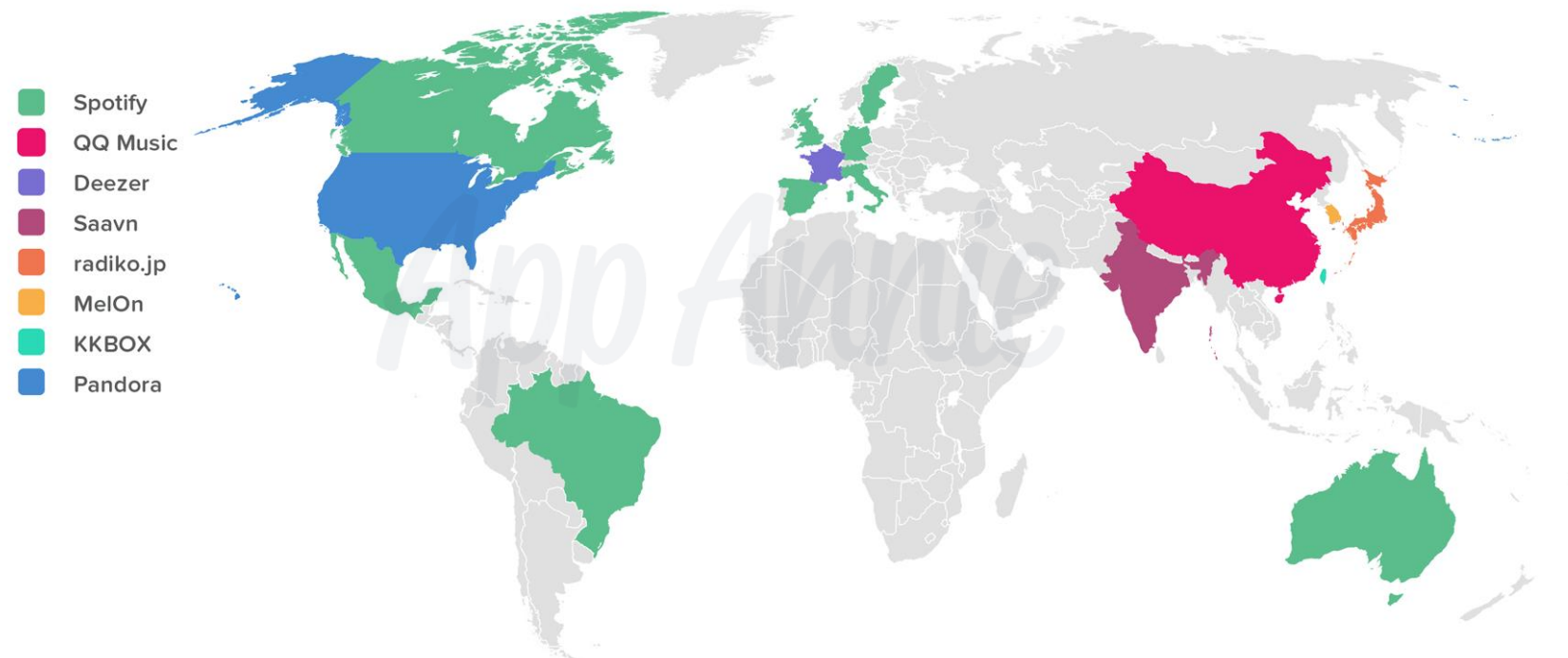


Ввиду проблем с лицензионными правами в зависимости от конкретного региона и вкусовыми предпочтениями потребителей, структура рынка значительно отличается от страны к стране. Приложение *Spotify* стало однозначным мировым лидером по доходам и базе пользователей и возглавило чарты во многих — однако не всех — крупных регионах. Оно также выступило ключевым претендентом на покорение США, но осталось позади местного *Pandora Radio*. Тем временем, региональные игроки, такие как *QQ Music* (Китай), *Deezer* (Франция) и *MelOn* (Южная Корея), уверенно заняли лидирующие позиции в своих родных странах.

Тенденция снижения объемов продаж музыки в цифровом формате (т. е., платной загрузки музыкальных треков), скорее всего, сохранится в 2016 году, по мере того, как все больше и больше пользователей начнут открывать для себя потоковые сервисы. В дополнение к этому потоковое воспроизведение музыки, очевидно, получит еще один толчок к развитию на недостаточно освоенных рынках, например в Японии, и, наконец, достигнет своей критической точки.

Общемировой показатель дохода 10 ведущих приложений потокового воспроизведения музыки в 2015 году более чем удвоился по сравнению с 2014 годом. Более пристальный анализ глобального рынка представлен в нашем отчете [Потоковая музыка на мобильных платформах: приближая следующую цифровую революцию](#).

Ведущие приложения потокового воспроизведения музыки по активным пользователям, iPhone и телефон Android, 2015 г.*



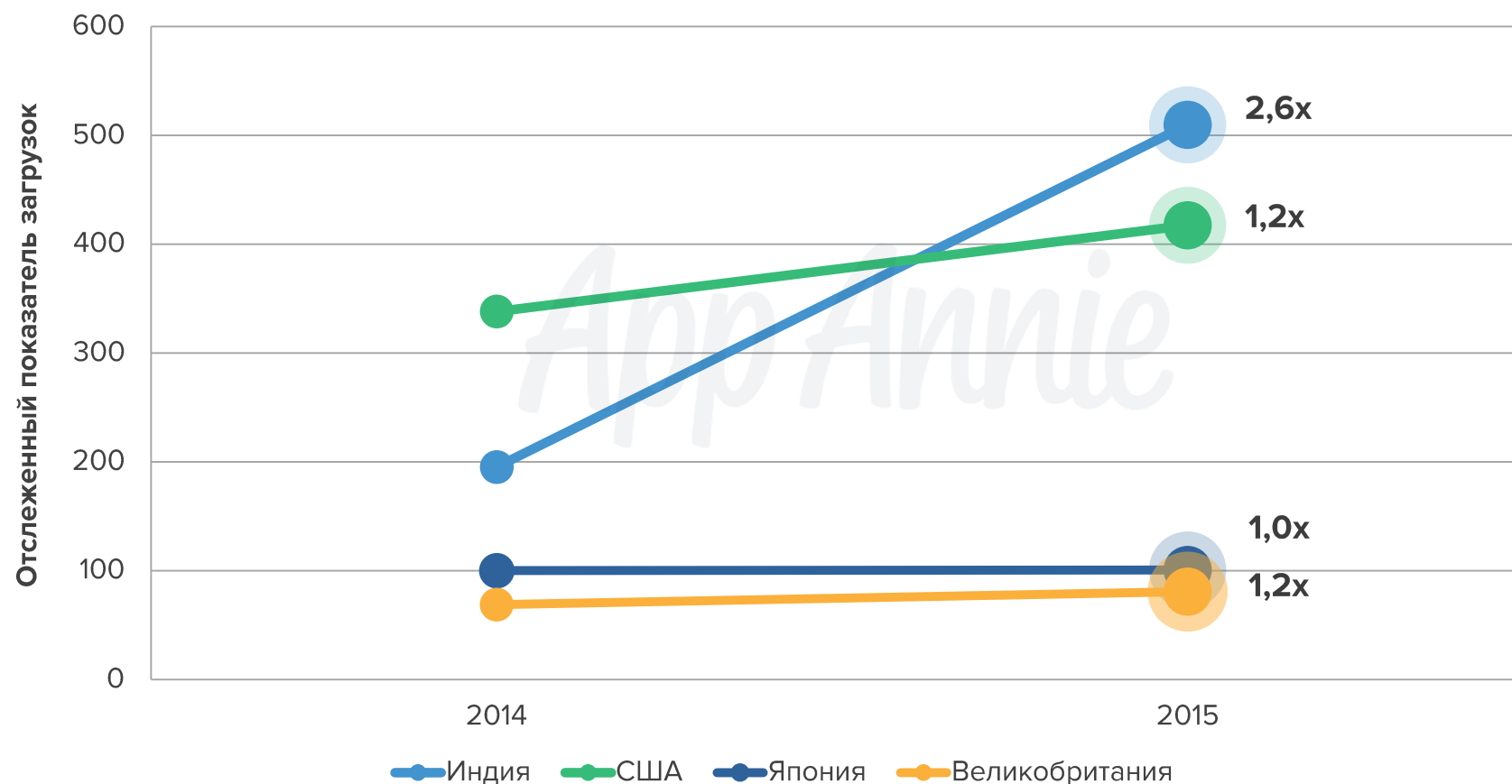
* Не учитываются предварительно установленные приложения. Поквартальные данные рассчитаны как простое среднее по всем входящим в квартал месяцам. Данные по Китаю приведены только для iPhone.

Мобильная коммерция: покупатели выбирают малый экран

Мобильные устройства становятся все более важным инструментом шоппинга, в результате чего это направление в индустрии мобильных приложений становится все более популярным. Как мы обсуждали в нашем [отчете о ритейл-приложениях за 2015 год](#), ведущие приложения розничной торговли со всего мира стали более удобными для пользователей на всех этапах совершения покупок, включая поиск вариантов, исследование товаров, сравнение цен, собственно покупку и общий уровень вовлеченности. Благодаря этим приложениям, разработанным компаниями с самыми различными каналами продаж и категориями товаров, 2015 год стал золотым для мобильной коммерции, и пик успеха пришелся на ноябрь.

11 ноября, в «[День холостяков](#)», в Китае [были побиты все рекорды](#) с участием гигантов электронной коммерции, таких как [Taobao](#) от Alibaba и [Tmall](#), которые выпустили обновления для своих приложений специально ко дню фестиваля. Позднее в том же месяце в мобильном шоппинге [в Черную пятницу был поставлен рекорд распродаж](#) в США. Если взять год в целом, темпы роста 10 ведущих приложений превысили темпы роста остальных приложений в США, Великобритании и Японии.

10 ведущих приложений розничной торговли по странам
Совокупный показатель загрузок iOS App Store и Google Play



Среди приложений розничной торговли [Amazon](#) вышло в лидеры по показателям загрузки и активных пользователей за месяц во всех трех странах. Изначально ориентированные на мобильную платформу приложения ContextLogic [Wish](#) и [Geek](#) буквально произвели глобальный фурор, попав в десятку лидеров приложений розничной торговли по загрузкам за 2015 год в США и Великобритании.

Как мы отмечали в декабре, [в Индии изначально разработанные под мобильную платформу приложения заметно проявили себя](#), заняв 6 из 10 верхних строчек в чартах по совокупному показателю загрузок iOS App Store и Google Play. Более того, темпы роста числа загрузок 10 ведущих розничных приложений в Индии значительно превысили таковые для приложений в США и Японии. Эти загрузки привели к резкому скачку торгового оборота индийских ритейлеров, исходящего от мобильных приложений. К примеру, у [Flipkart на мобильные приложения пришлось](#) 75% оборота, а прежде чем [Myntra](#) остановила работу своего веб-сайта и полностью перешла на мобильную платформу, источником 90% оборота компании были

мобильные приложения. Утверждение Джеффа Безоса о том, что Индия станет [рынком на триллион долларов](#) подчеркивает потенциал приложений розничной торговли в этой стране.

В 2015 году многие западные ритейлеры отмечали, что потребители, совершающие покупки в мобильном приложении, тратят больше тех, которые покупают на веб-сайте. Так что, несмотря на то, что в Интернете можно эффективно завлечь покупателя, решение подтолкнуть его к загрузке и использованию приложения однозначно принесет свои плоды. Для ритейлеров, сочетающих традиционные и интернет-магазины, преимущество в охвате всех каналов продаж позволяет им привлекать потребителей, разрабатывать кампании перекрестного продвижения товаров и укреплять позицию своего бренда сразу по нескольким точкам взаимодействия все более успешным образом.

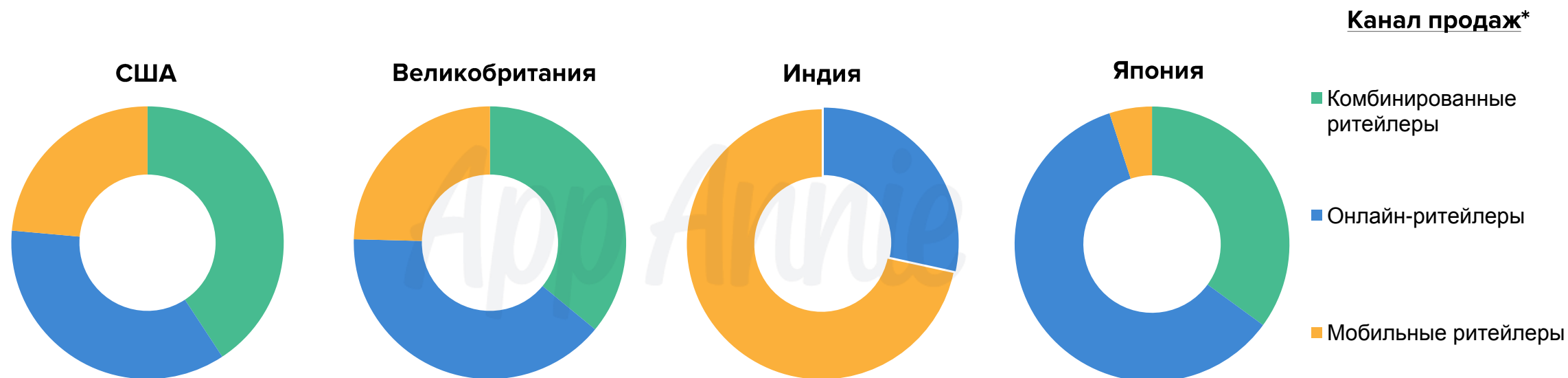
Заглядывая вперед, можно сказать, что всем занимающимся коммерцией компаниям необходимо будет продолжать вкладывать средства в стратегии развития мобильных приложений, чтобы сохранить

конкурентоспособность и учитывать меняющиеся потребности покупателей. Мы ожидаем увидеть дальнейший рост инноваций и активную деятельность в этом пространстве, сопровождающие стремления ритейлеров стимулировать число покупок, повышать средний чек и укреплять лояльность за счет приложений.

Как было выявлено в нашем [отчете о ритейл-приложениях](#), темпы роста 10 ведущих приложений для розничной торговли превысили темпы роста остальных приложений в США, Великобритании и Японии.

Приложения розничной торговли — это та категория, в которой каждый рынок проявляет свою уникальность. Особенно интересно то, что в Индии рынок ритейл-приложений, изначально ориентированных на мобильную платформу, уверенно противостоит зрелым рынкам.

**10 ведущих приложений розничной торговли по каналам продаж
Совокупный показатель дохода iOS App Store и Google Play**



*Классификация компаний по каналу продаж по состоянию на 31 декабря 2015 года.

Комбинированные ритейлеры совмещают торговлю в традиционных магазинах и интернет-торговлю. Онлайн-ритейлеры ведут продажи в исключительно в интернет-пространстве (электронная и мобильная коммерция). Мобильные ритейлеры — это онлайн-ритейлеры, ориентированные преимущественно на мобильную коммерцию.

Эволюция мобильных игр

Игры: рост конкуренции и укорочение жизненного цикла

Несмотря на то, что отдельные приложения, занимающие лидирующие позиции в чартах по показателю дохода, проявили относительную стабильность в 2015 году, в глубине рынка мобильных игр начали происходить существенные сдвиги. Зрелость рынка игр наступает все более быстрыми темпами, тогда как концентрация доходов от мобильных игр неуклонно снижается. Это открывает возможности для издателей, которые с уверенностью движутся вперед в новых условиях, но также создает проблемы для тех, кто к этому не способен.

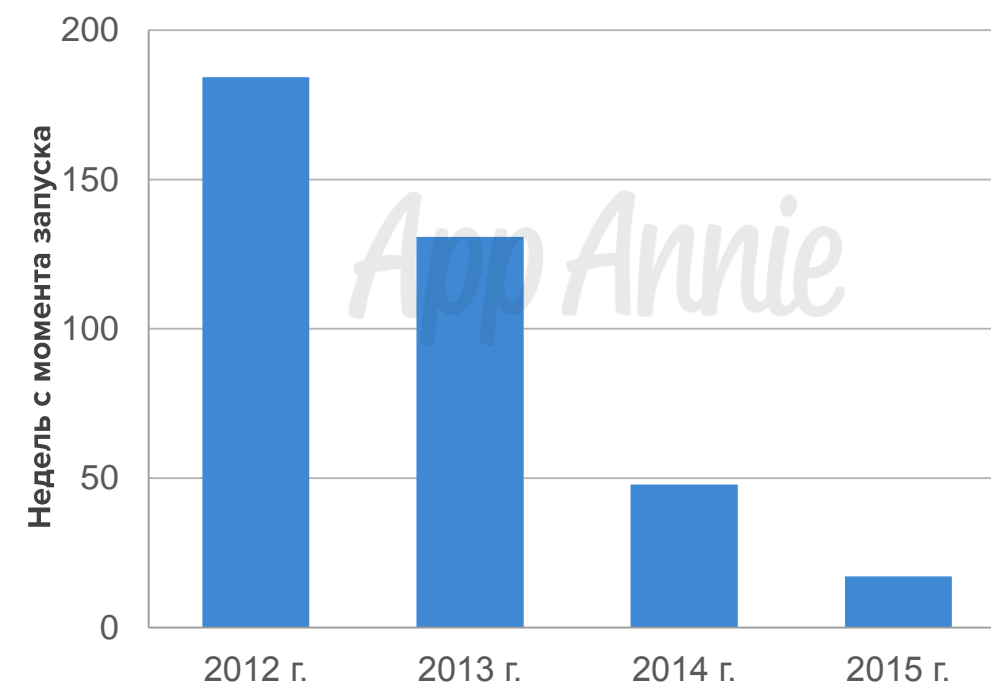
В нашем [отчете о цикле распространения приложения на рынке](#) мы отметили, что средняя продолжительность жизненного цикла новых игр сократилась более чем на 60% за период с 2014 по 2015 год — с уровня почти 50 недель до чуть более 17. По сравнению с трехгодичной давностью, это небывало короткий срок для достижения требуемого числа загрузок. Для игр, выпущенных в 2012 году, средний период достижения зрелости был более чем в 10 раз длиннее, чем для выпущенных в 2015 году.

Это естественным образом определяет стратегии маркетинга и монетизации, поскольку издатели

стремятся добиться высокой заметности приложения и вовлеченности пользователей сразу после выхода игры. Кроме того, проявляются значительные последствия с точки зрения управления портфелем в связи с тем, что большинство издателей ориентируются на выпуски новых игр в целях сохранения той инерции, для которой в предыдущие годы было достаточно одного релиза.

Между тем, несмотря на рост дохода от игр, его концентрация в руках ведущих издателей неуклонно снижается. И хотя громкие имена в мобильных играх привлекают к себе много внимания за счет рекламных кампаний стоимостью несколько миллионов долларов и ожидаемых релизов, на рынке мобильных наблюдается тенденция к снижению концентрации дохода на вершине чартов. В нашем отчете [о золотом веке независимых разработчиков](#) мы применили распространенный способ определения монополизации отрасли, [индекс Герфиндаля — Гиршмана](#), чтобы показать, что за период с 1-го квартала 2014 года по 1-й квартал 2015 года доход стал более равномерно распределен среди издателей. На протяжении 2015 года индекс Герфиндаля — Гиршмана продолжил снижаться, что свидетельствует о появлении новых возможностей для менее успешных издателей.

Средний расчетный период достижения зрелости*, по году выпуска
Совокупный показатель загрузок iOS App Store и Google Play, весь мир

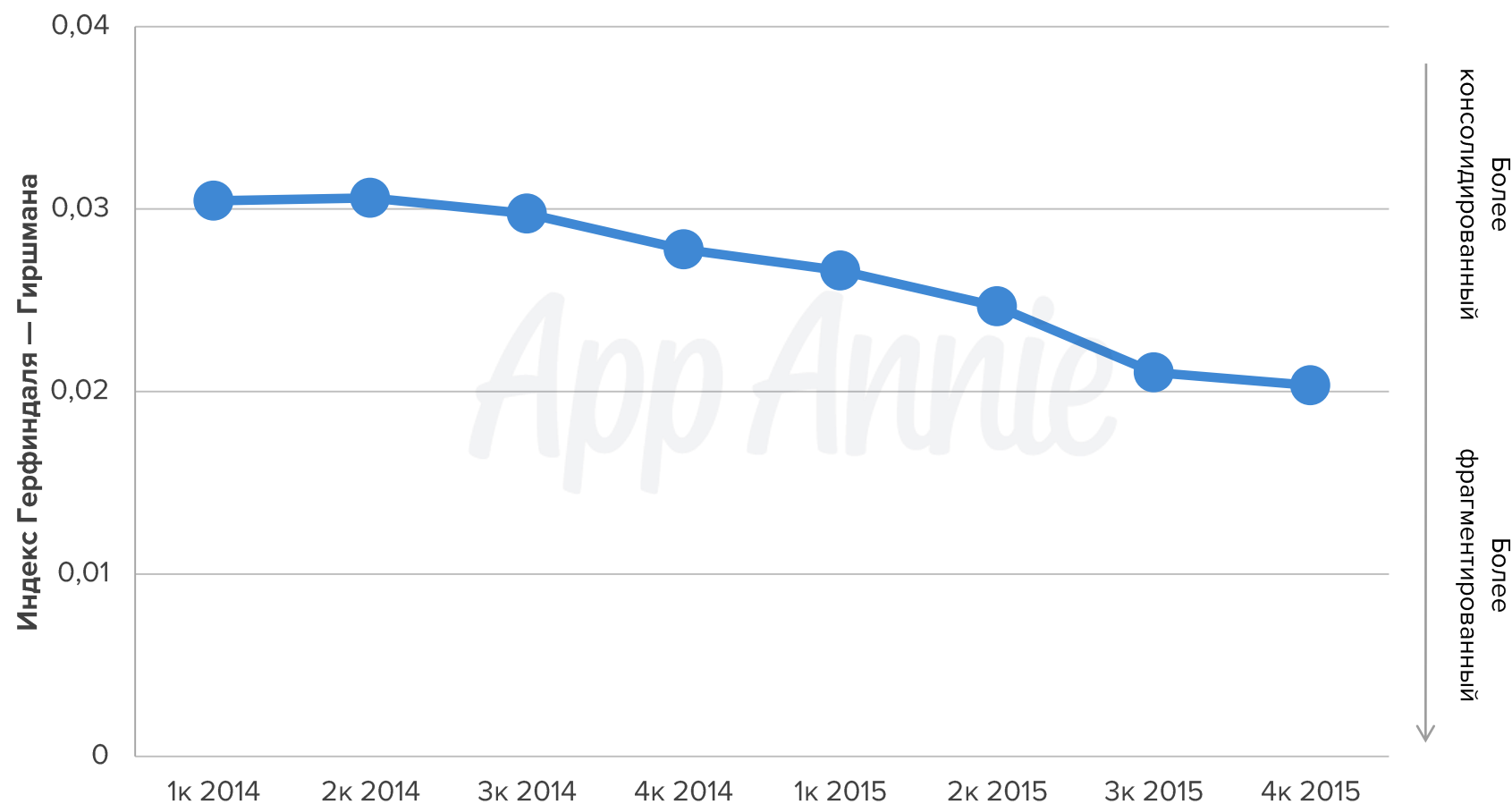


*Определяется как момент, в который игра достигает 90% расчетного рыночного потенциала (на основе совокупного числа загрузок).

Все вместе эти тенденции рисуют перед нами интересную картину рынка мобильных игр. С одной стороны, более мелкие издатели отвоевали себе значительную долю рынка. С другой стороны, перспективы долгосрочного успеха при условии наличия только одной или двух игр становятся все менее и менее реалистичными для большинства издателей. Период примерно четыре месяца с момента выхода игры и до спада показателя загрузок диктует необходимость сокращения жизненного цикла и непрерывного поиска инноваций для достижения успеха в этом все менее монополизированном и более динамично развивающемся пространстве. Возросшие затраты на продвижение, интерес печати и общественности, по всей вероятности, продолжат стимулировать укорочение цикла, а ужесточение конкуренции, очевидно, приведет к дальнейшему снижению концентрации и рассредоточению доходов в сегменте мобильных игр.

В среднем все игры, появившиеся в 2015 году, реализовали большую часть своего потенциала в течение первых четырех месяцев с момента выпуска.

Концентрация рынка игр, весь мир
Совокупный показатель дохода iOS App Store и Google Play



Core-игры в Азии: игры с захватывающим сюжетом забирают у игроков время и деньги

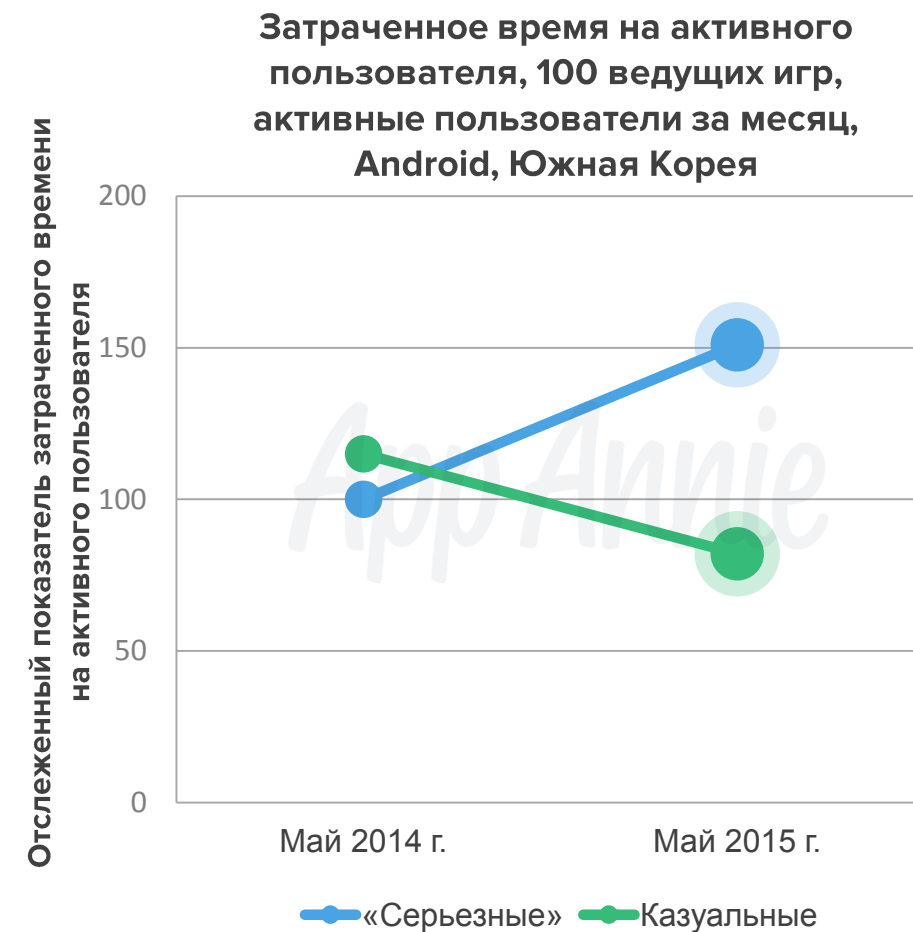
Стремительное усовершенствование центральных и графических процессоров для мобильных устройств стало катализатором разработки игр с детально прорисованной 3D-графикой и захватывающим геймплеем, что придало значительный импульс категории core-игр (так называемых «серьезных» игр). Возглавили эту тенденцию азиатские страны, и в особенности Южная Корея, где хардкор-жанры по-прежнему пользуются огромной популярностью. Она также отражает меняющийся характер рынка мобильных игр. Укорочение жизненного цикла вынуждает издателей заманивать пользователей играми с высоким уровнем вовлечения, поскольку уже невозможно полагаться на сохранение уровня загрузок на протяжении длительного времени.

С мая 2014 по май 2015 года показатель затраченного времени на активного пользователя для «серьезных» игр возрос на 50%, в то время как этот же показатель для казуальных игр снизился.

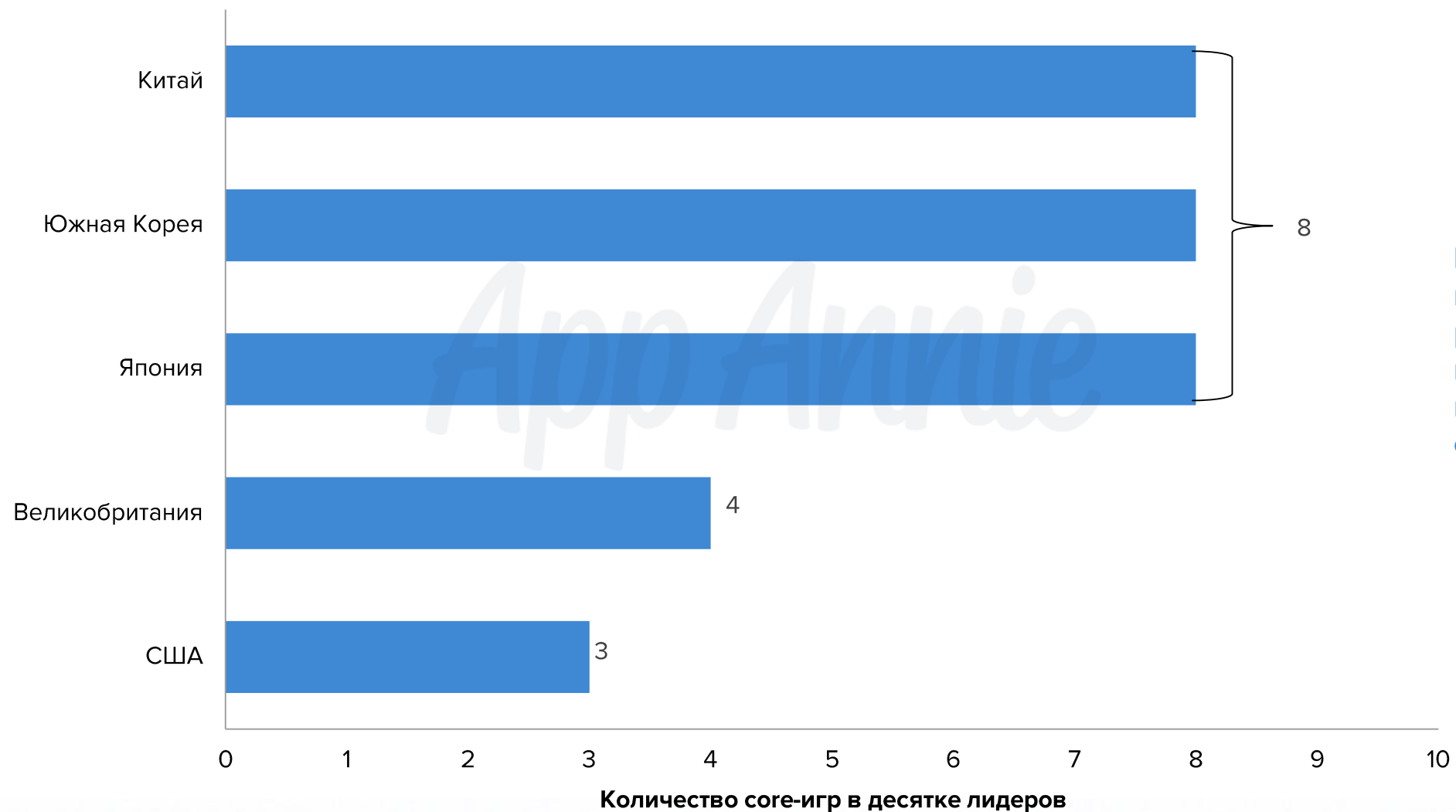
В Китае также наблюдался подъем интереса к core-играм, наподобие *Fantasy Westward Journey* —

стремительно набравшей популярность в 2015 году массовой многопользовательской ролевой онлайн-игры (MMORPG), которая оставалась в десятке самых кассовых в мире приложений для iOS все месяцы подряд с момента ее выпуска в апреле. В Китае еще надо постараться, чтобы сместить эту игру с трона самого кассового приложения на iOS. Но успех MMORPG-игр в Китае не ограничился только лишь *Fantasy Westward Journey* — они забрали половину мест в десятке самых кассовых iOS-игр в Китае в 2015 году. Мы с нетерпением наблюдаем, добьются ли другие хардкор-жанры, включая многопользовательские боевые онлайн-арены (MOBA), вроде *Hero Moba* от Tencent, аналогичного успеха в Азии, а также последуют ли западные страны примеру использования мобильных телефонов для погружения в захватывающие игры.

Успех «серьезных» игр в Азии подтверждает, что мобильная платформа обладает потенциалом для доминирования в этом сегменте, поскольку продолжает набирать популярность в регионе, а в некоторых странах даже вытесняет традиционные игровые платформы, включая ПК и игровые приставки.



Соре-игры в десятке лидирующих игр Совокупный показатель дохода iOS App Store и Google Play, 2015 г.



В 2015 году половину из десяти самых кассовых игр в Южной Корее составили ролевые боевики, а половину самых кассовых игр в Китае — массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры.

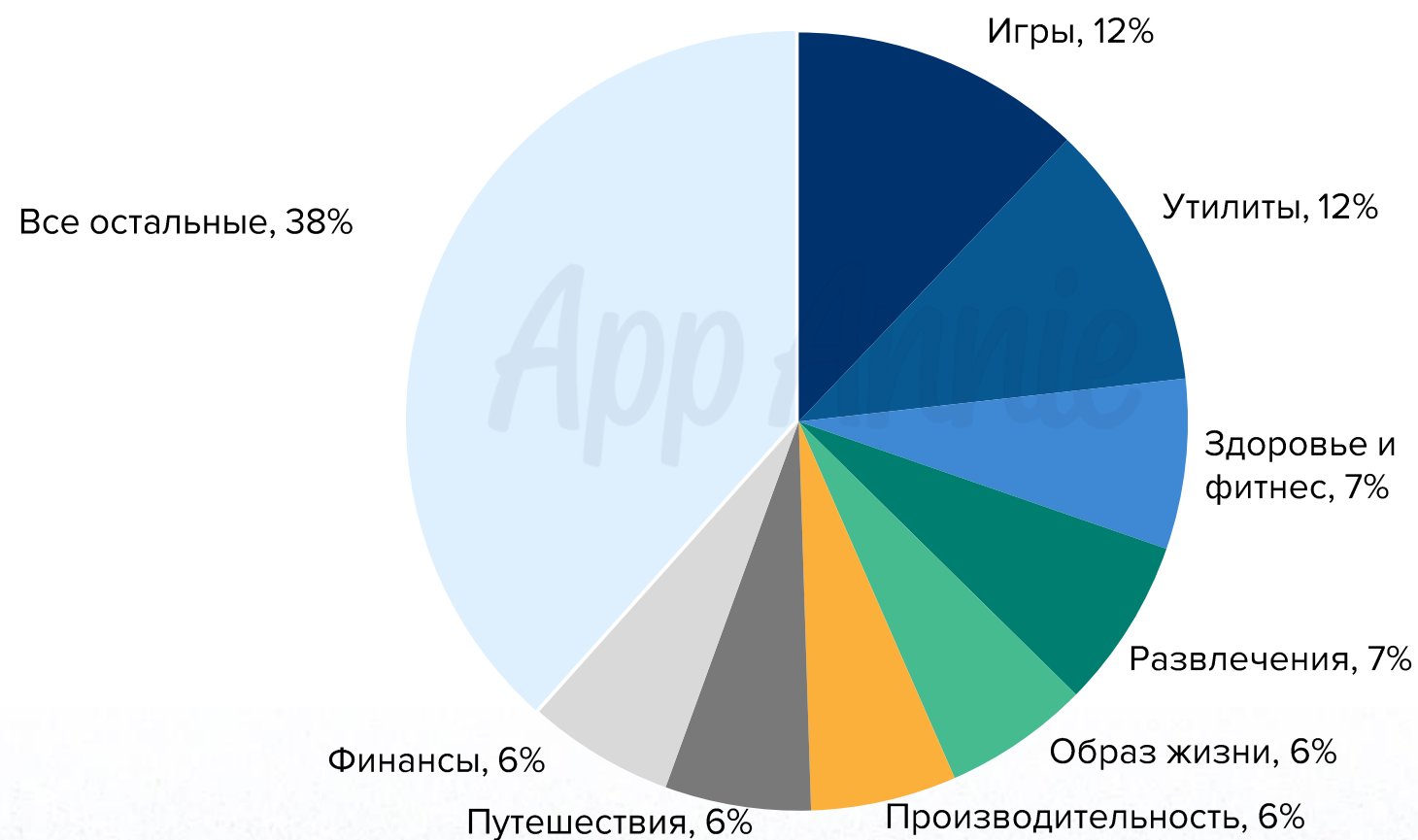
Новый рубеж для приложений

Запуск носимых устройств и ТВ

2015 год оказался уникальным в том, что мы стали свидетелями запуска не одной, а сразу двух новых платформ от Apple — watchOS и tvOS. В сочетании с предыдущими усилиями Google в отношении Android Wear и Android TV, среди владельцев платформ прослеживается явная тенденция к вложению средств в стратегию вывода приложений за пределы мобильных устройств.

На рынке носимых предметов форм-фактор, на который приходится львиная доля продаж и внимания, — это часы (по сравнению с очками, одеждой, обувью, ювелирными изделиями и т. д.). При ближайшем рассмотрении станет ясно, что бум в этом сегменте достиг крещендо в апреле, после запуска [Apple Watch](#). Несмотря на то, что устройства Android Wear вышли в продажу еще в 2014 году, появление Apple в этой нише резко подстегнуло интерес к носимым устройствам с приложениями, что, по нашему мнению, неразрывно связано с энтузиазмом iOS-разработчиков, потирающих руки с мыслью о монетизации высокодоходной базы установленных приложений Apple. В результате количество приложений для Apple Watch выросло с 3000 в апреле до [более чем 14 000 в декабре](#).

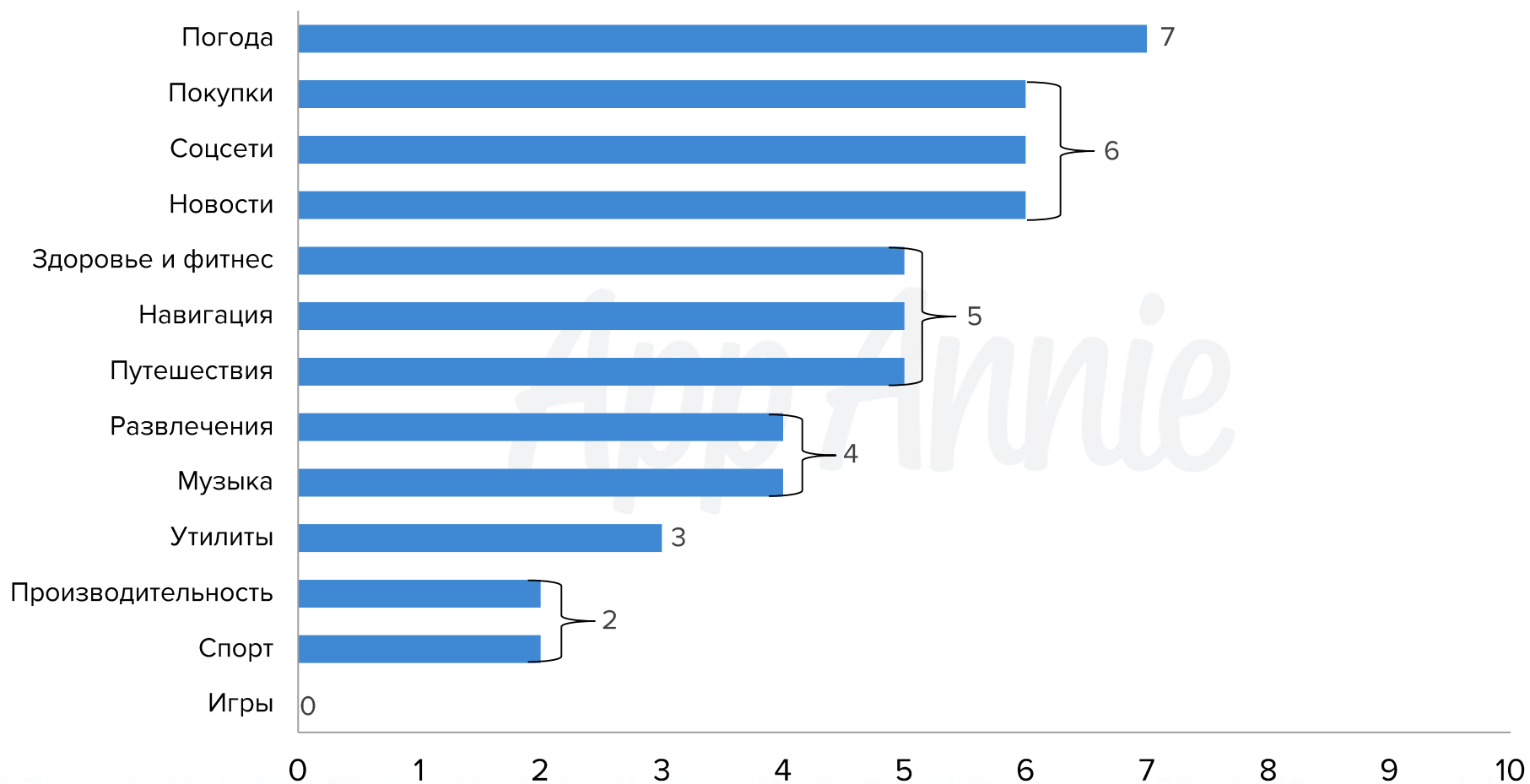
Распределение категорий приложений Apple Watch
Декабрь 2015 г.



Категория «Погода» вышла в лидеры: из 10 приложений с поддержкой Apple Watch — 7 погодных приложений.

В некоторых категориях, например «Игры» ни для одного из 10 ведущих приложений iOS не предусмотрена поддержка Apple Watch. Однако категория игр остается одной из крупнейших на платформе Apple Watch, поскольку многие игры, не вошедшие в десятку лидеров, предназначены именно для этого устройства. Чтобы Apple Watch удалось достичь долгосрочного успеха и завоевать массовый рынок, разработчикам во всех категориях приложений необходимо искать инновационные способы использования носимых форм-факторов и предлагать преимущества, которые нынешние смартфоны не в состоянии обеспечить самостоятельно. Сюда относятся, например, варианты корпоративного использования устройств в определенных сферах, таких как контроль за работой персонала или оборудования, которые позволяют дополнять физический мир значимой информацией.

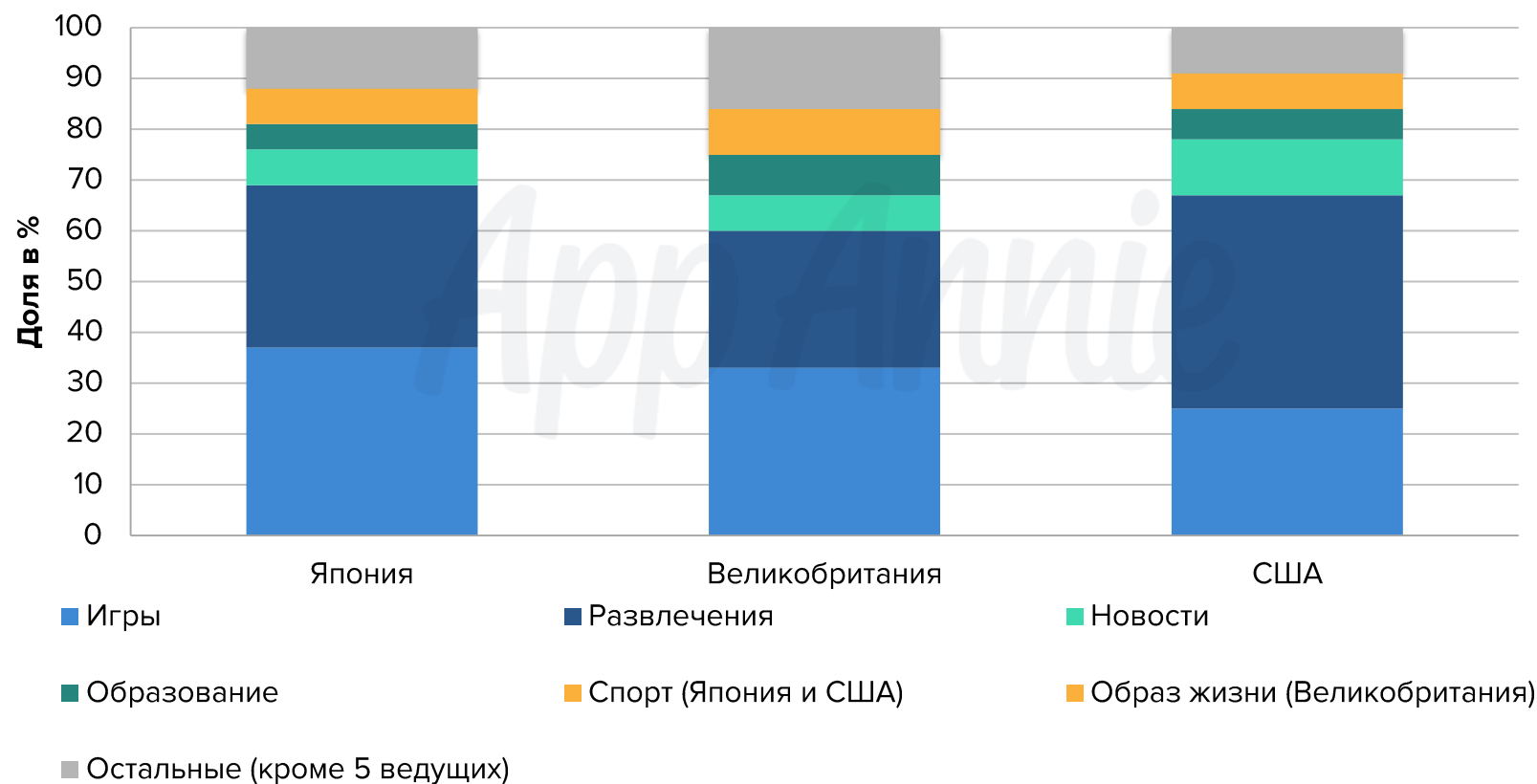
**Приложения с поддержкой Apple Watch
10 ведущих приложений для iPhone по категориям, весь мир, загрузки
Декабрь 2015 г.**



10 ведущих приложений в категории с поддержкой Apple Watch

Объявив о наступлении эры tvOS, Генеральный директор компании Apple Тим Кук поведал о новых, более совершенных устройствах Apple TV и произнес свою уже ставшую знаменитой фразу: [«Мы считаем, что будущее телевидения — за приложениями»](#). Эта платформа создает [множество возможностей для разработчиков приложений](#), которые готовы успешно использовать такое преимущество, как большой экран телевизора, чтобы предложить пользователям альтернативные и абсолютно новые приложения. Кроме того, учитывая общественный характер гостиной, где обычно стоят телевизоры, в этом направлении открывается целый новый мир многопользовательских приложений — от развлекательных до образовательных. Мы ожидаем, что приложения для ТВ-платформы будут предусматривать более высокий уровень монетизации, как за счет увеличения доходов магазинов приложений (путем введения более высоких пакетных цен и более дорогостоящей подписки), так и за счет оптимизации цены за тысячу показов в рекламе (и речь в этом случае идет не только о рекламе в приложении на экране телевизора, но и охвате второстепенных экранов, которые принадлежат сидящим перед телевизором пользователям).

Приложения Apple TV по 5 ведущим категориям бесплатных приложений



Как процентная доля от 100 бесплатных приложений с самым высоким числом загрузок по состоянию на 25 декабря 2015 г.

Большая часть существующих бесплатных приложений Apple TV пришлась на категории «Игры» и «Развлечения», и из этих стран только в США доля приложений в категории «Развлечения» превысила долю игр.

Выход за пределы смартфонов и планшетов на носимые устройства и ТВ — а также новые возможности, такие как виртуальная реальность, концепция «Интернет вещей» для дома и «умные» автомобили — лишний раз подтверждают, насколько прочно приложения вошли в нашу повседневную жизнь. Эволюция приложений продолжится, вместе с тем как пользователи и разработчики проверят новые способы реализации высокого потенциала приложений на устройствах других типов, уже подключенных к всемирной сети и тех, которые только предстоит вывести «онлайн».



Ведущие приложения и компании по странам

Весь мир, загрузки

Ведущие приложения 2015 г.:
совокупный показатель загрузок iOS и Google Play, весь мир

Рейтинг	Приложение	Компания
1	WhatsApp Messenger	Facebook
2	Facebook Messenger	Facebook
3	Facebook	Facebook
4	Instagram	Facebook
5	Clean Master	Cheetah Mobile
6	360 Mobile Security	Qihoo 360
7	Skype	Microsoft
8	YouTube	Google
9	UC Browser	Alibaba Group
10	Snapchat	Snapchat

Ведущие игры 2015 г.:
совокупный показатель загрузок iOS и Google Play, весь мир

Рейтинг	Игра	Компания
1	Subway Surfers	Kiloo
2	Candy Crush Saga	King, Tencent
3	Clash of Clans	Supercell
4	Candy Crush Soda Saga	King
5	Despicable Me	Gameloft
6	My Talking Tom	Outfit7
7	Temple Run 2	Imangi, iDreamSky
8	My Talking Angela	Outfit7
9	Pou	Zakeh
10	8 Ball Pool	Miniclip

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель загрузок iOS и Google Play, кроме игр весь мир

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Facebook	США
2	Google	США
3	Cheetah Mobile	Китай
4	Apple	США
5	Baidu	Китай
6	Tencent	Китай
7	Microsoft	США
8	Sungy Mobile	Китай
9	Alibaba Group	Китай
10	LINE	Япония

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель загрузок iOS и Google Play, игры, весь мир

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Electronic Arts	США
2	Gameloft	Франция
3	King	Великобритания
4	Doodle Mobile	Китай
5	Rovio	Финляндия
6	Outfit7	Кипр
7	Ketchapp Studio	Франция
8	Miniclip	Швейцария
9	TabTale	Израиль
10	Supercell	Финляндия

Весь мир, доход

Ведущие приложения 2015 г.:
совокупный показатель дохода iOS и Google Play, весь мир

Рейтинг	Приложение	Компания
1	Spotify	Spotify
2	LINE	LINE
3	Pandora Radio	Pandora
4	HBO Now	Time Warner
5	Tinder	InterActiveCorp (IAC)
6	LINE Manga	LINE
7	LINE PLAY	LINE
8	Zoosk	Zoosk
9	Skype	Microsoft
10	PocketColony	Cocone

Ведущие игры 2015 г.:
совокупный показатель дохода iOS и Google Play, весь мир

Рейтинг	Игра	Компания
1	Clash of Clans	Supercell
2	Monster Strike	Mixi, Tencent
3	Puzzle & Dragons	GungHo Online
4	Game of War – Fire Age	Machine Zone
5	Candy Crush Saga	King, Tencent
6	Fantasy Westward Journey	NetEase, Garena Online
7	Candy Crush Soda Saga	King
8	Colopl Rune Story	COLOPL, Sony, Morningtec
9	"Boom Beach"	Supercell
10	Disney Tsum Tsum	LINE

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель дохода iOS и Google Play, кроме игр, весь мир

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	LINE	Япония
2	Spotify	Швеция
3	InterActive Corp (IAC)	США
4	Pandora	США
5	Time Warner	США
6	Smule	США
7	Microsoft	США
8	Disney	США
9	Zoosk	США
10	Baidu	Китай

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель загрузок игр в iOS и Google Play, весь мир

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Supercell	Финляндия
2	King	Великобритания
3	Mixi	Япония
4	GungHo Online	Япония
5	Tencent	Китай
6	Machine Zone	США
7	LINE	Япония
8	Netmarble	Южная Корея
9	NetEase	Китай
10	Electronic Arts	США

Весь мир, активные пользователи за месяц

Ведущие приложения 2015 г.:
 общемировой показатель активных
 пользователей за месяц, iPhone

Ведущие приложения 2015 г.:
 общемировой показатель активных
 пользователей за месяц (исключая
 Китай), телефон Android

Ведущие игры 2015 г.:
 общемировой показатель активных
 пользователей за месяц, iPhone

Ведущие игры 2015 г.:
 общемировой показатель активных
 пользователей за месяц (исключая
 Китай), телефон Android

Рейтинг	Приложение*	Компания	Рейтинг	Приложение*	Компания	Рейтинг	Игра*	Компания	Рейтинг	Игра*	Компания
1	Facebook	Facebook	1	Facebook	Facebook	1	Candy Crush Saga	King	1	Candy Crush Saga	King
2	Facebook Messenger	Facebook	2	WhatsApp Messenger	Facebook	2	Clash of Clans	Supercell	2	Clash of Clans	Supercell
3	YouTube	Google	3	Facebook Messenger	Facebook	3	Candy Crush Soda Saga	King	3	Subway Surfers	Kiloo
4	WhatsApp Messenger	Facebook	4	Instagram	Facebook	4	Trivia Crack	Etermax	4	Candy Crush Soda Saga	King
5	Instagram	Facebook	5	Clean Master	Cheetah Mobile	5	2048	Ketchapp Studio	5	Temple Run 2	Imangi
6	Google Maps	Google	6	Skype	Microsoft	6	Crossy Road	Hipster Whale	6	Hill Climb Racing	Fingersoft
7	Twitter	Twitter	7	Twitter	Twitter	7	Subway Surfers	Kiloo	7	Farm Heroes Saga	King
8	Snapchat	Snapchat	8	Viber	Rakuten	8	"Boom Beach"	Supercell	8	8 Ball Pool	Miniclip
9	Google	Google	9	Dropbox	Dropbox	9	Words With Friends	Zynga	9	Trivia Crack	Etermax
10	Gmail	Google	10	MX Player	J2 Interactive	10	8 Ball Pool	Miniclip	10	My Talking Tom	Outfit7

* В рейтингах активных пользователей данные по различным версиям приложения не агрегированы. Например, Fruit Ninja and Fruit Ninja Free указываются как разные приложения.

Бразилия, загрузки

Ведущие приложения 2015 г.:
совокупный показатель загрузок
iOS и Google Play, Бразилия

Рейтинг	Приложение	Компания
1	WhatsApp Messenger	Facebook
2	Facebook	Facebook
3	Facebook Messenger	Facebook
4	Instagram	Facebook
5	Palco MP3	Studio Sol
6	Antivirus Booster & Cleaner	PSafe
7	imo	imo.im
8	Clean Master	Cheetah Mobile
9	4shared	New IT Solutions
10	Snapchat	Snapchat

Ведущие игры 2015 г.:
совокупный показатель загрузок
iOS и Google Play, Бразилия

Рейтинг	Игра	Компания
1	Pou	Zakeh
2	Subway Surfers	Kiloo
3	My Talking Angela	Outfit7
4	My Talking Tom	Outfit7
5	Despicable Me	Gameloft
6	Kite Fighting	Maiworm
7	Zombie Tsunami	MobiGame, ZPLAY
8	8 Ball Pool	Miniclip
9	Candy Crush Soda Saga	King
10	Exploration	Andrzej Chomiak

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель загрузок
iOS и Google Play, Бразилия
весь мир

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Facebook	США
2	Cheetah Mobile	Китай
3	Google	США
4	Studio Sol	Бразилия
5	Sungy Mobile	Китай
6	PSafe	Бразилия
7	Outfit7	Кипр
8	Microsoft	США
9	Holaverse	Китай
10	Baidu	Китай

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель загрузок
iOS и Google Play, игры, Бразилия

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Gameloft	Франция
2	Doodle Mobile	Китай
3	Electronic Arts	США
4	King	Великобритания
5	Outfit7	Кипр
6	Miniclip	Швейцария
7	Zakeh	Ливан
8	Kiloo	Дания
9	Rovio	Финляндия
10	XPEC	Тайвань

Бразилия, ДОХОД

Ведущие приложения 2015 г.:
совокупный показатель дохода
iOS и Google Play, Бразилия

Рейтинг	Приложение	Компания
1	Spotify	Spotify
2	PlayKids	Naspers
3	Deezer	Deezer
4	Tinder	InterActiveCorp (IAC)
5	Rdio	Rdio
6	Sing! Karaoke	Smule
7	Badoo	Badoo
8	LinkedIn	LinkedIn
9	Skype	Microsoft
10	LOVOO	LOVOO

Ведущие игры 2015 г.:
совокупный показатель дохода
iOS и Google Play, Бразилия

Рейтинг	Игра	Компания
1	Clash of Clans	Supercell
2	Candy Crush Saga	King, Tencent
3	Candy Crush Soda Saga	King
4	Game of War – Fire Age	Machine Zone
5	Summoners War	GAMEVIL
6	Clash of Kings	Elex Technology
7	Marvel Contest of Champions	Kabam
8	Hay Day	Supercell
9	Hearthstone: Heroes of Warcraft	Activision Blizzard
10	Farm Heroes Saga	King

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель дохода iOS и
Google Play, кроме игр, Бразилия

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Spotify	Швеция
2	Naspers	ЮАР
3	Deezer	Франция
4	InterActiveCorp (IAC)	США
5	Smule	США
6	Microsoft	США
7	ZeroUm Digital	Бразилия
8	Rdio	США
9	Badoo	Великобритания
10	LinkedIn	США

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель дохода
iOS и Google Play, игры, Бразилия

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Supercell	Финляндия
2	King	Великобритания
3	Electronic Arts	США
4	Gameloft	Франция
5	GAMEVIL	Южная Корея
6	Kabam	США
7	Elex Technology	Китай
8	Machine Zone	США
9	Activision Blizzard	США
10	Time Warner	США

Бразилия, активные пользователи за месяц

Ведущие приложения 2015 г.:
показатель активных пользователей за месяц, iPhone, Бразилия

Ведущие приложения 2015 г.:
показатель активных пользователей за месяц, телефон Android, Бразилия

Ведущие игры 2015 г.:
показатель активных пользователей за месяц, iPhone, Бразилия

Ведущие игры 2015 г.:
показатель активных пользователей за месяц, телефон Android, Бразилия

Рейтинг	Приложение*	Компания	Приложение*	Компания	Рейтинг	Игра*	Компания	Рейтинг	Игра*	Компания	
1	WhatsApp Messenger	Facebook	1	WhatsApp Messenger	Facebook	1	Candy Crush Saga	King	1	Candy Crush Saga	King
2	Facebook	Facebook	2	Facebook	Facebook	2	Candy Crush Soda Saga	King	2	Clash of Clans	Supercell
3	Facebook Messenger	Facebook	3	Facebook Messenger	Facebook	3	Clash of Clans	Supercell	3	Candy Crush Soda Saga	King
4	Instagram	Facebook	4	Instagram	Facebook	4	Subway Surfers	Kiloo	4	Subway Surfers	Kiloo
5	YouTube	Google	5	Waze	Google	5	2048	Ketchapp Studio	5	Farm Heroes Saga	King
6	Waze	Google	6	Dropbox	Dropbox	6	SimCity BuildIt	Electronic Arts	6	CartolaFC	Grupo Globo
7	Google Maps	Google	7	Clean Master	Cheetah Mobile	7	Farm Heroes Saga	King	7	Pou	Zakeh
8	Skype	Microsoft	8	Skype	Microsoft	8	Trivia Crack	Etermax	8	Trivia Crack	Etermax
9	Spotify	Spotify	9	Banco do Brasil	Banco de Brasil	9	aa	General Adaptive Apps	9	8 Ball Pool	Miniclip
10	Snapchat	Snapchat	10	Twitter	Twitter	10	8 Ball Pool	Miniclip	10	Real Racing 3	Electronic Arts

* В рейтингах активных пользователей данные по различным версиям приложения не агрегированы. Например, Fruit Ninja and Fruit Ninja Free указываются как разные приложения.

Китай, загрузки

Ведущие приложения 2015 г.: показатель загрузок, iOS, Китай

Рейтинг	Приложение	Компания
1	QQ	Tencent
2	Taobao	Alibaba Group
3	Meituan	Sankuai
4	Alipay	Alibaba Small & Micro Financial Services
5	iQIYI	Baidu
6	Tencent Video	Tencent
7	"WeChat"	Tencent
8	QQ Music	Tencent
9	Youku	Youku Tudou
10	WiFi Master Key	Shanghai Lantern

Ведущие игры 2015 г.: показатель загрузок, iOS, Китай

Рейтинг	Игра	Компания
1	Anipop	Happy Elements
2	Landlord Poker	Tencent
3	We Fire	Tencent, Garena Online, Netmarble
4	Asphalt 8: Airborne	Gameloft
5	Craz3 Match	Tencent
6	Jelly Blast	MicroFunPlus Cheetah Mobile
7	Plants vs. Zombies 2	Electronic Arts
8	WeChat Dash	Tencent
9	QQMahjong	Tencent
10	Rhythm Master	Tencent

Ведущие компании 2015 г.: показатель загрузок, iOS, кроме игр, Китай

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Tencent	Китай
2	Baidu	Китай
3	Apple	США
4	Alibaba Group	Китай
5	Meitu	Китай
6	Sankuai	Китай
7	Sohu	Китай
8	Alibaba Small & Micro Financial Services	Китай
9	Youku Tudou	Китай
10	NetEase	Китай

Ведущие компании 2015 г.: показатель загрузок, iOS, игры, Китай

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Tencent	Китай
2	Gameloft	Франция
3	Electronic Arts	США
4	Happy Elements	Китай
5	NetEase	Китай
6	Supercell	Финляндия
7	Glu	США
8	Rovio	Финляндия
9	Outfit7	Кипр
10	Ubisoft	Франция

Китай, доход

Ведущие приложения 2015 г.: показатель дохода, iOS, Китай

Рейтинг	Приложение	Компания
1	iQIYI	Baidu
2	Momo	Momo Technology
3	Tencent Video	Tencent
4	Youku	Youku Tudou
5	QQ	Tencent
6	YY	YY Inc
7	PPS	Baidu
8	QQ Reader	Tencent
9	Changba	Zuitao
10	iReader	Zhangyue

Ведущие игры 2015 г.: показатель дохода, Китай

Рейтинг	Игра	Компания
1	Fantasy Westward Journey	NetEase, Garena Online
2	We Fire	Tencent, Garena Online, Netmarble
3	The Legend of Mir 2	Tencent
4	Westward Journey Online	NetEase
5	We Fly	Tencent
6	Shenwu 2	Duoyi
7	MU: Origin	KingNet, Kunlun Games, Webzen
8	The King of Fighters' 98 Ultimate Match	Tencent, Smart Alec, OurPalm
9	Top of Tanker	Tencent, FunPlus, NEXON, Firefly Games
10	Anipop	Happy Elements

Ведущие компании 2015 г.: показатель дохода, iOS, кроме игр, Китай

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Baidu	Китай
2	Tencent	Китай
3	Momo Technology	Китай
4	Youku Tudou	Китай
5	YY Inc	Китай
6	Zuitao	Китай
7	ZHANGYUE	Китай
8	LeTV	Китай
9	Jiayuan	Китай
10	Shanda	Китай

Ведущие компании 2015 г.: показатель дохода, iOS, игры, Китай

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Tencent	Китай
2	NetEase	Китай
3	Supercell	Финляндия
4	Duoyi	Китай
5	KingNet	Китай
6	Perfect World	Китай
7	Happy Elements	Китай
8	Snail Games	Китай
9	Longtu Game	Китай
10	Youzu	Китай

Китай, активные пользователи за месяц

Ведущие приложения 2015 г.: показатель активных пользователей за месяц, iPhone, Китай

Рейтинг	Приложение*	Компания
1	"WeChat"	Tencent
2	QQ	Tencent
3	Taobao	Alibaba Group
4	Alipay	Alibaba Small & Micro Financial Services
5	Sina Weibo	Sina
6	Baidu Map	Baidu
7	Meituan	Sankuai
8	Baidu	Baidu
9	Dianping	Dianping.com
10	QQ Music	Tencent

Ведущие игры 2015 г.: показатель активных пользователей за месяц, iPhone, Китай

Рейтинг	Игра*	Компания
1	Anipop	Happy Elements
2	Landlord Poker	Tencent
3	Craz3 Match	Tencent
4	WeChat Dash	Tencent
5	Clash of Clans	Supercell
6	We Fire	Tencent
7	"Boom Beach"	Supercell
8	We Fly	Tencent
9	2048	Ketchapp Studio
10	Candy Crush Saga	Tencent

* В рейтингах активных пользователей данные по различным версиям приложения не агрегированы. Например, Fruit Ninja and Fruit Ninja Free указываются как разные приложения.

Франция, загрузки

Ведущие приложения 2015 г.:
совокупный показатель загрузок iOS и Google Play, Франция

Рейтинг	Приложение	Компания
1	Facebook Messenger	Facebook
2	Facebook	Facebook
3	Snapchat	Snapchat
4	WhatsApp Messenger	Facebook
5	Skype	Microsoft
6	Instagram	Facebook
7	Leboncoin	Schibsted
8	Shazam	Shazam Entertainment
9	Deezer	Deezer
10	Waze	Google

Ведущие игры 2015 г.:
совокупный показатель загрузок iOS и Google Play, Франция

Рейтинг	Игра	Компания
1	Candy Crush Soda Saga	King
2	Clash of Clans	Supercell
3	Subway Surfers	Kiloo
4	Candy Crush Saga	King, Tencent
5	Despicable Me	Gameloft
6	94%	SCIMOB
7	Boom Beach	Supercell
8	Agar.io	Miniclip
9	Geometry Dash	RobTop
10	Piano Tiles 2	Cheetah Mobile

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель загрузок iOS и Google Play, Франция
весь мир

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Facebook	США
2	Google	США
3	Microsoft	США
4	Apple	США
5	Snapchat	США
6	Orange SA	Франция
7	Cheetah Mobile	Китай
8	InterActiveCorp (IAC)	США
9	Outfit7	Кипр
10	Schibsted	Норвегия

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель загрузок iOS и Google Play, игры, Франция

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	King	Великобритания
2	Electronic Arts	США
3	Gameloft	Франция
4	Ketchapp Studio	Франция
5	Supercell	Финляндия
6	Miniclip	Швейцария
7	XPEC	Тайвань
8	Rovio	Финляндия
9	Doodle Mobile	Китай
10	SCIMOB	Франция

Франция, ДОХОД

Ведущие приложения 2015 г.:
совокупный показатель дохода iOS и Google Play, Франция

Рейтинг	Приложение	Компания
1	AdoptAGuy	GEB AdoptAGuy
2	Deezer	Deezer
3	iCoyote	Coyote System
4	Badoo	Badoo
5	LOVOO	LOVOO
6	Spotify	Spotify
7	Meetic	InterActiveCorp (IAC)
8	Canalplay	Vivendi
9	Tinder	InterActiveCorp (IAC)
10	Freeletics	Freeletics

Ведущие игры 2015 г.:
совокупный показатель дохода iOS и Google Play, Франция

Рейтинг	Игра	Компания
1	Clash of Clans	Supercell
2	Boom Beach	Supercell
3	Candy Crush Saga	King, Tencent
4	Candy Crush Soda Saga	King
5	Game of War – Fire Age	Machine Zone
6	Farm Heroes Saga	King
7	Summoners War	GAMEVIL
8	Hay Day	Supercell
9	Marvel Contest of Champions	Kabam
10	Hearthstone: Heroes of Warcraft	Activision Blizzard

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель дохода iOS и Google Play, кроме игр, Франция

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	GEB AdoptAGuy	Франция
2	Deezer	Франция
3	InterActiveCorp (IAC)	США
4	Coyote System	Франция
5	Badoo	Великобритания
6	LOVOO	Германия
7	Spotify	Швеция
8	Vivendi	Франция
9	Babbel	Германия
10	Microsoft	США

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель дохода iOS и Google Play, игры, Франция

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Supercell	Финляндия
2	King	Великобритания
3	Electronic Arts	США
4	Machine Zone	США
5	Kabam	США
6	GAMEVIL	Южная Корея
7	IGG	Китай
8	Gameloft	Франция
9	Activision Blizzard	США
10	Zynga	США

Франция, активные пользователи за месяц

Ведущие приложения 2015 г.:
показатель активных пользователей за месяц, iPhone, Франция

Рейтинг	Приложение*	Компания
1	Facebook	Facebook
2	Facebook Messenger	Facebook
3	YouTube	Google
4	Google Maps	Google
5	WhatsApp Messenger	Facebook
6	Waze	Google
7	Shazam	Shazam Entertainment
8	Snapchat	Snapchat
9	Instagram	Facebook
10	Twitter	Twitter

Ведущие приложения 2015 г.:
показатель активных пользователей за месяц, телефон Android, Франция

Рейтинг	Приложение*	Компания
1	Facebook	Facebook
2	Facebook Messenger	Facebook
3	WhatsApp Messenger	Facebook
4	Shazam	Shazam Entertainment
5	Clean Master	Cheetah Mobile
6	Skype	Microsoft
7	Snapchat	Snapchat
8	Waze	Google
9	Adobe Acrobat DC	Adobe
10	Dropbox	Dropbox

Ведущие игры 2015 г.: показатель активных пользователей за месяц, iPhone, Франция

Рейтинг	Игра*	Компания
1	Clash of Clans	Supercell
2	Candy Crush Saga	King
3	Candy Crush Soda Saga	King
4	Boom Beach	Supercell
5	2048	Ketchapp Studio
6	QuizClash	FEO Media
7	94%	SCIMOB
8	Subway Surfers	Kiloo
9	1010!	GramGames
10	Farm Heroes Saga	King

Ведущие игры 2015 г.: показатель активных пользователей за месяц, телефон Android, Франция

Рейтинг	Игра*	Компания
1	Clash of Clans	Supercell
2	Candy Crush Saga	King
3	Candy Crush Soda Saga	King
4	Boom Beach	Supercell
5	94%	SCIMOB
6	Subway Surfers	Kiloo
7	Farm Heroes Saga	King
8	QuizClash	FEO Media
9	Crossy Road	Yodo1
10	MobilityWare Solitaire	MobilityWare

* В рейтингах активных пользователей данные по различным версиям приложения не агрегированы. Например, Fruit Ninja and Fruit Ninja Free указываются как разные приложения.

Германия, загрузки

Ведущие приложения 2015 г.:
совокупный показатель загрузок
iOS и Google Play, Германия

Рейтинг	Приложение	Компания
1	WhatsApp Messenger	Facebook
2	Facebook Messenger	Facebook
3	Facebook	Facebook
4	Amazon	Amazon
5	Instagram	Facebook
6	Skype	Microsoft
7	Spotify	Spotify
8	eBay Kleinanzeigen	eBay
9	Shpock	finderly
10	Snapchat	Snapchat

Ведущие игры 2015 г.:
совокупный показатель загрузок
iOS и Google Play, Германия

Рейтинг	Игра	Компания
1	Candy Crush Soda Saga	King
2	Clash of Clans	Supercell
3	Subway Surfers	Kiloo
4	QuizClash	FEO Media
5	aa	General Adaptive Apps
6	Crossy Road	Hipster Whale, Yodo1
7	Candy Crush Saga	King, Tencent
8	Despicable Me	Gameloft
9	94%	SCIMOB
10	Piano Tiles 2	Cheetah Mobile

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель загрузок
iOS и Google Play, Германия
весь мир

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Facebook	США
2	Google	США
3	Apple	США
4	Microsoft	США
5	Amazon	США
6	Cheetah Mobile	Китай
7	eBay	США
8	Bertelsmann	Германия
9	InterActiveCorp (IAC)	США
10	Spotify	Швеция

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель загрузок
iOS и Google Play, игры, Германия

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Electronic Arts	США
2	King	Великобритания
3	Gameloft	Франция
4	Supercell	Финляндия
5	Rovio	Финляндия
6	General Adaptive Apps	Австралия
7	Miniclip	Швейцария
8	XPEC	Тайвань
9	Ketchapp Studio	Франция
10	Doodle Mobile	Китай

Германия, ДОХОД

Ведущие приложения 2015 г.:
совокупный показатель дохода
iOS и Google Play, Германия

Рейтинг	Приложение	Компания
1	LOVOO	LOVOO
2	Spotify	Spotify
3	BILD	Axel Springer
4	Freeletics	Freeletics
5	NAVIGON Europe	Garmin
6	FriendScout24	FriendScout24
7	Babbel	Babbel
8	Blitzer.de	Eifrig
9	RTL NOW	Bertelsmann
10	Die Welt	Axel Springer

Ведущие игры 2015 г.:
совокупный показатель дохода
iOS и Google Play, Германия

Рейтинг	Игра	Компания
1	Clash of Clans	Supercell
2	Hay Day	Supercell
3	Candy Crush Soda Saga	King
4	Candy Crush Saga	King, Tencent
5	Game of War – Fire Age	Machine Zone
6	Empire: Four Kingdoms	Goodgame Studios
7	Summoners War	GAMEVIL
8	Castle Clash	IGG, Tencent
9	Farm Heroes Saga	King
10	Clash of Kings	Elex Technology

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель дохода iOS и
Google Play, кроме игр, Германия

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	LOVOO	Германия
2	Axel Springer	Германия
3	Spotify	Швеция
4	Garmin	США
5	Babbel	Германия
6	Bertelsmann	Германия
7	Freeletics	Германия
8	InterActiveCorp (IAC)	США
9	TomTom	Нидерланды
10	FriendScout24	Германия

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель дохода
iOS и Google Play, игры, Германия

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Supercell	Финляндия
2	King	Великобритания
3	Electronic Arts	США
4	GAMEVIL	Южная Корея
5	Machine Zone	США
6	Elex Technology	Китай
7	Goodgame Studios	Германия
8	IGG	Китай
9	Kabam	США
10	Gameloft	Франция

Германия, активные пользователи за месяц

Ведущие приложения 2015 г.:
показатель активных пользователей
за месяц, iPhone, Германия

Ведущие приложения 2015 г.:
показатель активных пользователей
за месяц, телефон Android,
Германия

Ведущие игры 2015 г.: показатель
активных пользователей за месяц,
iPhone, Германия

Ведущие игры 2015 г.: показатель
активных пользователей за месяц,
телефон Android, Германия

Рейтинг	Приложение*	Компания	Рейтинг	Приложение*	Компания	Рейтинг	Игра*	Компания	Рейтин г	Игра*	Компания
1	WhatsApp Messenger	Facebook	1	WhatsApp Messenger	Facebook	1	QuizClash	FEO Media	1	QuizClash	FEO Media
2	Facebook	Facebook	2	Facebook	Facebook	2	Candy Crush Saga	King	2	Candy Crush Saga	King
3	YouTube	Google	3	Facebook Messenger	Facebook	3	Clash of Clans	Supercell	3	Clash of Clans	Supercell
4	Facebook Messenger	Facebook	4	Clean Master	Cheetah Mobile	4	Candy Crush Soda Saga	King	4	Candy Crush Soda Saga	King
5	Google Maps	Google	5	Dropbox	Dropbox	5	2048	Ketchapp Studio	5	QuizClash Premium	FEO Media
6	Amazon	Amazon	6	eBay	eBay	6	The Simpsons: Tapped Out	Electronic Arts	6	Hill Climb Racing	Fingersoft
7	eBay	eBay	7	wetter.com	Wetter.com	7	Subway Surfers	Kiloo	7	Subway Surfers	Kiloo
8	Google	Google	8	Adobe Acrobat DC	Adobe	8	Hay Day	Supercell	8	Farm Heroes Saga	King
9	DB Navigator	Deutsche Bahn	9	Skype	Microsoft	9	Boom Beach	Supercell	9	4 Pics 1 Word	LOTUM
10	Shazam	Shazam Entertainment	10	DB Navigator	Deutsche Bahn	10	Farm Heroes Saga	King	10	Crossy Road	Yodo1

* В рейтингах активных пользователей данные по различным версиям приложения не агрегированы. Например, Fruit Ninja and Fruit Ninja Free указываются как разные приложения.

Япония, загрузки

Ведущие приложения 2015 г.:
совокупный показатель загрузок
iOS и Google Play, Япония

Рейтинг	Приложение	Компания
1	LINE	LINE
2	Pages	Apple
3	Apple iMovie	Apple
4	Twitter	Twitter
5	Apple Numbers	Apple
6	Yahoo! ЯПОНИЯ	Yahoo Japan
7	YouTube	Google
8	Apple Keynote	Apple
9	iTunes U	Apple
10	GarageBand	Apple

Ведущие игры 2015 г.:
совокупный показатель загрузок
iOS и Google Play, Япония

Рейтинг	Игра	Компания
1	Disney Tsum Tsum	LINE
2	Monster Strike	Mixi, Tencent
3	Q	liica
4	Puzzle & Dragons	GungHo Online
5	Candy Crush Soda Saga	King
6	Nekoatsume	Hit-Point
7	LINE Bubble 2	LINE
8	Jikkyō Powerful Pro Yakyū	Konami
9	LINE POP2	LINE
10	PokoPoko	LINE, NHN Entertainment

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель загрузок
iOS и Google Play, Япония
весь мир

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Yahoo Japan	Япония
2	Apple	США
3	Google	США
4	LINE	Япония
5	Facebook	США
6	Recruit Holdings	Япония
7	KDDI	Япония
8	Rakuten	Япония
9	CyberAgent	Япония
10	NTT	Япония

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель загрузок
iOS и Google Play, игры, Япония

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	LINE	Япония
2	SQUARE ENIX	Япония
3	BANDAI NAMCO	Япония
4	Sega Sammy Holdings	Япония
5	CyberAgent	Япония
6	DeNA	Япония
7	GungHo Online	Япония
8	King	Великобритания
9	COLOPL	Япония
10	Konami	Япония

Япония, ДОХОД

Ведущие приложения 2015 г.:
совокупный показатель дохода
iOS и Google Play, Япония

Рейтинг	Приложение	Компания
1	LINE	LINE
2	LINE Manga	LINE
3	PocketColony	Cocone
4	LINE PLAY	LINE
5	Dragon Quest X Adventurer's Convenient Outing Tool	SQUARE ENIX
6	Pairs	InterActiveCorp (IAC), eureka Inc
7	YYC	Mixi
8	LINE Fortune-Telling	LINE
9	Shonen Jump Plus	SHUEISHA
10	Taple Tanjo	CyberAgent

Ведущие игры 2015 г.:
совокупный показатель дохода
iOS и Google Play, Япония

Рейтинг	Игра	Компания
1	Monster Strike	Mixi, Tencent
2	Puzzle & Dragons	GungHo Online
3	Colopl Rune Story	COLOPL, Sony, Morningtec
4	Disney Tsum Tsum	LINE
5	Logres of Swords and Sorcery: Goddess of Ancient	Marvelous, Garena Online
6	The World of Mystic Wiz	COLOPL, Sony
7	PokoPoko	LINE, NHN Entertainment
8	FINAL FANTASY Record Keeper	DeNA
9	Jikkyō Powerful Pro Yakyū	Konami
10	Clash of Clans	Supercell

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель дохода iOS и
Google Play, кроме игр, Япония

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	LINE	Япония
2	Cocone	Япония
3	SQUARE ENIX	Япония
4	SHUEISHA	Япония
5	Voltage	Япония
6	Mixi	Япония
7	InterActiveCorp (IAC)	США
8	CyberAgent	Япония
9	COOKPAD	Япония
10	DeNA	Япония

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель дохода
iOS и Google Play, игры, Япония

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Mixi	Япония
2	GungHo Online	Япония
3	LINE	Япония
4	COLOPL	Япония
5	BANDAI NAMCO	Япония
6	SQUARE ENIX	Япония
7	CyberAgent	Япония
8	DeNA	Япония
9	Sega Sammy Holdings	Япония
10	Konami	Япония

Япония, активные пользователи за месяц

Ведущие приложения 2015 г.:
показатель активных пользователей
за месяц, iPhone, Япония

Ведущие приложения 2015 г.:
показатель активных пользователей
за месяц, телефон Android, Япония

Ведущие игры 2015 г.: показатель
активных пользователей за месяц,
iPhone, Япония

Ведущие игры 2015 г.: показатель
активных пользователей за месяц,
телефон Android, Япония

Рейтинг	Приложение*	Компания
1	LINE	LINE
2	Google Maps	Google
3	YouTube	Google
4	Facebook	Facebook
5	Twitter	Twitter
6	Facebook Messenger	Facebook
7	Google	Google
8	Gmail	Google
9	Amazon	Amazon
10	Yahoo! Japan Transit	Yahoo Japan

Рейтинг	Приложение*	Компания
1	LINE	LINE
2	Facebook	Facebook
3	Twitter	Twitter
4	Yahoo! ЯПОНИЯ	Yahoo Japan
5	Jorte Calendar and Organizer	Jorte
6	Yahoo! Japan Transit	Yahoo Japan
7	Yahoo! Japan Weather	Yahoo Japan
8	McDonald's Japan	McDonald's
9	SmartNews	SmartNews
10	Clean Master	Cheetah Mobile

Рейтинг	Игра*	Компания
1	Disney Tsum Tsum	LINE
2	Puzzle & Dragons	GungHo Online
3	Monster Strike	Mixi
4	Clash of Clans	Supercell
5	Nekoatsume	Hit-Point
6	PokoPoko	LINE
7	Colopl Rune Story	COLOPL
8	Candy Crush Saga	King
9	Candy Crush Soda Saga	King
10	Jikkyō Powerful Pro Yakyū	Konami

Рейтинг	Игра*	Компания
1	Disney Tsum Tsum	LINE
2	Puzzle & Dragons	GungHo Online
3	Monster Strike	Mixi
4	Pokopang	LINE
5	PokoPoko	LINE
6	Nekoatsume	Hit-Point
7	Colopl Rune Story	COLOPL
8	The World of Mystic Wiz	COLOPL
9	Clash of Clans	Supercell
10	Candy Crush Saga	King

* В рейтингах активных пользователей данные по различным версиям приложения не агрегированы. Например, Fruit Ninja and Fruit Ninja Free указываются как разные приложения.

Россия, загрузки

Ведущие приложения 2015 г.:
совокупный показатель загрузок
iOS и Google Play, Россия

Рейтинг	Приложение	Компания
1	VK	Mail.Ru Group
2	WhatsApp Messenger	Facebook
3	Viber	Rakuten
4	Одноклассники	Mail.Ru Group
5	Skype	Microsoft
6	AliExpress	Alibaba Group
7	UC Browser	Alibaba Group
8	Instagram	Facebook
9	Clean Master	Cheetah Mobile
10	Сбербанк-онлайн	Сбербанк России

Ведущие игры 2015 г.:
совокупный показатель загрузок
iOS и Google Play, Россия

Рейтинг	Игра	Компания
1	My Talking Tom	Outfit7
2	Subway Surfers	Kiloo
3	My Talking Angela	Outfit7
4	Despicable Me	Gameloft
5	Hill Climb Racing	Fingersoft
6	Shadow Fight 2	Nekki
7	World of Tanks Blitz	Wargaming.net
8	Clash of Clans	Supercell
9	QuizClash	FEO Media
10	Fillwords	MerigoTech

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель загрузок iOS
и Google Play, кроме игр, Россия

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Mail.Ru Group	Россия
2	Facebook	США
3	Яндекс	Россия
4	Google	США
5	Cheetah Mobile	Китай
6	Alibaba Group	Китай
7	Microsoft	США
8	Rakuten	Япония
9	Outfit7	Кипр
10	Sungy Mobile	Китай

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель загрузок
iOS и Google Play, игры, Россия

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Gameloft	Франция
2	Electronic Arts	США
3	Outfit7	Кипр
4	Rovio	Финляндия
5	Doodle Mobile	Китай
6	TabTale	Израиль
7	Disney	США
8	Ketchapp Studio	Франция
9	Glu	США
10	LEGO	Дания

Россия, ДОХОД

Ведущие приложения 2015 г.:
совокупный показатель дохода
iOS и Google Play, Россия

Рейтинг	Приложение	Компания
1	Одноклассники	Mail.Ru Group
2	Read!	ЛитРес
3	Badoo	Badoo
4	Viber	Rakuten
5	ivi.ru	ivi.ru
6	LovePlanet	Медиа Мир
7	Frim	MoCo Media
8	Навител Навигатор	Навител
9	easy ten	Vlastor
10	Знакомства Мамба	Знакомства Мамба

Ведущие игры 2015 г.:
совокупный показатель дохода
iOS и Google Play, Россия

Рейтинг	Игра	Компания
1	Game of War - Fire Age	Machine Zone
2	Clash of Clans	Supercell
3	Clash of Kings	Elex Technology
4	World of Tanks Blitz	Wargaming.net
5	Galaxy Legend	Tap4Fun
6	Castle Clash	IGG, Tencent
7	Boom Beach	Supercell
8	Hay Day	Supercell
9	Heroes Charge	uCool
10	Stormfall: Rise of Balur	Plarium

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель дохода iOS и
Google Play, кроме игр, Россия

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	ЛитРес	Россия
2	Mail.Ru Group	Россия
3	Навител	Россия
4	ivi.ru	Россия
5	Badoo	Великобритания
6	Rakuten	Япония
7	Медиа Мир	Россия
8	Знакомства Мамба	Россия
9	MoCo Media	Россия
10	Vlastor	Россия

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель дохода
iOS и Google Play, игры, Россия

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Supercell	Финляндия
2	Machine Zone	США
3	Elex Technology	Китай
4	Tap4Fun	Китай
5	Wargaming.net	Кипр
6	IGG	Китай
7	Electronic Arts	США
8	Plarium	Израиль
9	Gameloft	Франция
10	Kabam	США

Южная Корея, загрузки

Ведущие приложения 2015 г.:
совокупный показатель загрузок iOS и Google Play, Южная Корея

Ведущие игры 2015 г.:
совокупный показатель загрузок iOS и Google Play, Южная Корея

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель загрузок iOS и Google Play, Южная Корея
весь мир

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель загрузок iOS и Google Play, игры, Южная Корея

Рейтинг	Приложение	Компания
1	KakaoTalk	Daum Kakao
2	Naver	NAVER
3	Facebook	Facebook
4	BAND	NAVER
5	V3 Mobile 2.0	AhnLab
6	KakaoStory	Daum Kakao
7	Facebook Messenger	Facebook
8	360 Mobile Security	Qihoo 360
9	KakaoTaxi	Daum Kakao
10	B612	LINE

Рейтинг	Игра	Компания
1	Crossy Road	Hipster Whale, Yodo1
2	Piano Tiles 2	Cheetah Mobile
3	Raven	Netmarble
4	Pop Friends	NHN Entertainment
5	Infinite Stairs	NFLY STUDIO, Cheetah Mobile
6	Candy Crush Soda Saga	King
7	Everybody's Marble	Netmarble, Tencent, LINE
8	Disney Hidden Catch	Lunosoft
9	Clash of Clans	Supercell
10	MU: Origin	KingNet, Kunlun Games, Webzen

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	NAVER	Южная Корея
2	Daum Kakao	Южная Корея
3	SK Group	Южная Корея
4	Facebook	США
5	Cheetah Mobile	Китай
6	CJ Group	Южная Корея
7	Google	США
8	Lotte	Южная Корея
9	LINE	Япония
10	KT Corporation	Южная Корея

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Netmarble	Южная Корея
2	GAMEVIL	Южная Корея
3	NEXON	Япония
4	NHN Entertainment	Южная Корея
5	ENISTUDIO	Южная Корея
6	King	Великобритания
7	Gameloft	Франция
8	Electronic Arts	США
9	SundayToz	Южная Корея
10	Four Thirty Three	Южная Корея

Южная Корея, доход

Ведущие приложения 2015 г.:
совокупный показатель дохода iOS и Google Play, Южная Корея

Рейтинг	Приложение	Компания
1	KakaoTalk	Daum Kakao
2	Lezhin Comics	Lezhin
3	KakaoPage	Daum Kakao
4	MelOn	LOEN
5	NoonDate	Mozzet
6	I-UM	I-UM SOCIUS
7	Bugs	Neowiz
8	Amanda	Dorsia
9	LINE PLAY	LINE
10	poop	poop

Ведущие игры 2015 г.:
совокупный показатель дохода iOS и Google Play, Южная Корея

Рейтинг	Игра	Компания
1	Raven	Netmarble
2	Seven Knights	Netmarble, Tencent
3	Clash of Clans	Supercell
4	Everybody's Marble	Netmarble, LINE, Tencent
5	MU: Origin	KingNet, Kunlun Games, Webzen
6	Monster Taming	Netmarble, Tencent
7	Anipang 2	SundayToz
8	Hero	Four Thirty Three, Garena Online
9	FIFA ONLINE 3 M	NEXON, Garena Online
10	Summoners War	GAMEVIL

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель дохода iOS и Google Play, кроме игр, Южная Корея

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Daum Kakao	Южная Корея
2	Lezhin	Южная Корея
3	LOEN	Южная Корея
4	Samsung Publishing	Южная Корея
5	Neowiz	Южная Корея
6	Mozzet	Южная Корея
7	I-UM SOCIUS	Южная Корея
8	NAVER	Южная Корея
9	LINE	Япония
10	UANGEL	Южная Корея

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель дохода iOS и Google Play, игры, Южная Корея

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Netmarble	Южная Корея
2	Supercell	Финляндия
3	NEXON	Япония
4	GAMEVIL	Южная Корея
5	Webzen	Южная Корея
6	SundayToz	Южная Корея
7	Four Thirty Three	Южная Корея
8	NHN Entertainment	Южная Корея
9	King	Великобритания
10	WeMade	Южная Корея

Южная Корея, активные пользователи за месяц

Ведущие приложения 2015 г.:
показатель активных пользователей за месяц, iPhone, Южная Корея

Ведущие приложения 2015 г.:
показатель активных пользователей за месяц, телефон Android, Южная Корея

Ведущие игры 2015 г.: показатель активных пользователей за месяц, iPhone, Южная Корея

Ведущие игры 2015 г.: показатель активных пользователей за месяц, телефон Android, Южная Корея

Рейтинг	Приложение*	Компания	Рейтинг	Приложение*	Компания	Рейтинг	Игра*	Компания	Рейтинг	Игра*	Компания
1	KakaoTalk	Daum Kakao	1	KakaoTalk	Daum Kakao	1	Clash of Clans	Supercell	1	Everybody's Marble	Netmarble
2	NAVER	NAVER	2	NAVER	NAVER	2	Everybody's Marble	Netmarble	2	Anipang 2	SundayToz
3	Facebook	Facebook	3	KakaoStory	Daum Kakao	3	Pop Friends	NHN Entertainment	3	Cookie Run	Devsisters
4	YouTube	Google	4	BAND	NAVER	4	Candy Crush Soda Saga	King	4	Clash of Clans	Supercell
5	NAVER Map	NAVER	5	Facebook	Facebook	5	Cookie Run	Devsisters	5	Seven Knights	Netmarble
6	KakaoStory	Daum Kakao	6	NAVER Map	NAVER	6	Seven Knights	Netmarble	6	Minecraft – Pocket Edition	Microsoft
7	Facebook Messenger	Facebook	7	MelOn	LOEN	7	Anipang 2	SundayToz	7	Pop Friends	NHN Entertainment
8	BAND	NAVER	8	Coupang	Coupang	8	Raven	Netmarble	8	Anipang	SundayToz
9	MelOn	LOEN	9	Daum	Daum Kakao	9	SimCity BuildIt	Electronic Arts	9	FIFA ONLINE 3 M	NEXON
10	Instagram	Facebook	10	Clean Master	Cheetah Mobile	10	Crossy Road	Hipster Whale	10	Crossy Road	Yodo1

* В рейтингах активных пользователей данные по различным версиям приложения не агрегированы. Например, Fruit Ninja and Fruit Ninja Free указываются как разные приложения.

Великобритания, загрузки

Ведущие приложения 2015 г.:
совокупный показатель загрузок iOS и Google Play, Великобритания

Рейтинг	Приложение	Компания
1	WhatsApp Messenger	Facebook
2	Facebook Messenger	Facebook
3	Facebook	Facebook
4	YouTube	Google
5	Instagram	Facebook
6	Snapchat	Snapchat
7	Skype	Microsoft
8	Spotify	Spotify
9	eBay	eBay
10	BBC iPlayer	BBC

Ведущие игры 2015 г.: совокупный показатель загрузок iOS и Google Play, Великобритания

Рейтинг	Игра	Компания
1	Crossy Road	Hipster Whale, Yodo1
2	Candy Crush Soda Saga	King
3	Candy Crush Saga	King, Tencent
4	8 Ball Pool	Miniclip
5	Subway Surfers	Kiloo
6	Clash of Clans	Supercell
7	Despicable Me	Gameloft
8	Temple Run 2	Imangi, iDreamSky
9	Agar.io	Miniclip
10	Cooking Fever	Nordcurrent

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель загрузок iOS и Google Play, Великобритания
весь мир

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Facebook	США
2	Google	США
3	Apple	США
4	Microsoft	США
5	BBC	Великобритания
6	Amazon	США
7	Sky	Великобритания
8	eBay	США
9	Snapchat	США
10	InterActiveCorp (IAC)	США

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель загрузок iOS и Google Play, игры, Великобритания

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Electronic Arts	США
2	King	Великобритания
3	Ketchapp Studio	Франция
4	Gameloft	Франция
5	Miniclip	Швейцария
6	Zynga	США
7	Rovio	Финляндия
8	Supercell	Финляндия
9	TabTale	Израиль
10	Storm8	США

Великобритания, ДОХОД

Ведущие приложения 2015 г.:
совокупный показатель дохода iOS и Google Play, Великобритания

Рейтинг	Приложение	Компания
1	Spotify	Spotify
2	Skype	Microsoft
3	Tinder	InterActiveCorp (IAC)
4	Match.com UK	InterActiveCorp (IAC)
5	Zoosk	Zoosk
6	POF Online Dating	InterActiveCorp (IAC), PlentyOfFish
7	Badoo	Badoo
8	Magic Piano by Smule	Smule
9	Sing! Karaoke	Smule
10	The Guardian	The Guardian

Ведущие игры 2015 г.: совокупный показатель дохода iOS и Google Play, Великобритания

Рейтинг	Игра	Компания
1	Clash of Clans	Supercell
2	Candy Crush Saga	King, Tencent
3	Game of War - Fire Age	Machine Zone
4	Candy Crush Soda Saga	King
5	Boom Beach	Supercell
6	Farm Heroes Saga	King
7	Hay Day	Supercell
8	SimCity BuildIt	Electronic Arts
9	Marvel Contest of Champions	Kabam
10	8 Ball Pool	Miniclip

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель дохода iOS и Google Play, кроме игр, Великобритания

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Spotify	Швеция
2	InterActiveCorp (IAC)	США
3	Microsoft	США
4	Smule	США
5	Zoosk	США
6	News Corp	США
7	MagazineCloner	Великобритания
8	Badoo	Великобритания
9	TomTom	Нидерланды
10	Sky	Великобритания

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель дохода iOS и Google Play, игры, Великобритания

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Supercell	Финляндия
2	King	Великобритания
3	Electronic Arts	США
4	Machine Zone	США
5	Kabam	США
6	Zynga	США
7	Churchill Downs	США
8	Elex Technology	Китай
9	Miniclip	Швейцария
10	SGN	США

Великобритания, активные пользователи за месяц

Ведущие приложения 2015 г.:
показатель активных пользователей за месяц, iPhone, Великобритания

Ведущие приложения 2015 г.:
показатель активных пользователей за месяц, телефон Android, Великобритания

Ведущие игры 2015 г.: показатель активных пользователей за месяц, iPhone, Великобритания

Ведущие игры 2015 г.: показатель активных пользователей за месяц, телефон Android, Великобритания

Рейтинг	Приложение*	Компания	Рейтинг	Приложение*	Компания	Рейтинг	Игра*	Компания	Рейтинг	Игра*	Компания
1	Facebook	Facebook	1	Facebook	Facebook	1	Candy Crush Saga	King	1	Candy Crush Saga	King
2	WhatsApp Messenger	Facebook	2	WhatsApp Messenger	Facebook	2	Clash of Clans	Supercell	2	Candy Crush Soda Saga	King
3	Facebook Messenger	Facebook	3	Facebook Messenger	Facebook	3	Crossy Road	Hipster Whale	3	Clash of Clans	Supercell
4	YouTube	Google	4	eBay	eBay	4	Candy Crush Soda Saga	King	4	Crossy Road	Yodo1
5	Instagram	Facebook	5	Twitter	Twitter	5	8 Ball Pool	Miniclip	5	8 Ball Pool	Miniclip
6	Twitter	Twitter	6	Instagram	Facebook	6	2048	Ketchapp Studio	6	MobilityWare Solitaire	MobilityWare
7	Snapchat	Snapchat	7	Dropbox	Dropbox	7	Words With Friends	Zynga	7	Subway Surfers	Kiloo
8	Google Maps	Google	8	Snapchat	Snapchat	8	aa	General Adaptive Apps	8	Farm Heroes Saga	King
9	eBay	eBay	9	Skype	Microsoft	9	1010!	GramGames	9	Words With Friends	Zynga
10	Spotify	Spotify	10	BBC News	BBC	10	Subway Surfers	Kiloo	10	Temple Run 2	Imangi

* В рейтингах активных пользователей данные по различным версиям приложения не агрегированы. Например, Fruit Ninja and Fruit Ninja Free указываются как разные приложения.

США, загрузки

Ведущие приложения 2015 г.:
совокупный показатель загрузок
iOS и Google Play, США

Рейтинг	Приложение	Компания
1	Facebook Messenger	Facebook
2	Facebook	Facebook
3	Instagram	Facebook
4	Pandora Radio	Pandora
5	Snapchat	Snapchat
6	YouTube	Google
7	Netflix	Netflix
8	WhatsApp Messenger	Facebook
9	Spotify	Spotify
10	Apple iMovie	Apple

Ведущие игры 2015 г.:
совокупный показатель загрузок
iOS и Google Play, США

Рейтинг	Игра	Компания
1	Trivia Crack	Etermax
2	Crossy Road	Hipster Whale, Yodo1
3	Subway Surfers	Kiloo
4	Candy Crush Soda Saga	King
5	Clash of Clans	Supercell
6	Candy Crush Saga	King, Tencent
7	8 Ball Pool	Miniclip
8	Despicable Me	Gameloft
9	Temple Run 2	Imangi, iDreamSky
10	Geometry Dash	RobTop

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель загрузок
iOS и Google Play, США
весь мир

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Facebook	США
2	Google	США
3	Apple	США
4	Microsoft	США
5	Amazon	США
6	Disney	США
7	Pandora	США
8	Cheetah Mobile	Китай
9	Snapchat	США
10	InterActiveCorp (IAC)	США

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель загрузок
iOS и Google Play, игры, США

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Electronic Arts	США
2	King	Великобритания
3	Gameloft	Франция
4	Ketchapp Studio	Франция
5	Zynga	США
6	Glu	США
7	Rovio	Финляндия
8	Miniclip	Швейцария
9	TabTale	Израиль
10	Supercell	Финляндия

США, ДОХОД

Ведущие приложения 2015 г.:
совокупный показатель дохода
iOS и Google Play, США

Рейтинг	Приложение	Компания
1	Pandora Radio	Pandora
2	Spotify	Spotify
3	HBO NOW	Time Warner
4	Match.com	InterActiveCorp (IAC)
5	Hulu	Hulu
6	Tinder	InterActiveCorp (IAC)
7	Zoosk	Zoosk
8	Sing! Karaoke	Smule
9	MLB.com At Bat	MLB
10	Skype	Microsoft

Ведущие игры 2015 г.:
совокупный показатель дохода
iOS и Google Play, США

Рейтинг	Игра	Компания
1	Clash of Clans	Supercell
2	Game of War - Fire Age	Machine Zone
3	Candy Crush Saga	King, Tencent
4	Candy Crush Soda Saga	King
5	Boom Beach	Supercell
6	DoubleDown Casino	International Game Technology
7	Big Fish Casino	Churchill Downs
8	Slotomania	Caesars Entertainment
9	Hay Day	Supercell
10	Farm Heroes Saga	King

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель дохода
iOS и Google Play, кроме игр, США

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Pandora	США
2	Spotify	Швеция
3	InterActiveCorp (IAC)	США
4	Time Warner	США
5	Smule	США
6	Hulu	США
7	Microsoft	США
8	Zoosk	США
9	Apple	США
10	Disney	США

Ведущие компании 2015 г.:
совокупный показатель дохода
iOS и Google Play, игры, США

Рейтинг	Компания	Штаб-квартира
1	Supercell	Финляндия
2	King	Великобритания
3	Machine Zone	США
4	Electronic Arts	США
5	Caesars Entertainment	США
6	Churchill Downs	США
7	Zynga	США
8	Kabam	США
9	International Game Technology	США
10	Glu	США

США, активные пользователи за месяц

Ведущие приложения 2015 г.:
показатель активных пользователей
за месяц, iPhone, США

Ведущие приложения 2015 г.:
показатель активных пользователей
за месяц, телефон Android, США

Ведущие игры 2015 г.: показатель
активных пользователей за месяц,
iPhone, США

Ведущие игры 2015 г.: показатель
активных пользователей за месяц,
телефон Android, США

Рейтинг	Приложение*	Компания	Рейтинг	Приложение*	Компания	Рейтинг	Приложение	Компания	Рейтинг	Приложение*	Компания
1	Facebook	Facebook	1	Facebook	Facebook	1	Trivia Crack	Etermax	1	Trivia Crack	Etermax
2	Facebook Messenger	Facebook	2	Facebook Messenger	Facebook	2	Clash of Clans	Supercell	2	Candy Crush Saga	King
3	YouTube	Google	3	Instagram	Facebook	3	Candy Crush Saga	King	3	Clash of Clans	Supercell
4	Instagram	Facebook	4	Pandora Radio	Pandora	4	Words With Friends	Zynga	4	Candy Crush Soda Saga	King
5	Snapchat	Snapchat	5	Snapchat	Snapchat	5	Crossy Road	Hipster Whale	5	Words With Friends	Zynga
6	Google Maps	Google	6	Amazon	Amazon	6	Candy Crush Soda Saga	King	6	Solitaire	MobilityWare
7	Pandora Radio	Pandora	7	Flashlight by Surpax	Surpax	7	Subway Surfers	Kiloo	7	Crossy Road	Yodo1
8	Twitter	Twitter	8	Twitter	Twitter	8	2048	Ketchapp Studio	8	Subway Surfers	Kiloo
9	The Weather Channel	The Weather Channel	9	Pinterest	Pinterest	9	1010!	GramGames	9	Boom Beach	Supercell
10	Pinterest	Pinterest	10	Netflix	Netflix	10	Minecraft – Pocket Edition	Microsoft	10	Farm Heroes Saga	King

* В рейтингах активных пользователей данные по различным версиям приложения не агрегированы. Например, Fruit Ninja and Fruit Ninja Free указываются как разные приложения.

Лидирующие страны и категории

Ведущие страны

Показатель загрузок iOS, весь мир, 2015 г.

Рейтинг г	Страна	Сравнение с 2014 г.
1	Китай	▲ 1
2	США	▼ 1
3	Япония	-
4	Великобритания	-
5	Россия	-
6	Франция	-
7	Германия	▲ 1
8	Канада	▼ 1
9	Австралия	-
10	Бразилия	▲ 1

Показатель дохода iOS, весь мир, 2015 г.

Рейтинг г	Страна	Сравнение с 2014 г.
1	США	-
2	Япония	-
3	Китай	-
4	Великобритания	-
5	Австралия	-
6	Канада	-
7	Германия	-
8	Южная Корея	▲ 3
9	Франция	▼ 1
10	Тайвань	▲ 2

Показатель загрузок Google Play, весь мир, 2015 г.

Рейтинг г	Страна	Сравнение с 2014 г.
1	США	-
2	Бразилия	-
3	Индия	-
4	Россия	-
5	Мексика	▲ 1
6	Индонезия	▲ 2
7	Турция	-
8	Южная Корея	▼ 3
9	Таиланд	▲ 1
10	Германия	▼ 1

Показатель дохода Google Play, весь мир, 2015 г.

Рейтинг г	Страна	Сравнение с 2014 г.
1	Япония	-
2	США	-
3	Южная Корея	-
4	Тайвань	▲ 1
5	Германия	▼ 1
6	Великобритания	-
7	Франция	-
8	Гонконг	-
9	Австралия	-
10	Канада	▲ 1

Ведущие категории

Показатель загрузок iOS, весь мир, 2015 г.

Рейтинг	Категория	Сравнение с 2014 г.
1	Игры	-
2	Фото и видео	▲ 1
3	Развлечения	▼ 1
4	Социальные сети	-
5	Образ жизни	-
6	Утилиты	-
7	Производительность	▲ 1
8	Музыка	▼ 1
9	Образование	-
10	Путешествия	-

Показатель дохода iOS, весь мир, 2015 г.

Рейтинг	Категория	Сравнение с 2014 г.
1	Игры	-
2	Социальные сети	-
3	Музыка	-
4	Развлечения	▲ 1
5	Образование	▼ 1
6	Производительность	-
7	Книги	▲ 1
8	Навигация	▲ 1
9	Образ жизни	▲ 2
10	Новости	▼ 3

Показатель загрузок Google Play, весь мир, 2015 г.

Рейтинг	Категория	Сравнение с 2014 г.
1	Игры	-
2	Инструменты	▲ 1
3	Связь	▼ 1
4	Фотография	▲ 2
5	Развлечения	▼ 1
6	Социальные сети	▼ 1
7	Персонализация	-
8	Музыка и аудио	-
9	Производительность	-
10	Мультимедиа и видео	-

Показатель дохода Google Play, весь мир, 2015 г.

Рейтинг	Категория	Сравнение с 2014 г.
1	Игры	-
2	Связь	-
3	Социальные сети	-
4	Инструменты	-
5	Развлечения	▲ 1
6	Образование	▲ 1
7	Музыка и аудио	▲ 1
8	Путешествия и регионы	▼ 3
9	Спорт	-
10	Образ жизни	▲ 9

О компании App Annie

App Annie предлагает самые надежные данные и аналитику, которые позволят добиться успеха на рынке приложений.

App Annie позволяет отслеживать показатели эффективности более миллиона приложений, и на сегодняшний день ее продуктами пользуются более 500 000 зарегистрированных пользователей, в том числе 94 из 100 крупнейших издателей.

Компания, главный офис которой находится в Сан-

Франциско, насчитывает 425 сотрудников в

15 подразделениях по всему миру. На настоящий момент

App Annie привлекла средства на сумму 157 млн долл. США с

участием таких инвесторов, как e.Ventures, Greenspring

Associates, Greycroft Partners, IDG Capital Partners, Institutional

Venture Partners и Sequoia Capital.

Для получения дополнительной информации

посетите <http://www.appannie.com/ru/>, подпишитесь

на наш блог и следите за нами в Twitter (@AppAnnie).

Для получения подробной информации о наших

отдельных продуктах, ознакомьтесь с обзором *App*

***Store Analytics*, *Store Stats* или *App Annie Intelligence*.**

Чтобы узнать актуальный рейтинг приложений и

издателей, получите отчет *App Annie Index*.

Методологию отчета и обновления можно посмотреть [здесь](#).

Создайте бесплатную
учетную запись
App Annie на
www.appannie.com/ru,
чтобы просматривать
историю рейтингов и
ОТЗЫВОВ.