

## 2015 年 Q1 HTML5 游戏数据报告

HTML5 游戏的留存水平较原生游戏而言还是处于偏低的水平。在传播方面，休闲益智，模拟经营，角色扮演等容易产生社交性的游戏在玩家的社交网络中传播效果较好。音乐类、策略类、射击游戏和角色扮演类游戏的每次游戏时长最长。在付费率和 ARPU 值方面，角色扮演类游戏独占鳌头。

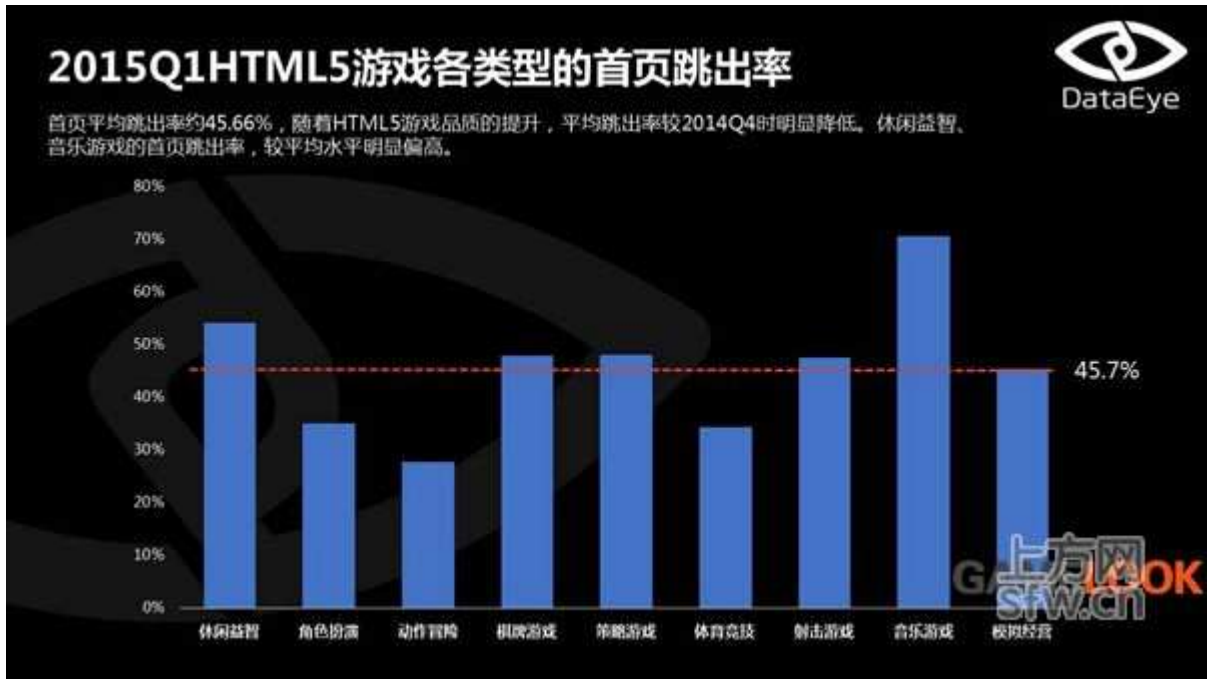
在调查的样本中，有近 6 成的受访者已经进入 HTML5 游戏产业，超过 3 成处于观望状态。在这些从业者中，从手游转向 HTML5 游戏的从业者最多，其次为页游，部分从未涉足游戏行业的团队也跃跃欲试。在公司团队规模方面，总计超过 80% 的 HTML5 游戏公司人员规模在 100 人以内。



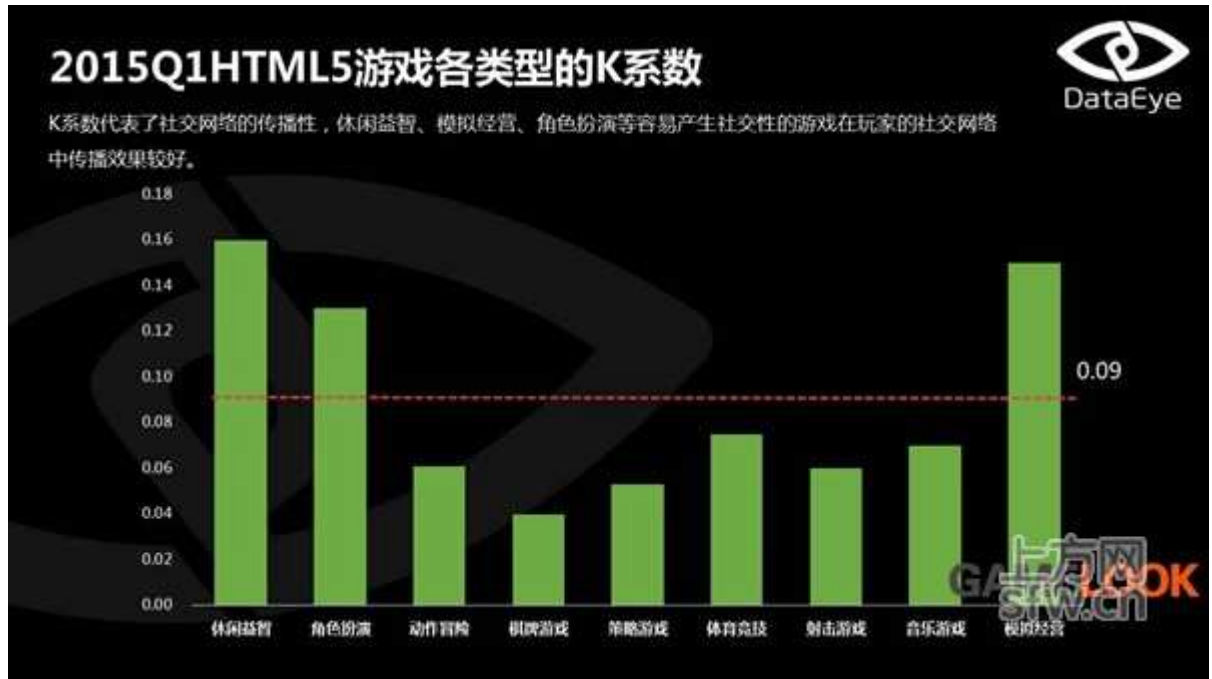
2015 年 Q1 监测数据显示，上线游戏中，超过 80% 的游戏分布在角色扮演和休闲益智两种类型中。而调研显示，在研发的游戏当中，角色扮演类和休闲益智类只占到约 5 成，研发人员的重心已经逐步向各种类型的游戏转移，2015 年 HTML5 游戏类型将呈现多元化。



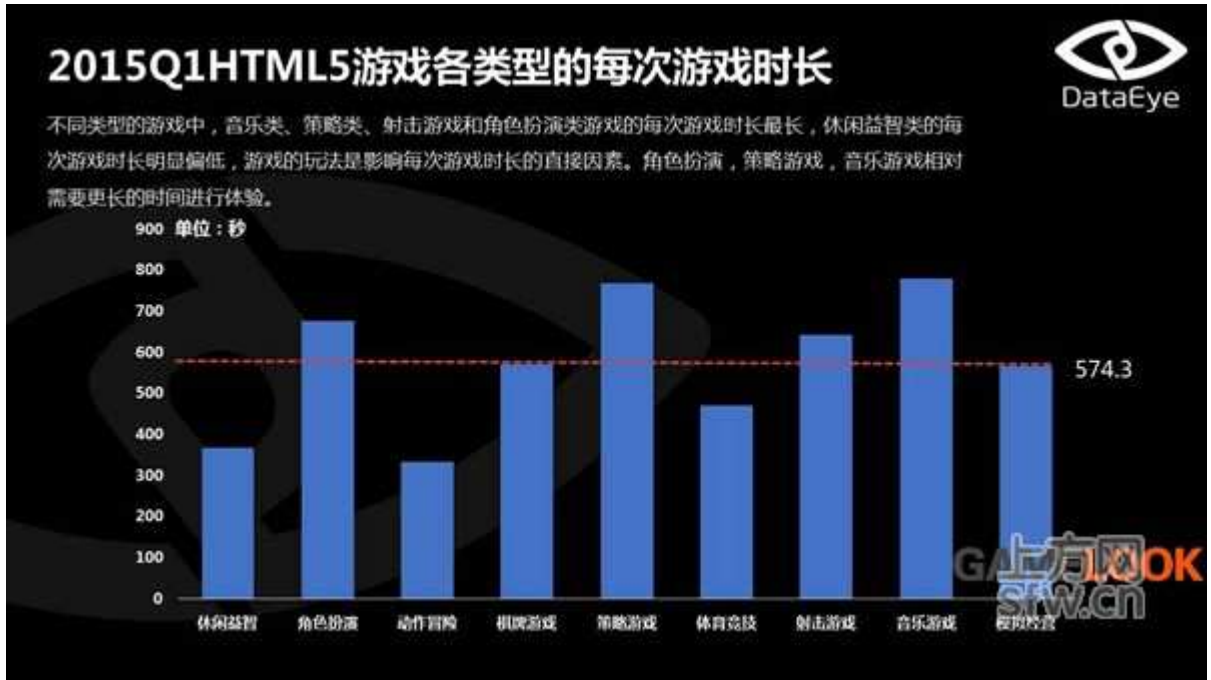
HTML5 游戏的留存水平较原生游戏而言还是处于偏低的水平，整体留存水平较 2014 年 Q4 有所提高。随着 HTML5 游戏渠道和入口的稳定以及游戏品质的提升，HTML5 游戏的留存率会进一步升高。



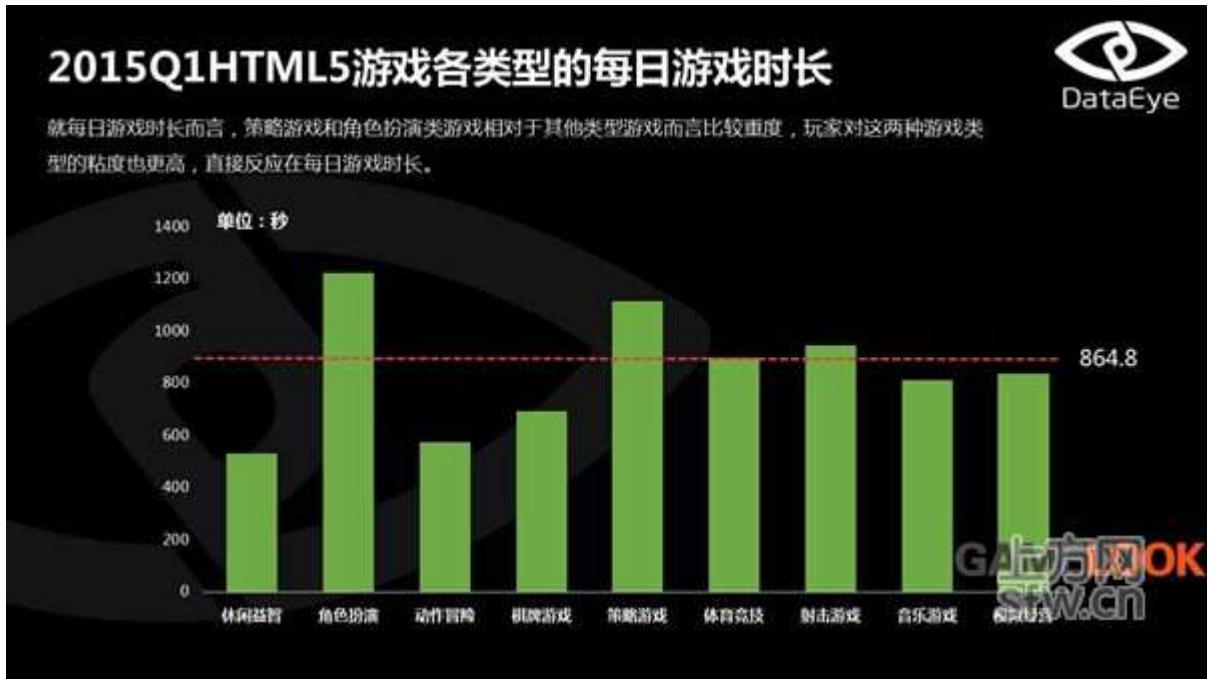
首页平均跳出率约 45.66%，随着 HTML5 游戏品质的提升，平均跳出率较 2014 年 Q4 时明显降低。休闲益智，音乐游戏的首页跳出率，较平均水平明显偏高。



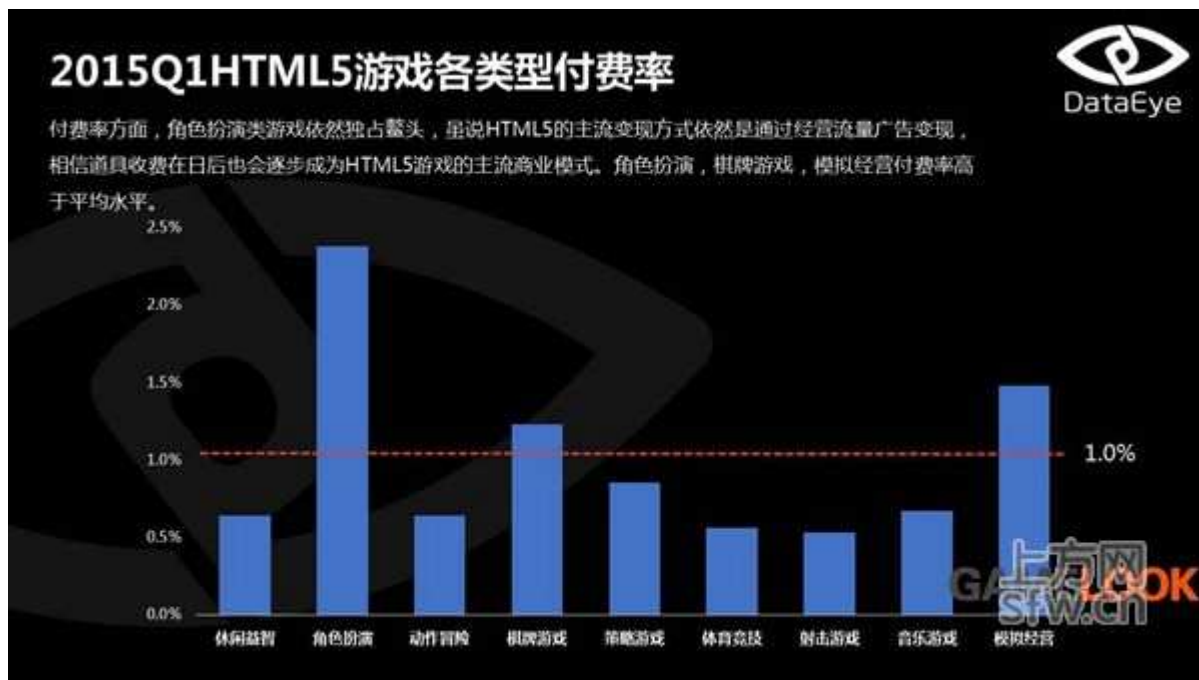
从图中不难看出，休闲益智，模拟经营，角色扮演等容易产生社交性的游戏在玩家的社交网络中传播效果较好。(K 系数代表了社交网络的传播性)



不同类型的游戏中，音乐类、策略类、射击游戏和角色扮演类游戏的每次游戏时长最长，休闲益智类的每次游戏时长明显偏低，游戏的玩法是影响每次游戏时长的直接因素。角色扮演，策略游戏，音乐游戏相对需要更长的时间进行体验。



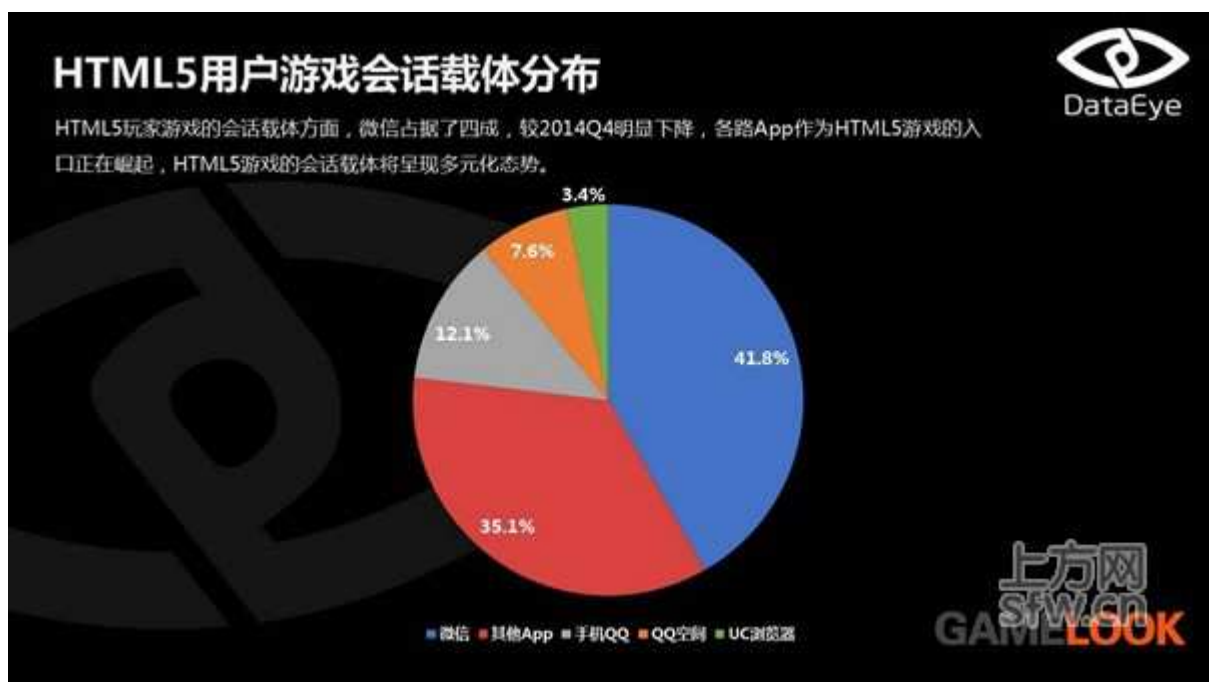
就每日游戏时长而言,策略游戏和角色扮演类游戏相对于其他类型游戏而言比较重度,玩家对这两种游戏类型的粘度也更高,直接反应在每日游戏时长。



付费率方面,角色扮演类游戏依然独占鳌头,虽说 HTML5 的主流变现方式依然是通过经营流量广告变现,相信道具收费在日后也会逐步成为 HTML5 游戏的主流商业模式。角色扮演,棋牌游戏,模拟经营付费率高于平均水平。



ARPU 值方面，依然是角色扮演类游戏处于领先，角色扮演类的 HTML5 游戏已经给其用户培养了一定的付费习惯，随着 HTML5 游戏体验的提升，玩家粘度增大，容易通过游戏内付费点产生收入。

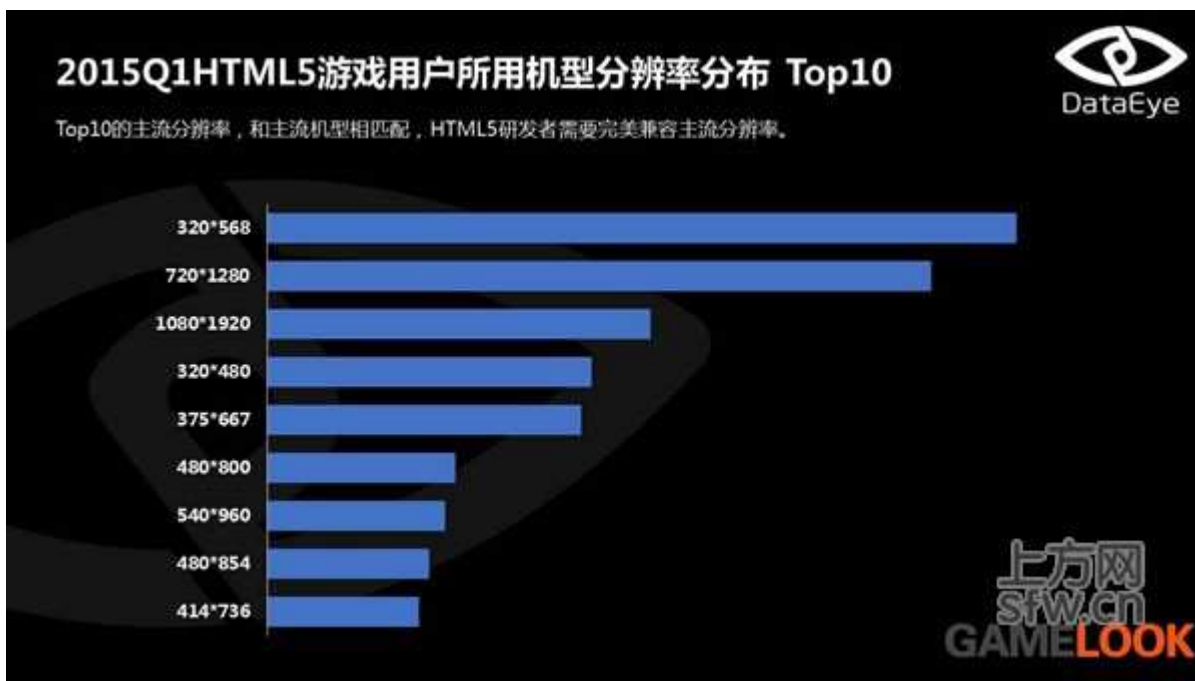




H5 游戏玩家的回话载体方面，微信占据了四成，较 2014 年 Q4 明显下降，各路 App 作为 HTML5 游戏的入口正在崛起，HTML5 游戏的载体将呈现多元化态势。



随着 iPhone6 和 iPhone6Plus 的开放购买，两部新一代苹果手机也成了 HTML5 游戏玩家的主力机型。安卓方面，排名 Top5 的被三星和小米两家厂商占据。



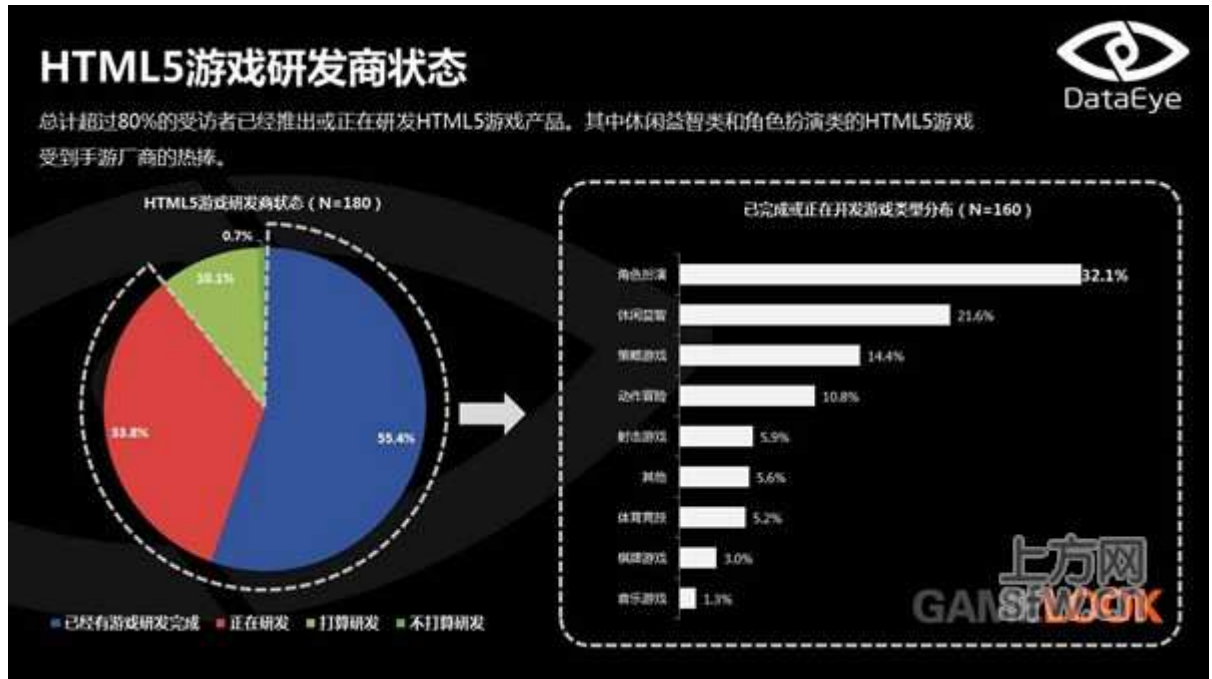
Top10 的主流分辨率，和主流机型相匹配，HTML5 研发者需要完美兼容主流分辨率。

### 游戏行业从业者 HTML5 游戏调查报告

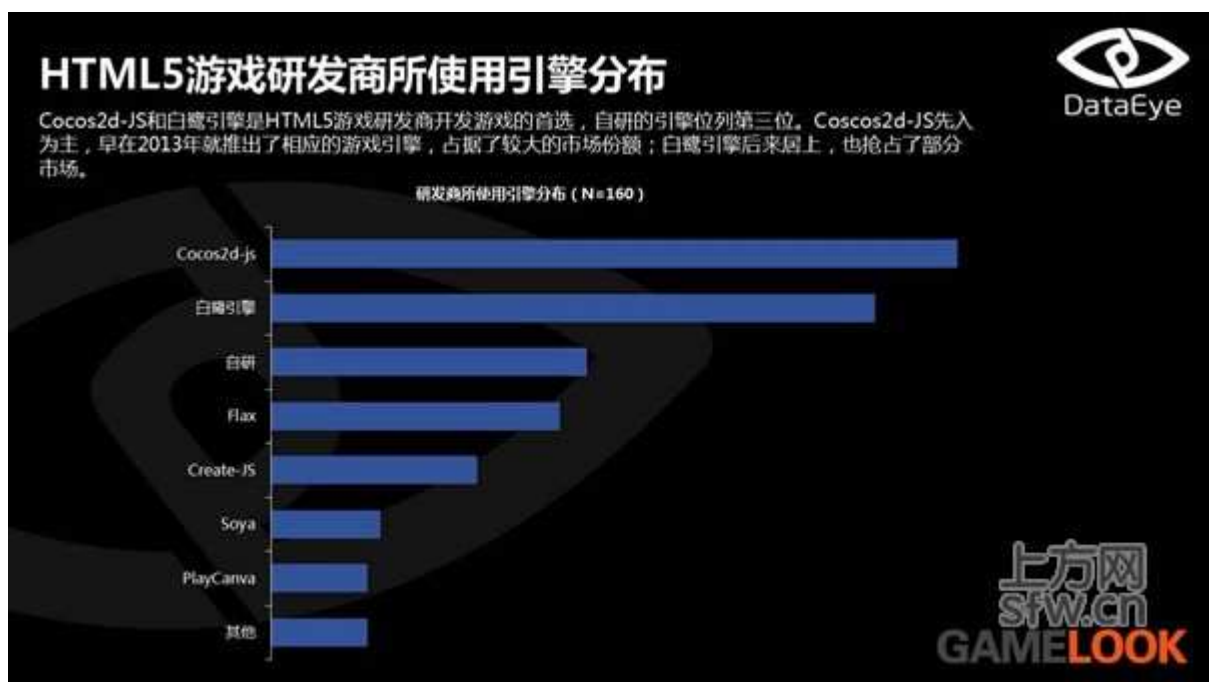




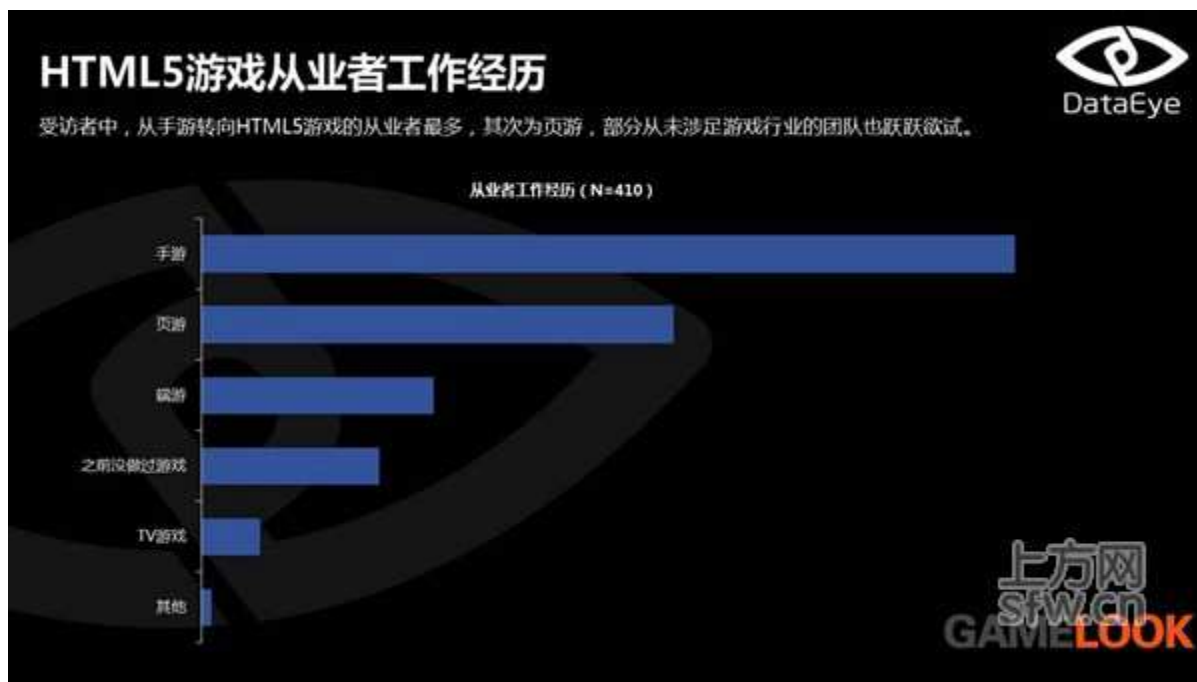
接近 6 成的受访者已经进入 HTML5 游戏产业 超过 3 成的受访者处于观望状态。大部分游戏从业者还是希望以研发或发行的角色进入 HTML5 游戏产业。



总计超过 80%的受访者已经推出或正在研发 HTML5 游戏产品。其中休闲益智类和角色扮演类 HTML5 游戏受到手游厂商的热捧。



Cocos2d-js 和白鹭引擎是 HTML5 游戏开发商开发游戏的首选，自研的引擎位列第三位。Cocos2d-js 先入为主，早在 2013 年就推出了相应的游戏引擎，占据了较大的时长份额；白鹭引擎后来居上，也抢占了部分市场。



受访者中，从手游转向 HTML5 游戏的从业者最多，其次为页游，部分从未涉足游戏行业的团队也跃跃欲试。

## HTML5游戏公司规模及地域分布

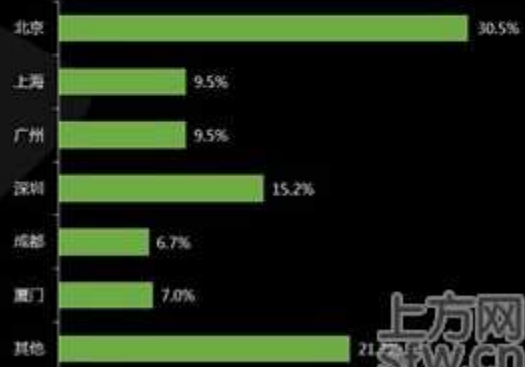


总计超过80%的HTML5游戏公司人员规模在100人以内，相比手游、页游、端游集中在一线城市的现象被弱化，很多二三线城市的从业者也加入到HTML5游戏的浪潮中。

HTML5游戏产业链公司规模分布 (N=410)



HTML5游戏公司所在地分布 (N=410)



总计超过 80%的 HTML5 游戏公司人员规模在 100 人以内，相比手游、页游、端游集中在一线城市的现象被弱化，很多二三线城市的从业者也加入到 HTML5 游戏的浪潮中。