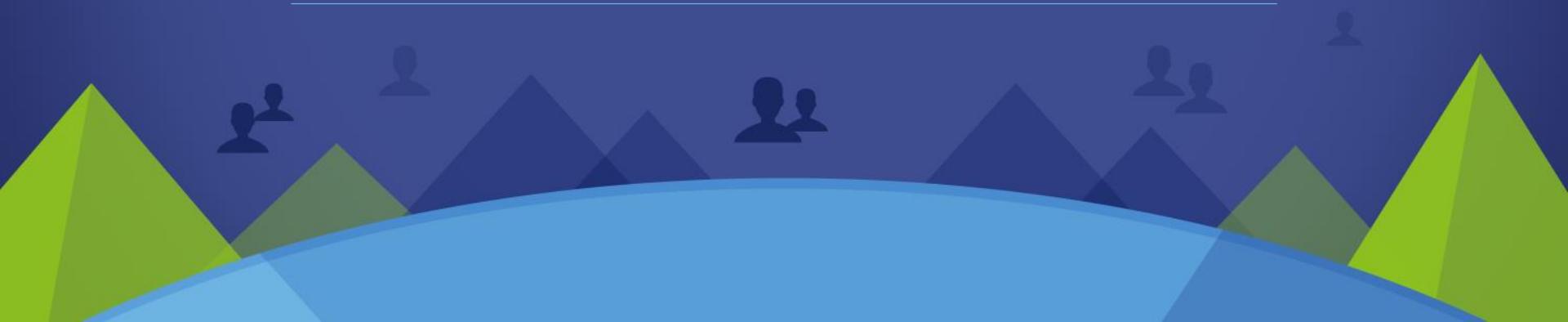




2015

2015 HTML5游戏分析 ——经营碎片化时间 借力社交分享

TalkingData移动数据研究中心 2015年4月



- 手游人群规模逐年提升，截止2014年接触手游设备规模达10.4亿，全民游戏时代已到来

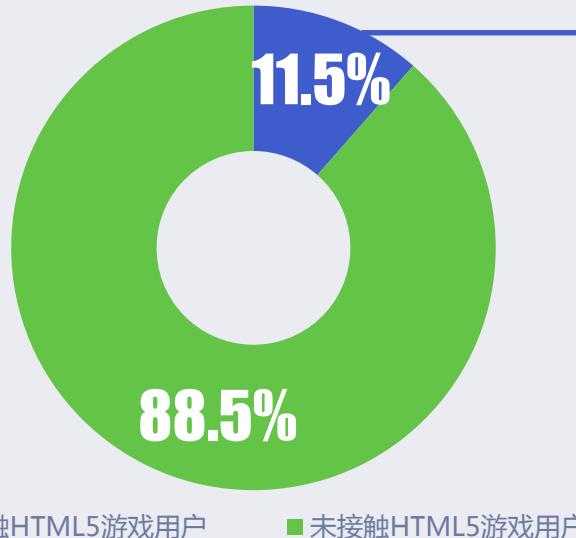
2012-2014年接触手游设备规模及增长率



数据来源：TalkingData 数据中心

- 截止2015年Q1，H5游戏用户为1.21亿，占移动游戏用户的11.5%

2015Q1 HTML5游戏占移动游戏用户比例



2014Q3-2015Q1 接触HTML5游戏设备

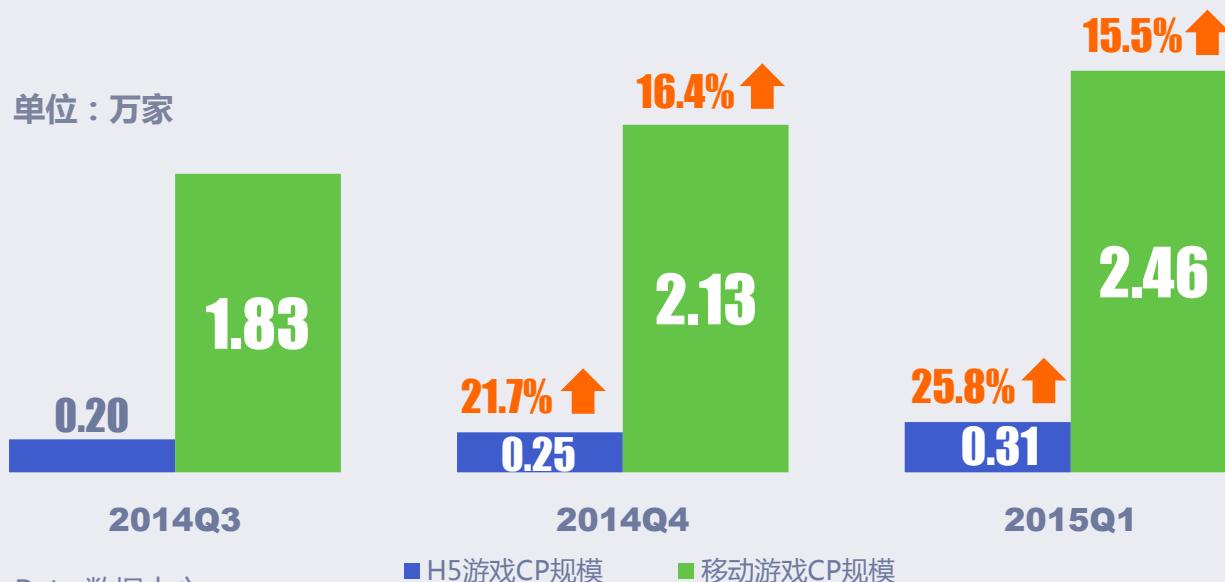
规模及增长率



数据来源：TalkingData 数据中心

- H5开发者规模增长提速，截止2015Q1，约3000余家个人或企业开发者投入H5游戏开发市场

2014Q3-2015Q1 移动游戏与HTML5游戏开发者数量及增长率

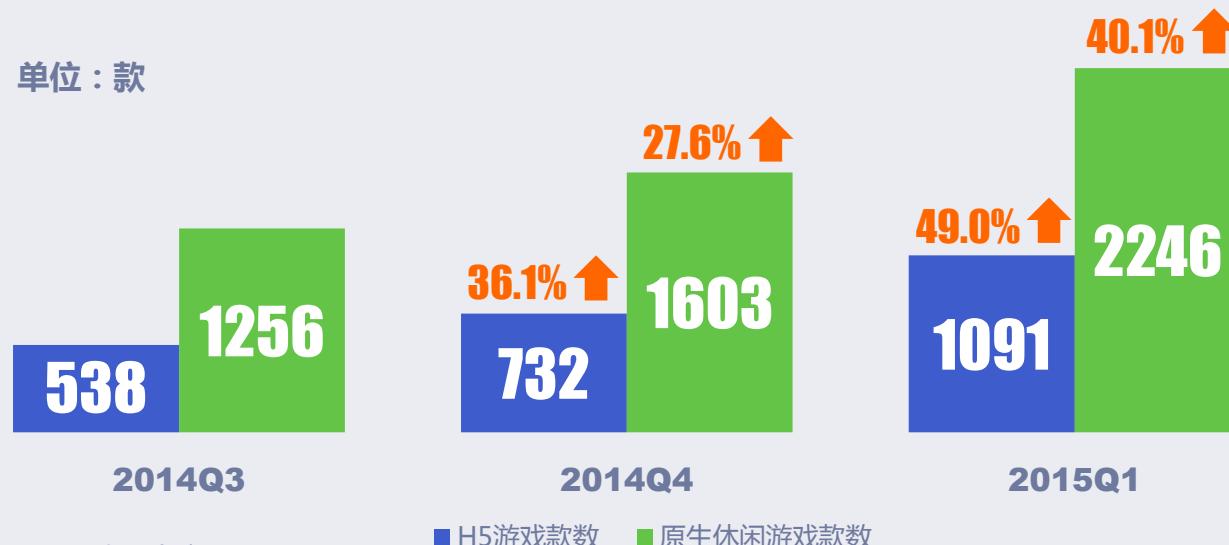


数据来源：TalkingData 数据中心

- H5游戏款数不断提升，新游陆续问世，游戏款数增速较原生休闲手游更高

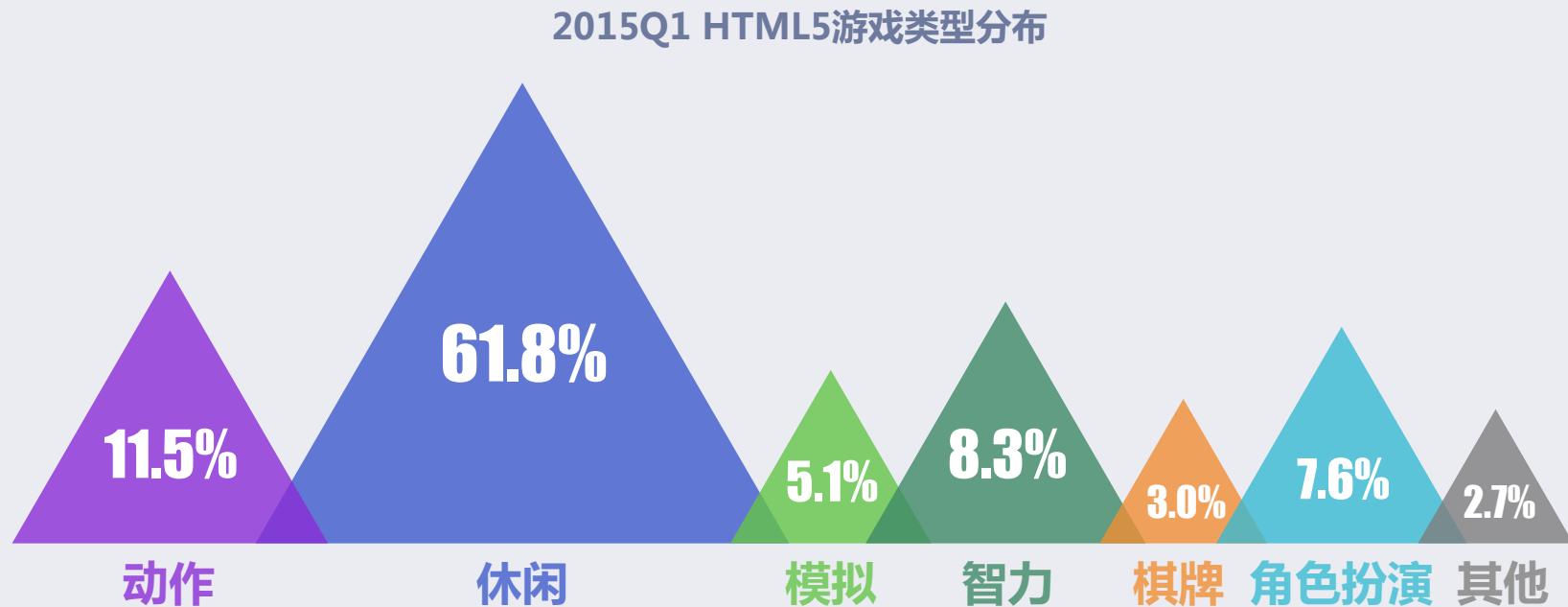
2014Q3-2015Q1 HTML5游戏款数及增长率

单位：款



数据来源：TalkingData 数据中心

- H5游戏中，休闲、智力等轻度游戏类型占绝大部分，但角色扮演、动作等中重度游戏类也开始逐渐崛起



数据来源：TalkingData 数据中心

- H5游戏付费率低于主流原生手游类型，吸金能力弱



数据来源：TalkingData 数据中心，Android平台2015年2月数据

- H5游戏单次游戏时长低于各主流原生手游类型，用户粘性尚较低

移动游戏平均游戏时长比较



数据来源：TalkingData 数据中心，Android平台2015年2月数据

- H5游戏趋势一：原生游戏向中重度化发展，精品游戏将不断提升用户的游戏深度与时长

2014年1-12月 各类移动端原生游戏用户数占比

	休闲游戏	角色扮演	卡牌战斗	桌面游戏	棋牌游戏	策略游戏	动作游戏
1月	58.8%	6.5%	5.9%	11.1%	4.1%	8.5%	1.4%
12月	41.2% ↓	24.1% ↑	15.2% ↑	5.4% ↓	4.7% ↑	3.3% ↓	2.5% ↑

数据来源：TalkingData 数据中心

- H5游戏趋势一：H5游戏玩法简单，关卡概念弱，游戏行为短频快，更适合填补用户碎片化时间



围住神经猫

休闲/智力

5,000,000 用户/3Day



寻找房祖名

休闲/智力

60,000,000 次/2Day



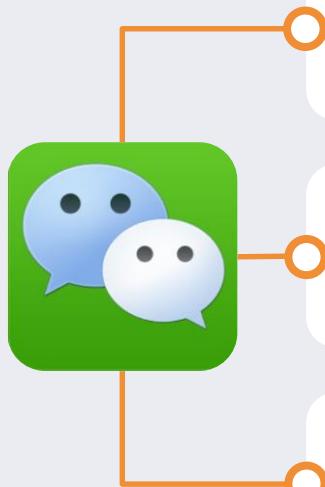
愚公移山

休闲/模拟

月流水 **1,000,000**

数据来源：公开信息整理

- **H5游戏趋势二：社交应用将担当H5游戏主要流量入口，继续助推H5游戏的快速渗透**



移动端最大流量入口之一

77.5% 移动端用户覆盖率，拥有绝对流量优势，成为H5游戏绝佳传播渠道

社交网络实现病毒式传播

社交网络的链条效应，可实现用户的指数型增长，助推H5游戏的病毒式传播

社交竞技性激发高活跃度

排行榜、亲友比拼等游戏互动环节设计，有效激发社交圈好友更频繁的游戏行为

- H5游戏趋势三：H5游戏打破传统原生游戏的渠道限制，除社交应用外，其他超级应用、浏览器、应用商店等渠道价值将释放



备注：仅为举例，不包含各环节所有参与者，排名不分先后，覆盖率为Android平台2015年2月数据

● H5游戏趋势四：流量变现模式进入探索期，H5游戏的盈利能力待挖掘



- **H5游戏趋势五：当前H5游戏质量与原生手游有较大差距，但伴随技术制约降低，H5游戏质量提升可期**



ABOUT TD

关于TalkingData

- ▶ TalkingData是中国最大的**独立第三方**移动数据服务品牌，创立于2011年9月。
- ▶ 产品及服务涵盖移动应用数据统计、移动广告监测、移动游戏运营、公共数据查询、综合数据管理、数据咨询服务等多款极具针对性的产品及服务。
- ▶ 目前TalkingData为超过**80000款**应用、游戏提供数据统计、分析服务，覆盖**超过14亿**独立移动设备；为招商银行、中信银行、平安保险等大型企业提供全方位数据服务。
- ▶ TalkingData致力于通过完善的移动数据解决方案，帮助用户更好的了解自身产品、服务，更好的理解行业现状，找到蕴含在数据中的巨大价值，并灵活地应用于各种业务场景中，进而帮助客户实现商业价值的提升。



Thanks!



关注TalkingData官方微信获取最新移动数据资讯

www.talkingdata.com