游戏好玩与否，与其用什么开发无关，仅取决与可玩性，好玩的话，不惜流量也下载。

但是，一个游戏若果是简单小型的，并不适合做成应用类型，可以考虑h5，毕竟本身游戏没什么功能与玩法，小游戏考虑宣传，但对于可玩性高的，操作性高，数据复杂的不适合与h5

1. 用户体验差，h5用来吸引浅度玩家，粘性不高，适合都市的节奏，目的就是带来流量与口碑
2. 一个好游戏应该考虑到性能的问题，而不是单纯为了跨平台而简单化，游戏注重的是玩法。
3. 总体来说，对于简单的休闲类游戏或者轻度类型的游戏，都适合用h5开发，但对于写玩法丰富，复杂的，无论用什么开发也好，一定有人追随玩，这类游戏适合用成熟的引擎开发，毕竟需要性能，维护和用户的体验等，h5不是万能，只是能快速积累用户。

Unity的学习开发是必不能少，h5的游戏的开发高度重视。

休闲轻度类：h5

其他：unity或者虚幻4

Cocos开发的app，容量小，但比不上h5，

H5的引擎：白鹭，cocos creator等

18/2/3-4:

1. 看易电小蜜源代码，明白逻辑，开发新功能
2. 完成微信公众号方面的关于nodejs的接口
3. 搞定微信登录等接口
4. 游戏的内网映射
5. 学习按键精灵
6. 回家开发游戏