# **H5游戏渠道今后该怎么走（一）**

作者：[友人说](http://gad.qq.com/user/index?id=2260755)

链接：<http://gad.qq.com/article/detail/47875>

从页游大厂离职转到h5游戏项目快一年了，这一年做了基础的h5平台产品、产品运营、渠道游戏运营，偶尔还要担任游戏商务，有人觉得不可思议吧，其实没什么不可思议的，这个项目就三人，我是主力，累并快乐着。

想说说这一年自己的收获，以及自己对h5游戏市场的看法。

h5游戏市场作为游戏行业的细分市场，当然是要受大环境的影响，一句话：大厂吃肉，小场抱团取暖。传奇已经洗的差不多了，仙侠世界正在进行着疯狂的推广，至于休闲类型小游戏即将崛起。

很多h5游戏小发行平台都是从公众号发展起来的，前期发文章推小游戏（休闲单机），获取用户增长，为了维持生存靠推网游赚钱，但是推网游就是洗用户，洗用户直接后果就是公众号平台用户-1000，大家都知道这个年代买用户的成本有多高，目前公众号平台一个用户的转化成本10元+，因此拉新到平台发展的中后期基本不存在了，全靠自然量+之前的留存。

毕竟产品不然大厂出色在体验上留不住用户，当然，最重要的是17年大厂开始推h5游戏，市场抢占严重，大厂推游戏礼包得给够，福利得给够，更重要的是平台返利，小渠道搞这些根本不存在的。因此大部分用户都被大厂拉走了。

但是发育较早的h5渠道凭借经验慢慢摸索发展成了独立的游戏发行平台，因为自有平台量级和收入不断缩水，加上前面谈到的新增转化成本加高，只能凭借联运艰难维持生存。当然也有很多小平台没有发行的资历，也悄悄地做着发行的工作，毕竟只要合作的渠道不做平台返利，这些游戏研发们也就是cp们都会争一只眼闭一只眼，毕竟研发们也想要量。

可是渠道做联运就存在一点，用户流失与本平台营收缩水加快。

所以在我看来，游戏渠道应该专注做自己的渠道，增强自己平台的体验，把渠道做大。

一、多做竞品分析，不仅是同规模小公司产品，更要分析下大厂发展的方向，因为大厂是风向的导向者，当然不是盲目抄袭，毕竟从技术和金钱上都打不到大厂的水平。

二、细分用户需求。深挖玩家的需求，不管是喜欢小游戏还是喜欢网游的玩家，让他们留在平台上。

比如**第一点：玩家为什么要来你们平台？**肯定是平台提供了他们需要的内容。也就是满足了玩家“找游戏”需求。苹果手机用户只有去苹果store才能下载游戏道理一样。做联运的我们不能做到“独一无二”，但是首先我们得满足玩家找的到游戏，起码别人有的我们争取有，别人没有的我们尽量也能提供。

小游戏，自始至终都是拉活跃的重要手段，之前我在页游大厂负责过一段时间的小游戏和棋牌游戏，给平台带来了不少的活跃，后期通过一些变现手段也给平台页游导入了游戏新。比如做小游戏贴片（前贴）广告，这个4399、7K7K、360已经做了很久了；另外内容的交叉推广，喜欢小游戏多为休闲玩家，可以在小游戏频道交叉推广休闲网游、棋牌游戏、橙光游戏等。所以平台小游戏该更新的还是要持续更新，不扔舍弃根基。另外就是网游，网游这点就要靠商务去接洽，尽量多接入S级产品。可是S级产品毕竟少，接入A级产品一定做好后期的运营：包括自己渠道的投放策略、体验产品后向CP及时沟通和反馈。

我们做游戏的应该都知道一句话，就是没有完美的游戏，都是改出来的游戏。其实任何产品也是一样的，都是需要不但的更新迭代。

再有**第二点：玩家为什么要留在你们平台？**这肯定就是用户体验和亮点的问题了。不管是工具型产品还是内容提供类型产品，都**应该发挥自己的优势，在整体体验达到平均水平的基础上，把自己不同的那一面做精做细**。比如，h5游戏作为移动游戏的一种，游戏内部大致都有分享功能，不管是分享后领取想赢的奖励，还是获取道具称号等等，作为渠道平台分享这个的基础的功能一定要实现。至于里面内容的形式就需要产品和运营多多沟通。

总之，一定有惊喜点让玩家留下来，这样才能进一步产生游戏的转化。

**最后第一点，就是游戏转化的问题了。**有的人说，这个要看游戏内部问题，其实不然。就拿h5棋牌游戏来说，大部分游戏一直都是留存和活跃高，收入不高。为

什么会这样？没有人充钱无非就是内部货币流通不畅，或者内部货币流通过于顺畅。比如，游戏上线初期，为了刺激玩家留在游戏内部，运营会发放一大批游戏币给玩家，再或者游戏策划在游戏内部市场中，积分可以兑换各种金币，这样下去留存是高了，但是充值欲望极其低下。这时候我们渠道方一定要多和CP沟通，调整游戏策略，不然量就白白浪费，可以提建议做活动，当然做活动不利益游戏长期性充值发展，但是要快速性解决根本性问题，非常时期总是要采取非常策略。除了做活动，还是可以看看内部商场品种是否符合自己渠道用户需求，看看自己的用户画像，毕竟年龄不同，奖励点也不同，这个都是需要渠道方去重视的。

总之，做渠道的要时刻监测游戏数据变化，至于是那几点我就不说了，大家都是做游戏的心知肚明。

今天先写这么多，回头继续更（二），也希望同做游戏的同学吐槽。