



2018

小游戏行业白皮书



鳳凰網遊戲
games.ifeng.com



白鹭科技
Egret Technology



目录



-  一、报告说明
-  二、导语
-  三、小游戏发展简史
-  四、小游戏行业现状
-  五、未来发展
-  六、代表作品



一、报告说明

- 版权声明
- 主办方说明
- 数据说明

● 【版权声明】

本书所刊载的所有内容,除特别注明外,所有刊载的文字、图片、表格、版面设计、内容分类标准以及为用户所提供的其他信息,均归凤凰网游戏所有。

未经授权,任何公司及个人均不得使用本书中相关信息用于商业行为。否则将违反中国有关知识产权的相关法律和法规,对此凤凰网游戏有权追究其法律和商业道德之职责。

本书内容最终解释权归凤凰网游戏所有。

● 【主办方说明】

凤凰网游戏：凤凰网游戏 (<http://games.ifeng.com/>) 作为凤凰新媒体旗下游戏门户先锋,依托凤凰网庞大的用户、品牌、技术、服务等强大优势资源,以优质而多样的专业内容,丰富而时尚的图文影音形式,全方位的提供综合游戏资讯、深度报道、独立视角、观点评论、游戏产品、互动应用、社区分享等快捷资讯。满足主流游戏玩家浏览、表达、交流、分享、娱乐等多元化与个性化的诉求,形成PC与移动端组合传播的模式,为PC互联网、移动互联网用户提供丰富的游戏内容与随时随地随身的服务。

白鹭科技：北京白鹭时代信息技术有限公司,是全球范围内领先的HTML5移动技术和服务提供商,致力于为移动互联网全行业提供技术解决方案与服务,携手行业伙伴共建开放、务实、繁荣的HTML5移动生态系统。白鹭科技提供HTML5游戏、小游戏解决方案,服务游戏、应用、营销、教育、AR/VR等多元领域。目前白鹭全球活跃开发者超23万人,并与小米、360、腾讯、Facebook、百度、猎豹、微软等数百家公司达成深度合作。

● 【数据说明】

本报告中数据采集自三方面:

- 一是微信、QQ、Facebook、Line、KakaoTalk公开数据;
- 二是白鹭科技开放平台数据;
- 三是抽样数据。



二、导语

- 序言
- 目的及意义

● 【序言】

在全球化趋势加快、移动互联网广泛普及的今天，网络游戏快速迭代、全民娱乐环境已迅速形成，VR、AI等新兴技术不断涌现发展，人类沟通超越虚拟和现实，不同产业之间跨界融合，而游戏也正在以一种新的形式，让传统游戏市场格局悄然破冰，它跨越了时空与地理、突破了次元与边界，2018年，小游戏的时代来了。

小游戏，即点即玩，无需下载安装，游戏类型均以轻量级、简单化和短时间为主，在微信、QQ空间、海外社交巨头Facebook纷纷入局之后，休闲、竞技、社交小游戏迎来爆发式增长，休闲竞技社交小游戏开始走红新兴市场。Facebook将Instant Games开放，解锁了20亿用户，而小游戏在上线不到20天，累计用户数已经达到3.1亿，其中《跳一跳》DAU数据高达1.7亿，《海盗来了》安卓月收入突破千万，业内外对小游戏的发展充满无限想象。小游戏的迅速“走红”难离平台、引擎、开发、渠道、用户的支持，这都将为小游戏这一新兴市场扩容释放更多可能。

为此，凤凰网游戏和白鹭科技共同完成了面向游戏行业的调查报告《2018年小游戏行业白皮书》。本书高度关注2018年中国小游戏产业热点及新兴领域，评估其给整个产业带来的影响，重点筛选小游戏产业的相关典型游戏及平台，以权威性、专业性的视角，全面、深度地解读中国小游戏产业规模、市场结构及主要游戏产品发展的态势，细化、丰富了小游戏产业数据，并对数据进行了针对性的分析。

《2018年小游戏行业白皮书》以严谨的态度、客观的数据、科学的分析，为游戏企业、开发者、新闻媒体、研究教育机构等全面了解中国小游戏产业发动态、参与中国小游戏市场经营活动提供重要参考，同时为有关管理部门制定产业政策、推行管理措施提供有效帮助。

期待业界人士及相关企业能够借助本书获得更多有益参考，我们诚挚地希望，《2018年小游戏行业白皮书》能够促进小游戏企业、开发者和专业人士携手共进。

● 【目的及意义】

早在2014年初，H5游戏就已引起了一些资本的关注，而国内H5游戏的蹿火是来源《围住神经猫》。到2015年底，《传奇世界H5之王者归来》成为了首个月流水破千万的成功案例，但之后的产品在营收方面差强人意，流量变现的玩法难以持久。

直到他们迎来了腾讯。

腾讯，有着中国最大的社交平台：QQ和微信，这两个巨型平台对H5游戏未来的重要性不言而喻。

微信小游戏的开放足够引起业界震荡，腾讯向H5游戏行业开启大门，几亿用户涌向H5游戏，借助微信的数亿活跃用户和社交关系链，小游戏实现了快速分发、社交化分享的传播机制，极大地提高了游戏的用户转化效率。2018年的小游戏市场必然会迎来跨越式发展！

基于目前的行业现状发布本书，目的及意义如下：

- 通过对小游戏行业规模、发展趋势及生态要素分析，帮助从业者整体把握小游戏行业整体状况。
- 通过对小游戏商业模式、运营模式、国内市场发展、海外市场特点及重点平台、作品的分析，帮助从业者判断其商业价值，为小游戏产业投资提供决策意见。
- 通过对用户规模、渠道状况、平台品牌特点的分析，为广告主提供营销策略参考。
- 通过聚类分析、用户认知、用户行为特征及兴趣爱好等方面的分析，帮助从业者了解自身用户及竞品用户差异，也为市场、品牌、运营、渠道、内容提供决策依据。



三、小游戏发展简史

- 定义
- 小游戏VS原生游戏
- 时代变化
- 小游戏特点
- 微信小游戏已上线的品类
- 小游戏发展生态要素

● 【定义】

小游戏是指玩法比较轻便，即点即玩，主要渠道在类浏览器、超级App环境下运行的游戏。

包括：HTML5游戏、微信小程序游戏、手机QQ小游戏，以及其它。

● 【小游戏VS原生游戏】

原生（手机）游戏是指需要从应用商店下载安装包的手机APP游戏，分安卓版和iOS版本。

小游戏性能可以无限接近原生游戏，例如调用摄像头、麦克风、微信支付等原生接口；包体极小，iOS 3秒、Android 5秒即可下载，并且不存在二次进入的问题。

类别	小游戏	原生游戏
即点即玩	是	否
入口	微信	手机桌面
跨平台	是	否
原生接口调用	是	是
包体	小	大
流量成本	低	高
研发成本	低	高
留存	高	高
性能	中	高

● 【时代变化】

网络游戏发展主要可以划分成四个时代：PC端游时代、PC页游时代、手游时代、小游戏时代（HTML5游戏）。

类型	PC端游时代	PC页游时代	手游时代	小游戏时代
时间	2001年~	2003年~	• 2003年 • 2011年 • 2017年	2014年~
承载平台	PC主机	PC主机	手机 平板电脑	手机 平板电脑
形式	客户端	各类浏览器	APP安装包	手机浏览器 手机超APP
代表类型	策略类 角色扮演	挂机类 策略类	休闲 策略类 角色扮演 即时对战	休闲 轻竞技 社交、营销



●【小游戏特点】



整合碎片时间

信息负载越来越大的今天，人们越来越青睐轻量级、碎片化的游戏应用，小游戏出现正好满足了用户快节奏的娱乐需求。



操作简单

小游戏规则简单、易上手，多数不具备复杂的属性、操作和世界观设定，能够在短时间内带给玩家娱乐体验，更多地满足用户了碎片化的需求和社交属性。



玩家小白化

受益于相对较低的游戏门槛，小游戏的玩家群体覆盖较广，呈现年龄跨度大、男女比例均衡、地域分布广的特点。



平台多样化

在微信点燃小游戏风潮之后，巨头平台都注意到用户碎片化时间增长和社交化游戏的需求增长，纷纷入场。相较于单独的游戏APP，小游戏的载体相对多样。



补充社交

小游戏一般有着强社交属性，且促进了移动社交与游戏的融合。对于熟人社交而言，小游戏进一步提高社交活跃度、提高社交黏性；而陌生人社交平台，小游戏则能帮助用户破冰交流，轻松达到社交与休闲竞技的目的。



粘性较弱

由于小游戏玩法过轻，用户所投入的时间相比其他中重度游戏较低，难以获得持续性热度留存。



同质化严重

在中国游戏品质不断提升的现状下，小游戏内容较为单调，各种类型都被大量复制模仿和跟风。



盈利模式不成熟

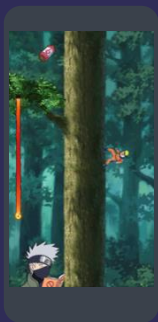
目前小游戏已包括道具、多种广告变现模式，但用户付费率低，盈利能力有待进一步提升。

● 【微信小游戏已上线的品类】

小游戏将成为全品类开放、玩法不断丰富生态。基于微信小游戏平台显示，各游戏类型占比如下图所示，休闲社交小游戏成为目前市场主流。

玩法简单有趣，瞄准碎片时间，融入微信社交关系链，可玩性强、传播性强，游戏本身制作精良。

休闲



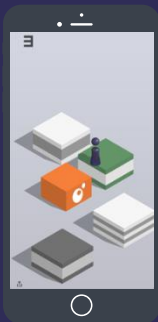
动作

以动作为主体，在游戏中，玩家对游戏操作技能的熟练程度起着决定性的作用。



竞技

主要包括的是射击和策略类游戏，对玩家在操作上有一定要求，并在大脑和心理上有一定考验。



休闲



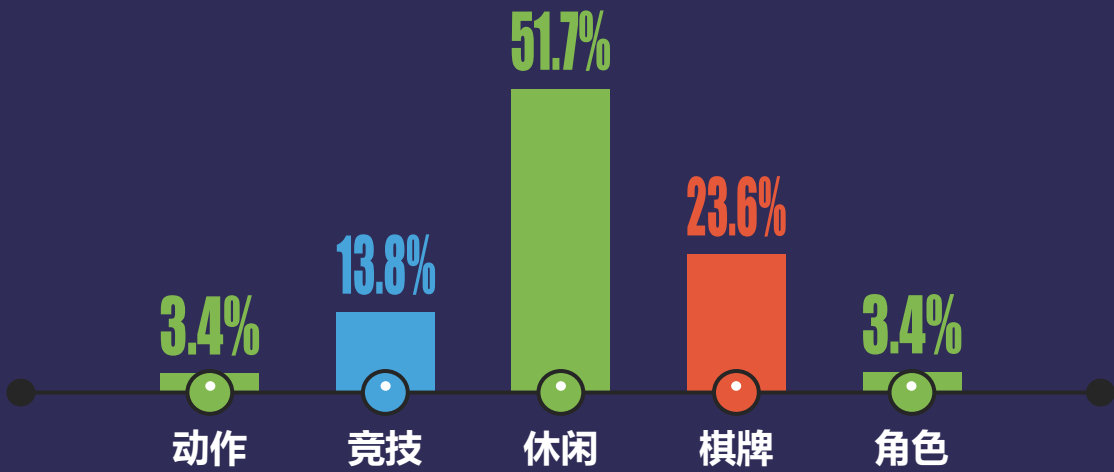
棋牌

画面、玩法基本延续端游或手游版本，简化了玩法，游戏更轻，但核心很好保留。可快速与微信好友一起玩，也可在微信群传播。



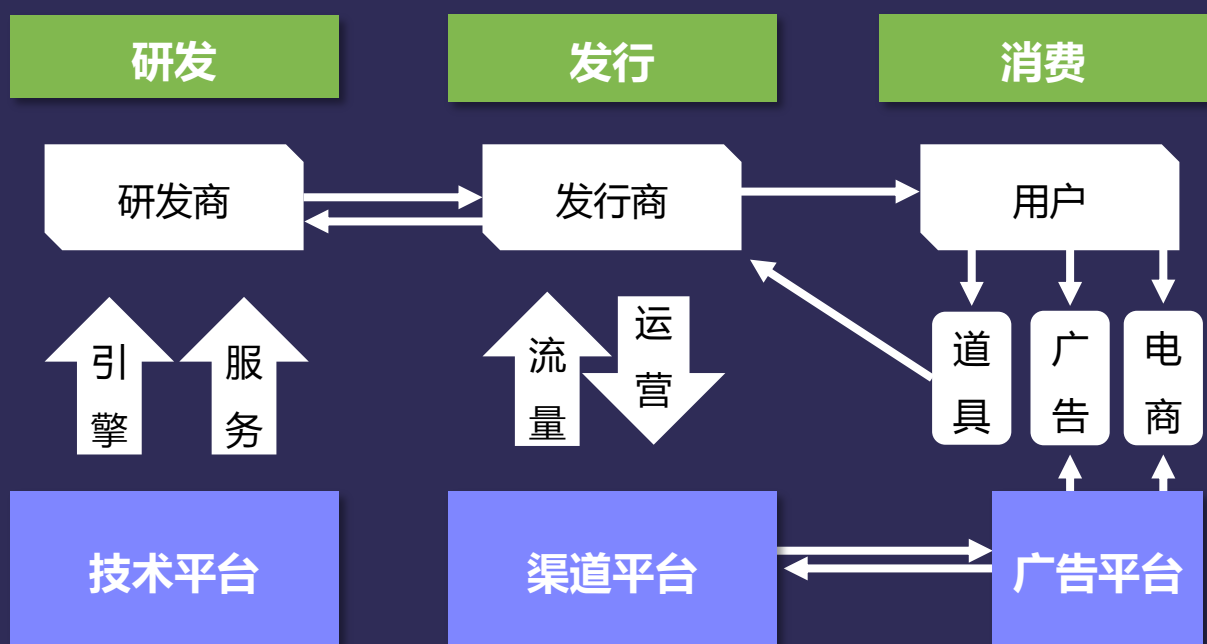
角色

分为动作型角色扮演游戏和战略型角色扮演游戏。此类游戏主要强调人物的特性描写与它的背景故事表现，以达到角色扮演的目的。



● 【小游戏发展生态要素】

腾讯微信、手机QQ、玩吧小游戏、同桌游戏、快手小游戏、国外Facebook的入局，为小游戏提供了更多入口，为玩家提供了新的竞技消费场景。而引擎技术的发展，支撑小游戏呈现更加多样化的玩法。得益于高度集聚的产业效应，完善的生态链条，CP/开发者在经历了端游、页游、手游的多次转型之后，开始不断尝试H5游戏，小游戏尚在发展成长阶段，业已成为独立游戏开发者、小团队、大厂等各方眼中重要的战场。



开发者/CP们追逐着小游戏的风口，思索着后续的推广、产品质量、发行与买量。尽管阻碍重重，但大部分人相信兵来将挡，水来土掩。他们有着相同的信条：风口之下，各凭本事。小游戏战场上，一场八仙过海的好戏即将开始。

在所有小游戏公布的能力里，微信的社交关系链价值最能让开发者心动。小游戏支持微信社交关系链玩法，如微信好友或群内PK、排行榜竞技、围观等，这无疑能帮助小游戏利用好社交关系的自传播，实现迅速、低成本的推广和宣传，甚至是行之有效的商业转化。目前看来，小游戏的具体变现模式主要是以道具内购和广告收入为主。



四、小游戏行业现状

- 行业大事记
- 国内行业发展特点
- 海外市场特点
- 商业模式进度
- 重点平台及代表作品分析

● 【小游戏发展大事记】



《跳一跳》DAU 超过1亿

2018

- **5月**，《海盗来了》DAU已经超过1500万，单日流水峰值200万
- **4月19日**，微信宣布扶持政策：2018年内，每款小游戏每月安卓内购流水在50万元以下(包含50万元)部分，不收取此部分的渠道技术服务费。
- **3月28日**，微信公布小游戏两大创收模式，即安卓道具内购、广告，同时开启小游戏广告组件内测。
- **3月23日**，小程序游戏类目开放测试，开发者可开发、调试小游戏。同时新增微信社交关系链、虚拟支付能力。
- **3月14日**，Facebook向全球开发者正式开放了Instant Games开放平台。
- **3月1日**，微信跳一跳小游戏内上线了印有耐克Logo的基座，玩家跳到基座上就可以加20分，据报道，耐克为此花了2000万广告费用。
- **1月15日**，微信小游戏累计用户达到3.1亿，《跳一跳》DAU 超过1 亿；微信小游戏预告将全面开放，未来面向企业和个人开发者开放。

2017

- H5用户量增长至3.5亿，多个爆款作品创造出过亿的月流水新纪录。
- **12月28日**，微信正式发布小游戏，并开放小游戏开发者文档和开发者工具。



《传奇世界H5》上线
成首款月流水破千万H5游戏

2016

- H5市场容量增长到11亿元，用户量突破2.6亿。



《愚公移山》实现商业化和自我盈利

2015

- QQ空间玩吧上线，接入小游戏，同期成为全球最大的小游戏入口。



《围住神经猫》上线走红社交圈，开启H5游戏元年

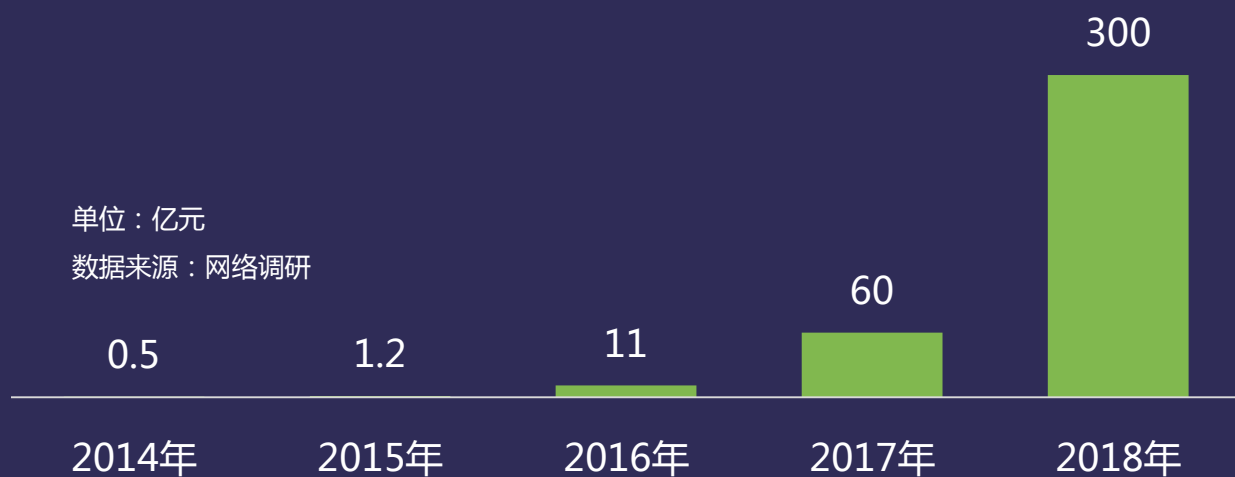
2014

- 当年H5游戏市场容量达到5000万，用户量为0.82亿。

● 【国内行业发展特点】

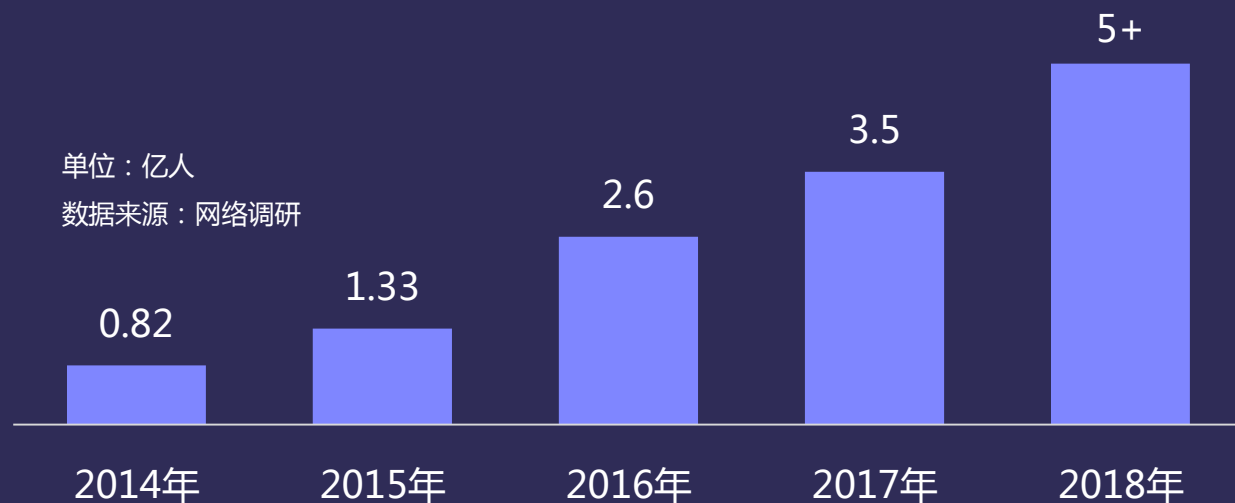
➤ 中国市场规模发展趋势

微信开放小游戏入口并不断增加小游戏基础能力，休闲、竞技、社交小游戏将迎来爆发式增长，小游戏对于用户碎片化时间将进一步占据。调研数据显示，2018年，小游戏的国内市场规模预计将达到300亿元。



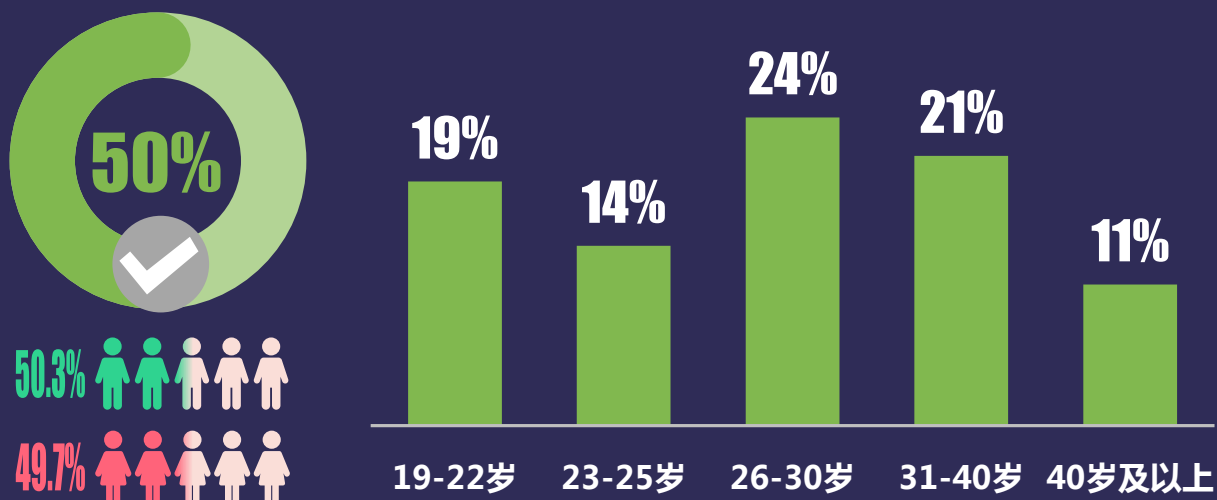
➤ 用户增长趋势

腾讯微信、手机QQ，国外Facebook的入局，丰富了小游戏用户群，小游戏对战社交平台阵营开始发力冲击社交榜，以多元化方式导入大量用户。2018年小游戏用户将实现快速增长旋律，国内用户达5+亿人。

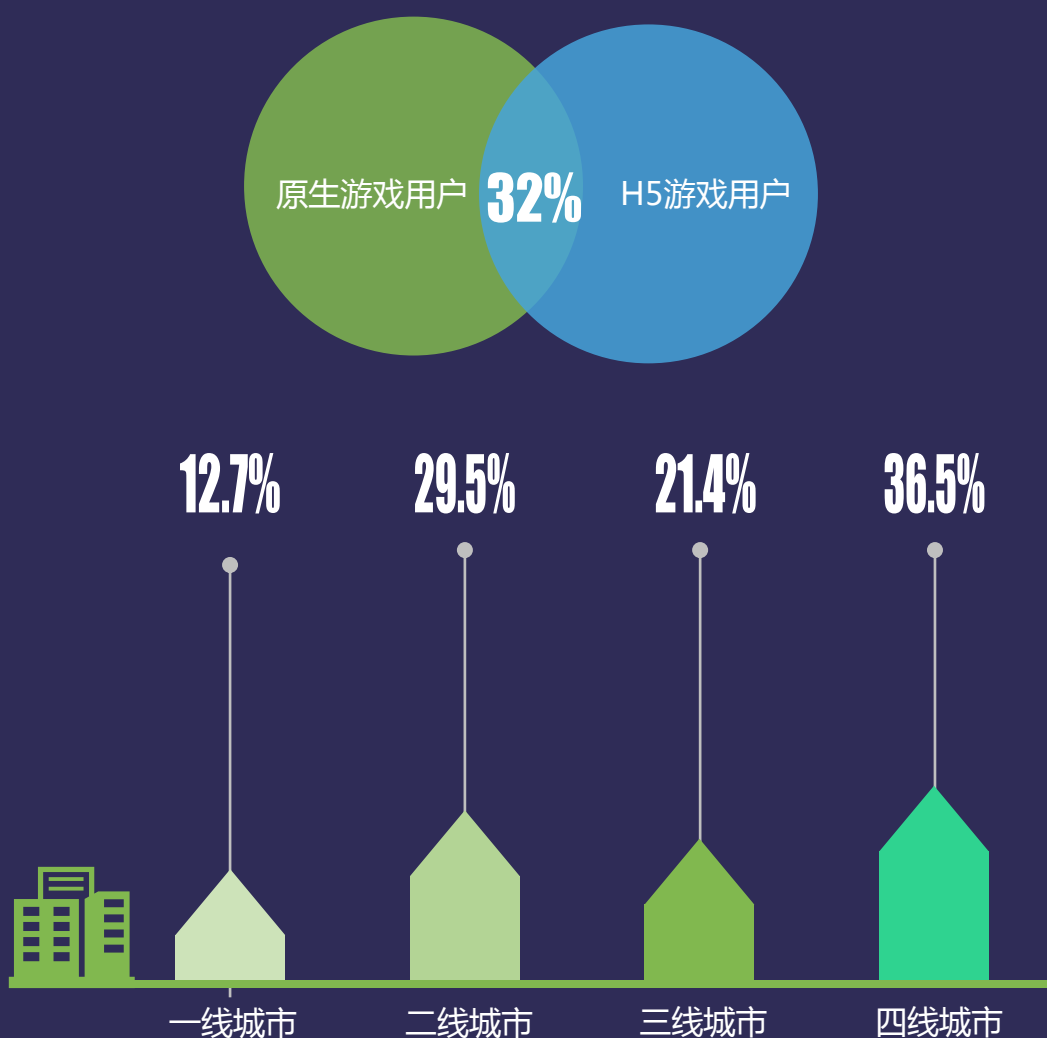


小游戏用户状况

小游戏已经满足不同用户人群的游戏需求，更加大众化，年龄跨度大（男女皆可，老少咸宜）、地域分散、小白用户的大量加入，都在不断催生小游戏用户增长。

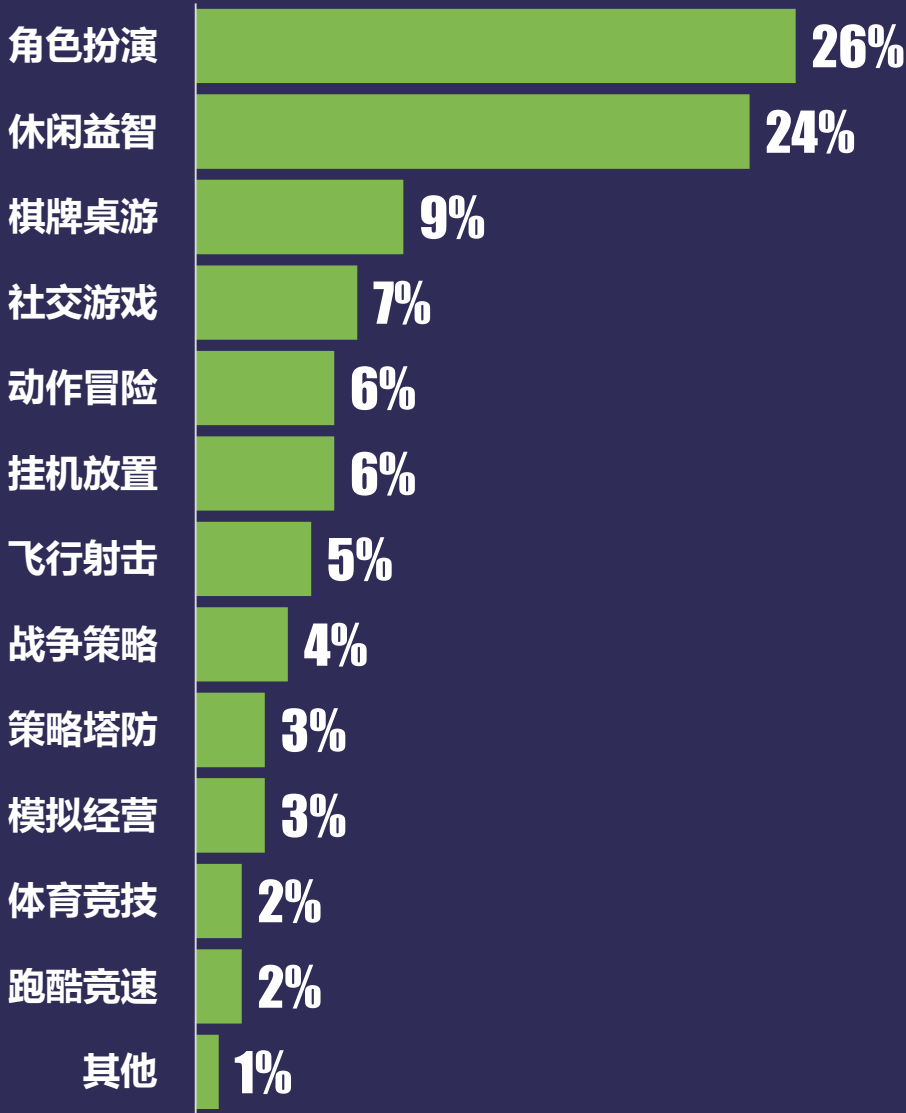


小游戏用户只有32%的用户群跟原生游戏重合。基于小游戏即点即玩、可社交传播、碎片化时间和轻松休闲乐趣四大特点，小游戏用户更多源自三、四线城市的大量小白和休闲用户。



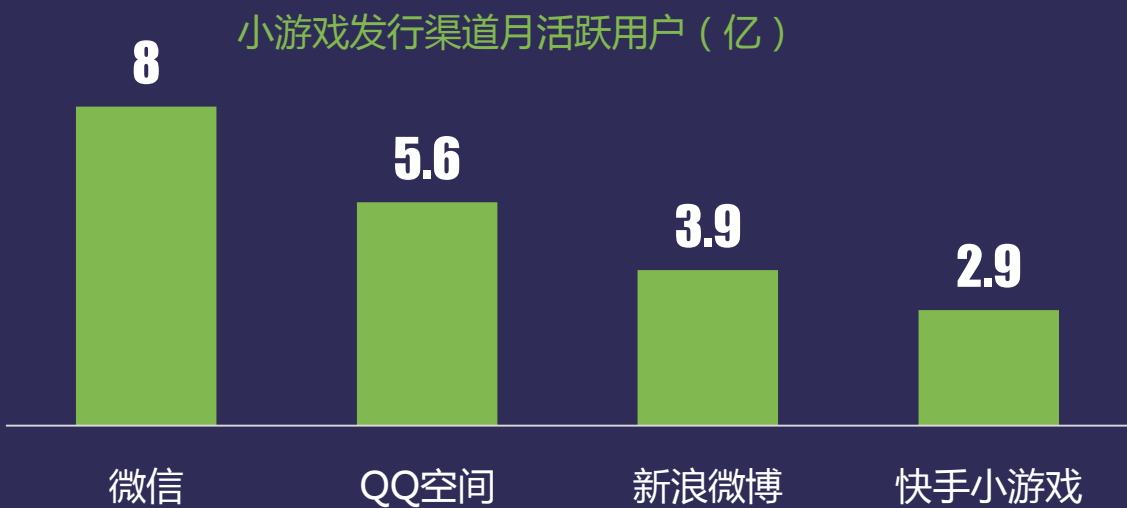
产品状况

从今年各厂商已公开的游戏来看，游戏类型中角色扮演类作品占据26%，休闲益智类占24%，小游戏有趋向精品化轻度化发展的趋势。



发行渠道状况

小游戏发行渠道更加多元化，除了开发者熟知的应用商店外，社交平台如：微信、新浪微博、QQ空间、快手小游戏、YY开心斗以及很多大中小型APP都成为小游戏的发行渠道。



➤ 小游戏研发企业状况

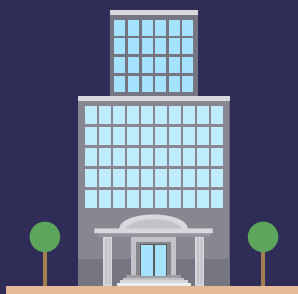
目前小游戏从业人数达300万人，小游戏企业数量超40万家(含B端服务与营销企业)且这一数字仍在快速增长。

小游戏的主要CP/开发者和创业团队多分布于广州、深圳、福州、厦门、成都、重庆、杭州等地。

300万从业者



40万家企业



小游戏创业团队主要分布在一线及准一线城市



*地图素材来源于国家测绘局
审图号：GS(2008)1503号

➤ 小游戏技术发展状况

经过多年建设，小游戏底层技术已经成熟。商业开源引擎 Egret、Cocos、Layabox 技术提供方可为开发者提供稳定的小游戏开发支持。其中 Egret 引擎建立了小游戏首条完整开发工具流，目前已在全球获得超 23 万+ 活跃开发者，并拥有《女皇陛下》、《嫡女心计》、《传奇世界 H5》、《口袋妖怪联盟》等多款头部作品。目前一款 H5 小游戏平均只需要 8 人，3 个月的时间即可完成开发。

开源引擎技术提供方：Egret、Cocos、Laya

公司	引擎	编程语言	场景编辑器
白鹭科技	Egret Engine	TypeScript / JavaScript	Egret Paper
雅基软件	Cocos-JS	JavaScript	Cocos Creator
搜游网络	LayaAir	TypeScript / JavaScript / ActionScript	无

Egret、Cocos 和 Layabox 引擎均支持微信小游戏开发，开发者无需过多关注底层技术细节。开发者将 Egret 引擎升级到最新版本，通过 Egret 引擎的完整工作流，就可以快速创建、开发与发布微信小游戏。目前，Egret 引擎可支持 2D 和 3D 小游戏的开发。

在最新版的 Egret 引擎启动器 Egret Launcher 中，开发者可以将一个项目发布为微信小游戏。H5 游戏开发者还可以通过 Egret 引擎将 H5 游戏迁移成微信小游戏，并完美完成适配，整体流程简化快捷。

➤ 小游戏产业中第三方资源发展状况

跨越边界范围，小游戏产业已从游戏到广告、应用、系统.....释放出愈发多元的魅力。无需下载安装，随时随地畅玩在线游戏，体验炫酷动画效果，观看高清视频，甚至体验VR/AR虚拟现实科技。

目前小游戏产业已完成基础设施建设，生态规模格局初现，以游戏、移动营销为代表的多个行业开始进入红利收割期，撬动巨大市场。

在未来，小游戏产业中第三方动漫、教育、音视频、智能穿戴设备软硬件多领域协同发展，小游戏产业商业化进程将迎来全新多元化增长点。



● 海外市场特点

➤ 海外市场规模及特点

目前中国、韩国的基于聊天工具的小游戏发展稍快于欧洲、北美。已经有众多小游戏上线微信、Line和Kakao Talk。

Facebook于2016年斥巨资推出HTML5小游戏平台Instant Games，该平台于今年3月正式开放游戏提交，并提供广告、内购变现方式。目前内购功能将首先上线网页版Facebook.com和安卓版Android，iOS平台暂未公布。

在内购流水分成方面，Facebook与开发者按3:7比例分成，开发者分70%。基于Facebook Messenger和新闻信息流，Instant Games游戏平台在PC端和移动端均设置入口，充分利用了H5游戏的跨平台特性，用户无需下载游戏即可体验。Facebook Instant Games拥有全球20亿用户基础，释放巨大市场空间。



渠道名称	活跃用户	分布区域	付费方式
Facebook Instant Games	8亿	北美、欧洲	广告、内购
Line	2.17亿	日本、泰国和印尼	道具
Kakao Talk	2.2亿	韩国	道具

- Facebook Instant Games支持在News feed和Messenger中使用，目前盈利方式支持投放广告、内购。Instant Games平台每月有超过8亿用户体验游戏。
- Line目前全球约有2.17亿月活用户。用户主要分布于日本，泰国和印尼。
- Kakao Talk目前有2.2亿注册用户，4900万月活用户，支持15种不同语言。覆盖93%的韩国智能手机用户。Kakao Talk建立了自己的游戏平台，并支持在游戏APP中付费。

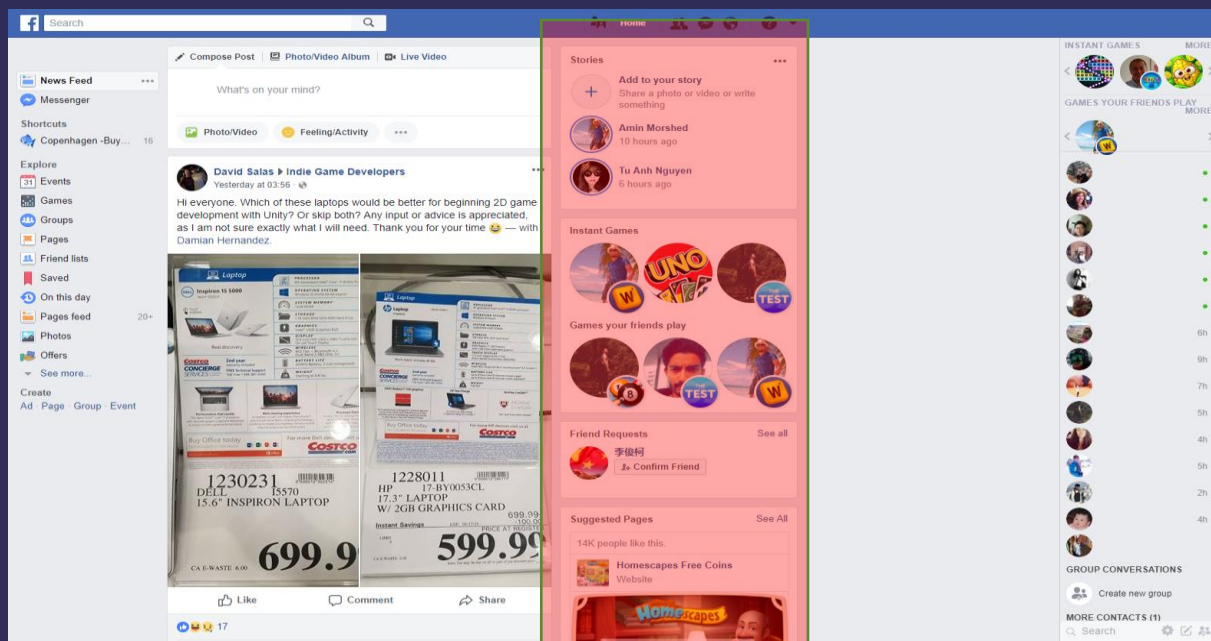
➤ 产品状况

• Facebook Instant Games

Facebook向全球开发者正式开放了Instant Games开放平台，目前已经上线了200多款小游戏。休闲游戏，棋牌类游戏占比较少，多为经典玩法和IP产品。

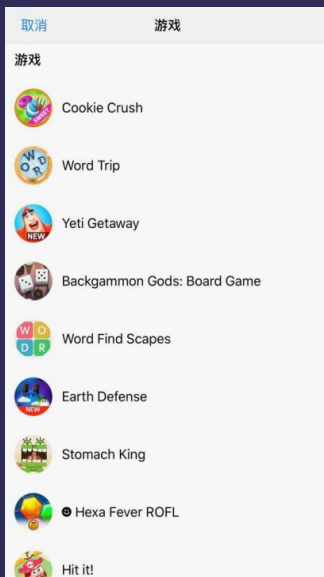
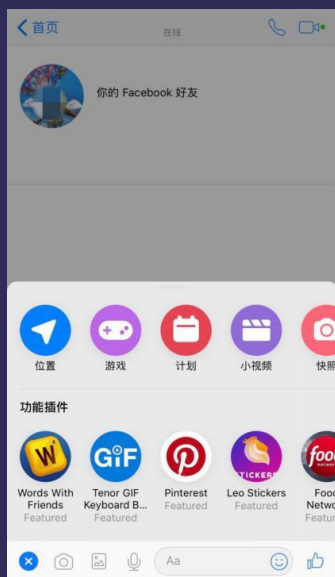
Instant Games主要有两个入口：

个人主页入口：Facebook Instant Games的入口在个人首页即可看到，右侧一整栏全部显示好友在玩的小游戏，吸引更多用户参与游戏。



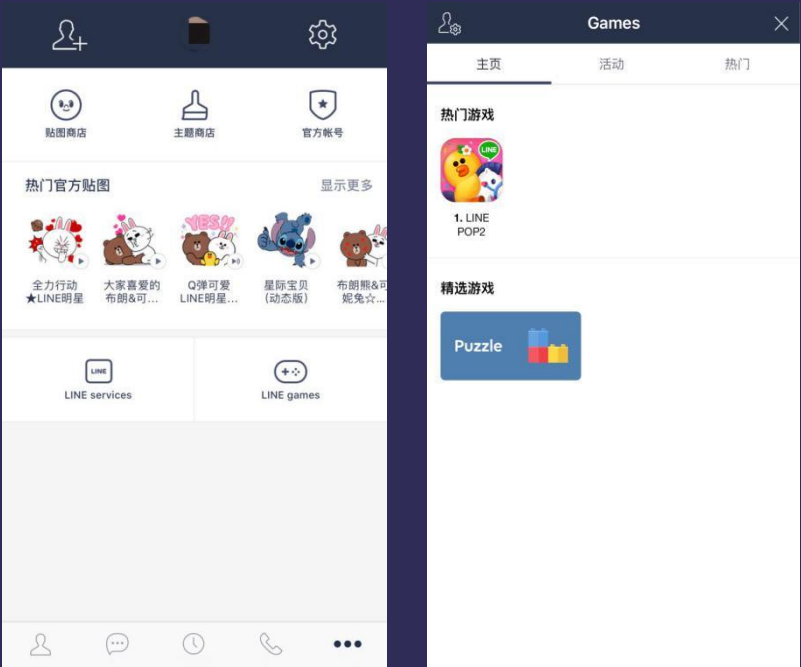
个人主页入口↑

Messenger端口入口：Facebook Instant Games还可以从Messenger的端口进行访问。找到想要一起游戏的好友，选择想要对战的游戏，即可开始对战之旅。



• LINE GAME

在Line的游戏平台LINE GAME中，玩家可以与朋友联系，发送和接受物品，并赢得朋友分数。游戏类型包括谜题、音乐表演、模拟、对战等游戏。



• KaKao游戏平台

Kakao Talk的韩国用户可以在该平台看到诸多游戏应用。在KaKao游戏平台上线的游戏应用通过利用KaKao的用户关系链，让用户在玩这些应用时能看到KaKao好友的游戏排名，双方也可以分享自己的战绩。最重要的是，游戏里添加了道具功能，用户可以花钱买，也可以让朋友赠送。



● 【商业模式进度】



道具内购

微信小游戏目前为开发者提供安卓版小游戏道具内购，这是最直接的创收模式。其中，腾讯渠道技术服务费为小游戏道具内购总流水收入的40%，包含腾讯渠道技术费以及第三方支付渠道的扣取费用。其中，每款小游戏每月安卓内购流水在50万元以下(包含50万元)部分，不收取此部分的渠道技术服务费。海外Facebook正式开放Instant Games已解决了安卓平台小游戏内购。

广告

广告是小游戏又一主要变现方式，微信小游戏广告组件已开启内测，小游戏将助力优质的开发者实现流量到实际收入的转化。Instant Games接入了Facebook Audience Network广告，并开启了Android平台的支付测试，在广告形式上提供了激励广告、插屏广告、原生广告投放。另外，交叉推广将成为广告又一推广方式，玩家点击广告会跳转到H5页面或小程序上，非常有利于游戏厂商买量推广。

电商

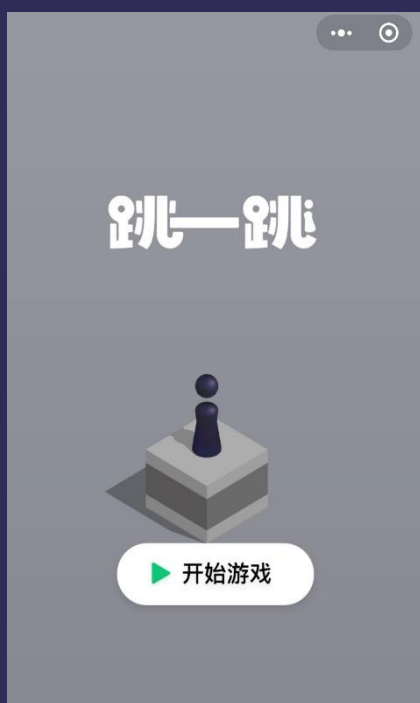
小游戏在变现方式的探索上还与电商模式结合，利用积分兑换激励，其中如抓娃娃等特定游戏玩法深得女性玩家喜好。

● 重点平台\作品分析

◆ 微信



微信（WeChat）是腾讯公司推出的一个为智能终端提供即时通讯服务的免费应用程序，截至目前全球注册用户突破10亿。基于微信客户端，微信小游戏即点即玩，无需下载安装，体验轻便，玩家可以和微信内的好友一起玩，比如PK、围观等，享受小游戏带来的乐趣。



《跳一跳》小游戏截图↑

《跳一跳》是微信首发上线的一款最受欢迎的休闲游戏，玩家需要扮演一个黑色小人，在不同的跳板方块间进行跳跃，不断获得好成绩。《跳一跳》简单易玩、碎片化的属性深得玩家喜爱，DAU 超1亿。目前微跳一跳发布更新，新增道具和皮肤，也增加了个人主页和排行榜优化及接力赛，并举办首届跳一跳大师赛。休闲竞技社交小游戏发出巨大的用户增长潜力和市场前景，让业内意识到玩一个小游戏也是一件正经的事情。



《全民养成之女皇陛下》小游戏截图↑

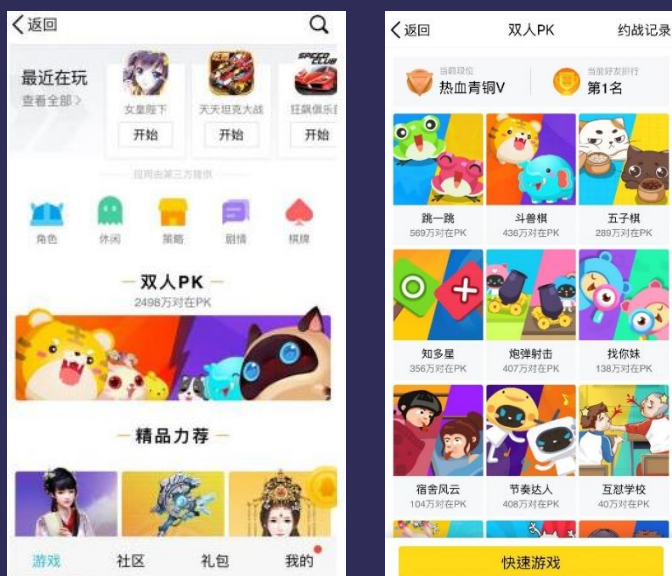
《全民养成之女皇陛下》是小游戏之中，首款上线的AVG后宫美男恋爱养成游戏。以历史美男收集，美男战斗，角色换装，后宫恋爱为主要玩法形式，具有丰富的游戏内容。游戏无论是美术风格，立绘，亦或是文字剧情都从女性角度立项。女性玩家忠诚度高，相较男性玩家对于性价比的追求，她们在付费方面更愿意为视觉买单。

《全民养成之女皇陛下》微信玩家中主要年龄分布在30-39岁，占30%，25-30岁之间则占15%。目前游戏安卓道具付费已较为活跃，随着苹果iOS系统开通道具后，游戏付费率将迎来大幅提升。

◆ QQ空间·玩吧



QQ空间·玩吧是中国最大的HTML5小游戏接入平台，致力于引进和传播HTML5手机游戏，海量年轻用户与休闲竞技小游戏结合，单游戏单月社交带来安装量超过2000万。



QQ空间·玩吧运营小游戏截图↑

《双人PK》平台是2018年春节前夕腾讯QQ空间联合白鹭科技上线的小游戏对战社交平台，探索推出了社交小游戏的又一移动入口。用户凭借开房间与好友或者匹配陌生人在小游戏之中进行对战，轻松对战玩法，单局3-5分钟时间，轻度小游戏简单易上手，深受女性玩家喜爱，解决了异性尬聊，在好友间广泛传播。上线第一周，PK小游戏已超过500万同时在线的用户规模；截至2018年6月，PK小游戏已获得超过3000万用户。

《双人PK》平台调研数据显示，QQ空间对战小游戏用户多以95后为主，其中女性用户达52%，男性玩家为48%。95后的玩家们有着高活跃高频次的游戏行为特点，在游戏方面，不同于女性用户喜好涉猎多款游戏，男性用户则较为追求精而准，然而导入的用户中74%的仍为小白用户，他们的行为有待进一步培养。

◆ Facebook Instant Games

Facebook于2016年斥巨资推出HTML5小游戏平台Instant Games，该平台于2018年3月正式开放游戏提交，并启动Android平台支付测试。Facebook Instant Games目前拥有全球20亿用户基础。基于Facebook Messenger和新闻信息流，Instant Games游戏平台在PC端和移动端。



Facebook Instant Games拥有大量精品小游戏↑

放置类农场经营游戏《Let's Farm》是国内开发者首发上架Facebook Instant Games平台的作品之一，目前累计玩家已达420万，玩家主要分布在东南亚、美国、墨西哥等北美区域。《Let's Farm》采用白鹭引擎开发，当前仅在Facebook平台发布，其以操作简单，且具有社交黏性，契合了海外平台和用户需求。



《Let's Farm》开发者来自国内↑



五、未来发展

➤ 小游戏呈现三大特点：休闲·社交·竞技

社交场景下的对战竞技游戏已成为拉动用户粘性的“新型流量收割机”。

依托社交平台而生的小游戏，为更好地匹配其社交平台用户属性、传播性和低门槛等因素，自然要求游戏本身增强“易上手”“可玩性”“互动性”等社交环节，不论是微信的跳一跳、还是手机QQ的双人PK，快手小游戏等都已然成为业内代表平台及作品。



小游戏近期发展焦点事件

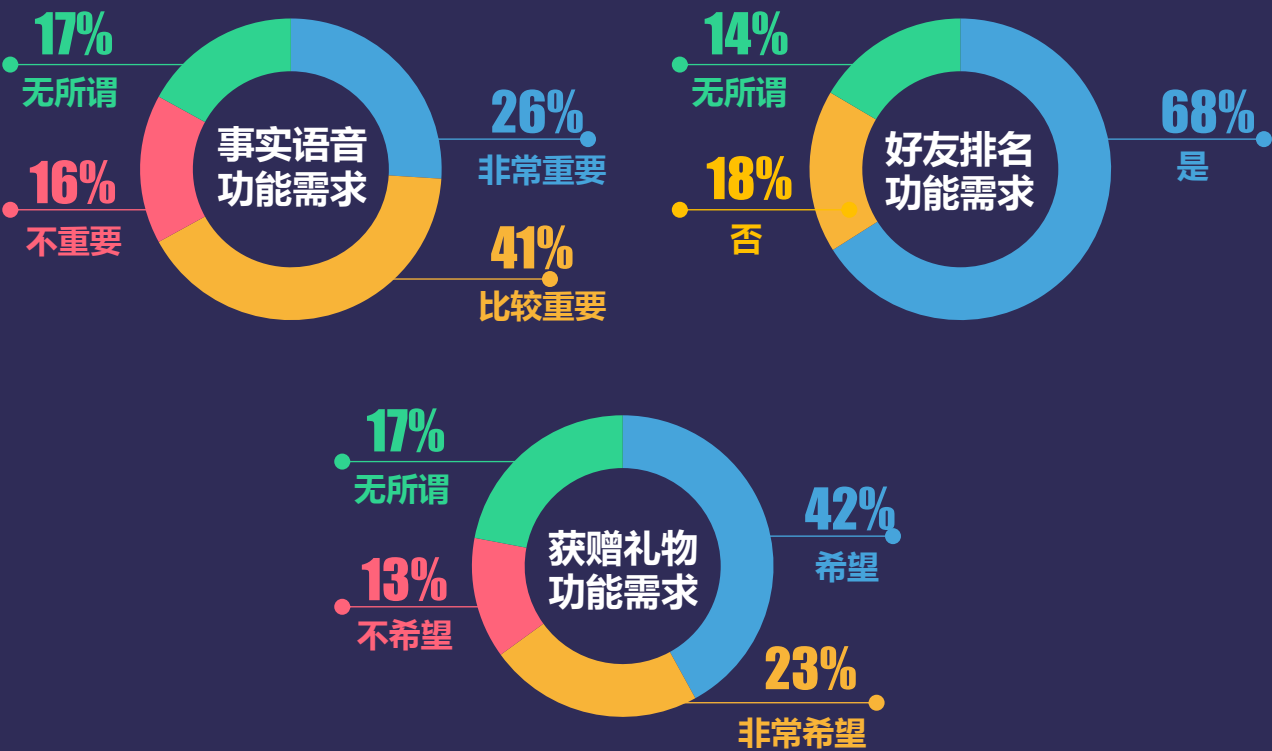
- 2017年底，主打社交化、碎片化、基于小游戏对战的移动社交应用同桌游戏、玩吧APP等小游戏平台冲击社交APP榜单；
- 2018年1月15日，微信公布《跳一跳》的 DAU 超过了 1.3亿；
- 2018年2月26日，跳一跳启动了多人游戏；
- 2018年2月，白鹭联合腾讯QQ空间小游戏上线了小游戏对战社交平台“双人PK”；
- 2018年3月，双人PK 活跃用户突破2000万对，最高同时在线超300万。

火热的休闲竞技小游戏一方面可以扩充陌生人的社交圈层，另一方面可通过好友、分享等社交方式成功打通熟人社交游戏的关系圈层。

平台	代表作品	类型	花费时间	社交元素	竞技元素	IP
微信	跳一跳	休闲	随时	有	无	无
手机QQ空间	双人PK	竞技	3-5分钟	有	有	无
同桌游戏	五子棋	竞技	3-5分钟	有	有	无
快手小游戏	连连看	休闲	随时	有	有	无

➤ 以小游戏为核心的技术解决方案提供商获蓬勃发展

对战小游戏的社交功能需求非常旺盛，据白鹭调研显示，近七成用户对实时语音、好友排名、赠送礼物、表情、道具等社交功能有强烈需求。



以游密、Matchvs等技术服务厂商将获得重大发展机遇。

公司名称	介绍
白鹭科技	H5游戏引擎领军企业，2014年《围住神经猫》、2015年《愚公移山》、2016年《传奇世界》和《梦道》等作品均由白鹭引擎研发，全球拥有20万开发者。
游密	游密致力于为游戏开发者提供游戏通讯云的一站式解决方案，帮助开发者省时高效的实现游戏内置的社交通讯能力。
Matchvs	Matchvs是掌玩网络倾力打造的国内唯一一家支持移动游戏对战的引擎级产品，拥有实时交互，灵活匹配，丰富运营和便捷接入四大优势。
声网	为开发者提供稳定、高可用、有质量保障的实时音视频通话和实时全互动直播技术服务。开发者只需简单集成SDK，最快30分钟，即可让App实现高清音视频通话，和多主播实时全互动直播。

➤ 小游戏广告形式呈多元化

2018年4月25日，微信小游戏开公布了小游戏广告新形态：Banner广告和激励式视频广告，丰满了现有小游戏营收模式。从广告形式上看，微信小游戏的激励广告与Facebook Instant Games平台接入的广告、白鹭H5游戏广告形式基本一致。



耐克在《跳一跳》中投入的广告↑

微信小游戏的广告对象-即可接入的广告内容主要分为两部分，第一部分是微信平台外的应用，用户可以点击广告进行应用下载；目前，APP和小程序目前已经可以互相跳转，用户可以从APP快速跳转到某一个微信小游戏当中，不再需要通过APP链接分享，进一步扩展了小程序的服务场景，这意味着从外部买量成了小游戏获取用户的一种新可能。

第二部分则是针对微信平台内部。玩家点击广告会跳转到H5页面或小程序上，非常有利于游戏厂商买量推广，这也意味着小游戏的交叉推广或将成为主流。

➤ 中小创业者弯道超车机会到来

小游戏的发布意味着社交平台向游戏开发者开放了其所有的用户，微信的10亿用户、手机QQ的6.83亿用户、快手APP2.9亿用户量不仅让大厂看到了小游戏的潜力，更让中小创业者看到了最佳机遇。

同时，据微信最新发布的微信公布小游戏扶持政策：每款小游戏月流水在50万元以下（包含50万）的部分，腾讯不收取任何渠道技术服务费。从这一政策可以看出微信对中小企业的创新创业的友好支持。微信在确保提升游戏用户体验的同时，可以让小游戏开发者获得更高的收益。

此外，除Facebook Instant Games、微信平台之外，QQ空间、小米广告平台、360APP小游戏平台、陌陌APP小游戏平台也即将开通广告收费模式。

➤ 电商模式成为小游戏跨界领域新尝试

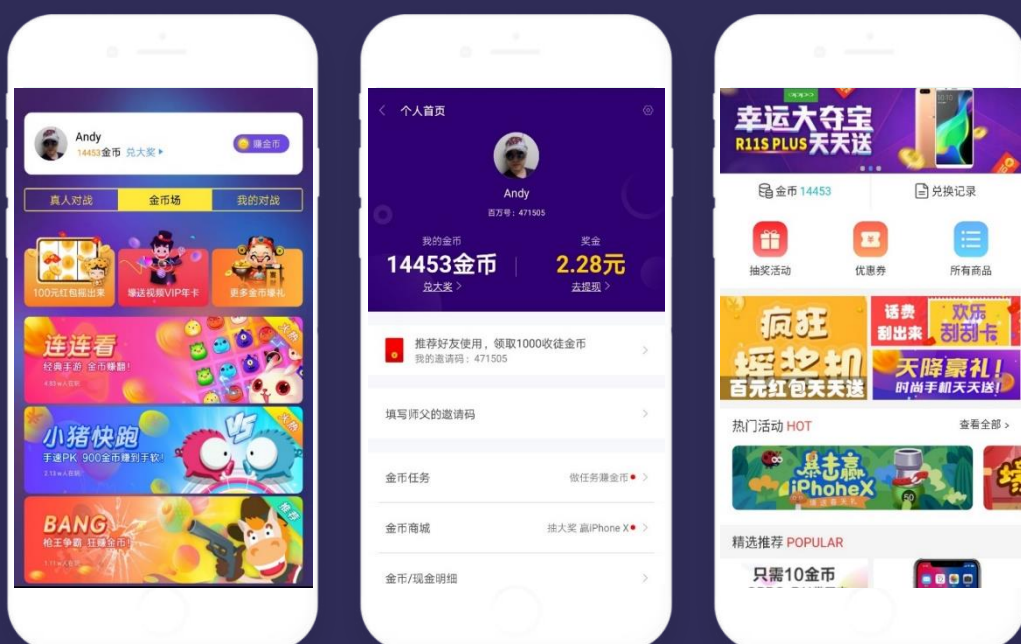
除广告、道具内购之外，小游戏还在尝试其他变现方式。

电商变现模式在小游戏平台中的应用目前主要分为两类：

第1类：特定游戏类型，如抓娃娃，即是将线上游戏和线下实物对接，通过游戏的方式实现产品的销售；

第2类：主要适用于社交小游戏平台，通过运营平台设置积分体系兑换模式实现营收。

目前此类方式正在测试期间，期待其市场表现。



➤ 基于小游戏的电竞模式将会趋于完善

根据《2018年中国电竞行业报告》数据显示，2017年中国电竞市场规模已突破650亿元，同比增长达59.4%，其中市场规模增长最大助力来自于移动电竞游戏收入的迅速提升，移动电竞游戏的市场占比已经超过了端游电竞市场占比。可以看出轻度化已成为国内电竞产品的发展趋势。



微信小游戏“跳一跳大师赛”↑

4月21日，微信轻度休闲游戏《跳一跳》奉上了一种全新的游戏赛事，一群特殊的人齐聚广州，他们是全中国小游戏《跳一跳》得分最高的30名选手，参与角逐由微信游戏举办的首届跳一跳大师赛桂冠。

从赛事直播间来看，屏幕出现了实时现场选手玩《跳一跳》游戏的排名与画面，而观看直播的用户参与热情此起彼伏。其紧张的气氛、超高的人气、实时的竞技变化，都一一对应着移动电竞所包含的元素。

虽然《跳一跳》玩法简单，但是电竞类游戏要求的公平性、竞技性在“跳一跳大师赛”都有所体现，玩家并不能依靠充值道具来影响朋友圈排名。小游戏庞大的用户群基础，无疑为电竞赛制打下良好的基础。在微信《跳一跳》尝试电竞比赛后，基于小游戏的电竞赛模式将日趋完善。

➤ 海外小游戏市场，曙光绽放

H5游戏是中国少数领先与全球技术水平的细分领域市场，早在2014年，国内出现了第一款火爆H5游戏作品《围住神经猫》，正式开启了H5游戏时代。

此外，在北美、日本，当地小游戏市场也逐步成长起来，为小游戏产业的发展注入了新的机遇和活力。



● 中国市场

- 2015年，《愚公移山》月流水达上百万，证明H5游戏的变现能力，2016年，《传奇世界》月流水破千万，证明H5游戏具有高盈利可能性。

● 北美市场

- 2016年11月，Facebook认可了H5游戏的潜力，发布了Instant Games测试版本。
- 2018年3月，Facebook Instant Games平台正式对游戏开发者开放。

● 日本市场

- 日本也是小游戏的主要市场。国内较好的小游戏被带到日本后，通过垂直合作的媒体、Yahoo平台和微端买量等方式，在不足3月的时间内，利用4款作品实现近100万美金的流水。



六、代表作品

- 国内作品
- 海外作品

● 【国内代表作品】

1、【最强弹一弹】



最强弹一弹类似于3D弹球的消除类小游戏。玩家根据小球初始弹射角度来进行小球发射，进而消除各种块状物。这款游戏玩法非常轻松，可以唤起很多玩家童年的回忆。

2、【海盗来了】



作为一款海战题材的休闲类小游戏，它画面精美，并且极具可玩性。玩家将会与九大海盗一起驰骋在蓝天大海之中，Q萌可爱的任务设定也吸引了不少新手玩家。

3、【愚公移山OL】



《愚公移山》是手机休闲游戏。游戏取材于中国古代寓言故事，经过有趣的修改，让玩家通过长期有耐心的方式培养自己的大量“儿孙”去完成愚公移山的愿景。游戏全程主要是放置类休闲模式，玩家的角色为第三人称上帝视角。游戏以简单的操作模式，有趣搞怪的表达方式，巧妙的将愚公移山的寓意，以一种更有意思的方式让玩家获得愚公儿孙千千万万的特别体验。

4、【野猪来了】



作为一款画风Q萌有趣的休闲竞技冒险游戏，野猪来了加入了全新的萌系战斗玩法，支持多人竞技。玩家可以和小伙伴们在游戏里一起并肩作战。游戏中还有刺激的擂台赛，吸引玩家在游戏中与好友一较高下。

5、【最强飞刀手】



这款游戏含有多种等级，挑战你的手速、反应力。需要玩家瞄准目标，快速投掷，还要时刻小心飞刀的数量和靶子旋转的方向。如果你对自己的眼力和精准度都很有自信，那么一定要来挑战一下这款游戏。

6、【贪婪洞窟OL】



贪婪洞窟的游戏整体画风神秘而诡异。共有4种不同难度，400层随机地形迷宫，60多种不同的怪物和BOSS，300多件随机属性的可手机装备，还有超过20000字的线索式剧情。如果你喜欢探险或解谜，那么千万不要错过这款游戏。

7、【欢乐球球】



欢乐球球是最近在微信上持续火爆的街机挑战小游戏。玩家可以在这个全新的3D街机世界中，点击屏幕左右移动，来控制圆柱平台左右移动，同时让蓝色的球持续下降。持续的时间越长，分数越高。

8、【恋之农场】



农场游戏是一种简单而有趣的方式锻炼你的大脑的游戏，以农场为背景的模拟经营类游戏。游戏中，玩家扮演一个农场的经营者，完成从购买种子到耕种、浇水、施肥、除草、收获果实再到出售给市场的整个过程。游戏趣味性的模拟了作物的成长过程，玩家在经营农场的同时，也可以感受"作物养成"带来的乐趣。

9、【欢乐六边形】



欢乐六边形是一款非常解压的消除类休闲益智游戏。欢乐六边形玩法比较简单，但是欢乐六边形关卡很多，玩欢乐六边形不仅需要智商还需要一定的运气。

10、【奇迹暖暖】



超人气的换装养成手游奇迹暖暖，有数万服饰、亿种搭配，百变风格1秒换装。首创搭衣PK全新玩法、高级定制服装玩法，小说式的剧情体验，让玩家开启服饰搭配的奇迹梦想之旅。

● 【国外代表作品】

1、【EverWing】



EverWing是一款动作类游戏，主要是飞行射击。玩家可以通过滑动的操作来左右移动游戏人物。游戏采用卡通的美术风格，魔幻的游戏背景。吸引玩家来玩这个游戏，在游戏中与好友一较高下。

2、【Basketball FRVR】



火爆Facebook平台的这款游戏是一个体育类游戏。游戏特点非常鲜明，操作简单、易学，玩家只需滑动屏幕操纵篮球进行投篮即可。玩家可以在游戏中锻炼自己的投篮技术，随时随地可以享受一下进球的乐趣。

3、【The test】



这款游戏非常适合聚会时很多人一起玩，是一款答题类游戏。采用过关的形式。玩家点选题目来答题。非常适合作为家庭游戏。下一次聚会，再也不用担心没有娱乐活动，随时随地即点即玩。

4、【Golden Boot】



别具一格的体育类游戏。这是一场有趣的幻想型足球比赛，根据英超联赛的进球获得奖金。玩家化身成“脚”，将球踢进球门，能获取分数。

5、【4 pic 1 word】



益智类游戏的佼佼者，作为一款英文猜词类手机网页游戏，玩法非常简单，玩家需要根据每一关的四张图片来猜出它们共同含有的一层含义，并将代表该含义的单词输入即可。这些含义可能是表面上非常显眼的特征，也可能是非常隐晦的寓意，游戏对玩家的想象力与英文单词理解程度有所考验。

6、【Words with friends】



这是一款对战类游戏，玩家可以邀请好友一起比拼。每位玩家都需要根据游戏中显示的字母，拼出相应的单词，并想办法将单词放在奖励方格中，获得更多加分，寓教于乐。

7、【8 BALL POOL】



在这款桌球游戏中你可以体验到，和朋友远程一起打桌球的乐趣。游戏操作十分简单，只需用手指把球杆瞄准好，接着在拉动力量条，就可以将球击出。另外，这个游戏的瞄准还设计了球行进方向的线条，因此就算不擅长打桌球的玩家，也能体会到轻松将球打进球袋的喜悦。

8、【UNO】



经典牌类游戏。玩法与uno的游戏玩法一致，但是增添了挂机自动玩的功能。喜欢玩uno的玩家再也不用担心凑不够人开牌局了。随时享受在线游戏的乐趣。

9、【Solitaire】



纸牌接龙游戏，经久不衰。如今也上线了小游戏。玩家直接拖拽纸牌，完成接龙。这是大家休闲娱乐的经典选择。

10、【music tiles】



这是一个很有趣的音乐游戏，不需要玩家具备什么特别的技巧，只需要点击屏幕，就仿佛美妙的乐曲在通过你的双手演奏，使许多不会乐器的玩家也能感受到音乐之美。