

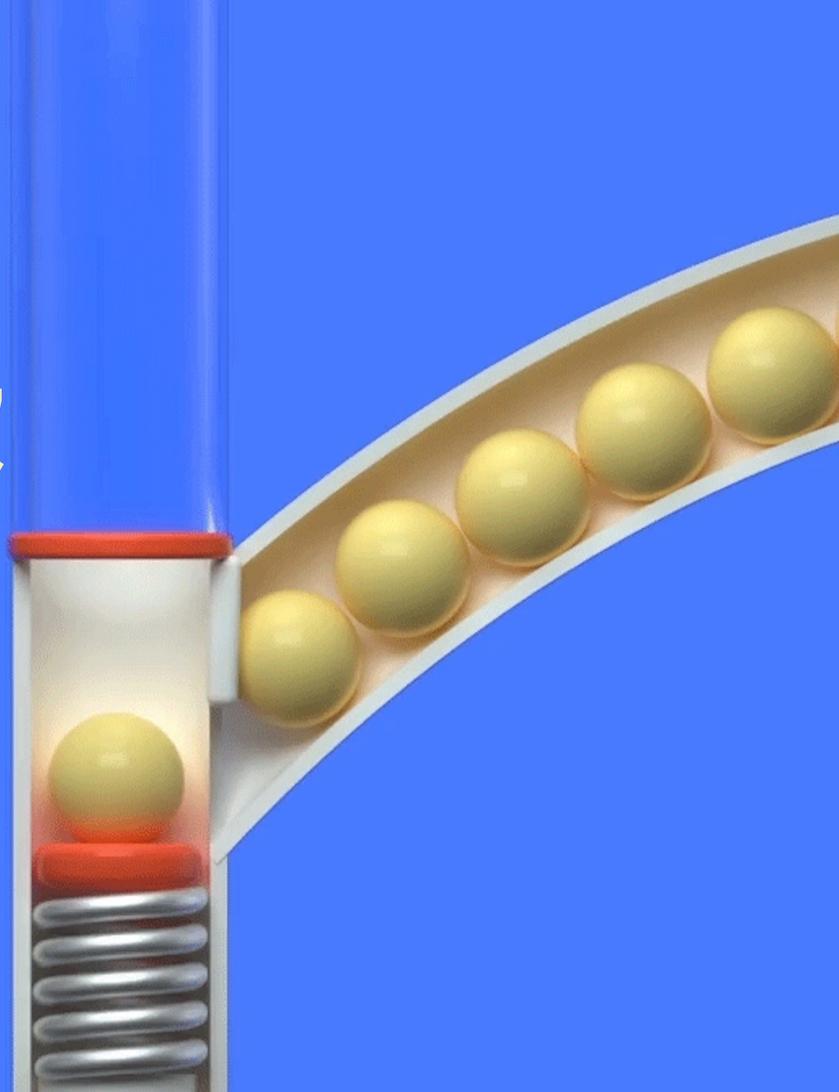
**SUPER
SONIC**

FROM UNITY

研发全球超休闲爆款 小团队起步之路

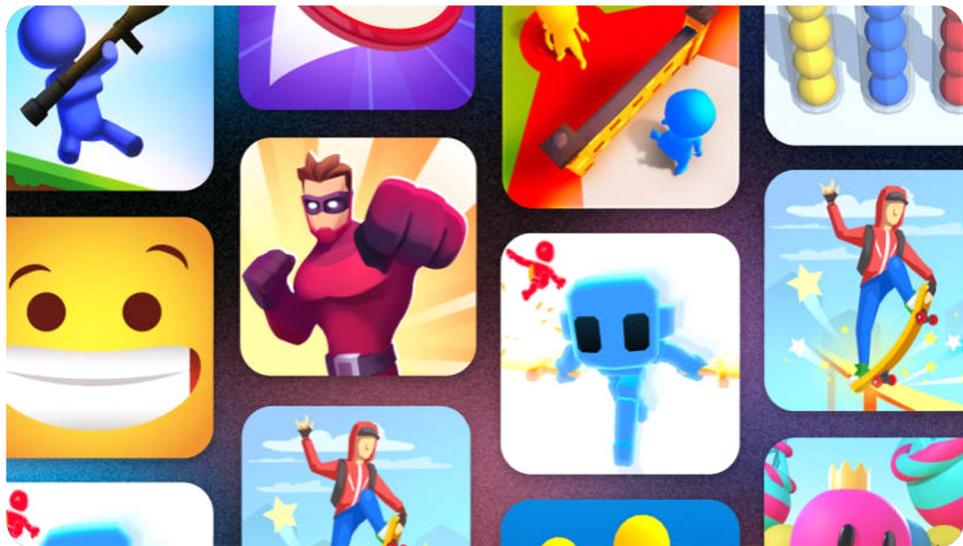
David Wang

Supersonic from Unity, APAC 发行负责人



关于Supersonic

- **Unity**旗下的游戏发行解决方案
- **2020**年组建
- 初始重点是超休闲手游发行
- 累计合作过超**1000**开发者
- **2022**年下载量最多的发行商
(Sensortower 2022 report)



我们的合作伙伴与游戏



Carlton Forrester
Charlottesville, U.S.

- 个人开发者
- 发布 4 款游戏
- 累计 2.4亿+ 下载
- 3000万+美金总流水

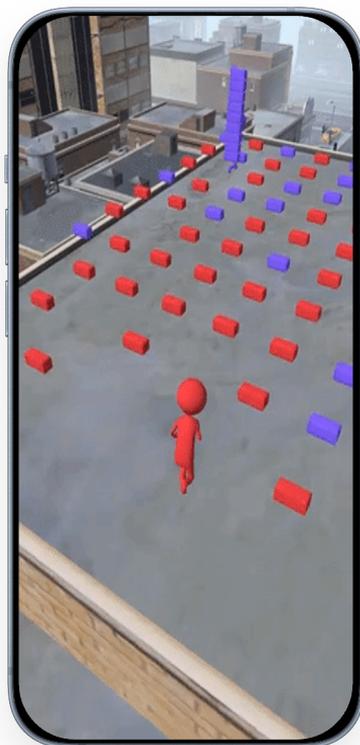


Tall Man Run



Nebih Başaran
Istanbul, Turkey

- 12人团队
- 发布 2 款游戏
- 累计 6.5亿+ 下载
- 1亿+美金总流水
- 21、22年下载量最高的超休闲游戏



Bridge Race





分享内容

- ✓ 超休闲游戏设计哲学
- ✓ 如何与发行建立健康合作
- ✓ 打造属于自己的武器库

Part 1

超休闲游戏设计哲学

SUPER
SONIC

FROM UNITY

如何以小博大?



大作卷不动



小众品类下载少



成熟品类
竞品太多



闷头迭代,
效果不一定好

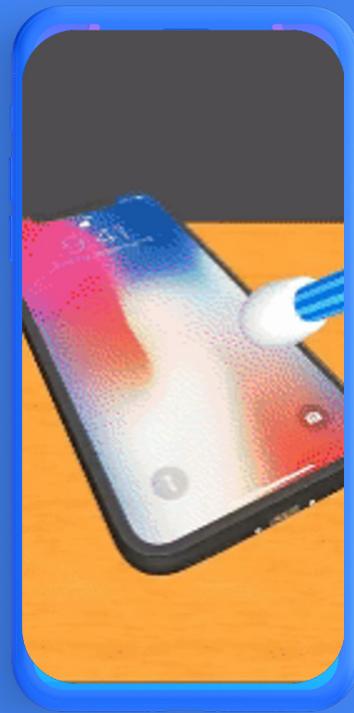
用户角度出发的创新产品



让大多数人容易理解



易于上手
即时满足

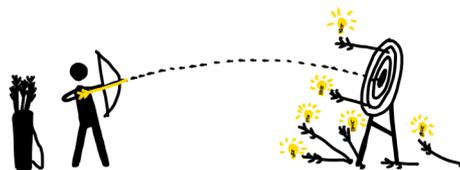
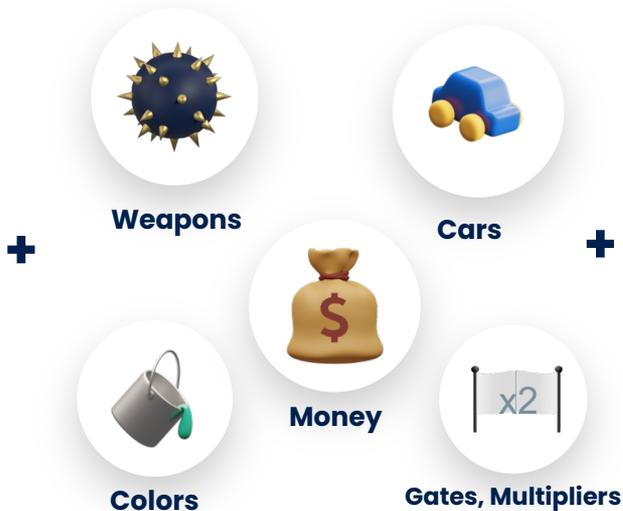


**SUPER
SONIC**

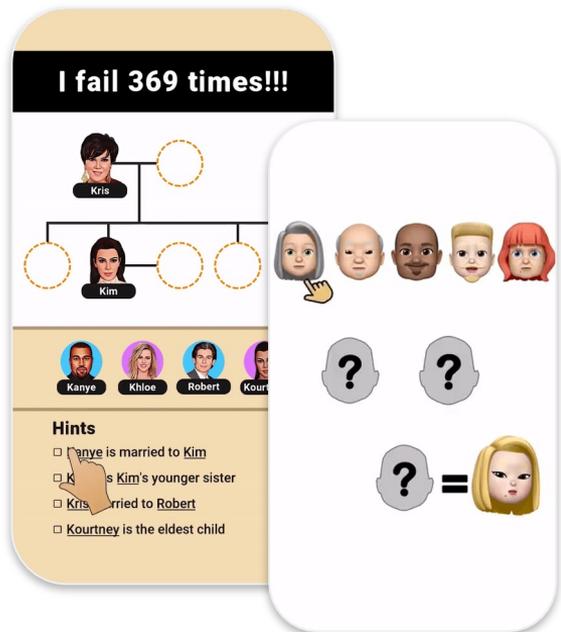
FROM UNITY

如何做到?

- 熟悉榜单上、发行账号中的超休闲产品，熟悉品类
- 多看TikTok，熟悉文化\主题
- 2~3周制作玩法原型，快速测试。积累经验，筛选有潜力的原型



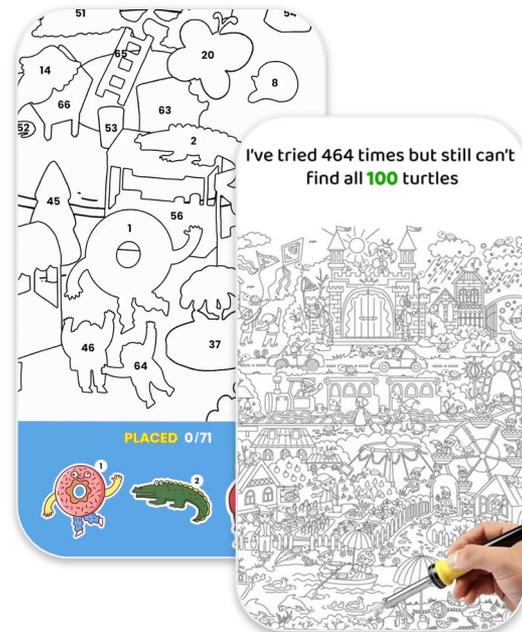
建议 - 融合创新



Fantasy Tree
Supersonic Studios LTD
3.7 ★

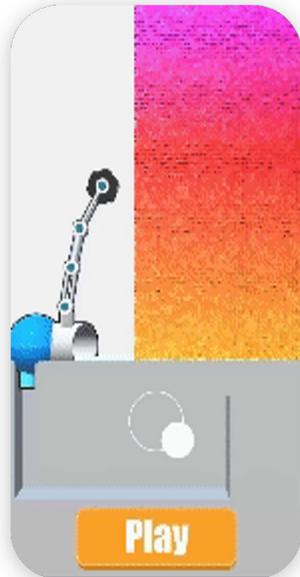
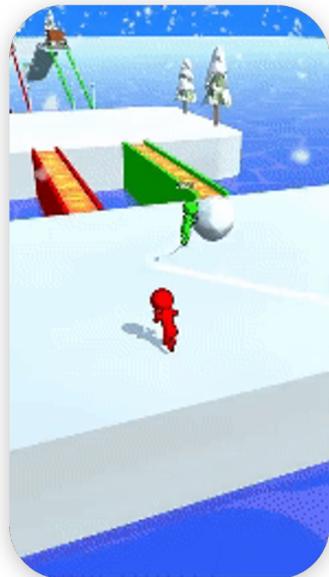
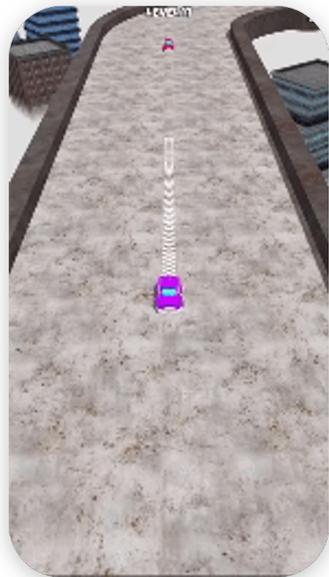


Parking Jam 3D
Popcore Games
4.2 ★



Scavenger Hunt
Popcore Games
3.8 ★

建议 - 视觉奇观



更多设计分享

- 站搜索用户 “supersonic官方”
- Supersonic.com 官网案例分析与博客
- Youtube 搜索 Supersonic Studios (英文)



全部内容

点击浏览所有博客、案例、在线研讨会及更多内容

[阅读更多 >>](#)



博客文章

Supersonic专家分享超休闲游戏的各类技巧和最佳实践

[阅读更多 >>](#)



案例分享

了解我们的合作伙伴怎样通过Supersonic取得成功

[阅读更多 >>](#)



从超休闲走向混合休闲，爆款手游巡礼 | SuperLive 第四期



休闲游戏大奖征集赛官宣 + 爆款案例解析 | SuperLive 第三期

**SUPER
SONIC**

FROM UNITY

Part 2

如何与发行建立健康合作

SUPER
SONIC

FROM UNITY

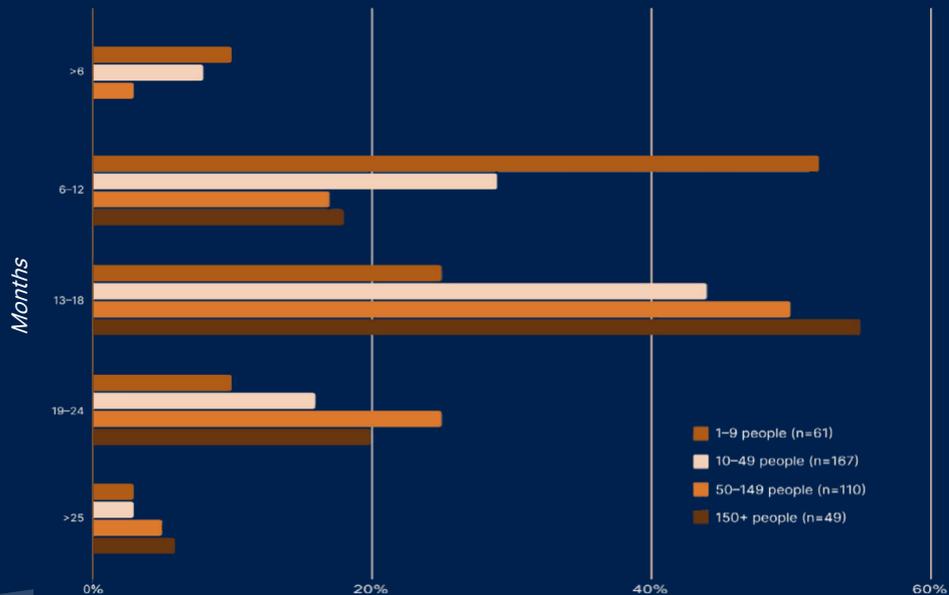
为什么需要发行？

**SUPER
SONIC**

FROM UNITY

制作游戏更加容易了

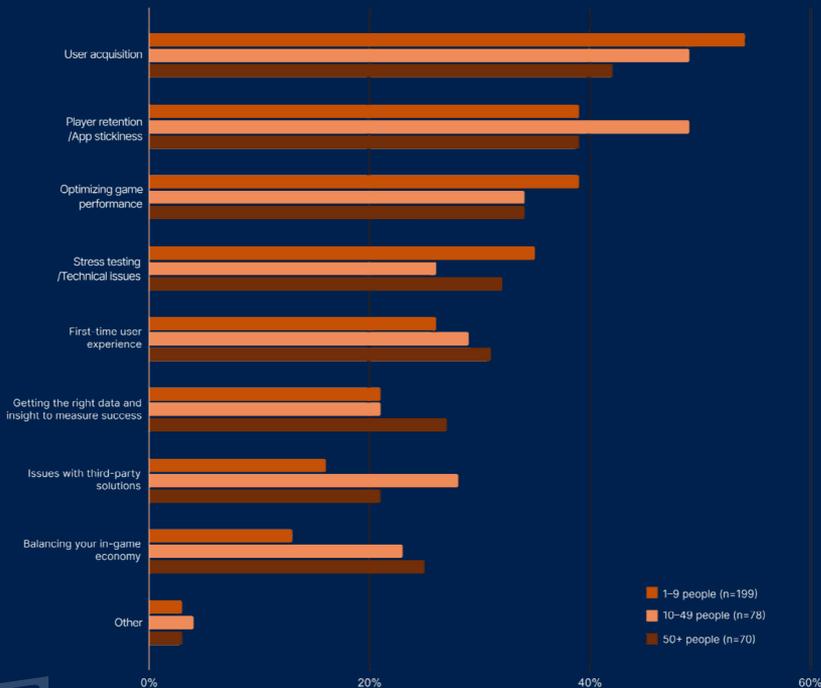
游戏研发从立项到发行所需月数



62%

的独立游戏在立项一年内发行

但是更加难以获得盈利



54%

的独立开发团队，认为用户获取是发行后最大的挑战

49%

的中等大小工作室，认为游戏的持续成功是发行后最大的挑战

影响游戏制作的趋势



技术

Unity 引擎

Unity 游戏服务



AI

更快生产内容

独特性



人才

更成熟的人才

更多的游戏教育机会

影响游戏 增长 的趋势



更多竞争

大厂 / 大发行

越发复杂精细的优化



隐私政策

精准度降低

需要新的优化方式



财务情况

融资成本

成本压力, 用户获取

「开发者+发行商」模式为何更易成功？

专注于游戏制作与研发

开发者专长

- 负责游戏的研发与迭代
- 获取到所有所需的数据
- 实现优化策略
- 保留游戏的IP

最大化商业表现

发行商专长

- 负责财务与市场营销
- 管理线上运营
- 制定变现策略
- 游戏设计顾问

如何与发行建立合作？

**SUPER
SONIC**

FROM UNITY

有Demo了，如何找发行？

Top charts

Top free

Top grossing

Top paid

7



Build A Queen
Casual
4.3 ★



8



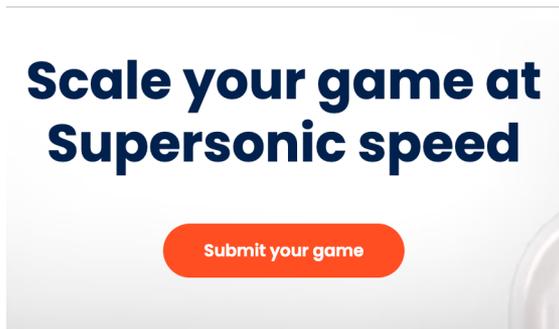
Race Master 3D - Car Racing
Racing
4.4 ★

9



Spider Fighting: Hero Game
Action
4.3 ★

商店榜单



官网 - 提交游戏



查看邮箱



保持沟通

**SUPER
SONIC**

FROM UNITY

如何选择发行?

沟通与测试

更新知识

顺畅的沟通

快速测试
正确判定潜力

知识分享

爆款经验

优先大发行
再找小发行

Top Charts

Market Trends

Tips & Tricks

Failed Creatives Library



Hyper-casual
Games



iOS & Android
OS



United States
Geo



Last 30 days
Period of time

**SUPER
SONIC**

FROM UNITY

如果游戏不能得到发行，就结束了吗？

- 发行测试、迭代了非常多的游戏，视野更广
- 与发行沟通自己的想法、主题
- 询问时下流行的类型和新的经验，如何做出爆款游戏



+



Weapons



Cars



Money

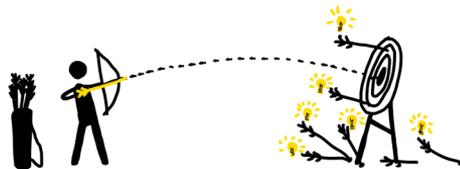


Colors



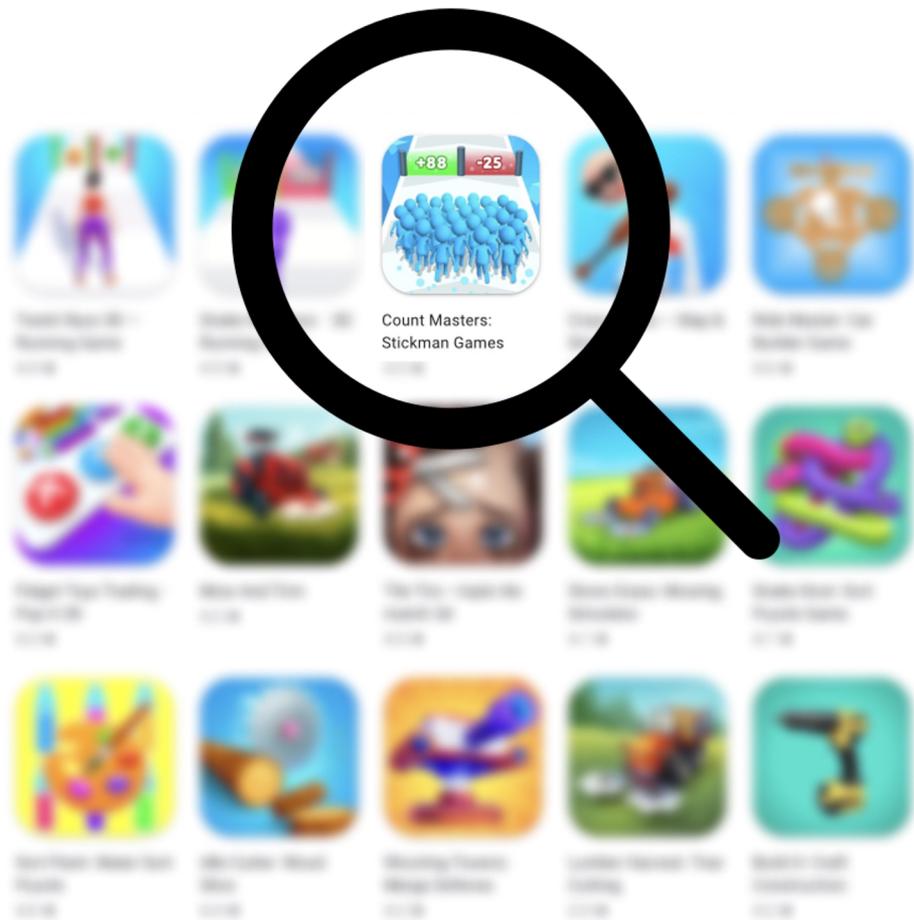
Gates, Multipliers

+



合作是一个过程

- 不断提升执行力与创意
- 保持测试，跟上市场的产品变化
- 学习发行的测试流程
- 与PM保持沟通
- 合同与商业条款比对



欢迎与Supersonic合作!

数据参考

大量游戏
测试、迭代、发行
积累的实际数据

大量爆款游戏!

如何做, 怎么做

请问有什么需求?

Supersonic有什么优势呢?



Unity下属部门

强大的发行能力

工具与团队

数据分析
策划团队
游戏素材团队

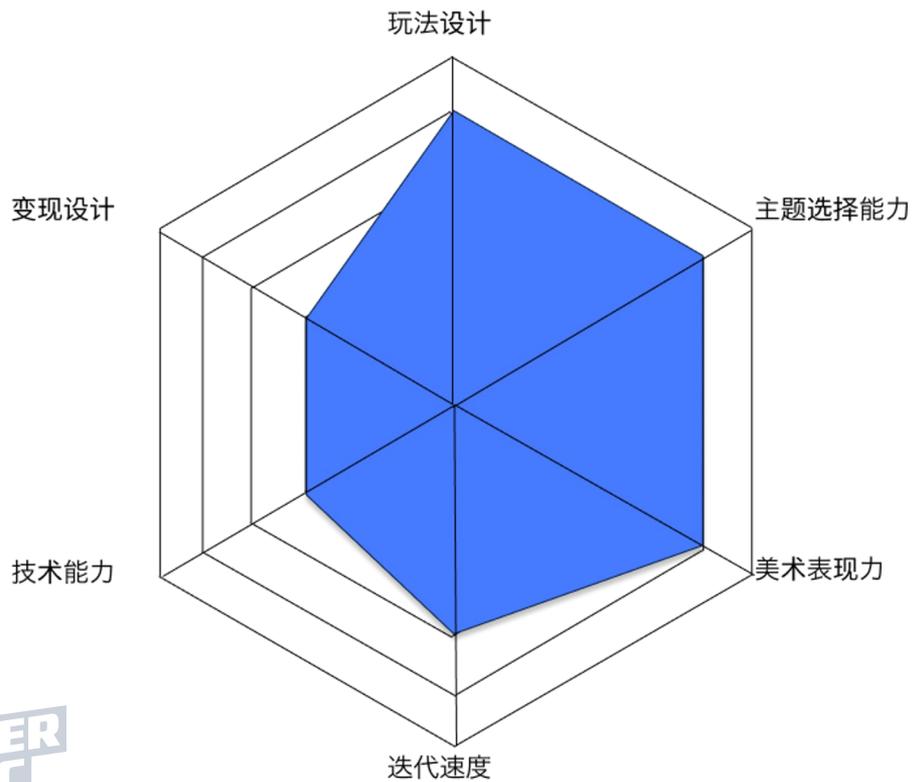
Part 3

打造属于自己的武器库

SUPER
SONIC

FROM UNITY

一技之长

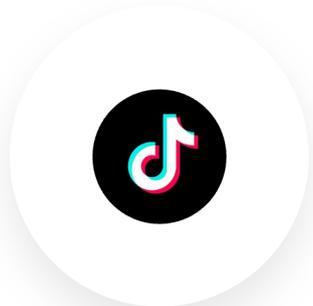


特定品类精通

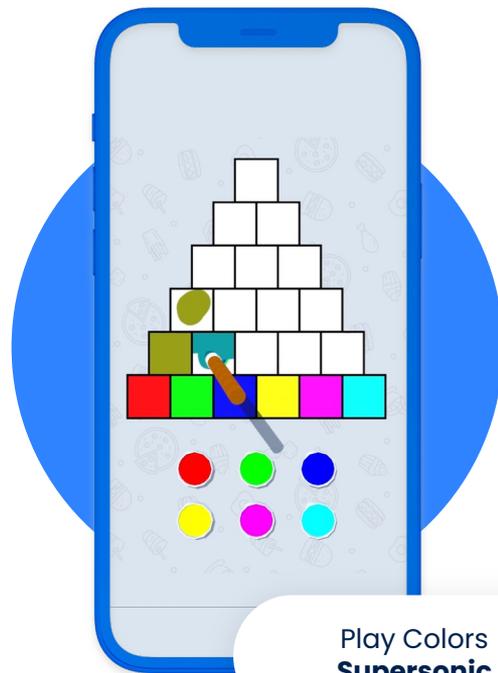
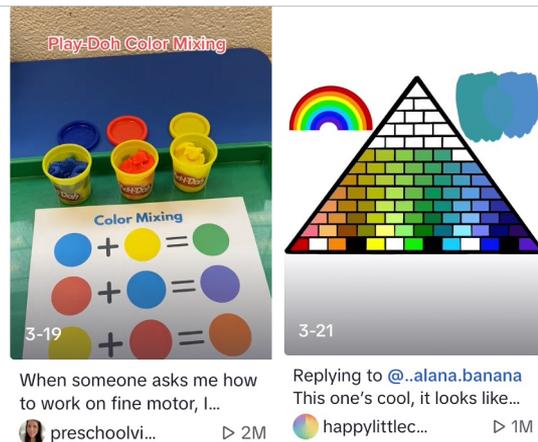


一技之长 - TikTok视频

- **YooGames:** 广州、个人开发者
- 发布3款游戏，创意来自于TikTok

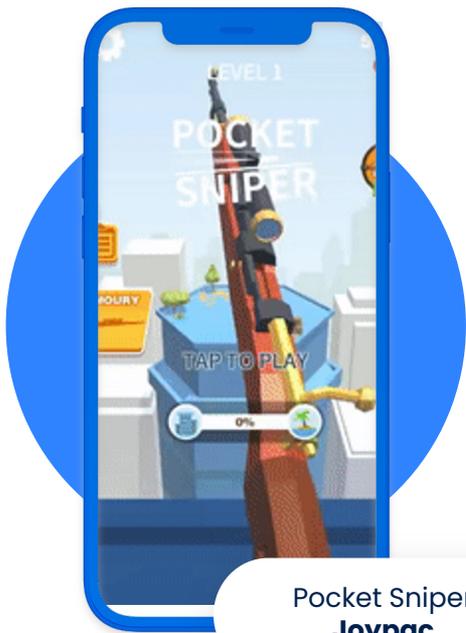


点赞量 50万以上
排除宠物和帅哥美女

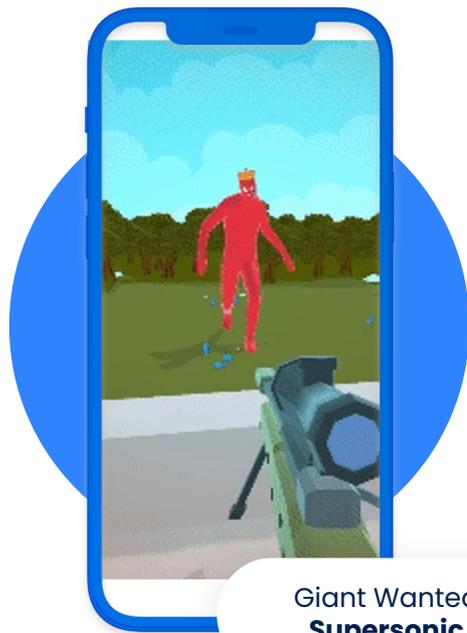


一技之长 - 狙击游戏

- **Megatouch:** 成都、10人以下
- 发布多款狙击游戏



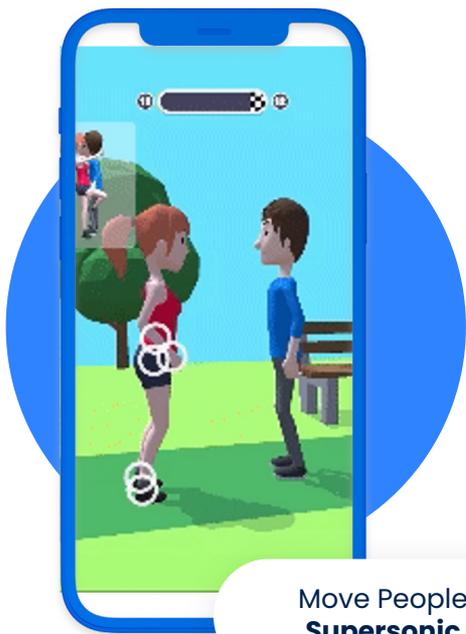
Pocket Sniper
Joypac



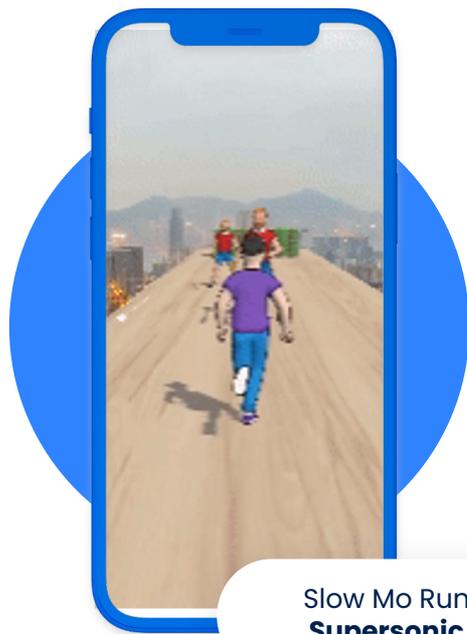
Giant Wanted
Supersonic

一技之长 - 布娃娃物理

- **Paul Raubic:** 加拿大，独立开发者
- 两款相同机制，不同类别的游戏



Move People
Supersonic



Slow Mo Run
Supersonic

**SUPER
SONIC**

FROM UNITY

Thank you



关注微信公众号



关注B站