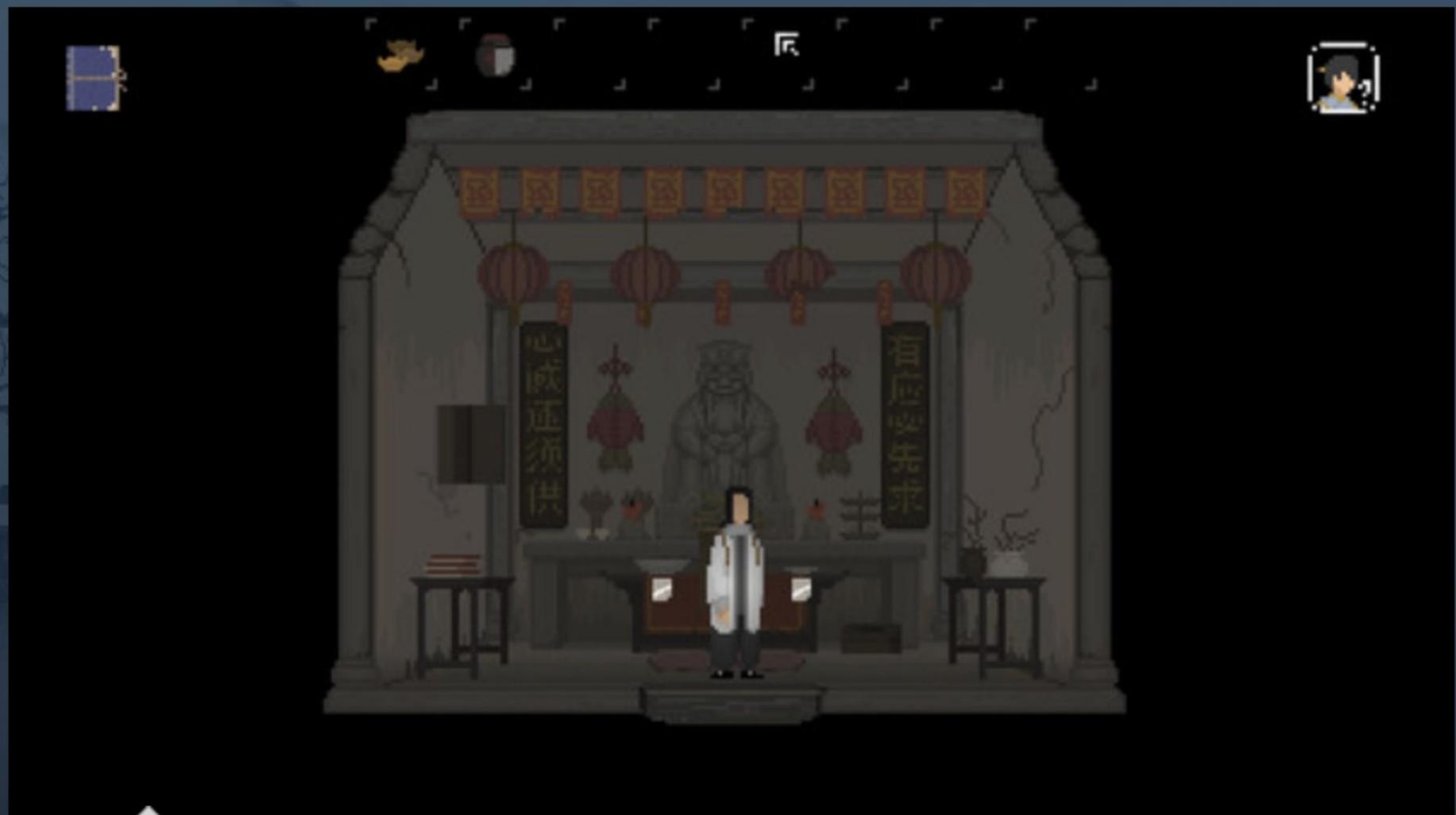




从零到一：山海旅人研发复盘

2023

新宇 - 云山小雨工作室



《山海旅人》是一款2D志怪风格冒险解谜游戏。玩家将扮演七云，最后一位“逆梦师”，通过探索他人残留的记忆，穿梭时间、扭转历史，帮助受困灵魂重入轮回。

最近评测: [好评如潮 \(132\)](#)
 全部评测: [好评如潮 \(5,295\)](#)
 发行日期: 2021年9月10日
 开发商: [MistyMountainStudio](#)
 发行商: [Gamera Games](#)

该产品的热门用户自定义标签:

[冒险](#) [悬疑](#) [解谜](#) [像素图形](#) [剧情](#) [单人](#) [2D](#) [+](#)



山海旅人

2018.7 项目开始

part time - 26个月

2020.9 Demo上线

full time - 12个月

2021.9 正式上线

full time - 5个月

2022.3 DLC上线



立项

制作

发行

维护



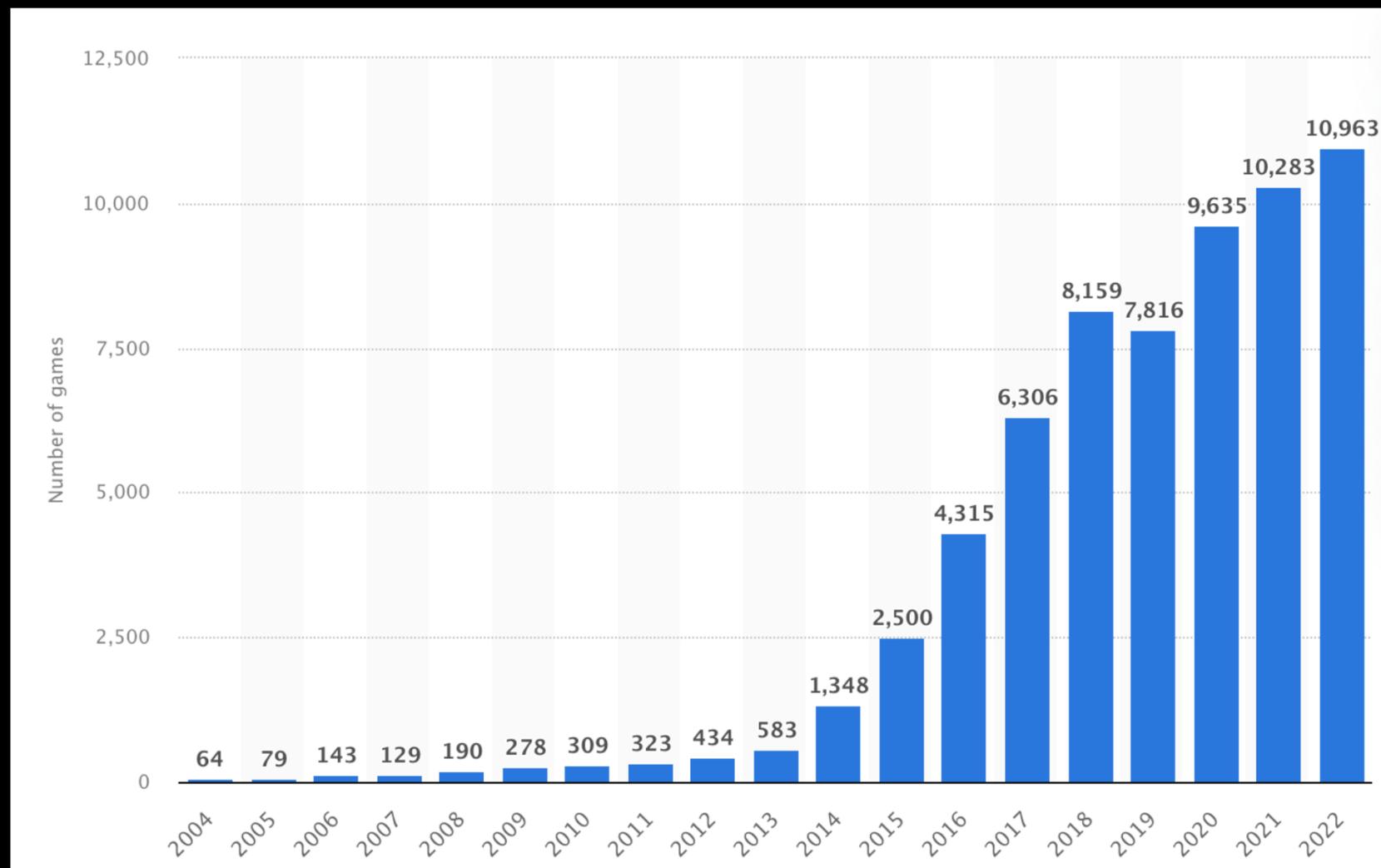


“我们想要做一款<国风>的<roguelike>游戏。”



Steam 竞争激烈

- 10963 games created in 2022
- 30 new games every day
- 91.5% of all titles earned less than \$250,000
- 18563/32202 games has >10 reviews since 2019



Number of games released on Steam worldwide from 2004 to 2022

retrieved from gameworldobserver.com



怎么脱颖而出？

立项

游戏类型 美术风格 题材

游戏体量 制作周期/难度



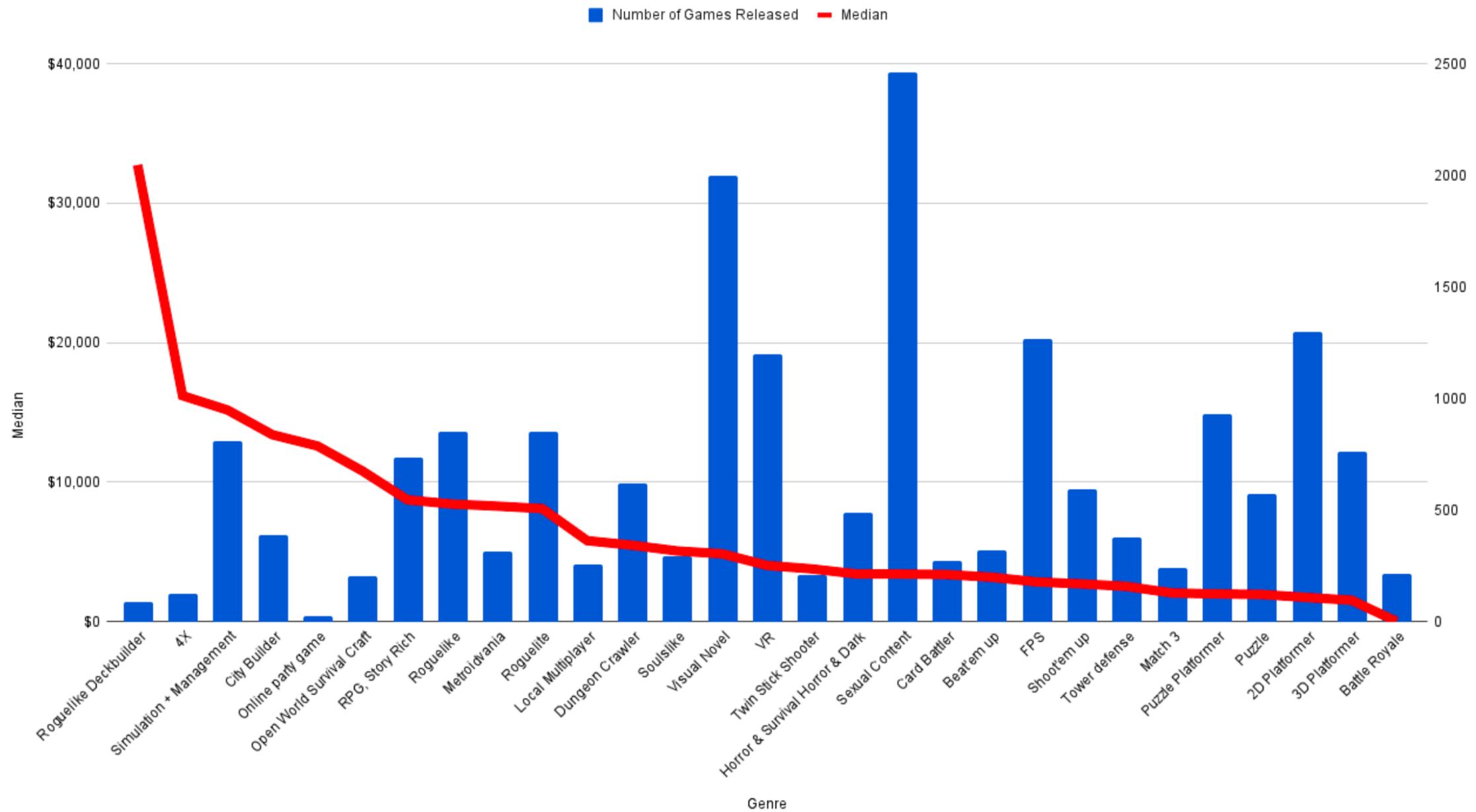
“我想要做一款<国风>的<roguelike>游戏。”

=

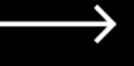
80% market decision



Game Genre Median Earnings vs Number Released since 2019



Retrieved from <https://howtomarketagame.com/2022/04/18/what-genres-are-popular-on-steam-in-2022/>



“最近<游戏类型>很受欢迎，要不我们也做一个？”



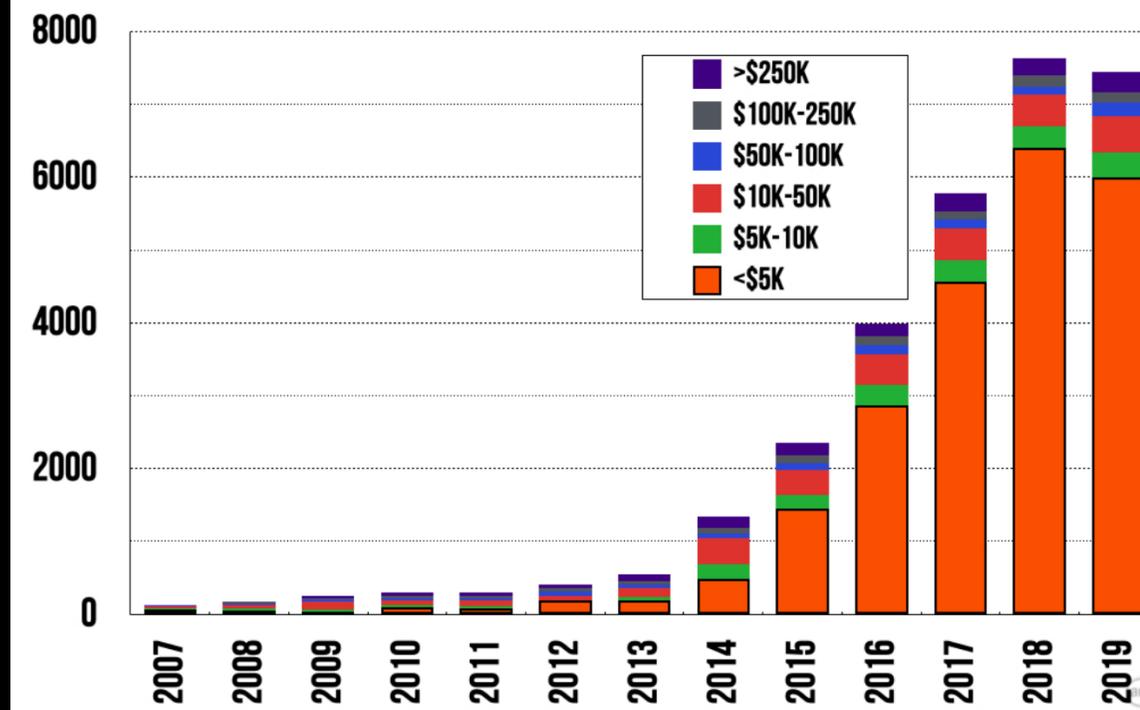
只有top游戏可以sell

Winner Take All Genre

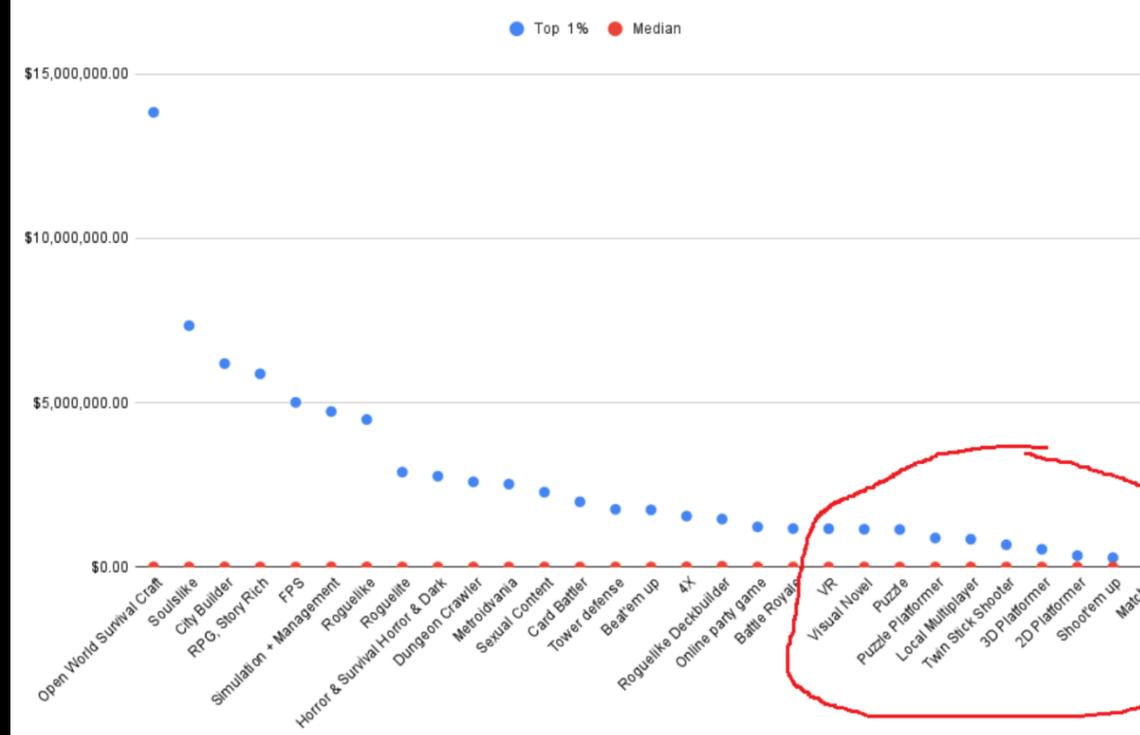
每个游戏类型的top都可以sell

SALES OF STEAM GAMES IN FIRST TWO WEEKS AFTER LAUNCH

of games by release year



Genres Sorted by 1% earnings





立项

在哪个类别里，可以成为的top 1%?

是否擅长制作？是否有能力制作？

在哪个类别里，可以做出差异化体验/差异化人群

为什么玩家要来买你的游戏

山海旅人 - 像素国风横板解密

志怪，国风，像素

美术风格特色

“特色玩法”



山海旅人立项参考



山海旅人



山海旅人微博

云山小雨工作室

2020-9-8 来自 微博视频号

大家好！我们是云山小雨工作室，由我们开发的《山海旅人》自正式公开以来，已经过去了1年多的时间。这款2D中国风妖怪类冒险解谜游戏，尝试用2D像素来表现中国水墨风格。并且将民俗和中国传统妖怪文化（黑白无常，牛头马面等），与解谜元素相结合，以创造独特的游戏体验。

今天很高兴和大家分享一个新 ... [展开](#)

86万次观看

01:16

3911

505

3607

山海旅人reddit

r/PixelArt • Posted by u/HorseMan_M 16 hours ago [+ JOIN](#)

3.7k Have a look of the scene I made for our game. Pls leave some comment!

👍 1 🗨️ 2 😊 2 📄 2 🏆 1 🐾 1

80 Comments Share Save ...

Thupfckest 1 point · 5 hours ago
Very nice. What country is this picture depicting?

HorseMan_M 1 point · 5 minutes ago
Our game is based on Chinese Folklore. This is a place between the living realm and The Beyond (where souls will be going to after death).
[Reply](#) [Share](#) ...

Isharo1 1 point · 3 hours ago
I love the style you have going here. Simple but lots of depth and variety. I could see more

HorseMan_M 1 point · 10 minutes ago
We do have parallax in the game! LOL
[Reply](#) [Share](#) ...

[Load more comments](#)

题材

山海旅人的77%销量来自中国
65%的收入来自中国



海外销量比例低于预期



500万套



2050万套

亚洲群体更容易接受欧美文化
但是欧美群体相对难接受亚洲文化



清楚的游戏定位

- 好的点子，新的内容？怎么取舍？

游戏制作

核心系统设计，快速迭代

- Stop overthinking



切片制作 - 展现特色

游戏制作

- 为什么玩家要买我的游戏？
- 确认美术精细度（了解整个体量制作时间/成本）

不要太相信玩家给你的反馈

看>听，尽早测试



要不要在某平台展出

要不要参加某展会

某某公司想要合作，要不要提供材料

要不要众筹

要不要接受采访

Time is money

Conducting an interview with Playdead



Because we need to stay focused on development, we rarely participate in interviews. With this in mind, if you still want to inquire about conducting an interview, you are welcome to do so.



游戏发行

到底什么事情值得做？

展会？ 主播？ 贴吧？ 新闻稿？ 微博？

- 发行发力时间点？
- 什么时候公布PV？
- 什么时候公布Demo？
- 是否参加展会？
- 上线前集中宣传？



【散人】国风绝美解谜《山海旅人》穿梭时空拯救苍生（完结共...）
逍遥散人 · 2021-9-11

没想到一个“阴间游戏”的结局能够如此感人！（山海旅人）...
森纳映画 · 2021-12-17

国产志怪题材游戏《山海旅人》正式版猎奇文化解说01 | 白莲教
小熊flippy · 2021-11-14



定价

单价高 = 销量少?

希望更多人玩到?

如何让玩家有赚到了的感觉?

 **不推荐**
总时数 7.5 小时 (评测时 4.8 小时)

发布于: 5 月 2 日

难道国产游戏就要被惯着吗? 这么短的流程竟然要52块! 《空洞骑士》才58块, 3人团队做的游戏, 质量不用我多说了吧? 你52块是怎么敢的啊?
别拿团队小、国产游戏不容易说事

 **不推荐**
总时数 5.4 小时

发布于: 2021 年 9 月 13 日

像素游戏卖46.8元只有相当于序章的剧情我不能接受。

这篇评测是否有价值?

是 否 欢乐 奖励

有 28 人觉得这篇评测有价值



上线后



玩家反馈

设计的太难了
设计的太简单了

Bug修复时机和节奏



山海旅人2



xinyu217@gmail.com



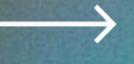
黑马计划

Unity为您的团队提供全方位支持



Unity黑马计划是一个聚焦独立开发者及游戏工作室、游戏公司、工业设计、媒体艺术的生态项目，我们将对申请计划的团队提供专业的技术支持、培训、产品服务折扣、市场宣传以及生态合作资源对接等一系列服务，伴随开发者成长，助力其获得盛誉及成功。

云山小雨是Unity黑马计划的成员之一，加入黑马计划为我们提供了非常好的产品宣传机会，感谢黑马计划的服务和支持，我们会不断提升技能水平，成为更好的开发者，为游戏和应用程序的发展做出贡献。



谢谢!
Thanks!