

WING STUDIO

当游戏成为陪伴



01

为什么我们要开始自己做游戏?



玩家的游戏品位
日渐升高
传统游戏好像越
来越难让玩家满
意了

玩法疲劳

套路太深

氪金疲劳

这不是跟魂一样吗?

这不还是开放世界罐头吗

不如塞尔达

怎么又是这种玩法呀

还我乔尔!!!

怎么又是这种玩法呀

不如原神

这不就是XXX换皮吗

你们没有手机吗?

还我乔尔!!!

都2XXX年了还这套??

这成品怎么跟E3展上的完全不一样啊!

下个版本一定削铁拳

不如塞尔达

这不是跟魂一样吗?

不如塞尔达

在做了=工程文件夹已经建好了

免费就是最贵的付费

骗氪游戏狗都不玩

制作组是不暗改概率了??

免费就是最贵的付费

SI马策划快出来祭天!!

SI马策划快出来祭天!!

能别糟蹋IP了吗? 制作组是不暗改概率了??

为什么选择VR?

MING
STUDIO

这还能往玻璃上画画?

看把我这个NPC钉墙上

我飞船开起来!!

这个挺减肥啊

你看这个酒瓶里的酒居然还会晃!

这个挺减肥啊

我想在这个世界里生活

VR是下一个娱乐生活工作的方式

只敢在VR里跟人交流

同时也将会彻底重新定义游戏

这还能往玻璃上画画?

僵尸糊我脸上了!!

我飞船开起来!!

前天跟一个外国小孩尬了一个小时英语
谁也听不懂谁说话

这上弹怎么还得拉保险

谁拔我弹夹了??

这个星战和火影的MOD屌爆了你看看

这还能往玻璃上画画?

这上弹怎么还得拉保险

团队的优势是什么

MING
STUDIO

缜密且高效工业化流程

在大厂工作中练就了缜密且高效的工业化流程

3人团队的《**边境之旅**》
实现千万级MAU, 丁磊接见研发团队

10人团队的《**宝可梦大探险**》
实现千万级预约, 上线免费榜登顶第一
首月30000万+流水

商业化与成熟的心态

在手游研发中学会了商业化的重要性
与
如何面对玩家铺天盖地的好评与质疑

《**猫和老鼠**》
上线登顶AppStore双榜
免费榜霸榜国内及东南亚市场前十数月

《**铃兰之剑**》
TAPTAP, 60万+预约, 9.1分

丰富的VR研发经验

在VR研发中得到了通往
下一个游戏交互时代的钥匙

《**破晓唤龙者**》
Unity-Vision VR/AR 亚洲峰会 2016 评审团大奖
17173-2017年度最受期待VR游戏
游戏陀螺-2017年度最受期待移动端VR游戏
金鹏奖2017-最受期待移动端VR游戏

《**荒野潜伏者**》
FBEC 2020年度人气VR游戏奖
演示直播观众峰值达22万+

现在决心用这一身本领

成为引燃业界的星星之火



MING STUDIO

当游戏成为陪伴

👤 制作人：孙弋涵

曾就职于心动网络与网易游戏并任核心游戏策划，参与制作《偌星》、《铃兰之剑》、《宝可梦大探险》等。经历过多款市场反馈优秀作品的立项流程，对项目的发展方向及项目组人员管理上有着良好的把控能力。精通游戏史，对近30年的游戏如数家珍。

🔗 主程：张辰

网易资深程序，全栈工程师。曾作为项目主程参与过《The Room》、《边境之旅》等项目的制作，多款VR项目的制作，以及手游《猫和老鼠》与《宝可梦大探险》的制作。同时拥有华为的服务器及军用模拟器研发经验。

📝 主策：傅思齐

网易《宝可梦大探险》主策，多款VR项目主策，6年VR行业老兵。参与制作《边境之旅》、《猫和老鼠》等爆款项目。项目《破晓唤龙者》曾在Unity主办的Vision VR/AR峰会中获得亚洲专家组推荐奖赴美参加颁奖礼。

✅ 合作发行顾问：DANIEL

AltaVR初创团队成员，海外发行资源丰富，擅长社群运营口碑发酵，曾从零起步打造超级爆品“A Township Tale”，霸榜Quest商城榜首七周。发行团队中另有十年英文戏剧剧本经验本地化运营、前网易御用discord频道经理、人脉遍布海外VR二创作者/自媒体编辑的资深公关经理等成员。



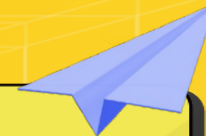
预告片展示

MING
STUDIO

概念预告片



实机预告片



06 市场趋势

MING
STUDIO



2187 亿美元

2024年游戏市场市场价值

33 亿+

预计2024年全球玩家总数

32 亿美元

预计2024年VR游戏收入将至
预计较22年增长56%

5400 万+

VR头显总销量已达到

4600 万+

预计2024年VR行业活跃用户将达



07 共同问题



手游

性能优化

VR

性能优化



08
核心问题

游戏设计

MING
STUDIO

手游

简单好用，比啥都强

VR

堪比造火箭



用户群体

手游

喷子

付费意愿高

VR

专业

更愿意保持观望态度，比较抠门



0

核心问题

制度

MING
STUDIO

手游

版号

VR

Quest商店



公司盈利模式

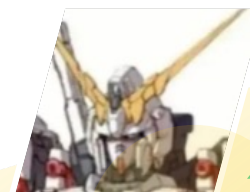
高品质买断制游戏→口碑发酵，技术积累，构筑IP。\$



F2P社交游戏→拓展市场，搭建网络，验证氪金。\$



IP合作游戏→扩大曝光，稳定获利，抢占资源 \$\$



集大成的高品质游戏→彻底形成IP，大量获利 \$\$\$\$

