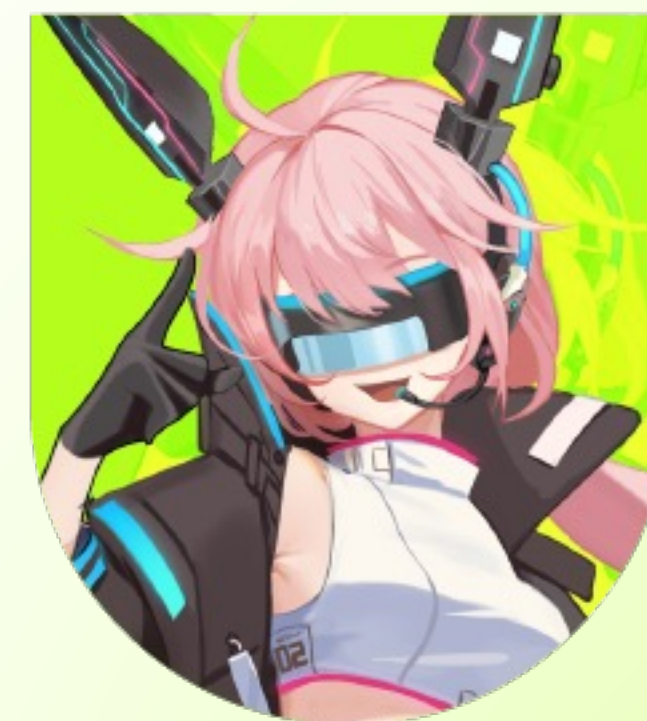




创作者 起航手册

立即起航 →

2024.4



目录^o

认识： 关于口袋方舟

- 口袋方舟介绍
- 口袋方舟可以做什么？

01

创作： 口袋方舟编辑器

- 传统游戏创作的困境
- 口袋方舟与传统引擎的差异化
- 口袋方舟功能导览图
- 兼容不同创作者群体
- 如何转型成为口袋方舟创作者

02

发布： 233游戏平台

- 233游戏平台简介
- 233乐园用户喜欢什么？
- 案例分享
- 爆款游戏的特征
- 如何选品与设计玩法
- 红线与禁忌

03

成长： 创作者扬帆计划

- 技术支持服务
- 创作者激励政策

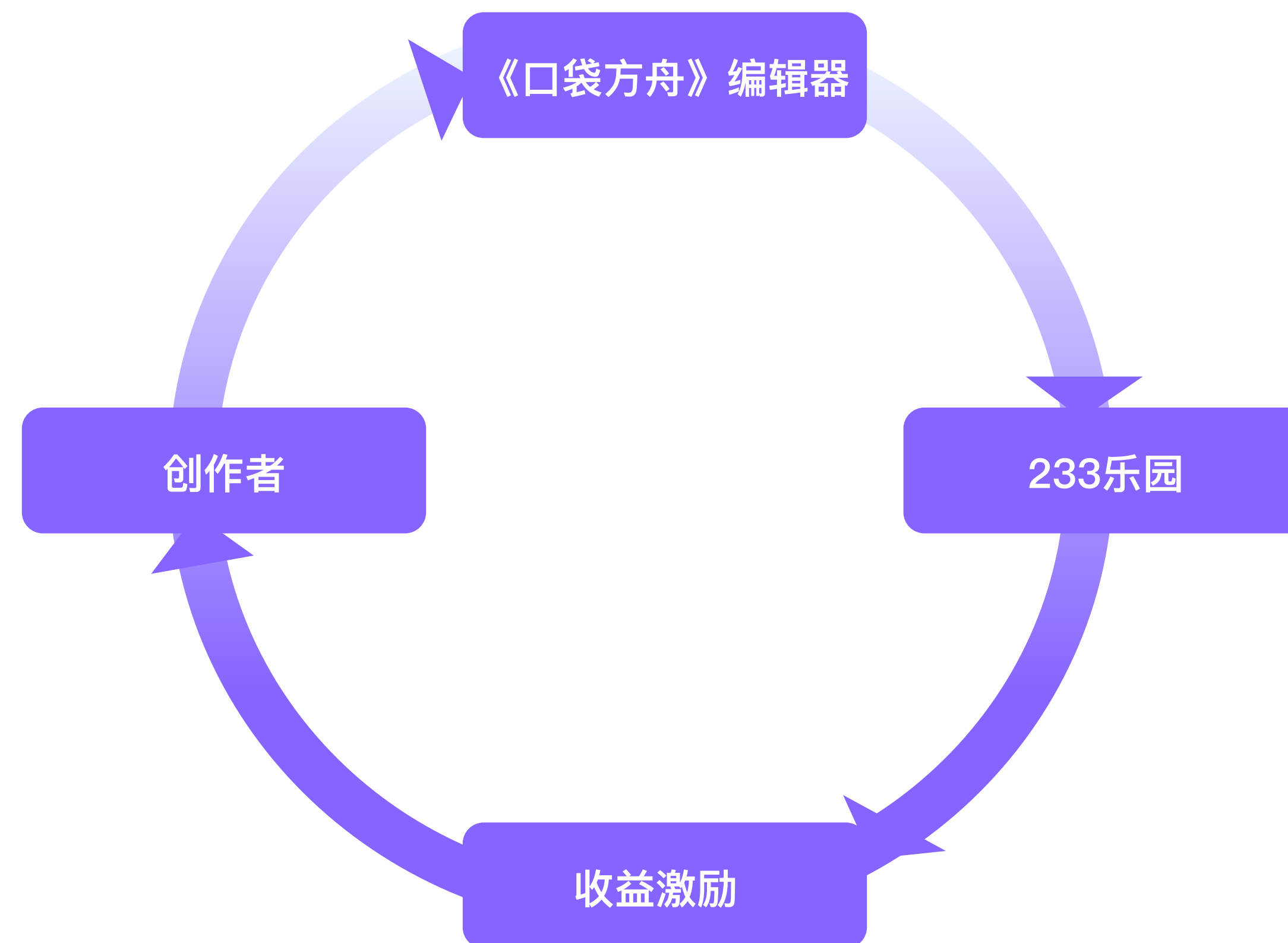
04

01 认识： 关于口袋方舟

01 口袋方舟介绍

○ 口袋方舟是什么？

- 赋能个人与小团队的创作工具
支持各种游戏类型创作，大量免费资源、丰富游戏逻辑对象，原生支持多人联机，让游戏创作简单高效
- 拥有千万玩家的内容分发平台
活跃用户超千万的安卓游戏内容平台。支持口袋方舟编辑器一键发布，通过商业化系统，为创作者的创意带来丰厚的回报



02 口袋方舟编辑器可以做什么

02



角色扮演ARPG



射击TPS



俯视角休闲塔防游戏

创作灵活自由度高，兼容支持各种游戏类型的上限更高

- 无论是角色扮演ARPG、TPS/FPS射击、模拟经营、塔防、非对称竞技、派对游戏、跑酷、解密、rogue-like割草、SOC生存等等，通过口袋方舟都可以在极快的时间完成创作
- 丰富的美术资源库支持二次元、LowPoly、欧美卡通、欧美写实等各种风格。同时，创作者可自行上传，对美术画风更兼容无限制
- 自由调整摄像机视角，3D 第一人称、第三人称过肩/跟随、45度角（模拟经营）、俯视角（IO/塔防）等全支持
- 单机、联机同一套代码兼容开发，只需发布的时候勾选。跨端（移动、PC）兼容

02 创作： 口袋方舟编辑器





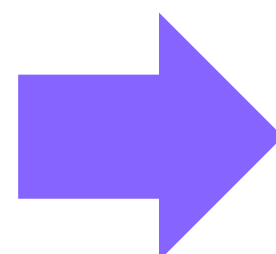
01

传统游戏创作的困境

01

○ 试错成本高

Demo级别产品成本可达数十上百万
周期长达数月甚至半年
对于初学者而言引擎学习上手门槛太高

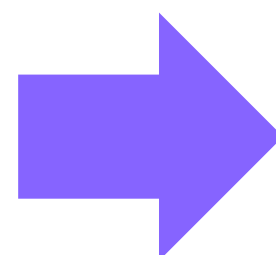


○ 大幅降低成本与门槛

对比传统引擎学习门槛低
大量可复用功能模块及资源，周期和成本能大幅缩减70%以上
无需担忧网络同步/性能/美术侧的优化等

○ 用户获取难

自行挂Steam、TapTap、Itch.io等渠道
无投放宣发下难以获取规模玩家
适配各端/各家SDK和复杂备案上架流程

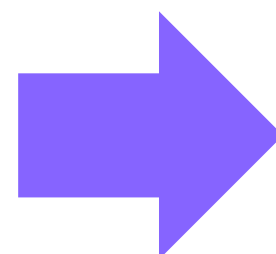


○ 一键发布+平台流量

一键发布至233乐园，
无需买量，免费千万级日活流量扶持
社媒平台KOL/信息流协同推广

○ 想恰点饭好难

卖copy卖不出去多少份
广告要开户+SDK接一堆，用户也不愿意看
版号限制内购



○ 发布就开始获得收益

调用API即可获得广告变现能力
用户对看广告有接受度
商业化数据随时查询，提现简单

02

口袋方舟与传统引擎的差异化

02

○ 口袋方舟：

美术资产	数十万级、多风格资源全免费
数据存储	数据格式友好，无需关心IO瓶颈，接口调用即可完成数据持久化
服务器成本	原生联机支持，平台承担服务器和网络成本
开发技术栈	客户端服务端共用一套代码，TypeScript语言门槛低
网络同步	原生联机支持，无需额外开发，即可获得稳定流畅的网络同步
前后端事件交互	接口调用即可实现网络数据传输-网络事件分发
数据分析	创作者中心集成数据平台、A/B测试能力

○ 传统引擎：

美术资产	雇佣美术/外包制作，百万级别成本
数据存储	自主搭建数据库，设计表格式，IO问题还需集成redis等内存存储插件
服务器成本	需要搭建服务器并承担运维/监控/扩容等工作
开发技术栈	客户端、服务端需要各自开发、联调；C++/C#难度高
网络同步	自主实现网络同步框架(帧同步、网络同步)、解决网络预测、回退、补偿、断线重连等高级特性
前后端事件交互	集成protobuf、json、等数据格式进行网络数据传输，需自主实现数据解析、数据/事件分发等底层操作
数据分析	购买第三方服务，进行开发配置

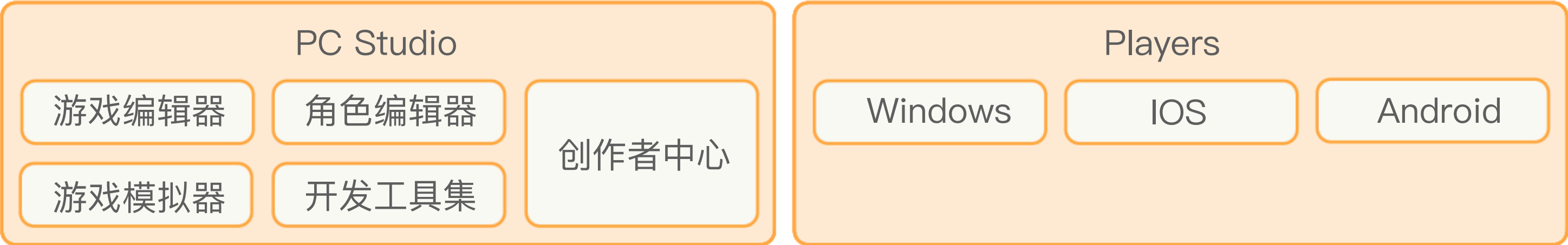
03

口袋方舟功能导览图

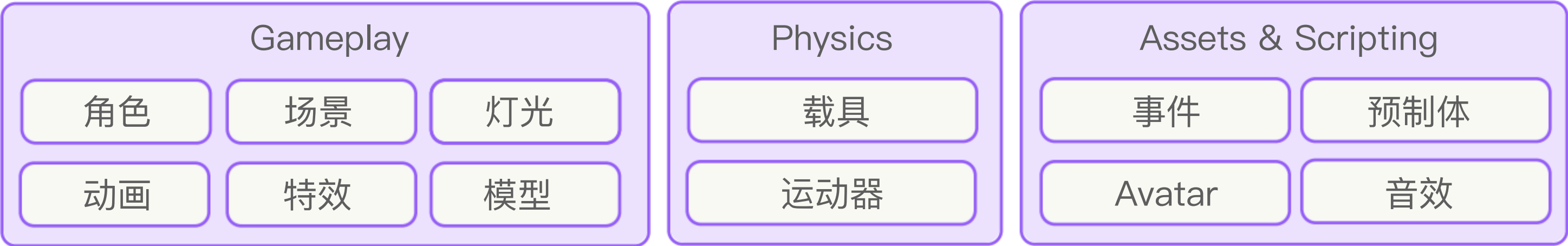
03

口袋方舟编辑器在游戏开发成本与学习门槛上，有绝对的优势

创作工具



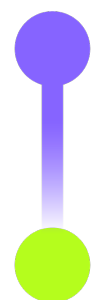
创作模块



在我们的创作者中，不乏学生群体的创作者，无须任何美术、服务器成本，也能发布联机游戏

基建服务





画像

UGC爱好者



- 游戏爱好者或学生群体
- 较少或0游戏开发基础；
- 原始受众为身边朋友或者少量网友

PUGC创作者



- 游戏行业从业人员/业余创作者
- SOLO或者2-3人，身兼多职
- 希望积累受众并获得收益价值支撑创作，达到可以全职投入创作

PGC中小开发团队



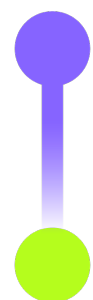
- 商业游戏开发经验
- 各人专司其职分工明确的团队，有能力做自己专属美术
- 对流量、商业化收益有诉求预期

建议与帮助

- 参与训练营，2-3周发布第一个游戏
- 把玩更多其他创作者的游戏，了解用户的喜好和编辑器适合内容
- 关注“手把手系列教程”以及其他创作者活动，学习迭代其他简单品类，通过实战逐渐升级
- 使用AI答疑助手、浏览论坛心得帖

- 结合自身擅长品类的经验及平台用户偏好，对已验证内容焕新/复刻
- 关注平台排行榜、热点追踪和头部游戏的做法，持续提升作品
- 与运营沟通，结合过往平台经验及资源，探讨想做的品类；找准人群后通过快速调优获得成功！

- 了解平台吸量/质量竞争力、品类用户规模与特征
- 关注平台侧的其他资源（外部KOL合作引流/信息流投放等）
- 审核/测试/技术支持等绿色通道协助，共同扶持、扩充团队人员，提升团队规模



03 发布： 233游戏平台



01

233游戏平台简介

01

○ 分发能力：

注册用户超 2亿
每日活跃达 千万级别
联运合作达 20万款
累计发行超 10亿

○ 行业水平：

国内 最大的安卓游戏平台
总时长超 行业第2-10名总和
日时长达 70分钟 10倍于行业

○ 赋能口袋方舟：

口袋方舟编辑器可 直接发布
口袋方舟游戏可获 专属流量加持



02

233乐园用户喜欢什么？

02

○ 基础画像：

青少年用户占比 较高

男女性占比均衡，女性 略高

关注主流社交媒体，喜好较为 受传播影响

讨厌上手门槛和挫折 易于理解，正反馈迅速

玩家游戏中 社交需求 > 游戏成就

广告兑换游戏道具或数值 玩家接受度高

○ 游戏喜好：

获得有趣、现实 生活里无法获得的虚拟体验

题材有趣和可展示性、社交媒体传播热度

游戏美术效果 接受度高，精美不是首要参考

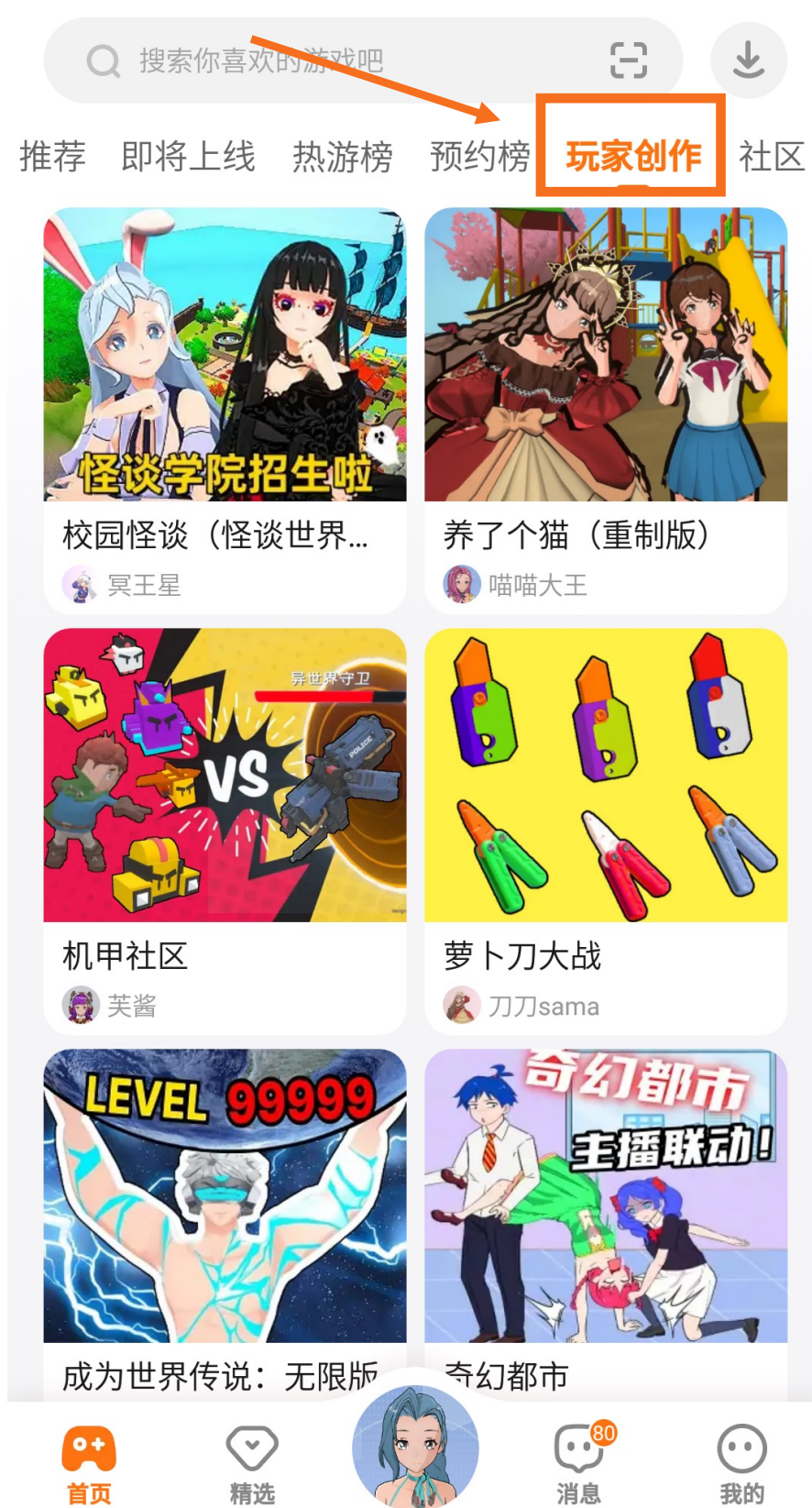
游戏成长与数值 简单，合理性要求不高

时效性、社交性 比剧情/关卡/技巧深度更重要

03案例分享-口袋方舟游戏在哪里？

○ 玩家创作

首页【玩家创作】栏，包含所有由口袋方舟编辑器制作的游戏，是口袋方舟专属流量入口



○ 首页关注推荐

当用户通过详情页、个人主页等位置【关注】创作者后，将会在该用户首页有固定推荐位置



03 案例分享



○ ARPG：冒险世界

上线首月游玩次数 200万+

平均时长 30 min+

综合收益 10w+/月



○ 角色扮演：梦幻魔法校园

短视频传播量 1,000万+

平均时长 30 min+

综合收益 20w+/月



○ 数值养成：动漫战士模拟器

制作1个月，收获点赞 2,000+

平均时长 30 min+

综合收益 10w+/月

04



爆款特征

○ 点击率：

具有吸引力的素材及文案，游戏活跃与点击率强相关。

○ 玩法设计：

游戏理解成本低，用户快速获得反馈

○ 时长&留存：

同等活跃下，时长及留存高的游戏长线收益更客观。

○ 互动率：

创作者与用户在社区内形成良好互动，用户自发在社区发布具有传播性内容。

05 如何选品与设计玩法？

08

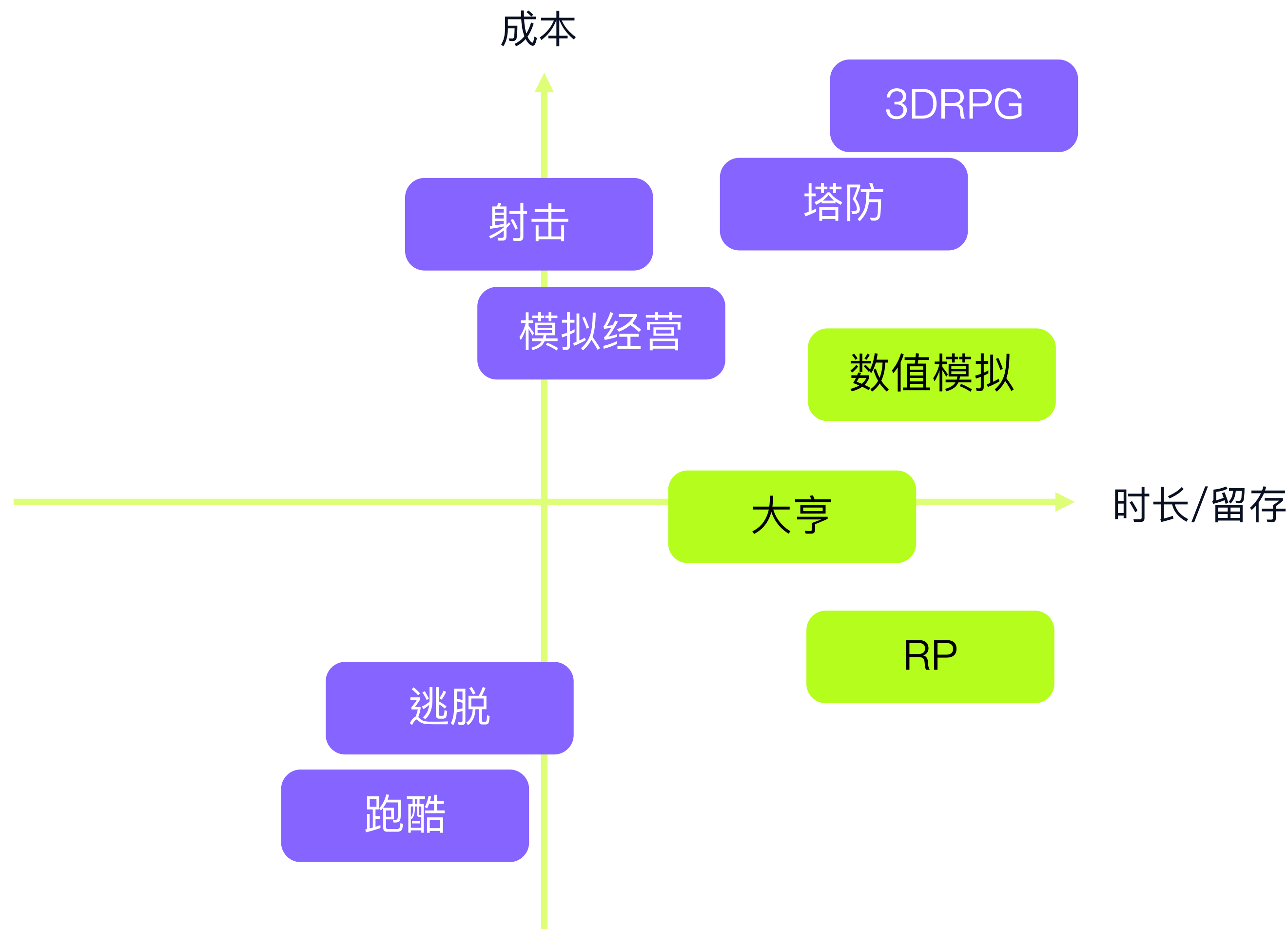
类别	成本	时长/留存	变现
跑酷、逃脱	低	低	低
大亨、数值	中	中-高	中-高
塔防、RPG	高	中-高	中-高

• 低成本品类：跑酷、逃脱

创新传统玩法、通过低时长留存创造短期快速变现，通过迭代经验摸索爆款路径。

• 高成本品类：塔防、3DRPG

通过玩法拓展结合美术、题材，通过中长留存提升LTV，获得长线经验突破点发掘发展空间。



○ 游戏完整性

内容必须在独立情况下足够构成合理完整体验（不允许如空场景、严重影响体验的bug、开源模板简易修改换皮发布等）

○ 误导用户

不得故意误导用户，在错误期待情况下进入游戏（包括虚假首图及详情页描述、以误导用户为目的故意使用与其他作品高度相近的名字等）

○ 用户友好

不得攻击、辱骂或以任何方式蓄意造成用户的负面体验。创作者应极及时为用户提供合理协助并在收到投诉后，采取适当的解决措施

○ 诱导用户离开

禁止任何聚合跳转为主要目的的作品，或任何作品内含强诱导用户前往其他游戏/社区或在站外进行下载或支付的信息或行为

○ 反洗钱与赌博

禁止以赠送或承诺作品内虚拟资产外任何财物来吸引用户游玩内容；禁止向用户回收购买作品内的虚拟资产

○ 流量操纵与违规收益

禁止以不诚实方式操纵干预推荐机制与流量分配和转化；或针对激励计划和活动漏洞来获取不诚实额外收益

不可踩红线

违反法律

色情低俗

暴力、血腥、恐怖

明令禁止的游&题材

歪曲历史文化&政治

不良语句

侵权

04 成长： 创作者扬帆计划



01 服务支持

01

○ 解决立项难题

- 创意分享：挖掘全网热门话题提炼休闲创意玩法、市场动态
- 定制合作：提供完整项目方案定制，全程深度参与提升产品成功率
- 立项交流：经验丰富运营线上线下拜访交流提供有价值的立项建议

○ 玩法/题材库

- 休闲游戏产品库：提供历史吸量数据、测试数据、版测数据、上线数据
- 内部创意沉淀：提供可复用的题材、玩法、资源

○ 商业化

- 完善的周边系统、商业化设计参考
- 商业化案例详细案例拆解分析

○ 技术支持

- 创作者社群/论坛1v1专人答疑，解决在创作过程中关键阻碍
- 官方教程、品类“手把手教程”、策划美术类教程
- 定期线下拜访、片区创作者技术分享会

○ 看数迭代

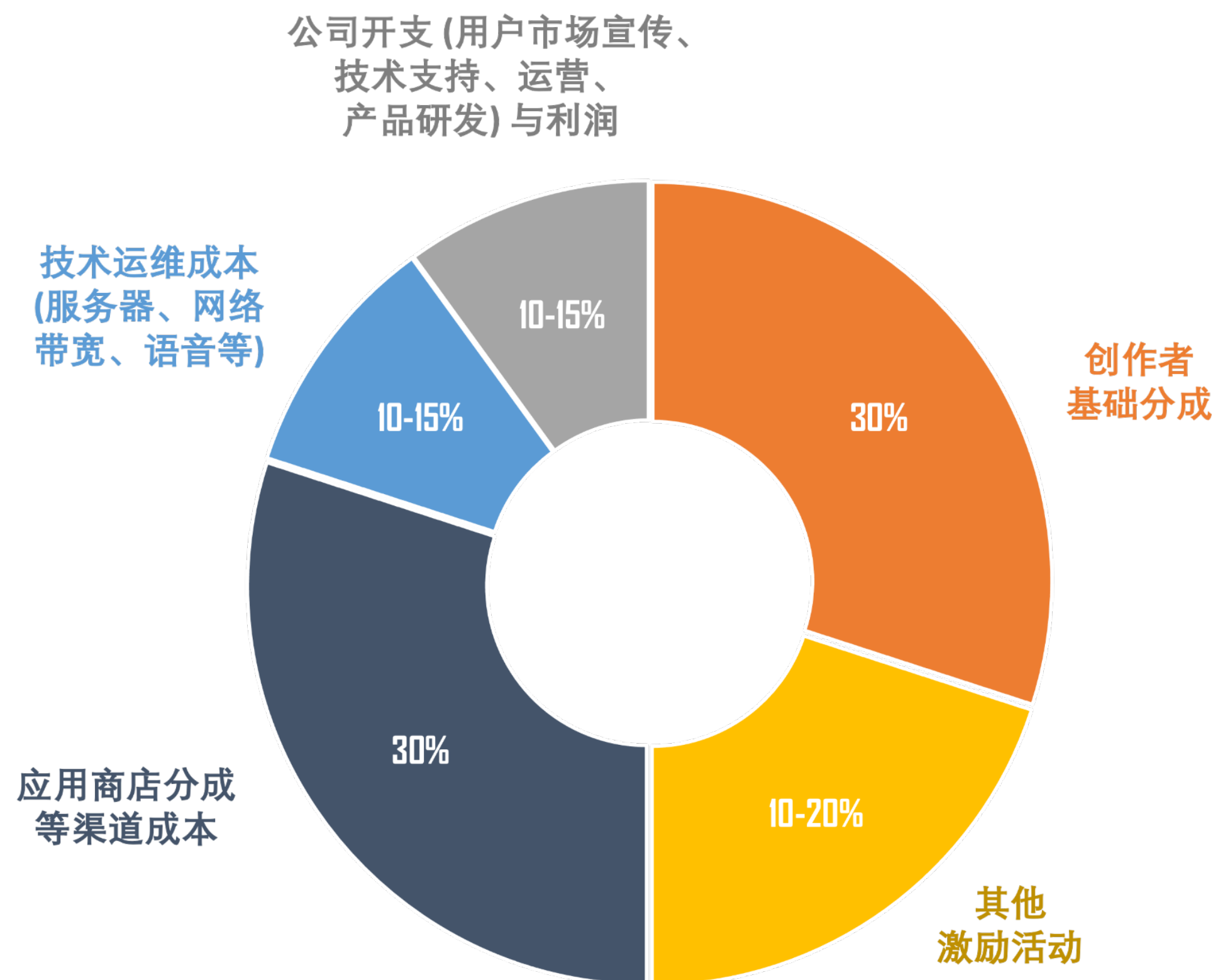
- 游戏测试：支持游戏版本&素材AB测试
- 数据后台：成熟数据后台为创作者提供游戏、性能、商业化等数据



02

创作者激励政策

02



激励措施

○ 广告分成：

获得游戏广告收入 30%分成，上不封顶

○ 时长激励：

依据用户游玩时长、留存等数据，给予指定奖金，单款最高可达10万/月

○ 活动支持：

常态化运营活动，如用户关注度、品类探索创新、技术分享贡献等给予额外奖励与流量扶持

2024年口袋方舟将提供过亿级现金预算及每天超5亿曝光助力创作者成长



THANKS^o

