

Глава 15: Издатель приходит к вам.

В Хуаго, вероятно, существуют десятки платформ прямых трансляций, и Danmaku.com — лишь одна из них, но благодаря огромной базе пользователей он далеко впереди, а его развитие намного лучше, чем у других платформ. Обработка якоря также очень хорошая, а содержание золота в нем также выше, чем в якорях на других платформах.

У Мэн Шу была учетная запись только на Danmaku.com, поэтому он сразу же вошел в систему.

После входа в прямой эфир, молодец, не нужно выбирать категории, первые две из раздела «Рекомендуемые прямые трансляции» на главной странице — это непосредственно Dark Forest.

Игра уже такая горячая?

Мэн Шу моргнул, пожал плечами и небрежно щелкнул мышью.

Он не использовал форму анкетного опроса или прямой трансляции с глаза на глаз для сбора мнений.

Благодаря этим двум формам легко получить такого рода придирчивые отзывы или мнения игроков, которые учат вас создавать игры, и бывают даже случаи, когда облачные игроки прячутся в них, чтобы дать подсказки.

Можно сказать, что это типичный неблагодарный путь.

Таким образом, по сравнению с этими двумя формами для разработчиков более эффективно смотреть прямую трансляцию после игры.

Посмотрите личный опыт этих людей, а также их мысли и мнения во время игры и т.д.

Посмотрев десятки стримеров в течение двух часов, Мэн Шу собрал несколько положительных отзывов об оптимизации игры.

Например, слишком мало ресурсов, запечатанные двери и окна слишком легко сломать, сюжет неясен и непонятен, нет руководства по заданию и т. д.

Он помнил обо всех этих проблемах и планировал оптимизировать их при трансплантации VR-версии.

Игра Dark Forest несколько отличается от оригинального мира.

Некоторые места он модифицировал в ходе разработки.

Например, ночное событие в первой зоне «Сухой луг», оригинальная игра считается уровнем для новичков, в основном приходят все дикари и дикие собаки, в этом нет ничего сложного.

Но под его модификацией могут появиться всевозможные монстры и призраки.

Он также задумался, не приведет ли такая модификация к тому, что в нее никто не будет играть, но когда он подумал, что, если он не сможет справиться даже с «Темным лесом», то с таким же успехом он мог бы не делать таких тяжеловесов, как «Мертвый космос» и «Побег» в

будущее.

Поэтому он скорректировал сложность игры, начиная со сложного уровня.

После того, как разобрались с этими делами, было уже 9:30.

Мэн Шу щелкнул по механизму разработки, который могут использовать обезьяны, и приготовился продолжить работу над последней главой.

В этот момент внезапно зазвонил его мобильный телефон.

Звонил незнакомый номер.

Мэн Шу нахмурился, немного подумал и нажал кнопку подключения.

"Привет?"

Телефон молчал две секунды, а затем послышался женский голос, более деловой стандарт.

[Привет, это Unlimited Online Entertainment. Мы — платформа, специализирующаяся на разработке игр, их эксплуатации и распространении. Вы разработчик «Темного леса» господин Шуо Гуан?]

Мэн Шу нахмурился.

К вам приедет издатель игры?

Мистер Мерцающий Свет?

Действительно, где бы вы ни находились, у вас будет такое почетное звание.

"это я."

Получив положительный ответ, звонивший ответил сразу же.

[Здравствуйте, г-н Шуогуан, мы понимаем, что ваша работа «Темный лес» в настоящее время находится на киберплатформе и раньше не получила широкого распространения в Китае. Сталкивались ли вы с какими-либо трудностями при распространении?]

Закончив говорить, прежде чем Мэн Шу успел ответить, женщина-бизнесмен продолжила говорить.

[Мы — компания по разработке и распространению игр с очень высокими возможностями и уровнем. Большинство членов нашей команды работали в известных зарубежных игровых компаниях. Для этого вы можете поискать в Интернете квалификацию и состав персонала нашей компании.]

[Мы обладаем более чем 26-летним опытом работы в отрасли, разработали различные оригинальные игры и представили миру такие замечательные произведения, как «Звездный путь», «Подземная война», «Храбрые воины» и «Продвинутое действие». Она также выпустила высококачественные отечественные игры, такие как «Legend of Jianghu», «Peak Blue Ball» и «World of Gods». Уровень отрасли нельзя назвать высшим, но руководитель все же может себя назвать.]

[На этот раз я связался с вами, чтобы узнать, что у вас, похоже, есть только один канал продаж на киберплатформе, поэтому я хочу знать, нужно ли вам наше профессиональное распространение?]

Мэн Шу не мог не чувствовать стыда в затылке.

Вы действительно можете говорить.

Похоже, его дрессировали

Мэн Шу не новичок в издателях.

Оказывается, две игры о боевых искусствах, получившие номер версии в мире, были изданы издательством в Китае.

Два мира, будь то игры, фильмы, альбомы или что-то еще, невозможно отделить от издательства.

Потому что в определенной степени издатели могут значительно сократить работу по продвижению и затраты продюсеров, а также сэкономить время.

Отношения между ними эквивалентны автору и издательству. Разница в том, что издательство может не только издавать книги, но и писать книги самостоятельно.

Так что в определенной степени автору все же приходится рассчитывать на издательство.

Издатели и продюсеры такие.

Ответственность за производство лежит на продюсере.

Издатель несет ответственность за эксплуатацию и продвижение на ранней стадии, а также за послепродажную обработку на более позднем этапе.

Например, работу по отправке на рецензию также берет на себя издатель.

Проще говоря, всю работу по дому возьмет на себя издатель, а он будет отвечать только за разработку и производство, что значительно экономит время обеих сторон и повышает эффективность.

Просто нужно потратить немного денег.

У производителя может быть несколько дистрибьюторов, которые распространяются в разных странах и локализованы.

Издатель также может инвестировать или спонсировать нескольких производителей и получать от них прибыль.

Конечно, производители также могут разрабатывать и распространять продукцию самостоятельно.

Суть в том, что вы стали больше и сильнее до такой степени, что можете взять на себя весь бизнес.

В противном случае лучше всего найти издателя честно.

Текущая ситуация Мэн Шу не позволяет ему интегрироваться.

Ведь компания только создана, в ней нет ни одного сотрудника, игра только вышла, это еще полуфабрикат, а средств недостаточно.

Работа по разработке слишком загружена, как я могу быть уверен в том, что смогу заняться распространением?

Затрат на продвижение ему хватит, чтобы выпить горшок!

«Есть ли у вашего дистрибутива какие-либо преимущества?»

Мэн Шу откинул спинку стула и лег, положив ноги на компьютерный стол, с ровным выражением лица.

[Учитель Шуо Гуан, у нас много преимуществ, одно из которых заключается в том, что у нас много каналов продвижения. Все известные вам видеосети, сети секретной информации, сети СМИ, социальные платформы, поисковые системы и т. д. являются нашими каналами продвижения. Более того, мы подписали соглашение с поставщиком каналов, и найти канал самостоятельно гораздо дешевле, чем вам, и это может сэкономить много средств.]

После паузы женщина-бизнесмен продолжила говорить.

[Например, если вы рекламируете игру на Danmaku.com, они берут с вас 100 000, но если мы пойдем, они возьмут только 50 000–60 000.]

ой?

Глаза Мэн Шу загорелись.

Это хорошее преимущество.

но.

«Ваша компания имеет более чем 20-летний опыт работы в отрасли, не правда ли?»

[Конечно, Учитель Шуогуан. Руководство компании ценит ваш труд и считает, что у вас многообещающее будущее, поэтому специально напомнило мне предоставить вам новый план поддержки работы.]

Новый план поддержки работ?

Мэн Шу поднял брови, и уголки его рта слегка приподнялись.

«Какой метод поддержки?»

На другом конце телефона раздалась зрелая улыбка, а затем он заговорил.

[Если ваш «Темный лес» будет опубликован нами, то вашу следующую работу мы поддержим фондом развития для вашей следующей работы, позволим вам провести раннюю стадию, а затем продолжим публикацию у нас.]

Мэн Шу внезапно улыбнулся.

Поддержка, это хорошее слово.

на самом деле это просто еще один способ сказать «инвестиции».

Инвестирование рискованно.

«Это хорошо, так вы примете участие в разработке игры?»

[Вообще нет, хотя у нас есть профессионалы, мы вряд ли будем вмешиваться в работу разработчиков, чтобы не сбивать ритм. Только когда разработчик сошел с ума и нуждается в помощи, у нас будет кто-то под рукой, чтобы взять и выполнить работу.]

Мэн Шу кивнул, такие вещи нормальны даже в оригинальном мире.

Некоторые небольшие студии, состоящие всего из нескольких человек, обязательно столкнутся с техническими трудностями в процессе разработки.

В этом случае мощный издатель поможет решить ее.

Но если издатель не сможет ее решить, тогда появятся такие произведения, как «Hello Heroes».

«Подобные вещи очень рискованны. Вы когда-нибудь задумывались о том, что делать, если игра плохо продается, продажи плохие, и вы не можете вернуть долг?»

[Мистер. Шуо Гуан, мы публикуем не только твои работы. Если вы потеряете деньги здесь, у нас, естественно, найдутся другие места, чтобы компенсировать это. Таков способ ведения бизнеса, абсолютной чистой прибыли нет, и везде есть риски.]

[И тебе это удалось, не так ли? Хотя ваш «Тёмный лес» пока только на стадии EA, его популярность и известность достигли пика. Вы рассказали всей индустрии фактами, что рынок игр ужасов все еще существует. Я верю, что кроме нас к вам придут и другие издательства. Мы также верим, что ваша следующая работа никого не разочарует.]

Что ж, лизать было очень удобно. Мэн Шу сказал, что ему нравится слышать подобные комплименты.

«Ребята, у вас есть собственная игровая платформа, верно?»

[Да, это называется IGame. В Китае всего две платформы. Мы в их числе, и на нем проходит большинство отечественных игр. Вы также понимаете, что некоторые мелкие разработчики не могут позволить себе комиссию киберплатформы в размере 30%, поэтому наша платформа — лучшее место для них.]

Мэн Шу кивнул, выражая свое понимание.

Хотя киберплатформа является крупной глобальной платформой, ее комиссия очень высока.

Некоторые небольшие фабрики тратят время и силы на разработку игр. Если они плохо продаются, плюс 30% рейка, то, по сути, они даже не смогут вернуть свои деньги.

Поэтому я выберу следующую лучшую отечественную игровую платформу.

«Сколько у вас комиссия?»

[5%]

«Как рассчитать комиссию за продвижение всей сети?»

[Мы несем за это ответственность. Мы выберем веб-сайты с большим трафиком для размещения рекламы, такой как видео и всплывающие окна.]

«У вас есть канал консольной платформы?»

[Конечно, мы всеплатформенные каналы. Если ваша игра готова для консольной платформы, мы тоже можем это сделать.]

«После того, как игра будет передана вам для выпуска, нужно ли снимать киберплатформу с полок?»

Человек, говорящий по телефону, некоторое время задумался, словно собирая слова, прежде чем заговорить через несколько секунд.

[Конечно, мы хотим снять его с полок, а затем продать на нашей платформе. Однако, учитывая, что вы подписали соглашение с агентом киберплатформы, мы не будем вмешиваться.]

Мэн Шу кивнул, уже понимая это в своем сердце.

«Прежде чем вы отправите мне контракт, я должен рассказать вам о ваших планах на следующую игру и посмотреть, готовы ли вы его принять, чтобы не тратить зря время обеих сторон».

[Хорошо, пожалуйста, говори.]

«Поскольку у вас есть план поддержки, я все проясню. Следующая игра все равно будет хоррором. Более того, я планирую превратить ее в VR-игру».

[]

В трубке повисла тишина, и ему потребовалось много времени, чтобы выговориться от удивления.

[Учитель Шуо Гуан, вы уверены? Вы тоже представитель индустрии, тогда вам следует знать, что VR-игр пока вообще нет.]

"конечно."

Мэн Шу покачал стулом, прервал женские дела и улыбнулся.

— Я уверен, и я тоже это знаю.

«Теперь тебе решать, хочешь ты этого или нет».

(конец этой главы)

<http://tl.rulate.ru/book/99319/3390078>