

最大化KickStarter众筹的价值

《C-Wars 水晶战争》实例分析

周鲁 [Loup Zhou]
傲逆软件, CEO & 创始人



GAME DEVELOPERS CONFERENCE™ CHINA

SHANGHAI INTERNATIONAL CONVENTION CENTER

SHANGHAI, CHINA · OCTOBER 19-21, 2014



傲逆软件?

鬼
傲
逆



2D宅

技术宅

街机控

偏执狂

自研引擎

像素达人

游戏



游戏

像素

16-bit



核心玩法清晰

发售平台



PSV

3DS

海外团队？



你们到底谁？

中国 独立游戏人

国际化？

稻船敬二



380万美元

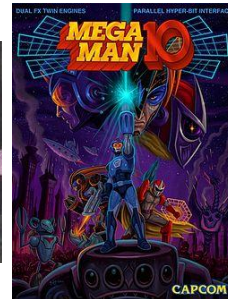
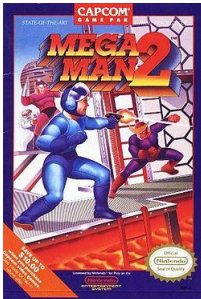
理查·格里奥



190万美元

KICKSTARTER

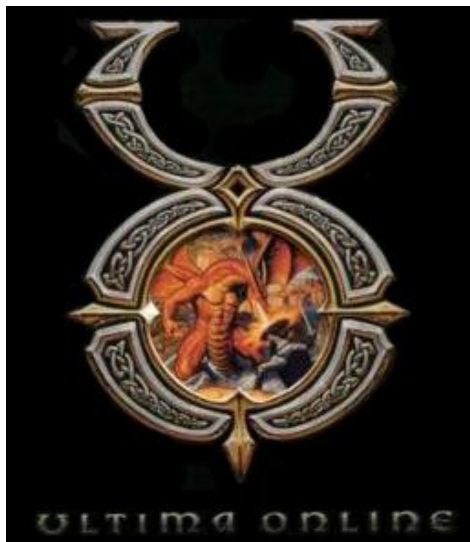
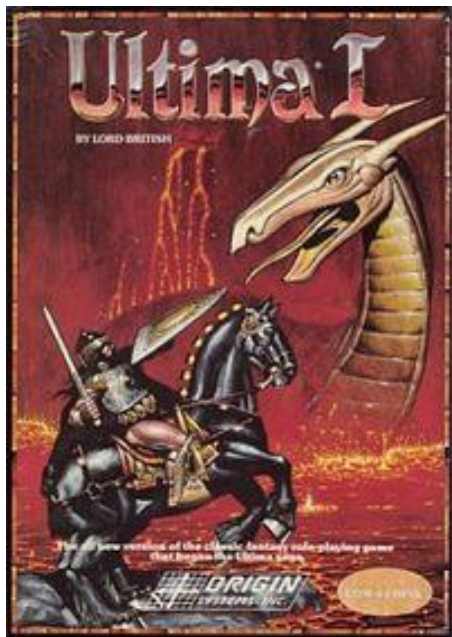




稻船敬二

380万美元





理查·格里奥

Lord British's

Shroud
of the Avatar
Forsaken Virtues

190万美元

稻船敬二



380万美元

理查·格里奥



190万美元

KICKSTARTER



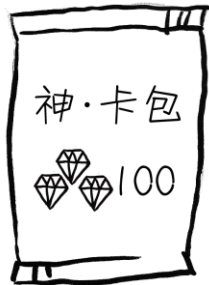
高失敗率

65 %



KS自筛公式【类型篇】

手机网游



首冲6元 就送6666💎

充值



VIP9 已充值 : 75562/100000

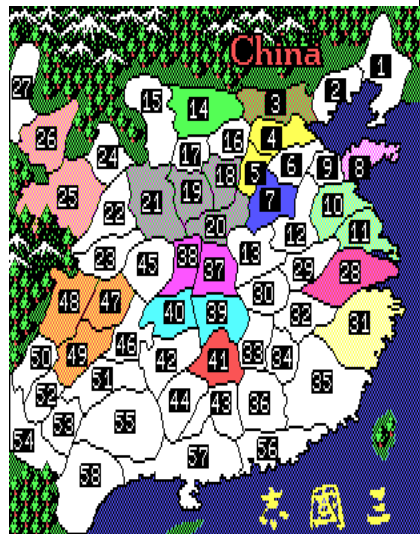
平台负能量+无法用Steam

端游页游



KS预售模式很难把握

三国，战国，五代十国



5.	6.	7.	8.
Yuan Shu	Liu Biao	Dong Zhuo	Liu Yan
36 89 60 95 95 60	38 41 74 46 96 25	47 73 58 91 96 61	53 57 84 32 95 61

Three Kingdoms

文化差异，增加阅读难度

AVG



本地化校对难度

致敬产品



致敬20年前，可。

自筛公式

无名团队/AB轮团队

通用文化

HARDCORE game

希望上主机

想去Steam

纯公关

可以开始思考筹备

额外判定

同上，但缺钱

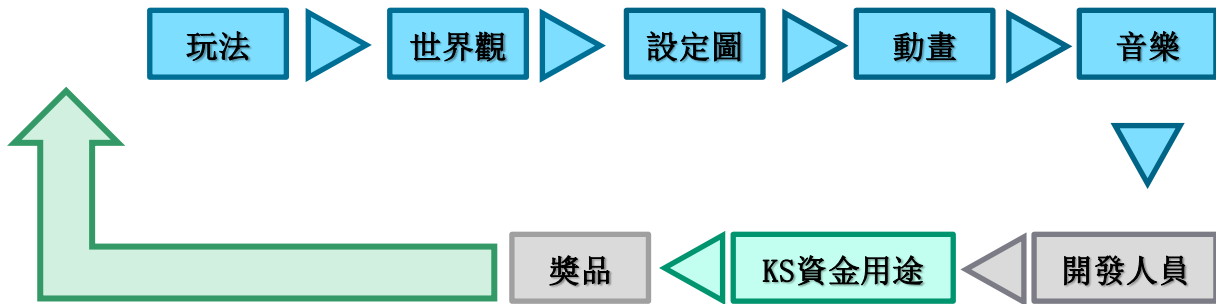
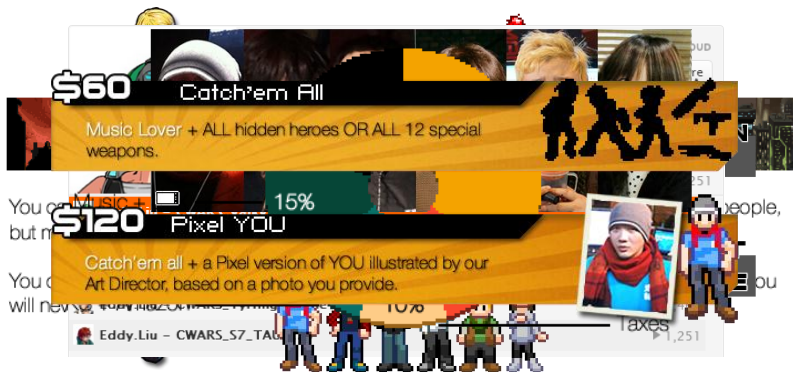
别…

同上，不缺钱，但完成度 $< 80\%$

也别…

排布要科学

视线流：



最好的图 ➡ 前置

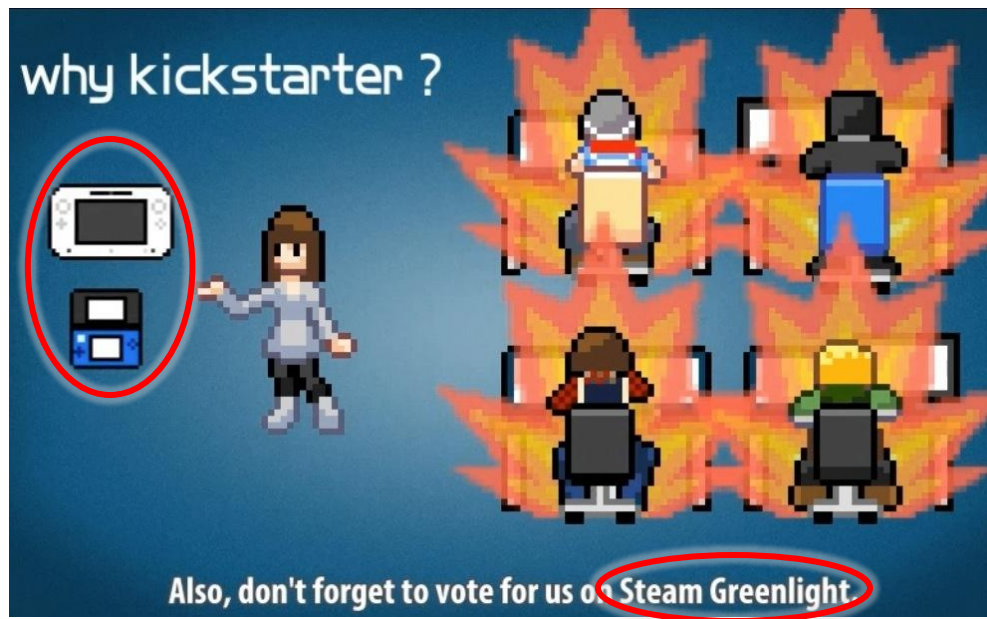
KS主视频

游戏到访谈的连接

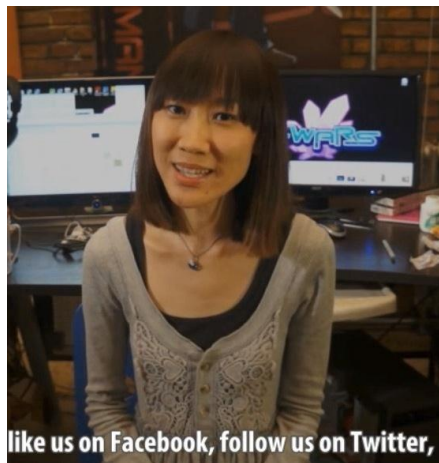
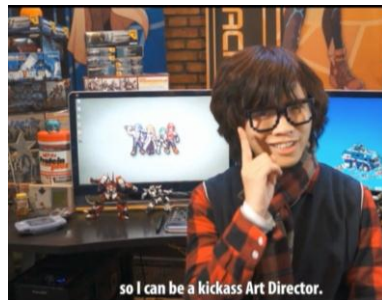


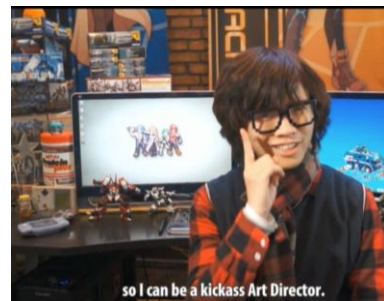
无缝

需求清晰



特征化





标签

呼叫本土支援

亚洲团队

像素

北京团队

手持型游乐器控

有趣

非日本团队

复古

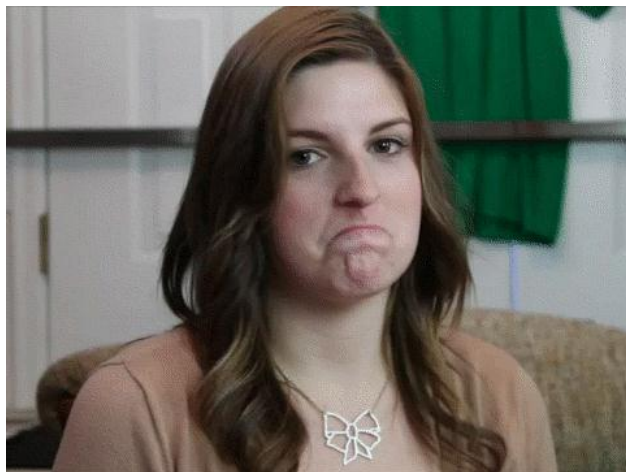
国际化

爱游戏

KS了，一起来弄钱！！



白捡的钱？



请准备好亏钱

KS到底什么？



大哥们的游乐场？
KS，是人色肉。
小团队的老虎机？



©高桥留美子

吃了它



吃



死
大成功

死?

Lightford on July 18, 2013 [Backer info](#)
Random question about 3DS version: Say I have the explorer tier and all the special weapons. How will the game know I should get more things? Would it better to get a Steam code instead? Or will the 3DS version have everything? Something I was looking over today since I was an early backer and pledge a little more to get Explorer tier. Thanks.

TheChosenOne on July 14, 2013 [Backer info](#)
Already time for an update?

bucen on May 14, 2013 [Backer info](#)
Question: Can I expect a Wii U Pal version or 3DS Pal Version (as I live in Germany)

Jason Berry on May 14, 2013 [Backer info](#)
Spoke too soon - I just rec'd the Authorization Email!
WhooHoo ~!

Eric Payawal on June 10, 2013 [Backer info](#)
We're still over three thousand backers short, but that's okay for now. I respect that some people aren't frequent forum users, or even lurkers. On the other hand, they're missing out on all the goodness we're getting over there, like the special weapon voting. They really should read Update #16, if they want to get involved in that. :)

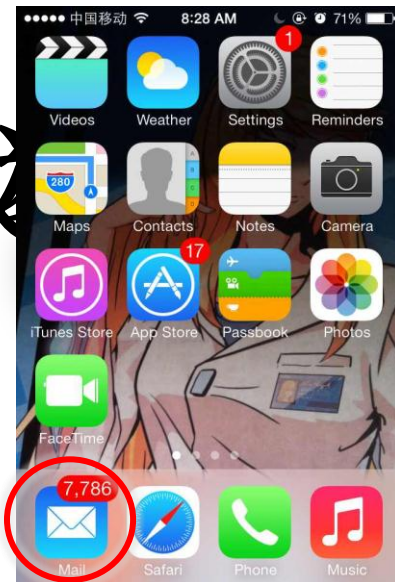
研究+1

准备+2

体力+1



研究+1
准备+2
体力+1
开发+1
销售+1
推广+1
宣传+1
运营+1
客服+1
售后+1
物流+1
仓储+1
财务+1
人事+1
行政+1
法务+1
审计+1
税务+1
保险+1
证券+1
银行+1
信托+1
基金+1
期货+1
期权+1
股票+1
债券+1
基金+1
期货+1
期权+1
股票+1
债券+1



请做好身心崩坏的准备。



C-Wars后来呢？ 大成功？
请看成就列表

钱!



C-Wars: Roguelike Pixel...

Successfully funded!

298% \$95,574 **Funded**
funded pledged May 11, 2013

$$+ \text{PayPal} = 300\%$$


Steam青睐之光 = PC唯一活路

1400 games

黑盒



投票

媒體

KICKSTARTER

国际奖项

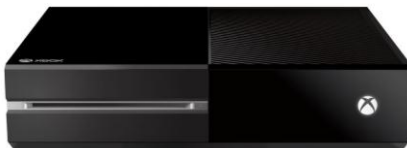
Steam青睐之光 = PC唯一活路

1400 games

黑盒

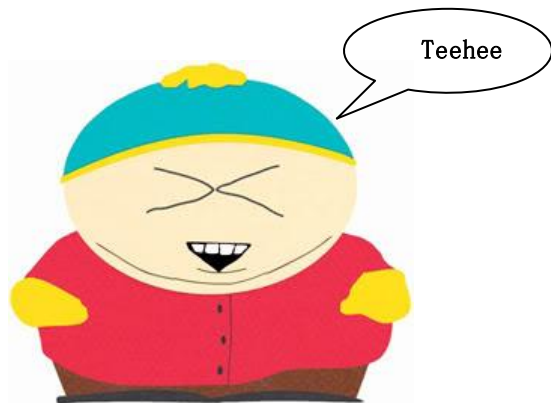


Xbox One执照



客厅型！ 第八代！ 主机！！

各种Console



PSV执照

3DS执照

WiiU执照

媒体关注



时至今日，移动平台与社交平台开拓的新玩家群体大多不会在意开发者的名声积累或是产品的出处，但基于PC与主机平台的核心玩家市场依旧保持着相当高的挑战难度，《水晶战争》诞生于手机平台，却凭借自己进军PC和主机平台的野心获得了海外媒体的关注——做逆有挑战3DS、WiiU和PSVita的野心，并且已经与任天堂和索尼的开发者事业取得了联系，正在争取掌机的开发权限——这是任天堂和索尼的一小步，却是中国游戏界的一大步——只能通过惊人的消费能力和天文数字的市场规模向世界证明自己的存在的现实并不值得庆祝，中国游戏界迫切需要的是拿得出手，能够令海外玩家群体为之喝彩的出色作品，以此填补形象的空缺和名声的空白。

首家国人KS游戏团队成功

被谬赞“国人之光”

网媒纸媒国内外 100+报道

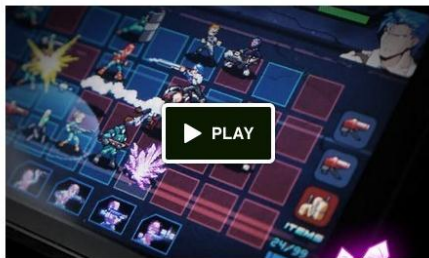


Brian Fargo @BrianFargo

12h

It's exciting to see a successful Kickstarter campaign from China that is supporting Kicking it Forward. @Onipunks
kickstarter.com/projects/10542...

Expand



C-Wars: Roguelike Pixel Art PC Game

What happens when Cyberpunk apocalypse roguelike meets RTS in C-Wars!
Joynews.cn



大发行商希望发行



以及其余 10+海外发行商

于是我们…

幻觉1： 游戏已经热卖



KS游戏中国第一组，我们简直就是…！！

1.4 和 8个月之后的1.6对比



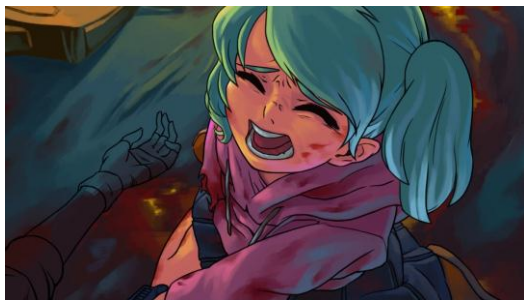
1.6



1.4



欢迎来到 傲逆 之变异



变异开始 【美术篇】



鬼打墙的模型改动死循环 上千动画要重做

变异继续 【策划篇】

变异继续 【策划篇】

格子的属性提升

卫星地图炮

三武将系统

格挡

可打坏的战场补给变成掩体

合体攻击

电锯

技能牌

飞机支援

子弹洞穿爆头断肢炸裂一地渣滓

武将升级

机体损毁

矿石采集

双手持武器

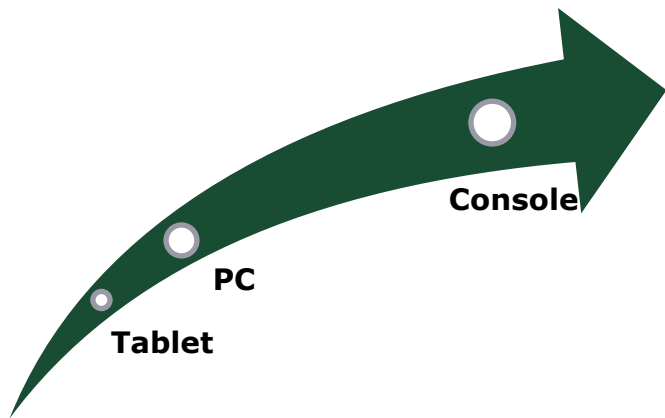
击退

飞天机娘

敌人投掷敌人的投掷攻击

纯胡来

变异之阻断进化 【程序篇】



开发难度提升

变异之阻断进化 【程序篇】



我们以为的Console开发

变异之最终崩坏前夜

幻觉2：已经赚钱了



大哥，钱分了呗！

变异之最终的最终的崩坏时刻

内开发机都是我给你们拿的！！老子…

但主程还在



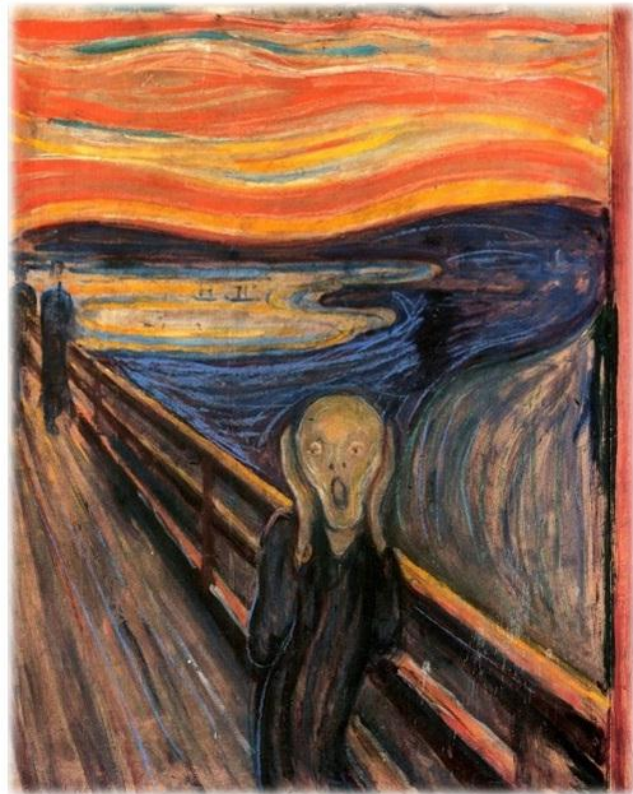
平均一起战斗3年的队伍，灭亡

团队崩坏事件

超高机率

首次游戏获奖
如何发布? 什么
首次游戏发售

A轮融资



何时？

崩坏之前，你有4+来发售
有产品，就不怕团队解散

然后呢？

崩坏之后，5个月

Beta!!





为什么？

技术在

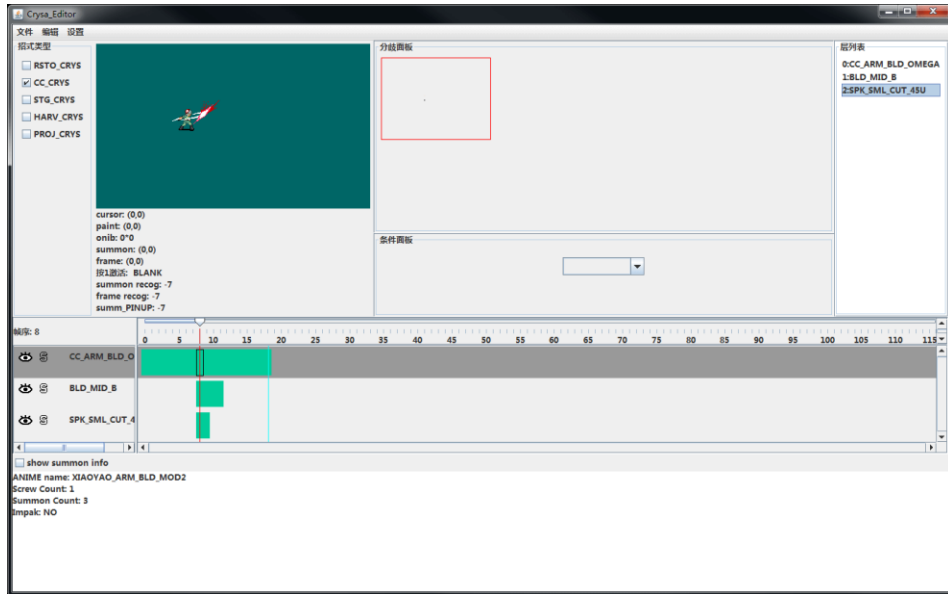
1000人同屏!



鬼引擎



技术在



鬼工具包



技术在



比赛: Global Game Jam

名称: 雪梨必须死

类型: **beat'em up**

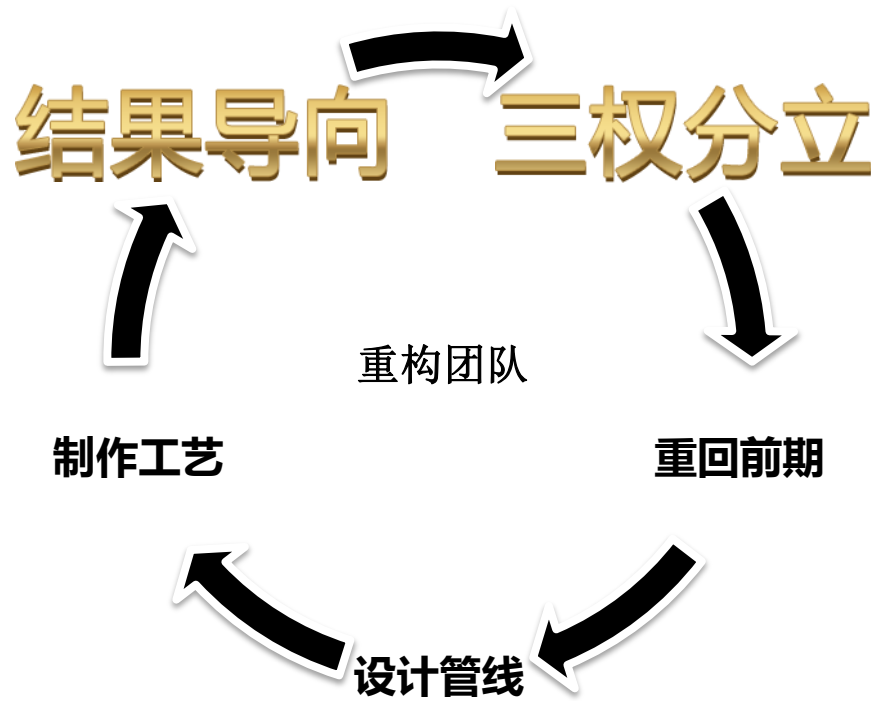
团队: 1程序, 2美术, 3人

制作时间: 48小时



“Globe Game Jam中国赛区最美丽游戏”

方法论在



重生



崩坏之后，6个月

PC版 C-Wars

完成

来自最终的最终崩溃的

冲击波



Backer们急了



Lucis on July 30

Hi, since you announced "exclusivity on XBOX ONE" (at least that was your wording on weibo). what does it mean for backers like us?

操作不舒服！！

求720P



Sharan Chandran on July 17

You all really over shot the release date on this



Decker on August 9

start the game so somebody else can get exclusivity first get it? Glad I didn't choose to back at a higher amount.

嘿，游戏咕？！



Gary MacDonald on August 20

Seems like classic bait and switch here. Baite funding the game and now as soon as they've (which isn't what any of us backed or funded it pushed to the top of the priorities list while the backers have all just been shat on.

Last thing i will back from these guys.

做完没有？

“告儿你大爷老子要告你！”

c-wars |
c-wars 3ds
c-wars release date
c-wars
c-wars wii u
c-wars alpha
c-wars demo
c-wars onipunks
c wars ios
c wars steam
c wars android

Google 搜索

手气不错

独占？

什么时候出3DS版？



As for class action lawsuits let's not kid ourselves there is no way **legal action** can be done against a project creator, this is part of the Kickstarter BS Terms of service is basically "buyer-beware-if-you-get-scammed-too-bad" policy. This is why I am not gonna back any games in the future, unlike Steam which will refund you if the game is out to con you (like the WarZ), Kickstarter just takes all our money and doesn't do any quality control or take **legal action** against scammers, every single scam out there has been exposed by backers, I have not heard of any incident where KS took any action to ensure the project creator follows through on his promise to deliver.

混江湖要讲信用 搞公关得有战略

我们需要开发时间
我们需要安抚Backer们



Fans爱游戏
吵架无益，解释无用

经常发布试玩? → NO!!

准备好发布版本，一个月一个，争取开发时间!!



谁刚说要告我们来着？

我们为Backer做的



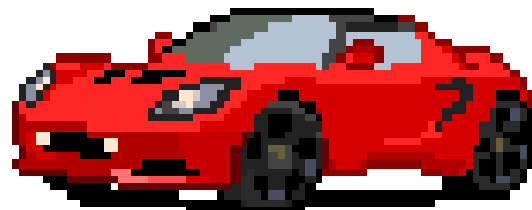
像素Backer



KICKSTARTER BACKERS



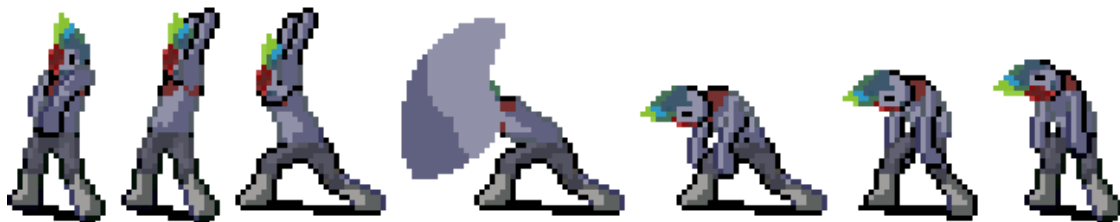
英雄的你



战士的你



僵尸的你



Backer为我们做的



YANG LV

发送至 我 ▾

啊，睡了个懒觉，才看到，谢谢ONI 团队，祝C-war大卖，我会借个轮椅咕噜车轮过去买的，如果跑得太急摔断了腿。

“ Really nice video and fantastic project! This is a project me and my programmer friends would like to work on, futuristic story, old school pixel art + 2D anime style, badass characters. Besides that, I am more curious about the game play, a combination of real time strategy and classic tower defense. Please keep on doing great job, and show the world the bet of you! 做为一个中国土生土长的游戏迷，我深深佩服你们为实现自己梦想的不懈努力。我现在在美国写游戏程序，我也曾launch过kickstarter campaign(不过没有成功)。希望你们带着我们中国游戏人的梦走下去！

Apr 15 2013 on C-Wars: Roguelike Pixel Art PC Game.



Jim on July 26

Holy crap Loup this is friggin amazing!!!

You're team is absolutely amazing!



Seth House

发送至 我 ▾

That was a very nice surprise to wake up to. Thank you! The new version is incredible. You do excellent work. :-)



jd estrada

发送至 我 ▾

Nice work, friends. Thank you :)



天了噜！你们最棒呢！

新版本好极了！ :-)

总结性发言

KS会:

- 1- 团队动荡
- 2- 外在压力+++
- 3- 游戏进化

团队动荡

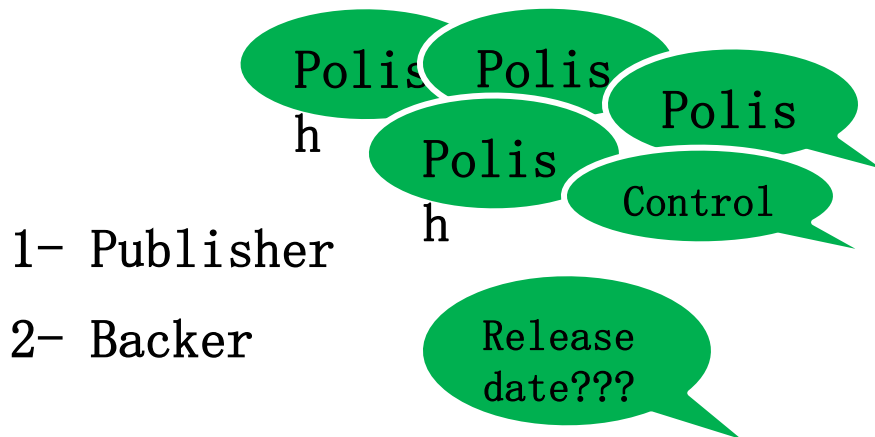
定义

- 1- 和死亡一样，在A轮附近，总是要来
- 2- KS会把他提前

应对

- 1- 外包
- 2- 进化成残酷的佣兵模式[不完成，就是死]

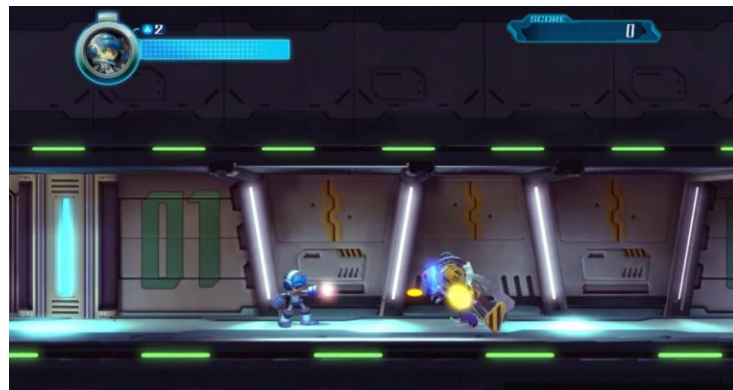
外在压力



进化【Mighty No. 9篇】



概念



游戏

进化【C-Wars篇】





Alpha



Beta

正式版[18个月之后]

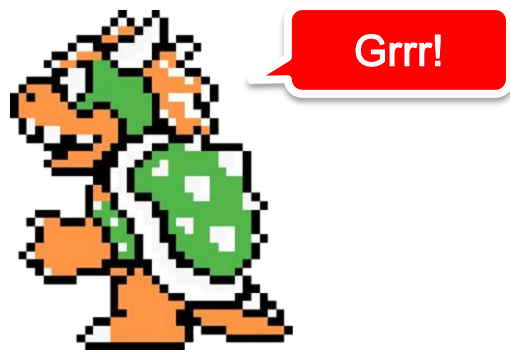


核心玩法 清晰

战略和格斗

KS到底是？

KS是困难的



回报是稀有的



[对不起我们说的不是钱]

啥回报？

你 入行了



大哥们



你终于进入了主机开发私人俱乐部

“入行”的意思是？

nintendolife

KOTAKU

joystiq

Polygon™

IGN®

★ INDIE
GAMES

BAHAMUT
WWW.GAMER.COM.TW

POCKET
GAMER



NINTENDO
ENTHUSIAST

媒体就是一切

免费公布许可 [Steam and Consoles!!]



高阶赛场，成功率更高

和第一方合作机会

Awesome!

Chris Charla
ID@Xbox Director



平台可视度，决定生死

和第一方合作机会



C-Wars不是特例

怎么做

别盲目KS，时机不成熟，别做
95%完成度，再做

KS筹来的钱，不重要！
重要的只有商业宣传

准备好钱，人，崩坏，重启

KS的操作准则

尊重Backer

尊重媒体

尊重机会

游戏要做完。梦想，在KS面前可以退让

信仰不可以！





做Indie，混不吝的我们，都不敢做，那谁还能敢？

拿了钱灵魂还得有
决定权，在自己
走自己的路，把游戏做了

PC版完成了，我们现在在干嘛？

我们还在

游戏币



开心着
怪咖着
做着独立游戏



发布beta当天
改装街机



电吹风



問題？

Weibo: @傲逆Onipunks

招募中: jobs@onipunks.com