

Игровая платформа компании «Удар молнии» достигла критической точки и сейчас ей был необходим серьезный толчок.

И Чэнь Мо намеревался дать ей этот толчок.

----

В первый же день после праздника национального дня подавляющее большинство все еще отходило от похмелья.

В полдень многие офисные работники пришли на работу и начали разгребать дела, которые скопились за выходные, и начали обсуждать планы на эту неделю, а затем думали о том, как бы им выжить после таких гулянок.

Во время обеда многие люди достали свои телефоны и хотели некоторое время поиграть во что-нибудь.

И тут же они увидели шокирующую новость.

Эта новость тут же распространилась среди всех разработчиков игр и среди обычных игроков.

На главной странице игровой платформы компании «Удар молнии» Чэнь Мо вывесил чрезвычайно важное сообщение.

«Отныне наша игровая платформа станет всеобъемлющей цифровой игровой, издательской и социальной платформой. В отличие от других платформ, мы позволим любому разработчику публиковать игры на нашей платформе, а так же мы будем предоставлять услуги по продвижению и рекомендации ваших игр.

Но для начала те геймдизайнеры, которые захотят выложить свои игры на нашей платформе, должны будут пройти через проверку игрового комитета.

Одним словом, наша игровая платформа больше не будет продавать только свои собственные игры, мы так же позволим другим геймдизайнерам публиковать свои игры, так же как это делает игровая платформа компании «Императорская династия» и компании «Дзен».

Более того, условия были слишком хорошими!

«1. После того, как геймдизайнер выпустит свою игру на нашей игровой платформе, она также может быть выставлена и на других игровых платформах, но сделать это без письменного уведомления будет запрещено.

2. Наша игровая платформа предоставит геймдизайнерам некоторые ценовые и маркетинговые стратегии, но окончательное решение всегда будет за самим геймдизайнером.

3. С точки зрения дохода, наша игровая платформа будет забирать от десяти до тридцати процентов. Если предоставленная игра будет очень хорошей, то наша платформа будет забирать всего десять процентов дохода».

В первых двух пунктах не было ничего особенного, в основном все остальные игровые платформы также имели подобные правила.

С точки зрения маркетинговой стратегии, различные игровые платформы вели себя по-разному. Если к ним придет геймдизайнер, который будет не уметь говорить «нет», то зачастую представители игровой платформы делали так, чтобы геймдизайнер использовал более агрессивную рекламу для привлечения большей прибыли.

Но Чэнь Мо заявил, что он будет лишь подсказывать, но никогда не решать все за них.

Но самое шокирующее - это третий пункт!

В настоящее время официальный магазин приложений Китая забирал всего от двадцати до тридцати процентов, и это была самая низкая цифра на рынке.

Но другие игровые платформы не были так милосердны. Игровая платформа компании «Императорская династия», например, забирала пятьдесят процентов прибыли только у самых выдающихся игр. В большинстве же случаев она забирала себе от шестидесяти до восьмидесяти процентов прибыли.

Но для инди-компаний это уже было хорошей новостью, поскольку игровая платформа компании «Императорская династия» имела огромное количество игроков, даже если 80% прибыли будет забрано платформой, они все равно смогут заработать приличное количество денег.

Все же в первую очередь сами игроки были очень важны для разработчиков.

Но это заявление Чэнь Мо просто взяло и перевернуло стол, который уже давно был разделен между игровой платформой компании «Императорская династия» и компании «Дзен».

В худшем случае игровая платформа Чэнь Мо будет забирать тридцать процентов прибыли. Если же игра будет хорошей, то она будет забирать всего десять процентов.

Для многих начинающих геймдизайнеров такие условия были очень хорошими.

Поскольку игровая платформа компании «Удар молнии» уже является третьей по величине игровой платформой в Китае, она, несомненно, сможет предоставить им достаточное количество покупателей.

Плюс такой низкий процент был очень привлекательным. И пусть сейчас у нее было не так много активных пользователей, как у игровой платформы компании «Императорская династия», если учесть то, что вместо восьмидесяти процентов она будет забирать всего десять... это определенно стоило того.

----

Это заявления многих повергло в шок.

Игроки, геймдизайнеры, крупные студии... это заявление обсуждалось всеми.

Чат-группа разработчиков инди-игр.

«Вы слышали о том, что игровая платформа компании «Удар молнии» вот-вот откроется, и все геймдизайнеры смогут свободно загружать свои игры на эту игровую платформу!»

«Я слышал об этом, в худшем случае она будет забирать у нас тридцать процентов прибыли, разве это не сказка?»

«Какая хорошая новость! Я планирую опубликовать свою новую игру на игровой платформе компании «Удар молнии» и потом покажу вам статистику».

«Будь осторожен, главное не угоди в яму».

«Игровая платформа компании «Удар молнии» уже является третьей по величине игровой платформой в Китае, и Чэнь Мо уже заявил, что его платформа не будет вмешиваться в маркетинговые и ценовые стратегии. Это сообщение было вывешено на главной странице, и это сообщение видели бесчисленные люди. Как он сможет угодить в яму?»

«Верно, игровая платформа компании «Удар молнии» очень хорошо развивалась в последние годы, и можно сказать, что она уже является крупной игровой платформой Китая».

«Это действительно очень хорошая возможность для нас, мелких разработчиков. Независимые геймдизайнеры вроде нас наконец-то смогут есть больше мяса».

«Но о чем думает Чэнь Мо? С таким низким процентом он не сможет заработать много денег, и разве своим заявлением он не уничтожил лица других компаний?»

«Верно, я думал, что все крупные игровые платформы давно сговорились между собой и решили, что будут забирать не менее пятидесяти процентов дохода, но Чэнь Мо просто-напросто поставил максимальную планку в тридцать процентов, разве он только что не нанес сильную пощечину по лицам этих ненасытных скупердяев?»

«Чэнь Мо на этот раз оскорбил действительно серьезных людей».

«Верно, хотя раньше он и встречался лицом к лицу с «Императорской династией», в конце концов, он воевал с их геймдизайнерами. Но теперь он решил выступить против них в роли дистрибьютора, он банально хочет вытеснить их из рынка!»

«У него есть амбиции, и это хорошо. Он, вероятно, хочет сделать свою игровую платформу крупнейшей игровой платформой Китая. Боюсь, что скоро начнется ценовая война!»

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1296737>