

MẠNG HỘI TỤ CỦA GAME VÀ YOUTUBE

Jim Gr

Jim Greer, nhà sản xuất game 36 tuổi đã thu hút được gần 1 triệu USD của những nhà đầu tư thuộc thung lũng Silicon cấp vốn cho công ty mới thành lập của anh, đó là một doanh nghiệp hội tụ giữa thế giới trò chơi điện toán với mạng xã hội ảo kiểu YouTube.

Vào tháng 6/2006, Greer cùng với cô em gái Emily 32 tuổi đã thành lập công ty kinh doanh game trực tuyến, anh chọn tên cho trang web của doanh nghiệp này là www.kongregate.com và chào mời các nhà phát triển game và người chơi thử những trò chơi ban đầu. Kết thúc giai đoạn thử nghiệm vào cuối tháng 12 năm ngoái, trang web đó được mở cửa cho bất kỳ thành viên nào đăng ký sử dụng có thể chơi trò chơi cũng như gửi lên những game của họ. Cho đến nay, trang web này đã có 300 trò chơi được cung cấp và chức năng chat kèm theo mỗi trận so tài online.

Reed Hoffman, nhà sáng lập mạng thương mại điện tử LinkedIn, cũng là cựu giám đốc điều hành của PayPal cho biết, việc có hàng nghìn người tham gia mạng phát triển game đã tác động tới quyết định của ông để trở thành một nhà đầu tư vào công ty này.

Đối với Adobe Systems thì mạng trò chơi mang tính xã hội này là một lợi thế để họ cho thử nghiệm cũng như là thu về những thông tin đánh giá về các game được xây dựng bởi kỹ thuật Flash của họ tạo ra.

Kỹ sư Greer đã bắt đầu tập thiết kế các trò chơi trên chiếc máy tính Apple II từ khi còn là một cậu bé 12 tuổi. Trước khi trở thành chủ nhân của Kongregate, anh từng là giám đốc kỹ thuật của Electronic Arts điều hành mạng game trí tuệ Pogo.com khá quen thuộc với 14 triệu nữ game thủ tuổi trung niên.

Hiện nay lợi nhuận quảng cáo từ Kongregate mới chỉ có 2 USD một ngày, tuy nhiên anh Greer tin tưởng vào sự bùng nổ tăng trưởng của nó cùng với lượng truy cập của người hâm mộ đang tăng lên từng ngày.

Vũ Anh Tú

