الفصل الحادي عشر
معركة تينسنت الفاصلة في سوق الألعاب

يرى ما هوا تينغ – الذي يحب الألعاب – أن ألعاب الإنترنت لا تعمل فقط على شغل المزيد والمزيد من وقت مستخدمي الإنترنت الصينيين، بل إن مشغلي الألعاب حينما يحصلون على إيرادات ضخمة، لا يمكنهم كبح جماح رغبتهم في الحصول على الذهب من هذا المجال. وفي السوق ككل، يوجد مائة شركة أو أكثر، ترغب في أن تجني ثروة من خلال ألعاب الإنترنت، وهذا ما جعل ما هوا تينغ يقرر دخول مجال ألعاب الإنترنت.

في بداية ربيع عام 2002، خاضت طبقة صناع القرار في تينسنت في جدل حول ألعاب الإنترنت: هل يجب تطوير ألعاب الإنترنت بشكل مستقل أم العمل كتوكيل لألعاب الإنترنت؟ في حالة التطوير، هل يتم تطوير ألعاب الإنترنت الضخمة أم تطوير ألعاب الإنترنت الترفيهية؟ وفي حالة إذا فشل التطوير، فكيف ستواجه الشركة ذلك؟ وفي حالة التوكيل، فما هي الفئة التي سيتم اختيار الألعاب منها، وأين سيتم إنشاء مقر العمليات؟ وكان الرأي الذي تم التوصل إليه في نهاية المطاف، هو

اختيار إستراتيجية الذهاب إلى كوريا مبدئيًّا للبحث عن ألعاب يمكن تمثيلها كوكيل من أجل الدخول في مجال ألعاب الإنترنت. بل وتم ترشيح اللعبة الكورية "عودة ظافرة". وعلى الرغم من أن "عودة ظافرة" لم تحقق النجاح الذي يتناسب مع وضع تينسنت في جميع أنحاء البلاد، لكنها جعلت تينسنت تفهم الكثير عن هذه النقطة الجديدة للأرباح المتزايدة، والتي تعد ركيزة صناعية.

وعلى الرغم من أن "عودة ظافرة" لم تحقق نصرًا عظيمًا، إلا أن من الناحية المالية كان ما زال من الممكن استرجاع رأس المال المصروف عليها بشكل أساسي، أما الأهم من ذلك فهو أنه من هنا استطاعت تينسنت دخول مجال ألعاب الإنترنت.

إن QQ الحيوانات الأليفة التي تم إطلاقها في يونيه عام 2005، لم تفتتح مجالات جديدة في مسيرة تطور الحيوانات الأليفة الرقمية، ولكن ظهورها جعل الجميع يبدون وكأنهم قد عادوا إلى الدجاجة الإلكترونية (تماغوتشي) التي رباها الجميع في التسعينيات من القرن العشرين.

استطاعت صورة البطريق السمين – التي تم الاعتماد عليها من قبل، وأحبها مستخدمو QQ – أن تحقق انتشارًا واسعًا مرة أخرى، عن طريق قنوات QQ القوية نفسها، وتطور الحيوان الأليف QQ بشكل سريع

وعنيف. وبحلول شهر يوليو عام 2006، تحققت الأعجوبة التي تمثلت في تجاوز أكبر عدد للأشخاص المتصلين بالإنترنت - في الوقت نفسه - مليون شخص، ليحقق بذلك نتيجة أن أصبحت QQ الحيوانات الأليفة أكبر مجتمع للحيوانات الأليفة الافتراضية على الإنترنت، ليس فقط في الصين، بل في العالم بأسره.

ويكمن الاختلاف بين QQ الحيوانات الأليفة وبين الحيوانات الأليفة الرقمية السابقة لها، في أن حيوانات QQ الأليفة مجسمة بشكل أكبر، وهي بالمقارنة بالحيوانات الأليفة الرقمية السابقة لها أكثر شبهًا بالمستخدمين أنفسهم أو بأبنائهم. ويقدم QQ الحيوانات الأليفة للمستخدمين تغذية وتعليم وتوظيف وتسلية وزواج وسفر الحيوانات الأليفة الافتراضية، وغيرها من تجارب التسلية والترفيه. ومن خلال تحسينات المنتج اللاحقة، استمر QQ الحيوانات الأليفة من ناحية في صقل عملية التربية، وفي تعزيز التفاعل بين حيوانات QQ الأليفة والمستخدمين من ناحية أخرى. ولقد واصلت تينسنت تصميم أنواع جديدة من حيوانات QQ الأليفة. حاليًا بخلاف البطريق، أطلقت QQ الحيوانات الأليفة خنزيرًا جديدًا في عام الخنزير.

إن العمل الرئيس الذي تقوم به ألعاب تينسنت التي تتمتع بميزة تشغيل المنصات حاليًا، هو إثراء خط منتجاتها إلى أقصى حد ممكن؛ مما يجعل الألعاب المختلفة في الأسلوب والموضوع والنوع متوفرة على منصة تينسنت بالشكل الذي يسمح للاعبين بالعثور عليها.

ولقد أعرب مدير عام تينسنت ليو تشه بينغ - في التقرير المالي لتينسنت للربع الثالث (من السنة المالية) لعام 2008 - عن رؤية تينسنت في سوق ألعاب الإنترنت في مؤتمر صحفي (عبر الهاتف) بقوله: "إننا سوف نتمسك بإستراتيجية المنصة، وسوف نقوم بوضع قيمة ضخمة في كل لعبة، وفي الوقت نفسه، يمكن أن تساعدنا خبراتنا في أن نطور ألعابًا جديدة بشكل أفضل".

***