近日，Epic Games宣布解除对国区的封锁，这代表了在国区的玩家们也可以以低价区享受游戏购买。不过在Epic Games做下这个最理智的抉择前，它的名声可不是太好：封锁国区，独占发售游戏，盗取用户数据等等...看到这里也许有人会认为：这么无良的公司为什么会有游戏厂商在上面上架自己的游戏呢？

这里就得先来说一下游戏的产业链是个什么样子的。大多由以下几个部分组成：独立开发者/游戏工作室---发行商，而发行商会负责以下3样工作---推广运营/寻找发售渠道/广告赞助商。最后 这3要素便可以产生用户群体，从而获取利益。看起来没什么问题，好像大家都有好处拿，但是其中的利益纠纷可不少。

现在全球有许多游戏发行商（如Ubisoft,Valve,Electronic Arts,From Software等等），来拿 Valve旗下的Steam举例子，平台的收入分成高达30%，这是对于收入1000万美元以下的游戏来说。等于你卖个游戏，买了100000份，一份100刀，但分给发行商和你自己的钱只有700万刀。而发行商帮你发售游戏，运营游戏，做游戏宣传等工作，可能会再拿掉一半以上的钱。你最后可能只能拿到100万刀。

而Epic Games对于独立游戏开发者的待遇可就好多了，平台仅收取12%的利润。而对于那些自行制作自行发售的游戏公司，利润可就更高了，所以在这种情况下，选择Epic看起来就明智许多。

看起来EpicGame貌似在与Steam的斗争中优势很大，但是它种种的“睿智”操纵却成为了自己的绊脚石。有一个Steam上的优秀独立游戏想登录Epic平台，结果Epic不但不接受，而表示只接受高质量游戏。这种操作就让人很看不懂，因为独立游戏的销量偏少就一刀砍掉，这样只能给自己招黑。

游戏产业链本身作为一个新兴产业，所以有很多地方需要我们的种种实践，不过说到这里，还有多少人记得，游戏是为了娱乐而非利益所研究出来的呢？