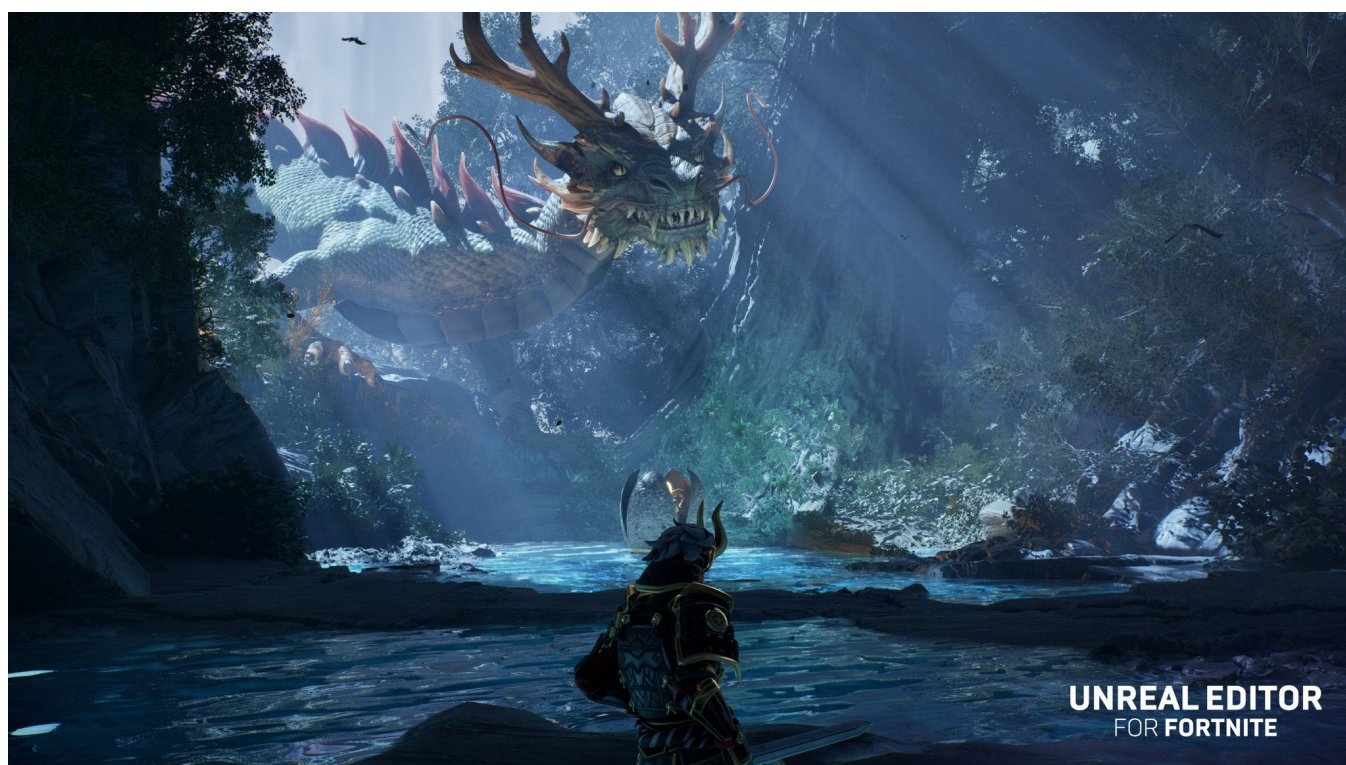


## Epic将把《堡垒之夜》净收入的40%返还给创作者

Epic Games正试图通过所谓的“Creator Economy 2.0”为《堡垒之夜》的创造者创造更好的经济，该公司在周三的虚幻引擎主题会议上宣布了这一计划。



此前，Epic的创作者参加了该公司的“支持创作者”计划。在这个项目中，创作者可以获得个人代码，如果有人用该代码在《堡垒之夜》商店购买商品，创作者将获得你购买商品的5%。但这种模式的一个显著的缺点是，创建者将不得不推广他们的代码，只是希望人们在购买时记得使用它。

《堡垒之夜》生态系统执行副总裁Saxs Persson在发布会上表示，《堡垒之夜》每年通过在游戏内商店购买装备和物品产生“数十亿美元”的收入。作为Creator Economy 2.0的一部分，Epic计划将《堡垒之夜》净收入的40%分配给“在《堡垒之夜》中发行游戏的符合条件的创作者”，这一描述也包括Epic自己。

Epic在其关于新计划的博客文章中有更多关于支出的细节：“资金池的支付是基于岛屿的表现。我们会考虑岛屿的受欢迎程度、用户粘性、留存率以及吸引新玩家等数据。没有必要设计狡猾的盈利循环或提取门控道具。你创造了一个玩家喜爱的岛屿;这就是成为新经济的一部分所需要的一切。”

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/167962150313181.html>