**Wymiana znów popularna – wywiad z założycielami serwisu WymienGry.pl**

**Serwisy wymiany fizycznych produktów powracają w wielkim stylu. Wreszcie oferują prawdziwe ułatwienie procesu wymiany i dostęp do dużego, płynnego rynku realnych użytkowników, chcących dokonać wymiany nawet kilku produktów.**

**Jak ogarnąć współczesny rynek gier?**

To pytanie zdradza, że ciągle ludzie spoza branży gier postrzegają ją jako rodzaj ciekawostki, którą można opisać w kilku słowach. Ale to nawet cieszy, bo pokazuje jak dynamiczna jest to branża. Obecnie rynek gier jest już na tyle zróżnicowany i dojrzały, że trudno o prostą klasyfikację obejmującą wszystkie jego dziedziny. Ważnym trendem jest rosnąca pozycja gier mobilnych, gdyż stanowią one już połowę rynku. Około jednej czwartej rynku stanowią gry konsolowe, które stworzyły własne środowiska, a reszta to gry na PC. Odchodzimy od tradycyjnego modelu znanego z początków branży w latach 90-tych, gdyż mamy do czynienia z coraz większą liczbą zmiennych określających rynek. Oprócz różnych producentów gier i hardware’u są różne platformy dystrybucji, a także rozgrywka on-line oraz cała branża e-sportu, eventów i transmisji rozgrywek. Gracze konsolowi – gdyż to na nich się koncentrujemy – najczęściej kupują gry przygodowe oraz gry akcji i wyścigi. Rozgrywki on-line są zwykle dodatkiem do fabuły, czyli historii, którą gracz przechodzi samodzielnie.

**Kto jest liderem w branży – zarówno wśród producentów jak i graczy?**

Twórcy nawet bardzo znanych gier często zaczynają jako niezależne studia deweloperskie, które z czasem są wchłaniane przez producentów konsol. Dzięki temu konsole mogą wydawać ekskluzywne gry dostępne tylko w ich środowisku. Istnieje coś w rodzaju typowego gracza XBox i typowego gracza PlayStation. Platformy różnią się jakością rozgrywki, ale o zakupie decydują często względy ekonomiczne. Mimo wszystko PlayStation dominuje dzięki lepiej rozwiniętej strukturze wyzwań, co stymuluje budowanie prawdziwej społeczności.

Co do twardych danych, to firma analityczna Newzoo przygotowała raport o kondycji rynku gier wideo i jego wartości. Wynika z niego, że liczący 2,5 mld graczy światowy rynek gier wideo przyniesie do końca 2019 roku aż 152 mld dolarów przychodu. W odniesieniu do ubiegłego 2018 roku, to o 9,6 procent więcej. Według raportu najwięcej na gry wydadzą Amerykanie – 36,9 mld dolarów. Na drugim miejscu plasują się Chiny – 36,5 mld, a na trzecim miejscu znalazła się Japonia z wynikiem 18,95 mld dolarów. Kolejno za nimi znajduje się Korea Południowa i Niemcy. Polska ze skromną wartością rynku rzędu 586 mln dolarów znalazła się na 24 miejscu. Rynek gier wideo według analityków będzie stale rósł i do 2022 r. osiągnie wartość 196 mld dolarów.

Jeśli chodzi o nasz kraj, to Polska na rynku gier zaczyna być coraz bardziej doceniania. Niektóre nasze produkcje zyskują miano światowych hitów i sprzedają się w wielomilionowych nakładach – jak trzeci „Wiedźmin” produkcji CD Project RED oraz „Dying Light” produkcji Techland.

**Jak zorganizowana jest dystrybucja gier?**

To również bardzo obszerny temat, ale najogólniej można powiedzieć, że dystrybucja gier zdecydowanie idzie w stronę cyfrową. Mimo tego gry na nośnikach fizycznych nie znikają i producenci konsol dalej produkują urządzenia mogące korzystać z fizycznych nośników. Bardzo szybko rosnąca liczba konsol najnowszej generacji (PlayStation 4 i Xbox One) w polskich gospodarstwach domowych przekłada się na dynamiczny wzrost przychodów ze sprzedaży pudełkowej gier właśnie na te platformy. Często też fizyczny nośnik oprócz samej gry oferuje dodatkowe elementy związane z uniwersum daje gry jak chociażby interaktywna mapa w GTA. Oprócz wartości kolekcjonerskich płyty blue-ray są popularne ze względu na wiele zalet praktycznych. Wersja cyfrowa jest bowiem łatwo dostępna, ale pozostaje tylko w naszych rękach. Nie możemy jej odsprzedać, nie możemy przenieść konta na inna osobę. Tymczasem z fizycznym nośnikiem można zrobić co się chce. Fizyczne gry można więc sprzedać lub wymieniać, tak jak na przykład na naszym serwisie. Wielu graczy przechodzi grę jeden raz i później nie wie co z nią zrobić. Dzięki wymianie z innymi graczami może grać w następną grę o podobnej wartości. Kupując więc grę o wartości powiedzmy 200 zł możemy – wymieniając ją kilkakrotnie – mieć w tej samej kwocie w sumie nawet 5-6 gier.

**Jak wygląda model biznesowy serwisu WymienGry.pl?**

Odpowiadamy na potrzeby graczy umożliwiając wszystkim szybką i bezpieczną wymianę gier między sobą. Oferując serwis pozwalający wymieniać gry w sieci stawiamy duży nacisk na bezpieczeństwo zawieranych transakcji. Wprowadziliśmy szereg przemyślanych standardów w tym to, że Weryfikujemy tożsamość użytkowników na podstawie danych bankowych w momencie otrzymania przelewu. Po zakończonej każdej wymianie gracze budują swoją reputację poprzez wystawione opinie. Serwis działa na zasadzie platformy ogłoszeniowo-transakcyjnej, posiadającej bardzo rozbudowaną bazę gier – już teraz mamy ponad 18.000 pozycji. Dzięki mechanizmom auto uzupełniania, dodanie gry do ogłoszeń zajmuje krótką chwilę. Użytkownik chcąc wymienić grę podaje tytuł, wersję językową, opis, zdjęcia nośnika.

Chcemy, żeby sama wymiana nie była obciążona dodatkowymi kosztami. Korzystanie z serwisu jest darmowe, a jedyna opcjonalna opłata dla chętnych to pakiet weryfikacyjny dostępny w różnych wariantach cenowych oraz wysyłka. Jest to stosunkowo nowy model działania, gdyż mało jest miejsc w sieci oferujących tak rozwinięte i dopracowane środowisko. Jesteśmy w stanie je budować dzięki własnym doświadczeniom gamingowym, co zresztą jest warunkiem koniecznym dla działania w branży.

Nasz serwis można porównać z typowym marketplacem, wprowadziliśmy jednak wiele autorskich rozwiązań m.in. kokpit gracza, automatyczne sugestie wymian i dopasowania ofert. Wszystko po to aby zdobycie nowych gier było jeszcze łatwiejsze. Obecnie można wykupić jeden z 3 pakietów premium, który nie tylko zwiększa nasze zaufanie w serwisie, jak również nadaje dodatkowe opcje i odznaczenia oraz zwiększa miesięczny limit wymian.

**Jak narodził się pomysł na stworzenie takiego serwisu?**

Nasza historia to historia każdego gracza – sterta gier, z którymi nie ma co zrobić oraz chęć grania w nowe tytuły. Można próbować pozbyć się ich na Facebook’u czy serwisach aukcyjnych, ale tam wpadamy w clutter przypadkowych ofert i promocji co w praktyce uniemożliwia sprawną wymianę. Postanowiliśmy więc stworzyć miejsce dla graczy, gdyż będąc nimi sami – znaliśmy doskonale ich potrzeby. Naszymi odbiorcami są gracze tacy jak my, którzy lubią wyzwania, a nie chcą wydawać zbyt wiele na nowe tytuły. Przyświeca nam idea, stworzenia miejsca do bezpiecznej wymiany gier. Nie jesteśmy konkurentami dla producentów, wręcz przeciwnie, rozwijamy rynek, podobnie jak wszystkie projekty rozwijane przez prawdziwych fanów znanych tytułów.

**Czy ludzie kupują gry tylko dla rozrywki, czy można zauważyć osoby, które podchodzą do tej pasji bardziej jako do planu na życie?**

Już teraz część graczy traktuje swoją pasję całkiem poważnie, wystarczy spojrzeć na redaktorów i recenzentów, którzy tworzą content dla naszej platformy. Jednak myślę, że większość graczy konsolowych traktuje gry jako rozrywkę i dodatkowe wyzwanie. Tymczasem e-sport rozwija się bardzo prężnie wśród gier na komputer. Wielu graczy prowadzi własne blogi związane z tematyką gier dzieląc się swoimi recenzjami. Robią to głównie hobbistycznie z pomocą mediów społecznościowych (Facebook, Instagram), a jeśli pojawia się opcja dodatkowego zarobku jest to zapewne w formie miłego dodatku.

**Jakie wyzwania sprawia prowadzenie serwisu?**

Każdego dnia napływa do nas coraz więcej nowych graczy. Wyzwania jakie stawia prowadzenie serwisu to zapewnienie ciągłości funkcjonowania i pomoc użytkownikom w codziennych nieoczywistych sprawach wymagających ingerencji Administracji. Chcemy zapewnić jak największy poziom bezpieczeństwa zawieranych transakcji wymian. W naszych planach jest dotarcie do wszystkich graczy konsolowych w Polsce i szerzenie idei bezpiecznej wymiany gier w sieci. Im więcej graczy będzie korzystało z serwisu, tym więcej możliwości zdobycia ciekawych tytułów. Po zdobyciu rodzimego rynku chcielibyśmy wynieść serwis na rynki zagraniczne.

**Które tytuły budzą największe zainteresowanie użytkowników?**

Analizując najpopularniejsze gry oferowane w serwisie WymieńGry.pl są to dotychczas:

l Red Dead Redemption 2

l Uncharted 4: Kres Złodzieja

l The Last of Us: Remastered

l Horizon Zero Dawn

l Days Gone

l FIFA 19

Wszystkie wymienione gry są na platformę PS4. Tytuły te potwierdzają fakt, że polscy gracze uwielbiają gry przygodowe i akcji. Najbardziej poszukiwaną gra, którą chcą zdobyć nasi Użytkownicy to Days Gone na PS4.

**Dawniej, by być na czasie nie można było ignorować rynku gier, a dziś, trzeba po prostu w pierwszej kolejności na nim być – z produktem lub przekazem. Jakie trendy rynku gier są obecnie najbardziej rozwojowe?**

Rzeczywiście, branże, po których nikt by się tego nie spodziewał zaczynają nadawać ton. Kiedy spojrzy się na największe marki branży telekomunikacyjnej czy nawet odzieżowej i spożywczej to znajdziemy ich reklamy kierowane do graczy. Nawiązują współpracę ze znanymi osobami ze świata gier i ich obecność staje się znacząca na tym rynku. Zaczynają dostrzegać potencjał jaki jest wśród społeczeństwa graczy, które rośnie w zaskakującym tempie i rynek zaczyna podporządkowywać się do nich. Odnośnie trendów to w zawrotnym tempie rozwija się technologia VR i myślę, że będzie to najbardziej obiecujący kierunek powstawania gier.

**Gdzie można was spotkać i gdzie sami szukacie nowości oraz inspiracji?**

Jesteśmy serwisem internetowym, więc jesteśmy dostępni dla graczy przede wszystkim on-line pod adresem [www.wymiengry.pl](http://www.wymiengry.pl/). Można nas też odwiedzić stronach na Facebooku czy Instagramie gdzie dzielimy się wieloma ciekawostkami związanymi ze światem gier. W przypadków eventów moimi ulubionymi są PGA Poznań Game Area oraz IEM Katowice. Głównie działamy w sieci ale np. niedawno pokazaliśmy się w Krakowie podczas wydarzenia UEK Gaming Stage organizowanego w ramach Juwenaliów. Nieskromnie mówiąc mieliśmy najciekawsze stoisko ? Najwięcej inspiracji dają nam same gry. To z nich czerpiemy informacje dające nam pogląd na nasz rynek.