

游戏史上最大收购案

近700亿美元收购动视暴雪 微软抢攻元宇宙

本报记者 陈溢波 吴可仲 北京报道

2022年伊始，海外游戏大厂高额收购案一桩连着一桩。

1月18日晚间，微软(证券代码:MSFT.O)宣称将以近700亿美元现金收购动视暴雪(证券代码:ATVI.O)，其在收购后将成为全球游戏业务收入排名第三的公司。

舆论瞬间沸腾。从早年间微软员工在T恤衫上写下“微软了解游戏”以鼓励和增强自身耕耘游戏行业的信心，到如今有望跻身全球第三大游戏公司，几十年的游戏业务发展探索，微软如今已逐渐将目光瞄向了游戏业的下一代

游戏史最大收购案再刷新

动视暴雪首席执行官Bobby Kotick则表示，“动视暴雪的世界级人才、IP资源与微软的技术、分销、获取人才的渠道、雄心勃勃的愿景以及对游戏和包容性等承诺相结合，将有助于确保我们在竞争日益激烈的游戏行业中继续取得成功。”

相隔短短几天时间，全球游戏史上最大收购案再度刷新纪录。

与几天前Take-Two宣布拟以近130亿美元收购Zynga相比，微软此次的收购价格近700亿美元。根据微软披露的信息，其将以每股95美元、总价为687亿美元的全现金交易对价溢价收购动视暴雪，这是微软史上对外收购的最高对价，也是游戏行业目前最大的收购案。

Wind金融终端数据显示，如果按照微软对外发布的原始财务报表，截至2021财年(2020年7月1日至2021年6月30日)，微软合并报表下的总营业收入为1681亿美元，净利润为613亿美元，经营活动所产生的现金流量净额为767亿美元，期末的现金及现金等价物余额为142亿美元。

对于这笔交易对价是否过高，有观点认为，考虑到动视暴雪方面近些年曝出的多个负面新闻致其股价大幅受挫，如果在其发展的鼎盛时期收购，价格或许还会更高。

元宇宙研究方面的专业人士高靖泽近日向记者称，作为一名动视暴雪旗下游戏的资深玩家，据其所知，“暴雪近些年内部大动荡，老臣被赶走了多半，产品一年没更新，两年换了三个CEO。在这个情况下，它已经足够便宜”。

“这个收购对动视暴雪来说肯定是好事，公司已经差成这样了，有任何变化都是好的。对微软来说，“趁人之危”在划算的价格买了两个一线IP池+两个一线游戏开发团队。后续不管是继续搞传统游戏还是进军元宇宙都有充足资源。”高靖泽向记者补充提到。

1月18日，微软官网上对外发布的收购说明提到，游戏如今已经成为最大的并且增长最为快速的一种娱乐形式。收购动视暴雪后，将通过跨平台的形式，将快乐和游戏社区带给每一位玩家，动视暴雪堪称传奇的游戏产品、沉浸式互动娱乐和发行上的经验，将加速微软的游戏业务在移动端、PC端、主机端和云端的增长，并能为元宇宙的构建“添砖加瓦”。

动视暴雪首席执行官Bobby Kotick则表示，“动视暴雪的世界级人才、IP资源与微软的技术、分销、获取人才的渠道、雄心勃勃的愿景以及对游戏和包容性等承诺相结合，将有助于确保我们在竞争日益激烈的游戏行业中继续取得成功。”

据悉，此次收购包含动视暴雪旗下的动视、暴雪和King工作室的标志性游戏IP，如：《魔

发展机遇中。此次游戏业历史上最大手笔的收购，也被看作是让其C端游戏元宇宙进一步成型的操作。

在游戏产业时评人张书乐看来，此次交易微软实际看中的是暴雪娱乐(动视暴雪旗下公司)的优质IP资源以及它能在玩家中产生的影响力，这在短期可以为微软的主机平台贡献更多的内容，长期则可以以游戏作为入口，助力其元宇宙的构建。

对此，《中国经营报》记者向微软和动视暴雪方面求证，微软方面表示，以官网公开的收购消息为准，截至发稿，动视暴雪方面未做回复。

《黑暗破坏神》《守望先锋》《使命召唤》和《糖果传奇》以及美国职业棒球大联盟游戏方面的电子竞技活动。据介绍，动视暴雪是一家美国视频游戏开发商、出版发行商和经销商。目前，动视暴雪是全世界最大的第三方游戏开发商和发行商。该公司主要经营三个部分：动视出版有限公司(Activision)，从事出版互动娱乐软件产品和可下载的软件；暴雪娱乐有限公司(Bizzard)主要从事出版即时战略、角色扮演游戏和在线付费的多人角色扮演(MMORPG)类别的游戏；动视暴雪分销有限公司(Distribution)主要从事发布互动娱乐软件和硬件产品。

微软在其官方收购说明中提及，随着收购完成后，计划将动视暴雪的游戏放到Game Pass上，上述交易预计将加强微软的Game Pass产品组合。数据显示，目前Game Pass已经有了超过2500万订阅用户。动视暴雪在190个国家拥有近4亿的月活跃玩家和30亿美元的特许经营权，此次收购将使Game Pass成为业界最引人注目、最多样化的游戏内容阵容之一。交易完成后，微软将拥有30个内部游戏开发工作室，以及额外的出版和电子竞技制作能力。

根据彭博社的报道，目前，Bobby Kotick将继续担任Activision Blizzard的首席执行官，虽然不清楚后续Bobby Kotick将担任什么职位，但一旦交易完成，Activision Blizzard的业务将向Microsoft Gaming首席执行官Phil Spencer汇报工作。

该报道还援引一位熟悉微软业务的人士的话称，收购完成后，微软计划将动视暴雪的一些游戏放到索尼的PS主机平台，同时也会将一些独占游戏内容放到其Xbox平台。

据了解，该交易预期于2023财年完成，交易完成后，微软将成为全球第三大游戏公司，仅次于腾讯和索尼。

从数据上来看，2021财年，微软的游戏业务营收为153.7亿美元，而2020年，腾讯的网络游戏业务收入增长36%至人民币1561亿元，索尼在2021财年(2020年4月1日至2021年3月31日)游戏和网络服务业务的营业收入约合人民币1443亿元。

然而，有报道援引美国司法部反垄断部门前负责人马坎·德拉希姆(Makan Delrahim)的发言称：“美国反垄断部门最近采取的行动，以及欧盟和英国等海外监管机构最近采取的前所未有的激进行动，可能表明这些机构将密切关注这笔交易。”



微软宣布收购动视暴雪成为全球第三大游戏公司。图为位于美国加州的动视暴雪总部。

本报资料室/图

扩充游戏资产库

张书乐称，“游戏主机也可以网游化，而且元宇宙更是一个巨大的网络游戏。”

“微软收购动视暴雪，应该会为暴雪娱乐提供像Xbox这样的平台，剩下的只需要暴雪娱乐按照它的技术标准来打造能适配其主机的游戏内容。这种情形下，暴雪娱乐就希望能有精力去专心做游戏，双方因此也就能达成合作。”张书乐表示。

“暴雪娱乐虽然近些年出现很多负面消息，甚至很多人觉得它在慢慢衰落，但在玩家的心目中，暴雪娱乐依旧还是精品游戏的代名词，微软买动视暴雪，更多是看中了暴雪娱乐外在的这张金字招牌所附带的诸多IP，以及这些IP所能对玩家引发的号召力，这个交易在短期能让微软的游戏主机硬件平台拥有更多游戏内容，长期则可以为其元宇宙的构建助力。”张书乐进一步补充提到。

高靖泽也表示，微软过去一年大力发展Xbox game pass(XGP)，这个XGP游戏订阅服务，跟EA、育碧都有深度合作，把游戏从主机带回Windows PC电脑。暴雪和动视的游戏都能丰富这个游戏库。未来要上的《暗黑破坏神4》应该是上线就进入XGP库。

天风证券在一份研报中也提

发力C端游戏元宇宙

天风证券全球科技行业首席分析师孔蓉表示，游戏是元宇宙的第一站，是互动的3D空间，也是天然的元宇宙应用形式。

收购动视暴雪，如何能使微软在各大巨头的元宇宙竞赛中获得竞争优势？如何能长期为其元宇宙的构建添砖加瓦？

廖旭华向记者提到，事实上，元宇宙目前还非常抽象，未来很有可能没有游戏资产的公司也能探索出元宇宙的发展路线，也就是说游戏资产不一定是元宇宙的充分条件，也不一定是必要条件。可用、务实的元宇宙到底是什么东西现在还不能下定论，入口可能是游戏，可能是社交，也可能是其他内容或者服务。

安信券商的一份元宇宙研究报告指出，在构成整个元宇宙研究框架的版图中首先是提供元宇宙体验的硬件入口(VR/AR/MR/脑机接口)及操作系统，其次是支持元宇宙平稳运行的后端基建(5G/算力与算法/云计算/边缘计算)与底层架构(引擎/开发工具/数字孪生/区块链)，再次是元宇宙中的核心生产要素(人工智能)，最终呈现为百花齐放的内容与场景，以及元宇宙生态繁荣过程中涌现的大量提供技术与服务的协同方。

在这六大版图的轮动顺序中，硬件与内容先行，而内容则以游戏为主。游戏所构建的虚拟世界或是通往元宇宙的先行探索。一方面，游戏是内容产业的细分领域，也是Metaverse全新宇宙中经济、文化、艺术、社区、治理等的缩影。另一方面，从技术成熟度、用户匹配度、内容适配性等多维因素考量，游戏也是最佳的探索元宇宙的

切入方式。天风证券全球科技行业首席分析师孔蓉表示，游戏是元宇宙的第一站，是互动的3D空间，也是天然的元宇宙应用形式。高靖泽也提及，游戏是构建元宇宙的必要条件。如果游戏是1.0，网络游戏是游戏2.0，手机游戏是游戏2.1，元宇宙就是游戏3.0。元宇宙在游戏这条技术路线上是更进一步的体现。游戏公司和拥有顶级游戏工作室的公司，在构建元宇宙过程中拥有绝对的优势。

孔蓉提到，在这次交易中，微软首先看到了元宇宙构建过程中对于内容IP的需求，特别是看到了在未来XR设备里，需要头部IP VR内容做储备，但除了拥有元宇宙里需要的大量版权IP以外，还需要有引擎，它也是构建元宇宙的地基。微软的上述收购让业内关注到硬件布局后的元宇宙，需要大量的内容体验才能持续吸引用户留存，最终竞争还是回到内容的价值入口。每一代互联网最终能留住用户的还是有价值核心或者健康丰富的内容生态。只有硬件或者平台是无法留住用户的。

廖旭华表示，游戏只是提供了元宇宙构建过程中需要的内容，但同时需要游戏底层的图像和物理引擎技术，才能以游戏入口的形式进入到元宇宙的世界中。

对于此次收购后微软获得暴雪娱乐众多顶级的IP资源，用以长期为其元宇宙构建助力的情况，高

靖泽表示，“开发元宇宙游戏最重要的是砸钱砸时间砸人力，一线IP性价比不一定高”。

此外，值得注意的是，微软董事长兼首席执行官萨蒂亚·纳德拉(Satya Nadella)对外表示：“游戏是当今所有平台上最具活力和最令人兴奋的娱乐类别，将在虚拟世界平台的发展中发挥关键作用。我们正在对世界级的内容、社区和云技术进行深度投资，以开创一个将玩家和创作者放在首位的游戏新时代，并使游戏安全、包容和对所有人开放。”

上海高级金融学院教授胡捷曾向记者表示，“随着元宇宙的到来，对于游戏行业一个显著的影响是：大的游戏运营平台的作用会被淡化。元宇宙世界中，通过引入包括NFT、多人共管的账本等在区块链形式，对于游戏行业来说，就会使得生产关系得到重构，利益会重新进行分配，元宇宙引发的Web 3.0时代的一个重要的变革，也就是要把利益转向用户。”

而此次收购完成后，微软将在拥有目前已超过2500万的Game Pass订阅用户之外，还获得动视暴雪每月近4亿的活跃用户。

天风证券的一份研报指出，如果说游戏的早期核心是硬件，过去十年的核心是内容，微软则认为现在游戏元宇宙的核心是玩家和社区。收购能构筑平台生态，将内容、商务、应用围绕着玩家和社区整合。通过整合暴雪的4亿MAU和自身XGP的活跃用户，能转动

态中，而在这15款游戏中，只有《糖果传奇》的排名最为靠前。2022年1月19日，《糖果传奇》在游戏畅销榜位于第二名，益智解谜畅销榜和街机游戏畅销榜均位于第一名。

目前仍在架的这15款游戏中，有多款带有Candy Crush(糖果)字样的手游，除了《糖果传奇》，还有《糖果汽水传奇》《糖果果冻传奇》和《糖果粉碎朋友传奇》。

根据北京时间1月19日晚间的实时排名数据，《糖果传奇》位于游戏畅销榜第17名、街机游戏第5名、益智解谜游戏第7名；《糖果传奇》则在游戏畅销榜第177名、益智解谜畅销榜第38名、街机游戏畅销榜第24名；《糖果粉碎朋友传奇》则在游戏畅销榜、益智解谜畅销榜和街机游戏畅销榜中，分别排名第155名、33名和19名。

而从收入层面来看，根据移动应用数据分析公司Sensor Tower的数据，以《糖果传奇》为例，仅在苹果iTunes端，2021年12月全球的下载量为200万，收入为3600万美元。

而在安卓端，2021年12月，《糖果传奇》在全球的下载量为1200万，收入达到4200万美元。

开发者/开发商的内容变现飞轮。天风证券的这份报告认为，此次收购是微软自企业元宇宙之后，促进其To C游戏元宇宙成型的一步操作。微软此前的重心一直是面向企业，从办公软件到企业级云服务。在元宇宙方面，微软则是通过Azure、Hololens和Mesh for Teams平台构筑企业元宇宙。C端市场对微软意味着更多的内容和用户数据，未来具备更强的云计算需求。发展C端市场在拓宽更大市场空间的同时，也赋能/加速其云、AI、生产力平台的发展。

对于目前国际巨头布局元宇宙的整体竞争格局，高靖泽认为，“从产品开发进度来看，目前Meta在行业天花板，因为软硬件布局时间最长，而且已经拿出了成熟硬件和优秀的软件demo产品。加密行业的Sandbox东西不错，正式版上线时可以期待出圈；Decentraland技术相对弱一些。监管真空的行业有可能会出基于社会行为自然演变出的社会和经济秩序，值得关注。国内互联网公司的钱和人力也在行业顶级水准，不过目前看进度不透明，推测也在第一梯队。其中一定会出现像Tiktok一样有全球影响力的产品”。

廖旭华则认为，元宇宙目前并没有哪家真正地走在前面，大家都是在基础的部署过程中。元宇宙的问题在于概念的抽象化，所以接下来的竞争重点在于哪家能够找到一条务实的路线，做出可用性高的产品，让用户真的感受到元宇宙的革命性。