

多国监管审查最大游戏收购案：微软收动视暴雪可否“称心如意”

本报记者 许心怡 吴可仲 北京报道

巴西监管部门亮起绿灯，微软对动视暴雪的收购更进一步

步；而英国反垄断机构则表示对这起收购存疑，宣布开启深入调查，又使交易前景蒙上一层迷雾。如果动视暴雪归入微软，由

动视暴雪开发的《使命召唤》系列是否会继续出现在索尼的平台上，成为监管机构的一大关注点。对此，微软高管多次公开表

示，无意将《使命召唤》系列收录为自家独占游戏之一。伽马数据高级分析师吕惠波对《中国经营报》记者表

示，考虑到动视暴雪的体量和微软自身具备的优势，如果动视暴雪加入微软麾下，预计较大程度影响游戏行业

格局，不仅可能使微软游戏业务收入达到全球第一梯队，还能为其进军云游戏、元宇宙提供助力。

反垄断审查未决

微软对动视暴雪的收购将较大程度影响游戏行业格局。

10月20日，英国竞争和市场管理局(以下简称“CMA”)就微软收购动视暴雪一案，在官网向公众征求意见。CMA公告称，其关注点在于收购案是否有损竞争，涉及领域包括主机游戏平台、游戏订阅服务、云游戏。“如果我们发现没有竞争性问题，交易将按计划进行；如果确实发现竞争性问题，我们将决定如何纠正。比如出售部分业务或完全禁止这项收购。”

今年1月，微软宣布计划作价687亿美元收购动视暴雪。如若收购成行，这将成为游戏行业最大的收购案。而在微软的收购之路上，需要面临监管机构的审查。

7月，CMA宣布对微软-动视暴雪收购案开启调查，调查程序分为两个阶段，如果其认为不存在有损竞争的问题，将直接批准交易进行。就在9月，CMA宣布，由于微软拒绝补救收购计划，该公司对动视暴雪的收购或将面临第二阶段深入调查。这一阶段将以第一阶段的工作和证据为基础，通过要求提供信息和利用其法定权力收集内部文件，进行更多的第三方参与。

“微软是与索尼、任天堂并立的三大主机游戏公司之一，过去20年称霸市场，其间鲜有新对手进入；而动视暴雪持有全球畅销和知名的几款游戏特许经营权，如《使命召唤》和《魔兽世界》……微软已经拥有领先的主机平台(Xbox)、领先的云平台(Azure)和领先的PC操作系统(Windows)，这些都可能是微软在云游戏方面大获成功的助力。”CMA方面表示，担心收购动视暴雪会进一步壮大微软，从而任由其垄断行业。

吕惠波对记者表示，微软对动

视暴雪的收购将较大程度影响游戏行业格局。“2021年，动视暴雪占据全球游戏市场收入约为4%，占据全球主机游戏市场收入约为5%，市场占有率已经处于较高水平；同时，动视暴雪还拥有多个大型游戏IP，这也是其最为关键的核心资产。”他预计，微软将动视暴雪收购后，其游戏营收水平将来到全球第一梯队，与腾讯游戏收入更加接近。

微软游戏业务一年收入约为150亿美元，而腾讯游戏2021年的收入为1743亿元(约240亿美元)。

吕惠波还表示，微软收购动视暴雪后，将在主机游戏、客户端游戏、移动游戏等多个领域具备并发优势，再加上微软自身在硬件领域的优势与投入，这也使得微软成为在游戏领域横跨产业链条最广的企业，其业务有着更高的协同发展契机，随着云游戏、元宇宙等更多细分领域的发展，微软将有机会通过多端联动、软硬件联合发展等方式占领更多游戏领域。

目前，微软-动视暴雪收购案在巴西和沙特阿拉伯已获得通过，但在其他国家和地区仍面临重重阻碍。除了CMA宣布调查进入第二阶段，欧盟委员会暂定11月8日为调查截止日期，美国联邦贸易委员会预计11月下旬作出裁决。截至记者发稿，微软方面尚未就收购案引起的垄断争议和过审前景作出回应。

10月26日，微软游戏业务CEO斯宾塞在一场活动中透露，为了使收购案获得通过，自己长期驻扎在布鲁塞尔、伦敦以及美国等地与监管机构斡旋，并表示有信心最终能顺利过关。“我确实认为对一场这么大规模的收购(与监管机构)进行对话是有必要的，我很感谢花时间在这上面。”

索尼公开反对

CMA方面并不相信微软会大度开放《使命召唤》。

为了使收购案尽快通过审查，微软正大力游说监管机构。而与这宗收购案相关的公开讨论中，关注点主要集中在由动视暴雪发行的《使命召唤》系列游戏，在收购完成后是否会继续留在索尼旗下的主机平台PlayStation。

《使命召唤》IP诞生于2003年，目前该系列已包含19款作品，拥有大量忠实玩家。随着这宗世纪收购被摆上台面，《使命召唤》何去何从成为众多玩家和游戏行业人士关心的话题。据外媒爆料，索尼互动娱乐CEO瑞恩不仅公开表达对该项收购计划的不

满，还在9月初为了这项收购案亲自前往布鲁塞尔面见欧盟委员会官员。

微软方面曾多次表示，《使命召唤》不会立即从PlayStation平台消失。斯宾塞在一份对媒体的声明中说，微软方面曾向索尼发去一份署名协议，承诺在索尼和动视暴雪达成的合同约定之外，《使命召唤》还能在PlayStation平台上保留“数年”。但微软方面并未说明，“数年”之后《使命召唤》是否会成为Xbox独占游戏。

瑞恩则公开回应称，微软将《使命召唤》系列留在PlayStation

上的提议“在许多层面上不够充分”。

10月26日，斯宾塞再次承诺《使命召唤》会留在PlayStation平台，甚至还称想看到这款游戏登陆任天堂Switch平台。“我乐于见到这款游戏能在不同的屏幕上游玩。”

然而，CMA方面并不相信微软会大度开放《使命召唤》。其在声明中表示，微软要将索尼排除在《使命召唤》游玩平台之外的动机比它表现出来的更强烈。CMA还指出，微软曾收购多种平台的游戏开发商并将它们后来制

作的游戏收为独占。“微软过去的商业行为显示，这家公司或许会为了建立规模、增长用户而情愿在短期牺牲一部分利益。”

尽管巴西经济保护管理委员会(以下简称“CADE”)同样认为《使命召唤》最终有可能被移出PlayStation平台，但仍无条件批准了微软的这宗收购案，原因是该机构认为其宗旨是维护消费者福利，而不是保护特定竞争对手的利益。CADE认为，对独占内容的投资一直是主机竞争中的重要一环，任天堂也采取了类似的独家内容策略。

扩充订阅制游戏库

微软对动视暴雪的巨资收购是为丰富其订阅库内容而下的又一步棋。

近20年来，微软一直在收购游戏工作室，并将它们开发的游戏纳入自家的订阅制服务Game Pass游戏库中。

2002年，微软以3.75亿美元收购英国开发商Rare，由其为Xbox开发首款独占游戏；2014年，微软斥资25亿美元收购Mojang，将沙盒游戏《我的世界》收入囊中；2018年，微软一口气收购6家工作室；2020年，微软以75亿美元现金收购游戏发行商贝塞斯达母公司ZeniMax Media，ZeniMax的《上古卷轴》《辐射》《末日使者》《星域》等游戏将加入Game Pass。

尽管对动视暴雪的收购尚未完成，但据6月微软游戏发布会透露，由动视暴雪开发的《守望先锋2》和《暗黑破坏神IV》分别于今年10月和2023年上线，并且进入

Game Pass订阅服务。关于《使命召唤》，虽然斯宾塞表示该系列游戏可以继续留在PlayStation，但后续会尽力将其加入Game Pass。由此可见，微软对动视暴雪的巨资收购是为丰富其订阅库内容而下的又一步棋。

10月26日，斯宾塞透露，Xbox Game Pass订阅服务收入占Xbox内容和服务收入的15%，预计未来这一比例会在10%到15%之间。“对于我们来说是有的赚的。”

对于微软来说，未来更有增长空间的或许是PC端的订阅服务收入。斯宾塞表示，PC Game Pass同比增长159%。“PC端订阅数量增长显著……而主机端则有放缓，主要是因为某个时点，主机已经触达了每个想要订阅服务的玩家。”

Xbox官网显示，目前PC和Xbox Game Pass订阅费均为每月9.99美元(约合人民币72元)，游戏库中包含上百款游戏，而市面上的一款3A游戏动辄上百元(人民币)。今年1月，微软宣布其Xbox Game Pass订阅用户数量已达2500万人。

微软大力打造的订阅制系统，是否会改变游戏行业争抢独占内容的商业模式？吕惠波认为，可以预见未来订阅制一定程度上能改变现有的模式，但由于现阶段订阅制服务还是有不小的问题，这一愿景还需要通过时间检验。

“目前订阅制能带给头部知名厂商的收入远远小于购买制，因此更多厂商只是把推出多年的前作放在平台上，这类产品通过购买制的变现空间已极为有

限。”吕惠波指出，购买制强调产品上线后快速获取收入，订阅制则强调更为长期的收入，订阅制服务主要基于平台展开，要求平台对于开发者有更合理的利益分配体系。

吕惠波介绍，订阅制服务目前通过平台让利抢占用户与开发者，还没有形成完善的盈利体系；并且，更多研发商对这一模式也处于观望状态，除了被平台收购或控股的游戏研发商，更多大型游戏开发者还是依赖购买制进行商业化变现。

“订阅制目前对购买制能形成很好的补充，例如订阅制有望拓展更多主机游戏新用户，可以帮助更多非大型游戏获取更多用户，二次释放老产品的商业化空间等。”吕惠波说。

昆仑万维发力元宇宙等新兴业务 海外营收占比超七成

10月28日晚间，昆仑万维(300418.SZ)披露2022年三季度业绩报告。今年前三季度，昆仑万维实现营业总收入34.0亿元，反映公司核心业务(不含投资)

盈利水平的经调整后EBITDA 10.8亿元，同比增长42.3%。

昆仑万维早已将海外市场提升为营收中占比最高的板块。财报数据显示，今年前三季

度海外业务收入占昆仑万维总营收比重达75%，同比提高近5个百分点。尤其在欧美地区增长显著，收入水平及盈利质量均有显著提升。

新兴技术发力增厚营收

近年来，人工智能、元宇宙的新技术在数字产业端迅速蔓延开来。

游戏产业分析机构Sensor Tower发布的《元宇宙概念下的移动游戏市场洞察》(以下简称《报告》)中分析了2022年上半年元宇宙游戏的发展趋势。《报告》显示，2022上半年游戏以94%的收入占比成为元宇宙板块绝对的核心。

谈及元宇宙对当前行业的影响，昆仑万维方面提到，元宇宙平台可连接用户形成新形态的社交平台，新技术还在持续迭代，未来

可链接的内容媒介也会越来越多，对内容平台形态会有很大改变。

当前，昆仑万维业务板块包括海外信息分发与元宇宙平台Opera，海外社交娱乐平台StarX，移动游戏平台Ark Games和休闲娱乐平台闲娱互娱，主营业务覆盖资讯、社交、娱乐、游戏和投资等。

其中，Opera是全球用户最常使用的浏览器之一，收购Opera后，昆仑万维将其打造成了海外信息分发与元宇宙平台。

去年11月，Opera通过Opera GX游戏浏览器、游戏引擎GameMaker Studio(GMS)以及完成两者

闭环的游戏社区平台GX.Games(原GXC)，进行了元宇宙的打造。财报显示，今年三季度，元宇宙业务月活跃用户超过1900万，单季总收入超过1400万美元。

随着元宇宙的持续火热与硬件设备的技术进步，带动虚拟现实产业快速发展。昆仑万维旗下StarX年初开始发力VR内容方向，三季度StarMaker VR版上线。

StarMaker VR版包括Sing Star、Taiko Star、Blade Star及Shooting Star四个模块。融合了包括Sing Star音乐体验、Taiko Star和Blade Star音乐节奏类游戏，以及Shooting Star音乐射击类游戏多种内容。

昆仑万维方面提到，目前，StarMaker VR版已在Facebook(Meta)旗下的Oculus App Lab、SideQuest及Steam VR平台上线，后续将上线更多平台，为音乐爱好者们带去前沿的娱乐与社交体验。

此外，借助AI技术实现降本增效，昆仑万维为用户带来极大的便利。今年三季度，StarX MusicX Lab再推10首新作AI歌曲。

AI作曲在为StarMaker提供海量音乐作品的同时，在商业化方面也取得了初步进展。昆仑万维方面提到，已经有MCN(多频道网络)公司向StarX采购AI创作的曲子。公司的长期目标是把AI作曲的能力SaaS化，让第三方可以通过调用接口来生成曲谱。



海外业务支撑业绩增长

目前，游戏公司出海谋生正成为大势所趋。对于航海经验丰富的昆仑万维而言，如今海外市场已经成为昆仑万维业绩的主要支撑。2022年前三季度财报数据显示，昆仑万维海外业务收入占总营收比重达75%，同比提高近5个百分点。尤其是在欧美地区，增长显著，收入水平及盈利质量均有显著提升。

昆仑万维方面提到，游戏市场机遇无限，昆仑万维持续布局，并积极拓展海外市场。Ark Games是昆仑万维旗下全球移动游戏平台，也是二次元游戏出海的头部厂商。

聚合数据公司Data.ai发布的《2022年二次元手游市场洞察报告》显示，2021年二次元手游玩家的月支出超过170亿美元，这已经占到了2021年全球手游总支出的20%。2021年，二次元手游全球

用户使用渗透率仅有<3%，在全球市场来看，二次元手游依然还会有着很大的潜力可以挖掘。

2022年三季度，昆仑万维旗下游戏平台Ark Games自主研发的MMORPG游戏《圣境之塔》(英文名:The Legend of Neverland)成功在欧美地区上线。Sensor Tower发布的2022年9月出海手游下载榜中，《圣境之塔》入选中国手游海外收入增长排行榜第12名。

昆仑万维方面提到，游戏上线当日，《圣境之塔》登陆欧美主要国家如美国、法国、德国、美国、加拿大等国游戏品类应用免费榜前列，首月新增用户达140万。自9月份上线以来，单日最高流水突破200万美元，首月流水更是突破300万美元。此外，《圣境之塔》计划于今年第四季度在MMORPG的传统优势地区——日韩市场正式上线，并有望取得良好成绩。

此外，Opera GX游戏浏览器DAU(日活跃用户数量)已突破900万。昆仑万维方面提到，Opera致力于帮助游戏开发者更加便捷、高效地完成游戏开发。GX.Games游戏社区持续完善，当前上线游戏数量突破2000款，移动端也已接近200款。GX.Games正逐步开放对H5游戏的支持，此举在进一步降低玩家体验门槛的同时，对提升平台游戏储备亦有积极作用。开放对H5游戏的支持后，预计将为平台带来数千款新增游戏。

谈及公司未来的发展，昆仑万维方面提到，公司将继续聚焦核心业务发展，保持各业务板块协同发展，并结合自身优势，进一步扩大出海业务版图和元宇宙战略，打造领先的互联网平台型企业，持续为公司贡献稳定现金流，探索新的利润增长点。广告

