

暴雪国服停运：主播和职业玩家何去何从？

本报记者 许心怡 吴可仲 北京报道

“无法通过暴雪战网服务进行登录。请等待几分钟并再次尝试。”

1月23日晚接近24时，众多坚守到最后一秒的《炉石传说》玩

下一任代理难寻

暴雪、网易合作终止，玩家数据应该如何保存？保存多久？

1月24日，网易发布《关于暴雪游戏产品退款安排的初步说明》表示，针对玩家在游戏内已充值但未消耗的虚拟货币或未失效的游戏服务开放退款申请，退款申请通道于2月1日开放。

不过，对玩家而言，真正令人心痛的不是在游戏中消耗的金钱，而是在游戏中青春的记忆可能会随着停服事件被消除。目前，暴雪游戏的下一家国服代理商仍未敲定，重新开服仍遥遥无期。停服前一周，暴雪透露曾联系网易，希望就既有条款顺延合作六个月，但遭到拒绝，反映出暴雪的下一个合作者并不好找。

关于如何保住玩家的账号，暴雪推出补救措施。暴雪中国提出，为《魔兽世界》国服玩家提供一项功能服务——在网之易提供的游戏数据封存之外，玩家可下载各自的游戏进度，以备国服重新上线后上传游戏历史。

这项服务被玩家戏称为“电子

家的屏幕上出现这样一段话。“好友列表没了，服务器真的关了。”炉石区主播“王师傅”说道，随后陷入沉默。

1月24日0时起，由上海网之易网络科技有限公司(以下简

称“网之易”)代理的暴雪游戏《魔兽世界》《炉石传说》《守望先锋》《暗黑破坏神III》《魔兽争霸III：重制版》《风暴英雄》《星际争霸》系列以及暴雪游戏平台战网在中国大陆市场终止运营。

“骨灰盒”，保存后将是一个几十至几百KB的文件。“多年青春仅剩几十KB。”玩家们纷纷感叹道。

对于暴雪提供的这一功能，网易方面表示：“该功能为暴雪单方面提出并开发上线，未经网易方面测试、使用，可能存在未知安全隐患。若因此功能造成玩家虚拟财产损失或无法游戏，暴雪方面应承担全部责任。”

暴雪、网易合作终止，玩家数据应该如何保存？保存多久？北京韬安律师事务所律师司斌斌对《中国经营报》记者表示，这方面没有法规明确规定。他表示，玩家在游戏体验过程中产生的电子数据一般可分为两类：用户个人信息数据(比如实名制信息、联系电话和邮箱)以及游戏账号数据信息(比如游戏角色等级、装备、游戏币数量、好友、聊天记录、充值记录)。个人信息仍然属于玩家，玩家可以进行处分(如申请注销账号、删除个人信息)，网易作为



近日，网之易发布公告，暴雪游戏相关产品于2023年1月24日0时终止运营。图为玩家体验电子游戏《魔兽世界》。

运营方，经过用户同意(在用户协议中)可以对个人信息数据进行一定处分，而暴雪通常无法获取这些信息；游戏账号数据的归属取决于研发商和独代运营商的合同约定，国内的游戏通常会属于独代运营商，对其处分不会受到玩家的限制。

游戏何时重启尚未有答案，使得玩家对未来能否继续持有账号感到灰心。此外，大量暴雪游戏主播在停服后不得不面临转型的问题。由于国服代理商处于真空阶段，暴雪游戏赛事举办也前途渺茫。

前暴雪主播“出逃”

随着近年来暴雪游戏在中国的影响力走下坡路，很多游戏主播已经开启了副业。

围绕暴雪游戏IP产生的大量内容创作者未来何去何从也是游戏圈关注的焦点，网络上甚至将暴雪游戏分区戏称为“失业区”，将暴雪游戏主播称为“下岗人群”。

如何转型也正是暴雪游戏主播们正在考虑的问题，虎牙签约主播“安德罗妮”还戏谑地在微博上晒出送外卖的体验。

《炉石传说》主播“王师傅”在他的一则视频中谈及停服后的几个选择：一是转向外服继续直播《炉石传说》，但他认为这将面临观众数量下降的问题，“虽说看直播的有很多‘云玩家’，但‘云玩家’至少自己玩两把，如果真的完全不玩这游戏的话，也没有那么容易看得下去直播”；二是直播游玩别的游戏，但将面临内容趋同的问题，“主机区也在面临这个问题——好不容易找到一款适合直播的游戏，整个区都在播这个游戏。如果炉石区并到主机区，会直接导致竞争和内卷的加剧。”

关于暴雪推出的存档服务，司斌斌认为，这个功能相当于对游戏账号数据进行存储，如果《魔兽世界》国服未来重开，玩家注册新账号并上传历史数据，相当于重建原来的游戏账号，不用从零开始练级，暴雪也不必拿到玩家的个人信息数据。

“王师傅”认为，游戏长时间停服带来的影响不容小觑，“就算只停服半年，你要错过2个到3个拓展包，就算你原来的卡都在，到时候你那些卡可能甚至都已经退环境了，你要同时买很多个拓展包才能把进度全赶上。”

近期，狼人杀游戏《鹅鸭杀》爆火，与暴雪游戏即将停服，大量主播到其他游戏“流浪”有关。由于帮助带火了游戏，“衣锦夜行”“异灵术”“赤小兔”“孙一峰”“黄旭东”“月夜枫YYF”等暴雪主播还获得了《鹅鸭杀》定制皮肤。

游戏产业时评人张书乐表示，通过直播暴雪旗下游戏获得收入的主播大多本身是资深玩家，随着近年来暴雪游戏在中国的影响力走下坡路，很多游戏主播已经开启了副业，针对热门游戏进行短视频制作或直播，“某知名‘魔兽’玩家的直播间，2022年就有大量《哈利波特》手

游内容。”他认为，有资深玩家背景的暴雪游戏主播确实可能受到短期影响，但此处不能播，还有更多游戏可播，只是转战其他游戏多少会因为从头来过而出现一定阵痛。

此外，职业玩家遭到“背刺”。1月20日，暴雪旗下游戏《炉石传说》在其官网公开了2023年炉石赛事的比赛规则，其中提到：“居住在中国大陆的玩家无法参与该赛事，若是在赛事过程中找到合作伙伴，其将会重新评估参赛资格。”此后官网公告称，中国大陆的《炉石传说》黄金赛事由之前的本地发行商运营，并由其邀请玩家在中国大陆以外的地区参加《炉石传说》电子竞技项目，由于双方合作协议的终止，情况发生了变化。

此前，中国队曾在《炉石传说》项目创造辉煌成绩——2018年暴雪嘉年华的《炉石传说》世界杯决赛中，中国队3:0横扫巴西队，成功夺得世界冠军。

另外，《炉石传说》也已成为杭州亚运会电子竞技项目之一。赛事开办前，如果暴雪仍未找到代理商，《炉石传说》项目是否会受到影响仍未可知。

张书乐对记者表示，即使这一问题短期内被解决，也可能影响中国选手的后续参赛积极性，让国内电竞俱乐部对“炉石”项目的投入热情降低，“炉石”电竞选手或也会转战其他游戏，尤其是非暴雪游戏。

张书乐也指出，中国玩家无法参赛可能只是短期问题，“毕竟对于暴雪而言，以不充分理由禁赛一个国家的选手，尽管短期可以对该国选手、玩家形成压力，并可能将舆论压力转嫁给相关中国游戏厂商，但实质上伤害的还是暴雪系所有电竞游戏和相关赛事的信用，会让暴雪这个曾经的电竞之王在手游时代跌落王冠后，进一步由于‘不靠谱’而被选手、电竞俱乐部所放弃，把市场拱手让给友商。”

暴雪、网易交锋

在事件相关的评论区，舆论倾向于批评暴雪，而对网易的运营和赛事组织工作则大多给予肯定。

暴雪、网易长达14年的合作骤然生变，除了使得暴雪游戏国服中断运营、玩家被迫成“难民”以外，还引出两家公司的舆论公关对战，暴雪方面几番出手，网易方面也每每迅速应战，给游戏圈增添不少谈资。

2022年11月上旬，动视暴雪在财报中释出或与网易中断合作的信号。其财报称，与网易签订的代理协议所产生的收入约占动视暴雪2021年合并净收入的3%。但很快，中国游戏圈和媒体指出，动视暴雪与网易的合作集中于暴雪部门，与动视部门和King部门并无密切联系，动视暴雪所指的收入单在暴雪部门所占比例实际上十分可观。

2022年11月16日，动视暴雪率先在官网宣布，与网易现行代理协议到期后，旗下大部分游戏在中国大陆将停止服务。其给出的理由是，暴雪娱乐和网易没有达成符合暴雪运营原则和对玩家及员工承诺的续约协议。

此后，网易方面很快响应。其措辞暗示，暴雪方面在谈判期间，未告知网易的情况下，率先宣告合作破裂。在网易2022年三季度财报电话会议上，网易CEO丁磊给出了更明确的合作终止原因——与暴雪方面谈判的难度远超网易的预期，网易方面认为，对于一些涉及到可持续运营和中国市场及玩家核心利益的关键性合作条款，动视暴雪

的要求是不可接受的。

2023年1月17日，就在暴雪游戏国服停止运营的前一周，暴雪再次出乎意料地向网易发出责难。其表示，与网易方面接触、探讨，将2019年定下的协议顺延六个月，也让玩家不受干扰地继续游戏，也使暴雪继续探寻在国服地区合理而长远的发展道路，但遭到网易拒绝，“因此我们将不得不遵照网之易停服公告于1月23日中止国服游戏服务”。

网易方面当日发文回击：“同期暴雪与其他公司的谈判全部是基于三年的合同期。考虑到合作的不对等、不公平和其他附带条件，因此最终双方未能达成一致。”

骑驴找马、离婚不离身”。

网易园区的咖啡厅顺势推出“暴雪绿茶”“暴雪没有心”两款饮品，很快火遍全网；网易旗下游戏《永劫无间》直播间直播拆除网易园区的血吼(《魔兽世界》中的战斧)雕像。1月17日晚，“暴雪绿茶”词条冲上微博热搜榜首。

除了回应暴雪，网易的告别姿态更多地将对玩家的感谢与不舍上，其告别信和告别视频获得了大量的浏览和转发。在事件相关的评论区，舆论倾向于批评暴雪，而对网易的运营和赛事组织工作则大多给予肯定。

记者多次就合作终止的具体原因以及后续代理意向联系暴雪方面，截至发稿未获得回复。

游戏市场承压蓄力 “春节档”强势反弹

本报记者 李哲 北京报道

近日，第三方机构伽马数据发布的《2022中国游戏产业数据信息》显示，2022年中国游戏市场实际销售收入2658.84亿元，同比减少306.29亿元，下降10.33%。游戏用户规模6.64亿人，同比下降0.33%。

虽然2022年国内游戏市场的销售收入、用户规模双双下

承压蓄力

伽马数据披露的数据显示，2022年自主研发游戏国内市场实际销售收入2223.77亿元，同比下降了13.07%，海外市场实际销售收入173.46亿美元，同比下降了3.70%。

此外，移动端游戏市场实际销售收入1930.58亿元，比上年减少324.8亿元，同比下降14.40%。客户端游戏市场实际销售收入为613.73亿元，同比增长4.38%。网页游戏市场实际销售收入为52.80亿元，同比下降12.44%。电子竞技游戏市场实际销售收入为1178.02亿元，同比减少223.79亿元，同比下降15.96%。

具体到企业层面，业绩表现也是喜忧参半。其中，完美世界(002624.SZ)预计2022年实现净利润13.6亿元至14.4亿元，同比增长268.41%~290.08%。

完美世界方面表示，其游戏业务增长主要来自于《梦幻新诛仙》《幻塔》《完美世界：诸神之战》等产品贡献的良好业绩增

滑，但2023年伊始版号审批迎来“开门红”，春节期间的表现也强势反弹。

世纪华通(002602.SZ)人士表示，2023年“春节档”，盛趣游戏旗下端游日活及收入均获得较大提升，并且多款游戏创下了上线以来单日流水新高。其中《彩虹岛》春节期间流水同比增长约120%；《冒险岛》流水同比增长80%，日活跃同比提升30%。

目前，公司储备的手游产品《天龙八部2》《朝与夜之国》《一拳超人：世界》《百万亚瑟王》《神魔大陆2》《完美新世界》《诛仙2》以及端游产品《诛仙世界》《Perfect New World》《Have a Nice Death》等多款游戏正在稳步推进中，其中《一拳超人：世界》《百万亚瑟王》已于近日启动测试。

而中青宝(300052.SZ)则预计净亏损3000万元~5000万元。中青宝方面表示，根据公司2022年经营战略规划，多款移动端游戏产品尚处于持续研发优化当中，前期的研发投入尚未产生规模经济效益。

开源证券研报指出，2021年~2022年间，版号暂停发放导致各厂商产品上线周期受影响，2022年精品游戏供给不足；另外，受疫情影响，用户消费需求有所下降；此外，受未成年人防沉迷政策影响，游戏用户数量及充值流水有所下滑。

出海成亮点

在用户红利逐渐见顶的情况下，海外市场已成为企业竞逐的焦点。

1月28日，第三方研究机构Sensor Tower发布的《2022中国手游出海年度盘点》显示，在App Store和Google Play两大海外渠道上，中国出海手游前30名总收入为92亿美元，较2021年的115亿美元下滑20%，回落至2020年的水平，但仍比2019年高出46%。

记者注意到，2022年，在海外市场收入超过1亿美元的中国手游为39款。2021年，这一数据为42款，2020年为37款。就整体数据来看，中国移动游戏出海成绩出现回调，但仍远高于疫情暴发前。

上述机构披露的“2022年中国

迎来“开门红”

2023年，当疫情的阴霾逐渐消散，稳增长、提信心被摆在了突出位置。

1月17日晚，国家新闻出版署官网发布2023年首批次国产网络游戏版号，共计88款游戏获批。本次版号发放距离上一次(2022年12月28日)间隔不足一个月。同时，88款版号高于2022年12月发放的84款。

在本次游戏版号审批信息中，腾讯、网易等游戏大厂的多款产品在列。其中，腾讯本次获批的版号包括《黎明觉醒：生机》(末日生存/射击)、《元梦之星》和《白夜极光

手游收入TOP30”榜单显示，《原神》(PUBG MOBILE)《State of Survival》蝉联收入前三名。

米哈游凭借《原神》等游戏的持续更新，在厂商收入榜位居第一；腾讯则凭借《PUBG MOBILE》《幻塔》《GODDESS OF VICTORY: NIKKE》等游戏产品，在2022年位列出海手游发行商收入排行榜第二名；三七互娱拥有《Puzzles & Survival》《云上城之歌》《叫我大掌柜》等多个爆款产品，其2022年海外收入同比增长21.7%，海外收入占比高达87%，在收入榜上排名第四。

谈及游戏出海，三七互娱(002555.SZ)方面提到，公司坚持“因地制宜”的策略打开全球市场，

(alchemy stars)《二次元战棋，2021年年中于海外已经上线)；网易本次获批的版号包括《逆水寒(移动端)》(武侠MMORPG)和《超凡先锋》(已经于海外移动端和Steam PC端上线)。

开源证券研报指出，获取版号后新游戏的陆续上线，有望持续贡献可观流水增量。同时，随着经济和消费需求复苏，用户游戏付费意愿有望持续回升，带动游戏ARPU(每用户平均收入)提升。此外，未成年人防沉迷监管的基数效应逐步消除。综合以上因素，游戏板块业绩增速有望持

续提升。

记者注意到，在春节期间，游戏公司已经爆发出较强的上升趋势。世纪华通人士表示，2023年“春节档”，盛趣游戏旗下端游日活及收入均获得较大提升，并且多款游戏创下了上线以来单日流水新高。其中《彩虹岛》春节期间流水同比增长约120%；《冒险岛》流水同比增长80%，日活跃同比提升30%，1月21日和22日连创单日流水高点；《最终幻想14》流水同比增长25%，日活同比增长50%；《热血传奇》系列端游流水同比增长20%；《星辰变》流水同比增长

50%；《新热血英豪》流水同比增长25%，日活同比增长40%，创上线以来单日流水新高。

谈及2023年的业绩表现，世纪华通董事长王信表示，展望2023年，随着行业复苏和消费者的信心恢复，叠加自身长线游戏产品优势和自研品类的创新，世纪华通游戏业务将重回快速增长的轨道，云数据业务年内交付量有望提速，整体经营情况将持续向好。同时，秉持“以虚强实”的理念，依托游戏技术的集成效应，世纪华通还将继续助力全社会的数字化进程，实现自身的可持续发展。

此外，世纪华通旗下的点点互动在海外市场也迎来收获期。第三方监测机构的数据显示，点点互动推出的《Frozen City》游戏在海外上线后，目前预估累计下载量已超过450万次，预估日流水200万元左右，日下载量接近20万次。据预测，随着《Frozen City》在海外市场的继续发力，这款产品1月的累计预估流水将超过3000万元。

速途研究院院长丁道师向记者表示，海外市场一定是游戏公司实现业绩增长的突破口。游戏是输出中国故事的一个很好的载体，当前无论是音乐、戏曲还是漫画，都没有游戏在全球范围内更有渗透力。