

暴雪国服停服443天后宣布重启

网易暴雪“一笑泯恩仇”

本报记者 许心怡 吴可仲 上海报道

停服443天后,玩家终于盼来了暴雪国服回归的消息。

4月10日,网易首席执行官兼董事长丁磊与暴雪娱乐、微软游戏高管微笑同台的图片在网络流传。当天,三方共同宣布暴雪旗下游戏将于2024年夏季开始重返中国大陆市场。暴雪娱乐与网易游戏发行团

宣布回归同日开启招聘

丁磊表示:“我们很高兴能够在信任和相互尊重的基础上开启下一个篇章。”

公告显示,暴雪娱乐与网易经过一年的商讨,就未来继续为国服玩家提供服务达成一致。更新后的游戏出版协议将涵盖:《魔兽世界》《炉石传说》,以及《魔兽争霸》《守望先锋》《暗黑破坏神》《星际争霸》的系列游戏。

暴雪娱乐与网易游戏发行团队发文称,保证玩家的账号数据被完整保留,并将在游戏上线后为玩家提供国服缺席期间的活动和福利,“我们仍需要不短的时间来进行开服的技术准备,比如我们需要重建新的服务器机房、恢复各类数据……各游戏将依次开启,第一款回归的游戏将在夏天与大家重逢。”

《中国经营报》记者联系网易方面询问暴雪游戏国服后续运营、团队组建等问题,对方未予回复。

此前,网易和动视暴雪合作宣告破裂后,暴雪游戏国服运营部门上海网之易网络科技有限公司(以下简称“上海网之易”)的团队被解散,上海网之易杭州分公司被注销。

天眼查信息显示,网之易(深圳)网络科技有限公司于2023年11月7日成立,网易高级副总裁王怡任总经理。这成为彼时网易、暴雪即将重新合作的传闻注脚。

宣布回归当日,网易游戏雷火伏羲招聘公众号发布启事,开放了《魔兽世界》《炉石传说》《守望先锋》运营策划、品牌营销,以及运维开发工程师、项目管理等岗位。

暴雪娱乐总裁 Johanna Faries 表示:“暴雪的同事们都非常高兴能够再次与网易结成合作伙伴,以

队承诺,玩家的账号数据被完整保留。在一年多前,网易与暴雪合作破裂,宣告“分手”,两者关系急转直下。如今重归于好,颇有“一笑泯恩仇”的意味。

据悉,此前暴雪国服停服后,相关运营团队已经解散。此次官宣回归后,网易游戏招聘账号也发布了针对暴雪游戏的“招兵买马”帖。其发行团队表示,仍需要不短

的时间来进行开服的技术准备,比如重建新的服务器机房、恢复各类数据等。

让暴雪国服回归,是微软完成收购动视暴雪后所做的工作之一。新官上任的暴雪娱乐总裁 Johanna Faries 表示:“非常高兴能够再次与网易结成合作伙伴。”此前,微软裁撤了近1900名员工,暴雪娱乐原总裁 Mike Ybarra 也在此期间离职。



网易、暴雪娱乐、微软游戏三方共同宣布暴雪国服回归。

暴雪中国/图

携手为中国玩家带来优异的游戏体验。我们非常感谢中国的玩家社区多年来对暴雪游戏所表现出的热情,我们将专注于以卓越的品质和奉献精神将我们的游戏世界重新带给玩家。”

公开信息显示, Johanna Faries 原为动视部门旗下《使命召唤》的总经理,今年1月接替 Mike Ybarra, 成为被微软收购后暴雪娱乐首位总裁。她于2018年加入动视暴雪,担任《使命召唤》电子竞技部门负责人,此前在美国国家橄榄球联盟工作了近12年。

丁磊表示:“我们很高兴能够在信任和相互尊重的基础上开启下一个篇章。”微软游戏首席执行官 Phil Spencer 称为了暴雪国服回归,“暴雪和网易做了非常出色的工作”。

暴雪游戏睽违中国市场一年多,归来仍由网易代理运营。北京韬安律师事务所律师向斌斌向记者表示,暴雪游戏在国内大概率不

需要另外申请游戏版号了。他表示,经初步查询,《魔兽世界》《炉石传说》等数款游戏的版号尚未注销,“如是相同内容的游戏在停服后重新上线,且游戏运营商没有变更,即仍为上海网之易,这几款游戏还可以继续使用之前已获得的版号,无需另行申请版号。”

不过,暴雪国服重新上线后的版本,与外服相比可能有所落后。司斌斌介绍,按照法规及政策要求,对于有版本迭代的,如果其内容发生实质性变动,应重新办理新版号或办理“变更运营版本”手续。但实践中,要求所有游戏在游戏内容发生变动后重新办理审批手续不具有现实可行性,有关主管部门也未进行严格要求,“考虑到暴雪游戏在国内玩家众多,且受关注度较高,仅从合规及风控角度考虑,重新上线的版本内容会落后于外服,实现稳定过渡后逐步与外服版本对齐”。

兜兜转转重牵手

随着网易游戏自研能力的增长,代理暴雪游戏的业绩收入占比日渐式微。

2022年,动视暴雪和网易宣告合作破裂,令玩家感到错愕。此前,网易已经为暴雪代理运营了14年国服游戏。

2008年,暴雪娱乐将旗下《星际争霸2》《魔兽争霸3》系列作品以及暴雪游戏平台战网的中国代理权交给网易。次年,网易获得《魔兽世界》的代理权。

此后十余年间,网易是暴雪在中国唯一的游戏代理商,双方多次顺利续签代理协议,并就《炉石传说》《暗黑破坏神3》《守望先锋》等产品达成合作。2019年,暴雪娱乐与网易续签在华游戏运营权至2023年,续约产品包括《魔兽世界》《星际争霸》系列、《暗黑破坏神》系列、《炉石传说》、《风暴英雄》和《守望先锋》。

起初,获得暴雪游戏代理权对网易意义重大。网易2009年四季度财报披露,其运营《魔兽世界》给游戏业务贡献了60%的增长。

随着网易游戏自研能力的增长,代理暴雪游戏的业绩收入占比日渐式微。

网易2022年三季度财报显示,代理暴雪游戏对网易在2021年以及2022年前9个月净收入和净利润的贡献仅占个位数百

分比,这些代理协议到期不续对网易的财务表现不会构成实质影响。

2023年,失去了暴雪游戏代理权的网易游戏业务营业收入达到816亿元,实现同比持续增长。北京社科院副研究员王鹏评价,网易凭借人工智能玩法落地和内容创新,开拓了很多里程碑产品,斩获了休闲派对、MMO、竞速、篮球、乙女五大游戏赛道的头部位置。

根据游戏行业研究机构 Newzoo 数据,截至2023年三季度,微软和网易的游戏业务收入在全球排名第4和第5名,动视暴雪排名第8名。

关于暴雪游戏此前退出中国的原因,记者曾多次联系动视暴雪方面,未获得回复。

2022年11月,动视暴雪在四季度财报中初步释出或与网易中断合作的信号,并透露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%。然而,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。整个2021年,动视暴雪的净营收为88.03亿美元,这其中的3%约为2.64亿美元。具体到暴雪部门,

这部分收入占比或达10%以上。2021年,亚太地区对整个动视暴雪的收入贡献占比达12%,可见与网易签订的协议对暴雪的收入贡献并不低。

2022年11月16日,动视暴雪率先曝出与网易合作关系破裂,并且选择在网易财报发布日对外公布这一消息,导致网易股价一度走低。随后网易跟进回应称,将不得不接受动视暴雪的决定。

彼时,丁磊在财报电话会议上透露,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。

就在暴雪游戏国服停止运营的前一周,暴雪再次发难网易,称其与网易方面接触、探讨将协议顺延6个月,但遭到拒绝。网易回击称暴雪“予取予求、骑驴找马、离婚不离身”。

2023年1月24日0点起,由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。

微软网易深化合作

可以看出,微软收购动视暴雪的前后变化,暴雪和网易的关系也从剑拔弩张变为言归于好。

4月10日的回归公告显示,微软游戏和网易还达成了一项协议,尝试将新的网易游戏带到 Xbox 及其他平台。

2023年10月,微软完成了对动视暴雪的近690亿美元天价收购,将动视、暴雪和 King 纳入旗下。收购完成3个月后,微软开启了一场涉及1900名员工、占比近8%的裁员。期间,在微软工作过20多年的暴雪时任总裁 Mike Ybarra 宣布离职。

可以看出,微软收购动视暴雪的前后变化,暴雪和网易的关系也从剑拔弩张变为言归于好。

2023年,暴雪和网易一度发生诉讼纠纷。上海市高级人民法院网站公开信息显示,原定于

1月18日开庭的上海网之易网络科技有限公司诉暴雪娱乐有限公司计算机软件著作权许可使用合同纠纷案目前显示开庭已取消。

网易和微软早就在游戏领域有所合作。2016年,微软授权网易在中国发行沙盒游戏《Minecraft》国服版《我的世界》。《Minecraft》发行于2011年,截至2023年在全球销量已经超过3亿份。

2022年,网易旗下24工作室开发的《永劫无间》加入 Xbox 平台。在那之前,《永劫无间》全球销量已经突破1000万份。

Phil Spencer 对媒体表示,微软收购动视暴雪的原因之一是

为了进军手游领域。而手游恰恰是网易所擅长的。2023年,网易游戏业务的增长主要得益于《逆水寒》手游和《蛋仔派对》。其旗下的《梦幻西游》和《第五人格》等也常常处于手游销量榜前列。

2022年,网易与暴雪联合研发的《暗黑破坏神:不朽》上线。动视暴雪2022年半年报显示,《暗黑破坏神:不朽》发售上市后在100多个国家和地区登上下载榜榜首,6月在美国应用商店畅销榜中名列前十,游戏超一半玩家是动视暴雪新用户。2023年,《暗黑破坏神:不朽》在单独的协议下,没有进入动视暴雪和网易合作破裂的名单之列。

P5 登上移动端:迎击回合制硬仗

本报记者 许心怡 吴可仲 上海报道

红黑撞色的城市背景中,配合富有节奏感的爵士摇滚,怪盗

身影从天而降……随意扫一眼,玩家可能会以为这是主机游戏《女神异闻录5》(以下简称“P5”)的场景。

然而,它出现在移动端。

由P5 IP改编的手游《女神异闻录:夜幕魅影》(以下简称“P5X”)于4月12日上线。据该游

戏官网介绍,这是一款异世界都市冒险JRPG游戏,由世嘉授权、ATLUS 监修、完美世界研发。脱胎于知名IP,P5X在测试阶段就

收获了极高的关注度和讨论度。

《中国经营报》记者从完美世界方面了解到,IP方ATLUS和世嘉对这款游戏十分重视,不仅深

人参与了监修和一部分创作,之后也将持续投入人力监修版本迭代内容,而这保障了该款游戏未来的内容质量和更新速度。

中日厂商联手

“我们带了一个比较有诚意的企划,去日本和版权方进行了深入的沟通。”P5X制作人 Vulpe 对记者谈起这款游戏的立项,“双方都觉得挺不错的。这个游戏的研发就开始了。”

P5 讲述了一个高中生白天上学,夜晚化身为怪盗行侠仗义的热血故事。它由世嘉子公司 ATLUS 研发,于2016年上市。目前,P5 及其衍生作在 Steam、

端改手图破圈

“在我看来,版权方非常重视这款游戏。他们投入的成本和支持很大,能够保障P5X的顺利开发和后续长线更新。”Vulpe 说道。

对于单机游戏改编成长期服务型游戏,原作的内​​容质量能否在运营中得到保持,是玩家关心的问题之一。对此,Vulpe 认为,P5X 玩家无须过于担心。

Vulpe 表示,ATLUS 创作了P5X的核心剧本和部分角色设定,未来也将参与游戏的内容更新,完美世界则将持续完善研发管线,“经过几年的磨合,不管是我们和

Switch、PS、Xbox 等主机、PC 平台发售。2023年12月,据ATLUS公告,P5系列的全球累计销量突破1000万份。

针对P5 IP衍生作品首次登上手机游戏平台,Vulpe 表示,该项目早期由完美世界发起,“完美世界和世嘉、ATLUS 很多年前有过一些合作,双方有合作和信任的基础。我们对这个IP有信心,也很有兴趣去做这样一款游戏”。

IP方,还是团队内部,或是我们和供应商,都形成了比较默契的合作。团队人员也在不断增加。所以我有信心P5X能够稳定快速地产出高品质的内容。”

对于P5X上线后的内容更新节奏,Vulpe 称要以公告为准,不过他透露至少每个月将有重点内容推出:“我们更新的频率会比较密集。P5X的内容丰富,并且有很多发展方向。主线支线剧情、都市内容、战斗、协同关系(类似P5原作主角和其他角色之间的协助关系系统)等都会持续扩展。”

据 Vulpe 介绍,在P5X的研发过程中,IP方在把控主线剧情和主要人物设定方面提供了很大支持,帮助完美世界贯彻原作的精髓和关键设计思路;而完美世界更了解移动端用户的体验和设计要求,擅长IP的再创作和手游化,“双方利用各自擅长的部分,一起打造了一款在更多平台上发行的游戏”。

记者了解到,在3轮测试后,

P5是一款艺术表现风格鲜明的游戏。就3轮测试的表现来看,P5X保留了P5的核心玩法,外观和音乐也透着浓浓的“P5味”。而它作为一款移动端游戏,将面对与P5原作截然不同的用户群体。

Vulpe 认为,原IP粉丝仍将是P5X最核心的用户。为了把P5X打造成P5 IP的合格衍生作品,其团队里也都是非常喜欢这个IP的研发人员。“我们希望P5原作玩家能够喜欢这款游戏,希望他们在P5X中继续感受到P5的经典

P5X的方方面面都经过了优化。

“一测玩家觉得还原度不错,但是没有体现出P5X自己的特色,所以我们着重修改了剧情、视觉表现和系统;二测中,玩家反馈剧情不够有张力,于是我们就剧情的代入感、合理性进行了调整;三测后,玩家对游戏的各种细节、稳定性、商业模式等有了更多诉求,我们也将针对性优化。”Vulpe 表示。

之处。”

此外,P5X制作组也希望,通过移动端将IP推荐给更广大的群体,让听说过和没听说过的玩家更便捷地感受P5元素。“中国的主机占有率相对不高。如果玩家能通过P5X了解这个IP,进而想尝试一下主机版本,对P5X团队而言也是很有成就感的事情。”Vulpe 说。

随着P5X的上线,配套的周边产品和异业联动也将同步推进。“会有一些深度、有趣的合作,让P5X深入大家的生活。”Vulpe 告诉记者。

迎击回合制硬仗

“P5本身就是一个非常有特点、有个性的作品。我更在乎P5X作品本身是否足够优秀。”谈及P5X上线后即将面对的市场竞争,Vulpe 这样说道。

成立20年的完美世界近几年来开启转型,开始拓展内容型游戏的阵容。研发、推出P5X是其创新战略中的一步。

二次元是多数内容型国产游戏倾向于选择的风格。中国游戏市场刚刚经过了2023年二次元游戏扎堆上线的“洗礼”,其中部分产品已经“阵亡”或“奄奄一息”。今年,仍有众多二次元新品已经或等待上线,不乏玩家呼声很高的作品。

在去年激烈的竞争中,两款回合制游戏《崩坏:星穹铁道》和《重返未来:1999》杀出重围,成为热门新品。2023年7月,游戏行业研究机构伽马数据首席分析师王旭在一次行业会议中提到,很多年里,回合制游戏在中国没有增长,但两款产品的上线打开了该品类的增长空间。

前有同品类竞品抢占用户群体,后有拥挤的二次元游戏赛道。在这样的环境中上线,作为回合制游戏的P5X是否会承受压力?

“玩家群体是很大的,大家各有喜好。回合制也好,即时制也好,只是一种战斗的模式。”Vulpe 认为,P5X本身独特的风格就足够有吸引力,“目前玩家对P5X的支持度很高,关注它的群体已经远远超出中国实际游玩过P5的用户规模,说明P5X是能被很多玩家喜爱、记住的。”

“在回合制品类手游中,P5X也是相对有深度的。”他还表示,仅就回合制玩法而言,P5X的品质不逊色于其他优秀作品,“我们并没有过度阉割原作的回合制策略和机制,反而给它增加了更多可能性,战前、战中都有很大的可挖掘空间。”

“之前很多回合制项目获得成功,说明回合制游戏依然有很大市场。因此我们也希望P5X中的战斗体验能受到回合制爱好者的认可。”Vulpe 表示。