



传《魔兽世界》国服重开 MMO游戏市场再生巨变？



不过，目前“预约并订阅”按钮已经更改为“订阅圈子”，不清楚这是不是网易在察觉到玩家舆论后采取的补救措施。而且魔兽世界圈子和炉石传说圈子2022年底发布的停服公告似乎都已经被删除，目前已经找不到了。

同时，还有玩家发现，《魔兽世界》的国服官方网站已经从404状态变成了403(无访问权限)，《炉石传说》的官网也同步显示403。并且这两个官网还处于可以ping通的状态，这意味着魔兽世界和炉石传说的网站都已经在线了，有玩家明确表示几个月前域名是无法解析的。当然，具体情况究竟如何，一切还得以官方的说法为准。

哪怕玩家们一直吐槽《魔兽世界》江河日下，但是在国服关闭之前《魔兽世界》依然是国内MMO(大型多人在线角色扮演游戏)领域的王者。随着国服关闭一年多，国内MMO游戏市场也发生了翻天覆地的变化，这种变化不仅让暴雪陷入了内忧外患的境地，也让暴雪成了最大的笑话。

亚服玩家持续流失

自2023年1月24日起，所有国服暴雪游戏正式停止运营，包括《魔兽世界》《魔兽争霸3:重制版》《星际争霸》系列，《炉石传说》《风暴英雄》《守望先锋》及《暗黑破坏神3》等。暴雪游戏国服停运后，很多玩家都转移到了亚服，同时国内的大量工作室也同样跑去亚服了。

但现在国服停运差不多1年2个月后，《魔兽世界》自身的处境确实每况愈下。从外服MMO权

近日有玩家发现，网易旗下游戏社区网易大神的电脑端出现了《魔兽世界》的“预约并订阅”页面。“预约”两字引发了玩家的大量遐想，似乎意味着网易将继续运营《魔兽世界》国服。

■新快报记者 陈学东

威统计网站给出的玩家数据，可以看到《魔兽世界》正式服的活跃人数只有128万左右，怀旧服的活跃人数只有91万左右，两个加在一起也只有219万，而排名第一的游戏活跃人数达到了437万左右。WLK版本、探索服、硬核服已经永久60级加在一起的日活仅仅只有30万玩家，已经彻底沦为了小众游戏。

也就是说，在国服关闭之后，暴雪已经失去了第一MMO游戏商的宝座。要知道，魔兽世界的活跃人数中包含了大量的脚本，亚服的脚本数量已经超过了正常玩家数量。

相比全球数据来说，亚服的数据同样非常难看，《魔兽世界》亚服探索赛季30天内的WCL活跃角色数据，4个服务器加在一起不足8万个角色。

或许很多玩家觉得这些统计数据是不准确的，毕竟不是每个玩家都会上传自己的WCL数据，但是我们从金币价格变化也能看一些端倪。WLK版本的金币价格一直在下跌，时光徽章基本是每周1W金币的价格在上涨，目前已经达到了10W金币，并且也达到了熔断点。

《魔兽世界》探索服的金币价格也在快速下跌，以孤狼服务器联盟方为例，一周之前商人收金价格为0.28元左右，卖金价格为0.3元以上，目前商人收金价格跌到了0.23元左右，卖金价格为0.24元左右。除此之外，游戏内的玩家人数也肉眼可见在减少，无论是小号练级，还是满级团本的数量都在减少。

《魔兽世界》当年在国服过的是什么日子？看看国服关闭之后的惨状，估计暴雪肠子都悔青了。

竞品游戏已赢得市场机会

《魔兽世界》国服关闭后，给了竞品游戏巨大的市

场机会，从而对MMO市场产生了巨大冲击。在国服关闭之后，网易推出了《逆水寒》手游，并且在去年下半年开始一直表现强势，一度成为了当之无愧的国内第一MMO。虽然很多玩家认为《魔兽世界》才是最纯粹的MMO，但是无论是玩家人数，还是营收水平，《逆水寒》手游当时都可以吊打魔兽世界。上月底，网易在发布2023年第四季度及全年财务报告时，特别提及《逆水寒》手游上线后，该IP系列的声量达到新阶段，端手游活跃用户于近期超过1亿。

随着时间跨度进入2024年3月份，腾讯旗下的MMORPG《塔瑞斯世界》也开启了测试，本次测试将作为游戏正式上线前的最后一次测试，游戏也推出2大团队副本，5个五人副本，随机秘境副本等PVE核心玩法。《塔瑞斯世界》测试开局就是王炸，排队人数直接飙到了近2万人。要知道这还只是删档测试，如果腾讯这个游戏在真正开放之后能够让MMO玩家满意，那么极有可能会从国内MMO游戏市场分走一块蛋糕。

国服关闭之前，《魔兽世界》在国内一家独大，关闭一年之后，《魔兽世界》陷入了内忧外患的境地，这也可以说是暴雪亲手把自己送上了不归路。随着时间的推移，玩家们已经对暴雪游戏渐渐失去了兴趣，即便是回来了，又有多少玩家愿意继续玩呢？



一周游闻

《夜鸦》上线3天 销售额突破7100万元



新快报讯 据悉，韩国游戏公司娱美德旗下的国际服《夜鸦》，在(3月12日)上线后仅3天，累计销售额就突破了1000万美元(折合人民币约为7196万元)。

这一销售趋势在娱美德公司旗下游戏中，属于最高的业绩。其中，与2021年发布并在全球取得巨大成功的《传奇4》相比，销售额是其十倍。而且，《夜鸦》目前仍然保持着首日的销售水平。国际服《夜鸦》上线170个国家和地区，尤其在中国台湾、泰国、菲律宾、中国香港、印尼、巴西等地取得了特别好的成绩。

国际服《夜鸦》当前的同时在线用户数量约为23万人，且持续上升。娱美德公司正在根据用户增长趋势增设服务器。服务器数量已从上线时的24个增加到现在的54个。专为海外市场提供的“SSS(主播支持系统)”也为《夜鸦》的成功发挥了作用。SSS是一个透明的支持系统，让用户、主播和粉丝共同成长。随着超过600名的主播开始积极活动，预计将进一步加速用户的增长。

《量子误差》续作 《量子态》正式公布 预计登陆PS5



新快报讯 去年宇宙恐怖射击游戏《量子误差》正式发售，尽管该作发售以后得到了一些差评，但近日开发商TeamKill Media公布了《量子误差》的续作《量子态(Quantum State)》，显示开发商仍然坚持此前所透露的三部曲计划。

据了解，《量子状态》是此前计划中的三部曲第二部，并没有走前作的宇宙恐怖风格，而是“一款电影式的第一人称射击游戏，将重点放在叙事和潜行上”，类似于《合金装备》。

根据官方的说法，《量子态》是《量子误差》的成熟续作，使用虚幻引擎5开发，预计登陆PS5，不会在年内发售。值得关注的是，《量子态》从商业角度来看是成功的，甚至在发售之前，它就已经通过数字版游戏的预购收回了开发预算。



加入我们一起玩

支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会