



# 130万欧洲玩家参与 “停止扼杀游戏”活动 引发游戏圈热议

因不满游戏公司EA对经典游戏《战地4》(Battlefield 4)社区服务器的处理方式,近期欧洲玩家发起了“停止扼杀游戏(Stop Killing Games)”的维权活动,目前已130万玩家参与,在游戏圈引发激烈讨论。与玩家的高涨热情相反,“欧洲电子游戏协会”以游戏“续命”代价过于高昂、存在法律与安全的雷区和服务并非买断3大现实困境为由,旗帜鲜明地反对这一活动。而在国内,游戏停服现象同样频繁出现,给众多玩家带来了诸多困扰和思考。

■新快报记者 陈学东

## 从Battlefield到独立精品: 欧洲玩家的维权抗争

7月初,《战地4》社区服务器所有者突然无法续订服务。玩家u/llslothll在Reddit爆料,作为五年服务器运营者,续订选项神秘消失。这一变化意味着数百个自定义游戏空间可能永久关闭,威胁着依然活跃的玩家生态。

尽管已发行12年,《战地4》依然保持着数十万日活跃玩家。其生命力很大程度上源于社区服务器支持的自定义规则和地图轮换,这些功能使游戏保持新鲜感,远超官方“快速匹配”服务器的体验。

EA的沉默加剧了玩家忧虑。在服务器续订问题出现两周后,官方仍未发布任何解释。这种不透明操作引发玩家强烈反弹,社交媒体上“他们在悄悄杀死BF4”的指责迅速蔓延。

玩家的担忧源于历史教训:2024年11月,EA曾以“玩家数量少和维护成本高”为由关闭《战地3》《战地4》和《战地:硬仗》在PlayStation 3和Xbox 360上的服务器。

经典独立游戏也面临非正常消亡。GOG平台近日通知用户,曾获高度评价的解谜游戏《地狱边境》(Limbo)和《Inside》将于7月17日下架。下架原因直指开发者之间的法律纠纷。Playdead工作室两位创始人迪诺·帕蒂与阿恩特·詹森从创意伙伴变成法律对手。2025年初,帕蒂在LinkedIn分享《地狱边境》开发历程后,工作室法律团队立即发出警告,指控其“制造对游戏开发有重大贡献的虚假印象”。

一个月前,这些警告升级为正式诉讼。这场创始人内讧导致两款具有重要文化价值的游戏

从数字货架消失。

## 国内游戏停服潮:

### 运营调整与商业失利的双重困境

当欧洲游戏社区正掀起“停止扼杀游戏”的维权运动时,国内游戏行业正迎来一波前所未有的关停潮。仅7月10日至15日短短六天内,国内就有《神州豪侠》《萌学园战纪》《梦回西游记》《剑与骑士团》等六款游戏相继发布停运公告。

9月中旬将成为国内手游玩家的集体告别时刻。根据各游戏运营商发布的公告,《萌学园战纪》将于9月14日终止运营,《剑与骑士团》和《梦回西游记》则将在9月15日关闭服务器。

更令人忧虑的是,多款游戏在公告中埋下“提前死亡”条款。《萌学园战纪》明确警示:“若日活用户数少于10,将会提前关服。”《梦回西游记》也注明“可能依据实际情况提前关服”。这些条款赋予运营商随时终结游戏的权力,玩家权益保障形同虚设。

停运原因呈现多样化但本质趋同。《剑与骑士团》将原因简单归为“合作业务到期”;《孤堡英雄》则含糊提及“运营策略调整和技术支持问题”。然而业内分析表明,商业失败才是核心原因。完美世界旗下《乖离性百万亚瑟王:环》的案例尤为典型。这款耗资上亿,研发五年的游戏在国际服上线不足一年便宣告停运,财报显示亏损高达3.43亿元。

玩家成为关服潮中最无助的群体。在《孤堡英雄》的评论区,玩家“豌豆9ctwzo”无奈反馈游戏bug:“紫金自选魔貂蝉在最后一个的时候碎片就选不了”。另一位《剑与骑士团》玩家“豌豆hlx0ll”则愤怒控诉,“本人充了1万5,毫无体验”。

这些声音尚未得到有效回应,服

务器关闭后,所有账号数据及角色资料将被清空。

## 数字遗产保卫战:

### 游戏保存困境与出路

面对汹涌的停服浪潮,全球玩家开始探索保存数字世界的可能路径。游戏不仅是娱乐产品,更已成为数字时代文化遗产的重要组成部分。

技术层面,PC游戏社区展现出更强的生命力。在“停止扼杀游戏”运动中,活跃分子倡导建立类似“BF2Hub”的玩家驱动解决方案。该项目成功延续了2005年发行的《战地2》在线功能,证明民间力量可以突破官方放弃的技术壁垒。然而主机玩家面临更高门槛,平台限制使玩家难以自主保存游戏。

法律层面存在显著空白。当《神州豪侠》宣布9月10日停服时,公告仅简单表示“因业务发展上的调整”,对玩家已购虚拟财产的处理只字未提。同样,《梦回西游记》仅提供“代金券×10万”作为补偿,这种象征性补偿与玩家实际投入严重不符。

欧洲消费者组织正推动将“永久使用权”纳入立法议程。其核心理念是:当玩家购买数字产品时,应享有永久访问权,即使开发商终止服务,也应提供离线版本或转让服务器控制权。

游戏保存倡导者罗斯·斯科特在Change平台上发起请愿时强调:“当一家公司出售游戏时,他们出售的不仅是数据,还有玩家生命中的时光。”

多位行业分析师指出,建立游戏保存生态需要多方协作:开发商应探索离线模式和技术开放,平台方需完善遗产处理规范,玩家社区则可发展民间保存技术。而监管层面亟需建立虚拟财产保护框架,明确停服标准与补偿原则。

## 一周游闻

### 《死亡搁浅2》玩家 集体请愿禁言“偶人”



新快报讯 《死亡搁浅2》玩家们正被“偶人”(Dollman)无休止的重复提示折磨得苦不堪言——无论是提醒狙击枪没装消音器,还是念叨货物掉落,这个新同伴简直成了“过度关怀”的代名词。

初代《死亡搁浅》最独特的魅力在于孤寂的沉浸感,除了零星的其他玩家设施,山姆基本是独自穿越美国。但续作彻底改变了这一基调。在玩家建筑更加密集的《死亡搁浅2》中,山姆身旁多了个会说话的活体人偶伙伴。这个自称“偶人”的角色不仅是剧情关键人物,更化身24小时游戏助手,事无巨细地重复着各种“温馨提示”——哪怕这些提示显而易见到令人发指。

虽然“偶人”的角色设定颇受好评,但其游戏内的唠叨属性已引发诸多玩家吐槽。每当玩家进行任何操作,他都会跳出来发表“高见”:第一次提示狙击枪需要消音器还算贴心,但第十五次重复时就只剩窒息感。Reddit上涌现大量吐槽帖,甚至衍生出“山姆怒摔偶人”的梗图。部分玩家将其视为另类乐趣,但认真请求“丢弃偶人功能”的也不在少数,多数玩家呼吁至少该增加“关闭重复提示”的选项。

### 《蔚蓝档案》提前终止 Steam评价活动



新快报讯 近日,《蔚蓝档案》的发行商Nexon Games对外发布声明,宣布将提前叫停游戏内的“Steam评价活动”。在此之前,多家媒体以及Steam用户已经指出,该活动极有可能违反了V社的平台条款。

作为一款由Nexon Games推出的抽卡类手游,《蔚蓝档案》于本月成功登陆PC端的Steam平台,并迅速吸引了大量玩家的关注。在游戏上线后不久,《蔚蓝档案》便获得了“特别好评”的评级,累计评测数量达到了1.1万条,这无疑是游戏品质的一种肯定。然而,问题出现在游戏内的一项活动中——Nexon承诺如果Steam版本的评测数量达到1万条,全体玩家都将能够获得免费的游戏道具。

根据V社在其Steamworks文档中的明确规定,任何试图滥用或人为操纵评测系统的行为都是被严格禁止的,尤其强调了不允许以任何形式的奖励来交换评测。尽管《蔚蓝档案》并未直接鼓励玩家发布正面评价,但其通过提供游戏内奖励的方式激励玩家撰写评论的做法,依然被认为触及了平台规则的红线。

