

停服游戏打起“复活赛”

玩家如何夺回被关停的游戏

对许多玩家来说,喜爱的游戏停服,无疑是噩耗一桩。2月上旬,运营两年多的手游《掌门太忙》发出公告,称该游戏将于5月8日停止运营,关闭服务器,游戏内的所有账号数据及角色资料等信息也会被全部清空。消息一出,迅速在玩家群体中引发热议。

不同于《魔兽世界》《炉石传说》等停运而掀起的巨大讨论水花,定位比较冷门、小众的游戏一旦停服,玩家因自身声量薄弱、维权机制不够健全等因素,往往更容易陷于被动局面中。

■新快报记者 梁茹欣



“玩家的游戏权益主张天然弱小”

据公开信息显示,《掌门太忙》是北京华清飞扬网络股份有限公司开发的首款古风乙女恋爱手游,于2020年8月上线。两年过去后,“由于种种不可抗力因素,我们想要支撑整个项目的运营已经愈发困难。”2月7日,《掌门太忙》制作组发布消息称,鉴于项目实际困难,决定停止运营和清空数据。

有的玩家惋惜的同时,也有部分玩家认为,“运营方春季期间仍正常出累充活动诱导玩家消费,却擅自作出停服甚至是清空数据的决定,严重侵犯了消费者的权益。”面对众多诉求,《掌门太忙》的运营团队于2月10日改口,称取消原定的关服计划,在没有新的数据保留方式之前,游戏将保持服务器开放,游戏内容停止更新。

这并非孤例。业内常见的,游戏停服往往伴随着删档,此外付费玩家花的钱也只能兑换成其他游戏的礼包而无法退款。新快报记者近日在黑猫投诉平台搜索“游戏停服”关键词,显示有超过400多个匹配结果,投诉内容集中在“停服而不退款”方面。

游戏产业分析师张书乐告诉记者,游戏停运的确会带来一定的虚拟物品纠纷,但具体情况未必一面倒。一是除了如《魔兽世界》等因代理纠纷而停运外,大多数停运游戏本身也是进入生命末期、盈利能力不足,大多数玩家早已退服,剩余玩家对于停服也早有预期,一般纠纷不大;二是,游戏虚拟物品是否具有财产属性依然存在争议,加上免费游戏、道具付费的模式体验下,用户

拥有对所内购道具的使用权,往往很难在权益上有更多保证。“在这两种状态的裹挟下,玩家的游戏权益主张,也就变

得天然弱小和被粗暴处置。”

在他看来,游戏厂商主张拥有游戏数据的所有权,玩家主张拥有虚拟财产的所有权,目前这两者之间多有模糊部分。“必须有法律给予最终定义,才能确定双方的权利义务。诸如,虚拟物品是否是财产,玩家除使用权外,是否拥有所有权,都没有得到最终界定。而虚拟物品不是财产,当已经成为游戏行业的一种‘共识’,也让玩家的虚拟财产主张无法最终落实。”

怎样的停服方案更合理?

事实上,游戏厂商停服并非一纸公告了事。根据《网络游戏管理暂行办法》第二十二条的规定,网络游戏运营企业终止运营网络游戏,或者网络游戏运营权发生转移的,应当提前60日予以公告。网络游戏用户尚未使用的网络游戏虚拟货币及尚未失效的游戏服务,应当按用户购买时的比例,以法定货币退还用户或者用户接受的其他方式进行退换。

1月30日,中消协发布“2022年十大消费维权舆情热点”,其中第10条为“网络游戏停服删档引发虚拟财产侵权争议”。该协会指出,一些运营不当的网络游戏在停服后会删除与游戏相关的数据存档,是在侵犯游戏玩家的权益。具体案例解析中,包括2022年2月,《云裳羽衣》停止运营引发消费者大量不满,中消协介入后,该游戏运营方中止了停服流程。

而即使停服游戏被“喊停”,玩家的被动局面并没有太大改变。截至2月28日上午,面对玩家提出的“继续认真运营”“转为保留数据的买断制”等要求,《掌门太忙》官方还只是停留在关服计划取消和“进一步听取玩家意见”上。现实中,也有厂商折中处理,选择“停更不停服”。例如,《暖暖环游世界》《梦间集天鹅座》停止更新游戏内容后,

依旧对玩家开放登录游戏通道,以及循环复刻往期活动等。

有业内人士指出,最理想情况下,是厂商将停服游戏改成单机版、保留用户数据,让用户能在余下的时间里体验完剩余的游戏内容。但问题在于,大部分厂商会认为没有必要为这部分付出额外的开发成本且对营收无益,更不会对此大动干戈。

停服游戏打起“复活赛”

从市场整体来看,近一两年越来越多的游戏因运营困难等各种原因停止运营。诸如《幻书启录》《月神的迷宫》《拾光梦行》等。与此同时,个别停服游戏陆续打起了“复活赛”。据不完全统计,去年年底至今,已有《山海镜花》《鬼泣-巅峰之战》《秘境对决》《无尽战区》《我的起源》《拉结尔》《节奏大师》《灵猫传》《奥特曼:集结》等9款停服游戏宣布将重新开服。

上述游戏,有因研发商与发行商合作到期,原发行商宣布关服转由研发商自行运营的;也有出于版号限制、业绩压力等考虑,厂商将原先表现不佳的老产品“回炉再造”。以《灵猫传》为例,该款游戏曾因经营亏损的问题,计划在2022年停止运营。但没过多久,官方再度发布公告称,游戏运营主体由发行公司朝夕光年变更为研发公司游梦初心,后续继续由游梦初心自行研运。

有行业分析认为,尽管游戏版号发放日渐常态化,但在发放数量明显收缩、行业承压的当下,“复活”停服游戏,以增加企业流水,或成为游戏厂商无奈之举。一方面,这能一定程度上满足游戏厂商实现增收和兼顾玩家寄托;但另一方面,这类游戏此前因为种种原因被市场淘汰,如何在重获新生后,再度获得市场认可持续运营下去,仍是一道待解难题。

一周游闻



VR游戏《迷雾之地》
将于年内登陆PSVR2和Steam

新快报讯 近日 Well Told Entertainment 正式公布了VR游戏《迷雾之地》(The Foglands)的预告视频,该作计划将在今年年内登陆PSVR2和Steam(VR)。该作是一款氛围感十足的Roguelike冒险游戏,游戏以迷雾朦胧、充满科幻西部氛围的世界为舞台。

故事开始时,玩家将扮演一名即将展开首次任务的跑者,而这次的任务将演变成重大的灾难。随后,主角遇到一个名为陌生人(The Stranger)、想要与主角进行交易的神秘角色,他承诺会提供大量的福利、奖励和机会,让主角消灭那些对家园造成威胁的生物。由于目标一致,主角接受了这项交易,故事便由此展开。

《迷雾之地》的核心游戏元素为超大量的动作迷宫型射击体验。为了找到办法解决威胁家园的纷争,玩家必须前往危险的迷雾深处,一探究竟潜伏其中的事物。玩家每次的旅程都需要透过拳头、投掷和射击,突破层层敌人和头目的攻击并抵达终点。



《创世战车》明日开启公测

新快报讯 广受玩家们喜爱的沙盒创造战车对战网游《创世战车》,近日在WeGame平台开启预约,并将于3月2日正式公测上线。《创世战车》拥有载具射击、沙盒创造、战争题材等多种元素。玩家使用丰富可自定义更换的部件创造独一无二的战斗机器,操控战车冲锋战斗、摧毁敌人,体验造车的乐趣,享受破坏的快感。

在游戏中,上千款战车部件各具特色,能够满足玩家对战车的一切想象,每个战车部件都具备独特的外观造型与道具属性,可以在DIY建造战车的过程中随意拼装,以此组装出专属的特色战车,玩家可以发挥自己的脑洞和想象力,组装出坦克、昆虫、动物、机器人、直升机等各种各样的战车。

《创世战车》拥有多元化的玩法模式,每种模式都配置独特的玩法机制,玩家可驾驶自己组装的特色战车,与各路车友一起进行在线对决。在游戏内的战车博物馆中,收纳了无数车友上传的战车设计图,大家可以为自己心仪的战车点赞应援,也能一键试驾或下载保存设计图,同时还能领略各种极具特色的设计思路。



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