



《魔兽世界》

正式服明日回归 暴雪急切找回流失的玩家

在刚刚结束的2024 ChinaJoy上,有一幕令人印象深刻,就是在上海新国际博览中心的N3展馆中,网易和暴雪的名字又被排在了在一块儿。从ChinaJoy现场情况来看,在网易和暴雪的拼盘展台周边,始终围绕着里三层外三层的玩家。

在ChinaJoy期间,《魔兽世界》高级游戏总监哈兹科斯塔斯确认,《魔兽世界》正式服将于8月1日正式回归,并在同月27日上线新资料片《地心之战》,进度将与全球同步。令外界感到好奇的是,阔别中国市场一年有余的暴雪,该如何填补这一段“真空期”?

■新快报记者 陈学东

1 难点在于数据的留存和恢复

2022年11月17日,暴雪宣布与网易的授权协议将在2023年1月23日到期,拉开了“分手”大战,2024年4月10日,暴雪与网易又官宣“复合”,双方表示在过去超过15年的合作基础上达成了更新的游戏发行协议。其间,暴雪游戏离开中国市场长达500多天。

此前6月27日,《魔兽世界》怀旧服正式回归中国市场,开服首日服务器崩溃,有玩家排队显示要等204分钟。对于这种热情,有玩家对记者表示,“因为在这500多天里,另外真正能打的游戏一个也没有,植根太深入了无法替代。”

在此前暴雪离开的“真空期”里,得益于版号复苏等原因,中国游戏市场上有不少优秀的新游戏作品,部分玩家也流失到其他游戏中。米哈游旗下的

《原神》为代表的二次元游戏崛起并且成功输出海外,成为了中国游戏厂商出海的一面旗帜;《蛋仔派对》和《元梦之星》掀起了休闲派对游戏的热潮,撑起了中国游戏巨头腾讯和网易两家公司年度商战主题;超级APP生态下小程序游戏生态繁荣,激发了更广大的下沉市场以及更高龄的用户群体。

对于此时暴雪的回归,行业不乏质疑的声音。2023年4月,动视暴雪公布的2023年一季度财报中数据显示,报告期内,暴雪娱乐部门的月活跃玩家数量为2700万人,相较于前一季度的4500万人,数量锐减1800万人。

《魔兽世界》的执行制作人朗代尔提到,在中国重新上线之前团队就有考虑过玩家流失问题,“但结果我们和网易刚开始合作就破了这个纪录,而

且这还是一个怀旧服,不是正式服。”基于此,她认为,后续整个态势看起来是非常健康的。

在回归国服的重建工作方面,哈兹科斯塔斯提到,更难的点在于数据上的留存和恢复,以及能让玩家以当时下线时候的状态继续游戏,同时还要提供给新玩家一些选项让他们能够更好地进入游戏。

对于错过的时间,哈兹科斯塔斯也表示会有一些弥补,包括未来需要有一些独特的专属于中国区的内容呈现给玩家,但是需要有一段时间去讨论,也需要和合作伙伴网易一起斟酌,“现在我们第一的专注点还是希望能够把游戏先在中国区重新上线,包括下个月要进行的《地心之战》的上线,在此之后我们会进一步地去研究。”

2 更仔细地去聆听玩家的声音

到今年为止,《魔兽世界》已经整整运营了20年,如何长期赢得玩家喜爱,适应中国市场,是暴雪需要面对的难题,对暴雪尤其是暴雪旗下的《魔兽世界》而言,保持玩家的数量和活跃度至关重要。MMORPG(大型多人在线角色扮演游戏)这一类型的游戏注重实时操作、游戏内容容量丰富且玩法复合,正需要能够在游戏中投入大量时间的中重度玩家以维持生态。

朗代尔表示,暴雪也经历了比较大的变化,包括领导团队以及整个团队的一些变化。“我们非常期待接下来再战10年,我们也会做更多有勇气的尝试。”

去年,微软以687亿美元收购动视暴雪的交易正式获得各方认可。与此同时,在网易暴雪“分手”事件中起到重要作用的动视暴雪CEO Bobby Kotick在去年底正式卸任。随后今年1月,微软宣布大规模裁员1900人,主要涉及暴雪等部门。

朗代尔在交流中多次强调玩家的重要性。“可能这一点是我们之前没有做得特别好的,从今往后,我们会变得更为开放,更仔细地去聆听玩家的声音。我们会开放与玩家的对话,从中国的玩家社区,也包括全球的玩家社区,去探索未来的机会。”同时,她也认为,和网易之间的伙伴关系能够帮助暴雪去学习中国当地游戏市场的一些动态,之前团队自身无法获得的一些

市场洞察。

“玩家在过去的几年有很大的变化,但有一点是非常确定的,玩家的变化今后也一直会持续下去,所以必须保持我们的灵活性,去倾听玩家的声音,同时也必须要让游戏不断地演进来满足当代玩家的需求。”哈兹科斯塔斯也表示,团队了解到市场有了新变化,但有一些喜好也是经久不衰的,“比如之前发布的《魔兽世界》怀旧服,其实它是15年前游戏的一些经典体验,但现在依然会有玩家进入到怀旧服之中且非常享受。”

对于中国市场未来的布局,哈兹科斯塔斯认为“要回答这个问题时机过早”,团队现在希望能够将《魔兽世界》在中国做好重新上线,还有下个月全球进行的《地心之战》上线。

一周游闻



《守望先锋2》 宣布将重新引入6V6模式

新快报讯 近日,《守望先锋2》的游戏总监Aaron Keller在官网发布了一篇长文,详细阐述了《守望先锋》系列的一些变化,还着重解释了从6V6转变至5V5的缘由,以及未来意欲重新引入6V6的规划。依照Aaron Keller的说法,6V6最大的问题在于排队机制。由于在游戏里玩家需要依据英雄类型来进行对局的排队,而坦克类型的玩家数量偏少,致使需要两名坦克玩家的6V6模式存在排队时间过长的问题。

为此,Aaron Keller给出了一张《守望先锋》初代和2代游戏玩家排队时长的统计对比表格,能够显著看出在5V5模式下,排队时间大幅缩短。其中最为突出的问题就是在游戏的技术性能上(即帧率和内存限制),一些旧的系统和机器若要达到最佳状态,或许需要历经几个赛季的优化方可完成。Aaron Keller最终表明会在接下来的几周展开测试,并且评估玩家的兴趣,以确定如何平衡5V5、6V6之间的问题。



《Apex英雄》 恢复通行证低价购买

新快报讯 在舆论压力下,电子艺术公司(EA)和重生娱乐公司日前宣布,免费大逃杀游戏《Apex英雄》将重新开放使用游戏内货币购买战斗通行证。此前,《Apex英雄》在第22赛季开始前,将通行证分为两部分,并只能用现实货币购买。这一决定引发了玩家们的强烈不满,导致Steam的好评率急剧下降。

虽说开发商撤回部分更改,令战斗通行证能够重新续杯,还赠送免费战斗通行证,可玩家们的愤怒却并未就此停歇。当下,Steam上《Apex英雄》的全部评测已降为“褒贬不一”(好评率69%)。同时,该游戏的在线玩家数量也降至2022年1月以来的最低水平。开发商可能需要等待未来的更新来解决问题,但这表明该作面临的麻烦并未解除,仍面临着一场长期战以恢复之前拥有的忠实用户群。

目前,外挂、游戏匹配和游戏内氪金等问题是导致该作遭到负面评价的主要原因。此前,《Apex英雄》游戏总监在接受采访时曾表示,他们并不忽视外挂问题,但解决这些问题并非易事,并需要一个长期的过程。

支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会



加入我们一起玩