



《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老龄的用户群体。

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,后续的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。”

支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会

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度,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,还赠送免费的战斗通行证,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。



加入我们一起玩