

暴雪和网易解约 却让玩家买单 暴雪还有多少情怀够玩家消费呢？

“暴雪出品，必属精品”，曾几何时，它确实是担得起这句话的，《魔兽世界》系列，《星际争霸》系列，《使命召唤》系列，《暗黑破坏神》系列，还有《守望先锋》《炉石传说》等游戏，每一款都非常经典。



这些游戏类型或许并非暴雪首创，但是他们却能将这个类型的游戏推上一座新的高峰，例如《暗黑破坏神》之于ARPG（动作角色扮演游戏）、《魔兽争霸》之于RTS（即时战略游戏），以及《魔兽世界》之于MMORPG（大型多人在线角色扮演）。

将已有的游戏类型，结合自己的创新，实现这一类型游戏的革命性突破，所以，它也确实值得一句“暴雪出品，必属精品”的夸赞。

直到2022年1月18日，一则重磅消息席卷整个游戏行业，那就是微软宣布以687亿美元收购动视暴雪，这是微软收购案中，价格最高的成交价。就在收购方案如火如荼的进行时，另一则重磅消息点燃了国内市场。

2022年11月17日，暴雪正式宣布与网易终止代理协议，暴雪与网易公司现有协议将于2023年1月24日到期，除了《暗黑破坏神：不朽》之外，其他的游戏国服都会停止运营。



暴雪中国

19分钟前 来自 iPhone客户端

各位暴雪游戏的国服玩家，我们很遗憾地通知大家，随着我们与网之易公司现有授权协议的到期，自2023年1月24日0点起，所有《魔兽世界》、《魔兽争霸III：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 III》国服游戏都将停止运营。《暗黑破坏神：不朽》的联合开发与发行则由两家公司另外的协议所涵盖。更多详情请参见网之易公司已发布的公告。（[网页链接](#)）

过往近二十年的时间里，我们透过网易及其他本地合作伙伴，接收到了大家对暴雪游戏的热爱与支持，对此我们心怀深深的感激。各位的热忱与创意也将继续激励鼓舞我们。我们衷心期待，未来能将暴雪游戏重新带回给大家。

这则消息一出，立刻引发了玩家的热议，玩了这么多年的游戏，说停运就停运，丝毫不顾及玩家这些年的心血。

网易表示已经尽力和暴雪在谈了，但是对暴雪提出的要求实在不能满足，所以合约到期只能不续约。

而暴雪只回应了玩家游戏账号方面的问题，对于游戏账号内未消耗的虚拟货币，会安排退款，而游戏数据也会妥善进行保管，后面找到了其他代理商，还是有机会恢复的，如果没找到，那玩家这些年的心血基本上

算是付诸东流了。



暴雪这些年究竟是怎么一步步从辉煌走向落寞的呢？

1991年，生迈克·莫怀米Mike Morhaime、艾伦·阿德汗Allen Adham、弗兰克·皮尔斯Frank Pearce三位刚毕业的美国大学生，怀着梦想成立了一家公司，名叫Silicon&Synapse，中文名“硅与神经键”，后来，火爆全球的暴雪也因此诞生。

1994年，这家发布了自己的第一款PC游戏——《魔兽争霸：人类与兽人》，就大获成功，为后来的魔兽系列经典奠定了基础。它引入了艾泽拉斯的奇幻世界，展现人类与兽人的对抗。就像其他RTS游戏一样，你需要建立一个基地和军队，摧毁敌人获得胜利。



而那一年，他们公司的员工才19个人。

1995年，《魔兽争霸2》一发售便登上了销售榜的榜首，让暴雪在市场上站稳了脚跟。毕竟那时候的RTS市场竞争极为激烈，对手包括Westwood，微软，Big Huge Games等等许多公司。

1996年，《暗黑破坏神》上市，这款游戏仅仅上线18天，便卖出了一百万套。

短短两三年的时间，就让暴雪攒够了成为大公司的本钱。

1997年，暴雪设立了服务器战网，也为后一年《星际争霸》奠定了基础。

1998年，《星际争霸》诞生，战网的用户注册数量已经超过400万，而平均每天的活跃用户数量在100万左右。至此，暴雪三大IP已经诞生，沿着这三款IP的世界观开发续作，成为一代人的青春和回忆。



而在后续，暴雪还打造了像《守望先锋》《炉石传说》等大火的游戏，本来按这种势头发展下去，说不定有机会向老大哥任天堂看齐，却一招不慎，辉煌不再。



暴雪为什么可以爆火，主要是因为最开始公司发展的理念非常清晰，就是不计时间，成本的要做出让大家喜欢玩的游戏。

2008年7月9日，动视暴雪正式并入维旺迪，2013年7月，动视暴雪又从母公司维旺迪手中买回大部分股权，成为一个独立的公司。

无论是维旺迪还是动视，都是资本家，他们只会利用暴雪打造的IP价值为自己吸金，根本不会顾及玩家的感受，无关理想，只是生意而已。

当年的端游风光无限，而暴雪也越加横行无忌，却毁于一张地图。dota最初只是《魔兽争霸》里面的一张地图，这张地图的作者冰蛙却并没有得到暴雪的肯定，当时暴雪已经是游戏巨头，而冰蛙还是名不见经传的小人物，暴雪不愿意让冰蛙掌握游戏的话语权，尤其是还是在自己的《魔兽争霸》上创作的。

后来，dota2和lol成为moba的大哥，暴雪也错过了爆款游戏。但又觊觎moba游戏的市场，于是，暴雪推出了《风暴英雄》，只是在玩法上进行了一些创新，更加注重团队性，取消了装备系统。



这些创新并没有取得玩家的青睐，当时的moba市场早已经被瓜分掉了，眼看《风暴英雄》没有价值之后，暴雪直接宣布了游戏停止更新，丝毫不顾及玩家的想**法**。

2016年，暴雪发售了游戏《守望先锋》，还上映了电影《魔兽》，《守望先锋》算是为暴雪挽回了一波口碑，但是电影《魔兽》却不如人意，电影的成本1.6亿，而全球总票房才4亿多美元，能不能回本还不好说。



2018年暴雪嘉年华，暴雪早早就在各大媒体放出风声，说今年的嘉年华会有重大消息公布，玩家也是满怀期待的买票，期待着暴雪的好消息。

没想到却在压轴节目上公布了《暗黑破坏神》系列的手游视频，名为《暗黑破坏神：不朽》，玩家的期待最后变成了一款手游的发布会，自然怨气冲天。

记者还抱有一丝期待的问：这个游戏有登录pc的计划么？设计师Wyatt Cheng回答：没有。

又有记者玩家提问：这不是一个过季的愚人节玩笑？设计师直接放大招，问出了一句：你们难道都没有手机吗？自此，这句话成为了暴雪最大的梗。



这个消息一出，大量粉丝开始抵制暴雪，给暴雪打低分，网上的批评指责也铺天盖地。暴雪在玩家心中的地位一落千丈。

而压垮暴雪的最后一根稻草就是《魔兽争霸3：重制版》的发布。

魔兽这个IP可以说是暴雪的灵魂所在，当时无数玩家期待着这款游戏的重制版，本来2019要发行的，结果时间到了，官方却临时跳票。

尽管被鸽非常不满，但是大多数玩家还是愿意等待，毕竟多花点时间打磨，提高游戏质量，等再久也值得。

2020年，1月29日，《魔兽争霸3：重制版》发行，大量玩家玩过之后才发现，和宣传的根本不一样，宣传说会将游戏完全重置，可是发行之后只是游戏分辨率便高清了，模型是外包公司做的，承诺的4个小时的全新CG也没有，优化体验也非常差，甚至还存在翻译错误这种事情。



这件事情过后，玩家们也是看清了暴雪的嘴脸，暴雪名声不再，那一句“暴雪出品，必属精品”也成为了历史。

再结合最近暴雪和网易解约的事件，究其原因是因为暴雪太贪婪，开出的天价条约网易不答应，无数的主播，工作室成为了利益斗争下的牺牲品，但最可怜的还是玩家们，这么多年的心血，毁于一旦。

“弱小和无知，都不是生存的障碍，傲慢才是”这句话一点没错，暴雪因为傲慢和不进取，流失了大量的玩家，才造成现在的局面。

暴雪曾经是个好公司，也带给了玩家们无数的快乐，希望在以后的时光里，能够找回初心，继续为玩家们带来大作。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16733465535822.html>