



加微信：1716143665，领取配套福利课程



019 | 微软的野心（上）：为什么收购动视暴雪？



卓克·科技参考2（年度日更）

01-24

019 | 微软的野心（上）：为什么收购动视暴雪？

09分43秒

| 卓克亲述 |

众筹新课联系微信：**1716143665**，你好。

欢迎回到《科技参考》，我是卓克。

2022 年 1 月 19 日，互联网巨头微软突然宣布以 687 亿美元的现金收购动视暴雪（Activision Blizzard, Inc.）。这是游戏界有史以来最大的一笔收购案，也是微软从成立以来最大的一笔收购，但之前竟然毫无征兆。

最近这两期《科技参考》，我们就来解读一下这次收购。首先说结论，**微软这次野心不小，游戏行业的震动会在此后相继发生。**

合并前后的动视与暴雪

想了解这次收购，我们得先了解一下动视暴雪的情况。

它从前是两家游戏公司——动视和暴雪。

动视最著名的游戏是《使命召唤》系列和《吉他英雄》。

暴雪最著名的游戏就更多了，《魔兽世界》系列、《星际争霸》系列、《暗黑破坏神》系列都是它出的。这三款几乎是 20 世纪 90 年代到 2000 年代最好的游戏。此后，又出了今天还算知名的《炉石传说》《风暴英雄》《守望先锋》与《糖果传奇》等游戏。

两家公司在 2008 年 7 月份正式合并。合并后的发展，如果从玩家角度看，它不再像从前，能带来那么多震撼和喜悦。但总的来说，还没有到合并之后就堕落的地步。

游戏《使命召唤》每一部的投入都越来越大。到了后来，甚至使用两组独立的开发团队，每个团队每 2 - 3 年推出一款，这样穿插着每年更新下一代。

而且，大约就是从《使命召唤》开始，游戏界的经营策略开始往好莱坞电影的模式发展，一部游戏的制作和宣发的成本已经超过一部电影大片了。

比如《使命召唤：现代战争 2》，这款发布于 2009 年的游戏。如果考虑通货膨胀的因素，核算到今天，总费用大约是 3 亿美元。要知道，典型的好莱坞大片，费用也大约是 1 亿美元。

而这样的开发模式和节奏，也让动视不敢做大的变动，否则新作的销量就没法预期了。基本上从 2008 年以后，动视的《使命召唤》系列核心机制就不再变了。单人战役中就是好莱坞大片情节配合 80 分左右的打击感，多人游戏永远是快节奏对抗。

相比动视，暴雪在合并后的表现更加不如以往。

当然，这也可能是因为，暴雪之前在游戏界的地位实在太高，口碑实在太好，任何一款游戏都绝对会成为十年内的经典。

之前，它给玩家留下的印象是，只要是暴雪出的，无脑买就对了。以这个高标准看，它最后

一个令人叫绝的作品，是在合并后 1 个月推出的《魔兽世界：巫妖王之怒》，但其实，这是在合并之前就做完的了。

此后，创新力就好像丢失了一样，只能把老游戏不断的炒冷饭。

暴雪衰退的创新力

在玩家群体中，有一个最具代表性的对比，就是两个年度的暴雪嘉年华活动中，暴雪官方的游戏开发者对玩家的态度天差地别。一个好到让玩家拍手叫绝，一个恶劣到所有玩家骂着街就退票去了。

2010 年那次，是令人拍手叫绝的。

那次，有个穿着红色 T 恤的小胖子起身提问，他问：“弗斯塔德·蛮锤进入了三锤议会，但是目前巫妖王之怒 beta 服务器上，三锤议会中蛮锤矮人的代表却是库兰德·蛮锤。弗斯塔德已经不在游戏里了，他去哪了？”游戏玩家一听就明白，红衣小胖子这问的是游戏《魔兽世界》里的细节。

当时，台上负责回答的是两个人，一个是《魔兽世界》首席内容设计师，另一个是暴雪创意副总裁。两个人都愣了，互相问对方，弗斯塔德没死吗？另一个说，他不是巨龙时代就挂掉了吗？两人面面相觑说，好像是吧.....

红衣少年看上去非常内行，他补充说：“没死，从原版小说 **The Shattering** 到巫妖王之怒，他都是鹰巢山矮人的领袖。”台上的两位就更不知道怎么回答了，隔了一会儿说，好吧，感谢您指出问题，我们会修正的。

本来以为这件事就这么过去了。结果在不久之后的游戏更新里，游戏里站在铁炉堡三锤议会中蛮锤矮人位置上的那个人，真的按照红衣小胖的建议，从库兰德换成了弗斯塔德。

而且，这还没完，弗斯塔德的身边还站了一个穿红衣服的小胖子，这个 NPC 的名字是“蛮锤真相检查者”。

这个事件让玩家们无比自豪。你只要理解这类宅男的心理就会知道，他们能对游戏里艾泽拉斯大陆的历史数如家珍，是因为他们真的认为那个世界就是那样的。

这和很多孩子看《哈利·波特》小说之后，真的认为有一所霍格沃兹魔法学校是一样的心理。

但他们也知道，经常有人拿这事儿嘲笑他们，认为他们还没长大，或者宅到脑子出了问题。



但是，游戏开发者能把艾泽拉斯大陆的历史细节修正过来，也说明开发者也是这样的人。做游戏的和玩游戏的都动真格的了，这是非常令人感动的。

坏的那一次，也是在一次暴雪游戏嘉年华里，是 2018 年那次。

到了《暗黑破坏神》相关的信息通气会上，玩家们本来以为，这次会公布盼了六年的《暗黑 4》，结果没有登场，反而是公布了手游版本的《暗黑破坏神：不朽》的计划。

暴雪的老玩家大都是类似于刚刚红衣小胖那样的人，他们对手机游戏的不认同是骨子里的。这个手游的开发计划，当场就让无数骨灰级老玩家心灰意冷，马上就质疑起来了。

面对这些质疑，当时《暗黑：不朽》的首席设计师反问玩家们：你们这些人难道就没有手机吗？那意思是，时代早就变了，竟然还有你们这么一群食古不化的老顽固。

你看，前后只过了 8 年时间，暴雪就已经不是从前那个暴雪了。

以上是从玩家角度看到的曾经他们心中的暴雪在创作力方面的衰退，但实际上，动视暴雪在商业运作方面还是比较成功的。

2014 年的时候，动视暴雪和之前那家法国的传媒集团大股东顺利分手。

在 2015 年，还进入了标普 500 指数成份股。之后，又收购了当时在休闲游戏上做的比较好的一家公司 KING。这家公司的收购，后来被证明非常成功，今天已经成了动视暴雪月活用户 60% 的贡献者。

2017 年，又进入了美国财富 500 强公司。2020 年赶上了疫情，各类游戏销量继续上涨。当时，它们账上的现金有 80 多亿美元。

动视暴雪的恶劣文化

在开发和设计都远不如从前那么执着和投入、钱又赚的无比轻松的情况下，就可想而知，公司内部的风气能好到哪里去了。

这家公司长久以来一直有个恶劣文化——兄弟会。这一般是在美国藤校里，尤其是男校里形成的小社团文化，经常以出格的恶作剧和一些拿不上台面的活动来增进一个学院内同学的感情。

但这种略显幼稚+雄激素爆棚的集体行动，拿到一个标普 500 的商业公司里就很不合适了。

公司里占比 20% 左右的女性员工，在兄弟会文化里，差不多就是供公司中高层差遣和玩乐的对象。最苦的活会被派给女性员工，而且她们的待遇还非常差，随时面临上司的性骚扰和谩骂。

比如公司会提供烈酒，还鼓励喝完了以后到处乱窜。一些男性老员工就经常缠着女员工说脏

话，动手动脚。直到有一次，一个女员工和男上司一起出差，在途中不堪骚扰自杀了。警方从那个男上司的背包里搜到了很多情趣用品。

加州公平就业与住房部（DFEH）就此启动了调查。**2021 年 7 月 22 日**，加州政府正式对动视暴雪进行起诉。目前判决还没有公布，但肯定不会轻。

受这件事的影响，到目前为止，动视暴雪创始团队的 30 名高管，主动离职加上被辞职的一共有 25 人，最初的创始人团队只剩 5 人。

微软斥巨资 687 亿美元，收购这样一个放弃了理想和信念的动视暴雪还划算吗？其实是非常划算的。至于为什么，我们明天继续分析。

好，这就是今天的内容。你玩过动视暴雪的哪一款游戏吗，感受是怎么样呢？欢迎你在留言区分享。

我是卓克，我们明天再见。

划重点

1. 微软收购动视暴雪，是游戏界有史以来最大的一笔收购案，也是微软成立以来最大的一笔收购。
2. 和动视合并之后，暴雪在创作力方面持续衰退。但与糟糕的企业文化相伴的，是动视暴雪在商业运作方面的成功。
3. 微软收购动视暴雪的野心不小，游戏行业的震动应该会在其后相继发生。

卓克·科技参考²
每天跟上全球科技新变化

版权归得到App所有，未经许可不得转载



著名科普作者
卓克

收听更多课程微信：1716143665



众筹新课联系微信：1716143665



642945106 “ ” “2”

0 / 5000



公开

仅限群内使用！ 严禁商业！

默认 最新 只看作者回复



怀沙不是艺名！

01-24

玩过！ 星际争霸 1 老玩家。整个得到不会有人比我厉害。不服来战！！

关注



- 8
- 47
- 177
- 分享

主编 回复：
怀沙老师也是老玩家



钰箭风

01-24 编辑

关注



看来这笔收购动静实在巨大

光是金额就到了令人咋舌的程度。

惊动了整个世界，毕竟是史上最大规模的收购。

但我了解的消息是拟收购，后面是不是还有很多流程呢？

会不会被反垄断审查而不让收购了呢？

但是看本期内容，动视暴雪的创始人团队都离职了 25 人了，是不是板上钉钉的事情了啊！

不懂不懂啊。

687 亿美元全现金收购，特意学习了一下，收购的钱相当于微软付给了股东，让动视暴雪的股东持现金上岸了。

展开

1

2

96

分享



Ares黑手套

01-24 编辑

关注



魔兽世界创造了很多奇迹，开创了很多的先河。这些奇迹和先河有许多至今都没有其他游戏可以超越。

而作为魔兽世界十多年的骨灰粉，我也已经永远地把这把骨灰埋在了巫妖王之怒的冰冠城塞里。

暴雪也是屠龙的少年最终成了恶龙的典型案例。

但这能完全怪暴雪吗？

我认为不能。

因为不论暴雪还是我们，都已经不是当初那个少年了。

我爱问卓克

1

11

61

分享



郑冲
01-24

我当年就是个宅男，大一玩魔兽世界，从此所有社交几乎都是游戏中的朋友，直到结婚前谈恋爱，还是一边给老婆打电话，一边在推巫妖王。可惜的是 80 级以后，再无魔兽世界了，也代表了 we 这带人正式开始为生活奔波。暴雪是个伟大的公司，在那个青葱年代，暴雪的产品简直就是跨时代的艺术品，能走到今天，爷青结，满足，值了，无泪。

关注



其实今后游戏还是该怎么发展怎么发展，优质的游戏在遍地开花，而且随着元宇宙 nft 什么的还有挺大的拓展性，我们好好享受游戏带来的快乐就好了。

让我感慨的就是，起码在游戏上，这代人确实比我们幸福，科技的推动作用显著，孩子只负责选择想玩什么就好，另一个令我感慨的是，当年的宅男技能，现在有用武之地了，世界更多元化了。

只要一起聊游戏，就一片和谐，多好。

展开

- 3
- 2
- 50
- 分享



水文
01-24

卓老师，从来不玩游戏，现在玩游戏来的急吗？

关注



- 2
- 9
- 42
- 分享

作者 回复：

你这么着急玩游戏，老实说，有什么企图？



胡启慧
01-24

原来魔兽世界，暗黑破坏神是暴雪公司出品的。我没有玩过，但是我小时候家里有电脑，我的表哥就跑过来玩儿，我就在旁边看着他玩儿。之前是不是暗黑二出了重制版，表哥就让我让他在日本买账号，因为好像国内不能买。现在会去玩儿的很多都是情怀啦，靠情怀也能卖很多钱呀。

关注

- 3
- 7
- 39
- 分享



陈澍
01-24

不忘初心方得始终，产品与用户体验就是最好的证明；作为一个老暴雪玩家，这几年暴雪的游戏与游戏背后的故事越来越敷衍玩家了，游戏机制创新也比其他游戏相对落后；微软收购暴雪目前来说只能说只是一门“强强联合”的生意，能给用户带来哪些极致的用户体验，恢复“老玩家”的“初体验”，微软与暴雪都有漫漫长路要走，怕就怕走歪走远又丢了老玩家的心了

关注

我爱问卓克

- 1
- 评论
- 38
- 分享



王彦霖
01-24

好难受... 听到精彩的地方戛然而止。我曾经也是暴雪粉丝，从魔兽争霸 3 盗版，到星际 2，暗黑 3 的正版，再到守望先锋，炉石传说，风暴英雄。魔兽世界因为适应不了操作没有怎么玩 (适应了单机第三人称，不适应这种转动视角按着右键的网游)。一步步看着暴雪从辉煌到没落。星际 2 本身做的挺好的，但是因为想捞钱，所有比赛都要分钱，让

关注

韩国的比赛少了很多，星际 2 本身热度就低，然后就更低了。很多办星际 2 ...
展开

- ☐ 2
- ☐ 5
- ☐ 34
- ☐ 分享



你玩过动视暴雪的哪一款游戏吗，感受是怎么样呢？

☐ 关注 ☐

在我玩游戏最多的那两三年，动视和暴雪还是两家公司，动视的《使命召唤 4》印象最为深刻，而暴雪的《魔兽世界》可以说深深影响了我的职业发展甚至人生进程...

当年大学刚毕业，走入职场的第一天，除了领到熟悉工作的任务，领导还告诉我们几个新人，「都去注册魔兽世界的账号，至少一周内升到 30 级，做为游戏开发者，你们必须知道现在领先的游戏已经可以做到什么程度了...」。

而之后的几年，也一直在和同事研究《魔兽世界》中很多机制和效果是怎么实现的，甚至当年创业公司的团队目标就是想做出一款自己的能对标魔兽世界效果和性能的游戏引擎和工具链...

对我而言，是一个时代过去了。

展开

我爱问卓克

- ☐ 转发
- ☐ 评论
- ☐ 32
- ☐ 分享



想起了大学和同学一起开荒 MC 到凌晨，

☐ 关注 ☐

想起了打工时和朋友一起连线打 dota，
想起了工作后重新进入怀旧服重游十字路口，

在你最失意的时候，还有兄弟们陪着你，
大声喊出“兽人永不为奴！！！”

- ☐ 2
- ☐ 1
- ☐ 31
- ☐ 分享



佛祖门徒
01-24

微软此次收购有一个非常直接的结果：这项高达 687 亿美元的交易，使微软获得了“使命召唤”这个超级 IP 的实际控制权。在随后的采访中，XBOX 负责人斯宾塞对媒体表示：我们无意让 COD 远离 PS5 平台，并且我们仍然致力于这一点。巧合的是，2021 年 3 月，B 社被微软收入囊中时，斯宾塞给出了与 COD 同样的答复，即他们不会阻止游戏登录其他平台，公司希望让更多人能够玩到游戏。但在同年 9 月、11 月，微软声明，由 B 社打造的《星空》与《... 古卷轴 6》由 XBOX 平台独占，并留下一句：这么做并不是为了打击，或许微软野心的冰山一角，在这两次表态中有所显现。而支撑这种野心的正是 Playstation 平台。微软“印钞机”的实力，据报道，2020 至 2021 财年，微软营收 1680.88 亿美元，其中净利润高达 612.71 亿，公司累计拥有现金、现金等价物和短期投资总额为 1303 亿美元。这是什么概念呢？微软单靠一年的利润，就能买下 1 个任天堂，1.5 个 EA，3 个 T2 和 9 个育碧。

☐ 关注 ☐

展开

- ☐ 1
- ☐ 1
- ☐ 31
- ☐ 分享



关静音
01-24

对于游戏公司的了解很少，但我对“商业世界”以及“企业文化”的还是有自己的一套见解的。企业文化过度恶劣会引发出公司内部的各种问题，影响企业的生

☐ 关注 ☐

产力与创新，严重一点还好造成公司名誉受到严重的损失。对于一个偏技术的公司来说，其实名誉对公司的发展不会造成太大影响，只要拥有的相关技术还未被淘汰或是唾弃，其企业就还有很强的能力在市场上技术生产。所以我认为“动视暴雪”这间公司目前就符合这种条件，所以其公司的价值还是很能抗的...

展开

我爱问卓克

- 1
- 评论
- 30
- 分享



暴雪的《魔兽世界》，《魔兽争霸》，《星际争霸》，《暗黑破坏神》可谓是经典中的经典，在以前大型游戏较为匮乏的年代，这几款游戏真的是风靡全球，影响力经久不衰。可惜真的是后续乏力，除了前几年的《守望先锋》还能火一阵子，最近可以说是销声匿迹了。

关注

微软不仅是著名的电脑科技公司，也是知名的游戏制作公司，《帝国时代》系列，《光环》系列也是饱受好评，如果不是暴雪在走下坡路，很难想象会被微软收购。

回看之前微软游戏的竞争，推出的主机 xbox 被索尼和任天堂吊打。虽然现在主机已经在云游戏的时代份量占比越来越低，但前方有更多的巨头在等着微软，想要在云游戏的时代站稳脚跟，暴雪团队的技术支持尤为重要。本次的收购也是一次豪赌，如果起不到预期的效果，微软将元气大伤。

展开

- 1
- 评论
- 29
- 分享



01-24

星际，魔兽争霸，暗黑破坏神重制版，这几个都是很经典的游戏了，留下了不知多少美妙通宵的会议，今年打算好好写几篇文章，纪念一下花在这三个游戏上的几千小时吧！特别想知道卓老板是不是也玩过很多暴雪的游戏，学生时代的时候是不是也在暴雪的游戏上花费了不少青春？

关注



- 1
- 2
- 27
- 分享

作者 回复：

只玩儿过暗黑2和3



关静音

01-24

提问：关于虚拟币

关注



1. 我们都知道使用虚拟币交易是很隐秘的，要查到谁与谁交易也是很困难的。哪如果从比特币中获利、赚到钱的话，是需要交税的吗？还是如果将虚拟币提现，才需要？如果直接使用虚拟币来购买或交易东西呢？比如使用比特币来购买特斯拉，政府怎么从中了解到人民交的税收是否合理。特斯拉怎么计算比特币的收入（比特币价值波动极大），怎么从中做出合理的财报，还有政府怎... 计算特斯拉从比特币交易中，所需要付的“收入税”？
2. 虚拟币对环境（需要很多的硬件与电力支撑，不符合“劣币驱逐良币”的概念），对各国政府也都没什么好处。去中心化这个概念还可能对各国政府的政权带来危险，虚拟币还为政府带来各种逃税、非法交易的问题。那为什么虚拟币没有被各国政府抵制？会不会有一天虚拟币被全世界的政府一起合力抵制？或是利用一些特殊手段让虚拟币消失？

展开

我爱问卓克

- 1
- 3
- 26
- 分享

作者 回复：

春节问题候选，其他围观群众也可以在后台留问题。



文刀九日

01-24

我最后一次通宵打游戏，玩的就是暴雪公司的星际争霸，这都是属于上古时代了，那时，互联网刚刚兴起，我们要约齐八个同学，找到一家有位置的网吧，在网吧内部联网打游戏，虽然第二天精神萎靡十分疲惫，但是很过瘾。

一开始听卓克老师聊这个话题，还以为穿越到了隔壁的商业参考呢，老师讲的也是玩家的情绪价值，虽然不再玩游戏了，但是面对暴雪公司这样一路下滑的管理和团队，也是禁不住一声叹息，真心希望微软公司能够让这个情况有所...

展开

关注



1

评论

25

分享



江

01-24

卓老板，哺光仪对孩子眼睛有好处吗，或者霍尼韦尔的自然光台灯，或者有没有其他可靠产品补充光照不足的问题？推荐一下

关注



1

2

25

分享

作者 回复：

春节答疑时说



卡卡魚

01-24

虽然以前知道微软有钱，但没想到微软这么有钱。

[关注](#)



- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 23
- ☐ 分享

作者 回复：

老富豪了



桢榦

01-24

特别喜欢使命召唤系列现代战争和黑色行动这两个故事线，尤其是 4 代双狙的关卡，实在是太经典了。普莱斯、肥皂这些角色，玩过的一定会印象深刻。只是没想到开发成本会如此之高。新的系列作品虽然制作各方面都远超当年，但就是没有以前那种感觉了。

[关注](#)



- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 21
- ☐ 分享



陈谦

01-24

微软收购动视暴雪的爆炸新闻出现之后，国内和国外就引起了一片哗然。国内玩家的讨论大多聚焦在暴雪各个游戏项目的未来或是元宇宙相关的话题，而国外则掀起了一场有关游戏公司定价以及行业版图重新划分的探讨。

[关注](#)



无论是哪种声音，微软与动视暴雪的融合，意味着两家公司都走入了一个全新的阶段。微软凑齐了足以和任何厂商叫板的 IP 阵容，也理顺了自家的游戏部门，菲尔·斯宾塞从 Xbox 部门负责人升任为微软游戏 CEO。动视暴雪则有可能摆脱恶劣的老板，获得更多资金和技术的支持，进而重塑昔日的荣光。相比之下，元宇宙或许从来就不是他们最为关注的事项。

我爱问卓克

- ☐ 1
- ☐ 评论
- ☐ 20
- ☐ 分享



胡进
01-25 编辑

暴雪曾经是单机游戏的执牛耳者，“暴雪出品，必属精品”绝非虚言。魔兽争霸，星际争霸和暗黑破坏神，这三款神作陪伴了一代代游戏玩家，星际争霸就是即时战略游戏的代名词，暗黑破坏神就是动作 **RPG** 的代名词，魔兽争霸则是即时战略和 **RPG** 的合体。

☐ 关注 ☐

即时战略我不太感兴趣，暗黑是我的挚爱。暗黑是那种典型的可以不断玩下去的游戏，虽然职业只有 **7** 种，但是技能树的设定给了每个职业不同的发展方向和发展路径，也就产生了不同的玩法。而游戏里的各种稀有装备和符文，也吸引了玩家不断的探索。记得在百度暗黑贴吧了，很多玩家还给出了每种职业的通关攻略和各种符文收集的方法。由于高等级符文过于稀有，要想获得符文，主要就是砸时间。此外游戏里的赌博系统也很有趣，在网游还不盛行的年代...暗黑的天梯系统则提供了组队打怪的类网游模式。暗黑 **2** 把 **ARPG** 推向了巅峰，之后的很多网游，都多多少少收到了暗黑的影

响。只可惜暗黑 **2** 之后，暗黑 **3** 的出品不断地跳票。不知道这种反复跳票是不是暴雪走下坡路的征兆？到了暗黑 **3** 真正出品的时候，一方面游戏转成了网游模式，对电脑硬件的要求也极高，另一方面我也过了玩游戏的年龄，再加上后面改用集成显卡的 **Mac** 电脑，很少再玩暗黑了。

星际争霸 **2** 虽然我不太玩，但是大学里很多同学都是高手。跟暗黑 **2** 一样，星际 **2** 成了永恒的经典。星际 **3** 也是反复跳票，等千呼万唤始出来后，却发现惊艳不再。

直到动视暴雪被微软收购，我才了解原来暴雪最近一直在走下坡路，起码曾经的好口碑已经烟消云散了。希望动视暴雪借此机会振作起来吧！

展开

我爱问卓克

- ☐ 转发
- ☐ 评论
- ☐ 18
- ☐ 分享



王黑土也

01-24

今天这期话题也适合贾行家老师来作，我很想听听他什么观点。

关注



- 1
- 评论
- 18
- 分享



完颜艾萨克

01-24

云计算 + 元宇宙，微软也需要新的增长点。

关注



- 1
- 评论
- 16
- 分享



苏曦

01-24

微软收购动视暴雪后可以改善它的恶劣文化吗？

关注



- 转发
- 1
- 7
- 分享

作者 回复：

这是接手后工作重心，应该没问题



王笋扬 ERIC

01-24

问题：最近看到一本书谈诊断疾病的逻辑，其中认为“通过演绎推理不能对未来的事作出预测”。但我记得您原来在少儿物理学节目中谈过，说现代物理学通过两次演绎推理得到结论，比如通过关于相对论场方程计算演绎出可能存在黑洞，然后通过观测来证实。这不是预测么？

关注



转发

2

6

分享

作者 回复：

那是因为医学领域没有出现和现实吻合如此好的数学模型，但物理学有，所以能在时间上拉长很多，预测效果居然还不错



得到用户

01-24

看到卓克老师说“很多孩子看《哈利·波特》小说之后，真的认为有一所霍格沃兹魔法学校”这样的心理，以及游戏开发者与玩家形成共同体去呵护这样的共同体心理，确实令人非常感动，这也是理想和信念之所以能够一往无前所向披靡的原动力吧～我们常说看到和满足他人的情感需求是一个人成熟的标志，同理，一个企业即使在商业运作方面还有效率，但如果对用户的情感需求不予回应甚至忤逆，终究要被市场淘汰被客户抛弃～

关注



想起孩子小时候，在爸爸夜里出差回来之前跟妈妈商定要藏到小帐篷里不让爸爸发现，孩子晚上醒来爬到妈妈身边说自己睡帐篷里不暖和要钻妈妈被窝，可睡了一会孩子自己又爬回帐篷，嘴里嘟囔着“妈妈，我还是不能让爸爸发现”～这是做妈妈的幸福，人生里那些闪闪发光的记忆～

展开

转发

1

6

分享

作者 回复：

非常有意思



Jacky洛克

01-24

暴雪出品必属精品这句话的时代已经过去了，作为一个游戏爱好者对暴雪公司走到今天被收购不觉得意外。

关注



暴雪灵魂开发团队离职那天暴雪已经在走下坡路了，核心原因热爱游戏的开发者没有了，公司只想吃老本赚钱，讲 2 个具体细节暗黑破坏神定义了 arpg 的游戏模式（网格仓库系统）（mf 系统装备颜色）几乎所有后面的游戏都是模仿这套系统，魔兽世界（副本系统）这个模式几乎让后来的网络游戏设计都搞...

展开

转发

1

6

分享



习惯

01-24

帝国时代 2 和暗黑 2 是我年少时花时间最多的游戏，现在的大部分朋友都还是在暗黑 2 的相关贴吧结识的，现在自己的做事方法很重要的一部分则是在帝国 2 里感悟出来的。

关注



最初的时候，微软的游戏和暴雪那是不能比的，帝国时代比起星际魔兽影响力是差了太多，但这些年这两家公司对游戏的态度似乎反过来走了两个极端。帝国 2 在 13 年玩家自己做的资料片大受欢迎之后，微软看到了玩家的需求，...

热推出了 hd 版，并不断更新，19 年又推出了 2 代重置版，这个重置版的质量说实在话，情怀，再说回科技，说回未来。那个画面质量，单位动作，建筑物损毁时的动画，我在之前完全没想过。微软这次收购第一反应也是有些震惊的，但是马上又觉得很理所当然。主灯至老师在 20 年初解读微软时就提到过，云计算与人工智能必将结合，而这两项业务应用上发力最低垂的一个果实，眼前就能见到收入，利润的领域，就是游戏。再看这两年的元宇宙概念，游戏行业风口吹起我觉得已经是进入了倒计时。... 暴雪的魔兽 3 重置版也是在差不多的时间公布与发行的，大家对它投入了更大的

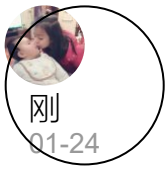
展开

转发

评论

5

☐ 分享



刚
01-24

玩过使命召唤现代战争，就无法忍受吃鸡的画质。请问卓老板，VI 什么时候能出使命召唤这种画质的？这种身临其境的感觉一定爽到爆

☐ 关注



☐ 转发

☐ 2

☐ 5

☐ 分享

作者 回复：

半条命alyx 已经是这个水平了



友佳海鲜
01-24

哈 就在听这篇课的时候，我出了人生的第一个贝。2 完了四五年。重置版两个月前又刚捡起来。

☐ 关注



☐ 转发

☐ 评论

☐ 5

☐ 分享



张政
01-24

PC 互联网时代的暴雪，那是神一般的存在，7080 后接触电脑、接触互联网以来基本都绕不开暴雪的游戏 ip，暗黑破坏神、魔兽世界、星际争霸等，窃以为魔兽世界依旧是网游届的天花板。

☐ 关注



到 2021 年暴雪已经 5 年没有新游戏问世，公司也陷入了企业文化的丑闻和动荡中，股价也在一年内下跌了 25%，要知道，疫情的这两年美国资本市场大水

漫灌，互联网公司的股价一直在水涨船高，暴雪这个表现可见一斑，实际情况可能比资本市场的反应更严重。

我觉得微软溢价 45% 收购动视暴雪，一方面是对微软元宇宙的布局和补充，毕竟游戏是元宇宙目前可想象的最直观的表现形式，另一方面，我觉得还是微软想占据除人们除办公空间、休息空间外的家庭娱乐空间，既能带来用户增量，还能营造稳定的应用场景。

展开

- ☐ 转发
- ☐ 评论
- ☐ 5
- ☐ 分享

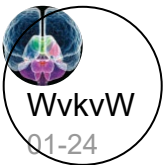


PC 时代不可否认，World of Warcraft、Starcraft 和 Diablo 是 RTS 和 ATG 系列的无印良品；同样不容置疑，Baldur's Gate、仙剑奇侠传和金庸群侠传是 RPG 系列的永恒之塔。

☐ 关注 ☐

电子游戏不是宅男腐女们的专利，每个有梦想的玩家都有一个属于自己的元宇宙。

- ☐ 转发
- ☐ 评论
- ☐ 4
- ☐ 分享



暗黑破坏神经典！最初可以看成是探索地图杀怪游戏，然后是技能修炼和技术路线选择游戏，后期难度上去了，变成装备搭配游戏，再往后各种攻略（装备、技能）成熟了，暗黑变成刷宝游戏，简称 mf，玩家对随机性奖励上瘾，这个经典游戏就这么持续了十几年。当然，国内玩家主要在国内私服玩，都没让暴雪赚钱，所以这次重置版上线，必须支持补票一波。

☐ 关注 ☐

暗黑破坏神里面的数值计算机制特别有趣，比如攻击速度和施法速度，要求...

展开



劉琨
01-24

□ 关注 □

我算是一个比较特殊的例子，从小接触暴雪游戏但是直到大学都没有玩儿过魔兽世界，觉得自己的看法比较有参考价值。

从小学开始，第一款接触的暴雪游戏是《暗黑破坏神 II》，之后是《魔兽争霸》，《星际争霸》，《炉石传说》，最后是《魔兽世界》目前正在玩儿《暗黑破坏神 II 重置版》，其他浅尝辄止玩儿一下的《风暴英雄》就不算了。

在暴雪一贯优秀的游戏性加宏大世界观的吸引下，基本我的整个“游戏生涯”...没有离开过暴雪游戏。

我游戏复暴普衰落的原因可以从三个角度来看：

1. 游戏优秀性下降
《魔兽世界》德拉诺之王资料片，那时候魔兽已经开始走下坡路了。我玩儿了有几个月的时间基本就放弃了。第一是因为这个游戏真的太复杂了，行业利润分配的变化。他积累的各种各样技能，装备，角色，地点感觉是无穷无尽，很多陌生的玩儿法和搞不清的技能，都要去论坛上查。而且这还不像很多其他的游戏，一个技能知道怎么用，干什么时候用就...了。而是要知道技能与技能的配合，什么时机用，不同的队友什么时候多用，什么时候少用。很多时候明明装备还可以，自己打出来的伤害就是不高，就是以前做游戏的很多都是以 3A 大作作为目标看齐的，可现在做游戏大家都是向《糖果传奇》这样的游戏看齐。简单，易上手，随时随地来一把，单局持续时间短。这样将曾经大部分不玩儿游戏的女性群体和老年群体都拉了过来。从整体来看，很多手游都是有情怀的，但是对于我室友来说，这不过是一个个抽卡的市场的市场调研来看，暴雪这样的游戏玩家占比显然就变得越来越小。并且暴雪老得付费玩家也被《英雄联盟》这样高质量，高成瘾性的游戏挤占。所以暴雪...时候有的任务对我来说是惊喜，比如我觉得自己要去找希尔瓦娜斯了！自己觉得不做游戏行业，其实肯定也有董事会的压力。再加上《英雄联盟》有 DOTA 基础，暴雪从引领者变成跟随者，那种落差对于公司整体和大部分员工是可想而知的。去年谷川 NY 手就拿了 WSL 的王者荣耀手游版权，暴雪就彻底被移动互联网碾压了。并且暴雪从来没有通过跟随着并不多引领者变成跟随者，正相反，暴雪后的人才流失是极其严重的，很多手游公司能给的好的暴雪员工开除好几倍的非好的引领者可能是很差的跟随者。更别提星际争霸了，大学时同学看我玩儿星际简直觉得不可思议，觉得你这是在玩游戏呢还是我罪受呢！这去高强度待遇操作，这被忽视很多注意这样导致暴雪内部的创新人才和制作太要十多年间不断的流失，以至于留下的很多都是...

展开

☐ 4
☐ 分享



小时候玩过许多暴雪游戏，星际争霸，魔兽争霸，暗黑破坏神，炉石传说。因为不玩网游，所以没玩过魔兽世界。最后一款玩的就应该是炉石传说了，炉石没能摆脱卡牌游戏的宿命，为了让玩家购买新的系列卡包，只能增强新系列，淘汰老系列，然后把一直能用的卡牌（好像是叫经典卡牌）根据新环境削弱，对新玩家体验特别不好，不砸钱抽新卡游戏是没法玩的。随后炉石出了自走棋续了一波命，慢慢又没什么人玩了。

☐ 关注 ☐

那些昔日魔兽争霸的选手还在直播，观众数已经少的可怜，弹幕有人问这是什么游戏，一代人的记忆终将老去，看着他们我都有点心酸，因为热情吧，因为青春在那个时候吧，他们已经没法或者不愿意转型播别的游戏了。玩暴雪游戏的一代人都已经长大，谈起暴雪游戏，我们的青春一下子回来了，又回到那个无忧无虑的学生时代～

展开

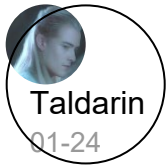
☐ 转发
☐ 评论
☐ 4
☐ 分享



暴雪陪伴了我整个青春，从当年的魔兽争霸和星际争霸，看韩国星际比赛，看魔兽争霸世界杯，sky 和 moon 对决。到巅峰之作魔兽世界，和寝室同学一起畅游艾泽拉斯，到和同事换服务器再战，之后单玩炉石传说上分传说。到后来的暗黑三和守望先锋只是看看视频。算是有十几年的感情，后来魔兽点卡改月卡前还上过一次，列表也都灰了。现在就看看一部我叫 MT 的国人动漫来回忆下青春。...

☐ 关注 ☐

☐ 转发
☐ 评论
☐ 4



Taldarin

01-24

我算是暴雪游戏的骨灰级玩家了，99 年还在上小学的时候就输着秘籍开始打星际争霸了。后来的 war3，wow，炉石，守望都多多少少的玩过，至今还在玩炉石和星际二。我跟今天参考里的红衣小胖差不多，对灾变之前的艾泽拉斯大陆的许多细节都如数家珍，在国服畸形的 tbc3.13 版本就把成就点数顶到 5 位数了。

□ 关注



说实话我是一点点看着暴雪这些年的衰败的。从它傲慢的拒绝冰蛙的合...

展开

□ 转发

□ 评论

□ 4

□ 分享



许晓萌

01-24

魔兽开始出怀旧服，直到前一阵又出重新怀旧服，使得我十分希望这公司还是死了吧。

□ 关注



mobas 开始时不重视是公司的傲慢，手游爆发完美错过是与时代脱节，魔兽不断炒冷饭是思源枯竭，屠龙少年自己变成恶龙这件事暴雪终归也是没逃掉。别漂白伊利丹了，先漂白整个公司管理团队那颗脏污了的心吧。

微软收了他们估计也很难再续写辉煌了，毕竟龙与地下城也逐渐没落，没有...

□ 转发

□ 评论

□ 3

□ 分享



刚

01-24

03 年大学的时候第 1 次打使命召唤，记得有一个诺曼底登陆那一段情节太震

□ 关注



撼了，就感觉我就是兄弟连中的一员。

☐ 转发

☐ 评论

☐ 3

☐ 分享



2022.1.24 卓克科技参考 2 微软收购动视暴雪

☐ 关注

☐

1. 暴雪的堕落可以从魔兽世界这款游戏的变化中一窥端倪。2003 年，魔兽世界 vanilla 版本（最初版本）发布，这在当时是全球魔兽争霸 3 游戏迷轰动的大事，如果用一句话来评价当时的魔兽世界，那就是：暴雪为所有玩家完美的还原了一个 3D 版的、可以通过第一或第三视角沉浸其中的魔兽争霸 3 的世界。

2. 魔兽原始版本的火爆是怎么夸张都不过分的，过了几年时间魔兽开发了第一个燃烧的远征，不过这个资料片和原版相比并不算成功。先说一个次要原因吧，虽然也有许多玩家是这个版本才接触到的魔兽世界，对这个版本的游戏有着相当的忠诚度，但据说是因为原创设计师团队的离开（他们后来自己成立公司制作了 guildwar 系列），资料片的游戏机制创新程度和可玩性都和原版有一定的差距。也让老玩家们在满足于剧情的推进（杀掉游戏中的背叛者伊利丹，... 退大 boss 基尔加丹）之余有一丝丝的遗憾。

3. 这个资料片有一个最大的败笔（可以说是魔兽世界团队自己打开的潘多拉魔盒，我认为是魔兽世界再也无法回到最初巅峰的主要原因），就是引进了飞行坐骑机制，让玩家自由的在天上飞翔。这看似是一个提升玩家体验的好改进，但实则是个大败笔，原因很简单：在有飞行坐骑之前，魔兽世界中从一处到另一处需要花钱雇佣坐骑，平时只能在地上跑。这和现实生活非常相似，联盟和部落玩家在野外互殴时，遣兵调将都需要时间，也只能在地面上进行攻防，...

4. 这个说法是我的原创，但不是空穴来风。我的根据是，魔兽世界原版时，玩家在野外的互动永远的消失了，因为在野外只要骑上飞行坐骑就能走脱。国外玩家二次创作的游戏视频数量巨大，虽然没有具体的统计数据，但是视频网站的火爆程度堪比游戏世界。无数游戏玩家通过视频封神，各种游戏流派通过视频被创造出来，还有热爱剧情的玩家在 PVE 和 RP 服务器拍摄的史诗巨著（说法毫不夸张，有一个系列的视频，叫 Tales of the past，完美的拓展了魔兽世界 3 系列游戏故事，据说是合整个服务器玩家之力，花了 3 个月制作而... 配音和特效一应俱全），这些二次创作凝结成了魔兽世界的核心向心力，变成一个巨大的漩涡，让所有的玩家在其中无法自拔。

5. 而相对的，第一个资料片之后，这些视频数量和质量都明显下降了（虽然因为引进了竞技场制度，玩家对战的视频更专业了，也诞生了一些大神），但百

家争鸣的时代从此一去不复返了。

6. 第二个资料片应该是魔兽世界中评价最高的，最主要原因肯定是这个资料片中主角们最终打败的是魔兽争霸 3 中人气最高的堕落王子阿尔萨斯。其次是用宏大的背景很好的转移了飞行坐骑带来的弊端。和 5 个玩家一样高大的冰巨人、石巨人、大沙虫，10 个玩家一样高大的泰坦巨人，用飞行坐骑都要飞半天才能看到顶的巨大山峦，都让玩家能够渴望利用飞行坐骑来探索这个世界。魔兽世界的吸引力再次回来了。

7. 还有一个原因是副本再次变的惊艳和好玩了。一个是位于山巅上的奥杜尔副本虽然虎头蛇尾（因此玩家只是短暂的惊艳了一下），但这应该是魔兽世界历史上最宏大的副本，而且整个副本的玩法还新颖，每一个 boss 的剧情都能很好的让玩家沉浸其中，唯一的缺点就是据说是因为制作花的时间太长，推出了一两个月就更新到下一个阶段了，因此感觉很不过瘾。另一个就是传说中冰冠城堡，这个和魔兽世界背景故事有着千丝万缕关系的副本，承载着无数玩家...

一个终极心愿：推倒不孝子阿尔萨斯，还艾泽拉斯大陆一个太平。这个副本的制作可以当之无愧地说，因为从此魔兽世界开始走一条漫长的下坡路，就像随着阿尔萨斯被众玩家杀死，游戏之魂也从此消逝了一般。此后的剧情就创新性的 boss 战，相当的游戏难度，一切都让玩家乐此不疲。可以说，两个副本都把玩家的沉浸感拉满了，在那个高峰耸立的北部雪原很好的圆了自己的魔兽梦。

8. 值得一提的是，魔兽世界的私服一直很猖獗，国内国外都是，原因也很简单：太多玩家希望回到那个让他们沉迷的远古时代了，这个巨大的市场也诞生了数个优秀的私服（比如 N 服，据说是完美还原了魔兽世界的原始版本，暴雪都因为其影响力过大而去法院告它，最终的结果却是 N 服团队去暴雪总部进行谈判，只要暴雪开放怀旧服，他们愿意从此关闭 N 服服务器，并无偿提供所有游戏数据，团队的情怀可见一斑。这也许也是怀旧服数年后诞生的重要原因之...

9. 因为那是版本更迭，暴雪本部已经没有任何原始版本魔兽世界的数据了。微软兼并暴雪的皮响如何呢？别人不知道，我的感觉是暴雪有救了。因为兼并前，暴雪已经是一个卖情怀、为捞钱不顾玩家感受的垃圾公司了，这样的公司不管微软怎么改革它，都已经不会更好了。而微软可以用自己的价值观和口碑，重新炒暴雪的旧饭来笼络玩家的心，让自己变成可以和索尼、腾讯抗衡的游戏公司，也为未来的元宇宙竞赛做好准备。

展开

☐ 转发

☐ 评论

☐ 3

☐ 分享





胡进
01-25 编辑

☐ 关注 ☐

暴雪曾经是单机游戏的执牛耳者，“暴雪出品，必属精品”绝非虚言。魔兽争霸，星际争霸和暗黑破坏神，这三款神作陪伴了一代代游戏玩家，星际争霸就是即时战略游戏的代名词，暗黑破坏神就是动作 **RPG** 的代名词，魔兽争霸则是即时战略和 **RPG** 的合体。

即时战略我不太感兴趣，暗黑是我的挚爱。暗黑是那种典型的可以不断玩下去的游戏，虽然职业只有 **7** 种，但是技能树的设定给了每个职业不同的发展方向和发展路径，也就产生了不同的玩法。而游戏里的各种稀有装备和符文，也吸引了玩家不断的探索。记得在百度暗黑贴吧了，很多玩家还给出了每种职业的通关攻略和各种符文收集的方法。由于高等级符文过于稀有，要想获得符文，主要就是砸时间。此外游戏里的赌博系统也很有趣，在网游还不盛行的年代...暗黑的天梯系统则提供了组队打怪的类网游模式。暗黑 **2** 把 **ARPG** 推向了巅峰，之后的很多网游，都多多少少收到了暗黑的影响。只可惜暗黑 **2** 之后，暗黑 **3** 的出品不断地跳票。不知道这种反复跳票是不是暴雪走下坡路的征兆？到了暗黑 **3** 真正出品的时候，一方面游戏转成了网游模式，对电脑硬件的要求也极高，另一方面我也过了玩游戏的年龄，再加上后面改用集成显卡的 **Mac** 电脑，很少再玩暗黑了。

星际争霸 **2** 虽然我不太玩，但是大学里很多同学都是高手。跟暗黑 **2** 一样，星际 **2** 成了永恒的经典。星际 **3** 也是反复跳票，等千呼万唤始出来后，却发现惊艳不再。

直到动视暴雪被微软收购，我才了解原来暴雪最近一直在走下坡路，起码曾经的好口碑已经烟消云散了。希望动视暴雪借此机会振作起来吧！

展开

我爱问卓克

- ☐ 转发
- ☐ 评论
- ☐ 18
- ☐ 分享



王黑土也
01-24

☐ 关注 ☐

今天这期话题也适合贾行家老师来作，我很想听听他什么观点。

- ☐ 1
- ☐ 评论
- ☐ 18
- ☐ 分享



完颜艾萨克

01-24

云计算 + 元宇宙，微软也需要新的增长点。

☐ 关注

☐

- ☐ 1
- ☐ 评论
- ☐ 16
- ☐ 分享



苏曦

01-24

微软收购动视暴雪后可以改善它的恶劣文化吗？

☐ 关注

☐

- ☐ 转发
- ☐ 1
- ☐ 7
- ☐ 分享

作者 回复：

这是接手后工作重心，应该没问题



王笋扬 ERIC

01-24

问题：最近看到一本书谈诊断疾病的逻辑，其中认为“通过演绎推理不能对未来的事作出预测”。但我记得您原来在少儿物理学节目中谈过，说现代物理学通过两次演绎推理得到结论，比如通过关于相对论场方程计算演绎出可能存在黑洞，然后通过观测来证实。这不是预测么？

☐ 关注

☐

- ☐ 转发
- ☐ 2
- ☐ 6
- ☐ 分享

作者 回复：

那是因为医学领域没有出现和现实吻合如此好的数学模型，但物理学有，所以能在时间上拉长很多，预测效果居然还不错



得到用户

01-24

看到卓克老师说“很多孩子看《哈利·波特》小说之后，真的认为有一所霍格沃兹魔法学校”这样的心理，以及游戏开发者与玩家形成共同体去呵护这样的共同体心理，确实令人非常感动，这也是理想和信念之所以能够一往无前所向披靡的原动力吧～我们常说看到和满足他人的情感需求是一个人成熟的标志，同理，一个企业即使在商业运作方面还有效率，但如果对用户的情感需求不予回应甚至忤逆，终究要被市场淘汰被客户抛弃～

☐ 关注



想起孩子小时候，在爸爸夜里出差回来之前跟妈妈商定要藏到小帐篷里不让爸爸发现，孩子晚上醒来爬到妈妈身边说自己睡帐篷里不暖和要钻妈妈被窝，可睡了一会孩子自己又爬回帐篷，嘴里嘟囔着“妈妈，我还是不能让爸爸发现”～这是做妈妈的幸福，人生里那些闪闪发光的记忆～

展开

- ☐ 转发
- ☐ 1
- ☐ 6
- ☐ 分享

作者 回复：

非常有意思



Jacky洛克

01-24

暴雪出品必属精品这句话的时代已经过去了，作为一个游戏爱好者对暴雪公司走到今天被收购不觉得意外。

关注



暴雪灵魂开发团队离职那天暴雪已经在走下坡路了，核心原因热爱游戏的开发者没有了，公司只想吃老本赚钱，讲 2 个具体细节暗黑破坏神定义了 arpg 的游戏模式（网格仓库系统）（mf 系统装备颜色）几乎所有后面的游戏都是模仿这套系统，魔兽世界（副本系统）这个模式几乎让后来的网络游戏设计都搞...

展开

转发

1

6

分享



习惯

01-24

帝国时代 2 和暗黑 2 是我年少时花时间最多的游戏，现在的大部分朋友都还是在暗黑 2 的相关贴吧结识的，现在自己的做事方法很重要的一部分则是在帝国 2 里感悟出来的。

关注



最初的时候，微软的游戏和暴雪那是不能比的，帝国时代比起星际魔兽影响力是差了太多，但这些年来这两家公司对游戏的态度似乎反过来走了两个极端。帝国 2 在 13 年玩家自己做的资料片大受欢迎之后，微软看到了玩家的需求，...

热推出了 hd 版，并不断更新，19 年又推出了 2 代重置版，这个重置版的质量说完了情怀，再说回科技，说回未来。那个画面质量，单位动作，建筑物损毁时的动画，我在之前完全不敢相信老游戏重置能够做到这种程度。记得那时候玩家还很担心微软游戏会搞什么灯至老师在 20 年初解读微软时就提到过，云计算与人工智能必将结合，而这两项业务应用上发力最低垂的一个果实，眼前就能见到收入，利润的领域，就是游戏。再看这两年的元宇宙概念，游戏行业风口吹起我觉得已经是进入了倒计时。... 暴雪的魔兽 3 重置版也是在差不多的时间公布与发行的，大家对它投入了更大的

展开

转发

评论

5

分享



刚

01-24

玩过使命召唤现代战争，就无法忍受吃鸡的画质。请问卓老板，VI 什么时候能出使命召唤这种画质的？这种身临其境的感觉一定爽到爆

关注



转发

2

5

分享

作者 回复：

半条命alyx 已经是这个水平了



友佳海鲜

01-24

哈 就在听这篇课的时候，我出了人生的第一个贝。2 完了四五年。重置版两个月前又刚捡起来。

关注



转发

评论

5

分享



张政

01-24

PC 互联网时代的暴雪，那是神一般的存在，7080 后接触电脑、接触互联网以来基本都绕不开暴雪的游戏 ip，暗黑破坏神、魔兽世界、星际争霸等，窃以为魔兽世界依旧是网游届的天花板。

关注



到 2021 年暴雪已经 5 年没有新游戏问世，公司也陷入了企业文化的丑闻和动荡中，股价也在一年内下跌了 25%，要知道，疫情的这两年美国资本市场大水漫灌，互联网公司的股价一直在水涨船高，暴雪这个表现可见一斑，实际情况可能比资本市场的反应更严重。

我觉得微软溢价 45% 收购动视暴雪，一方面是对微软元宇宙的布局和补充，毕竟游戏是元宇宙目前可想象的最直观的表现形式，另一方面，我觉得还是微软想占据除人们除办公空间、休息空间外的家庭娱乐空间，既能带来用户增量

，还能营造稳定的应用场景。

展开

- ☐ 转发
- ☐ 评论
- ☐ 5
- ☐ 分享



PC 时代不可否认，World of Warcraft、Starcraft 和 Diablo 是 RTS 和 ATG 系列的无印良品；同样不容置疑，Baldur's Gate、仙剑奇侠传和金庸群侠传是 RPG 系列的永恒之塔。

☐ 关注 ☐

电子游戏不是宅男腐女们的专利，每个有梦想的玩家都有一个属于自己的元宇宙。

- ☐ 转发
- ☐ 评论
- ☐ 4
- ☐ 分享



暗黑破坏神经典！最初可以看成是探索地图杀怪游戏，然后是技能修炼和技术路线选择游戏，后期难度上去了，变成装备搭配游戏，再往后各种攻略（装备、技能）成熟了，暗黑变成刷宝游戏，简称 mf，玩家对随机性奖励上瘾，这个经典游戏就这么持续了十几年。当然，国内玩家主要在国内私服玩，都没让暴雪赚钱，所以这次重置版上线，必须支持补票一波。

☐ 关注 ☐

暗黑破坏神里面的数值计算机制特别有趣，比如攻击速度和施法速度，要求...

展开

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 4
- ☐ 分享



在暴雪一贯优秀的游戏性加宏大世界观的吸引下，基本我的整个“游戏生涯”...没有离开过暴雪游戏。

大学时便开始玩儿《魔兽世界》德拉诺之王资料片，那时候魔兽已经开始走下坡路了。我玩了几个月的时间基本就放弃了。第一是因为这个游戏真的

2. 玩家群体占比的改变。

糖果传奇》这样的游戏看齐。简单，易上手，随时随地来一把，单局持续时间

而像《英雄联盟》这样高品质的游戏挤占市场，所以暴雪

再加上《英雄联盟》有DOTA基础

[illegible]

跟随着许多游戏公司能给出的暴雪员工开陈好几倍，打游戏的公司薪资高，待遇好，可现在游戏

球游戏机是保条钱罪罗呢? 这丢潘徐漫待遇可能咋大反待遇好很多注意! 这样导致暴

展开

分享



淘米Howard

01-24

小时候玩过许多暴雪游戏，星际争霸，魔兽争霸，暗黑破坏神，炉石传说。因为不玩网游，所以没玩过魔兽世界。最后一款玩的就应该是炉石传说了，炉石没能摆脱卡牌游戏的宿命，为了让玩家购买新的系列卡包，只能增强新系列，淘汰老系列，然后把一直能用的卡牌（好像是叫经典卡牌）根据新环境削弱，对新玩家体验特别不好，不砸钱抽新卡游戏是没法玩的。随后炉石出了自走棋续了一波命，慢慢又没什么人玩了。

关注



那些昔日魔兽争霸的选手还在直播，观众数已经少的可怜，弹幕有人问这是什么游戏，一代人的记忆终将老去，看着他们我都有点心酸，因为热情吧，因为青春在那个时候吧，他们已经没法或者不愿意转型播别的游戏了。玩暴雪游戏的一代人都已经长大，谈起暴雪游戏，我们的青春一下子回来了，又回到那个无忧无虑的学生时代~

展开

转发

评论

4

分享



上海 Dorset

01-24

暴雪陪伴了我整个青春，从当年的魔兽争霸和星际争霸，看韩国星际比赛，看魔兽争霸世界杯，sky 和 moon 对决。到巅峰之作魔兽世界，和寝室同学一起畅游艾泽拉斯，到和同事换服务器再战，之后单玩炉石传说上分传说。到后来的暗黑三和守望先锋只是看看视频。算是有十几年的感情，后来魔兽点卡改月卡前还上过一次，列表也都灰了。现在就看看一部我叫 MT 的国人动漫来回忆下青春。...

关注

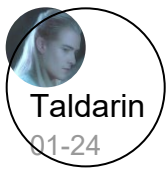


转发

评论

4

分享



Taldarin

01-24

我算是暴雪游戏的骨灰级玩家了，99 年还在上小学的时候就输着秘籍开始打星际争霸了。后来的 war3，wow，炉石，守望都多多少少的玩过，至今还在玩炉石和星际二。我跟今天参考里的红衣小胖差不多，对灾变之前的艾泽拉斯大陆的许多细节都如数家珍，在国服畸形的 tbc3.13 版本就把成就点数顶到 5 位数了。

说实话我是一点点看着暴雪这些年的衰败的。从它傲慢的拒绝冰蛙的合...

展开

☐ 转发

☐ 评论

☐ 4

☐ 分享

☐ 关注



许晓萌

01-24

魔兽开始出怀旧服，直到前一阵又出重新怀旧服，使得我十分希望这公司还是死了吧。

moba 开始时不重视是公司的傲慢，手游爆发完美错过是与时代脱节，魔兽不断炒冷饭是思源枯竭，屠龙少年自己变成恶龙这件事暴雪终归也是没逃掉。别漂白伊利丹了，先漂白整个公司管理团队那颗脏污了的心吧。

微软收了他们估计也很难再续写辉煌了，毕竟龙与地下城也逐渐没落，没有...

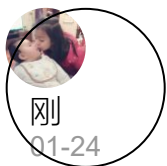
☐ 转发

☐ 评论

☐ 3

☐ 分享

☐ 关注



刚

01-24

03 年大学的时候第 1 次打使命召唤，记得有一个诺曼底登陆那一段情节太震撼了，就感觉我就是兄弟连中的一员。

☐ 转发

☐ 关注





孙德泽
01-24

2022.1.24 卓克科技参考 2 微软收购动视暴雪

□ 关注 □

1. 暴雪的堕落可以从魔兽世界这款游戏的变化中一窥端倪。2003 年，魔兽世界 vanilla 版本（最初版本）发布，这在当时是全球魔兽争霸 3 游戏迷轰动的大事，如果用一句话来评价当时的魔兽世界，那就是：暴雪为所有玩家完美的还原了一个 3D 版的、可以通过第一或第三视角沉浸其中的魔兽争霸 3 的世界。

2. 魔兽原始版本的火爆是怎么夸张都不过分的，过了几年时间魔兽开发了第一个燃烧的远征，不过这个资料片和原版相比并不算成功。先说一个次要原因吧，虽然也有许多玩家是这个版本才接触到的魔兽世界，对这个版本的游戏有着相当的忠诚度，但据说是因为原创设计师团队的离开（他们后来自己成立公司制作了 guildwar 系列），资料片的游戏机制创新程度和可玩性都和原版有一定的差距。也让老玩家们在满足于剧情的推进（杀掉游戏中的背叛者伊利丹，... 退大 boss 基尔加丹）之余有一丝丝的遗憾。

3. 这个资料片有一个最大的败笔（可以说是魔兽世界团队自己打开的潘多拉魔盒，我认为是魔兽世界再也无法回到最初巅峰的主要原因），就是引进了飞行坐骑机制，让玩家自由的在天上飞翔。这看似是一个提升玩家体验的好改进，但实则是个大败笔，原因很简单：在有飞行坐骑之前，魔兽世界中从一处到另一处需要花钱雇佣坐骑，平时只能在地上跑。这和现实生活非常相似，联盟和部落玩家在野外互殴时，遣兵调将都需要时间，也只能在地面上进行攻防，...

4. 这个说法是我的原创，但不是空穴来风。我的根据是，魔兽世界原版时，玩家在野外的互动永远的消失了，因为在野外只要骑上飞行坐骑就能走脱。国外玩家二次创作的游戏视频数量巨大，虽然没有具体的统计数据，但是视频网站的火爆程度堪比游戏世界。无数游戏玩家通过视频封神，各种游戏流派通过视频被创造出来，还有热爱剧情的玩家在 PVE 和 RP 服务器拍摄的史诗巨著（说法毫不夸张，有一个系列的视频，叫 Tales of the past，完美的拓展了魔兽世界 3 系列游戏故事，据说是合整个服务器玩家之力，花了 3 个月制作而... 配音和特效一应俱全），这些二次创作凝结成了魔兽世界的核心向心力，变成一个巨大的漩涡，让所有的玩家在其中无法自拔。

5. 而相对的，第一个资料片之后，这些视频数量和质量都明显下降了（虽然因为引进了竞技场制度，让玩家对战的视频更专业了，也诞生了一些大神），但百家争鸣的时代从此一去不复返了。

6. 第二个资料片应该是魔兽世界中评价最高的，最主要原因肯定是这个资料片中主角们最终打败的是魔兽争霸 3 中人气最高的堕落王子阿尔萨斯。其次是用宏大的背景很好的转移了飞行坐骑带来的弊端。和 5 个玩家一样高大的冰巨人、石巨人、大沙虫，10 个玩家一样高大的泰坦巨人，用飞行坐骑都要飞半天才能看到顶的巨大山峦，都让玩家能够渴望利用飞行坐骑来探索这个世界。魔兽世界的吸引力再次回来了。

7. 还有一个原因是副本再次变的惊艳和好玩了。一个是位于山巅上的奥杜尔副本虽然虎头蛇尾（因此玩家只是短暂的惊艳了一下），但这应该是魔兽世界历史上最宏大的副本，而且整个副本的玩法还新颖，每一个 boss 的剧情都能很好的让玩家沉浸其中，唯一的缺点就是据说是因为制作花的时间太长，推出了一两个月就更新到下一个阶段了，因此感觉很不过瘾。另一个就是传说中冰冠城堡，这个和魔兽世界背景故事有着千丝万缕关系的副本，承载着无数玩家...

一个终极心愿：推倒不孝子阿尔萨斯，还艾泽拉斯大陆一个太平。这个副本的制作可以说当得起它的地位：史诗级别的总动员，魔兽世界的主要角色悉数登场，就像随着阿尔萨斯被众玩家杀死，游戏之魂也从此消逝了一般。此后的剧情就场，创新性的 boss 战，相当的游戏难度，一切都让玩家乐此不疲。可以说这开始自由发挥了，玩法也跟着走了流程，变得毫无新鲜感了。暴雪的堕落自此开始。两个副本都把玩家的沉浸感拉满了，在那个高峰耸立的北部雪原很好的圆了自己的魔兽梦。

8. 值得一提的是，魔兽世界的私服一直很猖獗，国内国外都是，原因也很简单：太多玩家希望回到那个让他们沉迷的远古时代了，这个巨大的市场也诞生了数个优秀的私服（比如 N 服，据说是完美还原了魔兽世界的原始版本，暴雪都因为其影响力过大而去法院告它，最终的结果却是 N 服团队去暴雪总部进行谈判，只要暴雪开放怀旧服，他们愿意从此关闭 N 服服务器，并无偿提供所有游戏数据，团队的情怀可见一斑。这也许也是怀旧服数年后诞生的重要原因之...

9. 因为那是版本更迭，暴雪本部已经没有任何原始版本魔兽世界的数据了。微软兼并暴雪的反响如何呢？别人不知道，我的感觉是暴雪有救了。因为兼并最终暴雪终于姗姗来迟的推出了魔兽世界怀旧服，但已经太晚了。10 多年后的暴雪已经是一个卖情怀、为捞钱不顾玩家的垃圾公司了，这样的公司不管理微软怎么改革它，都已经不会更差了。而微软可以用自己的价值观和口碑，重新炒暴雪的旧饭来笼络玩家的心，让自己变成可以和索尼、腾讯抗衡的游戏公司，也为未来的元宇宙竞赛做好准备。

展开

☐ 转发

☐ 评论

☐ 3

☐ 分享



加载中...

加微信：642945106 发送“赠送”领取赠送精品课程 发数字“2”获取众筹列表

