

微软687亿美元收购动视暴雪遭遇“拦路虎”

本报记者 许心怡 吴可仲 北京报道

一年前,微软宣布计划以687亿美元的价格收购动视暴雪。该项计划已经在众多国家取得许可,但如今却在英国和英国这两个关键市场被拖住脚步,使得原定于7月18

美国司法阻碍

如果不是加州法院的突然拦截,微软或将在6月底前加紧收购步伐。

微软对动视暴雪的史诗级天价收购案正在美国面临重重司法阻碍。

6月13日,应美国联邦贸易委员会(FTC)的请求,加利福尼亚州北区联邦地区法院发布了一则临时限制令,要求微软暂停对动视暴雪的收购。此前,FTC向法院提出申诉,请求下达针对这笔收购的临时限制令和初步禁令。目前,法院已经下达了临时限制令,并决定在6月22日至23日召开听证会,讨论是否下达初步禁令。如果初步禁令被发布,或将在针对收购案的行政审查期间持续生效。

对此,微软总裁布拉德·史密斯回应,微软方面期待当庭陈述己方观点,并表示:“加快美国的法律程序最终将为市场带来更多选择和竞争”。

如果不是加州法院的突然拦截,微软或将在6月底前加紧收购步伐。

2022年1月,微软宣布计划作价687亿美元收购动视暴雪。如若收购成行,这将成为游戏行业最大的收购案。

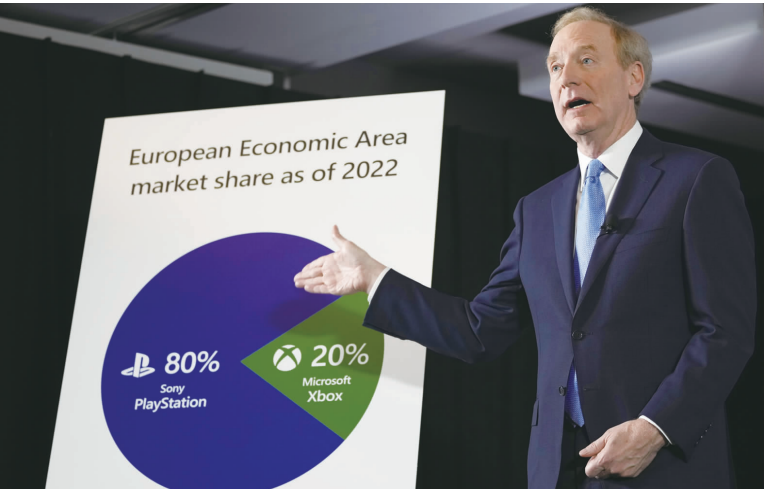
伽马数据高级分析师吕惠波对《中国经营报》记者表示,考虑到动视暴雪的收入体量,这笔收购将较大程度影响游戏行业格局。微软将动视暴雪收购后,其游戏营收水平将来到全球第一梯队。

如果收购完成,微软的游戏业务收入将来到全球第三,仅次于腾讯和索尼。

“动视暴雪还拥有多个大型游戏IP,这也是其最为关键的核心资产。”吕惠波还表示,微软收购动视暴雪后,将在主机游戏、客户端游戏、移动游戏等多个领域具备并发优势,再加上微软自身在硬件领域的优势与投入,或将使微软成为在

日完成的交易突生变数。

其中,英国审查机构将焦点放在云游戏领域。尽管目前云游戏盘子很小,但英国方面认为其发展速度快、潜力大,收购动视暴雪或助力微软在该领域成为霸主。微软方面对此提交的补救措施也不能消除英



6月13日,应美国联邦贸易委员会(FTC)的请求,加利福尼亚州北区联邦地区法院发布了一则临时限制令,要求微软暂停对动视暴雪的收购。图为当地时间2023年2月21日,微软总裁布拉德·史密斯在比利时布鲁塞尔举行的媒体会议上就收购动视暴雪发表讲话。 视觉中国/图

游戏领域横跨产业链条最广的企业,其业务有着更高的协同发展契机。随着云游戏、元宇宙等更多细分领域的发展,微软将有机会通过多端联动、软硬件联合发展等方式占领更多游戏领域。

为了消除市场垄断疑虑,微软曾经承诺,在索尼和动视暴雪达成的合同约定之外,由动视开发的《使命召唤》还能在索尼旗下游戏机PlayStation平台上保留“数年”。索尼互动娱乐CEO瑞恩则公开回应称,微软的提议“在许多层面上不够充分”。

微软和动视暴雪双方原定于今年7月18日之前完成交易。根据微软与动视暴雪签订的协议,如果最终交易不能成行,而动视暴雪方面没有重大违规行为,微软或将向动视暴雪支付高达30亿美元“分手费”。

一年多以来,这笔收购案已经在大部分国家和地区通过反垄断审查。6月11日,在微软Xbox Game Showcase会后的一场媒体分享会上,Xbox负责人斯宾塞表示,目前

国监管者的顾虑。

目前看来,微软收购动视暴雪的决心仍然非常明确。该公司表示,期待在美国法庭上陈述观点,也已经就英国阻止收购的裁决提出上诉。但未来该收购将进行到哪一步,仍是一个未知数。

微软—动视暴雪收购案已经在40个国家通过审查,“现在我们专注于在2个国家通过审查。”

这2只“拦路虎”分别是美国FTC与英国竞争和市场管理局(CMA)。

在美国,FTC认为内容提供商和平台的结合可能造成垄断,“动视暴雪是一家视频游戏开发商,开发发行了《使命召唤》《魔兽世界》《暗黑破坏神》《守望先锋》等游戏。微软销售Xbox游戏主机,提供Xbox Game Pass订阅服务和云游戏服务。本机构认为这笔交易将使微软旗下的Xbox主机,快速增长的订阅服务和云游戏业务获得相对竞争对手而言的压倒性的优势”。

为阻止收购进行,FTC已经向内部行政法官提起诉讼。就该诉讼的听证预计于8月2日开始。FTC向联邦地区法院申请初步禁令,意在为8月的听证牵制微软。据分析,如果FTC行政法官作出有利于微软的判决,FTC仍可转向联邦上诉法院寻求推翻裁决。

英国担心云游戏一家独大

微软在英国提出动有关云游戏的补救措施与在欧盟提出的大致相当,然而英国监管部门仍然不能信任微软。

4月26日,英国CMA宣布将阻止微软收购动视暴雪,原因是担心这笔交易将扼杀云游戏市场上对《使命召唤》等热门游戏的竞争,不利于创新,且减少英国游戏玩家的选择。

CMA的担忧集中于云游戏市场。据其声明介绍,从2021年初到2022年年底,英国云游戏的月活跃用户数增加了两倍多,预计到2026年全球云游戏市场价值将达到110亿英镑,在英国将达到10亿英镑。CMA认为,云游戏使得英国玩家不用购买昂贵的游戏主机和电脑,还能拥有更多的灵活选择游戏方式的机会,而放任微软在云游戏市场占据强势地位,或有损这一领域的创新。

“微软已经占据全球云游戏市场60%~70%的份额,并且通过游戏机Xbox、个人电脑操作系统Windows及云平台基础设施Azure、Xbox Cloud Gaming在该领域处于有利位置。”CMA声明称,“一旦该交易实施,微软将控制《使命召唤》《守望先锋》《魔兽世界》等多款游戏,从而进一步获得竞争优势。”

CMA还表示,已经获得证据显示,即便不被收购,动视暴雪也将在可预见的未来通过云平台提供游戏服务。

针对英国监管机构的决定,微软表示将提出上诉。其认为

暴雪中国何去何从?

今年1月下旬,由于动视暴雪和网易的不欢而散,一众暴雪玩家失去自己的暴雪游戏账号。暴雪旗下游戏《炉石传说》也无缘杭州亚运会。这一系列事件导致暴雪口碑在中国市场一落千丈。

尽管在英国和美国这两大关键市场遇阻,微软—动视暴雪收购案已经在中国获得监管许可。

5月23日,微软方面透露,中国国家市场监督管理总局已批准微软收购动视暴雪。动视暴雪发言人也证实此事,称“很重视中国市场”。

尴尬的是,就在今年1月下

CMA对微软云游戏服务中所占市场份额的评估存在“根本性错误”。此外,针对CMA对云游戏市场以及交易产生影响的理解,微软将提出抗辩。微软副总裁兼副法律顾问Rima Alaily表示,CMA高估云流对于游戏市场的作用以及微软在其中的地位,对已经获得行业和公众压倒性支持的解决方案加以排斥。

事实上,控制了动视暴雪的微软是否会《使命召唤》等内容从PlayStation下架,西方监管者并不关心。他们在乎的是微软是否会趁势大力发展云游戏服务,在其Windows操作系统装遍全球个人电脑后,又掌握一项垄断性的业务。

5月15日,欧盟方面意外地为这起收购案亮起绿灯。微软承诺,10年内,欧洲经济区的消费者们将获得免费许可,通过任何云游戏流媒体服务玩到所有当前和未来动视暴雪旗下的电脑和主机游戏;10年内,云游戏流媒体服务提供商也将得到免费许可,向玩家提供任何动视暴雪的电脑和主机游戏。欧盟委员会声明称,微软的承诺完全解决了有关竞争的担忧。

而关于游戏内容的争夺,欧盟委员会称,即使微软确实将动视暴雪的游戏从PlayStation撤下,也不会严重损害游戏主机市场的竞争,“就算索尼不能提供这款游戏(指《使命召唤》),也可以利用自己的规模、市场地位来抵

3A游戏涨价 研发制作成本水涨船高

本报记者 李哲 北京报道

在游戏世界里,玩家也难以摆脱被“涨价”的阴影。近期,任天堂公司发售新游

游戏价格上涨

游戏精品化为玩家带来更多高质量产品的同时,其价格也在随之增长。

“《塞尔达传说:旷野之息》带来了很好的游戏体验,很期待续作《塞尔达传说:王国之泪》,在首发的时候选择购买。买的时候确实感觉价格有所提高,不过为了体验新游戏,并没有过多考虑涨价这个问题。”一位Switch游戏玩家说道。

记者注意到,5月12日,任天堂公司知名IP游戏新作品《塞尔达传说:王国之泪》游戏发售。该产品美版售价为69.99美元,与其前作《塞尔达传说:旷野之息》发售之初的59.99美元相比,有了10美元的价格涨幅。

事实上,游戏产品涨价并非任

制作成本增长

游戏价格上涨的背后,厂商的制作成本也水涨船高。

近日,微软Xbox工作室负责人在接受外媒采访时表示,不论是游戏玩家还是整个游戏行业,都应意识到现在大多数大型游戏的开发周期已经达到5年左右的现实。当谈到那些高成本、大预算的游戏大作时,他表示,“现在这些游戏的开发周期需要4年,或者5年、6年”。

长周期的研发时间在挑战着游戏玩家耐心的同时,也在推高

《塞尔达传说:王国之泪》,其美版售价为69.99美元(约合人民币475元),较前作《塞尔达传说:旷野之息》发售之初的价格上涨了10美元。

天堂一家公司。记者注意到,索尼PS5游戏机发布以来,其出色的游戏性能受到玩家追捧,但是价格也随着性能增长而水涨船高。

与此同时,在Steam平台中,索尼同样提高了部分游戏的售价。其中,《战神4》《地平线:零之曙光》《往日不再》从279元涨至345元,《漫威蜘蛛侠:重制版》《死亡回归》《麻布仔大冒险》则从379元涨至414元。

索尼的游戏价格提高后,游戏玩家在网络平台中宣泄着失望情绪。记者注意到,当前包括Take-Two、育碧、索尼、微软等大型游戏制作公司,均已将游戏产品售价推高至70美元附近。

在游戏价格增长之后,部分

游戏产品的制作成本。

此外,据相关媒体报道,在涉及到微软对动视暴雪的收购的案例中,CMA发布的相关文件材料显示,某些主要出版商报告的制作其3A级游戏的成本超过10亿美元。这与5年前粗略估计的约5000万至1.5亿美元相比,有了大幅增长。

业内人士表示,游戏价格上涨的一个主要原因是游戏的制作成本越来越高。随着游戏平台的不断突破,对硬件以及制作团队

《中国经营报》记者采访获悉,在部分大制作游戏产品中,涨价成为了普遍现象。业内人士认为,深究游戏产品涨价的背后,3A级大作



近期,任天堂公司发售新游《塞尔达传说:王国之泪》,其美版售价较前作《塞尔达传说:旷野之息》发售之初的价格上涨了10美元。图为观众在上海进博会任天堂公司展台体验游戏。 视觉中国/图

玩家选择在游戏厂商打折促销季囤游戏。

“一些平台或者开发商和发行商会有大型游戏的定期促销。在游戏发行几个月之后,打折促销也将随之来临,到那时购买的性价比更高。”一位游戏玩家说道。

当前,游戏价格上涨正在受

的要求也在提高,游戏公司需要创造出符合玩家体验或超越玩家体验的游戏。游戏开发团队人数也会相应增加。

研发费用增加,同样传导到了国内市场。伽马数据发布的《2022—2023中国游戏企业研发竞争力报告》(以下简称《研发竞争力报告》)中提到,2022年,中国市值TOP10企业游戏研发费用合计预计超过380亿元,连续多年保持高速增长。这说明了虽然2022年游

游戏的研发周期、研发投入增加,研发人员增长是不可忽视的原因。“如果沿着这样的路线发展,‘天价’游戏似乎已经离我们不远了。”



近期,任天堂公司发售新游《塞尔达传说:王国之泪》,其美版售价较前作《塞尔达传说:旷野之息》发售之初的价格上涨了10美元。图为观众在上海进博会任天堂公司展台体验游戏。 视觉中国/图

到一些地方政府的关注。其中,英国监管机构竞争与市场管理局(CMA)于当地时间4月26日宣布阻止微软收购动视暴雪,其原因在于担心此交易会损害云游戏市场的竞争秩序,并可能给英国玩家带来更高的价格、更少的选择和创新。

戏市场规模下滑,但头部企业仍然保持了较高的精品研发意愿,游戏企业的研发竞争力将持续提升。

同时,《研发竞争力报告》中提到,近年来,游戏的研发成本持续提升,但从2022年新品情况来看,产业的成功率并没有随着研发成本的升高而得到相应比例的提升。伽马数据的调研结果显示,产品不能上线导致团队空耗了大量成本是造成这一现象的主要原因。

如何降本增效?

考虑到当前的市场环境,以及大型游戏的研发周期、研发费用增加,众多游戏公司开始将目光投向降本增效。据统计,2022年62家国内上市游戏公司中,半数以上出现了减员的情况。一些公司的研发人员数量明显减少。

除了精简人员以外,为了实现降本增效,生成式人工智能技术也受到了游戏公司的重点关注。

“借助AIGC(人工智能生成内容),未来在大型的3A游戏制作过程中,可以大大减少制作游戏的人员数量。国内的一些公司已经开始着手在这个领域尝试应用人工智能大模型来提高效率。这样在不增加研发人员的基础上可以同步研发更多游戏,真正做到了将人口优势转化为人才优势。”互联网分析师丁道师说道。

昆仑万维CEO方汉提到,AIGC对当对现有的行业最主要的影响还是降本增效,这样会极大地提高内容生产效率,解放生产力。所有的内容行业(包括游戏行业和影视行业)都有非常强的市场需求。

中手游执行董事、董事长兼CEO肖健在2023游戏出版产业报告发布会上表示,AI有望通过智能化的开发流程、自动化的内容制作、精细化的玩家分析等方式,为游戏研发和发行提供强大的助力。

肖健提到,“随着我们对于AI工具的研究与应用,我们最终将

御任何削弱其竞争力的企图”。

值得一提的是,微软在英国提出有关云游戏的补救措施与在欧盟提出的大致相当,然而英国监管部门仍然不能信任微软。

对收购完成后微软在云游戏领域的强势地位感到担忧的,还有新西兰监管机构。6月20日,新西兰商业委员会发布一则声明称,其并不认为这笔收购会在电子游戏市场产生横向影响,但对其在云游戏市场可能产生的纵向影响感到担忧,“合并后的实体可能会或多或少地阻止其云游戏领域的竞争对手访问动视暴雪方面的内容,特别是《使命召唤》”。该机构指出,微软在云游戏领域的竞争者,不只有索尼,还有芯片企业英伟达。该机构还宣布,将最终裁决日期延至7月17日。

中国信通院和IDC发布的《全球云游戏产业深度观察及趋势研判研究报告(2023年)》显示,2022年,全球云游戏市场收入达23.98亿美元,同比增长72.8%,增长速度超出行业预期;预计至2026年全球云游戏市场收入增长至77亿美元,五年复合增长率40.8%。

尽管增长迅速,但就整个电子游戏领域而言,云游戏市场规模仍然很小。第三方研究机构Newzoo发布的《2022全球游戏业调查报告》显示,去年在全球游戏市场收缩的情况下,全年市场规模达到1844亿美元。

预期。截至目前,动视暴雪方面尚未透露关于合作告吹的具体原因,暴雪游戏下一任的中国代理也尚未确认。

如果收购得以成行,暴雪游戏是否会再次进入中国,以及微软是否打算与动视暴雪重新谈判收购期限等问题,记者联系微软方面采访,截至发稿未获回复。