

老铁们，大家好，相信还有很多朋友对于暴雪的元宇宙和元宇宙的相关问题不太懂，没关系，今天就由我来为大家分享分享暴雪的元宇宙以及元宇宙的问题，文章篇幅可能偏长，希望可以帮助到大家，下面一起来看看吧！

本文目录

1. [星际争霸中有这么大的宇宙观，怎么不拍成电影？](#)
2. [微软官宣收购动视暴雪，元宇宙游戏“钞能力”能否顺利展现？](#)
3. [迪士尼应该收购动视暴雪吗？](#)
4. [暴雪公司游戏创意是否值得商榷？](#)

星际争霸中有这么大的宇宙观，怎么不拍成电影？

星际的剧情当然足够拍电影，也会去看。真正的星际迷会把电影和游戏分的很清楚的，玩的是游戏，上个世纪都算粗糙的画面，简单的地图，看到想吐，玩到手软。

微软官宣收购动视暴雪，元宇宙游戏“钞能力”能否顺利展现？

微软史上最大的收购！豪掷4300亿现金买下动视暴雪，发力“元宇宙”！将成为腾讯、索尼之后的第三大游戏公司

北京时间1月18日晚，一条爆炸性消息震惊财经界，微软公司宣布将以每股95美元的价格全现金收购动视暴雪，包括动视暴雪的净现金在内，交易价值687亿美元（约合人民币4364亿元）。这将是微软公司史上最大规模的一笔收购。

据计算，此次收购溢价约45%，股权价值约740亿美元，交易已获得微软和动视暴雪董事会的批准。交易完成后，微软将成为仅次于腾讯和索尼的全球第三大游戏公司。

微软CEO表示：将发力元宇宙，开创一个游戏的新时代

微软在一份声明中称，当前有30亿人在玩游戏，沉浸在互动游戏的乐趣中，游戏已发展成为规模最大、增长最快的娱乐形式。而此次收购将加速微软在移动、个人电脑、游戏机和云领域的游戏业务增长，并将为“元宇宙”业务提供基石。

收购计划包含动视暴雪和King工作室的标志性特许经营权，如《魔兽争霸》、《暗黑破坏神》、《守望先锋》、《使命召唤》和《糖果粉碎传奇》等以及通过美国职业棒球联盟开展的全球电子竞技活动。

交易完成后，鲍比·科蒂克（BobbyKotick）将继续担任动视暴雪CEO，他和他的团队将继续专注于推动进一步加强公司文化和加速业务增长的努力。一旦交易完成，动视暴雪的业务将向微软游戏业务CEO菲尔·斯宾塞（PhilSpencer）汇报。

微软公司董事长兼CEO萨蒂亚·纳德拉（SatyaNadella）对此表示：“游戏是当今所有平台上最具活力和最令人兴奋的娱乐类别，将在‘元宇宙’平台的发展中发挥关键作用。我们正在对世界级的内容、社区和云进行大量投资，以开创一个游戏的新时代，把玩家和创作者放在首位，使游戏变得安全、包容，让所有人都能接触到。”

微软在声明中称，移动端是游戏中最大的细分市场，全球近95%的玩家在移动端玩游戏。通过伟大的团队和卓越的技术，微软和动视暴雪将使玩家能够在几乎任何他们想要的地方，享受最身临其境的特许游戏。

在过去的几年里，微软在游戏方面变得更加积极。它在2014年以25亿美元收购了游戏开发商Mojang。去年，微软完成了对游戏开发商Bethesda的75亿美元收购。这笔最新的交易将帮助微软在元宇宙时代更好地与Meta公司竞争。

元宇宙游戏将是游戏界未来的发展方向，微软此次收购动视暴雪，也表明了微软在游戏开发领域的态度，我们相信微软的“钞能力”会将元宇宙游戏展现的淋漓尽致。

迪士尼应该收购动视暴雪吗？

今天一则“迪士尼考虑收购暴雪”的消息在国内传播开来，引发了广泛讨论，还一度登上微博热搜的Top10。

这其实来自对外媒消息的误读，简要地说，迪士尼某个（同时还持有动视暴雪股票的）投资方称：迪士尼应该在动视暴雪股价走低的这段时间收购。而外媒Gamesindustry在前几日就针对这个问题展开了讨论，迪士尼应该收购动视暴雪吗？迪士尼会重回游戏行业吗？从目前的情况，这些问题大概率都会指向否定的答案，以下为葡萄君编译的原文，略有删减。随着713亿美元收购21世纪福克斯的交易结束，迪士尼庞大娱乐帝国的版图再一次拓展了出去。迪士尼乐园等主题公园正在全球不断扩张，借助各类出版物以及自家知名IP的授权和经营，迪士尼几乎触及到了娱乐的每一种形式，而且都大获成功。迪士尼收购的公司当中，皮克斯、漫威、卢卡斯影业这样的内容产出方，带来了《玩具总动员》《复仇者联盟》和《星球大战》这些极具价值的IP，最近收购的福克斯也是同理。这些不仅让迪士尼重新整合了内部IP资源（比如漫威宇宙），也使其掌握了各类顶级的内容IP，从《辛普森一家》和《国家地理》到《阿凡达》和《独立日》。不过有一类娱乐载体是迪士尼也玩不转的

，游戏无疑就属此类。就像借助“Disney+”进军直播领域那样，迪士尼对几乎所有的文化娱乐方向都表现出了野心，但这样的热情似乎并没有在电子游戏方面得到再现。今年早些时候，迪士尼的CEO Bob Iger告诉投资者“我们在游戏行业最适合做的事就是IP授权，而非游戏发行”。这也是继2016年迪士尼互动工作室关闭之后，官方再次重申（对于游戏）立场的表态。几年前，迪士尼狼狈地离开了游戏行业，他们先后关闭了BlackRock和JunctionPoint等多个工作室。从那以后，迪士尼在游戏业务上就主要聚焦于各种IP授权方面，比如与EA合作的星战系列游戏，以及和SE合作、即将上线的《复仇者联盟》系列游戏。而也有投资者认为，虽然迪士尼在游戏行业的动作是一手好牌打了个稀烂，但还是有必要重新回到牌桌上。Gerber Kawasaki的Nick Licouris持有价值2200万美元的迪士尼股份，上周他表示，迪士尼应该抓住目前的一个“有利局面”——在动视暴雪股价下行的阶段将其列为重点收购目标。Gerber Kawasaki并不是站在一个客观第三方的角度上来论证的，这家公司还持有430万美元动视暴雪的股份。也就是说，这其实是“一个能从迪士尼收购动视中受益的人，认为迪士尼应该收购动视”。但即便排除利益相关的因素，“迪士尼收购动视暴雪”这件事也值得商榷。诚然，迪士尼自家旗下的游戏工作室都不怎么成功，不过从目前来看，迪士尼对于“从游戏产业获益”的态度还不明朗，换句话说，游戏对于迪士尼没那么重要。此前迪士尼在游戏领域的失败，基本可以归咎于公司管理层缺乏对游戏行业的认知和经验。从收购卢卡斯影业和漫威的案例可以看出，迪士尼有能力做好收购之后的整合工作而不伤害到原有的创意文化。但在游戏方面，行业跨度还是有些大。这些因素造成的结果就是，除了一系列品牌授权之外，迪士尼各大IP在游戏领域的存在感很低。过去曾有这样一个阶段：迪士尼每一部重要影视作品上映后，都会有一款质量不怎么样的改编游戏在同期发售。我们当然不希望回到那样的时代，但我们同样不想看到这样的情况：《复仇者联盟》系列延续了十几年，《复仇者联盟：终局之战》全球票房更是达到了27亿美元。但游戏方面，与之相关性最高的产品，却是一款还没上线的多人射击游戏，里面的角色甚至还不是MCU（漫威宇宙）版本的形象。（注：原作者提到的似乎是今年E3上公布的《复仇者联盟：A-Day》，以目前的信息来看其实应该是动作类型）更不用说今年我们还会迎来新星战三部曲中的第三部电影，这是一个全新的星战三部曲，也是迪士尼的第五部星战电影。而我们能看到与之相关就只有EA的FPS游戏《星球大战：前线》系列，这个系列的两部作品曾经在游戏行业掀起了对于商业模式（开箱子）的争论，公众形象不太正面。与之形成对比的，是索尼出品的《漫威蜘蛛侠》。这款游戏是去年PS4平台上几款最佳游戏之一，并且获得了去年TGA的年度最佳游戏提名。游戏很好地融合了此前漫画、电影中多版本蜘蛛侠的特点，并且试图在游戏中树立起新的蜘蛛侠形象，甚至还很贴合热点地在游戏中加入了与最新一部蜘蛛侠电影联动的内容。而谈到迪士尼在游戏方面的建树，很大程度上还是来自IP授权的合作，将自家的经典IP融入到游戏公司的产品中，比如最新的《王国之心》以及《漫威vs卡普空》等等。总的来说，迪士尼这条授权合作的路线似乎不太行得通，没能很好地把各类电视剧电影和游戏整合在一起，也没能产出顶级的游戏产品，如果真的培养出了顶尖产品倒也还好，但是单纯授权的方式并没有可观的产出。

简要地说，不论迪士尼自身怎样看待他们在游戏领域的缺陷，他们早晚都要直面这一缺陷。因为单纯通过授权合作来介入游戏行业，对于迪士尼这样

暴雪公司游戏创意是否值得商榷？

暴雪到了现在这般田地，很多玩家认为其“江郎才尽”，不过就我个人来看，暴雪现在更像是被逼无奈。

暴雪出品必属精品——1994至2004

现在说到暴雪可能距离大家最近的，无非就是《暗黑破坏神3》或者是一些玩家每天都在玩的魔兽世界/炉石传说。

相比于其他公司而言，暴雪可谓是“开局王炸”，从91年成立以后暴雪就在短短10年间出品了很多优质的大作，其中就有三个著名ip分别是《星际争霸》、《魔兽争霸》、《暗黑破坏神》。

之所以说暴雪从04年以后就不再强大，原因在于暴雪已经没有办法遵从初心为玩家创造出最好的游戏，毕竟魔兽世界的出现以及部分工作人员的退出，让暴雪公司开始疲软。

网游需要维护，需要保证平衡，需要更新换代。此外时间的推移让暴雪这个公司不再是一个由年轻人组成的公司，这也让暴雪在后续的时间里显得格外的“老成”。

其次就是要说一下暴雪的影响力了，相比于其他游戏公司而言，暴雪对于我们今天的游戏印象很为深远。

暗黑破坏神系列促使传奇系列的诞生，这是80后的一代回忆，而魔兽争霸则是影响了今天的MOBA类游戏，最后就是魔兽世界了，这款游戏重新定义了何为游戏世界，后续不管是剑网三、剑灵、天刀都收到了它的影响。

之所以在本段落说一下暴雪的影响，原因就在于正是这个影响力让暴雪吃了大亏。

第一个亏就是风暴英雄了，在15年的时候MOBA类游戏抢夺了将近60%以上的游戏市场，这也让暴雪开始对这个领域产生了渴望，毕竟他手里的IP一个比一个厉害。

不过因为曾经的骄傲，暴雪犯下了非常致命的错误，那就是游戏市场不再和90年代相同，厂商需要去考虑玩家想要什么，而非自己能创造出什么。

也正是因为这一点，暴雪创造出了一个理论上会让玩家买账，但实际上开局就凉的游戏。

第二个亏在于守望先锋的后续运营，在经历过风暴英雄的惨败后，暴雪转变了思路，开始着手覆盖面积更广的FPS游戏，不得不说暴雪这一波制作也是非常优秀，让玩家们的买账。

但暴雪后续运营不太理想，可能是作为游戏圈老大哥的暴雪太想从拳头手中夺回自己的霸主地位，迫切得将守望先锋从娱乐性转变为竞技性，这种转变所带来的问题就是版本更新过快，导致玩家难以适应。

不过就国际方面守望的影响力还是很大的，如果没有记错的话，C9战队就是因为守望打的好，所以获得了很多融资。

当然了，守望这一波最难受的还是被当成工具人，在守望以前国内没人买游戏，在守望以后大家逐渐开始接受，这就给后面的吃鸡以及现在steam打下了良好的基础

。。。。

上述就是个人对于暴雪公司的观点，最后我们来说一下暴雪的创意问题，从三个看家大作以及网游而言，暴雪的创造属实没有什么毛病，毕竟在魔兽世界开服的时候，这个宏大的世界震惊了所有玩家。

不过暴雪也有一些缺点，就是他们总是喜欢“教大家玩游戏”。

这一点影响了很多公司也是暴雪现在不能站在游戏顶点的原因，前文中我们提到了现在的游戏需要厂商根据玩家来进行调整，而非让玩家单纯的接受。

好了，本文到此结束，如果可以帮助到大家，还望关注本站哦！