关于恳请重新评估《哈利波特魔法觉醒》国服续约与持续运营可能性的玩家联名信（目前数据截至 2026 年 11 月 23 日 12:48）

致网易游戏管理层、雷火事业群及《哈利波特魔法觉醒》项目组：

2026 年 11 月 16 日，《哈利波特魔法觉醒》国服宣布因授权协议即将到期，计划于 2027 年 3 月 3 日停止运营。我们知道，IP 授权续约从来不是一句“玩家舍不得”就能够决定的事情。它涉及授权成本、后续研发投入、运营收益以及双方商务条件。我们也并不希望网易单纯为了玩家的情怀，继续一项无法维持的商业决策。

但在国服真正走到终点之前，我们仍然想郑重请求贵司：请再完整地评估一次续约的可能。根据截至 2026 年 11 月 23 日 12:48 的玩家自发登记，原始表单共收到 2,270 条提交记录；按游戏 ID 核验并保留同一游戏 ID 的最新记录后，剔除 12 条重复提交，最终纳入 2,258 个不同游戏 ID。以下统计均以账号为单位，同一提交人提交多个账号时分别计入。这不是商业投放获得的样本，没有填写奖励，也没有固定应交名单。玩家只是因为不愿意看着经营了五年的角色、收藏和关系就这样消失，主动翻出了自己的账号、月卡、资源和氪条记录。

这些数据不能代表全部国服玩家，我们也不会夸大它们。本次纳入统计的 2,258 个账号均填写了问卷必填信息，并提供游戏 ID、资源与氪条截图及真实性承诺。它们至少向我们展示了一批仍然留在这里、愿意认真盘点自己账号的人。此后新增的提交将纳入后续数据更新版本；正式对外提交时，以届时最新核验的数据为准。

一、请网易再算一次这笔账

在 2,258 个账号中，2,122 个账号的氪条数值大于 0，占 94.0%；其中 1,532 个账号达到 1 万以上，510 个达到 10 万以上，118 个达到 50 万以上，64 个达到 100 万以上。累计氪条数值约 2.839 亿，中位数为 26,750。需要说明的是，氪条属于游戏内展示的历史累计指标，不等同于人民币实际支付金额，因此我们不会将其直接作为人民币充值总额主张。

但比历史投入更值得关注的，是玩家在停运公告发布后、本次登记时仍然处于什么状态。2,258 份账号记录中，1,410 个账号仍留有未到期月卡，占 62.4%，累计剩余 305,218 天，按 365.25 天折算约 835.6 年。这八百多年的累计剩余服务时间，对公司而言或许只是数据库里的一个字段，但对玩家而言，它其实代表了一个非常具体的预期：**我们原本没有准备离开**。

有人提前续了很久的月卡，因为默认明年还会继续上线；有人一直攒着钥匙，等下一张真正喜欢的卡；有人存着宝石，等下一套喜欢的衣服；也有人已经没有学生时代那么多时间每天上线，却依然会在喜欢的时装出现时回来，为自己养了五年的角色买下一件新衣服。

截至本次统计，玩家账号中仍合计留有约 6,727.6 万宝石和 456.5 万星石，此外还有大量发条、红钥匙、金钥匙以及其他尚未消耗的资源。我们并不认为这些资源都能够简单折算成现实货币。它们真正说明的是：玩家仍然在为“以后”保留资源。

而这种“以后”，并不是建立在一款从未证明过商业价值的产品上。根据 Sensor Tower 公开数据，《哈利波特：魔法觉醒》上线前 31 天全球玩家支出约 1.807 亿美元，不到两个月累计超过 2.28 亿美元，到 2022 年 10 月累计移动端玩家支出约 3.58 亿美元。我们清楚，2021 年的开服成绩不能直接复制到 2027 年，也不能用历史峰值替代今天的经营数据。但这些数字至少证明了一件事：**HPMA 的产品形态和商业模式曾经真实成立过。**Harry Potter 正版世界观、实时卡牌决斗、角色养成、换装收藏以及长期社交体系，曾经共同构成一个规模可观的商业闭环。

因此现在真正值得重新评估的问题，不是“玩家会不会为这种产品付费”，而是：**在产品已经完成商业验证、用户教育和关系沉淀以后，是否存在一种成本更低、更新更轻，却仍然可以延长生命周期的运营方式。**

我们并不要求 HPMA 未来必须继续维持过去的大型版本投入。如果现实条件意味着需要减少大型地图研发、降低内容更新频率、延长版本周期、合并服务器、更多采用经典活动复刻，我们愿意认真接受这样的方案。

因为对很多陪伴游戏五年的玩家而言，我们真正舍不得的，并不是每个月一定要有多少新内容。是角色还在那里，是好友列表还在那里，是决斗场还能进去，是晚上约好的舞会还能赴约，也是下一次看到真正喜欢的衣服时，我们依然可以像过去五年一样，给自己的小巫师买下来。

原来的运营方式无法继续，与这个世界只能消失，并不是同一个结论。我们恳请贵司用自己掌握的真实 DAU、回流率、月卡续费、时装销售、周年版本流水、用户生命周期价值和实际运营成本，再验证一次。

请再算一次。

二、为什么我们认为，现在仍然值得重新谈续约

我们之所以特别希望网易在 2026—2027 这个节点重新评估，并不只是因为玩家舍不得。

首先，HPMA 在 2026 年并不是一个已经完全停止规划的项目。**2026 年 5 月 20 日网易 520 发布会上**，项目仍然公开展示了包括伦敦地图、全新卡牌、神奇动物和新时装在内的后续内容，并向玩家传递“新篇章”即将到来的预期。我们理解研发中内容可能调整、延期甚至取消，也不知道其中每一项具体完成到了什么程

度，因此不会替贵司估算沉没成本。但至少从公开信息来看，在停服公告发布前半年，项目仍然具有明确的后续内容规划。其次，Harry Potter 本身也正在进入新的全球内容周期。HBO 全新《Harry Potter》剧集将在 2026 年底开始进入全球观众视野，其官方预告片发布 48 小时内已获得超过 2.77 亿次全球自然播放。也就是说，如果现有安排不变，HPMA 将在 Harry Potter 新一轮全球曝光开始后不久关闭国服。

我们当然不能据此断言新剧热度一定会转化为 HPMA 流水，但至少值得提出一个商业问题：**在一个全球 IP 重新获得大规模内容曝光的时间点，一个已经在中国市场运营五年、拥有成熟用户池、完整角色体系、商业化系统和社交网络的存量产品，是否值得重新测算一次续约成本与潜在回报？**HPMA 真正难以替代的，也并不只是哈利波特四个字。市场上当然存在其他 Harry Potter 游戏，也存在大量卡牌、换装、社交和角色扮演产品。但 HPMA 把这些体验叠加在了同一个长期角色上：玩家可以以自己的巫师身份进入这个世界，可以经营外观和收藏，可以实时决斗，可以跳舞，可以加入社团，可以和固定好友保持长期关系。

用户离开 HPMA，需要迁移的并不是一种玩法，而是 **IP 认同、角色身份、收藏资产、竞技习惯和社交网络**一整套已经建立起来的关系。这些东西一旦清零，**即使未来重新开发一款新的魔法题材产品，也很难用买量简单重新购买回来**。所以我们希望贵司重新测算的不只是授权成本，也包括：现有用户的留存成本、未来重新获取同类用户的成本、低频运营成本、已有内容继续释放的价值、月卡和外观等相对低研发成本内容的持续变现能力，以及 Harry Potter 新一轮全球曝光可能带来的自然回流。

我们不要求一个不计成本的答案。我们只希望在这个节点，**续约与轻量化续运真正被重新计算一次。**

三、玩家没有离开：历史投入越深的人，反而越没有准备走

如果 HPMA 已经自然走完生命周期，我们理应看到长期服务逐渐停止购买、核心玩家陆续离场、账号资源被逐步消耗。但交叉数据给出的结果恰恰相反：

在氪条为 0 的 136 个账号中，仅 4 个仍有月卡，占 2.9%；氪条 1 至 9,999 的 590 个账号中，220 个仍有未到期月卡，占 37.3%；氪条 1 万至 10 万的 1,022 个账号中，734 个仍有月卡，占 71.8%；氪条 10 万至 50 万的 392 个账号中，337 个仍有月卡，占 86.0%；氪条 50 万至 100 万的 54 个账号中，53 个仍有月卡，占 98.1%；氪条 100 万以上的 64 个账号中，62 个仍有月卡，占 96.9%。

换句话说，氪条 10 万以上的 510 个账号中，有 452 个在本次登记时仍持有月卡，占 88.6%；氪条 50 万以上的 118 个账号中，有 115 个仍持有月卡，占 97.5%。而且这种关系不仅体现在“有没有月卡”。按各档全部账号计算（包括月卡余额为 0 的账号），剩余月卡天数中位数也随氪条层级整体上升：氪条 1 万至 10 万档为 38.5 天，10 万至 50 万档为 95.5 天，50 万至 100 万档为 161 天，100 万以上档达到 192.5 天。

我们不会把这种相关关系夸大成未来流水预测，也不能凭一份自愿填写的问卷推断全部国服玩家。但至少在目前的样本中，一个趋势非常清楚：**投入最深的一批玩家，恰恰也是最没有准备离开的一批人。**

所以那 305,218 天剩余月卡不仅是需要处理的未到期权益。它还是玩家对未来所作出的真实选择。玩家没有办法在 11 月 16 日之前预先填一张问卷告诉网易“我明年还想玩”。但他们已经用月卡回答过了。那是玩家原本留给霍格沃茨的明天，合计 305,218 天。

与此同时，我们也不希望这封信最终变成“高氪玩家才值得留下”。恰恰相反，从零氪到重度付费玩家，都存在明显的续运诉求。

一位零氪玩家在问卷里写：“我一点一点肝出来的宝石，我还没给小巫师抽过一次三五万。”

另一位玩家则写：“哈皮马你敢活下去我就敢继续充钱玩……我还想工作了给孩子买好多新衣服。”他们投入的金钱完全不同，但面对停运时表达的是同一件事：**还没有想走。**

在一款包含决斗、舞会、社团、好友和空间展示的大型社交游戏中，非付费玩家同样构成匹配池、社交网络和社区活跃度。愿意给角色买衣服的人，需要有人一起跳舞；愿意培养竞技卡组的人，需要仍然有对手进入决斗场；愿意留在社团的人，需要熟悉的成员依然会上线。

免费玩家维持世界的活力，付费玩家让商业模式成立，两者本来就是同一个生态。账号来源数据也提供了另一种观察角度：2,258 份记录中，有 499 个账号属于交易获得，占 22.1%。这说明相当一部分玩家接手的是已经积累了角色、收藏和养成进度的成熟账号；同时也意味着，账号实名主体、实际使用人和历史付费凭证之间可能并不完全一致，停运后的数据核验与权益处理需要有清晰规则。

我们不会把二手账号交易价格等同于网易的营业收入，但账号交易本身说明，玩家愿意为已经成长起来的角色、历史收藏、卡牌进度和账号身份支付现实成本。更值得注意的是，在 499 个交易账号中，388 个仍有未到期月卡，占 77.8%，按全部交易账号计算的月卡剩余天数中位数为 76 天；在 1,759 个非交易账号中，1,022 个仍有月卡，占 58.1%，中位数为 15 天。也就是说，一部分玩家不是买来一个成熟账号短暂体验，而是在取得角色后继续为它的未来投入。这也是我们为什么反复使用“孩子”这个看似不属于商业文件的词。

我们的问卷里，有人写：“我的染色螺壳还有八百多个，还想慢慢染发打扮孩子来着。”有人说：“新年还要给女儿买衣服。”也有人说：“以前没有能力，现在好不容易有能力可以给她抽更多的衣服。”我们知道，技术意义上它们都是服务器里的数据。但对于一个陪伴五年的长线产品而言，正是这种角色关系，才让下一件时装、下一张卡、下一次活动仍然拥有消费价值。

角色存在，需求才会继续产生。如果角色和关系被永久删除，这种未来消费机会才真正归零。这也是我们希望贵司重新考虑年轻玩家未来价值的原因。2021 年进入 HPMA 的一批玩家，当时可能仍是中学生、本科生。五年过去，有人进入大学，有人读到研究生，也有人已经开始工作。

我们没有足够的数据，也不会武断地宣称“年轻玩家以后一定会在游戏里花更多钱”。但我们认为，一个已经完成用户获取、角色培养和情感沉淀的年轻用户群体，其未来价值不应该仅由他们五年前仍是学生时的消费能力决定。**他们正在成长，而他们喜欢的角色已经在这里等了他们五年。**

此外，这次玩家的回应并没有停留在本次 2,258 个账号记录之中。停运公告发布后，相关续运接龙参与量已超过一万条，多个玩家社群仍在持续整理账号数据、消费记录和续运意见；国服玩家也已与韩国等地区的玩家社群建立联系，就停运安排、账号数据保存及续运诉求进行信息互通。本次登记中，1,822 份账号记录在后续正式联署意愿题中表达愿意参与，占 80.7%。由于同一提交人可能提交多个账号，这一数字是账号口径，不直接等同于独立签署人数，但足以说明后续仍有进一步组织联署的基础。

我们不会把接龙数量简单等同于独立活跃用户，也不会用社群热度替代贵司掌握的真实经营数据。但这种没有商业投放、没有填写奖励，却能够持续扩散并跨越不同玩家社群的自发行动，至少说明了一件事：围绕 HPMA 形成的用户关系、品牌认同和社区组织力，并没有随着运营五年而自然消失。

一万多次接龙不是为了证明我们的声音有多大，只是想证明：城堡里还有人。

四、我们希望网易把几个关键问题说清楚，但第一诉求仍然是续约

我们提出续约，并不代表我们忽略停运已经给玩家带来的现实权益问题。

首先，我们希望贵司说明：**授权无法继续，是从什么时候开始成为一个高度确定的结果？**

从 2026 年 11 月 16 日公告到 2027 年 3 月 3 日正式停服约 107 天。因此，就提前公告时间本身而言，我们注意到现行关于网络游戏虚拟货币管理的规范要求运营企业终止产品服务提前 60 日公告，网易此次形式上超过这一期限。我们不会把问题简单表述成“没有提前 60 天通知”。

真正需要回应的是：贵司**何时获知续约存在重大不确定性，何时基本确认无法续签**；在此期间，游戏仍推出了哪些长期或高额付费内容；以及当玩家主动向客服询问游戏是否会继续运营时，当时获得的统一回复口径是什么。

《消费者权益保护法》要求经营者提供与服务质量、性能、用途、有效期限等有关的信息时真实、全面，不得作虚假或引人误解的宣传，对消费者询问也应当作出真实、明确的答复。

因此，我们并不预设此前行为已经当然构成违法，而是**希望网易给玩家一条完整、可核实的时间线**。其次，对于未使用的付费虚拟货币和未到期服务，希望贵司明确处理规则。现行规范明确要求，网络游戏运营企业终止服务时，对用户已经购买而尚未使用的虚拟货币，应当以法定货币或者用户接受的其他方式退还。我们理解付费虚拟货币、免费获得资源、已经兑换成时装或卡牌的道具以及尚未履行完毕的月卡服务具有不同法律属性，不应简单混为一谈。

因此，我们希望网易明确：**哪些游戏内货币属于应当处理的付费虚拟货币、免费赠送和付费部分如何区分、玩家如何查询历史充值与剩余数量、未到期月卡如何计算，以及具体办理渠道和时间**。同样，我们希望在正式停服前，为玩家提供合理的数据查询和保存窗口，包括充值记录、付费虚拟货币余额、月卡期限、角色、时装、卡牌及其他能够证明账号状态的基础资料。这些问题不是我们放弃续约以后才拿出来的“索赔清单”。恰恰相反，我们最希望的是，它们最终根本不需要成为一场漫长争议的起点。如果授权还有重新谈判的可能，**如果游戏还有一种成本更低但能够继续存在的方式，那么对网易和玩家而言，保留一个已经经营五年的产品生态，也许都比彻底清算更有价值**。

因此，我们最终请求贵司：

第一，请重新与版权方评估续签授权的可能，并在可公开范围内向玩家说明是否仍有协商空间。

第二，如果原有运营规模难以维持，请实际评估低频更新、活动复刻、服务器整合等轻量运营方案，而不是把“维持原规模”和“永久停服”作为仅有的两个选项。

第三，在授权和运营方案尚未完全失去可能之前，请妥善保留玩家角色、时装、卡牌、好友关系、社团、游戏进度以及相关付费记录，为潜在恢复服务留下技术空间。

第四，请向玩家说明续约失败的关键时间线，以及此前长期付费服务和未来内容宣传与该时间线之间的关系。

第五，如果经过重新评估后最终仍然确实无法继续运营，请公开、明确地处理未使用付费虚拟货币、未到期服务和账号数据保存问题，并提供清晰可查询的申诉和办理渠道。

我们不是要求网易为情怀做一笔明知亏损的生意。也不是因为过去花过钱，就认为一个游戏必须永远运营。我们只是希望，在真正把一个已经存在五年的世界关闭之前，这批仍然在续月卡、等新卡、存钥匙、买衣服、打决斗、约舞会、陪伴彼此的玩家，值得被重新计算一次。如果重新评估后的答案仍然是无法继续，我们希望至少知道，这个结论是在认真看过这些玩家、这些数据和这些可能性以后作出的。

但在那之前，请不要替我们决定，我们已经不想留下。

我们还在。Harry Potter 正在重新进入全球视野，角色还在，朋友还在，这个已经走过五年的世界，也还没有真正消失。所以我们仍然想请求网易和版权方：

请再谈一次，

让我们最后守护一次城堡。

联名玩家代表

《哈利波特：魔法觉醒》国服玩家

2026 年 11 月 23 日