



# 微软游戏部门成裁员“重灾区” 《完美黑暗》《Everwild》被叫停

日前，微软计划裁减约9000名员工的消息，引发全球游戏产业广泛关注。此次裁员波及多个业务部门、地域及经验层级，旗下的Xbox部门也未能幸免。尤为引人关注的是，其游戏部门遭遇一年多来第四次裁员冲击波，多个备受期待的游戏项目被紧急叫停，包括经典重启之作《完美黑暗》及神秘新作《Everwild》等，数家知名工作室亦被迫关闭或大幅收缩。

■新快报记者 陈学东

## 四度挥刀， 游戏部门成“重灾区”

自2024年起，微软便开启了大规模裁员的序幕。从2024年1月以绩效为由裁撤不到1%的员工，到几个月后进一步裁员，关闭多个研发工作室，2024年9月再次裁员650人，再到今年5月裁员6000人，每一次裁员都在游戏行业内掀起波澜，而此次9000人的裁员计划更是让整个行业为之震惊。

此次裁员规模之大，覆盖范围之广，无疑给微软的游戏部门带来了沉重打击。Xbox部门作为微软游戏业务的核心，多个工作室都受到了不同程度的影响。如The Initiative工作室被正式关闭，水晶动力工作室与微软的合作关系被终止，其负责开发的《完美黑暗》项目也随之取消。Rare工作室的IP《Everwild》以及多个“未公布项目”均被终止开发，其中包括ZeniMax Online正在研发、定位为《上古卷轴Online》接班人的MMORPG新作《Blackbird》。Turn 10工作室更是经历了大规模裁员，近50%的员工被裁，有消息称这或许与新作《极限竞速》在核心玩家中口碑不佳有关。

动视暴雪团队中从事QA、市场营销与销售岗位的员工也遭到了裁减，《使命召唤》工作室Raven Software同样未能独善其身，微软还在游戏管理层及制作人层面进行了裁减，涉及项目管理与生产等多个职位。

不过，据消息来源透露，6月Xbox发布会上展示的所有游戏，如《发条革命》和已公布的《腐烂国度3》等游戏均被视为“安全”，微软的下一代主机硬件计划也暂未受到影响。尽管如

此，微软自2024年以来的多次大规模裁员，已经让游戏行业感受到了前所未有的寒意。

## 多个游戏项目被砍，玩家与开发者同受影响

此次微软裁员直接导致了多个游戏项目被取消，这对于广大玩家来说无疑是一大遗憾。玩家们期待已久的游戏作品，如《完美黑暗》《Everwild》《Blackbird》等，可能将永远无法与大家见面。这些游戏在研发过程中倾注了无数开发者的心血，它们的取消不仅是对开发者努力的否定，也打破了玩家对游戏的憧憬与期待。

对于游戏开发者而言，项目的取消更是意味着他们的心血付诸东流，多年努力化为泡影。他们面临着失业的压力，需要重新寻找工作机会，重新规划自己的职业道

路。同时，这也给整个游戏开发行业带来了不稳定因素，开发者们开始对未来的职业发展产生担忧，不知道下一个被砍的项目会不会是自己正在参与的项目。游戏开发工作室的关闭和裁员潮的蔓延，也让许多小型工作室感到恐慌，担心自己是否也会成为下一个目标。

此外，游戏项目的取消还会影响到整个游戏产业链。从游戏美术、音乐制作到周边产品开发等各个环节都会受到冲击，产业上下游的合作关系可能会因此发生变化，一些相关的商业机会也会随之消失，给整个游戏市场带来连锁反应。

## 收购后遗症显露，游戏行业面临变革与挑战

微软历史上总是在进行大型收购后集中进行大规模裁员，而此次连续裁员很可能与对动视暴雪的收购有关。特别是对动视暴雪高达687亿美元的历史性收购完成后，人员与业务线的重叠整合压力陡增，成为驱动近期连续大规模裁员的关键推手。微软游戏业务虽在最新财报中显示营收同比增长5%，却难掩其内部正经历剧烈调整与成本压缩的现实。

有分析指出，大规模的裁员可能是微软在收购后进行业务调整和资源整合的必然结果。公司需要对收购来的资产进行梳理，优化人员配置，降低成本，提高效率。然而，这种做法也引发了一系列的问题和争议。一方面，大量优秀的游戏开发人才被裁撤，可能会导致游戏行业的创新能力下降，一些有潜力的游戏项目被迫中止。另一方面，收购后的裁员潮也给其他游戏公司敲

响了警钟，在进行大型收购和扩张时，如何平衡业务发展和人员稳定，成为企业需要深思的问题。

6月Xbox发布会上表面的“安全名单”难以完全驱散笼罩在Xbox未来之上的浓重迷雾。关闭富有潜力的新锐工作室（如The Initiative）、砍掉多样化的创新项目（如《Everwild》）以及对成熟工作室（如Turn 10）进行伤筋动骨式的人员削减，这一系列动作不可避免地引发业界对其长期创新活力与内容多样性的深切忧虑。

微软游戏帝国在狂飙突进的收购扩张之后，正经历一场剧烈而痛苦的内生调整。如何在降本增效的生存法则与培育创新、维系玩家信心的长远发展之间找到精妙的平衡点，将是微软CEO、董事长萨提亚·纳德拉与微软游戏业务CEO菲尔·斯宾塞面临的最大考验。

## 一周游闻

《命运》平行宇宙手游  
《命运：群星》8月28日上线



**新快报讯** 日前，游戏开发商Bungie宣布旗下长青科幻射击系列的免费手游《命运：群星》，将于8月28日登陆Android和iOS平台，带领玩家开启全新时空的冒险旅程。该作由Bungie与网易联合开发，官方描述为“共享世界”冒险游戏，去年11月启动的封闭Alpha测试。

故事背景设定在“黑暗时代后的平行宇宙命运时间线”，玩家将扮演名为“狼”、可完全自定义的光能战士，从避难所“天堂”出发，穿越至“古老冰封的江市地铁”与“红海裂谷的干旱地带”展开科幻冒险。

游戏核心仍保留《命运》系列标志性的战利品射击玩法，包含“动态且富有挑战性”的单人、合作与竞技多人模式，以及各类开放世界目标、任务、打击任务、PvP对战和六人PvE活动。此外还引入可自定义的主武器与能量武器、角色间武器共享系统、全新神话级装备等要素。

## 《骑马与砍杀2》海战资料片 细节丰富度超预期



**新快报讯** 今年，《骑马与砍杀2》游戏将迎来其自2022年发布以来的首个大型资料片——《战帆》。此前，《战帆》资料片已从夏季延期至秋季推出。该资料片将把玩家的中世纪奇幻冒险与征服带到公海之上，在细致的陆地战斗基础上加入船只所有权与海战元素。《战帆》还将引入诺德文明，并扩展卡拉迪亚地图，纳入其寒冷的北部与东部家园。

在《骑马与砍杀2》的世界里，诺德人如同现实世界的维京人，是著名的海上掠夺者与商人。开发商Taleworlds如今已详细披露了该资料片的预期功能，其细节丰富程度远超预期，尤其是在海上生活的具体设定方面。海洋中将有洋流、风向和风暴，可能阻碍航行或加快速度——这不仅包括海湾的水流，还涉及部分拓宽后可通航的河流。这些改动将对地图及桥梁等设施的布局产生连锁影响。

购买船只的流程很简单，在港口即可完成交易。但按中世纪的真实情况，战船价格不菲——一张截图显示，一艘双桅双桨的德罗蒙战舰售价超过6万第纳尔，这相当于顶级兵种数年的月薪。但玩家仍会渴望拥有它们，因为船只可用于封锁：若没有合适的海军阻止敌方补给与援军，将难以围攻沿海定居点。

