



越来越多游戏大作跳过 Xbox 发布

# Xbox 遭玩家吐槽“没游戏可玩”

近日,一位玩家在社交平台上发文抱怨,指今年几款备受好评的游戏大作目前都未在 Xbox 平台上架,包括《最终幻想7:重生》《剑星》《地狱潜者2》和《黑神话:悟空》等作品。该推文表示:“今年一些最受赞誉的游戏都没有在 Xbox 上推出……其中有些甚至不是 PlayStation 的第一方游戏。无论原因是什么,Xbox 的责任应该是保证其平台上拥有优质游戏,但现在似乎并未尽到这一责任。”

这一观点引发了玩家们的热烈讨论。有人认为这对 Xbox 来说并不是一个好的信号,长此以往可能会导致玩家和开发者对该平台的忽视。也有玩家持不同意见,认为推主的观点过于主观。他们指出,Xbox 近年来也推出了不少高质量的游戏,并且未来还有诸如《潜行者2》《宣誓》以及《使命召唤21》等备受期待的作品将首发于 Xbox Game Pass(XGP),因此单纯依据当前的情况来评判是不全面的。

■新快报记者 陈学东

## “延期是否技术问题所致”陷入“罗生门”

8月20日上午10时,国内首款“3A”游戏《黑神话:悟空》正式上线,迅速成为 Steam、WeGame 等多平台的销量榜首。然而,令部分玩家失望的是,游戏的 Xbox 版本却因故延期。

近日,有消息人士称,《黑神话:悟空》Xbox 版本的延期并非技术问题所致,而是因为游戏开发商游戏科学公司与索尼签订了独占协议。尽管这一说法遭到大多数玩家的质疑,但微软的最新表态似乎为此增加了可信度。

微软发言人在接受媒体采访时强调,《黑神话:悟空》在 Xbox 平台的延期与硬件限制无关。他表示:“正如我们之前所说,我们期待《黑神话:悟空》能够登陆 Xbox Series X/S,我们正与游戏科学密切合作,以将这款游戏带到我们的平台。尽管我们不愿对合作伙伴与其他平台之间的协议发表评论,但我们可以确认,这次延期并不是因为 Xbox 平台的限制。”

此前,有传言称《黑神话:悟空》因为 Xbox Series S 的内存泄露致延期,然而这一说法已被微软官方正式否定。“我们目前正在优化 Xbox Series X/S 版本以满足我们的质量标准,因此它不会与其他平台同时发布。我们对延迟表示歉意,并致力于最大限度地减少 Xbox 用户的等待时间。一旦达到我们的质量标准,我们将宣布发布日期。”此前游戏科学在回应 Xbox 版本的延期问题时说道。

游戏科学对《黑神话:悟空》延期的官方解释是优化问题,这意味着延期的原因可能是 Xbox 版本确实需要更多的优化,或传言中的独占协议确有其事。

## 越来越多游戏跳过 Xbox 发布

事实上,《黑神话:悟空》在 Xbox 平台的延期并非特例。记者梳理发现,今年还有几款备受好评的游戏目前都未在 Xbox 平台上架,包括《最终幻想7:重生》《剑星》《地狱潜者2》等。

为什么众多备受好评的游戏都未能在 Xbox 平台上架?从即将发行的《Enotria:最后的歌曲》这款游戏或许能够找到一些答案。

《Enotria:最后的歌曲》定于2024年9月17日在 PlayStation 5 和 PC 上发布,然而,该游戏将不会在 Xbox 平台上推出。这一挫折源于平台提交过程中出现的问题,以及开发商 Jyamma Games 所称的微软在解决这些问题时缺乏沟通。

Jyamma Games 的首席执行官 Jacky Greco 在最近与粉丝在 Discord 讨论中对这一情况表达了沮丧。他表示:“我们已经准备好了 Xbox Series X/S 版本,但无法继续提交和发布。我在移植上花了很多钱,而他们却选择无视我们。”在与 Insider Gaming 的单独采访中,Greco 提到一个漏洞,导致工作室无法访问其在 Xbox 上的商店页面并提交游戏。最初,微软的反应较为积极,但沟通随后中断,令开发者陷入困境。

《Enotria:最后的歌曲》并不是唯一面临此类挑战的游戏,越来越多的游戏因各种原因选择跳过在 Xbox 上的发布。例如,由于优化问题,《博德之门3》在 Xbox Series X/S 上明显缺席。Funcom 即将推出的生存游戏《沙丘》也在其 Xbox 发布中遇到困难,计划先在 PC 上发布,以解决特定于控制台的问题。Jyamma Games 希望澄清,《Enotria:最后的歌曲》在 Xbox 上的延迟并非由于优化问题,而是由于微软缺乏回应,这让玩家对错失体验游戏的机会感到沮丧。

不仅国外的开发者吐槽 Xbox,国内开发者也是怨声载道。国产独游《勇敢

的哈克》开发者吐槽称 Xbox 发行流程存在诸多问题,对接人员“玩消失”,让他们原本花上两周就可完成的移植,最终花费十四个月还没搞定。

## 步入销量下滑与游戏缺失的恶性循环

Xbox 这家“主机三巨头”中的老三,最近的经营态势也不太乐观。从整体的财报来看,尽管对动视暴雪的收购让微软游戏部门的营收有着看似超过50%的同比增长,但是 Xbox 主机硬件在今年第一季度的销售营收出现了同比31%的下滑,跌幅为历史最高——Xbox 主机已经卖不动了。

而与之形成鲜明对比的是,随着《黑神话:悟空》大卖,PS5 主机在中国的线上和线下卖爆,甚至一度卖到断货。《黑神话:悟空》发布后,PS5 销售火爆,价格上涨,多家售卖店断货、供不应求。

据天猫平台数据,《黑神话:悟空》发布后,PlayStation 天猫官方旗舰店的 PS5 主机成交同比增长超100%,连续4天成为电玩设备成交 TOP1 爆款。京东国际数据显示,包括日版、港版等机型在内,PS5 在《黑神话:悟空》发售当天销售实现同比超11倍的增长。

在游戏圈整体缺少增量空间,这一轮中国游戏崛起成为为数不多市场机遇的情况下,Xbox 也的确没把握住与中国市场相关的诸多机会:如今已是 PS5 台柱子的《原神》《绝区零》《崩坏:星穹铁道》、首发销量爆棚但仅登陆 PS5 与 PC 的《黑神话:悟空》,都没能让 Xbox 喝到汤。

眼下,全球都在等待 Xbox 重振旗鼓。对于中国主机玩家来说,他们迫切希望在 Xbox 玩到更多的优质主机内容;而对于全球市场,微软目前正在策划上架的 Xbox 手游商店能否帮助 Xbox 实现在手游领域“零的突破”,这也是玩家们持续观望的。

## 相关报道

### 微软吐槽“苹果税”:3成佣金使 Xbox 云游戏 App 无法登陆 iOS 平台

自今年早些时候以来,苹果就已允许在 App Store 上发布云游戏应用,但部分云游戏服务仍然“懒得”制作 iOS 应用。微软最近解释了原因,告诉英国监管机构,它没有将 Xbox 云游戏引入苹果的 App Store,因为规则仍然过于严格。

英国竞争和市场管理局正在调查移动浏览器和云游戏,并发出征求意见的电话。微软在7月底回应并表示虽然云游戏应用在技术上是允许的,但由于“技术和经济原因”,云游戏应用仍然无法遵守多项规则。

微软的主要抱怨是,App Store 规则要求订阅和功能必须通过应用内购买,苹果收取的30%佣金“让微软无法”通过其云游戏服务获利,而且这既“在经济上不可持续,也毫无道理”。

微软还抱怨苹果缺乏对替代应用商店的支持,以及网络应用的局限性,例如无法访问设备硬件功能。

苹果自己的声明表示,它“支持和鼓励”iOS 上的云游戏服务,并且有成功的云游戏服务,例如 Ant-stream。苹果建议监管机构在其支持云游戏之后重新审视他们的想法,这确实是在调查启动后发生的。

