



Epic Games五年抗争 “苹果税”霸权或被撼动

苹果与Epic Games围绕“苹果税”的诉讼案迎来重大转折。美国加州一名联邦法官日前裁定,即日起苹果不能对应用外购买收取费用,也不能限制开发人员引导用户在应用外购买。简单来说,就是以后应用内购可以不走苹果App Store的渠道,App可以正大光明提供自己的支付渠道,并且苹果不能从中抽成。

所谓“苹果税”,是指苹果对App Store上所有应用的数字内容消费抽取15%-30%的佣金。每当苹果用户通过苹果手机应用商店付费下载App或在App内部购买数字商品/服务时,苹果公司会扣留交易金额的一部分作为“过路费”,再将剩下的转给相应的App开发者。

有业内人士表示,最新裁决标志着苹果对应用内购渠道的控制权有望被打破,开发者和用户可选择绕过苹果支付系统,降低交易成本。

■新快报记者 陈学东

Epic的五年抗争

Epic Games与苹果的恩怨始于2020年。当时,Epic在《堡垒之夜》(《Fortnite》)中引入站外支付选项,试图绕过苹果的30%佣金,结果导致《堡垒之夜》被App Store下架,Epic随即提起诉讼。2021年,美国法院在要求Epic Games支付佣金和利息的同时,要求苹果允许开发者引导用户到站外支付,但苹果仅将站外交易佣金降至27%,并通过“恐吓屏幕”警告用户站外支付风险,变相维持垄断。

4月30日的最新裁决揭露了苹果的“明知故犯”:内部邮件显示高管明确指示“阻止竞争”,一名财务副总裁甚至在宣誓时撒谎。法院勒令苹果在2025年6月29日前彻底取消站外支付限制,并警告其“持续干扰竞争的行为将不被容忍”。

最新裁决还将禁止苹果以下几方面的行为:对消费者在App之外的购买行为征收任何佣金或费用;限制开发者对App外购买链接的设置,以及链接的样式、格式;阻止或限制App使用外购的按钮。除了向用户发送一条中性消息,告知他们即将前往第三方网站之外,不能干扰消费者离开App的选择。也就是说,在应用程序内购买可以不通过苹果App Store(应用商店)的渠道,并且苹果不能从中抽成(即“苹果税”)。

此次裁决标志着苹果对应用内购渠道的控制权有望被打破,开发者和用户可选择绕过苹果支付系统,降低交易成本。Epic Games借此机会宣布,《堡垒之

夜》将于下周重返美国iOS App Store,结束长达五年的“流放”。

“苹果税”的长期压迫

Epic Games的抗争并非孤例。“苹果税”长期以来压迫着众多大型平台。Sensor Tower数据显示,2023年全球“苹果税”收入达1608亿元,其中中国贡献482亿元,仅次于美国。高额抽成迫使开发者将成本转嫁给用户:例如某直播平台,用户打赏100元,苹果直接扣除30元,主播和平台仅分得剩余70元。小型开发者更面临生存危机,部分团队因资金链断裂被迫放弃创新。

在线支付服务商Stripe在5月1日发布文档,指导iOS开发者通过Stripe Checkout绕过苹果的15%-30%佣金,转而支付每笔交易2.9%加0.30美元的费用。尽管这增加了开发者的技术成本,但对于Spotify等依赖订阅收入的超级应用而言,每年可节省数千万美元。

微信也曾因类似问题与苹果交锋。2023年,微信因试图在小程序中引入站外支付链接,被苹果要求整改,最终被迫调整支付流程以符合App Store规则。此外,英国1500多名开发者则在2023年发起集体诉讼,指控苹果利用App Store的支配地位收取“反竞争”费用,索赔高达10亿英镑。

在中国市场,“苹果税”也备受争议。如上文提及的粉丝给喜欢的主播刷礼物,苹果要拿走30%;同一款在线视频App的会员价,在苹果应用商店购买比安卓渠道贵。对众多应用程序开发者而言,“苹果税”加重了运营成本,让一些小型开发者团队或个人开发者倍感压力。目前,中国仍然是全

球范围内苹果对App内交易抽成费率最高的国家之一,其向中国市场标准企业、中小开发者征收的“苹果税”费率分别为30%、15%。

在美国法院裁定打破“苹果税”垄断规则后,全球其他市场的不少消费者也期待着“苹果税”能迎来“减负”曙光。

谁在定义未来?

今年4月,欧盟委员会宣布对美国苹果公司处以5亿欧元罚款,原因在于,苹果公司在其应用商店中限制应用开发者引导用户使用第三方渠道,剥夺了用户获取替代优惠服务的权利。欧盟委员会要求,苹果公司立即解除相关限制,并不得再采取类似的做法,若该公司未能在60天内落实整改,可能会面临进一步的罚款。

值得注意的是,这是欧盟《数字市场法案》生效以来开出的首张罚单,也是欧盟一年多时间以来再次重罚苹果。2024年3月,欧盟对苹果开出了超过18亿欧元的反垄断罚单。

Epic Games的行动可能加速全球反垄断浪潮。欧盟的《数字市场法案》、美国的法院裁决,都在倒逼科技巨头调整战略。近年来,除了欧盟,日本、韩国、土耳其等也纷纷发起针对“苹果税”的立法挑战。

Epic Games与苹果的对抗,表面上是佣金和支付方式之争,实质上是数字经济规则制定权的博弈。苹果通过封闭生态牢牢掌控分发渠道和支付系统,成为规则的“守门人”。而Epic则试图将选择权交还给开发者和消费者。随着此次裁决的落地,未来数字经济的格局或将发生重大变化,我们也将持续关注。



一周游闻

《战地5》 全球销量突破1400万份



新快报讯 根据最新数据,《战地5》目前累计销量超过了1400万份,《战地》整个系列的销量也超过了1个亿。根据该作的前叙事总监Armando Troisi的领英界面简介信息显示,自7年前备受争议的《战地5》发售以来,其销量已超过1400万份。

《战地5》于2018年11月20日推出,尽管该作在发售了两个多月后全球平台总销量就达到了730万份,但这依旧比EA的预期少了100万份。EA的CEO Andrew Wilson将《战地5》的表现未达预期归因于多种因素:发售时间跳票、同期有许多大作竞争、模式的开发顺序错误等。

而今这款游戏的销量已经达到了惊人的1400万份,对此有媒体分析表示,这种大幅增长主要归功于游戏多年来的显著更新,解决了玩家提出的许多意见和批评。而《2042》的惨败也导致大批新老玩家回归《战地5》,这可能对其7年来的销量有很大帮助。

目前,EA旗下的工作室正在开发系列最新作《战地6》,旨在定义“该系列的未来”。正如泄露的预发布版本游戏玩法所示,这款游戏拥有经典的毁灭元素和令人高度满意的玩法。EA在开发《战地6》时也参考了玩家的反馈,以确保它能带来比《战地5》和《2042》更好的体验。

《GTA 6》官宣跳票 股价暴跌近10%



新快报讯 游戏公司R星5月2日发布公告,宣布《GTA 6》发售日期将推迟至2026年5月26日,游戏原定于今年秋季发售,跳票消息公布后引起了广泛关注,推文浏览量破亿。

关于跳票理由,R星表示,为确保游戏最终品质能符合各位玩家的期待,他们需要更多时间打磨游戏。此前有报道指,R星内部早就因工作量太大对今年秋季发售失去信心,管理层也希望减少开发者加班情况,避免再次出现《荒野大镖客:救赎2》高压开发舆情,因此选择了推迟发售时间。

截至目前,《GTA 6》仅确认登陆PlayStation 5和Xbox Series X/S平台,跳票后,一部分网友认为,《GTA 6》或有望登陆Switch2,此前R星母公司Take-Two CEO Strauss Zelnick也表示公司与任天堂之间存在长期的合作关系。值得注意的是,在R星宣布《GTA 6》延期后,Take-Two股价一度下跌近10%,但其他游戏公司股价均出现上涨,微软上涨了2.32%,EA上涨高达4.14%,索尼轻微上涨0.2%。



广州市天河区软件和信息产业协会



加入我们一起玩