



# 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《数字市场竞争法》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《数字市场竞争法》、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%。

