

索尼微软英国CMA辩论互相示弱 任天堂无辜躺枪

关于微软并购动视暴雪这起世纪并购案，英国监管单位「竞争与市场管理局(Competition and Markets Authority，以下简称为CMA)」在今年10月宣布让此案进入第二阶段扩大审查。CMA近日公布一系列官方声明看法后，公开了微软与索尼提出的响应意见书。



关心本案发展的玩家应该都知道，由于索尼的强烈反对之故，所以攻防战的核心重点大多集中在《决胜时刻 (Call of Duty)》于PlayStation主机上的去留上。索尼一直主张《决胜时刻》离开将会对PS平台造成决定性的打击。

微软除了表示不会让《决胜时刻》离开PS主机外，也认为《决胜时刻》并没有强大到可以决定一台主机的生死，表示没有《决胜时刻》还是能

够大卖的Switch就是最好证明。

对此虽然巴西政府监管单位相信了这个说法，并成为全球第三个通过此案的国家，但是CMA在官方看法中却认为任天堂主打家庭市场，不能混为一谈。

这次公开的双方意见书自然继续围绕着《决胜时刻》、以及明明没有参战却被扯下水的任天堂发展。在索尼提交的意见书中，最引人瞩目的一点就是针对微软“任天堂没有《决胜时刻》一样能够成功”这个说法提出的反击。索尼主张任天堂现在的战略和PlayStation与Xbox不同，Switch并不依靠《决胜时刻》这种「针对成人」的射击游戏。



索尼的意见书中说：“微软声称这代表PlayStation也一样不需要依靠《决胜时刻》就可以成功，但这其实透露了微软真正的战略。他们希望让PlayStation变得和任天堂一样，不和他们在这个领域当中竞争。”

索尼认为交易如果通过，微软会一手独占所有市场上最受欢迎的射击游戏（包括《决胜时刻》《最后一战》《战争机器》《毁灭战士》等等）。主张“微软无视任天堂提供了与其他两家完全不同的游戏体验，专注于和这些成人射击游戏不一样的家庭游戏这个事实，就说没有《决胜时刻》索尼一样能成功的说法并不正确”。而且也指出，在CMA取得的微软内部档案中也显示，他们在讨论竞争对手时通常更专注于PS而无视任天堂作为左证，并再次重申《决胜时刻》对于PS主机的重要性。

而微软提交的意见书则是对CMA提出的“任天堂专注于家庭游戏，不在同一市场竞争”这个看法提出异议。微软主张Switch上拥有比Xbox主机更多更广泛的成人向游戏，在任天堂官方Youtube频道有包含《巫师3》《Apex英雄》《尼尔：自动人形》等等来自第三方的跨平台游戏宣传片。

不仅如此，微软列举Switch独占的《真女神转生V》，甚至是任天堂出

资发行的《魔兵惊天录3》都是带有大量暴力、性暗示等成人元素，在分级机构审核下也被评为成人向，完全不家庭友善的游戏作品。微软甚至在意见书中附上《魔兵惊天录3》的游戏截图作为左证。



同时微软指出，游戏界并不是只有任天堂主机有家庭向游戏和差异化游戏体验，并举例索尼推出的PSVR其实就是兼具了这两种性质的产品。因此CMA认为的“任天堂主机与其他两家不在同一个市场上竞争，应该要被排除在讨论范围外，所以《决胜时刻》就是一款可以决定一台游戏主机生死的游戏作品”的这种看法很明显以偏盖全。

除任天堂以外，也还有其他厂商与游戏被拖下水，例如与《决胜时刻》齐名的《战地（Battlefield）》系列。由于微软在先前的意见书中曾经提出《战地》当作《决胜时刻》的竞争对手，所以索尼特别在这次的意见书里反驳，提出数据表示《决胜时刻》系列总销售套数已经突破四亿套，而《战地》系列仅8970万套。

索尼在意见书中表示：“就算两者之间确实有其相似之处，但《战地》

系列完全跟不上《决胜时刻》系列”，再再再一次重申《决胜时刻》对一台游戏主机的重要性。

而微软则是开始打自家小孩给别人看，先是强调还没过门的干儿子《决胜时刻》玩家参与度其实很普通，喜爱《决胜时刻》的玩家与其他热门系列游戏的玩家相比并没有特别热衷游戏，希望淡化《决胜时刻》的市场影响力。

并且微软还指出索尼自家游戏发行事业规模就和动视几乎相等，更是目前微软的两倍。而且还举出包含《对马岛之魂》以及《最后生存者》等SIE本家游戏，表示：“索尼与微软相比拥有许多独占游戏，而且很多作品游戏质量（比起微软独占游戏）更好”。

不仅打自家小孩，连自己也要装弱一下，微软强调Xbox在游戏主机当中是卖得最差的。就算在计算机游戏市场来看微软也只排在第七名，手机游戏更是根本就没有插手。微软表示就算收购了动视暴雪，也不可能在游戏市场形成寡头的趋势。

但说到装弱，索尼也不落人后，在意见书中写道《决胜时刻》在PS主机上让玩家投入时间，是索尼其他第一方游戏相加起来的数倍有余。也强调虽然现在Xbox主机销量是“小输”给PS5一点，但这并不代表让微软收购动视暴雪不会造成伤害。

索尼还举出去年2021年底商战期间，PS5主机销售在英国就输给Xbox Series X|S和Switch，在三家中敬陪末座。只不过2021年底正是PS5产能短缺最严重的时期，索尼用这段时间来举例，不免让人感觉有些牵强。



索尼同时还提到，Xbox Game Pass订阅服务会员人数已经超过2900万人，远远超过PSPlus的（高级方案）会员人数，可见微软现在于游戏订阅制这款市场上占有的优势。并指出如果让微软成功打造出占有绝对优势的市场环境之后，他们很有可能会毫无顾虑地提高主机和服务的售价，损及消费者利益。

然而微软也指出：PS5才是三家游戏主机在近期内唯一真正涨价的主机。以此来证明PS在目前游戏市场上的支配性地位。

由于欧盟监管单位也跟进CMA宣布审查进入第二阶段，而美国联邦贸易委员会（Federal TradeCommission）也传出将会提出诉讼中止微软购买动视暴雪合约的消息，所以这起收购案恐怕暂时还不会告一段落，将会持续更长久的争论。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/1669636608271.html>