

## 微软与索尼互相阻止对方会员服务进入其生态系统

微软和索尼在相关响应中都提到了一个有趣的细节，微软不允许（does not permit）PS+服务进入其生态系统，同样索尼也阻止了GamePass。



以下为索尼对CMA的回复摘录：

“ 微软辩称，对游戏订阅服务的需求不会向Game Pass倾斜，因为微软也会在PS上提供GamePass。但由于Game Pass的更广泛可用性，现在也拥有不可替代的独家内容，并受到了直接和间接的网络效应的保护。这将使竞争对手的多游戏订阅服务更难——而不是更容易与其竞争。鉴于微软不允许PlayStation在Xbox上可用，微软所表明的GamePass在PS上可用是解决此次交易危害的灵丹妙药这一立场特别空洞。”

而微软也有关于索尼阻止其Game Pass登陆PlayStation的说法，如下：

“将《决胜时刻》收入囊中可以让订阅服务对Xbox有利的想法没有任何依据。索尼已选择阻止GamePass登陆PlayStation，因此它无法在PlayStation上使用。”

由此来看，两家对于订阅服务的见解也已成为本次交易的关键性论点。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/1669636177244.html>