

微軟天價收購《COD》定生死？

擬687億美元收購動視暴雪 索尼與英憂壟斷

《COD》是第一款以戰爭為背景的第一人稱射擊遊戲，模擬士兵在戰爭中的作戰情形。影視化的畫面展現和射擊遊戲的完美結合，使這一IP成為了經典。

遊戲裏的許多橋段和場景都取材於各種軍事電影，例如，《COD19》便細緻融入電影《毒裁者》的系列橋段，使看過電影的玩家能強烈代入美國和墨西哥的嚴峻毒品戰爭之中。有玩家表示：「COD對我來說已成一種信仰，滿足一種這輩子無法去參軍的遺憾。」

銷量愈高 收購愈難？

根據 SteamDB 的數據，《COD19》Steam 版玩家日在線數最高峰逾26萬人。PlayStation 官方表示《COD19》銷量已成系列之最，並在遊戲實體盤封面印上了「PlayStation 史上最暢銷的IP」字樣。《COD》官方統計《COD19》銷售額三天內逾8億美元。不過，這些喜人數字都可能成為索尼阻止微軟成功收購動視暴雪的強力例證！

為了通過這宗大型收購交易，微軟需要得到各個地區市場監管部門的審查批准，其中美、英、歐盟分量最大，有權阻止交易或添加條件。無獨有偶，上個月 Facebook 母公司 Meta 收購動態圖片搜索引擎 Giphy 的交易被英國「競爭與市場管理局」（CMA）否決，而 CMA 如今也是對微軟收購動視暴雪表現最為消極的機構。

索尼賣慘 微軟比爛

作為全世界最能賺錢的IP之一，《COD》每年能為動視暴雪帶來幾十億美元的收益。如果微軟成功收購動視暴雪，《COD》會否成為 Xbox 獨佔遊戲成為了這場爭拗的焦點。CMA 毫不客氣指出微軟前科纍纍，包括收購 Bethesda、黑曜石等遊戲公司後讓旗下遊戲變為獨

遊戲商動視暴雪上周五發布了《決勝時刻》（Call of Duty）系列第19部作品《決勝時刻：現代戰爭II 2022》（COD19）。截至目前，《COD19》最高玩家日在線數為26萬，成為系列之最！在新作火爆盛景下，有人歡喜有人愁。愁的正是今年1月提出擬687億美元收購動視暴雪的微軟，因該收購案受到反壟斷機構質疑，主因之一便是《COD》系列太受歡迎！《COD》能量就如此之大，足以左右這宗天價收購？

索尼訴苦，《COD》系列是PS平台最大的第三方收入來源，自己無法做出與之品牌效應媲美的遊戲。失去《COD》會讓玩家直接從PS平台轉移到Xbox。而微軟對此做出反擊，向美國和新西蘭監管機構表示動視暴雪並無特別之處，索尼誇大了《COD》的重要性。而且假設索尼主機上所有《COD》用戶轉投Xbox，剩下的PS用戶仍然遠超Xbox用戶規模。

此外，Xbox 還一再保證《COD》將會繼續留在PS平台。不過索尼向媒體透露，在動視暴雪和索尼合同到期後，微軟只打算讓《COD》在PS平台上保留三年，這顯然是種敷衍。

「收購動視暴雪是為了推進微軟的元宇宙戰略。因為遊戲作為元宇宙的入口，是最有可能率先應用的娛樂場景，也是目前科技巨頭們的必爭之地。」微軟首席執行官薩蒂亞·納德拉表示。如果收購成功，微軟將一躍成為全球收入第三大遊戲公司，僅次於騰訊和索尼。雖收購能否成功還未有定數，玩家不如先進入《COD》世界感受其魅力吧！

學會和戰友並肩戰鬥是贏得勝利的先決條件。

各機構對微軟收購動視暴雪審批進度

機構名	進度
動視暴雪	98%股份佔比投票通過收購案
巴西行政經濟防禦委員會	已通過
英國競爭與市場管理局	2023年1月發布第二階段調查初步結果，2023年3月1日之前發布最終報告
歐洲競爭管理機構	11月8日為臨時截止日期
美國聯邦貿易委員會	11月下旬將作出裁決

■《COD》滿足了玩家對於參軍的想像。



微軟遊戲負責人 菲爾·斯賓塞



索尼互動娛樂執行長 吉姆·瑞安

廠商、玩家有話說

育碧：動視暴雪並沒有什麼獨樹一幟的遊戲，他們的遊戲在市面上幾乎都存在競品。

拳頭遊戲：PC、主機和移動端必須被視為三個完全不同的平台，頑皮狗是動視暴雪為微軟創造3A遊戲的潛在競爭對手。

谷歌：微軟收購動視暴雪後，市場上仍然會有大量遊戲開發商、發行商。

微軟：如果將《COD》從PS主機上移除，那會讓《COD》與Xbox品牌蒙羞，也會疏遠《COD》的玩家社區群體。

CMA：XGP已在遊戲訂閱服務上佔有人數、收益以及遊戲陣容上的優勢。收購動視暴雪將顯而易見的增強微軟的強勢並削弱市場上的競爭。

玩家A：索尼都在逐漸放棄第一方遊戲完全獨佔，微軟的《光環》系列是不是應該跟上？

玩家B：收購成功可以讓玩家用訂閱制玩到很多四五百的遊戲，十分划算。

