

Xbox 推进“重置”计划 《光环》续作将由动视开发

中经记者 许心怡 吴可仲 上海报道

近日，Xbox 首席内容官 Matt Booty 在内部信中披露，《光环》后续将交由动视开发。

Xbox“百日重置”

今年以来,Xbox经历了一系列变革。

10月6日，Xbox 举办全员大会。据海外科技媒体报道，阿莎·夏尔马在这次内部会议上介绍，年初时，Xbox 用户游戏时长、玩家数量和收入都处于下滑状态，如今用户游戏时长趋稳，第一方游戏业务也开始恢复增长。

阿莎·夏尔马表示，Xbox 目前的增长规模是此前的2到3倍以上。她还表示，Xbox 重新将主机作为业务核心，还提出了10亿日活跃用户的愿景。

关于上述信息的真实性，记者联系Xbox 方面采访，截至发稿，未获回复。

今年以来，Xbox 经历了一系列变革。2月底，阿莎·夏尔马接替菲尔·斯宾塞，成为Xbox 新任CEO；6月，阿莎·夏尔马和Matt Booty 提出“百日重置”计划，承认Xbox 业务

同时，其宣布继续推进 Xbox “重置”计划，继7月削减1600个岗位后，再裁撤268个岗位。

自今年新任CEO阿莎·夏尔马上任以来，Xbox 业务调整，裁员、工



微软旗下视频游戏品牌Xbox的标识在2026年科隆游戏展上展出。

视觉中国/图

模式已难以持续，并启动覆盖硬件、内容与服务的全面调整。

7月，阿莎·夏尔马宣布，将在2027财年(2026年7月1日至2027

作室整合与剥离接连发生。这并非孤例。近年来，索尼、育碧等游戏公司旗下3A游戏工作室也陆续进行裁员和重组。

分析人士指出，上述调整与3A

年6月30日)裁撤3200个岗位，剥离4家工作室。

9月22日，Matt Booty 发布内部信，宣布削减268个岗位，这是

游戏开发成本高企、投资回报压力加大有关。随着利润率承压，游戏公司正重新审视研发投入与组织规模，试图以更精细化的开发和管理方式控制成本。

上述重置计划的一部分。被裁撤岗位涉及第一方工作室、Xbox 游戏工作室管理层和相关职能部门。

《光环》续作由动视开发

《光环》对Xbox有着举足轻重的意义。

Matt Booty 在上述内部信中表示，光环工作室也在此次岗位削减范围之内。与此同时，下一款《光环》将交由动视负责开发，由一支新组建的专门团队承担，与《使命召唤》现有的开发工作及未来规划相互独立。光环工作室则将保留一支小型团队，继续支持现有《光环》游戏及玩家社区。

《光环》对Xbox有着举足轻重的意义。

2001年，《光环》系列第一部作品《光环：战斗进化》随初代Xbox 主机一同推出。该游戏与《光环2》合计售出约1500万份，被Xbox 方面称为初代Xbox 的“杀手级应用”(killer App)。

据Xbox 方面透露，《光环3》

《光环战争》《光环3：地狱伞兵》《光环：致远星》《光环：战斗进化周年版》《光环4》在Xbox 360平台合计售出超过4000万份。此后，《光环》系列还通过移动端、PC 游戏以及《光环：士官长合集》等产品进一步扩大销量。

“《光环》就是Xbox 的代名词。《光环》让初代Xbox 得以问世，推动了Xbox Live 的发展，而《光环》也是Xbox 360 时代的基石之一。”Xbox 前负责人菲尔·斯宾塞表示。

《光环》最初由Bungie 工作室开发。Bungie 工作室脱离微软后，微软将“343 工业”推到台前，继续《光环》系列的开发。“343 工业”后来改名为“光环工作室”。

不过，在光环工作室接手后，

《光环》未能一直维持早期作品的市场影响力。玩家表示，《光环》系列的后续作品出现了玩法设计平庸、剧情走向混乱、服务器不稳定等问题，与玩家的期待出现落差。

与《光环》相比，动视是“后来者”。动视暴雪公司于2023年被微软收购，加入Xbox 麾下。

尽管动视是FPS(第一人称射击游戏)领域老兵，但其本身就肩负《使命召唤》系列的开发任务。如今，动视还将负责《光环》的后续开发，是否会面临开发资源进一步分散、项目管理压力增加等问题？对此，记者联系Xbox 方面采访，截至发稿，未获回复。

除了《光环》开发的移交之外，

Matt Booty 还宣布了多项举措：动视还将接管World's Edge 工作室和Rare 工作室；贝塞斯达将扩大负责范围，将黑曜石娱乐纳入旗下；来自动视暴雪的King 将扩大负责范围，接管微软休闲游戏；Playground 和Turn 10 将合并为一家工作室，专注于《极限竞速》和《神鬼寓言》系列。

不过，Xbox 的工作室调整尚未全部落定。Matt Booty 表示，Ninja Theory 此前两项转让协议均告失败，公司将启动有关关闭该工作室的员工协商，同时继续探索其他方案；Arkane 的相关协商则仍在进行，预计持续至年底。

据Matt Booty 介绍，采取各项措施后，Xbox “重置”计划大约完成了四分之三。

3A 游戏裁员潮

可在游戏行业裁员潮发生的同时，游戏市场并未缩减，而是出现了增长。

关于上述Xbox 调整的原因，阿莎·夏尔马在7月的公开信中透露，与同类游戏平台和发行商相比，Xbox 的利润率只有三分之一至十分之一；第九代主机(Xbox Series X 与Xbox Series S)装机量更小，而成本更高；订阅服务Game Pass、多平台以及扩大内容组合战略带来的增长不如人意；硬件危机到来。

自Xbox 品牌成立以来，微软游戏业务的成长伴随着收购扩张。其先后将Rare、Mojang、ZeniMax Media、动视暴雪纳入麾下，旗下工作室数量一度达到约40家。

“如今整个行业每个月创造的游戏数量，已经超过过去十年的总和。我们现在不仅要与最大的游戏发行商竞争，也要与规模更小的独立工作室竞争。”阿莎·夏尔马表示，“拥有每一家优秀的独立工作室既不现实，也没有必要。我们也认识到，并非所有类型的工作室都适合留在我们这里。”

除了Xbox 外，海外3A 游戏领域正在遭遇裁员潮。7月，索尼PlayStation 对此前斥资36亿美元收购的第一方工作室Bungie 裁员，波及员工人数或达292名；2026年上半年，育碧在全球发起多轮裁员，数百名员工被裁撤。

游戏开发者大会发布的《2026年游戏行业现状报告》显示，在接受调查的受访者中，28%在过去两年内遭遇过裁员；在美国，这一比例升至33%。此外，有一半受访者表示，他们目前或最近任职的公司在过去12个月内实施过裁员。

从工作室类型来看，3A 游戏工作室的员工更容易受到冲击。在3A 游戏工作室工作的受访者中，三分之二表示所在公司曾进行裁员；在独立游戏工作室工作的受访者中，这一比例为三

分之一。可在游戏行业裁员潮发生的同时，游戏市场并未缩减，而是出现了增长。

游戏行业调研机构Newzoo 发布的《2026年全球游戏市场关键数据》显示，预计2026年全球游戏市场收入将达到2139亿美元，同比增长6.1%，PC、主机和移动端三大平台，以及所有主要地区的市场规模均有望实现增长。全球玩家总数在2026年预计达到37亿人，同比增长4.4%。

标普全球市场财智Kagan 研究集团分析师Neil Barbour 介绍，自2023年以来，就职于娱乐软件公司的人员数量就出现了下降趋势。不仅如此，规模最大的人员调整集中在3A 游戏、主机游戏，以及与主机游戏紧密相关的PC 游戏开发领域。而在他的统计中，该领域2026年的就业人数下降速度高于2025年。

据Neil Barbour 介绍，这场裁员潮主要由利润率压力推动。Neil Barbour 表示，新冠疫情期间，许多游戏公司迅速扩大团队。而如今，这些公司又精简团队，原因是过去15年快速增长的游戏收入，在近3年明显放缓了。

Neil Barbour 还指出，目前游戏开发成本依然非常高，开发耗时久，给投资方和发行商带来极大风险；与此同时，用户获取成本增高，硬件价格的上涨加重这一不利因素；并且资金更热衷于追逐AI 技术，对游戏行业融资造成不利影响。

Neil Barbour 认为，未来游戏公司想要吸引投资，可能需要找到清晰的市场定位，建立起让投资者理解的商业模式，比如更小的项目预算、更精简的开发流程、更明确的目标受众，以及更可信的开发计划、更清晰的市场进入策略和更有效的生产管线。

名臣健康转型游戏受挫 昔日收购标的未实现业绩承诺

中经记者 李哲 北京报道					
近日，名臣健康(002919.SZ)全资子公司喀什奥术网络科技有限公司(以下简称“喀什奥术”)新增多起被执行信息。	《中国经营报》记者获悉，名臣健康以日化用品为主业，	其于2022年以7270万元将喀什奥术收入麾下，向游戏赛道加码布局。但后者推出的部分游戏上线后未取得预期效	果，2023年至2025年期间累计亏损3146.35万元，并未完成收购之时的业绩承诺，导致喀什奥术的原股东方需补偿现	金1.04亿元。	臣健康方面回应称，截至目前公司已收到补偿金额2500万元，有信心全额回收该项目补偿金额。

子公司成被执行人

天眼查信息显示，由广州市海珠区人民法院执行的多起与喀什奥术有关的执行信息中，涉及的被执行人及失信被执行人包括喀什奥术、喀什奥术广州分公司和戴腾辉。其中，戴腾辉为喀什奥术的法人代表。

对此，名臣健康方向记者表示，上述所涉事项，主要是涉事公司出于降本提效考虑，在部分岗位推行AI 应用之后优化的人员对HR 安排不满意而引发的劳动仲裁，其中大部分案件已处置完善。

喀什奥术成立于2020年12月，注册资本100万元。截至2026年6月底，喀什奥术总资产7919.19万元，净资产为-1.07亿元。今年上半年，喀什奥术实现营业收入343.7万元，净利润亏损366.55万元。

2022年12月，名臣健康与广州心源互动科技有限公司(现改名为广州星奥科技有限公司，以下简称“星奥科技”)及其股东签署了《关于喀什奥术网络科技有限公司的股权收购协议》，名臣健康以自有资金7270万元收购星奥科技持有的喀什奥术100%股权。

事实上，名臣健康在2021年10月便将目光投向了喀什奥术，



2025ChinaJoy《境·界 刀鸣》展台。

视觉中国/图

当时喀什奥术刚刚成立不到一年。起初，名臣健康对喀什奥术发起收购之时，后者在评估基准日(2021年9月30日)的股东全部权益(净资产)账面值为15.54万元，经各方协商，一致确认喀什奥术100%股权的交易对价为2.19亿元，增值率达到140972%。最终这笔交易未能成行。后经双方进一步协商，将收购金额下调至7270万元。

喀什奥术旗下的主营游戏包括《镇魂街：天生为王》和《境·界刀鸣》。其中，《镇魂街：天生为王》于2022年12月上线。而《境·界刀鸣》则于2025年11月上线公测。

对于上述两款游戏的市场表现，名臣健康方面表示，《镇魂街：天生为王》出于合作方对行业市场环境变化判断原因，未投入有力度进行市场推广推广，叠加同类型产品市场竞争加剧，导致该项目生命周期不及预期，未能带来相应收益。

《境·界 刀鸣》则因合作方内部团队变更等原因，导致产品上线时间延迟，名臣健康方面被动多付出维护及部分员工变动的赔偿所带来的成本支出；且《境·界刀鸣》上线后因客观因素影响，合作方原准备周全的大范围市场推广计划延后。

未实现业绩承诺

上述两款游戏均未取得预期效果，导致喀什奥术2024年和2025年期间出现亏损。

根据广东司农会计师事务所披露的信息，自2022年12月名臣健康收购喀什奥术以来，喀什奥术自2023年至2025年期间的净利润分别为3626.8万元、-6387.15万元和-386万元，三年累计净利润亏损3146.35万元。

而在名臣健康收购喀什奥术之时，星奥科技及其股东承诺，喀什奥术在2023~2025年度累计实现的净利润不低于7270万元。在2026年中期业绩说明会

游戏已成营收主力

名臣健康成立于1994年，一直以日化为主业。2020年8月，名臣健康通过股权投资的方式收购杭州雷焰网络科技有限公司(以下简称“杭州雷焰”)及其他游戏公司，由此切入网络游戏业务。

2026年上半年，名臣健康实现营业收入8.96亿元，同比增长25.90%；净利润则亏损506.79万元，同比下滑112.34%。其中，网络游戏业务实现营收6.58亿元，占总营收的73.45%，而日化业务占比已经下降至26.50%。

上，有投资者对这笔交易的合理性提出疑问，认为当年斥巨资收购喀什奥术存在利益输送嫌疑。

对此，名臣健康方面表示，交易全部系自有资金，项目经第三方评估，且与监管部门充分沟通，依法合规，未存在争议。市场环境等客观因素变化影响，收购标的业绩确实不及预期，但对公司来说极大充实了二次元品类研发实力，而且公司借此机会拓展了与相关厂商的合作。

基于此，名臣健康方面指出，不能因上述业绩表现就简单地认

在名臣健康从事游戏业务的子公司中，杭州雷焰上半年的净利润为3237.2万元，是游戏板块的营收主力。而海南星际奥游网络科技有限公司、喀什奥术以及福建星焰时空网络科技有限公司则分别亏损1402.23万元、366.55万元、768.65万元。

销售费用增加是名臣健康“增收不增利”的原因之一。上半年，名臣健康的销售费用为4.36亿元，同比增长63.24%，而同期的营业收入增幅为25.90%。

名臣健康方面表示，其销售费

为并购失败。并表示，其正持续优化组织架构与成本体系，推进研发业务，依据双方签署确认的业绩承诺补偿协议落实相关补偿约定，维护公司整体利益。

广东司农会计师事务所出具的审核报告显示，根据原协议业绩补偿计算方式，应补偿现金1.04亿元。上述补偿金承诺方以分期方式支付，并承诺如有逾期按同期银行利率计算罚息，全部款项至2026年11月30日前支付完毕。

名臣健康方面表示，截至目前已收到补偿金额2500万元，有信心全额回收该项目补偿金额。

用增长主要系上线新游戏，发行费用增加较多所致。

据悉，名臣健康正在积极布局小游戏赛道，其已发行的小游戏如《几何王国》《城主别慌张》等，都曾位列微信等平台排行榜较为靠前的位置。

与此同时，名臣健康方面表示，小游戏虽说它“小”，但市场投流、推广等费用仍然高企。为此，名臣健康一方面争取储备项目尽快上线；另一方面继续推行降本增效，力求多措并举提振营收及利润等业绩指标。