

# 任天堂，你怎麼不去搶呢？

近日，任天堂Nintendo switch2（以下稱「NS2」）的直面會召開。在直面會上，新一代NS2正式亮相，宣佈於今年6月5日全球發售。

但此番NS2亮相後，眾多玩家對於這款等了8年的新機型反響卻並不統一，除了創新升級十分有限外，其離譜定價策略也成了爭議的焦點。

NS2的多語言版本要比日本國內專用版貴了約1000元人民幣，而日本國內專用版僅支持日語，部分遊戲也會進行日本服務器鎖區處理。不僅如此，NS2遊戲的價格也大幅提升。

隨後，世界各地的玩家在社交媒體上對任天堂進行了一波吐槽：「因為不會日語被罰款20000日元」「全球玩家掏錢給日本玩家國補」……

「任天堂明明可以直接搶劫，還給我一台遊戲機。」

## 性能大幅提升？

在產品形態上，NS2保留了與前作相同的掌機+主機形式，和前作相比，屏幕方面採用一塊7.9寸120Hz刷新率的LCD屏幕，同時支持HDR和最高120Hz的VRR可變刷新率功能。

從規格上來看，屏幕大小超過前作所有版本，但從OLED屏幕換回LCD屏幕還是遭到了部分玩家的不理解，認為這不是產品升級而是降級。

對此，NS2技術總監佐佐木哲也解釋稱：「在開發過程中，LCD技術取得了許多進步，我們審視了當前可用的技術，經過深思熟慮後決定採用LCD。」隨後他指出，NS2支持HDR功能，而這也是OLED版Switch所不具備的。

但在眾多玩家看來，此舉是任天堂在變相清庫存，並且保留了未來推出OLED版本再收割一部分玩家的可能性。

更重要的是，以任天堂長久以來LCD屏幕的素質，究竟最終可以獲得怎樣的HDR表現，以及配套輸出規格能否讓遊戲跑到最高輸出參數，都是未知數。

在硬件方面，除了屏幕的改變，NS2新的Joy-con2（手柄）則是任天堂認為的巨大改變。在直面會直播中這部分內容佔了巨大的篇幅，以至於後續不少玩家關注的遊戲和親友交換等問題都沒有交代清楚。

NS2在Joy-con2中增加了「C鍵」和鼠標模式，新增加的「C鍵」支持GameChat模式，可以讓玩家在遊戲中通話並且共享遊戲畫面，搭配同步發售的攝像頭還可以自動攝像，讓身處異地的玩家增加沉浸式的遊戲體驗。

而鼠標模式則是通過新Joycon2的磁吸連



方式方便玩家進行FPS（第一人稱射擊）類遊戲的精準操控點擊。

雖然任天堂對這兩個新功能讚不絕口，但部分玩家還是不太買賬。

前者搭配的攝像頭樣貌接近於20年前的產品，售價高達300多元人民幣；而後者的功能則更加雞肋，讓掌上遊戲機的便攜性進一步降低。

事實上，近年來在索尼和微軟各自推出高性能遊戲主機的包夾下，任天堂的遊戲機從來沒在性能上佔過什麼便宜，玩家也並不真正期待任天堂能在性能上完成多少超越。從目前來看NS2的性能也僅僅是和其他競品

相似而已。

## 離譜的價格

在硬件調整之後，新遊戲機的價格顯然是被玩家關注最多的環節。本次NS2的官方定價為日版49980日元（折合人民幣約2427元），僅支持日語，並僅允許和日本地區的主機聯動。而多語言版69980日元（折合人民幣約3398元）。

很難想像，在2025年，任天堂推出新機時，居然會搞起價格「歧視」，而這個「歧視」並非針對某一個地區的玩家，而是針對所有非日本玩家。

值得一提的是，相比起中國玩家的憤怒，美國玩家顯然更憤怒，在當下美國對日本電子產品關稅大幅提升的情況下，美國玩家購買到手的NS2價格甚至要比多語言版定價還要高出20%。

大量美國玩家在社交媒體上憤怒地要求任天堂降價，甚至表示任天堂是因為高關稅而順手收割玩家。

此舉逼得任天堂美國總裁道格·鮑瑟（Doug Bowser）對外公開表示：「任何之前的關稅都沒有計入價格本身。」

在道格看來，NS2之所以漲價，是因為有更大的屏幕、更優秀的硬件以及更豐富的功能。但除了遊戲機本身價格上漲並且分地區定價外，NS2的遊戲價格也隨之大幅提升。在發佈前，任天堂表示NS2將向下兼容自己的老遊戲，也就是此前玩家購入的遊戲都可以在NS2中繼續游玩。但此次直面會中任天堂明確表示，玩家想在NS2上玩分辨率和幀數提升的NS遊戲，需要額外花費1000元升級或開通任天堂訂閱制會員。

在初代switch上，第一方遊戲的定價為59.99美元（折合人民幣約388元），而本次隨NS2首發的《馬裡奧賽車世界》定價則為79.99美元（折合人民幣約535元）。

瞭解到，2020年前後，因索尼的PS5和微軟的Xbox Series X/S問世，不少遊戲廠商上調遊戲價格，大部分從此前的60美元上調至70美元左右，在當時不少廠商解釋稱，上調價格的原因是開發成本逐年提升。

第一款嘗試70美元定價的3A大作是Take-Two在2021年發行的《NBA 2K21》，結果該作首周銷售額不僅沒有因為漲價下降，反而同比增長了25%，這也給了不少廠商抬高定價的信心。

隨後《最終幻想16》《星空》等3A大作跟進70美元定價，逐漸形成行業默契。

但事實上，近年來任天堂除了《塞爾達傳說：王國之淚》這款遊戲曾售69.99美元之外，絕大部分產品定價始終保持在59.99美元。

在全球玩家看來，此次NS2首發遊戲大幅提升價格，或將促使全球遊戲廠商再次聯合漲價。

「任天堂不僅吃相難看，還開了個壞頭。」

在NS2發佈後，坊間有傳言稱，遊戲廠商R星承諾今年問世的3A大作《GTA6》售價或將高達100美元。

## 漲價背後

雖然全球玩家在看完任天堂直面會後，群情激奮，但在某海外遊戲開發者楊佳伍看來，本次NS2的性能還是有小幅提升，不過不太好，甚至部分存在「開倒車」的情況。

硬件上和前作相比還是有不小的提升，但從OLED屏幕換成LCD屏幕的方式楊佳伍仍

然覺得這並不能算作進步，而是倒退。

「畢竟在前作的Switch OLED版本中，玩家已經體驗到了OLED屏幕，沒有理由再使用LCD屏幕，任天堂的後續官方說法無法令人信服。」

此外，楊佳伍認為和NS2共同發行的首發遊戲有些不夠優秀，畢竟在初代NS中，首發遊戲是讓任天堂大賺了一筆的《塞爾達傳說：曠野之息》。它的開放世界設計、探索元素以及創新的遊戲機制都受到了玩家的熱烈歡迎。而本次和NS2共同首發的遊戲無論是《馬力歐賽車世界》還是《星之卡比：天空騎士》或是《咚奇剛 Banana》對於任天堂的支持者來說都有些不夠看。

尤其是類似於說明書的遊戲《Nintendo Switch 2 秘密展》還要賣約50元人民幣，這讓玩家更感覺受到了傷害。

而日版和國際版除了價格差異外，其遊戲尤其是在線遊戲最終有多大程度的鎖區，也會造成玩家間的分隔，那些本因互聯網存在而減小的距離，或許因為主機版本的區別而進一步拉大。

對於遊戲主機和遊戲的持續漲價，楊佳伍認為，這是國際遊戲從業者共同面臨的一個現狀，隨著遊戲體量和質量的不斷提升，主流遊戲廠商們無法應對因開發人員增加而產生的成本，最終只能在遊戲價格上尋求回報。

## 錢昆歐遊打油詩

8月8日抵巴黎

下榻酒店抬頭看，  
望見鐵塔笑嫣然。  
聞名景點近咫尺，  
須臾登塔乘遊船。



寫之前，菲尼先擬出一個提綱：  
一、先寫蓮子的情事和菲華社會的現實；  
二、次寫她倆的重新規劃…  
三、後寫半地下室不能住的原因  
(1)一進半地下室，便啊湫聲不斷，鼻涕連連；廚房裡的四害齊全，小如芝麻大的紅蟻咬一口，便讓腳盤腫得如油瓶般，抹藥膏，吃消炎藥，花了不錢；  
(2)早上被限制用水，晚上看電視不能大聲；  
(3)夜歸不開門，得爬牆而入；  
(4)有電話不叫，打出去也不行；  
(5)蓮子疏遠樓上三姐妹，把原因歸咎到我身上，已下了逐客令。

然後，依提綱細寫出來；並且把今日同蓮子一起去看了三處房後的心得體會和失望，也一一詳寫下來，最後希望父親，能通過老同學的幫助，尋求一處好地方讓她們安居樂業！

信寫一半後，菲尼遞給了蓮子，她接過一看，只見菲尼在黃頁信紙寫著：

爸爸，雲姨您們好！

4月5日的來信及清姨的信都收到了。菲律賓的聖週假期從明日開始。有錢人紛紛趁此出國旅遊，許多華人華僑也回國掃墓祭祖。我們則是貓在半地下室裡，準備藉由文字，為你們描繪一幅菲華社會青年男女談婚論嫁的寫生畫，和社會的真相圖。

刻畫之前，先談談你們用心的為蓮子介紹的「情」事。托黃先生轉給蓮子的信，他很客氣地送來家裡，並邀我們到附近的豪華酒樓共進晚餐。席間，其獨子黃武，對蓮子表現出了異乎尋常的殷勤；餐後，在他們夫婦極力邀請下，參觀了他們位於巴石河畔的高級套房，裝修歐派，現代電器一應俱全，只欠媳婦了；臨別時，他們再三邀請我們於聖週同往郊外野營度假；當晚，載我們回8區的途中，黃武暢談了他十歲來菲律賓時，對要求嚴格的華校老師當面便給了一拳的舊事，把我們驚得目瞪口呆；車到8區，按鈴不開，而他又執意要等我們入門才走，熬了一段時間後，蓮子當著他的面爬牆而入，這是無房者苦不堪言的悲哀。

此次，您煞費苦心的安排是達到了效果。很明顯，黃武對蓮子相當的滿意，但蓮子則情緒闊闊，一是他自曝對老師動粗的糗事；二是他其貌不揚；三是他屬兔，長蓮子六歲，屬大沖；但黃武對蓮子