

## 測試時採用的遊戲主機：「Microsoft」Xbox Series X

### XBC1 Microsoft

測試型號：Xbox Elite Wireless Controller Series 2 - Core

售價：\$1,079

ICRT 總評

4.5 / 5

遊戲實試

4 / 5

使用舒適度

4.5 / 5

機身設計

4 / 5

主機兼容性

5 / 5

耐用程度

4.5 / 5

型號資料

體積（闊 x 高 x 深）  
(毫米)

155 x 60 x 110

重量（克）

333

保用期（年）

1



- 可於其他裝置上玩遊戲，例如電腦或平板。
- 當搖桿出現耗損，用戶可自行更換。
- 提供調校搖桿鬆緊度的工具。
- 不同大小的手掌使用控制器時均頗舒適。
- 控制器的ABXY動作鍵標示不太清晰。

### XBC2 Microsoft

測試型號：Xbox Wireless Controller

售價：\$459

ICRT 總評

4 / 5

遊戲實試

4 / 5

使用舒適度

4 / 5

機身設計

3 / 5

主機兼容性

5 / 5

耐用程度

4.5 / 5

型號資料

體積（闊 x 高 x 深）  
(毫米)

155 x 60 x 110

重量（克）

290

保用期（年）

1



- 可於其他裝置上玩遊戲，例如電腦或平板。
- 清潔控制器頗方便。
- 控制器需手動與遊戲主機進行配對。
- 使用AA電池，不可直接充電。

### XBC3 Nacon

測試型號：Xbox Controller REVOLUTION X Unlimited

售價：\$1,580

ICRT 總評

3.5 / 5

遊戲實試

4.5 / 5

使用舒適度

4.5 / 5

機身設計

4.5 / 5

主機兼容性

5 / 5

耐用程度

2 / 5

型號資料

體積（闊 x 高 x 深）  
(毫米)

165 x 64 x 113

重量（克）

328

保用期（年）

1



- 「遊戲實試」表現出色，人體工學設計優異。
- 不同大小的手掌使用控制器時均非常舒適。
- 控制器的方向鍵與按鍵設計出色，操作非常舒適。
- 提供不同搖桿帽及重量模組，以便調整控制器的手感與重量。
- 雖然控制器可透過軟件進行多項設定，但操作時不太容易。
- 2個測試樣本經過20次跌落測試後，Xbox按鍵失靈。

### XBC4 8bitDo

測試型號：Ultimate 3-mode Controller for Xbox

售價：\$278

ICRT 總評

3 / 5

遊戲實試

3.5 / 5

使用舒適度

4 / 5

機身設計

4 / 5

主機兼容性

2 / 5

耐用程度

4.5 / 5

型號資料

體積（闊 x 高 x 深）  
(毫米)

150 x 60 x 108

重量（克）

251

保用期（年）

—



- 可於其他裝置上玩遊戲，例如電腦或平板。
- 清潔控制器頗方便。
- 控制器的手柄設計不太圓滑。
- 僅能以有線方式連接Xbox，故「遊戲實試」表現平平，主機兼容性評分較低。

註

測試由國際消費者研究及試驗組織 (ICRT) 統籌，樣本於歐洲購買，由歐洲的實驗室進行測試。

本會刊登當中12款於本港有售的型號的測試結果。

報告中所列的評分均經湊整(rounding)；而在計算總評及整體評分等時，則根據湊整前的評分計算。評分愈高，表示該項目測試表現愈好，最高5分。樣本之間相片的大小比例並不相同。

[1] 售價資料由供應商向本會提供，或本會於2026年1月在市面調查所得。不同零售商的售價或有差別。

▲ 樣本SFC1的測試型號的規格與本地型號大致相同，控制器的公仔圖案並不相同，售價為本地型號。

▼ 樣本SFC3及SSC2進行測試時，實驗室將Joy-Con控制器安裝於主機附有的握把，售價並不包括握把。

[2] ICRT總評的比重：  
遊戲實試 40%      使用舒適度 25%  
機身設計 15%      主機兼容性 10%  
耐用程度 10%

若主機兼容性或耐用程度表現不理想，總評會受到限制。

[3] 遊戲實試：測試由5位有打機經驗及熟識科技產品的機迷組成的評審團，利用樣本實玩不同類型的遊戲包括足球、賽車、射擊、動作遊戲等。5位評審團的手掌大小各異，在實玩過程中對控制器的不同方面進行評估，包括握持穩定性、操作輸入的精準度與反應速度、按鍵的排序是否方便易用，以及震動功能的回饋等。

[4] 使用舒適度：由3位專家參考國際標準ISO 9241-410評審樣本的人體工學表現，比較握持樣本時的貼合度與舒適性、搖桿及按鍵的舒適度，以及重量是否合適等。

[5] 機身設計：評審項目包括設定、充電/換電及清潔。

[6] 主機兼容性：根據測試時採用的遊戲主機來比較樣本的設計與原廠隨主機附有的控制器的一致性(例如功能及遊戲應用)，以及連接主機時的兼容程度。

[7] 耐用程度：測試項目包括零件更換(例如搖桿帽及充電池)、耐跌撞能力，以及耐久性。耐跌撞能力測試乃將樣本從0.8米高跌落石地面20次，耐久性則將一個搖桿旋轉100萬次及一個肩鍵按動200萬次。

[8] 型號資料源自產品規格，由實驗室量度所得或由供應商提供。部分樣本可用於不同裝置，而控制器的功能及連接方式或會因裝置而有所不同，詳情可向製造商或代理查詢。

◆：量得的體積及重量包括主機附有的握把。

—：沒有資料或不適用。