

Konami的实况足球不更新了,EA的FIFA系列到头了

以后,我们还有足球

北京时间本周三,美国著名游戏厂商美商艺电(EA)宣布与FIFA的合作将于明年到期,这意味着今年秋天发行的《FIFA23》将成为“FIFA系列”的最后一代作品,而年底的“卡塔尔世界杯”将成为“FIFA系列”的最后一个世界杯DLC。从明年开始,EA将推出一款全新的足球作品,名字暂定为《EA SPORTS FC》。

去年,日本游戏厂商科乐美(Konami)率先放弃了招牌作品《实况足球》;明年,美商艺电也要结束“FIFA系列”。以后,游戏迷们还能玩到足球游戏吗?

■新快报记者 王敌

让游戏更贴近现实 实况和FIFA应运而生

对很多足球爱好者来说,实况和FIFA是根本绕不开的话题,两款游戏都有忠实的用户。每到9月,实况和FIFA都会发布最新一代的作品,而这种情况已经延续了20多年。

事实上,实况和FIFA并非最早的足球游戏。上世纪70年代,在电子游戏机兴起之初,足球就已经是游戏制作主题了。不过,在那个只能量产8位主机的年代,想把足球游戏做好,非常难。毕竟足球游戏不是简单的横版推进即可,复杂的规则、来回的穿插、光标的切换、AI的辅助都使足球游戏的制作难度极高。而且,在低像素的画质下,做出球队之间的差异化都不是一件容易的事。

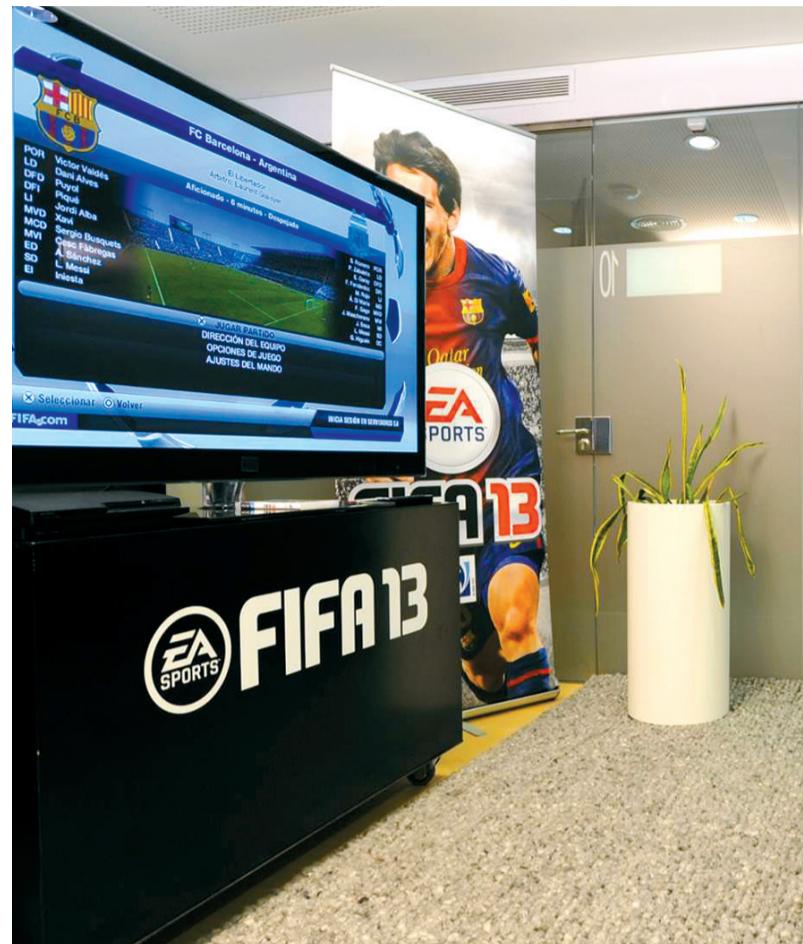
正因为这个原因,早期的足球游戏要么走抽象路线,比如雅达利主机(Atari)上的《Real Sports Soccer》和《贝利的足球》;要么就是浓浓的Q版漫画风,比如任天堂红白机的《天使之翼》和《热血足球》。这些虽然都是足球游戏作品,但和现实的足球世界几乎毫无瓜葛。因此,真正的足球迷,往往对足球游戏不大感冒。

正是看到了足球游戏在这方面的空白,上世纪90年代,EA决定率先抢占地

盘。1991年,EA欧洲分部负责人马克·刘易斯说服总部,制作了一款贴近现实的足球游戏。遗憾的是,这款游戏一开始被总部命名为《EA SOCCER》——这是一个从美国人角度出发的名字,刘易斯对此非常郁闷。

为了让全世界的人都能接受这款游戏,刘易斯决定找官方帮忙。1993年初,EA和国际足联签下了5年协议,足球游戏得以以“国际足联”为名。1993年秋天,《FIFA国际足球》在世嘉的MD主机(16位)上正式发行,这是整个“FIFA系列”的开山之作,也就是后世记载的《FIFA94》。恰逢1994年美国世界杯之前,《FIFA94》让全球各地都掀起了足球热潮。作为第一款16位主机的足球游戏,FIFA的画面要比之前的足球游戏漂亮得多,全球一共卖出了300万份。

不过,真正让“FIFA系列”火起来的是后续作品,是从1995年推出的《FIFA96》开始,这套游戏开始用真实的球员姓名和资料,游戏画面也从2D转向3D,还第一次加入解说。到了《FIFA98》,贝克汉姆登上了游戏封面,内容上也有了带资格赛的完整世界杯赛程。此后,球员的外貌体征不断



■《FIFA13》新出炉时,梅西也受邀感受。

加入游戏,个人身体素质和技战术能力都在游戏中出现了差异。从此,足球游戏和现实足球的距离开始拉近了。

让游戏贴近现实,这是FIFA系列从众多足球游戏中脱颖而出的关键。当然,与此同时,Konami也没丢掉这块领域,Konami的足球游戏就是我们常说的《实况足球》,这款游戏的原名是《胜利11人》。

知多D

世界三大足球游戏

EA的FIFA系列、Konami的实况系列和世嘉的足球经理系列,被并称为世界三大足球游戏。这三款足球游戏的涵盖之广,几乎覆盖了全世界60%~70%球迷。对很多球迷来说,它们不只是游戏,更是一个强大的足球数据库,很多职业足球人也通过游戏来了解未知的运动员。

说起来,最先遭遇分手的足球游戏其实是FM。早在2005年,FM的原作《冠军足球经理(CM)》由于合作方不可调和而分家,游戏品牌方Eidos带走了游戏的品牌CM,而游戏制作方SI带走了游戏的数据团队。Eidos曾独立制作CM续作,但灵魂全无,5年后,CM这个名字正式成为历史。拥有数据团队的SI则转投世嘉,开启FM时代,游戏制作越发完善。直到今天,FM依然可以在足球游戏世界和FIFA、实况分庭抗礼。

FM的案例让我们可以对《EA SPORTS FC》稍稍放心一些,毕竟EA手中牢牢掌控着2万名球员、700多支队伍,100多个足球场的数据。就算没有国际足联的官方认证,只要数据还在,另起炉灶就不会太难。因为,游戏的核心竞争力从来不是版权,而是真实与否和好不好玩。

●注:本文的FIFA主要指游戏名,而非指国际足联。

两大游戏正面对抗 背后是足球市场的火爆

糙得很,但在1995年,这是跨时代的革新。仅仅半年,《胜利11人》便销往了欧美,可选球队也增加到了27支。

与同时期多达100支球队可选的FIFA相比,实况的游戏规模要小得多。不过,这并不妨碍实况的流行。因为在游戏的操作性方面,实况要远胜FIFA。节奏上的酣畅爽快,这让实况足球迅速地受到玩家的追捧,以至于在后面很多年里,实况都让FIFA望尘莫及。

值得一提的是,为何我们习惯地把《胜利11人》称之为《实况足球》?原因在于,当初的游戏封面上除了英文就是日语片假名,唯一能猜出来的两个日语汉字是“実況(实况)”,而那行字的意思是游戏带有比赛解说。对,实况从第一代开始就自带解说。

实况和FIFA一样,都是年货型游戏——每年更新一次。不过,实况能够在初期长时间碾压FIFA,除了游戏本体的优势之外,还有一个重要原因是吃了PC时代的红利。2000年前后,3D主机PS2、XBOX刚刚问世,拥有新型游戏主机的人是少数,大部分玩家的游戏载体是电脑。即便FIFA是国际足联官方认证的



■早期的《天使之翼》更像策略游戏。



■足球游戏这些年发展突飞猛进。到如今,《FIFA22》已经相当“真实”。

1993年,日本足球职业联赛(J联赛)正式开办。J联赛的火爆让Konami意识到,足球游戏必然会深受玩家喜爱。1995年7月21日,《J联赛胜利11人》在日本发售。即便,最初版本的游戏里只有14支J联赛的球队,但游戏采用了3D建模,而且做出了选手之间的差异化。尽管以今天的眼光来看,这些东西实在粗

游戏,但实况在各种民间补丁的助力下,从来没让普通玩家思考过版权问题。

当时的足球游戏有多火爆。2002年世界杯前后,《实况6》卖出了300万份,《FIFA2002世界杯》也卖出了130万份。即便PC时代存在大量的盗版现象,FIFA和实况还是为游戏公司赚了很多钱。据统计,截至2006年,在各自作品迭代10次之后,两款足球游戏的总销售额超过了100亿美元。巨大的利润驱使下,双方的对抗越发激烈。

在被实况吊打那些年,FIFA不断地拓展业务范围,砸重金开发物理引擎,花大价钱构建核心团队,和国际足联的合作也越发紧密,游戏操控性逐渐赶上了实况。2008年,FIFA终于实现了对实况的超越。这一年,实况的全球销量为855万份,而FIFA的全球销量为948万份。

是什么让FIFA重新占据了上风?答案还是在版权上。随着PS3和XBOX360等第7世代主机的出现,“车枪球”等游戏开始回归主机,PC端在游戏运行方面的不足逐渐显现出来。这时,实况缺乏版权的问题终于是个Bug了。