

游戏玩吗?



■《FIFA98》,贝克汉姆登上了游戏封面。

■《实况足球4》由日本公司科乐美制作。

实况FIFA纷纷转型 氪金之路已经越走越远

以往,实况派和FIFA派都会在社交网络上维护自己所热爱的游戏,并且坚定地认为自家的才是最好的足球游戏。直到去年秋天,Konami推出了《eFootball》之后,这种现象才告终结。

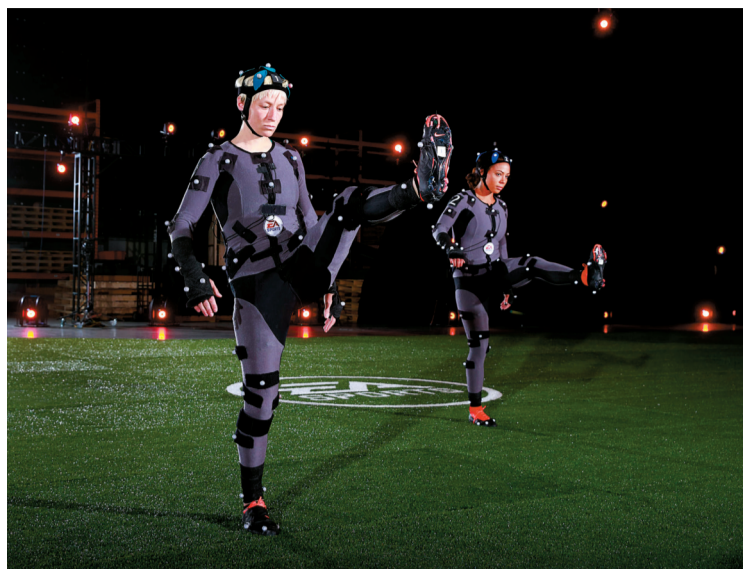
作为《实况足球》的新番,《eFootball》的确是烂到了根。在游戏平台Steam上,《eFootball》的好评率只有15%,是全平台最差游戏,没有之一。即便今年4月中旬,Konami对《eFootball》进行了一次大更新,《eFootball》的声誉依然没有挽回多少,毕竟一个只有9支球队可选的足球游戏不可能有太多拥趸。

真正让《eFootball》备受诟病的是它的游戏模式。虽然Konami把《eFootball》改为了免费游戏,但若是想像以前那样玩,那就必须得充值。换言之,Konami把游戏本体免费之后,剩下的所有内容都变成了付费,而且是长期付费,这让很多非氪金用户非常不

满。Konami之所以这么做,归根结底在于《实况足球》已经不能为公司赚钱,即便放弃全部授权,全部球队都改用“拼××”的模式出现,过快的版本更新速度、长期的游戏维护时间还是让实况的研发成本太高。选择《eFootball》这种氪金模式,可以有效减少游戏的研发成本。

实况玩家用打差评的方式宣泄对Konami不满,用转投FIFA的方式表达愤怒,但转投FIFA没多久就发现,FIFA也撂挑子不干了。可以预见,FIFA的新番《EA SPORTS FC》肯定也会加重游戏的氪金属性,因为EA一直宣称NFT(数字资产)是游戏行业的未来。也许到了明年秋天,FIFA玩家也会像去年的实况玩家一样,疯狂给《EA SPORTS FC》打差评。

对很多足球爱好者来说,之所以喜欢FIFA和实况,除了游戏能够让我们更方便



■为了让游戏更贴近真实,EA公司邀请不少职业球员来收集数据。

足球游戏放弃版权 压倒游戏厂商的是授权费

因为很多联赛和球队的版权都被独家出售给了FIFA,实况是怎么应对的呢?实况的老玩家肯定记得,在实况里面,没有版权的球队都被一种类似“拼××”的方式命名。比如,切尔西叫做伦敦FC、曼联叫做红曼、曼城叫做蓝曼、国际米兰叫做伦巴第、AC米兰叫做米拉诺、尤文图斯叫做皮埃蒙特……此外,正式队徽和球衣也不能使用。

在PC上,实况玩家可以根据网上下载的补丁自行解决版权缺失的问题。然而,到了主机上,这招就不好使了。

相比之下,FIFA的观感就舒服多了,几乎每支球队都能被冠以原名。在游戏画面上,无疑是FIFA更有贴近性,赛事名称、球队名称、队徽队服都是真实的,玩家在进行游戏时无疑更有亲切感。当然,FIFA真正的飞跃来自于2009年,FIFA打通了游戏与现实世界的次元壁,推出了Ultimate Team模式。在这个模式里面,玩家可以开包抽球员,组建自己的梦幻阵容。即便这只是最土的氪金套路,但FIFA的版权优势彰显无遗,游戏与现实几乎完全融为一体。从此,FIFA在销量上大幅甩开实况,而且是FIFA销量与日俱增、实况销量每况愈下。2013年,FIFA的销量达到了1610万份,而实况只有251万份。

为了巩固自己的强势地位,EA和国际足联在2013年达成了10年的授权协议,总费用15亿美元。相比20年前,EA刚刚敲开国际足联总部时的小心翼翼,此时的EA已经是“客大欺店”了。事实上,EA最初和国际足联的授权协议金额一直未公布,但双方后来都表示当初的版权费“微不足道”。国际足联当时可能根本也想不到,这款足球游戏将成为巨大的摇钱树。2020年,国际足联的总收入为2.665亿美元,其中授权收入的有1.589亿美元,来自EA的授权费在总收入中直接占比六成。相比之下,来自卡塔尔航空的知名企业的赞助收入总数约为6500万美元。

EA希望和国际足联继续合作,但国际足联想从EA身上薅得更多,国际足联把版权费从10年15亿美元提高到了8年20亿美元。这是EA所不能接受的,EA的CEO安德鲁·约翰逊说:“和国际足联合作这些年,我们给他们带来了几十亿美元的利润,但我们只得到了F-I-F-A这4个字母。”与其为FIFA这个名字,每年多支付1亿欧元,EA宁可结束合作。

类似情形也发生在实况这边。2009年,Konami与欧足联展开合作,实况拿到了欧冠的独家授权。然而,2018年,Konami主动结束了合作,理由是版权费太高,入不敷出。

地了解世界足球形势之外,也在于它可以让我们的拉近和伙伴们的距离。足球游戏是一种看朋友玩也能乐在其中的游戏,这也是足球游戏和其他游戏最不同的地方。当实况已经变身《eFootball》,FIFA即将变身《EA SPORTS FC》,足球游戏还能否给我们保留那种昔日的欢快,真的不好说。

如果EA足够聪明,那么理应吸取Konami的教训,就算加重氪金属性,至少也要保证游戏的原汁原味还在。FIFA和实况能够在当年脱颖而出,成为足球视频类的游戏大作,靠的不是氪金抽卡,也不是在线排位,而是与朋友“欢聚一堂”的感觉,这也正是足球游戏的情怀所在。中国前锋武磊在出任EA大使时说:“虽然我现在玩FIFA的时间少了,但是如果有机会和队友、好朋友在一起,还是会想玩一下,这种大家一起分享快乐的感觉才是最好的。”

链接

足球游戏 早已不只是游戏

上世纪90年代,在FIFA和实况初具雏形时,很多成名球星对足球游戏仍嗤之以鼻。昔日的“曼联国王”坎通纳就曾说:“足球是足球,游戏是游戏,两者根本不能相提并论。”不过,随着足球游戏的日渐成熟,足球游戏已经成了现实足球的一面镜子,甚至是数据库。

2013年,瑞典球星伊布成为了第8代主机XBOX ONE的代言人。于是,伊布自掏腰包买了几十台游戏机送给巴黎圣日耳曼的队友。收到礼物后,巴黎后卫库尔扎瓦表示他终于可以玩上FIFA了,他说:“我认为,游戏给我设定的数值偏低了,我可以再高一点。”有库尔扎瓦这种心态的球员比比皆是,比如曾效力于中超球队北京国安的土耳其前锋伊尔马兹。伊尔马兹说:“我在FIFA中的总评是78,但我觉得我至少应该有85。”

如今,足球游戏在数据采集上已经精确到了球员每场比赛的表现,甚至做到了实时更新。南安普敦队长沃德普劳斯某次“梅开二度”之后曾半开玩笑地表示,他要回家看看FIFA游戏有没有给自己加数值。为什么很多职业球员都是实况和FIFA的爱好者,恐怕不是因为在游戏中看到了自己,而是足球游戏能让自己更好地融入足球世界吧。

EA表示,每个周末,全球会产生大约3亿场虚拟足球比赛,参与者既包括内马尔和若塔这样的著名网瘾球星,还有很多只“踢球”不看球的非球迷玩家。当然,有俱乐部明令禁止球员玩游戏,比如英乙球队莱顿东方,莱顿东方公关经理戴维斯曾说:“游戏机是最令队员们兴奋的东西,大家都沉迷在FIFA游戏中,甚至赛前去球场的大巴上还在玩,我觉得玩足球游戏不利于球员在真实比赛中保证状态。”

那么,足球游戏是不是一无是处?也不见得。皇马主席弗洛伦蒂诺认为,足球游戏有利于提升球队的影响力和品牌价值。曾执教山东泰山的德国主帅马加特也喜欢足球游戏,他坦言自己酷爱FM(足球经理)。除了玩FM,马加特也鼓励球员打实况或者FIFA。据称马加特还会进行一种特殊训练,让球员集体游戏,每一名球员都手执手柄且只控制一个人,让球员通过打游戏练习跑位,以强化球员对传球路线的印象。马加特的思路看起来很“后现代”,但这或许也是未来足球的发展方向,因为游戏已然是足球产业中很重要的一部分。



■中国前锋武磊表示小时候经常玩FIFA游戏。