

《FIFA》失去 FIFA

本报记者 许心怡 吴可仲 北京报道

大约一年前,艺电(EA)与国际足联(FIFA)宣布分手,《FIFA》这款承载无数球迷玩家青春的足球游戏IP,也行至“十字路口”。

30年伙伴各奔东西

艺电与国际足联最近一次协议签订是在10年前,艺电每年要支付给国际足联1.5亿美元。

2022年5月10日,艺电宣布与国际足联的合作协议已到期,从2023年起艺电旗下的足球游戏将改名为《EA Sports FC》,《FIFA 23》将成为《FIFA》系列绝唱。

《FIFA》系列游戏最初于1993年面世,首作名为《FIFA国际足球》,游戏中只有国家队,没有使用真实球员的名字。游戏中的一大漏洞是球员站在守门员面前就可以把球反弹进网得分。此后的《FIFA 95》没有突出改变,但首次引入了足球俱乐部。

1995年发布的《FIFA 96》迎来重大更新:游戏首次采用实时3D图形技术,首次采用现役真实球员的名字、排名、转会情况,还提供了球队定制工具。从《FIFA 98》开始,该系列游戏迎来质量上的不断提升——画质更加精进,更多球队和球员加入游戏可供玩家定制选择。

在此后的数年里,《FIFA》系列游戏制作愈加精美。艺电开始通过动作捕捉技术来保证游戏中

彼时,双方透露《FIFA 23》成为以“FIFA”命名的系列游戏最后一作。而艺电和国际足联将各自开发旗下足球游戏。

近日,艺电宣布将把《FIFA》系列游戏改名为《EA Sports FC》后继续推出。艺电与国际足联分

手后寻求与其他联赛、俱乐部合作,其一大动作是转向西甲签订了赞助协议。今年3月,艺电又在《FIFA 23》中加入了美国国家女子足球联赛(NWSL)。

据报道,因凡蒂诺(Gianni Infantino)在3月连任国际足联主

席后,曾透露将推出《EA Sports FC》的对标产品,“FIFA新作——25代、26代、27代以及之后的作品——将永远是女孩男孩们的最好电子游戏。”

而失去“FIFA”头衔后,艺电的足球游戏将会走向何方?

美元换取四年的授权。

2022年5月,艺电和国际足联分别发布分手声明。

国际足联表示将与第三方工作室和游戏开发商合作,围绕卡塔尔世界杯和女足世界杯推出更多新的足球游戏,同时与艺电签订仅限于模拟类足球游戏的短期协议,以便《FIFA 23》的推出。国际足联主席因凡蒂诺在这份声明中强调了“FIFA”这四个字母的重要性:“‘FIFA’这个名称是唯一全球性的、原创的称号。《FIFA 23》《FIFA 24》《FIFA 25》乃至《FIFA 26》会不断推出去,不变的是‘FIFA’这个名字,它将是永久的、最好的。”

艺电方面则表示,卸下了“FIFA”这个称号以后,艺电的游戏仍将存在,只不过将改名为《EA Sports FC》。相关声明信息显示,游戏改名后,内容并不会受到影响——艺电有超过300个授权合作伙伴,其独家授权包中包含超过1.9万名球员、700多支球队、100多座场馆以及30个联赛。

《FIFA》系列游戏匹敌的仅有由日本游戏公司科乐美开发的“实况足球”系列。

对球队、联赛授权的争夺,也在两者之间展开。2002年,日本国家队将独家球队授权出售给科乐美,直到《FIFA 17》日本队没有再出现在该系列游戏中;2019年,科乐美获得2020年欧洲杯的独家授权,意味着2020欧洲杯的50多支国家和地区代表队、球衣、足球以及比赛场馆等进入《实况足球2020》;2022年,科乐美与国际米兰达成两年的“全球足球电子游戏合作伙伴”关系,使得艺电的意甲俱乐部版权有所缺失。

艺电与国际足联最近一次协议签订是在10年前,艺电每年要支付给国际足联1.5亿美元。二者分手其实早有预兆——早在2021年,艺电体育执行副总裁Cam Weber就曾表露对旗下足球游戏重新命名的想法。据悉,尚有很多足球题材的游戏,而到了2006年PS3推出之后,能与

抽卡撬动巨额收入

由于抽卡模式在一些国家被认为是赌博,艺电为了减少相关争议,或将加入概率递增机制。

艺电2023财年三季度财报显示,在截至2022年12月31日的这一季度里,公司总净营收为18.81亿美元,与上年同期的17.89亿美元基本持平;净利润为2.04亿美元,与上年同期的6600万美元相比增加209%。

艺电财报透露,《FIFA 23》在第三季的业绩贡献创下历史记录。在财报发布后的电话会议上,艺电CEO Wilson表示,《FIFA》系列的北美销量同比增长50%,第三季《FIFA移动版》的参与度增加了三位数,《FIFA在线版》在亚洲的月度活跃用户数创下新高。

不过,艺电现金流的主要来源并不是游戏本体的销售,而是游戏内的Ultimate Team(终极球队,简称“UT”)模式。在这种模式下,玩家可以通过抽卡、集卡来

金额只是分歧之一

高价授权金只是促使艺电和国际足联分手的因素之一,二者实际上存在着更深刻的分歧。

抽卡机制是艺电最大“现金牛”,而其核心在于卡包内的内容,这就需要艺电获得现实足球世界的授权。为此,艺电早早开始寻求与国际足联之外的足球机构的合作。

2022年8月,就在艺电、国际足联宣布终止合作的数月后,艺电与西班牙足球甲级联赛(La Liga)达成协议,艺电将取代西班牙最大的银行——桑坦德银行赞助西甲,交易于2023—2024赛季开始生效。

3月23日,美国国家女子足球联赛(NWSL)亮相《FIFA 23》。该联赛的12支球队,将与英超女子联赛的12支球队,法甲女子联赛的12支球队一起组成36支球队,能在经典模式、锦标赛模式、线上友谊赛等模式下使用。

2021年11月,艺电CEO Wilson在一次内部全体会议上表示:“在不举办世界杯的年份里,我们从国际足联那里得到的只是包装盒正面的四个字母。”高价授权金只是促使艺电和国际足联分手的因素之一,二者实际上存在

组成个性化的球队参加比赛。

艺电2023财年三季度财报显示,当季游戏本体的销售收入为6.22亿美元,而包含了UT模式收入的“在线服务和其他”板块收入为12.59亿美元,分别占总体收入的33%和67%。根据第三方数据公司Statista的统计,2018至2021财年,艺电从《FIFA》系列等游戏的UT模式中所获收入分别为11.8亿美元,13.69亿美元,14.91亿美元和16.23亿美元。

近日,有消息透露艺电下一代足球游戏《EA Sports FC》的UT模式或将有所创新。由于抽卡模式在一些国家被认为是赌博,艺电为了减少相关争议,或将加入概率递增机制——随着抽卡次数增多,抽到高级卡的概率也将变大。记者就此向艺电方面核实,截至发稿未获回复。

着更深刻的分歧。

在上述内部会议上,Wilson表示,摆脱FIFA反而有利于《FIFA》系列游戏的发展。他举例道,玩家希望游戏内有11vs11以外的游戏模式,而艺电受限于与国际足联的合约,无法作出创新。

此外,据媒体报道,国际足联和艺电谈判破裂的部分原因在于数字产品的授权细节。国际足联方面认为,《堡垒之夜》和《罗布乐思》更多地被看作是数字世界,而不是游戏,因此想把“FIFA”授权给这类产品。

艺电前高管Peter Moore对媒体表示:“我们实实在在花了几亿美元制作了这款游戏,然后告诉我Epic Games(《堡垒之夜》开发商)可以直接入局,获取这个名字(FIFA)的授权。这个名字是通过我们制作的游戏出名的,已经相当于这款游戏的代名词。”

离开国际足联后,艺电未来的足球游戏会作出哪些创新?记者就此向艺电方面采访,截至发稿未获回复。



2022年5月10日,EA宣布与国际足联的合作协议已到期,《FIFA》游戏将更名为《EA Sports FC》。图为2022国际足联电子竞技世界杯巴西队夺冠现场。

视觉中国/图

游戏版号发放超去年同期 市场呼唤精品大作

本报记者 李哲 北京报道

3月23日,国家新闻出版署发布2023年3月份国产网络游戏审批信息,共86款游戏获批。据《中国经营报》记者统计,2023年以来,已经有261款国产游戏过审,超过去年同期。

与此同时,游戏市场复苏迹象逐渐显现,在精品化趋势下,市场期待更多精品游戏产品问世。

游戏产业时评人张书乐表示,市场的整体趋势将从下行回归到增速放缓状态,游戏产业已经走上了精品化和出海的快车道,市场红利“天花板”正在被打破。

打破“天花板”

根据国家新闻出版署发布的信息,2023年3月有86款国产网络游戏获得版号。相较2月的87款游戏过审,基本持平。

随着3月版号发放,2023年已经有261款国产游戏过审。与之相对应的是,2022年全年共有512款游戏过审。

记者注意到,3月国产网络游戏审批信息中不乏头部游戏公司产

精品化趋势

目前,精品化正成为游戏产业发展的大势所趋。

3月30日,伽马数据发布的《2022—2023中国游戏企业研发竞争力报告》(以下简称“《游戏研发报告》”)显示,2022年中国自主研发网络游戏市场实际销售收入为2223.77亿元,同比下降13.07%。《游戏研发报告》中提到,2022年相对缺少能拉

AIGC赋能

进入2023年,数字经济、AIGC(即AI Generated Content,是指利用人工智能技术来生成内容)为游戏市场打开了更大的想象空间。

目前,部分游戏公司在AIGC及数字化方面已经有所布局。截至目前,网易旗下网易伏羲、网易互娱AI LAB两大游戏人工智能实验室已发表近200篇AI顶会论文(顶级学术会议论文),拥有400多项发明

品。其中,腾讯旗下《末刀》、网易旗下《零号任务》以及中青宝旗下《曙光调查团》《进击的堡垒》《幻宠契约》均获得版号。

谈及版号获批,一位游戏公司人士向记者表示,“游戏从过审到上市获得营收还有一段过程,预计未来会对公司业绩形成影响。”

张书乐向记者表示,版号发布

已经趋稳,市场也将下行回归到增速放缓状态。在他看来,国内游戏产业已经走上了精品化和出海的快车道,红利“天花板”正在被打破。

银河证券研报指出,短期来看,随着新一轮产品周期开启,盈利端叠加政策端释放的积极信号有望提振游戏行业估值。

2022年,国内游戏市场实际销

售收入为2658.84亿元,同比减少306.29亿元,下降10.33%。其中,移动游戏市场实际销售收入为1930.58亿元,比2021年减少324.80亿元,同比下降14.40%;自2014年以来,7年间增长8倍的中国移动游戏市场,出现了首次下降。

具体到企业层面,腾讯2022年总收入为5545.5亿元,其中游戏业

务年收入为1707亿元。分市场来看,本土市场游戏收入为1239亿元,同比下降4%;国际市场游戏收入为468亿元,同比增长3%。

此外,网易在2022年的游戏和相关增值服务净收入745.66亿元,其中在线游戏净收入占比92.5%,约合689.7亿元,手游净收入占在线游戏收入比重67%,约合462.1亿元。

作出现。”

张书乐向记者表示,“2023年游戏行业中或许将诞生真正意义上的国产3A游戏大作,整个游戏产业趋势整体向好,一些游戏中生代公司(米哈游、莉莉丝、叠纸、鹰角)正在强势崛起,带动游戏行业探索更多的可能。”

在3月20日,国家新闻出版署

本增效。

张书乐表示,AIGC确实可以成为游戏研发的辅助工具,但目前的技术还不成熟,只能是辅助,还不能变成“外挂”。同时,游戏市场的增长还是靠创新驱动、技术驱动,而不仅仅是解锁更方便的工具。即使AIGC被普遍应用,游戏研发依然是一个创意积淀和脑洞大开的过程,并不会由于有辅助工具就出现精品

游戏井喷。

“借助AIGC,未来在大型的3A游戏制作过程中,可以大大减少制作游戏的人员数量。国内的一些公司已经开始着手在这个领域尝试应用人工智能大模型来提高效率。这样在不增加研发人员的基础上可以同步研发更多游戏,真正做到了将人口优势转化为人才优势。”丁道师说道。