

FIFA游戏上线奈飞 足球IP开启新玩法



开放式授权

FIFA与奈飞此次合作推出的《FIFA世界杯:首发版》是继与EA解约后的首款大型足球模拟游戏。在与奈飞的这次联手中,FIFA不再只是单纯售卖授权,而是联合出品方负责IP的主导战略,奈飞则通过其独家渠道进行发行、宣传等,真正的游戏制作则全权交给第三方公司。这与之之前EA SPORTS FIFA系列由EA全权负责的合作模式完全不同,将游戏真正纳入FIFA自身数字足球战略的顶层规划中。

自2021年上线Netflix Games板块以来,奈飞平台就持续布局游戏业务。分析公司Apptopia数据显示,2022年,在奈飞全面入局游戏业务的一年时间里,其已推出或收购35款手机游戏,全球下载量总计3410万次。

Appmagic的数据同样显示,自《GTA三部曲:最终版》上线奈飞一年,《GTA:圣安地列斯》安装量达2050万次,《GTA:罪恶都市》安装量达650万次,而《GTA3》的安装量则为330万次。奈飞虽作为一家综合流媒体平台,但其游戏板块数据也展现出其对游戏发行的一定实力。

国际足联主席贾尼·因凡蒂诺曾对FIFA与奈飞的此次合作公开表示,这一重大合作是国际足联在足球游戏领域创新承诺的重要里程碑。FIFA重新构想的游戏真正标志着数字足球新时代的开始,而奈飞会员的免费观看,是国际足联历史性的重大一步。

“和奈飞的联手是FIFA调整IP运营模式的关键一步。过去30年的独家授权模式让FIFA游戏收入高度依赖单一企业,但开放分级授权能够向主机、流媒体、移动端分开发放版权,分散经营风险。”游戏行业从业者石明坤进一步解释道,“奈飞作为全球综合流媒体平台,手握数亿全球订阅会员,覆盖大量不购置游戏主机的反足球迷群体,与奈飞合作能够有效帮助FIFA拓宽受众边界。”

重塑赛事消费生态

体育赛事与游戏联动成熟落地案例比比皆是。篮球赛事NBA与Take-Two旗下2K Games的合作是全球体育IP与游戏厂商深度绑定的经典案例。

根据官方公开资料,其不仅推出传统的主机、PC游戏《NBA 2K》、移动端手游、街机衍生游戏等产品,游戏内上线赛事限定虚拟球衣、线上专属锦标赛,包含球鞋、球衣等数十个运动品牌联动植入。除了线上游戏内的IP联动,线下赛事还会同步推出游戏与球队的联名服饰、外设等实体物品,同时还拥有线下夏季联赛冠名、NBA转播素材、球星评分官方联动活动。

NBA在发布的延长多年合作关系的公告中称,《NBA 2K》是销量最高、评分最高的NBA电子游戏模拟系列,全球销量超过1.5亿套,拥有数百万万活跃的每日玩家。《NBA 2K》拥有多个品牌整合,涵盖商品和营销合作伙伴。NBA专员亚当·西尔弗更是公开表示,《NBA 2K》吸引了新一代篮球迷,适应日益数字化的时代。

“游戏能为体育赛事创造的价值,早已不局限于版权分成。游戏与体育赛事的融合正不断拓展着其能为体育赛事带来的消费渠道。从线上观赛互动拉动直播平台流量与广告收益、出售赛事限定虚拟球员等数字道具,到线下转化为游戏与赛事联动的门票、球星周边等联名商品。整体来看,开放多方游戏授权的战略,能够同时覆盖硬核主机玩家与泛休闲球迷,而在体育产业整体存量竞争的大环境下,打通游戏与赛事融合路径、挖掘多层次消费增长点,将会是全球头部体育IP长期竞争的未来趋势。”北京市社会科学院研究员沈望舒如是说。

北京商报记者 卢扬 实习生 王祺姝

游戏体验“轻量化”

从游戏操作上,《FIFA世界杯:首发版》与此前的EA Sports FIFA系列走向了完全不同的路线。根据FIFA发布的官方游戏公告,《FIFA世界杯:首发版》采用不同以往的简易操作,玩家可以直接在智能电视上启动游戏,仅通过手机扫描二维码便能代替手柄进行操作。

作为足球模拟游戏作品,FIFA此前与EA合作推出的EA Sports FIFA系列一直属于主机+PC双端硬核写实足球模拟游戏,虽然该系列游戏也有发行手游端,但游戏内容与运营都是单独呈现的,核心玩家始终以PC端与主机爱好者为主。《FIFA世界杯:首发版》游戏操作模式的改变,降低了游戏的操作

难度与进入门槛,使足球模拟游戏面向更广泛的普通玩家。

除了游戏的完整授权外,FIFA“让全球观众比以往任何时候都容易参与不同形式的足球和国际足联世界杯”的口号则体现在游戏更新上。根据奈飞官方给出的更新规则,《FIFA世界杯:首发版》在世界杯赛事期间将每日持续更新游戏动态,将世界杯真实的比赛结果作为不断更新的挑战、任务与功能等反映在游戏中。无论在世界杯的球场上出现什么样的精彩操作或是发生重大冷门,玩家都有可能在游戏中即时看到相关内容的更新与多样呈现。

区别于大多足球模拟游戏作品,《FIFA世界杯:首发版》摒弃了游戏内购买,单独购买版本安装包等付费途径,游戏完整包含在奈飞会员权益内,凡是订阅用户均无需额外付费购买

游戏。同时,玩家还可以通过完成每日任务和常规游戏等方式获得游戏内货币,游戏内货币则可以用于升级球员属性和能力,使得玩家不必过多消费进行游戏内的升级与进阶。

北京商报记者注意到,对于此次完全不同的《FIFA世界杯:首发版》,玩家的反馈并不相同。“我以前从来没玩过足球模拟类的游戏作品,也没玩过主机游戏,一直觉得这类游戏难度很高。偶然间陪喜欢世界杯的朋友一起玩了《FIFA世界杯:首发版》,感觉操作起来简单易懂,很快就能掌握游戏玩法,而且整体玩起来也很有代入感。”玩家孙女士如是说。

但也有部分硬核玩家认为,对比此前的EA Sports FIFA系列,《FIFA世界杯:首发版》整体画面质量与操作的流畅度偏低,对于足球模拟游戏的老玩家或是足球赛事爱好者而言,少了些之前的沉浸感。

24日向美国SEC提交上市申请,计划在纳斯达克上市,股票代码为“SKHY”。美银证券、花旗集团、高盛和摩根大通为其首次公开募股(IPO)的承销商。

而在6月25日,投资银行杰富瑞研究主管Jeff Kim表示,三星电子很可能会效仿SK海力士,在美股市场发行ADR。他指出,此举将对韩国芯片制造商的股价形成有力支撑,目前这些企业的估值普遍滞后于美光科技。Kim认为,当前芯片板块正处于一个关键的“转折点”,而赴美发行ADR将成为改善韩国半导体企业估值的重要催化剂。

回顾韩国半导体产业发展历史,上一轮巨额逆周期资本投入还要追溯至2008年的全球金融危机。彼时全球芯片需求大幅下滑,美光、尔必达等海外厂商关停产线、削减研发预算,三星逆势投入200亿美元扩建存储工厂,同步启动3D NAND底层技术研发,依靠周期底部扩产抢占市场份额。2015年存储价格再次进入下行周期,SK海力士逆势提升25%研发投入,提前布局初代HBM技术。而本次800万亿韩元国家级规划,从投资体量、覆盖产业链完整度来看,超过以往任何一轮周期扩张。

但也有分析指出,AI专用存储芯片所需产能规模是传统消费级存储的三至四倍,当前全球HBM供给持续紧缺,三星、SK海力士提前锁定长期客户订单,大规模扩产短期不存在严重过剩风险,但十年超长周期内仍需警惕行业周期性波动带来的价格下行压力。

北京商报综合报道

聚焦

Focus

韩国重金推进半导体集群建设

6月29日,韩国总统李在明在青瓦台主持召开产业发布会,三星电子会长李在镕、SK集团会长崔泰源共同出席,正式公布韩国迄今规模最大的半导体与人工智能产业投资计划。韩国将投入800万亿韩元(约合3.52万亿元人民币)在西南光州、全罗区域落地四座存储芯片晶圆制造厂,打造继首都圈之后全国第二大半导体产业集群,其中三星电子、SK海力士共同拿出81万亿韩元布局忠清道先进封装基地,专门承接AI高带宽存储(HBM)扩产配套需求。

本次半导体产业投资规划,是韩国政府推出的“三大超级国家级项目”核心内容之一。该规划推动三星电子、SK海力士两大芯片龙头及多家企业,分别布局半导体产业、实体人工智能、人工智能数据中心三大赛道的大规模投资。

同日,三星正式宣布投资计划,总额达2655万亿韩元(约合11.68万亿元人民币),将在韩国龙仁市和平泽市的半导体产业集群投资2030万亿韩元。

李在镕表示,当前产能已不足以满足市场需求,公司正考虑在韩国光州建设新的投资基地;同时计划在龟尾推进机器人投资、在仁川布局生物医药投资,并考虑在蔚山投资电池业务、在釜山投资半导体基板业务。

而崔泰源则表示,该公司计划新增1100万亿韩元(约合4.84万亿元人民币)投资,用于新建多处半导体产业集群,其中400万亿韩元将投至韩国西南部地区。

据崔泰源透露,集团计划到2035

年建成15吉瓦(GW)AI数据中心容量,并将其打造为韩国国家级基础设施和“实体AI(Physical AI)时代”的核心底座。崔泰源称,该计划总投资规模将达到1000万亿韩元。

两家存储巨头敢于同步砸出史无前例的资本开支,底层支撑是此前创纪录的财务成绩单。

SK海力士2026年一季度财报显示,单季营收达52.58万亿韩元,同比增长198%,营业利润37.61万亿韩元,同比增幅超400%,营业利润率突破72%。

该公司手握全球55%以上HBM市场份额,英伟达新一代GPU七成HBM订单由其供应,充沛经营性现金流为扩产提供了资金保障。

三星电子一季度同样实现营收、利润大幅上行,DRAM、NAND基础存储业务维持全球双第一位置,叠加HBM4批量供货头部云厂商,企业自有资金储备充足。

值得注意的是,SK海力士已于6月

欧洲高温相关超额死亡已超1300例



28日,捷克布拉格,城市消防局向街道喷水雾为高温天气中的行人降温。视觉中国/图

世界卫生组织总干事谭德塞28日在社交媒体平台X上表示,自6月21日以来,欧洲已记录到超过1300例与高温相关的超额死亡。

超额死亡数指特定地点和特定时期估计的总死亡人数与没有健康危机情况下的估计死亡人数之间的差额。

“欧洲是全球变暖最快的大洲,升温速度是全球平均水平的两倍。”谭德塞说,目前,1.5亿人生活在极端高温下,学校停课,电网面临严峻考验。在气候变化等因素影响下,原本多年一遇的热浪如今几乎年年出现。

近日席卷欧洲西部的热浪正逐渐向中欧、北欧、东欧等地区蔓延。捷克、德国和丹麦27日均刷新本国历史记录气象数据以来最高温纪录,瑞士多地也创下6月最高温纪录。据法新社估算,欧洲27日有近2亿人身处35摄氏度以上高温环境。

高温之下,许多德国民众游泳消暑,发生溺

水悲剧。德国警方表示,26日以来该国已有至少5人因溺水身亡。此外,因空调普及率较低、室内体感闷热,德国西部城市多尔马根一家养老院内数十名老人被疏散。

法国气象局数据则显示,该国24日24小时平均气温达到30摄氏度。法国公共卫生署28日公布的初步数据显示,法国本轮高温期间死亡人数明显上升,其中仅6月24日至26日的3天就记录到逾1000例超额死亡。

受气候历史、建筑条件、公共政策和环保观念等因素影响,法国空调普及率不高。法国环境与能源管理署公布的数据显示,法国住户空调安装率约在18%至26%之间。

谭德塞说,世卫组织正与各方合作,聚焦应急筹备、预防、加强卫生系统响应等措施,以应对极端高温带来的健康威胁。世卫组织鼓励欧洲国家实施高温健康行动计划,以保护民众健康。

北京商报综合报道