

各位好，我是来自拇指星球的小獭。

近期，一则游戏新闻引起了不少人注意：

“《GT7》因游戏中设置的内购系统引起玩家不满，导致玩家在metacritic上以打低分的形式抗议，最终让制作人以及ps官方致歉。”

¥ 377.98 (PS4 最优惠)		查看各平台/版本价格波动		
平台	折扣	原价	最低价	当前价
PS4	无折扣	¥ 378	¥ 378	¥ 378 查看
PS5	无折扣	¥ 458.8	¥ 458.8	¥ 458.8 查看
平均价格		¥ 418.4	¥ 418.4	¥ 418.4 头条 @拇指星球

但问题在于，在如此价格的前提下，游戏只提供了肝任务或者PlayStation Store充值的形式来获得车辆。



车辆的艰难获取外加游戏价格偏中上，并且游戏发售初期还出现各种问题，最终导致玩家的怨气爆发，也使得了“玩家给《GT7》打低分以表抗议”的事件出现以及官方和制作人的致歉

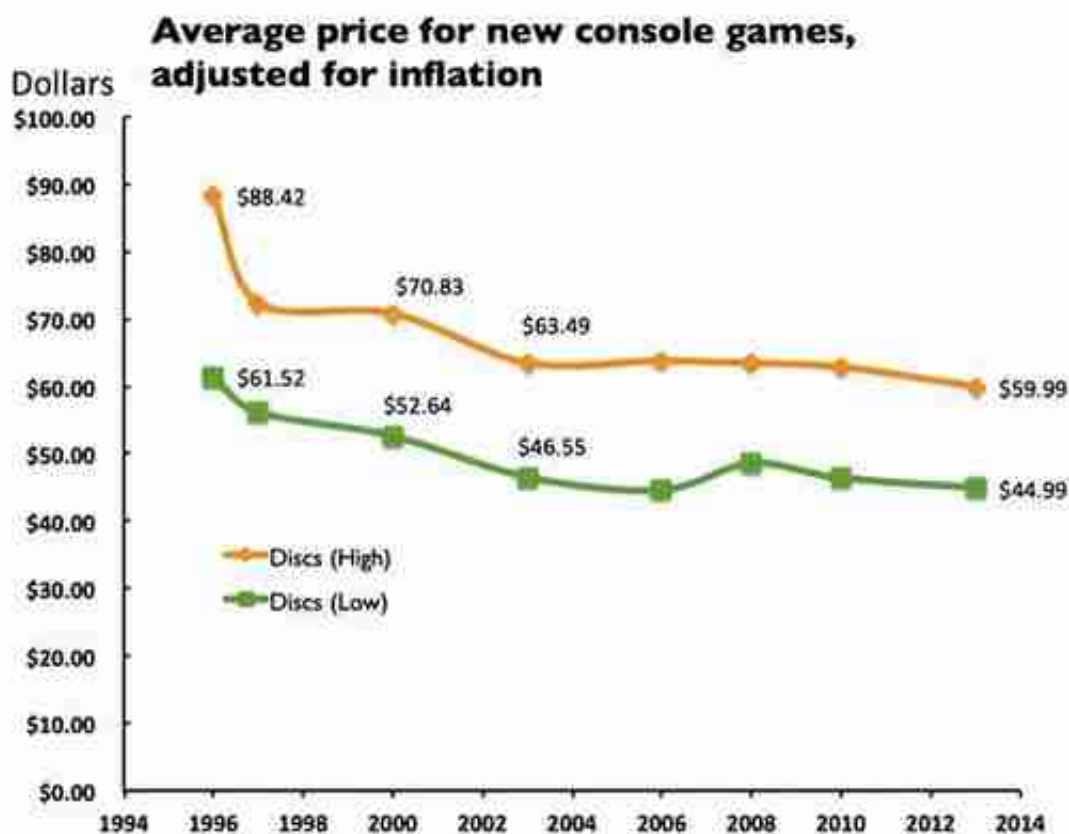


买断+内购，是无奈，还是新财路？

作为一款游戏而言，要考虑的不仅仅是这款游戏所要带给玩家的内容以及玩法，更重要的是需要考虑到这款游戏背后所隐藏的商业成本，而这点就自然关系到诸如宣发、生产、销售等环节。

对于一个开发商来说，如何平衡好售价、利润以及销售额永远是最大的问题，也是唯一的问题。

在上世纪90年代的游戏市场黄金期，厂商们曾经以各种价格来进行销售，并试图找出销售一款游戏时最佳的模式，从下图中就能看出，在这个时间段内厂商们的定价其实是很不稳定的。



头条 @拇指星球

不过时代是在变化，随着货币通货膨胀以及原材料价格提升、用人成本变化等因素影响，在现代一款游戏诞生所需要的成本，是远高于上世纪90年代乃至世纪初开发一款游戏所需成本，有的甚至接近5到10倍。

在玩家因长期接受“60美元”定价而产生的价格敏感性与惯性的影响下，厂商想要维持利润需要使用各种办法来增加收入，这些举措就包括早些年的资料片（部分厂商会将原本的游戏内容以资料片形式销售，而不在原本游戏中包括），网络时代来临后变成了dlc与订阅制的季票等。

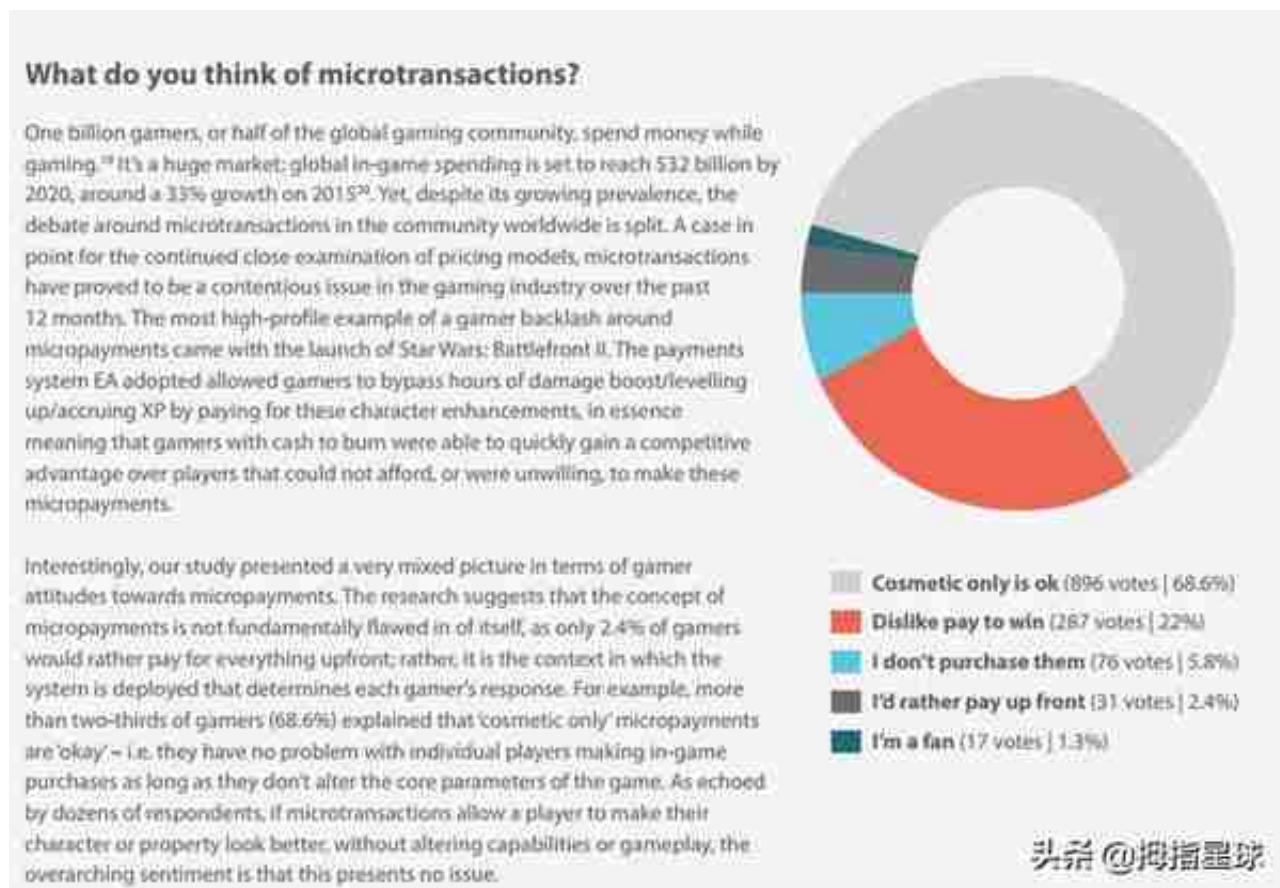
如今，为了进一步提升收益，厂商也将内购引入到买断制游戏中。

虽然“内购”一词我们常常在各种号称“免费”的手游上经常听到，但在其他非手机平台上往往却很少听到，尤其是对于买断制的游戏而言这是更难理解的。毕竟“我都已经给过钱了，怎么还要在里面继续给更多的钱才能体验到略微完整的游戏？”虽然听起来很不可思议，但其实买断制游戏设置内购这一点由来已久。

早在2012年时，《激战2》便以买断制+内购制出现在玩家面前，而这种模式也受到不少玩家欢迎，在游戏上线仅仅四个月便已达到了300万套的销售量。



除了暴雪外，其他大厂也有在游戏中设置内购。比如说2019年推出的《鬼泣5》便在游戏中设置了内购机制，玩家可以在其中购买道具来快速提升，而不必要重复挑战关卡。



虽说如此，但值得注意的是：近三成的玩家是表示自己不喜欢pay-to-win模式，这也表明了玩家对于内购的一条底线：你只要不影响平衡，不影响我正常体验游戏，你内购什么其实我都不在意。一旦有厂商违背了这点并滥用内购系统时，恶果随即发生，EA的《星球大战：前线2》就是一个典型例子。

STAR WARS BATTLEFRONT II PlayStation 4

Electronic Arts | Release Date: Nov 14, 2017 | Also On: PC, Xbox One

Summary Critic Reviews User Reviews Details & Credits Trailers & Videos

74 Metascore
Mixed or average reviews based on 31 Critics

0.8 User Score
Overwhelming dislike based on 3523 Ratings

Your Score: 0

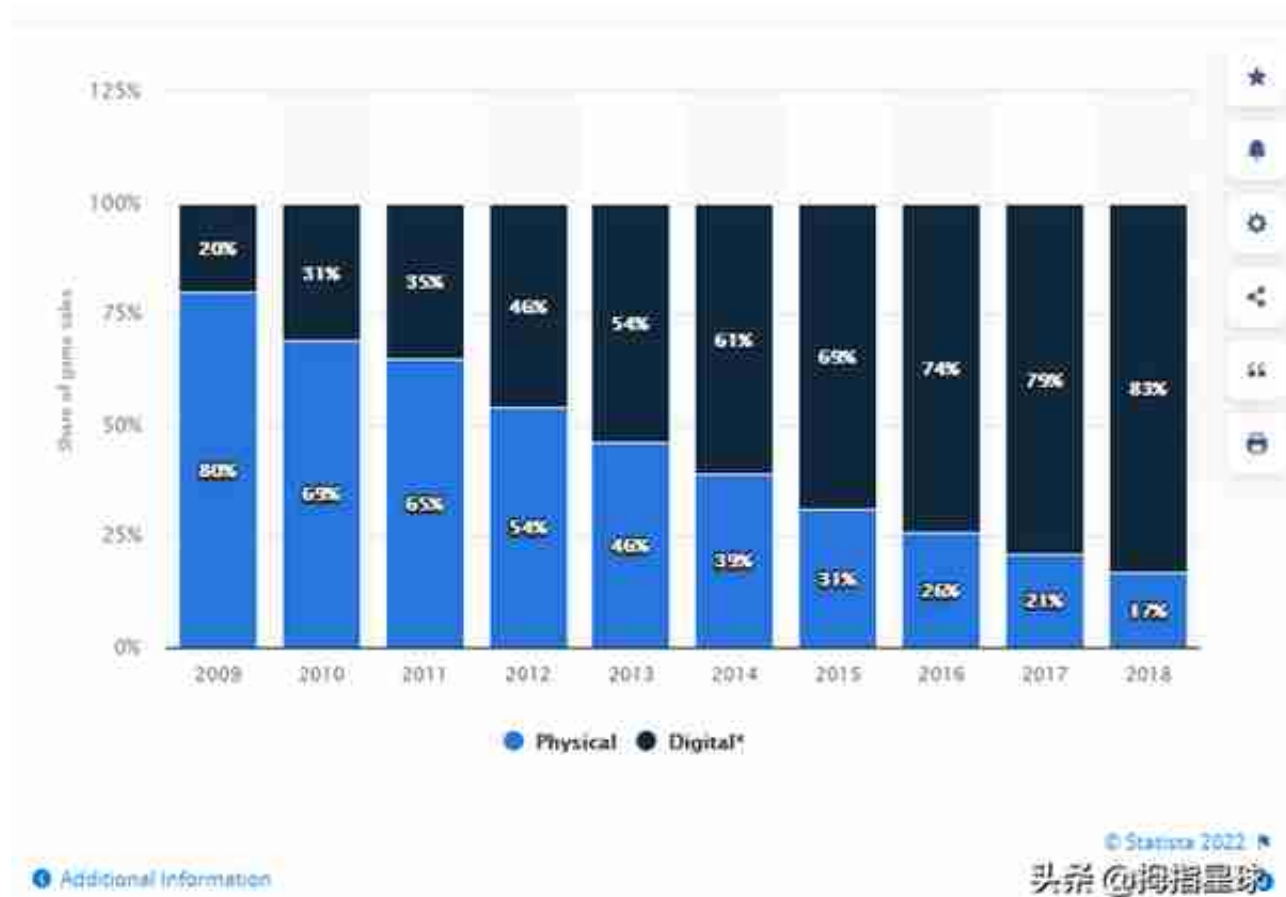
Developer: EA DICE
Genre(s): Action, Shooter, First-Person, Tactical
Cheats: On GameFAQs
Rating: T
More Details and Credits >

Summary: Star Wars Battlefront II allows players to experience the untold story of an Imperial elite special forces soldier in an all-new single player campaign. In epic multiplayer battles, players pilot a First Order TIE fighter through intense dogfights in space, and play as ground troopers or... Expand

Buy On amazon.com

头条 @拇指星球

虽然EA最后关闭了内购功能，并就此发表了声明，但由于这场风波，游戏最终预购量相比于前作而言大幅度下降，也使得这款游戏是否还有后续成为了一个疑问。



根据德国统计数据公司Statista的调研，从2009年开始到2018年，实体游戏销量一直呈下降趋势，而数字游戏销量则呈现上升趋势，这也让一些厂商开始考虑加强数字版营销。

比如在2020年的卡普空的股东大会中，卡普空代表就表示目前有80%的游戏销售额来自数字版游戏，并且他们在未来将会以90%的目标前进。而降低实体销售也就意味着未来关于实体销售所需要的线下成本（如卡带、门店、销售渠道等）都会下降，再结合买断+内购模式，在尽可能不影响销售价格的前提下实现盈利提升。



而有的厂商则尝试两种模式结合，游戏价格提升的同时也将买断制与内购制一并做入游戏中，这也就是本文一开头所提及到的《GT7》。



以上便是本期不予置评的全部内容，对于买断与内购，你有什么想法呢？可以在评论区分享下哦！