

上海游戏企业积极探索传统文化传承活化之路,推出《江南百景图》等精彩之作

新审美新玩法新业态,国风游戏实现全面跃迁

■本报记者 宣晶 实习生 罗颖

日前,国产游戏《黑神话:悟空》公布首支预告片,点燃全国玩家的热情。古代神话传说“嫁接”虚幻引擎4技术,绽放出绚丽多彩的华彩。如今,优秀的国风文化正以不可阻挡的态势融入游戏市场。据《中国游戏产业报告》显示,今年上半年,我国自主研发游戏国内市场实际销售收入达到1201.4亿元,同比增长30.38%;此前,腾讯研究院的《中国传统文化在游戏领域的转化与创新》报告称,国风游戏市场已超300亿元,累计2300多款游戏作品,用户超过3亿人,是中国游戏市场不可忽视的一部分。

国风游戏作为传统文化的生动载体,不断地显示出超强的适配性。在“数字+”时代,巨人网络、完美世界等上海游戏企业积极探索传统文化传承活化之路,以高度包容性与延展性催生着国风游戏不断更新升级。从故事借用、形象植入的初期融合,到“慢美学”“影游联动”等创新理念,国风游戏正面临新审美、新玩法、新业态的全面跃迁。

国风与“慢美学”叠加上中华传统文化的沉浸式体验

打开《江南百景图》的游戏界面,一卷“活泼生动”的水墨山水图呈现在玩家面前,白墙青瓦的婉约、小桥流水的娟秀、烟雨绵绵的惆怅尽在其中。这款游戏以明朝万历四十四年的江南为背景,玩家在游戏中建造自己的水乡桃源,享受晴耕雨读的闲暇时光。《江南百景图》于7月2日开服,8月21日的数据显示它在TapTap上实现近780万的下载量,并持续位居国产热门榜首位。

在国产游戏中,古风是方兴未艾的潮流主题。从《王者荣耀》与长城精神、敦煌壁画、戏剧文化的融合,到《奇迹暖暖》与故宫文创的联手,再到《江南百景图》打造的江南水乡,让业界看到游戏在除娱乐性之外,更多文化性层面的可能。“国风本身就是魅力。”《江南百景图》开发方、椰岛游戏首席执行官鲍冕伟认为,游戏是真正的“第九艺术”,它像文学、美术、戏剧、电影一样,拥有着承载文化内涵的能力。

传统文化浸润着《江南百景图》的每一处细节,“考据党”甚至找到了游戏与古画之间的丝丝相连。游戏融入了以沈周、唐寅等人为代表的吴门画派的作品,场景取自《清明上河图》《独乐园图卷》《货郎图》《南都繁会图》等古画。游戏主要任务之一甚至复原了报恩寺琉璃塔、苏州留园的建造过程,玩家通过双手“重建”古代精华建筑,成就感和满足感充盈在心中,激发起对中国传统文化的赞叹与热爱。

■本报记者 卫中

近日,中国游戏公司“游戏科学”发布的一段时长13分钟的《黑神话:悟空》实机演示视频在游戏圈内以及游戏玩家之间引发轰动,B站播放量已经超过1800万;微博热度也是居高不下,话题阅读量破2亿,排名19;百度新闻头条指数超过13500。

同时令人欣喜的是,这款游戏在海外也颇受好评,海外游戏媒体IGN网站两天的播放量超过270万。业界研究人士和玩家普遍认为,《黑神话:悟空》有望成为首款国产3A游戏大作。

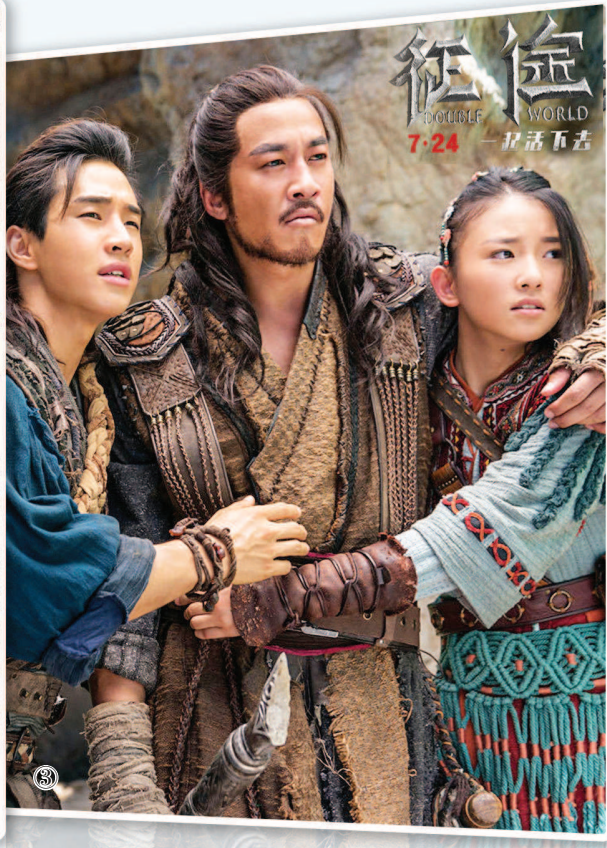
游戏业界以及玩家通常把高投入、



①手游《诛仙》将南京夫子庙等历史街区实景植入游戏中,让玩家在线领略秦淮风光。(游戏海报)



②《江南百景图》以明朝万历四十四年的江南为背景,玩家可以在游戏中建造自己的水乡桃源,享受晴耕雨读的闲暇时光。(游戏海报)



③作为中国第一部超级网游IP改编的电影,《征途》在影视化过程中融合传统文化、游戏元素、玩家情感,并率先实现全球同步上线。(电影海报)

《江南百景图》将古典的美学风格与“慢生活”融合在一起,塑造出极具特色的游戏节奏和玩法。江南不仅是鱼米之乡,也是茶、桑等多种经济作物的集中种植区,衍生出发达的手工业,形成了密集的市镇群,造就了经济社会的繁荣。游戏引领着玩家回到古人的“慢生活”中,在润物细无声的小欢喜中,享受精神生活的愉悦。以“慢美学”“碎片化”的游戏模式对抗“快节奏”“功利化”的生活,《江南百景图》打造的“精神浪漫”让焦躁的人们得到了身心的放松和休憩。

从“影游联动”到“游影联动”,国风游戏为中国电影“出海”开辟新路径

近日,中国第一部超级网游IP改编的电影诞生在上海,并率先实现全球同步上线。由同名经典游戏改编的电影《征途》7月25日在奈飞(Netflix)全球同步网播,目前已在全球超过50个国家和地区位列榜单前十。此前,出品方巨人影业宣布爱奇艺独播上线72

小时内收入突破4262万元,创造了国内网络首播电影付费模式下的新纪录。

《征途》是中国网游史上具有里程碑意义的产品,据巨人网络发布的《关于网络游戏业务发展规划(2020-2022)》显示,“征途”全系列产品累计收入已超过200亿元。游戏历史背景设定在古代王朝,虽然虚构了故事主线,但丝毫不影响传统文化元素渗透到游戏的方方面面,国风美学与近现代文化在游戏中被巧妙而和谐地糅合。征途文化以游戏为原点不断发散、延展,逐渐形成了独有的文化群体。

《征途》电影总投资近三亿元,制作耗时四年。影片由陈德森执导,刘宪华、何润东等主演,后期特效由《流浪地球》特效团队MORE VFX全力打造,力图以最具想象力的视觉艺术与国际顶尖技术还原“征途”世界。据悉,MORE VFX制作了1850个特效镜头,参与特效制作人员数量超过600人,从最初绘制建模到最终渲染制作完成耗时26个月。

“作为一家上海游戏影视企业,巨人影业非常关注上海在影视方面的布局与规划,特别是‘中国科技影都’落户松江,与巨人总部比邻。希望在后续影视产品拍摄中,我们可以把开发、投

资、拍摄等更多要素放在上海完成。”巨人影业总裁张阿牧告诉记者,作为中国第一部超级网游IP改编的电影,《征途》在影视化过程中融合传统文化、游戏元素、玩家情感。未来,巨人网络将进一步探索电竞、影视、游戏周边等多种IP开发领域,充分挖掘征途IP价值,实现IP价值最大化。

游戏与影视之间的转化结合是业内常态,但此前多为热门影视剧游戏化的“影游联动”,利用影视剧“大IP”的影响力辐射市场,将粉丝转化为玩家。近年来,“游影联动”已在好莱坞掀起阵阵狂澜,《魔兽》《刺客信条》等游戏电影激发了市场双向导流的潜力。如今,《征途》电影携手奈飞登陆全球电影市场,在海内外收获热烈反响,这部由中国原创游戏IP改编、传播中国文化的国产大片,为中国电影“出海”开辟了新路径。

文创思维赋予传统文化时代活力,使之以更鲜活的方式走近年轻人

在游戏中轻松游历“天下文枢”牌坊、明远楼,登临唯美画舫,泛舟秦淮河

上,是什么感受?日前,完美世界与南京夫子庙等一批国家非物质文化遗产项目携手,将历史街区实景植入《诛仙》手游中,让玩家在线领略盛世秦淮风光。秦淮花灯第四代传人郑峰担任游戏传统文化顾问,全程监制游戏内的秦淮灯彩等场景道具。游戏中还加入了“与子同秀”、“花朝节副本”等新玩法,让传统文化鲜活起来。

游戏与传统文化相融,发掘其丰厚的历史价值,展示艺术和文化的精髓,这些都是“游戏+”的魅力所在,也是文创化思维带来的游戏业新形态。“中国文创行业已经到了联动各界、赋能社会的交界点。尤其是数字文创行业,有IP、懂技术、会方法,正不断与各个行业实现跨界融合,促进传统行业数字化、文创化。”完美世界CEO萧泓告诉记者,公司将多年实践经验提炼成“文创思维”理念,并应用到交通、教育、文博、非遗保护等各个领域。“作为‘泛娱乐’的升级,新文创通过更广泛的主体连接,推动文化价值和产业价值的互相赋能,从而实现更高效的数字文化生产与IP构建,这是一场面向未来的文化生产‘新实验’。”今年,完美世界出品的国风手游《诛仙》《神雕侠侣2》,先后与电视剧《冰糖炖雪梨》《全世界最好的你》进行多样化联动,用新文创的方式促进传统文化的传承和活化。

在5G时代,文创思维不仅为游戏注入活力,也将借助新技术应用,赋能线下业态数字化升级。目前,完美世界正携手上海市金山区打造全新文旅IP,以线上城区实景“身临其境”的展示,引导线下文旅景区的消费人群。金山区拥有海上三岛、海滨沙滩、农民画、江南建筑、蟠桃等地域特色,双方合作弘扬民间艺术、传统文化,同时利用文创带来年轻化的体验感,创造文旅行业新的经济增长点。

在完美世界的构想下,城市建设、文旅、景区、地产等领域都适用于文创思维,通过真实与虚拟场景互动,最终实现线上与线下的双向合流,打造生态共赢的“大文化圈”。同时,原本产品线相对单一的游戏企业则逐步实现延展全产业链布局,使各个环节彼此相连、相互支撑,形成了“榕树型”业务结构。“正是在这些很有趣的合作中,完美世界进一步扩大了文创行业的边界和影响力。随着科技以及商业的发展,各行业之间融合、联动是大趋势,更多的行业也愿意与文创内容和产品跨界融合。我相信未来是一个充满科技感和文创化的时代。”萧泓说。

制作难度较高,涉及较多不同领域的技术,包括美术工具改进、程序化生成、更智能/自动化的动画系统、动捕、面捕、外包技术规范的制定和推动、照片级视觉校正等等。对于游戏公司来说,当下最大的困难还是缺乏一定规模的专业人才梯队。国外的3A级游戏大作《巫师2》、《神界:原罪2》这样的开发团队拥有80-100的内部开发者;“游戏科学”去年开始开发《黑神话:悟空》时团队只有13人,直到目前团队只有30人不到。这样也就不难理解,蓝为一也表示发布《黑神话:悟空》实机演示视频的主要目的,也是为了招募人才。

《黑神话:悟空》会成为中国首个3A游戏爆款吗?

高画质、高游戏性的游戏评为3A级,例如日本《最终幻想》系列、波兰《巫师》系列、美国《魔兽争霸》系列、法国《刺客信条》系列等,都取得了在口碑、销量方面无可争议的成绩。中国游戏媒体触乐网创始人祝佳音认为:“单机3A游戏就像是奥运会上的金牌。”不过,由于中国游戏产业起步晚等原因,

长期以来对3A级游戏制作可望而不可即。因此,《黑神话:悟空》发布后的迅速引发的热度也体现出国内游戏玩家和业界对3A级制作的迫切渴望。这段13分钟的实机视频中,精美的画面和丰富的战斗场景,从水准上来说已经追平国外最叫好的游戏大作,这对国内玩家来说实在是一场太过意外的惊喜。

不过,“游戏科学”创始人兼CEO冯骥对外界评价《黑神话:悟空》是3A级游戏保持了冷静,他认为游戏最重要的是好玩:“我们爱动玩游戏,冒险游戏,角色扮演游戏;我们爱精美画面,爽快战斗与感人剧情;我们出生在这个国家,我们因此热爱这国家的历史传说、文化风俗与心意相投的异性,就这么简单。是否3A

不是主要问题,游戏最紧要的是好玩。”

“游戏科学”运营总监蓝为一透露,早在2016年公司就考虑制作沉浸式的单机游戏,到了2017年看到中国游戏工委年度报告单机市场规模为1.4亿人民币时,开始意识到了国内单机市场已经可以承载3A级游戏。国内3A级游戏市场成熟了,但是3A级游戏的

创作谈

爱,是一个写作者的基本素质。冰心先生说过:“有了爱就有了一切。”如果用一句话概括,我的新作《女工绘》是一部爱的产物。

小说写的是后知青时代青年矿工山女工的故事。一群正值青春芳华的女青年,结束了“接受贫下中农的再教育”的知青生涯,穿上用劳动布做成的工装,开始了矿山生活。她们的到来,使以黑为主色调的黯淡煤矿一下子有了明丽光彩,让沉闷的矿山顿时焕发出勃勃生机。

幸好,我那时也参加了工作,由农民变成了工人,那些女工便成了我的工友。“世上有朵美丽的花,那是青春吐芳华。”在我看来,每个青年女工都有可爱之处,都值得爱。她们可爱,当然在于她们的美。繁重的工作掩盖不住她们青春的气息,繁重的体力劳动使她们的生命力更加旺盛,她们各美其美,每个人都像一棵春花初绽的花树。不光像这样和她们年龄相仿的男青年被她们所吸引,连那些老矿工也乐得哈哈的,仿佛他们受到青春的感染,也焕发了青春。

然而,女工们作为社会人和时代人,

她们的青春之美和爱情之美,不像自然界那些花树一样自然而然的生发,美的生发过程,受到了不同程度的压制、诋毁和扭曲。进矿之后,她们几乎都被贴上了负面评价标签。有一种标签是生活方面的,标明她们在生活作风方面有过闪失,所谓生活作风,在当时有一个特指,指的是男女之间的生活作风。那些被舆论虐待的女工,日子更不好过,可以说每一天都在受着煎熬。

青春之美、爱情之美,是压制不住的,也是不可战胜的。如同春来时,板结的土地阻挡不住竹笋钻出地面,急风骤雨丝毫不能影响花儿的开放。在顺风顺水时,或许显示出青春的顽强,爱情的坚韧,越是遭遇了挫折,愈发能体现青春的无价之价

值,增加爱情的含金量。这样的青春和爱情,以及女性之美,人性之美,更让人难忘,更值得书写。

在《女工绘》中所写到的这些女工,其原型我跟她们几乎都有交往,有些交往还相当意味深长。写这部小说的好几个月时间里,我似乎又跟她们走到了一起,我们在一个连队(军事化编制)干活,一个食堂吃饭,共同在宣传队里唱歌跳舞,一起去县城的照相馆里照相。她们的一眉一目、一喜一悲、点点滴滴,都呈现在我的记忆里。

她们都奋斗过,挣扎过,可她们后来的命运都不是理想,各有各的不幸。“华春莹”那么心灵,那么富有世俗生活的智慧,刚刚找到如意的对象,却突遇车祸,香消玉殒。曾有人给我介绍过“张丽之”,我没有同意。她勉强嫁给了她的一

刘庆邦

位矿中的同学。退休后,她到外地为孩子看孩子,留丈夫一个人在矿上。偶尔回到矿上,发现丈夫已经死在家里好几天。“杨海平”是那么漂亮天真的女孩子,因流言蜚语老是包围着她,她迟迟找不到对象……自打我从煤矿调走,四十多年过去了,这些女工我都没有再看见过。想起她们来,我连大哭一场的心都有。

让我稍感欣慰的是,因为爱的不灭,我并没有忘记她们,现在,我把她们写出来了。时间是神奇的东西,也是可怕的东西。它给我们送来了春天,也带来了寒冬;它催生了花朵,也让花朵凋谢;它诞生了生命,也会毁灭生命。随着时间的流逝,那些女工会像树叶一样,先是枯萎,再是落在地上,最后化为泥土,不可寻觅。她们遇到了我。我把她们写进书中,

她们就“活”了下来,而且永远是以青春

的姿态存在。

当然,每个女工的命运都不是孤立的,女工与女工有联系,女工与男工有联系,更不可忽略的是,她们每个人的命运都与时代和历史有着紧密的联系。她们的命运里,有着人生的苦辣酸甜,有着人性的丰富和复杂,承载着个体生命起伏跌宕的轨迹,更承载着历史打在她们心灵上深深的烙印。

我写她们的命运,也是写千千万万中国女工乃至中国工人阶级的命运。我唤醒的是一代人的记忆,那代人或许能从中找到自己的身影。往远一点说,我保存的是民族的记忆,历史的记忆。遗忘不可太快,保存记忆是必要的,也是作家的责任所在。我相信,这些经过审美处理的形象化、细节化的记忆,对我们的后人仍有警示意义和认识价值。

继《断层》《红煤》《黑白男女》之后,这是我写的第四部描绘中国矿工生活的长篇小说。一般说来,作家会用所谓“三部曲”来概括和结束某种题材小说的写作,而我却没有停止对煤矿题材小说的写作。粗算了一下,在全世界范围内,把包括左拉、劳伦斯、戈尔巴托夫等作家在内的所写的矿工生活的小说加起来,都不如我一个人写的矿工生活的作品多。

煤矿是我认定的文学富矿,将近半个世纪以来,我一直在这口矿井里开掘,越开越远,越掘越深。据说煤埋藏得越深,杂质就越少,煤质就越纯粹,发热量和光亮度就越高。希望我的这部小说也是这样。

(作者系著名作家)