

上市首日全平台总销量超450万份销售额逾15亿元,Steam玩家好评率超95%——

国产游戏《黑神话:悟空》为何这么火

“原来九九八十一难的第一难是——解压。”游戏下载完后,等待解压缩过程的数百万玩家们心情真是火急火燎。8月20日,业界瞩目的国产单机游戏《黑神话:悟空》终于上市,实力演绎3A大爆款“盛况空前”——截至发稿,《黑神话:悟空》在全球多个游戏平台总销量超过450万份,销售额逾15亿元,Steam平台上好评率超过95%,稳居多个全球周销量榜冠军。

悟空为何在杨戬面前自称“舅舅”?“外甥”杨戬取出一把斧头,又有什么寓意?《黑神话:悟空》里埋着的这些梗,别说外国玩家,部分知识储备不足的中国玩家也未必能说出。游戏里出现的禅宗打坐、道家定身术、陕北说书等中华传统文化元素,大多原汁原味呈现;游戏的英文版里还贴心注释了“中国龙”为Loong,而非英文Dragon。在中央文化和旅游管理干部学院副研究员孙佳山看来,《黑神话:悟空》作为一款面向全球市场的游戏,没有对传统文化作任何猎奇式、片段式呈现的商业妥协,而是构建并呈现出完整的西游世界观,保留了原汁原味的民族风格:“这种专注于中国话语和中国叙事的态度,是新一代游戏开发者更加具备文化自信的真切体现。”

从“一只小猴子” 见证国产游戏的成长

取材于中国古典小说《西游记》的《黑神话:悟空》是一款单机动作冒险游戏,由中国游戏开发商游戏科学于2018年立项,足足历时6年开发完成。游戏上市首日,热度迅速破圈,相关话题在抖音、微博等多个平台榜单上均位居前列;在各大直播平台,头部主播们更是不会错过热度,纷纷开启《黑神话:悟空》直播。同时,这款游戏再次点燃西游IP的热度,B站上众多音乐UP主用各种乐器演奏《云宫迅音》,不少发布已久的《西游记》深度解读视频也获得新的流量。

玩家的游戏体验如何?网友“某梁”的游戏体验可以代表不少人的心声:中式美学音画体验,独此一家别无分号。优美的自然风景、随着光线呈现不同色泽的怪物毛发、炫酷的魔法特效,让玩家感叹:“妥妥的电影大片享受。”战斗中激昂的鼓点、旅行时流水淙淙般的配乐,高品质的游戏配乐让玩家直观感受到中式音乐美学的魅力。

作为一款动作类游戏,既要让玩家对重要的敌方角色产生“敬畏之心”,又要避免因战斗难度太大而“劝退”玩家,如何把控游戏难度是一个精妙而复杂的工程。《黑神话:悟空》花了很大精力对游戏难度



▲ 图片为游戏海报

进行调节,保持了足够的弹性和宽容度,以期让玩家保持良好的游戏体验。游戏科学CEO冯骥很有信心地告诉大家:“如果你以前从没玩过单机动作冒险游戏,那么《黑神话:悟空》非常适合作为你入门的第一款。”

玩家群体因何热爱? 源于多年梦想照进现实

不少游戏圈外的人,被《黑神话:悟空》上市首日的热度“震住了”:为什么这游戏会火到刷屏?其实,用触乐网创始人祝佳音的一句话就可以回答:对游戏玩家来说,单机3A游戏就像是奥运会上的金牌。《黑神话:悟空》表现出的高品质,对于缺乏国产3A大作而耿耿于怀多年的游戏玩家们,终于得以情怀“激情埋单”。

时间回溯到2017年,当年中国游戏工委年度报告显示,中国单机市场规模为1.4亿人民币。游戏科学团队开始意识到,中国单机游戏市场已经成长到可以承载3A级大作。从国外经验来看,开发3A级游戏大作需要的资金量大、时间周期长、技术难点多,但最关键的是还需要一支专业稳定的团队,国外头部游戏公司的开发团队往往达到80—100人的规模。而游戏科学开始《黑神话:悟空》的开发时,初始创作团队只有13个人。所以当2020年《黑神话:悟空》的13分钟高品质演示视频首次出现在世人面前的时候,让国内许多游戏迷感到“头皮发麻”,同时也点燃了国人心中对国产3A级游戏大作的期待之火。这把火在很多人心心里烧了4年之久,直到《黑神话:悟空》上市后爆发。

世上所有的坚持,都是源于热

爱。无论是对游戏玩家还是对游戏科学来说,多年的等待和坚持,都是源于对国产高品质游戏的向往。从冯骥的话可以理解《黑神话:悟空》的创作初衷:“我们热爱游戏,热爱精美的画面,热爱豪爽的战斗和感人的剧情;我们出生在这个国家,热爱这国家的历史传说、文化风俗。”

从游戏到景点 大好河山的创新讲述

许多国外3A级单机游戏大作,深度植入了各国的历史文化元素。例如《刺客信条》系列对中世纪地中海、法国、意大利等国家和地区历史风貌和文化的呈现,《荒野大镖客》对西部牛仔生活的描绘等等,让玩家在不知不觉中接受了异域文化的影响。而《黑神话:悟空》在精美画面和音乐的包裹下,则是中国古典文化元素的一次集中展示。

敌方妖怪先锋出现了,在玩家动手降妖除魔之前,一个硕大的“虎”字率先浮现在屏幕上。游戏中的文化元素十分密集,哪怕一个简简单单的汉字都很有来历,如这个“虎”字取自唐代书法家颜真卿的《清远道士诗》。玩家每次经历新的关卡和怪物时,出现的介绍文字几乎都来自中国书法名帖。而佛、道等中国宗教元素,在游戏中也有大量呈现。例如玩家在旅途中路过的气势恢宏的建筑,包含大量的佛教元素以及中国石雕风格;在战斗的过程中,耳旁时不时传来的佛教禅唱,让中国玩家倍感亲切,也让外国玩家大开“耳”界。

即使对中国本土玩家来说,《黑神话:悟空》也是一次效果显著的文旅结

合宣传范例。游戏在开发时奔赴全国各地扫描历史建筑,经过建模等步骤的技术处理后再上传到游戏中,既节约不少开发时间,也取得了非常好的传播效应。据游戏科学公布的部分取景地列表显示,《黑神话:悟空》在全国范围内选取了36个景点作为游戏背景,其中包括四川的安岳岳山寺、重庆的大足石刻、杭州的灵隐寺、丽水的时思寺等。尤其是山西省的取景地多达27处,如小西天、玉皇庙、铁佛寺等。这些取景地迎来了游戏玩家的热情“反哺”,例如山西文化和旅游厅官方账号此前推出“跟着悟空游山西”系列短视频,仅在抖音平台上就有超过890万播放量。

在国产3A大作人声鼎沸之时,盛赞其创新之余也应当保持冷静客观的头脑。《黑神话:悟空》的故事对我来说有很强的滤镜。”杜梁毫不掩饰自己对这款游戏的“热爱”,也希望它能推动国内的主机游戏市场走向成熟。或许正是“爱之深,责之切”,对于游戏的一些不足之处,杜梁也并不讳言:“从游戏体验来说,还有很大的优化进步空间,比如闪退问题、战斗机制问题、地图指引问题,这些不尽完善的地方,也有待主机游戏创作的工业化水平提升。”

《西游记·第七十四回》有诗云:“山高自有客行路,水深自有渡船人。”再艰难的道路,只要执着前行总能通过。有突飞猛进的制作技术、精益求精的创作态度,辅以千千万万网友的热爱与支持,国产3A这类新型文化产业发展,前路何愁?

□《文汇报》

慧语人生

人生最大的智慧 是读书

□ 黄企生

读书是一个永恒的话题。“数百年旧家无非积德,天下第一好事还是读书。”读书的好处可能多搭千万条,但读书的最大好处是给人带来智慧。

书籍是人类智慧的结晶,智慧是人生的“万能钥匙。”网上有个故事,颠覆了不少人的认知。说的是第三季中国诗词大会中,外卖小哥雷海为,他数十年如一日地钻研诗词,最后以深厚的诗词功底,击败了北大硕士,获得了总冠军。故事给人深刻启迪——如果说,这世界有不同的阶级划分,那么读书就是唯一不受阶级影响可以提升自己等级的方法。

只要书读多了,对某个领域有了深入了解,即使学历不高,在他钻研熟知和擅长的领域,也能优于名牌大学的大学。读书不仅能让人获得成就,而且也能改变人生。

据悉,雷海为一举夺魁后,人生发生了翻天覆地的变化,他获得全球华人国学传播奖,有好多媒体争先恐后采访他,杭州一家诗刊聘请他做编辑,一家旅游公司用百万年薪聘请他,几家国内知名度很高的培训机构也邀请他当老师,他都一一谢绝了!最后选择了一家认为最适合自己的,古诗词教材当教研老师。

读书是用最低的成本,去培养一个人的眼界和格局,让人对这个世界的认知,这个社会和自己的人生有更多清醒和认知。

正如乔治·马丁在《权力的世界》中所说:“不读书的人,天和地都是狭小的,充其量只能活上一辈子;而多读书的人,天和地都是广阔的,他能活上三辈子——过去—现在—未来!”

读书让人可以经历千种人生。就像每个人眼中,都有不同的世界,每一本书,都是通往不同世界的大门。因为,那些自己无法参与的世界、经历的人生,唯有通过书籍,才能让你一一体会和找到答案。

人没有知识,就缺乏智慧,没有智慧,人生舞台上就很难成为主角,充其量也只能跑个“龙套”,敲敲“边鼓”。腹有诗书气自华,一个人要改变气质和命运,可能没有比读书最好的方式了。

有人说:“这个世界上唯一一只进不出的,只有知识与学识。”那些读过的书,很多都可能忘记了,但它其实早就已经融进你的灵魂,沉淀成智慧和情感,只要有一个触动点,就会喷薄而出,这才是一个人最大的底气。

因为它往往牵引和决定你成为怎样的人,拥有怎样的工作,过上怎样的生活;决定你能否站在更高的层次,以更宽广的视野,去认识看待世界,认识更好的自己。

书籍不仅是人类的精神灵魂,也是不可缺少的精神食粮,丰盈的内心、高尚的品格,只能靠知识去滋润和培塑,心空了再多的金钱也填补不了。“心富裕”是最低成本的高贵,通过读书得到智慧这把“万能钥匙”,才能打开生活中的每一扇门,才能使自己的人生不会虚度。

“书山有路勤为径,学海无涯苦作舟。”读书如行船,知识如海洋里的一叶扁舟荡漾。

学无止境,只有努力追求学习的人,才能跟上时代的步伐,才会在人生道路上牵手成功、创造奇迹。

崇明:长江禁捕工作打开新局面

(上接1版)据统计,自专线接入以来,指挥中心共调度处置各类涉渔预警信息近150条,其中行政立案5起。特别是2023年2月下旬,通过系统预警,渔政部门会同公安、乡镇排摸并驱赶滞留在奚家港内的16艘外地海洋渔船和4艘摩托艇,执法更加高效精准,处置举措更为有力。

织密联防联控网

要推动长江十年禁渔和生态保护工作取得成效,必须建立起各方深度参与、高效联动的常态化工作机制。为此,由崇明区禁捕办牵头统筹,全区各部门、乡镇加快融入禁捕工作格局。

区禁捕办积极创新执法协作机制,制定印发了崇明区长江禁捕管理工作要点,依托“河长制”“网格中心”等平台,对全区港口、滩涂、河道进行网格化划分,采取划片包干、定人定岗、定位定点的方式,落实到乡镇或部门的具体管理单元22个。各乡镇、部门依此组建禁渔巡查队伍,落实常态化属地管理。

当前,全区已组建起23支长江禁渔巡查队伍,包含107名网格员。网格员通过专业技能培训,负责日常巡护周边河岸边线,开展非法捕捞证据收集、临时处置等工作。同时,针对网格化工作发现的涉渔案情和线索,崇明农业、公安、市场监管等部门在区渔政指挥中心协调下紧密联动,以有

力举措整治“三无”船舶、打击非法捕捞,加强市场监管,从而在全社会营造“水上不捕、市场不卖、餐馆不做”的良好氛围。由此,一张联防联控网已经织密。

打造长江禁捕典型

2024年开年之际,农业农村部发布消息,指出长江十年禁渔已取得重要阶段性成效。当前,随着长江十年禁渔任务从“三年强基础、顶得住”向“十年练内功、稳得住”的新阶段转变,崇明思想不松、目标不变,继续加强统筹协调,充分发挥新工作机制、新技术手段、新组织架构的工作效能,切实守牢长江禁捕工作防线,助推长江崇明段生态恢复工作不断取得新成效。

当前,崇明区渔政指挥中心建成

投入刚满一年,已同市级长江禁渔智能管控系统深度融合。区级长江禁捕智能管控系统已接入区域运中心,实现信息共享,未来还将对接到各乡镇城运中心,实现涉渔问题的基层管控、高效处置。

与此同时,网格化监管工作同禁捕智能管控系统之间,已形成“1+1>2”的联动效应,通过“人防+技防”“数字+机制”的监管手段,实现信息处置闭环,做到“消未起之患,治未病之疾”,实现365全天候、无缝隙监管。

未来,崇明将持续发挥渔政指挥中心作用,落实好长江禁捕智能化网格化监管工作,加强源头管控、执法监管和技术支撑;进一步汇聚合力,强化长江禁捕的协调联动、协同发力,打好长江禁捕“组合拳”,努力把长江禁捕工作打造成为崇明实践习近平生态文明思想的生动案例和示范典型。