

聚焦青年·国风系列之国游篇

每个年轻人都有自己的精神家园和虚拟人生。而游戏正好是放飞天马行空灵魂的理想居所之一。

今天玩家们会发现游戏题材愈加丰富,中国元素愈加鲜明,有的宛如时尚宝典,有的让人梦回唐宋,重塑河山,改写传奇,共先贤煮酒,穿时空折花。

国风游戏的崛起,离不开游戏策划者。本文中,他们的名字均为化名。名字背后,是一群80后、90后青年。游戏在创意、情节、画面、感官及各种细微之处的点滴进步,皆是他们与同伴智慧与汗水的结晶。

在人们刻板印象中只会与数字、程序和运算打交道的年轻人,却带着理性又浪漫的激情,恢宏又细腻的匠心,把经典写进现实,将审美融入科技。他们把对文化的遵从当作最重要的事情看待,正如《三国志·战略版》游戏策划、90后青年小舸所说:“我的愿望是我们策划设计的游戏,能够展翅翱翔在数字技术的天空,一只翅膀携着传统文化的风云,一只翅膀激荡着做出中国版权优秀游戏的理想。”

这些年轻的策划者出生之时,中国的游戏市场还被国外游戏牢牢占据;他们成人并进入这个领域时,国产游戏已抓住机遇打破僵局,迅猛发展。当前,国产游戏刮起的传统文化风潮比任何一个时期都澎湃汹涌,这场风潮正是他们与同道的奋斗者共同谱写的旧曲新声。



观察者

技术浸润中国风 国风滋养游戏人

王薇

中国悠久的历史、灿烂的文化持久地滋养着游戏人。中国游戏行业自创业之始就带有国风的基因,中国游戏从业者也无不在中国传统文化中汲取养分。



王薇,游戏行业报道者、资深游戏玩家,在游戏新闻领域耕耘13年,致力于研究游戏产业的发展。目前供职于关注游戏、动漫等文创行业的媒体《有饭研究》。

1995年,26岁的姚壮宪把自己的情感经历写进单机角色扮演游戏《仙剑奇侠传》;1997年,33岁的求伯君做出金山软件的第一款游戏《剑侠情缘》,成就了国产游戏里名声响亮的游戏研发工作室“西山居”;1999年,29岁的蔡明宏在《轩辕剑三:云和山的彼端》里,用一位欧洲人的视角探寻大唐强盛的秘密。这“三剑”分别从仙侠、武侠和中国历史中取材,造就了从那个时代一直延续至今的三个知名品牌。

2000年左右的网络游戏时代,台湾地区率先推出《网络三国》;网易的创始人丁磊在2002年推出自主研发的第一款游戏《大话西游2》,以“三国”“西游”为代表的国风文化,在这个时代,仍然是网游的首选题材。

当下,在全世界网络游戏特别是移动游戏领域里,拔得头筹的中国游戏,在运用“中国风”方面继续开辟着新的境界;在国内推出和运营的游戏,研发团队们尝试把游戏中现代的、数字化的、更强大代入感的叙事方式,与故宫等实体化场景做结合。那些普通玩家认为距离自己生活很远的文物,生动地呈现在眼前;中国的审美和文化韵味,自然地流露于细节、释放于感官。

过去,中国自主研发的游戏在“出海”的进程中,曾为了适应外国人的喜好和接受度,题材上大量汲取西方文化。近年来情况发生了巨大改变——中国风开始风靡海外。除了传统的三国、西游,仙侠也成了外国游戏领域研究的对象。有一款由90后团队研发的修仙游戏在国外上线后,虽没有英文版,却引发了外国玩家自发寻求“炼丹”“元婴”等语汇英汉互译的风潮。

新突破、新发展的背后,是日渐强盛的国家和自信的民族。中国经济的高速发展,国家综合实力的迅速提升,大大增强了外国人对中国文化的好奇与喜爱,他们更加主动地了解中国、亲近中华文化。中国青年群体对自己国人身份的强烈认同,让他们对追寻中华文化有了更大的需求,他们是游戏最直接的受众,同时年轻的游戏行业从业者是他们中的一分子。

年轻的我国网络游戏行业从单机时代至今,不到30年。虽然我们的网游收入在全球已位居前列,但世界上仍有一些声音在质疑我们的游戏品质,甚至质疑国产游戏整体的创新能力。作为“青年”的中国游戏行业,依然在不断进化,仍有高峰待攀登,仍有任务要担负。

如何才能让国产游戏与其他国家的游戏产品区别开来,实现特色发展、错位发展?“国风”,就是一个好的答案。它催促着中国游戏人怀揣理想,吸收文化、提高审美、磨炼技能,努力创造令世界信服、欣赏、青睐的好作品,让游戏本身不只在商品的价值留存于世,更以文化价值传播于世。

微调查

青年说与光明日报微博联合发布调查

国风游戏拿什么“出圈”

共377人参与,数据截至3月22日16时



图片说明: ①手游中采用京剧等国风元素设计的人物造型。②国风手游《新笑傲江湖》中的国风风景素材图。受访者供图

本期采编团队:彭景晖、龚亮、李丹阳、安胜蓝、李睿宸、杨桐彤

1 古风图景的构架,文化观念的回归

“我把我的工作浓缩为6个字:合理性的自洽。”参与游戏策划工作10年后,国游《逆水寒》的资深主管、85后青年小文对国风游戏秉持着这样的观点:“简单地说,就是去实现并检查游戏世界里出现事物的合理性,使玩家在虚拟世界的探索与现实生活中的认识、观念和思维习惯相协调。”

这样的工作,耗费着策划者们的很多精力和心血。《逆水寒》打造的是北宋的市井环境,小文和团队做了大量研究,在《宋史》《东京梦华录》《武林旧事》等古籍中检索资料,并将各种元素融入游戏中的室内陈设、衣食住行,来保证游戏情境符合北宋生活的习俗,同时唤醒和激励当代人追溯文化习俗的情感需求。“游戏中过年的时候,我们设计了

“打春牛”和“女子相扑”等环节,这些已经失传的民俗,玩家感到很新奇也很喜欢。”小文介绍,很多海外玩家被国风魅力感染,逆着时差来玩这款游戏。游戏中运筹帷幄的智慧,纵横捭阖的谋略,是中华民族热爱和处理问题的方式。国产游戏中常见的“师徒关系”,在外国游戏中几乎没有。“暴力和刺激,不是我们的价值取向。”小文说。

“积淀于传统文化的设计有历史打磨的美感,也有一定的真实性,不管是美术表现还是观念呈现,都能帮助我们架构一个相对真实的虚拟世界。”手游《神雕侠侣2》游戏策划、90后青年“念北怀南”大学所学的专业是文学,在剧情策划中注重人文思想的融入,他认为,深邃的中华文化元素的浸润,能够给予国内

用户足够的熟悉感和亲近感,也会吸引国外的用户。文化的认同与碰撞,会增强用户的代入感。

“中国的文学作品强调人的成长和主观能动性。我们将这种文化氛围和特性映射到游戏的核心设计理念中。”在手游《新笑傲江湖》副主策、85后青年寒星看来,国产的国风



游戏注重“成长感”,笔路蓝缕一路成长,与传统文化中注重敢为人先、艰苦奋斗的品质有关。

为了合理性的自洽,文化观念的回归,策划者们上下求索,在浩如烟海的传统文化中筛选、甄别、去粗取精,选取符合当代人所需溯源传承的理念和正能量的情节故事,来组织游戏的叙事。寒星说,比如《新笑傲江湖》手游的剧情,多数能体现中国传统故事中的忠、孝、义。

后青年小治也是个爱跑博物馆、爱与专家学者交流的策划者。他说:“要还原千年前的中国风貌,难度主要在考据与原创作上。仅仅参考文字资料,很多东西的形制是无法了解清楚的。”于是,他和团队既跑博物馆,也系统整理宋元绘画,从画中找到依据和参考。

完成考据和设计之后,难点就在于从零开始制作。“西方游戏行业创立时间早,行业积累比较深。例如城堡、武器、铠甲、房屋等很多游戏元素,他们有现成的通用设计组件可以使用。”小治说,“而我们完全从零开始一点点做,即使走弯路也必须尝试,为未来发展积累宝贵经验。”

增多;产品内容里,如场景建模、角色模型、时装等模块的设计上,对传统文化元素的借鉴在增多。”让“念北怀南”欣喜的是,很多游戏走到线下,与传统文化活动牵手联动。他介绍,《神雕侠侣2》手游开展了与国家重点京剧团北京京剧院以及广西龙州县独具壮族特色的天琴文化的联动,得到更多人的关注。

“我这个普通的策划人往上走,是主策划人;再往上走,还有制作人……”小治的个人发展,还有很长的“升级打怪”的路要走,他身处的游戏行业也面临着日趋激烈的竞争。但这位“已经初步实现儿时梦想”的年轻人壮志满怀。他感恩于游戏界前辈开拓路上留下的丰厚财产,也振奋于同辈青年人的接续努力。

最终我们选择了原创人物,依托唐朝背景设计全新的职业、人物形象和背景故事。在我们看来,国风游戏是对传统文化的一种艺术加工,既然是二次创作,就要有边界、有原则。毫无克制地演绎历史名人,只会损害大家的文化记忆和情感认同。看上去是走捷径,实际上是破坏了这片创作蓝海。

选择原创的《长安百万贯》项目,已酝酿了2年。假如在现有主流玩法中选一款进行所谓的“国风包装”,制作周期只需3~6个月,只要噱头做足,收益就可能比较可观。但这不是我们的选择。所以做国风游戏,也是考验制作者初心的。曾经,以西方神话故事为背景的游戏占了半边天,而现在,蕴含我国传统文化和价值观念的国风游戏将迎来高光时刻。怎样立足国内玩家对中华文化的情感联系,创作优质的游戏,同时不破坏这种情感联系,唤起玩家尤其是“网生代”对文化的记忆和热情,应该是作为游戏制作者在商业之外的追求。(本报记者李丹阳采访整理)

2 苦于文化,更甜于文化

《三国志·战略版》在策划阶段时,“火攻”情节的设计曾陷入瓶颈。名著《三国演义》中火烧连营的描述场面宏大,游戏如何精细的呈现这样的场景是用户获得真实体验的关键。策划团队设计了几个方案却始终不满意。

小舸回忆,那时团队成员们几天几夜为一个细节处理绞尽脑汁,大家翻阅典籍、观看影视资料,苦苦寻找灵感和依据。翻遍了《孙子兵法》《三国演义》等典籍后有人想到,古人作战讲究天时地利人和,天气、风向等因素是影响战争胜负的一个

重要的关键因素。“把点火和风向作关联设计吧,这在历史策略类游戏中还没有先例!”上古的智慧在今天重新擦亮,他们不仅在“火攻”问题上破了题,还找到了“风向”这一创新点。

“几千名玩家在200万格的巨型地图上驰骋,我们对地形、建筑、人物和事件的策划设计难度可想而知。”小舸说,策划团队正是基于对历史文化的挖掘,将《中国历史地图集》《三国志》等典籍与攻守战略研究等典籍拂去历史的烟尘,把光芒折射进字节和程序,造出万千幻境。一个细节一个动作或许只是须臾一瞬,却在游戏的每一处可窥天涯风韵,品读历史味道。

据《2020年中国游戏产业报告》,2020年,我国自主研发游戏国内市场实际销售收入达到2401.9亿元,同比增长26.7%;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多款游戏用户,用户超过3亿人,是中国游戏市场不可忽视的一部分。

20多年的持续发展,是一拨又一拨游戏策划者、设计者精益求精、力求进步的结果。“对传统文化的回归与演绎仍在持续。题材和风格上,与传统文化相关的游戏在不断

3 行业机遇安放职业理想

受访的游戏策划人,无一例外都在少年时代就对游戏产生了浓厚兴趣,并在大学期间开始谋划将来的游戏策划工作。

“《跑跑卡丁车》《奇迹》《传奇》……小时候接触到的游戏,几乎都是外国的。连取材于中国历史故事的单机游戏《三国志》,都是日本的。”小舸说,“我从小时候就有这样的梦想,我们一定要有拿得出手的国产游戏。”

时至20世纪90年代末,国外游戏公司在单机、PC端游戏方面始终处于领先地位,在技术、经验方面,都令那时的国产游戏设计者

望尘莫及。

起步晚,基础薄弱,但凭借20多年的主动学习、迎头赶上,国产游戏融合本土文化绽放异彩,让游戏市场的格局天翻地覆:“国产游戏目前已经基本形成了占领国内市场、强力辐射东南亚市场、反向输出至日韩北美市场的态势。”小文说。

在“跑跑卡丁车”“创造有趣游戏世界”的寒星认为:“虽然整体上还存在良莠不齐的情况,但国产游戏无论是类型、工艺还是制作理念都相对成熟,头部企业已经建立起了比较完备的产业链。总体来说,国产游戏已经呈现工业化趋势,可

扎实考据,只为还原真实的唐风宋韵

□ 十字星工作室策划团队

如果说5年前国风题材的国产手游还凤毛麟角,那么现在已蔚然成风。三国历史、唐风宋韵、山海志怪……传统文化在游戏里演绎,诞生了不少口碑好、热度高的作品。因此,当瞄准国风这一母题来创作模拟经营类手游时,我们曾问自己,怎样才能脱颖而出?

大家达成的共识是,要做真正的原创。现在有不少玩家都在诟病国产手游的一个问题:换汤不换药。玩家发现不少所谓“国风游戏”只堆砌古风元素,改了改画面和立绘,核心玩法却大同小异。在我们看来,古风古韵不能只停留在视觉表层,而要由里至外地、融入核心玩法、观念设定、叙事风格和视觉审美中。例如《长安百万贯》游戏的主题是

“在唐朝经商”,我们坚持地图完全原创,在考据了200多个唐代州府后,依据真实历史复原了游戏地图;为还原丝绸之路的故事,商品、职业、贸易方式等设定都依据历史资料重新改编,而非沿用惯用的形式。我们希望玩家能在游戏中体验高还原度的唐朝风土人情,可以从蒲州买来柿油,运到洛阳卖给等着做饅饅的商贩,再用挣来的钱买点正值花期的牡丹,运到邓州卖给想要点缀自家书房的夫人……这都是历史上一个唐朝商贩可能遇到的真实事件。

为了游戏的严谨性,我们安排专人进行历史考据。我们想为游戏中的唐朝城市设置不同的特产,于是调研工作成为一项大工程。举个例子,唐代历史上有种叫饅饅的食物,其制作方式现已失传,一些学者经过考据说

它类似抓饭,而时间近些的论文则倾向于它是面食饼类。到底是饭还是饼?各执一词的策划人分头寻找证据。还原烧尾宴的当代厨师倾向是抓饭,研究唐宋饮食的学者倾向是烤派,敦煌文书里有购买白面做饅饅的记录……最终,我们依据《卢氏杂说》中“形粗大”的描述,决定以类似卷饼的形态绘制它。小小的饅饅,耗费了不少时间和精力,但既然想打“国风牌”,我们就得经得起推敲,对得起文化。

坚持原创,不仅是国风元素真正融入游戏、助益游戏的唯一途径,也是设计者对传统文化负责的应有态度。在设计游戏角色时,也曾有讨巧的选项摆在面前——直接改编历史人物。他们认知度高,能节省玩家熟悉角色的成本,而且具有天然的亲和力。但

青年游戏策划者的虚拟世界与现实奋斗

本报记者 彭景晖 本报通讯员 赵家润

青春之我



图为作者策划的游戏角色。北京十字星工作室成立于2013年,是一家以脚本和文案为基础,以漫画、游戏创作为载体,服务动漫、游戏开发行业的内容供应商。代表游戏作品有《螺旋圆舞曲》《半盏复古行》等,团队平均年龄25岁。