



从无到有、由弱到强,探索未来、破圈出海

回顾:中国游戏30年变迁



终于要做中国城了



国产游戏人必须拿出真功夫



《原神》中以中国元素为主的璃月港(左上),其余均为《中国游戏纪事》视频截图

产业解读

随着科技飞速发展和人们生活水平的提高,游戏已经从一种娱乐方式逐渐转变为一个庞大、重要的产业。从“红白机”到如今中国游戏佳作出海,你对中国游戏的记忆都有哪些?中国游戏30载,经历了哪些重要阶段,又有哪些值得被铭记的重要时刻?现代快报记者结合近期播出的系列纪录片《中国游戏纪事》,带你一起回顾。累计时长106分钟,40多家厂商、60多位嘉宾出镜……近日,由中国音像与数字出版协会出品、央视纪录国际有限公司承制的纪录片《中国游戏纪事》(下称“纪录片”)完播。该系列共三集,真实反映了中国游戏行业历经萌芽、成长乃至破圈的不同发展阶段。

现代快报+记者 申阳

萌芽之路 蛮荒岁月中艰难起步

游戏被人们称作“第九艺术”,它是计算机的前沿应用,更是一些人的民族自尊心。在蛮荒岁月里,中国游戏人筚路蓝缕,日夜兼程。

从上世纪80年代末到90年代初,彼时的中国游戏才刚刚萌芽,随着改革开放和计算机技术逐步普及,街机游戏厅、任天堂开办的游戏主机(红白机)、电脑等纷纷进入中国市场。那时,流行于中国玩家之间的游戏《星际争霸》《红色警戒》《帝国时代》……几乎都是国外产品。海外游戏公司在国内厮杀时,中国游戏仍迟迟未被玩家看见。

纪录片中一组画面让人印象深刻,当30年前一位玩家在接受采访被问“为什么不玩国产游戏”时,只能说道:“我没见过。”

那时,中国游戏人想要做一款游戏,可以说比登天还难,游戏人才紧缺,游戏开发经验不足,也无可利用的游戏引擎,盗版问题还困扰着游戏从业者。

即便如此,时代的困境还是压不住追梦的中国游戏人。1994年,游戏制作人杨南征将中国象棋游戏结合现代电子游戏,与北京金盘电子有限公司一道,推出大陆第一款自主研发游戏《神鹰突击队》。因此,1994年也被称为中国游戏元年。

金山软件创始人求伯君也被称为“中国第一程序员”,他在上世纪90年代就看到了游戏的潜力。当时在中关村创业的求伯君诞生了游戏创作的想法,经过几年研发,1996年,成功开发出第一款国产商业游戏《中关村启示录》。

《仙剑奇侠传》制作人姚壮宪在纪录片中出镜,他表示:“当时根本没有几家敢投入自研国产游

戏,因为市场看起来很小,盗版是铺天盖地的。”《大富翁2》获得成功,他才敢于向大宇这家公司提出组建团队,自研《仙剑奇侠传》。随着计算机软硬件技术的提升,《仙剑奇侠传》《轩辕剑》《剑侠情缘》等蕴含中国传统文化的古风武侠RPG(角色扮演游戏),逐渐获得市场和玩家的认可。

尽管彼时海外游戏领先一大截,但中国最早一批游戏人的坚持和探索,为中国游戏的本土自主研发和走向全球,打下了坚实的基础。

成长之路 坚守国人文化绿洲

千禧年的IT业险象环生,却是中国网民梦开始的地方。伴随着互联网技术的不断发展和普及,21世纪中国游戏产业逐步走向成熟,网络游戏成为中国游戏市场的主流。2000年,互联网泡沫破灭,网易创始人丁磊在纪录片中回忆:“2000年10月,纳斯达克在我的印象中已经掉了一半了,基本上破灭了。”那时,很多互联网从业者都在寻找商业模式。

2000年,网游《万王之王》的出现,似乎表明中国游戏正式踏入网游时代。而此时,一些公司把关注点聚焦在网络游戏这样一种全新的休闲娱乐方式上。2001年,盛大获得了网游《传奇II》在中国的独家代理权。《传奇》在当初电脑还不普及的年代,在线人数曾一路突破70万。不过,盛大游戏原董事长谭群钊在纪录片中坦言:“代理运营《热血传奇》前一个月,基本资金链已经断了。”

几乎同时,另一家互联网公司网易,则走上自研中文网游之路,并在之后推出《大话西游》系列和《梦幻西游》等。纪录片中提到,网易同样背水一战:“当时网易都快被摘牌了,是老板(丁磊)

力排众议,顶住董事会的压力,把《大话西游2》坚持开发下来。”最终,《大话西游2》从强敌环伺的游戏市场中脱颖而出,开创了国风网游江湖新天地。

之后,更多互联网厂商如金山、腾讯也加入了网游之中,游戏给当时处于颓势的中国互联网行业注入了一股澎湃动力。一些厂商探索出网游点卡销售的模式,很好地解决了单机游戏付费盗版问题;网游《征途》则开创免费+内购的方式,拓宽了游戏的商业模式。游戏游玩免费这样一个模式,更是沿用至今。

破圈之路 佳作出海传承中华文化

掌上世界,有简单的快乐,也上演着勇气和智慧的角逐。早期手游依托社交网络,让玩家享受到一较高下的乐趣。在微信朋友圈,分享《全民飞机大战》和《天天爱消除》的战绩,一时间成了每个玩家最开心的时刻。那时,一些火爆全网的休闲类手游,能够很好地满足玩家需求,在碎片化时间里收获一份快乐。

上海米哈游网络科技股份有限公司总裁刘伟回忆称,当时有从硅谷回来的学长讲述美国智能终端快速发展的状况,自己也在开发者论坛经常关注到,有月流水百万人民币或千万美金的游戏出现。“那时候感到一个激动人心的移动互联网时代,可能就要来临了。”

莉莉丝联合创始人张昊在纪录片中回忆:“我们开创了一个新的品类叫动作卡牌,独创手机平台上的一种全新操作方式,叫点击放大招。”此前,虽然莉莉丝的手游处女作只获得300元收入,但2013年推出的《刀塔传奇》(现《小冰冰传奇》),却做到了两个亿的流水。

2014年,中国初步完成3G向4G的转型,手游开发者意识到,多

人在线竞技游戏已经具备硬件基础。2015年,MOBA(多人在线战术竞技)手游《王者荣耀》上线,刷新了大家对手游表现力的认知,手游市场潜力彻底释放。

“随着中国在移动网络方面的发展,中国的手机游戏迅速崛起。移动网络的发展、4G技术大规模应用,培养了基础的技术环境。”腾讯集团高级副总裁马晓轶在纪录片中表示。游戏的发展对硬件提出了需求,也不断推动硬件厂商开发出新一代产品。围绕《英雄联盟》等电竞游戏,产生大量全球级电竞赛事和职业俱乐部,电竞发展逐渐走向体系化、产业化、职业化方向。

以《英雄联盟》为代表的竞技游戏出现,叠加直播和手游崛起,为电竞体育化的快速发展按下了加速键。近些年,中国电竞产业发展愈发成熟,进入常态化阶段。如腾讯《王者荣耀》和《和平精英》等爆款,更是将移动电竞赛事当做主要运营手法,走向公众视野。

2020年9月,《原神》作为一款开放世界游戏开启了全球公测,次月就在全球范围内收获1亿注册用户。2021年获得了TGA最佳手游大奖之后,《原神》首次实现了中国游戏的国家奖项大满贯。现如今,多元化、精品化的中国游戏市场,正在成为中国软实力的闪耀名片,从国民级游戏《王者荣耀》到《原神》等游戏走向全球,中国游戏成为全球游戏市场发展的重要力量,并扮演中国文化出海的生力军。

从元宇宙到超级数字场景,游戏的定义正在被持续拓宽,属于游戏人的展会ChinaJoy也成为世界了解中国人创造美好生活的重要窗口。游戏产业更向环保、医疗、公益等多个领域不断拓宽边界,赋能共生。

时至今日,很多人依旧在探寻游戏的本质,而回望中国游戏30年,中国游戏人用他们的作品正不断书写着答案。

资讯速递

《中华优秀传统文化在游戏领域应用与发展调研报告》等六项报告讨论会召开

11月22日,中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会在京组织召开《中华优秀传统文化在游戏领域应用与发展调研报告》《游戏企业科技创新发展调研报告》《2023年游戏企业公益活动调研报告》《游戏IP的动画影视衍生作品开发》《中国云游戏产业发展报告》《2023电竞酒店研究报告》六项报告讨论会。

其中,《中华优秀传统文化在游戏领域应用与发展调研报告》深入调研了我国游戏企业在应用与发展中华优秀传统文化方面的现状与趋势,搜集分析有关数据和典型案例。

报告可以帮助行业明确传统文化与科技创新在游戏中的应用发展方向,在企业提供公益活动正向案例等方面起到积极的引导作用,提升游戏行业产品质量的同时推动游戏产业健康发展。

音数协游戏工委

字节跳动 大规模收缩游戏业务

据悉,字节跳动旗下游戏业务朝夕光年将进行大规模业务收缩——对已上线且表现良好的游戏,会在保证运营情况下寻求剥离。还未上线项目,除少量创新项目及核心技术项目外,均会关停。朝夕光年面临的是与PICO类似的调整,即裁撤中台及发行部门,只留研发维护线上产品,且维护也是一时的。

朝夕光年方面表示,确实会有业务方向和组织调整,将更加聚焦部分创新型游戏及相关技术的探索。但同时,也会做好已上线产品的持续运营,充分保障玩家的权益。

游戏陀螺

《王者荣耀》 蝉联10月全球手游收入榜

11月, Sensor Tower公布了10月全球热门移动游戏收入榜单。榜单数据显示,10月腾讯《王者荣耀》在2.2亿美元,蝉联全球手游畅销榜冠军。腾讯《PUBG Mobile》以1.37亿美元的收入位列榜单第2名。收入榜前五另外三款游戏分别为Dream Games《Royal Match》、米哈游《崩坏:星穹铁道》和Scopely《Monopoly GO!》。2023年10月,全球手游玩家在App Store和Google Play付费62亿美元,同比增长2%。美国依然是全球移动游戏收入最高的市场,贡献了18亿美元,占全球总收入的29.8%。中国iOS市场排名第2,占20.1%;日本市场排名第3,占14.7%。

游戏葡萄

抖音 更新小游戏软著准入规范

日前,抖音最新发布《小游戏软著准入规范更新》,为保障平台资质合规性与开发者合法权益,自2023年11月22日起平台更新小游戏准入和发布所需提交的计算机软件著作权登记证书资质要求。

更新后的规范要求软著使用唯一性,即同一软著仅支持一款小游戏于平台在线运营,已在线小游戏所使用的软著不得被其他小游戏再次使用上传。已上线游戏应在12月20日前视实际情况更新软著,确保所运营游戏软著的唯一性,避免影响小游戏正常运营。

新浪