



## 产业解读

近日,为了宣传《宝可梦》新游戏上线,腾格尔献唱了一曲《目标是宝可梦大师》,很快便引爆了网络,唤醒了不少80后、90后的童年回忆。如今,像《宝可梦》这样的知名游戏发售时,玩家们对其有中文翻译、有本地化宣发已感到习以为常。但在曾经,游戏自带官方中文曾一度被视为是种奢望。就在十年前,为了玩到中文版的《宝可梦》游戏,国内玩家曾向游戏公司提出要求。

十年间,从“求中文”,到外国游戏公司主动来华开展各类“接地气”的宣传,其背后是中国游戏市场茁壮成长的缩影,更是中国游戏产业健康发展的有力证明。

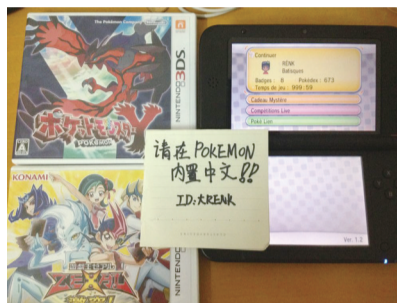
现代快报/现代+记者 邱骅悦

## 《宝可梦》十年之变

# 从玩家“求中文”到腾格尔献唱中文主题曲



参与者绘制的图片



玩家晒出自己的正版游戏



腾格尔献唱《宝可梦》中文主题曲



引进国内的《宝可梦》动画



1997年播出的《宝可梦》动画

### 《宝可梦》新作国行上线,腾格尔献唱引爆网络

“我收服宝可梦了!”

10月25日,为了宣传在国行Nintendo Switch 上线的最新两款宝可梦游戏《宝可梦 走吧! 皮卡丘》和《宝可梦 走吧! 伊布》,Pokémon官方邀请著名草原派歌唱家腾格尔演唱主题曲《目标是宝可梦大师》,文章开头的歌词便源自这首歌曲。

在1997年,同样伴随着《目标是宝可梦大师》这首主题曲,在动画片《宝可

梦》中,来自真新镇的小智带着皮卡丘踏上了旅途。在1998年,这部动画片正式以《宠物小精灵》的名字(也译作神奇宝贝、口袋妖怪等,后因商标被抢注等原因正式更名为“宝可梦”)引入中国大陆地区,并由辽宁人民艺术剧院进行了普通话配音,一经播出便火遍了大江南北,成为无数80后、90后的童年共同回忆。

时至今日,当这句经典歌词由腾格

尔用粗犷的歌喉唱出的时候,其中的反差感让不少80后、90后不由得会心一笑。歌曲发布当天便登上B站“全站排行榜”第6名,截至目前播放量已达95万。

看到如今《宝可梦》游戏不但在国内的正规游戏市场中选购,还有着各种各样“接地气”的宣传工作,很多老玩家感慨万千。因为就在十年前,别说本地化宣发工作,连游戏中有中文都是很多玩家连续多年的奢望。

### 迟迟未被正式引进,玩家曾联合“求中文”

时间回到2014年7月。彼时宝可梦最新款游戏《宝可梦 X/Y》已发售半年有余,为了迎合全球玩家的喜爱,这款游戏支持了7种语言,包括英语、法语、意大利语等,但偏偏没有中文,这令很多国内的宝可梦粉丝非常受伤。

虽然《宝可梦》动画早在20世纪末就已进入国内,但《宝可梦》游戏迟迟未被正式引进,官方中文版也更加无从谈起,但大部分玩家们都盼望着,有朝一日能看到“官方中文”的出现。

在7月30日,一位ID为kou-tian1xiaotu(以下简称KT)的网友突然在百度“口袋妖怪贴吧”发帖提议说,“宝可梦世锦赛”将在8月15日于美国华盛顿举行,届时会举办开发者会面互动的环节,而《宝可梦》系列的制作人石原恒和、增田顺一也会到场与粉丝们互动。KT正好在当地工作,他希望借此机会,向两位制作人求“中文版”,希望国

内的玩家们联合起来,向开发者们展示在中国同样有着众多《宝可梦》游戏爱好者、正版支持者。

对此,一些玩家保持观望的态度,有些玩家还表示,已经习惯了“汉化组”提供的翻译,但更多的玩家响应了号召。在短短十多天的时间里,求“中文版”活动在贴吧、微博等社交媒体中收到了广泛的支持,大量的玩家、爱好者、画家乃至视频制作者都参与到其中。

参与者们不但制作四种语言版本的纸质请愿书,还建立了专门的网页,并通过绘制精美的图画,制作视频等方式向Pokémon官方“喊话”。此外,《宝可梦》系列的老粉丝们还纷纷拍下了自己通过海外正版途径购买的游戏机、游戏卡带,以此展示自己对正版游戏的支持。

值得注意的是,在网页中,参与者们还附上了《2014年中国游戏产业报告》,“政府部门加大游戏版权保护力度”“提

高游戏审批效率”等新闻报道的链接。

最终,在玩家、志愿者的互相支持和帮助下,KT顺利地将来“中文版”意愿书递交到了两位《宝可梦》制作人的手中,两位制作人对此颇为触动,他们郑重表示会认真阅读,并浏览网页的内容。

很快,Pokémon官方通过媒体也作出了回应:“华语圈粉丝的热情实在令人感动,我们要仔细探讨中文化的可能性。”

两年后,在2016年2月,石原恒和正式公布宝可梦系列最新作《宝可梦 太阳/月亮》,该游戏在原有的七种语言的基础上增加两种语言,分别是简体中文与繁体中文。

今天我们依然能够打开当年的网页,只见参与人数停留在29762这个数字上。

而在网页中最显眼的位置上写着:“梦想实现了!”

### 从“求中文”到游戏出海,是中国游戏市场的华丽转身

2022年,来自真新镇的小智也实现了自己的梦想。随着《宝可梦:旅途》第132集的播出,小智在宝可梦世锦赛八大师之战中最终胜出,夺得世界冠军。时隔二十多年,这个当初带着皮卡丘初出茅庐的新人,终于成为宝可梦大师。

二十多年过去,中国游戏市场也完成了华丽转身。随着相关政策、法规的不断出台,政府和企业携手并进,在游戏版权保护、未成年人保护和游戏审核效率等多个方面取得了显著进步。

根据《2023年中国游戏产业报告》,2023年,国内游戏市场实际销售收入3029.64亿元,首次突破3000亿元关口;用户规模6.68亿人,为历史新高点。市场收入和用户规模的双高点,无疑是中

国游戏产业稳健前行的坚实佐证。

而在今年8月,首款国产3A买断制单机游戏《黑神话:悟空》诞生后,更是在一个月内突破了两千万份的销量。如此投资巨大,研发长久的高质量国产游戏能够诞生,还能有如此众多玩家为它创造“销量奇迹”,这更是中国游戏市场已彻底撕掉原先“盗版猖獗”的标签,完成了向良性市场蜕变的有力证明。

无论是《黑神话:悟空》还是《宝可梦》,这些优秀的游戏作品都会催生出一批批拥有正版意识、付费意愿的玩家。二十年来,正是这些优秀的玩家们作为基础撑起了大批本土游戏企业,支撑着中国游戏市场从萌芽起步到蓬勃发展。

如今,随着一批批优秀的国产游戏扬帆出海,中国游戏市场已在国际市场中成为不可忽视的存在。仅仅十年,曾经中国玩家的奢望已成日常:每当有国际热门的游戏发售时,有中文本地化翻译、中文配音,乃至本地化宣发都是“常规操作”。

中国游戏玩家再也不需要“求中文”了。

正如《目标是宝可梦大师》中所唱的那样:“梦想啊,总会等来得以成真的一天。”

“就像那些终将在某一天盛放的花朵。”

“而梦想啊,也会绽放。”