

华东周刊

EAST CHINA WEEKLY

A1 特稿 Feature

总第 198 期 2024 年 6 月 12 日 星期三 主编:马晓才 执行主编:李 洁 徐青青 美编:楼燕红



【编者按】2004 年,杭州高新区获评成为国家广电总局认定的首批国家动画产业基地,也是全国首个以高科技园区命名的国家动画产业基地。20 年来,动漫的种子在这里生根发芽;20 年来,动漫产业在这里崛起、壮大;20 年来,从无到有、从小到大、从弱到强,杭州高新区国家动画产业基地大力推动以动漫游戏产业为代表的文化产业高质量发展,高标准打造浙江省文化产业主阵地,实现跨越式发展。

过去 20 年中,从这里走出了一批优秀的动漫企业,他们成为不同领域的佼佼者,是国漫发展的中坚力量。第 197 期华东周刊推出了中卡通、玄机科技、网易、畅唐网络、电魂网络、掌动科技、喜悦娱乐、友诺动漫等企业报道,本期将继续推出杭州高新区(滨江)动漫企业专访,讲述他们与国漫共同成长的故事。

●周 柠 / 摄

不鸣科技:逐鹿虚拟世界

■ 陈惠敏 / 文

不鸣则已,一鸣惊人。恰如其名,不鸣科技(杭州)有限公司的主旋律始终是脚踏实地的技术探索和尽善尽美的作品呈现。自 2011 年落地杭州高新区(滨江)以来,不鸣科技十数年如一日地对底层技术深入挖掘,竭尽可能地寻找着“未来世界”的“底层逻辑”,同时将其付诸游戏,为玩家展现了一个广袤无垠的虚拟世界,为大众想象与文化发展提供了无限的可能性。

征战,在“虚拟热土”

2019 年,《战意》的横空出世将不鸣科技带到了大众的面前。

在儿时的诸多幻想里,“将军”与“小兵”的扮演游戏总是占据了不小的比重。冷硬的盔甲、矫健的战马、冲锋的号角……凭借想象织造的画布在今天能够成为肉眼可见、实操多变的画面,这是不鸣科技的跨文明古代战争网游《战意》带来的惊喜。

在这片虚拟热土之上,玩家可以自己设定性别、人物细节、名字、生命值、体力值等参数,体验冷兵器与火器等不同武器。“我们希望呈现给玩家的是一个具有真实

感和代入感的战争世界,可以身临其境地代入其中体验不同天气、不同地形,甚至不同时代的古代战争场面。”不鸣科技合伙人吕鹏笑着说。

力求“真实”,不鸣科技在此之上下了不少功夫。在建筑与环境的营造上,《战意》详细地参考了各时代建筑及武器的样式,均比照真实尺寸同比例缩小,利用游戏内角色的视角呈现,将战争恢宏、凝重的气氛透过显示屏传递到玩家本人脑内。而不同的天气设定,也会对战争产生一定的影响,“例如雨天、雾天,环境的能见度会大幅度下降,远程攻击也会受到一定程度的限制,这也是我们在保障‘真实度’上做的努力之一”。

“建模与场景的还原是最基础的,《战意》能做到的还有更多。”吕鹏介绍,作为一款题材定位于“战争”的网游,多人联网同屏、开放世界交互才是《战意》面临的最大考验。“在一场战争当中,要确保能还原真实的战争体验,就需要让玩家既能冲锋作战,又能排兵布阵,且全球玩家彼此间能无障碍地交互,动作与细节的呈现都不尽相同,而想要在联机状态实现所有指令同时运行,对于算力的要求可以说是极高的。”

联结 176 个国家和地区的千万玩家,构

建出千人同屏、万人同场作战、10 万人同服在线的宏大世界。这样优秀表现的背后,是不鸣科技自主研发引擎“混沌 CHAOS”在做强力支撑。

作为中国最早一批做图形学研究的学者,不鸣科技的创始人王希始终希望自主研发一款次时代的虚拟引擎,2011 年,不鸣科技在滨江落地,正式开始进行混沌引擎的开发制作。以“大场景模拟”为中心轴,混沌 CHAOS 可以并行计算虚拟世界发生的事情,自主定义生动世界背后的海量异构数据,轻松支撑丰富、庞大的虚拟世界,能够帮助开发者高效、稳定地构建次世代虚拟内容。

《战意》上线至今,国外玩家人数占比达到 60% 以上,游戏语种达 14 个,成功在 Steam 平台“出圈”,获得 3 次免费榜榜首。以技术研发作为起始点,不鸣科技真正做到了一招出手,赢得满堂喝彩。

出海,掀起“文化热潮”

在不鸣科技办公室内,陈列着一套名为“飞彩天王甲”的唐代甲冑,护具总重量 12.5 千克,高达 1.92 米,黑银甲片如龙鳞般排列,雕金纹饰繁复庄严,整体看来威风赫赫,原型为唐代军队高级将领所佩戴作战的甲冑,由中国甲冑复原大师温陈华老师耗时 92 天完成。在《战意》中,它被称作“怒目天王山文甲”,出现在赛季《王朝:盛世边歌》之中。

“战争实际上也是反映一个朝代或者国家文化的窗口,包括服饰在内,军队构成、将士故事、文本资料等等既是我们寻求真实的手段,同时也是一种文化信息的输出。”吕鹏表示,《战意》想

要做到的绝不仅仅是击打的爽感或是策略的多变,对于人性本身的关怀与时代故事的讲述更是当中的重要一环。“通过虚拟世界的代入感,《战意》可以跨越时代的鸿沟,取得古代与现代情感共鸣。”

在晚唐主题赛季进行时,一封多国语言的“家信”让“安西都护府”的故事在 YouTube 上掀起声浪。“我们以短视频的形式制作了一封‘家信’,用多种语言以安西都护府留守老兵的口吻寄托对家乡的思念。”不少外国网友在观看视频后,了解了安西都护府孤军镇守边疆的历史,感动于这样一支“白发老兵”的忠贞义勇。“这本身是游戏内容的延伸,但是却同样引起了‘圈外人’的感怀,这就是文化的共性与力量。”吕鹏笑着说。



●《战意》海报

除此之外,《战意》赛季的选择不局限于一种文化,圆桌十二骑士、圣女贞德、威廉·华莱士、君士坦丁堡和奥斯曼帝国,以及神话传说中兰斯洛特、加拉哈德兵团等等,迄今为止 18 个赛季中,不鸣科技真正构建出了 18 个不同的虚拟世界,挖掘了无数个淹没在历史长河中的故事。不仅将中华文化带向了世界,更是以游戏为媒介,以玩家为主体,促进了各国文化的深入交流。

文化既无边界,想象便无限制。如今,国产游戏的发展势头正旺,杭州高新区(滨江)数字娱乐热潮正高,其中不断崛起的不鸣科技,集云端虚拟引擎和游戏开发于一体,已然预备好面对时代新一轮的挑战,继续新征程中乘风破浪。

炎魂网络:用心做原创 匠心出精品



●《忍者必须死》游戏海报

■ 兰 玉 / 文

一袭黑衣,火红飘带,忍者在充满危险和障碍的道路上奔跑、跳跃、躲避,挑战自己的极限……在跑酷冒险游戏《忍者必须死》中,小小的忍者凭借大大的能量,“跑”进了全球玩家心里。

开发出这款游戏杭州炎魂网络科技有限公司,也就是被玩家所熟知的“小白工作室”。自 2013 年 1 月在杭州高新区(滨江)成立以来,一直专注于精品原创手机游戏

的开发,立志成为中国最具影响力的游戏内容供应商。

打磨细节 用作品说话

2011 年前后,移动智能手机正在蓬勃发展,大学毕业后陆叶青意识到,移动平台是触达用户最直接有效的方式,这是创业的好时机。

2012 年 2 月,陆叶青成立小白工作室,团队初期只有 5 个人,办公地是只有 20 平方米的写字楼小房间。就是在这里,工作室

发布了《忍者必须死 1》和《2012 末日狂飙》两款游戏,获得了玩家的广泛好评。

一鸣惊人之后,更要持续发力。2013 年 1 月,在小白工作室的基础上,炎魂网络正式成立,继续发挥游戏设计、艺术和技术开发、高质量内容创作等方面的独特优势,瞄准精品原创手机游戏开发这一赛道,逐浪前行。

《忍者必须死》系列是炎魂网络最成功的作品之一,作为在移动设备上既能展示精美画风,又能带给玩家紧张刺激体验的游戏代表,真正定义了“动作战斗跑酷”这个全新游戏类型。

如今,这款游戏已经更新 3 代,在画质、玩法、故事内容等方面不断创新升级,引入新元素,提升玩家的游戏体验。《忍者必须死 3》更是与时俱进,突出极具东方特色的水墨风格,融合现代动画的设计理念,2D 手绘与 3D 技术深入结合打造游戏场景,让玩家仿佛置身于既符合真实空间逻辑,又充满不可思议元素的神秘忍者世界。

匠心出品,必是精品。近年来,炎魂网络及其产品斩获了“国际移动游戏大奖(IMGA 中国)核心玩法奖”“2019 年金翎奖玩家最喜爱的移动游戏”“2019 年度硬核联盟最受欢迎移动游戏”“华为星光闪耀——年度杰出游戏”“第十一届中国优秀游戏制作人大赛专业组-最佳移动游戏设计创新奖”等多个重量级奖项,并入围 TapTap 年度游戏大奖和 App Store 年度人气休闲游戏,在玩家中和行业内都获得了巨大影响力。

立足本土,放眼世界。炎魂网络在不断优化国内版本、稳定运营的基础上,还积极尝试让作品走向远方。《忍者必须死 3》在港澳台地区也表现出色,游戏上线即获得 App Store 免费榜第一、畅销榜第二的成绩,并收

获谷歌年度最具创新力游戏等殊荣。

独立发行 离玩家更近

怎样把游戏做得更好?怎样给玩家带来更好体验?怎样做好与玩家的直接交流?这是炎魂网络内部经常探讨的问题。

创始人陆叶青不断和团队强调,离玩家更近才能更好保证综合游戏体验。从《忍者必须死 3》立项起,炎魂网络始终坚持独立发行,直接与玩家对话,获得第一手反馈,从而更加灵活地优化和调整游戏,让玩家更加符合玩家需求。

这条路并非坦途,资金流的压力、推广的挑战、激烈的市场竞争,初探出海发行的志忑,都曾让团队陷入困顿,但炎魂网络始终坚守初心,凭借精细化的运营、强有力的团队,一步步走了过来,赢得了游戏自主权和更大的盈利空间。

奋进途中,每一步都算数。炎魂网络如今已成长为团队规模超 300 人、年营收超 5 亿元的互联网新兴企业,晋升为国内顶尖国家高新技术企业、滨江区重点骨干文创企业、第六届杭州市最具成长型中小企业等资质荣誉。

2020 年 11 月,炎魂网络迎来乔迁之喜,新办公大楼投入使用。大楼共有四层,总面积在 5000 平方米左右,能容纳约 450 人。整面的手办墙、照片墙,彰显着企业特色文化;宽敞明亮的健身房、茶歇厨房、休息室,为员工提供休憩空间;平台办公区和多个会议洽谈室,让工作在开放和聚焦中自由转换……一个个关于游戏的绝妙灵感和高效执行,就发生在这里。

迅猛成长的同时,炎魂网络还在积极承担社会责任。联合北京爱它动物保护基金

会,发起游戏内外的流浪动物保护计划,并捐赠 8.8 万元;联合北京天真者公益发展中心和明星艺人,开展游戏内外长达三个月的帮助自闭症儿童系列公益活动,并将所有筹集善款进行捐赠……一笔笔善款,彰显着炎魂大爱。

一路走来,陆叶青始终对企业有着清醒认知。“相较于其他游戏公司,炎魂网络的核心竞争力在于对创新的追求,对原创内容和高质量制作的执着,以及紧贴玩家需求和市场动态的能力。”陆叶青自豪地表示。

如果说,炎魂网络是由梦想破土而出、奋力生长的大树,那么杭州高新区(滨江)则是厚植梦想的沃土。“来此创业,主要是看中这里的文化底蕴与创新精神的交融,相关部门也在科技资源、资金支持和人才汇聚等方面为公司发展提供了许多帮助。”

炎魂,取“炎汉之魂”之意,象征着热忱和韧性,寓意着面对挑战时不灭的斗志和对游戏创造的热爱。这是一家企业的初心和梦想。

接下来,炎魂网络将继续聚焦于创新原创游戏开发,进一步提升技术研发能力,集中深化现有游戏内容,扩展游戏品类,打造更多“叫好又叫座”的精品原创游戏,并在作品出海方面做出更大成绩。



扫一扫 看视频