



创新，游戏进步的唯一途径

业界习惯将当代游戏称为“第九艺术”，其实它已然成为各个艺术门类的集大成者，有着文学的叙事、美术的画面、音乐的声效、影视的跃动，同时还具有极其强大的交互性和沉浸感。

□ 记者 | 王煜

2021 ChinaJoy 游戏展区的 C 位在哪里？从最多人选择的 2 号入口进场，对游戏部分感兴趣的观众都会径直走向最近的 N1 馆；而刚走进展馆，人们一定能看到一座明黄色的小房子，墙体上展现了一座由游戏模块构建的未来科技城。不走进去探个究竟，恐怕是抑制不住大多数观众的好奇心。

如此核心的注意力集中点并不为某一家厂商或某款游戏所独有，

而是“首届中国游戏创新大赛”的展厅。透过比赛，人们能清晰看到游戏创新传递出的厚重文化价值。

惊艳的“国风”传播

嫦娥五号从月球“挖土”返回、天问一号在火星留下中国印记、中国空间站的建设拉开序幕……近几年，中国航天的重大进展接踵而来，不少人心中“地外移民”的梦想再

度被点燃。在现实中这还需要好几代人的努力才能实现，但我们可以先在国产游戏中先行体验！

用人造天体将恒星包裹起来，以获得其绝大多数或全部的能量输出，这样形成的“球体”就是“戴森球”，是美国物理学家兼数学家弗里曼·戴森在 1960 年就提出的构想。在游戏《戴森球计划》中，玩家可以在宇宙中选择一处星球开局，开采资源、升级科技，搭建自动化流水线生产系统，创造自己的“戴