

森球”。一个星球发展成熟后，玩家可以通过研发星际航行技术，在其他星系开疆拓土，把各个星系连接起来，建设自己的“太空国度”。

乍看之下，这又是一款沙盒类经营建造游戏，核心玩法仍然聚焦在流水线的建设上，并没有太大的突破；然而，这款游戏在对“戴森球”题材的理解和呈现上，做出了非同小可的创新。游戏中所有的星球并不是只作为流水线建设的“纸片背景”，而是几乎拥有所有真实星球应有的特性：极昼极夜、真空环境、行星交汇点、星际远航……

在首届中国游戏创新大赛的展厅里，《新民周刊》记者把《戴森球计划》里的镜头不断拉远，眼前繁忙运转的星球工厂变成了浩瀚宇宙中的光点；随意选中一颗远处的恒星并拉近，这颗蓝色星球上翻滚着的气体和不时喷涌而出的“火焰”，以及环绕它运行的行星上的山脉河流，清晰可见。即使不花时间建设，只在游戏里静静观察每一个星系、每一颗星球的运转，探索壮丽的宇宙空间，也能给人带来充分的乐趣。

“从来没想到国产游戏可以做

到这样的水准！”这是许多玩家的真实感受。2021年初，《戴森球计划》正式发售，首周就销售35万份；也就是在这七天时间里，游戏在其登录的国际游戏平台Steam就拿到1.3万条好评，好评率高达97%。这样的赞誉跨越国界与语言。在尚未支持俄语的情况下，该游戏98%的俄语评价都是好评。“很神奇！几乎每天都有更新，开发者在积极经营这个游戏。我们期待这款游戏支持俄语，并添加联机模式。”一名俄罗斯玩家说。

这样一款锐意创新的游戏，其开发团队柚子猫工作室仅由5人组成。它拿下首届中国游戏创新大赛的“最佳创新游戏大奖”，可谓实至名归。

如果说对太空的探索是全人类共同的梦想，那么如何让中国的优秀传统文化更好地被世界了解和认可，则是中国游戏人一直以来的创新发力点。

“杨家有女初长成，养在深闺人未识。”在经典古诗《长恨歌》的诗句旁，是一幅描绘杨玉环在窗前倚望的水墨画，右下角摆着三个

墨碟，分别写着“生”“情”“灭”三个字。根据对诗句的理解，如果玩家用毛笔正确选择了“生”并在画面中涂画，那么杨玉环会从小姑娘变为成熟女子，并转身站立起来。进入下一句“天生丽质难自弃，一朝选在君王侧”，人们看到的是唐玄宗与杨玉环相对而立，如果选择了“情”，两人则会走近彼此，互生情愫。

以上，是解谜游戏《画境长恨歌》给人的体验。第一章节是“改画”，之后还有“作画”“寻画”的游戏方式，让人沉浸在流传千百年的古诗瑰宝中。并且，每次成功解谜后，玩家还能看到对该诗句的注释、赏析，这些资料依托于权威研究资料，让玩家了解到古诗的背景文化内涵。尤其难能可贵的是，开发团队对游戏进行了深度的海外本地化处理，专门设置了英、日、韩多语言版本，希望推动《长恨歌》成为世界级的文化符号。

“最佳创新中华文化奖”颁给《画境长恨歌》，足以服众；而与之相邻展台的拿到“最佳创新出海奖”的两款游戏《万国觉醒》《非常英雄救世奇缘》，以及与《戴森球计划》共享“最佳创新游戏大奖”的《原神》，它们在海外获得成功的一大关键原因，也正是都融入了中国优秀传统文化的要素。“越是民族的，越是世界的”，在国产游戏创新领域再一次被验证。



左图：小朋友正在体验互动小游戏。
摄影 / 李铭坤

“第九艺术”的多元表达

“看见飘扬的斗篷了吗？”这听上去是一句朴实的问话，而不像