

5G 技术助推移动游戏市场

未来化游戏体验

指日可待

昨天,2020 上海游戏精英峰会在上海图书馆举行,《2019-2020 上海游戏出版产业》报告同步发布。数据显示,2019 年上海网络游戏销售收入达到 802 亿元,增长率达到 12.6%,移动游戏市场占有率提升至 65.4%。在中国游戏营收 TOP50 企业中,上海占比达 26%。



立足精品研发

在客户端和网页游戏市场占有率持续下滑的情况下,2019 年上海移动游戏销售收入达到 523.9 亿元,增长率达到 33.2%,增量超过 130 亿元,创下历史新高。

目前上海主要的研发力量均集中在移动游戏领域。近年来上海及全国游戏企业用于采购流量的成本持续提升,头部游戏企业的营销支出增长率已高于其营收增长率,2019 年上海游戏企业在营销成本上投入超过 100 亿元。这也倒逼游戏企业提升研发端的投入,从而以精品获取市场。

以莉莉丝为例,自 2015 年起莉莉丝便立足于全球移动游戏市场进行产品研发,产品投入普遍较高,研发周期也较长,旗下第二款产品《剑与家园》研发周期约 3 年,并积累了丰富的研发经验,从前期调研、产品研发再到产品测试莉莉丝均在全球范围内积累了成熟的

方法论,这也帮助莉莉丝产出了《剑与远征》《万国觉醒》等全球流水达到数十亿元的头部精品。

玩法题材创新

2019 年上海自主研发网络游戏销售收入达到 697.6 亿元,增长率达到 17.6%,增量超过 100 亿元。近年来上海游戏企业研发实力提升显著,不少新兴的移动游戏企业持续打磨自身的研发实力,产出了代表性自研产品。

以鹰角网络的《明日方舟》为例,在玩法设计上,《明日方舟》采用了在二次元游戏中并不常见的塔防类玩法,此外,角色以卡牌属性介入,职能分工差异大,特性多样,在增强了游戏玩法策略性的同时提升了产品变现空间,这些玩法创新成为产品重要的差异化竞争力。

玩法以外,国内游戏企业在题材创新上仍然有较大的突破空间。根据伽马数据针对国内移动游戏用户的调研,近年来许多新型题材被游戏企业所低估,例如科幻题

材、个人生活题材等。利用题材创新破局,成为游戏企业出海的重要竞争力。例如上海友塔网络的策略游戏《黑道风云》,主要在海外游戏市场发行,其选择了在该领域少见的题材,差异化竞争优势帮助这一产品的全球流水达到数十亿元。

5G 技术驱动

“中国是全球 5G 网络普及速度最快的国家,5G 新基建让中国游戏厂商赢在起跑线上。”盛趣游戏副总裁谭盾峰说。2019 年底,上海已建成 1.6 万个 5G 基站,这将影响移动游戏、云游戏等相关领域发展。

在 5G 技术的驱动下,技术的创新成为影响游戏市场环境的重要因素。比如,VR/AR 技术的进步,将直接强化用户与游戏世界的交互性,从而丰富游戏产品的玩法。

据介绍,上海的各个游戏相关企业正在积极探索技术领域的创新,未来化的全新游戏体验指日可待。 本报记者 赵玥

夜游大世界 有你好看

大世界演艺夜市月底全新亮相

点亮夜经济,释放经济新活力,演艺大世界又多了一个夜游好去处。7 月 31 日起,大世界将在每周五、六、日三天开设夜场,在一楼中庭大舞台以及各个楼层的演艺空间上演热门舞台剧。知名音乐剧演员携手经典音乐剧曲目,更有跨界提琴派对,将电影、音乐剧中的感动与温馨带给每一位游客。

利用大世界的特色建筑和光影效果,游客将可以一边游园,一边逛集市,选购演艺文创产品,品尝网红饮品甜品,还可以看到诸多精彩演出。首批剧目包括音乐剧《帅小伙的蔬果店》、音乐剧《赵氏孤儿》、音乐剧《月亮和六便士》、《金岩的童话镇》品欢声相声会馆经典专场、《喜剧联合国》爆笑脱口秀、《爆力提琴音派对》音乐会等,均采用独立售票模式。

这样的夜场经营打破传统剧场模式,让游客在充满历史感的建筑里感受着时尚的文艺新体验,“白天观景,夜间看戏”,不亦乐乎。在普通观众夜间看剧游园的基础上,大世界还重点组织专业观众开展演艺产业的观摩、洽谈以及对接采购等活动,提供各类专业服务和孵化配套政策,打造一个具有鲜明大世界标签的品牌夜市项目,一个满足市场需求的文化消费项目,一个整体助力“演艺大世界”协同发展的推广服务项目,一个演艺资源创新集聚、展示、孵化和交易的文化产业项目。

本报记者 赵玥

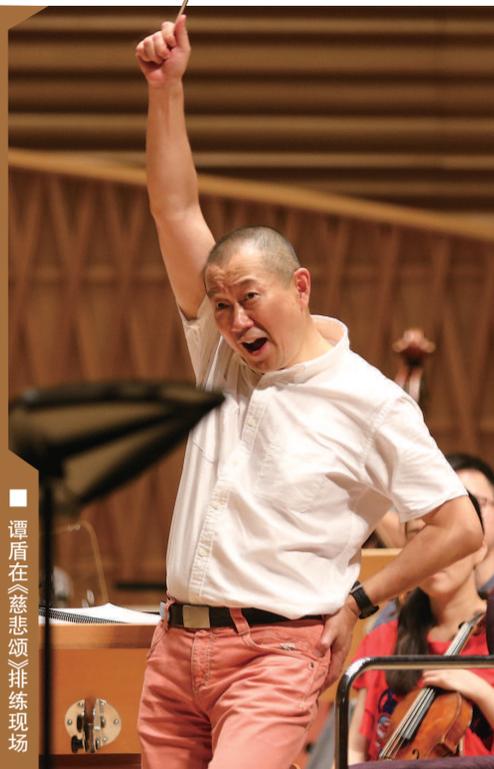
演艺大世界补贴项目

演艺大世界
SHOW WORLD

THE MOON AND SIXPENCE
MUSICALS ARE HERE
月亮和六便士

壁画化作音符牵起世界的心

谭盾谈《敦煌·慈悲颂》的创作心路



谭盾在《慈悲颂》排练现场



文体人物

一次偶然,谭盾去敦煌采风遇见“敦煌女儿”樊锦诗,两人一见如故,谭盾便领下了一项艰巨的任务——把带不走的敦煌壁画,化作音符,放到线上,走出另一条隐形的丝路,牵起世界的心。

打磨良久、耗费数年、15 次前往敦煌采风,谭盾终于完成了“一生中最重要的作品”——《敦煌·慈悲颂》。他说:“我把对生命的理解都放进了《慈悲颂》。”作为 2020 上海夏季音乐节闭幕演出,今晚,谭盾将执棒上海交响乐团,携手沈洋、韩蓬、黄英、龚琳娜等歌唱家以及兰州音乐厅合唱团,在上海交响乐团音乐厅共同演绎这首《慈悲颂》。

为众生而作

在宣传册上,《慈悲颂》并没有明确的定义,谭盾说这是一个很难归类作品,它不是纯粹的交响乐,也不能算是合唱作品,它就是《慈悲颂》,是敦煌壁画的“音乐版”。

艺术家如谭盾这般站上国际顶尖舞台的,几乎都是以其独特的个性和风格具备了辨识度。谭盾的作品,自然每一部也都有其鲜明的标签,可唯独这部《慈悲颂》,他没有把自己的风格放在最首要的位置。因为就在他创作中遭遇瓶颈时,有位好友提醒他:“我觉得《慈悲颂》这样的作品,你要从人民、从众生的角度去思考、去创作,而不仅仅是你作为艺术家的独立角度。”这句话让谭盾茅塞顿开。

如今的《慈悲颂》里包含着很多层次,那是祖先传下来的慈悲,那是劳动人民的智慧,那是永不言弃的励志精神,还有对传统文化的信心,以及对大自然的崇敬和爱。

讲丝路故事

《敦煌·慈悲颂》以敦煌壁画故事为灵感源泉,融入千年敦煌文化和禅宗美学。2018 年 5 月,作品在德国德累斯顿音乐节上进行首演并获得成功,引起关注。作品分为“菩提树下”“九色鹿”“千手千眼”“禅国”“心经”“涅槃”六幕。每一幕都蕴含着深厚的哲理,用音乐与文化、历史、心灵对话,引导人们向善。作品创作最初就本着“为众生而作”的理念,因而作品中或许有高难度的技巧表达,却没有艰涩的音乐语汇:“既然是写给老百姓听的音乐,就要用他们喜欢的旋律和节奏,要能走进他们的心,引发他们的共鸣。”

扬东方哲学

五年来,为创作《慈悲颂》,谭盾 15 次到敦煌采风,于深藏石窟的绝美壁画中寻找灵感,他跑遍藏有莫高窟经典古籍的博物馆,尝试透过还原古籍中所载古谱,并在世界范围内苦心寻回敦煌散失在世界各地的经文、手稿、乐谱,用交响乐的方式,将壁画中所要传递的精神和情感,谱写成旋律。

作品运用大量佛经和中国古典诗词,用中文和梵文演唱。在音乐创新上,大胆采用了许多非常规乐器,不仅复制出敦煌古琵琶、奚琴等中国古代传统乐器,更精心习得敦煌古乐反弹琵琶的技能。整部作品饱含东方哲学和禅意之美,将中华民族的传统文化演绎得淋漓尽致。

“中国的传统文化很有感召力,比如对慈悲善良的信仰,这在其他很多文化中都能找到相通之处。”谭盾说,“我创作《慈悲颂》最大的愿望就是希望不要有战争、不要有灾难,唤起所有人去追寻我们共同的目标,爱大自然,爱我们人类自己。” 本报记者 朱渊



谭盾在大英图书馆“追踪”到唐代古乐谱和舞谱