

让收藏在博物馆里的文物、陈列在广阔大地上的遗产、书写在古籍里的文字都活起来。

在完成清河地区的剧情任务后，玩家会触发“前往开封”主线任务。为了再现唐宋时期的市井生活，让玩家能够沉浸式体验到开封城最为繁华的历史场景，设计之初，项目组进行了充分的实地考察，并参考了大量的历史文献和古代绘画，对街道上的行人、店铺和市集摊位进行了细致入微的刻画，同时将开封城的标志性建筑如虹桥、樊楼、大相国寺等进行艺术化的还原，终于呈现出“还原《清明上河图》”的神奇效果。

《燕云十六声》中的许多任务和设定都来源于真实的历史事件与文物。譬如，“镇守白头城”章节，讲述的是大唐孤军安西军及其将领郭昕的故事。主线故事“麻布袋”，则是讲述大唐老驿卒将棉花种子带回长安的故事，考据自中国国家博物馆馆藏文物“大历元宝”。支线奇遇“神秘的借条”，取材于国宝级文书《杨三娘举钱契》。

为尽可能真实还原历史风貌，研发团队对众多名胜古迹与珍贵文物进行了全景数字化扫描，当玩家在汴京的夜宴中流连忘返时，他们实际上是走进了活化的《韩熙载夜宴图》；当他们在前瞻内容中惊叹于壁画的精美时，他们看到的其实是敦煌莫高窟第156窟的《张议潮统军出行图》。

## 中国游戏，组团出海

近年来，从《黑神话·悟空》到《燕云十六声》，有关游戏与传统文化传播传承、文化认同的关系的讨论越来越多。

随着游戏在海外上线，玩家发现《燕云十六声》在文化表达的“易接受性”上做足了功夫。“中国人的情绪表达非常含蓄，《燕云十六声》也有大量意象化的凝练表达，海外玩家不一定理解，还是需要做一些本地化的设计。”《燕云十六声》制作团队曾表示。

为此，游戏开放世界的自由探索模式允许玩家以自己的节奏去接触和消化文化信息，而精良的本地化翻译

### 本周博物



《韩熙载夜宴图》

历代著录的顾闳中《韩熙载夜宴图》有数本，此卷据各方面考证，当属南宋孝宗至宁宗朝（1163—1224年）摹本，其风格基本反映出原作面貌，且达到相当高水平，堪称流传有绪的古代绘画珍品。

让武侠概念变得易于理解。在海外版中，游戏中的时间调整系统将十二时辰呈现为海外用户更熟悉的十二生肖，设计“太极炸鱼”“狗子打麻将”等趣味玩法可以激发玩家对中华文化的兴趣。

与此同时，因为想要看懂游戏里“十二时辰”的计时系统，外国玩家开始研究地支与生肖；因为沉迷于“四两拨千斤”的战斗手感，有人开始在论坛科普什么是“Qi（气）”和“Tai Chi（太极）”。

通过这些破圈的游戏案例，人们发现如今中国优秀传统文化借由现代游戏“走出去”，已经有别于生硬灌输和文化符号堆砌。有业界人士指出，中国游戏激发了海外玩家的主动性和创造力，让他们从被动的文化接受者，变成了主动的文化探索者和传播者。

2025年4月出台的《关于加快推进服务业扩大开放综合试点工作方案》，将“发展游戏出海业务，拓展应用场景，布局从IP打造到游戏制作、发行、海外运营的产业链条”作为试点任务之一。此后，北京、上海、广东、浙江等地密集出台专项政策，为中国游戏“组团出海”按下加速键。

从“0”到“1”，“天命人”走了很久很远；而从“1”到“10”“100”，中国游戏正在加速远航。