

# 奥运广东健儿凯旋

## 牢记嘱托斗志昂扬展望十五运

8月21日凌晨,广州白云国际机场迎来精彩时刻,参加第33届夏季奥林匹克运动会(以下简称“巴黎奥运会”)的30余名广东运动员在参加完前一天在北京召开的巴黎奥运会中国体育代表团总结大会后搭乘航班抵达广州,广东体育健儿在征战巴黎奥运后终于回到了家乡。

本次巴黎奥运会,广东共有38名运动员入选中国体育代表团,约占代表团运动员总人数的9.4%,最终广东健儿夺得8金4银4铜,助力中国体育代表团创历史佳绩,广东代表团的夺冠人次也创造了历史,并在多个项目实现突破。金牌贡献率位居全国各省市第一,实现了“力争位居全国前列,为国家多做贡献”的参赛目标任务。

当天凌晨3时,健儿们搭乘的航班降落在白云国际机场,在中国体育代表团副秘书长、广东省体育局局长崔剑的带领下,30余名广东运动员受到了广东省体育局、各训练中心工作人员的热烈欢迎。奥运健儿们纷纷表示,习近平总书记的接见和鼓励对于二人而言是莫大的鼓励。“我和姐姐能够尽自己的绵薄之力为祖国体育事业作出贡献,这是非常荣幸的事。”王芊懿说。展望即将到来的十五运,姐妹俩充满了期待,



广东体育健儿合影 羊城晚报记者 钟振彬 摄

“相信我们广东体育健儿能在家乡父老的见证下,在十五运中拿出更优异的表现。”她说。

本届奥运会,中国女子曲棍球队夺得银牌,追平中国体育代表团在这一项目中的最好成绩。球队广州籍前锋钟嘉琪表示,习近平总书记的讲话对球队上下是莫大的肯定和激励,“也让球队所有成员牢牢凝聚在一起,以更昂扬的斗志在赛场上奋力拼搏”。

在总结广东体育健儿在本届奥运会上的表现时,崔剑曾表示,广东体育这次能够取得好成绩,是一个厚积薄发的过程,是一代代体育人全身心投入

的付出和努力。巴黎奥运周期的备战时间只有三年,各训练中心的国家体育总局备战工作的总体规划做了大量工作,除了输送优秀运动员到国家队,还做了充分保障,成绩背后是教练员、科研人员、以及各基地保障能力和水平的体现。此外还有老体育人的鼓励和好的建议,“更重要的是,国运兴则体育兴,我们在国际赛场上之所以取得如此优异的成绩,中国的大国风范、大国影响力,为我们在奥运平台上的展示和发挥提供了最有力的支撑。”崔剑说道。

羊城晚报记者 吕航 苏苒

### 亮话奥运

## 南粤健儿风采 是新时代中国精神的写照

21日凌晨,30余名广东健儿参加完前一天在北京召开的巴黎奥运会中国体育代表团总结大会后抵达广州。

习近平总书记的接见第33届夏季奥运会中国体育代表团时发表的重要讲话中表示,我国综合国力不断增强,为体育竞技训练提供了先进科技支撑和坚实物质保障,为各领域体育人才脱颖而出创造了良好成长环境和广泛群众基础。

无论是日常选材、训练,对项目的深入科研开拓,还是在巴黎奥运会上“一点一组的”医务和后勤保障,广东代表团均圆满地完成各项任务,为南粤体育健儿取得优异成绩提供了坚实保障。广东健儿在巴黎奥运会上夺得8金4银4铜,不但助中国体育代表团创造了夏季奥运会境外参赛的历史最佳战绩,广东代表团的夺冠人数也创造了历史新高,金牌贡献率位居全国各省市第一。可以说,广东运动员的优异表现及其背后的助力,正是中国体育的缩影。

习近平总书记指出,中国体育代表团的优异成绩,将中华体育精神和奥林匹克精神发扬光大,让中华民族精神和时代精神交相辉映,生动诠释了新时代中国精神。

巴黎奥运会上,广东健儿既

见金牌更见精神。跳水“老将”谢思埸克服伤病,恢复训练仅一年多,就实现了奥运会跳水男子单人3米跳板冠军的蝉联;双胞胎姐妹王柳懿、王芊懿在身兼集体和双人两个项目的情况下,一切以国家利益为重,全力投入集体项目,最终不但帮助集体夺得奥运首金、书写历史,在双人项目也创纪录地夺冠;37岁的竞走运动员刘虹在腿部突发伤病的情况下坚持走完全程,摔跤运动员冯紫琪在铜牌战上眼角受创却浑然不觉,击剑运动员莫梓维被对手刺中面部依旧坚持比赛……代表国家出战的健儿们对于体育竞技的忘我精神令人赞叹。

在巴黎奥运会上,中国运动员既展现了祖国至上、为国争光的赤子情怀和顽强拼搏、自强不息的必胜信念,也展现了团结协作、并肩作战的宝贵品质,还展现了中国青年一代自信乐观、热情友好的阳光气质。这其中,广东运动员的表现同样令人印象深刻。

全红婵和她的跳水风格同样轻盈、松弛的个性,充满了亲和力,她的快乐,让国外运动员都备受感染;采访区的张艺文在流利的普通话、粤语和英语之间“无缝切换”,跳上冠军领奖台的瞬间也成为人们津津乐道的“名场面”;陈清晨和队友贾一凡登上羽毛球女双最高领奖台,十年间的起起伏伏,在陈清晨富于个性的表达中变得风轻云淡,甚至令人忍俊不禁;羽毛球男双银牌得主梁伟铿和队友王昶都带有年轻一代独特印记的乐观和阳光,让他们频频出圈,也为羽毛球运动获得了更多年轻的新拥趸;王欣瑜和张之臻在临时组队的情况下,成功夺得中国体育首枚网球混双银牌,两人的随性和从容,在巴黎奥运上传为美谈……

国运兴则体育兴。中国的大国风范、大国影响力,为中国体育代表团在奥运舞台上的出色表现,提供了最强有力的支撑,中国运动员展现出来的锐气、志气和底气,也成为展现我国风范的最佳窗口之一。

如今,中国军团新的奥运周期已经开启,广东体育不但要开始为2028年洛杉矶奥运会备战,还将作为东道主的一员迎来2025年的第十五届全国运动会,更要推动全民健身和全民健康深度融合。在我国向着建设体育强国、健康中国目标不断迈进的征程中,广东必将在赛场内外继续昂扬进取、奋勇争先,南粤健儿也将谱写更多精彩纷呈、令人击节的赛场新篇。

羊城晚报记者 赵亮晨

上市两天全球总销量超450万份、总销售额超15亿元! 解读现象级国产游戏大作的“前世今生”——

# 《黑神话:悟空》从何处来? 往何处去?

10年前腾讯拔下的一根猴毛,在2024年终于飘落到地,竟显出原形,引得世界惊呼:“这才是真大圣!”

《黑神话:悟空》8月20日上午10时发售,当日22时在线峰值便突破222万人,成为Steam平台历史同时在线最多的单机游戏,由游戏科学出品的这款国产3A大作仅用12小时便夺下桂冠。以当下的大圣数量计,倘若再闹天庭,十万天兵每人要打22只孙悟空。这样一只“泼猴”究竟从何而来? 它的出现对游戏市场而言究竟意味着什么?

羊城晚报记者 刘克洪

## A 十年磨砺,金猴奋起千钧棒

谈到游戏科学,绕不开的便是该公司的前身——腾讯互娱的《斗战神》项目组,《黑神话:悟空》主创冯骥、主美杨奇便是在此处合作之路。

2014年,为了摆脱“只会代理”的标签,腾讯正式公测了ARPG网络游戏《斗战神》。游戏以今何在的小说《悟空传》为背景蓝本,彼时国际大火的《暗黑破坏神》为玩法参照,一上线便大获成功,最高同时在线人数一度达到了60万。但网游更新的压力,让《斗战神》引以为傲的剧情,仅止于白骨夫人篇章,因此玩家们喊出了那句6年后的伏笔——“白骨之后,再无西游”。

在出了一期“暴打策划”视频却仍然难以挽回游戏颓势后,被“暴打”的冯骥便带着包括杨奇在内的几位同事离职,于2014年6月13日成立了游戏科学。在后续的四五年,游戏科学推出了《百将行》以及《战争艺术:赤潮》两款游戏,为团队筹得第一桶金,并积累了大量开发经验。

2018年,杨奇发了一条微博:“你永远可以有理由不启动

这件事。钱不够,人不够,各方面的条件都不足,如果这样下去的话,永远都不会开始。”经过市场调研,冯骥最终决定“All in”一把。2020年8月20日,《黑神话:悟空》首次曝光,伴随着云宫迅音旋律的响起,视频最后出现八个字:白骨之后,重走西游。

这条13分钟的视频播放量几小时内就冲上了百万,超预期的热度令冯骥也有些措手不及,毕竟他原本只是想做一条“招聘视频”解决人手问题。而这样的关注度也在后续的4年中如同压在团队身上的一座大山。

“外部对我们构建了一个‘想象共同体’:一个没有缺点,过度完美,承载过去所有不甘与希望的形象。这是外部的一种滤镜,但我实话实说,我们游戏也有残缺、丑陋,没那么好看的一面。”

但成果终于没有辜负他们的努力、玩家们期待。十年磨砺,几次决心,终于一天仙石迸裂,悟空出世,神光射冲斗府。

## B 三十年奋起,玉宇澄清万里埃

截至目前,《黑神话:悟空》在Steam平台共有157092篇评测,其中96%为好评。综合Wegame、Epic Games Store以及PlayStation平台的数据,该游戏的全球总销量超过450万份,总销售额超过15亿元。这对中国沉睡已久的单机游戏行业而言意义非凡——它并非改变了什么,而是证明了中国已经有了能够承载大型单机游戏的市场,也有着自主研发大型单机游戏的能力,更有着将它们推向世界的决心。

根据商业数据平台Statista的统计,2023年中国游戏市场收入高达1120亿美元,占全球游戏市场总收入的27.5%,超过全球游戏市场总收入的四分之一,是全球最大的单一游戏市场。但中国的单机游戏市场却很小,根据《2023中国游戏产业报告》,2023年国内主机游戏(以移动游戏、客户端游戏、网页游戏、主机游戏划分)市场实际销售收入28.93亿元。

为何国产单机游戏市场长期低迷? 实际上,国产单机游戏在上世纪90年代曾欣欣向荣,也在21世纪迎来过高光时刻——2000年,由目标软件推出的即时战略游戏《傲世三国》成为了国内第一款参加美国E3展的游戏,更被翻译为英法德日等16种语言全球发行,收获大量拥趸。2002年,还是由目标软件推出的《秦殇》又在E3游戏展上亮相,被评价为“中国历史版暗黑破坏神”。目标软件也被玩家们戏称为“中国暴雪”。

但雄鹰展翅却难腾飞。“当年中国是有很多优秀的作品,比如《铁甲风暴》《赤壁》《傲世三国》,还有中国台湾的《仙剑》《轩辕剑》《阿猫阿狗》,但其实都没挣到钱啊,没

法往下做。”《动物派对》制作人罗子雄表示,中国单机游戏市场的落寞,和彼时电脑保有量不高、玩家购买正版意识不强有关。

尤其是面对盗版威胁,各路单机游戏公司纷纷选择转战网络游戏。目标软件的《傲世三国》变成了《傲世Online》,《秦殇》变成了《天骄:秦殇世界》;西山居的《剑侠情缘》系列变成了《剑侠情缘网络版》……但网络时代的原生企业明显更胜一筹,腾讯靠QQ拉起用户社群串联游戏平台,网易靠《梦幻西游》一战定乾坤,中国市场全面进入网游时代。游戏公司也纷纷发现,网游的回报率远远高于依靠买断制的单机游戏,此时即便是正版意识已经确立,但回头做单机? 真的有必要吗?

“长期以来我们的游戏收费形式和运营形式并不健康,很多人都觉得既然我们可以躺着把钱挣了,那为什么还要花那么多的时间和精力,投入天量的资金,冒着巨大风险去做一款大作?”南京传媒学院电竞学院常务副院长王思行说,《黑神话:悟空》就回答了这个问题,“任何一个可以称为经典的产品,一定是需要大量的人员、资金、时间去打磨的。快餐型的游戏对中国游戏市场的发展而言是起不到作用的”。

近年来,国产单机游戏市场逐渐复苏,总量虽小但增幅极快——2023年,中国主机游戏市场实际销售收入同比增长就高达22.93%。在中小型单机游戏中同样有《鬼谷八荒》《猛兽派对》《暗影火炬城》《暖雪》在国际市场上大杀四方,它们和中国首款3A游戏《黑神话:悟空》的成功共同得出一个结论:三十载跌宕,属于中国单机游戏的时间终于到了,金猴棒下,玉宇澄清。

《黑神话:悟空》的制作公司游戏科学走过了一段漫长的摸索之路 图/视觉中国

## C 五千年底蕴,何须简化再传播

中央美术学院建筑学院副院长崔冬晖已步入中年,在从上大学开始的30余年里,他曾受到使命的召唤前往激烈的战场,在狭阔之地登上艾尔登之王的宝座,在对马岛歌人如砍瓜,在法国见证大革命,在巴黎圣母院顶层一跃而下……但在8月20日早上10时,他还是准时变成了“悟空”。

“太激动了。这就是我心目中的国产大作,最好的文化传播产品!”崔冬晖说,“把中国最有名的故事用最好的画面转化成最有趣的游戏,虽然不能调整难度,但这是游戏问题吗? 是我反应跟不上。”

从进入游戏开头的大闹天宫,一种满足感就包围着崔冬晖。从明光铠、束甲甲、肩吞吞,到衣服图案、装饰的纹样、盘扣的细节,大量美术上的功夫让崔冬晖感受到游戏团队的美工在中华传统文化上做了充分的功课,在效果呈现的打磨上也花了大量的时间,这才能把唐代尚武的精神准确地传达,并与敢于反抗的齐天大圣呼应融合,相得益彰。

更让他印象深刻的,是游戏对于中国古建筑的还原。“其实从一开始宣传的时候我就关注到,他们呈现了大量的山西、福建、山东的古建古寺,以及寺庙中的雕塑壁画,金身罗汉。这些罗

汉的面貌、体态和细节甚至是精神都表达了出来,甚至比现实去看更令人震撼。”崔冬晖说。

他介绍,中国的古建筑和欧洲的建筑不同,以木头为主的特点让其极易在王朝的更迭中遭遇大规模的破坏。中国古建筑学科的开拓者和奠基人梁思成回国后最重要的工作就是用绘图的方式将仍有古建筑保存于纸面,而现代的游戏引擎实际上是在做同样的工作——让这些体现了不同时代中国人文化哲学、精神气象的瑰宝永生。

“我觉得这就是国产3A大作的意义之一,用高质量的游戏作为载体,用一套完整复杂的体系拉高拉长我们的文化空间,然后再传播出去。”崔冬晖提到,过去的文化出海总尝试把中华五千年的文化底蕴进行低幼化和简单化,然后扁平地传播出去。但他认为,真正的强势文化的输出应该输出完整复杂的整个文化空间,让不同的受众去吸取他自己感兴趣的内容。

“让外国人取个中文名、吃个烤鸭、写点汉字,这种简单的流水化作业真的起到了文化传播的作用吗? 要让他们知道妖魔鬼怪的区别,自己去想什么法天象地这么大,土地公那么小,让他在玩游戏的时候去看西游记,这才是文化传播。”崔冬晖说。

《黑神话:悟空》大火,带动旅游、组装电脑等多个相关行业

## “游戏+”再出圈

近日,在《黑神话:悟空》上线即爆火的同时,泼天的富贵也降临到任何猴子毫毛所及之处。用户黏性极高的游戏产业,逐渐用“游戏+”的方式影响其他行业。包括悬空寺、云冈石窟、善化寺等众多寺庙景观被《黑神话:悟空》还原到游戏中的山西是最大赢家。自2022年7月以来,山西省文化和旅游厅B站账号共发布10条与《黑神话:悟空》有关的视频,并结合预告片片和山西的古建筑推出了多个文旅宣传视频。视频合集播放量达到1315.5万。

而位于广州天河岗顶的一家电脑商城也迎来了长龙,不少玩家选择先在此体验《黑神话:悟空》的品质再决定是否下单。有商家反馈,为了看到更高清流的大圣,有玩家专门为此重新组装电脑,尤其是升级电脑显卡。商城也回应,从《黑神话:悟空》预售到正式上线,DIY组装电脑的销量增加了一倍有余。

这已经不是“游戏+”生态首次出圈。据悉,作为国内首个与游戏IP联动落地的非遗景区,湘西芙蓉古镇景区就曾1:1还原了《天涯明月刀》游戏中玩家们所见的建筑,吸引了游戏玩家线下打卡。今年7月13日,《三国杀OL》也和四川广元通过“蜀中篇”落地的“游戏+文旅”联动,邀约B站知名三国历史区达人、旅游达人一同游玩广元,讲述三国历史,传播蜀蜀文化。

羊城晚报记者 刘克洪



在杭州街头,游戏爱好者们从游戏《黑神话:悟空》中悟空的形象海报前走过 新华社发