

《黑神话:悟空》持续引爆市场

首款国产“3A”游戏《黑神话:悟空》持续引爆市场。有数据显示,《黑神话:悟空》在国际游戏平台 Steam 上已售出超过300万份,加上 Epic 游戏商城、WeGame 和 Play Station 平台,总销量超过450万份,总销售额超过15亿元人民币,大幅打破国产游戏的销售纪录。

“3A”游戏一般指高成本、高体量、高质量的单机游戏作品。这一市场主要被日本、美国、法国等国的游戏公司占据。工信部信息通信经济专家委员会委员盘和林认为,《黑神话:悟空》的上线引发多重效应:一方面,玩家热捧会带来相关领域的消费热潮;另一方面,对中国传统文化的关注度也会得到提升。

8月20日10点,《黑神话:悟空》全球同步上线,仅一个小时,Steam 平台的同时在线玩家就高

达104.5万,登顶 Steam 热玩榜。截至目前,WeGame 平台累计注册量达3亿,平均月活跃用户达7000万。

受该游戏上线消息影响,近期A股游戏板块表现较好。8月19日和20日,A股相关概念股连续上涨。同时,《黑神话:悟空》也带动了周边及联名产品开发。瑞幸咖啡与《黑神话:悟空》的联名产品于8月19日上线销售;京东商城销售的多款《黑神话:悟空》周边产品迅速售罄……

我国游戏市场规模巨大,但在代表“硬实力”的“3A”游戏领域,几乎没有国产游戏。

“中国需要‘3A’游戏,目前大部分国产‘3A’游戏的文化内涵还是来自欧美。”盘和林认为,《黑神话:悟空》最成功的地方,是将中国文化融入其中。

据新华社

黑神话 悟空 打破 国产游戏 销售纪录



图片来自网络

新华时评 悟空缘何一跃出东海

悟空,你终于来了。

这两天,取材于中国神话的国产游戏《黑神话:悟空》在境内外持续刷屏。名著、古建、3A、国风,几个特色标签加持,以中国文化特殊的吸引力为内核,焉能不火!

近年来一系列展现中华优秀传统文化的现象级文化作品层出不穷,展示了中华优秀传统文化独特的志气锐气底气。

从《西游记》等经典小说,到如今的《黑神话:悟空》,把过去、现在、未来深度融合,将独属于中国人的浪漫,真切地展现在世人面前,与世界分享。

中华文化是我们提高国家文化软实力最深厚的源泉。进入新时代,中国文化的国际影响力更加凸显,世界各国人民更加渴望了解中国文化。持续加强中华优秀传统文化的传承、利用,创造性转化、创新性发展,使其在新时代焕发新活力,绽放新光彩,此时,让文化说话,让文物说话,让历史说话尤为重要。

让文化说话。要让说出去的故事更有传播力,就要使中华民族最基本的文化基因与当代文化相适应、与现代社会相协调,以人们喜闻乐见、具有广泛参与性的方式推广开来,把继承优秀传统文化又弘扬时代精神、

立足本国又面向世界的当代中国文化创新成果传播出去。

让文物说话。文物及历史古迹是古老华夏文明智慧的结晶,是中华民族传统文化无声的传承。将这些凝结着中华民族传统文化的文物保护好、管理好,同时加强研究和利用,让收藏在禁宫里的文物、陈列在广阔大地上的遗产、书写在古籍里的文字都活起来。

让历史说话。不忘历史才能开辟未来,善于继承才能善于创新。绵延不断的华夏文明史,有着取之不尽用之不竭的历史题材。在古往今来中探究、在历史与现实中挖掘,传承先辈的成就和光荣、增强民族自尊和自信,让更多外国人感受中国历史的厚重与魅力。

悟空来了!头顶上,中国空间站遥望深邃的宇宙;脚底下,五千多年的文明史磅礴而厚重。这只猴子根植文化沃壤,逢崛起大势,既横空出世,亦水到渠成。

中华文明历经数千年而绵延不绝,迷遭忧患而经久不衰,这是人类文明的奇迹,也是我们自信的底气。

还看今日之中国,我们更有信心让世界看到中国文化的更多华美。

据新华社

非遗传承人用皮影还原“悟空”



汪海涛创作悟空皮影。

本报记者 马昭摄

《黑神话:悟空》火爆全网,陕西华州皮影非遗传承人汪海涛以此为参考,创作了悟空皮影作品。当传统技艺邂逅中国神话,碰撞出了不一样的火花。8月23日,记者来到汪氏皮影工作室进行了采访。

与传统的侧面孙悟空形象不同,这次汪海涛选择了更具挑战性的正面形象。他拿起细针,拓印着打印出来的图案,用针在牛皮上勾

勒出悟空的轮廓,每一笔都精准而有力。

《西游记》这个经典的神话故事,经常出现在皮影的创作过程中。不过,《黑神话:悟空》中的悟空形象又有些许不同。“盔甲部分特别精细,充满了中国传统纹饰的魅力。”他指着图案介绍,龙纹、鱼鳞纹等传统元素的交织,使得整个形象更加生动和立体。仅这些复杂的线

条和纹饰,便让他花费了一个早上进行描摹。

在汪氏皮影工作室的墙上,有四幅大闹天宫的皮影作品,汪海涛说,其图像灵感来源是传统连环画。这些作品与《黑神话:悟空》中的悟空的脸型、鼻子形状高度相似,仿佛穿越时空的邂逅。

“要注意明线和暗线,两者交错,图像才能立体,才能抓住神态。”汪海涛介绍,明线如人们穿的衣服,用于勾勒轮廓和主要线条;暗线类似于衣服的边缘,如同细腻的笔触勾勒出人物的内心世界。

这两幅A3尺寸的皮影作品,汪海涛从构思到创作完成,用了两天时间。他希望能让更多的人感受到皮影艺术的独特魅力,“传统的东西就是应该传承和创新,跨界是一种很好的方式。我希望通过这些创新,让皮影不仅仅是一门古老的手艺,更是能够活在现代人生活中的艺术。就像《黑神话:悟空》让传统神话故事焕发新生一样,我希望华州皮影能成为连接过去与未来的桥梁。”汪海涛的眼神中闪烁着对未来的憧憬。

本报记者 石喻涵

《黑神话:悟空》带陕北说书“出圈”

本报讯(记者 夏明勤 实习生 李姿瑾)8月20日,国产3A游戏《黑神话:悟空》上线,引发全球热议,除了精彩的画面及内容设计,游戏本身承载的优秀传统文化成为真正引发《悟空》共鸣的根本源头。其中,一段推动情节发展的陕北说书更是成为热议焦点,迅速“出圈”。

陕西省曲协副主席、中国曲艺牡丹奖获得者熊竹英负责《悟空》第二章无头僧弹唱陕北说书片段的创作、配音工作。

谈及此次陕北说书的“出圈”,“老说书人”熊竹英说,“十年前我曾将陕北说书和动漫《玄门之众生无相》进行过跨界融合,算比较大胆的一次‘试水’,但恰恰是走出去的这一步,成为了这次《黑神话:悟空》联系到我的重要契机。最终呈现出来的唱词也经过了反复打磨,主要在长短、押韵方面调整比较大,因为陕北说书就是咱陕北老百姓的语言,必须朗朗上口才能唱到人们心里去。”

据新华社电 最近,我国首款3A单主机游戏《黑神话:悟空》在境内外持续刷屏,吸引了大量玩家沉浸其中。然而,有报道称,部分玩家在游戏过程中“玩吐了”。天津市眼科医院专家提示,这种现象被称为“电子晕动症”或“数码晕动症”。

天津市眼科医院斜视与小儿眼科副主任医师郝瑞介绍,“电子晕动症”或“数码晕动症”主要是由于视觉与前庭系统之间的不协调所引发的感官冲突,其原理和晕车、晕船相似。

《黑神话:悟空》火了 眼科医生提醒注意“电子晕动症”

“当眼睛感知到快速变化的画面时,身体却处于相对静止状态,这种感知的错位导致大脑产生混乱,从而引发头晕、恶心、呕吐等症状。”郝瑞进一步解释。

随着电子产品的普及,尤其是3D、VR类游戏的广泛出现,出现这种症状的人数也在增加。“在玩此类游戏时,眼睛感知到立体、运动的画面并传递到神经中枢,产生运动的感觉,但前庭系统并未感受到实际的身体运动,这种信息冲突会导致类似的

反应。”郝瑞说。

那么如何缓解“电子晕动症”或“数码晕动症”?郝瑞建议,首先要控制使用电子产品和玩游戏的时间,定期休息,给眼睛和大脑足够的放松时间。其次,玩家可以通过调整视角、降低游戏的运动速度、优化画面的刷新率等方式,减少视觉与前庭系统之间的冲突。当然,在适宜的光线下玩游戏,避免环境过亮或过暗,也有助于减少眼部负担。郝瑞提醒,如果已经出现不适症状,应及时休息,以恢复身体状态。