

这只猴子为何从西湖边“蹦”出来

从《黑神话:悟空》大火,看杭州游戏产业

潮声 | 执笔 唐骏珺 丁珊 何贤君 通讯员 陈卉

近日,国产3A游戏《黑神话:悟空》(以下简称《悟空》)发售1小时内,在全球29个国家和地区销量登顶。游戏的现象级出圈,让主创团队杭州游科互动科技有限公司(以下简称“游科”)一时风头无两。犹如当年追问“杭州为什么能诞生阿里巴巴”一样,如今网络空间也在热议“这只猴子为什么诞生在西湖边”。

在网友热议、业界高赞、兄弟城市的竞争审视之中,杭州20年如一日耕耘而成的游戏全产业链慢慢浮出水面——2023年全市动漫游戏产业产值突破500亿元大关,动漫游戏企业超270家,集聚2万余名动漫游戏人才。这是杭州孵化《悟空》、创造“泼天流量”的底气所在。

浙江是文化产业大省,而具体到动漫游戏产业,杭州约占全省的60%以上。想要探寻“爆款”背后的产业密码,动漫之都杭州是最合适的观察点和风向标。

憋着劲和“虚幻5”掰手腕 “新一线”中,杭州当属翘楚

《悟空》在杭州诞生,并非无源之水。它的背后,是杭州游戏产业20多年的厚积薄发。连日走访,一张三维坐标中的杭州游戏产业地图逐渐清晰——

从时间坐标来看,从1999年边锋网络等首批游戏企业诞生,杭州游戏产业经历了从无到有、由弱到强的成长曲线。近4年来,杭州动漫游戏产业产值年均增速超20%,2023年突破500亿元,拥有动漫游戏企业超270家,是当之无愧的浙江“头雁”。

从空间坐标来看,杭州游戏产业有着集群分布特征。高新区(滨江)是杭州游戏产业最密集区域,有网易、电魂、玄机等一众头部和腰部企业;环中国美术学院、西湖艺创小镇、《悟空》研发团队游科就在这里;还有环良渚和大运河的杭州大城北区域、环浙大紫金港的杭州西北区域。

从全国坐标来看,北京、上海、广州和深圳4座城市游戏产业规模已超千亿元,与它们相比,杭州仍有不小差距。比如,企业数量上,虽统计口径有所不同,但深圳、广州的游戏企业数量以千计,杭州目前以百计;企业梯队上,深圳有中手游、创梦天地等众多领军企业,上海形成了米哈游、莉莉丝、鹰角、叠纸“四小龙”,而杭州腰部企业偏少;在研发运营上,北上广深也领先于杭州。但在“新一线”城市中,杭州当属翘楚。

看完全貌,再观细节。在产业链的上中下游,杭州企业都在深挖“护城河”。

《悟空》在画面上对“西游路”极致的光影呈现,让其背后的游戏引擎虚幻5进入了许多观察者的视野。

在游戏产业的上游,游戏开发引擎是关键技术。8月28日,记者在网易公司见证了游戏《燕云十六声》开通玩家测试。硕大的PC端屏幕上,篝火噼啪作响,火星四散飞溅,老年侠者面部,皱纹细致入微,头发纤毫毕现。这些无比真实的画面,正是来自网易自研的游戏引擎Messiah。

“游戏引擎,堪比IT行业的芯片。”网易游戏有关负责人说,这些年来,网易自研的游戏引擎Messiah和NeoX,应用到《梦幻西游》《阴阳师》等多款游戏中,期待国产自研引擎能和国外知名虚幻引擎“掰手腕”。

“杭州游戏厂商在关键技术领域的追赶,是杭州游戏工业化潜力的体现。”浙江省游戏行业协会秘书长赵暄认为,不仅是网易,还有电魂网络、不鸣科技都在依托自研引擎,朝着打破海外的游戏底层技术垄断迈进。

而在大家更熟悉的中游、下游——开发、策划、美术、发行、运营上,杭州游戏产业链更是枝繁叶茂。从剧本设定到动画制作,从动作捕捉到音乐制作,成熟的网络动画和动漫产业,以三维建模、纹理贴图 and 光影渲染技术为游戏产业赋能。

以游戏中的动画为例,《悟空》第二回动画《龔》采用的定格动画,就是由距离游科300米远的润物定格参与制作。再如,《王者荣耀》运用虚拟拍摄技术制作的短片《繁星》,也是由杭州企业博采传媒完成拍摄效果。

“杭州涌现出的动漫、动画企业,无形中滋养着游戏产业的壮大。”杭州师范大学文化创意与传媒学院讲师付曼说。今年该学院正在编写最新的《中国动漫游戏产业发展报告》,从2023年网络动画发行量看,杭州以139部作品排名第一,其次是上海、北京,足见杭州的底气之足。

但在“光鲜亮丽”的热度背后,更应认识到杭州乃至浙江在游戏产业这块新蓝海上,仍有不少追赶空间。

以游戏产业的头部省份广东为例,据相关统计口径,2023年广东省游戏产值全国占比超八成,营收规模达到2450.8亿元,创5年来的新高。其中深圳在3年前就开始对游戏产业规划转型。2023年,更是拿出了最高1000万元的补贴标准,提出打造成为国际电竞之都的计划。

和游戏产业的头部城市相比,杭州游戏企业的创新能力有待提升。《悟空》是一款通过创新诞生的现象级作品,但不可否认,与北上广深相比,杭州游戏企业开发的现象级产品偏少,棋牌类游戏占比较高,存在同质化竞争。

看得到对手,意味着有超越的空间。“杭州手握亚运会电竞项目的先发优势,现在又有《悟空》的大热IP加持,这让游戏产业迎来弯道超车的机会。”赵暄认为,关键在下一步棋,杭州能否将政策引导和产业链规划落到实处,进一步释放《悟空》带来的产业红利。

“选择杭州,主要看气质” 始于“颜值”,关键在“数字”

7年前,游科创始人冯骥将《悟空》的研发团队搬到杭州艺创小镇,就此埋下了一颗种子。此后多年,快手、字节跳动、英雄游戏等游戏厂商,都从北京、上海等城市来到杭州埋头研发。

最先吸引这些“游”客的,是这座城市的气质。

“杭州处于长三角南翼,既可承接上海等地的溢出效应,其相对低成本的居住环境也更留得住年轻人,给了我们慢慢打磨一款优秀产品的空间。”英雄游戏的负责人说,他们公司2021年从北京来到杭州,目前已进入第三个研发年头。

这与7年前,冯骥到杭州艺创小镇时的初衷——“节奏没有深圳那么快,房价也不是太高,大家能够耐得住性子”,有着相似之处。

为等悟空,西湖边两座楼空置约2年 “硬”政策背后的“绕指柔”

深厚的人文底蕴、发达的数字经济基础,让游戏厂商们“一眼投缘”;而政府20年如一日政策“堆肥”,耕耘动漫游戏产业这方良田,则让更多小型厂商得以甩开包袱、大展拳脚。

“从2005年开始,杭州就在全国率先出台动漫游戏产业发展政策,直至2022年底,相关政策已经迭代到第六轮,并承诺每年划拨1亿元专项资金支持动漫游戏和电竞产业深度融合。”杭州市文化创意产业发展中心有关负责人介绍,最新一轮政策实施两年来,289个项目完成专项资金的申报评审、资金拨付,其中就包括《悟空》。

再硬核的政策,也需要暖心的服务来走完最后一公里。在《悟空》大火之后,有一个故事在网上传播上不胜而走——

7年前,西湖区艺创小镇工作人员带着冯骥在象山艺术公社看场地,冯骥“一眼投缘”看中的办公楼前方有个花园,再过去是

在“诗画浙江”,江南山水和文化脉络交织。省会杭州更是历史古都之一,坐拥三大世界遗产,从来都是一座“有故事”的城市,其深厚的人文历史,滋养着游戏创作者的灵感和创意。扎根杭州的游科团队就遍访西湖、济公殿前香火下的“神兽”、飞来峰的标志性造像布袋弥勒佛……这些杭州人再熟悉不过的胜景,一一复刻到《悟空》游戏中,被全球玩家考据。

“杭州山水相伴、人文内涵丰富,在城市与自然共融的环境中,创作者自然而然在潜移默化中被熏陶、影响,继而将城市的人文气质、历史内涵投射到艺术创作中。”中国美术学院动画与游戏学院教授、副院长宣学君表示。

如果说,城市气质给了杭州很高的“颜值”,那么数字技术则是其吸引力的关键内核。

一条河流,视野开阔。但尚处于研发前期的冯骥,不好意思地提了一个请求,“隔壁的两栋楼能不能先别租出去,等我项目扩大了再来拿。”

这个看似不合理的请求,艺创小镇很快就答应了。为了这个承诺,小镇的这两栋办公楼空了约2年,多次婉拒名人工作室和有潜力的企业加盟。

“为等悟空,西湖边两座楼空置约2年”,背后是杭州愿意与游科这样有潜力、有实力、有梦想的团队站在一起静待花开的态度。

杭州炎魂网络科技有限公司副总经理刘勇也数次提及“杭州温度”,每次申请专项政策,属地文创办、街道都会建专群对接。“服务专员通常提前半个月就来告知政策申报所需材料,耐心细致地帮我们答疑。在亲清在线申报也很快,通常上午申请,下午资金就到账了。”

这些暖心服务背后,正是浙江实施营商

环境优化提升“一号改革工程”和推进政务服务增值化改革的有效落地。杭州,更是连续两年进入国家营商环境评价第一方阵,连续四年蝉联全国工商联“万家民营企业评营商环境”城市榜单冠军。

《悟空》爆火之后,围绕文创产业未来的高质量发展,杭州更是动作频频——8月28日,杭州市政府主要负责人专题调研文创产业发展情况及相关重点企业,其中就包括游科。该负责人提出,要进一步打响“杭州游戏”品牌,产生更多现象级IP;同时对各地各部门提出要求,要加强改革突破、人才支撑、政策支持和组织保障,加快培育一批龙头骨干企业、文创科技企业,壮大数字文化等各类新兴业态。

仅隔一天,杭州市文创产业发展中心、艺创小镇、省电子竞技协会理事会等就坐在一起,共同协商,为杭州动漫游戏产业的未来共寻良策。

环境优化提升“一号改革工程”和推进政务服务增值化改革的有效落地。杭州,更是连续两年进入国家营商环境评价第一方阵,连续四年蝉联全国工商联“万家民营企业评营商环境”城市榜单冠军。

《悟空》爆火之后,围绕文创产业未来的高质量发展,杭州更是动作频频——

8月28日,杭州市政府主要负责人专题调研文创产业发展情况及相关重点企业,其中就包括游科。该负责人提出,要进一步打响“杭州游戏”品牌,产生更多现象级IP;同时对各地各部门提出要求,要加强改革突破、人才支撑、政策支持和组织保障,加快培育一批龙头骨干企业、文创科技企业,壮大数字文化等各类新兴业态。

仅隔一天,杭州市文创产业发展中心、艺创小镇、省电子竞技协会理事会等就坐在一起,共同协商,为杭州动漫游戏产业的未来共寻良策。

《悟空》火了后,员工高挂“招聘勿扰” 人才在哪里,下一个《悟空》就在哪里

《悟空》爆火后,游科的员工随即成为“香饽饽”。某热门招聘网站上的数据显示,游科员工不断收到猎头公司“挖墙脚”的信息,许多员工不得不在个人简介中注明“不找工作”“招聘勿扰”。

业内有个共识,游戏产业属于创意密集型行业,人才成本占前期研发成本的90%。换句话说,游戏产业之争,本质上就是人才之争。

早在今年6月,《悟空》预售开始,市场就嗅到了风向。智联招聘最新数据显示,2024年二季度,全国网络游戏行业岗位的招聘薪酬中位数从一季度的8490元增长至9001元,游戏开发工程师、技术美术等关键岗位的平均年薪超过30万元。

浙江是人口净流入大省,2023年平均每天涌入3400多名大学生。今年新春第一会,浙江就提出全面加强“三支队伍”建设。浙江在吸引全球人才的同时,注重构建人才培育体系,培育本土创新人才。

而作为“数字+文化”产业,游戏产业的关键技术人才主要集中于计算机技术和美术制作,这正是浙江高校教育的强项。浙江大学和中国美术学院成了杭州游戏产业的“黄埔军校”,比如元端科技创始人李鑫和郑明、乐港游戏和妙聚网络创始人陈博、绝地科技创始人俞甲子,都毕业于浙江大学。

刘勇说:“公司的艺术设计等岗位,50%以上来自中国美术学院。另外游戏开发、编程等岗位,40%来自于浙江大学计算机学院、杭州电子科技大学。”

中国美术学院是国内最早一批开设游戏设计专业的院校之一。宣学君告诉记者:“近些年,在创意产业中,游戏与互联网已经成为吸纳学生就业的主要领域之一。学院近七成学生会流向游戏与互联网行业,成为领域内的管理、策划、设计人才。”

除了高校培养,杭州游戏产业人才的另一大来源,便是大厂的溢出效应。尤其是网易等国内头部游戏厂商驻扎杭州,叠加当地动漫游戏产业政策暖风频吹,吸引着全国各地的游戏人才“用脚投票”。

目前,杭州游戏产业人才总量有2万余人,在“新一线”城市中位居前列。人才的大量集聚,让下一个“悟空”的诞生,看起来并不是一个太遥远的期许。

“杭州游戏产业的‘主战场’目前集中在网游、手游。像游科这样的3A游戏制作公司相对较少。”杭州市动漫游戏协会秘书长沈玉良认为,在大投入、长周期、高科技的大型游戏研发上,杭州具有很大的市场潜力。“《悟空》在商业价值、文化价值等方面的超预期表现,很有可能改变市场风向,让各方看到‘强内容’的意义。”

有志于制作高品质游戏的从业者更期待政府的“长期主义精神”。“我相信杭州各级政府乐意做耐心政府,给予游戏企业创作的空间与时间,托举出更多的杭产精品游戏。”浙江元端科技股份有限公司副总经理张戈说。

“《悟空》只是一个起点,我们相信还会有第二个、第三个,甚至更多的3A游戏作品,从杭州走向世界。”张戈说。



中国美术学院动画与游戏学院副院长宣学君(站立者)在教授交互设计相关课程。



第二十届中国国际动漫节在杭州白马湖畔开幕。本报记者 董旭明 摄



杭州电魂网络科技有限公司在滨江区举办线下活动。

(本版图片除署名外均由受访者提供)

