

扎根上海近 30 年 育碧用时间证明选择

海外游戏企业
在上海

1996年,法国育碧游戏公司作为最早进入中国的国外游戏厂商之一选择落户上海,上海工作室比育碧最大的海外基地蒙特利尔工作室早成立了一年。

在近 30 年间,上海一直作为育碧的主力海外开发基地而存在,上海工作室也从最初只有几名员工在浦东租下一间小办公室,发展到如今在徐汇落地生根,团队扩大至近 600 人,网罗了来自世界各地的专业人才。

育碧上海工作室总经理杨志宏 2004 年起加入团队,不仅参与开发了包括《幽灵行动:尖峰战士》、《细胞分裂》和《孤岛惊魂》在内的一系列 3A 游戏项目,也见证了上海工作室每一步的成长壮大。他在接受新闻晨报·随中 Hi 采访时表示,育碧在上海的成功既有总部的远见卓识,更离不开这座城市所给予他们的一系列政策支持和赋能。

尤其是最新出台的《上海市促进软件和信息服务业高质量发展的若干措施》,其中提到的“适时开展外资游戏企业在沪研发的游戏产品视同国产游戏的政策试点”让上海工作室所有员工倍感振奋。

“上海对游戏行业的友好程度全国领先”

上世纪 90 年代中期,法国育碧联合创始人兼总裁 Yves Guillemot 和集团高层开始将目光瞄准海外,开拓新市场。

当时的中国经过近 20 年的改革开放历程,经济已经进入蓄势待发的状态。而上海的理工科尤其是计算机学科教育程度相对发达,匹配上非常有优势的人力成本,让法国人看到了这片市场极高的投资价值。

这从一开始便注定是个双向奔赴的故事:1996 年,当育碧最初进入中国市场的时候,他们立刻获得了来自政府的大力支持,因此只花了 4 个月时间就注册成立,成为第一家在上海成立工作室的外资游戏公司。要知道,当时外企进入中国的主要形式还是合资企业,而上海政府却“破例”批准育碧成立了独资企业。

上世纪 90 年代中后期的中国,还处于游戏产业的“史前时期”。对于育碧上海的元老级成员而言,当时的政府层面能具备这样的远见,预判到游戏尤其是游戏研发对于这座城市、对中国的重要性,这一点其实是出乎他们预料的。

虽然这话听起来有些现实,但事实是政府的支持在短时间内就得到了回报。育碧上海从承接集团的辅助性工作的小团队很快发展成可以独当一面、独立研发游戏项目的工作室,为中国的游戏行业培养了一批先驱从业人士。

杨志宏向我们回忆,“上海工作室从建立之初就开始参与集团的知名品牌项目的研发工作,从早期的《疯狂兔子》和《雷曼》到如今《舞力全开》《孤岛惊魂》等,参与的比例和比重越来越多,人才团队充分掌握了育碧开放世界专长和自研 3A 引擎技术。”

杨志宏于 2004 年进入上海工作室,当时网络游戏在国内舆论环境中仍饱受争议,但就在这一年上海却率先成立了全国唯一的“国家动漫游戏产业振兴基地”。因此,他的感觉是上海政府对于所有游戏企业长期以来都有很给力的扶持政策。

此后多年里,“上海专门设立了促进文化产业发展的扶持基金,包括动漫、游戏等都是作为一个专门的板块在处理,虽然资金体量和游戏研发的投入相比而言不算特别大,但政府对游戏产业的支持态度十分明确,我觉得这种对游戏行业的友好程度一直处于全国领先的水平。”

他在采访中特别提到近日上海市发布的一条新通知,即《上海市促进软件和信息服务业高质量发展的若干措施》。有业内人士统计,这已经是近两年来上海针对游戏相关产业发展的第八条扶持政策了。

在这则通知中提到,“适时开展外资游戏企业在沪研发的游戏产品视同国产游戏的政策试点”。

在杨志宏看来,这样的消息是十分振奋人心的。“甚至于我感觉这就是为育碧量身定制的,因为真正在上海设点,并且在这里进行研发的外资企业,尤其是大型的 3A 外资企业其实并不多,育碧是其中之一。所以我们也希望政策能够尽快落地,然后看看能不能找到一些机会点。这对于上海也好,对于我们育碧也好,都是一个很大的利好消息。”

在徐汇享受到很好的营商环境 密集的游戏活动促进行业内部交流

2004 年左右,上海工作室落户徐汇之后,先后在漕河泾和徐汇万科扎根,因此和徐汇区结下了不解的缘分。2022 年,育碧上海获得上海市徐汇区外企突出贡献奖,

育碧之于徐汇的重要性不言而喻,而徐汇对育碧的支持也始终如一。

“我们初到徐汇就享受了非常好的营商环境、政府的一些专项服务以及对游戏利好的政策。同时,这里高校众多,便于我们和专业人才建立联系。”杨志宏介绍,工作室搬来万科中心的整个人驻过程中受到了区政府和商务委,以及业主方万科的全方位支持和协助。“从选址、装修到政策对接、配套服务等,都尽量帮助我们解决困难,因为我们之前租的地方跟我们的衔接上是有一些困难的,但徐汇和万科给我们提供了包括装修和监管上的支持,包括审批上的支持,我觉得这些在很大程度上方便了我们的搬迁。”

育碧上海工作室因从事技术出口和数字贸易而获得政府的补贴和政策扶持,也获得过高新技术研发项目的补贴。“上海工作室除了做游戏,还从事 AI 科学研究助力我们的游戏项目的生产和研发。我们的专家将学术成果发表到论文里分享给业界,并参加行业论坛交流,推动中国 AI 在游戏相关的美术、动画等领域的发展。”杨志宏解释道。

同时,团队成员不论国籍、户籍,只要满足条件,都可以申请徐汇区的人才住房补贴。杨志宏觉得,这样的举措能使得大家排除后顾之忧,更专心地从事游戏的研发工作。

此外,在杨志宏看来,上海作为中国的金融经济中心同时也是文化中心之一,每年关于动漫和游戏的文化活动丰富多彩,这种密集程度对于行业的促进作用是不容小觑的。

“前几天的哔哩哔哩 BW 展会,接下来的 ChinaJoy、CIGDC (中国国际游戏开发者大会)和小红书 REDLAND 漫展,每年夏天的上海都热闹非凡。既有政府主办的国内、国际行业交流盛会,也有企业举办的玩家活动,广受年轻人的欢迎。”他指出,“政府和业界共建利好软性环境,为我们触达玩家社区、进行企业的人才和技术上的交流提供了良好的条件,我觉得这也是上海领先的一个国际化营商环境的亮点。”

既要把中国文化推出去 也不忘把法国文化带进来

杨志宏向我们回忆,育碧刚开始进入中国市场时,整

个中国的游戏市场尤其是主机和 3A 的游戏市场还远没有现在这么蓬勃旺盛。但在近十几年的时间内,这里的游戏市场已迅速实现了健康而壮大的发展。

“不光是手游,包括主机端和 PC 端的游戏都在发展。作为一个市场来讲,它已经是举足轻重了。”他说,“我们从行业调研来看,中国的 PC 市场甚至已经可以跟北美市场一较高下。当初选择中国,集团高层确实是高瞻远瞩,他们也一直坚信中国市场的未来。”

2004 年前后,上海工作室已经开始独立进行产品的开发。此后,因为育碧开发策略的调整,开始更加侧重超大型的项目,在这一形势下整个集团采取了“全球联合研发”(Co-dev)这一育碧特有的协作开发模式。而在这个框架下,包括上海和成都在内的两家中国工作室作为全球协助研发的一个重要模块,贡献着自己在不同产品中的价值。以育碧 3A 大作《阿凡达:潘多拉边境》为例,上海工作室承担了其中大部分幻想动物的玩法设计和美术等工作。

这也是让杨志宏尤为自豪的一个领域,“育碧所有的开放世界,或者说比较大型的游戏里的野生动物,甚至不是真实世界里的幻想动物,基本都默认由上海提供。这等于是独一份的能力,因为我们上海把这个生态系统的开发能力打造成了一项具有优势性的专长。”

他强调,“育碧上海一直以来不仅参与研发集团的 3A 品牌项目,同时,我们也针对中国市场开发过很多产品,有些独立研发,有些则和成都工作室合作研发。”

近年来,随着《黑神话:悟空》等现象级的游戏在全球爆火,游戏的文化出海也成为行业人士关注的热点。而对于这一点的考量,早已体现在了育碧研发的游戏里。“我们会意识地把中国的文化元素设计到育碧的产品里面,通过产品把这些元素传递到全世界。”杨志宏谈及《疯狂兔子:奇遇派对》,“我们的产品里用到了整个《西游记》的文化主题——虽然它被重置成了一只疯兔的卡通形象。中国开发团队在设计这款产品时,时刻考虑的是把大家最熟悉的一些原汁原味的文化内容以游戏的形式推广出去。我觉得这也是经济收益之外,我们最看重的一点。”

作为育碧在中国的工作室,他们也承担了文化桥梁的角色。既要把中国文化推出去,也不忘把法国文化带进来。“我们和北京法国文化中心合作,将法国的音乐、文化、历史还有冰雪运动体验通过《舞力全开》《勇敢的心》《极限国度》等游戏,带给中国玩家。”

“我们的愿景之一,是希望育碧旗下的所有品牌都能以合适的方式进入到中国的市场。”他以育碧和腾讯深度合作推出的《全境封锁 2》国服为例,“这就是一个比较好的案例,游戏里还包括一些针对中国玩家设计的独特内容,我们在一个海外的设计产品里面做了相当多的中国文化的内容,比如春节的服饰、武器、道具,包括任务角色之类,这些都是非常原汁原味的,也是我们非常自豪的一部分。上线两年来,中国玩家对我们产品的认同感,以及他们对运营和内容制作提出的要求,都成为了我们宝贵的经验积累。”

后 记

到明年,法国育碧进入中国市场就满 30 年了。他们在这 30 年间有过自己的高潮和低谷,也积累了经验和教训。

游戏的世界瞬息万变,上一次的成功并不必然应许此后的圆满,育碧上海工作室面临挑战的同时也手握机遇。“在我的认知范围内,现在 AI 的使用和发展,可能会使得游戏的形态在未来几年里发生一个巨大的变化。”杨志宏感慨,“对任何一个游戏从业者而言,你只能不断适应这些变化,一辈子不断地去突破创意,做新的东西。不管你是在什么岗位上,都有可能在这段时间内面临好几次不同的技术和商业模式的迭代。育碧同样需要适应这些变化,因为玩家的需求始终在变。每一代玩家都有不同的特点,唯一不变的就是变化本身。我经历过的这些产品,从《孤岛惊魂》到现在的《全境封锁》,其实是一个天翻地覆的变化。你不改变这个市场就会把你淘汰,这是我最大的感受。”

但身处这日新月异行业里,杨志宏和他的团队清楚

有一些是不变的,比如上海工作室在近 30 年的时间里获得的来自上海这座城市坚定的支持。

他们希望,未来可以继续深化合作,并获得来自政府层面一如既往的支持。“在这一基础上,也希望政府可以更多地支持本地和国际合作项目的孵化,例如,成立由专项基金支持的联合实验室,或出台其他政策支持措施,以推动技术融合和 IP 的联合开发。”

“总的来说,近年来对游戏行业利好的政策越来越多。同时,一些看似与行业无直接关联的政策,也在为我们带来间接利好。”就像中国政府出台的免签入境政策,“它大大便利了我们行业的人员往来。如今,我们的大多数海外同事来华,只需购买机票即可成行,整体流程较以往简化许多。得益于更多面对面的交流,我们的协作效率显著提升,也为我们提供了更多机会向他们展示中国的开放与包容。”

晨报记者 沈坤或