第十一届中国国际数码互动娱乐展览会上午开幕

游戏商“铆牢”碎片时间

今天上午,第十一届“China Joy”中国国际数码互动娱乐展览会在上海新国际博览中心拉开了帷幕。作为全球数码互动娱乐领域最具影响力的盛会,本届“China Joy”主要由展览会、中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛(CDEC)、中国游戏商务大会(CG-BC)、中国游戏开发者大会(CGDC)、世界移动游戏大会(WMGC)以及丰富的大型活动组成,涵盖了专业展览、互动展示、产业会议、贸易交流、公众活动等多个领域。今天首先进行的是高峰论坛。

明天将开展的“China Joy”展览会展馆设在浦东的新上海国际博览中心,记者提前探营,目睹场馆内一片繁忙景象,工人们正在紧张装台。

■ 2013China Joy 正在布展 本报记者 **郭新洋** 摄

展事规模刷新纪录

作为每年夏季游戏界的狂欢盛事,“China Joy”的规模每年都在刷新纪录:展览面积多了5000平方米,达到了空前的75000平方米;参展厂商比去年又增加了100余家,共计450家国内外厂商带着700余款各种游戏亮相,这个数字也比去年多了100多款。关于观众人数的预测,主办方很有信心地给出了:超过20万的预期值。

高峰论坛独立亮相

本届中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛(CDEC)从中国游戏商务大会中独立出来,以“琴、棋、书、画”作为四大主题板块,并跨界邀请了中国游戏产业代表性人物与影视界明星现场对话,纵谈游戏与影视之间的不解之缘。

移动游戏势头强劲

开幕式上揭晓了中国游戏产业今年上半年度的产业报告,其中关于游戏用户的增长964万人,占比仅为2.9%,这表明中国游戏用户已经进入了饱和期。但各大游戏厂商对移动游戏的开发则刚刚方兴未艾,国家工信部软件司副司长郭建兵将其形容为,“游戏产业转入对用户的碎片时间的争夺”。

基于游戏移动终端的已经基本完成了普及过程,随着而来的就是利用这些终端对游戏用户碎片时间进行争夺的阶段。当前正处于高速发展、快速成长阶段的移动游戏领域在本届“China Joy”表现出强劲的发展势头,本届移动游戏展区(WMGC)的展商数量和展示面积均空前扩大,腾讯、网易、盛大、巨人、完美世界、畅游、蜗牛、金山、游族、中国移动、中国电信、中国联通、触控科技等中国主流游戏企业几乎都在该领域谋求重大发展。今年高峰论坛的主办方也顺应产业发展趋势在大会中加大了移动元素,大会的主题与“China Joy”一致设定为“游戏演绎梦想,移动畅想未来”。 本报记者 **罗震光**

莫言获诺奖后的首部小说改编电影锁定《藏宝图》,故事堪称盗墓小说之鼻祖

『只有一句真话:没有一句真话』

本报讯(记者 罗震光)莫言拿下诺贝尔文学奖后,关于他的哪部小说将被改编为电影,一直是被猜测的焦点。昨日,记者获得确切消息,莫言拿下诺贝尔之后的首部大银幕改编作品业已锁定《藏宝图》。电影《藏宝图》已经正式获广电总局批文,并获得拍摄许可证。

莫言的小说早在1988年就有了“触电”的经历,那年张艺谋凭借莫言同名小说改编的电影《红高粱》摘得柏林金熊奖;在2003年,由莫言的短篇小说《白狗秋千架》改编的电影《暖》,在第16届东京国际电影节获得金麒麟大奖。此后,莫言的小说就和大银幕绝缘至今。

《藏宝图》是莫言出版于2003年的中篇小说,全长约四万余字,故事内核堪称盗墓小说之鼻祖。就电影的改编方向,《藏宝图》的总制片人余人略作透露,“电影《藏宝图》中的宝藏正是由莫言小说原著中的‘虎须宝藏’的传说而延展开来,传说中真正的虎须通体雪白剔透,叼在嘴里就能看出身边人的本相是什么动物……而莫言小说《藏宝图》的开篇第一句‘这故事从头到尾只有一句真话:这故事从头到尾没有一句真话’是解开剧情谜团的关键”。另外,余人还表示电影剧本在改编时将保留莫言式的魔幻现实主义风格。