



# 中式3D动作游戏迎来“井喷”

产业  
解读

在上周刚刚结束的夏日游戏节(Summer Game Fest)中,《影之刃零》《明末:渊虚之羽》等国产游戏惊艳亮相,获得了全球玩家的瞩目。不难发现,无论是此次崭新亮相的《影之刃零》《明末:渊虚之羽》,还是已经定档即将上市的《黑神话:悟空》《燕云十六声》,多个国内游戏厂商似乎不约而同都瞄准了大型3D动作游戏这条赛道。长久以来,大型3D动作游戏如同科幻电影一般,在制作层面有着较高门槛,使得大量国内游戏厂商对其望而却步。但如今,中式3D动作游戏却迎来了“井喷”的一天。

现代快报/现代+记者 邱骅悦



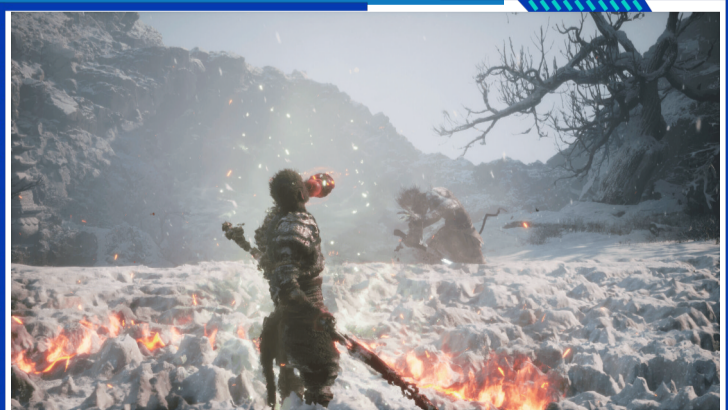
《燕云十六声》



《影之刃零》游戏画面



网易制作的《永劫无间》



《黑神话:悟空》

## 国产3D动作游戏集中亮相,聚焦武侠奇幻题材

6月7日,由TGA主持人Geoff Keighley主办的2024夏日游戏节在美国洛杉矶正式举办。作为一场展现全球游戏行业未来,让各大游戏厂商集体“秀肌肉”发布新品的展会,本次展会自然也少不了中国游戏的身影。

在直播环节中,中国厂商灵游坊推出的《影之刃零》作为压轴登场并发布了一则最新的实机PV,重点展示了游戏的实机战斗画面。PV中高速流畅的武功对招,充满中式元素的画面让现场玩家们雀跃不已。

作为一款第三人称动作角色扮演游戏,游戏中人物的动作流畅度、战斗手感等方面是玩家关注的重点。对此《影之刃零》还宣布开展全球巡回线下试玩活动,第一站就是夏日游戏节的现场,不少现场参与试玩的玩家直呼:“战斗,爽!”可以说,《影之刃零》是在用实力告诉玩家,这款中式武侠动作游戏不是“假播片”,而是“真能打”。

在背景设定方面,《影之刃零》将故事放在一个融合了中式武侠、蒸汽朋克、神秘学以及江湖传说的武侠架空世界“影境”中展开。

因此游戏中的武侠元素不再局限于传统的“武林江湖”,而是形成了独特的武侠朋克风格。

无独有偶,《影之刃零》并不是夏日游戏节中唯一一款聚焦中式武侠、奇幻题材的3D动作游戏。由灵泽科技开发的第三人称动作角色扮演游戏《明末:渊虚之羽》也同在展会中登台亮相。

在故事设定中,《明末:渊虚之羽》同样不拘泥于传统的“武林江湖”,而是基于中国古蜀文明——三星堆、金沙等真实历史遗址,将中国历史上的神话志怪故事与时下流行元素进行融合改编,从而构建了一个架空于真实历史之上,瘟疫肆虐、妖魔横行世界。

无论是此次崭新亮相的《影之刃零》《明末:渊虚之羽》,还是此前已经官宣定档即将上市的《黑神话:悟空》《燕云十六声》。这些游戏都有一个共同的特点:都跑在了3D动作游戏这条赛道上。最近几年,“中式武侠+奇幻神话志怪”似乎成了游戏厂商们争相模仿的万能公式,相关游戏突然呈“井喷”之势,出现在了玩家们眼前。

## 虽然“中式”游戏很多,但很少“动起来”

纵观国内游戏市场,无论是以前撑起国产游戏的“三把剑”《轩辕剑》《仙剑奇侠传》《剑侠情缘》,还是PC网络游戏蓬勃发展时段,中式武侠、奇幻题材游戏从不缺席。但是,以往的中式武侠、奇幻题材游戏往往选择RPG(角色扮演)类型作为载体,3D动作类型则极为少见。

这是由3D动作游戏本身有着较高的门槛导致的:如果说科幻电影是影视行业的一顶“王冠”,那大型3D动作游戏则是游戏行业的“明珠”——两者若想要制作精良,则必须有极高的工业体系和强大的数字化技术作为支撑。

相比RPG游戏,3D动作游戏中动作流畅度、战斗手感通常意味着更高级的技术支持,包括复杂的动画系统、精确的碰撞检测和流畅

的用户界面等。而游戏中精美的3D模型、纹理和声音效果也往往伴随着高昂的开发成本。于是3D动作游戏就与“高技术+高成本”画上了等号,这一门槛也就将大量小型或中型游戏开发团队拒之门外。

此外,游戏的难度也给玩家增加了门槛。相较RPG游戏,动作游戏强调了决策的快节奏和对抗性;玩家不但要快速思考“怎么打”,还要时刻注意“怎么闪”,更要“脑子跟上手”及时做出相应的决策和操作,导致游戏的难度增高,不如RPG游戏那般易上手。

因此对游戏厂商而言,3D动作游戏相比RPG而言在受众层面更为垂直,制作起来更像是“吃力不讨好”的行为,远不如制作RPG游戏那般具有“经济价值”。

## 产业发展助力跨越门槛,受众广阔吸引厂商投入

虽然国内少见制作精良的3D动作游戏,但在国际舞台上,此类游戏永远是全球游戏行业瞩目的焦点。特别在近几年,《艾尔登法环》等优秀的3D动作游戏不仅先后在TGA等舞台中夺得奖项,其销量也均突破千万份,展现出了“叫好又叫座”的势头,这无疑让国内厂商看到了一个新的发力方向。

与此同时,如网易等大厂也开始尝试新赛道,其制作的《永劫无间》作为一款融合了中式武侠题材、“吃鸡”式系统的动作角色扮演游戏,在游戏发售的第二年即官宣其全球销量已突破2000万份。《永劫无间》的成功证明3D动作类游戏不仅在国际市场得到认可,在国内一样有着庞大的玩家群体和广阔的成长空间。

如今,随着《黑神话:悟空》《影之刃零》等游戏自信地放出试玩,我们也能欣喜地看到,随着国内游戏产业的高速发展,中国游戏人已经完成了一定的技术积累,形成了相应的游戏工业体系建设,并成功跨越了高投入、高技术的门槛。

同时,随着游戏产业的成熟发展,各种类

型游戏产品的开发与普及,玩家对即时性、对抗性的操作适应相比往年大大提升,对动作类游戏的接受程度更是与日俱增。

尽管3D动作类游戏对玩家的操作水准提出了较高的要求,但倘若玩家操作得当,则能如武林高手过招一般,在游戏中做出令人热血沸腾的武术动作,这也正是动作游戏的魅力所在,更有众多玩家愿意去不断学习,以求在游戏中做出“逆天操作”。

灵游坊创始人梁其伟在组织《影之刃零》试玩活动时表示:“那一刻无论是谁都可以成为辗转腾挪、健步如飞、杀敌于无形中的武林高手……可能这就是游戏的意义,一切尽在不言中。”

尽管作为游戏行业的“明珠”,大型3D动作游戏对游戏厂商、对玩家群体都有着较高的准入门槛。但随着国内游戏产业的发展,垂直领域亦能有充足的发展空间和广阔的前景。因此,在中式动作游戏迎来“井喷”的背后,不仅能一窥中国游戏产业的发展,也能看到中国游戏市场、玩家群体的成长。