



# 黑神话之后,谁会接棒“悟空”?

## 产业解读

《黑神话:悟空》已成为今年以来热度最高的游戏。由于这也是首款国产3A单机游戏,玩家们亲切地称它为“全村第一个大学生”。与此同时,不少玩家也在暗中期待:哪款国产单机游戏将成为“村里第二个大学生”?经过梳理发现,除了《黑神话》续作外,如今国产单机市场中已有多款单机动作游戏官宣在研,且不少已放出试玩demo,这些游戏能否顺利接棒猴哥?让我们拭目以待。

现代快报/现代+记者 邱骅悦

## 猴哥“捅破”国产3A游戏需求天花板

在《黑神话》发售之前,没人能预料到这款游戏能获得现象级成功。

在过去,由于盗版泛滥、游戏主机、高配PC占有率低、免费网游流行度高等种种原因制约着国产游戏厂商投入3A单机游戏领域。“不做单机游戏”似乎成了一道紧箍咒,在国产游戏厂商头上牢牢箍了很多年。

但如今《黑神话:悟空》不仅销量上一度超过了《艾尔登法环》和《塞尔达传说》等行业标杆产品,更成为了全国热议的现象级话

题。截至目前,根据市场研究公司VG Insights预估,《黑神话:悟空》Steam平台销量已经突破1800万套,其投资人乐观地表示《黑神话:悟空》在游戏生命周期内销量可达3000万份,未来还将推出DLC。

Niko Partners的分析师Daniel Ahmad表示,这款游戏目前的收入估计为7亿美元,仅次于《使命召唤》10天创下的10亿美元历史纪录。Ahmad认为,随着这款游戏在全球的知名度不断提高,海外销售额在未来将占更大份额。

与此同时“300块的黑悟空30000块的装备”等话题也冲上新浪热搜榜,这是由于玩家们为了获得极致的游戏体验,不惜花费重金购买高配电脑、显卡等数码硬件。

可以说,长期以来被低估的国产3A游戏需求被“猴哥”一棍子捅破了。这表明经过二十多年发展,我国玩家不但在对游戏的审美、鉴赏水平上有了提高,也有了相应的经济能力去支持正版游戏、为游戏升级硬件。更凸显了玩家们对高质量3A游戏、中华文化为主题游戏的迫切需求。

## 多款单机动作游戏火热制作中

面对玩家们对国产3A游戏的热切需求,除了已经官宣的《黑神话》续作外,纵观目前国产游戏市场上,已有多款单机动作游戏曝出宣传片和实机画面,将择日发售,其中不乏3A水准的游戏。

在今年6月举办的夏日游戏节(Summer Game Fest)中,《影之刃零》《明末:渊虚之羽》等国产游戏惊艳亮相,就获得了全球玩家的瞩目。

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欢呼不已。

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,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》也同样在夏日游戏节中登台亮相。

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,并结合了《华阳国志》《蜀王本纪》等文献记载,将中国历史上的神话志怪故事与当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。

虽然游戏在初次亮相时由于与“魂”类游戏太过相似,一度引发了抄袭的质疑,但此次亮相的游戏内容已大为改观。据悉,该游戏已经宣布计划在2025年发售,登陆包括Xbox Series X|S、PS5、Steam和Epic,且首发XGP。

由成都剑猫熊网络开发的《猿公剑:白猿觉醒》也引发了不小的关注,该游戏以《吴越春秋》中白猿越女剑传说为背景,系一款第三人称冒险游戏。虽然同样是一款“魂”类游戏,但令人感到惊喜的是,这款游戏还着重体现了“四川味”,不但主人公操着一口四川方言,游戏中还能听到是四川竹琴演奏,对战以四川的古典风俗“傩舞”

为原型设计的BOSS“傩坛文君”。

据悉,该工作室共7名成员,制作人Samuraiwu是上海钛核网络前主美兼技术美术。因此他们表现得相当务实:“我们目标就是做《师父》《完美音浪》一样的中体量有特色战斗的ARPG,并没有想过往3A发展。”此外官方还表示,希望这款游戏能够呈现中国传统剑术灵动多变的战斗体验、独特的中式传统文化美学内容及四川本土文化。

虽然《黑神话:悟空》的爆火引发了现象级的关注,但对于广大国产游戏厂商而言,更多的是直面猴哥带来的压力。因为已有珠玉在前,接棒《黑神话:悟空》是一个不小的挑战。

对于很多厂商而言,第一次尝试制作大型单机动作游戏面对的技术难题、流程问题都是海量的。其最终成品不如《黑神话:悟空》那样精美更是意料之中的情况。

同时对于广大玩家来说,更需要理性等待,合理期待。尽管《黑神话:悟空》为国产3A单机游戏吸引了各方的关注,但市场需要反应和消化的时间,不太可能一步到位、接连蹦出多款质量一等的3A大作。

无论是在黑猴子之前还是之后“踏上灵山”的修行者,都需要有足够的耐心和毅力才能抵达。

## 除了《西游记》,还有哪些题材待挖掘?

综合上述游戏不难发现,虽然大多数都瞄准了动作类和“魂”这一玩法,故事题材上则没有出现雷同的情况。除了《影之刃零》原创的世界观外,还有三星堆文化、川蜀文化等多个题材。

这说明相较于欧美游戏中已经被“滥用”的历史故事和神话传奇,在中国上下五千年历史中孕育而生的历史典故、神话题材依旧是一片尚待挖掘广阔的蓝海。

我国最具影响力的文学作品莫过于四大名著,相关资料显示,在过去,四大名著均得到过游戏改编。源于《西游记》的《黑神话:梧

空》不必多说,三国类游戏更是游戏改编的常客,不但有策略类的《三国志》《全面战争:三国》,还有动作类的《卧龙:苍天陨落》《三国无双》。而《水浒传》和《红楼梦》近年来的改编则较少,其中《红楼梦》曾在2009年被改编成同名恋爱冒险游戏,《水浒传》仅在80、90年代涌现出一批MD、FC主机游戏。

除了四大名著外,我国还有众多文学作品、历史故事和神话志怪存在充足的开发空间。据了解,游戏科学已经申请了《黑神话:姜子牙》和《黑神话:钟馗》的商标,因此,不少玩家推测,继《西游记》后,

游戏科学将引用《封神演义》以及道教人物钟馗作为下一个3A游戏的故事题材。可见《封神演义》《聊斋志异》乃至《山海经》等古典、志怪文学均有待开发。此外,由刘慈欣创作的《三体》《流浪地球》等科幻小说不仅被搬上过银幕,还在世界范围内有一定知名度,同样存在改编成3A游戏的潜力。

在《黑神话:悟空》爆火后,一大热议话题即是“外国网友纷纷补习《西游记》”,游戏与文化相伴相生,相信随着一批批优秀国产3A游戏的出炉,也有望让中国文化提升到新的高度,成为世界舞台上的常客。



《明末:渊虚之羽》游戏画面



《猿公剑:白猿觉醒》实机画面



《影之刃零》游戏画面



三国题材是游戏改编的常客