



《湮灭之潮》游戏画面



《剑心雕龙》贺岁宣传片

大厂单机游戏“摊牌”，你更看好谁？

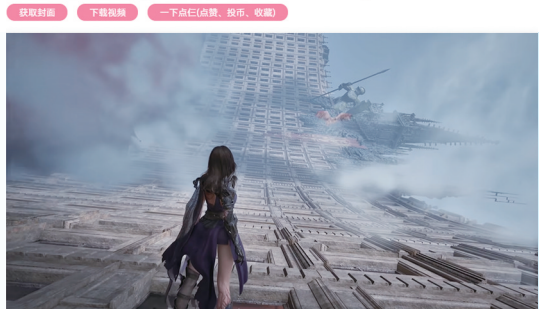
产业解读

近日，随着腾讯投资的3A级单机买断制游戏《湮灭之潮》曝光，网易旗下单机游戏《剑心雕龙》贺岁短片公布，腾讯和网易在国产单机游戏赛道上又“战”在了一起。在玩家的视角中，《湮灭之潮》获得的声量明显较为积极，其画面、动作系统获得了不小的赞誉。相比之下，网易旗下的单机游戏《剑心雕龙》则因为登陆手机平台、“弹性买断制”等策略陷入了舆论漩涡。这场看似寻常的大厂竞争，实则折射出国产单机游戏生态的悄然变革：随着《哪吒2》《黑神话：悟空》等优秀影视、游戏作品涌现，唯有实机画面、叙事深度与商业诚意，才能决定谁能在玩家心中真正“封神”。

现代快报/现代+记者 邱骅悦

国产单机《湮灭之潮》11分钟实机演示公开

全站排行榜最高第1名 621.5万 2025-02-14 14:00:00 未经授权，禁止转载



《湮灭之潮》实机演示在B站登顶



《剑心雕龙》宣布登陆手机和NS平台



《湮灭之潮》游戏画面



《湮灭之潮》游戏画面

腾讯买断制单机首曝，引发国内外玩家期待

2月13日，腾讯投资的成都蛇夫座-日蚀边缘工作室正式公布了旗下首款3A级单机买断制游戏《湮灭之潮》。这款以亚瑟王传说为蓝本的骑士幻想动作冒险游戏，凭借其11分钟实机演示中展现的关卡设计和BOSS战，迅速点燃国内外玩家的热情。截至18日，游戏在B站的官方实机演示播放量已突破600万，首支预告片播放量达565万，连续登顶全站排行榜。

很多玩家在看PV后发现，《湮灭之潮》所展示的流畅的动作和战斗场面有着《鬼泣》《猎天使魔女》等老牌ARPG的神韵。此外游戏还有着独特的“骑士之力”系统，每个骑士都有不同的技能定位，如

浮空连击、霸体打断等，通过搭配不同的骑士助战，玩家可以构建多样化的战斗BD。据了解，该游戏整体流程约30小时，并包含30多个特色各异的BOSS战。

除了战斗系统外，游戏的另一大亮点在于其国际化的题材叙事。作为一款国产游戏，《湮灭之潮》并没有将故事放在中式神话奇幻语境中，而是选用西方熟悉的亚瑟王传说为切入点，并以中国叙事逻辑重构这一西方经典IP。

这一思路恰如此前《黑神话：悟空》制作人冯骥在央视采访中所言：无论是传统题材还是现代视角，只要叙事者是中国人，传递的是中国人的价值观和思维方式，便

属于中国故事的范畴。《湮灭之潮》突破性地打破了“出海必用传统文化”的路径依赖，更证明了中国团队不仅能驾驭全球IP，更能用本土视角赋予其新生命。

值得注意的是，成都蛇夫座工作室由腾讯控股95%，是腾讯首次深度介入3A单机研发的标志。与以往投资外部团队不同，腾讯此次直接掌控开发方向，从引擎技术到叙事架构均体现其全球化野心。《湮灭之潮》最快将于2026年发售，并登陆PlayStation、Steam、Xbox、WeGame、Epic等多个商店平台。WeGame商店显示，本作无内购项，但不支持离线模式游玩。

宣布登陆手机平台，网易单机游戏引争议

相比腾讯旗下单机游戏的备受期待，另一个大厂的单机游戏则遭遇了不小的风波。2月12日，网易旗下的单机游戏《剑心雕龙》发布的首个贺岁短片显示，游戏目前确认的“多平台”实为安卓、iOS、鸿蒙和NS2，同时收费方式也并非单机游戏常见的买断制，而是“弹性买断制”，相关策略迅速引发玩家质疑。

作为今年最早公布的大厂牌“单机游戏”，《剑心雕龙》早在1月3日就进行了公开，宣布由网易旗下雷火事业群临安24th工作室，《古剑奇谭》《仙剑奇侠传》系列监制工长君领衔。这款满满情怀和仙侠风的游戏一度因“国产仙侠单机复兴”的标签引发玩家期待。在12日公布的贺岁短片中，制作组宣称《剑心雕龙》是

“首创的暗黑仙侠ARPG，将是一次全新的探索和尝试”。而最后落款的“乙巳蛇年元宵节 剑心雕龙项目组两周年敬”，也暗示这款游戏已经开发了不短的时间。

但随着游戏“多平台”“弹性买断制”等销售策略的曝光，很多玩家表达了失望和不解：单机游戏“登陆手机”可能意味着画面质量和操作难度的双双下降，而且“弹性买断制”这一陌生的说辞让玩家深感疑惑，不明其意。

更令玩家不安的是网易的“前科”：2024年《燕云十六声》曾以“单机宣传”吸引关注，上线后却实为MMORPG，导致“狼来了”效应蔓延。此外，《剑心雕龙》的美术风格与角色设计也被诟病“土味过重”，部分玩家指出其宣传片中的角色概念图缺乏仙侠气

质，更像是手游页游的拼贴。加之网易尚未公布PC版计划，进一步加剧了“单机皮、手游骨”的质疑。

对此，不少网友前往工长君微博下留言表达疑问，工长君也如实进行了解答。首先他并不认为《剑心雕龙》是以3A作为目标开发的游戏，因此在体量上可能并不会像市面上常见的单机3A游戏那样大。针对游戏没登陆PC端的疑问，工长君先在评论中回复说：“可见的挑战放后面做，先做未知的挑战。”随后在转发微博中说道：“便携端性能是更易受限，多少有些束手束脚，需要讨巧与更多思考设计。与PC往上探索无边卷云的高度，是完全不同的体验与凶险，且是少有人走的路，也有市场需求。”

对单机游戏要求高，有错吗？

《湮灭之潮》受到追捧与《剑心雕龙》的引发争议，背后是玩家对单机游戏价值标准的重新定义。当《黑神话：悟空》以2000万销量打破“国产3A无人买单”的魔咒，当《哪吒2》以超120亿票房证明中国观众愿为优质内容付费，这表明市场已进入“品质唯先”时代——“国产情怀”的保护伞已然失效，唯有实机画面、叙事深度与商业诚意，才能决定谁能在玩家心中真正“封神”。

一方面，当下的消费者期盼市场上涌现越来越多的优秀国产

作品，希望优秀的影视、游戏作品不局限于国内市场，而是扬帆出海，将中国的优秀文化、优秀作品展现给世界。在此前提下，消费者期待能有后来者居上，对未来的电影、游戏展现出高要求、高期待也并非不能理解，毕竟“纪录就是用来打破的”。

另一方面，与网游依赖“免费入场+付费养成”的商业模式不同，买断制单机游戏不能拿“免费游玩”作为遮羞布，必须直面“一分钱一分货”的考验。这也是为何玩家们对单机游戏往往有着更

高要求的一大原因。

但值得注意的是，越是高投入的单机游戏越是面临一场豪赌，这是目前国内外单机厂商普遍面对的盈利模式创新困境。网易提出的“弹性买断制”并非新鲜事，为了面对高额的成本并创造营收，国内外单机游戏厂商推出了包括DLC、季票、年票乃至GaaS模式在内的众多营收模式，但都没有很好解决这一问题。玩家渴望优质的单机游戏，但优质的单机游戏在营收方面如何创新，也是接下来各大游戏厂商着力的重点。