



产业
解读

“王者荣耀”新篇章能否不负众望

2025年3月20日,在美国旧金山举办的GDC2025(游戏开发者大会)上,腾讯天美工作室群发布了《王者荣耀世界》的最新实机预告视频。作为“国民级”IP《王者荣耀》的衍生作品,《王者荣耀世界》自2021年首次曝光后就承载了无数玩家的期待。然而,由于宣传的实机画面“一年一变”,加之披露的信息始终过少等原因,《王者荣耀世界》在保持神秘感之余也饱受玩家质疑:历经了多年的开发后,这款游戏能否经得住时间的考验和玩家的认同?



《王者荣耀世界》宣传画面



《王者荣耀世界》在2025年1月获得版号

一月拿版号三月曝视频 《王者荣耀世界》离上线还有多远

在刚刚落幕的GDC2025大会上,《王者荣耀世界》突然公布的最新实机预告无疑点燃了玩家的热情:本次公布的视频不仅展示了游戏中宏大的开放世界场景,还公开了四名玩家联机共斗的副本,以及带有完整UI的战斗画面。

本次视频公布的实机战斗画面无疑是全片亮点。视频中先展示了4名玩家一起组队联机挑战副本的画面,玩家可以挑选不同的角色如蒙犛,鲁班大师等共同作战。但与常规MMORPG不同的是,本次视频中的UI并没有展现队友的血条、等级等信息,这对于玩坦克、治疗等职业的角色来说非常关键,不知道是否是有意为之。或许意味着游戏不会像传统MMORPG那样有着明确的输出、治疗、坦克等职业划分。

通过视频中展现的UI可以看出,玩家操控的角色拥有三个小技能和一个充能大招,意味着战斗环节有一定的战斗策略深度。此外,战斗中还加入了“完美闪避”和“完美格挡”等动作游戏常见的机制,表示游戏并不是传统的站桩打怪式MMORPG,而是存在一定动作要素,对玩家的操作有一定要求。

BOSS战是本此次实机视频的一大亮点:视频有近一半的时间中,都展现了玩家与一只猴形BOSS对战的场景。从战斗画面中能发现,这个猴形BOSS拥有韧性条设计,玩家在战斗中除了要靠输出削血线外,还需要通过连招打空其韧性条,使其进入“破防”状态,并在这个状态中抓住输出窗口,这种设计与一些热门动作游戏颇为相似,更加强调了《王者荣耀世界》的动作游戏属性。

值得一提的是,在今年1月21日,国家新闻出版署公布了2025年首批游戏版号名单,《王者荣耀世界》赫然在列,且获批平台为移动端和客户端两端。这意味着游戏将同时登陆PC和手机,进一步拓宽了受众范围。

从2021年首次曝光到如今,《王者荣耀世界》已经开发了四年有余。虽然本次宣传片结尾并没有曝出上线时间,但随着今年1月版号下发,3月在GDC2025公布实机,腾讯的动作频率明显加快。结合此前2024年10月举办的线下试玩活动,以及此次实机内容的丰富程度,不少玩家猜测,《王者荣耀世界》的完成度已经相当高,距离与玩家正式见面,或许只剩最后的临门一脚了。

距离首曝“实机”已过4年 玩家担忧质量下降

回溯至2021年10月的“王者荣耀2021共创之夜”,《王者荣耀世界》首次亮相,以一段“游戏实录”惊艳了无数玩家。时隔4年,有玩家发现如今推出实机视频与当年相差甚远,这引发了玩家们对游戏质量下降的担忧。

《王者荣耀世界》基于虚幻5引擎打造,在2021年的“游戏实录”视频中,游戏展现的光影特效和水体效果尤为惊艳:水面倒映着细腻的光影,波纹随着角色移动自然荡漾,玩家挥动武器更能与水体等环境进行充分的互动……很多玩家看完视频后感叹,游戏的整体画面犹如CG一般灵动细腻,直接对《王者荣耀世界》拉满了期待。

然而,四年过去了,《王者荣耀世界》的实际进展却显得有些神秘。自2021年以来,腾讯每年都会发布1到2部带有实机玩法宣传片,还在2024年举办了首次线下封闭式试玩活动。然而,游戏从未开启公开测试,具体的游戏画面是怎样的?游戏是单机还是网游,是多人MMORPG还是动作类共斗?由于玩家无法亲手体验其真实质量,加之信息披露的稀疏与缓慢,不免让部分玩家心生疑虑:这款游戏到底进展如何?宣传片中的内容是否名副其实?

更令人担忧的是,有玩家对比历年宣传片后发现,画面质量似乎出现了“缩水”。早期视频中的水体细节和特效华丽度,在最新实机中有所收敛,甚至有人质疑2021年的“实机”本质是精心制作的“宣传骗”,而非真正的游戏画面。

玩家苦等4年之余,对游戏有所质疑也是情理之中,毕竟游戏厂商用“预告骗”画大饼的情况一度层出不穷,如早年间育碧的《全境封锁》和《看门狗》就曾因首曝画面过于惊艳而拉高玩家期待,但发售时却因技术限制或优化问题导致品质缩水引发玩家热议。

对于《王者荣耀世界》的制作团队而言,当务之急是尽快完善游戏、推出可玩版本,让玩家亲手验证其品质,才能平息质疑、真正证明这款游戏的价值。毕竟游戏终究是给人玩的,而非给人看的。

手握“国民级”IP 慢工出细活可以理解

作为一款“国民级”IP衍生作,《王者荣耀世界》背靠的《王者荣耀》在全球拥有数亿玩家,其月流水长期位居移动游戏前列,商业价值无可估量。正因如此,《王者荣耀世界》开发周期长,始终不急于上线也可看作腾讯对其质量的重视。相比随意“套皮”推出换皮游戏,腾讯选择投入数年打磨《王者荣耀世界》,既是对IP价值的尊重,也是为了避免短视行为损害其长期影响力。

从这个角度看,迟迟不发售并非拖延,而是精益求精的表现。正如CDPR的创始人马尔钦·伊温斯基所言:“没人会记得那些按时发售的垃圾游戏。”《王者荣耀世界》始终保持神秘,一方面或许有自己的苦衷,另一方面也体现出对IP的负责。

制作组的“苦衷”在《王者荣耀世界》发布的宣传片中能一窥一二:其2021年的首曝画面以狩猎式战斗为主,让玩家联想到知名动作游戏《怪物猎人》;2022年的宣传片则加入了滑翔伞和大地图探索,甚至还展示了“火系技能引燃草地”的环境互动,颇有《塞尔达传说:旷野之息》的影子;到了2023年和2024年,游戏逐渐融入组队副本和MMO元素……

这种“缝合”热门游戏元素的尝试,显示出腾讯在寻找差异化赛道的努力,但也表明《王者荣耀世界》的开发路线似乎也经历了摇摆,暴露了方向上的不确定性,要知道“一边做一边改”“什么火抄什么”堪称游戏开发过程中的大忌。

好在今年的GDC2025实机预告中,《王者荣耀世界》展现出了更为务实的面貌。画面虽不如早期宣传那般惊艳,操作手感也未达到顶级动作游戏的水准,但整体呈现出了一种“成品感”。从四人组队下副本,到成熟能打的BOSS战,玩家能感受到腾讯在努力交付一款完整的产品,而非单纯堆砌噱头。这种务实,或许正是游戏迈向落地的关键一步。

游戏开发的本质是务实,漫长的等待终需以成品说话。《王者荣耀世界》若能找准发力点,明确自己的赛道和目标人群,或许真能在上线时不负众望。国民IP的光环固然耀眼,但玩家更期待的,是能在王者大陆中亲手书写属于自己的冒险故事。

现代快报/现代+记者 邱骅悦



《王者荣耀世界》在2024年举办了线下封闭式试玩会



《王者荣耀世界》宣传画面



《王者荣耀世界》宣传画面