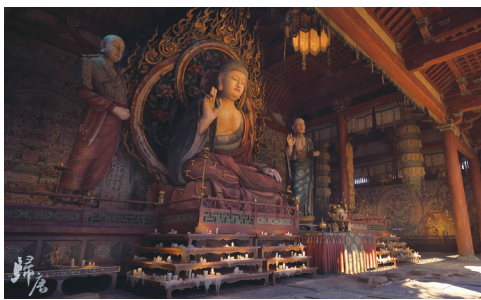




官方公布的游戏场景截图

当网易踏足单机何以归拢人心？

产业解读

《归唐》的首部预告片在B站的播放量已经突破了1450万，这款网易自研的单机游戏自曝光以来就在网络上引发了不小的关注，其全平台流量数据更是非常可观。但与数据成鲜明对比的，则是玩家们海量的质疑声，“是不是真单机”“过度营销很难看”等尖锐的提问在《归唐》的评论区中随处可见。曾几何时，“大厂单机”是国内玩家们遥不可及的畅想，但当这一刻终于来临时，却没迎来想象中的鲜花和赞誉。正如《归唐》项目组所说，玩家和网易之间是存在信任裂痕的，而能弥补这道裂痕的不是一则宣传片，而是过硬的游戏质量。

现代快报/现代+记者 邱骅悦

聚焦现实主义历史题材 国产单机《归唐》首曝

6月20日，网易高调公布了其首款面向PC与主机平台的自研单机游戏《归唐》，并发布了一段游戏预告片。

就视频中的画面看来，《归唐》是一款第三人称动作冒险游戏，其呈现的效果可谓非常惊艳。如在一段战斗场景中，无论第三人称越肩视角下成熟的战斗运镜，还是主人公与敌人短兵相交、双方动作交互之流畅，乃至战斗中插入的近战终结动作的凌厉，都仿佛让人看到了《最后的幸存者》《神秘海域》《战神》等世界一流3A动作游戏的影子。

相较于国内游戏市场流行的仙侠与奇幻题材，《归唐》选择现实主义历史题材，游戏风格也偏向历史写实。据介绍，《归唐》的故事背景设定在公元848年的晚唐时期，聚焦张议潮起义的“归唐”事件。安史之乱后，唐朝失去河西走廊，敦煌等地沦为吐蕃领土。当地汉民虽受奴役，却心系故土。张议潮率众起义，成功收复沙洲，并派遣十队信使赴长安告捷。然这十队信使，仅有一队由高僧悟真率领的队伍成功抵达了长安，玩家将扮演的角色，正是这些信使中的一员。

而选择这一故事背景，也显示了游戏强烈的文化传播野心。《归唐》制作组在简介中写道：十队信使，他们或为石匠、农夫、僧侣，或为老者、壮士、孩童。他们未曾留名青史，却以凡人之躯筑起黄沙中的最后一缕忠魂。玩家将作为送信者中的一员，踏入漫天黄沙，拯救河西、回归大唐。制作组特别提到，游戏旨在刻画“大历史中的小人物”，传递“回家”与“统一”的中国价值观，力求让玩家在冒险中感受唐末的风云与情感。

官网显示，《归唐》由网易雷火事业群旗下的临安24工作室倾力打造，集团执行副总裁胡志鹏亲自担任制作人。简历显示，胡志鹏曾参与《光环3》研发，技术背景深厚，同时对古典文学情有独钟，传闻他初闻“沙洲归唐”故事时感动落泪，可能也因此推动了项目的确立。

据悉，《归唐》项目早在2018年就开始筹备，2021年正式研发，如今玩家们看到的画面正是4年来开发的成果。其惊艳的视觉效果也在网络上获得了不小的反响：在发布后24小时内，《归唐》的首支预告片就在B站取得了1000万次的播放量，在抖音快手等短视频平台也收获超过2000万次的总播放量。截至记者发稿时，其B站播放量已经突破1450万，全平台影响力还在不断攀升。



《归唐》海报



官方宣传片



官方宣传片



官方宣传片



官方公布的游戏场景截图

网易要做3A单机 “信得过吗？”

曾几何时，“大厂为什么不做单机”一直是玩家社群热衷讨论的话题，很多玩家都畅想过，如腾讯、网易等国内游戏大厂一方面有着顶尖的技术人才，同时也有着雄厚的资金支持，肯定也能做出惊艳全球的3A级优秀游戏。

然而经过了多年的等待，当网易高调携《归唐》与玩家见面时，《归唐》并未与《黑神话：悟空》《影之刃零》等“前辈”一样收获玩家们的期待和祝愿。在《归唐》的评论区下，玩家们留下了几乎一边倒的质疑。

玩家质疑主要集中在两方面：一是担心游戏并非“真3A单机”，别又是带着满满的期待最后却迎来“Android and Apple”这样的“3A大作”。二是怀疑预告片的高品质画面能否在实际游戏中兑现，毕竟“预告骗”画大饼的事在游戏界早已不是新闻。更有玩家戏谑地表示，与其信网易真的要沉下心来做3A单机游戏，“不如信我是秦始皇”。

这些质疑与戏谑并非空穴来风。自《黑神话：悟空》公布并最终以2800万份的销量向世界证明了中国单机游戏市场的强大购买潜力后，就不断有游戏厂商试图搬出“国产单机游戏”这个大旗，试图蹭一波热度，而网易也确有此“前科”。

如网易互娱事业群旗下的《燕云十六声》在发售前就打出了“重定所有既定”的口号，也多次模糊地表示，将给玩家带来“单机游戏”的体验，而最终上线的是一款网络游戏。同为雷火事业群旗下的临安24th工作室则在公布《剑心雕龙》时直接打起了“国产单机”的大旗，却推出了所谓“全平台弹性买断制”的概念游戏，登陆的平台除了任天堂Switch外，更是只有iOS、安卓等手机平台。

一而再对“单机游戏”概念的玩弄，不但让玩家感到被欺骗，更让如今的网易陷入了“狼来了”的困境。

大厂与玩家的信任裂痕 需要游戏质量来弥合

为什么如此高调做宣发，却始终没拿出实机画面？在很多玩家看来，《归唐》声量和内容的不匹配，是网易此次宣发招人反感的一大原因。

有业内人士推测，《归唐》的高调营销行为，实际是不得已为之，因为大厂的新项目除了承担玩家的期待，还要面对大厂内部的营收压力，往往营收越高的项目组，其自由度也就越少。“对于网易这样的大厂而言，如果要把类似的项目推行下去，那必须证明其有相应的价值，这导致他们在《归唐》首曝的宣发上显得有些‘用力过猛’。”

针对玩家质疑的情况，《归唐》的制作组显然也做好了心理准备：“我们理解大家对于网游大厂雷火的不信任，但是雷火成立已经18年了，我们其实也一直在改变。”在发布预告片后，制作组在B站上发布了这样一则动态，“我们希望用《归唐》来修复大家对我们的信任裂痕。”

从这里能够看出，《归唐》的制作组和玩家想到了一块：能弥合大厂与玩家信任裂痕的不是话术和宣发，而是实际的游戏质量。

如果《归唐》能不负众望，经过研发最终展现过硬的游戏质量，那一切质疑也终将烟消云散。同时也能证明：这一次，网易确实是用心来做单机。国内大厂，也确实能做出优秀的单机游戏。