



# 还有高手? 烛龙携《古剑》再“出山”



《古剑》游戏海报

这一表态,让许多玩家松了一口气。“类魂”游戏有其魅力,ARPG亦有充足的受众和发挥空间。除了“随大流”外,走自己的路自然也很重要,特别对于国产游戏市场蓬勃发展的当下,丰富的游戏类型和多样的游戏体验更能体现市场的深度和广度。

## 蛰伏七年,古剑亦有擦亮之日

《古剑奇谭》是一个有情怀的经典IP。在国产单机“三把剑”日渐式微的年代,诞生于2010年的《古剑奇谭》接过了国产仙侠单机这一赛道的接力棒,其独特的世界观剧情和人物关系吸引了众多国产仙侠单机游戏爱好者的关注。系列总销量超600万套,在“前黑神话时代”已是非常瞩目的成就。

但游戏市场很少讲情怀,一切需以实力见真章。尽管《古剑奇谭》系列的成长非常稳健,特别在2018年《古剑奇谭3》发售时,其革新性地采用即时战斗系统,成熟的过场运镜和画面建模在整个系列,乃至当时整个国产单机游戏中都堪称巅峰。然而彼时国际上流行的游戏已是《荒野大镖客2》《战神》《怪物猎人:世界》等3A顶尖力作,在巨大的技术差距面前,《古剑奇谭3》虽销量超200万套,收回了研发成本,但对商业作品而言难称合格。

也正是如此,《古剑奇谭》系列新作虽早在2021年便官宣立项,但此后却一度陷入沉寂,许多玩家一度以为续作遥遥无期。其制作组近期接受采访时也坦言,21年的《古剑》项目还处于立项和预研的启动初期,由于对新作的品质预期非常高,在决定用虚幻5引擎开发后,整个项目组都承受着巨大的压力,只能一边研究引擎,一边做些项目前期预研的工作。

这个状况在2024年发生了变化。这一年《黑神话:悟空》横空出世,以超2000万份的销量一声棒喝打开了国产3A单机游戏的新局面,同时也激活了国内玩家们的潜在购买力。在这一年,众多项目组开始瞄准单机游戏市场发力;也就在这一年,上海烛龙母公司网元圣唐得到了腾讯的投资,《古剑》项目组也开始逐步扩充团队,开启了正式的开发工作。

如今《古剑》再度擦亮,在《黑神话:悟空》被称为“村里第一个大学生”之后,它也在玩家中获得了“出山老师傅”的称号,其中既饱含对经典IP复苏的惊喜,也有对老师傅出山后“露两手”的期待。国产游戏市场的繁荣带来了经典IP的复苏,这对每一个曾深爱国产单机游戏的玩家来说都是梦寐以求的。倘若开发团队能用质量回应玩家们对《古剑》的期待,未来的国产单机游戏也将迸发出别样的活力。

## 新游速递

### 突然官宣,《古剑》宣传片首日破800万播放

就在8月17日中午,上海烛龙突然公布了《古剑奇谭》系列的最新单机续作《古剑》,这一消息如平地惊雷般迅速席卷了玩家社群。

《古剑》宣传片在B站平台首发后,迅速成为玩家们关注的焦点,其首日播放量便突破800万大关。玩家们涌进弹幕区,用“还有高手”“一剑三连”的呼声表达对新作的情怀与期待。截至发稿时,该视频播放量已突破千万,位居B站全站排行榜最高第2名,热度持续攀升中。

老IP的复苏令系列粉丝感慨万千,宣传片所展现的高质量游戏场景也引发了众多路人粉的期待。在视频中可以看到,本作的主人公身负“地界司判”之职,将踏上一段引渡滞留在人间亡魂的冒险之旅。在接下来的画面中,主人公的足迹从布满雾气的竹林一路延伸至黄昏下残破的古庙,在多个充满中式美学的场景中与形态各异的妖怪展开战斗。

很多玩家欣喜地看到,《古剑奇谭3》中采用的完全即时战斗在本作中也得到了延续和提升。本作的战斗充满了凌厉和流畅感,除了闪避、格挡等战斗交互体验外,主人公能运用符箓、法器 etc 道具进行辅助;此外在一处战斗场景中,主人公还召唤出了中式奇幻中的常客“牛头马面”协助自己作战,“三人”还一起使出了组合技进行攻击,显示了本作丰富的战斗体验。

据官方介绍,《古剑》是一款继承《古剑奇谭》系列世界观的线性ARPG(动作冒险角色扮演游戏),游戏基于虚幻5开发。虽然游戏尚未

公布发售日,但官方表示已经历了2年的正式开发周期,目前顺利进入量产阶段,未来将以单机买断制形式登陆PC及主机平台。

### 不是“类魂”,战斗凌厉但不硬核

值得注意的是,由于宣传片中展现的画面大都呈现出黑暗系的色调,很多玩家便条件反射地以为《古剑》又是一款“类魂”游戏。

近年来,以《黑暗之魂》和《艾尔登法环》为代表的“魂系”游戏风潮席卷全球游戏市场。其黑暗系的世界观、高难度低容错、跑地图点篝火的设计引发了诸多单机动作游戏的效仿,而这些模仿“魂系”的游戏大都被称为“类魂”。在国产单机领域,也涌现出《明末:渊虚之羽》《无限机兵》等“类魂”游戏。这些尝试虽让玩家看到了国产游戏有挑战国际市场主流玩法的底气,但也引发了对玩法同质化的担忧。

对此,《古剑》的制作团队在接受媒体采访时明确强调,本作并非“类魂”游戏,而是深植于《古剑奇谭》系列底蕴的ARPG正统续作。游戏的战斗系统并不像“类魂”游戏一样强调高难度和硬核挑战。同时作为ARPG游戏,游戏也有着丰富的收集养成要素,玩家即便在游戏中遇到有挑战性的敌方首领,也可以通过“扫图”的方式,通过探索地图,收集功能道具来辅助自己赢得战斗。

此外,游戏也不会设置开放世界大地图,而是更偏宽线性的体验,玩家可以根据自己的探索风格选择不同的游戏进程。其制作团队强调,“我们的出发点是希望各种类型的玩家都能在游戏中获得充分的乐趣。特别是作为一款ARPG游戏,感受自己逐渐变强的过程,也是游戏体验中非常重要的一环”。

8月17日,在单机游戏领域沉寂许久的上海烛龙突然放了个大招,公布了游戏《古剑》的首支宣传片。在早期“三把剑”时代过去后,《古剑奇谭》系列一度被视为国产仙侠单机游戏的接棒者,但在国际游戏产品的强势竞争中,《古剑奇谭》在接力到第三部时也无奈退场。如今随着中国游戏的强劲发展,国产单机游戏市场也迎来了希望。自《黑神话:悟空》之后多款国产单机3A游戏接连官宣,如今《古剑》也有望再度擦亮归来,这一消息让系列的粉丝群体尤为振奋,也让广大玩家直呼“(国产单机)还有高手!”

现代快报/现代+记者  
邱骅悦



预告片中的钟馗形象

帮钟馗搬剑的小鬼

## 意外之喜! 《黑神话:钟馗》科隆首曝

北京时间8月20日凌晨4点,正当国内玩家们强忍着疲惫,等待2025德国科隆游戏展开幕之夜结束时,游戏科学的logo却突然出现在大屏幕上。作为整场活动的压轴之作,游戏科学正式公布了“黑神话”系列的第二部作品《黑神话:钟馗》的先行预告片,这一意外之喜让国内外玩家瞬间振奋。

当玩家发现,预告片中端坐在巨虎背上的人不是那拿棍的猴子,而是中国民间传说中捉鬼天师“钟馗”时,那一刻内心的激动难以言表。其实在《黑神话:悟空》发售前,有细心的玩家就注意到游戏科学悄悄注册了包括《黑神话:钟馗》《黑神话:姜子牙》等一系列商标,但没人想到这么快就得到启用。截至记者发稿时,各平台《黑神话:悟空》的官方账号正式更名为“黑神话”,并换上了预告片中钟馗的角色形象。

为什么先来的是“钟馗”,而不是“悟空”的DLC(资料片)?《黑神话:悟空》制作人冯骥在微

博发文透露,他此前一直按部就班,准备为《黑神话:悟空》制作DLC,但始终“快乐不起来”。直到今年的一天,美术总监杨奇捅破了这层窗户纸,两人一拍即合,决定做一款新游戏。

可能也正是因为今年才下了决心,《黑神话:钟馗》目前并未公布游戏的具体玩法和剧情内容。杨奇在微博上大方向地承认,新游戏眼下尚无值得展示的实机内容,游戏科学团队在官方问答环节中也表示,本作的提纲“貌似都还没写完”。不过杨奇也作出承诺,“待做到能见人时,它理应是一番全新的面貌。当然,悟空的故事远未结束,我们也在等待合适的时机”。

《黑神话:钟馗》能这么迅速地出现,也许正是因为游戏科学的团队有着一股劲,这股劲让他们在“悟空”获得成功后并不打算停滞在原地,而是决定带着更多的中国传统文化故事,在游戏化改编这条路上继续走下去,并且走得更远。

现代快报/现代+记者 邱骅悦