

新游
速递

在刚刚闭幕的2026 ChinaJoy展会现场,国产抗战题材第一人称射击游戏《抵抗者》成为玩家们的焦点。长久以来,国产抗战题材精品游戏产出稀少,聚焦真实历史叙事、主打单机剧情体验的射击游戏更是长期缺位,成为广大玩家心中的“意难平”。如今,《抵抗者》以严谨的历史考据、过硬的枪械手感亮相,让沉寂多年的国产抗战游戏赛道,终于迎来了踏实前行的“领跑者”。

现代快报/现代+记者 邱骅悦



《抵抗者》游戏人物群像 浩汤科技供图

沉寂许久的抗战游戏 迎来了一名扎实的“领跑者”

ChinaJoy最“沉默”的展台 讲了玩家们想听的故事

上周,2026 ChinaJoy在上海新国际博览中心盛大开幕。在被一众游戏大厂声光齐鸣、喧闹震天包围的N1馆中,一个通体雪白的展台格外显眼。其洁白的展台围挡之上,没有任何广告词和宣传口号,只有一位位战士坚毅凝重的脸庞,以及苍劲有力、透出冷峻与肃杀氛围的三个字——《抵抗者》。

这正是浩汤科技旗下抗战题材第一人称射击(以下简称FPS)游戏《抵抗者》的试玩展位,本次参展也是该作首次面向所有玩家开放线下试玩。

早在展会前,《抵抗者》的热度早已在网络上悄然升温。就在ChinaJoy开展前一日,浩汤科技在B站正式发布了2026最新实机演示视频,截至记者发稿时,视频播放量已突破1000万,收获超25万点赞。

与线上火热呈鲜明对比的是,《抵抗者》的线下展区堪称沉默、低调。“我们不想贩卖情怀。”当问起为何要如此设计展台时,《抵抗者》制作人孔禹衡的回答很朴实。不过,低调展台设计并未削减玩家的参与热情。7月31日展会首日,记者早上九点抵馆时,《抵抗者》展区前早已人头攒动,排队通道被蜂拥

而至的玩家挤得水泄不通,现场试玩的等待时长直奔3小时以上。

面对记者的采访,等待试玩的玩家们直接把期待写在了脸上。现场排队的玩家阿萨(化名)难掩兴奋地告诉记者,这是他今年ChinaJoy现场打卡的“主线任务”。“我玩过很多射击游戏,但这些游戏都聚焦外国的战场,直到现在,我们终于有了中国制造的、讲述中国抗战历史的射击游戏,所以我一定要来试试。”

玩家们的高期待并不难理解。尽管近年来随着中国游戏产业蓬勃发展,国产FPS游戏佳作争相涌现,但重单机体验、以剧情叙事为核心的FPS游戏并不常见。尤其抗战背景的游戏更是几乎绝迹,上一款国内玩家耳熟能详的抗战射击游戏,可能还要追溯到2003年发售的轨道射击游戏《抗日:血战上海滩》。

在长达20多年的等待中,每每看到《荣誉勋章》《使命召唤》《战地风云》等国际IP通过游戏讲述西方国家二战史时,很多中国玩家都忍不住畅想:如果能有一款讲述抗战历史的高品质国产游戏出现能有多好。如今随着《抵抗者》的曝光,玩家们距离梦想实现终于近了一步。

剧情聚焦普通士兵 四大篇章展现抗战艰辛时刻

作为一款剧情驱动的单机FPS游戏,《抵抗者》没有多人PvP(玩家对战)内容,游戏中的战场氛围、剧情展现将是制作组着墨的重点。据孔禹衡介绍,本次试玩关卡仅为游戏冬季篇章的片段内容,完整版将包含四大主题篇章,分别对应春夏秋冬四个季节,玩家完整通关全程预计耗时10至15小时。

与一些偏个人英雄主义叙事的FPS游戏不同,《抵抗者》并没有设置一个固定的主角,而是努力做一部群像剧。玩家将在不同的章节中,体验抗日战争中各个地区普通士兵的战斗历程。

其中,春季篇章将展现1942年的上海滩,彼时太平洋战争爆发,日军全面占领上海的公共租界,玩家将

扮演隐蔽在上海的地下情报员,在敌战区展开行动。夏季篇章聚焦苏北和鲁南地区,玩家将化身驰骋苏鲁交界的“运河支队”,以及大名鼎鼎的铁道游击队,参与敌后游击作战行动。秋季篇章的舞台设于太行山区,玩家将作为八路军的一员,投身到1942年太行山区的反扫荡战斗中。冬季篇章将衔接本次试玩可体验的内容,玩家以东北抗日联军

的视角,在抗战初期东北雪原上,参与到抗联战士艰苦卓绝的抗争中。

“游戏背景剧情聚焦1938至1943年,这是抗日战争中最艰辛的一段时间。”孔禹衡说,“我们想用游戏作为载体,讲好抗日战争中普通人抵抗侵略的故事。”



▲玩家排队等待试玩《抵抗者》
现代快报/现代+记者 马晶晶 摄

◀《抵抗者》场景展示

不盲目追求3A表现力,制作组力求严谨、尊重历史

近年来,由《黑神话:悟空》带来的“国产3A”热,催生了多款国产单机游戏的立项,《抵抗者》也因此被一些玩家戏称为“村里第一个国防生”。但在热潮之中,孔禹衡却出乎意料地“自降期待”,他告诉记者,《抵抗者》并非是一部“3A”水准的游戏。

很多参与试玩的玩家也发现,与国际一流的3A级FPS游戏相比,《抵抗者》的声光视效表现力确实有一定差距。不过,不追求3A级表现力并不代表放弃游戏品质,特别在FPS游戏关键的武器枪械设计方面,《抵抗者》的实机表现极其扎实,玩家们对此也普遍给出了好评。

记者在上手试玩时发现,游戏中的枪械设计极为上心。仅试玩关卡就可以使用冲锋枪、栓动步枪、半自动步枪和轻机枪等不同类型的枪械,而每一把武器都拥有独立的上膛、换弹、供弹动作模组。哪怕是同一类型的武器,制作组在武器后坐力、瞄准方式、枪声和射击手感方面均做了差异

化设计,力求给玩家带来不同的体验。

尤为值得一提的是,游戏中登场的武器均经过了严谨的历史考据。如试玩关卡中,玩家所扮演的东北抗联士兵,不仅可以使抗日战争电影中常见的、俗称“三八大盖”的日本三八式步枪;民国时期东三省兵工厂生产的“辽十三式”栓动步枪,奉系军阀首领张作霖进口的捷克造ZH-29半自动步枪等东北抗联“专属”的武器也悉数登场。这两把较为冷门的武器在外国主导的FPS游戏几乎难觅踪迹,但它们无一不是历史的一部分,如今终于在国产游戏中重现光辉。

孔禹衡接受采访时表示,尽可能在游戏中还原历史,是他们在制作过程中追求的一个重点。为达到这一目标,制作组前往全国多个抗日战争纪念地进行

实地采风,还先后走访参观了东北抗联博物馆、各类军事历史展馆,并查阅了大量历史资料。力求在武器装备、场景建筑、服饰造型等方面尊重史实,还原历史厚重感。“我们想要坚守整个故事线的逻辑性和历史的严谨性,而不是单纯做一个娱乐化、场面化的表达。”孔禹衡说。

尽管距离《抵抗者》的正式上线仍有时日,但此次公开试玩,在众多玩家心中埋下了期待的种子,也让他们看到制作组坚实的前进步伐。从《抗日:血战上海滩》到《抵抗者》,国产抗战游戏走过了二十年的等待与探索,抗战这个题材可能会陷入一时的沉寂,但永远不会被遗忘。



游戏画面