

我感覺自己是《西游记》里的一員

国产3A游戏《黑神话：悟空》展现中式文化之美



从2020年8月20日第一个PV轰动全网，至2024年8月20日正式发售，工作室研发七年，玩家们四年等待，游戏《黑神话：悟空》一经问世，便在全球玩家间掀起热潮，并占据互联网诸多话题榜。以《西游记》为据点，发扬中华民族传统文化，由国人制作的第一款国产3A游戏，这一次被全世界看到。高销量、文化传播……大圣归来，引领风潮。

青年报见习记者 林千惠



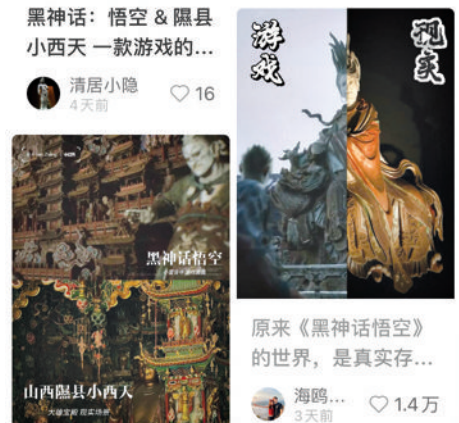
销量狂潮 带动文旅热不停

早在《黑神话：悟空》发售前，游戏玩家就对它翘首以盼。B站第一支PV播放量5803万，评论数33万，长期占据游戏平台steam预约用户榜单第一名。8月20日早上10点，这款由游戏科学制作、纯国产血脉的3A游戏正式上线，在PC、PS5平台全球同步解锁，各项数据更是到了惊人的地步：上线1小时，《黑神话：悟空》Steam同时在线玩家数便已突破100万，而等到晚上8点，Steam同时在线玩家峰值达约222万，位居Steam同时在线玩家数历史以来第二位。

而在销量上，除了拿下Steam国区畅销榜第一名，《黑神话：悟空》还同时拿下了多个国家的销量榜首。据国游销量榜统计，截至8月20日晚上8时，《黑神话：悟空》steam销量已超300万份，而加上WeGame、Epic和PS5各平台，总销量超过450万份，总销售额超过15亿元。

在游戏质量评价上，《黑神话：悟空》也收获国内外游戏媒体和玩家的如潮好评。游戏媒体IGN中国评分10分，IGN总部8分，游戏权威网站Metacritic媒体均分81分，steam万位玩家评分好评率96%，创下了中国3A游戏佳绩。

此外，在游戏本体之外，《黑神话：悟空》还悄然带动了文旅热。游戏中多场景取景现实，山西的小西天、云冈石窟、永安寺，重庆的大足石刻，四川的暗月茗山寺等，总共36个景点被纳入游戏，而这些景点在游戏发布后得到众多玩家关注，不少人在网络平台科普各个景区的历史文化、参观路线和旅游攻略，点赞量上万。其中山西文旅于游戏发售当天在抖音发布视频，点赞量更是达到13.8万，转发量则超7万。



游戏界里程碑 迈出技术新一步

“《黑神话：悟空》是一座中国游戏行业的里程碑。”在IGN中国8月16日对《黑神话：悟空》的评价里，主编Charles Young这么写道。从专业角度而言，《黑神话：悟空》也引发业内广泛讨论。一位游戏从业者告诉记者，8月20日游戏上线当天，全公司都在下载《黑神话：悟空》，搞得公司网速都慢了不少。而谈到游戏的素质本身，她肯定道：“技术力很强，美术力爆炸。”比如开场孙悟空穿的盔甲、土地公的模型、灵虚子飘逸细腻的绒毛，设计上全部都是细节，同时模拟得十分逼真。现象级的热度，源于世界级的游戏表现。“他们用虚幻引擎(Unreal Engine)替代自己熟悉的Cocos和Unity引擎，从而为游戏的画面表现力

赋予竞争力。”

不过，《黑神话：悟空》也有还可以进步的地方。另一业内人士表示，《黑神话：悟空》还存在一定程度的优化问题，比如掉帧、闪退、卡死等不可避免的游戏问题。8月13日，《黑神话：悟空》制作方发布过性能测试工具，他进行了测试，发现帧数很难稳定在60帧，同时遇到树林密集的地方，会存在卡顿现象。“开高毛发质量，会发现毛发边缘有颗粒。”此外，空气墙设计也不太合理，存在一些反直觉的设计，这可能会给予玩家负反馈，并打断他们的游戏沉浸感，不利于游戏体验。而这些都是可以慢慢优化，他们已经走出了关键的第一步。”他说。

中国第一款3A 国人间文化共鸣

《黑神话：悟空》为什么这么受欢迎？在B站，网友“叁火 SANHUO”发布视频：“我曾有过很多身份，在中欧时期我做过一名刺客，在北美边境我是一名牛仔，在夜之城我当过雇佣兵……可我还是想做回家乡的英雄，做一个齐天大圣。”该视频播放量为300万，评论区里，网友们激动地说道：“扮演了太多别人的角色，这次终于要扮演自己故乡的小说角色了！”在此之前，中国从没有自己制作过3A游戏，但《黑神话：悟空》打破了这个局面，提振了许多人的信心：中国人也可以有自己的3A游戏。游戏爱好者小袁表示：“等这一天等太久了，我们国家也可以做出来好东西，而不是只能羡慕别人。”

而《黑神话：悟空》选取的题材、展示的内容都和大家耳熟能详的古典文学作品《西游记》息息相关，无论是场景、台词或是音乐，洋溢着满满国风。小袁8月20日10点一到就进了游戏，故事开头便看到熟悉的悟空大战天兵天将，等到进入第一章，游戏更是代入感满满，在河里走会遇到白衣居士，在最终BOSS战对付黑熊精，使用棍棒，施展法术，与这些在《西游记》小说中出现过的

敌对角色展开战斗，他十分激动，只觉得自己也是《西游记》里前去取经的一员。等至第一章游戏结尾，金池长老和黑熊精的过场动画故事出来，音乐响起，动画滚动：“童年时候在书本上看过的东西，现在全部复现了。”大家极其喜爱、耳熟能详的古典故事，以如此的方式呈现出来，让他觉得很感动。

游戏里展现了很多颇有细节的中式审美和中华传统文化，这是最引起许多玩家共鸣的一点，游戏玩家文文对记者说，“天命人在山林里打坐，远处山雾蒙蒙，跟古代的水墨画一样，然后很轻的音乐响起，夹杂鸟叫和风声，这种意境，是只有中式审美才能感觉到的。”再比如第二章开头，眼前的妖怪忽然朗声唱起了陕北说书令人头皮发麻。这些民族的传统文化，以游戏的方式鲜活地呈现出来，引起了他很强的共鸣感：“原来我们传统的东西也可以这么精彩。”目前，《黑神话：悟空》陕北说书字幕版在B站已有超20万的播放量，不少网友循环播放，一直欣赏，而山西小西天的独特景色，则早在各平台间成为热门讨论对象。如何让传统文化火起来？《黑神话：悟空》做了范例。

