



更新。”

每一类你可以想象到的游戏，都可以和国风完美精致地结合，它们共同为人们呈现了一幅活色生香的国风游戏“百景图”。

老 IP 的新活力

其实，人们对电子游戏里的国风从不陌生。

上世纪90年代，中文电子游戏发祥之时，还没有如今的“3A游戏”（高品质游戏）概念，但《仙剑奇侠传》《轩辕剑》《剑侠情缘》这“三剑客”系列以及一众改编自金庸、古龙等武侠小说名著的角色扮演游戏，着实让江湖、武侠这些国风元素在游戏中盛行了很长一段时间。尽管后来单机游戏式微，网游、手游等新平台游戏兴起，国风也从未在中文游戏里缺席，各种优秀作品也不时涌现。

不过，近些年人们越来越多地表达了一种遗憾：为什么国风游戏出不了拥有全球影响力的“3A大作”？甚至像三国这样的“国风超级IP”，都是日本的游戏开发者比我们做得更好更有国际传播力。我们何时可以有自己的“硬核国风游戏”？

这样的遗憾似乎有被弥补的希望。2020年8月下旬，一段名为《黑神话：悟空》的13分钟游戏演示视频上线，被誉为“中国3A游戏的希望”，这款游戏选择的题材，恰恰就是“国风超级IP”之一的西游。从视频看来，这款开发中的动作游戏的画面和系统设计已经达到或接近人们心目中的3A水准；即使是没有“国风情结”的外国玩家和评论家，也给出了同样的赞誉。它引爆的话题迅速“破圈”，甚至登上了某些时政传媒的平台。

实际上，老玩家都能感觉到，视频里的《黑神话：悟空》的游戏系统并不见得有多高的独创度，“总觉得一些地方和我玩过的某款3A游戏有些类似”；画面风格并不是典型的“国风”而是更偏向于写实风格，怪物和角色造型甚至有些中国和欧美

《黑神话：悟空》



的混合感；视频结尾的《云宫迅音》选用的是交响乐版，和电视剧片头的原版相比，史诗氛围更浓郁，当然也更“西方”。

它的“国风”来源于对西游故事的新演绎：一开始你以为这不过是个新的孙悟空“升级打怪”的故事，直到视频中主角这只猴子的“金箍棒”被真正的“如意金箍棒”挡住、披冠戴甲的“齐天大圣”斜刺里杀出时，玩家才开始惊呼：“原来我不是悟空！那我又是谁？从哪来？要到哪去？”随着“灵魂三问”的发出，一个挑战原神话的新的“黑神话”开始在玩家心里萌芽，国风超级IP也就有了成就3A大作的可能。

无法跳出历史作品的窠臼，正是之前无数国产三国、西游等题材游戏遭遇滑铁卢的重要原因。从这个角度而言，《黑神话：悟空》目前似乎走在正确的道路上。

尽管离上市最快还有两三年，最终成品的变数巨大，但人们已为这个创作团队的信念折服。这是一群自称“最想做西游题材游戏的人”。团队创始人冯骥说：“我们出生在这个国家，因此热爱这国家的历史传说、文化风俗……事情就这么简单。3A不3A是个问题吗？游戏最紧要的是好玩啊！”

复旦大学中国历史地理研究所所长葛剑雄近期在接受采访时同样表示：游戏是非常重要的文化产品，首先一定要有趣好玩。他说，有些人批评“游戏篡改历史人物”，这简直就是个笑话，没有人正经学习历史是要通过游戏完成的。在他看来，基于历史作品的国风游戏当然可以做创新做改动，关键是要保留原作本身的核心价值观。

他说，例如，对于三国游戏，有三个主题是要保留的价值观：理想、侠义和家族。留住这些后，至于“让华佗变得会下毒，让某些武将的性别换一换”，只要能让游戏更有趣，就根本不是什么问题。

还有一种声音认为：“魔改”之后的国风还是国风吗？那不妨先想想：到底什么是国风？

正如中国艺术研究院助理研究员王玉王撰文指出：试图定义什么是“国风”的实践，大概都会归于失败。国风不是传统文化的简单回归，也不是彻底隔绝于传统的当代文化，它来源复杂、形态多样，不同国风文化社群的审美风尚与价值诉求也不尽相同。

“但我们总能在它们身上看到某些相似的目标——那是一种力图弥合文化断层，将古代中国文化与全球化时代中的当代中国文化重新放置在一个贯通的文化体系中去理解的努力，是自觉寻找乃至创造传统文化的当代性的努力。”

国风游戏，正堪此任。■