



《黑神话：悟空》：没有披上“袈裟”，然后呢？

《黑神话：悟空》全球范围内的成功，为中国研发 3A 游戏开辟了一条可行性道路。

□ 记者 | 王仲昀

在 2024 年进入最后一个月时，中国第一个真正意义上的 3A 游戏《黑神话：悟空》，再度引发舆论关注：游戏制作方于 12 月 11 日更新了一个补丁。补丁内容丰厚，包含玩家期待已久的地图功能和挑战模式。玩家在游戏内去到任意一个土地庙上香，甚至能领到一套“彩金披挂”。这是制作方提前送给玩家的新春礼物。

当然，这个补丁更新的时间，并非送礼这么简单。考虑到补丁更新发布的两天后，就是 The Game Awards (TGA) 年度颁奖典礼时间，很难不让世人产生联想：这会是“游戏”科学为了颁奖而提前造势吗？TGA 向来被视为游戏界的奥斯卡奖，是各大游戏公司一年当中最重视的奖项。作为“村里第一个大学生”，《黑神话：悟空》自然而然地背负了玩家们的期待。

中国玩家对于《黑神话：悟空》的期待远不止于此。这款游戏在 2024 年收获空前热度，因为它令世人开始重新审视一款游戏的分量。

好玩

2024 年 8 月 20 日，《黑神话：悟空》正式登陆 PC、PS5 等平台。这款基础售价 268 元人民币的游戏，在发售 3 天后，全平台销量超过 1000 万套，打破中国游戏历史纪录。

截至 12 月 10 日，根据数据分析公司 VGInsights 数

据显示，《黑神话：悟空》在 Steam 平台上的销量达到 2240 万份，该游戏的总收入超过 11 亿美元（约合人民币 79 亿元）。这个数据未包括 PS、WeGame、Epic 等平台，如果全部平台都计算在内，游戏的总收入应该超过了百亿元人民币。

杭州市税务局官方发布的消息显示，《黑神话：悟空》的开发总成本是 3 亿元以上。对于制作方“游戏科学”而言，这个仅有 140 人的团队，用 6 年时间，以 3 亿多元的成本，打造出了一款各方面都可比肩国际水准的 3A（高开发成本、高体量、高质量）且销量极好的游戏。无论从哪方面看，这都是一次成功的游戏开发。

从售价和硬件设备看，全世界玩家愿意为这样一款有门槛的游戏买单，说明了《黑神话：悟空》已经具备了游戏的第一要义——好玩。

论打斗，它有别于传统动作类游戏的“刀枪”冷兵器或者射击类游戏的枪炮，根据“孙悟空”的原型而独创了棍法打斗。这对于游戏开发而言，前期难度大大提升，因为没有太多模板可以借鉴，但好处是为玩家提供了全新的游戏体验。

除了“棍法”系统，游戏内诸多 boss 也为《黑神话：悟空》的打斗添色不少。黑神话做了如此之多 boss，每个打起来都不大同。有些外形惊艳，但实际过关难度不高；有些看似寻常，却虐得玩家苦不堪言。

自从 8 月 20 日上线之后，不断有国内外水平顶尖的游戏博主上传自己如何“花式”过关各路 boss 的视频。