

这些视频为各大视频网站和平台提供了源源不断的热度。伴随着年底的补丁包更新，boss 挑战模式再一次唤醒了早已通关的玩家们的热情。

论游戏画面，开篇的大圣独自面对十万天兵天将的动画，第一回结束时忽然变成卡通风格的动画，第三回在小雷音寺大战前“天命人”变小那段的演出，第六回腾云驾雾游花果山和取金箍棒，以及梅山战二郎和结尾，这些瞬间都带给玩家们震撼，是那种哪怕通关很久以后想起了依然记忆清晰的震撼。

出圈

对于一款游戏而言，好玩是基础。在做到好玩的前提下，想要出圈，还得有一些其他“神通”。

之所以在年终盘点与展望时想到《黑神话：悟空》，是因为它在游戏之外许多领域实现了出圈。它和山西文旅联动，几乎凭一己之力拉动了原本有些小众的山西古建筑旅游。许多玩家在游戏内看过那些栩栩如生、实景扫描而来的场景，仍意犹未尽，由此踏上了前往山西的“天命人”之旅。

由于游戏内的配乐太出彩，天津歌舞剧院管弦乐团与著名指挥家李伯威、陕北说书传承人熊竹英等人合作，从9月开始，在全国许多城市举办了线下主题交响音乐会，演出曲目精选自游戏内音乐，以交响与国乐共谱冒险史诗。

广大玩家认为最“出圈”的一幕，发生在年底：据央视新闻，中共中央政治局常委、国务院总理李强 12 月 18 日至 20 日在浙江调研。在杭州，李强来到城西科创大走廊未来科技城展馆，听取园区建设汇报，与企业负责人交流，前往之江实验室，详细了解重点科研项目进展。

《新闻联播》画面显示，李强总理听取了《黑神话：

悟空》制作人、游戏科学创始人冯骥汇报相关内容。在现场，冯骥拿着游戏手柄，为李强总理等人进行了游戏演示。

12 月 13 日，在 2024 年度中国游戏产业年会上，中国音像与数字出版协会副秘书长、游戏工委秘书长唐贾军表示，《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。

至于《黑神话：悟空》没有拿到 TGA 的“年度最佳游戏”，似乎也不那么重要了。游戏第一回结束时的转场动画中，在南海修炼的黑熊精向观音菩萨发问：“出家人尘缘已断，金海尽干，金池长老为何偏偏放不下一件袈裟？”观音回答：“若不披上这件袈裟，众生又怎知我尘缘已断、金海尽干？”

《黑神话：悟空》终究没有披上自己的“袈裟”。好消息是，没披袈裟也就不需要就此戴上金箍，人们依然有无限想象空间。民

