**黑神话悟空：中国3A游戏的破局之战**

从去年到现在，喜讯连连不断。先是今年1月20日Deepseek R1推理大模型的发布，后来大年初一《哪吒2》也上映了。《哪吒2》的成功大家有目共睹，一举拿下了世界动画电影票房排行第一名，总票房也排进了前五，拉了国内第二的长津湖近两倍；Deepseek呢一开始我看到新闻也只是以为像国内的别的语言模型一样，毕竟在这些行业里以往很多都是中国的企业模仿国外的先驱，搞出来一个质量不高但是便宜的仿制品，或者接着延续国内会员压榨的老传统。Deepseek一开始并未赶上OpenAI的ChatGPT，R1出来之后也只是比肩，令人感到新颖的就是它的深度思考模式，还有就是说他的价格很便宜，不到ChatGPT的十分之一。当时我还是怀着半信半疑的态度，因为我亲身体验过一些国内的AI模型（智谱清言、Kimi、文心一言、豆包 等等）但是完全比不上我花费心思翻墙到外网用的ChatGPT，都说ChatGPT的缺点就是对中文支持度不高，但即便如此还是吊打国内的那些模型。Deepseek一出来确实是惊艳，但是还没达到超越ChatGPT的程度，便宜倒是真便宜，这里是说我们有一些专业用途需要调用API的时候是需要一些小小的花费。直到2月10日，Deepseek拿到了顶级域名的认可。这已经是最令人震惊的事情了，大家可能不了解这句话的含金量。现在在浏览器里输入ai.com就可以直接访问到Deepseek的官网，曾经这个域名一直是指向ChatGPT的，这就意味着：Deepseek的性能可能还没有超越ChatGPT，但是其发展潜能已经被世界认可为最高的，相比于ClosedAI来说。

好回归正题，中国的科技企业正不断的震惊世界，就像上个世纪我们伟大的航天事业一样。我想和大家分享的，是同样爆火于全世界的，发布于去年8月20日的《黑神话：悟空》（Black Myth: Wukong）（以下简称《黑神话》），一部被央视报道和被外交部引用的神作。我想讲它，是因为我相信很多人都不了解这款游戏。你像Deepseek吧，大家有手机电脑就能体验，《哪吒2》吧，票价才也四五十一张，但《黑神话》的268元天价对很多人来说都是望而却步，而且也没有多少人是玩这类游戏的，或者拥有一台像样的电脑，即便是我手握着一张世界上最强的……额曾经的世界最强核显，跑《黑神话》也只是勉勉强强，略显吃力，这几千块钱的门槛实在是高了点。所以今天我们姑且谈谈这款传奇游戏的前世今生，它背后的故事、取得的成就。

《黑神话》的开发公司是坐落于杭州的游戏科学（以下简称 游科），也是杭州几大领头科技公司之一，具体的我们之后再细讲。

《黑神话》的故事背景设定于《西游记》取经任务完成后的世界。此时，孙悟空虽被封为“斗战胜佛”，却因厌倦天界束缚而放弃佛位，选择回归花果山隐居。天庭对此深感不安，派遣二郎神率天兵天将讨伐。在一场惊天动地的对决中，孙悟空因紧箍咒的意外束缚而败北，其“六根”（眼、耳、鼻、舌、身、意）被剥离——前五根被分封给五位妖王（黑熊精、黄风怪、黄眉、百眼魔君、牛魔王），而“意”则化为奇石，成为后世猴子猴孙追寻的传说。玩家扮演的“天命人”，作为花果山猴群的一员，肩负着收集六根、复活悟空的使命，并在猪八戒的指引下，踏上了挑战妖王、揭示神佛隐秘的冒险旅程。游戏的结局核心围绕“天命人”对悟空意志的继承与对命运的抉择。在主线结局中，天命人集齐六根后，需直面悟空残存的意念与躯壳，最终戴上象征传承的金箍，成为新一代“孙悟空”。这一结局暗喻着身份的重塑与宿命的循环，暗示无论轮回如何，金箍所代表的规则与责任始终存在。而在隐藏结局中，通过完成特定支线与挑战（如再战二郎神、团结妖王等），天命人可能打破轮回，拒绝金箍的束缚，以自由意志重走反抗之路，甚至携手昔日敌人再战天庭，揭示悟空“自灭肉身以挣脱紧箍”的真相，最终以独立姿态延续齐天大圣的精神。无论是选择传承还是觉醒，游戏均试图探讨“天命”的本质——是遵循既定规则，还是在抗争中定义自我存在的意义。

《黑神话》还未发售就被贴上了“国产3A大作”的标签，但是这六个字 不对……这四个汉字一个字母一个数字，真的令人感到陌生——在此之前，中国从未出现任何一款“3A游戏”。那“3A”是什么意思？它并没有一个确切的定义，你可以理解为AAA（Triple-A），反正就是Very good，但是这些游戏总会在玩家的圈子里留下印象，会去讨论哪款游戏算不算3A，无需你们质疑《黑神话》就是一款世界认同的3A游戏，而国内出现的别的任何游戏都不算，无论是手机端还是电脑端。虽然没有确切的定义，但是这类游戏总会有些共同点，也是和国内其他游戏的不同点。首先从开发上来说，网上有说法是说3A指的是开发成本高（A lot of Money）、消耗资源多（A lot of Resources）、开发周期长（A lot of Time），也有说高质量、高销量之类的。

我们来逐个分析，首先是开发成本高。你们觉得《黑神话》的开发成本是多少？十万、一百万、一千万？我可以跟大家讲，据官方透露，《黑神话》的开发成本至少为 3 亿 人民币，《哪吒2》也差不多是这个数。这不必觉得惊讶，这个成本算低的了，事实上，《使命召唤》（Call Of Duty）的成本是7亿美元，《荒野大镖客2》（Red Dead Redemption 2）的成本是6亿美元，《侠盗猎车手5》（Grand Theft Auto V）的成本是3亿美元。那这些开发者不要命了吗？赚还是能赚的，算一下《黑神话》的售价是268或者328元一份，全平台销量已经超过了2800万份，销售总额超过了90亿。

其次大家知道游科为了《黑神话》的问世准备了多长的时间吗？或者说你们认为开发这样的一款游戏需要多长的时间？实际上，在七年前——准确来说是七年半前——游科就已经开始开发策划了。直到三年后，2020年8月20日，游科发布了一个十三分钟的游戏实机演示——甚至不是宣传片，只是对半成品的演示而已，直到现在这个视频在B站上已经斩获了六千万的播放量，或许游科自己也没想到会有这么多人关注他们的作品。游科从不怎么宣扬自己的半成品，从那时开始，大概是每半年发一个视频：同样是实机演示，或者人物独白、现场试玩的直播回放、和 过年的贺岁短片。大家知道我是玩编程的，虽然没有系统学过游戏开发，但是我很清楚：一个完整的游戏，通常是由一个工作室合作开发的而非个人的独立成果。这个工作室可大可小，比如开发《我的世界》（Minecraft）的工作室Mojang早期只有几个人，或者游戏科学只是一个400多人团队，几乎没有游戏是由个人负责整个过程的。在游戏行业的组织里，最核心的当然是程序员，但是程序员需要付出的努力往往不多——他们要做的不过是实现游戏内的各种逻辑。巧的是，游戏里需要实现的逻辑并不多，也并不难，相比我们信息学竞赛简直不值一提。相反，更费肝的是美术、建模、动画、特效、音乐这些，难的是这么大张地图要做好每一个细节，就好像一座广场那么大的刺绣不能有半点瑕疵，所以前面说开发成本高是情有可原的。事实上程序员做的多的可能就是如何防止穿模，但是这些工作往往是和建模师一起完成的。

除了这些，3A游戏还有一个共同点：它们塑造了一个完整的世界观。正如前面所介绍的《黑神话》的故事背景，不亚于电影和小说，他甚至还表达了对权力体制的虚伪与压迫的批判，具体这些我语文也不好就不多说了。总之，这才是一个游戏所应该具有的意义，他就和文学作品和影视作品一样，给予我们对这些事物的思考，甚至教会我们一些道理。如果你玩过《黑神话》的第四章，你就会看到猪八戒为了取经抛弃紫蛛儿，否认亲生女儿以保护她们免受天庭迫害；如果你玩过第五章，你就会看到红孩儿怀着复仇的决心为了反对天庭的控制而当场自刎；如果你玩过第六章，你就会看到天命人的结局根本就不是复活齐天大圣，而是击败大圣的残躯，被戴上紧箍咒接替孙悟空成为天庭的棋子；而当初根本就不是杨戬与大圣为敌，这背后的隐喻深意长存。

但是为什么，除了这个后起之秀以外，中国做不出优秀的3A游戏？——因为中国人有一个根深蒂固的执念，无论做什么事情，目的只有一个——赚钱。《黑神话》很成功，几十亿的利润是吧，但是如果没有成功呢，那么多的人力物力，还有几亿的开销全都会付诸东流。没有人愿意冒这个险，还不如做一些更容易吸引人的，更容易使人上瘾的，更容易赚钱的竞技类游戏。这类游戏往往开发成本很低、营销利润却很高。可以说国内的游戏厂商，想赚钱的欲望比谁都高，他们第一考虑的并不是尊贵的用户，而是能不能赚钱，以至于很多手游出现了明显的氪金导向。这也可以是游戏大家庭的一个分支，也可以给我们带来快乐，但是不惜打破游戏平衡、引导玩家氪金，我觉得他们早已抛弃了游戏的本来意义，成为阻碍国产游戏崛起的绊脚石，成为家长口中使孩子荒废学业的毒品、不配被称为“第九艺术”。我经常在网上看到一句话：“国内的游戏不像游戏，国外的游戏不像游戏”。国内游戏更多是偏离游戏本质，而国外游戏早就超越了游戏本身。

说到3A游戏，我不得不提到一个词——那就是TGA（The Game Awards），中文直译就是“游戏奖”，在国内我们更喜欢把它称为“TGA游戏大奖”。TGA是由加拿大籍游戏媒体人Geoff Keighley主办并主持的电子游戏奖项，以表彰全球过去一年内发售的优秀电子游戏。TGA的奖项不止一个，事实上设置了这么多的奖项，不止是颁给游戏的、还有颁给制作公司的、颁给电竞选手的。其中最备受关注当然是“年度最佳游戏”，其他奖项就好比单科第一和总分第一的关系。大概在每年的十一月，TGA会公布由玩家票选得出的 各个奖项的提名，或者说入围或者候选，一般有5到6个游戏或者厂商，然后在十二月召开颁奖典礼，并且进行全球直播，公布由内部评委评选的最终得奖名单。TGA中的许多奖项一直以来被视为电子游戏行业中最为知名、重要的荣誉，几乎没有之一。

《黑神话》幸运地在去年的TGA中获得了四个提名，分别是：年度最佳游戏、最佳动作游戏、最佳艺术指导、最佳游戏指导。事实上，最终在颁奖典礼上摘得了最佳动作游戏的桂冠，可惜并没有夺得年度最佳……吗？确实没有，但是其中还有别的故事，在此之前给大家看看《黑神话》实至名归……额不完全实至名归的荣耀时刻。

好的，回归正题。为什么说还有别的故事呢？可能有同学了解过，这也是令我，令全世界的电子游戏爱好者十分气愤的一点。首先，《黑神话》在票选阶段的票数可以说是遥遥领先，听说TGA为了针对中国游戏，对投票暗箱操作。这还是小事，毕竟《黑神话》依然凭实力成功入围。但是，从开始到现在我都不知道说了几遍但是了，有这么一款游戏，出现在了TGA的赛场上，它的名字叫做《宇宙机器人》（Astro Bot）。可以给大家看看这个游戏长什么样。就是这么一个不知道怎么形容的游戏，他包揽了七个提名：年度最佳游戏、最佳游戏指导、最佳艺术指导、最佳音乐配乐、最佳音效设计、最佳动作冒险、最佳家庭游戏。最终打败《黑神话》拿到了最佳游戏指导；也打败同为3A的《艾尔登法环：黄金树幽影》（Elden Ring: Shadow of the Erdtree）、《最终幻想 7：重生》（Final Fantasy VII Rebirth）、《暗喻幻想：ReFantazio》（Metaphor: ReFantazio）拿到了年度最佳游戏。当时就有人在调侃，这四款游戏都成了小丑，还有一个游戏也被提名年度最佳的，名叫《小丑牌》（Balatro），本来就是小丑。当时国外有很多主播也在同步观看TGA的颁奖直播，几乎同一时间全世界都喊出了那三个词：“What The Fuck”。最可笑的是，一个单人单机游戏，是怎么得最佳家庭游戏的？

为什么一个破《机器人》能拿到年度最佳呢？我们做一下对比就知道了：《黑神话》销量近3000万，《宇宙机器人》销量150万，20倍的差距，正所谓物以稀为贵，此乃一胜；《黑神话》定价268元，《宇宙机器人》定价438元，正所谓物以贵为稀，此乃二胜；《黑神话》平均通关时长50小时，《宇宙机器人》平均10小时，又是5倍差距，一眼就能看出《宇宙机器人》更节约电费提倡环保，更有利于可持续发展，此乃三胜；《黑神话》在各大知名游戏平台，Steam、Xbox、Epic、Wegame、PS5 全覆盖，《宇宙机器人》独占PS5，誓死效忠索尼，抵制PC端平民，当之无愧的贵族游戏，此乃四胜。

大家可能不知道PS5是什么，游戏需要在特定的设备上运行，常见的有手机端，PC端（也就是电脑端），还有鲜为人知的主机端。主机端的游戏，必须要在游戏主机上运行。主机就像是一个包装好的电脑，专门用来玩游戏的，不能用一般的电脑代替，想要玩主机端游戏就必须要买到对应平台的游戏主机。常见的主机有PS5、Xbox，另外的三个都是PC端的游戏平台。也就是说，你想玩《黑神话》，要么有台电脑，要么有台游戏主机；但是如果你要玩《宇宙机器人》，有电脑没用，必须要有台游戏主机。但是，应该没多少人会只为了打游戏专门花钱买个只能玩游戏的电脑。PS5现在官方顶配的定价是999.99……美元……海外航运不包邮。

四年前，《黑神话》第一支演示发布时，遭到了其中建筑以倭代华的批评。这也没办法，当时的虚幻资产库里根本就没有中国古建的资料，因为《黑神话》是做3A的先例嘛，模型资产库里的东方建筑资料大多都是以日式为主，而由于中国游戏在产量和质量上的绝对贫瘠，完败给了小日子。于是游科在接下来的两年时间里，跑遍大江南北，扫描了几十所佛寺古刹。游戏里能找到出处的古建，包括但不限于这些。这就是作为先行者的担当。《黑神话》也为中华文化的传播贡献了巨大力量。

同时，《黑神话》也是首个在境外视频网站的宣传片播放量突破千万的国产单机；2023年底，《黑神话》开启Steam心愿单，并登顶心愿单排行榜第一；去年8月18日，也就是发售前两天，黑神话开启预载，也就是开放下载但是还不能玩，Steam下载带宽飙升，最终以70Tbps的成绩，打破了《赛博朋克2077》的记录，也算是世界纪录了；8月20日，游戏发售后热度暴涨，最终在包括欧美、日韩、英法等地区在内的全球所有地区销量排行榜第一；同时，在发售当天下午，Steam同时在线人数超过了各种竞技游戏，以240万人的成绩成为历史总榜第二名，在单机游戏里，又是一个世界纪录；除了TGA以外，《黑神话》在别的各种游戏奖项中，譬如金摇杆、泰国游戏大奖、德国科隆游戏展中也取得了不小的成绩，有些获奖的时候甚至还没有发售。

接下来讲讲游戏科学。这家公司早期的核心成员在公司创立之前其实都出自同一家游戏公司——腾讯。2008年，腾讯自研了一个游戏引擎，迎着当时3D网游的潮流，以长篇小说《悟空传》为蓝本改编的游戏叫做《斗战神》正式立项，虽然我听都没听过。腾讯邀请了冯骥、杨奇参与开发，那时候这款游戏做的是相当的成功，也没有什么氪金的成分在里面。以腾讯的尿性不用几年就可以把一款游戏做烂，后来也是游戏改动引起玩家不满，玩家不满引起口碑下降，口碑下降腾讯干脆就摆烂了把重点放在别的游戏上。《斗战神》这么搞，高成本没回报，明显就是在烧钱啊。然后就演都不演了，加入了大量的氪金元素，告诉玩家在这个游戏里，你只要花钱就能高人一等。最后腾讯赚没赚不知道，游戏算是彻底完了。2014年6月，腾讯调整工作室架构，冯骥和杨奇与其他五名同事同时从腾讯离职，在深圳创办了游戏科学。

游科刚开始哪有钱啊，只能从小游戏做起。起初游科开发的有两款游戏，一个是卡牌手游《百将行》，另一个是自走棋游戏《赤潮》，也是从来没听过。事实上游科通过这两款游戏还是赚到了一点小钱，也不算太大的成功。但是如果还是照这样做网游赚钱的话，那就和当初的腾讯没什么区别了。2016年，杨奇想起了他们曾经的遗憾《斗战神》，提出了《黑神话：悟空》的构想，但冯骥认为时机未到，团队还没有足够的资源。的确，尤其是在中国的环境，做单机游戏简直是又烧钱又花时间的豪赌，但为了曾经的梦想，依旧选择了启航。2018年，游科把公司分成两部分，一半留在深圳继续维护两款游戏为新游戏赚取开发资金，另一半则搬到了杭州开启了逐梦之旅。

游科的故事启示我们，想要取得成功，总要打破常规思维，挑战不可能，勇于尝试，不惧失败。“如果连第一步都不敢迈，后面的一切都不会发生。成功属于那些愿意为“可能性”付出代价的人，而非等待‘完美时机’的旁观者。”就像他们的官网所说，做好一件事，就要抱着“取法于上，仅得为中，取法于中，故为其下”的态度。他们曾这么解释，游戏科学名字的由来：真理固然无穷，进一寸有一寸的欣喜。所以，为什么叫游戏科学？因为游戏也和其他行业一样，是一门99%勤奋+1%灵感的严谨学科，而不是一桩跟风押注的赌徒生意。

游戏科学的故事还没有结束，《黑神话》的故事也还没有结束。游科已经进入对《黑神话》DLC的开发，DLC（Downloadable Content）可下载内容，指游戏发行后通过额外下载提供的扩展内容，通常包括新剧情、角色、地图、玩法模式等等。天命人的故事仍有后续，中国3A游戏的崛起也才刚刚开始。

至此，我希望大家听完我今天的演讲，能够了解关于这款游戏背后发生的故事，对游戏方面的认识能有所改观，从游科的故事中能够找到一些启示，以及 中国的发展需要我们。

我的演讲到此结束，感谢大家的耐心聆听。