



悟空 凭啥这么火？

外国玩家作出高分评价



一只“猴子”横空出世，全网沸腾。

8月20日，国产首款3A游戏《黑神话：悟空》全球同步上线，当晚游戏平台Steam的同时在线人数突破200万，一跃成为该平台史上同时在线人数第二高的游戏。

游戏发布后，获得国内玩家好评如潮，国外知名游戏博主也纷纷点赞。“悟空”热不仅席卷网络，也将热度传导到线下。全国多地文旅部门发声“快跟悟空来旅游”，发布与游戏取景地相关的旅游推介视频，让更多人进一步感受到中国传统文化的魅力。那么，这款火爆出圈的游戏背后，究竟蕴藏着哪些密码？

作为国内游戏业现象级产品，玩家对《黑神话：悟空》给出了高度评价。

一条B站高赞留言写道：“这是首个真正意义上的国产3A级大作，让我给出再多的夸奖也值得。”国外游戏玩家也不吝赞美之词：“这款游戏具有美感，包含你能想到的所有酷炫功夫元素，是年度最佳游戏。”

游戏同样获得业内人士的认可。一位国外游戏业资深编辑表示，虽然游戏对于外国玩家来说，有些依赖对原著的理解，但他仍作出了高分评价。

《黑神话：悟空》迅速“破圈”，将线上游戏热度转化为线下旅游热度。

作为游戏的最主要取景地，8月21日一大早，“游客呼吁山西一定要接住泼天的富贵”话题就登上微博热搜，山西文旅部门“不负众望”发布“跟着悟空游山西”等短视频作品。

其他省份文旅部门“不甘落后”纷纷跟进，四川展示了安岳石刻等古迹，安徽展示了天柱山、宿松白崖寨等取景地，各地都努力抓住这波“天降”流量。

游戏工业多年“卧薪尝胆”

长期以来，3A游戏领域一直被国外游戏公司垄断，而《黑神话：悟空》横空出世打破了这一局面。《黑神话：悟空》为何能出道即巅峰，引发全民关注？

不久前，媒体对游戏制作团队的专访，道出火爆背后的原因。

采访中，制作团队不断提及对标在技术、画面、游戏性和商业上最成功的外国产品，始终都在寻找与国外优秀产品的差距。

制作人冯骥一句话，更让人印象深刻：“在绝对的品质上、技术和图像标准上，我们要用世界级的水

准讲一个中国故事。而不是因为要讲中国故事，就要用差一些的标准，那是对中国故事的不尊重。”

3A游戏一般指高成本、高体量、高质量的单机游戏作品，开发周期在5年以上，是一项既耗时又极具投资风险的事业。

这次《黑神话：悟空》借助了国内游戏工业多年“卧薪尝胆”积累的技术、资本。游戏团队用热爱去克服风险的焦虑，用耐心去雕琢产品，这种不惜时光荏苒“只为干好一件事”的精神，正是这款游戏最终走红的底层逻辑。

中国文化的独特魅力

《黑神话：悟空》广受赞誉，对此制作团队表示这是“老祖宗赏饭吃”。

的确，游戏正是因为中国文化的独特魅力，才得以更加扣人心弦。

游戏以中国神话故事穿针引线，融入陕北说书等非遗文化，对山西晋城玉皇庙、重庆大足石刻、浙江丽水时思寺等全国多处名胜古迹进行实景扫描……这些带有浓烈中国文化特色的符号，让产品承载了超乎预想的文化元素，大大丰富了产品的文化内涵。

我国拥有五千年的灿烂文化，

《西游记》既是传统文化的瑰宝，也是沧海之一粟。《黑神话：悟空》的火爆带来了启示：传统文化可以为当代文化产品创作提供不竭源泉，与此同时，只有不断以新技术、新工具、新媒介赋之以崭新的阐释和表达，中国优秀传统文化才能历久弥新。

我们深厚的文化“家底”，正等待着这种“专注于过程”“愿意把事做好”，并为之竭尽才智的后人来开采发掘。相信未来还会有更多的“黑神话”不断问世。

新华社记者 许雄

“悟空”引爆市场

打破国产游戏销售纪录

首款国产3A游戏《黑神话：悟空》持续引爆市场。有数据显示，《黑神话：悟空》在国际游戏平台Steam上已售出超过300万份，加上Epic游戏商城、WeGame和PlayStation平台，总销量超过450万份，总销售额超过15亿元人民币，大幅打破国产游戏的销售纪录。

3A游戏一般指高成本、高体量、高质量的单机游戏作品。这一市场主要被日本、美国、法国等国的游戏公司占据。工信部信息通信经济专家委员会委员盘和林认为，《黑神话：悟空》的上线引发多重效应：一方面，玩家热捧会带来相关领域的消费热潮；另一方面，对中国传统文化的关注度也会得到提升。

8月20日10点，《黑神话：悟空》全球同步上线，仅一个小时，Steam平台的同时在线玩家就高达104.5万，登顶Steam热玩榜。截至目前，WeGame平台累计注册量达3亿，平均月活跃用户达7000万。

《黑神话：悟空》是一款《西游记》题材游戏，由深圳市游科互动科技有限公司制作。早在2020年8月20日，《黑神话：悟空》就凭借13分钟的实机演示视频片段引发热议，此番上线也引发了国内外广泛关注。

我国游戏市场规模巨大，但在代表“硬实力”的3A游戏领域，几乎没有国产游戏。

“中国需要3A游戏，目前大部分国产3A游戏的文化内涵还是来自欧美。”盘和林认为，《黑神话：悟空》最成功的地方，是将中国文化融入其中。

业内人士表示，《黑神话：悟空》的成功会带动国内其他公司参与进来，放手投入，采用中国文化、中国IP进行游戏制作，同时向全球发行。

据新华社深圳8月23日电

眼科医生详解

游戏为啥会“玩吐了”

新华社天津8月23日电（记者张建新、白佳丽）最近，我国首款3A单主机游戏《黑神话：悟空》在境内外持续刷屏，吸引了大量玩家沉浸其中。然而，有报道称，部分玩家在游戏过程中“玩吐了”。天津市眼科医院专家提示，这种现象被称为“电子晕动症”或“数码晕动症”。

天津市眼科医院斜视与小儿眼科副主任医师郝瑞介绍，“电子晕动症”或“数码晕动症”主要是由于视觉与前庭系统之间的不协调所引发的感官冲突，其原理和晕车、晕船相似。

“当眼睛感知到快速变化的画面时，身体却处于相对静止状态，这种感知的错位导致大脑产生混乱，从而引发头晕、恶心、呕吐等症状。”郝瑞进一步解释。

随着电子产品的普及，尤其是3D、VR类游戏的广泛出现，出现这种症状的人数也在增加。“在玩此类游戏时，眼睛感知到立体、运动的画面并传递到神经中枢，产生运动的感觉，但前庭系统并未感受到实际的身体运动，这种信息冲突会导致类似的反应。”郝瑞说。

那么如何缓解“电子晕动症”或“数码晕动症”？郝瑞建议，首先要控制使用电子产品和玩游戏的时间，定期休息，给眼睛和大脑足够的放松时间。其次，玩家可以通过调整视角、降低游戏的运动速度、优化画面的刷新率等方式，减少视觉与前庭系统之间的冲突。当然，在适宜的光线下玩游戏，避免环境过亮或过暗，也有助于减少眼部负担。郝瑞提醒，如果出现不适症状，应及时休息，以恢复身体状态。