

从《黑神话：悟空》立项并进入人们视线那天起，它就不可能被寄予远超它本体价值的期望和想象。它被视为一个国家游戏工业能力、艺术审美、文化叙事的一个侧面。

一个不被看好的团队，想用中国人心目中最独一无二的猴子，做一个举世瞩目的作品，无疑是一场不亚于西行取经的冒险。情怀不能当饭吃，制作一款对标国际一线的游戏大作，既需要汪洋恣肆的绚丽狂想，也需要一系列精密复杂的工业流程。

《黑神话：悟空》诞生的过程，是一只灵猴历经劫难后涅槃成神的传说，也是一群中国游戏人随波逐流后找回初心的故事。



8月23日，德国科隆国际游戏展，玩家在游戏科学展台前排队试玩《黑神话：悟空》。

缔造黑神话

——专访《黑神话：悟空》制作团队

1 这是我们第一款游戏

《黑神话：悟空》的策划负责人江栢村是让各种天马行空的创意落地的那个人，制作《黑神话：悟空》的过程中，他十分在意节奏。

以第一章为例，策划团队先确定这一关一共有3个大头目，情绪高点就着眼于这三个点，其余精英怪和小怪按一定顺序排布，“比如像广智是一个3分级别的体验，那下一个幽魂（本章节最强的、具有挑战性的精英怪）可能是4分，到灵虚子（第一个头目）降到3.5分，广谋继续降到2.5分，下一个白衣秀士（第二个头目）又升到4.5分……”江栢村说，“我们确保它是一个有起有落的节奏，中间的时间不会拉得太长，或者缩得过长。”

主角在湖中遇到的头目白衣秀

士（正常情况下，进入游戏一小时左右会遇到他）经过了三次调整。原案中他有三段变身，有不同的触发方式。关卡设计完成后，内部认为这个头目份额太重，设计比这一关的最终头目还繁复，玩家刚进入游戏没多久，就遇到一个这么重的头目，非常影响体验，于是将他的第三个形态砍掉了。

在种种校准和修正的过程中，他深感国内游戏和世界级3A大作在工业标准上的差距。有时候这些问题非常直观，但就是没法解决。比如角色在游戏动画中的口型无法与语言完美匹配。他们想参照世界先进团队的方法，但人家的资源不一定开放，只能另想办法。

2 中国旅游的模拟器

为了更加贴近现实，游戏科学采用了看上去最笨的办法：实景扫描后导入电脑。为此，公司成立了专项小组，历时4年，扫描了全国上百座寺庙和古迹，让这些场景能1比1地在游戏中重现。

《黑神话：悟空》可以说是一个“中国旅游模拟器”，游戏中的二十八星宿彩塑来自山西晋城玉皇庙，黄眉大王所在的小西天取材于陕西蓝田水月庵，毗卢佛像从四川资阳安岳县的茗山寺扫描而来，地狱变相、西方净土变相、护法神龛复刻了重庆大足石刻……

至今，素材库存已经超过游戏实

际需要的六到七倍。游戏科学计划制作一个素材库，向全世界开放。

扫描期间遇到过不少现实困难。团队非常想扫山西高平的铁佛寺，寺内高耸的宝塔下供奉着一尊铁铸佛头。等他们想办法申请到批文终于进入，却发现二十四诸天泥胚造像被安置在一个面积为15平方米的房间内，如要拍摄须在其四面八方搭脚手架，还有可能损伤胚体，最终无奈放弃。

山西平遥双林寺以彩塑闻名，团队几经周折终于协商好，但开拍前遭遇洪水，寺庙被淹，造像都被搬到室外烘干，无法扫描。

3 从《西游记》中找线索

冯骥、杨奇等7人曾在网游《斗战神》共同工作过。离开腾讯后创立了游戏科学。“《斗战神》没有做到极致，撒手另做个新的好像对大家都没有交代。换一个也没有信心一定能做好，先把有积累的东西（做到）有始有终。”杨奇说。

他们决定讲述一个《西游记》完结之后的故事。他们从《西游记》第十四回《心猿归正，六贼无踪》提取线索，六贼眼看喜、耳听怒、鼻嗅爱、舌尝思、身本忧、意见欲，恰好对应佛家的六根眼耳鼻舌身意，团队挑出原著中未被打死的妖怪，杨奇根据这些构

思了狮驼岭、女儿国、黑风山、黄风岭、火焰山等13个关卡，将六贼、六根嵌入其中。

团队优先选了一部分进行创作（最后由于工期太赶，除了优先选的都还没做出来）。故事发生在大圣与二郎神又一次大战之后。玩家扮演天命人，为找寻大圣散落的六根、复活大圣，踏上冒险的旅途。

既然做西游，那孙悟空是当仁不让的最大公约数。《黑神话：悟空》就此得名。英文名《Black Myth》则是在Facebook上进行调研后，海外投票最高的一个选项。

4 细节里包含时间和投入

更多玩家不太在意的细节里，也包含了游戏科学对技术的探寻与时间的投入。

主角捡起一把落地的刀，放进耳朵里。为了让这个动作看上去显得平滑，团队花了两三个月。冯骥和技术负责人招文勇发现，游戏公司育碧提出过“Motion matching（运动数据匹配）”作为解决方案，按照一套规则录制一批任务基础运动的动画数据，就能自动产出人物运动。

他们在网上找到了开源的版

本，但不成熟，只能通过育碧的方案细节反推，才得以实现最后呈现在游戏中的主角动作。

游戏画面无疑是判定游戏质量最直观的标准。2021年5月26日，EPIC GAME发布游戏引擎虚幻5预览版。同年，游戏科学决定，原定由虚幻4引擎制作的《黑神话：悟空》将改用虚幻5来开发，这意味着制作了20%的游戏，大部分要推倒重来。“幸好这个引擎是2021年发布的，如果再晚一年我们会更纠结换不换。”杨奇说。

5 妖怪小传忙坏文案组

距离游戏正式发布还有一周的时候，所有条线都在冯骥处汇总。游戏大体已经制作完成，剩下的就是查漏补缺。

冯骥希望为每一个妖怪加上一则类似《聊斋》的小传，几百字的故事，与西游产生关联，稍微能让人若有所思。

文案组加班加点，几乎每个角色都配上了一首诗，第一章的苍狼精灵虚子取材于原著，是一闪而过的路人，但游戏里成为玩家面对的第一个大敌。他长了一身白色的绒毛，有两人高，膀大腰圆，其中一个技能可以将面前的一块地面打碎。

在图鉴的故事里，它成了狮驼国的流民，在黑熊精的扶持下成了狼妖王，看守观音禅院。它的诗写道，“假名成道友，禅院充虚像。可怜因果散，仍是旧皮囊。”

“《西游记》里说四海洞府全是招子精、鹿精、虎精、豹子精，都是动物名，但都一笔带过，这给了我们很大空间，丰富他们的故事，在游戏里让主角去探索遭遇。”杨奇说。

冯骥看一个妖怪的故事要15分钟，“最后发现（全部故事）仅仅看一遍，不做任何修改，3天就已经过去了。现在只能三天睡两觉拼一下。”冯骥说。

6 游戏中埋有“浪漫”彩蛋

游戏中埋有许多“浪漫”的彩蛋。游戏的头目有81个，对应了81难。遇到头目很难打过时，中国玩家可以翻开游戏的官方设定攻略集——《西游记》。游戏的每个头目都按照原著描写设计，所以书里大圣的破局之法，放在游戏里同样适用。

B站一位游戏区的up主总结：“攻略就埋在你的记忆中，穿越几十年的时光，来到今天助你一臂之力。你向众神祈祷，但最终回应你的正是当年那个年幼的自己。这是中国玩家独有的天命傍身。全世界玩家都在‘直面天命’，但只有我们算得上‘重走西游’。只不过这次西行，无需再请佛祖帮忙，因为能帮你的佛，一直就在自己心中。”

中。”

《西游记》成书已近500年，位列中国古代四大名著，至今解读不绝。道家认为这是一本丹书，佛家推崇它是本经书。近年，更多的解读流于大众。国内多所高校都开设了《西游记》的相关课程，关于《西游记》的论著持续出版。B站上，不同的up主从职场、厚黑学、博弈论等角度重解《西游记》。

这部名著不仅未在时代更迭中褪色，更在年岁冲刷下焕发新的生机。名著之所以为名著，或许正是因为它各花入各眼，条条大路都通向人生的答案。

游戏也是其中一条，《黑神话：悟空》是现在最火的那条。

据《南方人物周刊》 张明萌