

长周期 大团队 重资本

制作一款3A游戏大作究竟有多难？

截至8月24日0时,上线不到4天的国产游戏《黑神话:悟空》就已经达到了千万销量(全平台),而在Steam平台上,《黑神话:悟空》更是以同时在线人数241.6万登上了历史第2,好评率则是本年度第1(历史第46)。这一切都是在《黑神话:悟空》开玩不到5天内解锁的成就。

看起来,《黑神话:悟空》的成功是一种理所当然,但其实这是国内的第一款3A大作——研发时间长达7年、主创团队超过100人、耗资4亿元人民币。在《黑神话:悟空》面世之前,玩家对本土团队制作出精良的单机大作普遍缺乏信心。因为,想制作出一款3A游戏,难度真不是一般的高。

■ 策划:新快报记者 罗韵
■ 采写:新快报记者 王敌
■ 制图:廖木兴



名词解释: 3A



游戏研发费用 Top10

(单位:亿美元)



游戏研发时间 Top10

(单位:年)



A 3A 是游戏行业的最高标准

在很多玩家的一般认知中,3A游戏就是大作的代名词,是高质量、高投入、高回报的作品。玩家自己肯定也玩过很多3A游戏,比如《侠盗猎车手》《使命召唤》《上古卷轴5》等等。这些的确是3A游戏的佼佼者,那么3A当中究竟有什么评价标准呢?

3A,在字面上并不难理解。A lot of time,意思是制作时间超长,往往都要5年以上的研发周期;A lot of resources,意思是制作团队很大,音乐、动画、历史、地理都有专人负责;A lot of money,意思是制作成本极高,制作费至少5000万美元。

在游戏行业,3A基本上可以说是作品的最高标准。一个优秀的3A游戏就如同一部制作精良的电影大片,往往都带有十分庞大的世界观。这是3A游戏真正吸引人之处,因此游戏制作团队在给游戏立项之时,就要明确制作方向,不仅要严格梳理文本脉络和游戏逻辑,还必须得钻研人文历史和自然科学。因为,这才是游戏的内核所在。如果游戏的内核太空洞,那么无论画面多绚丽、音乐多悠扬,都无法吸引到玩家。

比如光荣出品的《大航海时代》,游戏以16世纪的地理大发现为背景出发,让玩家带领舰队去世界各地远航。玩家在游戏的同时,很容易记住世界各地的物产与矿藏。再比如,同为光荣出品的《三国志》,一边进行游戏就记住了东汉末年的各种历史事件,也能够记住当时的各个英雄人物。索尼的独占游戏《跑车浪漫旅(GT赛车)》,游戏是赛车,但内核是人类100多年汽车工业的发展史……

正因为3A游戏内核的高质量,才让玩家越了解就越上瘾,甚至会与现实生活产生积极影响。打通《大航海时代》,初中地理考试基本就不用愁了;打通《三国志》,可以比看《三国演义》还精通三国史;打通《跑车浪漫旅》,你基本就是个汽车达人了。

值得一提的是,3A游戏指的是单机游戏,网络游戏不在3A的范畴之内。因为网游往往都是长线研发,成本会随着时间不断增长,和单机游戏在发售后就可以结算成本不一样。所以,不论多强大的网游——比如《魔兽世界》,都不能算是3A。

B 为什么开发周期这么长?

据《黑神话:悟空》的制作团队“游戏科学工作室”透露,《黑神话:悟空》是在2017年立项,2018年开始正式投入制作。从立项到能玩,《黑神话:悟空》用了7年时间。

开发周期长是3A游戏的标志之一。影响游戏开发时间的原因有几个重要因素:游戏美术、游戏编程和音频效果。

游戏美术是游戏开发中需要投入时间最多的地方。如果制作的是开放世界的游戏,那么美术团队就需要在游戏中创作更多的美术内容。更重要的是,游戏机制必须要符合物理逻辑,这就使得美术团队要绘制更多的动作模型,以保证游戏在运行时不会出现明显的动作漏洞。

除了游戏美术之外,编程在游戏开发周期中也需要非常多的时间。当然,游戏简

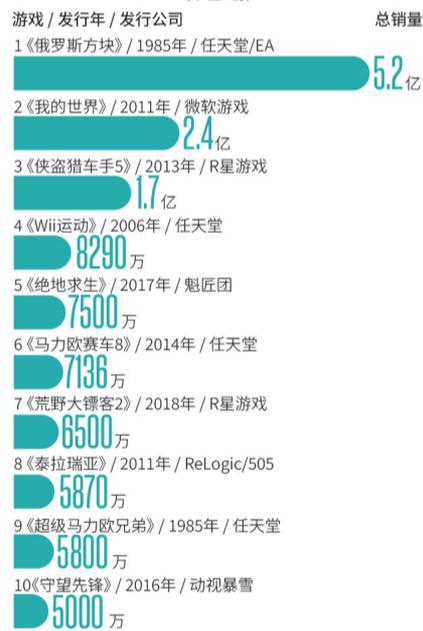
单,编程也就简短;游戏复杂,编码就会变得很长。据业内人士透露,一般来说,3A游戏的编码行数都是8位数的,而像《侠盗猎车手5》这样的3A大作,代码有1亿行之多。想保证这些编码都顺利操作,程序团队的工作量可想而知。

游戏音乐和音效也是不可或缺的部分。为了让玩家有逼真感,声音团队也要几个月甚至一两年时间去模拟脚步、关门、爆炸、刹车等各种声音。有些大型游戏还会专门找作曲团队过来帮忙,甚至找专业歌手来演唱插曲。另外,角色对白的口型和配音如何保持一致,工作量也相当巨大。

尽管一个游戏玩起来,快的话半天、一天就能打完,但对制作团队来说,这大概就是5年的工作量。

全球游戏销量 Top10

(单位:份)



Steam 历史在线人数游戏 Top10

(单位:万人)



■ 数据截至2024年8月25日12时。