

前天凌晨举行的科隆游戏展开幕夜上，游戏科学新作《黑神话：钟馗》压轴登场，公布首支CG先导预告片，引起全球玩家的热情关注。顾名思义，这是一款以民间传说“钟馗”为主要灵感来源的单机动作角色扮演游戏。1分56秒的先导片登陆B站后，点击量迅速突破千万，相关新闻冲上多个热搜排行榜第一。对此，游戏科学创始人、CEO冯骥发布微博表示：“放开手脚，大胆尝试，不拘定法，从零开始。”

此前，《黑神话：悟空》横空出世，曾被网友称为国产游戏“村里的第一个大学生”；如今，《黑神话：钟馗》初露端倪，大家纷纷怒赞“自家大学生考研了”。“从《悟空》到《钟馗》，这种选择体现出游戏科学团队的从容与自信。中国游戏人正深挖自己家的文化富矿，用自己的方式讲述中国故事。”中国美术学院动画与游戏学院副院长宣学君在接受记者采访时表示：“国产游戏的文化出海似乎找到了自己的节奏——不刻意，不迎合，把老祖宗传下来的宝藏包装成新时代最前沿的东方美学和娱乐体验。”



游戏科学新作《黑神话：钟馗》初露端倪便引爆热搜，从《悟空》到《钟馗》——

中国游戏人，正在深挖自家文化富矿

钟馗，自然而然的选择

8月20日，在《黑神话：悟空》上线一周年的日子里，游戏科学再次曝出惊人消息——“新的英雄，新的玩法，新的视觉，新的技术，新的故事。”游戏新作《黑神话：钟馗》刚进入开发阶段，实机内容尚未成型，因此团队制作了一段CG短片，以飨玩家。

“转眼小半年，这段画面终于完成了。没错，故事中的人正是钟馗，骑虎的钟馗。我印象中钟馗并不骑虎，但查考资料后，方知明代画作里，骑虎的钟馗像竟不少见，想来此事确不简单。”游戏美术总监杨奇透露：待做到《黑神话：钟馗》能见人时，它理应是一番全新的面貌。“神魔故事自然过瘾，志怪传奇也该别有生趣，冯骥老师已经在写离魂调了。”

“提剑也，提剑也，要把这清浊辨。”在视频介绍中，游戏科学留下了《黑神话：钟馗》玩法的关键线索，并附上了提示：“世上何尝有鬼？妖魔皆从心生。台下魑魅台上仙，好煞两副面！门内一摊子糊涂账，门外哪个喊青天？日月朝暮空悬，凭谁掌那生死权。不顺人情不公道，不争功名不趋炎。”

在官网答疑中，游戏科学回应了关于“为什么先做钟馗”的问题：目前“天命人”的故事已经告一段落，团队渴望尝试一些更有差异的游戏体验，也在世界观与叙事上搞点新鲜玩意。钟馗便是在如此心情与其他诸多因素的综合考量之下，一个自然而然的选择。“在这个新的游戏里，有信心做出清爽的变化与新意，也会狠狠反思过去的不足与遗憾。”

“游戏科学不仅要让世界见识美猴王的七十二变，还要让大家领教一下咱们钟馗判官的‘除魔神通’。”宣学君认为，相比孙悟空的家喻户晓与形象“定型”，钟馗给创作者留下了更大的想象空间：“他一身判官袍，手持斩魔剑的刚正不阿气质，既能展现传统的威严肃穆，也能玩出诡谲多变的暗黑风格和现代叙事的创新表达。”

B站《黑神话：钟馗》先导片底下，网友们刷了超17万条评论。其中，不仅有钟馗的故事背景详细介绍，还有对CG短片展现出的内容剖析、技术分析。“光看预告片，游戏的技术越来越强，虎毛混着雨水，细微反光，每个微小雨珠都清晰可见，足见游科‘诚意满满’。”据网友“云天游戏”分析：两

小鬼扛着大剑在前头走，钟馗骑虎缓缓而来，这一画面的灵感源自“钟馗骑虎”的古画名作。

西游，不会到此为止

《钟馗》首秀虽亮眼，但不少玩家们更关心《悟空》的续篇。冯骥通过社交媒体透露，将暂时延缓《黑神话：悟空》DLC：“同各位一样，我无比喜爱西游记中那个妖魔神佛的世界，所以悟空的传说在未来会以更完整更扎实的方式，准备妥当后，再正式回来。”

“《黑神话：悟空》发售后有相当长一段时间，我过得云里雾里。”冯骥表示，那段时间脑子里真正挥之不去的，主要是迷茫、虚无与惶恐：“作为一个成年人，我也很善于把这些负面隐藏起来，说服自己打起精神，老老实实开始做DLC。因为我很清楚，催DLC的朋友，毫无疑问都是热爱黑猴的人，是喜欢游科的人，是把一路抬上山的人。”

然而，这一计划还是被延迟了。“DLC当然是个不坏的选择，但此时此刻，我们更想先做一款黑神话的新作。”冯骥表示，“也

许很多人认为，DLC很稳健，DLC很安全，DLC很清晰，DLC会快一点。但我看到的很多二创作品，就已经比我们之前的DLC思路更加上天下地飞扬不羁。”对于这样一位理想主义的游戏制作人来说：“有未知，才有惊喜；有挑战，才有乐趣”。

包括冯骥、杨奇等在内的游戏主创团队都强调：西游，不会到此为止。网友的反馈却两极分化：许多人期待《黑神话：钟馗》的快速成长；也有部分老玩家对DLC的“跳票”表示不满。其实，《黑神话：钟馗》官宣后，《黑神话：悟空》官方微博、B站账号已更名为“黑神话”，显示了游戏科学的拓展野心。毕竟新游戏的“文件夹已建”，西行未尽，天命待续。

“《钟馗》的研发过程中，我们将密切关注其在题材破壁、技术迭代、IP扩容等方面的新跃升。”行业观察者韩帅认为，游戏科学以《钟馗》劈开新征程，既是跳出舒适区的冒险，也是构建“黑神话宇宙”的关键。“国产游戏需要这种闯劲儿。以前，有些网络游戏企业专注效益，往往忽略内容、技术等提升娱乐体验的本质。‘黑神话’系列让我们看到了当代游戏人对品质的坚守。”

网友：期待新作

网友“no2ou”：在一个什么都能拿来换流量的时代，还在认真交答卷。不愧是大圣，佩服，钟馗，必玩！

网友“一汪三声”：就凭你们能让一个国产游戏的首支预告在游戏展上压台播放，甚至能排在《生化危机》之后。那对于你们的决定，我作为玩家就只有安心接受且欣然鼓舞了，放开手脚去做吧，随心而动方有大可为。

网友“UCG一刀”：锦上添花的事儿先放放，继续在探索新题材上奋勇向前，这份胆魄令人无比钦佩！永远支持游科的各位，加油！

网友“_不空”：好决策，还得是你们！情感层面，热情和灵感对创作者太重要了；现实层面，要想超越“猴1”，未来技术硬件再升级，经验再积累，才会让超越变得水到渠成。换了别家可能会选择商业价值更高的DLC，而你们，选择了创作者的纯粹，游科还是那个游科，加油啊！另外，这次三年行不，不能再多了。

网友“JesayLee”：如此沉得住气，似这般面对荣誉没有冲昏头脑，面对期待没有丧失主见，不肯以一个“差不多”交答卷，《黑神话：悟空》才更让人期待！大圣归来之前，且让我们听听钟馗的故事。

业内人士：中国游戏已赢得尊重

《黑神话：钟馗》的核心竞争力是什么？

微信公众号“游戏葡萄”：这届科隆游戏展快结束的时候，现场观众准备离场了，随后主持人急忙说：“你们为什么走了？应该留下来看这个惊喜。”

而这个所谓的惊喜，就是游戏科学的新作《黑神话：钟馗》。要知道，在海外游戏展前发布会或者开幕之夜这样的场合中，能被主持人说“One more thing”，以彩蛋压轴形式登场的都是绝对的重磅级产品。《黑神话：钟馗》能得到这样的待遇，已经充分说明了中国游戏赢得了全球游戏行业以及玩家们的尊重和关注。

微信公众号“游戏那点事Gamez”：就目前公布的内容来看，对《黑神话：钟馗》以及游戏科学接下来动作的揣测都多少显得有点“证据不足”，但这就正如冯骥在微博中提到的那句话一样：“有未知，才有惊喜；有挑战，才有乐趣”。

游戏媒体社区平台“游戏研究社”：从先导预告片中可以看到，《黑神话：钟馗》的概念设计与美学营造仍旧保持了《黑神话：悟空》的高水准。可以合理推测，高质量的动作演出和审美水平依然是游戏科学的核心竞争力。

官方答疑：为什么是“钟馗”？

在官网答疑中，游戏科学说：在天命人的故事告一段落后，团队渴望尝试一些更有差异的游戏体验，也在世界观与叙事上搞点新鲜玩意。钟馗便是在如此心情与其他诸多因素的综合考量之下一个自然而然的选择。在这个新的游戏里，团队有信心做出清爽的变化与新意，也会狠狠反思过去的不足与遗憾。

游戏科学创始人冯骥也在微博发布了长文，详述了制作新作的缘由。冯骥说，《黑神话：悟空》发售后的相当长时间内自己陷入了迷茫与惶恐的情绪中。虽然团队曾考虑制作DLC，但最终决定优先开发全新作品，包含新的英雄、玩法、视觉效果、技术和故事。

《黑神话：钟馗》与《黑神话：悟空》会有哪些异同？

游戏科学：首先，从名字就能看出，《黑神话：钟馗》依然取材于中国的古代神话与民俗传说。其次，它依然是一款标准的单机·动作·角色扮演游戏，商业模式与前作别无二致。最后，这回应该不会再扮演猴子了。关于两款产品的具体差别，团队仍在摸索与试错，会先把品质做到打动自己，再拿出来交给各位把玩。

据文汇报 钱江晚报