

潇湘晨报·晨视频记者李哲 综合报道

8月20日上午10时,游戏科学官方发布《黑神话:钟馗》15分钟实机演示视频,首次展示主角战斗与部分剧情片段。没有预热海报,没有倒计时,就像去年此时那样——说放就放。截至当天19时,视频在抖音收获近47万赞、3.8万评论,在B站收获近550万播放、55万赞、47万投币,同时仍有近5万人在线观看。这是继去年8月20日首支先导预告后,该作首次以实机画面直面玩家。对于一款立项仅一年的游戏而言,这样的热度与关注度,既是《黑神话:悟空》留下的遗产,也是“中国传说如何走向世界”的必要需求。



网友注意到,《黑神话:钟馗》主角外貌很像“剑圣”于承惠扮演的“黄河大侠”。组图/视频截图

中国的传说 如何成世界的“黑神话”

《黑神话:钟馗》15分钟实机演示首次公开,湖南粉丝已“急哭”

仅一年制作
现有内容称得上成熟

本次实机演示几乎沿用了前作《黑神话:悟空》的美术风格与战斗模式,但在画面质量、动作细节、视效运镜等方面均有明显提升,并针对此前被诟病的场景交互与叙事流畅度等问题进行了优化。可操控主角是一名白衣剑客,与先导预告中威严的钟馗形象截然不同,其真实身份引发玩家热议。

战斗系统告别前作的棍法体系,围绕剑术与道法重新构建。攻击可攒“剑势”,格挡、闪避、附魔烧剑、召唤小鬼协同作战的“役鬼”玩法颇具钟馗特色。影片末尾还出现了骑乘猛虎的钟馗形象,其设计灵感源自明代画作《钟馗骑虎图》。

值得注意的是,这一次团队选择了正面挑战游戏开发中难度最高的阴天场景。前作《黑神话:悟空》曾用强烈日照来规避渲染难题,而此次演示全程置于均匀的散射光之下,缺少主光、光比难以拉开——材质纹理、草木细节、水体折射全部暴露在外,没有夺目的光影炫技,全凭细节说话。美术总监杨奇透露,目前的开发思路是“狂堆基础动作数据,衔接动作帧尽量覆盖,运镜保持克制,避免摆拍感”。

此外,杨奇在长文中回应了前作被吐槽最多的“空气墙”问题:“空气墙的症结一两句捋不清楚,根治的方法就是尽量没有空气墙。”这意味着对场景碰撞设置、地图可达性及动画量都提出了全新的挑战。

立项仅一年,《黑神话:钟馗》的制作成熟度已超出行业预期。项目于2025年6月正式立项,发售时间尚未公布。游戏科学用15分钟实机回应了外界“谁来接棒《黑神话:悟空》”的疑问——接棒者,首先是游戏科学自己。

配合实机发布,游戏科学创始人冯骥在微博发布了十条工作原则,并坦言“大多来自过往工作的教训”。其中一条引发广泛共鸣:“起点看最高,终点当领跑。”

湖南网友:
慢慢打磨不着急,但一定要快

实机演示发布后,湖南粉丝的热情尤为突出,评论区出现大量湖南网友留言。有人直言“已经迫不及待”,也有人开玩笑表示“慢慢打磨不着急,但一定要快”“我已经急哭”。

在视觉与角色塑造层面,网友的关注极其具体。有评论称“男主给我一种于承惠老爷子的感觉”,主角造型被指参考了《黄河大侠》中于承惠的银幕形象。有玩家贴出于承惠代表作《黄河大侠》的海报对照,即便服饰造型并不一致,但角色整体的武侠气韵、身法韵味高度契合,实机中上步戳刺等动作也让不少玩家倍感熟悉。

在战斗与系统细节上,玩家化身“逐帧分析师”。有玩家逐帧分析后感叹:“收剑动作、Boss受伤细节加腿部伤口,从细节已经明显看出一丝端倪了,法术放火收火的场景交互若实战中能更多体现,这游戏体验我不敢想象。”第12分22秒处的战斗片段有“超绝打击感”“边跑边甩刀,风火轮一样还带闪电,太帅了”等评论刷屏。对于画面质感,有玩家给出极高评价:“去掉UI还有被砍倒后还能活蹦乱跳的

动作,你跟我说这是现实我也信。”视频呈现出的中式鬼怪诡异氛围与志怪场景的视觉冲击力被多次提及。有评论指出“钟馗持斩鬼剑上阵,招式厚重利落,没有花里胡哨的虚招,挥剑、格挡反击节奏干脆”。

在剧情与玩法系统层面,社区已展开热烈脑洞。有玩家注意到“开头的主角和结尾的钟馗背上的是同一把剑”,推测主角或许就是尚未成神的钟馗本人。还有人编织出完整的冒险蓝图:“老天师钟馗要退休了,在凡间留了6件宝物,找到这六件宝物就能成为新的天师。”有玩家建议:“做成《巫师3》那种的话肯定很有意思,不过考虑到各种因素多半还是黑猴那种线性。”更多人关注玩法深度:“既然涉及志怪类,其实有很多能做的,民间传说,道法,阵法,符篆,炼宝,抓鬼,炼鬼,可以说是数之不尽的玩法。”召唤五鬼协助作战的“役鬼”玩法也让不少玩家眼前一亮。也有从业者给出了专业评价:“只要是游戏行业的从业者,都能看出来这个实机演示的技术力有多恐怖,真就是国际超一线水平了。”

《黑神话:钟馗》实机画面。



中国故事正通过游戏
这个新载体走向世界

两年前的8月20日,《黑神话:悟空》正式上线,成为首款国产3A游戏大作。据新华社发布的数据,其全球累计销量已突破3000万份,海外市场销量占比超过半数。这款开发成本超3亿元的游戏,流水将近90亿元,彻底打破了“中国只能做免费网游”的刻板印象。《黑神话:悟空》之后,国产单机游戏迎来前所未有的爆发期。

今年7月,中国音数协游戏工委发布《2026年1—6月中国游戏产业报告》,上半年国内游戏市场实际销售收入达1884.5亿元,同比增长12.17%,用户规模达6.84亿。与此同时,中国自主研发游戏海外市场实际销售收入达到123.72亿美元,同比增长30.22%,创下近六年来最大增幅。出海增速几乎是国内市场的两倍,按即期汇率折算,海外收入已占国内市场的四成以上。

大批国产单机项目集中涌现。《影之刃零》于8月12日全平台开启预售,1小时冲上Steam国区畅销榜榜首,定档10月29日全球同步发售。这也是继《黑神话:悟空》之后国内第二款获批版号的买断制单机3A项目。《湮灭之潮》《归唐》《古剑》新作等一批3A级项目也在稳步推进,国产3A正在从单点突破进入长期供给期。

在Steam平台上,《黑神话:悟空》英文评论逾5万条,高达63%集中探讨其核心玩法设计。即便海外玩家对其中蕴含的深邃中国神话谱系缺乏系统认知,其极具张力、独具东方武学意境的冷兵器格斗美学与硬核战斗玩法,依然引发了沉浸式体验。许多海外玩家在游戏启发下开始阅读《西游记》原著,甚至在网络上发布视频分享对中国神话的理解。

游戏作为一种互动媒介,正以“玩法先行”的方式有效消解“文化折扣”——不需要预先了解故事背景,玩家在操作与战斗中获得的文化体验本身就是最直接的传播。从上古神话到中式武侠,从传统武术到地方民俗,越来越多国产单机游戏从中华文化中寻找灵感,将文化内涵融入战斗机制、角色成长与世界构建之中。正如有评论所言,一只猴子的故事证明了国产单机游戏可以畅销全球,与国际3A大作同台竞技。中国的传说,正在通过游戏这个新载体,成为世界的“黑神话”。