

## 黑神话第二部官宣

## 钟馗来了

## 人们在期待什么

江城

《黑神话：钟馗》上线，相关话题迅速冲上热搜第一。

毫无疑问，对《黑神话：钟馗》的期待，源于《黑神话：悟空》的成功。《黑神话：悟空》被称为“中国首款3A游戏”（即高成本、高体量、高质量的顶级游戏），成了中国游戏工业能力的一个标记物，引发全球热议。

这从商业成绩上就可以看出来。截至去年年底，《黑神话：悟空》全球销量达到2800万份，其中发行3天销量就超过了1000万份，成了史上销量最快的游戏。可见这部作品在全球范围内捕获了相当多的受众，已经在行业历史中留下了一席之地。

商业之外，这款作品引人注目之处还在于侧面展示了中国文化的巨大魅力。在国内，一部游戏带火了诸多国内景点，一众游戏取景地迅速迎来了泼天流量，短时间内成了热门打卡地。在海外，这部作品也带火了一场西游热，大量海外玩家拿起一本《Journey to the West》（《西游记》），钻研起了人物关系和剧情走向，让中国传统文学以意想不到的方式出海破圈。

如果说游戏本身的质量，尚在游戏爱好者圈子内津津乐道；那么这些超越游戏的社会意义，才是全民热度的关键，事实上也构成了一个国家形象的展示：悠久的历史、繁荣的文化产业，组成了一个传统与现代交织的当代中国面貌。正是因为一个游戏带来了多义语境，才让它成为一个横贯诸多领域的共同话题。

现在《黑神话：钟馗》的出现，同样符合这个路径。虽说游戏的细节尚不明确，但依然足够出人意料。正如制作人冯骥自己所说，我们打算讲一个“新的故事”，并“从零开始”。

游戏正成为讲述中国故事的重要媒介，人们期待游戏这一现代娱乐产业的形式，能够和历史文化、当代审美及全球传播逻辑发生更深层次的互动。

据《新京报》

8月20日，中国国产游戏《黑神话：悟空》上线一周年之际，其开发公司游戏科学正式公布了黑神话系列第二部作品——《黑神话：钟馗》的首支CG先导预告片。

据官方信息披露，《黑神话：钟馗》是以中国民间传说中的角色“钟馗”为主要创意来源的“单机·动作·角色扮演游戏”。因尚处早期开发阶段，其暂无实机内容展示。

在官网答疑中，游戏科学也回应了关于“为什么先做钟馗”的问题：《黑神话：悟空》中天命人的故事已暂告段落，团队渴望尝试更具差异化的游戏体验，探索全新的世界架构与叙事手法。而钟馗便是在这样的创作冲动与多方面因素综合考量下，作出的一个自然而然的选择。而且，“西游，不会到此为止”。

同日，游戏科学创始人、《黑神话：悟空》制作人冯骥，以及《黑神话：悟空》美术总监杨奇，分别通过个人社交媒体就《黑神话：钟馗》发表了看法。

冯骥表示，《黑神话：钟馗》将呈现全新的英雄形象、玩法设计、视觉风格与技术突破，构筑一个全新的故事世界。他同时透露：“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。”

杨奇则称，团队深耕西游题材十余年，“或许正是时候换换脑子”。他同时强调，“悟空的故事远未结束，我们也在等待合适的时机，等待更多同道伙伴”。 据中国新闻网 曹丹



预告片截图