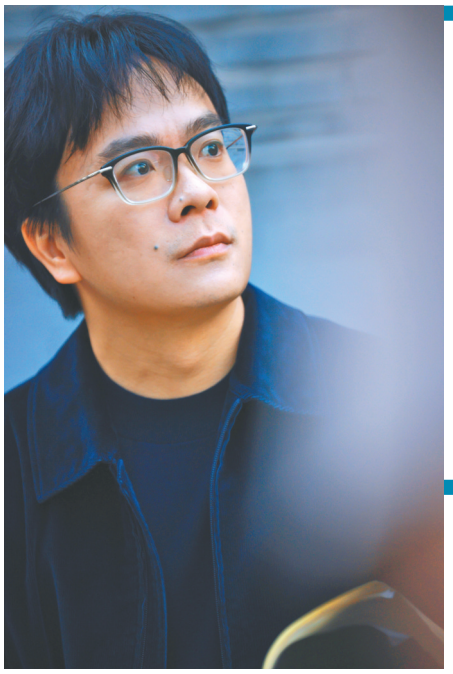
2026.11.9 星期一
主编｜陈耿 版式｜孙发强 检校｜李彪 符发
海南日报

梁其伟的武侠世界

海中校友打磨《影之刃零》创年度纪录

■ 海南日报全媒体记者 张琬茜



梁其伟。

雨夜，长街。

Boss“剑痴”将坛子里的酒一饮而尽，眼里闪烁红光，身形晃了，剑却快了，每一次踉跄都恰好躲过致命的一刀；剑从意想不到的方向递出，收势时偏偏优雅得像一支即兴的舞。

这是国产3A游戏《影之刃零》里十分抓眼的一幕——“醉剑”的登场。只是这一次，执剑的不是屏幕里的侠客，而是千万玩家手中的键盘。

10月29日，这款游戏全球发售：72小时销量突破400万份，流水超10亿元；登顶Steam全球畅销榜，人气最高时83万人在线，创下了2026年全球已发售单机游戏的最高纪录。继《黑神话：悟空》之后，被玩家戏称为“村里第二个大学生”的它，交出了一份惊艳世界的答卷。

聚光灯打向这个江湖的缔造者——北京灵游坊创始人兼首席执行官、《影之刃零》制作人梁其伟。这位“掌门”的江湖起手式，是在海南中学的校园里练就的。

师生眼中“有趣的灵魂”

梁其伟1985年出生于海南，是个名副其实的“学霸”。抛开学习本身，他喜欢玩游戏，喜欢看武侠小说，尤其是古龙的，也喜欢看动漫。从小学起，他就在本子上画武侠世界的设定，先编好故事框架，再绘制人物、场景、道具，画册攒了四五十本。

6年中学时光，他都在海南中学度过。高中语文的课外随笔，他写了不少金庸小说评析。语文老师兰志军没有让他改成标准的议论文，而是替他守住了一份看似与高考无关的兴趣。

理科班的教室里，他并非只会埋头背诵公式——语文成绩拔尖、文学功底深厚、一身艺术细胞，是老师、同学眼中“有趣的灵魂”。

“班上不少同学都拜读过他写的武侠小说。”海中兼清华校友张馨艺回忆，当年两人座位挨得近，课余常看见他和同桌凑在一起聊小说。多年后再看他做的游戏，那些刀光剑影，正是少年笔下文字的延续。

除了文笔，唇舌同样犀利。张馨艺曾与梁其伟一起参加班级辩论赛，台上的他不疾不徐、从不抢话，说话慢条斯理，出手却直奔要害——“刀刀直戳对方弱点”。

2015年，梁其伟受邀回海南中学作分享。他谈到，自己有幸在最爱做梦的6年里置身于这个多姿多彩的校园，接受全面发展的素质教育，有精心呵护自己的师长，有志同道合朝夕相处的伙伴，让自己保持着一颗追逐梦想的心。

幸运的是，这颗心20多年从未冷却——从海中的教室，一路燃到了今天。

就连高中班主任陈辉也没料到，这个全面发展的少年日后会去做游戏，还做到了这般地步。“可回头看，又都在情理之中。”陈辉说，梁其伟曾和同学刘才良合作，斩获首届全国中小学电脑制作比赛一等奖，“后来大学读建筑，补上了审美这一课，写剧本的文字功夫也没落下。计算机、美术、文学这三样凑齐，游戏不过是把它们合到了一处。”

连日来，海南中学2003届高三1班的班级微信群沸腾了：有人转发《影之刃零》上线的消息，有人翻出几张高中手稿，还有人传来一张2001年底的元旦游园会海报——那是梁其伟和羊廷牧一笔一画手绘的。

“无论是图案的描画、字体的选取，还是内容的编排，放到今天仍相当吸引眼球。”梁其伟的高中同学林叶说。海报照片一传进群，远在海外的同学立即接话：“当年我们班的游园项目，因为这张海报吸引了很多人。”

多年后，海报上的两个名字，一个成了《影之刃零》的制作人，一个成了这款游戏的剧情动画导演——羊廷牧，他曾执导《黑神话：悟空》的结局动画《未尽》。

一张海报，冥冥之中铺开了两个人的江湖路。

临门一脚时推倒重来

2003年，梁其伟考入清华大学建筑系。在他看来，建筑设计的妙处，在于同时锻炼理性思维和感性思维，恰似武侠世界里内功外功兼修。

大三时，他自学编剧、美术和编程，独立做出自己的第一部游戏《雨血：死镇》，构建起心目中的武侠世界。后来赴美国耶鲁大学深造，作品被随手“丢”到下载平台VeryCD上，次日收获10万次下载，最终全平台下载量超过400万次。

2011年，梁其伟放弃待遇优厚的建筑师工作回国创业，创建灵游坊。“明明有两所名校的学位，却都是建筑设计专业，到了游戏行业，像战士背包里装着两件法师装备。”他这样形容当时的处境。

此后便是漫长的蛰伏。单机游戏养不活团队，他率队转型做手游，《影之刃》系列最高月流水过亿元，却离最初设想的江湖越来越远。

2021年腾讯投资数亿元入局，前提是“不干涉经营、不影响创作”。灵游坊砍掉所有在研项目，倾尽全力押注单机游戏《影之刃零》——这一磨，又是五年。

“这么多年我们一直在动作游戏、ARPG（Action Role Playing Game，动作角色扮演游戏的简称）的领域探索，积累了大量经验，讲述的一直是自己创造出来的架空故事。它的起源甚至就是我上学时做的事情，一直传承到现在。”梁其伟说。

距发售不到两个月时，他还在和同事较劲一枚齿轮的咬合角度；原定9月发售，他拍板再延50天。发售前一天，他发布长文《理性与癫狂》，提到无数次对团队说过的话——“今天我要宣布一个令人窒息的决定”，把已打磨精良的东西拆掉、重构，甚至彻底放弃。

数千小时的动作捕捉，踏访中国城镇山村的3D扫描，舞狮、剑术、拳法大师逐一请来授艺，甄子丹担任监制并参与动作捕捉，甄家班深入参与研发……“我们不但要在行为上做到最好，在状态上也要不断找到当年那个热血青年。”梁其伟说。

多位同窗用“热爱”“定力”等词汇来形容他。“很多人年少时都有爱好，但很难坚持几十年。他这20多年，一直没放手。”在其班主任陈辉眼中，梁其伟是有天赋的，更难得的是“尊重自己内心的选择”。

“游戏才刚刚开始”

梁其伟曾反复琢磨：非洲草原的狮子加上《哈姆雷特》，就能被讲成《狮子王》，我们中国人能不能也做自己的原创IP？

在《影之刃零》的世界中，刀剑、门派、江湖，与机械义肢、工业遗迹、奇诡装置共存。梁其伟给这套美学起了个名字——功夫朋克，“希望它像‘赛博朋克’和‘蒸汽朋克’一样，变成一个任何人都能自然理解的概念。”

日前，《影之刃零》登上Steam全球畅销榜榜首。不少人好奇，凭啥是它？答案不妨从“武侠”二字里找。

梁其伟说，日式动作游戏脱不开剑道对决的逻辑，欧美游戏依托真实物理算法、追求拳拳到肉，他们则从零开始打磨了一套中式武侠动作体系。“去年团队去深圳拜访舞狮大师，当时只是一个模糊的理念，今年就真的把它做到战斗里去了。”

“武是外显，侠是内在。”在他看来，侠的精神在于哪怕自己身陷困境，首先想到的是他人、是天下苍生，是点亮一盏灯。游戏里，主角“魂”是为组织征战的棋子，要杀谁、救谁都由不得自己；生命最后66天，他想真正地活一次，践行心中的侠义之道。

“假设我们是冲浪选手，能做的就是看好自己的每一个动作、做好浪尖的动作，但底下那个浪是不可替代的。”梁其伟说，那道浪，是中国游戏行业乃至整个文化产业崛起的势能，“只有在这个浪之上，才能做出炫酷的动作。”

在《影之刃零》的TGA预告片中，一位大侠从火场中救出襁褓中的婴儿，婴儿长大后成为新的大侠。“我们就像那个婴儿，是被以前的创作者传承下来、养育成长的孩子。”梁其伟说，他想用新的载体把这份精神传播下去，面向全球玩家打造一张新的名片。

11月2日，他在微信朋友圈“贴”出销量破400万的海报，配文只有一句：“魂大人，我们的游戏才刚刚开始呢。”



《影之刃零》海报。



《影之刃零》游戏画面截图。本版图片均由受访者提供