对话《影之刃零》背后的海南动画人羊廷牧

让世界透过游戏读懂中国武侠



近日，继《黑神话：悟空》之后，又一款国产3A单机大作《影之刃零》在全球游戏市场掀起了风暴。上线仅72小时，全平台销量便突破400万份，按最低定价估算流水超10亿元。

而这款现象级作品背后的剧情动画导演——羊廷牧，则更是一位为众多动画爱好者所熟知、称道的创作者。巧合的是，羊廷牧曾执导《黑神话：悟空》游戏通关结局的动画短片《未尽》，彼时惊艳出圈。

如今，这位在海南出生、成长的知名动画导演，通过《影之刃零》缔造游戏江湖，将自己对武侠与本土美学的理解，带到了全世界玩家面前。

□海报集团全媒体记者 张琬茜



梁其伟（左）和羊廷牧（右）在讨论。（图据海南日报客户端）

与海南的动画情缘

羊廷牧与动画的缘分，早在海南中学就读时已埋下。“在海中时，就萌发了做漫画家的想法，想画出打动人的漫画作品。”不过他当时并不了解动画行业，直到大学期间接触到动画公司，才了解动画是怎么做出来的。

从中国人民大学土地资源管理专业，到跨专业考入北京电影学院专攻动画，这个在外界看来“不务正业”的转身，在他口中只有两个字：热爱。

“当年本科时就没太考虑毕业后从事本专业的工作。接触到动画公司后，发现做动画比画漫画更有意思，也更有挑战性，于是就从想做漫画家变成了想进入动画行业。”羊廷牧说。

从业十余年间，他凭借其扎实的动画创作理论功底以及高产多能的工作特质，广泛参与到了众多动画名作的制作当中：从电视动画时代成为一代人童年记忆的《魔角侦探》和《摩尔庄园》系列，到在国产二维动画电影史上具有里程碑意义的《大鱼海棠》，再到部分热门日本动画剧集等等，莫不如是。

追根溯源，羊廷牧的视觉启蒙与他在海南的成长经历密不可分。“从小学起，我就接触到大量的漫画、动画、游戏。自主自由的校园氛围，也给了我们很多接触的渠道。”羊廷牧说，初中就读琼海嘉积中学、高中就读海南中学期间，身边一直有很多同学看漫画和动画，大家相互推荐。真正让他下定决心入行的，是高中时接触到的部分日系漫画，“受到了很大的冲击，才决定要从事动漫行业。”

与北京灵游坊创始人兼首席执行官、《影之刃零》制作人梁其伟的少年交情，也是这段时光里的一抹亮色。

羊廷牧与梁其伟是海南中学2003届理科一班的同班同学。在校期间，两人曾一起画黑板报、策划班级游园会。羊廷牧回忆，那时和梁其伟聊得最多的还是动漫，“比如我们共同喜欢知名动画制作师川尻善昭的作品。”

2011年梁其伟从耶鲁毕业回国创立灵游坊后，两人从《影之刃2》系列手游开始正式合作，羊廷牧主要承担动画设计、背景美术等开发工作。此后《影之刃3》《影之刃零》及灵游坊的多部作品里，都有羊廷牧的身影。

把“硬功夫”串成“戏”

谈及创作目标，羊廷牧透露了一次前所未有的风格实验：“《影之刃零》里的二维动画，是在传统水墨动画的风格上，融合当代商业动画的造型特点和复杂的光影处理。”他解释道，传统的水墨动画很少添加光影后期效果，而这次他们添加了大量复杂程度“完全不弱于日式商业动画”的光影效果。

《影之刃零》主打的“功夫朋克”视觉体系，则是另一道难题：怎么把“功夫”的实感、“朋克”的异质感和动画的夸张感放进同一个画面而不割裂？羊廷牧的答案是：分开处理。“体现敌人、怪物的时候，要夸张它的‘癫狂’，要‘快’，要‘极端’；而表现主要人物的情感时，要追求平实、可信的镜头，让观众更好地移情。”在他看来，传统功夫武侠片里许多动作设计本就是“舞蹈编排的思维”，这种对人体动作的夸张化，本质上和朋克、动画是相通的。

而把这些武打与情感“串成戏”的关键一环，在动作捕捉现场。羊廷牧说，那是他与梁其伟协作最密集、最头脑风暴的地方。

《影之刃零》的制作是一场“工业化”体量：数千小时的动作捕捉、遍访中国城镇与山村的3D扫描，以及广东舞狮大师、峨眉剑术大师、少林寺僧人分别指导的舞狮、剑阵与拳法。甄子丹自2023年起担任游戏监制，为关键角色完成面捕及动捕，甄家班深度参与研发。

在这样的流程中，羊廷牧承担着把“硬功夫”串成“戏”的角色。“除了漂亮的武打动作，游戏里大量的剧情段落也都是由真人演员在现场进行动作捕捉的。这样的流程和实拍电影很像，需要给演员讲戏、设计走位，以及反复排练。”羊廷牧介绍，在重要段落时，他和梁其伟会反复讨论此时角色的内心动机、情绪，并在现场绘制分镜头来确认，一起商量这场戏的效果。

《影之刃零》的“出圈”，也印证了羊廷牧此前的一个观点——把本土的东西做得足够好、注入真诚，外国人能感觉到。

通过项目聚集人才、培养人才

《影之刃零》的成功，让“中国游戏出海”再次成为话题。在羊廷牧看来，这次全球市场的成功再次证明，中国游戏拥有的创作力和工业化能力。“伴随着国家经济的崛起，我们未来还将迎来更多好作品输出到海外。”

海外玩家对中国武侠的接受度之高，在羊廷牧的意料之中。“他们也许不了解‘侠’，但肯定熟悉‘武’。武侠、功夫电影本身是海外最熟悉的中国文化元素之一。”羊廷牧说，《影之刃零》不仅还原了武侠片里的刀光剑影，还加入了很多当代流行元素，让传统题材有了新意。“希望能让海外玩家通过他们熟悉的‘武’，去了解我们传统文化里的‘侠’。”

眼下，海南自贸港“游戏出海”迅速发展。自2025年4月上线以来，海南游戏出海公共服务平台过审及发布游戏共计336款，海外注册用户突破3700万。

以“游戏出海”为抓手，海南应如何发力“游戏动画中后期制作”环节？羊廷牧认为，重点在“人”。

“在动画、游戏行业，最有价值、最有门槛的都是人。”他指出，目前学校理论教学与行业实操差别较大，最好最快的学习方式是在工作中学。“先有项目，通过项目来聚集人才，再在项目制作过程中，用现有的人才来培养更多的本土人才，这也许是比较快的方式。”羊廷牧说，这样的项目还要足够有海南特色，这样在设计和制作期间，就有更多理由让成熟团队在海南进行工作。

当被问及“想对进入游戏、动画行业的海南年轻人说什么”时，羊廷牧的寄语简短而有力——保持热爱，在实践中学习。

老师感慨、同行点赞、30余家媒体跟进、多家单位递来橄榄枝……

一把“影之刃”引来八方呼应

近日，国产武侠游戏《影之刃零》以“发售后72小时全平台销量突破400万份”的战绩成功破圈。本报深入挖掘，报道了海南中学2003届校友、北京灵游坊创始人兼《影之刃零》制作人梁其伟，以及在《影之刃零》中担任剧情动画导演的羊廷牧的创业故事，报道引发各方关注，海南省影视家协会等单位纷纷递来橄榄枝，希望与两位游戏大佬开展合作。 □南国都市报记者 姚皓

老师谈育人：给足成长空间，岁月自有答案

11月4日，海南中学微信公众号全文转发本报关于两位海中毕业生梁其伟、羊廷牧的报道。众多师生为之振奋，留言点赞“学长真牛！”的同时，纷纷发出祝福，亦有各种期许。

在海南中学教语文的杨老师留言称“感慨尤深”。在她看来，《影之刃零》核心主创梁其伟、剧情动画导演羊廷牧取得的佳绩，也体现了海南中学守学业之正、容志趣之异的育人理念。

“教育的本质是守护生长而非修剪棱角，那些课业之外看似‘无用’的热爱与积累，终会慢慢沉淀，化作人生行稳致远的底气。”杨老师说，教育的价值总要放长远衡量，守住教育本真，给足生长空间，岁月自会给出最动人的答案——这便是为师者最深的欣慰。

同行看榜样：好作品需要长期深耕

众多读者围绕海南本土人才培养、青年创新创业、国产游戏出海等话题参与互动，认为报道展现了海南学子在文化创意领域的突出表现，同步提升了海南教育、文旅及数字内容产业的关注度。

在海南从事软件开发、互联网运营等方面的同行尤其关注这一“江湖传奇”。吴的，ASIFA·国际动画协会专业会员、中国动画学会专业会员，在海口经营一家数字科技公司。得知《影之刃零》的成绩，他连说“真厉害”。在他看来，这个游戏的成功，对海南乃至中国动漫游戏产业和从业者都有激励作用，是学习榜样。

“除了热情和兴趣，好的作品更需要长期的沉淀和深耕，离不开时间和精力的投入。”吴的说，他希望未来能有更多附带海南标签的原创游戏和动漫作品走向世界。

全网刷屏：30余家媒体相继转载报道

据统计，短短一天内，有30余家国内主流媒体、市县融媒、新媒体协会及自媒体达人参与转稿传播。其中，苏州广电、动静贵州、甘肃日报、南京晨报、天眼新闻、大众新闻等11家省外媒体，海口网、海广网等17家省内媒体相继转载报道；海口、三亚市新媒体协会及海南旅文新媒体协会也积极参与传播。一位拥有300万粉丝的自媒体大V同步转发，进一步扩大了传播覆盖面。