



第3章 开放世界与环境叙事

开放世界游戏作为当今游戏类型的一个重要分支，以其探索自由度高和叙事丰富的特性，深受玩家青睐。本章将深入探讨开放世界游戏的特性及其叙事魅力，揭示它如何通过环境叙事和非线性任务设计，为玩家打造沉浸式体验。

首先，开放世界游戏最显著的特征便是可自由探索。玩家可以随心所欲地游历庞大的虚拟世界，发现隐藏的任务和故事情节。这种设计增强了玩家的沉浸感和游戏的可玩性。在这个过程中，每一个场景和区域都经过精心雕琢，为玩家带来趣味十足的探索体验。通过探索，玩家能够逐步揭开游戏世界的背景故事，获得更深层次的情感共鸣。

非线性任务设计是开放世界游戏的另一个重要特征。与传统的线性叙事不同，这种设计让玩家能够根据自己的兴趣和游戏风格决定前进的方式。游戏中的任务通常包括主线任务、支线任务以及随机事件，而玩家的每一个选择都会对游戏世界的发展产生显著影响。这种互动性不仅促使玩家更加投入，同时也为游戏的可玩性和重玩价值注入了更多可能性。通过不同的选择路径，玩家可以体验到多样化的故事走向和结局。

环境叙事在开放世界游戏中同样举足轻重。通过巧妙的场景设计和细腻的视觉呈现，游戏设计师赋予每个区域独特的故事和情感氛围。环境不仅仅是玩家行动的舞台，更是传递游戏叙事的重要媒介。玩家通过与环境的互动，能够发现隐藏的信息和任务，甚至揭开整个游戏世界的剧情线索。这种通过视觉和互动营造的叙事情境，让玩家沉浸于游戏之中，仿佛亲身经历一个真实的世界。

开放世界游戏的叙事魅力在于其丰富的世界观建设。成功的开放世界游戏都有独特的背景设定，包括世界的起源、重大历史事件和关键角色。文化和社会制度的设计为游戏世界增添了层次感，让玩家在互动中体验到世界的复杂性和真实感。此外，多样的地理和生态系统不仅丰富了探索内容，也增强了玩家的代入感。这些因素共同创造了一个可信且引

人入胜的虚拟世界。

开放世界游戏通过自由探索、非线性任务设计以及细致的环境叙事，成功地为玩家打造了一个高互动性和高沉浸感的游戏体验。同时，世界观的构建为游戏叙事注入了深度和灵魂，使游戏不仅是一种娱乐形式，也成为了一种艺术表达。优秀的开放世界游戏设计，得益于游戏设计师在背景设定、环境营造和任务设计等方面的精巧平衡。最终，它们为玩家带来了无与伦比的探索乐趣和情感共鸣，成为现代游戏设计的典范。

3.1 开放世界游戏叙事的特点

3.1.1 自由度与探索的引导

开放世界游戏的叙事结构为玩家提供了较高的自由度和丰富的探索空间，使其能够根据个人的喜好和目标，自主决定游戏的发展方向。这种开放性的设计使得玩家可以自由选择任务和活动，探索游戏世界的各个角落，与 NPC 进行互动，并通过与环境元素的互动来解谜或发现隐藏的道具。由于玩家在游戏过程中的选择多样，每一次游玩的体验都有可能是独一无二的。这种机制不仅丰富了游戏的叙事层次，还大幅提升了游戏的重玩价值。

为了在实现高自由度的同时兼顾对探索的有效引导，游戏设计师需要在游戏中提供足够的选择和任务线索，使得玩家能够根据自己的喜好和目标选择完成哪些任务或探索哪条路径。游戏设计师可以通过精心设计的任务系统，设置多条任务线索供玩家选择，使玩家的不同选择和行为导向不同的剧情发展。此外，导航系统、任务提示或 NPC 对话等元素也可以用于引导玩家找到任务线索，帮助他们在复杂的游戏世界中找到方向。

游戏世界的地形和环境布局同样能够在引导玩家进行探索时发挥关键作用。游戏设计师可以创造一个开放的环境，包含多种类型的地形，如山脉、河流、森林和城镇等，并在这些地形中设置一些隐藏任务或者秘密。通过与环境元素进行互动，玩家能逐步揭开这些隐藏内容。有效的环境设计不仅能吸引玩家的注意力，还能通过设置引人入胜的地标和景点，引导玩家进行深入探索。这样的设计方法不仅增加了游戏的真实感，更提升了玩家的沉浸体验感。

在自由度与探索的引导二者之间，游戏设计师需保持平衡。一方面，游戏设计师应提供足够的自由度，让玩家根据个人喜好推进游戏进程；另一方面，必要的引导和提示则能有效避免玩家在游戏世界中迷失方向。与 NPC 的互动也是实现这一目标的重要途径。NPC 可以传递游戏世界中的信息或任务线索，玩家通过与 NPC 的对话获得这些信息。这些角色的设计应充满趣味性，使其具有独特的个性和故事，激发玩家的互动兴趣。通过这种方式，玩家不仅能够深入了解游戏世界的背景和故事，还能获得前进的线索，进而推进探索和发现。

通过提供足够的自由度与选择，同时赋予一定的引导和提示，游戏设计师可以让玩家依据自身的偏好和目标来塑造游戏的发展方向。在与游戏世界的互动和探索中，玩家不仅

能发现隐藏任务或秘密，还能更深入地了解游戏的整体架构。高自由度与有效的探索引导，借助环境布局和与 NPC 的互动，极大地提升了游戏的可玩性与流畅度，使得玩家能够更加深入地享受游戏带来的乐趣（如图 3-1）。这样的设计理念，无疑为开放世界游戏的叙事方式和玩家体验注入了新的活力。

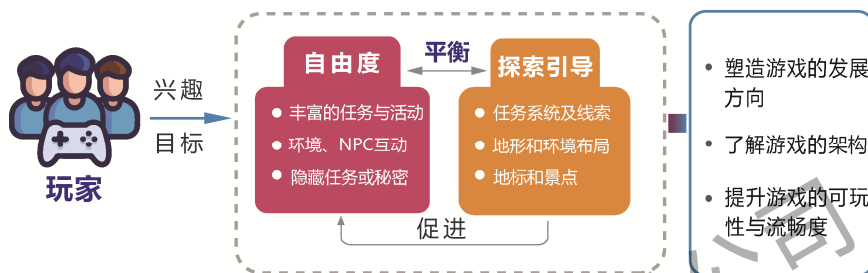


图 3-1 自由度与探索引导

3.1.2 动态事件与世界变化

开放世界游戏区别于线性叙事游戏的重要特征之一，在于其对动态事件与世界变化的巧妙运用。这并非仅仅为了增强游戏的真实感和沉浸感，更重要的是，动态事件与世界变化构成了开放世界游戏叙事结构的基石，驱动着游戏剧情发展，并引导玩家积极探索游戏世界。

动态事件，指根据既定规则或由特定条件触发的游戏内事件，包括主线任务、支线剧情、随机事件以及环境变化等多种形式。动态事件既可以由玩家的行为直接触发，也可以由游戏内部系统或 NPC 的行为所驱动。通过精心设计多样的动态事件，游戏设计师能够为玩家提供丰富且变化多端的体验，确保每次游戏过程都充满惊喜与挑战，避免了重复游戏的乏味感。

世界变化则指游戏世界中环境与地形的动态演变。如同动态事件一样，世界变化既可以源于玩家的行动，也可以由游戏系统或主线剧情触发。例如，天气系统的变化，包括日夜交替、季节更迭、暴风雨、雪暴等；地形的改变则可能包括山体崩塌、河流改道、城市建设及其他环境灾害等。这些世界变化的设计，不仅显著提升了游戏的真实感和沉浸感，更使得游戏世界呈现出一种生机勃勃、动态演变的活力，让玩家切实感受到游戏世界并非一成不变的静态存在。

以《巫师 3：狂猎》为例，游戏中频繁出现的各种动态事件和世界变化，极大地增强了玩家的代入感。一场突发的暴风雨不仅会改变游戏环境，更可能引发一系列连锁反应，如洪水淹没村庄，需要玩家参与紧急救援；或者暴风雨吸引怪物出现，玩家需要应对战斗（如图 3-2）。这些事件的后续发展，都取决于玩家的应对策略，最终形成独一无二的游戏体验，深刻体现了玩家行为对游戏世界的影响。



图 3-2 《巫师 3：狂猎》中的暴风雨

动态事件与世界变化在开放世界游戏叙事中扮演着至关重要的角色。首先，它们为游戏构建了一个充满活力的背景环境，使玩家更容易沉浸其中，并与游戏世界产生更强的互动。通过触发不同类型的动态事件和世界变化，玩家能够直观地感受到游戏世界的动态演变，进而感受到游戏带来的真实感与沉浸感（如图 3-3）。其次，动态事件和世界变化有效地推动了游戏叙事与剧情发展。精心设计的事件链条能够引导玩家完成任务、解决谜题，甚至发现隐藏的剧情分支。这种设计不仅提升了游戏的可玩性，也显著增加了游戏的重玩价值，因为每次游戏过程都可能因为不同的选择和事件触发而导向不同的剧情走向。最后，动态事件与世界变化迫使玩家做出各种抉择，从而影响游戏的最终走向，增强了游戏的深度和复杂性，促使玩家更深入地探索和理解游戏世界。

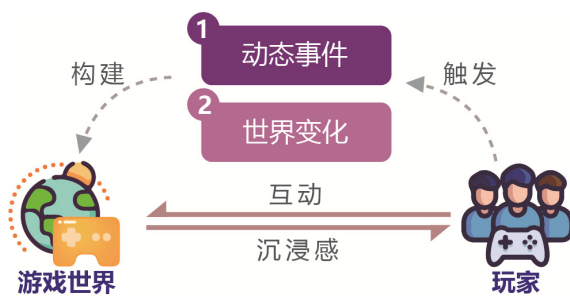


图 3-3 动态事件与世界变化在游戏叙事中的作用

通过巧妙地设计和运用动态事件与世界变化，游戏设计师能够极大地提升开放世界游戏的可玩性与重玩价值，推动游戏叙事发展，并引导玩家进行更深入的探索。这种设计理念不仅能够增强游戏的真实感和沉浸感，更能创造出充满活力、变化多端的游戏世界，为玩家提供丰富多样且令人兴奋的游戏体验。

3.1.3 多线任务与玩家选择

与传统线性游戏相比，开放世界游戏提供了更高的自由度和更多选择，使玩家能够以自己的方式探索游戏世界并推动剧情的发展。这种自由度和选择性不仅仅体现在游戏的开放性和非线性结构上，还体现在任务设计和玩家决策方面。

开放世界游戏中的多线任务是其叙事的重要特点。与传统游戏中的线性任务相比，多线任务具有多条线索和多个解决方案。这种任务的走向仿佛交错的河流，玩家能够选择不同的航线以获取独特的叙事体验。通过不同的任务线索和解决方案，玩家的选择直接影响游戏世界的发展。例如，在《辐射4》（*Fallout 4*）中，玩家可以支持不同派系，决定不同的结局和发展走向（如图 3-4）。这种设计不仅增强了游戏的可玩性和重玩价值，同时还激发了玩家的探索欲和创造力。设想一个科幻类的开放世界游戏，玩家作为宇航员在未知星系探险。游戏中提供收集稀有资源、探索星球和与其他宇航员互动等多个任务，每个任务目标和奖励各异，玩家可以根据个人兴趣选择合适的任务。在任务的完成过程中，玩家可能面临不同的解决方案，如使用武力、借助科技或与 NPC 合作。这种多线任务设计使玩家能够以自己独特的方式享受游戏世界的多样性。



图 3-4 《辐射4》中玩家的选择

与传统固定剧情相比，在开放世界游戏中，玩家会对剧情产生更加深远的影响，其决策可以改变世界格局和角色命运。玩家的选择不仅体现为简单的选项 A 或 B，而且涉及道德、情感和利益等多方面的考量。这些决策可能引发连锁反应，影响角色关系、任务进展甚至整个游戏世界的命运。正因如此，玩家的参与感和代入感才得以增强。例如，在《生化奇兵》系列游戏中，玩家的道德选择显著影响角色反应和剧情发展，促使玩家深入思考自己的决策（如图 3-5）。举个例子，假设玩家在奇幻类的开放世界游戏中扮演一名英雄，

面临是否救助被困于巨龙巢穴中的 NPC 的选择。如果选择救援，该 NPC 或许将成为玩家的盟友，影响后续剧情；如果选择不救，该 NPC 可能会死亡，从而改变故事走向。这种设计让玩家深刻体会到自己的选择如何改变游戏世界的命运。



图 3-5 《生化奇兵：无限》剧情发展

通过设计多条任务线索和解决方案，开放世界游戏为玩家提供了更高的自由度与更多的选择，让他们以个人方式探索并推动剧情发展。同时，玩家的决策在游戏世界中能产生深远的影响，创造动态变化的游戏体验。这种多线任务与玩家选择的机制，增强了游戏的可玩性和重玩价值，激发了玩家探索的热情，提升了玩家参与感和沉浸感。随着创新力与想象力的不断拓展，开放世界游戏的多线任务与玩家选择将为玩家带来更加丰富多样的体验。

3.2 创造丰富的游戏世界观

3.2.1 背景设定与历史构建

开放世界游戏中的背景设定与历史构建是环境叙事的基石，它们共同构造了一个鲜活的游戏世界，并为玩家提供了大幅度增强代入感和互动性的基础体验（如图 3-6）。一个精心构造的游戏世界不仅仅需要地理环境和文化传统的堆砌，更需要对社会结构和历史背景的深度设计，以创造一个具体而深邃的游戏生态。

背景设定是开放世界游戏得以成立的重要支柱，它涵盖了地理环境、社会结构和文化传统等多个方面，是游戏世界构建的核心地理环境。作为游戏世界的物理基础，其不仅要符合游戏主题，还要提供多样化的冒险空间和挑战契机。例如，中世纪欧洲背景的开放世界游戏中，茂密的森林、险峻的山脉和奔流的河川能够让玩家身临其境地展开探索与冒险。同时，地理环境的不同设定也会直接影响到游戏的玩法。例如，野兽的栖息地可能会影响

冒险任务的走向，险峻的地形则可以考验玩家的决策力。

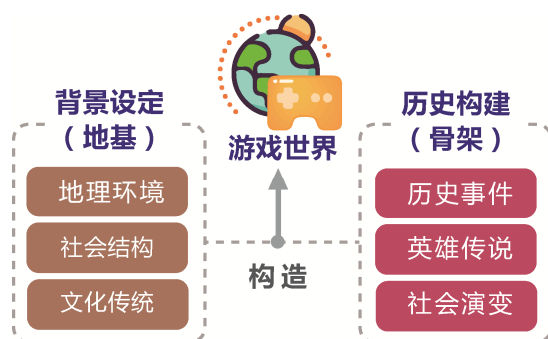


图 3-6 背景设定与历史构建

社会结构作为虚拟世界的组织方式，往往涉及政治体系、社会阶级乃至派系斗争等元素。这些设定不仅为故事冲突提供了理由，还为玩家角色提供了更多选择。例如，在一款以古代王国为背景的游戏中，政治派系斗争为玩家融入游戏提供了极大的动力，玩家可以选择加入某个派系，助力其赢得权力斗争，或者保持中立展开独立冒险。这样的设定不仅赋予游戏更高的自由度和深度，同时也增加了玩家的代入感。

文化传统包含价值观、信仰体系、宗教仪式及日常习俗等。这一层面的细节处理能够为整个游戏世界添加深厚的历史背景和情感张力。通过书籍、名胜古迹或 NPC 对话等形式，游戏能够为玩家讲述遥远的战争、古老的神话或族群的信仰。这样的文化注入不仅加深了叙事深度，还激发了玩家对世界的探索欲。

如果背景设定是游戏世界的地基，那么历史构建则是支撑起叙事内容的骨架。通过将历史事件、英雄传说和社会演变嵌入游戏内核，游戏设计师能够赋予任务更多的驱动力和故事张力。

合理的历史构建能够解释游戏中的任务和事件。例如，《巫师 3：狂猎》中的诸多任务都与整体历史设置密切相关。当玩家解救某个村庄的居民时，任务背后可能牵扯到一个古老的诅咒，而这种诅咒又与几百年前的某次家族纷争息息相关。这种历史深度让玩家在完成任务的同时，也会对剧情有更全面的理解，大大提升其游戏沉浸感。

通过历史构建，角色背景也能够更加具体。回忆片段、叙述任务及特定地点触发的剧情皆成为刻画角色的绝佳方式。例如，在《上古卷轴 5：天际》（*The Elder Scrolls V: Skyrim*）中，玩家选择扮演的种族和职业不仅决定了游戏初始状态，还通过特定剧情将角色与世界紧密连接（如图 3-7）。这样的处理为每位玩家提供了与众不同的冒险经历，同时增加了叙事的多样性和游戏的持久吸引力。

背景设定与历史构建是开放世界叙事的灵魂，它们深刻影响了玩家的游戏体验。通过地理环境的设计、社会结构的构建与文化传统的注入，开放世界的背景设定赋予了虚拟世界以强大的生命力。而通过情节驱动的历史构建，游戏叙事则有了深度和意义。在背景设定与历史构建的共同构造下，开放世界游戏才得以为玩家带来难以忘怀

的沉浸体验。



图 3-7 《上古卷轴 5：天际》中的种族职业选择

3.2.2 种族文化与社会制度

种族文化是指游戏世界中不同种族的独特文化特征和价值观。每个种族都有自己的历史、传统、宗教信仰和社会结构，通过深入刻画不同种族的文化，游戏设计师可以为玩家呈现一个多元而复杂的游戏世界。例如，在游戏中可能存在着人类、精灵、兽人、矮人等不同种族，每个种族都有自己独特的生活方式、艺术形式、建筑风格和服饰特点。这些文化特征可以通过游戏中的建筑、服装、音乐和艺术品等元素来展现。通过对种族文化的深入刻画，玩家可以更好地理解游戏世界的多样性和复杂性。

社会制度是指游戏世界中不同种族的社会组织形式和权力结构。每个种族都有自己的政治制度、社会等级和法律体系。通过深入刻画不同种族的社会制度，游戏设计师可以为玩家呈现一个真实而引人入胜的游戏世界。例如，在游戏中可能存在着君主制、共和制、部落制等不同的政治制度，每种政治制度都有自己的权力结构、法律体系和社会等级。这些社会制度可以通过游戏中的政治家、官僚、法律和社会组织等元素来展现。通过对社会制度的深入刻画，玩家可以更好地理解游戏世界的权力斗争、社会冲突和社会变革。

为了实现丰富游戏世界观的目标，游戏设计师可以采用多种手段。首先，游戏设计师可以通过设计独特的种族文化和社会制度来丰富游戏世界观。这包括研究真实世界的文化

和历史，借鉴不同文化，对比其相似性和差异性，创造出独特而有趣的种族文化和社会制度。其次，游戏设计师可以通过游戏中的任务和剧情来展现种族文化和社会制度的重要性和影响。在任务和剧情推进的过程中，玩家可以亲身体验不同种族的文化和制度，理解其背后的价值观和动机。最后，游戏设计师可以通过游戏中的书籍、NPC 对话和地标建筑等元素来深入展示种族文化和社会制度的细节和背景。这些元素可以为玩家提供更多的信息和背景故事，增加游戏世界的深度和复杂性。

在创造丰富的游戏世界观时，种族文化与社会制度的相互作用也是一个重要的考虑因素。不同种族的文化特征和社会制度之间可能存在着紧密的联系并相互影响（如图 3-8）。例如，某个种族的服饰特点可能反映了他们的社会地位和文化传统。通过深入挖掘种族文化与社会制度之间的相互关系，游戏设计师可以为玩家呈现一个更加复杂和真实的游戏世界。

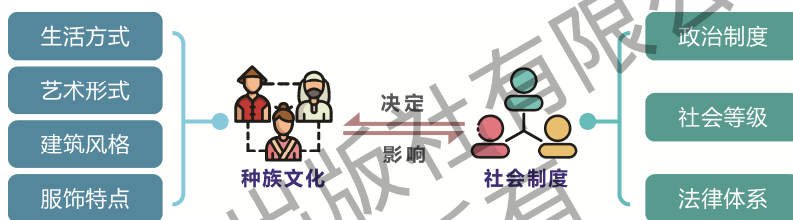


图 3-8 种族文化与社会制度

《上古卷轴 5：天际》是一款角色扮演类开放世界游戏，玩家可以在游戏中探索一个庞大而丰富的虚拟世界。在这个世界中，存在着多个种族，包括人类、兽人、精灵和猫人等。每个种族都有自己独特的文化传统和社会制度，为游戏世界增添了深度和复杂性。在游戏中，玩家可以选择扮演不同的种族，并体验不同种族之间的差异和冲突。例如，兽人是一个强大而勇敢的种族，他们以战斗和荣誉为荣，并且拥有自己独特的战斗技能和传统。与之相反，精灵族通常被描绘为高雅和优雅的存在，他们擅长魔法和艺术，并且对自然环境有着深厚的敬畏之情。除了种族之间的差异，游戏中还存在着不同的社会制度和政治体系。例如，帝国是游戏中的一个重要势力，它拥有强大的军事力量和行政机构，统治着游戏中的大部分地区。而另一方面，游戏中还存在着叛乱势力和地方政权，他们试图争夺权力并推翻帝国的统治。通过对种族文化和社会制度的深入塑造，游戏设计师为玩家打造了一个真实而多样的游戏世界。玩家可以通过与不同种族的角色互动，了解他们的价值观和信仰，体验不同种族之间的冲突和合作。这种丰富的游戏世界观不仅增强了玩家的代入感，还为游戏提供了更多的探索和冒险的可能性。

通过深入挖掘种族文化与社会制度，游戏设计师可以为玩家呈现一个多样而真实的游戏世界，增强玩家的代入感和参与感。种族文化与社会制度的设计和呈现需要游戏设计师具备深入研究和创新的能力，同时还需要注重细节和逻辑的表达，以打造一个令玩家沉浸其中的游戏世界。

3.2.3 地理地貌与生态系统

地理地貌与生态系统的设计如同画师手中的调色板，勾勒出一个令人着迷且富有沉浸感的游戏世界，同时也是开放世界游戏叙事的重要组成部分。通过精心雕刻的山川河流和生机勃勃的生态环境，游戏设计师能够为玩家搭建出一幅幅充满真实感与多样性的探索画卷，仿佛让他们徜徉在梦幻的国度中，体验一场又一场独特的冒险与挑战，如同勇者踏上未知的征途，感受每一次心跳加速的刺激。

地理地貌是构成游戏世界观的基础（如图 3-9）。游戏中的地形特征，如山脉、河流、湖泊、森林等，直接影响着玩家的游戏体验。有效的地理地貌设计不仅能够提供美观的视觉效果，更有助于激发玩家的探索欲。例如，在一个被雄伟山脉环绕的区域，玩家无须投入大量的时间和精力去了解游戏背景，只需迈开脚步，开始攀登险峻的山峰，便可发现隐藏的宝藏，或是揭开地下洞穴的神秘面纱。山脉为游戏世界增添了层次感和深度，使得每一次攀爬都成为一次征服的旅程。而在湖泊和河流交织的地区，玩家不仅可以乘船穿越水域，探寻迷人岛屿，还能潜入水下，探索被淹没的历史遗迹。通过合理布局，游戏设计师能将各种地理特征巧妙结合，形成一个丰富多彩的游戏世界。



图 3-9 地理地貌是构成游戏世界观的基础

除了地理地貌，生态系统的构建也是至关重要的。生态系统不仅包括动植物的分布，还涵盖了食物链的构建及生态平衡的维持。在开放世界游戏中，动植物之间的行为互动，以及它们与环境的关系，为玩家创造了一个生动而有趣的生态环境。

在一片充满生机的森林地区，玩家可以邂逅各种野生动物，如狼群、熊和鹿等。在游戏中，这些动物会展示出独特的行为特征，如狼群群体协作的狩猎模式，熊的觅食方法及

冬眠习性。在这样一个充满生机的生态环境中，玩家不仅有机会观察到动物的自然行为，还可以根据这些规律，合理利用资源，完成任务。与此同时，植物的生长也受季节影响，春天的花朵绚丽多彩，夏天的果实蓬勃成熟，这种动态变化极大地丰富了游戏的视觉体验，使得玩家在游玩时能够深切感受到自然界的变化与魅力。

游戏设计师可以通过地理地貌与生态系统的互动，在游戏中创造出更为复杂的挑战。例如，在一片河流和湖泊交错的地区，设置洪水或干旱事件，影响水域水位及动植物生存，这种变化不仅增加了游戏的挑战性，也为玩家提供了更多的策略选择与决策空间。在洪水来临时，玩家需要寻找避难所；而在干旱环境中，他们必须精打细算，寻找新的水源，确保自己的生存。游戏设计师还可以基于地理地貌和生态特征设计特定的任务与活动。在一片壮观的山脉地区，玩家或许会被邀请参加一场攀登比赛，或是寻觅藏于云雾之中的神秘遗迹。这种互动性设计，能够提升玩家的游戏体验，使他们在面对挑战时获得参与感与成就感。

在开放世界游戏的创作过程中，重视地理地貌与生态系统的设计，是打造高质量游戏体验的不可或缺的元素。细致入微的地形设计为玩家提供了探索的乐趣，同时，真实的生态系统及其动态变化，营造出一个充满活力的游戏环境。通过地理与生态的相互作用，游戏既增强了挑战性，也拓展了玩家的策略选择与决策空间。因此，二者可谓是构筑游戏世界的基石。

3.2.4 构成元素的平衡

为了实现创造丰富的游戏世界观的目标，游戏设计师需要在游戏中巧妙地融合和平衡各种构成元素。构成元素的平衡是指在游戏世界观中，不同元素之间相互作用和影响的平衡状态（如图 3-10）。通过达到这种平衡，游戏世界观可以更加丰富和有趣，玩家可以体验到不同元素的碰撞和交织，从而加深对游戏世界的理解和投入。

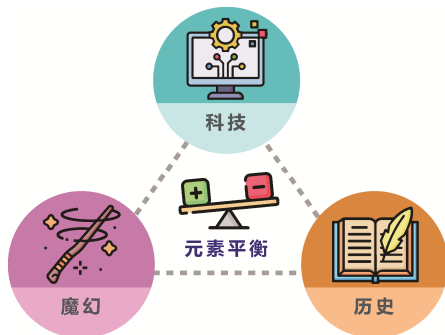


图 3-10 构成元素的平衡

科技元素是现代游戏中常见的构成元素之一。在游戏中，科技元素可以包括高科技武器、装备和设备等，为玩家提供强大的战斗能力和生存工具。例如，在一个未来科技的世界观中，玩家可以使用高科技的激光枪和能量护甲与敌人战斗，从而增加游戏的紧张感和

刺激性。科技元素的引入不仅提升了游戏的娱乐性，还让玩家感受到科技与人类生活的紧密联系，进一步加深对游戏世界观的投入感。在构建科技体系时，游戏设计师需要注意两点。首先，要确保逻辑的一致性，科技的运作和应用应符合现实世界中的科学原理，避免明显的错误和矛盾。例如，在一款以中世纪为背景的游戏中，突然出现高度发达的太空科技可能会破坏游戏的真实感和连贯性。其次，需要注重合理性，科技体系的设计应综合考虑时代背景、科学原理和游戏需求，以保持整体内在逻辑的完整。

魔幻元素是一种奇幻而神秘的构成元素，因其能够创造独特的奇幻体验，被广泛应用于奇幻类和冒险类游戏中。这些元素可以表现为超自然力量、魔法系统或异世界生物。在游戏中，玩家不仅可以与各种变异生物和拥有超能力的 NPC（非玩家角色）互动，还能够学习和使用魔法技能来解决问题。魔幻元素的融入为游戏增添了神秘氛围，带来了与现实截然不同的奇妙冒险，同时显著提升了游戏的趣味性和吸引力。

历史元素可以为游戏增添真实感和深度。在游戏中，这些元素包括废弃的城市、废墟和历史遗迹等，通过探索这些场景，玩家能够感受到历史的厚重和神秘。例如，废弃的城市中可能布满时间的痕迹，废墟中隐藏的线索可能揭示过去的文明兴衰。在深度挖掘这些历史元素时，玩家不仅能了解游戏世界的历史和传说，还能更真实地融入游戏环境中。例如，在一个后末日的废土世界观中，探索废弃的城市与废墟能让玩家了解世界末日的原因及后果，强烈感受到人类文明从毁灭到重建的过程。历史元素的加入通过这种方式使游戏世界观更加生动，引发玩家更深的共鸣。

《魔兽世界》（*World of Warcraft*）这款大型多人在线角色扮演游戏成功融合了科技、魔幻和历史元素。玩家可选择各具特色的种族与职业。例如，侏儒代表科技元素，擅长工程学与机械制造，常用飞行器和战斗机器人等高科技装备，这些能力为战斗和探索提供了独特的玩法策略。人类代表魔法元素，精通火球术、治疗术等法术，提供强大的战斗与支援功能。亡灵代表巫术元素，善用黑暗魔法与复活能力，可通过生命吸取增强自身续航。不同元素交织构成了一个丰富多样的世界观，让玩家在科技与魔法的碰撞中感受侏儒的创新装备、体验人类的魔法力量，并探索各种种族的历史与传说。从黑暗巫术到高科技装置，多元的元素设计为玩家带来了独特的冒险与探索体验。

《文明6》（*Sid Meier's Civilization VI*）是一款策略类游戏，成功地平衡了历史、科技和文化等元素（如图 3-11）。玩家可以选择不同的文明和领袖，如埃及的克利欧佩特拉、罗马的尤里乌斯·凯撒，以及中国的秦始皇，并通过发展科技、建设城市和扩展领土来建立强大的文明。在游戏中，玩家可以体验到不同历史时期的文化和科技进步，了解古代的辉煌与现代的挑战，深刻体会到各个文明如巴比伦和印度的发展和衰落。这种平衡的构成元素让玩家在游戏中体验历史、科技与文化的交织与发展，激发其对不同文明的深入探索和思考。

通过以上的讨论，我们可以看到，在游戏叙事中，构成元素的平衡是创造丰富的游戏世界观的关键。科技、魔幻和历史等不同的构成元素相互作用和影响，为游戏世界观增添了丰富性和多样性。科技元素提供了强大的战斗能力，魔幻元素增添了神秘和奇幻的氛围，

历史元素为游戏增添了真实感和深度。平衡的构成元素使得玩家在游戏中能够全面地体验和探索不同的世界观，从而更加深入地了解 and 体验游戏世界的魅力。



图 3-11 《文明 6》成功地平衡了各种元素

3.3 环境叙事与游戏氛围的营造

3.3.1 视觉元素与氛围建设

在环境叙事中，视觉元素不仅用于美化游戏画面，更关键的是用以传达游戏世界的背景故事、情感体验与游戏目标，从而显著提升玩家的沉浸感，唤起玩家深层次的情感共鸣。这使得玩家不仅能够更好地理解游戏世界，也能更深刻地感受到个人与游戏之间的情感联系。

视觉元素能够通过场景设计来创造出特定的氛围。场景是开放世界游戏中的重要组成部分，它们承载着游戏世界的各种元素和故事情节。通过精心设计的场景，游戏设计师能够为玩家呈现出一个独特的游戏世界，让他们感受到其中的氛围和情感。例如，在一款后末日世界背景的开放世界游戏中，场景设计可以采用破败的建筑、荒凉的景象和昏暗的光线，营造出一种绝望、孤独和恐惧的氛围。这些视觉元素的运用能够让玩家深刻体验到游戏世界的末日氛围，增强他们的代入感，唤起玩家的情感共鸣。

视觉元素可以通过道具设计来丰富游戏氛围。道具是开放世界游戏中不可或缺的一部分，它们能够为游戏世界增添细节和趣味性。通过精心设计的道具，游戏设计师能够传达游戏世界的背景故事、文化特色和游戏目标。例如，在一款以古代王国为背景的开放世界游戏中，道具设计可以采用华丽的宝剑、华服和王冠，营造出一种奢华、尊贵的氛围。这些视觉元素的运用能够让玩家感受到游戏世界的古代王国氛围，增强他们的沉浸感和情感共鸣。

视觉元素还可以通过角色设计来传达游戏氛围。角色是开放世界游戏中的核心元素，他们对游戏的情节和玩家的代入感至关重要。通过符合玩家认知的角色设计，游戏设计师

能够创造出独特而富有个性的游戏角色，让他们成为游戏世界的一部分。例如，在一款奇幻类开放世界游戏中，角色设计可以采用奇特的服装、独特的发型和特殊的外貌特征，营造出一种神秘和奇幻的氛围。这些视觉元素的运用能够让玩家更好地融入游戏世界，增强他们的代入感和情感共鸣。

《黑暗之魂》(Dark Souls) 系列游戏以其独特的视觉元素和氛围建设而闻名。该游戏的世界是一个黑暗、恶劣且充满危险的地方，玩家需要面对各种敌人和挑战。游戏中的视觉元素包括废弃的城市、破败的建筑、阴暗的地下墓穴和恐怖的怪物，这些元素与游戏氛围紧密相关，营造出紧张和恐怖的氛围。游戏角色和敌人的设计，如恶魔般的怪物、黑暗骑士和邪恶的巫师，同样传达出阴森的气息。音效和音乐在氛围建设中也发挥了重要作用。游戏的音效包括恶魔的嘶吼声、武器撞击声和角色的呼吸声，这些音效增强了游戏的紧张感。游戏的音乐则采用悲伤和哀怨的旋律，进一步提升了氛围。通过精心设计的视觉元素、音效和音乐，游戏设计师成功营造了《黑暗之魂》系列中独特而引人入胜的氛围。玩家在探索和战斗中感受到紧张、恐惧和兴奋，使得游戏更具挑战性和吸引力。

通过精心设计的视觉元素，包括场景设计、道具设计和角色设计，游戏设计师能够准确传达游戏世界的背景故事、情感体验和游戏目标(如图 3-12)。这些视觉设计不仅增强了玩家的沉浸感，还促进了玩家与游戏视觉元素之间的互动。通过与这些元素的互动，玩家能够获得更深入的情感共鸣，进一步参与到游戏中。视觉元素并非仅仅为了美化游戏画面，它们旨在通过引导玩家的注意力和情感反应，帮助玩家更好地理解 and 体验游戏世界，从而提供一场令人难以忘怀的游戏体验。



图 3-12 视觉元素的传达途径

3.3.2 环境互动与沉浸感的创造

物理互动、环境反应及非线性环境设计是游戏世界中玩家与游戏环境进行互动的三大关键要素，其中包括了玩家与游戏世界中的物体、地形、天气等环境元素进行互动的方式。通过环境互动，玩家可以改变游戏环境，影响游戏世界中的物理规则和状态，从而推动游戏和解谜的进展。环境互动可以增加游戏的可玩性和沉浸感，让玩家更加深入地融入游戏世界中，体验游戏的乐趣和挑战。

物理互动是一种重要的环境互动方式。通过允许玩家操控游戏中的物品，游戏设计师可以增强玩家的沉浸感。例如，在开放世界游戏中，玩家可以推动、拖动、破坏，甚至组合物品。这种互动常见于《塞尔达传说：旷野之息》(如图 3-13)，玩家可以借助物理引擎切割树木作为桥梁，或者用金属物品引导雷电解决谜题。这种物理互动不仅让玩家

家感受到游戏世界的真实性，还激发他们的好奇心和创造力，为探索和解谜提供了更多机会（如图 3-14）。通过设计真实的物理碰撞效果（如《半衰期 2》（*Half-Life 2*）中物体的逼真反弹效果），及物品组合机制等精妙的物理互动（如《我的世界》中通过材料合成工具和建筑），游戏设计师能够创造出一个与现实世界相似的虚拟环境，让玩家感受到强烈的沉浸感。这种沉浸感表现为玩家专注于游戏情节或任务，并对虚拟世界产生情感共鸣，有时甚至会习惯性地思考虚拟世界中的规则如何运用于现实生活。



图 3-13 《塞尔达传说：旷野之息》中玩家拖动物体



图 3-14 《塞尔达传说：旷野之息》中玩家进行神庙解谜

环境反应是创造沉浸感的重要手段。通过让游戏世界动态反映玩家行为（如玩家引发的森林大火迅速蔓延并影响后续任务），游戏设计师能够增强玩家的沉浸感。这种沉浸感源

于玩家对虚拟世界变化的直接感知，以及对因果关系的心理体验，增加了游戏的参与感。例如，在《巫师 3：狂猎》中，玩家的行为可以触发环境变化，如天气变化或任务结构调整；《塞尔达传说：旷野之息》则通过物理引擎实现地形与游戏机制的联动，让玩家感受到自己的行动对世界的真实影响。通过这些精心设计的环境反应，游戏设计师不仅能够激发玩家的好奇心和成就感，还创造了一个动态且充满活力的虚拟世界，让玩家深刻感受到其真实性与生命力。

非线性环境设计也是创造沉浸感的重要手段之一。在开放世界游戏中，玩家通常可以自由选择自己的行动路径和目标，而非线性环境设计则通过可变故事线、开放地形设计等方式支持这种自由度的实现。例如，在《巫师 3：狂猎》中，玩家可以在多条任务线中自由选择前进的次序，同时，玩家在每条任务线中的不同选择会影响剧情的发展和结局，体现了可变故事线的魅力。同时，开放地形设计则让玩家在游戏世界中拥有真实的探索体验，通过设计多样化的环境和任务，游戏设计师让玩家感受到对游戏世界更深层次的探索欲望和掌控力，摆脱了线性任务设计的多重限制，真正实现了沉浸感和自由度的双丰收。

通过与游戏世界中的环境元素进行互动，玩家能够更加深入地融入游戏的虚拟世界中，感受到游戏世界的真实性和活力。环境互动不仅可以增加游戏的可玩性和挑战性，还能够为玩家带来更多探索和冒险的机会。

3.3.3 空间设计与场景构建

空间设计涉及地形、植被、建筑等元素的布局和设计，而场景构建则是将这些设计转化为具体的游戏场景，包括地图、关卡、房间等（如图 3-15）。

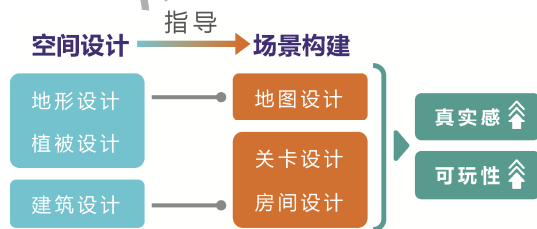


图 3-15 空间设计与场景构建

空间设计是指对游戏中各个地区的布局、结构和地理环境进行规划和设计的过程。游戏设计师需要通过精心地布局和设计，创造出具有独特魅力和可玩性的游戏空间。地形设计是其中的重要组成部分，通过地形的起伏、山脉的延伸、河流的流动等，为游戏世界赋予独特的地理特征。地形设计不仅影响玩家的行动和探索，还可以通过不同的地形元素，如草地、沙漠、雪山等，营造出不同的氛围和环境。在开放世界游戏中，不同地区的空间设计需要突出其独特的特点和功能。例如，在一片高山区域，空间设计可以体现出险峻和神秘的感觉，通过设置陡峭的山峰和峡谷，以及蜿蜒的山路和悬崖，营造出一种挑战和探险的氛围；而在一片森林区域，空间设计可以体现出宁静和探险的感

觉，通过设置茂密的树林和溪流，以及隐藏的道路和秘密地点，营造出一种神秘和充满未知的氛围。游戏设计师需要将不同地区的特点和功能完美地融入游戏世界，为玩家提供丰富多样的游戏体验。

场景构建是指根据空间设计的要求，对游戏中各个场景进行建筑、装饰和布置的过程。地图设计是其中的关键环节，它涉及地形的建模、地标的布置以及道路的连接等。在精心设计的地图的辅助下，玩家可以在游戏世界中自由探索，并根据地图上的引导点和目标完成任务。关卡设计是场景构建的另一个重要方面，它通过设置不同难度的挑战，引导玩家进行战斗、解谜或其他特定的游戏活动。房间设计则是场景构建的细节之一，它涉及室内和室外环境的设计和布置，精心设计的房间可以为玩家提供更加真实和丰富的游戏体验。在开放世界游戏中，每个场景都具有独特的建筑风格、布局和细节，精心的场景构建能够进一步增强游戏的真实感和沉浸感。例如，在一个废弃的地牢中，场景构建可以通过设置破旧的墙壁和蜘蛛网，营造出一种阴森而恐怖的氛围；而在一个废弃的城镇中，场景构建可以通过设置破败的建筑、荒废的街道和草木丛生的景象，营造出一种荒凉而寂寥的氛围。通过精心设计的建筑、装饰和布置，场景构建能够将玩家带入一个充满生活气息和情感共鸣的游戏世界，让玩家更加投入其中。

空间设计和场景构建在游戏叙事中发挥着重要的作用。首先，它们通过创造符合游戏世界观的虚拟世界，为玩家提供一段真实而沉浸的体验。通过精心设计的地形和场景，玩家可以在游戏中自由探索，并根据游戏设计师的意图进行游戏。其次，空间设计和场景构建可以通过细节和互动的设计增加游戏世界的真实感和沉浸感。精心设计的细节，如光影效果、纹理贴图、声音效果、环境音效等，可以增加游戏世界的真实感和细腻度，提供更加逼真的沉浸体验。互动的设计可以通过设置可互动的场景元素，如允许玩家开关、推拉、破坏等，让玩家与游戏世界进行实时的互动，增加游戏的可玩性和自由度。

通过精心设计的空间和场景，游戏设计师可以通过视觉、听觉等多个方面的刺激，为玩家营造一种与游戏主题相符的神秘而紧张的氛围。通过细节和互动的设计，游戏设计师可以增加游戏世界的真实感和细腻度，为玩家提供沉浸感更强的体验。

3.4 玩家自由度与开放世界设计

3.4.1 游戏世界的开放性与探索性

游戏世界的开放性指的是玩家在游戏中可以自由地选择目标、探索地点、与 NPC 互动以及进行各种活动的的能力。具体来说，这种开放性不仅意味着玩家可以选择不同的任务和挑战，还能够决定游戏中的互动方式和途径，如选择和平解决冲突或使用力量来达成目的。这种自由度极大增强了玩家的自主性，使他们能够根据自己的兴趣、风格和目标来塑造游戏进程和体验。因此，开放性不仅增加了游戏的趣味性和多样性，还提升了玩家的沉浸感和成就感。

开放世界游戏的设计要求游戏世界具有足够的广度和深度，以满足玩家的探索欲望。

游戏世界的广度指的是其地图规模和区域数量的大小，而深度则指的是每个区域内的细节和内容丰富程度。在实际开发中，游戏设计师通常通过精细化每个区域的任务设定和资源分布来平衡广度与深度。开放世界游戏结合了丰富的任务内容、隐藏的宝藏和多样化的解谜元素，使玩家既能享受大范围探索的自由，又可在每个区域中发现独特的惊喜与挑战。同时，通过设置如寻宝、解谜、战斗、采集等具体的活动类别，游戏世界为玩家提供了更为丰富的探索空间和机会，让玩家能够在游戏中深入体验并不断发现新鲜玩法。

除了广度和深度，游戏世界的开放性还需要与玩家的自由度相匹配。玩家自由度是指玩家在游戏行动和选择的自由程度。在开放世界游戏中，玩家可以自由地选择任务、行动方式和目标，并与游戏世界中的其他角色进行互动。这种自由度使玩家能够根据自己的喜好和目标来定制游戏体验，增强了游戏的可玩性和重复性。然而，过高的自由度也可能带来挑战，如可能让玩家无所适从，缺乏明确的方向感，从而影响游戏体验。这对游戏设计师提出了更高的要求，其需要在开放性和引导性之间找到恰当的平衡，以打造兼具自由度与吸引力的游戏世界。

为了增强游戏世界的开放性和探索性，根据设计要求游戏设计师可以采用多种设计手段（如图3-16）。游戏设计师可以通过设置多样化的地形和环境来增加游戏世界的多样性和真实感。例如，在开放世界游戏中的一片森林区域中，可以设置不同类型的树木、山脉和湖泊，以及各种野生动物和植物，使玩家能够在探索过程中体验到不同的地理环境和生态系统。同时，游戏设计师也可以通过设置动态化的天气和环境来增加游戏世界的探索性。例如，在不同的季节或时间段，游戏世界中的景色、动植物的行为以及天气条件都会发生变化，能够激发玩家在不同时间和地点进行探索的欲望。游戏设计师还可以通过设计丰富多样的任务和活动来增加游戏世界的探索性。这些任务和活动可以包括寻找隐藏的宝藏、解锁新的地区、完成挑战和任务链等。通过设置多样化的任务和活动，游戏设计师能够激发玩家的好奇心和探索欲，使其能够在游戏世界中不断发现新的内容和挑战。

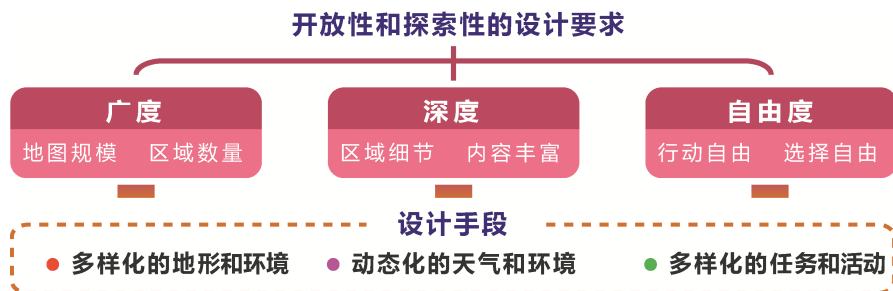


图 3-16 开放性和探索性的设计要求与设计手段

3.4.2 玩家自由行动与非线性任务设计

玩家的自由行动指的是玩家在游戏世界中可以自由选择 and 决定自己的行动方式和目标。非线性任务设计则是指游戏中的任务结构不是线性的，而是能够根据玩家的选择和行

动而发生变化，使玩家能够以不同的方式完成任务。

为了实现玩家的自由行动，开放世界游戏需要设计一个广阔而丰富多样的游戏地图。这个地图应该包含多个地区，每个地区都有其独特的地理环境、文化背景和资源分布，玩家可以自由地在这个开放的世界中探索各个地区。地图中应该有多样化的地理环境，如山脉、森林、河流等，每个地区都有其独特的特点和资源，玩家可以根据自己的兴趣和目标，在这个开放的世界中自由行动，去探索和发现各种隐藏的内容和任务。地图中的每个地区都应该具有一定的挑战性和奖励性，以吸引玩家进行探索和互动。

传统的线性任务只能按照固定的剧情发展，玩家只能按照游戏设计师预设的路径和顺序完成任务。而非线性任务则允许玩家根据自己的喜好和游戏策略，选择相应的行动来影响任务的发展和结局，这通过向玩家提供多个任务选择、多个任务解决方案以及不同的任务结果来实现。玩家通过选择不同的任务路径和解决方案，影响游戏世界的发展和角色的命运。这种非线性任务设计增加了玩家的自由度和游戏的探索性，使玩家能够根据自己的选择和行动来体验独特的游戏故事。《怪物猎人：世界》(Monster Hunter: World) 的游戏世界极其开阔，玩家可以自由选择猎杀各种野兽，或接受村民委托的任务(如图 3-17)，任务设计非常灵活，没有固定的完成顺序，玩家可以根据自己的喜好和实力选择任务。



图 3-17 《怪物猎人：世界》中的委托任务

非线性任务设计还可以结合动态事件系统，使游戏世界更加生动和有趣。动态事件系统可以根据玩家的行动和选择，触发不同的事件和情节发展。这些事件可以是随机发生的，也可以是由玩家的行动引起的。这种设计增加了游戏世界的复杂性和多样性，使玩家在游戏世界中体验到更多的可能性和挑战。《上古卷轴 5：天际》的游戏世界分为多个区域，玩家可以随意在各区域间旅行。与传统线性任务不同，《上古卷轴 5：天际》的主线任务由多个支线任务组成，玩家可以按任意顺序完成这些支线任务，也可以选择暂时放弃某些任务

不去完成。这种非线性任务设计极大丰富了玩家的游戏体验。同时，游戏中也设计了丰富的副本与随机任务，玩家可以根据个人喜好选择参与不同类型的任务，极大提升了游戏的可玩性。

游戏设计师通过设计广阔而丰富多样的游戏地图，能够提高玩家自由度并拓展探索空间；通过提供多个任务选择和多个任务解决方案，能够让玩家的选择和行动影响任务的发展和结局；结合动态事件系统，能够增加游戏世界的复杂性和多样性。采用非线性任务设计，实现玩家的自由行动，游戏设计师可以提供给玩家更自由、更多样化的游戏体验，这些设计不仅增加了游戏的可玩性，还能够激发玩家的好奇心和探索欲，使其能够在游戏世界中尽情地探索和发现。

3.4.3 玩家互动对游戏世界的影响

玩家的互动方式应该多样化且具有实质性的影响。游戏应该提供丰富的交互机制，使玩家能够与游戏世界中的元素进行有效的互动。这包括与 NPC 对话、执行任务、探索环境、收集资源等。玩家的选择和行为应该能够引发游戏世界的变化，如改变游戏中的政治格局、经济状况或环境状态。这种互动性能够增加玩家的代入感和游戏的可重复性，使玩家感受到他们的选择真正重要且有意义。在开放世界动作冒险游戏《刺客信条 4：黑旗》(Assassin's Creed IV: Black Flag) 中，玩家扮演海盗船长爱德华·肯维，探索加勒比海盗黄金时代的世界。玩家可以自由航行，攻击敌人的船只，搜寻宝藏和秘密，与其他海盗进行交易和战斗(如图 3-18)。玩家的选择和行为直接影响游戏世界的发展。例如，玩家可以选择与其他海盗结盟，共同对抗敌对势力，或者加入势力，成为一名海盗。这些选择将影响游戏中的任务和剧情发展，以及角色之间的关系。



图 3-18 《刺客信条 4：黑旗》中玩家扮演海盗船长

玩家的互动和影响应该在游戏世界中得到适当的反馈和回应。游戏应该设定明确的

反馈机制，以便玩家了解他们的选择和行为对游戏世界的影响。这可以通过视觉提示、音效或者游戏界面提醒等方式来实现，如在玩家完成任务时弹出特定的界面消息或者改变场景氛围。玩家应该感受到他们的决策产生的影响是真实且有意义的，如解锁新的剧情分支、改变村庄风貌，甚至影响角色之间的关系，这将增强他们对游戏世界的投入感和参与感。《星露谷物语》(Stardew Valley) 通过互动系统很好地体现了这一点。玩家的选择和行为，如选择种植不同的作物或养殖特定的动物，不仅决定农场的盈利和发展，还会影响村民的态度和任务内容（如图 3-19）。例如，通过与村民互动和参加社区节日，玩家能够触发额外剧情和特殊事件，打造独特的村庄生态，进一步让玩家体会到其选择的重要性和意义。



图 3-19 《星露谷物语》中的社区节日

玩家的互动和对游戏世界的影响为社交互动提供了机会。例如，《我的世界》和《侠盗猎车手》(Grand Theft Auto) 在线模式通过多人在线模式和社交功能，促进玩家之间的合作与竞争。《我的世界》鼓励玩家共同建造和探索，而《侠盗猎车手》在线模式则引入复杂的社交活动，进一步丰富了游戏体验。这些机制不仅增强了游戏的乐趣和挑战性，还为玩家之间的深度互动创造了条件。《堡垒之夜》是一款开放世界的多人在线生存游戏，在社交互动方面表现独特。玩家可以通过组队机制一起对抗敌人，或与其他玩家合作完成特定目标。游戏内有语音和文字聊天功能，方便队友之间进行沟通和协作。玩家可以制定战略、交换物资并相互支持。这种设计增强了游戏的趣味性，塑造了一种强调合作、公平和互助的社交价值观。同时，游戏通过举报和惩罚系统治理不良行为，积极引导玩家形成健康的社区文化。比如，合作行为可能获额外奖励，而恶意行为则会被系统识别并惩罚。这些机制共同构建了一个和谐且具有独特文化特征的游戏社区，进一步提升了游戏的可玩性和持久性。

通过提供多样化的互动方式，如实时对战和角色扮演的剧情对话，游戏能够创造一个

有较高自由度和探索性的虚拟世界。玩家可以通过选择和行为来塑造游戏世界，如通过决策改变环境设置、影响任务的走向或解锁隐藏剧情，并与其他玩家进行社交互动。这些互动形式包括创新的合作模式，如跨区域的团队任务，以及以社区建设为核心的玩家社交系统，如创建虚拟公会或举办线上活动。这种设计理念将为玩家提供丰富多样的游戏体验，激发他们的创造力和想象力，让他们成为游戏世界的创造者和影响者。

电子工业出版社有限公司
版权所有