

《千里江山图》在RPG类游戏中的运用与创新

王欣怡

汉口学院 湖北武汉 430212

摘要:本研究重点剖析了《千里江山图》的视觉语言与创新手法在《A》游戏开发中的转化机制与应用模式,通过剖析《千里江山图》在RPG游戏里的艺术呈现与创新结合,针对游戏开发里引入传统艺术形式的可行性做出实证分析,达成了游戏场景模块跟其功能的配置工作,调研结果说明,技术实现没太大难度、文化冲突风险较小且市场前景明朗向好,构建该融合模式可行的基础支撑,研究成果对促成传统文化跟游戏产业的有效结合有启发作用。

关键词:《千里江山图》RPG游戏; 国画修复; 传统文化传播

引言

中国山水画是中华民族的瑰宝,经过数千年的积累和发展,已经演变成一种丰富多样的艺术形式和技法。从魏、晋、南北朝到清朝,各个时代的艺术家都在山水画的领域内努力传承和创新,在保留古代大师精华的同时,为传统注入新的活力,同时互联网正处于发展的时代,数字游戏正崛起为新型文化传播渠道,依托用户高卷入度,不断重塑玩家对文化的认识,以及日常习惯的形成,当前环境让民族文化传播站在发展风口与转型阵痛的交汇点。在当前的游戏市场中,我们可以看到多样化的游戏类型不断涌现。特别是角色扮演游戏(RPG)领域,结合中国传统山水画的元素,为玩家提供了一种全新的游戏体验。这种设计理念的引入,极大地增强了玩家对异世界的好奇心和探索欲望。通过整合声音、视觉和触觉等元素,玩家仿佛成为游戏场景的一部分。

一、RPG类游戏的策划

本研究以我国典型RPG类游戏《A》为例,在《A》这款游戏当中,游戏的主要人物是一个名叫“X”的男孩是一个自带艺术气息的书生,他在游戏中会去接一些采集任务,任务开展阶段,经查《千里江山图》出现多块画面残片遗失,通过处理《千里江山图》的关联性问题及战斗过程,顺利的拿到《千里江山图》所丢失的碎片。游戏场景基于《千里江山图》,对原作风光进行了细致复现,场景和角色以及RPG类游戏元素达成了结合,采用了《千里江山图》在RPG游戏中艺术呈现与创新运用的彼此融合,该设计与国内传统RPG类游戏风格不太一样,体现出独一无二的创新探索精神。

(一) 游戏背景

故事发生在北宋时期,一位书生对各类名画都十分感兴趣,为了了解各类名画的绘画材料和绘画过程,偶然间发现了《千里江山图》这幅画,使他十分感兴趣,为了清楚的了解《千里江山图》这幅画,乘船抵达RPG世界,其环境设计基于《千里江山图》精细复刻,偶遇渔夫提及《千里江山图》的画作中散佚了诸多局部,需要集齐碎片,便可修复原画的完整度和原画原有的色彩,游戏中建立了几个关卡,需要通过一些问题和打斗,能顺利获得碎片来修复《千里江山图》原画的完整度和原画原有的色彩。

(二) 设计目的和设计原理

游戏设计一般围绕着使玩家拥有沉浸式体验、创建独特故事天地、提供挑战与成长机会,以及达成满足玩家情感方面与娱乐方面需求的核心目标,顾及当下社会年轻玩家对国画的认知程度,试图使玩家在体会传统文化的阶段,探究科技与艺术文化的发展路径,整个游戏流程还是会按照传统RPG游戏的方式去创作,整体玩法多是借助答题的方式拿到碎片,进而有打斗感受。

(三) 游戏任务推进

各类任务和活动的位置信息在地图上均有明确标注,便于玩家掌握行动目标与方位。玩家可以通过地图找到任务的起始点、目标地点和相关的NPC,从而展开各种冒险和探索。

(四) 游戏角色设计

游戏角色作为电子游戏的基础组成部分存在,成为连接游戏世界与玩家心理的纽带。首先是游戏的主要角色“X”他是一个热爱各类名画的书生,而且实在北宋

时期，很多家庭都注重自己公子的功夫和科举，“X”不仅功夫过硬，游戏中的难题也难不到他。

其次是以下几位NPC，其次是本次游戏的主要NPC的图片，以下NPC主要推动剧情的发展，带动玩家的游戏节奏，根据古代历史场景设计出老师NPC，诗人NPC等等，帮助推动剧情的发展，从而达到好的游戏效果。（如图1）



图1 游戏的人物外形

（五）游戏场景搭建设计

经过对北宋画家王希孟《千里江山图》的专题探讨后，被作品中纤毫毕现的笔致和鲜艳的色彩所震撼，它成功地将《千里江山图》的画风与意境融入游戏中，因此以《千里江山图》原画的水墨画风格，所建立成《A》的场景更容易体现出原画的风格，和独特之处，基于广大受众的喜爱，三维动画的种类、色彩、布局日益丰富。动画设计过程中，场景、剧本和角色是三大主要构成元素。青绿山水画是我国传统文化的典型代表，在继承发扬中，逐渐与新时期社会发展融合，借助现代化技术创新重构，为其赋予具有时代性的内涵，便于文化传承和弘扬。

二、游戏引擎设计

《A》游戏需要使用UnityPackage管理器中的Cinemachine虚拟相机和PlayerController插件对人物进行操控控制，导入Sprite2D对UI图片进行编辑操作，TextMeshPro用于字体显示，Unity3D中射线检测，采集植物使用相机向前方发射一条射线，触碰到有特定Tag的游戏物体，会做出相应的反应，出现采集UI提示。按下右键一段时间后将物品采集到背包和NPC、答题获取碎片，这两种交互都使用到了，碰撞器检测，玩家出现在NPC的碰撞器范围内，就会出现UI提示玩家按E/F进行对话、答题交互，利用Unity3D内置的动画状态机实现角色动作控制。

（一）RPG类游戏《A》的游戏引擎场景搭建分析

游戏场景制作的总体流程主要包括：创建项目文件夹、导入场景资源、为场景模型创建材质、设计灯光照明系统、渲染光照贴图以及导航网格寻路系统等，设计流程。本游戏主要采用贴合原著画作风格的水墨风场景模型和天空盒对场景进行设计。模型采用七种不同建模形状的山体、一个山体平台和一个凉亭，构建游戏场景的主要结构，采用两种桥梁来对各个路面进行连接，并使用一个具有水面效果的面片来表现水面效果。首先使用山石模型、亭子、小桥搭建出玩家可以行走的地面区域。使用缩放旋转等方式可以使有限的模型资源呈现出不同的效果，大大减少了建模的工作量。

由于是《千里江山图》题材的游戏，所以水元素是不可缺少的，本游戏采用Water水面效果来模拟图中的江河。以下分别是Scene窗口效果和Game窗口效果。

目前的场景山水都已经布置完成，但是因为布置的山水数量和范围有限，所以在玩家望向远方时，回看到空洞的天空，这和游戏的主题画风不契合，需要为场景增加水墨画风的天空盒，来优化场景效果。只需把制作好的水墨天空盒绑定到对应参数换上天空盒的效果，使玩家更加的身临其境。

场景中NPC的移动，游戏中的杀手NPC只能在特定的地面上对玩家进行跟踪攻击的效果，使用了Unity3D游戏引擎中的NavigationAI寻路组件，使用此组件需要先将目标地面模型设置为静态状态。即勾选Inspector面板中的Statics属性。

在Hierarchy面板中创建带有NavMeshSurface组件的游戏物体，点击Bake按钮即可对目标模型进行寻路网格的烘焙。

烘焙后的可以移动路面在Scene面板中会以蓝色显示，可以通过调整NavMeshSurface组件的参数对烘焙效果进行调整，这里使用默认参数即可满足游戏需求。

（二）《A》游戏引擎主要unity分析

游戏中杀手NPC的管理，本游戏共设计了两个杀手聚集地点，每个地点都会出现三波杀手，需要玩家消灭一波，才会刷新出第二波，下面主要对敌人的波数管理来进行说明。敌人的波数管理全部由Spawner组件来控制。

在波数管理脚本Spawner.cs中，需要持有一个将要生成的NPC（杀手角色）的模型引用enemyPrefab，用来生成对应数量的实例。参数aljst_SP表示此敌人刷新点敌

人全部被杀死后会在特定位置出现的千里江山图碎片。

参数waves存储了每波敌人的数量,和每个敌人的出现间隔时间。

波数管理器会和Enemy脚本一起对当前的游戏状态进行检测,没杀死一个敌人,下图中的EnemyDeath方法就会被调用,检查是否应该进入下一波的生成和是否所有敌人都被消灭的判断,从而控制游戏进程。

如果被判定当前波敌人已经被击杀完毕,则会调用NextWave方法,在方法内部会判断是不是最后一波敌人,如果是最后一波则会将千里江山图的碎片展示出来让玩家获取,如果不是最后一波,则会自动进入下一波继续生成敌人来攻击玩家。

控制敌人的脚本为Enemy.cs,每个敌人在生成出来后,会根据场景中的物体Tag来寻找玩家从而得到玩家的引用,以此为目标来跟踪玩家。

在游戏过程中,敌人会依据其与玩家之间的相对位置来评估当前形势。具体来说,如果敌人与玩家的距离超过2.3个单位,敌人将进入追击奔跑状态,这时将Blend参数设定为1,并播放奔跑动画。相反,若敌人与玩家的距离缩短至小于2.3个单位,敌人将触发攻击动作,此时将Action参数调整为11,并播放攻击动画。此外,当敌人遭受玩家攻击时,如isAttacked被设为true,敌人的Action参数会被设置为100,进而播放后退、倒地、死亡动画。

关于敌人对玩家的追击策略,本游戏采用的是固定时间刷新追击路径的方案,相较于一直跟随玩家的AI比较自然。敌人会一直判断和玩家的距离,并且每次设置了追击的坐标信息后,会等待固定时间进行下一个循环。

与NPC的对话系统使用的是GuiWnd.cs脚本控制,每当玩家的碰撞器检测到了正在身边的NPC,就会根据当前NPC的任务状态和NPC类别来对GuiWnd中的CurtTaskData对话参数进行赋值,并显示对话窗口,当玩家按下下一步按钮的时候,代码会根据每条对话的前缀来识别是哪个人物在说话,从而切换图标和名字。

玩家每按下一次下一步按钮只要没有结束对话都会触发SetTalk()方法,方法中会根据当前应该进行的对话文字按照“|”符合进行分割,从而判断当前是谁在说

话,应该显示哪个NPC或者玩家自己的头像和名字。

本游戏中的各个快捷按键如:攻击功能绑定Q键、E键收集碎片、F键触发对话、Shift+W组合疾驰、M键切换地图、B键管理背包,均运用Unity的输入检测接口持续监听按键操作信号,启动绑定功能模块。

结论

基于《千里江山图》在RPG游戏中的艺术再现与创新运用,同步实现了玩家对文化的沉浸式接触,采用现代技术手段,游戏逼真重现了《千里江山图》的艺术形式与精神内涵,结合解谜探索与古画修复等互动机制,完善了娱乐效果及玩家持续性,古老艺术形式与新技术路径的契合,从而令传统文化展现新时代表达,并为游戏设计创造了突破契机与成长路径。

在未来开展游戏创制的阶段,开发者可进一步摸索传统文化和现代技术的结合关键要素,采用更多标新立异的办法,把传统文化嵌入到游戏设计的整体里面,采用增强现实(AR)并结合VR技术,使玩家借更逼真的方式接触传统文化内涵;配合俏皮活泼的剧情布局,合理提炼传统文化背后的典型故事与哲学见解;采用交互式设计的优化手段,强化玩家对游戏内容的投入体验及实时互动。

参考文献

- [1]胡玉敏.北宋王希孟《千里江山图》的艺术精神和社会意义[J].书画世界,2025,(02):40-42.
- [2]蒋梦婷.北宋山水画中“路”的表现研究[D].中国艺术研究院,2024.000037.
- [3]王刘琪.虚拟仿真技术在中国画传播中的应用——以《千里江山图》为例[J].大观(论坛),2024,(12):114-116.
- [4]楚小庆.《千里江山图》的美学精神与价值追求[J].南京大学学报(哲学·人文科学·社会科学),2023,60(06):61-75+158-159.
- [5]申丽媛.色彩作为表现观念的形式——以王希孟《千里江山图》“大青绿”色彩为例[J].文艺评论,2025.02.009.