

# Stylized Tendency of Scene Design in Digital Games

## —Take Gothic and Surrealism for Examples

Lijun Wang, Xiao Dou

School of Architecture and Design, Beijing Jiaotong University, Beijing  
Email: [wanglijun@bjtu.edu.cn](mailto:wanglijun@bjtu.edu.cn)

Received: Jan. 26<sup>th</sup>, 2015; accepted: Feb. 10<sup>th</sup>, 2015; published: Feb. 11<sup>th</sup>, 2015

Copyright © 2015 by authors and Hans Publishers Inc.  
This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY).  
<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

---

### Abstract

In this paper, taking the scene design of gothic style in *Alice Madness Return* and the scene design of surrealism in *Samorost 1-3* for examples, authors analyze the stylized tendency of scene design in digital games. The stylized game scene design sends out avant-garde design thinking, which provides infinite creative potential and aesthetic view to the game design, and makes the game scene design present an aesthetic concept with rich individual characters and cultural accumulation.

### Keywords

Scene Design in Digital Games, Stylized, Gothic Surrealism

---

# 数字游戏场景设计中的风格化趋向

## —以哥特风格和超现实主义为例

王丽君, 窦 潇

北京交通大学建筑与艺术学院, 北京  
Email: [wanglijun@bjtu.edu.cn](mailto:wanglijun@bjtu.edu.cn)

收稿日期: 2015年1月26日; 录用日期: 2015年2月10日; 发布日期: 2015年2月11日

## 摘要

文章以数字游戏《爱丽丝疯狂回归》的哥特风格场景设计和的《银河历险记1~3》超现实主义艺术风格的游戏场景设计两个作品为例，分析了数字游戏场景设计的风格化趋向。风格化游戏场景造型设计，传达出来的是一种超前的设计思维方式，为游戏设计提供了无限的创造潜能和审美视野，使游戏场景设计呈现出富有个性色彩和文化积淀的美学理念。

## 关键词

数字游戏场景设计，风格化，哥特风格超现实主义

## 1. 引言

当今世界的数字游戏<sup>1</sup>作品众多，传统的大型网游、页游等以西方魔幻、东方武侠风格为主，大多使用三维、二维数字软件制作完成，视觉造型和质感上都较写实，其场景和气氛相似度很高。其实一部大型数字游戏作品问世的时候，许多玩家第一反应会关注“好玩么？”、“好看么？”，可见游戏的趣味性和视觉性在玩家心中占有非常重要的地位。数字游戏最重要的功能是塑造概念新颖、视觉效果逼真、整体风格统一和特色鲜明的虚拟世界来吸引玩家。随着数字游戏的发展，玩家数量和层次的增多，传统而单一的数字游戏视觉风格已经不足以满足玩家日益增长的游戏热情。

数字游戏场景设计作为数字游戏创作的一个重要组成部分，是游戏与玩家最直接的沟通点之一。数字游戏是虚拟的运动行为，其场景设计要做的是就是构建游戏的虚拟空间，因此，场景设计在数字游戏设计中具有奠定总体基调、渲染环境气氛的关键性作用，其优劣直接影响到游戏本身的质量。随着游戏行业发展，数字游戏总数量的增多，玩家逐渐对趋于雷同的场景设计效果产生厌倦心理，设计师开始寻找更具特色、更能吸引玩家眼球的游戏场景设计，由此催生出游戏场景设计的风格化倾向的现象。风格化的游戏场景设计通常具有这样两个特点：

一是时代背景模糊暧昧。影响游戏视觉效果的时代感因素比比皆是，比如角色的服装造型和化妆风格、场景空间的建筑风格和气氛显示，以及具有时代烙印的陈设道具等。通常大多数的游戏策划根据其出发点和体验性要求的不同确定一个明确的时代背景或具体的地点，以方便设计师寻找该特定时代相关的建筑、装饰和道具等，表现出符合游戏所设定时代的特色气氛，因此时代背景在传统游戏设计中是决定场景造型的首要因素。这些时代特点看起来是非常重要的，因为游戏是在虚拟空间模拟真实世界的活动体验，因此更要加倍塑造其时代感才能让玩家体验到身临其境的感觉，比如《三国志》系列。正是由于这些游戏确定了时代背景反而限制了设计师的想象力发挥，不利于游戏视觉效果的创新发展，因此在风格化游戏场景设计中时代背景被弱化，使得想象力不受约束，成为设计更关键的因素。把游戏所处的时代背景架空，风格化场景设计需要超强的艺术想象力和整体控制能力，能够将场景中建筑、装饰和道具等各个部分夸张处理在一个统一的风格中和一个整体的气氛中。

二是艺术风格统一明确。风格化的游戏场景设计原创性较强，具有独树一帜的艺术风格，大多可以找到影响其设计的艺术流派原型，其游戏方式也与所选取的艺术风格有所联系，原因在于风格化的游戏场景的设计切入点和思维过程与传统商业游戏并不相同：传统商业游戏寻找设计灵感的过程是纵向维度的，它们通过研究当前时代流行热门的游戏类型来决定自己的场景美术风格，而风格化的游戏寻找设计灵感的过程是横向维度的，通过对视觉艺术本身的思考从各种艺术流派中选择最适合的一种风格应用在

<sup>1</sup>“数字游戏”的概念最初被定义是2003年由数字游戏研究协会(DiGRA, Digital Game Research Association)确定的：“以数字技术为手段、以数字化设备为载体进行设计开发、发行传播以及运行应用的游戏”。

游戏设计中。我们可以通过两个分别受到了哥特艺术和超现实主义影响的游戏场景设计风格化作品，分析一下国外数字游戏场景设计的风格化趋向。

## 2. 《爱丽丝疯狂回归》与哥特风格(图 1)

游戏《爱丽丝疯狂回归》(Alice: Madness Return)是 2011 年由 Spicy Horse Games 制作、EA (Electronic Arts Inc.)公司发行的一款动作冒险游戏,游戏从场景、角色到背景音乐、宣传片等都充满了浓郁的阴暗、恐怖的哥特艺术风格。哥特艺术出现在中世纪的漫长时期,处于古典文明的结束与复兴之间的欧洲,当时是一种以建筑为主的艺术风格,建筑造型以反复使用纵向延伸的线条为主要特征,多体现在教堂、城堡等有些神秘感的历史建筑,还包括了雕塑、绘画和工艺美术在内,具有夸张、奇特、复杂等特点。如今人们广泛提及的哥特风格更多的是 18 世纪中叶到 19 世纪中叶欧洲出现的“哥特复兴”。“哥特复兴”指的是将中古世纪的阴暗情调从历史的墓穴中挖掘出来,将中世纪的恐怖阴暗元素在音乐、文学、服装、电影等方面的特点和脉络给予新的发展,逐渐形成我们现在所熟悉的哥特风格:以颓废和恐怖元素为特色,典型元素有吸血鬼、十字架、黑色眼圈、苍白面孔,以及骷髅等等,这些也是如今哥特风格的数字艺术作品中常用元素。其中,文学领域曾泛滥的吸血鬼、死亡等题材,在潜移默化中,在人们的脑海中“哥特”这一名词已经引申成为神秘、阴暗的代表,成为了一种黑色风格的代言。20 世纪 80 年代兴起的表现阴暗氛围的哥特摇滚,也深深影响了造型艺术家和各个领域设计师的创作,许多受到哥特文学、摇滚影响的艺术家将这种对哥特艺术的偏爱反应到其作品中,如被称为好莱坞“鬼才”的美国导演蒂姆·波顿的《剪刀手爱德华》、《断头谷》、《理发师陶德》、《僵尸新娘》、《科学怪狗》等系列风格的影片,把幽默、柔情和恐怖混合得恰到好处,如日本动画、漫画作品中大量流行的哥特萝莉风,以及以哥特艺术为指导风格的数字游戏《爱丽丝疯狂回归》。

游戏《爱丽丝疯狂回归》在背景故事处理上完全颠覆了传统童话的奇幻温暖,主角爱丽丝不仅不是那个传统连环画和电影中性格温和的金发小女孩,反而成了体型修长、面孔苍白、眼神犀利、有着巨大黑眼圈和漆黑长发的阴暗少女,她被设定成一个从疯人院逃离出来的精神病少女,家人死于一场大火自



Figure 1. Scene design in digital game Alice Madness Return

图 1. 数字游戏《爱丽丝疯狂回归》场景设计图

己也失去记忆，爱丽丝不停地穿梭在现实和她幻想出来的仙境里，与各种敌人打斗，试图找到自己失去的记忆以及家人死亡的真实原因。《爱丽丝疯狂回归》的场景构成既有介绍故事背景的现实世界，又有进行游戏、展开爱丽丝寻找记忆过程的幻想世界，现实世界场景的真实与幻想世界场景的虚幻相结合，使得总体场景造型实中有虚，虚中有实，混为一体构成独具特色的空间形态。这个场景造型属于虚实结构混合型的空间构成形态，场景造型中的写实和表意空间有机统一，其中现实世界戏情场次较少，场景空间数量也不多，场景空间层次少，结构简单；而爱丽丝的幻想世界戏情多，场景数量也多，场景空间层次多，结构复杂繁琐。在一些关键性、转折性的场景中，由于需要考虑玩家的情感变化，因此空间环境气势宏大，造型结构清晰完整，多个层次密集的建筑物和穿插其中的小空间与神秘阴暗、人迹稀少的环境相结合，让玩家产生了更深的恐惧感，这恰恰符合了人的某种心理反应，因为任何人在来到一个新环境时都会产生恐惧感，这是源于自己对这新环境的未知，害怕有危险会突然发生在某个角落，对自己造成伤害，所以场景空间越复杂，发生危险的机会越多，这种恐惧感就越强烈。同时，人的心理有着一一种奇怪的矛盾倾向，那就是对于所恐惧的东西又会产生接近与向往，就会产生强烈的好奇心和探索欲，这如同胆小的人看恐怖片，往往因为害怕恐怖镜头而用手遮面，但同时他又忍不住露个指缝去偷窥，而且还会乐此不疲地还会不断去看恐怖片。人对于恐怖对象的矛盾心理，即害怕、力图接近与了解、克服害怕，再面对新的恐惧，这一消解恐惧的过程也就成为一个获得知识的过程，同时可以疏解情绪，消除心中的郁闷和压力，刺激人肾上腺素分泌，产生兴奋感，因此恐怖的场景更易于引发了玩家自身的恐怖心理体验，更易于人释放心理压力、追求刺激。

在众多哥特风格人物形象中，苍白的面孔和巨大的黑眼圈几乎是必用元素，而这一鲜明特点直接来源于中世纪的妖魔——吸血鬼。在游戏中拥有一头乌黑的直发，苍白的面孔和大眼睛和大黑眼圈的爱丽丝正是继承了这项特点，而她身上频频出现的鲜血更增加了游戏血腥的气氛，与吸血鬼的嗜血特征相吻合。与吸血鬼相对应的鲜血、死亡、墓地等黑暗阴冷、血腥狰狞的场景在游戏中随处可见，总体建筑物的造型以高耸、瘦削、尖顶的塔楼为主，遵循哥特建筑的特色使用大量纵深向上线条。单体建筑结构复杂狰狞，周围藤蔓植物张牙舞爪，像是妖魔的触手。整体色彩为了表现阴暗恐怖的气氛以黑色、深灰色为主，局部配以高纯度的鲜红、草绿、明黄等颜色加强总体造型的色彩对比和视觉上的冲击力；在室内场景设计中黑白相见的地板砖和修长狭窄的长廊则是一大特色。黑白相间的棋盘格地砖与国际象棋的格子十分相似，这种重复的图形放在凌乱的空间里不仅不能让玩家心理平静，反而会因为其单一的图形秩序产生隐约的不安。国际象棋源自中世纪，是中世纪文化的一种代表，经常在众多魔幻类故事电影中经常出现，因此棋盘格地砖被赋予了一种历史感和魔幻感；在室外场景设计中典型的哥特风格是其设计的核心，通过有着血红色窗户尖顶的塔楼，悬空的建筑物，杂糅混乱的空间等效果组合，创造出一种恐怖、狰狞及扭曲的特殊美感，让玩家在游戏过程中产生畏惧却又好奇的心理，在这种心理的控制下，玩家才会深深融入游戏所营造的环境气氛中，对每次出现的怪物感到新奇，对每个新的场景感到陌生恐惧，在关上游戏后也能久久回味，这就是《爱丽丝疯狂回归》风格化场景设计带来的超强游戏沉浸感。

### 3. 《银河历险记 1~3》与超现实主义(图 2)

《银河历险记 1~3》(Samorost 1-3)是一个名叫雅各布·德沃斯基(Jakub Dvorsky)的网页动画设计师设计的独立游戏。在设计这个游戏的时候，他还只是布拉格艺术建筑与设计学院的学生。这个游戏共有三个版本，超现实主义的画面风格也循序渐进愈加成熟，尤其是第三个版本，对后来的许多游戏作品都产生了影响，如《机械迷城》。这款游戏场景造型属于幻觉梦境型的空间构成形态，设计师把主观意识作为创作的依据，通过造型、色彩、环境等元素的象征性和隐喻性的应用，表现出独特的梦幻的、超现实主义的另类特色，同时游戏场景造型风格的整体性把握尤其突出，使得每个部分形态各异的造型设计



Figure 2. Scene design in digital game Samorost 1-3

图 2. 数字游戏《银河历险记 1~3》场景设计图

合在一起更有了意想不到的视觉效果。

超现实主义是盛行在两次世界大战之间的文学艺术流派，它曾经受到佛洛伊德的精神分析理论的影响，致力于发现人类的潜意识心理，主张放弃逻辑、有序的经验记忆为基础的现实形象，而呈现人的深层心理中的形象世界，尝试将现实观念与本能、潜意识尤其是梦境的经验相融合。达利、米罗等超现实主义绘画的就是梦幻的、唯心的，探究的是人的幻想和潜意识，其中，达利的绘画是一种伪装的梦境与幻觉，充满着性、死亡、变态和非理性等主题，惯用不合逻辑的、并列事物的方法将受情感激发产生的灵感转变为创作过程，将自己内心的荒诞、怪异加入外在的客观世界，将人们熟悉的东西扭曲变形，再以精细的写真手段加以肯定，使幻想具有真实性色彩，艺术处理十分主观。

《银河历险记 1~3》的游戏场景就完全继承了超现实主义画家达利的这种不稳定、非理性、不合逻辑的排列事物的艺术风格和造型特征。在达利的作品中，画面主体是扭曲变形的，形态怪异，但是这些物象的造型刻画却精细入微。与达利的作品一样，《银河历险记 1~3》的场景背景是一个没有实际意义或者在现实不存在的虚无空间，空旷寂寥。其主体物也吸收了这一个特征，人物和主体物体漂浮在空中，主体物的造型非常不规则，似乎找不出它在现实生活中的原型，但是它的造型结实，刻画细致。在色彩方面，都是多使用一些自然偏灰的颜色，亦真亦幻，有种让人觉得似曾相识却又古怪陌生，整体场景造型呈现出一种主观的梦境美感。与注重视觉效果和宏大场面的商业游戏造型完全不同，《银河历险记 1~3》游戏场景的表现力和想象力都十分突出，这些我们可以从一些手稿中可以看出，其场景设计图结构清晰，层次明确，彩色稿的气氛图与游戏最终效果几乎没什么差距，色彩丰富华丽却又统一于一个色调，景别选用的大多都是一些远景镜头，让玩家可以最大限度看到周围环境气氛。标新立异的神秘造型及其环境，极易引起人们的猜疑、揣度和推测，以至不顾禁令地寻根究底或小作尝试，从而主体在心理求得自我肯定的满足感。

弗洛伊德曾说：“游戏的儿童的行为，同一个富于想象的作家在这一点上是一样的：他创造了一个自己的世界，或者更确切地说，他按照使他中意的新方式，重新安排他的天地里的一切[1]。”与玩家心理对应，游戏造型设计师用天马行空的幻想造型创造的世界，把玩家从理性、惯性思维中解放出来，怀着对梦想的渴望以及冲动，体验到一种真正的娱乐和消遣，从而充满愉悦、身心放松，这样的游戏艺术给人一种亲切感与融合感。《银河历险记 1~3》超现实的游戏场景作品充满了科幻等意味，具有活跃气氛、彰显活力的作用，在当今快节奏社会工作、生活的高负荷压力的大背景下，超现实的幻想造型最适宜作为玩家紧张麻木的心理状态的解压器或调味品，它们刺激着玩家的感官，慰藉玩家的身心。

数字游戏场景设计中的风格化倾向是游戏产业近几年飞速发展、玩家精神需求扩大后产生的必然结果，游戏设计师把对各种艺术类型和流派的理解恰如其分地运用在游戏造型中，能够极大丰富和提高游戏美术的类型和品位。游戏是模仿运动的一种脑力活动，因此游戏的这种运动特征使得游戏方式也成为影响游戏质量的重要因素之一，常见的游戏方式有打斗、跑酷、解密、冒险、经营、智力等几种。在风格化的游戏场景设计中，整体场景的艺术风格与游戏方式是存在密切联系的，如打斗类游戏，由于是其大量的快节奏的肢体碰撞运动作为核心玩法，因此需要具有紧张不安的气氛和具有现实感的场景，将玩家迅速带入到游戏氛围中，而哥特艺术演变到现在通常是表现阴森恐怖的古堡、墓地等场景，这种气氛恰好与打斗类游戏所需要的紧张不稳定场景气氛相符；解密类游戏则需要神秘的气氛、复杂逼真的场景和道具设计才能调动玩家的好奇心，让解密过程充满乐趣，超现实主义的唯心性、神秘未知气氛恰好符合这样的要求，这也是游戏《银河历险记 1~3》备受喜欢的原因之一。无论哥特风格，还是超现实主义造型的，风格化的游戏场景造型设计，虽然展现的是一些非主流的艺术设计风格，但它们传达出来的是一种超前的设计思维方式。设计师把风格化的造型运用到游戏场景设计中，为游戏设计提供了无限的创造潜能和审美视野，为其注入前所未有的活力和魅力，使游戏场景设计呈现出富有个性色彩和文化积淀的美学理念，以特殊的方式体现出当代游戏设计师们不懈探索的精神气魄。

### 基金项目

本文为中央高校基本科研业务费项目《数字媒体艺术复合型专业构架研究》（项目批准号：2011JBM316）成果之一。

### 参考文献 (References)

- [1] (奥)弗洛伊德 (1987) 论创造力与无意识. 中国展望出版社, 北京, 42.

汉斯出版社为全球科研工作者搭建开放的网络学术中文交流平台。自2011年创办以来，汉斯一直保持着稳健快速发展。随着国内外知名高校学者的陆续加入，汉斯电子期刊已被450多所大中华地区高校图书馆的电子资源采用，并被中国知网全文收录，被学术界广为认同。

汉斯出版社是国内开源（Open Access）电子期刊模式的先行者，其创办的所有期刊全部开放阅读，即读者可以通过互联网免费获取期刊内容，在非商业性使用的前提下，读者不支付任何费用就可引用、复制、传播期刊的部分或全部内容。

