

湖南哪里最像 游戏副本

—HUNAN—

中有多重要？

《艾尔登法环》的地图设计团队曾在开发心得中提到,对开放世界题材,他们会担心同样的景色会让玩家觉得无聊。放在现实中,这个问题则更加突出:游戏中,横穿世界地图可能只需要八小时;现实中,八十天环游世界后都能出一本书。

因此,更需要制造“移步换景”的反差感,以激发玩家的好奇心。只有通过强烈的感官刺激,才能不间断地对抗审美疲劳。从雨林到高山,从丹霞地貌到碧水,这种因连续、反差的视觉冲击而获得的惊喜,能够有效优化玩家探索游戏世界时的情感节奏。“初极狭,才通人,复行数十步,豁然开朗。”形容的就是这种模式,徐霞客在游记中连续用出双重否定句,想必也是被郴州的美景“乱花渐欲迷人眼”了。

综合评价,“郴州副本”的通关难度给到高。

水数量太多了。

郴州是南岭山脉与罗霄山脉交错、长江水系与珠江水系分流的地带,其地理位置天然决定了郴州境内地貌的复杂多样:这里既有飞天山、高椅岭等丹霞地貌,也有云雾缭绕的湿地公园东江湖,奇松怪石、云海飞瀑的莽山,被称为“南方呼伦贝尔”的仰天湖大草原等。对于如此密集的美景,徐霞客也曾发出“无寸土不丽,无一山不奇”的赞叹。

地貌复杂多样,在游戏地图

郴州

通关难度:高

无寸土不丽
无一山不奇

相比以山扬名的张家界,同样身处群山之中的郴州,国际知名度并没有那么高,但此地的美景一点不逊色,也非常适合做游戏开放世界的地图。

郴州的南部是东西走向的南岭山脉,南岭的低地、谷地由红色砂砾岩或者青色的灰岩等软弱性基岩构成。丹霞则是由这些红色砂砾岩,经长期的风化和流水切割侵蚀形成的美丽地貌。

郴州的特色地貌便是丹霞地貌,高椅岭是郴州丹霞地貌中最突出的代表和象征。它位于苏仙区与资兴交界处,其发育于紫红色砂岩和砾岩之上,地势奇峭,景观多为丹崖峰寨、坦穴、关峡等,山、水、洞、寨、崖、坦一应俱全,形状千姿百态。

或许有人会问,看丹霞地貌为什么不去丹霞山?郴州难道要凭丹霞地貌去与张家界、湘西争吗?

并非如此,郴州能“上桌吃饭”,实在是这里的高品质奇山异

益阳沅江

通关难度:中

别低估
水在游戏中的作用

不论是张家界、湘西州还是郴州,都以风景瑰丽著称,沅江作为益阳代管的县级市,连4A级景区都没有,是靠什么特别之处,成为湖南这个开放世界的特殊副本?

湖南,是一个以水为名、以水闻名的省。这里有5341条河流,56个湖泊,超过五分之一的土地被水域覆盖。以洞庭湖为中心,湘、资、沅、澧四水为骨架的水系,流域面积占到了全省的96.7%。

就是在这样一个水网密布的江湖大省,沅江的水域占比,也能排在全省头一份。这个存在感有点低的小城,虽因沅水归宿之地而得名,境内却纳有湘资沅澧四水,呈“三分垸田三分洲,三分水面一分丘”的地貌特征,而它的水域占比,更是超过全市土地面积的50%。

或许有人会疑惑,仅因水域面积广,就能做游戏副本吗?

不要低估水在游戏中的作用。提起埃及,人们的第一反应往往是沙漠、金字塔;提起美国西部内陆,人们的第一反应往往是荒原、牛仔。然而,就算是以这两者为地理背景制作的游戏《刺客信条:起源》和《荒野大镖客2》,也在开放世界中反常识地设置了大量水体,为何如此?

首先,从人类文明演化来看,水源意味着生存、安全与繁衍,逐水而居是刻在基因中的生存本能。放在游戏中,水同样符合玩家的视觉认知偏好:河溪可以是天然的引导线,告诉玩家沿河流而行是一条“能触发事件的路”;湖泊可以是天然的指路牌,告诉玩家这附近可能有人居住。

水在游戏中,还有更多妙用。

开放世界地图设计,需要兼顾自由探索与区域引导,在许多游戏中,河流、湖泊不可通行,或者需要特殊方式通行,它们天然承担地理分割、转场与导航的职能。

开发成本看,水体是开放世界中性价比相当高的地理元素,水面的建模难度低于复杂山地、城市,开发周期短、复用性高,能平衡画质与性能。

此外,水体地图还能承担钓鱼、水下宝箱、航船活动、岛屿活动等职能,增强游戏的趣味性和可玩性。可以说,像沅江这种建在江湖之中的城市,是副本的天选之城。

虽然沅江的水域占比极高,但湖南的其他选手太能打了,综合评价来看,通关难度在中等。

本社地址:湖南省长沙市韶山南路258号 潇湘晨报大厦 邮编:410004 印刷:长沙晚报利德印务有限公司(湖南省长沙黄花印刷科技产业园)