



湖南哪里最像 游戏副本

HUNAN

潇湘晨报·晨视频
记者范盛杰 报道

湖南的地貌相当丰富,它有山、河、湖、盆地、丘陵、平原,东南西三面环山,中北部低平,洞庭湖与湘江、资水、沅江、澧水构成主要水系。杜甫曾赞道:湖南清绝地,万古一长嗟。

东踞罗霄,西峙武陵,南枕五岭,北带洞庭。这样的地理格局,放到游戏中,几乎是一张精心设计的开放世界大地图。

更妙的是,湖南的地貌并不是简单地将几种地形拼凑在一起,而是像游戏地图设计师那样,把不同地形有机地嵌套成若干个“区域”,每一块都有自己的地形特点和通关难度——从险峰上的古寨,到溶洞里的地下河,再到山间盆地中的农田与村镇,湖南的山川湖泽天然具备了一张优秀游戏地图所需的一切元素。

在湖南这张庞大而生动的“开放世界地图”中,哪张小地图最像游戏的副本?这些“副本”的通关难度又有多高?

张家界

通关难度:极高

三千奇峰,八百秀水

与现实世界相比,游戏世界的自然风貌更具典型性,或深海冰川,或熔岩火山,玩家更愿意在游戏世界中,看到与日常生活完全不同的景色,由此获得新鲜感、神秘感。

张家界世界地质公园就是这样的地方,它地处云贵高原东北部与湘西北中低山区过渡地带的武陵山脉腹地,以石英砂岩峰林地貌为核心。该地貌以 3.8 亿年前泥盆纪滨海沉积的石英砂岩为基底,经地壳抬升与流水侵蚀切割,形成了三千多座棱角平直的高大石柱,是全球罕见的地质奇观,被国际地貌学家协会命名为“张家界地貌”。

如果有游戏需要在开放世界地图上展现出明显的高低差,激发玩家上天爬山游水勘地的探索欲,那张家界一定是不二之选。因为张家

界除了三千奇峰,还有八百秀水。与“三千”的实指不同,“八百秀水”是一个概念,用于强调张家界的水系密集秀美、水体类型齐全。从“千年长旱不断流,万年连雨水碧清”的金鞭溪,到“高峡平湖一鉴开”的宝峰湖,再到泉、瀑、潭、地下暗河,张家界多层次的水景系统,共同构成了“八百琉璃水”的意象。

张家界还有许多幽谷天坑。湘西北天坑群集中分布于张家界市慈利县、永定区、桑植县等地,仅在慈利县境内就达到 28 个。张家界横榔谷锅灶天坑深度逾 200 米,直径约 1000 米,上开天窗,绝壁四立,坑底为原始森林,常年烟雾笼罩。把张家界做成游戏副本探索,确实称得上是体验感拉满了。

从另一个角度来看,当提出“湖

南哪里最像游戏副本”这个评选题时,张家界就已经杀死比赛了。因为张家界被搬进国内外各大游戏,早就是既成事实。

从十几年前韩国网游《剑灵》的主场景“修炼谷”,到《原神》中东方国度璃月,再到《鸣潮》中的新地图,张家界早就以其特殊的自然风貌,成为各大游戏公司设计地图时的重要参考。

《原神》游戏场景原画师在纪录片中介绍,之所以决定把张家界作为游戏地图原型,是因为它本身够奇幻,“有点不像这个世界的东西”。

“不似人间”,正是张家界备受关注的密码。我们平常所见的地貌,往往平缓、连续、缺少戏剧性的突变。可在开放世界游戏中,如果一座山不够高、一处裂谷不够深,玩

家根本不会注意到它。一个全由丘陵、树林、农田构成的开放世界,即便做得再精致,玩家跑上十几个小时后会看麻。设计者需要把地貌特征极端化——让山峰刺破云层,让峡谷宽到必须搭桥,让悬浮的岩石无视重力——让奇观化的地形从任何角度都能被玩家看见,才能让玩家产生“去那里看看”的想法。

现实中,张家界也在创新丰富玩法,不断让游客产生探索这座城市的内驱力。从天门山极限运动,到七星山荒野求生,再到坐直升机逛张家界,这里的副本版本依然在不断更新。

千山耸立、云雾缭绕,要解锁“完全探索张家界副本”的成就,恐怕要以年为单位,综合评价,通关难度为极高。

湘西州

通关难度:极高

必不可少的秘境副本

说起湖南哪里最像游戏副本,湘西州也是不得不品的一环。

1988 年之前,张家界作为县级大庸市,由湘西土家族苗族自治州管辖。而在地形地貌上,张家界也与湘西州相似。湘西州与张家界同处武陵山区,多喀斯特地貌。

湘西州山多谷深,地势起伏大——最高点龙山县大灵山 1736 米,最低点泸溪县上堡乡大龙溪出口河床仅 97.1 米。

德夯,苗语的意思是“美丽的峡谷”。在第二阶梯东缘,德夯峡谷、龙洞河峡谷和牛角河峡谷 3 条巨大峡谷,以及 30 余条中小峡谷组成峡谷带。其中,德夯大峡谷群山叠翠,万木葳蕤,绵延出数十公里长的峡谷分支如迷宫,伸向未知的领地。这里山势高峻,峡谷深切,加上雨量充沛,在岩溶台地的边缘和峡谷两侧崖壁,发育着落差 200 多米的瀑布。

而这片深山幽谷,也代表着湘西州一个尤为适合成为开放世界游戏副本的特质——神秘感。

开放世界游戏的核心悖论在于:给予玩家探索自由,却要让玩家完成主线剧情;把一切信息都标在地图上,又会杀死探索的乐趣。如何破解这一悖论?神秘感是关键。

《塞尔达传说:荒野之息》的设计就是典型案例。游戏会在地图中设计“引力点”——例如流淌岩浆的活火山,高耸入云的双子山,与自然环境格格不入的高塔、古代遗迹等,在视觉和心理层面同时“勾引”玩家主动靠近,通过神秘感,触发玩家“好奇心

驱动”的探索循环。

神秘感不仅仅是一种引导工具,它还能辅助构建开放游戏世界的美学——“奇迹”与“崇高”。当玩家登上悬崖,俯瞰一片陌生的大陆,或者在地底深处发现失落的文明遗迹时,不同于完成任务的成就感,它更像是一种面对宏大与未知时的震颤。《艾尔登法环》的地图之所以令人称奇,正是因其世界背景被定位为“基于碎片化叙事的、宏伟而衰败的奇幻史诗”。

湘西被称作“湘西秘境”,不只是因为其地形地貌充满神秘感,其文化与建筑同样有此特质。网游《天涯明月刀》之所以将湘西地理建筑和非遗进行结合,在游戏世界内还原,原因就是湘西的建筑蕴含着人们所不熟悉且具备强烈地方色彩的叙事与历史。

越是神秘,越想一探究竟。除了德夯大峡谷、凤凰古城和芙蓉镇,湘西还有“空中草原”八面山、“天下奇景一洞观”奇梁洞等无数“引力点”等待探索,把它做成开放游戏副本,恐怕会把玩家们钓成翘嘴。综合评价,通关难度定为极高。

游戏《原神》地图中的璃月绝云间场景。图/公开资料



《剑灵》主场景“修炼谷”的原型画是张家界国家森林公园。图/公开资料



《鸣潮》宣传动画中的张家界地貌元素。图/视频截图

