

传统历史文化与现代游戏技术的融合与创新——以游戏《燕云十六声》为例

谢非 胡倩儿

广东工程职业技术学院, 中国·广东 广州 510000

摘要: 在数字经济深度发展的当下, 电子游戏已逐步超越娱乐范畴, 成为传统文化传播的核心载体之一, “国风”游戏的兴起标志着中国游戏产业的文化转向。本文以开放世界武侠游戏《燕云十六声》为研究对象, 采用案例分析法与文本分析法, 从叙事、视听、交互三个维度切入, 探讨传统历史文化如何通过现代游戏引擎与交互技术实现“活化”与“再现”, 并分析其背后的文化传播机制。研究发现, 该游戏通过技术赋能, 实现了从“符号拼贴”到“沉浸式历史体验”的跨越, 为中国传统文化的数字化传承提供了新的创新范式。

关键词: 燕云十六声; 传统文化; 游戏技术; 数字化传承

The Integration and Innovation of Traditional Historical Culture with Modern Game Technology: A Case Study of the Game "Where Winds Meet"

Xie Fei, Hu Qian'er

Guangdong Engineering Polytechnic, China Guangdong Guangzhou 510000

Abstract: In the current context of the in-depth development of the digital economy, video games have gradually transcended their role as mere entertainment and have emerged as one of the primary vehicles for the dissemination of traditional culture. The rise of "Guofeng" (Chinese national style) games signifies a cultural shift within China's gaming industry. This paper takes the open-world martial arts game "Where Winds Meet" as its research subject, employing case study and textual analysis methods to explore how traditional historical culture can be "revitalized" and "recreated" through modern game engines and interactive technologies from three perspectives: narrative, audiovisual, and interaction. Additionally, it analyzes the underlying cultural dissemination mechanisms. The study reveals that, through technological empowerment, the game has achieved a transition from "symbolic montage" to "immersive historical experience," offering a novel innovative paradigm for the digital preservation and inheritance of traditional Chinese culture.

Keywords: Where winds meet; Traditional culture; Game technology; Digital inheritance

1 绪论

随着数字技术的迭代升级, 文化遗产的保护与传播正经历从“静态保存”到“动态活化”的转型, 文化遗产的保护与传播不再局限于博物馆、文献等传统形式, 而是转向更具互动性和沉浸感的数字媒介。电子游戏以其强交互性和高普及率, 成为连接传统文化与年轻群体的重要桥梁。

近年来, 中国游戏产业逐渐摆脱对国外模式的模仿, 转向对本土文化的挖掘与创新。“国风”游戏的兴起, 标志着行业从“技术跟随”向“文化输出”的转型, 体现了文化自觉意识的提升。

本文选取《燕云十六声》作为核心案例, 主要基于三个维度的考量: 第一, 历史断代的特殊性。游戏聚焦五

代十国这一被主流叙事忽视的“乱世”, 打破了“国风”游戏偏爱盛唐、明清等“盛世”的传统, 通过还原这一“承唐启宋”的关键时期, 展现了历史的复杂性与多元性, 为文化传播提供了新的历史视角。第二, 技术力的前沿性。游戏基于网易自研的 Messiah 引擎打造, 集成了光线追踪、无缝加载、真实物理反馈等前沿技术, 其技术应用与文化表达的深度融合具有典型研究价值。第三, 叙事模式的创新性。《燕云十六声》作为开放世界游戏, 突破了传统线性叙事框架, 通过环境叙事、碎片化剧情与玩家交互构建历史场景, 实现了从“观看历史”到“经历历史”的体验升级。这些特点使得《燕云十六声》成为研究传统文化与现代游戏技术融合的理想样本。

国外学者 Aarseth 提出“游戏叙事的交互性本质决定了

历史再现的多元可能性”，认为游戏并非历史的被动复刻，而是通过玩家参与完成历史意义的建构^[1]。国内研究则聚焦于“国风”游戏的历史表达，如李大泉以《黑神话：悟空》为例，指出游戏对传统文化的再现需实现“符号还原”与“精神传承”的统一^[2]；而《历史游戏研究_作为数字史学发展新方向》一文则将历史游戏视为“数字史学的新载体”，强调其在历史知识传播中的教育价值^[3]。现有研究已关注到游戏与历史的互动关系，然而，对于“乱世”历史的游戏再现、前沿游戏技术与传统历史文化体验的深度融合等问题仍缺乏系统探讨。

2 历史切片与文化符号：传统文化的深度挖掘

2.1 历史语境的重构：聚焦“五代十国”

2.1.1 乱世背景下的叙事张力：打破常规“盛世”叙事

五代十国（907-979年）是中国历史上政权更迭频繁、民族融合剧烈的“乱世”，这一时期长期被主流历史叙事边缘化。目前唐宋明清背景的作品已经比较多了，而五代十国在中国历史上是一个非常特殊的时代，它本身是一个比较无序的时代，却前后衔接着唐和宋两个盛世，这样的乱世中诞生了非常多元和包容的文化，也有很多引人遐想的传奇故事，这样的一个时代对于创作者来说是非常迷人的，不管是美术、剧情还是体验上，都有很大也很新鲜的创作空间^[4]。《燕云十六声》选择这一时期作为背景，打破了“国风”游戏偏爱“盛世”的叙事惯性，通过展现乱世中的个体命运与文化传承，构建了独特的叙事张力。游戏以“燕云十六州”这一历史地理符号为核心，以历史原型为“滹沱河之战”的“中渡桥之战”为故事起点，还原了辽宋边界的战争冲突和民生百态，让玩家直观感受乱世的动荡与残酷。

2.1.2 考据严谨性：社会风貌的还原

为保证历史还原的准确性，《燕云十六声》开发团队进行了大量历史考据工作，以“实地采风+文献研究+文物参考”的考据模式。比如，为了再现唐宋时期的市井生活，让玩家能够沉浸式体验到开封城最为繁华的历史场景，设计之初，项目组进行了充分的实地考察，并参考了大量的历史文献和古代绘画，对街道上的行人、店铺和市集摊位进行了细致入微的刻画，同时对开封城的虹桥、樊楼、大相国寺等标志性建筑的数字化重建，再现了《清明上河图》式的市井繁华^[5]（图1）；与此同时蹴鞠、舞狮、皮影戏等民俗活动的交互化设计，则让玩家沉浸式体验五代生活场景。整个地图投入了超过10000名NPC（且可自由交

互）（图2），游戏通过NPC对话、道具说明等形式，隐晦展现了五代十国的政权更迭、藩镇割据现状，不同区域NPC的服饰、语言差异，反映了当时的地域政治分裂，使历史细节不再是“符号堆砌”，而是可感知的生活场景。



图1《燕云十六声》游戏内剧情动画还原清明上河图场景



图2《燕云十六声》游戏内剧情CG中展示的市井百态

2.2 武侠文化的回归：去玄幻化与硬核设定

2.2.1 传统武术的具象化表现

游戏摒弃“飞天遁地”的玄幻设定，回归点穴、太极、剑枪等传统武术概念。例如“太极拳”招式参考陈家沟拳法，通过动作捕捉技术还原“以柔克刚”的力学原理；“点穴”系统则对应中医经络理论，玩家需根据敌人穴位分布制定策略。

2.2.2 中式解谜：传统文化知识的玩法化

关卡设计融入阴阳五行、音律、墨家机关等元素，如“八卦阵”谜题需通过调整方位破解；部分乐器关卡则要求玩家按古乐谱五音（宫、商、角、徵、羽）的音阶敲击音符弹奏古琴或调整乐器的音调才能通关；更将部分地区解锁“宝箱”的机关换成了3D的鲁班锁，只有解开鲁班锁才能拿到对应的宝箱，实现了传统文化知识向游戏机制的转化（图3）。



图3《燕云十六声》中鲁班锁解谜

3 技术赋能与感官重塑：现代游戏技术的支撑

3.1 视觉呈现技术：光影与意境

3.1.1 光线追踪与全局光照的中式意境营造

《燕云十六声》采用光线追踪 (Ray Tracing) 与动态全局光照技术, 实现了中式意境的数字化呈现。光线追踪技术通过模拟真实光线的反射、折射与阴影效果, 还原了传统建筑的材质质感与光影变化。晨昏交替时光线的色温变化、云层移动对地面光照的影响, 精准还原了中式绘画中“光影写意”的意境。

3.1.2 天气系统与动态环境的渲染效果

游戏基于网易自研 Messiah 引擎开发的天气系统支持风、雨、雪、雾等多种天气类型的自然切换, 且天气变化会对场景产生真实影响: 下雨时, 古建筑的瓦片会呈现湿润的光泽, 地面形成积水反光; 下雪时, 树枝、屋顶会逐渐积雪, 脚印会在雪地上留下痕迹。而动态环境渲染效果同样精细, 风吹过竹林时竹叶的摆动、花瓣飘落的轨迹、水面的涟漪扩散等, 均通过物理引擎实现了真实模拟 (图 4)。



图4《燕云十六声》游戏实况截图

3.2 物理引擎与动作捕捉：武术与交互的真实感

3.2.1 真实武术动作的数字化还原

开发团队邀请专业武术人员参与动作采集, 记录太极、点穴、轻功以及武学招数等武术招式的细节动作, 包括肢体运动轨迹、发力方式、节奏变化等, 所有战斗动作的背后都是由专业的武行演员和威亚团队一遍遍试验、磨炼而来。同时, 为模拟真实的动作反馈感, 所有武打动作都是现场模拟对战完成, 即便是单人动作, 也至少由两位武行演员完成对抗演绎^[6]。而后通过物理引擎优化动作的反馈效果, 如出拳时的受力反馈、跳跃时的重力感应, 进一步增强了武术动作的真实感, 使玩家获得“身临其境”的武术体验。

3.2.2 交互物理系统：环境与行为的联动

游戏中的物体具备真实物理属性: 玩家与 npc 的碰撞

会产生避让反应, 用火箭点炸药桶会引发爆炸, 刀剑可斩断树木, 这种“身体与环境的深度互动”增强了江湖生活的代入感。

3.3 开放世界的无缝技术

《燕云十六声》的无缝加载技术打破了传统开放世界游戏的场景分割, 基于 Messiah 引擎的无缝加载技术, 使得玩家可从地图任意地方穿越清河、开封城、玉门关等多个场景, 无需加载等待, 实现了地理空间的连续性。

4 融合路径与创新机制：文化与技术的化学反应

4.1 叙事机制的创新：环境叙事与碎片化表达

4.1.1 碎片化叙事中的历史隐喻

《燕云十六声》摒弃了传统游戏的线性叙事模式, 采用“环境叙事 + 碎片化剧情”的方式构建历史场景, 让玩家通过自主探索挖掘历史意义。游戏中的历史信息并非通过剧情动画直接灌输, 而是隐藏在道具说明、NPC 对话、场景细节中: 例如, 道具“大历铜钱”的描述不仅介绍了其历史背景, 还暗示了唐末河西与中原的隔绝状态 (图 5); 路人的闲聊可能提及“中渡桥之变”的传闻, 为玩家提供历史线索; 场景中的残碑、壁画则记录了过往的历史事件。这种碎片化叙事模式赋予了历史传播的多元性, 玩家通过不同的探索路径获得不同的历史信息, 形成个性化的历史认知。

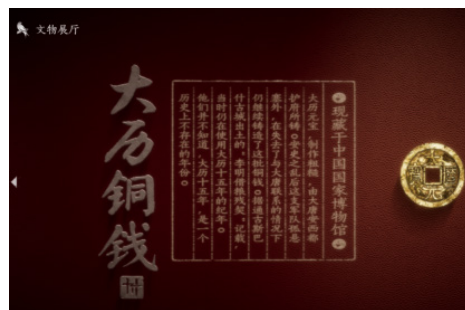


图5《燕云十六声》大历铜钱在“文物展厅”系统中的描述

4.1.2 “无门无派”的设计理念：江湖自由度的模拟

游戏创新性地采用“无门无派”的职业设计, 打破了传统 MMO 游戏的职业限制, 模拟了真实江湖的自由成长路径。玩家无需选择固定门派, 而是通过偷师学习不同的武功招式、技能组合, 形成独特的战斗风格。这种设计不仅提升了游戏的可玩性, 更契合了武侠文化中“江湖自在”的精神内核——江湖并非由门派划分, 而是由个人的武功与侠义之心定义, 使玩家仿佛真正置身五代江湖, 通过自身的选择与成长诠释侠义精神, 增强了文化传播的感染力。

4.2 交互体验的深化：从“观看”到“经历”历史

4.2.1 身体动作系统与环境的深度互动

游戏的动作系统与环境设计深度融合，让玩家通过肢体操作“体验”历史，实现了从“观看历史”到“经历历史”的跨越。玩家可通过轻功快速在高山低谷中移动；可游泳穿越河流；可借助飞檐走壁穿梭与古建筑之间。这种“动作+环境”的互动设计，让历史场景成为可参与、可探索的“活态空间”，增强了历史体验的真实性与深刻性。与此同时，作者将文物做成一个个“彩蛋”放入游戏中，任何一个你所看到的物体都有可能拥有历史原型，如（图6）游戏场景中出现的副书法作品，出处为白居易的五言古诗《哭孔戡》；并且游戏加入了路牌系统，让所有玩家可以通过路上的路牌进行跨时空交流，让玩家可以互相交流和分享自己的感想，更加深度的体验游戏（图7）。



图6《燕云十六声》桌上书法内容为白居易《哭孔戡》



图7《燕云十六声》玩家在“路牌”中的留言

4.3 跨媒介融合：游戏作为“数字博物馆”

游戏内置“博物志”系统，该功能从饮食、书画、民器、兵戈、乐舞、诗话、嬉戏、侠道、医术、律令、方外、

营造、商贾、天象、风物、授业共十六个方面，系统性解释了游戏中物品和道具的作用及来源，以及将现实中的文物与游戏中出现的物品结合进行展示，将游戏中的百科全书进一步的打造成“数字博物馆”，使历史和文物自然的走进游戏中，成为玩家可交互的一部分（图8）（图9）。

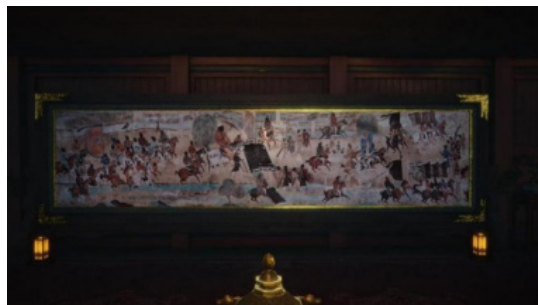


图8《燕云十六声》游戏场景中的《张义潮统军出行图》



图9 敦煌画院为《燕云十六声》重新绘制的《张义潮统军出行图》摹本（局部）

5 挑战与展望

5.1 当前融合模式面临的挑战

5.1.1 历史真实性与游戏娱乐性的平衡难点

传统文化与游戏技术的融合，始终面临“历史真实性”与“游戏娱乐性”的平衡难题。《燕云十六声》虽然注重历史考据，但为提升游戏性仍然对部分历史进行了艺术加工，部分剧情为增强戏剧冲突，对历史事件的时间线、人物关系进行了调整。这种艺术加工可能导致部分玩家对历史产生误解，尤其是年轻玩家可能将游戏中的历史场景等同于真实历史。此外，历史的复杂性与游戏的简化性存在天然矛盾：五代十国的政治格局、民族关系极为复杂，而游戏为降低理解门槛，不得不对其进行简化处理，这可能导致历史严肃性缺失。如何在保证游戏娱乐性的同时，最大限度地还原历史真实，避免文化传播的偏差，是“历史”游戏面临的核心挑战。

5.1.2 硬件性能门槛对文化普适性传播的限制

《燕云十六声》的技术应用对硬件设备提出了较高要求：光线追踪、无缝加载等功能需要高性能显卡、处理器的支持，部分低端设备无法流畅运行游戏。这导致游戏的

受众群体有局限性，限制了传统文化的普适性传播——广大下沉市场的用户因硬件限制无法体验游戏，错失了文化传播的重要群体。此外，游戏的下载容量较大、运行需要稳定的网络环境，这在网络基础设施相对薄弱的地区也形成了传播障碍。硬件性能门槛的存在，使得游戏的文化传播效果大打折扣，如何优化技术实现、降低硬件要求，让更多用户能够接触到传统文化，是未来需要解决的重要问题。

5.2 思考与启示

5.2.1 对游戏产业“出海”的启示

2025年11月15日《燕云十六声》正式上线 Steam 平台，海外玩家突破 900 万人次，全球整体好评率高达 89%，强势跻身 Steam 全球最热玩游戏榜单 Top5，成为首款横扫全球市场的中国武侠游戏。（图 10）《燕云十六声》证明，以技术为“骨架”、文化为“血肉”的创作模式，可实现“用世界语言讲中国故事”。但与此同时，海外玩家反馈游戏翻译本土化和英语配音情绪有所不足，有许多剧情上的翻译并不能让他们感受到游戏原本想表达的意思。后续《燕云十六声》及其他出海游戏应在保留本土文化和保持文案剧情不变的情况下加强翻译的本土化及创新化，并派出中国配音团队对接英配团队加以配音交流，确保游戏剧情和情感完整呈现。



图10《燕云十六声》海外玩家突破900万海报

5.2.2 增强文化自信：技术创新是关键路径

《燕云十六声》成功证明，技术创新是提升文化软实力的关键路径。游戏通过现代游戏技术，将五代十国这一“小众”历史时期转化为全球关注的文化产品，让世界看到

了中国历史文化的多元性与魅力。这种技术与文化结合的模式，使年轻玩家通过游戏了解历史、热爱文化，形成了“文化认同—文化自信—文化传播”的良性循环。在数字时代，文化软实力的竞争本质上是技术创新能力的竞争，通过技术创新实现传统文化的创造性转化、创新性发展，中国文化才能在全球竞争中占据优势地位。未来，应进一步推动文化产业与数字技术的深度融合，鼓励更多企业参与传统文化的数字化传播，以技术为基石，助力文化强国建设。

6 结语

《燕云十六声》通过历史考据与技术创新的结合，将五代十国的乱世风貌、武侠精神转化为可交互的沉浸体验，突破了传统文化传播的时空限制。其成功经验表明，现代游戏技术不仅是娱乐工具，更是数字时代文化传承的“新基建”。未来，需进一步平衡历史真实性与娱乐性，降低技术门槛，使游戏成为连接传统与现代的“文化纽带”。

参考文献：

- [1] Aarseth, E. J. (2001), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press.
 - [2] 李大泉. 探究中华优秀传统文化传承与发展的新路径——以网络游戏《黑神话：悟空》为例[J]. 新传奇, 2024(39):47-49.
 - [3] 卢雅怀.《历史游戏研究：作为数字史学发展新方向》，数字人文研究（2024），第4期.
 - [4] 燕云十六声官网. 首度答疑 | 为什么是“燕云十六声”？, https://www.yysls.cn/news/official/20220905/37780_1040454.html, 2022-09-05.
 - [5] 中国青年报, 互动中触摸文化密码 体验“江湖共振”？ <http://m.toutiao.com/group/7492218396101935670/>, 2025-04-12.
 - [6] 燕云十六声官网. 因为燕云，“第八艺术”和“第九艺术”打起来了！, https://www.yysls.cn/news/official/20240223/37780_1139605.html, 2024-02-23.
- 基金项目：数字媒体技术生态产业与教育融合的前沿探索（校级项目），项目编号：KYYB2023007。