

开封建筑在游戏场景设计中的应用实例

——以《燕云十六声》为例

李若熙

澳门城市大学创新设计学院 澳门 999078

【摘要】本文探讨开封古建筑在游戏《燕云十六声》中的应用，分析其对游戏视觉效果与文化氛围的影响。通过梳理开封古建筑的历史文化背景，研究其在游戏中的还原与创新设计，重点解析樊楼的建筑理念及其象征意义。游戏以数字化方式重构历史场景，展现开封的文化底蕴，并带动文旅产业发展。研究指出，游戏作为文化传播的新媒介，不仅促进地方文化的现代转译，也提升了传统建筑的传播力与国际影响力。

【关键词】燕云十六声；古建筑；游戏场景设计；文化传播

DOI:10.12417/3041-0630.25.24.065

1 引言

随着数字娱乐产业的飞速发展，游戏不仅成为了人们娱乐休闲的重要方式，更成为了文化传播的重要媒介。游戏作为一种互动性强的艺术形式，在文化传播中展现出了独特的优势。现今已有诸多游戏融入传统文化元素^[1]，而传统建筑作为承载历史与文化的实体，在游戏场景设计中扮演着重要角色^[2]。《燕云十六声》是一款以五代十国至北宋初年为背景的开放世界游戏，聚焦战争与历史题材，致力于打造“历史沉浸感”^[3]。游戏中的建筑作为还原历史地域场景的重要组成部分，也为世界各地玩家提供了一个了解东方美学的窗口。游戏建筑形式既忠于历史遗迹，又融合其他地区的建筑风格，为玩家呈现出一个兼具还原性与创新性的数字文化空间。

2 开封古建筑的文化特征和价值

2.1 开封建筑的历史文化背景

古都开封有着悠久的历史，文化底蕴深厚。老建筑具有中原建筑特色，有很高的艺术价值与研究价值^[4]。开封古建筑不仅仅是历史的遗迹，更承载着丰富的文化内涵，体现了中国古代对天、地、人的深刻理解。开封的传统建筑从宋代遗存到明清重建、近代转型，不仅体现了宋代建筑的风格特色，还融合了汉、蒙、伊斯兰、西方等多元文化的建筑艺术^[5]。开封民间建筑多以夯土、砖石为主要材料，官式建筑则多采用琉璃、石材，体现了对自然环境的适应性，并形成独特的结构体系。帝王建筑、民居四合院等建筑讲究中轴对称与主次分明，充分体现出中国古代封建社会的礼制规范和宗法观念。园林建筑注重自然景观与建筑空间的结合，体现了“天人合一”的哲学思想。

2.2 文化价值

开封建筑展示出中国古代建筑技艺的精湛，据此，观众可以理解中国古代文化中“和谐”“平衡”“自然”等概念。同时，开封古建筑还在历史上扮演了社会文化传播的重要角色，是了解中国历史和文化的重要窗口。其作为中国传统文化的重要组成部分，不仅是历史的见证，也承载了深厚的文化内涵。通过对这些建筑的保存和展示，能够让后人更好地理解和感受宋代的历史与文化氛围。对于当代社会而言，代表中国悠久历史文化的底蕴，具有极高的文化价值和艺术价值。这种文化价值在现代不仅体现在学术研究中，还通过旅游、电影、游戏等现代媒体得以传承和传播，成为促进文化交流和文化认同的重要载体。

3 《燕云十六声》中对开封建造应用实例分析

在探索《燕云十六声》中的开封城时，玩家获得了一个既熟悉又新奇的视角。游戏中的开封城在规模与布局上均经过显著调整，以更好地契合玩家的探索体验。根据测试，游戏内的开封城的长宽均未超过2公里，这与历史上开封城的规模相比，差异显著。历史上，开封城的外城墙周长约为28公里，这一宏大的城市规模与游戏中的开封城相比，显得相对缩小，游戏中的开封城规模仅相当于历史上开封城的七分之一。因此，要想在游戏中完整还原历史上开封城的宏伟，可能需要大幅扩展游戏地图的范围。

历史上的开封城具有复杂且严谨的城墙结构，共有三道城墙：外城墙、内城墙和皇宫的宫墙。这些层层环绕的城墙不仅彰显了开封作为古都的威严与防御功能，也构成了当时城市布局的重要组成部分。相比之下，游戏中展现的开封城则将内外

城墙融合在一起，未能表现出外城墙的完整结构。这一设计上的简化，虽然有效优化了玩家的游戏体验，但在一定程度上削弱了历史还原的真实感。

3.1 庭院式楼阁—樊楼

樊楼曾是北宋时期的军政中心之一，周围的防御工事和塔楼见证了开封的繁荣与动荡。历史上，樊楼不仅是军事指挥的要地，还因其宏伟的建筑风格和复杂的防御系统而被视为开封的重要象征之一。自1988年重建以来成为了开封最大的仿宋娱乐中心。如今的樊楼位于开封御街北端，又名矾楼，是1988年重建的一组庭院式楼阁，也是开封目前最大的仿宋娱乐中心。

樊楼由东、西、南、北、中五座高三层的楼宇组成，形成庭院式建筑群。各楼之间以飞桥相连，保留了宋代酒楼“五楼相向”的格局，又增强了空间的流动性与整体性。东楼屋顶由四个歇山式组合而成，共有30个翼角、12条屋脊，整体屋面轻盈舒展，展现出“如鸟斯革，如翼斯飞”的宋代建筑灵动感。樊楼严格遵循宋代《营造法式》的设计规范，采用木构架与斗拱结构，檐角飞翘，雕梁画栋，灰瓦青砖的色调古朴典雅，再现了宋代建筑的简练大气与精致工艺。

在游戏《燕云十六声》中，樊楼的整体设计灵感主要参考了山西的飞云楼和祆神楼。底部融合了河北正定摩尼殿的抱厦组合，入口采用开放式设计，底部鱼沼飞梁的设计让整座楼看起来更加轻盈。为了体现宋代建筑的质感选用十字歇山顶，结合绿瓦红墙，楼高四层。顶部的重拱采用了四跳七铺作的设计，柱子、坊、阑额、拱眼壁等通体粉饰五彩遍装。楼有三个开放式入口，前面是水路，东西两侧的门头复原了宋代滕王阁的样式，显得轻盈灵动。左右连廊连接着附属建筑，整体十分和谐。游戏中，樊楼不仅是一个建筑物，其功能和象征意义不可忽视。剧情里的樊楼作为重要的故事节点或任务地点，扮演着一个文化与权力交织的角色。玩家在樊楼的任务中，不仅仅是在与敌人战斗，更多的是在体验历史的沉淀，理解开封在宋代时期作为文化与政治中心的独特地位。

3.2 佛教寺院—大相国寺

大相国寺始建于北齐文宣帝天保六年。北宋时期，大相国寺经过屡次增修，成为全国最大的佛教寺院。大相国寺沿袭中国传统宫廷式建筑布局，以南北中轴线为核心，依次分布山门、天王殿、大雄宝殿、八角琉璃殿（罗汉殿）、藏经楼等主体建筑，东西两侧辅以钟鼓楼、庑廊及附属院落，形成层次分明、主次有序的空间序列。布局体现了儒家礼制思想与佛教寺院功能的结合，既彰显皇家寺院的庄严，又满足宗教活动的需求。

游戏中，大相国寺周围都演绎着青松绿柏，显得庄严肃穆，具有古老的历史价值和浓厚的文化氛围，青瓦红墙也展现出中

式建筑的美丽和精妙。主殿大雄宝殿按照真实建筑的比例还原，重檐歇山顶，覆盖黄绿琉璃瓦，檐角高翘，屋脊饰以吻兽，琉璃瓦的制作细致，为涂有釉面颜料的泥瓦质感。八角琉璃殿则以八角攒尖顶与回廊结合，造型独特，顶盖琉璃瓦，翼角悬挂风铃，兼具灵动与肃穆。主殿内的千手观音以及开封八角琉璃殿的中心亭的高约7米的四面千手千眼观音木雕像，由整株银杏木雕刻而成，每面有6只主臂及200余只小臂，共千余只手掌。此像为乾隆年间艺术巨作，被誉为镇寺之宝。游戏中的大相国寺蕴藏大量解密缓解，这些谜题基本与佛像有关，玩家们可以通过佛像来进行解谜。

大相国寺在北宋年间虽作为一处宗教场所，与政治也密切相连。大相国寺从宋太祖时重建至毁于金元战火，其额榜一直是帝王御笔，体现其作为皇家寺庙不同寻常之处。游戏里有“资圣之阁”四字匾额挂于第三层外，历史上“北宋建立以后，包括排云阁在内的相国寺的绝大部分建筑得到了良好的维修。咸平五年（公元1002年），排云阁被真宗更名为资圣阁。从此，“资圣熏风”成为都城的又一景观。“目这次更名为‘资圣’的真正意义在于北宋皇朝为相国寺确立了一个为其统治和政治服务的根本宗旨。所谓的‘资圣’，就是资助圣政的意思，从而揭示历代帝王之所以一再三、再而三地恩宠相国寺、修缮相国寺的真正目的。

4 游戏建筑对开封文旅产业的带动效应

4.1 历史场景的数字化重构推动文化认同与传播

游戏中的开封城以“城摞城”为设计核心，地上繁华市井与地下暗渠交织，艺术化再现了因黄河水患多次重建所形成的城市格局。其中标志性建筑如虹桥、樊楼、大相国寺等，均参考《清明上河图》及宋代文献，通过艺术化手法再现了北宋东京的“雕梁画栋”之美，让玩家感受到中式建筑的灵动曲线与色彩美学，成为传播开封历史文化的数字载体；同时，游戏中的勾栏瓦肆、皮影戏台、酒楼歌舞等场景，昼夜不息地演绎着宋代百姓的娱乐生活，玩家可在街巷中参与评书、杂技、傀儡戏等互动玩法，体验“一朝步入画卷，一日梦回千年”的盛景，做到“眼耳身意”的非遗文化符号在游戏中的多感官呈现与传播^[6]，这种动态文化展示打破了传统文旅中静态文物的单向传播，让年轻玩友通过游戏互动感知开封的市井烟火气，激发玩家实地探索的兴趣^[7]。

4.2 游戏IP赋能提升开封文旅吸引力

游戏中开封城的标志性场景如樊楼、虹桥成为玩家“打卡”热点，促使部分玩家前往现实中的开封清明上河园、开封府等景点寻找游戏与现实的共鸣^[8]，其中游戏内“还原《清明上河图》”的设计思路与开封市以《清明上河图》为主题的文旅项目形成联动，吸引游客对比虚实场景、增强游览趣味性；同时，

游戏通过任务与场景设计将历史事件与文物融入玩家体验,例如主线任务“麻布袋”基于中国国家博物馆馆藏的“大历元宝”展开,让玩家在探索中了解安西军的历史、进而对开封及河西地区的文化遗产产生探究欲,这种“游戏叙事+历史考据”的模式使玩家成为文化传播的主动参与者,推动开封从“历史名城”升级为“可触摸的活态文化空间”。

4.3 经济激活: 从线上热度到线下消费

游戏内开封城的繁华夜景与市集场景(如千灯市、瓦肆表演)为现实中的开封夜间经济提供了创意灵感,开封可依托游戏IP推出“古风夜市”“剧本杀式文旅体验”,复刻游戏中的勾栏瓦肆互动项目以吸引年轻游客参与;同时,游戏与开封文旅部门可合作推出联名文创产品(如“陌刀”主题工艺品、NPC同款服饰),或开发“燕云十六声主题游”线路,将游戏中的探索路径(如地下暗渠、佛光顶)与开封实际景点结合形成差异化旅游产品,进一步激活本地消费,实现文旅产业链的拓展与跨界合作联动。

4.4 国际影响力与文化自信的塑造

游戏凭借对中式建筑美学的极致呈现,如屋脊曲线与彩绘雕刻,被玩家评价为“让外国人相信中国人会魔法”。这种视觉冲击与文化自豪感通过全球玩家社群传播,间接提升了开封作为“东方古都”的国际知名度及文化表现力^[9],吸引海外游客关注中国文化旅游目的地,从而增强中华文化的国际传播力。

5 结论

通过对《燕云十六声》中的开封古建筑应用实例的分析,我们可以看到传统建筑在现代游戏设计中的独特价值和重要作用。这不仅是对历史的再现,更是中国传统文化在数字媒介中的创新性传播。通过游戏这种互动性强、传播广泛的媒介,开封的历史文化得到了有效的传承与推广,同时也带动了当地文旅产业的发展。未来,随着数字技术的不断发展与游戏设计理念的持续创新,传统建筑元素将在游戏中发挥更为关键的作用。游戏作为文化传播的重要载体,将继续推动中国传统文化在全球范围内的传播与认同。

参考文献:

- [1] 涂紫逸.中国的传统建筑在游戏场景设计中的应用——以《黑神话:悟空》UE 测试版为例[J].鞋类工艺与设计,2022,2(04):138-140.
- [2] 李洋,王正鹏.面向巴渝传统建筑文化的严肃游戏开发研究及设计实践[J].工业工程设计,2022,4(03):76-81.
- [3] 曹琪.从“安全区”出走的“越界叙事”:以《燕云十六声》为例分析数字游戏对严肃历史表达的技术治理[J].中国艺术,2025,(02):48-58.
- [4] 胡睿玥.开封古建筑形态研究[J].开封文化艺术职业学院学报,2021,41(08):1-4+19.
- [5] 冯屾,靳静,王志鹏.宋文化在开封城市建筑中的传承与发展[J].山西建筑,2023,49(23):16-19+46.
- [6] 赵俊利,江美莲.娱乐·共感·认同:游戏传播视域下非遗文化的传承与传播[J].北京文化创意,2025,(01):16-21.
- [7] 赵烜晴.视听元素驱动下的文化名片国际传播与国家形象塑造——以游戏《黑神话:悟空》为例[J].视听,2025,(07):19-23.
- [8] 张秀丽,聂玉治.以数字游戏为媒:中华优秀传统文化国际传播效能提升的实践进路[J].中国编辑,2025,(03):70-76.
- [9] 张鑫,邱凌.中华文化国际传播效力提升的路径研究——以网络游戏出海为视角[J].出版广角,2024,(19):36-41.