

浅谈中国神话武侠 MMORPG 角色塑造的民族化
——以“白骨精”和“二郎神”为例

*Preliminary Discussion on the Nationalized
Characterization of Chinese Mythological
Swordsman MMORPG
—— A case study on “Bai Gujing” and “Er
Langshen”*

2015年5月5日

摘 要

电脑游戏已经成为现代文明的一个载体，而神话武侠 MMORPG 更是占据了现代游戏产业的主流地位。游戏设计涉及到了多元化的艺术表现手法，是游戏工作者们构建的一个虚拟世界。而对传统民族元素的应用已经成为游戏多元化发展的必然趋势。游戏中玩家的角色是整个游戏的核心，游戏角色是沟通游戏和玩家的桥梁。游戏角色的设计对游戏的成败起着关键作用。

本文通过对国内外经典 MMORPG 角色对传统文化元素的应用进行了分析研究，总结出他们优秀设计经验和设计方法。全文共分为五个部分，第一部分阐述了 MMORPG 的发展现状和中国神话武侠 MMORPG 的研究目的；第二章分析了国内外经典 MMORPG 角色设计，总结出中国神话武侠 MMORPG 的特点；第三章对本次设计做了初步规划，介绍了本次设计的故事背景设定、性格角色和设计理念等；第四章是根据以上研究成果制作了毕业作品，“白骨精”和“二郎神”的角色设计，完成了概念设计、二维美宣图、3D 模型构建、贴图绘制、后期渲染等一系列工作。文章的最后，第五章，总结了此次研究和实践，同时也反思了不足和局限，最后展望了中国游戏产业充满希望和挑战的前景。

本文主要创新体现在对传统文化元素的辩证继承和对外来文化元素的有机运用。避免角色设计的粗糙和庸俗，在细节上精益求精，既符合当下主流市场的要求又不失文化内涵。

关键词： MMORPG；民族化；游戏角色设计

Abstract

Computer games have become a carrier of modern civilization, The myth martial arts MMORPG is occupied the mainstream position of modern game industry, game design involves diversified artistic technique of expression to building up a virtual world. And the application of traditional national elements has become the inevitable trend of game development. The Character of the gamer is the core of the game, the game Character is the bridge of communication game and players. The design of the game Character plays a key role in the success or failure of the game.

This paper analyzes the application of traditional cultural elements in domestic and foreign classic MMORPG Character design, summed up their experience and good design method. The full text is divided into four parts, the first part expounds the MMORPG's research and development of the Chinese Mythological Swordsman MMORPG purposes; The second chapter analyzes the domestic and foreign classic MMORPG character design, summarizes the characteristics of Chinese Mythological Swordsman MMORPG ; The third chapter of this design makes a preliminary planning, introduces the design of the set role and the design concept, character, etc.; The fourth chapter is based on the above research results make the graduation work, the Character of "Bai Gujing" and "Er Langshen" design, completed the concept design, CG, 3d modeling, texture mapping and rendering stage and a series of work. By the end of the article, the fifth chapter, summarizes the research and practice, but also reflects on the shortage and limitation, finally discussed the prospects of the Chinese game industry is full of hope and challenge.

The main innovation of this paper is reflected in the traditional cultural elements of dialectical inheritance and foreign cultural elements using organic. To avoid the rough and vulgar character design, refine on the details, not only to meet the current mainstream market requirements without losing the cultural connotation.

Key words: MMORPG; Nationalization; Character Design

目 录

一、引言	1
(一) 选题的目的.....	1
(二) 选题的意义.....	1
(三) 国内外研究现状和研究背景.....	2
二、中国神话武侠题材 MMORPG 角色的设计	6
(一) 游戏角色设计的民族化.....	6
(二) 中国神话武侠题材 MMORPG 角色设计的特点.....	7
三、“白骨精”和“二郎神”的游戏角色的初步设计方案	10
(一) 神话背景分析.....	10
(二) 角色性格分析.....	10
(三) 角色的设计理念.....	11
(四) 角色设计的初步方案.....	12
四、“白骨精”和“二郎神”的游戏角色的构建	13
(一) 白骨精的设计说明.....	13
(二) 二郎神的设计说明.....	17
五、结 语	22
(一) 结论.....	22
(二) 研究局限.....	22
(二) 展望.....	23
主要参考文献	24

一、引言

（一）选题的目的

游戏人物角色设计主要指的是那些游戏中玩家可以扮演的角色,这些角色可以不受时间和游戏中的地点的限制,自始至终伴随玩家,也是真正意义上的连接游戏与玩家的桥梁。这些人物角色可以称为游戏的灵魂、文化的使者。研究它们的民族化的表现可以帮助中国设计师在游戏开发过程中,对于怎样做到既弘扬自身民族文化又不失国际化的艺术表现方式产生指导意义。

本文试通过对国内外市场上 MMORPG 角色的研究,得出 MMORPG^①角色的一般设计思路,总结符合中国特色的中国神话题材 MMORPG 角色塑造的要素,用以指导初步实践,尝试创作出具有鲜明时代特征的中国神话武侠题材 MMORPG 角色,验证中国神话武侠 MMORPG 角色的设计方法,总结设计思路,并提升玩家的满意度。

（二）选题的意义

精彩的故事背景设定、任务关卡设计、游戏人物和场景的设计等等都是决定游戏成败的重要组成部分,特别是游戏的故事背景和人物关卡设计对游戏的质量影响最大。游戏中的角色是整个游戏的核心,玩家们需要通过角色来完成对游戏的理解,并在这个过程中同游戏角色共同成长。所以,成功的角色设计在游戏设计中起到关键作用。

游戏角色一般有两种:PC(玩家角色)和NPC(非玩家角色)。一方面,玩家角色是指游戏玩家们操控的虚拟身份。例如,“魔兽世界^②”中提供了数十种不同的可供选择的种族和职业。另一方面,NPC是由计算机控制的角色,如“魔兽世界”中的酒店老板、守卫、动物等,一般来说两种角色的风格是统一的。在RPG游戏中,角色定位塑造非常的重要,因为海报的设计就是以角色为中心,在游戏的前期宣传是要抓住玩家们们的眼球。此外,进入游戏前,玩家首先需要选择理想的人物角色带代表自己。因此,角色的质量将直接影响到玩家对该游戏的满意度。毫无疑问,一个优秀的角色不仅能吸引玩家们们的注意,也丰富了游戏的故事背景。

游戏角色创作离不开人的欲望和想象,生活中没有人是完美的。然而,从古至今人们总是在脑海中对完美的东西表现出极大地好奇和崇拜。因此,人们学会了用艺术手段创造完美的角色,例如古希腊雕塑拥有者完美的身体比例。当今的游戏角色不仅独立发展成为了一种文化,其衍生产品也产生了巨大的经济效益。就像拍摄一部电影或者制作一个动画一样,技术要素、审美观、和玩家心理都需要设计师进行充分的考虑。经典的游戏角色如“马里奥”、“春丽”、“萨尔”、“劳拉”(如图1所示)等广受欢迎。

^①MMORPG: 是大规模多用户在线角色扮演类游戏的简称(Massive Multiplayer Online Role Playing Game)。

^②魔兽世界: 2003年由暴雪娱乐出品的一款MMORPG。

目前中国游戏产业尚处于起步阶段，现阶段的角色设计模仿美国、日本和韩国痕迹严重，缺乏富有中国特色的角色设计作品。如何在游戏角色中体现中国传统民族元素，传达出中国美学的内涵，是本文研究的意义所在。



图1 经典游戏角色

（三）国内外研究现状和研究背景

目前全球游戏产业最发达的三个国家是美国、韩国、日本。基于三国不同的文化背景，形成了各具特色的游戏文化。欧美文化主要以骑士传说和奇幻文学为主，所以其游戏风格以奇幻风格为主，例如《魔兽世界》。日本则深受美国的影响，把民族元素融入了欧洲文化背景，虽然在游戏形式上借鉴了欧美游戏的系统，但是在内容上都扎根于传统文化，例如，《最终幻想》^③。韩国的游戏，善于借鉴美日的经典元素，成功的以商业化为目的进行二次创作，形成了独特的风格，例如《神泣》。

中国台湾地区的游戏产业起步较早，但角色设计过度模仿日本，没有形成自身独特的风格。而中国大陆的游戏产业起步较晚，经过十几年的发展，现在正处于蓬勃发展时期，也存在着和台湾地区一样的问题，目前处于模仿借鉴阶段，真正富有中国特色，体现民族文化的设计屈指可数。中国游戏业的发展，必然要立足于自身的文化根基中，“只有民族的才是世界的”这句话值得深思。

随着中国 MMORPG 市场的爆炸式增长，根据艾瑞网数据，2014 年中国网络游戏市场规模同比增长 24.3%，首次突破千亿大关。其中 MMORPG 在整个游戏市场规模中占据百分之 80 以上的市场份额。通过对市场上 MMORPG 的分析，该类游戏多以中国传统文化为故事背景，游戏角色以传统神话和武侠人物为基础的设计特征。但是这种增长的背后，问题也逐渐暴露。创新意识的缺乏致使对传统文化因素的过度盲目开发，导致产品雷同化严重，给 MMORPG 市场的成长带来阻碍。同时随着移动游戏的兴起，端游企业在客户端游戏的资源将放在维护用户而非吸引新用户，虽然 MMORPG 市场将保持增长，但缺乏高质量的作品来刺激市场的持续增长。

1. 欧洲和美国 MMORPG 角色设计分析及特征

美国作为一个移民国家，自身文化由多民族融合而形成，而欧洲是美国人口的主要移

^③ 最终幻想：由日本 Square Enix 公司出品的一款角色扮演类游戏，1987 年首发。

民来源地。古希腊文化又是欧洲文化的源头，现代西方的艺术，逻辑，科学，语言大多继承于此。美国文化深受其影响。

美国游戏的设计风格也传承了这种特点，角色身材上一般采用 1:8 或者 1:9 的完美身材比例，情节素材上大多选用上古神话和传说，并且糅杂了其他文化的元素。游戏中出现的种族大部分是欧洲的神话和传说中的人类、怪兽、幽灵、精灵、侏儒等。服饰设计大部分源自欧洲中世纪服饰文化。另外，美国游戏非常注重故事背景的塑造，整个游戏情节串联起来就是一部完整的小说，游戏中的建筑、工具、任务、语言风格等都是根据故事背景设置的。总的来说，美国游戏努力地给玩家营造出一个完美的虚拟世界。

纵观世界上那些知名的电脑游戏中的人物角色，在艺术表现上，几乎每个角色都带有一定的、较为明显的、本民族化的视觉符号。《魔兽世界》是美国代表性的网游，不仅在美国本土广受好评，在世界其他国家也拥有数量众多的玩家。如图 2 所示，《魔兽世界》中有着丰富的角色种族与职业，自游戏推出至今共设计了如：暗夜精灵、斑马人、人类、矮人、亡灵、巨魔、熊猫人等 13 个种族，如：暗夜精灵，种族设定来源于北欧神话中的精灵族，体现了精灵族的灵性。游戏中暗夜精灵英勇善战，不畏惧强大的敌人，不惜一切代价维护着和平和宁静；职业有 11 个之多，如：圣骑士、法师、猎人、牧师、武僧等。这些角色在题材来源上有着融合的特点。在造型设计上，某个种族的造型往往具有多的民族的民族特色，而非单一的文化符号。例如矮人狙击手这个角色，兼具了欧洲南北部的特征，并且配合了俄国口音，及多种元素于一身。这种集多种元素于一身的设计易于使美国本土和世界各国游戏玩家所接受。

同时，面对日益壮大的亚洲市场，抢占游戏市场的国际份额，确立业界主导地位，《魔兽世界》针对性的新增了第一个中立种族“熊猫人”以及全新的职业——武僧。此次设计中出现了众多中国经典元素，例如：中国古典建筑长城和宫殿、神话传说中的神兽、后羿射日、中国传统武功元素等等。这种针对性的设计也符合《魔兽世界》作为国际化游戏的特点。



图 2 美国游戏《魔兽世界》

2.日本 MMORPG 角色设计分析及特征

日本的游戏和日本的动漫有着密不可分的联系,游戏产业主要集中在家庭电视游戏和RPG 游戏。受到二次元文化的影响,日本的游戏角色一般采用看起来十分可爱的 1:3 或者 1:4 的人体比例,代表性的游戏有《超级玛丽》、《大神》、《最终幻想》等系列。不同于美国游戏通过日益发达计算机技术来追求逼真的视觉效果,日本游戏以精致的美工和配乐见长,和日本的性格一样,在细节上追求极致。日本作为世界电子游戏强国,不仅在亚洲市场大受欢迎,在欧美市场的表现也是可圈可点。近年来日本游戏产业在日本经济衰退的大背景下和西方技术突破的冲击下有下滑的趋势。

日本的传统文化受中国文化影响最深,甚至可以说继承了真正的中国文明精华的是日本人而非中国人。然而二战以后,日本在资本主义制度中需求发展,以美国为代表的西方文化开始融入日本社会,东西方文化在日本不断融合,形成了日本独特的多元文化背景。所以,日本游戏的一个显著特点就是融合了东西方文化元素。日本游戏中有很多是以中国神话武侠为题材创作的,例如《三国志》^④、《幻想水浒传》^⑤等。日本游戏不但有东方元素,西方文化元素也占据很大比例。例如《超级玛丽》中的马里奥,是典型的西方人面孔。



图3 日本游戏《最终幻想 14》中的角色设计

日本 MMORPG 代表作《最终幻想》系列的主人公也都是西方人的金发形象,采用了欧美的写实主义风格,如图 3 所示:人物身材比例是 1:8 或者 1:9 的完美比例,画风和配乐也十分的国际化。但是同时《最终幻想》并不是简单地模仿欧美风格,在欧洲神话故事背景下,主人公的精致面庞体现着东方的审美,日本武士和忍者也经常出现在游戏中。可以说《最终幻想》系列是披着欧美风格外衣却传达着日本审美和民族精神的典型案例。

3.韩国 MMORPG 角色设计分析及特征

韩国的 MMORPG 游戏占据了中国的主流游戏市场,韩国游戏则一般采用 1:8 或者 1:9 的完美人体比例。如图 4 所示,韩国的 MMORPG 游戏设计和美国的设计风格颇为相似,拥有完美的故事背景,且故事题材多取材于欧洲的幻想性神话,画面精美,角色设计充满魅

^④ 三国志: 1988 年由日本南梦宫出品的系列游戏。

^⑤ 幻想水浒传: 1995 年日本科乐美公司发行的系列游戏。

力，这是韩国游戏的特点。

《神泣 shaiya》是由韩国 SONOKONG 公司出品的一款强调生死对抗的史诗级 MMORPG。故事描述了女神伊泰安所创造的神之大地，光之同盟与愤怒两盒两大阵营，由于不同信仰所引发的战争。该游戏在韩国上市之后，由韩国著名编剧改变的故事背景和制作精良的细节，受到了广泛的好评。特别是女神“伊泰安”这个角色，更是被称为“最美女神”。



图片 4 韩国游戏《神泣》中的“光明女神”和“黑暗女神”

光明女神：世界的创造者，将守护光之同盟的安全作为使命，崇尚和平和自然，内心善良。光明女神的设计采用了 1:9 的完美比例，极具美感。通过服装的样式和色彩、发型、黄金饰品表现了女神的高贵，温柔的表情和动作则突出了女神的善良和自我牺牲精神，富有东方特点面孔配合立体的五官，给人以优雅、端庄的感觉。角色的设定和背景营造了一种北欧神话的氛围，人物设定精准而突出。

黑暗女神：愤怒联合的首领，真正的强者，在这个世界中没有太多的束缚，每个人可以为所欲为，不断地挑战自己战胜对手。通过服装的样式和色彩、发型、装饰物表现了黑暗女神的冷艳和神秘。高傲的表情透漏着自信与不羁，塑造出了率性好斗的个性。角色的设定和背景营造了一种北欧神话的氛围，人物设定精准而突出。

《神泣》是韩国游戏的代表作，很好的展现了韩国游戏的特点。多样的角色、绚丽的光影效果、华丽的服装、个性十足的人物设计。除了美丽的女神外，游戏中还有人类、白精灵、黑精灵、野人等四个种族和 12 种职业。场景设计有着水彩画式的唯美，为游戏增添了神秘感。

4.中国 MMORPG 角色设计分析及特征

中国 MMORPG 最重要的特征是对中国传统文化的认同。中国的 MMORPG 发展历史并不长，多采用中国文化的故事背景和国外游戏系统的制作方式。大部分中国市场上的主流 MMORPG，例如《传奇》^⑥、《地下城与勇士》^⑦、《穿越火线》^⑧等都采用了中国文化背景和日本、韩国游戏系统相结合的方式，表现风格上借鉴美国的写实主义。中国自主开发的

^⑥ 传奇：全称热血传奇，2001 年由盛大网络发行的韩国 WEMADE Entertainment 公司制作的一款 MMORPG。

^⑦ 地下城与勇士：韩国 NEOPLE 公司发行的一款 2D 角色扮演类游戏，2008 年在中国由腾讯公司代理发行。

^⑧ 穿越火线：2007 年由韩国 Smile Gate 公司发行的一款射击类网游。中国由腾讯公司代理发行。

MMORPG 也主要改编自以中国传统神话和近现代武侠小说。游戏中的门派和各门派代表性的武功绝技最能体现此类 MMORPG 对传统文化的继承。

中国神话武侠 MMORPG 将中国传统思想和道德观相结合，用游戏角色和剧本的方式全新解读展现给玩家。2014 年新浪网 CGWR 排行榜，国产 MMORPG 前十名中，《剑侠情缘网络版 3》^⑨、《九真经》^⑩等都是中国传统神话武侠题材的 MMORPG。



图 5 中国游戏《剑侠情缘》和《九阴真经》

二、中国神话武侠题材 MMORPG 角色的设计

（一）游戏角色设计的民族化

游戏角色的民族化是指运用本民族独特的艺术手法、表现形式创作出的游戏角色设计，作品充满浓郁的民族特色。中国有 56 个民族，每个民族都有着灿烂丰富的文化，这些文化又共同构成了中华民族文化。对传统文化批判继承的同时，也需要在国际化的时代背景下，兼顾市场要求，借鉴吸收外来文化中的有益部分，对传统艺术进行适当的创新。根据具体的角色进行有针对性的设计，对民族化的表现不能仅停留在表象上，更要深刻挖掘中华文化的美学内涵，在游戏角色的创作上要着力将民族化融入到每个细节中。

1. 自主研发

民族化的游戏角色设计需要建立在自主研发的民族游戏基础之上。为了开拓中国市场，国外游戏开发商们纷纷在游戏中加入中国元素，以求吸引中国玩家。例如《魔兽世界》中的熊猫人，但是他们只是将中国元素披在游戏上，并没有关注到中华文化的精神内涵。真正的民族化游戏一定要自主研发，要将中国文化内涵贯彻在游戏当中。同时，中国的设计师们也要坚强对民族文化的学习，才能设计出民族化的游戏角色。

2. 故事背景

^⑨ 剑侠情缘网络版 3:2009 年由金山软件西山居开发的一款 3D 角色扮演类网游。

^⑩ 九阴真经:2012 年由蜗牛公司发行的一款 MMORPG. .

民族化的角色设计需要建立在中国文化背景的背景故事当中，中国有着丰富的神话传说、武侠小说等可供创作的素材。但是，故事背景题材也并不局限于现有素材，在现代题材的游戏中要把中华文化内在的精神内涵贯彻在游戏背景中，并在细节作民族化的处理。例如《最终幻想》，就是典型的将外来文化民族化的例子。

3.民族化游戏角色特点

游戏角色的外貌上要符合本民族特征和审美习惯。中国传统审美有“三庭五眼”、“四高三低”的说法，这种标准为多数中国人所接受，所以符合中国审美的游戏角色不仅能体现民族化的特点也能被大众所接受。在服饰的设计上，要根据具体的游戏类型来选取素材进行创作，在历史题材的游戏中，要选取符合游戏时代背景的传统民族服饰加以创作，例如《西游记》题材的游戏，故事背景发生在唐朝，对于服饰的设计要符合唐代的历史背景，不能随意选取其他朝代的服饰进行创作。对于现代题材的游戏则不能照搬民族服饰，要注重现代性，同时将民族服饰元素巧妙地融入其中。民族元素要贯彻在游戏中，例如传统节日，角色的动作等，营造出浓郁的民族氛围，形成独特的民族风格。

（二）中国神话武侠题材 MMORPG 角色设计的特点

中国神话武侠 MMORPG 角色设计，通过角色的形态、服饰、色彩、表现手法等多方面可以很好的展现民族元素与现代科技、文化的融合，是弘扬民族文化的重要载体。以下是结合中国传统文化比较成功的案例：

1.天涯明月刀 OL

《天涯明月刀 OL》是中国腾讯公司 2013 年 4 月 29 日出版发行的一款以中国武侠文化为基础，结合国际先进的次时代技术运用，具有纯正中国风画面和丰富武侠体验的并使用腾讯自主研发 QUICKSLIVER 引擎的全 3D 武侠题材 MMORPG。



图 6 中国游戏《天涯明月刀 OL》中的人物设计

2.大明龙权

《大明龙权》是上海加油网络科技有限公司开发、腾讯代理运营的一款 2D MMORPG。如图 7 所示，游戏以明朝时期的武侠江湖为背景，中国传统文化和武侠精神在游戏中的到了很好的结合。



图7 中国游戏《大明龙权》中的人物设计

3.大唐豪侠

《大明龙权》是一款由网易自主研发的以中国传统武侠为主导，故事背景设定在中国古代历史上最强盛的唐代，如图8所示，游戏完美的再现了盛唐风采，英雄式的人物故事，制作精美的庞大战争场面。



图8 中国游戏《大唐豪侠》中的人物设计



图9 中国游戏《天涯明月刀OL》中的人物面部



图 10 选取分析的服装设计

通过分析以上经典案例,不难发现一个共同的特点是游戏故事的背景和叙述结构都结合了中国传统文化。现代玩家们面对互联网中多样化的文化环境,通过游戏内部多样化的传播方式,会唤起心底对中国文化特有的归属感,从而促使玩家会积极地、主动地从游戏中接受传统文化熏陶,寓教于乐。而且中国的 MMORPG 发展要扎根于中国传统文化是必然的趋势,也是中国网络游戏产业独有的竞争力。

以古典神话和近代武侠小说作为游戏背景素材是中国 MMORPG 的特点,新浪网 CGWR 排行榜的数据也验证了神话武侠 MMORPG 游戏在中国网络游戏市场上的份额。神话武侠题材 MMORPG 的角色拥有华丽的武器装备和超能力,实现了规模宏大的打斗场面,玩家可以在这个虚拟世界中完成现实世界所不能实现的武侠梦想。综合分析了中国经典神话武侠题材 MMORPG,总结了角色设计的特点:

第一,角色的外形要体现本国特征。如图 9 所示,人物面部设计遵循中国审美“三庭五眼”的标准,呈椭圆形鹅蛋脸,五官的塑造可借鉴欧美五官分明的特点。

第二,角色的服饰设计要体现民族特色。民族传统服饰是中华民族五千年历史和民族文化的重要组成部分,是文明的象征之一。玩家们通过身着带有民族特色服装的游戏角色,会勾起好奇心,去探索游戏的背景和任务之间的联系,在民族文化和神话传说中寻找线索,给玩家提供重要的提示。如图 10 所示,所以民族特色服饰在游戏角色设计上的运用,不仅仅是视觉上的表现,也是构成游戏背景故事的重要环节,同时也用艺术化的手法传播了传统艺术。

第三,民族艺术元素的运用。传统艺术中的剪纸,刺绣,民族音乐,舞蹈,书法,绘画,园林艺术,戏剧等形式多样的传统艺术元素为创作提供了巨大资源。要运用现代科技手段将这些民族元素具体化,应用于角色设计当中。民族化的游戏角色设计必须从中国传统艺术中寻找落脚点,探索中国美学语言,设计方法和艺术符号。所以我们应该深刻的理解中国美学的价值并将这些艺术元素融入角色设计当中。

三、“白骨精”和“二郎神”的游戏角色的初步设计方案

(一) 神话背景分析

《西游记》是中国四大名著之一，由吴承恩根据民间流传的唐僧取经的故事加工创作而成。故事主要讲述了唐三藏师徒四人一路历尽艰辛前往西天取经的故事。以《西游记》为主题的电影、电视剧、网络游戏在中国甚至亚洲都经久不衰。书中描述的人物性格饱满，故事情节跌宕起伏，深受各国人民喜爱。近年《西游记》主题的游戏甚至多达上百个。

白骨精：听说吃了唐僧肉可以长生不老，她先后多次变换成人的形象迷惑唐僧师徒，众人皆被其欺骗，只有孙悟空火眼金睛看出她是妖怪。唐僧不分是非，以为孙悟空残暴成性，将孙悟空逐出师门。

二郎神：当孙悟空大闹天庭逃回花果山后，托塔天王不愿贸然前往捉拿，观音菩萨以“建功正名”的理由向玉帝提出了请二郎神出马捉拿孙悟空，二郎神表现勇猛，获得玉帝的认同与赏识，正式回归仙界。

通过这次斗法，孙悟空与二郎神互相欣赏，不仅没有反目成仇，反而因此结下了友谊。在西天取经的路上，二郎神也竭力帮助师徒四人度过难关。

(二) 角色性格分析

1. 白骨精性格分析

白骨精的性格分析见图 1：

姓名	白骨精
经典形象	
基本信息	白骨精，又称为“白骨夫人”。是含冤而死又不能投胎的鬼魂。白骨精善于变化成年轻貌美的女子，十分妩媚动人。在中国以及整个中华文化圈内又有很高的知名度。白骨精心肠狠毒，善于根据情况变换成不同的角色。
游戏设定	保留《西游记》中的经典桥段“三打白骨精”。白骨精将三次幻化成人形，诱骗唐僧师徒，在本次游戏中增加了孙悟空与白骨精本尊的打斗场面，全方位的展现白骨精的美丽妖娆，以及她的法力高强。与孙悟空的周旋、斗智斗勇将是游戏的一大亮点。

图 1 白骨精性格分析

2.二郎神性格分析

二郎神的性格分析见图 2:

姓名	二郎神
经典形象	
基本信息	二郎神，本名杨戬。是神仙与凡人结合的后代，早年曾劈山救母。是玉皇大帝的亲外甥，但是因自己心高气傲，“听调不听宣”。性格高傲清高，武艺高强，有勇有谋，同时心地善良，富有正义感。
游戏设定	孙悟空因扰乱天庭，逃往花果山。天兵天将都不是孙悟空的对手，二郎神奉玉皇大帝之命捉拿孙悟空。孙悟空和二郎神的武艺不相上下，大战三百回合后开始斗法。两人的战斗场面十分精彩，横跨三界。

图 2 二郎神性格分析

(三) 角色的设计理念

本次设计选取了中国代表性的神话名著《西游记》中的两个人物，白骨精和二郎神。作为对中国神话武侠 MMORPG 角色设计的初次尝试，希望作品能以国际化的表现手法同时又能体现出民族艺术元素，创造出体现时代精神，符合市场要求的角色设计。经过前期的素材搜集和探究，确定设计理念如下：

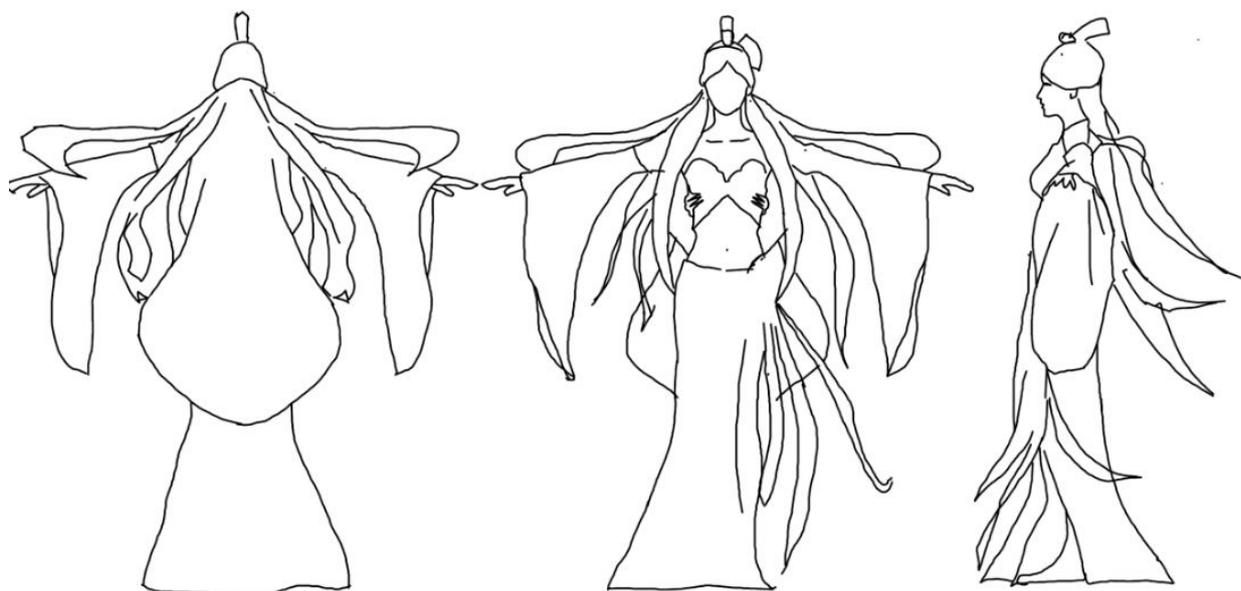
角色的时代背景：《西游记》成书于明朝，由吴承恩根据民间流传的唐僧取经的故事加工创作而成。唐三藏取经在历史上确有其人其事，唐朝贞观年间，玄奘和尚从长安出发前往西域天竺国学习佛法，前后耗时十九年，行程数万里，他的弟子后来编著有《大唐西域记》一书。根据西游记故事的时代背景，我们将此次角色设计的时代背景定在唐朝。

唐朝是中国封建时代最强盛的帝国，代表着当时最先进的生产力。唐代经济发达，国际交往频繁，从而形成了唐朝兼容并蓄，多元化的国际文化。唐朝灿烂的文明给角色的设计提供了巨大的素材宝库，无论是角色的发型、服饰、道具、种族、民族艺术元素的运用甚至性格等都要结合唐朝的时代背景，创作出具有唐朝时代背景的角色。

角色的设计风格：根据中国 MMORPG 主流市场研究，角色的设计风格采用欧美的写实性手法进行表现，采用 1:9 的完美人体比例。同时为了不让设计拘泥于对欧美风格的模仿，在角色的细节塑造上，以中国审美为主体进行创作。面部遵循“三庭五眼”的标准，发型上参照唐代人物的发髻，服装设计上参照唐朝时期的服饰再加入现代元素进行改良。在细节上尽可能多的加入中国传统文化元素，例如精美的传统纹样等。

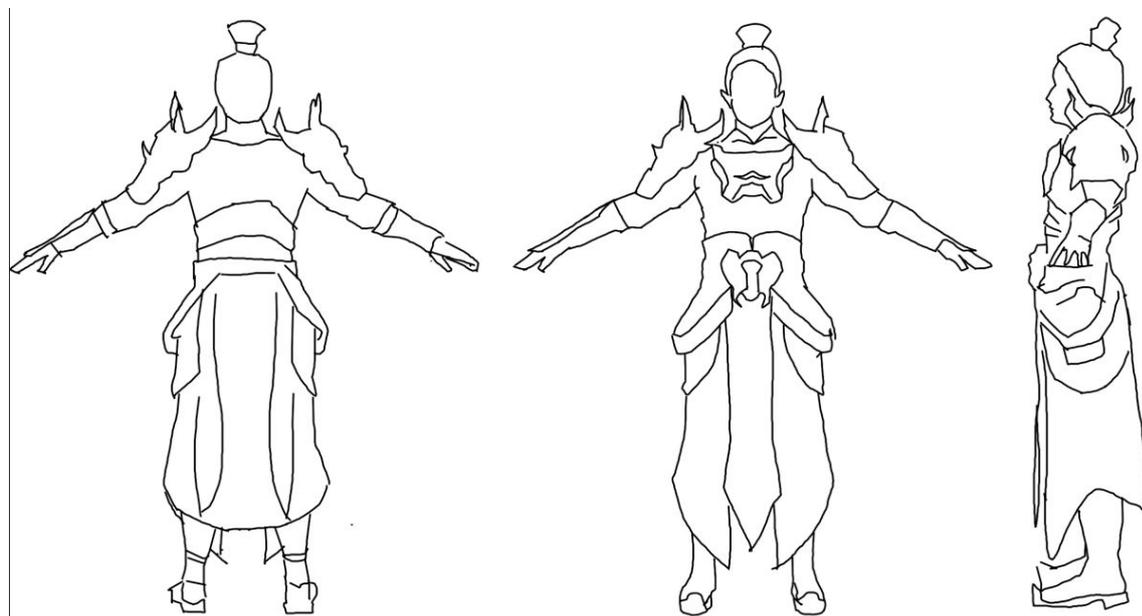
(四) 角色设计的初步方案

如图 11 所示，“白骨精”的三视图：



图片 11 白骨精概念设计图

如图 12 所示，“二郎神”的三视图：



图片 12 二郎神概念设计图

四、“白骨精”和“二郎神”的游戏角色的构建

（一）白骨精的设计说明

如图 13 所示，“白骨精”的二维美宣图：



图 13 白骨精二维成稿和面部特写

1. 发型设计说明



图 14 “白骨精”发型的参考

唐代汉族妇女在服饰发式的创新上注入了很多精力，发型的设计层出不穷。例如：百合髻、半翻髻、变环望仙髻、愁来髻、盘桓髻等。

如图 14 所示，白骨精的发髻选择参考初唐时期上梳的方式，传达出一种向上的健康美，表现白骨精的法力高强，精力旺盛。脸颊两侧下垂的鬓角配合现代女子披肩式发型，这在古代并不常见，增添白骨精发型的动感和现代感，透漏着不羁和野性。与其妖精的身

份相符，区分了其与人间女子的世俗发型。



图 15 "白骨精"首饰的参考

如图 15 所示，首饰的设计借鉴了中国传统民族首饰步摇，西汉时借鉴西域特色首饰改良而来。步摇的设计采用鲜花为主题，配以三组流苏，材质以金属配合点翠工艺，与耳环为配套设计。整体色调和服装相呼应。发髻后面装饰有扇形发簪，其不规则的视觉冲击，与对称设计的步摇和谐并存，增添造型的动感。

发髻上和腰带上装饰有骷髅头主题的饰物，抹胸上装饰了人的肋骨，突出了白骨精的女妖身份，表现了其妖艳美丽的外表之下的妖精本质。

2.服饰设计说明



图 16 "白骨精"服装的参考

唐朝经济发达，国际交流频繁，妇女着装风格开放，追求新颖多彩。白骨精服装主要参考的百戏衣是歌舞乐伎所用之服，这种服饰对襟紧身，缚臂扬袖，宽口大裤，便于舞蹈旋动。百戏衣形制甚多，有袒胸，有抹胸，有短袖、无袖之分。一般多是束臂，宽袖口，亦称琵琶袖，束腰多褶，便于旋舞。

如图 16 所示：白骨精服装的设计，保留了百戏衣的精髓部分，即束臂，并将其尺寸放大。将抹胸改良为充满现代感的漏脐抹胸。在百戏裤的基础上，大胆打破裤子的束缚，融入现代元素，设计出性感美丽的高叉裙。鞋子的设计借鉴了西方的芭蕾舞鞋，装饰中国传统纹样，整体服装大胆突破传统服饰的保守，展现了白骨精的美丽、性感一面。奔放的

设计风格，体现了白骨精作为女妖不同于世俗女子的一面。在材质上选用薄纱，突显白骨精的空灵飘逸，增添神秘感。

3.色彩说明

白骨精整体色彩以蓝色和紫色为主。蓝色代表着高贵、冷静、骄傲、冷酷和抑郁。白骨精是含冤而死又不能投胎的鬼魂，修炼千年成精，蓝色可以表现其性格中的怨恨、孤独、冷酷。紫色象征着高贵、神秘和忧郁，甚至会令人感觉恐怖。白骨精历经千年修炼成精，法力高强，是妖界翘楚，自然性格高傲，地位高贵。金属配饰均采用冷色调，降低了金属的光感，表现其性格中的冷酷。

4.3D 建模和渲染图

如图 17 所示，“白骨精的 3D 模型”：

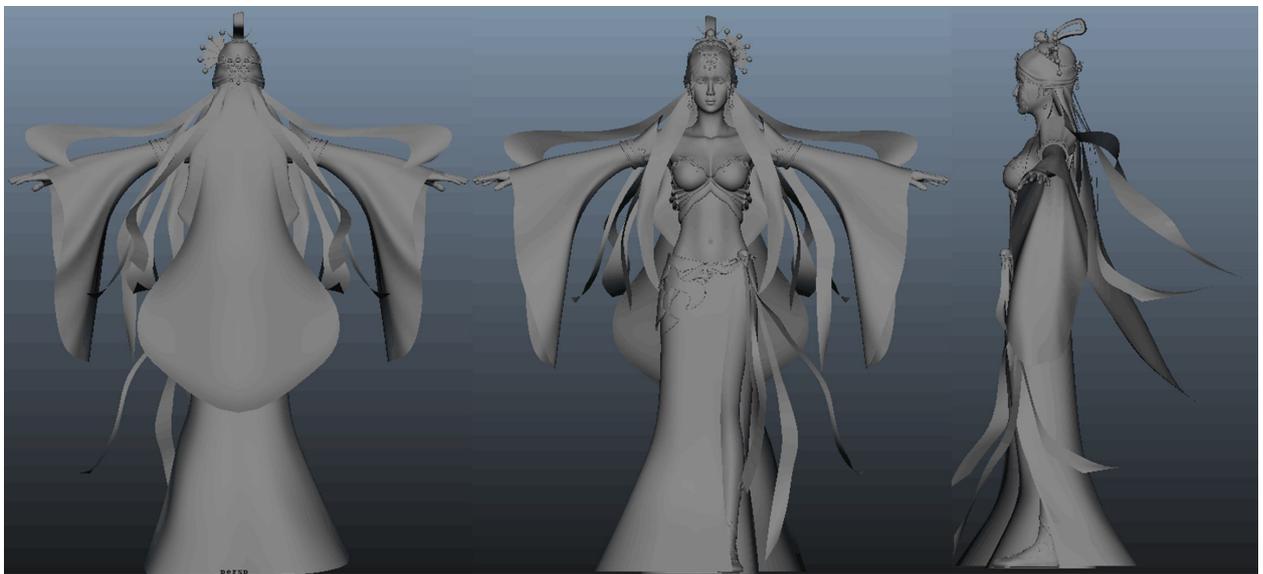


图 17 “白骨精”的 MAYA 建模

如图 18、19、20 所示，“白骨精的 3D 模型细节和渲染图”



图 18 “白骨精”的 MAYA 建模细节

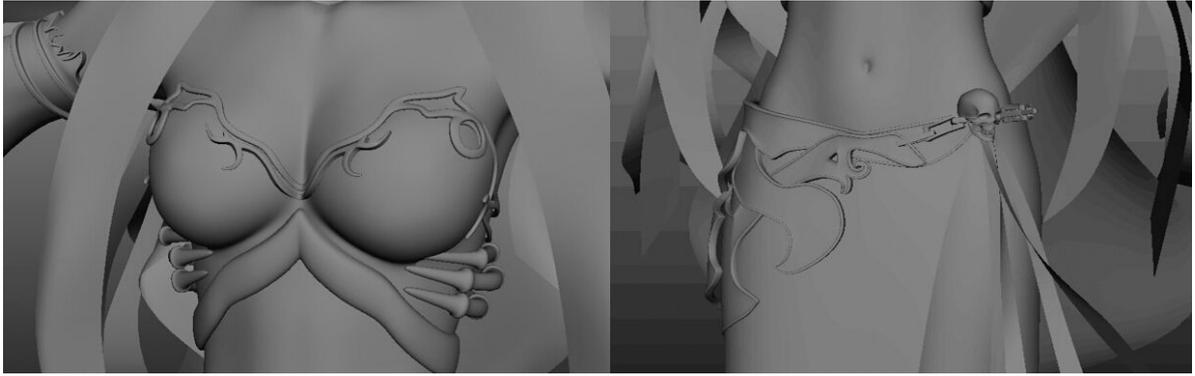


图 19 “白骨精”的 MAYA 建模细节



图 20 “白骨精”渲染图

（二）二郎神的设计说明

如图 21 所示，“二郎神”的二维美宣图：



图 21 “二郎神”二维成稿和局部

1. 发型设计说明



图 22 “二郎神”发型和头冠的参考

紫金小盔（如图 22 所示），一般以皮革或者铜铸成，然后再表面涂上紫金，紫金小盔束在发髻的顶端，用簪子从中间穿过用以固定，两边的布袋在下巴下方打结固定。这种小盔多为年轻将领佩戴，历代都有出现。

二郎神的头冠设计以中国武将传统样式“紫金小盔”为参照，力图表现二郎神年富力强、骁勇善战的精神风貌，相对于头盔式样的武将头冠，“紫金小盔”更能展现人物的少壮，使整个人物看起来精神抖擞。

头冠的设计在参照物的基础上，增加了装饰有中国传统纹样的金属底座，在底座上是

皮制的冠，装饰有两颗宝石，向上的头冠展现了二郎神的器宇轩昂，也表现了其清高孤傲的性格特征。

2.服饰设计说明



图 23 “二郎神”服饰的参考

唐代的武官，将军之服多以平巾帻制，用于正式场合。在出征和讲武时，常服用两裆制、衬甲制的服饰。衬甲制一般全身披甲，头戴战盔，前有颊，顶饰红缨，内衬帻，系结肩巾，前后两裆甲，饰有护心镜，上臂覆膊，下臂束以臂鞞，腰包肚，束腰带，宽口战裤，外披膝甲，腿束吊腿，足着战靴，佩剑，配弓箭。这种服式全身披甲，以御兵刃，为唐代将帅作战时的典型服制，历代沿用。吧

如图 23 所示，二郎神的战甲设计以唐朝“衬甲制”为蓝本，去除了部分繁琐的部分，保留战甲的主体制式，采用对称的设计，将肩甲和臂甲合二为一，融入西方龙的形象的牛头神兽造型的铁甲覆于臂甲之上，坚不可摧，象征着二郎神作为天神的威严。传统的护心镜为光面铜镜，装饰性不强，此次二郎神的护心镜设计加入了装饰性很强的中国传统纹样，同时也呼应了头冠、护腕、护腰、腰带和战靴上的装饰纹样。腰带上两条红布作为装饰，增强了层次感。战服上也装饰了中国的传统纹样，新颖的设计给整体造型增添了活力和动感，战靴采用了长靴的设计，材质选用金属，表现了二郎神的骁勇善战，同时也修饰了人体比例。

3.道具设计说明



图 24 “二郎神”道具的参考

如图 24 所示，二郎神的兵器叫三尖两刃刀，又名二郎刀。顾名思义，其前端有三叉刀形，刀身两面有刀刃。为了表现二郎刀的无坚不摧，在借鉴传统二郎刀造型的基础上，强调了曲线美。将刀刃沿着曲线延伸到下方，形成流线型的造型。呼应造型主色金色，用黄金装饰了刀面。整体造型，古朴而厚重，符合现代审美。

4.色彩说明

二郎神整体色调以金色和红色为主。金色象征着华丽、高贵、灿烂、权利、荣耀等。这一点与二郎神是玉帝外甥这一高贵的出身相吻合，同时作为战甲的主色调，也象征着二郎神的骁勇善战。红色象征着热烈、激昂、活力、斗志等。表现了二郎神的正义感，不向命运低头的斗争精神。

5.3D 建模想和渲染图

如图 25 所示，“二郎神的 3D 模型”：

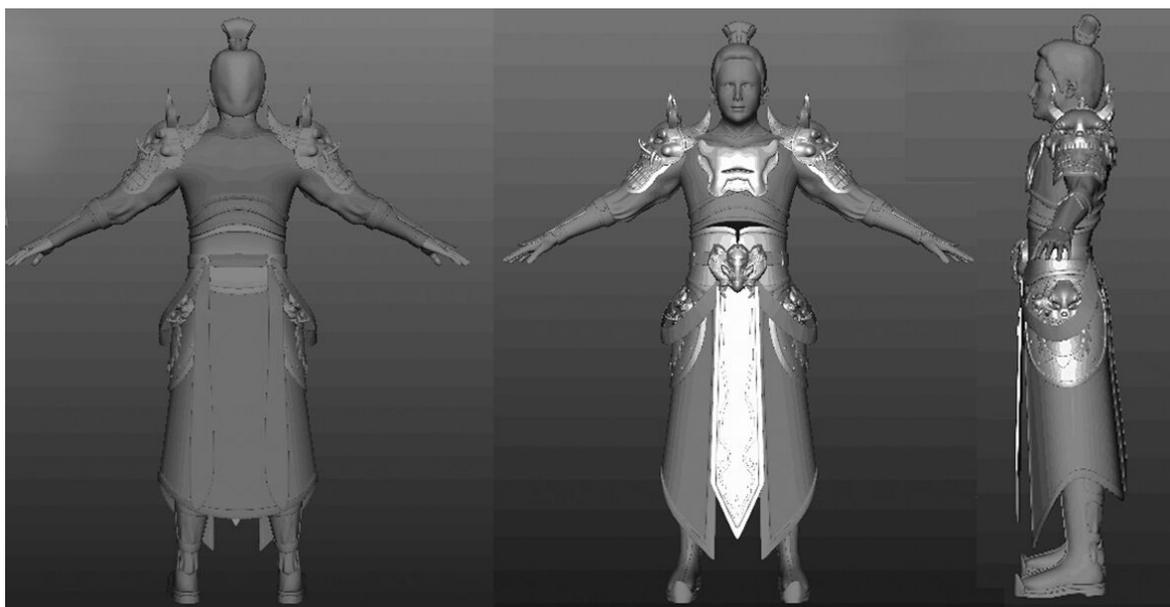


图 25 “二郎神”的 MAYA 建模

如图 26、27、28 所示，“二郎神的 3D 模型细节和渲染图”：

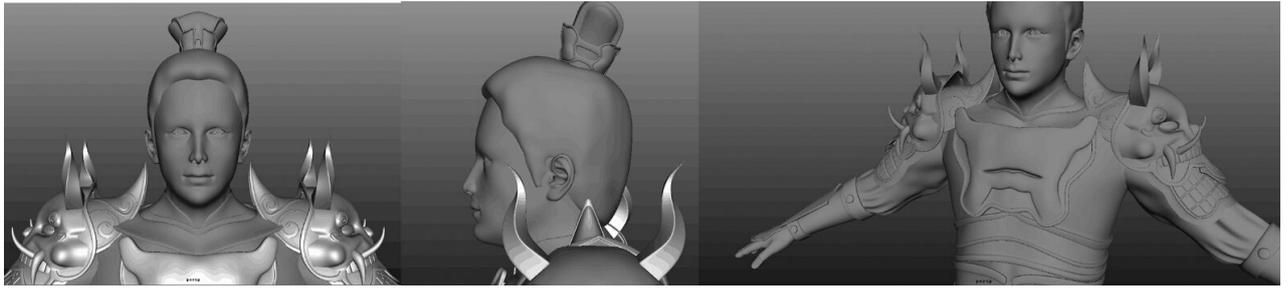


图 26 “二郎神”的 MAYA 建模局部

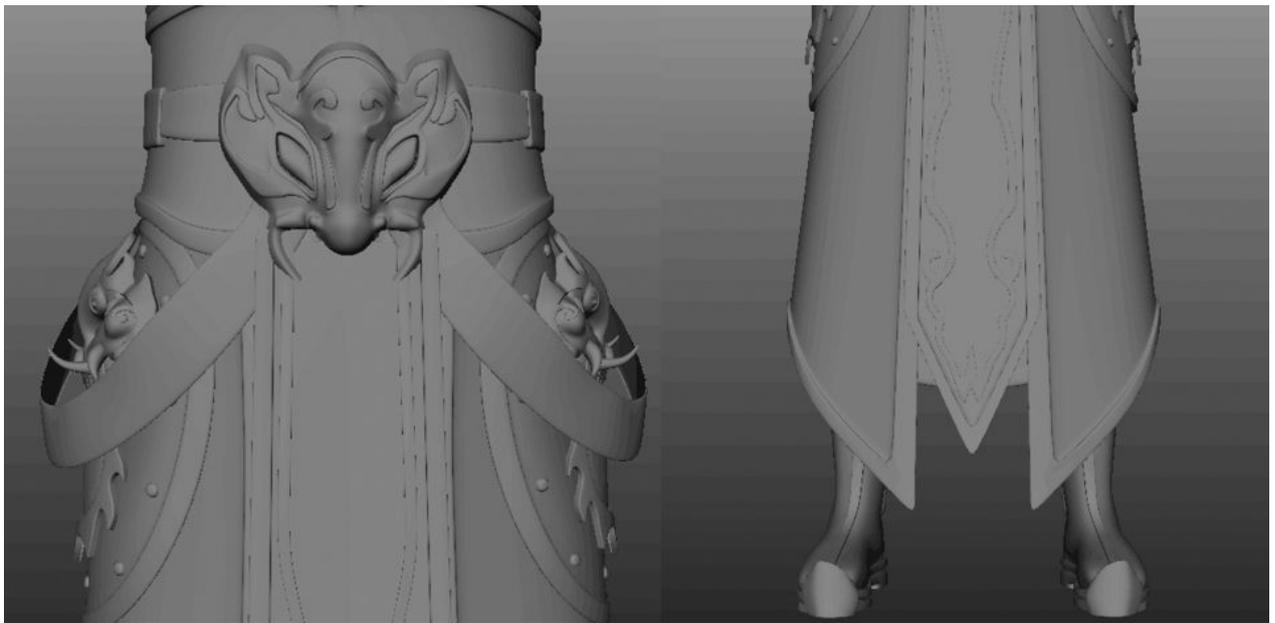


图 27 “二郎神”的 MAYA 建模局部



图 28 “二郎神”的渲染图

五、结 语

（一）结论

通过本次对中国 MMORPG 角色塑造民族化的理论研究和实践探索，在制作过程中首先要明确创作思路，充分理解游戏的结构和游戏的时代背景。展开有效地资料调查，并进行有效的筛选。再根据故事背景和人物性格来确定色彩方案。不同历史时期流行不同的服饰风格，角色的发型、服饰、等等都在不断变换。在武器的设计上要根据角色的职业，任务的特征，和所处时代的历史特征进行设计。这样设计出来的服饰和武器才能紧密结合游戏的历史背景文化，才有亲和力，更容易获得玩家的认同。

随着世界经济的一体化和全球化的加剧，文化的发展将被引导到一个更加多样化的方式。文化所带有的时代性将越来越凸显。我们应该站在理性的高度去弘扬民族文化，从传统文化中汲取营养，将中国传统艺术元素以一种积极创新的精神去塑造游戏角色，呼应当前社会审美的发展趋势。我们可以重点学习传统艺术的特点、结构规律和色彩构成，学习如何去表达内在的精神和气质，提炼其中的艺术风格，所有的这些都需要一个过程去自我消化和吸收。不同的风俗习惯和民族传统形成不同的艺术风格，所以存在着很多不同的游戏类型风格。在这个高度发达的现代信息社会，互相渗透、融合着的传统和现代文化，就是这个时代的新文化。

同时，为了让更多的不同民族和不同文化背景的人接受并喜欢一个游戏，我们应该把一些得到公认的元素和更多的时尚设计元素融入角色设计之中。无论是发型还是道具，都应该根据现代人的审美重新设计，而不是简单地从传统设计中复制下来。我们可以看到，一些流行的媒体例如电影、时装和汽车设计大胆的突破传统的设计从而引领世界美学走向。

另外，在创作中需要辩证的继承传统文化，比如男尊女卑的观念和封建迷信思想应该摒弃，对于很难把握其意义的历史文化元素要大胆的舍弃，改编或创造出一个对多数玩家们易于理解的故事背景会给游戏的角色设计提供更大的空间和自由。

（二）研究局限

在本课题研究中，研究重点放在了在中国神话武侠 MMORPG 角色设计民族化表现这方面内容上。为了研究结论更加有效，笔者不仅考察分析了现阶段优秀的、具有代表性的经典游戏形象设计案例，还进行了具体的中国神话武侠 MMORPG 角色的设计创作实践，把如何在角色设计中融合中国传统文化元素的创作过程加以展示，从理论和实践两个方面简述了研究成果。

由于中国传统文化和现代游戏角色设计的范围十分广泛和研究时间有限，所以在研究的时候进行了范围选择，尽可能的去具体的深入研究。但是受限于涉及本文研究的资料相

对较少，不能从多角度去逐一分析。同样受到时间、人工等各方面制约，实践部分仅选取了《西游记》中两个代表性人物进行了实践创作，没能完整的改编出游戏的故事剧本和所有的人物设计，把项目具体化、完整化。仅以这次研究和实践能深化自己对中国神话武侠 MMORPG 角色的理解，为以后这方面的研究和创作打下基础。

（三）展望

无可置疑的是，中国 MMORPG 市场潜力依然巨大，高质量的作品在未来极具竞争力。在当今社会，人的自我存在感和满足自身欲望在心里是排在第一位的。在游戏中玩家们通过操纵游戏角色，满足生理和心理欲望。同时，更高层次的存在感，归属感等情绪也得到满足。在 MMORPG 虚拟世界中，玩家们能通过操作自己的理想型角色，消灭敌人，在虚拟世界建立了自己的社会文化，实现了在现实世界不能得到的满足感和存在感。中国神话武侠 MMORPG 角色设计，通过角色的形态、服饰、色彩、表现手法等多方面可以很好的展现民族元素与现代科技、文化的融合，是弘扬民族文化的重要载体。同时，一个真正能体现民族特色的国际化制作的游戏，不仅会得到本国玩家的认同，也会被世界范围的玩家所认可。

随着当代网络信息技术的普及，我国的游戏产业经过十多年的蓬勃发展，已经逐步成长为我国一个重要的文化产业门类。在加快文化产业发展上升到政府战略高度的背景下，游戏产业逐渐会成为我国产业文化经济的巨大引擎，成为我国经济支柱产业之一，那时候网络游戏也成为这个时代的文化实力的象征。同时，游戏产业在创造巨大经济利益，中国传统文化也在潜移默化之中得到了传播。

主要参考文献

- [1] 艾瑞市场咨询有限公司.2014年中国网络游戏行业报告.2014(04)
http://wenku.baidu.com/link?url=bTKyPy-dLdZYVZUUFd8YAbqUq1dyc9zot_scoBbISqXNb5gPsWrr9KIPOy0RC8IQWIZ4sOXebWG4jAihsyR_7WtGSdviw9XsxXdhmWWAp23.
- [2] 包媛媛.中国神话在电子游戏中的运用与表现——以国产单机游戏《古剑奇谭:琴心剑魄今何在》为例.云南师范大学学报.2014(04)
- [3] 高楠.谈第九艺术的灵魂——三维游戏角色设计.中国科教创新导刊.2014(04)
- [4] 李诗晓.从神的世界走来——从《仙剑》系列游戏论中国游戏对神话的运用.湖北省社会主义学院学报.2009(01)
- [5] 刘春艳.网络游戏三维角色造型研究.西安交通大学硕士学位论文.2008(05)
- [6] 刘绍龙.中国神话对中国游戏产业影响的课程研究.中国科教创新导刊,2011(01)
- [7] 吕宝来.网络游戏角色设计理念.艺术科技.012(04)
- [8] 罗应鸿.电子游戏的发展与游戏角色的塑造——兼论任天堂经典游戏角色.湖南师范大学硕士学位论文.2011(04)
- [9] 齐昭娣.中国传统文化艺术在游戏美术中的应用研究.连工业大学硕士学位论文.2013(03)
- [10] 王荣欣.日本动漫产业的成功秘籍.企业改革与管理,2011(07)
- [11] 肖凌龙.神话传说元素在中国动画中的应用研究,沈阳师范大学硕士论文.2014(05)
- [12] 颜舒曼.中国本土游戏角色设计研究.东华大学硕士学位论文.2009(01)
- [13] Byeong-Cheol Nam. Ki-Tae Bae.“*Quantitative Analysis of Flow in MMORPG Game*”. Journal of Korea Game Society. 2011(03)
- [14] Eun-Ha Cho.“*Meta-representation of Video Game through the Cross - media Storytelling: Focusing on the Animated Motion Picture Game Over*”. Journal of Korea Game Society. 2012(03)
- [15] Woo Kang Sik.“*Martial Arts (武 侠) theme through the Acceptance and development of Consideration (異種文化)*”.National Research Foundation of Korea.2009