**“碎片化叙事的故事叙述者不是作者，而是玩家。”**

相较于现在一般的游戏中主线任务引导剧情发展，《黑暗之魂》系列采用的是碎片化叙事手法，它并没有必做的主线任务和选做的支线任务等明确任务来引导玩家了解剧情，而是通过让玩家与NPC对话以及自由探索地图来逐步了解剧情。

对于《黑暗之魂》采取这样的叙事方式，个人认为原因有以下几点：

1. 基于游戏玩法定位的选择：

《黑暗之魂》作为一款动作类角色扮演游戏，自由探索地图和刺激的战斗系统应该作为游戏玩法重点，如果直接采取线性叙事方式，玩家可能会执着于跑主线任务之类的，而忽略战斗系统玩法或是全面探索地图。采取非线性叙事方式，可以让玩家更注重于其他玩法，或者说“逼迫”玩家为了了解完整剧情而去仔细探索地图、专注于完美解决每一次战斗、努力找出最优方案等。

1. 可以增加玩家的共情体验

线性叙事虽说可以让玩家较完整的了解游戏剧情走向，但难免会让玩家产生对于完成任务来了解游戏剧情的依赖性，这样似乎过于被动；但非线性叙事则能让玩家自主去收集各种信息，更像是玩家真的置身于游戏世界，为了旅程进行下去而奔走。就像是主动的阅读可以让读者接收更多有效信息一样，主动的探索世界可以让玩家接收更多关于游戏世界的信息，让玩家体会到更多游戏人物的感情。这样，玩家不再是以上帝视角看故事的发展，而是将自己代入游戏中，作为推动游戏故事发展的一份子。

1. 增加游戏的可玩性

碎片化的叙事方式注定让玩家难以一次性收集到所有的信息，因此在一周目游戏之后，玩家会为了全面地了解游戏世界而进行二周目三周目或者是N周目。他们会为了收集更多的细节一遍遍地研究，会为了将碎片式的故事拼凑完整一次次地探索世界，这样，游戏的生命周期就能被无限拉长。就像《红楼梦》研究者们创立“红学”一样，《黑暗之魂》的玩家们创立了“魂学”。他们热衷于讲述黑魂的世界观、热衷于分析游戏中被人忽视的细节、热衷于研究故事中每一个人物的生平……这一切的原因当然首先是玩家对于黑魂的热爱，但碎片式的叙事方式很难说不是推动他们 研究游戏的一个重要方面（毕竟玩一遍游戏之后连故事剧情都没弄全真的会让人很难受）。“冰山运动之雄伟壮观，是因为他只有八分之一在水面上。”与NPC的对话等就像是冰山理论中浮在海面上的冰山一角，它吸引你去了解它，但那隐藏在海面下的部分，则需要你自己去探索与思考。