# 第一人称叙事设计与“参与度分层”框架在《赛博朋克 2077》中的应用

## 第一章：范式转变与叙事设计的演进

### 1.1. CD Projekt RED 的电影设计职责与背景

在 CD Projekt RED（CDPR）的开发管线中，电影设计（Cinematic Design）扮演着不可或缺的核心角色。电影设计师的职责超越了传统的视觉呈现，他们是负责**创意设计**、**创建互动内容**的关键人员 1 0:18:210-0:25:600。这包括决定场景的外观，同时精准控制其时机、节奏和最终的交付过程 1 0:25:600-0:31:030。交互式场景被视为公司内部的“大型项目”（Massive Project），其复杂性要求跨越多个部门进行深度协作，包括质量保证（QA）、编剧（Storywriters）、任务设计者（Quest Designers）、制作人以及各种程序员的共同努力 1 1:03:370-1:24:020。

核心设计团队的 Kayatton Kapuchinski 和 Bo Hot Skia Marsenior 均是经验丰富的电影设计师。他们参与了 CDPR 多个主要项目的制作，包括《巫师 3：狂猎》（The Witcher 3: Wild Hunt）的基础游戏及其广受好评的扩展包《石心》（Hearts of Stone）和《血与酒》（Blood and Wine），以及后续的《赛博朋克 2077》（Cyberpunk 2077, CP2077） 1 0:50:470-0:57:230。这种跨越不同叙事模型的经验，为他们在 CP2077 项目中实施激进的叙事设计创新奠定了坚实基础。

### 1.2. 叙事哲学：从“导演”到“演员”的转变

CDPR 团队在评估其叙事设计哲学时，识别出《巫师 3》中玩家在电影场景中的核心角色定位更倾向于**导演** 1 1:16:380-1:17:920。在这种模式下，玩家通过选择对话分支，间歇性地控制“演出”（Spectacle）的进程。这种经典的电影式叙事结构高度定向，具有明确的镜头和剪辑，并且为了集中玩家的注意力，在场景发生时，整个游戏世界通常处于暂停状态，即所谓的“后世界概念”（Post World Concept）1 0:59:650-1:05:000, 1:33:430-1:35:990。

然而，对于 CP2077，团队决定推翻这一范式，目标是赋予玩家在场景中更多的角色扮演机会，将玩家的角色定位从“导演”转变为**演员** 1 1:36:020-1:38:180]。这种转变旨在让玩家身处故事的“前排座位”，能够“表演”（Perform）并利用自身行为表达自我 1 1:34:680-1:42:365]。

这种激进的艺术决策是由 CP2077 故事的本质驱动的。游戏讲述了 V 作为一个雇佣兵，在一个黑暗未来之城中面临生命威胁的故事，以及 V 与植入体中另一人格（Johnny Silverhand）在脑海中不断冲突的经历 1 4:36:060-4:43:880]。团队认为这是一个“极其私密和个人化”的故事 1 4:47:710]。只有第一人称视角（FPP）才能提供所需的亲密感，从而使玩家的视角本身成为整个叙事结构的骨骼 1 4:29:920-4:34:060]。这极大地增强了玩家对角色命运的情感投入。

### 1.3. 故事与玩法的统一性（Story vs. Gameplay）

设计团队从根本上质疑了游戏设计中“玩法为王”（Gameplay is King）或“故事为王”（Story is King）的传统二元对立。团队坚信，在 CP2077 的体验中，故事叙事和游戏玩法应当被视为**同等重要** 1 1:09:940-1:10:760]。

设计师的核心任务是找到一种方法，在游戏设计层面实现故事与玩法的有机结合，确保玩家在叙事中保持“代理权”（Agency），并能无缝地将游戏行为和叙事表达衔接起来 1 1:13:742-1:18:750]。为了支持玩家作为“演员”的新角色，游戏放弃了场景期间世界暂停的“后世界概念”。所有场景都实时发生，背景世界持续流动 1 1:40:400-1:44:950]。这种实时场景的设计消除了叙事与玩法之间的“天然摩擦” 1 2:27:420-2:29:340]，创造了一种连贯的沉浸感。

然而，这种实时 FPP 叙事设计也带来了巨大的技术挑战。当场景不再暂停时，原本在传统 TPP 游戏中可以被镜头剪辑或画面外区域隐藏的任何瑕疵或不连贯性（如 NPC 行为、环境细节）都会在 FPP 视角下被放大，这极大地提高了实时环境和 NPC 行为的质量要求，从而提升了生产的复杂性和成本。这种对叙事亲密性的追求，本质上是以更高的制作标准和技术投入为代价。

## 第二章：玩家代理权的操作化：动作动词体系

为了实现“玩家作为演员”的哲学，设计团队系统性地将玩家在 FPP 环境中可能做出的基础行动定义为“动作动词”（Action Verbs），作为玩家影响场景和表达角色的正式媒介。

### 2.1. 说话与沉默 (Talk and Silence)

对话系统是玩家最直接的表达工具，设计团队对此进行了细致的分层 1 2:22:690-2:26:290]。对话选项被分为两种类型：

* **“絮叨”（Fluffs）：** 以蓝色显示，旨在为玩家提供额外的上下文、世界背景信息或非关键性的 NPC 知识。选择这些选项是玩家对世界探索和角色深度投资的一种方式，但通常不直接推动主线剧情的重大走向 1 2:39:440-2:44:910]。
* **“重点”（Emphasis）：** 以黄色显示，代表着会实质性推动故事朝着新方向发展的关键决策。这明确地将选择权和后果呈现在玩家面前 1 2:48:437-2:57:495]。

此外，CP2077 引入了创新的叙事工具：将**沉默**（即不采取任何对话行动）定义为一个有效的动作变量 1 2:37:020, 2:32:820-2:34:330]。这种设计在需要玩家进行道德抉择或面临强烈情感冲击的时刻尤为强大。例如，在一个任务场景中，玩家可以选择保持沉默，不干预克莱尔的复仇行为，从而导致萨姆森被杀，玩家的“不行动”行为直接产生了叙事后果 1 2:39:930-2:42:030]。

### 2.2. 移动和位置 (Move and Position)

简单的移动（Locomotion）在 CP2077 的叙事框架中被赋予了情感和意图的含义 1 2:44:030-2:46:790]。通过解读玩家角色与 NPC 之间的距离（Distance）和玩家的位置（Position），游戏能够将环境和 NPC 对玩家的移动做出直接反应。例如，如果玩家走得太近，NPC 可能会推开 V，这种互动强化了角色在场景中的物理存在感 1 2:48:010-2:54:520]。

更具戏剧性的应用在于，玩家的移动可以触发关键的叙事分支。在一个特定的任务中，NPC 会警告玩家不要靠近，否则将采取极端行动。玩家若选择向前迈进一步，即使用了“移动”的动作动词，直接导致了该 NPC 的自杀行为 1 3:07:080-3:11:140]。这种设计将最基础的游戏控制（行走）与重大的叙事后果紧密绑定，使玩家对角色的每一个细微动作都保持警觉。

### 2.3. 环顾 (Look Around) 与凝视反应

环顾（Look Around）是 FPP 游戏中的固有行为，但在 CP2077 的电影设计中，它被用于驱动场景进展 1 3:34:120-3:44:180]。系统能够监测玩家的凝视方向、持续时间以及物体是否在他们的屏幕空间内 1 3:44:180-3:49:540]。例如，在一个场景中，店主会要求玩家“看向摄像头”，只有当玩家执行这个“环顾”动作动词后，才能完成角色的扫描，进而推进故事 1 3:54:540-3:58:240]。

通过将玩家的注意力（凝视）转化为可解析的输入，设计者不仅增强了沉浸感，还建立了一种奖励回路，即“反应性”（Reactivities） 1 2:44:300-2:48:560]。当玩家对场景中的潜在线索或紧张关系（例如，与大乔的眼神交流）做出反应时，NPC 会承认这一行为，并给予额外的动画或对话台词作为奖励 1 2:54:490-2:58:560, 3:38:560-3:40:320]。这种对玩家自主探索意图的承认，将玩家从被动的命令执行者提升为具有能动性的表演者。此外，即使玩家选择在对话中途离开（“走出自主权”），系统也会通过 NPC 的“打断”（Interrupts）和“回嘴台词”（Comeback Lines）来承认这一行为，并在玩家返回时恢复叙事节点，从而保证了叙事信号的持续性 1 21:37:950-22:04:480]。

### 2.4. 执行特定动作 (Act) 与游戏行为 (Do)

**执行动作 (Act)：** 指的是玩家在叙事上重要的、定制化的动作，如[打拳]或[亲吻]，这些动作并非核心游戏循环的一部分 1 3:45:480-3:50:130]。这些选项通过对话用户界面（UI）呈现，但增加了**动作标签**（Action Tags）和图标，明确告知玩家行为的意图和后果 1 3:54:620-4:03:700]。这种明确性是设计中的关键，因为它确保了玩家的任何“表演”都是基于知情选择，并避免了玩家因误解而产生挫败感 1 3:54:620-4:03:700]。

**游戏行为 (Do)：** 这是一个囊括所有核心玩法行为（例如，射击、驾驶）的容器 1 4:06:020-4:11:410]。设计师可以将这些核心游戏行为解读为叙事上的表达向量。最著名的例子是玩家对最终 Boss 亚当·重锤（Adam Smasher）的处置。玩家可以选择使用“射击”动作动词当场杀死他，也可以简单地走开不做任何事。这两种完全属于游戏玩法的行为，都被叙事层面所支持和承认 1 4:11:410-4:17:820]。这种设计哲学充分体现了故事与玩法的统一性，使玩家感到对 V 的命运拥有真正的掌控。

## 第三章：平衡“信号”与“噪音”的结构框架：参与度分层理论

为了在实时 FPP 环境中系统化地管理玩家代理权，同时确保关键叙事元素（信号）的传达，CDPR 引入了“参与度分层”（Tiers of Engagement）理论框架 1 8:00:980]。

### 3.1. 框架的理论基础：信号与噪音的摩擦

该框架旨在解决叙事设计中的核心问题：如何在具有大量未知数（玩家的位置、视角、行为）的设计中，平衡**信号**与**噪音** 1 8:33:650-8:34:949]。

* **信号 (Signal)：** 代表场景中必须被传达的、聚焦的核心故事情节和关键信息 1 8:41:949-8:50:860]。这是设计师必须控制的核心叙事部分。
* **噪音 (Noise)：** 代表玩家的自主权（Agency）和他们在场景中可以自由探索、享受的一切行为和自由度 1 8:58:150-9:03:420]。

设计团队认为，信号和噪音之间的**摩擦**（Friction）并非缺陷，而是产生玩家真正有趣体验的关键时刻 1 9:09:010-9:15:780]。通过参与度分层，设计者得以对玩家的自由度进行精确的、有合理化理由的调节，从而控制信号与噪音的比例，以适应不同的叙事需求。

### 3.2. 参与度分层（Tiers of Engagement）详解

参与度分层系统将玩家的场景体验划分为五个层级，其核心原则是，对玩家控制的任何限制都必须具有**世界观上的合理性**（In-World Justification） 1 9:56:180-10:45:160]。

Table: 参与度分层（Tiers of Engagement）框架概述

| **层级 (Tier)** | **名称 (Name)** | **玩家控制限制 (Player Control & Limitations)** | **核心叙事目标 (Signal Focus)** | **关键应用与理论价值** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tier 1 | 完全玩法 (Full Gameplay) | **控制力：高**。对摄像机、移动和能力有完全控制 1 9:35:120-9:39:440。 | 建立玩家对体验的**所有权** (Ownership) 1 9:35:120-9:44:662]。 | 用于非关键时刻和场景入口，保证基础探索自由。 |
| Tier 2 | 分段玩法 (Stage Gameplay) | **控制力：中**。减速、改变移动方式，禁用部分能力 1 9:59:440-10:05:520。 | 引导行动，情境化限制的合理性 1 10:36:550-10:45:160]。 | 限制必须由背景事件（如沙尘暴）合理化，确保玩家理解约束的原因。 |
| Tier 3 | 定向参与 (Directed Engagement) | **控制力：中低**。玩家位置和视角受到严格控制（仅限旋转视角），但互动选项可能非常复杂 1 11:54:660-12:01:590]。 | 讲述强烈情感时刻，传递必须被接收的关键叙事信息 1 11:54:660-12:13:550]。 | 设计师知道玩家的视角和位置，便于精确舞台调度，但需避免沦为“坐着模拟器” 1 12:17:320-12:20:150。 |
| Tier 4 | FPP 过场动画 (FPP Cutscene) | **控制力：低**。角色移动由预设动画驱动，相机紧密跟随，玩家无法自由移动 1 12:34:390-12:40:980]。 | 高冲击力、短促的叙事桥段或互动后果 1 12:50:240-12:55:930]。 | 持续时间必须极短（通常只有几秒，1-3个节拍） 1 12:50:240-12:55:930]。启动必须来自玩家意图（如互动）或外部剧烈事件（如爆炸）的合理化。 |
| Tier 5 | TPP 过场动画 (TPP Cutscene) | **控制力：零**。使用客观摄像机，无互动性 1 13:00:890-13:06:410]。 | 总结性、高概念叙事，或用于展示玩家的“完整角色” 1 13:14:000-13:23:670]。 | 极度稀疏，仅用于游戏结局等特殊时刻，提供回顾和客观视角。 |

### 3.3. 有机结构与“不可见”的缝合

相较于《巫师 3》中大块的玩法和叙事内容分割，CP2077 的叙事结构被描述为“零碎且有机” 1 15:05:790-15:07:050]。这意味着层级（Tier）之间的切换极为频繁。在一个场景中，层级转换可能在短短一分钟内发生多次 1 15:10:510-15:14:410]。

正是这种基于可预测规则（玩家何时失去或获得控制）的高频、有机切换，使得叙事与玩法之间的衔接缝合变得\*\*“不可见”（Invisible）\*\* 1 17:09:730-17:15:220]。这种效果与优秀的电影剪辑相类似：当剪辑服务于故事并流畅自然时，观众不会察觉到剪辑的存在，而只会沉浸在故事中 1 15:23:960-15:31:890]。这种结构化框架通过确保玩家对游戏规则有潜意识的理解，有效地实现了无缝体验 1 17:33:400-17:41:950]。

从哲学角度来看，这种分层设计并非剥夺玩家自由，而是通过明确且合理化的约束，提高了玩家在剩余自由度下行动的叙事意义。只有当玩家理解了限制（例如沙尘暴下的 Tier 2 减速）的合理性，玩家在限制内的行为才具有叙事上的重量。Tier 5（TPP 结局）虽然是 FPP 体验中的异类，但它提供了对玩家角色 V 的完整、客观的回顾和总结，从而反向强化了 FPP 视角在游戏主体中为玩家带来的主观亲密感和代理权的重要性 1 13:14:000-13:25:100]。

## 第四章：FPP 电影制作的挑战与解决方案

第一人称叙事固有的挑战在于，设计者失去了传统电影制作中对镜头构图的完全控制权，因为玩家的身体和头部本身就是摄像机 1 6:19:650-6:26:670, 6:47:790-6:58:850]。

### 4.1. 身体呈现（Body Presence）与增强沉浸感

为了将玩家牢固地锚定在 V 的身体中，CDPR 采取了多项增强“身体呈现”的技术措施：

* **全程身体可见性：** 玩家的躯干和腿部始终可见 1 4:47:890-4:52:630]。这允许设计师在场景中设计**定制姿势**（Custom Poses），利用身体语言来传达角色的情感、紧张和意图 1 4:54:700-5:05:585]。
* **呼吸动画与生理状态：** 在角色上方播放呼吸动画，使玩家能感受到身体的存在 1 6:06:990-6:12:050]。当 V 处于生病或疲惫状态时，可以增强呼吸动画，以传递更强烈的生理和情感感受 1 6:12:050-6:21:710]。
* **摄像机视差（Parallax）：** 摄像机运动模仿真实的头部转动，而非简单地围绕固定点旋转 1 5:47:710-5:55:250]。通过定制的运动曲线，场景中的物体在近景和远景中产生视差效果，使 FPP 画面更具深度、立体感和扎实感 1 5:55:250-6:06:990]。
* **手势系统：** 玩家角色的手势被设计在对话选项被选取后触发，以建立玩家意图与玩家角色身体动作之间的联系 1 5:09:800-5:16:630]。设计团队发现，这种手势在紧接玩家做出对话意图后立即触发时效果最佳 1 5:19:670-5:30:890]。
* **镜子：** 镜子（Mirrors）被用作在 FPP 游戏中展示玩家定制化角色的关键工具，帮助玩家建立与可控角色 V 之间的视觉联系和认同感 1 5:46:370-5:55:270]。

### 4.2. FPP 构图与舞台调度（Staging）的重构

由于玩家在 FPP 视角下本质上是“摄影师” 1 6:30:090-6:36:620]，设计者必须学习如何隐形地引导玩家进入最佳观赏角度。

* **集中构图倾向：** 团队观察到，玩家倾向于将 NPC 角色置于屏幕的中央进行对话（Centric Framing） 1 6:42:070-6:48:800]，设计上需要考虑到并迎合这种自然倾向。
* **甜点区策略（Sweet Spots）：** 团队不再为摄像机设计布景，而是为玩家设计了“舞台”。他们定义了“甜点区”——即场景看起来最佳的有利位置 1 6:47:790-6:55:750]。
  + 引导机制包括使用**光影**（玩家会被自然吸引到光线好的地方）、**关卡设计**（例如通过家具布局限制移动）和**NPC 动态**（例如，NPC 主动站起并转向玩家，发出谈话邀请）来诱导玩家进入“甜点区” 1 7:00:830-7:18:100, 7:37:650-7:49:660]。
* **玩家视角控制的限制：** 团队希望玩家始终感受到自己处于掌控之中 1 6:39:910-6:43:015]。因此，对玩家视角（Lookuso）的控制权剥夺被**极其稀疏地**使用，并且仅在最极端的情况下进行，且必须通过世界观事件来合理化 1 6:43:015-6:47:790, 6:35:790-6:43:015]。这确保了玩家的主观能动性不会被无故中断。

### 4.3. 动画制作流程的变革

FPP 叙事对动画质量提出了更高的要求，因为动画不能再依赖剪辑和摄像机角度来隐藏缺陷 1 7:44:830-7:49:210]。

* **全角度质量：** 动画必须在任何可能的角度下都表现出色，以应对玩家不可预测的站位和视角 1 7:49:210-7:53:860]。
* **环境集成 MoCap：** 制作流程被迫进行彻底改革。动画录制不再在抽象空间进行，而是必须使用**游戏内最终使用的地点**来进行动作捕捉（MoCap） 1 8:08:820-8:13:940]。这种方法确保了动画与环境的物理互动（例如角色靠墙、坐下）在 FPP 视角下具有高度可信度，即便玩家从侧面或背后观察，表演也必须是完整的。这种对动画生产环境的改变，显著增加了制作时间和成本 1 8:16:470-8:19:530]。

FPP 导演学的本质是对玩家\*\*意图（Intention）\*\*的导演。设计师通过环境、NPC 动态和动作动词来激发并奖励玩家的正确意图，实现了隐形的控制。这种隐形导演术是 FPP 叙事中尊重玩家代理权的核心机制，但它要求动画和环境资产必须具备“全角度质量”，从而将 FPP 制作推向了高风险、高投入的制作模式 1 18:04:470-18:24:020]。

## 第五章：生产优化、迭代流程与设计启示

### 5.1. 框架的生产工具价值与迭代流程

“参与度分层”框架不仅是一种叙事理论，也是一个强大的**生产工具**。它在项目立项初期就被确立，为四年多的开发提供了设计约束和一致性 1 14:18:980-14:24:640]。

* **成本与时间预测：** 框架帮助团队进行成本和时间估算，因为它揭示了成本的**非对称性** 1 14:35:770-14:37:390]。例如，FPP 过场动画（Tier 4）对设计师而言设计成本相对较低，但对动画师而言制作成本却很高；而涉及复杂逻辑和多角色舞台调度的 Tier 2/Tier 3 场景，对设计师和动画师而言都非常耗时 1 14:51:970-15:00:200]。通过分层，团队可以根据场景的重要性，有意识地选择投入的制作资源。
* **迭代工具：** 应对玩家自主权（噪音）带来的极高逻辑复杂度，团队必须对编辑器（节点系统）进行大量改进。设计师需要使用交互式预览工具，能够实时播放游戏、测试分支，甚至预烘焙（Prebake）分支状态，以便追踪玩家在不同路径下的行为 1 15:53:300-16:20:260]。这种工具的复杂性是保障游戏连贯性的必要投资。

### 5.2. 核心设计经验与教训

在总结 FPP 叙事设计经验时，团队提出了几项核心设计启示：

1. **沉浸感必须被争取：** 第一人称视角（FPP）本身并不能自动带来沉浸式体验 1 16:23:330-16:28:240]。开发团队必须花费大量时间在设计状态上，投入足够的精力才能实现高质量的沉浸感 1 16:31:980-16:37:890]。
2. **沉浸感是一把双刃剑：** 当团队追求最大程度的沉浸感时，任何制作上的缺陷（Imperfections）都会因为玩家感觉“身临其境”而被**放大** 1 16:47:880-16:53:820]。这要求制作质量必须始终保持在一个极高的标准。
3. **框架与约束的价值：** 缺乏合理的规划和框架，即使是最好的想法最终也会瓦解（Fall Apart）1 17:37:690-17:41:950]。设计约束（如“参与度分层”）能够帮助项目实现规模化（Scaling），并保证整个产品体验的一致性和连贯性 1 17:47:930-17:53:820]。
4. **FPP 制作的内在难度：** FPP 叙事在各个层面都是困难且复杂的，涉及工具设计、生产流程和实际实施，并非低成本或简单的选择 1 18:04:470-18:24:020]。
5. **摩擦是价值所在：** 故事和玩法之间的摩擦是设计最精彩体验的地方，而“让玩家成为场景中的演员”这一决定，是 CDPR 能够系统地利用并操作化这种摩擦的关键 1 18:40:680-18:55:510]。

### 5.3. V 的角色塑造与玩家代理权的平衡

V 的角色塑造是在预设的背景（例如濒死状态、背景故事）和玩家代理权之间取得平衡的结果。虽然 V 具有一定的个性约束，但玩家仍通过对话、移动、行为等动作动词，在这些约束范围内最大化地塑造角色和选择道路 1 19:45:890-20:16:120]。

这种“演员”角色的成功体现在某些场景中玩家的自发行为。例如，在一个 V 扮演摇滚明星的舞台场景中，尽管设计上没有强制要求，但很多玩家在游玩时会自发地进行“摇头”（Head Banking）等表演动作 1 20:31:600-20:43:280]。这种无脚本的自发参与，证明了团队成功地将玩家的意图转化为角色的自然行为，从而实现了“玩家作为演员”的叙事目标。

## 总结与展望

CD Projekt RED 在《赛博朋克 2077》中展示了一套高度成熟的 FPP 叙事设计方法论。其核心在于将叙事哲学从《巫师 3》的“玩家作为导演”转变为“玩家作为演员”，并通过系统化的“动作动词”体系，将基础的游戏输入转化为有意义的叙事输出。

为实现这一目标，设计团队构建了\*\*“参与度分层”**这一结构化框架，作为管理“信号”与“噪音”的有效工具。该框架通过对玩家控制力进行合理化、分级的限制，使得高度定向的叙事与充分的玩家代理权得以动态平衡，最终在技术和艺术上实现了叙事和玩法之间**“不可见”\*\*的无缝衔接。

CP2077 的 FPP 叙事实践证明，实现高水平的沉浸感需要巨大的、跨学科的制作投入，包括对动画流程的彻底改革、精巧的舞台调度设计，以及对编辑工具的持续迭代。未来的交互式叙事发展将继续依赖于此类结构化框架，以在开放世界体验中，进一步细化和推广这种既尊重玩家意图，又保障叙事质量的复杂叙事语法。这种对**约束即自由**的辩证理解，为整个 3A 叙事设计领域提供了重要的理论基础和实践范例。

#### 引用的著作

1. FPP叙事.srt