

互动叙事类游戏分支叙事对重复游玩价值的提升机制

王美琪 李瑾 (通讯作者)

北京印刷学院, 北京, 102600;

摘要: 互动叙事类游戏中, 分支叙事以多结局为重复游玩价值提供结构基础, 其非线性叙事与“共创式叙事生态”让玩家成为叙事参与者。但实践中, 叙事回报不足、分支差异表层化等问题易引发玩家心理疲劳, 削弱重玩意愿。解决此困境需强化选择反馈设计: 通过剧情、人物情绪等具象化呈现提升反馈可感知度, 构建正反馈更强的反馈结构。《底特律: 变人》以小决策累积驱动剧情差异, 《行尸走肉》融合生存抉择与动态叙事, 印证优质分支设计的有效性; 而继续融合例如 RPG、QTE 等游戏类型和玩法能进一步实现价值叠加。总之, 优质的分支剧情设计仍然是影响玩家重复游玩的核心机制。

关键词: 互动叙事类游戏; 分支叙事; 重复游玩价值; 叙事体验; 玩家参与

DOI: 10. 64216/3080-1516. 25. 09. 073

引言

随着游戏的快速发展和类型细分的加速, 互动叙事类游戏逐渐成为游戏领域的重要分支, 分支叙事作为其玩法核心机制, 是作品是否能够持续吸引玩家的关键。当前, 部分互动叙事类游戏虽借助分支叙事提供多样化路径, 但玩家在重复游玩中常面临体验感单一, 影响游戏完整价值的体现。本文深入探究分支叙事对重复游玩价值的提升机制的作用, 分析当下游戏中的问题并尝试提出解决方案, 结合案例总结经验与类型融合策略, 既能丰富游戏叙事理论, 也能为开发者提供方向参考, 推动互动叙事类游戏实现更高质量发展。

1 互动叙事类游戏中分支叙事的多维发展格局

互动叙事类游戏是叙事与交互技术融合的产物, 正构建多维度叙事发展格局, 分支叙事是其核心结构形式, 依托多层次、多路径叙事逻辑, 达成玩家体验的动态生成。叙事技术与游戏引擎进步, 开发者可构建更复杂情节网络, 剧情脱离单线推进的“剧本体验”, 成为玩家可重组与影响的“开放叙事系统”, 变化标志游戏叙事从被动接受到主动建构的转型, 为重复游玩价值形成提供结构基础^[1]。

分支叙事的多维格局中叙事分支展现剧情走向差异, 涵盖人物关系演变、情感反馈机制与交互触发条件的多样化, 玩家选择在不同层面引发连锁反应故事进程呈高度非线性, 开发者嵌入“叙事节点”与“决策点”, 每一次选择皆可能影响人物命运、事件结局及叙事节奏, 形成多样叙事路径, 多维互动让玩家不同重玩中发现新的叙事信息与情感体验, 提升游戏叙事深度与可探索性。分支叙事更兼具时间与情感维度的交织特征。重组时间

线、运用倒叙结构, 叙事获循环与递归特性, 玩家多次游玩可从不同时间节点理解剧情逻辑与人物动机, 情感维度的深化依托动态对话系统与情绪响应机制, 角色脱离预设“剧情载体”定位, 成为兼具反应与记忆的叙事主体, 情感共鸣设计强化玩家代入感, 赋予分支叙事更高心理真实度。

叙事理论视角下, 多维分支结构构建突破传统“叙述者—受众”单向传播关系, 形成“共创式叙事生态”, 玩家既是剧情接受者, 也是叙事进程的参与者与再创作者。开放式叙事空间与情节反馈系统, 支撑起可重构、可再体验的叙事循环, 多维度发展格局赋予互动叙事类游戏持续吸引力与学术研究价值, 为未来游戏叙事模式演化提供理论支撑与实践方向。

2 重复游玩动机下的叙事体验困境及解决方案

互动叙事类游戏体系中, 重复游玩动机是衡量玩家长期体验与作品持续吸引力的重要变量, 分支叙事为玩家提供多样化选择路径, 实际重复游玩体验却面临诸多困境。完成一次完整流程后, 叙事结构、剧情走向与关键节点的熟悉度, 常会削弱玩家再次游玩的探索冲动; 分支差异不足或结局变化有限时, 玩家易产生“路径幻觉”——表面多样选择实则指向相似结果, 引发重复游玩的心理疲劳, 这一现象说明分支叙事的形式丰富性未必转化为体验层面的新鲜感^[2]。

叙事体验视角下, 重复游玩困境的核心症结是“叙事回报机制”不足。玩家期待不同选择带来明显情节差异与情感反馈, 部分游戏分支系统仅在文本或事件顺序上微调, 缺乏足够情境冲突与情感张力, 叙事分支的“浅层分化”让玩家难在重玩中形成新认知与情感投入, 叙

事意义的重复消耗令游戏体验趋于平面化；部分作品叙事逻辑缺乏系统性规划，不同分支存在叙事断层与角色行为不连贯，结构性缺陷削弱玩家重游时的沉浸感与信任感。从玩家心理层面看，重复游玩动机依赖强烈的“未完成感”与“再发现欲望”，分支叙事缺乏足够诱因支撑这一心理驱动力时，玩家常因体验预期固定化选择放弃再次游玩；即便部分玩家对多结局系统抱有好奇，若叙事反馈未构建有意义的差异化——人物关系无根本性转变、剧情冲突缺乏新意或情感线索未深化，重复游玩便失去价值，此时叙事再体验沦为形式上的重复，而非认知与情感的再建构。此外，游戏设计过度依赖分支数量、忽视叙事质量，会加剧体验困境，分支堆叠缺乏叙事逻辑支撑，易导致剧情节奏分散与叙事线索模糊，玩家重玩时难获明确情感导向，缺乏“叙事动能”的分支削弱玩家再游意愿，令作品失去整体叙事凝聚力。

针对上述困境，需从分支叙事的核心价值出发，以“选择反馈机制”的深度设计为优化关键，构建多维度解决方案。首先，提升选择反馈的可感知度，让玩家选择通过剧情、人物情绪、场景变化等多重维度具象化呈现，使反馈融入叙事体验而非独立的结果展示^[3]。例如，角色的情绪反应、对话语气、行为逻辑乃至环境氛围的细微变化，均可作为反馈载体，通过“情境化反馈”从细节层面强化玩家决策感知，构建叙事的连贯性与现实感，让玩家在重游时发现同一选择在不同叙事阶段催生的新影响，进一步提升叙事的复杂度与深度。

构建“层级反馈结构”，是对传统分支叙事单一剧情分歧模式的深度革新，核心在于打破选择结果的局限性，围绕不同时间尺度与逻辑层面构建多维度影响延伸体系。在短期反馈层面，不再仅停留于简单的选项确认，而是通过即时对话的语气变化、角色微表情的动态呈现，以及任务结果的细节差异具象化呈现——例如玩家选择帮助 NPC 后，对方会立刻露出感激神态，对话中加入专属昵称，任务奖励也可能附带个性化道具，让玩家瞬间感知决策的即时影响。长期反馈则着眼于叙事的宏观发展，将选择与角色命运轨迹、剧情走向的潜在转折深度绑定，比如前期对某个配角的善意选择，可能在后期解锁其专属支线剧情，甚至改变核心冲突的解决方式，这种时间积累效应让玩家在重玩时能清晰追溯决策的连锁反应，塑造出叙事的纵向张力^[4]。而延迟性反馈进一步拓展了体验边界，部分选择的影响不会即时显现，可能在游戏进程过半后，通过场景中隐藏的信件、其他角色的回忆提及等方式逐步揭开，为每次重游创造全新的发现空间，有效缓解因剧情熟悉度导致的探索欲衰减，

为游戏叙事注入更强的非线性动态特征与持续吸引力。

推进情感反馈的智能化与语义化处理，构建情绪识别与语义响应系统，让游戏依据玩家选择与行为风格生成契合个体心理预期的反馈内容，提升叙事个性化程度。将玩家情感层面的互动纳入叙事循环，使游戏世界呈现与玩家心理契合的动态适应性，形成“情感共构型叙事”。这种设计既强化叙事体验的真实性，又拓展重复游玩的意义维度，使叙事系统从单向“因果逻辑”转向多向“意义交互”，构建具有自适应特征的叙事反馈网络，让互动叙事类游戏在玩家每次决策后均能生成新的叙事张力与情感价值，推动分支设计从表层多样性转向深层叙事动机构建，让玩家每一次重玩都能发现新的意义结构与情感价值，达成真正的再体验与再沉浸。

3 多款互动叙事类游戏叙事体验感的分析

3.1 《底特律：变人》：多角色交织的深度分支叙事

《底特律：变人》作为互动叙事类游戏的标杆之作，以“仿生人觉醒”为核心主题，通过康纳、卡拉、马库斯三位主角的视角构建了复杂的分支叙事网络，其分支设计深度契合游戏大师 Chris Crawford“以大量小决策推动故事”的核心观点。游戏超 40 个关键决策点中，多数是对话倾向、行动细节等小选择，如康纳与汉克对话时的语气侧重、马库斯救助同类时的动作策略，这些小决策通过“角色记忆”系统累积，最终引发跨角色的剧情连锁反应——康纳追捕马库斯时的“是否开枪”选择，不仅决定马库斯生死，更关联卡拉的逃亡路线。游戏 8 种核心结局均由小决策叠加而成，验证了 Crawford“动态交互”理念，使重复游玩时每处细节调整都能解锁新剧情，有效提升探索价值。

3.2 《行尸走肉》：生存抉择驱动的动态叙事

《行尸走肉》将分支叙事与生存机制融合，其设计同样印证了 Crawford 的观点。游戏以“资源分配”“道德取舍”类小决策为核心，如是否分享药品给受伤队友、是否为节省弹药选择潜行，这些选择虽非重大剧情转折，却通过“即时反馈+长期累积”影响团队状态——分享药品可能短期消耗资源，但提升成员忠诚度，后续危机时获得主动支援；选择潜行虽规避战斗，却可能错过关键物资。这种“小决策-强关联”设计，让重复游玩时的细微选择差异都转化为全新生存困境，激发玩家“再尝试”欲望，避免了体验同质化。

3.3 《苏丹的游戏》：分支失效的反面典型

《苏丹的游戏》则因违背 Crawford 的核心观点陷入体验困境。游戏过度依赖“是否发动战争”“是否处决政敌”等少数重大决策,忽视小决策的叙事价值:日常对话选择、资源调配细节等均无实质反馈,仅在文本上略有差异;即便玩家做出不同重大决策,结局仍难逃“统一王国”“被推翻”两种框架,形成强烈“路径幻觉”。其分支设计存在双重缺陷:一是小决策缺失导致玩家与系统缺乏动态交互,难以建立情感联结;二是分支差异停留在表层,叙事回报不足,玩家重复游玩时既无“再发现”的惊喜,也无决策影响的获得感,最终沦为形式化重复。

3.4 叙事体验的优化逻辑:优秀案例的共性与避坑路径

综合案例可见,优质互动叙事游戏的共性的在于:以大量小决策构建动态交互基础,通过“即时可感知反馈”与“长期累积效应”强化决策价值,同时保证分支差异的实质性。而《苏丹的游戏》的失败则警示开发者需规避两大误区:一是重重大决策轻小选择,忽视玩家日常交互的叙事意义;二是重分支数量轻质量,陷入“路径幻觉”陷阱。提升体验感的核心路径为:其一,强化小决策的叙事权重,将对话风格、行为细节等纳入反馈体系,如《底特律:变人》中角色的微表情变化;其二,构建“细节反馈-长期影响”的关联,让小决策通过累积效应作用于剧情走向,如《行尸走肉》的忠诚度系统;其三,避免分支“表层分化”,确保不同选择路径下有独特的人物关系演变、场景变化,杜绝“换皮不换骨”的结局设计。

4 细分类型融合构建游戏多层次体验,提升游玩价值

互动叙事类游戏分支叙事的价值提升,不仅依赖单一类型的深度打磨,更在于不同细分类型的创新融合^[5]。当聚焦“角色成长”的分支与侧重“世界状态改变”的分支结合,或“道德抉择”分支与“资源管理”分支碰撞时,能突破单一类型的体验边界,形成玩法与叙事相互赋能的1+1大于2效果,为重复游玩注入多层次吸引力。

“角色成长+世界状态”的细分融合,可构建双向影响的叙事闭环。例如将《底特律:变人》式的角色命运分支,与“开放世界动态变化”分支结合:玩家对角色的培养选择(如提升仿生人康纳的“同理心”或“执行效率”),不仅改变角色自身的剧情走向,还会联动影响城市的社会状态——若康纳选择帮助仿生人觉醒,

城市中支持仿生人权利的人类群体将增多,商店、交通等公共设施的开放规则也会动态调整;反之,若坚持镇压仿生人,城市会进入高压管控状态,街头巡逻机器人密度增加。这种融合让玩家在重复游玩时,既需探索角色成长的多元路径,又要应对不同世界状态下的全新挑战,两种分支类型的相互渗透,使每次重玩的体验差异呈指数级提升。

“道德抉择+资源管理”的细分搭配,则能强化叙事的现实感与策略性。借鉴《行尸走肉》的生存抉择逻辑,融入“善恶值动态反馈”分支:玩家在分配资源时的道德选择(如是否抢夺平民物资救助队友),不仅影响团队资源储备,还会触发“道德声望”系统——高道德声望可吸引更多善良幸存者加入,获得独特的剧情线索;低道德声望虽能快速积累资源,却会遭遇反抗组织的袭击,解锁冲突激烈的战斗支线。这种融合让道德抉择不再是单纯的情感倾向选择,而是与生存策略深度绑定,玩家在重复游玩时,需在“道德坚守”与“资源存活”间寻找不同平衡点,两种分支类型的互补,使叙事体验兼具情感张力,又充满策略深度,有效避免单一分支类型易导致的体验疲劳,实现重复游玩价值的叠加升级。

5 结语

分支叙事通过构建多维发展格局,为互动叙事类游戏重复游玩价值提升提供了可能,但其在实践中的体验困境需通过科学的反馈机制设计破解。《底特律:变人》与《行尸走肉》的案例验证了优质分支设计的有效性,细分类型融合更展现出显著的价值升级潜力。未来,随着技术进步与设计理念革新,互动叙事类游戏可进一步深化分支叙事的深度与广度,强化玩家与叙事的互动联结,持续提升重复游玩价值,推动整个品类在叙事创新与玩家体验上实现新突破。

参考文献

- [1]陈晓宇.分支叙事结构在互动式游戏中的应用研究[J].当代影视技术,2022,20(4):85-92.
- [2]刘佳宁.互动叙事机制与玩家参与体验关系探讨[J].游戏设计研究,2023,11(2):44-51.
- [3]何建宏.数字叙事视域下的互动式电影游戏创新路径[J].现代传播,2021,43(6):112-119.
- [4]郑雨彤.玩家选择心理与重复游玩动机分析[J].新媒体艺术学刊,2022,7(3):67-74.
- [5]孙哲铭.智能叙事系统在互动式影游融合中的应用前景[J].数字艺术与设计,2024,9(1):56-63.