



《阿那亚》：世界观与视觉基调

在游戏美宣的制作流程中，世界观与视觉基调是最先确立的部分。它决定了后续美宣的氛围走向、色彩体系和视觉符号。《阿那亚》(图 1-1) 作为本书的核心案例，将贯穿各章节。我们会从世界观到视觉关键词，再到具体的美宣物料，逐步展示一款氛围叙事类独立游戏的完整美宣设计过程。



图 1-1
作者手绘
海报

2 AIGC 游戏美宣设计

在本章中，读者将学会：

- (1) 如何通过游戏故事和叙事主题，提炼出视觉基调；
- (2) 如何把文字描述转化为氛围、色彩和构图方向；
- (3) 如何用 AI 工具辅助制作 Moodboard，帮助建立早期视觉方向；
- (4) 如何设计游戏的 Logo、字体与色彩体系，形成统一的品牌标识。

1.1 游戏故事与世界观

《阿那亚》构建了一个半架空的世界。这里既带有旧时城乡交错的视觉印记，又掺杂着陌生的机械元素与荒凉氛围。街道破败，建筑陈旧，墙壁上零散的广告与斑驳的年画似乎在提醒玩家，这里曾经非常热闹并充满生机，如今却归于沉寂，被时间侵蚀（图 1-2、图 1-3）。



图 1-2
作者原画：机器人在废墟街道上的场景

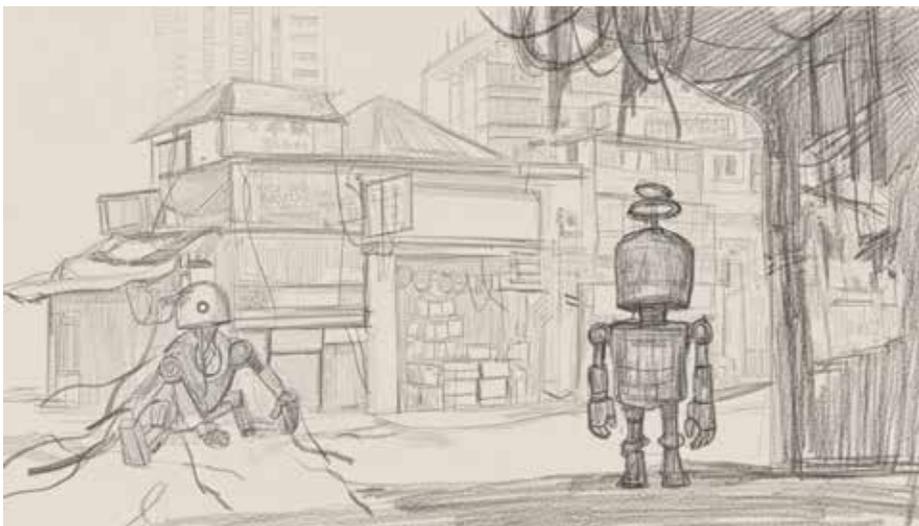


图 1-3
场景草图

故事的中心是一名孤独的小机器人。它并非主宰一切的英雄，而更像是失落世界中的行者与见证者（图 1-4、图 1-5）。它在空荡的街道和废弃的角落徘徊，寻找散落在环境中的记忆碎片：一盘旧磁带、一台报废的收音机、一张风化的纸张。每一个物件都暗示着这个世界的过往，并逐渐拼合出一个关于消逝、遗忘与残留的故事。

《阿那亚》的世界观强调“熟悉”与“陌生”的并置。建筑与街道让人联想到某种过往的日常景象，而在这些背景之上，却潜藏着巨大的、怪异的机器。它们并非仅仅作为威胁而存在，而更像是一种冷漠的注视，让整个世界弥漫着异托邦的气息（图 1-6）。

在这样的叙事环境中，玩家的体验不是线性推进的任务，而更像是一场氛围驱动的探索。没有直白的叙述，只有空间、物件与残迹，等待玩家去拼接与解读。通过这种环境叙事，游戏塑造了一种既怀旧又压抑、既诗意又孤独的视觉基调。

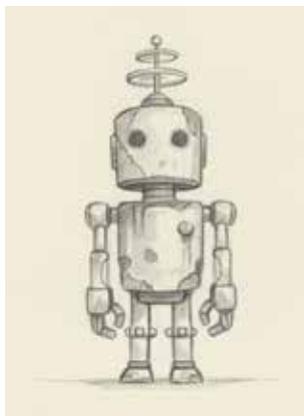


图 1-4
角色草图

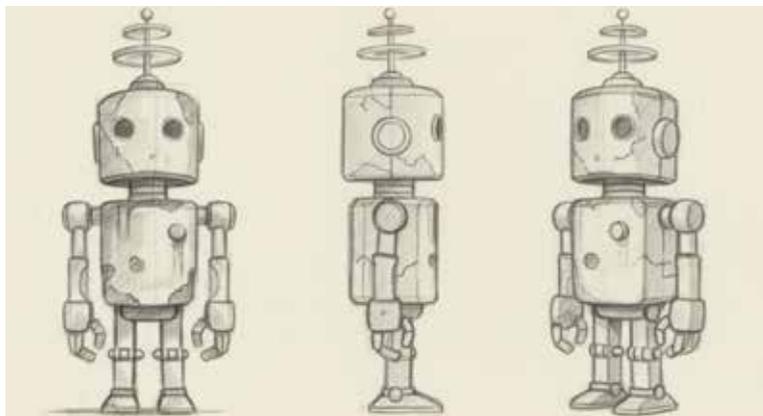


图 1-5
AI 工具根据正面草图生成的三视图（Gemini）



图 1-6
作者原画：海边气氛图

1.1.1 故事核心

《阿那亚》的故事围绕一个孤独的小机器人展开（图 1-7、图 1-8）。它并非未来高科技的产物，而更像是 20 世纪 90 年代城乡废墟里被遗忘的旧机器，被人类社会遗留下来。在半架空的世界观设定中，人类的痕迹逐渐消失，磁带、录音机、手写小广告、民俗装饰等物件成为为数不多的记忆载体。

玩家在游戏中将跟随这个机器人穿越荒废的街道、昏暗的录像厅、破旧的集市与阴湿的巷子。它并没有明确的“任务”，而是通过拾取、收集、聆听这些记忆物件，逐渐拼接出属于这片土地的故事。每一盘磁带、每一段广播、每一张老旧年画，都是逝去时代的碎



图 1-7
作者原画：小机器人独立站在走廊深处



图 1-8
Midjourney 生图：小机器人站在巷子里

片，也是世界观叙事的重要线索。

从美宣角度来看，“孤独”与“记忆”就是《阿那亚》的视觉核心。在画面上，这种孤独感通常通过“单一主体+广阔或压抑的背景”来表现，例如一个小机器人站在空旷的走廊深处。而记忆的主题则通过“复古物件”来传达，如磁带、旧式电视、贴在墙上的手写小广告、泛黄的灯光，这些元素不仅是叙事载体，也是美宣中必不可少的符号。

提示

在构建游戏美宣的前期，设计师需要学会从叙事核心中提取视觉关键词。

如果故事讲述的是“孤独”，画面应避免过度拥挤，要突出主体的微小与环境的庞大。

如果故事讲述的是“记忆”，则需要在色彩与材质上体现“旧感”与“怀旧感”。

因此，《阿那亚》的美宣基调是：孤立的小机器人+消逝的20世纪90年代城乡空间+记忆物件的象征性存在。

1.1.2 背景设定

《阿那亚》的背景建立在一个“半架空”的20世纪90年代中国城乡交界地带。所谓“半架空”，是指在真实历史与文化元素的基础上，加入了部分超现实和科幻符号，从而营造出一种既熟悉又陌生的视觉氛围。在这一设定中，这个年代城乡（图1-9）的视觉特征被提炼和放大。



图 1-9
参考照片：城乡街道/
巷子场景（PureRef）

建筑与空间：

斑驳的水泥楼、未完工的砖房、老旧的铁皮厂房，构成城乡边缘的废墟感。
狭窄的巷子、贴满小广告的墙壁、泛黄的路灯灯光，强化了压抑与孤独的氛围。

物件与符号：

磁带、录音机、黑白电视、手写小广告、粮票式的宣传单，这些符号承载着时代记忆。

参考照片：

老式录音机（图 1-10）。

民俗物件如年画、纸灯笼、红色符咒，代表人类消逝后的文化残影。

氛围与色彩：

色调整体偏冷暗：灰绿的墙体、铁锈红的铁门、昏黄的灯光。

局部点缀的民俗色彩（大红、金黄）形成强烈对比，形成诡异又怀旧的视觉张力。

在美宣设计中，这种半架空の設定允许我们既可以借助真实的 20 世纪 90 年代照片作为参考，又能通过 AI 工具生成的画面进行“超现实化”的再造。这样既保证了文化落地感，也避免了过度写实的束缚。

提示

在建立游戏美宣的背景设定时，可以采用以下步骤：

收集真实照片作为素材参考 → 城镇建筑、街景、物件。

选取能代表“时代记忆”的符号 → 磁带、手写小广告、录音机、民俗装饰。

使用 AI 工具生成带有超现实元素的改造场景 → 加入机器人、废墟光影等。

综合人工修饰与再创作，形成最终的游戏背景设定。



图 1-10
老式录音机、磁带参考

1.1.3 世界观空间

《阿那亚》的叙事建立在一系列极具年代感与象征性的空间中。与传统的“奇幻王国”或“未来都市”不同，它选择的是半架空的 20 世纪 90 年代城乡空间，将日常熟悉的场景转化为承载记忆与叙事的舞台。

1. 废墟街道

废墟化的街道（图 1-11）是《阿那亚》的主要舞台之一。

特征：斑驳的墙皮、断裂的电线杆、倾斜的广告牌。

视觉意义：空间被遗弃的痕迹，强化“失落与孤独”的氛围。

美宣表达：常用低角度透视，表现环境对个体的压迫感。



图 1-11

根据作者原画生成雨天气氛图

在游戏世界观背景设定的基础上，可借助 AI 工具梳理关键词，并通过 AI 绘画工具生成街道氛围图作为视觉参考。图 1-12 为 Gemini 绘图模型 Nano-banana 绘制，提示词：Chinese old backstreet, narrow alley, worn concrete walls, handwritten flyers, metal shutters, exposed cables, old AC units, faded tile facade, post-rain damp ground, subtle dust and scratches; light sci-fi as micro-anomalies: reflection misalignment, slight anti-gravity, time-lagged shadow, faint grid glow on wall, authentic lens imperfections, slight vignetting, mild chromatic aberration, film grain, streaked highlights, natural white balance, ambient light feel, unpolished clutter, old photo（中国老旧的后街巷弄、狭窄的街道、磨损的混凝土墙壁、手写的传单、金属百叶窗、裸露的电线、老旧的空调机组、褪色的瓷砖外墙、雨后潮湿的地面、细微的灰尘和划



图 1-12
AI 生成图：老旧小巷（Gemini）

痕；如同科幻般的微小异常现象：反射失真、轻微的反重力效应、时间延迟的阴影、墙上的微弱网格光、真实的镜头瑕疵、轻微的边角模糊、轻微的色差、胶片颗粒、斑驳的高光、自然的白平衡、环境光感、未打磨的杂乱物品、旧照片）。

可以通过提示词微调感受氛围的变化，从而找到与游戏调性相符的画面（图 1-13）。

图 1-14 提示词：anti-gravity, Chinese old backstreet, narrow alley, worn concrete walls, handwritten flyers, metal shutters, exposed cables, old AC units, faded tile facade, post-rain damp ground, subtle dust and scratches, reflection misalignment, time-lagged shadow, faint grid glow on wall, authentic lens imperfections, slight vignetting, mild chromatic aberration, film grain, streaked highlights, natural white balance, ambient light feel, unpolished clutter, old photo（反

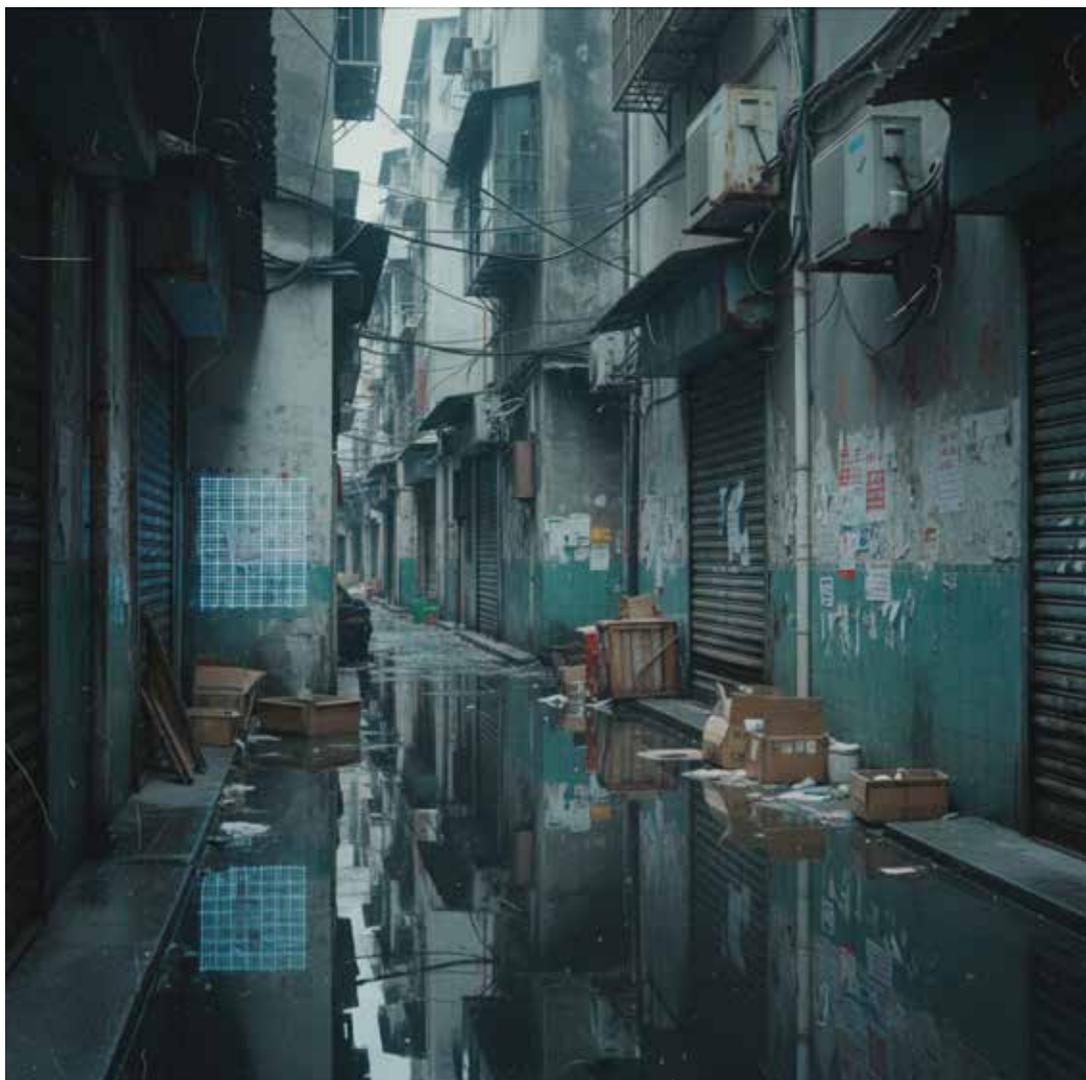


图 1-13
调整后的 AI 生成图 (Gemini)

重力效应、中国老旧的后街巷弄、狭窄的街道、磨损的混凝土墙壁、手写的传单、金属百叶窗、裸露的电线、老旧的空调机组、褪色的瓷砖外墙、雨后潮湿的地面、细微的灰尘和划痕、反射失真、时间延迟的阴影、墙上的模糊网格光、真实的镜头瑕疵、轻微的边角模糊、轻微的色差、胶片颗粒、斑驳的高光、自然的白平衡、环境光感、未打磨的杂乱物品、旧照片)。

通过把“反重力”提示词提前并加以强调，在图中明显看到自行车、桌椅与其他杂物受到了反重力的影响。

图 1-15 提示词：anti-gravity, all objects are affected by anti-gravity. Chinese old backstreet, narrow alley, worn concrete walls, handwritten flyers, metal shutters, exposed cables, old AC



图 1-14
进一步调整后的 AI 生成图 (Gemini)

units, faded tile facade, post-rain damp ground, subtle dust and scratches, reflection misalignment, time-lagged shadow, authentic lens imperfections, slight vignetting, mild chromatic aberration, film grain, streaked highlights, natural white balance, ambient light feel, unpolished clutter. Some objects emit a faint light, old photo (反重力效应, 所有物体都会受到反重力的影响。中国老旧的后街巷弄、狭窄的街道、磨损的混凝土墙壁、手写的传单、金属百叶窗、裸露的电线、老旧的空调机组、褪色的瓷砖外墙、雨后潮湿的地面、细微的灰尘和划痕、反射失真、时间延迟的阴影、真实的镜头瑕疵、轻微的边角模糊、轻微的色差、胶片颗粒、斑驳的高光、自然的白平衡、环境光感、未打磨的杂乱物品。有些物体会发出微弱的光亮, 还有旧照片)。