

# 《最后生还者》游戏拆解案

加绒 于2025年5月20日

## 一、动作系统（真实但又克制）

- 武器枪械：

- 1、**种类数量少**（短枪：9mm，左轮，加强版左轮，短霰弹枪；长枪：猎枪、霰弹枪、喷火器、弓箭）种类数量少，而神秘海域的种类多，爽快感更强；

- 2、**步枪类型少**（步枪弹夹容量、全自动：拉高了以射击为主的动作类游戏或射击类游戏的爽快感）；

- 3、**枪套限制**（默认长枪和短枪装备各一把，中后期可以通过消耗物资升级枪套，长枪短枪装备各两把。开背包游戏不暂停）【同类型同题材：生化危机后期火箭筒，辐射后期火箭筒、核弹】

- 投掷物（燃烧瓶、炸弹）：

- 1、**敌人无掉落**（场景搜寻获取完整的，更多的是搜寻材料制作投掷物，而且给的材料非常少）；

- 2、**制作材料有重合**（绷带、燃烧瓶：破布+酒精；弹簧刀：刀片（脱离循声者、打开上锁的门），炸弹：刀片+炸药）；

- 3、**材料单位小**（正常1个刀片1个破布1个酒精，更多的是1/2，1/4个刀片）

- 关卡：

- 1、缺少“大场面”（“大场面”定义：a关卡中涉及对象的体积大，b对象数量多，c动态的。满足至少两条，看得见的东西都是对象，比如角色、怪物、boss、关卡元素、特效。体积大：最大也就是巨无霸，但没有大到几层楼那么大，长颈鹿也算吧比巨无霸还大。数量多：游戏开始的丧尸潮，

但是主角家被设定在大城市的郊区，为的避免丧尸围城）

2、缺少“花活儿”（“花活儿”定义：a关卡中可操作内容丰富度的上限【原本只能走跑，但可以骑马开车开飞机】，b在关卡中达成目标的限制条件【只能潜行、爆破、阵地战】）

- 界面：游戏中的界面；登陆界面（凸显元素：游戏名字、游戏角色、场景和氛围、玩法（比较少））美末登录界面a凸显游戏题材和末世氛围，b用最少的元素展现出最多的内容，c凸显其克制
- 音乐：（其实音乐和策划无关，指出非常之好或非常与众不同）**出现频率低**（通常游戏：满足判定条件，进入事件、过场或进入战斗开始播放，如果播放完战斗还没结束就循环播放。美末到了判定条件播放一遍就没了，直到下次再到判定条件再播放，相当多时间里是没背景音乐的）；**有调子的曲子少；音色少**

## 剧情

---

1、定位“小而美”（美末是**射击为主的动作游戏**）

“小”：篇幅小、容量小（对比射击为主的角色扮演游戏）

“美”：结果美、风格美

2、风格

①有“得”

主流游戏做法：伺候核心角色，其它跑龙套（节约开发成本）

美末：会在一些NPC过场穿插背景和世界观，每个NPC仿佛都有魂

②有“舍”

美末把感情线发展到最高潮的时候，咔嚓剪掉了（乔尔女儿莎拉、黑人兄弟）

### 3、角色

美末是线性故事以射击为主的动作类游戏

对于剧情、角色的空间不是那么大

但角色的数量少，而刻画的深度和出彩程度比RPG好

乔尔：

①有限的能力边界

②有限的道德枷锁（和其他游戏主角拉开差距和区别、代入共情感、产生矛盾）

③多次心理曲线的改变

以上三点：使得普通人更容易代入