

# Level Analysis: The Last of Us Part I

---

**章节/关卡名：** Lakeside Resort (Chapter 9)

**游戏版本：** 重置

**对应时间轴节点：** 乔尔在上一章遭遇惨痛事故后失去了行动能力，玩家将以艾莉的身份接管游戏。

## Introduction

在 Winter 章节 “Lakeside Resort” 中，玩家首次操控 Ellie 独自求生：Joel 重伤濒死，暴风雪封锁出路，Ellie 为寻找抗生素深入废弃度假村，并被掠夺者组织首领 David 盯上。开局她仅有弓箭与少量物资，既要猎鹿补给，又必须隐藏身份、保护昏迷中的 Joel。关卡将“食物链逆转”与角色成长节点合而为一，奠定了 Ellie 从被保护者到保护者的叙事转折。

## Design Intent

### 弱势视角 → 反向捕猎

通过让玩家操作体型更小、装备更差的 Ellie，营造“被猎”与“回猎”交替的张力。

### 资源稀缺驱动多解

弹药极少、弓需回收箭矢，迫使玩家在潜行、诱饵、近战之间动态取舍，突出生存压力。

### 雪景 + 足迹可视引导

大面积白雪使敌我足迹留痕，既是视觉引导也制造暴露风险，强化“环境即机制”理念。

### 叙事-机制同构

Boss 对峙采用视线追踪与玻璃破碎声场，机械地放大“信任—背叛”主题，让剧情冲突通过玩法被玩家亲手兑现。

设计节点

玩法层做了什么

情感层传递了什么

① 共同狩猎

David 与 Ellie 并肩作战，共享弹药：他会把子弹递给你；敌人被分成两拨，你们互相掩护。

玩家的“依赖感”被实际资源系统强化：他给我补给 = 他值得信任。

② 木屋最终对峙（餐厅 Boss 战）

David 进入“潜行猎杀”AI：绕柱、伺机偷袭；地面碎玻璃/餐具发出声响暴露 Ellie 位置；视线 + 三阶段节奏。

之前的“并肩”被反向利用：同一套潜行机制，现在轮到他猎你；玻璃声成为“背叛后代价”，每一步都提醒“信任已破裂”。



Spatial Structure

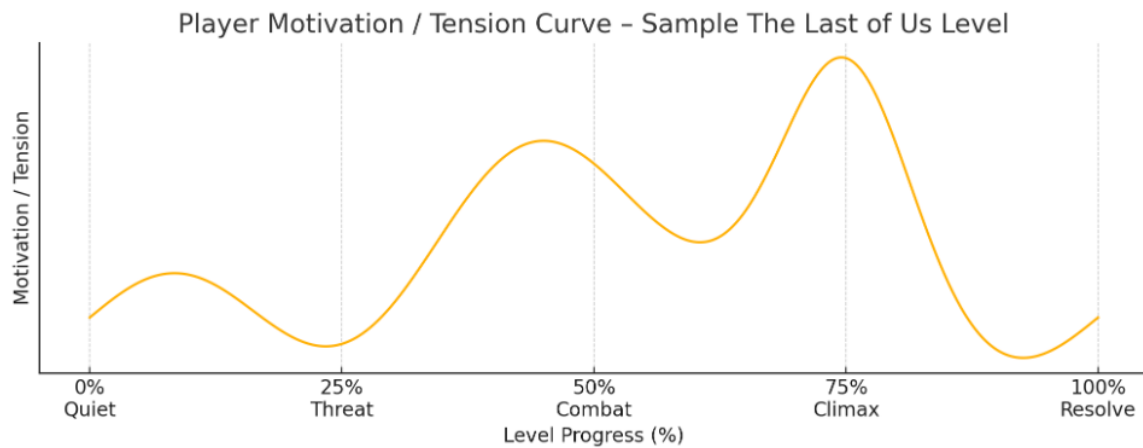
概述空间类型（线性/Hub/多路径）、封锁节点与捷径。

在下方空白处插入自绘的布局草图或示意图：

Interactable Design

| 类型  | 作用                            | 示例                                                                   |
|-----|-------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| NPC | • 造成威胁 / 推动队友配合• 通过台词暴露 AI 状态 | • 近战掠夺者：贴脸冲锋，逼迫玩家滚闪或肉搏• 持猎枪掠夺者：远距压制，迫使侧翼包抄• Ellie（AI）：抛砖干扰、丢弹药，强化陪伴感 |
| 物品  | • 资源稀缺→驱动探索• 随场景强调“末世日常”      | • 酒瓶/砖：投掷噪声、近战破防• 碎布 & 酒精：即时合成医疗包或燃烧瓶• 收音机文档：揭示掠夺者劫杀细节               |
| 机制  | • 引入多解法 & 紧张节奏                | • 潜行暗杀 + 监听模式：低资源时的首选• 制作系统：战斗间隙临场合成，放大决策压力                          |
| 环境  | • 提供战术路线 / 叙事暗示               | • 倾斜公交车：形成高低差与狭窄缝隙• 商店橱窗玻璃：可打碎转移路线或制造声源• 血迹拖痕 + 乱葬坑：无文本的环境叙事         |

## Player Motivation Curve)



### 1. Quiet Exploration 0–25 %

资源收集 + 角色对话，建立世界荒凉感，让玩家在安全中补给并投入情感。

### 2. Rising Threat 25–50 %

远距敌影/感染者声效 → 张力爬升；弹药稀缺 + 瓶罐道具暗示“潜入优先”。

### 3. Combat Gauntlet 50–65 %

连续两波遭遇（人类帮派 → Clicker 混战），体力与弹药急剧消耗，动机顶峰。

### 4. Narrative Climax 65–80 %

触发过场：情感与生存双高峰。

### 5. Emotional Resolve 80–100 %

暂时安全的避难所 + 低声对白，让玩家情绪跌落、回味主题，并为下一区段蓄势。

**设计意义：**交替使用“静-张-爆-释”把生存压力与父女情感节奏绑定，既避免战斗疲劳，又让剧情高潮比单纯镜头演出更有“亲身挣得”的分量。

Key Differences

|      |           |                        |
|------|-----------|------------------------|
| 维度   | 传统线性射击    | The Last of Us（匹兹堡段）   |
| 驱动方式 | 火力压制 → 推进 | 资源稀缺 + 伴随关系张力；枪声=代价    |
| 空间引导 | 发光箭头、线性走廊 | 倾斜公交、光束、血迹等环境语义 + 远景桥  |
| 核心循环 | 射击-装弹-补给箱 | 潜行/肉搏/远战自由切换 + 即时制作决策链 |
| 失败惩罚 | 复活点近、无限弹药 | 低容错一次性资源→促使谨慎与探索       |
| 情绪节奏 | 高爆炸连轴转    | 战斗-搜刮-叙事静默交替，张弛明显      |
| 叙事手段 | 过场主导      | 环境故事(血迹、广播)、同伴闲聊嵌入式叙事  |

Conclusion)

**情境-机制同构：**用“资源稀缺 + 潜伏路线”把剧情中的孤立无援感落到玩家决策层面。

**层级式威胁升级：**先以环境声效制造心理阴影，再用人类/感染者混编战推到高峰，形成“可预期-仍惊险”的张力梯度。

**战斗-叙事闭环：**高潮战斗立刻衔接剧情转折（乔尔受伤 → 艾莉自救），强化“每一次枪响都为叙事服务”理念。

**节奏落差塑造记忆点：**高潮后强行压低噪声与光源，让玩家在静谧中回看刚才的代价，情感余韵比连番高强度战斗更深刻。