

《荒野大镖客：救赎2》拆解：

顶层规划

报告人：于潇帅 导师：张悠然

美国西部拓荒时代（消亡的旧西部）

《大镖客2》的顶层世界观概念来源于**美国西部拓荒时代**，又被称为**旧西部**。其故事设定于美国1899年，也是旧西部时代的尾声。

历史：在拓荒时代，美国西部是一个荒凉、边缘化的地区。然而，随着**铁路、淘金和牧牛**的兴起，西部逐渐吸引了大量的移民，其中很多人来自东部和其他国家。

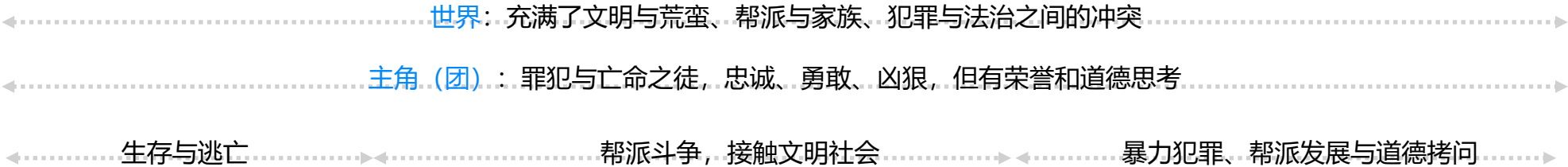
社会：在拓荒时代也存在很多社会矛盾，例如：**原住民冲突、土地所有权、社会秩序与法治**等。《大镖客2》所在的时期西部基础设施逐步完善，社会法治也趋于稳定，也是旧西部逐渐融入美国整体社会的时期。

文化：**旧西部时代文化和西部概念在美国文化中有非常重要的地位**，也出现了诸如比利小子（Billy the kid，传奇亡命徒），杰西詹姆斯（银行劫匪）等家喻户晓的传奇人物故事。在小说、电影等媒介的传播下，西部时代文化有了**勇气、冒险、坚韧、自由**等象征意义，并产生了以**“牛仔”、“强盗”、“赏金猎人”、“冒险家”**为主的固定化的荧幕形象。



美国西部拓荒时代（消亡的旧西部）

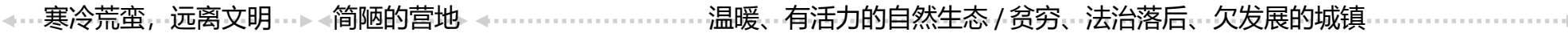
叙事



游戏性



子区域



顶层规划 | 游戏内容规划:

美国西部拓荒时代 (消亡的旧西部)



《大镖客2》的整体世界感主题是**消亡的旧西部**，游戏整体上强调旧西部尾声时期文明与蛮荒的冲撞，并利用这个时代背景讲述主角及其犯罪帮派成员与新世界的对抗与妥协。

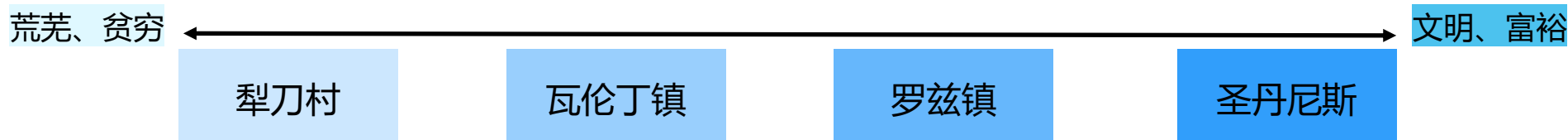
“我们是一群盗贼，游荡在这个不再需要我们的世界上。”（亚瑟摩根）

在游戏的前10个小时中，玩家会经历“**犁刀村（来自西部的亡命徒）**”、“**马掌望台（礼貌社会）**”两个章节。在“**犁刀村**”章节中，玩家位于寒冷的灰熊山脉区域，这里的自然环境特点是极其荒蛮且恶劣。在剧情上，主角帮派处于逃亡与生存时期，需要完成一段包含了骑马、搜刮、射击、“GTA式抢劫”等玩法的线性任务。这个阶段的玩家通过“生存”、“逃亡”这个引子和包装可以快速接受游戏设定并学习游戏操作。

在“**马掌望台**”章节中，玩家位于地图的中西部。这个阶段的自然环境不再严峻，且有丰富的生态系统；人文环境上，玩家进入了以贫穷小镇瓦伦丁为代表的“礼貌社会”。在剧情上，主角帮派开始重新发展，此时玩家开始注意到主角团与“文明社会”的种种冲突。从这个阶段开始，游戏通过收集、成就、支线任务等形式鼓励玩家进行探索。

* 《大镖客2》主要利用各章节的主要关卡区域（空间尺度）规划每个阶段的“世界感”

西部题材作品中，通常使用**时间尺度**去描绘旧西部的消亡以及秩序的建立。但《大镖客2》中，根据主线剧情的推进，帮派营地由西(蛮荒)向东（文明）在**空间尺度**上迁移。每一次营地迁移都为游戏的“世界感”划分了一个新的阶段。



随着营地向东迁移，游戏中的人文环境由荒蛮向文明与繁华转变。游戏中的城镇对暴力的容忍程度也越来越低。因此，“来自西部的亡命徒”们与文明社会之间的矛盾随着游戏阶段的推进愈来愈激烈，“消亡的旧西部”的氛围也随着游戏阶段的推进愈来愈浓郁。

《荒野大镖客：救赎2》拆解：

体验阶段性拆解





视觉			
场景	场景元素	自然环境元素	天气、地貌、动植物
		人文景观元素	住、行及其他人文活动的人造场所
	场景光影	顺光侧光逆光顶光脚光硬光软光、伦勃明式	
	场景色调	饱和度高低、明艳或单调	
分镜	景别和角度	近景中景全景远景特写、正面侧面	
	构图	对比、均衡、结构、几何	
	空间和角色走位	XYZ 轴/斜线方向移动	
剪辑	连续性剪辑	阶梯式、变格式、夹接	
	转场	动作转场、特写转场、语言转场、音乐转场、音响转场、景物转场	
	蒙太奇	通过镜头组接产生新的含义	
摄影	镜头变换	不同焦段光圈产生叙事作用	
	摄影机运动	固定镜头、推拉摇移、升降旋转、航拍、组合运动	
	场面调度	摄影机和人物运动组合产生新的含义	

叙事	
人物	台词
	角色动作
	服装和妆造
情节	行为持续时间、转折密集度

听觉	
配乐	音色、音调、节奏、衔接
音效	现实的/表现的/超现实的





场景	场景元素	自然 环境 元素	<p>气候 先是暴风雪，压抑阻隔，暗示人物内心困难压迫迷茫 风卷雪往上，带来真实感 而后阳光全部笼罩雪地，</p> <p>地貌 西部特有的松树、岩石 杂草散落灌木岩石会越来越矮</p> <p>植物 最初场景内都是松树和杨树，被大雪覆盖 向小镇行进的路上，绿草萌发</p> <p>动物 细节增加真实感：鹿自发喝水，不会僵硬不动，受伤会发抖，打死后雪地上染血 和动物能交互：吹哨马会过来</p> <p>其他 遭遇狼群，狼由脚印寻找鹿的踪迹，模拟真实生存环境 然后又黑夜行军，孤月高悬，穿梭林间，刺激感、激动人心的探险感</p>
		人文 景观 元素	<p>建筑 经典西部建筑如木屋、栅栏、酒馆，越到后面房屋越多，随处可见拴马杆 城市化象征：邮局</p> <p>交通工具 由马到马车，出现火车 火车上有高档的的丝绸绘画灯等摆件，与“野蛮”形成对比</p> <p>生活方式 在临近城镇的营地，有女士行走劳作</p>

场景	场景光影	最初是全白光，打造大雪天真实性，暗示人物处于恶劣极端环境 随后阳光越来越多，“丁达尔效应”式的和煦
	场景色调	最初始黑白，色调单调，暗示主角团处于生存绝境之中 然后是绿色调森林，蓝天白云，温暖、心旷神怡



视觉		
分 镜	景别	出发前全中近景交替，刻画人物神态，侧面反应性格心理 出发后近、远景交替，凸显道阻且长 特殊时间和关键点加以特写，如暗含线索的篝火 远景和航拍有西部流浪的味道 敌人倒下有特写，增加爽感
	构图和画框	起初是单调构图，几乎全是白雪，偶尔近景是树枝摇晃。 在铁轨上，山谷挤压导致中间区域狭小，有“绝地求生”的味道 在重点剧情/重点线索时，画面聚焦，吸引注意 想出计划/方向时，画面扩大，暗示主人公豁然开朗
	转场	中场休息：房内，等雪霁，和同伴聊将来计划。 房内搜刮完立马外面说话，紧凑不无聊，沉浸感 劫火车，远景、火车角度、人切换，凸显紧张 以写日记的动作转场，总结过去，遥望未来，有个人英雄主义的味道
	蒙太奇	通过镜头组接产生新的含义 雪霁阳光（上方远景）到屋檐特写到小屋和山林的全景，暗示情况好转
摄 影	摄影机运动	长镜头处理，出任务时，一群人骑马向远处奔去， 侧写镜头，一群队伍在林间穿梭，意气风发。 镜头旋转，骑马出门从马前一直到马后，延展到要去的黑色树林，暗示危险 镜头晃动，马边跑镜头便跟着上下晃动颠簸
	场面调度	摄影机和人物运动组合产生叙事含义 近景拉远景：显示穿梭树林的困难 然后又黑夜行军，孤月高悬，体现刺激感、激动人心的探险感

听觉		
配乐	音色、音调、节奏、衔接	<p>号角声、延长感→前路未卜、方向迷茫</p> <p>小调、鼓点密集或断断续续→紧张</p> <p>不稳定节奏、回音→悬疑感</p> <p>六弦琴→打鹿后的闲适</p> <p>加入短笛、节奏欢快→劫火车后的洒脱恣意</p> <p>下山后bgm越来越灵动柔和，乡村音乐，哼唱安稳</p> <p>酒馆载歌载舞声→主角暂时脱离绝境，拥抱城市</p>
音效	现实的/表现的/超现实的	<p>真实感：脚踏过木板吱呀声、马蹄声、风声</p> <p>河水流淌声越来越大，鸟鸣→环境越来越有生命力</p>

叙事		
人物	互动	<p>德州口音，闲聊往事</p> <p>会提供帮助（给主人公喝伏特加）</p>
	种类	<p>最初都是和主角相似的牛仔或流浪者</p> <p>随着剧情推进，会出现商人，落魄的南北战争老兵等等，传达历史背景，体现主角不同境遇</p>
	角色动作	<p>细节体现真实感，如跑起来打枪不准，风雪中会弯腰，解剖鹿肉下刀精确</p> <p>一言不合就打架，后面决斗大家围观，颇有西部风格</p>
	服装和妆造	<p>进城后，衣服颜色开始变多，主角衣服也变得轻便，指向“城市化”</p>

历史文化因素

西部片是最能体现西部文化热的载体；历史悠久，表达方式成熟，激起观众的怀旧感
1956年《搜寻者》奠定西部题材的表现方式。马匹，牛仔，牛仔服饰，配枪，超广角拍摄，美国西部爱恨情仇。

高效传达信息

各种视听要素同时出现，占据五感，输入信息

广角视野、沙漠植被，马匹和牛仔，色调橙黄，低位拍摄突出形单影只，浅对焦虚化远山→西部元素→让玩家马上意识到在玩西部游戏。

增强环境交互

由环境变成道具，由NPC变成演员，电影布景下产生鲜活互动

用缰绳牵马，拍马增加信任，和同伴交谈→调动身体全方位交互

增加沉浸感

电影的机制决定了它是意识操纵的最佳媒介

相机本身在操作你能看到什么，剪辑方式控制你怎么看这件事，屏幕将观众控制在不能操控的场景中被动接受电影内容的意识形态灌输。

电影虽然是意识形态的体现，但是却给出了真实感

电影呈现出的被剪辑和特定角度拍摄的内容即为真实

在玩家同故事有时空上的距离感时，这是最高效的联结方式

场景关卡设计：第一次战斗

(正式进入西部片调性)



纯冷色调暴风雪中的小屋，月光投射聚焦小屋增加氛围感，油灯的暖色高亮玩家目的地
(凸显生活气息，明示其它NPC在暴风雪环境中的存在)

通过**对话与HUD提示**引入掩体系统

- 强制玩家前往固定位置
(为后续特定脚本演出做准备)
- 否则角色会强调特定位置，脚本流程不推进下一步



场景关卡设计：第一次战斗

(正式进入西部片调性)

场景设计：达奇居中面向左侧+队友迈卡于画面右侧→主要关注点为左侧



有NPC于玩家镜头左侧后门出现，吸引玩家注意力→迈卡发现尸体→铺垫、“正当化”玩家接下来的战斗，
(显现美国旧西部帮派的残酷，谋杀抛尸家常便饭)

场景关卡设计：第一次战斗

(正式进入西部片调性)

**全游戏流程中的第一声枪响（由玩家发起）→第一次战斗脚本演出开始→插入西部片特色BGM
音量放大，强调时代氛围**



**(在此之前的流程没有任何BGM，暴风雪中凝重压抑的气氛被打破，游戏第一次高潮；
通过帮派牛仔形象，野蛮西部的谋杀，左轮激情对射等各类“刻板印象”将玩家正式拉入西部片状态)**

- 战斗后搜刮（针对环境、尸体）

- 简洁UI设计、直接与环境物品互动；字幕介绍**以食物为主的回复效果**
(符合日常活动直觉)

- 屋内场景设计碎片化叙事元素

(照片，纸条，第一次展示室内场景细节)

- 后续与残兵进入战斗，展示近战系统、“对NPC互动系统”下的拷问机制、善恶选择机制

(给予玩家选择自由，尊重玩家意愿同时丰富亚瑟人设)

- 互动系统强调与马匹的互动

全程对话多次提及“**科尔姆**”、“**奥德里科斯帮**”，交战过程中反复强调敌人身份，介绍剧情主要敌对集团，作为后续剧情主要锚点之一（旧西部各帮派依旧敌对）

房屋建造小剧场（环境叙事元素）

- 位于主线路径上，由篝火烟柱为视觉引导，吸引玩家视线
 - 根据主线任务（或玩家活动天数）推进，房屋建造进度变化→时间尺度下的情景变化
 - 白天动工，夜晚停工，符合日常自然规律
 - 玩家再次路过触发固定脚本事件→父子三人在工地被袭击→玩家选择介入？→人员是否存活影响后续：死亡会导致彻底停工
-
- **引发玩家好奇，被袭击的原因？**
 - **剧场状态随时间推移，展现出进度变化（体现主角团以外的世界发展）**
 - **推进进度不被玩家左右，但介入战斗会影响后续，主角对于世界的影响**

酒馆抛尸（特殊随机事件）

（几乎所有的随机事件都以此为开头）

- 根据事件性质，仅在夜晚酒馆门口旁触发；**通过NPC语音+小地图光点闪烁+字幕吸引玩家注意力**
- 妓女请求抛尸→解释事发原因→向主角提出报价；
 - 行为有收益，事件逻辑链条简单但完整
- 抛尸后回房间开门→妓女状态随时间关系改变，正在努力清理现场
（行为符合事件性质，逻辑关系自洽）→提供报酬
- **NPC有合理的行为顺序，不会站桩等待玩家完成任务；**
- **事件原因符合时代背景，事件在晚上，地点位于酒馆也合乎逻辑；**

其它各类碎片化细节



- 任务顺序影响对话脚本，提及另一任务绑架人员（队伍内部的自然交流）继续
大量对话→**展现队伍历史，人员构成，构建归属感**

- 抢火车任务（大型剧情主线、第一次火车抢劫）

- 康沃尔车厢内饰豪华，展现阶级差距（文明社会的资产阶级）

（不同于其它搜刮地点的债券，首饰，高级烈酒等**不同形式的高价值物品**）

- 以小镇酒馆为中心、主线任务扩展子系统、介绍新地点。

扩充文明世界元素

（悬赏任务、商店、抢劫、马匹交易、赌博之类）

- 在多个任务中

通过NPC队友语音与强制脚本反复强调的马鞍包系统

限定玩家武器携带，增加真实感

《荒野大镖客：救赎2》拆解：

体验分析





在《大镖客2》中，主角Avatar为范德林德帮的“亚瑟摩根”。

在“消亡的旧西部”的时代背景中，敌对势力（平克顿侦探，奥德里斯克帮等）对范德林德帮进行围追堵截，迫使帮派离开“黑水镇”，向东迁徙。然而，东部地区的法治水平较高，难以容忍野蛮的帮派行为。上述背景通过对话、npc行为等进行表达。

因此，在《大镖客2》中，Avatar的目标从浅到深分别是：

- 1、让帮派存活下来；（生理需求）
- 2、变得更强以保护自己和帮派；（安全和归属需求）
- 3、完成自身的道德救赎；（尊重和自我实现需求）

1、让帮派存活下来；（生理需求）：

- 1.1 让自己和帮派在严冬下存活，动用打劫等手段（第0-1小时）
- 1.2 帮派迁移（第1-2小时）
- 1.3 帮派成员营救任务（第4-6小时）

2、变得更强以保护自己和帮派；（安全和归属需求）：

- 2.1 提高自身能力
- 2.2 购买装备、服装和道具
- 2.3 将钱财捐赠给帮派，提高帮派能力

3、完成自身的道德救赎；（尊重和自我实现需求）：

- 3.1 完成营地中其他成员的请求
- 3.2 帮助陌生人
- 3.3 对话和思考

在《大镖客2》中，Avatar的目标越“**低级**”，越是用于满足自我和帮派的迫切需求，**其形式则越具体**，甚至可用对应的任务和时间阶段去划分。

Avatar的目标越“**高级**”，越是用于满足Avatar精神层面的需求，**其形式越模糊**，通常出现于随机事件，任务前对话，提示文本和日记中。

其中，“低级”和“中级”的目标一般比较迫切，其动机也是人之常情。而“高级”的目标则要求玩家对Avatar和世界背景有一定的理解和思考。

玩家控制着Avatar，满足由“低级”到“高级”的需求，从而自然而然贴近Avatar的内心世界，进而做出符合Avatar的行为。



在满足每个Avatar目标的过程中，玩家对“消亡的旧西部”的理解也会由浅至深，从而自然而然贴近Avatar的内心世界，进而做出符合Avatar的行为。

目标

- 1、让帮派存活下来

 - 1.1 让自己和帮派在严冬下存活
 - 1.2 帮派迁移
 - 1.3 帮派成员营救任务
- 2、变得更强

 - 2.1 提高自身能力
 - 2.2 购买装备
 - 2.3 将钱财捐赠给帮派
- 3、完成自身的道德救赎

 - 3.1 完成其他成员的请求
 - 3.2 帮助陌生人
 - 3.3 对话和思考



世界理解

- 理解西部世界的运作法则

了解帮派和自身处境

对整体时代背景有一定了解
- 拥有了“工作”的目标

为打砸抢行为提供了动机
- 感受“帮派”行为和法治社会的冲突

思考“帮派”的意义

反思Avatar的行为

尝试寻找道德上的出口

尝试寻找“帮派”的归宿（寻找善终）

玩家A：风景党

观览风景

探索未知世界

玩家C：剧情党

体验新鲜故事

感受特殊题材世界观

玩家B：养成党

享受角色养成

收集强力装备，提高战斗能力

玩家D：休闲党

获得放松的游玩体验

在游戏中寻找peace

有没有出现目标感不清晰（不知道该做什么）的情况？	
玩家A：风景党	无；因为有着广阔和未知的世界深深吸引，不会觉得无聊。游戏里处处都是可以探索、可以深入的地方。
玩家B：养成党	有；在其中有特定的时间节点找不到枪械、马匹以及能力的升级途径，后来才发现枪械和改装是通过主线剧情解锁。然而在第一次进入城镇的时候，就已经可以在枪械店看到高等级枪支了，因此会比较迷惑。
玩家C：剧情党	无；从最开始的教学线性流程，直到第二章结束前，已经通过不少的主线任务为玩家介绍一些自由玩法了（狩猎、赌博等）；就算玩家对于开放世界的探索并不感冒或者玩腻了，玩家随时都有继续推进主线的自由
玩家D：休闲党	无；在游戏的相当早期就解锁了捕猎和钓鱼玩法，这些玩法能够支撑我一直玩到游戏后期。

我的游戏目标和这个世界联系的紧密吗？	
玩家A：风景党	联系不紧密，但是和这个世界的本质是契合的。
玩家B：养成党	联系比较紧密。首先，大镖客在视觉层面上很好地表现了“印象中的西部”，也在战斗、载具系统（马匹和马车）上做了很优秀的风格设计。其次，游戏在体力、生命、死眼、枪械、马匹、营地等多个方面提供了养成线，满足了我想要和Avatar共同成长和带入的目标。
玩家C：剧情党	联系比较紧密，但主要是通过包含正面枪械火拼或者潜行偷窃的主线支线剧情任务以及悬赏任务。
玩家D：休闲党	联系比较紧密，我的游戏目标与西部世界的精神内核有相似性。在《大镖客2》世界中，各种要素都在强调“慢生活”，这一点比其他任何游戏都契合我的游戏目标。

我的原生游戏目标，有没有被世界牵引到avatar的目标上？	
玩家A：风景党	有牵引。我的原生游戏目标是四处探索，而其中就包括了主线需要挑战的敌人、需要完成的任务。我四处探索的结果，和主线的最终要达到的目标，是一致的——即“触碰到世界的本质”。
玩家B：养成党	有牵引，最前期avatar的目标是让营地的人脱离穷苦和危险，同时游戏中的类生存玩法（温暖值、饮食、捕猎等）也引导着我通过此类玩法达成avatar的目标。同时也加深了我对游戏的代入感。
玩家C：剧情党	有牵引，但我的“原生游戏目标”会根据游戏本身而改变；因为我会在游玩甚至购买游戏之前就早早通过游戏的预告片，媒体评测等各类信息渠道提前了解这个游戏的题材/玩法是否吸引和符合我的游戏偏好和“原生游戏目标”。而我会因此调整我对于游戏的心态，去选择代入和被牵引到avatar的目标上
玩家D：休闲党	没有太多牵引，我在游戏中的行为更多是出自于自身的需求而非Avatar的需求，其动机并不是要满足role play。但我会“象征性”地完成游戏的任务，以解锁新的挑战。

前10h,我对世界的理解有没有随着我每次小目标的完成，循序渐进的上升？	
玩家A：风景党	有；有些主线支线的小目标就是打倒boss。boss由小喽啰逐渐到位高权重的大佬，和这个世界的本质的牵涉越来越深。从地理层面看，我的路径逐渐从外延区域到核心区域。能感受到的氛围（自然地理、风土人情等）都是越来越核心的。
玩家B：养成党	有；在主线任务和支线人物的推进过程中，我会逐渐理解西部的人文氛围，以及主角及相关角色的状况。此外，游戏中会使用台词、剧情、事件、新闻等不断提醒玩家“消亡的旧西部”中的社会矛盾。
玩家C：剧情党	有；前期有大量元素都在逐步暗示城镇以及当地法治建立的过程。还有例如其它国家的移民等契合时代背景的场景元素和随机任务以及游戏早早提及留在黑水镇的钱，作为一大被平克顿侦探封锁的区域，提前进入会导致大量警察单位追捕。
玩家D：休闲党	有；在前10个小时的流程中，我能感受到主角所在帮派的内忧外患，了解到西部世界的运作规律，以及和“慢”生活相对的“快”社会变革。