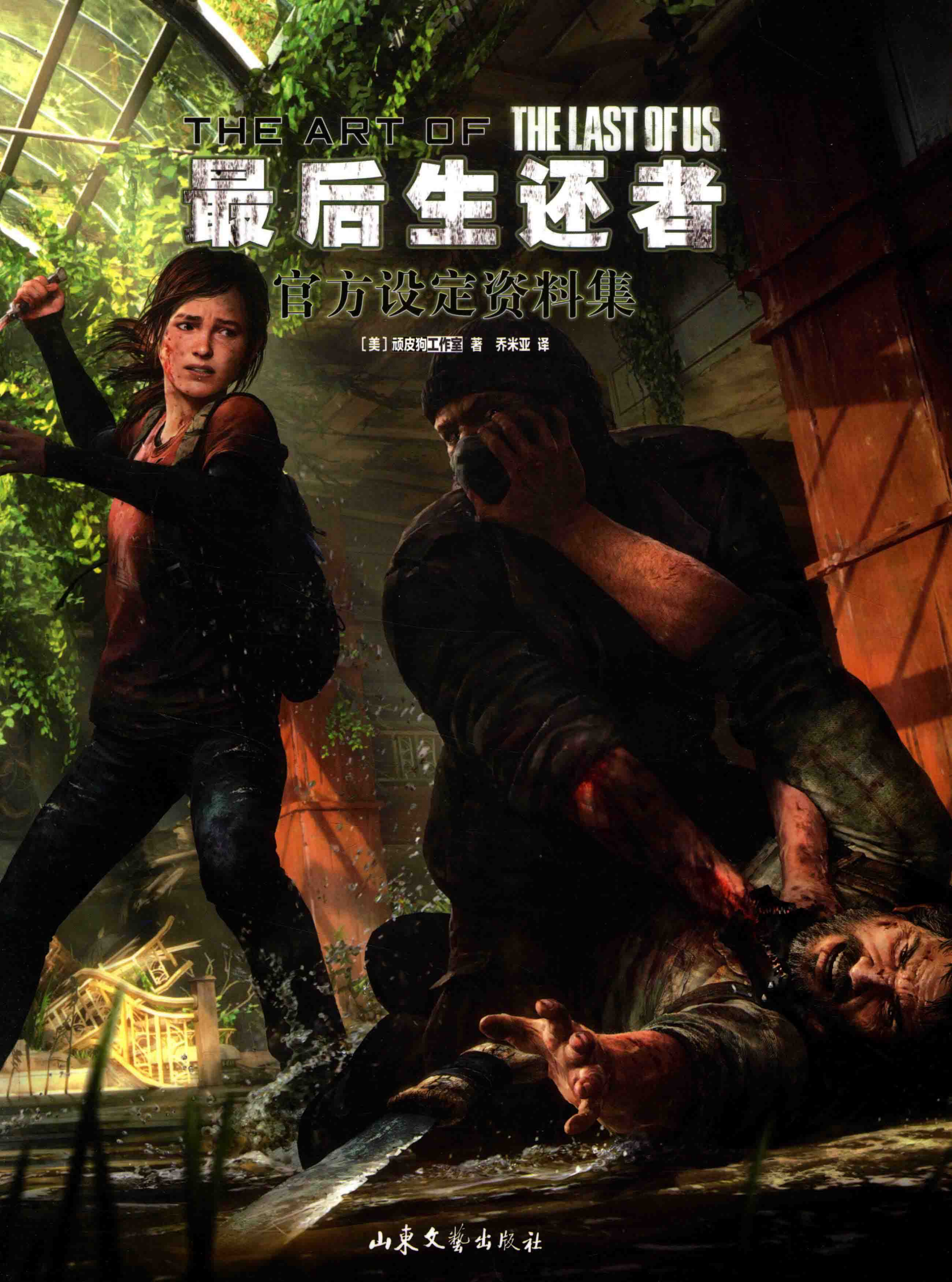


The background of the cover is a detailed illustration from the game 'The Last of Us'. It depicts Ellie and Joel in a post-apocalyptic environment. Ellie, on the left, is wearing a red shirt and black pants, holding a knife. Joel, on the right, is wearing a dark jacket and a hat, holding a camera. They are standing in front of a large, dilapidated building with a glass roof. The scene is filled with greenery and debris, suggesting a world that has been reclaimed by nature.

THE ART OF THE LAST OF US

最后生还者

官方设定资料集

【美】顽皮狗工作室 著 乔米亚 译

山东文艺出版社

THE ART OF THE LAST OF US. 最后生还者

官方设定资料集

[美] 顽皮狗工作室 著

乔米亚 译

山东文艺出版社



NAUGHTY DOG



THE ART OF THE LAST OF US

© 2013, 2016 Sony Interactive Entertainment America LLC. "The Last of Us" is a trademark of Sony Interactive Entertainment America LLC. Created and developed by Naughty Dog, Inc. Licensed by SCEA.

Dark Horse Books® and the Dark Horse logo are registered trademarks of Dark Horse Comics, Inc. All rights reserved.

图书在版编目 (CIP) 数据

最后生还者 / 美国顽皮狗工作室著 ; 乔米亚译. —

济南 : 山东文艺出版社, 2017.1

ISBN 978-7-5329-5302-8

I. ①最… II. ①美… ②乔… III. ①电子游戏—基本知识 IV. ① G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 178863 号

最后生还者

[美] 顽皮狗工作室 著 乔米亚 译

主管部门 : 山东出版传媒股份有限公司

出版发行 : 山东文艺出版社

社 址 : 山东省济南市英雄山路 189 号

邮 编 : 250002

网 址 : www.sdwyppress.com

读者服务 : 0531-82098776 (总编室)

0531-82098775 (市场营销部)

电子邮箱 : sdwy@sdpress.com

印 刷 : 北京美图印务有限公司

开 本 : 787 毫米 × 1092 毫米 1/8

印 张 : 22

字 数 : 80 千

版 次 : 2017 年 1 月第 1 版

印 次 : 2017 年 1 月第 1 次印刷

书 号 : ISBN 978-7-5329-5302-8

定 价 : 96.00 元

版权所有, 侵权必究。

THE ART OF

THE
LAST
OF US™



THE ART OF

THE LAST OF USTM

序言

尼尔·德鲁克曼

创意总监

与

布鲁斯·斯特拉利

游戏总监

解说

奈特·威尔斯，阿恩·迈耶，埃里克·莫纳塞利



DARK HORSE BOOKS[®]



PUBLISHER
MIKE RICHARDSON

EDITOR
RACHEL EDIDIN

STOP

MSF
MILITARY SAFE FORCE
SECURE AREA
RESTRICTED MILITARY ZONE





目录

序言 1

乔尔与艾莉 3

旅程 21

感染者 115

世界观 145

市场营销 151

美国梦 165

序言

2009 年底，我们接到一项简单的任务——开发顽皮狗工作室的下一款大作。我们当时的反应是：啊……什么！？在顽皮狗工作室创立的短短几年之中，已经开发出《古惑狼》（Crash Bandicoot）、《杰克与达斯特》（Jak and Daxter）以及《秘境探险》（Uncharted）等系列作品。这些作品在销量和口碑上都获得了空前的成功，拥有一大批热爱其中角色及冒险内容的忠实玩家。而现在我们必须设法创作出一款不论在游戏性、剧情还是艺术表现上，都能够达到同等水准与效果的作品。

听起来没什么压力，对吧？但是究竟该从哪里着手呢？

在开发初期，我们对于将整个游戏的内容构建于两个角色之间关系之上的构想非常有兴趣。这两个角色在游戏初始就会遇见彼此，而他们将在这段艰辛的旅程中建立坚不可摧的情谊。我们用了数月时间去架构一段包含这些角色的剧情。在制作过程中，剧情的细节与发展都有不少改变，但有一点倒是始终如一，那就是维系两个主角间近似父女的情谊。我们最终把这两个角色的名字定为乔尔与艾莉，而剧情则是阐述两人的情谊将如何对他们产生不可磨灭的改变。

当得知这款游戏的大概内容后，我们就开始为乔尔与艾莉的这段旅程添加细节。我们不断提出各种问题：“该把这些主角放在什么样的场景或情形之下？”“得加入什么样的角色，才能够让乔尔与艾莉面临与众不同的挑战？”“该如何架构事件才能使乔尔与艾莉（以及玩家）的情绪有如乘坐过山车般强烈起伏？”另外还有对本书而言最重要的一点，就是这些角色、场景与事件看起来究竟是什么模样？

我们总共用了大概三年半的时间制作《最后生还者》这款游戏，在这期间有幸与电子游戏业界最有天分的一群艺术家共事。我们对各项细节的把握只能用“无与伦比”来形容，从松散的构想到无懈可击的角色个性，使场景变得令人如同身临其境且营造出历史感——玩家除了可以看到，甚至还能感受到眼前这些破败的景象背后曾经发生过的故事。在翻阅本书的同时，您将踏上一段不仅是乔尔与艾莉，同时也是一个艺术团队呕心沥血想要呈现的旅程。

这将是一段令人难以置信的绝妙旅程，希望能够看到您像我们一样乐在其中。





乔尔 与 艾莉

乔尔

乔尔是两个主角之一，所以让他的外貌符合大家的喜好是非常重要的。他的长相必须有足够的弹性，这样才能让他在故事中从一个在隔离区里作风强硬的地下交易掮客，变成对艾莉关爱至极，简直如同父亲般的人。乔尔的形象是为了唤醒一种精神，一种自力更生、自我创造、自我克服以及自我牺牲的传统美国精神。



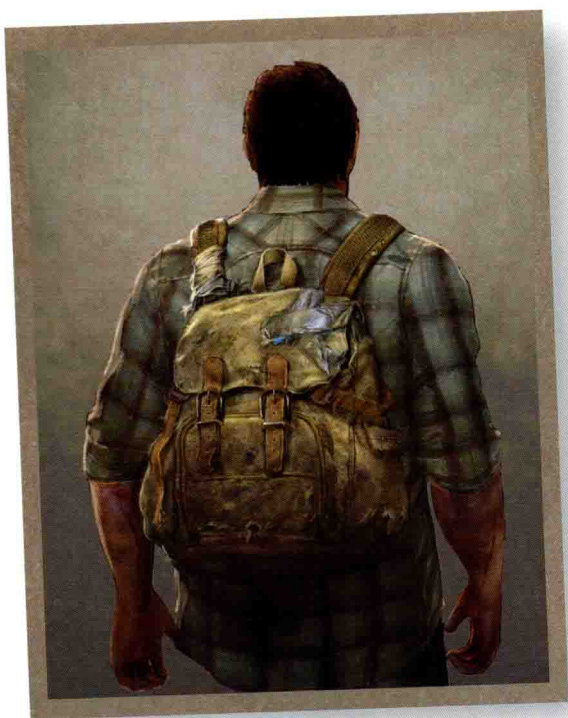
这是展现乔尔不同情绪的表情测试稿。我们在开发初期会以这种方式去推敲并感受某个角色的人格。



我们针对乔尔的年龄做了些测试，借此决定他在故事开端时的年龄。



这些草图是乔尔穿着不同服装以及携带不同装备的外观，我们以此设定这个角色的基调与姿态。



携带装备的站立姿势

手持武器的蹲下姿势

我们利用这些概念草图构思乔尔该如何携带他的装备和各种武器。这不仅决定了他看起来是什么模样，就游戏方面来说还必须让玩家建立该如何看待并处置他们的武器的想法，所以非常重要。







这些是乔尔的最初期角色设计方案，您可在此看到乔尔的外貌在设计过程中发生了多么大的改变。不断地变更角色造型是顽皮狗工作室开发过程中不可或缺的一部分。

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com