「最後生還者 2」是遊戲界的「最後的絕地武士」，我不認為有過一款遊戲玩家們對於它是好是壞的意見有如此分歧過，一方面我完全理解為什麼有些人愛上這款遊戲，因為它十分大膽地冒著高風險讓玩家非常沮喪，另一方面我完全理解為什麼有些人恨透這款遊戲，因為它十分大膽地冒著高風險讓玩家非常沮喪。

但有一件事情我們都認同，頑皮狗將粉絲群一分為二。你只需要滑下去看留言區的幾千則爭論就能看到證據。

(Reddit 上的 r/thelastofus/ 十分愛最後生還者2，r/TheLastOfUs2/ 封面從遊戲發售至今都是喬爾夫球)

很清楚地，頑皮狗做錯了一些事情。他們得這樣，不然這款遊戲不會疏遠這麼多玩家。這部正片長度的短文，目的是深入且全面地解釋為什麼這款遊戲把粉絲群一分為二，一半的玩家認為這是設計十分精明的藝術品，另一半的玩家認為是一大坨熱騰騰的垃圾。

為了做這件事，我決定分成三個部分，第一部分是簡短的解釋頑皮搞犯下最主要的錯誤，導致粉絲群分裂。很有趣地，這並不影響這款遊戲的品質優劣。第二部分是「驗屍」，這是徹底解析故事，我會把所有寫作上犯下的錯誤特別提出來，從為什麼感覺像不情願地被強迫玩，到為什麼儘管頑皮狗使盡全力嘗試讓玩家害上特定角色，某些玩家仍然很難與之產生連結。第三部分完全關於它一開始可以怎樣做會更好。我會寫「最後生還者2」的另一個版本，滿足我在這部影片提到的問題。所以請耐心看到這一部分。先把這些擱一邊，我們進入到第一部分

第一部分： Neil Druckmann最大的錯誤 [00:01:38]

客觀上製作一款遊戲的故事，哦...很直白地說，使玩家非常沮喪並沒有錯，但有關於這款遊戲的負面強烈反應，就算不是全部，但很大一部分是來自玩家個人不偏好使人沮喪的故事

[00:02:00]

我認為是「Neil Druckmann」跟頑皮狗應得的。

讓我解釋原因，在開發一款客群十分狹窄的遊戲上，「最後生還者2」展現得很棒(原文：one thing that the Last of us Part 2 demonstrates really quit well , is it's possible to develop such a tunnel vision as you focus on serving a specific target audience)。很肯定地，你取悅了特定玩家，但同時你疏遠了其他所有不包括在那個客群的玩家。而「最後生還者2」很清楚地是瞄準喜歡「毫無希望、令人沮喪的故事」的玩家，這種故事的主角每一步都在走下坡，他踏上的道路盡頭看不見能克服心魔的希望。

正常來說我提倡這個主張的人，有在看「The Closer Look」影片的作家與觀眾們，這是我給你們的建議，選擇特定的觀眾並為他們寫作，隨著年紀增長會發現，如果試著取悅所有人那你什麼人都取悅不到。但「Neil Druckmann」犯下很嚴重的錯誤

[00:03:00]

因為他認為這個哲學適用於他，但不適用的緣故是他在製作續集。

第一部是關於「喬爾」，一個憤世忌俗的老男人遇到「艾莉」一個幼稚樂觀的女孩，他們產生感情、信賴彼此、互相學習成長。令人暖心的父愛故事。如果第一部不是如此，而是一個在末世掙扎求生的可悲男人，遇到一個女孩並把他拉到一樣沮喪的地步，如果第一部更加黑暗且絕望，第二部的粉絲反應或許會更加正面，因為那個理論上的版本裡，兩部的受眾更加一致。

[00:04:00]

尼爾犯下的錯，並不是實際製作方面，而是製作者如何掌控受眾，因為他有兩個選項，要嘛讓「最後生還者二」與一代截然不同，有新的敘事線、新的角色，並承擔創作上的風險，但完整體現第一部的調性，探索一樣樂觀的主題，彷彿是很自然延續第一部的故事，朝這方面進行，「Neil Druckmann」就能取悅大部分享受第一部的玩家。然而，他在完全清楚為什麼人們會喜歡第一部的時候選擇講述一個令人沮喪的故事，當然，有些喜歡一代的粉絲也喜歡二代，畢竟有些客群是重疊的，但他知道會導致大約一半很期待看到續作的人痛恨這款續作，什麼樣的創作者會主動選擇使粉絲失望。

我知道有些人或許會想這個問題無關創作自由，因為我很不想說但必須強調，當你在創作續集時，你就不像製作第一集時有太多的自由了，因為第一集已經設下了先例，而你得忠於前作

[00:05:00]

不然你會大幅遠離使玩家喜害第一部的理由，換句話說，你會創作出「最後生還者2」。以無法否認的個人觀點，我認為「Neil Druckmann」述說一個充滿希望也十分正面的故事，但接著創作一部各方面都大相逕庭的續作是一個非常糟糕的創作決定，並不是因為會影響作品品質，而是這並非身為創作者對待觀眾的方式，因為創作者可以避免使粉絲失望與分裂。

總之，我說完我刺耳的觀點( 應該是對於喜愛第二部的粉絲刺耳 )，現在我們進入正統的「最後生還者 2」寫作解析。從現在開始我會建立一段簡潔的清單，列出所有「最後生還者2」犯下的寫作錯誤，希望我能把所有你注意到但沒辦法描述的問題都凸顯出來，然後在第三部份我會改善所有第二部分列出的問題並寫「最後生還者2」的另一個版本。

第二部分：驗屍 [00:05:59]

可以說我提到的任何一個問題如果提出來並不會導致故事品質變爛，但當你有一堆而且在「最後生還者 2」裡面有十一個主要缺陷，他們交疊在一起並同時出現，導致許多玩家對於故事在如何吸引人這方面發出非常大量且嚴厲的抨擊。

可以說世界上的每個故事都有缺陷，沒有一個是完美的。我喜歡「星際效應」，可以說是我個人最愛的電影，但天啊！電影中有些對話精確無誤 (截圖 這段畫面艾美莉亞說「唯有愛能凌駕時間和空間」我記得有些人覺得這句話很老套、尷尬，所以我不確定「The Closer Look」的意思是寫得很好還是完全吻合「沒有一個故事是完美的」意思 ) ，而那太空圖書館的部分第一次看的時候真的摸不著頭緒。

每個故事都有缺陷，這只是我想指出的，而當「最後生還者 2」有許多缺陷時，影片就得做到這麼長才能涵蓋所有缺陷。我常常被其他作家問道：「如何像你一樣解析故事？你有什麼秘方去解析故事跟角色」而我的答案一直都是如此：

[00:07:00]

「不停消化其他人寫的故事，並自己寫一個，而且最重要的是盡可能地在腦中塞滿寫作技巧的知識，沒有其他複雜的訣竅」

(這部分是廣告，有提到史蒂芬．金的寫作技巧書，先跳過)

[00:09:03]

現在開始解釋這款遊戲最大的問題：「鬆散的結構」，我看過很多評論提到非線性敘事太難讓人跟上與融入，導致這款遊戲的步調出現問題，但我完全不同意，因為你絕對可以在一個故事裡面有許多回憶跟多重時間軸，仍然讓他十分吸引人。給還沒玩過這款遊戲的觀眾，這款遊戲有兩條時間軸，一個是現在的艾莉，一個是三天前的艾比，更不用說交織著許多回憶片段，事實上既使有許多時間軸並不是問題。

以諾蘭的「敦克爾克大行動」為例，有四個角色與四條時間線，這些事情都距離彼此幾個小時甚至幾天，電影的結構不可否認地十分複雜，且時間線是「最後生還者 2」的兩倍，但諾蘭依然述說一個結構完整且吸引人的故事

[00:10:00]

如果你不知道，我個人其實很愛諾蘭。

但真正導致這部遊戲的故事無法吸引人的原因，是在於「劇情鋪陳」，給不知道的人，基本上就是「戲劇張力」，如何藉由衝突堆疊出劇情，結構良好的敘事曲線是這樣：「平靜的開頭，然後激起事變並推進故事的劇情，從這裡開始衝突如同雪球越滾越大，不斷堆疊直到劇情最高潮，然後停在結束的地方。」。「劇情鋪陳」是說故事的通用技巧，不管你的故事類型是什麼，或者目標受眾是誰，或者你要用哪種天殺的媒介述說故事。在你的故事裡都需要「劇情鋪陳」。

這就是為何你在看有雙主線的故事時，有幾幕在拍「佛羅多」(魔戒)，有幾幕在拍「亞拉岡」，然後回到佛羅多，然後回到亞拉岡，持續到故事結束。

[00:11:00]

因為如果你花整個故事跟著佛羅多與「山姆」，一路到三部曲的一半，當他們抵達「末日火山」，故事戛然而止，切換到「亞拉岡」讓我們看到他這段期間都在做什麼。然後我們花費基本上半個三部曲在跟隨他，直到在結尾時追上「佛羅多」。那就是為什麼你不常看到這種情況在虛構作品出現。因為很難這樣做依然保持良好的劇情鋪陳，我說大部分是因為我很討厭說寫作裡有絕對的做法，但我還沒看過有故事這樣嘗試且成功地。

如果我們把「最後生還者2」的劇情鋪陳曲線攤開來看會是這樣：老實說，前半段「艾莉」的故事寫法蠻正派的，有一個平靜的開頭、逐一介紹角色、然後，轟！「喬爾」死了，事變刺激艾莉踏上向艾比報仇的任務，他踏出鎮上之後劇情開始推進，他接近艾比，在刺殺幾隻逗人喜愛的狗後遇見艾比，然後，砰！

[00:12:00]

就在整個故事最高潮的時候以近乎垂直下墜的方式重置劇情鋪陳，並把主角切換成艾比，接下來十小時都圍繞著艾比，在進入「艾莉線」的前一天。這就是我們要探究的點。因為艾比線並沒有一個從頭到尾的目標，幾乎是在作支線任務，作完就回到原地，「艾比線」幾乎沒有劇情鋪成與戲劇張力，因為沒有一個讓他努力的目標，所以毫無目標的「艾比線」的劇情鋪陳幾乎有八小時是水平線，直到艾比發現被艾莉殺死的朋友，劇情鋪成再次有進展，高潮在艾比跟艾莉對打，艾莉的親子時光趨於平靜，但艾莉還是得去復仇，所以劇情再次進入高潮，隨著故事結束，劇情鋪成收尾。你在螢幕上看到的是一個令人厭惡的故事結構。

(截圖 故事曲線)

[00:13:00]

如果一開始能套用書跟電影進行幾百年的模式，直到兩條故事線重疊會更好。一個小時的艾莉線、一個小時的艾比線，然後是艾莉，然後是艾比，一直持續下去。直到高潮出現並移除掉第二個高潮，然後故事結束。

如果他們這樣做，敘事曲線會更加靠近我提到的理想曲線，兩條故事線更加協調並且同時築起同一個高潮，而不是從頭述說兩條完全不同的故事線。

但在傳統的敘事結構裡有一個片刻稱作中間點(Midpoint)，很有趣地是發生在故事的中間。「中間點」是故事轉折的催化劑(the moment the dynamic of the story shifts)，這個敘事事件(narrative beat)使故事發生轉折並保持新鮮感。

(截圖 男子吃藥自殺)

「美國隊長」整個電影前段，主角是個十分正面且沒有對任何事情做出反應，在故事的中間點，「史帝芬」總算變成一個積極的角色，試著找出紅骷髏並上前線戰鬥。

[00:14:00]

「黑暗騎士」的中間點是「小丑」終於被逮捕，故事不再關注於逮捕小丑，而是小丑如何執行他的邪惡計畫。

「神鬼戰士」的中間點是「麥希穆斯」拿下他的頭盔，向世界揭露他的身分，促使羅馬皇帝密謀除掉他

「中間點」是被頻繁使用的敘事工具，頻繁到如果你把你最愛的電影快轉到中間，大概有90%的機會停留在中間點，整個故事在此發生轉折，這並不代表他很老套需要避免，這是非常實用的敘事工具(genuinely useful beat)，可以阻止你的故事變成一攤死水。

而在這款遊戲，Druckmann 把中間點包括近來，但同時徹底搞錯什麼是「中間點」，前述的例子中，他們很好地用「中間點」來改變現狀，並繼續推動故事，而不是重啟故事。「中間點」的概念是一個加速工具

[00:15:00]

使緩慢鋪陳已久的劇情開始邁向全劇高潮的最後衝刺。如同你在螢幕看到的「劇情結構」

(截圖 劇情結構)

，故事的中間點使整個劇情鋪成功虧一簣，因為他做了完全相反的事情。既然我提到了，我們開始討論艾比故事線，並不談論艾比的腳色性格，我們晚點會討論，而是角色在故事中做了什麼。

當我玩艾比時，他嘗試取得醫療物資醫治手骨折的女性

(截圖 劇情結構 指出時間點)

是在其他故事應該鋪成高潮的時間點，這時我終於了解到艾比線有些事情錯得離譜，他並非真的有故事線(或故事主軸)，所以我很迅速地總結艾比故事線。一開始艾比毫無方向地在基地閒晃，然後花一個小時巡邏，接著跟組織領導人「isaac」碰面，然後聽到好友「歐文」遇到麻煩，所以她前去與之對談，然後有一個半小時毫無重點的回憶畫面，只為了解釋艾比與歐文的關係

[00:16:00]

然後花很長時間穿過城市跟歐文碰面，但糟了！艾比被伏擊並綁架，然後又是跟歐文相關的回憶畫面，並未述說什麼前面的回憶畫面並未提及的重點。接著看到艾比快被吊死，但他被一個女孩跟他的弟弟拯救，然後有大逃亡片段，在最後艾比終於遇到歐文並有浪漫的畫面，某方面算浪漫吧，並回頭檢查拯救她的兩個小孩。你知道我為什麼說艾比沒有故事線了嗎？經常有人抱怨艾比線很像被拖去玩，原因是這個，艾比並沒有一個目標，從頭到尾推動他經歷整個故事的驅動力，他都在西雅圖漫無目的地閒晃十個小時做一堆支線任務，在解完這些支線任務之後突然碰到艾莉，而且就像全新的故事線。在之前他幾乎沒打算追殺艾莉。

Welcome to the Cyberpunk Wiki, the online encyclopedia for Mike Pondsmith's Cyberpunk series that anyone can edit. Have something you'd like to contribute? If so, you can create a new page or edit an existing one. If you have questions about editing, please contact an administrator.