

屠龙
记

Slay the Dragon

Writing Great Video Games

创造游戏世界的艺术

[美] Robert Denton Bryant 著 许格格 译
Keith Giglio

中国工信出版集团

电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
http://www.phei.com.cn

屠龙记



Slay the Dragon
Writing Great Video Games

创造游戏世界的艺术

[美] Robert Denton Bryant 著 许格格 译
Keith Giglio

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内容简介

提到电子游戏设计,我们想到的更多是游戏玩法设计、游戏界面设计,然而游戏还有一个重要的内在驱动因素,即游戏故事。本书从游戏叙事设计的角度分析了故事在游戏设计中的重要性,它可以成为吸引玩家一次次回来的情感力量。本书内容包括游戏叙事设计的技巧、游戏的幕式结构设计、游戏角色的塑造、游戏关卡的设计、游戏玩法和叙事的平衡、叙事设计的工具等,而且每一章后面都配有可以直接上手操作的练习,帮助游戏开发者和设计师提高游戏叙事设计的能力。

本书适合剧本作家、游戏开发人员、游戏爱好者阅读。

Slay the Dragon: Writing Great Video Games By Robert Denton Bryant and Keith Giglio
Copyright © 2015 Robert Denton Bryant & Keith Giglio
This edition arranged with MICHAEL WIESE PRODUCTIONS Through BIG APPLE AGENCY, INC., LABUAN, MALAYSIA. Simplified Chinese edition copyright © 2017 PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
All rights reserved.

本书简体中文专有翻译版权由 Big Apple Agency 代理 Michael Wiese Productions 授权电子工业出版社,专有版权受法律保护。

版权贸易合同登记号 图字:01-2016-8518

图书在版编目(CIP)数据

屠龙记:创造游戏世界的艺术/(美)罗伯特·丹顿·布莱恩特(Robert Denton Bryant), (美)基思·吉格奥(Keith Giglio)著;许格格译. —北京:电子工业出版社, 2017.6

书名原文: Slay the Dragon: Writing Great Video Games

ISBN 978-7-121-31776-7

I. ①屠… II. ①罗… ②基… ③许… III. ①电子游戏—游戏程序—程序设计 IV. ①TP317.61

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第123901号

策划编辑:张春雨

责任编辑:徐津平

印刷:三河市华成印务有限公司

装订:三河市华成印务有限公司

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编100036

开本:787×1092 1/32 印张:11.75 字数:216.2千字

版次:2017年6月第1版

印次:2017年6月第1次印刷

定 价:75.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010)88254888, 88258888

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

本书咨询联系方式:010-51260888-819 faq@phei.com.cn。

本书赞誉

“在游戏中，‘故事’是一个常常被忽视或事后才会被想起的角色。这本书正是关于‘故事’的一本非常有用的工具书。在游戏里，玩家可能扮演国王，如果的确如此，那么‘故事’就是一位王子。这本书会帮助你的王子及时赶到城堡去屠龙！”

——Tim Lang, 《魔法门九》(*Might and Magic IX*)
首席设计师, Brrapp Games 所有人

“对努力从其他娱乐媒介转而涉足电子游戏媒介的人来说，这是一本全面且易懂的指南。如果你是电影或电视编剧，且想了解更多关于游戏的知识，这本书可以帮助你很快地上手。”

——Dan Boutros, 《行尸走肉：袭击》(*The Walking Dead: Assault*) 执行制片人, Soul Arcade 联合创始人

“《屠龙记》对所有故事作者来说都是一本好书，不

论你是刚刚接触编剧的故事作者，还是刚刚接触电子游戏的故事作者。”

——Gretchen Mcneil，小说 *Ten* 和 *Don't Get Mad* 的作者

“《屠龙记》一书饱含现实世界的经验。它提取了从游戏开发这漫长、杂乱的过程中学到的经验，把它们浓缩成精华，引导读者掌握成功制作交互式叙事设计所需的智慧工具。”

——Darold Higa 博士，Wargaming.net 公司制片人

“《屠龙记》是一本非常清晰、简洁、幽默的指南，每个游戏开发人员和游戏编剧都应该读读它。”

——Jay Obernolte，FarSight Studios 总裁

“如果你想了解什么是叙事设计却羞于启齿，这本书正适合你；如果你开口问过什么是叙事设计却从未得到明确的答案，这本书也适合你；如果你正在考虑从事游戏编剧的工作，那么这本书绝对适合你。”

——Dorian Richard，首席编剧和叙事设计师

“本书的两位作者绘制了一张奇妙的地图，能够协助

你找到地下墓穴的出路，穿越荒野，最终到达天堂。《屠龙记》就是编剧的科乐美秘技¹！”

——Keith Tralins, MegaGigaOmniCorp, Inc. 创始人，
《迷失》(Lost)、《暮光之城》(Twilight)、《行尸走肉》
(The Walking Dead)、《好运全收》(Take It All)² 制作
人和游戏设计师

“这本书弥合了传统叙事和非线性故事之间的鸿沟，
让一切变得简单起来。它是职业编剧的必备工具书。”

——Philip Eisner, 《黑洞表面》(Event Horizon)
编剧; Telltale Games 中《无主之地传说》(Tales from the
Borderlands) 顾问编剧

“游戏剧本作家无处不在。《屠龙记》可以帮助全世界
致力于从事游戏编剧的人实现梦想，无论他们来自美国、

1 译者注：科乐美秘技是科乐美公司的一个著名的电视游戏秘技，需要用电视游乐器的摇杆输入。此秘技的效用适用于该公司所发行的不同款游戏，但也并非每次都适用，且在不同的游戏中有不同的功效，如在“宇宙巡航舰”中，功效是玩家的武器配备立即达最巅峰的满装状态，而在其他游戏中则可能是关卡选择，甚至是无敌等（百度百科：<http://baike.baidu.com/view/1412195.htm>）。

2 译者注：一档美国游戏节目，于2012年12月10日起在国家广播公司（NBC）播出（维基百科：<https://zh.wikipedia.org/zh-cn/%E5%A5%BD%E8%BF%90%E5%85%A8%E6%94%B6>）。

瑞典还是其他地方。这本书面向全球的读者，值得每一个热衷于游戏编剧的人阅读。”

——Martin Hagvall，瑞典 Skövde 大学（Sweden Game Arena³）媒体艺术、美学与叙事讲师

“本书的两位作者在线性娱乐领域和交互娱乐领域都有丰富的工作经验，他们为编剧们提供了进入一个美丽新世界所需的技巧和见解。在这个新世界里，编剧们进行创作时必须时刻把玩家铭记于心。”

——David Mullich，《魔法门之英雄无敌》（*Heroes of Might & Magic III*）、《无声狂啸》（*I Have No Mouth, and I Must Scream*）开发总监

“对所有关注电子游戏编剧或想在娱乐行业开阔视野的人来说，这本书都是不可或缺的读物。不论是游戏新手，还是游戏行家，都会从本书中受益。”

——Sue Johnson，艾美奖获奖电视剧 *What If...* 制片人；
编剧，电子游戏顾问

“《屠龙记》这本书最擅长的是直击要点。读者们请注意，这粒红色药丸⁴是制作故事的真理，你一旦服下它，

3 译者注：瑞典游戏初创公司、游戏教育和游戏研究的中心。

4 译者注：源自电影《黑客帝国》，“服下红色药丸”意指了解之前不为人知的事实。

你看待媒体的视角就和以往不同了。”

——Scott Nicholson, 加拿大 Wilfrid Laurier 大学游戏设计教授; 《超级本垒打》(*Going, Going, Gone*) 和《郁金香狂潮 1637》(*Tulipmania 1637*) 设计师

“我为超过 200 个游戏配过音, 但从没见过一本书可以像《屠龙记》这样详细阐明角色对于好的对白的重要性。”

——Karen Strassman, HBO 的《硅谷》(*Silicon Valley*)、《真人快打 X》(*Mortal Kombat X*)、《星际争霸 II: 虫群之心》(*StarCraft II: Heart of the Swarm*) 中的演员

“《屠龙记》使读者沉浸在电子游戏编剧的世界里。这本书全面、时新, 书中的练习经过了 beta 测试, 确保了有效性。这本书对雄心勃勃的游戏编剧和游戏迷来说都是必读之书。”

——Linda Venis 博士, 美国加州大学洛杉矶分校艺术和编剧项目系主任

推荐序一

在竞争已臻白热化的中国网游市场，过去不为人重视的游戏剧情，现在也成为了各研发厂商努力提升的一块短板，走在前面的各大厂商，更是使出浑身解数，不惜重金签下重量级的小说、电视或者电影 IP，以打造自身游戏产品的世界观和剧情。然而，囿于影视作品与游戏产品的叙事结构不同，研发团队往往要面临 IP 游戏化改造中的种种问题，如何搭建游戏剧情故事结构，使故事可以激发玩家的强烈情感？如何塑造游戏角色，使玩家获得深刻的印象？如何利用游戏关卡展开和承接故事剧情？

《屠龙记》一书为解决上述问题提供了一个好的指南，两位作者在线性娱乐领域和交互娱乐领域均具有丰富的经验，他们解剖好莱坞电影的叙事结构，比较其与游戏叙事的异同，选择合适的模块，搭建起几种主要的游戏叙事结构；他们阐述了游戏角色和情节的逻辑相关性，指导读者用 5C 原则编写可以驱动角色改变的故事，也讲述了如何塑造能够与玩家在情感层面产生共鸣的游戏角色的方法；

另外，他们也指出了如何使游戏关卡的设计更具生命力和沉浸感，这当然也与游戏故事有关。

本书的特色在于，不局限于从构成故事的几个局部（如角色、情节、叙事结构等）去展开内容，而是紧扣游戏中的叙事这一主题，讲述了游戏叙事如何和游戏玩法融合。我想，这正是游戏叙事与其他媒体叙事的最大不同之处，也是困扰大多数游戏剧情设计师的地方。“故事应对玩家因游戏玩法而生的情感起到增强效果”，沉浸感来自于游戏玩法和游戏叙事的共同作用，两者的“和谐相处”是通过叙事为玩法创造一个背景来实现的，例如以躲避警察追捕为背景的竞速游戏，或是以拯救世界为背景的格斗游戏等，它们创造出害怕、担心或是兴奋、喜悦的情感联结。这就是所谓的机制（游戏玩法）为体，内容（游戏叙事）为用。

得益于两位作者的丰富经验，书中甚至还提到了诸如故事对白制作方法等细节，细读之下，余韵缭绕。愿各位读者拿起书来，从中汲取自己所需的养分，进而反哺产品设计，创造出更多高品质的游戏来！

陈默，墨麟游戏首席产品官

推荐序二

在美国每年的 GDC（游戏开发者大会）中，我都会参与一个非常有意思的细分课题，就是关于 Narrative Design（叙事设计）的。良好的叙事设计在创造游戏“心流”方面起着至关重要的作用。在美国游戏业界，这是一门相对深奥的学问，而在中国，却没有被多少人所提及。我想这可能和中国游戏业的发展史息息相关——过去 20 年，中国游戏业可以说是由网络游戏撑起的，而网络游戏强调的是玩家之间的互动体验，而非单人的沉浸式故事体验。但随着主机游戏入华、Steam 单机游戏在中国市场崛起，国内开发者们开始对叙事设计有所重视。

游戏之所以是游戏，是因为它用各种目标、挑战、奖励等统称为游戏机制的东西吸引着玩家，让玩家在这个过程中获得快乐与满足感。然而，游戏只有这些“机制”还不够。为了让玩家对游戏产生足够的忠诚度，游戏还需要有故事。一些知名的系列游戏都有一群狂热的粉丝，他们像期待电视剧或电影续集一样期待着游戏的下一代的发

售，并且准备好自己的钱包随时买单。用系列游戏持续吸引玩家，已经成为国际游戏公司巨头在商业方面的常态。故事让游戏这种新兴的艺术形态的价值在各个方面得到了进一步升华，游戏的IP价值也上升到了空前的高度。然而，并不是所有游戏都能够很好地表达故事，这就有了叙事设计这一门学问。

回想起来，我们在玩一些游戏佳作的时候，是什么样的东西让我们印象深刻？

为什么在玩《最后生还者》（*The Last of Us*）的时候很多人会感动至流泪？《行尸走肉》（*The Walking Dead*）的独特游戏方式为什么会如此吸引我们？在独立游戏《深入》（*Inside*）中，整个游戏没有一句旁白或对白，为什么可以让我们感受到来自于内心深处的恐惧？我们在《神秘海域》（*Uncharted*）中扮演德雷克的时候，是什么让我们沉浸其中，心甘情愿地朝着游戏设计好的目标进发？这些都是游戏叙事设计的玄妙之处。

当我收到为本书写序的邀请时，我正苦恼着整理与修改《隐龙传：影踪》的过场动画来表述故事剧情。我们想把《隐龙传》打造成为一个系列主机游戏。当时在中国开发主机游戏是空前的事情！也正因如此，我们在叙事设计上遇到了许多难题。主机游戏尤其讲究单人游戏时的沉浸感，对叙事设计有很高的要求。我们想要在《隐龙传：影

踪》游戏中用有限的剧情内容表述，透露出游戏较为庞大的背景世界观，以及本代游戏以外的故事信息，为下一代游戏做好铺垫。如何能够有效地让玩家对我们的故事背景产生兴趣，并且主动去探索更多隐藏的故事内容，成为我每日每夜都在思考的问题。虽然我看过无数经典的电影，也玩过许多让人上瘾的游戏，但对于一个游戏设计师来说，想要将游戏性与电影的叙事很好地结合起来，达到上述目标，仍然非常困难。因为没有科学的方法论来做指导，许多时候只能参考在这方面成功的游戏，再加以自我摸索。我经常怀疑自己的设计是否正确：这样的表达方式真的能够让玩家理解吗？玩家真的有兴趣去探索吗？剧情真的能打动玩家吗？

说老实话，在此之前，我并没有看过这本书的英文版。我看的更多是诸如 *Game Mechanics* 的关于解析游戏设计技巧的书。我想许多国内的开发者可能都和我一样。当我收到写序的邀请后，我开始认真钻研这本书。我发现，这本书简直就是一个游戏叙事设计师的指南针！本书从电影编剧与游戏编剧的区别切入，全方位解析了游戏叙事设计的要点与技巧。当我看完本书之后，许多以往的难题都有了解决的方向。

相信你也会和我一样。

张翰荣，《隐龙传》制作人

原书推荐序

电子游戏是一个非常庞大的产业。如果你之前不知道这一点，那么你很快就会知道了。当我告诉别人，我所在的行业是一个资产达数十亿美元的行业时，他们都惊讶不已。然后我会告诉他们另一个事实：它的资产比好莱坞的资产还要庞大。事实的确如此。电子游戏行业虽然只有45年历史，但它的销售额却常常让有126年历史的电影行业黯然失色！

是的，电子游戏行业就是如此庞大！

我一直都喜欢玩电子游戏。我第一次玩 *Pong*¹ 是在本地的西尔斯百货公司的 Video Arcade 系统上（它只是古老的 Atari 2600² 的一个更新品牌的版本）。后来，我花了无数个

1 译者注：乒乓游戏，诞生于1975年，是Atari的第一个家庭电视游戏产品，获得了巨大的成功。

2 译者注：1976年Atari公司在美国推出了Atari 2600，是史上第一部真正意义上的家用游戏主机系统。Atari 2600游戏机基本上可以称得上是现代游戏机的始祖。

小时在放学以后去朋友家用 Intellivision³ 玩《NFL 美式足球》(NFL Football)。但它们真的只不过是屏幕上一连串的点，我们需要把它们想象成中卫、后卫等。我们长时间地用双手和想象力控制着这些点，改变它们在屏幕上的位置。

我曾在雪城大学纽豪斯公共传播学院学习电视、广播和电影制作。在那里，我学习了传统故事开发，以及如何运用技术给创意和角色带来活力：写脚本，用昂贵的（单管）摄影机、录像机在工作室拍摄，等等。我还研习了讲故事和角色弧线的技艺，以及优秀的线性故事或项目所需的一切特征。我每天白天研究这些，晚上回宿舍玩电子游戏。（那里是纽约北部，像我这样的书呆子在冬天还能做些什么呢？）我能感觉到游戏的创意领域和技术领域都在迅速发展。

那时我想，总有一天，电子游戏也会达到和电影、电视一样的保真度。总有一天，广阔的电子游戏世界可以让我们置身于其中不断地探索。

幸运的是，我们并没有等太久。

2003 年下半年，我开始进入 Xbox 团队工作。那时我们正在深入研究“Xenon”，也就是后来成为 Xbox 360 的

3 译者注：Intellivision 是 Mattel 在 1979 年发售的家用游戏机。

那款游戏机。我和软件开发人员、测试人员、网络工程师、硬件工程师和其他人员共同研究“平台”（用于运行游戏的系统）。他们每个人都聪明绝顶，才华横溢，但是他们和我所熟悉的大学创作环境中的人完全不同。这里的这些人是左脑型选手，而我之前已经习惯的是和这里完全不同的温暖、含混、模糊的右脑思维方式。我在这里学习判断、分析，学习基于数据做决策，而不是做“感觉正确”的那种决策。

在这里我还对游戏开发有了初步的认识。

我的工作地点，旁边有一幢大楼，是一个叫作 Bungie 的工作室，微软在几年前收购了它。那时他们正在研发《光环 2》（*Halo 2*），他们曾为原来的 Xbox 研发了大获成功的游戏《光环》（*Halo*），这是它的续集。我常常去那里开会，于是注意到一件事情：技术和创意之间根本就没有界线。他们是一个大约 100 人的团队，有创意人员也有技术人员，在一个巨大的 U 形办公室工作。他们不断提出有创意的想法，并用计算机代码使这些想法“成真”。我亲眼见到一件神奇的事情：技术和创意这两个领域密切合作，一起创造着我在雪城大学那几年梦想中的神奇世界。

但又和我那时想象的略有不同。正如这本书将要向你讲述的，电视、电影和广播都是线性叙事。观众（或听众）坐

在那里被动地观看（或倾听）故事，故事有既定的步调，摄像的角度和运动轨迹都是精心挑选的。在这一点上，电子游戏完全不同。在电子游戏中，玩家是一切活动的中心。他们决定什么时候以及向哪里移动、看，或采取行动。他们在走廊里可以待十分钟，也可以待十秒钟。他们可以打开这扇门，然后打开那扇门，再从窗户跳出去，也可以从另一扇窗户出去。他们也可以转过身来，然后一直在大楼里徘徊。步调和方向完全取决于玩家。这种非线性交互叙事方式是电子游戏的诸多创新之一。

本书适合所有想了解这种新的叙事方式的人。这种叙事方式是由传统叙事方式发展和演化而来的。如果你写过剧本，那么这本书很适合你；如果你玩过电子游戏，也有过“嘿，我想到一个很棒的故事”的念头，那么这本书很适合你；如果你想更好地了解这个数十亿美元的产业，想更好地了解这股强大的文化和经济力量，那么这本书同样很适合你。

我热爱电子游戏，因为游戏玩家可以创造自己的故事，创造自己与角色之间的联结，在故事和角色中融入深厚的感情，这种感情很可能胜过观众在看电影时融入的感情。《碧血狂杀》（*Red Dead Redemption*）是一部相当受欢迎的开放世界游戏，故事背景是 19 世纪末的美国大西部，