

ゲームシナリオの書き方

游戏剧本 怎么写

[日] 佐佐木智广 / 著 支鹏浩 / 译

游戏编剧新手的入门指南



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

TURING

ゲームシナリオの書き方

游戏剧本

怎么写



[日] 佐佐木智广 / 著 支鹏浩 / 译

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

游戏剧本怎么写 / (日) 佐佐木智广著; 支鹏浩译

北京: 人民邮电出版社, 2018.8

ISBN 978-7-115-48433-8

I. ①游… II. ①佐… ②支… III. ①动画—背景—
造型设计 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第096906号

内 容 提 要

本书从人物、世界体系、台词等角度入手,通过解析多部经典游戏、动漫作品的剧本细节,通俗而又系统地讲解了游戏剧本的构建之法,是游戏设计的入门佳作。全书共分为3部分:第1部分主要介绍游戏剧本的主要成分——主题、故事、角色和世界;第2部分详细说明游戏剧本的结构、选项设计等;第3部分总结游戏剧本中文本的写作窍门等。本书结构清晰明了、语言风趣易懂,对小说、动漫、电影等艺术作品的构思创作也有启示。

本书适合游戏、动漫领域的从业者和爱好者,以及所有对游戏剧本创作感兴趣的读者阅读。

-
- ◆ 著 [日] 佐佐木智广
译 支鹏浩
责任编辑 高宇涵
责任印制 周昇亮
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
三河市祥达印刷包装有限公司印刷
- ◆ 开本: 880×1230 1/32
印张: 9
字数: 258千字 2018年8月第1版
印数: 1-4000册 2018年8月河北第1次印刷
- 著作权合同登记号 图字: 01-2017-5592号
-

定价: 59.00元

读者服务热线: (010)51095186 转 600 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广登字 20170147号

版权声明

Game scenario no kakikata, The Second Edition

Copyright © 2017 Tomohiro Sasaki

Originally published in Japan by SB Creative Corp.

Chinese (in simplified character only) translation rights arranged with
SB Creative Corp., Tokyo through CREEK & RIVER Co., Ltd.

All rights reserved.

本书中文简体字版由 SB Creative Corp. 授权人民邮电出版社独家出版。
未经出版者书面许可，不得以任何方式复制或抄袭本书内容。

版权所有，侵权必究。

本书主页

<http://www.ituring.com.cn/book/2400>

阅读本书后，您可通过以上网址将您的感想、意见或问题写下来。
另外，点击页面右侧的“提交 / 查看勘误”可以提交或查看本书勘误。

- 本书中的系统名称和产品名称等一般为各个企业的商标或注册商标。正文中不再以 TM 或 ® 表示。
- 本书在出版时已力求采用正确的表述，但对于应用本书内容所产生的后果，本书作者、SB Creative 公司、人民邮电出版社以及译者概不负责，敬请知悉。

© 2017 Sasaki Tomohiro

本书所有内容均受著作权法保护。未经作者和出版方允许，禁止擅自复制、复印或转载本书部分或全部内容。

试读结束：需要全本请在线购买：www.ertongbook.com

前言

《游戏剧本怎么写》——顾名思义，本书是关于游戏剧本的。相信拿起它的读者都对“游戏剧本”有兴趣。

各位不妨随便翻一翻。

写游戏剧本的窍门就藏在本书的各个章节里。

“为什么我的剧本总是写到一半就写不下去了？”

“结构很重要啊。”

“会写文章不代表会写剧本。”

“系统可是游戏的生命呢。”

“角色不够鲜明。”

“角色的用途需要整理一下。”

“无法代入感情。”

如果上面这些不满引起了你的共鸣，那么本书一定值得你读一读。

不过，不要认为看过一本编剧入门书（即便是本书）就能写剧本了。不管怎么说，本书介绍的剧本写法都只是一个参考，所以最好在阅读本书时注意吸取对自己有用的信息，比如让自己觉得“嗯嗯”“原来如此”“这个思路不错”的地方；同时还应过滤无用的信息，比如让自己觉得“呃……这不好说吧”“算了，这个思路也就还行吧”“别逗了”的地方。

重要的是通过本书悟出“怎么写剧本”。

笔者在游戏制作公司负责过游戏策划和剧本创作，后辗转做过自由游戏编剧，也给游戏专科学校当过讲师，现在主要以写话剧剧本、当导演，外加制作网络视频为生。本书记录的便是笔者根据自身丰富经验总结出来的窍门。如果本书能帮助各位读者学会“写游戏剧本”，笔者将不胜荣幸。

本书主要针对游戏中侧重剧情的文字冒险游戏（Adventure Game, AVG）和角色扮演游戏（Role Playing Game, RPG）进行讲解，讲解过程中会涉及一些游戏、电影、漫画的内容。虽然笔者在编写时已经尽力让没接触过这些作品的读者也能读懂其中的内容，但是还是希望各位最好在玩过或者看过这些作品的基础上阅读本书。本书选择的都是值得一玩（看）的热门作品，这些作品无一不给笔者带来过很强的创作欲望。

- 游戏：《勇者斗恶龙》系列、《最终幻想》系列、《逆转裁判》系列、《恐怖惊魂夜》
- 电影：《星球大战》系列、《指环王》系列、《风之谷》《楚门的世界》
- 漫画：《龙珠》《航海王》《哆啦 A 梦》

本书正文从序章开始，先以公司前辈与后辈对话的形式介绍了剧本的创作。接下来就是本书的 3 个主要部分：第 1 部分将游戏剧本分成 4 个成分进行了讲解；第 2 部分特意留出篇幅详细说明了剧本的“结构”；第 3 部分则总结了游戏剧本创作与文本写作相关的窍门。

下面让我们进入正题。

目录

游戏剧本怎么写

序章	体验开发现场	1
	0-1 创作情节	2
	0-2 遵从策划书	5
	0-3 充实情节——序破急	7
	0-4 前辈的精神论	9
	0-5 剧本是写给开发人员看的	11
	0-6 剧本是给开发人员的信息	14
	0-7 游戏剧本的格式	17
第 1 部分	游戏剧本的主要成分	21
第 1 章	主题与故事	23
	1-1 游戏剧本的创作流程	24
	1-2 主题	26
	1-3 故事	28
	1-4 主题与故事	32
	1-5 如何表现主题	35
第 2 章	角色	39
	2-1 角色	40
	2-2 角色设定	47
	2-3 角色设定实例	65

第 3 章	角色的定位	71
	3-1 角色的定位	72
	3-2 与游戏系统有直接关联的定位	77
	3-3 与主人公对立的定位	84
	3-4 与主人公同阵营的定位	91
	3-5 让故事产生变化的定位	106
	3-6 补充和强化故事的定位	111
	3-7 将角色设定与故事关联起来	118
	3-8 根据角色创作故事	120
第 4 章	世界	123
	4-1 世界	124
	4-2 创建什么样的世界	127
	4-3 世界与角色、故事的关系	131
第 2 部分	结构	133
第 5 章	结构的基础	135
	5-1 什么是结构	136
	5-2 结构的种类	144
	专栏	148
第 6 章	结构的要素	151
	6-1 开端	152
	6-2 通往高潮的过程	154
	6-3 高潮	159
	6-4 结局	161
	专栏	163

第 7 章	好结构与坏结构	165
	7-1 为什么需要结构	166
	7-2 要考虑听者的回应	173
	7-3 实现高表现力结构的要点	180
	专栏	182
第 8 章	选项	185
	8-1 选项	186
	8-2 选项的种类	191
	8-3 选项与世界	195
	8-4 设计选项的要点	199
	8-5 选项的出现时机	202
	8-6 标志	210
	专栏	213
第 9 章	让结构更有趣	215
	9-1 在开端吸引玩家	216
	9-2 前置准备不能写成说明文	219
	9-3 场景序列	222
	9-4 其他技巧	224
	专栏	229
第 3 部分	文本	231
第 10 章	文本的基础	233
	10-1 文本	234
	10-2 台词	236
	10-3 旁白	239

10-4 指示241

第 11 章 外观与台词 249

11-1 创作时顾及外观250

11-2 台词的基本技巧255

11-3 利用台词展示信息263

11-4 写好台词的要点265

后记 276

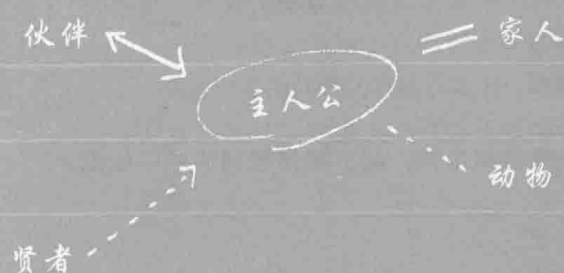
序章

体验开发现场

先来大致看看剧本创作的流程吧。

序章以笔者本人的经验为基础，
描述了刚进入游戏制作公司的新人
向职场前辈学习游戏剧本创作方法的故事。

在这一章中，
我们将学习创作游戏剧本的基本术语和知识。




0-1

创作情节




作为新员工进入这家游戏制作公司，眨眼间已经是一个月前的事了。担任编剧一职之后，我接到的第一个任务就是编写情节^①。

所谓情节，按照指导我的前辈的话说，就是类似“故事梗概”的东西。面对初次被委以的重任，我拿出看家的本事，洋洋洒洒、密密麻麻地写满了一张 A4 纸，交到前辈手中。


 前辈，您看这个怎么样？

没成想前辈只斜眼一瞥，就把纸塞了回来。


 太长了。

 诶？

确实如此。上司和客户往往都很忙，情节必须做到让他们一眼便能把握故事内容。

 把内容精简至 3 行到 5 行。一次多写几个短小的情节，让客户从中挑选中意的。

原来如此。情节不但要短小精悍，还要有足够的数量供客户选择。

 不过前辈，我觉得这个情节相当棒，能不能先把精简后的给您看看。

① 【情节】(plot)

故事、小说、戏曲、电影、游戏等作品中的一连串事情的框架、梗概或构想。可以是短短几行，也可以洋洋洒洒几页。实际内容常根据情况进行修改。



不行。只提交一个的话，要是被客户否决了该怎么办？多准备几个，说不准哪个就正合客户的胃口。就算全都不行，至少也方便人家提“B方案比A方案更接近需求”“大概按这样的方向改”之类的意见；说白了，就是方便我们揣摩客户的喜好。而且多几个选择，客户也有一个作比较的机会，肯定比单独一个强。

从客户的角度来说，多几个选项确实比单看一个情节强得多。这样既可以探求多种可能性，又可以给模糊的摸索过程提供一个方向。



这也算是一种技巧。你一次给人家看好几个情节，能表现出咱们对这件事足够上心。而且否决1个和否决5个，对方“愧疚”的程度也不一样。



“愧疚”的程度？



否掉的方案越多，客户就会越觉得愧疚，也就越容易采纳咱们的方案。



原来如此，不愧是前辈。这里面居然还有心理战。



差不多吧。反正对方否决的越多，咱们通过的概率就越高。这就像打靶，水平再怎么差，打得多了总能蒙中一发。



对对，就像打靶……诶？等一下，前辈。照您这说法，我这情节提交上去是注定要被否决的啊？



当然了。这世上，没有谁能保证一发就戳中客户的兴奋点。

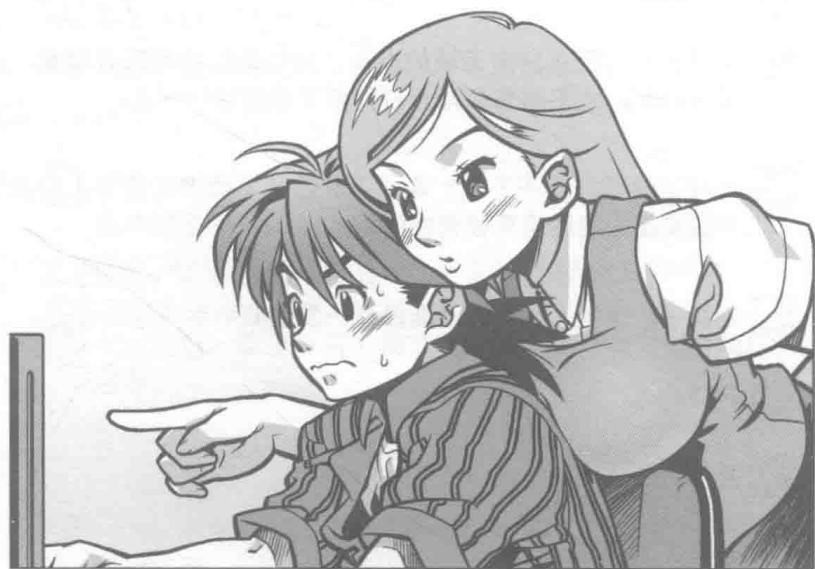


是吗？



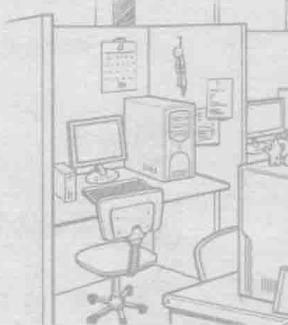
是的。

创作剧本的第一步，是先准备几个短小的情节，从中摸索更好的内容，并不断修改，将精华慢慢凝聚到一个情节之中。



0-2

遵从策划书



于是我遵照前辈的指点，创作了5个情节。主人公的设定在策划书^①中已有定论，所以每个情节的主人公都严格按照策划书的内容设计。至于其他角色^②，则根据各个情节的需要进行创作。

很多时候，主人公及主要角色的设定和设计在策划阶段早已完成。这是因为角色的好坏往往直接影响游戏销量，而且考虑游戏内容时，必须先有角色设定作为基础。

说起来，笔者曾参与过一个恋爱冒险游戏的制作。该游戏也是在策划阶段就完成了主要角色的形象绘制。后来制作方在自家网站上开展了角色的人气投票活动，笔者负责的角色排在了倒数第一名。当时笔者觉得很轻松，没有感到特别失落，但也有几分不是滋味。除角色之外，策划书还有许多束缚编剧的地方。

好了，让我们回到新人故事中。

 前辈，情节写好了，您看看吧。

前辈拿起情节粗略一读，盯着我的眼睛问道：

 你认真看策划书没有？


① 【策划书】


创作游戏的基础文档信息，涵盖游戏标题、游戏主旨、系统概述、目标用户以及游戏画面的整体感觉等内容。


② 【角色】(character)

游戏中的登场人物，有时也是动物或机器人。


 看了。

 上面说这个游戏的目的是什么？

 打败 101 只魔兽，让世界重归和平。

 那你的情节里为什么没提 101 只魔兽的事？


 呃，我觉得男女主人公的情感纠葛比魔兽……

 这可不行，懂吗？首先，你得理解这是一款什么样的游戏。关键是游戏系统。要知道，有了游戏系统才能叫游戏。它跟小说或话剧不一样。不理解这一点，写出来的剧本就统统不能用。


 是吗？


 是的。

前辈的批评毫不留情面，但道理不假。游戏剧本必须按照策划书中的主旨来创作，不然游戏将失去统一性。紧密贴合游戏系统的剧本能与游戏本身产生相乘效果，提高游戏的质量。

 啊！前辈，我懂了！把魔兽全都设置成女主人公就行了吧？

 啥？

 主人公与 101 只魔兽的情感纠葛……

 哪来那么多纠葛！