

畅销的故事、

热门的角色、

「沼田博康」同丰隆书店



超簡単！ 売れる ストーリー& キャラクター の作り方

畅销的故事，热门的角色：

日本漫画和游戏的故事与角色设定方法

[日] 沼田康博 著

周丰 周盛 许彦彬 译

重庆大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

畅销的故事, 热门的角色: 日本漫画和游戏中的故事与角色设定方法 / (日) 沼田康博著; 周丰, 周盛, 许彦彬译. —重庆: 重庆大学出版社, 2016.9

ISBN 978-7-5689-0077-5

I. ①畅… II. ①沼… ②周… ③周… ④许…
III. ①漫画-人物画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2016) 第202782号

畅销的故事, 热门的角色:

日本漫画和游戏中的故事与角色设定方法

changxiao de gushi, remen de juese:

riben manhua he youxi zhong de gushi yu juese sheding fangfa

[日] 沼田康博 著

周丰 周盛 许彦彬 译

责任编辑 张 维

封面设计 周伟伟

重庆大学出版社出版发行

出版人 易树平

社址 (401331) 重庆市沙坪坝区大学城西路 21 号

网址 <http://www.cqup.com.cn>

印刷 北京汇瑞嘉合文化发展有限公司

开本: 880mm × 1240mm 1/32 印张: 6.75 字数: 186千

2017年3月第1版 2017年3月第1次印刷

ISBN 978-7-5689-0077-5 定价: 48.00元

本书如有印刷、装订等质量问题, 本社负责调换

版权所有, 请勿擅自翻印和用本书制作各类出版物及配套用书, 违者必究

第1部 故事与角色创立的基础

- 1 “本质”与“表现”——从这2个方向性来思考 018
- 2 何为故事的“有趣点” 032
- 3 取悦谁？ 034
- 4 凝练情节简述（short plot） 035
- 5 “角色烦恼”的设定 040
- 6 以高精度动作串联起来 042
- 7 “三幕构成”、“友情/努力/胜利”与“对立/矛盾/变化” 044
- 8 你剧本中的“起承转合”弄错了吗？ 047
- 9 超越好莱坞的剧本技法…… 050

第2部 故事剧情的构造

- 10 符合本能的趣味性“13阶段构造”是什么？ 054
- 11 1、2、3、4 许多 072
- 12 “让观众信服的转变”的安排与“2个纠结” 079
- 13 因果报应 083
- 14 游戏就是“选择” 092

15	欺骗观众的预想，不负观众的期待	096
16	“重复运用”与强调	100
17	以 13 阶段构造创作系列作品	120
18	“抄袭”与“二次创作”	130

第 3 部 气氛渲染

19	“气氛渲染”（Reminder）中存在的商业价值	136
20	“未知性气氛渲染”与“消极气氛渲染”	143
21	戏剧性的气氛渲染	148
22	请使用“气氛渲染”	154
23	要操作观众的情感	163

第 4 部 角色人物

24	角色人物的 8 种作用	184
25	创造新的人物角色	195
26	人物角色的商品价值	206

后记	209
----	-----

译者前言

在中日关系降到冰点的时代，中国人对日本动漫却并不抵触，宫崎骏导演在中国也颇受人们尊敬，其中的奥秘需要我们去取经和探究。中国有浩瀚的典籍、有充满瑰丽想象的神话传说以及丰富多彩的民间故事作为素材，这是今天我们从事二次创作优质的文化土壤。我国也曾经产出过一批优秀的本土动画片，有张光宇、张乐平等这样备受欢迎的本土动漫艺术家。然而，今天的作品处处充斥着海外动漫作品的痕迹。他山之石可以攻玉，我们既拥有如此优质的创作土壤，同时又学习他人创新方法之精髓，定能让我们的动漫创作也逐渐达到国际一流水准。

我到河海大学以来，一直从事数字媒体艺术及设计类专业的教学工作。深刻感受到学生们在学习剧本创作时，没有好的教材。向其他院校了解了一下剧本写作的教学情况后，也发现有同样的问题存在。或许是机缘巧合，这时重庆大学出版社的张维先生联系了我，请我为他们翻译这本书，我欣然接受了这项时间紧且颇为繁重的翻译任务。

这本书是日本著名的剧作家沼田康博先生的著作，沼田先生以非常通俗易懂的方式，介绍了剧本创作中个人经验化的技巧，乃至他个人的绝活。本书的最大特点，是实用性强，介绍的知识便于操作运用，看后会使人有跃跃欲试之冲动；另外，本书是介绍有关剧本创作的经验知识，介绍的这些经验知识的背后是有其科学依据的（例如：**13**阶段是人类本能的剧情认知等论述），不会给人以抽象的文艺理论之感。本书结合了一些名著案例的分析，无论是对剧本创作的初学者，还是经验老道的剧作家，本书都是非常实用的，是值得长期放在案头的剧作方法学经典。

我认为，翻译这本书的意义不仅是为了解决剧本创作中遇到的问题。在计算机、互联网技术飞速发展的时代，技术创新形态正在发生改变。未来的设计越来越重视以用户为中心的用户体验（**User Experience**），本书所提到的剧情创作技巧对于用户体验设计的探索有一定的促进作用。

全书采用比较口语化的日文书风，涉及许多日文固有的表达方式，翻译成中文时需要查询大量的资料，或反复斟酌，以求最通俗的表达。翻译的过程正值寒冷的冬季，期间颇为辛苦。全书翻译宗旨是力求忠实于原文的意思，经过字斟句酌，逐字逐句地反复检查、修改、润色，最后统稿而成的。

因为本书涉及许多名著的剧情分析，所以，建议读者在阅读此书之前，最好能先观看《千与千寻的神隐》《悬崖上的金鱼公主》《借东西的小人阿莉埃蒂》等书中提到的动画片及其他影片或游戏，书中有大量篇幅介绍这些内容。你看了动画片后，再看此书的剧情分析就不会感到陌生。

本书共分四个部分，第**1**部（故事与角色创立的基础）由周丰翻译；第**2**部（剧情的构造）由许彦彬翻译；第**3**部（气氛渲染）由周盛翻译；第**4**部（角色人物）由文隽颖参与翻译初稿及周盛修改润色，本书全部由周丰统稿完成。河海大学数字工业设计专业的张雅楠同学也参与了此书的校对工作，特此表示感谢。

在翻译内容上若有不完善之处，欢迎批评指正。

周丰

2015年4月于河海大学

使用喜欢的输入设备！

在未来的某一天。

突发奇想！想创作一篇短篇作品！

创作什么样的好呢……

在读了《畅销的故事，热门的角色》之后，我陷入了对剧情的思考。

能给予少年们梦想般的冒险很好吧？因为他们玩游戏时有点沉浸其中，对于挑战真实世界的冒险该不会感到害怕吧？

这么说来，让主人公在故事的开头是性格胆小的形象比较好。选择能与观众产生同感的场所，非令人胆寒的高处莫属了，就这么定了。

设置怎样的冒险好呢？

把冒险场所设定在谁也没见过的很高的地方，观众是否有身临其境之感？

接下来，选择刻画怎样的主人公比较好呢？

在高处的冒险——这么说来，前些日子在报纸上也曾经出现过。

我应该是从报纸上剪辑下来过的……

对于小学和初中男生的理想职业——有了！就是这个！

木匠、建筑师、设计师……这些都是活跃在高空的职业！

剧本的人物角色就设定为“令人敬畏的高处作业的木匠师傅”，这应该会很有趣吧！

前段时间，电视上有这样的纪录片，介绍建造东京天空树的人们。

他们的形象真的很棒。



过去的剧本中没有描写过这些英雄般的主人公……

剧情中冒险的舞台可以设定得比东京天空树还要高……采用轨道升降机好吗？好！不就是这个吗！

对了，前段时间朋友 **A** 所作的插画人物和这个形象很符合。

但，就这么使用的话与剧本中的形象相比稍微有点走样……

再加上谁都没见过的主题……建筑师……木匠师傅……

“日本江户时代的木匠师傅”怎么样，是不是很有趣！

在网上搜集资料后……发现，从没见过这种模样的英雄。

不料却想起了许多的角色的设定！

为剧本量身定做的角色……

拜托 **A** 先创作出来试试看！

啊，**A**真是太好了！为我创作出了非常有魅力的人物！

看到草稿后，我创作的欲望喷涌而出。

那么，情节会是怎样的呢？

让主人公与建筑师对抗……敌人将建筑物破坏……搞爆破的大盗应该还不错吧。

“恐高、畏手畏脚的青年、身怀传说中的木匠秘术，以轨道升降机为舞台，进行了争夺上古时期宝物的冒险。最后摧毁了爆破盗掘屋集团，主人公以富有勇气的建筑师形象，踏上了征程”。这样的情节，如何？

于是，带着自己喜欢的输入设备（键盘型），开始走向图书馆与“工作室**F**”。

在这里，有电脑绘图（**CG**）软件，也有编辑软件；各种各样的背景资料以盆景的形式摆开，还有多名虚拟演员的资料。在这里，即使我们是门外汉也能自由地使用工作室。工作室使用费用颇为便宜，因为工作室将享有著作权的一部分。作品发挥其商业用途后，根据合同，销售额要按比例支付给工作室的。当然工作室也提供营业服务，因此不存在敲竹杠的现象。

太好了！有轨道升降机的资料了。角色主人公绑定在这个虚拟演员的骨架上，是为打造符合剧本的角色而自行创作的。其他的角色，也只是替换一下虚拟演员的服装而已。

用电脑绘图软件一边制作场景资料，一边创作情节吧。如果有《畅销的故事，热门的角色》的话，就不需要剧本创作了。

最初，盗掘屋集团为炸毁深山里的神社而现身。被惊吓的神官道出了：

在高空中能像鸟一样飞的自由活动的建筑术是主人公的家传绝技的秘密。

随后的场景是主人公的日常生活。因为家人不久会成为牺牲者，在此必须积累起对于主人公来说很重要的东西。比如，亲切的家人、开心的谈话、“明天想要如何如何”等等这样的对家庭的期待。如果不能实现的话，就会加重剧情中悲伤的气氛。

剧情中，与建筑学校的朋友们一起去参观刚修建好的轨道升降机。主人公由于恐高而拒绝参观，而被大家看不起，这让暗恋主人公的女主人公备感失望。竞争对手的发言表明了与主人公对立面的立场。

情节发展了。

主人公的家……果然是在操控式神的大木作匠人安倍晴明的神社。爆炸声一起，出现了盗掘屋集团。他们反复地寻找着主人公家传的秘籍。盗掘屋集团的真面目是如何如何的恐怖，要着重强化描写。

在此，是让主人公怀揣决心的时刻了！

在对被盗掘屋集团杀害的主人公家人的描述中，“重要性的气氛渲染”推动了情节中悲痛的效果。盗掘屋集团拿着秘籍，开始偷窃藏在轨道升降机中间站的秘宝。主人公决定从临死的父亲那里接受据说是寄宿着祖先灵魂的木匠上衣。在这里描写了父亲临终前的愿望“希望你鼓起勇气”，然而，却没有传达到就离去了的剧情，让人感受到人生最后的感动。接着，主人公穿着上衣，走向轨道升降机。

轨道升降机成为了舞台。

使用秘传的建筑术，在空中可怕地走过来的盗掘屋集团。

盗掘屋集团占据了轨道站点，开始寻找隐藏的秘宝。

主人公的朋友们也成为了人质（在工作室中，关于暴民“群众”的资料也有很多）。

主人公开始了苦难的历程。因为轨道站点被占领，升降机被封锁，主

人公还不能上去。

这时出现了“救助”。主人公的衣服上浮现出祖先的灵魂（就定为安倍晴明），他操纵着主人公的身体从外壁开始攀登。

主人公的成长，因为恐惧而显得勉强。一面被操纵着，却又一次次滑落，但最终还是登上了轨道升降机的外壁。此时，主人公渐渐地感到习惯，开始灵活地动了起来，但还是感到害怕的。剧中描写了空气的稀薄和寒冷，却凭借这件特殊的上衣忍受下来。

在这之前，要先充分描写盗掘屋集团的强悍。和这样的家伙们战斗，主人公似乎没有优势……引导读者这么想很好。

对终于爬完了外壁，到达轨道站点的主人公表示祝福。为了强调（主人公）成长的喜悦，可以从超高的空中展示日出的景色或是夜景。

通过密不透风的舱门到达轨道升降机站点内部。为了强调主人公成长的喜悦，作为人质的朋友们也对他表示了祝福……女主人公悄悄为他高兴着。然而，实际上主人公的恐高症还是没治好，他依然很是苦恼。

剧情出现的是：因为盗掘屋集团引发的爆炸而倾斜的轨道升降机。盗取到秘宝的盗掘屋集团。

主人公的考验开始了。

和盗掘屋集团对峙的主人公。因为控制盗掘屋集团的是先祖灵魂（安倍晴明）的对手芦屋道满，此时，祖先的灵魂安倍晴明从主人公身上离开，开始战斗（让主人公一人独处很重要）。

主人公因盗掘屋集团的爆炸和破坏被逼到绝境。

主人公好不容易化解了第二次危机……

因为盗掘屋集团焦急而引发的爆炸，使轨道升降机开始崩塌。

剧情是：掉落的主人公与轨道站点的破坏情况。

在站点内向自己求助的女主人公和朋友们，以及竞争对手。

主人公开始觉得向下掉也很开心……不再害怕了！

就要被芦屋道满追上，安倍晴明主动向主人公提出条件。

他说如果主人公让自己附身的话，就可能化解这场危机……

经过一瞬间的犹豫，想到了绝望的女主人公的身影，主人公下定决心。

盗掘屋集团手中的秘传书已经烧成了灰烬。

下落的同时，迅速变得威风凛凛的主人公，开始在空中疾走。

在落下的轨道站点和升降机上，与盗掘屋集团相互对峙的主人公。

在被盗掘屋集团毁坏的轨道升降机前去修理的主人公。

不久，盗掘屋集团被逼入绝境，被关进了轨道升降机的监狱中。

而在这时，因为轨道站点和升降机掉落了几千米，将导致地面上的城市发生巨大的灾难。

主人公将轨道站点和升降机改造成了巨大的滑翔机。

主人公让滑翔机平安无事地着陆在郊外的沙漠。

主人公将自家的神社重建。

忽然，使用安倍晴明的眼睛朝屋顶张望，看到了被害的家人的亡灵。

主人公飞上去，轻飘飘地降落到房顶上的，得意扬扬。在这里，父亲的期望传递到他了。

家人们对获得勇气的主人公感到放心，之后便消失了。

女主人公带来了便当，和主人公相视而笑。

利用工作室已有的免费效果音（SE）和即兴背景音乐（BGM），通宵创作出长达 10 分钟的作品。

声音效果，就要等赚到钱后再委托配音员了……所以暂时只能考虑字幕。

为了能够尽快地从工作室的门户网站上访问，有意向的读者可以有偿地将其他人的短篇作品，通过蓝光（**Blu-ray**）盘刻录下来。门户网站上的广告收入和贩卖金额的百分之十算我赚到的。

即使没有剧本也能自己创作出“有趣故事”的创意生活。

我是挺喜欢的。

前言

电影、小说、轻小说、漫画、游戏……

有志于创作“畅销”的故事和角色的人有很多。

但是，大部分人并不能创作出“有趣”的作品，他们因为创作的作品被说成“无趣”而感到苦恼。

隼鸟号（はやぶさ）

正式名称是“第二十号科学卫星 MUSES-C”。日本宇宙航空研究开发机构（JAXA）下的研究单位（ISAS），在2003年5月9日发射的小行星探察机。2005年到达丝川小行星。并从丝川小行星表面采取了样本，2010年6月13日，经过60亿公里的行程，再次进入地球大气圈。是世界首次在地球重力圈以外的天体，其固体表面降落，并成功带回样本。

智利圣何塞铜矿坍塌事故

科皮亚波矿山坍塌事故。2010年8月5日，在智利共和国境内阿塔卡马沙漠的圣何塞矿山，发生的矿井坍塌事故。33名男性矿山作业员被关进了地下634米深的矿井里（距离矿井的入口约5公里）。自事故发生起的69天（10月13日）后，全部人员都被救出。

许多人，即使经过学校或者研习班培训后，也完全想不出来针头大的故事……由于创作不出“有趣味”的剧本，最后不得不放弃的人不少。因为在同人杂志上进行二次创作，也能获得不错的收入，结果是，什么“有趣”的剧本？！即使做不到俺也无所谓了。你不也是经历了这样的过程，最后不得已放弃了吗？

比起创作出来的有趣作品，现实的事件是更为“有趣”的，变得“有趣”的方式，却只是偶然的产物，创作不可能那么轻易地就搞定的。这么想的应该也大有人在。

但真的是这样的吗？

确实，小行星探察机“隼鸟号（はやぶさ）”的故事和2010年的“智利圣何塞铜矿坍塌事故”很有戏剧性。因为它们与“能产生感动的故事构造”完全匹配。

小行星探察机“隼鸟号”的旅程能产生感动，是在上一辈的探察机“希望号（のぞみ）”的故障处理过程中积攒的众多技术的“帮助”下，克服了许多困难，在体会到了到达“丝川小行星”的“大高潮”后，肩负着带回“样本”这具有强烈“传达”性质的任务，经历多次“毁坏”的状况之后，“达成”了目标，给予密切关注的人们以“满足感”，最后头也不回地消失的故事。作为故事中角色的“隼鸟号”，其命运是能够被观众接受的，因此，改编的故事能令人内心升起感动。

那么，智利圣何塞铜矿坍塌事故又如何呢。

在“全军覆没……？”的绝望中，运用挖掘钻孔的帮助，以写信的方式“传达”了“平安”的信息。在这样“大高潮”过后，又经历了“可能无法获救”这一找不到解决办法的阶段，最后是全员生还的强烈的“满足感”。

因为“救助”而达成某件事的“大高潮”和反复“破灭”的复式构造。然后就是“互相得以交流”的“具有达成感的满足”。这就是“能产生感动的故事构造”。

这是经过计算后，能够有意图地编入你作品的东西。

这是一本介绍在创作所有故事性“娱乐”剧本时，如何创造出“有趣”秘密的书。是介绍“能产生感动的故事梗概（情节）的构造”“作为故事讲述方式中气氛渲染的使用方法”“角色的机能”这三方面的书。

长谷川润二（1933年—）

日本的作家、记者。

他用本名“古屋信二名”在周刊 *Playboy*（集英社）、*GORO*（小学馆）等担任了杂志报道的完成作家（Finish Writer）职务，之后改笔名为长谷川润二，并在1988年以《こちらノーム》获得第1届小说——0 昂新人奖。代表作是《キラ－.ウィルスを撃て》、《まつら伊世姫》。（译者注：没有中文翻译本）

土器王纪

1995年12月22日发售的日本BANPRESTO公司的游戏软件（自2011年7月6日开始在日本BANDAI NAMCO GAMES公司实验室label的Play Station Network、Game Archives上发布信息）。是被土器人住的异世界“エス・パツシ”召唤的普通人玩家，去探寻世界创成秘密的冒险游戏。
制作人：小高忠男
CG：DEUCE 工作室

GRANDREAD

1997年11月27日发售的日本BANPRESTO公司的游戏软件。虽然有着敌方思考时间之冗长、战斗结果的计算能够看到的问题，确实是众多配音演员出演的先驱性的作品。是描绘了由被称为霍夫曼面的宇宙空间压缩机构，在宇宙中生成海的世界里发生的星际战争的战争模拟游戏。
制作人：寺田贵信
人物原案：细野不二彦

我现在是一名编剧，最初经验的获得是进入社会后，在进入 **Contents holder** 出版社、电影公司、玩具公司这三类公司之后，学会做企划的。在这个时候对于“哪些是能够商品化的角色”向许多前辈请教过，为此拜长谷川润二先生为师，开始了“具有故事性的娱乐剧情”的制作和应用的生涯。

具体是创作游戏类的剧本。当时，虽是任天堂家用游戏机的全盛时期，众多企划投入到游戏创作的行列，独创性作品《土器王纪》和《GRANDREAD》却分别是在索尼游戏机（Play Station）和世嘉土星（Sega Saturn）上发行。在这之后，专心在“剧本创作中心”修炼，在众多游戏制作或是代笔作家经验的工作中（On Job）掌握了剧本创作方法，并创作了漫画或者动画的剧本。

不久后，由于我在“打造角色人物，修改剧本”方面技能的增长，以匿名方式重拍（Retake）的工作增加了。然而，因为要修改请我重拍的许多剧本，我惊讶地发现对于这些剧本的修改，连笔都下不了。对于这些原先执笔剧本的年轻作家们，我意识到需要有能够教授他们的、可操作的、修改润色的方法。

可是，根据我自身经验掌握的“有趣的剧情”的创作方法，由于不能系统地传授，因而不能很好地向他人传达，我觉得一筹莫展。

就在这个时候，我参加了影像产业振兴机构（VIPO）主办的“剧本分析家养成研讨会”。在那里，了解了东京工科大学媒体学院的客座教授金子满老师的独立研究，掌握了以系统化理论教授那些立志于成为剧