

游戏剧本怎么写

作者：（日）佐佐木智广

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。

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。

导读

在第1部分中，我们说明了主题、角色、世界、故事的创作方法。接下来等待我们的工作，是根据已创作好的故事写出剧本。第2部分中，我们将说明如何将故事写成剧本。



后记

人们总是一脸不可思议地问笔者：“剧本是怎么写出来的啊？”在不接触这方面的东西的人眼中，游戏剧本总像是魔法变出来的一样。可实际上并非如此。游戏剧本更像数学，只要明白其中的机制，任何人都写得出来。本书向大家介绍的就是这样一种机制。

不过，剧本掌控的是感动、喜悦、愤怒、哀伤这类不可思议的东西。所以，笔者本人其实也希望剧本创作能保留其魔法般的部分。相信在这一点上，不管是仍在尝试入门的人，还是已经以此为营生的人，都和笔者有共同的想法。

所以，请去寻找属于你自己的“魔法”。

此次修订版的面世距第1版发行已经过去11年了。初版之时的小学生如今已经成年。学生时代阅读本书的读者，可能已经成为比我还要抢手的编剧了。

这段时间，我自己身上也发生了不少事，有许多喜悦，也有许多不堪。读了本书的人，以及随手拿起本书先看“后记”的人，我在此都由衷地向你们说一声“谢谢”。

依旧感谢笔者曾就职的游戏公司的前辈以及各位上司、同事。当时笔者连电脑都不会用，还能被公司聘用并委以重任，实在感激不尽。没有这一段经验，就没有现在的一切。接下来，对在笔者成为自由职业者之后多番关照笔者的Q'tron董事长井先生致以特别的谢意。祝Q'tron越办越好。感谢在本书结构方面给予宝贵建议的前辈伊东幸一郎先生。感谢给予笔者写作本书契机的长久胜先生。11年来您还一如既往地关照我，感激不尽。您让我知道人与人的相遇是多么重要的事。

另外，执笔此修订版之际，幸得以下两位的卓见：新世代娱乐业界的中心人物，ORACLE KNIGHTS株式会社代表樱庭未那先生，以及同社的作家属结司先生。得如此才华横溢的两位提携实乃三生有幸。同时感谢将本书作为学校教材的冈山信息商业学院系主任松浦登美子老师，以及前程似锦的游戏制作学科的坪田广梦、奥村空良、丸山雷，是各位的年轻朝气让本书“返老还童”。然后，感谢一直以来支持我的家人们。

最后，对本书执笔之际为本书编辑工作尽心尽力的SB Creative股份有限公司第一事业总部第一图书编辑部的杉山聪先生表示衷心的感谢。没有您就没有这本书。本书能够在市面上存活逾10年，并以第2版的姿态继续延续下去，全都因您的尽心工作。

话说杉山先生，下一本书专门讲讲角色怎么样？诶？您说“这句话11年前就听过了”？

佐佐木智广

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。

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。



[\[1\]](#)【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。

0-3

充实情节——序破急

经过两个星期的交流，我们终于筛选出了一个可用的情节。在此期间，主人公的角色曾按照客户的意向进行过更改，但不论怎样，最后的情节总算是成形了。

OK，既然情节的方向性已经定了，那么现在就去充实内容，突出序破急。大概写一张 A4 纸那么多就行了。记住，别写多了。

好的。但是前辈……序破急是什么？

连这个都不知道？你是怎么活到今天的？序破急就是……就是那啥。

前辈您也不知道吧？

才怪！序破急就是……类似起承转合的东西。

起承转合！这个我懂，我在学校的古文课上学到过。我小时候的梦想是成为一名诗人，所以认真学习了这部分。起是故事的开端，承是故事的发展，转是发生了某个事件，合就是故事的结局，对吧？

嗯，差不多吧。话说你的梦想是成为一名诗人啊……

那么，起承转合和序破急的区别在哪呢？

没什么大的区别，就是一个把故事分成四部分，一个把故事分成三部分。个人认为分成三部分更清晰一些。序是开端，破是高潮之前的部分，急是高潮和结局。

前辈拿出圆珠笔画了一张图。

原来如此啊，画成图就好懂多了。

读过相关图书的人基本都会画这个图。序破急就像登山，经历危险的山道，在山顶眺望最美的景色，然后下山回归日常。虽然回到的是同一个地方，但与之前有些许变化，有一些说不清的东西留在了人们心里。

没想到前辈还是个哲人。

这也是从书上学的。总之，把故事分成三部分写出来。

嗯，知道了。

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？

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！

[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。

0-4

前辈的精神论

开始给情节充实内容之后，我才发现之前的困难都是小儿科。随着情节的成形，客户的需求如洪水般涌来。面对着一大堆需求，我显得有些手足无措。

前辈，打扰一下。客户说要把主人公塑造成一个拥有坚强精神的角色，可咱们之前定的，是主人公在旅途中遇到女主角，然后逐渐成长变强。这么改真的行吗？虽然我觉得客户说行就行。

你太嫩了！！

诶？

这种态度是干不好工作的。

呃.....

听好，别以为你按照客户说的做就能让他们满意。客户只是把一时想到的事情讲给你听。说得不好听一点，他们很可能就是随口说说罢了。

啊.....

所以你真的按照他们说的做，也不一定能做出他们想要的结果。咱们也要想想怎么才能做出好的东西。只有这样，做出来的东西才是最好的。

嗯.....

而且，如果做出来的东西品质很差，咱们也不能反过来埋怨客户说“这是按您的意思做的，您不满意我有什么办法”。说了这个，项目也就基本告吹了。明白吗？

啊.....嗯，这个我明白。以前打工的时候我顶撞过客户，结果被炒了鱿鱼。

呃，是吗？

嗯。二者道理差不多吧？

差、差不多吧。

欢迎访问：电子书学习和下载网站 (<https://www.shgis.cn>)

文档名称：《游戏剧本怎么写：游戏编剧新手的入门指南》佐佐木智广.epub

请登录 <https://shgis.cn/post/1055.html> 下载完整文档。

手机端请扫码查看：

