

游戏剧本怎么写



[游戏剧本怎么写_下载链接1](#)

著者:(日) 佐佐木智广

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2018-8

装帧:平装

isbn:9787115484338

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。

编辑推荐：

1. 游戏编剧新手的入门指南
2. 解析多部经典游戏、动漫作品中的剧本细节
3. 通俗而又系统地讲解游戏剧本的构建之法
4. 对小说、动漫、电影等艺术作品的构思创作也有启示
5. 日本长销12年，是无数游戏策划、编剧的入门宝典

作者介绍：

佐佐木智广（作者）

1972年出生于日本京都，后毕业于日本立命馆大学国际关系学院。入职游戏公司后，创作了销量超两百万套的角色扮演游戏的剧本，借此机会从公司辞职并成为了自由编剧。目前仍然承担着保密义务，所以无法公开具体是哪一部游戏的剧本，甚是苦恼。在游戏专修学院任教“实践型角色概论”课程，遭到教务白眼，却深受学生们的喜爱。同期建立了话剧团，负责剧本编写和导演。该话剧团演出的剧目在英国和中国台湾地区大受好评，在日本不得而知。

目录:	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
· · · · · (收起)	

[游戏剧本怎么写](#) [下载链接1](#)

标签

游戏

写作

剧本

编剧

游戏设计

日本

设计

策划创意

评论

传统JRPG或者文字游戏吧。今天的很多佳作已经突破了这套写法了。

感觉爱好如果变成工作真的是一点意思也没有

写的不深但是都很有趣，基本日式游戏中见过的套路都有提及了。游戏剧本和传统剧本不同的是其互动性，所以分支和角色关系的描写是很重要的部分。一直觉得游戏剧本因为有游戏过程的空间，所以可以容纳大量琐碎的细节去堆积人物形象，小说和电影中就很难有余裕分配给不重要的人物，但是这些细节要写的有趣是最难的。

小学生也可以读懂并写出小学生的剧本的教科书 挺好的！

秋之回忆I&II的剧本担当，内容以讲解GAL或者JRPG这类线性叙事游戏的剧本为主。全书从故事情节、文本撰写三个方面教授游戏剧本的构成要素和设计要点，脚踏实地，倒是没怎么提到过审美标准的问题。

用来入门，讲角色以及角色定位那部分尤其好。

各行各业的文案策划，都应该翻翻这本书：真的很务实……

非常实用，值得反复看。并非教人写“神作”，而是打“及格”基础，将剧本从主题、角色、结构、文本四个方面，与游戏开发结合（尤其RPG和Galgame），总结要点，描述深入浅出。比如音乐旋律=剧情结构，起承转合=四格漫画，选项时机体现意志、描述体现感情，从文本到台词的删改也适用于动画剧本。开篇女前辈与男后辈的诙谐小剧场正是剧本范例。

经典之作，虽是入门指导，但基础知识和讲解简单易懂，框架体系很好上手。但卖到59元只能说明通货膨胀越来越严重了。

【藏书阁打卡】游戏剧本写作的入门书，适合游戏策划新人阅读。游戏剧本作为剧本的一种，自然遵从剧作的创作原则，里面的很多章法是一脉相承的，但游戏又与文学、影视等艺术形式不同，它的交互性要求剧本更加开放与多元。游戏的开放程度也决定了游戏剧本的复杂性。现在已经很少有单一结局的RPG类游戏了，因此，如何创作游戏剧本不仅是写出几个故事这么简单的问题，而是更加深刻地展现人性，让每一个玩家都以自身的角色进入游戏世界中，这比写一个小说要难得多，因此，一个好的游戏剧本，不仅是具有很高的文学价值，还是一套心理分析的模板，在玩家享受游戏的同时，去探索玩家的心智模式，从这一点看，RPG游戏的治疗功能还是极有前景的呢~

游戏的终极目的，恰恰就是制造愉快的体验。

对游戏感兴趣的云玩家。

确实传递了知识，深浅适度，作为新手入门学习再好不过了。

听书

很是有趣了！

没想到才7分+唉……虽然日系味道很重但是很多公式化的东西很有用，另外提到的交互
interactive要点都是在视觉上和写剧本上可以优化提升的东西（之前都没有注意过）。
另外，游戏剧本是写给创作团队看的这个观点蛮有意思的。

入门，有趣，发散思维，启发。

基本可以说这是一本目录等于内容的书

写得很简单但有用 不仅仅局限于游戏剧本

7分。大部分的章节把游戏替换成漫画也是成立的。对入门者非常友好，整理成了可以对号入座的系统化模块。虽然看过几本编剧书，但是也有不少收获，更加细致。最后一章的台词修改简直妙。

[游戏剧本怎么写 下载链接1](#)

书评

从《游戏剧本怎么写》开始，挑一些个人认为重要的点，结合其他资料，整理出的这篇文章。会不定期更新，补全。要点：

「游戏中的世界设定很大程度上依赖游戏机制与游戏系统」

要与主题（玩法目的）相结合

+世界观一致，加强世界故事的效果，理解这个世界观所有内在的关联，比如...

为了方便自己快速回顾将要点整理了一遍，可能格式会比较乱。一.

游戏剧本的主要成分 1. 主题与故事

根据表达方式不同，主题的两种类型：用一个词来表达的主题，以及用一个长句来表达的主题。这些词和句就像一面旗帜，能使游戏带给人一定的印象，并赋予游戏一定的方向性。主题...

看这本书纯粹是好奇，想瞧瞧这个听起来好玩神奇的工作。

这本书其实也不只限于教写游戏剧本，倒是可以帮助我们理解如何用信息去触动人的感觉、内心和感情。语言的结构影响语言的吸引力，是否掉起人胃口，怎么去表达增强代入感。看的时候就会自觉回忆看过的小说、电视剧等等，...

本书其实应该改名叫“JRPG剧本怎么写”，内容实在是太接地气了，举的例子也基本是比较经典的日式游戏。但本书读起来十分有趣，穿插了不少插画、小故事等，十分易读，对于没接触过编剧的朋友来说也能在即收获轻松阅读快乐的同时对游戏编剧有一定了解。但本书缺点和好几本日本人...

[游戏剧本怎么写 下载链接1](#)