

# 把模糊的灵感， 写成能演的戏。

一个陪非职业创作者走全流程的游戏剧本  
skill

从一个画面、一种氛围、一个角色，到能演出来的场景脚本——每一步都交付一份你能带走的实体文档。

通用适配所有游戏类型 · 二次元抽卡(二游)覆盖最深 · 中文为主

一份关于“怎么把故事写出来”的工具

— GAME-SCRIPT-CREATION —

大多数人，停在了第一页

# 有热情，有点子， 没受过任何写作训练。

想做游戏剧情的人，常常卡在最开始——脑子里有画面，落笔却是一片空白。现成的资料只会两种失败：

把你当纯小白，一上来淹没在术语里。

于是你更确信“我不是写作的料”

默认你是职业编剧，居高临下地略过基础。

于是你不好意思承认“我真的不会”



ACT I

# 设计哲学

三条原则，决定了它和"AI 一键生成器"的根本不同。

第一幕引子

— · —



这是它的灵魂

# 先校准，再辅导。

永不假设你是"纯小白"或"已经会写"——开场用一个小样本判断真实水平，据此调辅导力度。判断靠样本，不靠自评。

## L0 零基础

手把手 · 近零术语 · 先用安·拉莫特"允许写得很烂"松绑恐惧

替写示范

## L1 有想法没技巧

陪写为主 · 在你自己的句子上做前/后改写 · 问题触发式即时教技巧

陪写

## L2 有直觉没训练

给"已经在做的事"安上名字 · 让直觉变成可复用的方法

你写我评

## L3 已能成稿

同行协作 · 当编辑/读者 · 苏格拉底式提问，精修主题与群像

精修

另外两条

# 产出导向 · 故事是你的。



## 每步都落一份文档

世界观画布 / 主题句 / 主线框架表 / 人物档案 / 场景脚本——最终汇成一份「创作圣经」。  
聊完就散 = 什么都没发生。



## 你是作者，AI 是脚手架

给框架、给选项、给示范、给反馈——但创意拍板权永远在你。哪怕替你写示范，也讲清“我刚做了什么、为什么”，让你下次自己能做。



ACT II

# 研究骨架

它不是凭感觉写的——背后是一轮系统性的深度调研。

第二幕引子

— · —



不是凭空写的

# 地基有多厚。

RESEARCH STREAMS

## 8

并行调研流 · 交叉验证

REFERENCES

## 12

深度知识库，每篇附 Sources

RESEARCH WAVES

## 2

Opus 4.8 第二轮复研究补盲

TEMPLATES

## 9

你真正能带走的填写文档

CALIBRATION LEVELS

## 4

L0-L3 因材施教

WORKED EXAMPLE

## 1

二游从概念到场景脚本全程





ACT III

# 二游 · 情感工艺

通用之上，二游覆盖最深——尤其是让玩家"被打动"的那四种工艺。

第三幕引子

— · —



二游靠这四味活着

# 刀·笑·萌恋·谜。



## 刀·赚来的悲剧

先让玩家爱上，才有资格夺走。卖惨、工具性死亡是反模式。



## 萌·恋·亲密

亲密要"展示"且被玩家"挣得"。万人迷陷阱是反模式。



## 笑·喜剧与语调

七个命名机制+角色驱动而非贴段子。降智是反模式。



## 谜·伏笔与揭示

公平伏笔+不要打开一个你没有答案的循环（谜题箱陷阱）。

不只是写一个故事

# 它是一台 内容机器。

- 可抽角色价值栈（10层）：把角色设计 × 商业拆成可验收的层
- 卡池-叙事协同 + 版本故事模板
- 玩家身份模型 + 主角能动性铁律（鸣潮重写 90% 的教训）
- 可跳过但不空洞的三层写作
- 长线版本路线图：每 3-4 版回收一个伏笔

篇幅基准 · 明日方舟单章

## ≈14万字

十几人团队、按 42 天周期产出

新人的正确起点是“一篇章 + 一角色 + 一场景”的垂直切片，不是铺满整个世界。

为什么不只是“让 AI 写”

故事永远是你的。  
AI 是脚手架，不是代笔——  
它让你比开始时，更会自己写。

陪你成长，而不是一次性吐给你一份稿

它怎么帮到你

# 从"卡在第一页", 到"带走一份创作圣经"。

没有它

- 被术语淹没,或被居高临下
- 不知道从哪一步开始
- 写出一身"AI味"
- 设定堆了一大堆,却没有故事
- 停在第一页

有它

- 按你的真实水平陪写
- 从你最热的那个点进入
- 反AI味清单兜底
- 每个设定都为故事服务
- 走完,拥有世界观+主题+主线+人物+一段写好的场景

你不需要先成为编剧

## 适用人群

- 没受过写作训练，但有热情、有点子
- 有个模糊点子，想发展成游戏故事
- 做二游，想写主线 / 角色 / 活动 / 卡池剧情
- 已有世界观，想落地成场景对白脚本

对 AI 说一句就触发

## 怎么用

"我想做个游戏剧情，但不知道从哪开始"

"帮我写一场催泪的戏"

"做二次元抽卡手游，想写主线 / 角色"

"我有个世界观，怎么落成具体剧本"

不必先想清楚全部

# 你脑子里那个画面， 值得被写出来。

说出那一个让你心动的点，剩下的，一步一步来。

GAME-SCRIPT-CREATION · 一份陪你把故事写出来的 SKILL

把模糊的灵感，写成能演的戏

— 开始 —

