

剧本杀的剧本为什么需要区分类型

2021-07-20

前段时间，我写下这样一句话：

给剧本打标签、分类其实是非常错误、愚昧的做法，尤其会让习惯于“循规蹈矩”的玩家有先入为主的映象，认为什么什么标签的本就应该怎么怎么玩。

当时玩了一个情感本《春昼短》，游戏结束时，一个玩家吐槽（不是针对我）说，情感本不是这么玩的，重要的是代入人物体会情感，而不是全程都在分析凶杀案的凶手是谁，不应该把重点放在推理上。

我有感而发，一方面，是 DM（Dungeon Master，主持人）说，现在是推凶环节，要找出凶手，然后所有人都在找凶手了。有什么问题？另一方面，情感本就不能关注推理和凶杀案了？剧本本身的情节薄弱无趣，根本不能引人注意让人感动，也不值一提啊。

过了很长时间后的最近，我满怀期待去玩一个备受好评的情感本《古木吟》，却由于其他人全程在关注凶杀案，最后感觉留有遗憾，明明是很好的剧情和故事，却没能把剧本发挥出来，体验到该有的效果。曾经讨厌别人吐槽的我，现在像那人一样（在心里）吐槽别人。

我开始反思，给剧本区分类型、打标签、划分不同玩法的做法，对吗？

答案是，对。

一般来说，剧本作者的水平高不到哪儿去，你不可能指望一个普通的剧本作者，推理部分逻辑缜密，故事部分感人至深，机制部分欢乐有趣，这不合理。

就算平时看刑侦推理电视剧、机制游戏真人秀，花那么多钱、请那么多明星、牵扯那么多资本，好看的有多少？何况是能够“欺骗”观众，让观众误以为真相是某一种，然后留下线索和悬念，最后有精彩反转的剧情，即使在美剧里也屈指可数。

仅仅是能达到好玩程度的剧本，就需要至少影视剧编剧水平的作者了。那样的作家又哪有功夫写剧本杀剧本，剧本杀的成本才多少。剧本杀的剧本，能有一两个亮点其实就不容易了。

所以为什么需要给剧本打类型标签？因为受限于剧本作者的水平，一种类型的剧本还真就只有一种玩法。用硬核本的玩法玩情感本，实际上牛头不对马嘴。

为什么会有“一种剧本不应该只有一种玩法”的错觉？因为很多剧本内容同质化严重，不管什么类型的本都会有凶杀案的桥段。好在这样的状况已经在逐渐改善，比如今年的一个热门剧本《来电》，没有凶杀案但是机制有趣、游戏欢快，最后的反转立意深刻，无论算不算最高水准的剧本，至少在好玩的同时还避开了传统落俗的套路，这是不小的进步。

那么，作为玩家，是不是应该在游戏前查看剧本的背景资料，了解这是一个什么类型的剧本，知道应该用什么样的玩法，明白重点关注哪些环节？

当然不是！

这分明是 DM 的责任。DM 自己首先应该对剧本了然于胸，然后在游戏开场前说明注意事项，让玩家知道侧重点，甚至针对不同水平的玩家在不同的游戏阶段进行单独的指导。DM 不能默认所有玩家都是老手，更不能默认所有玩家都知道某个剧本该怎么玩。

事实上，DM 的控场能力对玩家的游戏体验至关重要。

事实上，DM 的水平十有九差，剧本杀的体验十有九差。

我参与过的为数不多的体验比较好的游戏场次里，要么 DM 专业、全程在线，要么玩家之中有能自发站出来控场的老玩家。体验不好的场次里，几乎全是 DM 的问题，稍差一点的不参与不

引导流程，更差一点的直接误导玩家，给不重要的环节留比较多的时间。还有的 DM 催着玩家加快节奏结束游戏、完成自己的工作任务，丝毫不顾玩家的感受。

不好的体验也算是一种经历了。我本来就在尝试不同的剧本杀店。

回到剧本类型的问题，道理是相似的，如果一部电影在宣传的时候说，这是集爱情古装玄幻动作剧情伦理喜剧历史为一体的青春偶像片，不看都知道是烂片。

如果有一种编程语言，声称同时支持 FP 和 OOP，同时支持 actors 和 pipeline，同时支持 try...catch 和 union type，既是 static typing 又是 dynamic typing 还支持 type inference，适用于熟悉不同编程语言风格的人，那这种编程语言.....是 JavaScript 吧？ :P

如果一个人说他既会前端开发又会后端开发，会 APP 开发还会嵌入式开发，懂区块链原理还懂神经网络原理，对大数据处理和数据平台的建设都有深入研究，那这样的人.....岁数肯定不小了.....