



左图：四川的真叹剧制公司邀请时晨参与剧本杀《偃师》核心轨迹的设计。



右图：悬疑小说家时晨。

处的纠结。

同时，他也在积极将剧本杀进行IP剧本开发。他说：“这个游戏的终端和前段创作有共通处，核心是剧本和主持人，也就相当于是游戏的总导演，玩家就是剧本的演员。”

在周浩晖，从事剧本桌游创作，也是他继写作和影视之后一种新的尝试，“以剧本杀店为孵化器，我们基于IP剧本的开发，今年计划开发出5-6个剧本，尝试开拓剧本发行市场。”他也将利用已有的影视资源，对该桌游进行全方位的“提档升级”，“包括影视中声光电的氛围体现，用于剧本更好结合，使得线下游戏体验感更佳。”

后续他还会进行更多自有悬疑IP的剧本杀改编尝试。他说：“传统作者进入剧本杀领域，其实最需要适应的是创作方式的改变，要把之前的以个人为主线进行叙事的方式调整为多线并进，要学会不把故事写得太满，更改内容叙述习惯，在本子里做大量留白。同时，还要学会留下互动口。”

时晨：剧本杀的核心轨迹

上海的悬疑小说家时晨也开始进军剧本杀市场。

四川的真叹剧制公司邀请他参与剧本杀《偃师》核心轨迹的设计。

“现在剧本杀市场上充斥着抄袭，”时晨说，“对我来说，原创肯定是第一位的。现在国内一些比较良心的制作单位希望能在原创方面做一些努力，我能参与其中，也感到很荣幸。”

之前他也没有玩过剧本杀，去玩了之后他发现剧本杀和悬疑侦探小说确实有一些相同之处：“我觉得它本质上就是本格推理小说的延伸，只是载体不同，但是内涵是一样的，都是一场游戏。你看阿加莎·克里斯蒂的小说，就有很强的剧本杀的感觉。比如她的《无人生还》，就像剧本一样，每个人都有小传，每个人的动机是什么，都写得很清楚。”

当然，创作小说和创作剧本杀是有区别的，现在完成的《偃师》

时晨只参与了核心轨迹的设计工作，具体的执笔，由他人分工完成。他觉得这是专业的体现，只有专业的人专业的精神才能让剧本杀专业起来。

时晨觉得现在剧本杀这么火，和它的社交属性有关：“网络游戏毕竟是虚拟世界的游戏，和面对面的线下社交还不太一样。现在出了很多剧本杀需要参与者变装，这从另一方面也满足了玩家过另外一种人生的需求，就像演戏一样。这种体验感在平时上班下班的日常生活中是无法体验到的。”

时晨觉得每个人都有好奇心，福尔摩斯诞生这么多年了大家还是喜欢看，为什么？时晨说：“因为谜团总是吸引人的。悬疑电影一直是很火的一种类型，在好莱坞和国内都是这样，人的好奇心总是有内在驱动力的，现在这么多人喜欢玩剧本杀肯定也有这方面的原因。”

悬疑正驱使着越来越多的人进入剧本杀的世界，破解谜团，像侦探一样揭开这个剧本杀世界的秘密。