在文學的宇宙裡尋找一顆星

文、圖｜田哲維 國立臺灣文學館專案計畫助理

本期專題

把文學素材帶入數位遊戲，豐富的世界觀設定和故事背景，決定了遊戲的款式。玩家喜愛甚麼款式？臺灣文學數位遊戲腳本的徵選，啟動了文學推廣的新形式。

為讓社會大眾更加認識對臺灣文學有傑出貢獻的作家，同時能一起參與推廣臺灣文學，國立臺灣文學館首次推出徵選遊戲腳本的活動，以館藏的作家相關物品為設計的發想元素，發揮創意將文學融入遊戲中，希望藉由比較輕鬆、多元的方式，讓文學走進一般人的日常生活中。除了推廣臺灣文學之外，同時也是鼓勵創作，了解那些文學前輩的故事之後，有了個起頭，化身成故事中的無名小卒，路見不平去去武器走，號呆、名不悔，草擬角色設定，進而描繪場景，設計關卡，故事結尾彩蛋等等，一個概念式的遊戲腳本就完成了，這一切的過程將在反覆思索中，形成最有個人特色的創作。

數位遊戲的組成，大概分成程式、美術、企劃三個部分，其中企劃可以堪稱遊戲的靈魂，豐富的世界觀設定和故事背景，決定該款遊戲未來視覺風格的走向，雖然也有類似桌遊《妙語說書人》那樣，先有畫面才生出故事的運作模式，但也顯示出說故事能力的重要，如何才能吸引玩家，把故事說得感人、產生共鳴，將是遊戲企劃一開始重要的課題。

在無需考慮程式與美術搭配的情況下，本次「2018 臺灣文學數位遊戲腳本」徵選活動，學生組金獎《夢獸之島》從過往的遊戲體驗中開始發想，在日常生活中感受時代的脈動，結合自身所學的臺灣文學、戲劇背景，讓想像力無限延伸，場景的一草一木、角色絕招、任務情節等，都可

桌遊《妙語說書人》，圖片取自https://reurl.cc/yrOQa

以看到結合多位台灣傑出文學家的巧思，例如《夢獸之島》的夢獸就是發想自葉石濤曾說過的：「作家本來猶如一隻吃夢維生的夢獸」，而遊戲中林海音之島的場景，參考《城南舊事》設定成有宅院、舊城的意象，並以那個年代對言論自由的限制所造成的困境，成為夢獸轉變的原因進而展開遊戲。另一款學生組入選的作品《黑色太陽》，讓玩家跟著張深切徒步旅行的故事進行遊戲，雖然是很常見的手法，卻能較容易融入劇情，輔以皮影戲的方式呈現，由對話了解作家的生命故事、交代謎題線索，讓人眼睛為之一亮。

學生組《黑色太陽》作者繪製：劉芷晴、劉耀之。

本期專題

爬上文學的山岳，尋覓感動的瞬間

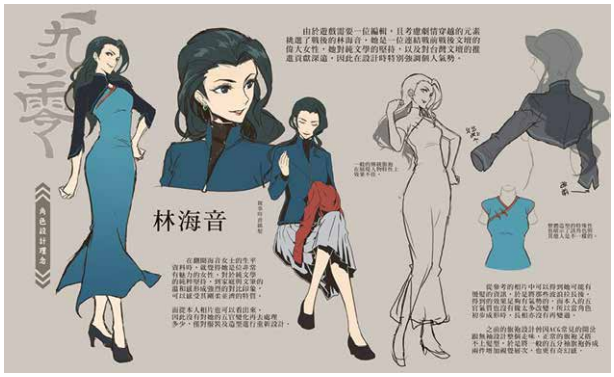
文學就像一座大山，千萬年來層層堆砌，也只有當自己往前出發了，才能在每個不經意的途中，被不同的奇景所感動，每個生命物種也都在山林的庇蔭下，發展出自己獨有的生存方式。遊戲、動漫或是電影、戲劇、歌詞等等，很多作品都是扎根於文學，吸取了充沛的養分而茁壯，是作者傾注心力的創意結晶，以下將介紹幾個跟文學或文化比較相關的作品，發掘人文藝術的無限可能。

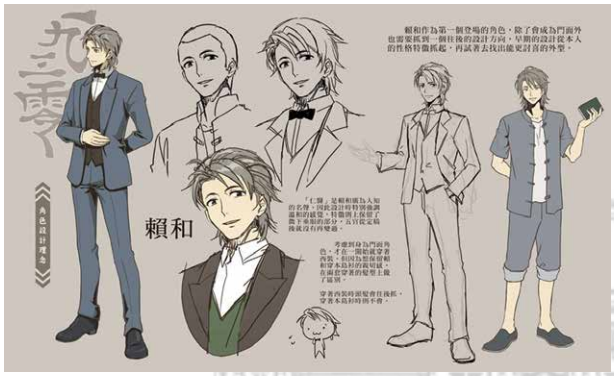
https://acg.gamer.com.tw/picList.php?s=78596

2D 橫向捲軸恐怖解謎遊戲《返校 Detention》，以 1960 年代戒嚴時期的恐怖氛圍為背景，結合臺灣民間信仰文化的設定，如城隍爺、黑白無常、魑魅魍魎，民俗的腳尾飯、擲筊、神龕、符咒、五行八卦等，還有日治時期的人們勇於追尋自由戀愛的摩登生活、白色恐怖時期的匪諜、抓耙仔、黑名單等元素，那些對於不同時代的身不由己，成功引起話題的討論。遊戲的過程中隨著劇情發展，玩家將藉由遊戲角色的靈魂體會到他心中最沉痛的回憶。

https://game.udn.com/game/story/10453/3333309

文字冒險遊戲《東周列萌志》，以 2300 多年前的春秋戰國為背景，玩家將扮演穿越時空的女主角，相遇儒、墨、道、名、法、陰陽等六家先秦諸子，並與擅於各家學說的古代男子譜出愛戀的故事，台詞編寫上也很生活口語化，讓玩家能輕鬆地以現代人的角度理解古人的思想內涵。





圖片取自1930 臺灣浪漫譚粉絲頁https://www.facebook.com/Taiwan.1930s/photos/

手機遊戲《1930 臺灣浪漫譚》，讓臺灣的傑出文學家，都以動漫形象登場，用遊戲訴說臺灣的故事。(尚未發行，還不清楚詳細玩法)

為什麼要玩遊戲？

每個人都只有 24 小時，扣除掉睡覺吃飯上班上課，人生已經如此的艱難，應該還有其他的娛樂選項，為何還要浪費時間在虛擬的事物上呢？究竟玩家想在遊戲中尋找什麼、成就什麼？遊戲又帶給玩家什麼？答案可能就藏在遊戲的互動性裡，在達成遊戲目標的過程中，克服挑戰得到成就和樂趣，藉由遊戲角色體驗了不同故事背景下驚心動魄的冒險、淒美絕倫的愛戀，又或者滿足了收集的慾望，一點一滴完整了屬於自己的小世界……那麼，輪到你抽牌了！