

2023 臺灣文學數位遊戲腳本徵選

STORY ***BREAKER***

當角色被作家書寫下來的剎那
他就不再只是紙頁上的墨跡
而是一個貨真價實的人

多 人 連 線 逃 生 手 遊

遊戲名稱：Story Breaker

一、 遊戲主題

書本角色為了反抗加諸身上的不合理實驗，進而叛逃實驗室、追尋解放的故事。

二、 故事背景（世界觀）

「當角色被作家書寫下來的剎那，他就不再只是紙頁上的墨跡，而是一個貨真價實的人。」

許多年後，書本當中的人物終於能夠「活」起來了。這些人物在經由科學家巧手改造之後，不但成為一個由許多「故事碎片」凝聚而成的「人」，同時更具有自主意識與喜怒哀樂。

然而好景不常，由於現實世界局勢劍拔弩張，各國不時傳出人民暴動，出於穩定政治局勢的考量，政府組織紛紛下令進行「思想清查」，禁止創作者進行「不合適的文藝創作內容」，帶有黑暗、悲劇、反抗精神的劇情皆被當局整肅。此外，政府組織亦針對過往那些「不適當」的創作內容，試圖將故事情節全數改為幸福、快樂的版本，以符合當局的意識形態。

台灣在這樣的時代氛圍下，成立了「台灣文學實驗基地」，開始針對書中不幸的人物進行清查。這些科學家們將人物的遭遇拆分成故事碎片，再將當中含有「雜質」的碎片剔除，換上調整過後的碎片。由於過往的經歷已遭竄改，人物便能過上沒有苦痛的人生，進而走向美好的情節發展。

然而，書中角色基於各種個人理由，並不願意被改為政府幫他們預設好的「完美結局」，被關在實驗基地的他們於是決意叛逃，到新的地方，展開屬於自己的、真正的故事。

在此款遊戲中，玩家將有兩款陣營的角色可以遊玩：一為想要奪回自己真正的故事碎片，並且破壞實驗室的「逃亡者」陣營；另一則為將逃亡者們抓回實驗室的「追捕者」陣營。透過遊玩累積的經驗值，玩家將能解鎖每位角色背後的故事，一步步帶領這些充滿魅力的文學角色，邁向追求自由的旅程。

三、 設計理念

Story Breaker 是一款多人連線逃生手遊，由玩家操作取材自台灣文學的人物角色，進行一場又一場的逃脫歷險記，並對台灣文學產生生動卻又不失深刻的體會。遊戲取名為「Story Breaker」，具有雙重意涵：一為象徵遊戲角色試圖逃亡，損壞（break）束縛自己的場所；另一則是代表著台灣文學不斷突破（Break）既有的桎梏，在一次次的試驗中，追尋屬於自己的道路。

選材部分，我們最終選擇了《蛇先生》、《殺夫》、《玉米田之死》與《南國故鄉》四部小說進行人物角色設計，除了遊戲角色性別比例的考量外，更兼顧了議題的多元性：《蛇先生》中探討文明與侵略一體兩面的關係、《殺夫》裡呈現婦女在社會中遭遇的暴力和不平等、《玉米田之死》反思台灣與僑胞在世界各國中的定位，《南國故鄉》則細膩刻畫跨越血統與國族之間的純粹情感。透過本手遊，玩家將可解鎖該作品的故事梗概，在對人物角色有更多認識的同時，也能激發玩家對於相關作品與議題的思考。

至於故事情節部分，將背景設定於未來進行思想控管的「台灣」，則與我們對台灣文學的理解有關。我們認為，小說雖然是充滿虛構與潤飾的，然而它反映了作者的生命經驗與情感，因此某方面來說也是「真實」的。作家透過文字，讓這些故事與人物有被好好說出來的機會，所以並不需要追求公式般的「完美」與「幸福」，因為一旦這麼做，故事的原味（同時也是文學最耐人尋味的地方）就消失了。

是以，我們塑造了一個對創作極度苛刻的環境，想帶領玩家在遊玩與吸收文學知識的同時，也能反思文學與創作間的微妙關係：倘若有個極高的權力能決定創作該是什麼樣子，那這樣的文學，還能被稱為文學嗎？抑或它僅僅是一種傳遞特定意識形態的傀儡而已？綜觀歷史，台灣文學歷經日治末期的打壓、白色恐怖時期的整肅與清查，然而仍能無畏開展出屬於自己的風景，書寫、探討著各式各樣的議題。這樣勇往直前、努力嘗試的精神，正是 Story Breaker 想帶給玩家們的訊息。

最後在遊戲形式方面，我們在考量時下流行的手遊形式之後，決定將其設定為多人連線的陣營生存遊戲，並加入蒐集碎片與提升經驗值的機制，希望能跳脫許多小品遊戲「只能玩一次」的窘境，讓玩家願意花更多時間投入其中，也能更細緻的體驗作品細節。此企劃書中的繪圖皆由設計者之一陳品方繪製，期望能提供較具體的圖像以作為參考。

四、遊戲機制與流程

（一）形式：

時間：12 分鐘/局

主題：生存遊戲

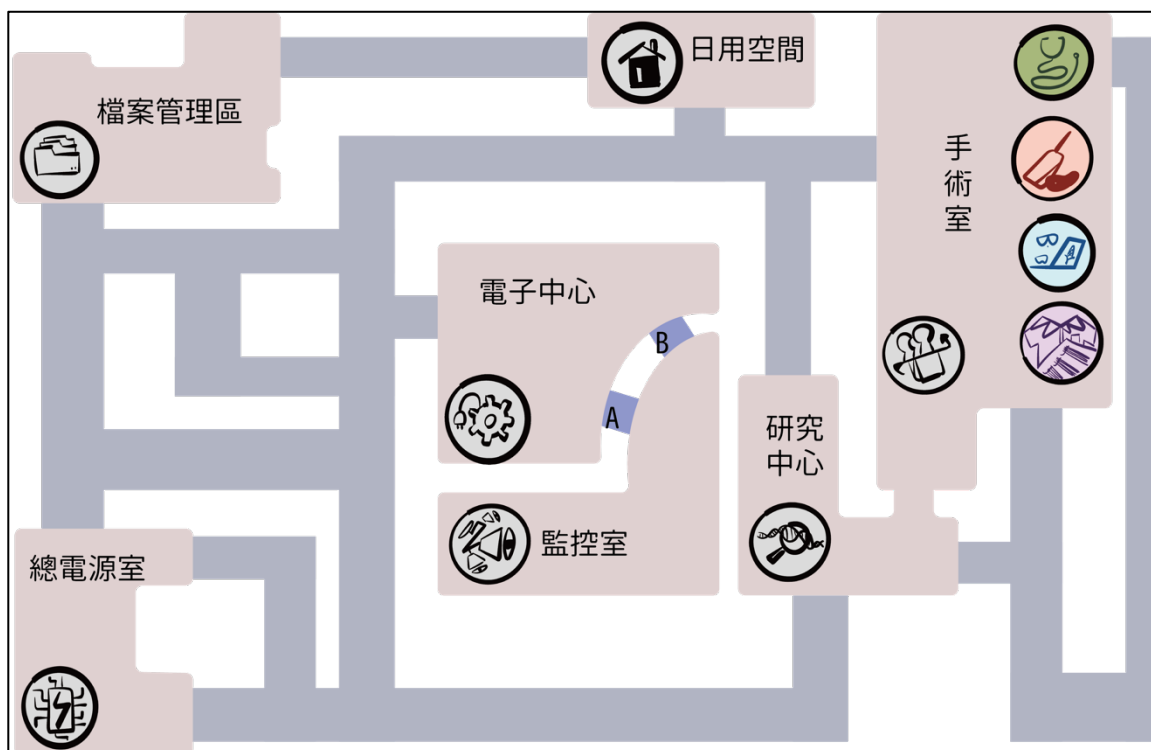
概要：主要分為兩大陣營，分別是逃亡者與追捕者，需要在有限的 12 分鐘內完成各自的任務，即能成功獲勝。在遊戲開局前，開放 10 秒至 1 分鐘的時間，讓玩家選擇自己想要的陣營方以及角色。

流程：

順序	階段	時間	說明	
一、	選擇陣營	約 10 秒 ~1 分鐘	在遊戲開局前，讓玩家首先選擇自己想要的陣營方以及角色，不同陣營需要完成不同任務。時間包含匹配階段，若時限內無法配對到玩家人數的上限，則以電腦 AI 代打。	
二、	遊戲開始	12 分鐘	逃亡者陣營	完整收集 216 片故事碎片是致勝任務，破壞實驗室的設備則能額外獲得經驗值。 玩家在空間中移動，移動到故事碎片的位置，即可獲取該碎片。碎片的數量則會在螢幕的右上方顯示。 設備的數量與位置皆是隨機生成，預計每局介於 5~12 個。破壞的機制，則是由玩家點選欲破壞的設備，在原地經過 5 秒時間後，即可成功破壞。
			追捕者陣營	抓獲 2 名逃亡者是致勝任務，使用技能攻擊逃亡者則能額外獲得經驗值。 在地圖上位置與逃亡者完整重疊，並點選逃亡者，即可成功追捕。 技能會在操作欄，欲使用技能，即在範圍內點選技能按鈕，使用一次技能即需要 40 秒的時間冷卻，才能再度使用。
三、	結果結算	30 秒	根據任務的完成與否決定勝負，而積分則換算為經驗值，提供玩家升級角色技能。	
			故事碎片	共 216 片，每次遊玩時都會更改位置（隨機生成）當該局的故事碎片收集結束時，則解鎖一章角色的故事背景，提供玩家認識角色故事與其文學作品。此外，每次遊玩後都會觸發新的故事碎片以解鎖該角色的部分故事
			經驗值	逃亡者陣營

				追捕者陣營	從攻擊逃亡者額外獲得經驗值，同樣作為升級角色技能使用。
--	--	--	--	-------	-----------------------------

(二) 地圖



場景（畫圖）：臺灣文學實驗基地

圖示	名稱	說明
	手術室	進行手術的地方，放置手術相關的儀器，以及書中人物的相關物品，以利博士進行改造故事的手術。
	角色檔案圖示	
		蛇先生
		林市
		陳溪山

			美智子
	研究中心	博士的研究室，放置研發中的器具以及設計圖稿。	
	電子中心	儀器的存放以及更新都在這個房間進行作業。	
	監控室	保全全天候的留守位置，放置全實驗基地的監視器畫面。是實驗基地中最嚴密的地方，只有單一出入口，可能放置較多故事碎片。	
	檔案管理區	包含四位的人物檔案、文本資料以及後續得以發展的文學相關檔案。	
	總電源室	全實驗基地的電源命脈，同時包含因應緊急狀況的發電機。	
	日用空間	洗浴以及廚房用具的使用空間。	
無	通道	A	介於監控室與電子中心之間，為電子中心的出口。限制單向出入，可以經由此門抵達監控室。
		B	介於監控室與電子中心之間，為電子中心的入口之一。限制單向出入，可以經由此門抵達電子中心。

(三) 適合遊玩年齡：國中（12 歲）以上

五、角色介紹

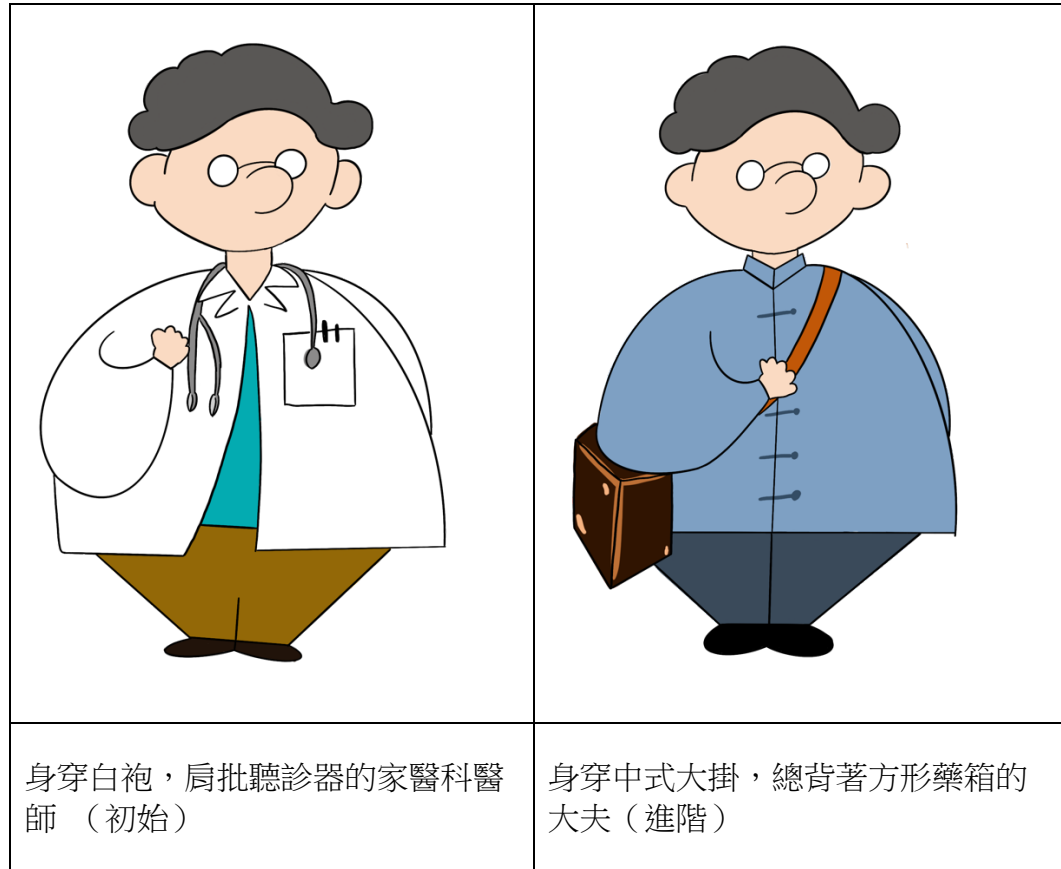
(一) 逃亡者

1. 蛇先生

角色簡介：

「蛇先生的善行，在他們的認識裡，已成為罪惡。沒有醫生的資格而妄為人治病，這是有關人命的事，非同小可……」（〈蛇先生〉）

醫生是救人的活菩薩，為何到了他這裡，救治病人反倒成了罪行。



角色技能：使用蛇毒短暫毒暈追捕者 3 秒

取材人物：賴和〈蛇先生〉裡被西醫質疑的江湖郎中，外號蛇先生。

人物設計理念說明：

蛇先生的本業是捕捉水雞，之所有「蛇先生」外號，是源自於一次成功治療蛇毒的經歷，這項被認為能造福鄉里的特殊技能，實際上卻因為缺乏專業執照，而只能受到西方醫學與法律的質疑和衝擊。蛇先生的初始外觀是身穿白袍的醫師，是根據原來文本所推想出的「美好假想結局」，白袍、聽診器都足以讓曾上不得檯面的江湖郎中，成功化身為擁有執照的名醫。

進階外觀設定則讓蛇先生回歸原貌，背著的工具箱，包含抓水雞以及治療普通蛇毒的道具。對不通「文明」的蛇先生而言，醫治蛇毒，從來都不是靠神奇而會致富的秘方，能夠治好不過是因為症狀輕微，以及一顆救人之心了。

此人物的命運與蛇毒緊緊相依，在技能上，也是以此為主軸發想，將其技能設定為能利用蛇毒而發揮迷暈效果的作用。

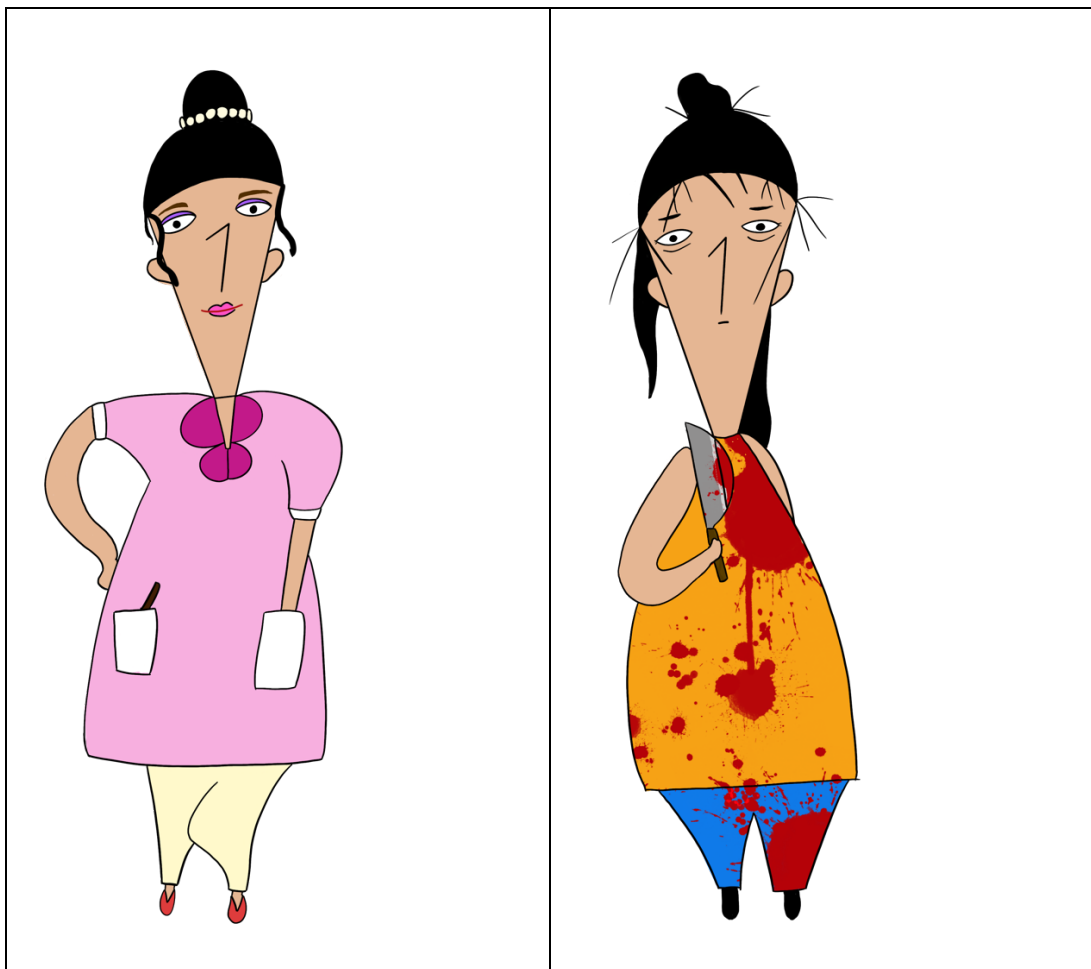
根據文本結尾，蛇先生並沒有所謂治療蛇毒的神奇「秘方」，因此我們設想，比起成為懸壺濟世的名醫，蛇先生更傾向是一個樸實、守本分的形象。因此，蛇先生逃離美好結局的原因，在於他認為比起披掛著西方醫學的專業生活，回歸原本的樣貌來過日子是更自在的。

2. 林市

角色簡介：

「再怎樣艱苦我都會跟你。」（《殺夫：鹿城故事》p.170）

嫁做人婦的鄉村女子，性格弱小膽怯。手中緊握的那把利刃，到底藏著什麼樣的故事呢？



身穿洋裝、頭戴珍珠髮圈的家庭主婦，手上拿著一把刀（初始）	身穿染血圍裙、披頭散髮，手上拿著一把染血的刀（進階）
------------------------------	----------------------------

角色技能：破壞速度提升 2%

取材人物：李昂《殺夫》中，遭遇丈夫凌辱的妻子林市

人物設計理念說明：

林市身為孤苦無依的女子，在被圖謀不軌的小叔嫁給殺豬戶陳江水之後，過上時時被丈夫虐待與索求，並遭到街坊鄰居在背後嚼舌根訕笑的命運。然而單純的林市，在發現陳江水在外賭錢之時，還天真地說自己無論如何都會跟著丈夫。是以，我們根據此段文本呈現出的林市形象，將其初始造型設定為衣著整齊的女子洋裝，亦即實驗基地所假定的「美好假想結局」，是讓林市成為一位生活平淡而幸福的家庭主婦，此時她手上的刀，是因為要替心愛的家人下廚而使用。

進階外觀設定則為身上染血、刀上也帶有血跡，呼應著林市在遭到丈夫持續虐待，並觀看了血腥的殺豬過程後，最終弑夫的悲慘結局。這時她手中的刀是復仇之刀，因為對現實生活遭遇的暴力忍無可忍，而使用最激烈的手段進行反擊。

技能部分，考量到林市最終選擇的行動是帶有破壞性、攻擊性的行為，我們將其特殊技能設定為「破壞速度」的提升，以對應林市此角色在文本當中的變化。

我們根據文本內容，將林市抗拒美好結局的原因，設定為她認為實驗基地發派給她的美好結局，並沒有真正解決男女不平等的困境。陳江水雖然被換成一個行為比較檢點的男人，自己仍然要屈居其下，女人的幸福也仍維繫在男人身上。是以她寧可回到原本的故事去，展開對父權體制的反抗。

3. 陳溪山

角色簡介：

「玉米田只是一場可笑的夢，因為田裡永遠種不出他要找的過去。」（《玉米田之死》p.21）

多少人想擠進拿綠卡的圈子裡，可對他而言，美國夢是虛無，是寂寥。

	
<p>穿著 polo 衫，梳著油頭的美國籍華人（初始）</p>	<p>穿著白色背心，手持捕蟲網，赤腳的臺灣小孩（進階）</p>

角色技能：偵測 5 公尺內的追捕者位置，持續時間為 2 秒

取材人物：平路《玉米田之死》裡在異鄉的玉米田裡離奇死亡之華人陳溪山。

人物設計理念說明：

在美國穩定生活的華人陳溪山，死於住家旁的玉米田。在妻子眼中，陳溪山愛國，堅持不在美國扎根，而對故土的同鄉而言，他是個事業、家庭有成的

人生勝利組。然而，對陳溪山本人而言，他渴望逃離異鄉回家，家人卻不理解；考慮在美國生活，卻又放不下對過往的執著。陳溪山的初始外觀是根據原來文本所推想出的「美好假想結局」從外型上，陳溪山已完美融入美國社會，頸處的玉米項鍊象徵內心對故國的懷念，代表思鄉之情能有所圓滿。

進階外觀設定則讓陳溪山實現回到過往的願望，手上的捕蟲器，呼應了在甘蔗田裡玩耍的童年，白色汗衫與赤腳的設計，則為凸顯臺灣囚仔的特色。

由於陳溪山工作於房屋發展部，對於空間等概念十分熟悉，以此為發想靈感，將技能設定為能偵測周遭環境，並得知敵方陣營的角色位置。

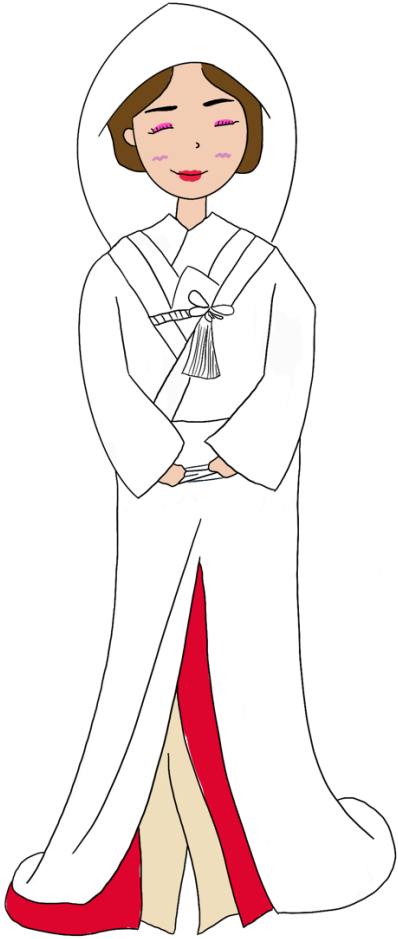
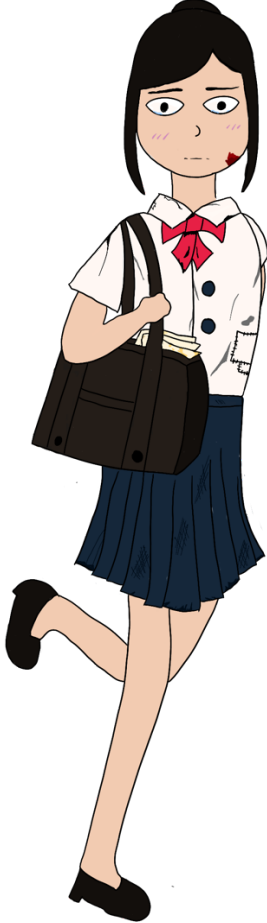
根據文本內容，我們將陳溪山逃離美好結局的主因，設定為他強烈的思鄉之情與自我認同的困境。如果成為一個成功實現美國夢的華人是他的心之所向，那麼，就不會發生玉米田之死的悲劇了。因此，在此將提供陳溪山一個真正為自我認同選擇的機會，讓他能為活在過往的自己努力一把，跳脫被家庭、社會等責任綑綁的現實。

4. 美智子

角色簡介：

「美景長存，故人何在？」（《南國故鄉》p.86）

貌美的年輕女孩，眼神卻總是有些哀傷。也許一切和她抽屜中深鎖的那幾封信紙有關？

	
<p>身穿日式的傳統新娘禮服，手上拿著樂譜（初始）</p>	<p>身穿有多處毀損的女子學生制服，手中的書包裝滿泛黃的信（進階）</p>

角色技能：移動速度提升 2%

取材人物：柯旗化《南國故鄉》裡，未能與台灣男子明哲廝守終生的女學生松田美智子

人物設計理念說明：

松田美智子由於一次砲擊，與文本男主角蔡明哲相識，並展開一段青澀的戀情。然而由於戰火無情，以及兩人之間的種族問題，導致這段感情無疾而終，徒留淡淡的悔恨與哀傷。美智子的初始外觀為新娘禮服，是根據原本文本內容所推想出的「美好假想結局」，亦即成功與男主角蔡明哲在日本成婚。手上的樂譜則對應文中美智子所唱的樂曲《海濱之歌》，象徵這段情感的美好與永恆。

進階外觀設定為多處毀損的學生制服，則對應了當時戰火的殘酷無情，以及美智子倖存於砲火下的情節。手中拿著的一疊信則象徵她與明哲分隔台、日兩地，僅能透過書信得知對方的狀況，最終走向形同陌路的「真正結局」。

此外，考量美智子生活於二次世界大戰下的台灣，時不時便要躲避美軍轟炸，與蔡明哲的相識也是因躲防空洞而起，因此將其特殊技能設定為「移動速度」的提升，以呼應當時台灣人民躲避戰火的情形。

我們根據文本內容，將美智子抗拒美好結局的原因，設定為即便她很想念與蔡明哲在台灣島共度的美好時光，然而在日本誕下的可愛兒女，讓美智子產生了想照顧與陪伴他們的心情。倘若接受了實驗基地預設的結局，也就等同於抹殺了孩子的存在。是以美智子還是更想回到原本的故事，盡心盡力當一位好母親。

（二）追捕者

1. 保全

角色簡介：

「人生能過得穩定不就是最好的嗎？今天的他照常實驗室困惑地巡邏著。」

盡忠職守的好員工。等工作結束後，就可以回到溫暖的家了。

角色外觀：身穿保全制服，手上拿著手電筒

角色技能：使用手電筒照明範圍，將 3 公尺內逃亡者吸到自己身邊

背後故事：從小出生在小康家庭，被周邊的人溺愛著，長大之後也如願娶妻生子，過著美滿的「標準人生」。不能理解為何書中角色不想要政府帶給他們的美好結局。

2. 博士

角色簡介：

「他邊哼歌邊搖晃著自己孱弱的義肢，將書中人物的故事一一拆解。」

居住在實驗室內，總是微笑著的男人。沒人知道他的身上到底藏了多少工具與發明。

角色外觀：坐在輪椅上且身著白袍的中年男子，雙腳是義肢

角色技能：啟動隱身裝置，於場上隱形 5 秒鐘

背後故事：童年時因為周邊酗酒的鄰居隨機縱火，而歷經至親喪命火窟、自己也失去雙腿的悲劇。悲痛的他下定決心，要讓大家都獲得幸福與快樂，自此踏上研究的道路。

六、 發展可能性

這款遊戲是將文學作品中的人物生平作為主軸，提供玩家們在破關後能一步步認識每個角色的故事背景，甚至是文本本身。在角色的設定上與文本內容息息相關，並以收集故事碎片的方式作為每局遊戲的致勝關鍵，讓玩家體驗解鎖人物背景的樂趣，進一步連結遊戲以及文本，提升文本的曝光度，以此吸引玩家們來認識這些文學作品。

由於遊戲的劇情主軸，是文學作品中的人物決意叛逃至自己本來的故事，在劇情主軸固定的前提下，本遊戲在人物、角色技能以及場景等具有廣大的彈性與可能性，在未來能加入更多臺灣文學作品及相關角色，帶領大眾認識更多臺灣文學作品。

七、參考資料：

李昂：《殺夫：鹿城故事》（臺北：聯經，民 79）

柯旗化：《南國故鄉》（高雄：第一，民 58）

平路：《玉米田之死》（臺北：印刻，民 92）

<https://zh.wikisource.org/zh-hant/%E8%9B%87%E5%85%88%E7%94%9F>