

# 2019臺灣文學數位遊戲腳本徵選

## 一. 發想藏品

吳瀛濤門牌

## 二. 遊戲名稱

《生命之鳥——吳瀛濤》

## 三. 故事大綱

吳瀛濤是臺灣文學重要的詩人、民俗學研究者及翻譯家。其生於1916年，在日治時期就有創作，小說「藝妲」入選臺灣藝術社懸賞小說。戰後順利跨越語文障礙，很早就開始用中文進行新詩創作。「門牌」意象與「家」息息相關，而吳瀛濤的家也隨年代而有所改變，例如：日治時期時住在江山樓酒樓房舍，生長於此，耳濡目染，小說「藝妲」足以見此；戰後為了生計，在自家經營副業，如「那個鳥店」、「大眾租書店」；1964年與同好創刊《笠》詩刊，利用家宅作為聚會所。

此遊戲將利用吳瀛濤作品與生平軼事呈現幼年、青年、壯年、晚年四個時期的吳瀛濤及其「家」的意象，並在四個小遊戲前後穿插短動畫作承先啟後。故事分成四個段落：

- 一、玩家與幼年的吳瀛濤相遇，一同到空地玩耍。此段遊戲使用詩作〈童年〉的內容及意象。
- 二、玩家與青年的吳瀛濤一同到江山樓吃臺灣菜。此段遊戲使用〈江山樓·臺灣菜·藝妲〉中臺灣菜的內容及意象。
- 三、玩家受壯年的吳瀛濤之託，幫忙整理臺灣民俗資料。此段遊戲使用〈臺灣民俗〉內容及意象。
- 四、玩家受晚年的吳瀛濤邀約，進入屋內吟詩作對，結果落得幫他整理房間。整理的物品會是吳瀛濤的生平著作，指喻對其一生的回顧。此段結尾，將利用遠帶的畫面結合詩作〈生命之鳥〉的內容及意象。

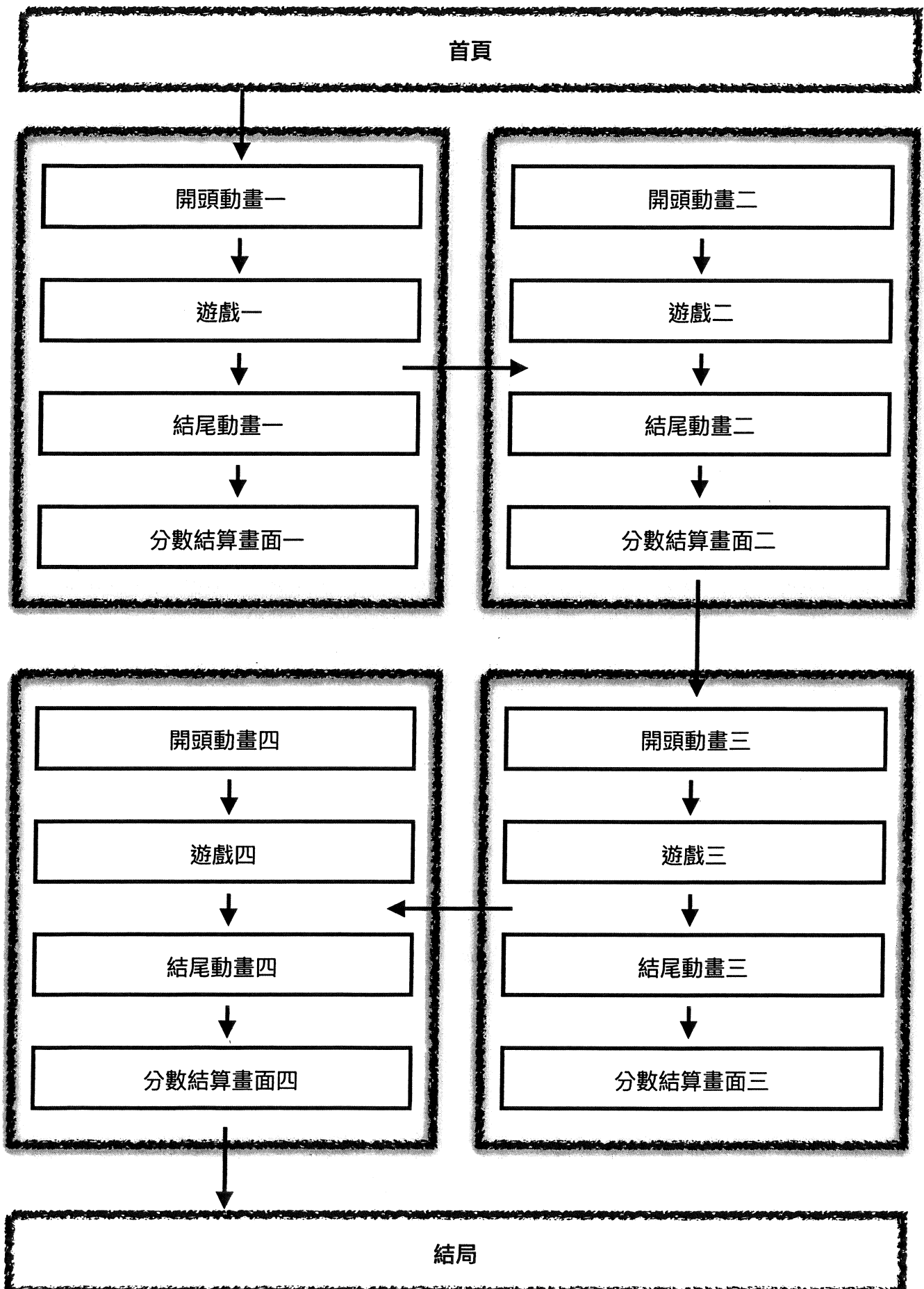
結局時，玩家將拿下掛在吳瀛濤家門前的「吳瀛濤門牌」，轉交至臺灣文學館，象徵文學家藉由捐贈所有物為文學館藏品，將文學、理念……等等傳承下去，玩家既是見證吳瀛濤生平之人、更是傳承他之人。

## 四. 遊戲腳本

### 體感互動裝置使用方式

本遊戲將使用到兩面體感互動螢幕，一為牆壁；一為地板。藉由兩面體感互動螢幕，讓玩家能有「置於遊戲空間內」的畫面感。牆面主要作為動畫顯示及醒目的遊戲提示用；地面則是最主要的體感互動裝置，遊戲的感應回饋主要在此。

# 關卡流程及遊戲設計



此為關卡流程示意圖。此節接續將以文字敘述此遊戲流程及遊戲設計，續節則會補充完整的轉場動畫腳本。

## 首頁、

牆面上顯示遊戲首頁，頁面上有遊戲標題《生命之鳥——吳瀛濤》，玩家站到畫面前，將會有相對應的角色出現在螢幕內，待玩家準備就緒後（建議1~4人遊玩），由志工點選開始遊戲，並利用互動回饋確定玩家（例如：請參與玩家舉手、請參與玩家跳一下），無誤後開始遊戲。遊戲採計分鏡賽制，每一章節遊戲結束會有分數結算畫面，最終分數總和最高的玩家將勝出，並得到獎勵。

## 第一章、

### 開頭動畫一

畫面首先帶到一座日式房屋前，屋外還沒有掛上「吳瀛濤」門牌，一個小男孩正在庭院玩耍，邀請玩家一起玩。

詳細動畫腳本將寫於「動畫腳本」一節中。

### 遊戲一

利用詩作〈童年〉意象，玩家們在庭院中踢石子玩。踢到石子會加分；石子往前飛若打到其他玩家，則被打到的玩家會扣分；成功將石子踢到螢幕外會加分；若是踩到玻璃會扣分。

詩句意象使用如下：（節錄〈童年〉一詩）

……

童年就是那樣  
連走路也都真好玩  
撿一塊小石子，一塊小瓦片  
邊走，無心地要把它踢回家  
可是不容易哪  
小石子一下子看不見了，被踢落於水溝裡  
有時候也會被踢去好遠的地方

……

童年就是那樣  
連走路也都很開心  
路上有玻璃屑、破碗片、鏽釘子，媽媽要我穿鞋  
可是我偏偏不穿，裸著腳多好呀  
不管那樣不好走路，腳底會痛  
果然被刺傷了，好幾天不能上學，不能去玩

……

### 遊戲設計：

遊戲開始前，以圖示方式在螢幕上給予教學，並且搭配旁白：「我們一起踢石子玩吧！規則是這樣：踢到小石子的話得10分、被小石子打到的話就要扣10分、如果能把石子踢進水溝就得20分，要注意不要踩到玻璃碎片了，會因為腳受傷扣10分喔！」

玩家動作	地面螢幕回饋	牆面螢幕回饋	聲音
無	畫面是一片泥土地，上面有小石子與玻璃碎片，兩側是水溝。小石子與玻璃碎片會隨消失量補充。	將玩家以人物呈現後，還原泥土地的俯視圖，呈現於螢幕上，以便玩家確認自己所在位置及與物品間的相對位置。	開始：「我們一起踢石子玩吧！」
移動	泥土地灰有微微灰塵飄揚。	畫面中玩家對應的角色會隨之移動。	噠噠噠的步伐聲
跳躍	泥土地會揚起大量灰塵。	畫面中玩家對應的角色會隨之跳躍。	落地時會碰一聲
接觸小石子	小石子會往玩家另一方向滾走。滾走的速度與距離隨玩家接近的速度增加。	小石子隨之移動。踢到小石子的角色頭上跳出+10。	踢擊聲
踩到玻璃碎片	玻璃碎片消失。	玻璃碎片消失。踩到玻璃碎變的角色頭上跳出-10。	哀號聲
使小石子掉進水溝	小石子消失在水溝，水溝顯示水花。	小石子消失在水溝，水溝顯示水花，最後接觸到小石子的玩家頭上跳出+20。	撲通的水聲
被小石子打到	小石子反彈滾動。	小石子反彈滾動。被打到的玩家頭上跳出-10。	哀號聲

## 結尾動畫一

與小男孩道別，他提到自己是吳瀛濤，約定下次再一起玩，揮手再見。  
詳細動畫腳本將寫於「動畫腳本」一節中。

## 分數計算畫面

此畫面將統計遊戲一中每位玩家得到的分數，並作排名，顯示於螢幕上；再計算總分數，並作排名，顯示於螢幕上。

## 第二章、

### 開頭動畫二

青年時期的吳瀛濤走出屋子，並掛上「吳瀛濤」門牌，而後邀請玩家一起去江山樓。畫面將展現江山樓的華美。

詳細動畫腳本將寫於「動畫腳本」一節中。

### 遊戲二

利用〈江山樓·臺灣菜·藝旦〉中臺灣菜的意象，玩家扮演服務生送菜。牆面上將會出現客人入座，玩家要集齊正確的菜餚，送到客人面前，正確即加分，客人點的料理越多種的話，分數越高。

文章意象將使用《美人心事》（黃武忠編）中〈江山樓·臺灣菜·藝旦〉（吳瀛濤著）一文中〈臺灣菜〉一節所提及的臺灣菜。如蔥燒雞、當歸鴨、鳳尾蝦、扁魚白菜、三層刈肉、紅燒魚、

菜燕凍、千重蘇、柴梳餅、燒賣餃、甜蓮子湯、梅仔湯……等等，為避免玩家無法對應名稱與菜餚，遊戲將採用完全圖像化形式進行。

此外，臺灣文藝協會於江山樓成立，時有文人聚會，可以加入一些當時常進出江山樓的文學家，以增添遊戲風味。另外，對於場景的考究，例如：背景有藝旦在舞躑、客人談話日語夾雜臺語……等等，將有助於勾起玩家對其時代與文化差異的興趣。

#### 遊戲設計：

吳瀛濤出現在座上，並且說話：「哇！今天的人好多啊！服務員都快忙不過來了呢。我就先點蔥燒雞和鳳尾蝦吧。」此時吳瀛濤頭上泡泡中出現這兩道菜，並以圖示方式引導玩家將這兩道菜送上，隨後遊戲正式開始。

玩家動作	地面螢幕回饋	牆面螢幕回饋	聲音
無	江山樓室內地板。上面有各式菜餚，菜餚會隨消失量補充。	五位客人。客人頭上會冒出泡泡，泡泡內顯示2~5道菜，表示其想點的菜。 若玩家太久沒有為某位客人送上餐點，客人的神情會越來越焦躁、憤怒，最後生氣離席，此時所有玩家-10。 螢幕上半部會顯示四位玩家的角色，並且顯示每位玩家現在身上的菜餚，以便玩家確認。每位玩家身上最多10道菜。	無
觸碰菜餚	菜餚消失。	玩家角色的菜餚列表上多出這道菜。	鏗鏗的端菜聲。
走到牆面客人前 (符合要求)	無	角色的菜餚列表隨客人要求減少菜餚。2道菜+10、3道菜+20、4道菜+30、5道菜+40。 客人的桌上多出這些菜餚，並且很快吃完，換新的客人，並且重新出現要求。	客人用日語說道：「太好了！」「等很久了！」「看起來真好吃。」之類的句子。
走到牆面客人前 (不符合要求)	無	客人面露不滿，搖頭。	客人用日語說道：「不對啊。」「弄錯了。」之類的句子。

#### 結尾動畫二

青年吳瀛濤表示盡興，與玩家在他屋外道別。

詳細動畫腳本將寫於「動畫腳本」一節中。

#### 分數計算畫面

此畫面將統計遊戲二中每位玩家得到的分數，並作排名，顯示於螢幕上；再計算總分數，並作排名，顯示於螢幕上。

## 第三章、

### 開頭動畫三

吳瀛濤走出屋子，拿下門牌，走向螢幕。

畫面切換，吳瀛濤背對畫面走入螢幕，畫面是新的房子，橫幅招牌寫著「大眾租書店」，吳瀛濤將門牌掛在新的屋前。此段帶出戰後吳瀛濤遷居，並在家經營副業。

接著吳瀛濤出現在店面，對玩家提出委託。

詳細動畫腳本將寫於「動畫腳本」一節中。

### 遊戲三

利用《臺灣民俗》中〈歲時〉篇，設計九宮格選擇題，吳瀛濤會描述這個節日，玩家要依此為據選擇正確的日期，走到正確的格子中，正確及加分、錯誤及扣分。內容如下：

正月初九：這天是天上最高神玉皇上帝誕辰，俗稱「天公生」。

正月十五日：這天晚上是「燈節」，俗稱「上元暝」。

三月二十三日：這天是媽祖生日，全臺各地都會有隆重的「迎媽祖」。

五月五日：這天大家會包粽子、掛艾草、喝雄黃酒。

七月七日：這天是七娘媽生，祂是兒童的守護神喔。

七月十五日：這天要普渡，有些地方還會放水燈、假孤棚、搶孤。

八月十五日：這天會大家會賞月、吃月餅。

十二月二十四日：傳說這天送灶神回天庭稟報時要拜甜食，祂才會為你說好話喔。

十二月二十九日：這天晚上全家人會圍爐吃飯，還會守歲，通宵不睡。

此外，這時期的吳瀛濤於家中經營租書店副業，在吳重文的〈我的作家父親〉一文中詳細記載當時流行的小說類別、書目，在此階段適合置於牆面螢幕背景中，增添遊戲風味與時代感；畫面中吳瀛濤手持的報章雜誌，則可以參考《豐年》、《暢流》……等，他發表民俗專欄的雜誌。

#### 遊戲設計：

首先由吳瀛濤說道：「接下來我要整理民俗資料，我說說節日的描述，請你幫我找出對應的時間喔。啊！第一個我知道答案呢，先試試身手吧？這天要穿新衣、到廟裡參拜，還會互道：『恭賀新禧』！」以圖示指引玩家完成此教學模式，接著遊戲就正式開始。

玩家動作	地面螢幕回饋	牆面螢幕回饋	聲音
無	等分成九格（或視空間大小再行決定），黑底白字。	畫面右側吳瀛濤拿著紙疊。 畫面左側是與地面相同的九宮格，格內有代表玩家的角色。 背景是吳瀛濤的書房，書架上的書目可置入當代經典作品。	無
選擇答案而移動時	踩過的地方會互動性變色	對應玩家的角色在格子間移動。	無
公佈答案時	正確的格子會變綠色 其餘格子變成紅色	同地面螢幕。 回答正確的玩家頭上跳出+20 錯誤的玩家跳出-10	「叮咚！」

## 結尾動畫三

吳瀛濤感謝玩家幫忙整理民間故事。  
詳細動畫腳本將寫於「動畫腳本」一節中。

## 分數計算畫面

此畫面將統計遊戲三中每位玩家得到的分數，並作排名，顯示於螢幕上；再計算總分數，並作排名，顯示於螢幕上。

## 第四章、

### 開頭動畫四

晚年的吳瀛濤開門邀請玩家入內，此時家門外已經沒有「大眾租書店」的招牌，原先相約要在房中吟詩作對，結果玩家見到房內紙張、書籍散亂，得知他正在整理，於是答應幫他整理房間

詳細動畫腳本將寫於「動畫腳本」一節中。

### 遊戲四

收拾整理吳瀛濤的房間，在散滿一地的紙張中找到吳瀛濤畢生作品，並幫他整理上架。此時地板會滿是紙張，玩家經過紙就會散開，要在這之中搜索吳瀛濤的作品，若是找到作品，吳瀛濤就會出現在畫面上，並有小段敘述，接著給予找到的玩家分數。要搜索的書及吳瀛濤的話依序是以下：

《藝妲》：「啊！那是我第一篇得獎的作品呢，真是懷念。」(此項可與館藏手稿作連結)

《生活詩集》：「這是我步入而立之年的作品集，」

《瀛濤詩集》：「這本詩集風格比較簡約，沒有詩題，別有風味喔。」

《海》：「這是我的散文集，我可不是只會寫詩喔！」

《笠》：「我是《笠》詩刊十二位創刊人之一喔，平時我們就常用這邊吟詩作對呢。」

《冥想詩集》：「到這階段，我總是在思考生命與死亡，正適合冥想一詞。」

《臺灣民俗》：「除了詩，我也花了許多工夫整理臺灣民俗，這是很自豪的書喔。」

七本書都找完後，就會進入下一階段動畫。

除此七本書外，也會有一般書籍，此處適宜置入當年同樣跨越語言的一代的文學家之作品，尤其與吳瀛濤一同創《笠》詩刊的林亨泰、詹冰、陳千武、趙天儀等人；也可加入吳瀛濤曾發表過作品的報章雜誌，例如：《青年戰士報》、《今日之中國》、《小學生雜誌》，展現文學家的多面性。

### 遊戲設計：

吳瀛濤：「真是不好意思，正巧整理到一半呢，感謝你們幫我整理房間，請在房間四處搜索，找找散落在房內的書吧，找到後請告訴我！」

玩家動作	地面螢幕回饋	牆面螢幕回饋	聲音
無	地板被紙張覆滿，看不到地面。一般書本會隨減少量補充。吳瀛濤的書會照順序、隨機位置出現在場地中。（被紙張掩蓋住）（一本被找到，才會置入下一本。）	吳瀛濤坐在窗邊的位置。畫面角落有玩家的頭像，分數加減顯示於此。	無
移動	玩家經過的地方紙張會散開，露出地面。	無	「唰唰唰」
找到一般書本	散開的地面出現一本書本，玩家走過之後消失。	找到書的玩家頭像+10。	「登愣」
找到吳瀛濤的書	散開的地面出現那本書，玩家走過之後消失。	找到書的玩家頭像+30。 這本書顯示於畫面上，吳瀛濤轉頭說話。	「登愣愣」 吳瀛濤：「（特定內容）」

## 結尾動畫四

房間整理完後，吳瀛濤開始朗誦〈生命之鳥〉，動畫分鏡隨詩句改變，在末段吳瀛濤打開窗，畫面往外翱翔。此段落搭配〈生命之鳥〉一詩，從散亂的房間、回顧一生作品到自比為翱翔於海上的生命之鳥，與此節遊戲相呼應，為介紹文學家劃下句點、也為作品迎來高潮。

以下為〈生命之鳥〉一詩：

**音樂在身邊**

**繪畫在身邊**

桌上有一大堆稿紙、古籍、資料、字典  
這是屬於我的一個世界，我要把它完成  
賭我的一生，古人賦與給我的，我也要  
賦予給後人

**一本海的散文集**

**一本三十多年來的詩全集**

還有已完成的與尚未完成的幾本臺灣民俗的著作

屬於我的這一個世界，我站在這裡

我愛好海，愛好詩，愛好民俗

也愛好童謠童話之類，愛好人生所有的真善美

**我站著**

**站在光榮而痛苦的歷史當中**

這是一個存在擁有的一個宇宙，一個宇宙擁有的一個意志

一首高揚的生命之歌

啊，海在澎湃

我就是飛翔在澎湃的海上的一隻生命之鳥

詳細動畫腳本將寫於「動畫腳本」一節中。

## 分數計算畫面

此畫面將統計遊戲三中每位玩家得到的分數，並作排名，顯示於螢幕上；再計算總分數，並作排名，顯示於螢幕上。

## 結局、

分數最高者將走進畫面，拿下「吳瀛濤門牌」，畫面一轉，拿著門牌的他走入臺灣文學館。

詳細動畫腳本將寫於「動畫腳本」一節中。

## 動畫腳本

### 開頭動畫一

編號	畫面	台詞	運鏡	聲音	時間
1	初始時由全黑漸亮。 全景畫面，一幢日式建築的正面門口。	無	上下晃動模擬腳步，Room in 模擬第一人稱向前走。	腳步聲	3s
2	門內一個小男孩在庭院裡踢著小石子	無	無	腳步聲	2s
3	小男孩轉頭面向螢幕。 面露驚喜。 開口說話。	「我一個人正無聊，要不要一起玩呢？」	無	無	4s
4	小男孩盯著螢幕外。	無	上下晃動鏡頭一下，模擬點頭。	無	1s
5	小男孩微笑說話。 走向螢幕，伸手拉起玩家。 轉身拉著玩家走進庭院。  畫面漸黑淡出。	「太好了！快進來吧！」	上下晃動，Room in 模擬人物向前走。	無	5s

### 結尾動畫一

編號	畫面	台詞	運鏡	聲音	時間
1	全景畫面。 在男孩家門口，身上多了許多髒污。 男孩站在門口說話。	「今天真開心，下次再一起玩吧！」	無	無	3s
2	男孩露出疑惑表情。	無	無	無	1s

編號	畫面	台詞	運鏡	聲音	時間
3	男孩說話。	「我的名字嗎？我的名字是吳瀛濤喔！」	無	無	3s
5	男孩微笑。	無	無	無	1s
6	男孩說話。  男孩露出燦爛笑容，揮手道別。 畫面漸黑淡出。	「那麼說好了，要再一起玩喔！」  「掰掰。」	無	無	5s

## 開頭動畫二

編號	畫面	台詞	運鏡	聲音	時間
1	初始時由全黑漸亮。 全景畫面。 在吳瀛濤家門口。	無	上下晃動模擬腳步，Room in 模擬第一人稱向前走。	腳步聲	3s
2	青年吳瀛濤開門。 吳瀛濤走出來。 轉身關門。 在門旁掛上「吳瀛濤門牌」。 轉回正面。	無	無	開門聲  關門聲 「喀喀」	4s
3	吳瀛濤開口講話。	「好久不見，今天我終於成年了呢，謝謝你們來替我慶祝，一起到江山樓去吧！」	無	無	6s
4	吳瀛濤走向前。 畫面漸黑淡出。	無	無	腳步聲	2s
5	江山樓正面。  畫面漸黑淡出。	無	由下往上緩慢抬升，表現江山樓的宏偉華美。	無	4s

## 結尾動畫二

編號	畫面	台詞	運鏡	聲音	時間
1	全景畫面。 在吳瀛濤家門口。 吳瀛濤背對畫面走向門口。	無	無	腳步聲	2s
2	吳瀛濤轉身。 他臉上泛有紅暈。 向玩家說話。	「今天真是開心呢，菜餚都很好吃，藝旦也很美。謝謝你們。」	無	無	5s

編號	畫面	台詞	運鏡	聲音	時間
3	男孩說話。 轉身開門。 走進門內，轉身。 關門。	「下次再一起去吧。」  「掰掰。」	無	開門聲 腳步聲 關門聲	5s

### 開頭動畫三

編號	畫面	台詞	運鏡	聲音	時間
1	全景畫面。 在吳瀛濤家門口。	無	無	無	1s
2	青年吳瀛濤開門 吳瀛濤走出來。 轉身關門。 取下門旁的「吳瀛濤門牌」 轉回正面。 走向螢幕。畫面漸暗。	無	無	開門聲 腳步聲 關門聲 「喀喀」  腳步聲	5s
3	全景畫面，吳瀛濤的新家， 掛有大眾租書店招牌。 吳瀛濤背對畫面走入。 掛上門牌。 消失。	無	無	腳步聲 「喀喀」	3s
4	吳瀛濤出現在店面櫃檯後 開口說話。	「啊！我正好有事情想要拜 託你呢，能夠幫我個忙 嗎？」  「太好了，快進來吧。」	上下晃動，點 頭。	無	6s

### 結尾動畫三

編號	畫面	台詞	運鏡	聲音	時間
1	全景畫面。 在吳瀛濤家門口。 吳瀛濤手中拿著一疊紙。	無	無	無	2s
2	吳瀛濤說話。   揮手再見。	「真是太感謝了，這麼多節 日，我還正愁著怎麼整理 呢。」 「下次再來吧，我們可以一 起寫詩、喝酒。」 「可惜我今天還得幫忙顧店 呢，下次再見了吧！」	無	無	10s

## 開頭動畫四

編號	畫面	台詞	運鏡	聲音	時間
1	全黑漸亮淡出。 全景畫面。 吳瀛濤家門口。 老年的吳瀛濤等在門外。	無	上下晃動模擬 腳步，Room in 模擬第一人稱 向前走。	腳步聲	2s
2	吳瀛濤開口講話  畫面轉黑。	「來啦！都等不及了呢！快 進來、快進來！」	上下晃動模擬 腳步，Room in 模擬第一人稱 向前走。	腳步聲	3s
3	畫面中央是一面大窗，窗前 有一副桌椅，吳瀛濤站在桌 椅前。	「進來吧！」	上下晃動模擬 腳步，Room in 模擬第一人稱 向前走。	刷——	2s
4	畫面往下，看到地上散亂著 紙張。	無	平滑向下。	無	2s
5	畫面往上，吳瀛濤面露尷尬	無	平滑向上。	無	2s
6	吳瀛濤開口講話	「啊，真抱歉，房間正整理 到一半，有點亂呢。」	無	無	2s
7	吳瀛濤面露驚喜	無	無	無	1s
8	吳瀛濤開口講話  畫面漸黑。	「你要幫我整理嗎？那真是 幫大忙了！」	上下晃動，點 頭。	無	4s

## 結尾動畫四

編號	畫面	台詞	運鏡	聲音	時間
1	吳瀛濤在窗邊，望著室內。	「音樂在身邊 繪畫在身邊 桌上有一大堆稿紙、古籍、 資料、字典 這是屬於我的一個世界，我 要把它完成 賭我的一生，古人賦與給我 的，我也要 賦予給後人」	無	無	16s

編號	畫面	台詞	運鏡	聲音	時間
2	吳瀛濤轉頭望向窗外。	「一本海的散文集 一本三十多年來的詩全集 還有已完成的與尚未完成的 幾本臺灣民俗的著作 屬於我的這一個世界，我站 在這裡 我愛好海，愛好詩，愛好民 俗 也愛好童謠童話之類，愛好 人生所有的真善美」	無	無	20s
3	畫面快速往窗外飛去，衝入 雲中，畫面全白。  突破雲層後，見到斜斜的海 天一色。 畫面往上，天空中一隻鳥兒 振翅飛翔。 湛藍的天空漸白。	「我站著 站在光榮而痛苦的歷史當中 這是一個存在擁有的一個宇 宙，一個宇宙擁有的一個意 志 一首高揚的生命之歌 啊，海在澎湃 我就是飛翔在澎湃的海上的 一隻生命之鳥 」	第一人稱視角 錯身而過吳瀛 濤，往窗外飛 去。  畫面往上晃 動，脫離第一 人稱視角。	風聲。  海潮聲。  振翅聲。	18s

## 結局動畫

編號	畫面	台詞	運鏡	聲音	時間
1	在吳瀛濤家門前，分數最高 的玩家角色走進畫面，拿下 門牌。 畫面漸黑淡出。	無	無	無	4s
2	畫面由黑漸亮淡入。 景象是臺灣文學館正門 角色背對螢幕，拿著門牌， 走進台灣文學館。 直到角色完全走進館內後， 畫面漸暗淡出。	無	無	無	10s

## 五. 參考資料

1. 林淇瀆編選，《臺灣現當代作家研究資料彙編.106, 吳瀛濤》（臺南市：國立臺灣文學館，2018）
2. 吳瀛濤著，《吳瀛濤詩全編上》（臺南市：國立臺灣文學館，2012）
3. 吳瀛濤著，《吳瀛濤詩全編下》（臺南市：國立臺灣文學館，2012）
4. 吳瀛濤著，《臺灣民俗》（臺北：進學，1969）
5. 黃武忠編，《美人心事》（臺北：號角，1986）