

港市考古期末報告

遊戲企劃書

陳彥筑、施亨潤

遊戲名稱：Limbo of Thunder Island

一、遊戲架構

空間設定：3D

時間設定：線性劇情、即時戰鬥

視角：第三人稱，遊玩鏡頭置於主角背後稍微俯瞰，演出鏡頭自由調動

主要遊戲機制：玩家與遊戲設下的困難點互動，分為

1.戰鬥：與敵對單位戰鬥推進流程

2.探索：尋找關鍵道具以和物品互動、到達地圖確認點以和場景、地形互動

遊戲流程主要概念：明確劃分關卡順序、遊戲介面會給予任務提示。消除關卡痕跡以及不作任務提示較能流暢地銜接遊玩過程與劇情演出，提供更令人沉浸的體驗。但設計也較複雜，考慮到團隊的經驗，暫定為傳統遊戲流程。

難度設計：普通關卡平均嘗試2次、Boss戰關卡平均嘗試4-5次。

藉由製造玩家失誤先帶給玩家挫折感，同時提供稍加觀察即可察覺的線索，讓玩家學習改進自身失誤，而後克服關卡得到正面的回饋感。

演出方式：人物模組對話方塊、過場動畫

模板遊戲：遊戲規模與架構(如何串聯劇情演出與遊玩活動)參考《人中之龍 0：誓言的場所》、遊戲機制設計參考《黑暗靈魂》

二、主線故事

(一) 故事大綱

主角是生活在台灣的印尼華僑在台新住民二代，注重與朋友的社交生活，常花時間在社群軟體上。今年升大二的暑假，和家人一起回到父母位在印尼日惹特區的老家度假，沒想到當地政府單位觀測到當地火山活動異常活躍的跡象，近期有爆發的危險，因此啟動撤離計畫，由於主角的老家，位在影響範圍之內，雖然家人們都不想撤離，但迫於無奈，因此不得不暫時離開。主角心想來印尼原本是要到處去度假的，現在竟然哪裡都不能去，所以不斷用手機向朋友抱怨。

後來，主角好不容易向爸爸爭取到出去逛逛的機會，走在街上亂晃的時候，沒想到遇到了一位老爺爺，老爺爺主動上前來搭話，他自稱是火山守護人，世代定居於默拉皮火山（Gunung Merapi）的山腳下，負責舉行儀式，與火山中的神靈 Sapu jagat 對話。最近因為火山頻繁的活動，所以老爺爺藉由儀式想了解神靈有什麼話想說，火山神靈提到現今都市化的發展下，島嶼逐漸失去它擁有的魔力，因此過去這些由魔力壓抑的火山和海嘯的力量都開始蠢蠢欲動，為了讓島嶼重新擁有魔力，必須要從過去人物的記憶中取得。這些記憶是由於他們對自己人生的故事仍有強烈的怨念、執著、或遺憾，因此仍然隨著記憶留在遺址附近徘徊，也保留了強大的魔力。因此需要找到一位長得像印尼神話中南海女神 Nyi Roro Kidul 的人，透過潛藏在他體內的能力，來進入過去人物的回憶之中，而主角就是這位被選中的人，因此被賦予進入過去歷史人物的記憶中，取得凝聚魔力最多關鍵道具的任務。

主角雖然覺得莫名其妙，但是聽到可以去不同的地方看看，他便答應前往。第一個任務是前往位於爪哇東部的 Trowulan 區的 Bubat 廣場，並且用元代陶瓷與蘇木、白檀香執行儀式，抵達目的地之後，主角拍了幾張照上傳到社群軟體之後，照著老人的指示完成儀式後，就來到了另一個世界（進入分支故事一）。

回到老家後，發現火山活動沒有減緩的趨勢，使得眾人仍然十分擔心，這時家中長輩想起了過去祖先遷移的歷史，在一百年前，原本祖先是住在沿海的三寶壟，但是因為發生了大規模的海嘯，因此往內陸遷移，才來到了日惹，以前三寶壟、雅加達等地都是早期華人來到印尼的聚集地，主角心想這些地方都沒有去過真是太可惜了，真想去看看。沒想到這時又收到老爺爺的通知，要他前往雅加達，主角二話不說馬上就答應了，這次來到的是印尼國家歷史博物館前的廣場，使用巴達維亞陶瓷和蔗糖進行儀式，之後又再次進入另外一個世界（進入分支故事二）。這次得到的是「血寶石」。

在蒐集完道具之後，由火山守護者舉行儀式，將收集到的道具都放入火山口，最終火山活動慢慢地減少了，終於阻止了災難的發生。經歷許多的挑戰後，一直以來，主角只是從爸媽和台灣的差異裡感受到印尼的那一面，使得他一直認為華人有別於其他印尼人，但是隨著這次去了很多地方，才實際的了解到印尼有這麼多不同的人和文化，於是她開始拋開身分，對曾經生活在群島上的各種人群產生興趣。

（二）角色設定

主角姓名：黃麗蘭／黃立藍

背景：在台灣的印尼華僑在台新住民二代，升大二，注重與朋友的社交生活，常花時間在社群軟體上。

老爺爺姓名：Marijan 祖父

背景：世世代代定居在火山山腳下，負責舉行儀式，以安撫火山活動。

三、分支故事一

（一）故事大綱

主角前往位於爪哇東部的 Trowulan 區的 Bubat 廣場，並且用元代陶瓷與蘇木、白檀香執行儀式。進入回憶世界 1357 年滿者伯夷首都特羅烏蘭、郊外布巴特廣場。首都陷入火海，居民正在被邪魔殘殺著。

街上遊蕩著的一個年輕男子，衣著華麗，但是蓬頭垢面、瘋瘋顛顛的樣子。他對主角說著要找自己的未婚妻。主角追問，男子口齒不清，只說未婚妻是美麗如仙女般的人，不可能有人有和她一般的容貌，又提到愛神、誓約云云。

主角探索滿者伯夷的首都，在 Bubat 廣場遇到魔化的滿者伯夷禁衛軍，將他們擊退後，發現士兵原本圍著一座屍山，屍體穿著異國的衣服，屍山中間又圍著一個少女，心中插著匕首。(從一旁屍體得到巽他國的婚禮日程安排)雖然插著匕首，但少女的身體仍然因呼吸輕微的起伏。少女有著散發淡淡光輝般的美貌，主角猜想她大概就是男子的未婚妻。

主角無論如何叫不醒眼前少女，思索瘋癲的男子和少女都穿著貴族衣著，後者又有衛兵包圍。於是主角前往王宮一探究竟。主角在王宮首先遇到和先前長相幾乎相同的少女，但是眼前這名少女頭髮會伸長攻擊主角。將其擊敗後得到一封宰相的通信，信件提到一場婚禮陰謀的策劃。再繼續深入遇到變成怪物的宰相，將其擊敗，得到宰相的回憶。

到此為止主角拼湊出世界異變的真相：滿者伯夷國王與巽他公主有婚約，整個巽他王室渡海而來舉行聯姻。兩人很快地愛上彼此，在愛神前立誓，兩國若拆散兩人的愛情將受詛咒。

滿者伯夷的宰相加查·馬達，對外征服擴張，建立滿者伯夷在群島間的霸主地位。但爪哇島透過聯姻而不是征服的統一方式不符合他的願景。因此宰相陰謀破壞婚姻，試圖重啟戰爭。他安排國王和長得和公主幾乎一樣的新娘舉行婚禮，她們分別是愛神落到人間的一滴眼淚、一根頭髮，所以長得幾乎一樣。

宰相同時安排巽他王室和公主在一旁觀禮，並宣稱公主不會成為王后而是妃子，顯示巽他對滿者伯夷是臣服的關係。

國王因為認出眼前的女子有一根極長的頭髮而發現結婚對象不是公主。宰相眼見情況不對，立刻宣布結婚儀式已經完成。不滿的巽他王室嚴重抗議，宰相安排佈置好的禁衛軍一湧而上，口角立刻爆發成武裝衝突。戰鬥中巽他不敵滿者伯夷的人數優勢，慘遭屠殺，公主誤認國王背信，戰鬥到力竭後舉起匕首刺向自己的胸口。國王見到公主死在眼前陷入了瘋狂。

此時，兩人先在愛神前立下的誓言詛咒了所有人。公主的詛咒創造出一個變形的平行時空，將他們的靈魂已經進入那一天的重複迴圈，巽他人被滿者伯夷屠殺，滿者伯夷被惡靈啃噬。得知真相後為了解除詛咒，主角帶著國王從寺廟上升去找代表愛與浪漫的女神，交涉未果後展開戰鬥。勝利後愛神同意解除詛咒，喚醒了公主。

國王看見愛人醒來神智也恢復了清醒，兩人重逢，擁抱著彼此。

但是詛咒既然已經解除，世界也正在一點一滴地崩塌，女神勸說兩人投入新的輪迴轉世，雖然不再保有此世的記憶，在世上眾人之中或許還有千萬分之一重新相遇

的機會。但兩人竟然不捨得離開彼此，情願和煉獄一起毀滅，把握渡過僅有能相聚的時刻。兩個人領悟到彼此的心意相互契合，流下悲傷與喜悅的淚水。

在這個抉擇的時刻，操縱主角的玩家會選擇給予戀人們怎樣的建議？主角的建議會影響戀人的結局，但無論結局走向如何，主角向他們珍重道別後，將帶著「冰結的淚滴」回到了現代。

（二）角色設定

1. 瘋瘋顛顛的男子/滿者伯夷國王 Hayam Wuruk：改編自史實人物，滿者伯夷強盛時期的國王。故事中時年 23 歲，樣貌清秀、狀態瘋癲，在本作對 Bubat 之戰改編中個性軟弱、沒有政治軍事實權，與主角一同前往破除詛咒的旅途中逐漸平靜、堅定意志。



圖片取自：

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Illustration_of_Hayam_Wuruk.jpg

人物原型：現代對 Hayam Wuruk 的想像圖

2. 沉睡的少女/巽他公主 Dyah Pitaloka Citraresmi：改編自史實人物。故事中時年 17 歲，是美麗出眾的少女，個性活潑大方，也擅長戰鬥。



圖片取自：

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:John_Everett_Millais_-_Ophelia_-_Google_Art_Project.jpg

視覺概念圖非人物原型：約翰·艾佛雷特·米萊對《哈姆雷特》中奧菲莉亞的死亡，以極其細膩寫實筆觸直視死亡。後續希望角色設計可以呈現如圖中之美麗與死亡的性質。

3. 滿者伯夷宰相 Gajah Mada：改編自史實人物，令滿者伯夷勢力達到鼎盛的重要推手。故事中時年 67 歲，權力集中於他手中而非國王，在本作對 Bubat 之戰的改編中是不懷好意的野心家，在異變世界中的樣子則是半人半惡魔，能夠具現化貪婪和權力慾望的型態。



圖片取自：

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Illustration_of_Gajah_Mada.jpg

人物原型：現代對 Gajah Mada 的想像圖

4. 女神 Dewi Kamaratih：改編自爪哇印度教代表愛與浪漫的女神。表面上為難主角與國王，實則要考驗國王與公主之間的愛情。



圖片取自：

<http://dloverheruwidayanto.blogspot.com/2016/09/legenda-cinta-kamajaya-kamaratih.html>

人物原型：現代爪哇以女神形象的皮影戲偶

四、分支故事二

（一）故事大綱

主角進到 1740 年的巴達維亞城，遇到了一位名叫劉正修的鬼魂，然後聽他說著他的故事。他於雍正八年(1730 年)渡海來到巴達維亞，隔年在巴城娶同是福建人的陳大娘為妾，後來得一子劉志來。平時在城內到處叫賣日常用品，有時會到鄉間收購當地的胡椒，再拿到城裡販賣。當時的巴達維亞城是由荷蘭東印度公司派遣總督進行管理，在此進行陶瓷、茶葉的轉口貿易，還有當地糖業和釀酒的生產。因為華人自 16 世紀就已經在東南亞進行商業活動，因此荷蘭人需要藉重華人的貿易網絡進行貿易。

然而，前幾年開始，巴達維亞城周邊開始出現許多失業的華人，整日在街上遊蕩，因而使得荷蘭統治者下令減少發放華人來巴城的許可證，並且下令盤查城中的華人，若是被荷蘭人查到沒有許可證或是工作，會被遣返或是帶到錫蘭、好望角的植物園做苦力，但有些傳聞說這些人在航行的途中，被丟下船，命喪於大海之中。有些失業的華人原本是鄉區糖坊的雇員，但因為荷蘭公司以壟斷的政策低價收購蔗糖，所以即使市場上有大量對於蔗糖的需求，糖坊還是因為虧損而經營不下去，處於停產的狀況，導致郊區也有很多人失業。

這些失業的華人，原本就十分不滿荷蘭人的政策，再加上聽聞傳言後，更到了忍無可忍的地步了，並且擔心日後會有同樣的危險，因此人心惶惶。於是糖坊中，有位大家尊稱為黃班官的人，聚集了大批華人，準備起義，反抗荷蘭人的統治。而劉正修因為平時會活動在城鄉之間，因此負責傳遞訊息。正當劉正修進城準備要傳遞重要訊息時，荷蘭總督已經收到情報，知道了城外的華人有所動作，因此下令逮捕穿著黑衣黑褲看起來可疑的華人，而平時工作的穿著都是黑衣黑褲的劉正修就被逮捕了，他只能焦急的在獄中等待，他心中正擔心著未完成的任務，以及掛念著妻兒。殊不知沒

過多久，劉正修和其他人被押送到總督府前的廣場，不明所以的被處決了，因為死的不明不白，有著許多的怨念，因此劉正修變成了冤魂，在這片土地上遊蕩。

主角了解了事情發生的背景之後，回到了劉正修死前的時空。首先，他需要先代替劉正修到東市找到接應的人，將 10/9 城外華人要進攻巴達維亞城的訊息傳遞給一位名叫陳連的大哥，不料陳連告訴他，有位名叫林楚的人，為了荷蘭人的賞金，早已經走漏了消息，讓荷蘭人知道了華人的進攻路線，因此事先作好準備，擊退了進攻的隊伍。現在唯一能做的事是趕快逃出城外，避免荷蘭人有所動作，因此要前往西市找到劉正修的妻兒，並且帶著他們逃到南城門。

逃出城外之後，聽別人說華人區因為不明原因起火，荷蘭人認為是聯合城內華人起義的訊號，於是一時之間，巴達維亞城中大火蔓延，搜查演變成四處搶劫，還有大規模的屠殺城中的華人，瞬間成了人間煉獄，滿城鮮血將城西的河染成紅色的，而劉正修就是當時荷蘭人下令屠殺華人時被殺掉的。主角完成任務後，也知道了劉正修被殺的事件經過之後，得到了代表華人們努力反抗流下的血所形成的寶石，而回到了現代。

（二）角色設定

1. 劉正修：雍正八年(1730 年)19 歲時，渡海來到巴達維亞城，

隔年在巴城娶同是福建人的陳大娘為妾，後來得一子，

平時在城內到處叫賣日常用品，有時會到鄉間收購當地的胡椒，再拿到城裡販賣。



人物原型參考圖

照片取自：溫慶益、蔡仁龍、劉愛華、駱明卿（1985）《印度尼西亞華僑史》第四頁。

2. 陳大娘：劉正修妻子，平時在家照顧兒子劉志來，幫忙整理販賣的貨物。
3. 陳連：為人熱心、豪爽，在城內經營商店。在華人起義行動中，擔任城內聯繫城內華人與接應城外華人的角色，是整個起義行動中的關鍵人物，因此消息靈通。

五、關卡設計範例

（一）分支故事一

以主角在王宮前往宰相房間為例，第一張圖場景為王宮走廊，白色人型為主角，黑色圓形為滿者伯夷衛兵，星型為提升主角能力之道具，數字為關卡不同階段，並對應以下敘述：

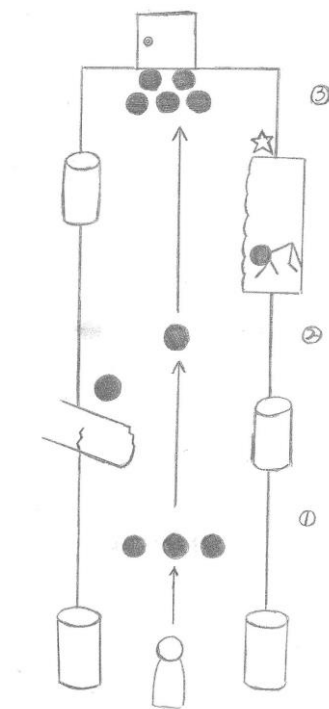
1. 首先設置 3 名滿者伯夷衛兵，讓玩家熟悉衛兵敵對單位的戰鬥方式，獲勝後往前推進。

2. 在前方設置 1 名滿者伯夷衛兵，由於數量變少，製造玩家能簡單通過的預期。

隱藏 1 名滿者伯夷刺客在倒塌柱後方，待玩家上前戰鬥再上前偷襲。高機率造成玩家死亡。

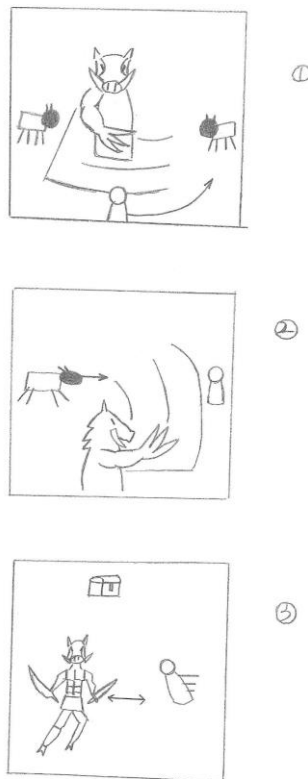
玩家發現後通過。

3. 在右前方屋簷上設置刺客，檢證玩家是否學習陷阱模式。再往前進，設置 5 名滿者伯夷衛兵，作為難度較高的挑戰，獲勝後即可進入宰相房間。若玩家記下陷阱模式向右方檢查的話，可以獲得增加能力的獎勵。



第二張圖場景為宰相房間，白色人型為主角，黑色動物形為魔豬怪物，巨大豬頭人身為邪魔化的宰相，數字為關卡不同階段，並對應以下敘述：

1. 玩家進入房間後，首先宰相會向玩家襲來，使出大範圍橫掃攻擊。玩家必須向兩旁魔豬小怪任一方向移動，否則就會被集中受到容易致死的大量傷害。
2. 到達小怪位置後必須盡快清除小怪。否則宰相會再次襲來。另一邊的小怪也會往玩家位置移動，干擾玩家躲避宰相攻擊。清除小怪後，宰相的攻擊緩慢易閃躲，將其擊敗。
3. 宰相倒下後，變身進入更敏捷的人身形態且會使用武器。玩家須學會應對其招式動作將其擊敗。後能從房間寶箱獲得宰相的回憶。



關卡概念

王宮走廊：採用螳螂捕蟬、黃雀在後的陷阱概念，放置可明顯被玩家視線發現的小怪在路上，引誘玩家上前戰鬥，並在視覺死角放置躲藏的小怪。躲藏的小怪會偷襲大意

的玩家並導致玩家死亡。誘導玩家重新嘗試時，更加注意地圖場景。若玩家能掌握陷阱位置的慣性，就給予玩家獎勵，最後通關。

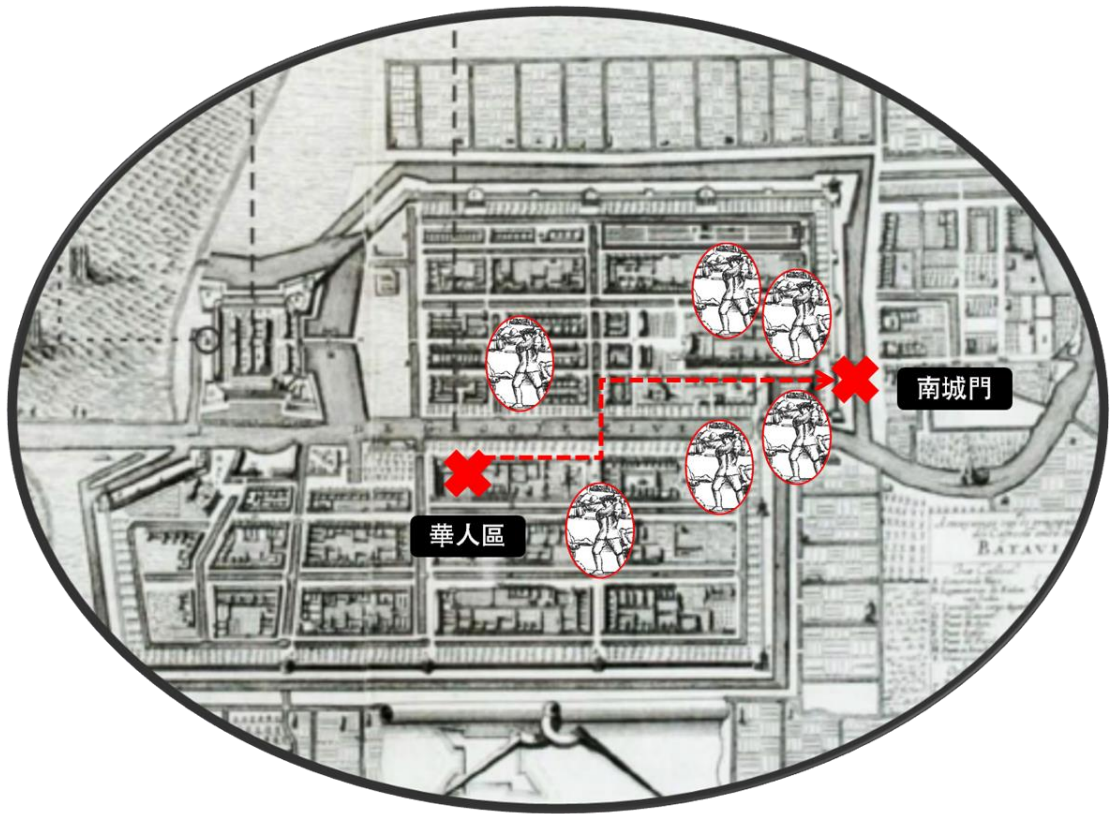
宰相房間：Boss 戰。玩家需要依序體會到以下攻略要點：躲避小怪干擾、躲避 Boss 緩慢重攻擊、適應 Boss 第二階段招式改變。每當玩家熟悉一階段後，可能因下一階段的困難點出其不意而死掉，藉此促進玩家觀察新一階段的攻略條件，學會如何破關。

（二）分支故事二

以其中「主角帶著劉正修家人逃出城外」這段故事為例，來設計關卡。玩家行為包括躲避荷蘭士兵搜查／與荷蘭士兵對戰／尋找南城門。

玩家要從原本所在地華人居住區往南城門前進，在過程中玩家會看到下圖的提示，只有走下圖中的紅色虛線，才能躲避荷蘭士兵的搜查，找到南城門，但是實際遊玩時不會呈現出紅色路線，需要玩家自行尋找、探索。若是不小心走到其他路線或是離荷蘭士兵配置太近的區域，就會需要與他們戰鬥。

關卡難度設計的部分，一開始不會設置太多士兵，讓玩家能夠先熟悉操控方式、獲得一些遊戲體驗，等到快接近南城門時，則會有多一點的兵力設置，增加破關的挑戰性。



任務俯瞰地圖與兵力配置圖

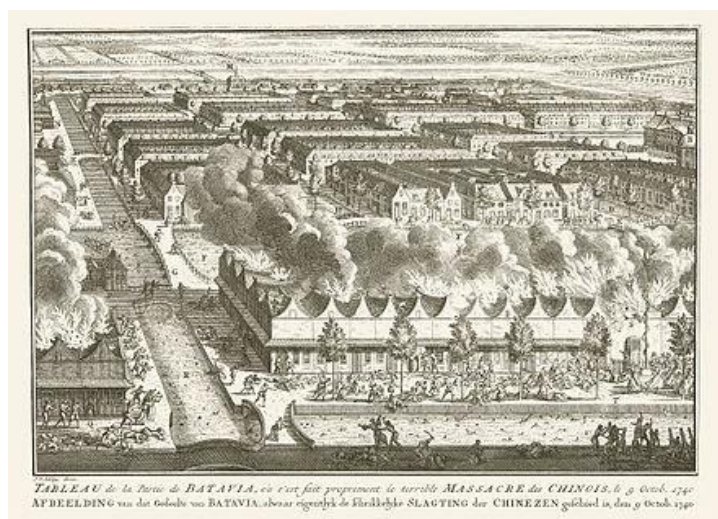
圖片取自：王立武（2012）十七世紀荷蘭東亞殖民城市的空間規劃-以巴達維亞城與熱蘭遮市的比較為例。



敵對單位－荷蘭士兵視覺概念圖

圖片取自：

[https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%BA%A2%E6%BA%AA%E6%83%A8%E6%A1%88#/media/File:Chinezenmoord_van_stolk_\(2\).jpg](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%BA%A2%E6%BA%AA%E6%83%A8%E6%A1%88#/media/File:Chinezenmoord_van_stolk_(2).jpg)



任務場景參考圖

圖片取自：

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tableau_de_la_Partie_de_Batavia,_ou_s%27est_fait_proprement_le_terrible_Massacre_des_Chinois,_le_9_Octob._1740.jpg

六、未來計畫與設計思維

（一）未來計畫

1. 新增分支故事
2. 介面設定、數值設計
3. 以企畫書格式完成，說明如何實現：包含人力、行政與預算部分
4. 達成可用以應徵企業或尋找獨立製作夥伴時，作為作品集的完成度

（二）設計思維與面臨困難

1. 呈現過去人文化觀念的問題

對故事的理想是具有娛樂效果也能夠呈現過去人的文化觀念。在目前的階段還無法達，以分支故事一為例，仍需要多加閱讀故事原型的傳說譯本、史頌的敘事方式、參考民族誌，以其能夠呈現過去的文化觀念。或是能夠參考電影《與狼共舞》、《魔法公主》：前者藉由演出美國士兵與蘇族人文化衝突，到融入蘇族人社群可以呈現主客觀認識方式，後者虛構了自然神靈、理想社群、蝦夷族和大和國共存的另類歷史，雖非史實，但能夠回應歷史中自然神靈和天照大神關係的變化。

2. 把握文化使用的界線

除了不了解過去的文化觀念之外，另外一個問題則是對於印尼神話、文化的使用界線，由於並非在印尼文化脈絡下生長，對於印尼文化元素的使用，或許會有文化使用上的爭議，面對這樣的爭議，但又要保有創作的空間和遊戲的可玩性，通常的做

法會是更深入的了解印尼文化，或是與當地人合作，以帶入當地人的意見，從而消除文化不當使用的疑慮。此外，在實際遊戲製作時，在使用他人文化元素、符號之前，也會需要先行確認是否有法律上的限制以避免侵權。

3. 遊戲媒材表達知識性內容的拿捏，以及民族歷史改編的考量與困境。

遊戲故事中，通常是以歷史改編而非還原史實，背後的想法在於遊戲是以娛樂導向的作品，因此遊戲定位為推廣歷史，而非將歷史作為遊戲的主體，無法將歷史事實作為完全參照的對象，所以即使遊戲時常面臨不符合歷史事實的批評，但因為遊戲的本質在於提供玩家體驗，因此還是需要先考量遊戲本身的可玩性，而歷史事實等知識性的內容，則是透過改編歷史的方式，將其適時地融入其中。採取歷史改編的方法，仍然有其延伸的問題也就是改編與史實的平衡不易達成，但製作遊戲時，仍然必須採取立場以面對。

現今遊戲次文化的生產大國以美國、日本為主，再次要為韓國、波蘭與其他歐洲國家，且中國快速崛起中開始嘗試向外輸出。因此目前市面主流作品的歷史改編題材或奇幻想像的原型基本不脫於中世紀歐洲奇幻、歐洲北美近現代歷史、戰國時代日本、古埃及、中國武俠仙俠等較為人熟悉的背景。因此當我們要以其他地區的文明與歷史作為材料時，就面臨著玩家通常不具備進入內容的歷史常識與被塑造的對傳統風格類型的愛好等問題。但其他地區文明的歷史與文化對大眾而言更具有異國情調(exotic)的特性，如何將這項優勢發揮的恰到好處，達到所謂的越在地越全球，吸引世界各地的玩家，便是重要的設計思維。如此才能達到引人入勝但不以只有當地受眾才熟悉的歷史、民俗常識才能進入體驗，啟發玩家對背後知性的興趣。

此處可進一步連接台灣獨立遊戲對民族歷史改編的困境。台灣約在 2000 年後遊戲製造產業外移至中國大陸，此後的商業模式以代理線上遊戲、手機遊戲為主，內容生產陷入黑暗期，直到近年 Steam 平台在全球網路的普及，讓獨立遊戲製作者能夠以較低成本開發遊戲並在平台上發售。台灣的獨立遊戲製作也加入潮流，百花齊放產生了許多作品，近年能夠知名於遊戲圈外者如赤燭工作室的《返校》與《還願》。筆者認為，由於近年台灣民族意識萌芽使然，許多創作不約而同在作品中尋找「什麼是台灣？」或「台灣的社會文化特色？」，這樣的現象也發生在獨立製作的遊戲創作中。目前一種創作方向便是在作品中呈現某段歷史的探討方式，並凸顯強調(通常是漢人)傳統民俗文化要素，轉化成遊戲中的場景和物件。無法忽視的是，我們須要面對全球聯繫的網路世界與消費市場，才能將台灣蘊含的創意能量轉化為遊戲內容產業的建立，而非讓獨立製作者的心血燃燒殆盡。過於詳細，甚至連本地受眾都需經特別介紹才能認識的歷史民俗要素，連已經習慣於類型遊戲餵養的台灣玩家都不易進入，更難論世界各地的玩家。而前述台灣獨立遊戲改編台灣歷史面臨的問題，便是走向世界與在創作中提煉能夠代表民族文化特色的視覺符號，兩者之間的矛盾。其次的問題則是視覺符號背後文化內涵的空洞仍有待填補。

以《神影無蹤廖添丁》舉例，回顧小時候遊玩的網頁小遊戲《神影無蹤廖添丁》，就可以窺見上述特性的雛型。此作由國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術研究所林秉舒於 2004 年製作。以下圖片的介面，呈現的是遊戲通關過程中玩家獲得的道具，這些道具可以用來強化角色能力，是和遊戲機制相關的部分。這些道具套用的視覺符號代表和台灣相關的動植物、物質文化、語言和文化等。可參考下圖：



圖片取自：<https://www.youtube.com/watch?v=qOVfjIKdEm0>

但若同一遊戲機制相關物品，例如增加跳躍能力，每次獲得都以不同外形類別出現，就會產生遊戲機制相關物品與物質文化資訊認識上重疊的複雜。這在現今的遊戲規模會成為問題。

作為遊戲企劃發想者，我們期待未來能夠回應這個難題。至少在遊戲製作上，我們認為可行的方向或許是堅持遊戲體驗的樂趣和好故事對受眾感性的撼動，先讓玩家喜歡上遊戲，才能讓遊戲社群自行開啟"lore"，也就是遊戲背景知識的研究。另外也應避免過度在遊戲進行中介紹這些民族文化要素，中斷了遊玩或劇情演出。這不代表遊戲不能推廣相關的知識，相反地，我們認為遊戲可以做到更多。我們認為可以將知識性的介紹解說，結合遊戲中的蒐集要素、隱藏要素、強化系統：以本作為例，不論是滿者伯夷或 18 世紀的巴達維亞都留下許多遺物，我們可以在遊戲中盡可能將我們想要介紹的物件作為遊戲中被尋找拾起的蒐藏品，並附有說明。不打算介紹的可以單純放置在場景中，只有少數作為武器裝備與寶物(同樣附有說明)。這樣做的用意是，我

們不需要強迫玩家在「玩」遊戲時，要不斷接收資訊，而讓遊戲體驗變得支離破碎。

蒐藏品則是對遊戲通關通常沒有影響、可有可無的存在，但若玩家喜歡遊戲的世界觀、故事，會有意願自發去撿拾這些物品以更瞭解歷史背景；這對玩家也具有：蒐集並非遊戲塞給的「工作」，而是玩家自發興趣與成就的心理暗示。

七、小結

本次遊戲企劃以奇幻故事為主要大綱，接著以進入人物回憶的分支故事，依次帶出不同時代人物的故事，作為整體遊戲的敘事架構，奇幻故事為主要故事的目的在於增加故事的趣味性，以吸引玩家。另外，在其中運用實際上挖掘出土的考古物件作為進入分支故事的道具，增加了玩家認識考古出土物的認識機會，以此次計畫作為嘗試，同時也在思考這樣的遊戲架構或是安排手法，是否可以用來介紹台灣歷史。

參考文獻：

王立武

2012 十七世紀荷蘭東亞殖民城市的空間規劃-以巴達維亞城與熱蘭遮市的比較為例。成功大學建築學系學位論文。

李學民、黃昆章

2005 印尼華僑史。廣東：廣東高等教育出版社。

林秉舒

2004 《神影無蹤－廖添丁》網路遊戲創作。台灣藝術大學多媒體動畫藝術研究所碩士論文。

許天堂

2004 印尼 1740 年屠殺華人事件。東南亞研究 4：79-82。

普臘班扎

2016 爪哇史頌。台北：商務印書館。

溫慶益、蔡仁龍、劉愛華、駱明卿

1985 印度尼西亞華僑史。北京：海洋出版社。