遊戲從業人員TRPG聚會提案(分層式互動)

* TRPG vs Electronic Games

自1975年使用初代D&D系統為藍本開發的《Dungeon》問世後，各種不同的角色扮演遊戲紛紛電子化，而其＂去中心化＂（由電子裝置在背景處理原遊戲主持人須處理的裁決）的便利性也讓許多玩家轉投電子遊戲的市場。直至近代，桌上角色扮演遊戲並沒有因此消失，反而隨著各家出版商和群募計畫的投入變得更蓬勃發展，其中不囿限於既有劇情的自由性正是箇中奧秘所在。

* 什麼是分層式互動?

分層式互動的方式是將原有之桌上角色扮演遊戲的劇本和背後世界觀做一個解構後重組的作法，如同《[千面英雄](https://www.ted.com/talks/matthew_winkler_what_makes_a_hero/transcript?language=en)》中提到的英雄故事會有的起承轉合，我們可以將其標誌為不同階段，各有著不同指標性的任務需要完成。完成任務的方式和

* 執行步驟

為了達成以上的需求，我們需要做以下的前置作業：

1. 創造共同的世界／事件背景
2. 將劇本分為數個階段（以活動時間來看，分為上下兩部即可）
3. 依照劇本背景，制定不同組別的冒險目標和標誌性事件
4. 評估標誌性事件的解決方式差異對其他組別的影響