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。完成任務的方式和結果可能會對整體劇情產生不同的走向和發展，而產生更多的可能性。

* 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
5. 依照此影響改變置入NPC的反應，場景的布置等等

* 預計產出

1. **分時共進的開發流程改進：劇本撰寫與關卡設計**

請各組GM帶領討論設計劇本的時候的發想和如何以MVP(minimum viable product)的創作方式在短期內寫出有著共同背景但風格各異的模組。

1. **動態沙盒的遊戲互動：跑團紀錄－獨一無二的冒險經歷**

找出創造有主題的沙盒世界的骨幹元素，缺少那些元素會使得遊戲基礎失焦，那些則是可選擇性添加的風味碎片。例：POV角色與NPC互動的對話是否可以依照不同變數隨機產生？若是能夠透過導入NLP(Natural Language Processing)的方式是否能縮減遊戲開發工時和增加耐玩性？抑或是某些關鍵互動方式是遊戲基調的必要過程而必須要人工一步步刻劃？如[塗鴉冒險家](https://en.wikipedia.org/wiki/Scribblenauts_Unlimited)具有的自由度和埋下的各種挑戰即可作為一個好的例子來探討。

1. **TRPG社群化與手機遊戲速食化：未來遊戲業的走向？**

許多系統，包含DnD和Pathfinder都有一個官方維護的社群冒險，定期釋出模組和回收冒險結果來決定未來的主要劇情發展，這些玩家和世界的互動探索，以及對下一季劇情的演進的期待促使他們訂閱了一期期的電子／紙本產品，對比現在賭博性手機遊戲的炒短線賺投機財，在期待長期維持業界能量和引入新血投入上，是否有機會透過不同的商業模式，如訂閱制和網紅制（免費遊戲，但從直播抽廣告費和Donate分紅），透過釋出沙盒碎片和主線劇情更新來賺長尾部分的營收？這方面值得與遊戲開發從業人員彼此互相借鏡。