# 1909多線互動敘事工作坊第五組提案

作品名字：

成員：工管系 張劼

外文系 劉蔚琪

應數系 施品光

**第一部份、主題背景介紹**

# 故事宇宙

世界上有鬼，而它們都是從流言中誕生的

人類對它們的存在保持恐懼、驚慌，但當中最強烈的是好奇

如何利用、如何能夠運用到他們身上不可思議的力量

一些人試圖利用流言的力量去實現私慾、希望能掌控著無他的能力

一些並崇拜他們為神、慢慢異變成不同的邪教團體

目前設定是為了解決自己身上的麻煩不得不主動接觸另外一個世界的設定

要被迫去面對 （

雖然主角知道鬼的存在、但要對付是第一次

# 類別與條目一覽

# **預計書寫的類別與條目**

| 類別→  條目↓ | 鬼 | 遺物 | 深海 | 邪神 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | * 塑像 * 纖細鬼影 * 關公 * 鬼娃娃 * 霾 * 妖情 * 「活人」（選擇性boss） | * 傑克船長的羅盤 * 畫皮鬼的口紅 * 傑克船長的羅盤 * 物理學聖劍 * 火柴 | * 萊特 * 迪普 * 阿碧颸 | * ??? |

**類別說明**

鬼

外形無固定，因人的思想而變。有思考能力但並無自覺

猶如戲劇中的角色，他們只能按著自己劇本内容重複著自己故事，無論如何也要達到自己本來的「目的」的存在。

遺物

在讓鬼放下執念遺留下來的物品，具有各種神奇功用。

以遺物打開鬼的隱藏故事（路綫）、轉化其成爲無害/有利的物品

深海

鬼的居住地。

鬼因人類誕生，又因被人類遺忘而沉入深海。

理智值的降低也就代表著沉入更深的海，進而能觀測到更多的鬼。

邪神

擁有一定規則/能力/領域，對人類態度不明：有很多是惡劣的，但也有中立甚至抱有善意的

比起傳統鬼只代表著同一概念祂們更像是無數思念的集合物

如果鬼是劇本中的角色，邪神就是那本劇本

在祂所屬的地區中，祂們的能力會取代常識

# 分工計畫

條目及類別書寫主要是以三人在Line群提出想法並在互相回應達成共識後記錄下來

主要劇情要素目前主要由張劼與施品光負責

而記錄目前主要由劉蔚琪負責

有關Mediawiki部分，目前是大家都能修改

**第二部份、多線敘事設計**

# 表現方式及媒材設計

故事是以Twine的樣式進行

目前決定打算加入圖片及聲音製造氣氛

沿用張劼同學的說法，「靈魂畫手」ㄧ能看懂的人理解力max

音樂的話目前考慮使用 DARK FANTASY STUDIO，不過不排除會用其他同樣是買斷式授權的作品

# 故事藍圖

目前討論出三種結局

一個為 犧牲/方舟結局

另一個是 利己方向結局

同樣也會有各種被怪物殺死的Game over，技術而言並非結局

不過其中一個是在面對特殊怪物下隱藏條件觸發出的結局

# 互動機制說明

本作品會以第一人稱敘事，我們玩家操控主角的行為去選擇與其他角色對話、是否使用道具（遺物）、如何應付鬼

當中不同行為選項會影響以下兩種的數值：

主角會有 **理智值(Sanity)**

這數值判斷角色能進入多深的海及遇到什麼鬼，同時也會根據觸發到怎樣的結局

而在鬼那邊則會有 **輿論度(Rumor)** ，這個數值判斷鬼會帶來的危害、會出現於哪個海層  
不同鬼初始輿論度會不同，一些鬼的數字會比起其他鬼高

輿論度能夠透過使用道具（遺物）變高或變低

# 多線敘事的分工計畫

Twine 部分目前以公開形式處理

文案依舊如第一部份