

2024歷史系數位人文成果展：以數位工具展現人文智慧

第二組

《繪影》

壹、遊戲介紹：故事主軸、背景設定、人物設定

（一）故事主軸

本組《繪影》之遊戲主軸發生在將近400年前的台灣，在這塊國際競逐的小島上除了一觸即發的荷鄭之戰外，似乎還有另一股神祕的力量隱藏在其中……

「主角在參觀展覽的途中被詭異的畫作捲入荷治時期的福爾摩沙，成為醫師彼得。隨著荷蘭東印度公司長官范德蘭來到福爾摩沙，身邊有著細心體貼的好朋友伯勒與不知為何精神憔悴的卡斯，玩家必須冷靜地釐清現狀才得以返回現實世界。在這個熟悉又充斥著陌生存在的美麗島嶼中，玩家要小心分辨身邊的人，若是就這麼捲入那來自於無可名狀的、遠古的、無序的神明的力量，可能會有難料的結局。」

遊戲中提供不同的選項將會指引向不同的結局，能平安回家的關鍵在於主角必需要審慎的思考不同人的態度與想法，保持冷靜卻又不失勇敢地探索，避免走向那最糟糕的結局，而主角是否能成功回到現實，就必須依靠玩家的智慧了。

不同的分支將會有不太一樣的線索，推薦玩家們可以多次遊玩體會最完整的內容。

（二）遊戲人物設定

本遊戲中最主要的核心人物便是主角彼得——玩家在這個近400年前的福爾摩沙所使用的身體，彼得身為與范德蘭一起來福爾摩沙的醫師，不知為何在他本不該隨意闖入的樹林中醒來；神秘的傳教士伯勒，是給予主角貼心關懷的友人，也是「神明」最忠實的信徒，試圖透過祭祀得到神明的垂憐來幫助荷蘭取得與鄭氏的戰爭勝利，但這之下似乎有更多秘密……還有身為勸和派官員的卡斯，在激進派聲量漸大的如今承受巨大的壓力，尤其在范德蘭來台後更是難熬，面容憔悴的他是因為這些日常庶務的壓力導致，還是另有隱情呢？

在遊戲中，主角的每個選擇、探索影響了遊戲的重要進程，每個場景中的細節、對話中的暗示都將成為拼湊真相的重要線索。究竟會遇到怎樣的夥伴、又會擁有怎樣的探索故事都由玩家選擇，這也凸顯出遊戲製作的困難：人物間的每一個互動與細節都需要相當縝密的規劃，才得以與遊戲規則、場景相符。第三天夜晚的獻祭儀式為一切的結果，會擁有怎樣的結局都交由玩家決定。

（三）遊戲背景設定

在17世紀時荷蘭東印度公司正野心勃勃的試圖擴張他們在世界的影響力，台灣作為東亞貿易的關鍵樞紐，更是荷蘭的必爭之地。然而，鄭成功率領的軍隊對荷蘭形成了巨大的威脅，雙方陷入了漫長僵持的戰爭。這場被後世稱為鄭荷之戰的衝突，除了各種文獻上所記載的軍事與政治衝突外，還暗藏著不為人知的超自然陰謀.....

在荷蘭人中，一些鬼崇的傳教士和官員暗中崇拜一位來自深海的偉大「神明」。根據古老且流傳於信徒中的傳說，只要透過祭祀喚醒「神明」，便能借用「神明」得力量扭轉戰局帶來屬於信徒們的勝利。他們堅信神明會幫助祂虔誠地信仰者，使他們擁有擊敗鄭氏的力量來奠定東亞的殖民統治。

對於「神明」的力量，每個人都有自己所求而心懷鬼胎，此外亦有對此一概不知的普通人甚至是淪為祭品的無辜受害者，不同的人性與抉擇交織出不同的結果。

貳、遊戲製作困難

本次遊戲的劇本以鄭荷之戰為背景，過程參考了荷鄭統治時期的相關史料與研究專書（如《被遺誤的台灣》）進行創作。史料為故事框架提供了歷史基礎，特別是在戰爭氛圍與宗教影響的背景設定中發揮了重要作用。然而，為了兼顧遊戲的娛樂性與玩家體驗，歷史內容被適度簡化並進行藝術化處理，更多地作為世界觀的鋪墊，而非直接呈現在遊戲敘事中。

在劇情設計上，遊戲聚焦於角色塑造與情節發展，並融入神秘色彩與超自然元素，避免沉重的歷史資訊影響玩家的參與感。這樣的設計策略不僅保留了遊戲的歷史深度，還提升了趣味性與戲劇張力，讓玩家能以更輕鬆的方式感受到鄭荷之戰的背景氛圍。

而本次遊戲製作中，我們使用Twine作為開發引擎。對我們而言，Twine是一個全新的程式設計工具，其最大的優勢在於能夠結合圖形化介面與文字敘事，適合實現多分支路線與選擇影響來劇情走向的架構。這一特性非常符合我們對於遊戲多樣化結局與故事敘述的設計需求。

然而，作為第一次使用Twine的我們而言，我們在操作過程中也面臨了不少挑戰。Twine的操作雖然相對直觀，但其背後的邏輯需要以編碼來支持，例如卡片之間的連結、選項觸發的條件以及多層分支的設定等，都需要高度的精確性。當選項執行出現BUG時，往往需要反覆檢查並修正劇本和原始碼，這對於缺乏程式設計經驗的我們來說，是一個學習與磨合的過程。

此外，Twine雖然適合單人操作，但不支援多人協作，測試與修正往往集中於一人進行，這在一定程度上影響了團隊的工作效率。同時，遊戲中的圖片插入需要以網址格式逐一嵌入，操作繁瑣且耗時。為此，我們不得不投入大量時間進行測試和調整，以確保每個選項與場景的流暢度。

本次遊戲中的圖片設計主要採用了AI生成工具，這種方式讓我們能夠在有限的時間內快速創建出符合場景需求的視覺素材。然而，在實際操作中，實際操作中也面臨不少挑戰。首先，AI生成圖片對描述文字的要求非常嚴格。為了符合預期的圖像成果，我們需要撰寫精確、簡短、清晰的描述，並經過多次嘗試與修改，才能生成一張較為符合遊戲情境的圖片。過於冗長或模糊的描述，往往會導致生成圖片與原本構想有較大的偏差，增加了溝通與修正的成本。其次，AI生成的圖片需轉換為可用的網址格式，逐一遷入到Twine中，這是一項繁瑣的操作，需要耗費大量的時間進行整理與測試。一旦圖片需要更改，還需要重新生成並替換，對於團隊的耐性與細緻度都是極大的考驗。

儘管如此，AI生成圖片的優勢依然明顯。它讓我們能以有限的資源快速完成大量圖片的製作，並在短時間內反覆試驗不同的風格與設計，為遊戲增添了視覺上的多樣性與吸引力。在未來的製作中，我們將探索更高效的描述撰寫方式與AI技術應用，進一步優化製作流程。

整體而言，這次遊戲的製作雖然充滿挑戰，但正是這些挑戰讓我們更加了解遊戲開發的複雜與魅力。我們將努力提升技術熟練度，優化製作流程，並進一步探索創新方式，持續深化數位與人文的結合，將遊戲的趣味性、教育性與技術應用結合得更加緊密。

參、心得感想

對於能參加「數位工具展現人文智慧」的成果展我們驚喜且感謝，製作遊戲的一路上我們遇到了許多人的幫助，光是能找到一個容納多人使用電腦的空間就很難了，「史學研究的數位工具」課程擁有許多學生因此在場地使用要求上更高，這裡要感謝數學系願意借我們教室使用。而在課程中我們受到最多的直接協助便是來自助教的幫忙，無論有什麼第一時間被詢問的助教也絲毫不耐煩，而是細心地跟我們講解或是幫我們詢問，非常感謝各位助教的幫忙！

還有哲維老師幫忙找來的各位專業講者，每位講者皆細心地介紹了許多以「數位」結合「人文」的案例：如元資料處理、維基百科、遊戲引擎等……非常謝謝所有講者們精心準備的演講。當然最需要感謝的便是歷史系的張哲維老師，老師用心的規畫了整個學期充實的課程，可以說幾乎每堂課都充實的學到許多內容，雖然偶爾感覺過於充實，但也是痛並快樂著。

此外還有計畫經費、諸多老師、各位講者心血的努力才有了如今面對「AI」時代下的實驗性課程。再次感謝敏求智慧運算學院、產學創新總中心、數學系、楊可倫老師、教育部教學實踐研究計畫等才有今天的成果。