

陳傳佳

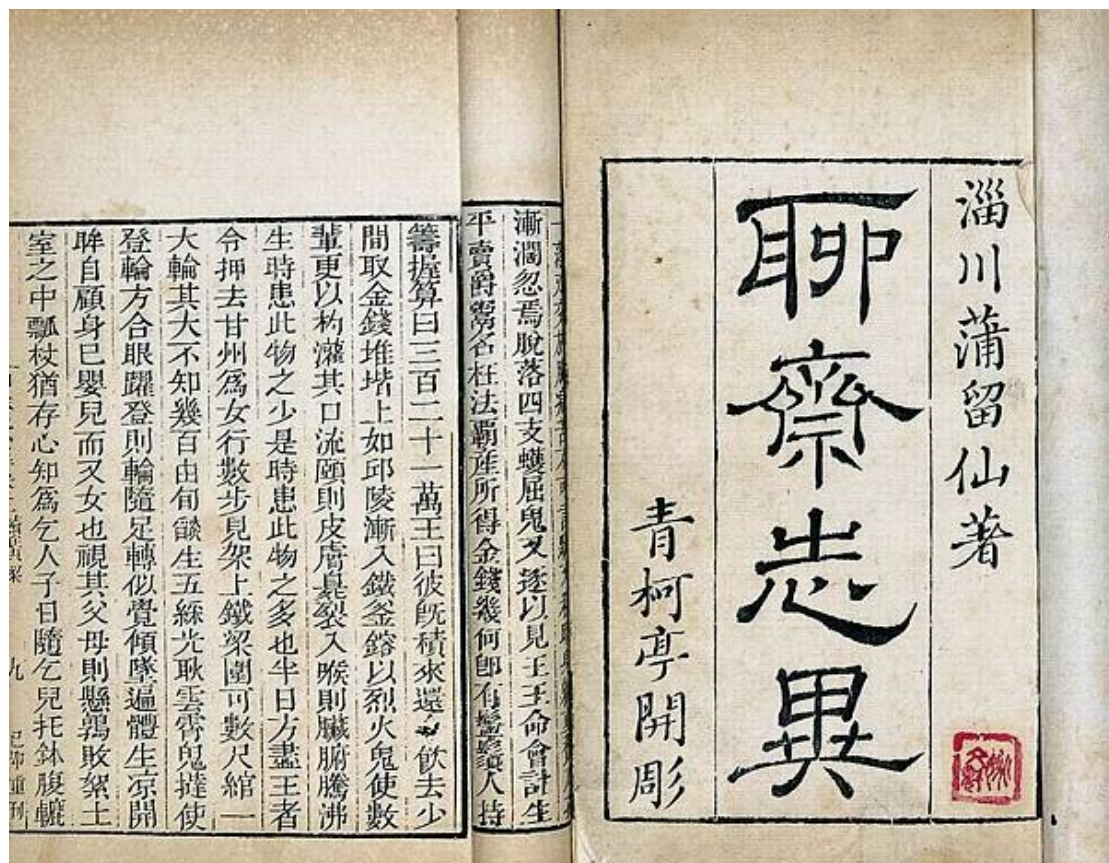
第二小組—筱涵助教

中國經典與現代文明

2022/4/19

中經現文期中企劃書

《苦泉》——桌遊山中小屋與聊齋志異的結合再生



卷一、序

經典之所以可以稱之為經典，乃因其可以不斷與現當代產生對話，並且持續的啟發著後人。此企劃目標將清康熙年間蒲松齡所著的志怪小說《聊齋誌異》做現代式的翻轉，和美國恐怖探險類角色扮演遊戲——「山中小屋」（Betrayal at house on the hill）進行融合，名之為《苦泉》。遊戲基於山中小屋當中懸疑的冒險基本規則，並以聊齋誌異當中的志怪故事作為劇情開展。

經過這幾週精彩的課程，以及數位在各領域翻玩經典的高手，不禁令我將「遊戲」以及「古籍」做了跨時空聯想，希冀可以將賞閱經典的快樂與收穫，可以利用更加多元的方式呈現到大眾面前。最終希望此項計畫可以在玩家進行遊戲過程中，深刻體會聊齋誌異數篇章中所隱含人物間互動趣味以及故事背後所隱含的深意。

卷二、詭趣

我們是一群未曾相識的清末讀書人，皆為眾多志怪作品中那些詭秘的場景與故事深深著迷，日夜考究，希望可以深入深山野嶺一探鬼怪場景的究竟。殊不知，在一次挑燈夜戰時，窗外忽迎面吹來一陣怪風，吹熄燈芯，夜晚只剩呼嘯風聲。此時，我們都睜開眼，發現身旁多了彼此，物換星移，濃霧四起，原本熟知的一切已不是我們所熟知的了，包括我們自己，唯有探索在這時空的斷簡殘章，才可能逃出生機……

卷三、探秘

本遊戲為三到五人的志怪冒險角色扮演遊戲，整體分做兩大部分，第一部分是「探索階段」，玩家必須盡力開荒，熟悉身邊環境並同時獲取資源；探險過程會經過數次作祟檢定，一但通過作祟檢定，便會進入第二階段——「劇本作祟」，玩家會進入志怪故事中，分別幫助不同陣營獲得勝利。

所謂檢定，是一種比大小、決定勝負的手段。在「譚」、「器」和一些板塊特效中，我們常會遇到四種「天賦檢定」：精氣檢定、智慧檢定、疾行檢定、蠻力檢定，此時玩家需從「地支牌」中摸取一張做為比大小的對象，在根據當錢角色四個天賦數值取相應數量的「地支牌」，看牌後選取一張牌與第一張比大小（順序對應數值），若大，則倖免，若小則受到相應數值懲罰。「作祟檢定」需執行於每次玩家處理「異志」牌後，需分別抽取一張「天干牌」與一張「地支牌」，天干與地支的順序對應數字，若「天干」的值小於等於場上「異志」的數量且「地支」的值小於等於當

前回合數，則檢定通過，依當前的「異志」牌記載的劇本編號進入作祟階段，否則繼續進行第一階段。

一. 遊戲規則

1. 準備

- 放置牌庫：將「譚」（事件）、「器」（物品）和「異志」（怪象）牌庫洗牌並分別面朝下放成三疊。將「天干」與「地支」兩副牌洗牌並分別面朝下放成兩疊。將「人物牌」洗牌，並面朝下放置。
- 決定角色：由最怕鬼的玩家開始抽取「天干」，順時針依序抽取，掀牌後依照「天干」的順序依序抽取角色卡。並依照角色卡上特別標示的精氣、智慧、疾行、蠻力四個數值領取初始數值指示物。
- 放置起始板塊：將初始市井、城門、初始山林三塊板塊取出，相隔一段距離放置，並將剩下的板塊洗牌後面朝下放成一疊。
- 將所有人物置於初始山林：剛剛最後一位拿取角色牌（抽到順位最後的天干牌）的玩家開始遊戲，依順時針方向進行。

2. 回合步驟

- (1) 移動：冒險者可以移動等同於他現在速度的格數。在抽取任何牌之後，該冒險者的移動即告結束。在劇本作祟後，若想要「穿越無論鬼怪或反派」都必須多花1點疾行點數才可以離開。
- (2) 探索新區域，有機率掉落「譚」、「器」或「異志」：當一位冒險者抵達尚待發現的區域時，檢查板塊牌庫最上面一張牌，若符合你現位於的區域（市井、城牆或是山林）則翻開並於現在所在的空地接上板塊牌；若不符合現在所處的區域（市井、城牆或山林），則將板塊牌棄置於棄牌堆。另外，若板塊牌上有指示先處理指示。
- (3) 嘗試使用「譚」或「器」卡牌：當有符號的板塊牌第一次被探索到時，該探險者的移動階段立刻結束，抽取一張對應符號的牌，大聲讀出其內容，處理完這張牌後再處理其他效果。
 - I. 「譚」：一般文獻。依照牌上指示處理完將卡牌棄掉，除非卡牌是有特別指示。

II. 「器」：被刻意保留的生活痕跡。冒險者以面向上的方式保留此牌，然後按照排上指示處理，每回合皆可以使用一次此物品牌，除非卡牌上有特殊指示。裝備數量沒有限制，且「器」可以使用、交易、丟棄、撿起，一回合只能選一個動作執行。

III. 「異志」：殘留陰氣與妖力的斷簡殘篇。該探險者以面朝上的方式保留此牌，然後依照牌上指示處理，在該冒險者的回合結束時，必須進行「作祟檢定」（若已開始作祟則不需要），若通過，則以「異志」上記載的劇本編號進入作祟，否則繼續遊戲。

(4) 攻擊（在作祟階段開始後一回合一次）。即蠻力檢定。

二. 劇本

劇本發想，以儘量貼合主要文獻《聊齋》當中劇情走向為主，將玩家分成數個陣營，每個陣營皆有屬於自己的獲勝條件，達成目標即獲得勝利，遊戲結束。具體劇本待討論。

三. 卡牌與指示物設計

卡牌名稱	數量	內容	初步設定與概念
天干牌	共10張紙牌	甲到癸	與八卦有關
地支牌	共12張紙牌	子到亥	
角色牌	不同人物卡共5張（玩家人數上限五人）	人物立繪或象徵物、四項天賦數值與數值條、名字	因為是無名的讀書人，角色名稱不必有考究（若有甚好）
板塊牌	每區域15張，三個區域共45張牌，包含三張黑背的初始板塊	正方形厚紙板	三個區域（市井、城牆、山林）需有明顯差異，除了初始卡牌外，背面需標註所屬區域。
天賦數值指示物	5（玩家）*4（天賦）*6（天賦最大值，待商榷）= 120個	簡單小圓厚紙片，四個天賦以四個顏色代表	
「譚」	張數待商榷（山中小屋45張）	取材來自聊齋各篇章的瑣事（不一定取材自主要劇本），簡單營造怪異氣氛的文案，需要搭配天賦檢定四之一。	正面文案、插圖設計，卡牌背面需註上「譚」，便籤為設計基礎。

卡牌名稱	數量	內容	初步設定與概念
「器」	張數 待商榷 （山中小屋22張）	取材來自聊齋各篇章的關鍵器物（不一定取材自主要劇本），簡單營造怪異氣氛的文案。	正面文案、插圖設計，卡牌背面需註上「器」。
「異志」	張數 待商榷 （山中小屋13張）	取材來自主要劇本中細碎片段或是器物，須備註和幾號劇本有關。	正面文案、插圖設計，卡牌背面需註上「異志」，斷簡殘篇為設計基礎。
人物指示物	5個（山中小屋為人行公仔）	可以代表該角色的象徵物小紙牌，用作行棋。	同左
其他指示物	待商榷	不具主題的厚紙片，單純作為劇情中某物的代表	無

卷四、動身

一. 展演方式提案

為配合防疫政策，此企劃嘗試以「桌遊介紹影片」呈現，線上非同步式地展演作品。

影片由三大部分組成：首先是前情提要（經典介紹、遊戲背景）以及內容物、遊戲規則說明；次是遊戲過程實拍，過程注重作祟階段後觀眾的全知視角；最後是典故說明，分享剩餘的劇本以及數個重要的「譚」、「器」的改編來源以及考究過程。

關於前兩部分的參考，請參照參考影片：

https://youtu.be/pc1m-_P_1Sc

二. 具體分工（人員配置以同學意願為準）

以下分工以工作內容性質撰寫，並非一個人只能認領一個工作。唯希冀能者多勞，將工作儘量集中，以避免作品分崩離析之慘局。

分組	主要任務	詳細分組	備註
異志組	完成兩到三份作祟劇本文案	無	兩個劇本小組人員可以重複。改編需要記下經典出處。
譚器組	完成所有「譚」、「器」文案	1. 譚組，負責「譚」撰寫與考究 2. 器組，負責「器」撰寫與考究	需要記下出處

分組	主要任務	詳細分組	備註
美術組	完成「卷三、三」當中提到的卡牌指示物設計與成品。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計組，負責主視覺設計，各部件美學設計。 2. 美工組，將設計組的構想實踐，製成成品。 	關於美工用品採買，不另作庶務組，直接由美工組全權負責。費用部分可以報帳大家均分。
展演組	完成桌遊除錯與展演影片	<ol style="list-style-type: none"> 1. 除蟲組：負責狂玩遊戲，試圖找出錯誤，確認無誤便可以通知拍攝組開始拍攝。 2. 腳本組，負責撰寫展演影片的腳本，出演人、主講人的分配。 3. 拍攝組，負責溝通拍攝時間場地，錄影錄音掌鏡，指揮拍攝現場。 4. 後製組，完成影片剪輯，後製特效與繳交。 	出演人與主講人因為工作相對被動，故不另外多做演出組，全權交由腳本組發配出演任務。

卷五、賦歸

一. 問題與待討論事項

1. 此企劃中一切專有名詞與、故事，遊戲機制皆可討論精進，使之更貼近經典與展現中華文化的趣味。尤其是桌遊名稱《苦泉》、執行檢定的方法以及在「卷二、詭趣」當中所提的故事背景，望同學們斧正。
2. 本企案希望可以將《苦泉》盡善盡美，人手尚不足，待社團最後確認有多人願意加入《苦泉》設計的行列後，再另做分組。
3. 須確認分組無誤後，便可以製作各組工作進度甘特圖，以利所有人作業。
4. 需思考《苦泉》以及互動影片、廣播劇之間的關聯性。

二. 其他提案

1. 經過今天（2022/4/19）的討論，或許在「互動影片」組中可以融合他們的劇本，作為《苦泉》作祟劇本的參考。同時也為彼此創造關聯。