

## 109-2 網絡資料分析與模式 期末專題計畫書

### 主題：恐怖遊戲的場景網絡分析——以 **Outlast** 為例

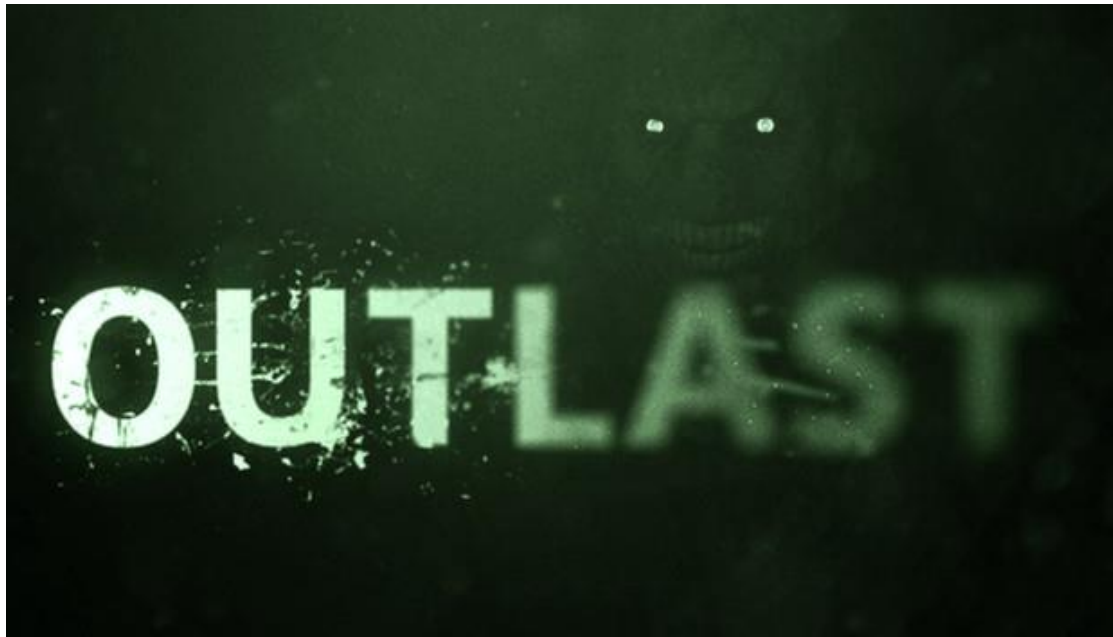
#### 壹、背景介紹：

Outlast（臺灣譯名為「絕命精神病院」）是一款由加拿大遊戲開發商 Red Barrels 開發的第一人稱恐怖遊戲，於 2013 年 9 月正式發行。

玩家在遊戲中扮演一位名叫 Miles Upshur 的獨立記者，某天收到一封來自跨國企業 Murkoff 的軟體工程師 Waylon Park 的告密信，信中指出 Murkoff 旗下的巨山（Mount Massive）精神病院的非法行為，因此 Miles 便獨自前往巨山精神病院探尋真相。

遊戲的主要劇情圍繞在 Miles 在精神病院中的探索經歷，玩家在遊戲中將面對各種敵人，包含精神病人、人體實驗怪物、靈體等等，且玩家無法與敵人進行戰鬥，只能躲藏與潛行，並利用手中的攝影機記錄並探索環境。

圖 1



#### 貳、研究目的：

透過將遊戲場景平面圖轉換為網絡形式，並以網絡分析的方式描述場景中空間與空間之間的關係，藉此分析恐怖遊戲中地圖建構的特徵，並推論其背後的设计邏輯，希望能帶給相關遊戲的设计者一些啟發。

參、研究方法：

利用 Steam 會員 Alara\_alara 繪製的 Outlast 平面圖（如圖 2-1 到 2-6 所示），繪製網絡圖（以下僅展示各樓層全景圖，不包含區域地圖）：

圖 2-1

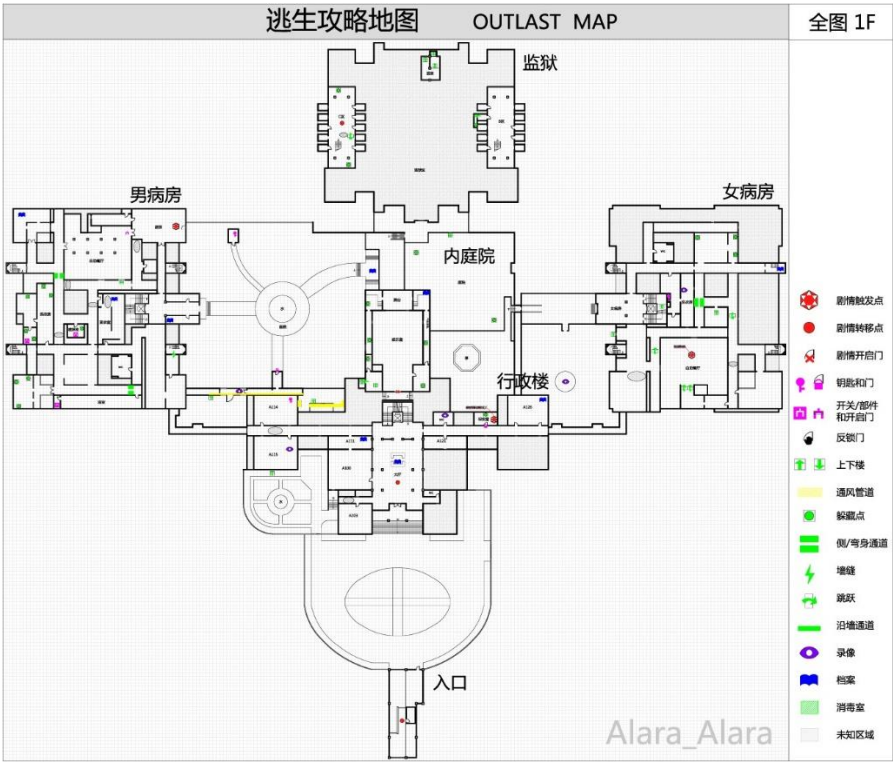


圖 2-2

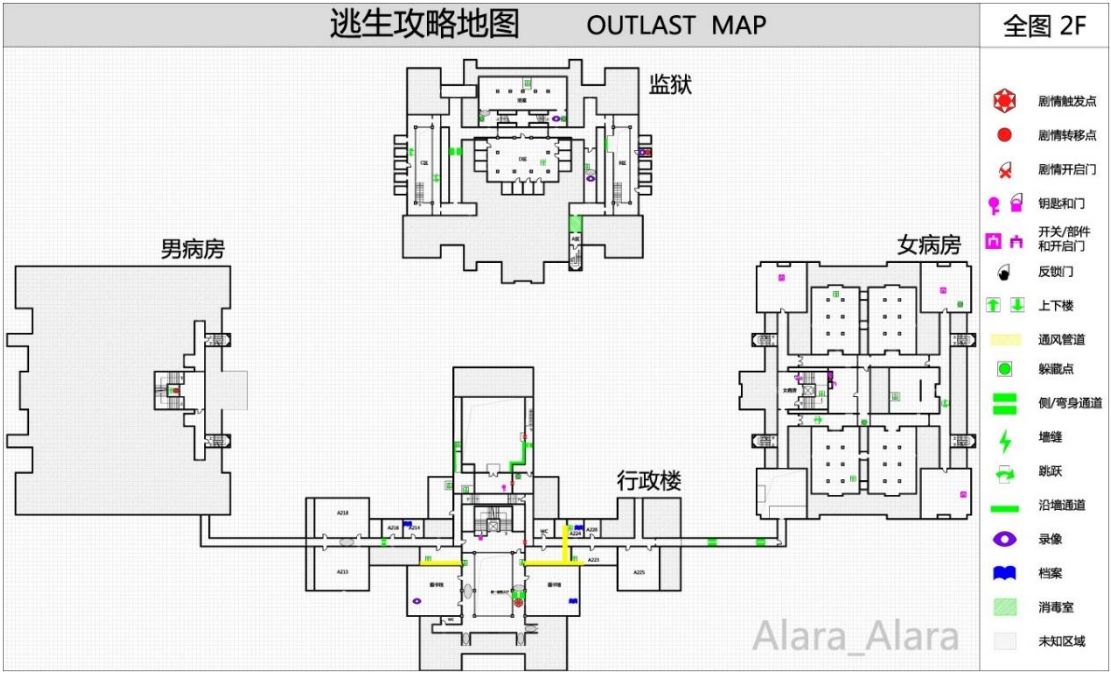


圖 2-3

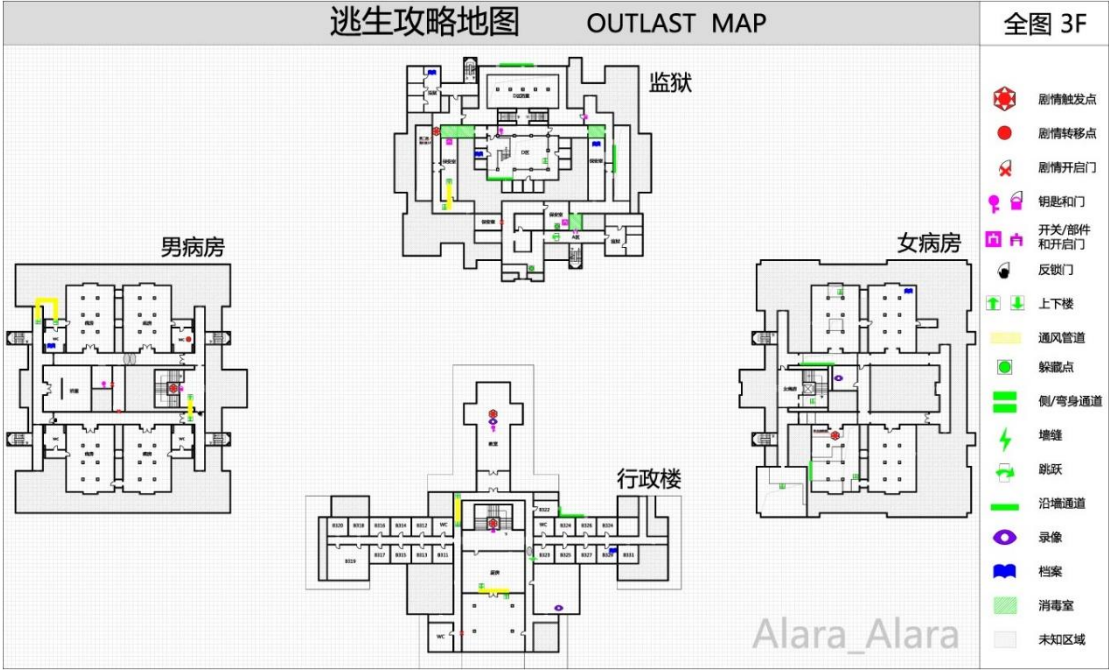


圖 2-4

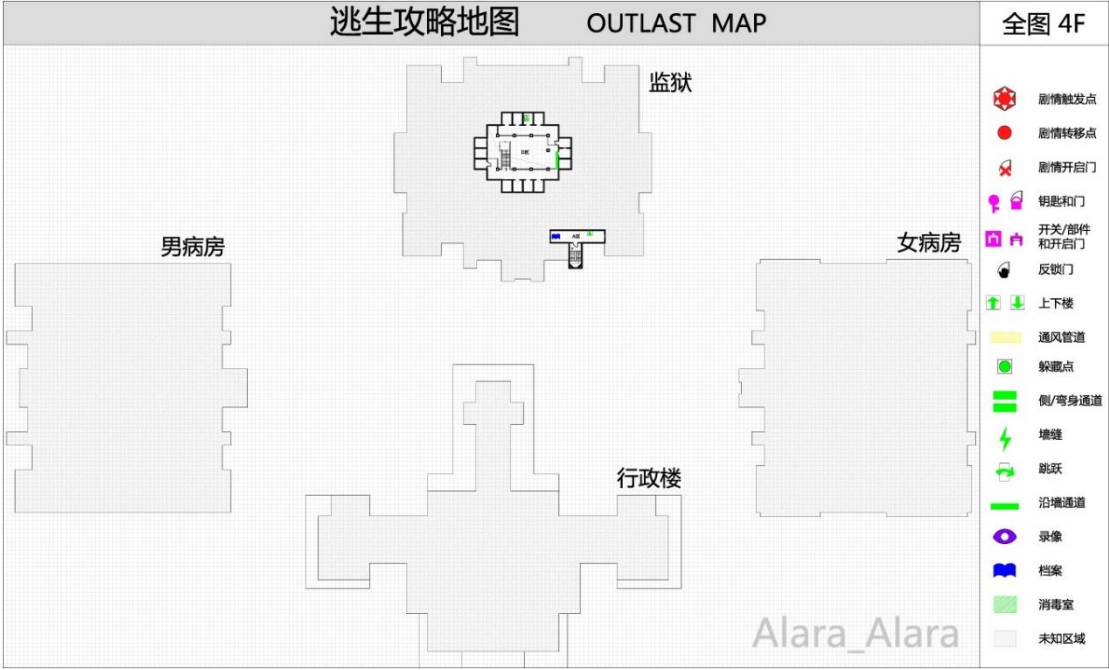




圖 2-5

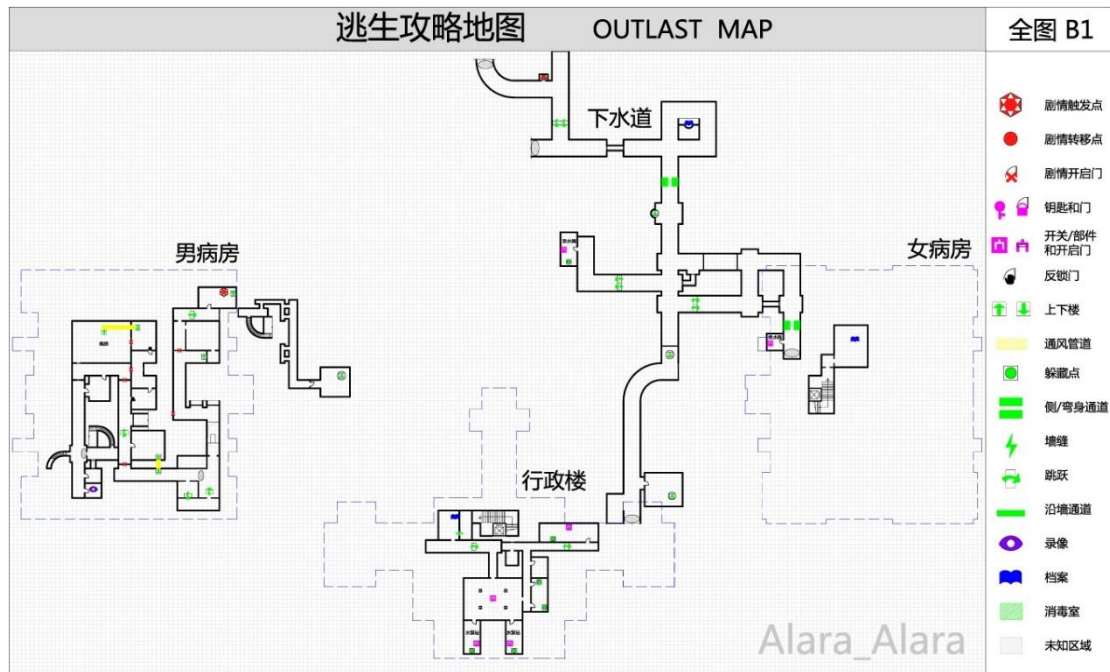
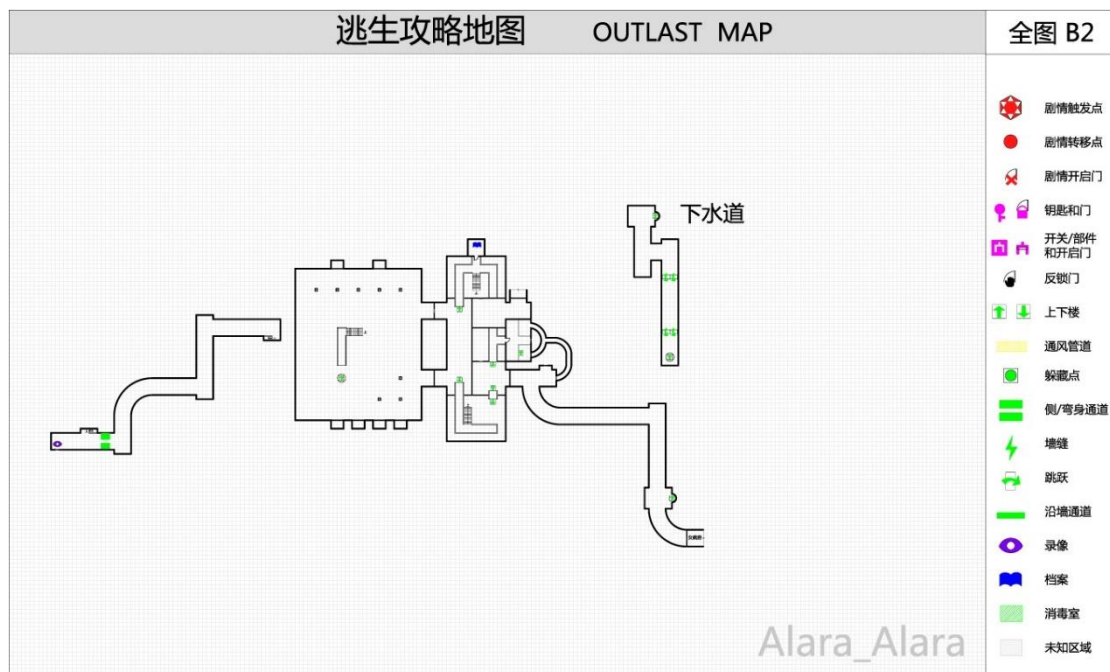


圖 2-6



網絡圖上的節點（node）是平面圖上區隔的空間，且不包含玩家無法抵達的未知區域。

節點之間的連結（edge）則以節點之間是否可達來決定，包括但不限於樓梯、通風管道、門、牆縫等等，而除了劇情開啟門為單向的 edges 之外，其餘 edges 均視為雙向的連結，反鎖的門則不視為 edge。

nodes 之間的 edges 權重則取決於 nodes 之間彼此可達方式的數量，而反鎖

的門不在計算之中。

#### **肆、研究限制：**

- 一、沒有考慮節點之間的異質性（如怪物佈置、場景大小、美術風格的差異）。
- 二、沒有考慮連結之間的異質性（例如門、通風管道、樓梯、牆縫差異）。
- 三、忽略劇情所導致的場景變換（例如被怪物用電梯搬運到另一個空間）。