

多線互動敘事企劃書

《監獄島》

第四組：巫廷翰、楊芷嫻、陳文柔

故事宇宙時空及創作構想

故事宇宙

如同我們相信死後會前往天堂與地獄一般，在這個世界，傳說中，被社會唾棄之人將會在死後前往時間與空間的角落——**監獄島**，每個人在死亡的瞬間，神透過死者、族群、社會，甚至整個世界對於死者的意識，裁定其是否為被唾棄之人。而透過世界對於死者所凝聚的強大意識，神將會對死者進行審判，並冠上**罪名與編號**，最後令死者背負此意識前往監獄島。

而事實上，監獄島的存在，是神在創造一切之後，僅僅作為自己的**娛樂**。祂將世界上被社會唾棄之人，在其死亡之時傳送至此地生活。同時，神創造出與自己具有相同願望的神靈，以「**陵墓幫派**」的身份，間接干涉監獄島以推動有趣的劇情。

創作構想

故事開始於**縱火犯 001 號**來到監獄島不久的時間點。

在監獄島上，**縱火犯 001 號**會遇到各式各樣的事件，使他回憶起過去人生的種種記憶。在一系列的事件中，**縱火犯 001 號**逐漸變得非常偏執，逐漸鞏固出自己所堅定的信念。最後，**縱火犯 001 號**為了報復過去人生的糾葛，殺死了自己的摯友**縱火犯 000 號**，卻在謀殺後只獲得滿滿的空虛感。在他的心中，似乎是失去了對他而言非常重要的東西，但他已經變得太過偏執，無從得知這個問題的答案。

一段時間後，**縱火犯 001 號**從陵墓幫派得知，一位特別的罪犯——**模仿犯 ??? 號**——將會到來監獄島，而此罪犯的到來，將會顛覆整個監獄島的權力架構，甚至會威脅到**縱火犯 001 號**所建立的一切。於是他展開了一系列對**模仿犯 ??? 號**的迫害與追殺。

模仿犯 ??? 號在經歷了一連串的事件後，來到**縱火犯 001 號**的面前展開交鋒、發動判決，使**縱火犯 001 號**重回**模仿犯 ??? 號**所虛構出來的「人生」。

重回人生時，**縱火犯 001 號**與**模仿犯 ??? 號**將會互相利用自身的信念影響彼此，玩家可以根據自身的想法選擇劇情的走向，共同決定信念碰撞的價值，以造就**縱火犯 001 號**人生價值，並引導至不一樣的結局。

書寫的類別與條目一覽表

幫派

- 新人殺手
- 情報屋
- 游擊軍
- 主宰幫派
- 陵墓
- 無

角色

- 模仿犯 ??? 號
- 思想犯 010 號
- 脫逃罪 512 號
- 訓令罪 530 號
- 縱火犯 001 號
- 縱火犯 000 號

特殊場所

- 死鬥焰坑
- 迷霧森林
- 狂歡酒吧
- 編號競技場
- 情報屋

類別說明以及其後設資料欄位設定

幫派

監獄島上的幫派是由**具有相同意志或是目標而聚集的罪犯**所組成，因此各個幫派의核心理念及價值觀都不盡相同：對外展現其**生存價值**、對內則施行嚴謹**部門制度**。彼此之間透過互相猜忌、協助或是背叛，推動幫派茁壯。

後設資料欄位設定

- 生存

規範：訂定規範以確立幫派運作模式。

目的：此幫派所追求的目標。

手法：為達成目標所使用的手法。

關係：與其他幫派的關係（敵對、友好或是無交集）。

- 組成

掌控者：統帥幫派的角色。

先遣部門：專門負責偵查、刺探情報，亦能在戰鬥時發揮戰力。

技術部門：研究新技術並且將先遣部門所探偵到的情報加以分析。

角色

監獄島上出現的角色，皆是在其所屬時代**被社會唾棄之人**。在死亡的瞬間，神將進行審判，並對死者冠上罪名與編號，最後令死者背負此意識進入監獄島。在監獄島中，若多位罪犯具有相同或接近的生存理由及意識，則會組成幫派。

後設資料欄位設定

- 個人特色

編號：神所訂定之編號，同一罪名的編號指向實力強弱：編號越小、實力越強。

背景：角色原本的人生。

穿著：在監獄島上用來辨認一個人的主要依據。

所屬幫派：參與的幫派。

- **判決**

意識：死前全人類對於此人的意識濃縮所誕生出的詞彙。

屬性：附帶的屬性。

效果：由「施展判決當下」所屬世界之強烈意識所決定，若是意識越強，則此判決強度越強。

特殊場所

監獄島上有許多經由各幫派或罪犯們興建的設施，主要用於進行某一特定活動，因此具有較為特殊的意義。通常這些特殊場所為特定幫派所管控，且擁有該場所所有的權利。

後設資料欄位設定

- **功能**

活動：在場所進行之特殊活動。

掌控幫派：所屬幫派。

優勢屬性：何種屬性的判決能更加有利。

- **地理**

氣候：氣候。

地形：地形景觀。

所有條目及類別書寫的分工計畫

故事宇宙：共同開會構思。

創作構想：共同開會構思。

書寫類別與條目：共同開會構思。

表現方式及媒材設計

故事進行方式

- 故事進行會使用 Twine 作為敘事工具。
- 如需畫面展現模擬情境時，會顯示圖片。
- 必要時會加入聲音、音效使讀者更易沉浸於故事當下。

互動機制說明

故事進行方式

- 敘事手法：**類倒敘**、**插敘法**

先敘述來監獄島的生活，再透過回憶插敘現實人生，最後由模仿犯製造虛構空間，回到現實人生。

- 畫面呈現方式

- 預設為黑底白字。
- 選項會靠右側，且在某些狀況下會更改顏色、縮放字型等機制互動。

- 計算機制：

- 監獄島的多線為**假多線**，不會對劇情產生太大影響，但可能依然會透過變數來計算分數，若所有選擇都太偏執，可能會讓後面的選項透明度更高，或是直接引導到失敗結局（這個部分可能會因為時間因素而有所更動）。
- 模仿犯的虛構空間多線設計，會使用一個變數計算模仿犯的動搖程度，來控制模仿犯對虛構空間建構的穩固性，以及影響縱火犯 001 號的程度，最後會直接影響到結局。

故事藍圖與架構

故事線設計概念：

- **主角：**縱火犯 001 號（以下簡稱 001）
- **其他角色**
 - 模仿犯 ??? 號：作為監獄島一個特殊的存在，會被 001 盯上，且最後與其交鋒，衝撞理念。
 - 摯友（縱火犯 000 號）：在現實人生中被 001 誤會為背叛者，實質上因為想找 001 清白的證據而遭人拷打致死，而在監獄島中被 001 陷害而死。
- **時間線：**主要分成兩個部分 001 死後（監獄島）→ 001 生前（虛構現實人生）。
- **故事架構**
 - **從 001 在監獄島的某天開始**

會遇到很多事件（其中這些事件都會讓他聯想到過去的回憶，而過去的回憶會透過聲音、回想、001 自己說的話來表現），這裡設計的多線是假多線：選項不會對劇情有太大影響，主要是用來表達 001 的思考模式已經變得很瘋狂，以至於只有這些選項可以選。
 - **殺死摯友**

前段中的回憶會帶到 001 有一個摯友，而且摯友在現實人生背叛了他，也因此 001 在監獄島認出摯友後，策劃要殺死摯友。然而他在殺死摯友之後，發現變得很空虛、彷彿喪失了目標，由於他的個性已經變得太偏執，以至於他無法去思考到底發生了什麼。
 - **模仿犯出現**

001 在殺死摯友後，模仿犯來到監獄島，他的存在成為 001 的關注目標。
 - **交鋒**

模仿犯在過程中會被 001 陷害與追緝，而最終他會來到 001 的面前，透過爭吵的引導讓 001 被模仿犯模仿（執行判決）。

。 回到過去

被模仿的 001 會被強迫進入虛構的原始人生，此時過去的回憶將會重新呈現，只節錄記憶中重要的地方。最一開始模仿犯會為了影響 001，很刻意的去用聲音（類似第二人格）或去控制選項（將某個選項放大、另個選項隱藏或幾乎看不見）來影響 001，此時會出現兩種狀況：

第一種

001 還是堅持自己的意見，選擇自己原本會選的選項。

這時模仿犯會因為影響不成立，而更加大自己的破壞力跟思想力，當變數逐漸變成負數時，001 將到最後越來越無法擺脫模仿犯的控制。

第二種

001 受到模仿犯影響選擇，但其實模仿犯的選擇並非在模仿犯的預期之中。

此時模仿犯將會受到 001 的動搖，變數開始變大，模仿犯在選項的控制力會變薄弱，甚至用第二人格聲音與 001 討論目前狀況。

。 虛構人生結局

最後會根據變數，或是根據最後一次的選擇，決定結局。

。 脫離

脫離模仿犯的虛構世界後，會因為變數而引導向不同的結局。

- 結局一： 模仿犯受到 001 影響懷疑自己
- 結局二： 001 受到模仿犯影響決定改變自己

分工計畫

表現方式及媒材設計：陳文柔

互動機制說明：巫廷翰、楊芷嫻

縱火犯 001 號之人生故事架構：巫廷翰

縱火犯 001 號之監獄島故事架構：楊芷嫻