多線互動敘事企劃書

故事宇宙時空及創作構想

**故事宇宙**

神在創造一切之後，僅僅作為自己的**娛樂**，在時間與空間的角落創造出監獄島，將世界上被社會唾棄之人，在其死亡之時傳送至此地生活。同時創造出與自己具有相同願望的神靈，間接干涉監獄島以**推動有趣的劇情**。

正如好人於死後前往天堂般理所當然；據說，在這個世界，被唾棄之人將會於死後前往時間與空間的角落——監獄島。在人死亡的瞬間，神透過死者、族群、社會甚至是整個世界對於死者的意識，裁定其是否為被唾棄之人。

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。

**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，並且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，並且產生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鳩葛，甚至殺死了自己的摯友**縱火犯000號**。卻在謀殺後，只獲得滿滿的空虛感。似乎是失去了對他而言非常重要的東西，但實在太過偏執已經無法得知…

過了一段時間，**縱火犯001號**由陵墓幫派得知一位特別的罪犯**模仿犯 ??? 號**將會到來監獄島。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。於是展開了一系列對**模仿犯 ??? 號**的迫害與追殺。

最後，模仿犯 ??? 號經歷了一連串的迫害後，來到縱火犯001號的面前展開交鋒，並且發動判決，使**縱火犯001號**重回人生。

重回人生時，**縱火犯001號**與**模仿犯 ??? 號**將會互相已自身的信念影響彼此，讀者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，以成造**縱火犯001號**人生價值。

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**

監獄島的幫派是具有相同意志或是目標而聚集的罪犯所組成。 因此各個幫派的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**。 透過互相猜忌、協助或是背叛，幫派推動幫派茁壯。

**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是其所屬時代是**被社會唾棄之人**。在死亡的瞬間，神將進行審判，並且對死者冠上罪名與編號，最後令死者背負世界對此死者的意識進入監獄島。在監獄島中若是多為罪犯具有相同於監獄島生存的理由及意識，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，同一罪名的編號具有代表實力強弱的象徵，即編號越小越強。

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 : **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陵墓幫派或是罪犯們興起的設施，主要用於進行某一活動的重要場所，因此具有較為特殊的意義。 通常這些特殊場所為特定幫派管控，且用有該場所所有的權利。

**後設資料欄位設定**

* + **功能**

活動 : 用於進行之特殊活動。

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 作為工具。
* 如需畫面展現模擬情境會展示圖片。
* 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**

* + 遊戲會使用Twine作為主要呈現故事的工具。
  + 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
  + 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。
  + 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001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（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。

* + **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（有點類似第二人格）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、楊芷嫺

001人生故事架構：巫廷翰

001監獄島故事架構：楊芷嫺