

【第四宇宙敘事小組】學期創作企畫書

成員：陳昱瑞、劉少雯

1.故事時空背景

故事以小麥為主軸進行，分為生前世界跟死後世界。小麥是一位年紀剛成年的女生，個性孤僻對自己沒自信，不喜歡社交，性格內向並且不擅言辭。小麥的父親是公司的中階主管，而母親是一位會計師，兩人都認為若是以前父母有好好栽培，現在一定有更高的成就和更好的待遇，於是非常希望自己的女兒可以成為人中之鳳，為自己爭取更好的生活品質。

為了符合爸媽的期待，小麥時間都被補習跟才藝課塞滿，但其實她對於課業跟學習才藝都沒有興趣，因此在表現上永遠跟不上進度，也因此常常被父母數落。對於生活現狀感到絕望卻又不敢跟爸媽訴苦的小麥，因為個性孤僻甚至沒朋友告訴他怎麼紓壓，終最終受不了日復一日的壓力積累，決定要一了了之。於是他在一個月黑風高的晚上，離開這個充滿壓迫、沒有選擇餘地的世界。

死後的小麥以為自己可以重新投胎，沒想到他來到了一個新的世界。那就是死後的亡魂會來到的「死後世界」。

「死後世界」是由許多「幻境」組成，每個「幻境」的入口又分別設有「回憶入口」。而每個「幻境」都是重重的考驗、選擇組成。通過幻境的亡魂可以到達「轉職訓練場」，透過正規的訓練迎接下一個生命。而沒有成功通過幻境的亡魂則會到達「懲罰監獄」，進到這邊的靈魂會遠遠被困在無止盡的迷宮之中，在找到出口之前會持續承受被黑暗侵蝕的痛苦，找到出口後還要接受另一個幻境的再次考驗，無限循環。

根據重重的關卡，小麥究竟會成為「轉職訓練場」的一員或是困在「懲罰監獄」的亡魂呢？就讓我們繼續看下去....

2.本敘事小組所屬之故事宇宙的共同條目

條目	性質	撰寫者
角色	類別	
小麥	實例	陳昱瑞
小聰	實例	陳昱瑞
小帥	實例	陳昱瑞
小渣	實例	陳昱瑞
同事	實例	劉少雯
小麥媽媽	實例	劉少雯
假網友	實例	劉少雯
真網友	實例	劉少雯
假網友女友	實例	劉少雯
面試同學	實例	劉少雯
死後世界地點	類別	
幻境工廠	實例	劉少雯
櫃台（講解處）	實例	劉少雯
轉職訓練場	實例	陳昱瑞
回憶入口	實例	陳昱瑞
懲罰監獄	實例	陳昱瑞

【類別】角色

欄位說明：小麥在幻境中遇到的所有角色，然而他們並非虛構的人物，有些是前世小麥生活圈裡會遇到的人，有些是因為小麥做出的選擇所以未曾遇見的人，當在幻境中得到跟他們碰面的機會，可能猜出不一樣的火花。

小麥：

小麥是一名剛從高中畢業的大學生，小麥的家境普通，爸媽是一般上班族，偶爾會對小麥情緒勒索，因此在家庭中小麥常常被迫做一些他不喜歡的決定，也因此小麥對於選擇常常失去自主思考能力。隨著時間長大，小麥終於受不了這樣痛苦的過程，決定一了了之。過世的小麥以為他的生命會就此結束，殊不知小麥來到了死後世界，在這個死後世界，小麥會面臨各方面的選擇。終於可以做選擇的他，也將從這些選擇中蛻變，最終成為他意想不到的自己。

小聰：

小聰是資工系的學霸，在系上成績一直都是前幾名，幾乎每學期都拿書卷獎。外表給人和藹可親的形象，平時休閒時間都在學校圖書館念書。但是其實他有另一個身份，那就是程式語言研究社的技術長，負責社團內所有技術相關的教學，在程式語言研究社佔有一席之地。在系上跟早賣的關係是直屬學長學妹。

小帥：小帥是管理學院的帥哥，在係扮擔任工讀生，同時也是小麥的同學。小麥對小帥一見鍾情。小帥的外表突出個性圓融，身旁一直有不少追求者，但是個性秉直的他對於感情保持專一。在迎新宿營上被小麥搭訕，經過一番波折後跟小麥開始交往。

小渣：小渣是管理學院的新生學弟，也是小麥同高中的學弟，外表時尚有個性、風格較大方。進入管理學院後會主動找小麥問問題，在感情中保持開放的關係，對於在交往中的小麥不會保持一定距離，反而對於小麥產生一些感情。在迎新宿營上，小麥跟小渣終於面臨了新的關係考驗。

小麥媽媽：

一位平凡的會計師，認為自己的一生過得太過平平無奇，還因為平凡所以沒辦法給女兒更好的生活，期許孩子能在自己的支持下成龍成鳳，不至於過的那麼辛苦，因此一直為小麥的人生提前鋪路，為她做了一切的選擇。小麥媽常使用社群平台，在上面搜尋資訊的能力已經到了爐火純青的地步，也加入許多社團與其他教長交換經驗，希望能複製他人成功的案例到小麥身上。

同事：小臻，就讀資訊與財金管理系大二，思想單純，個性開朗直接，學習態度認真上進，在不熟悉的環境一開始會有些退縮。在 XX 公司的工作是她第一份實習，被指派到行銷部門後對工作內容和環境有些不適應，很努力在熟悉環境和學習新知，受到幫助時會十分感謝，但遇到工作態度懈怠的人會有些看不慣，情緒也易從表情洩漏。

大學同學：莉琪，小麥的大學系上同學，在系上的職務是班代，同時也擔任系學會幹部，因此與同學、老師、行政人員都有不錯的交情。性格脾氣好，少看到她與他人發生紛爭，並且很了解說話的藝術，總是能用言語就化解大家之間的不快，易讓人產生好感，專業能力在系上屬於中上游，是系上的風雲人物，與小麥沒有太多接觸但有同學間的基礎認識。

假網友：

阿飛，嬰兒時期被丟棄在孤兒院門口，高中未畢業就因生計問題加入當地幫派，起初執行一些小型的討債任務，隨著時間過去和經驗的累積，開始被上層指派參與非法物品交易，也因任務成功被賞賜不少獎勵。有一個交往多年的女友，兩人關係十分恩愛，但女友不知阿飛的工作內容，只知道有時會突然出差多日，且身上偶爾會多出幾處不知原因的傷口。阿飛在逝世前(31 歲)參與了一場在港口的大型毒品交易，不料走漏風聲被警察追捕，最後不幸喪命在槍口下。

假網友女友：

詩涵，阿飛的女友。性格溫柔宜人且善良，除了常去孤兒院與病童醫院做志工，還會定期捐款給罕見疾病病患，在孤兒院與常回去拜訪的阿飛結識並相愛。雖然對阿飛的工作內容了解甚少也不願多問，但看到他身上傷勢依然會擔憂，因此平時做善事的一部份原因是在為他祈求平安。阿飛過世後詩涵傷心欲絕，生活過的恍惚下意外發生車禍，雖無造成大礙但留下病根，最後 50 歲時因併發症突起不幸逝世。

真網友：

曉峰，行事大方，能言善道，說的一嘴好聽話，雖是剛大學畢業的社會新鮮人，依仗自己的口才優勢從 20 歲起已經在傳直銷業待上兩年。專門在網路上搜索對自身自信感不足的年輕女性推廣公司的美容產品，然而該公司產品曾爆出品質管理不佳，導致消費者臉上生出爛痘難以把疤痕去除。在網路上認識小麥發現她自信心低落時，曉峰依然想將公司換了包裝但不換內容的產品推銷給她，不料被小麥媽提早發現曉峰職業和猜測意圖，並阻止兩人見面。

【類別】死後世界地點

欄位說明：死後世界就像一個人類社會，一樣有類似政府的組織負責掌控社會秩序、有類似學校的教育機構說明這世界的運行方式，以及有各種組織推動整個世界的進步，只是參與者從人類變成亡魂。一開始的源起有多種版本流傳，目前最被眾魂相信並且傳頌的版本如下，死後世界原先由一大片模糊的亡魂黑色怨氣組成，怨氣逐日累積集成團狀，有日突然產生意識化出型態，為始祖領界者。領界者將原先死後世界的亡魂怨氣一一化成有型之物，協助建構死後世界組織，最終再帶領新進入死後世界的亡魂填滿社會架構。

議會：

死後世界的最高層，類似人類民主社會總統府的存在，議會內部互相質詢，經良性討論後爭取做出最適合世界的決策。

幻境工廠：

整個死後世界的幻境生產處，分為設計、品管、維修三個部門。設計部由設計工程師主導，負責根據亡者的生前資料為每位亡者客製化屬於他們自己的幻境，觀察他們對生前具影響力的事件若有在一次的機會會如何做選擇，以判斷他們適合在死後世界的職位。品管部負責控管每個幻境在設計上是否足以判斷該亡靈的個性和其適合的職業，若幻境的辨識度不足或複雜性太高可能被退回設計部重新設計。維修部負責保障每個幻境的內部和外部安全，當幻境空間出現異常由維修部出面處理，然而目前因維修部人員的訓練問題，有些幻境面臨被侵入的危險。

櫃台講解處：

每個亡靈進入死後世界的第一站即是櫃台講解處，負責為亡靈做簡單的生前回顧，由於櫃檯的下一站即是回憶入口，因此只會在這做簡單的回顧，否則櫃台人員遇到多次亡魂因無法接受自己過世的消息而崩潰倒在路口影響其他亡魂的報到。此外，櫃台會介紹死後世界的運行規則還有各個環境及其功能，例如每位亡靈皆須進入幻境進行考驗，以決定將來在死後世界的職業和貢獻多少年的勞力可以獲得投胎機會。

轉職訓練場：

轉職訓練場是死後世界故事中的終點，在轉職訓練場中小麥會根據被分配到的職業進行職業訓練。職業訓練結束後，小麥的生命在下輩子就會成為從事該職業的人。在職業訓練場，有各方面的職業訓練環境，有訓練成為警察的模擬犯案現場、有模擬成為老師的教室等等。另一方面，轉職訓練場也象徵著死後世界的旅程終點，在這邊的人除了會接受專業的職業訓練，也會接受心理輔導，幫助建設心理準備迎接新的命運到來。

回憶入口：

回憶入口是在死後世界用來回憶自己生前記憶的地方。回憶入口位於每個幻境的入口處，在進入幻境前都會經過的地方。回憶入口的構造類似天文館的星空模擬空間，進到回憶入口的人會被要求戴上眼罩觀看裝置，接著使用者可以透過觀看裝置看到屏幕上不斷放映著自己上輩子經歷的各種人事物。在這邊會有很沈浸的體驗，觀看過程是不會受到其他人事物打擾的，過程中也不允許被中斷。

懲罰監獄：

位於死後世界最黑暗的深處，裡面關押著前世罪深惡極、無教化可能有危及死後世界秩序機會，或是在死後世界嚴重違反倫理道德的亡魂。此處結構為迷宮型態，被送進懲罰監獄處罰的亡魂需在充滿怨氣和生前悲憤回憶片段的迷宮中找到出口，否則靈魂會被黑暗腐蝕並持續再生，不停的感受類似人類鑽心剝骨之痛。然而，找到出口並非最終結局，在出口處還會恢復五感重複體驗生前的各種生理痛苦和心理折磨，被安排到此處會是此世界最恐怖的處罰。接受完懲罰後會再提供一次幻境選擇，由

最頂尖的跟隨 npc 判斷其行為和心志，若成功被判定可進入死後世界，方可進入轉職訓練場安排工作；若仍被判定不符合社會需求，則重新安排進入迷宮入口再次處罰。每次迷宮的結構和結束的懲罰都會有所更動，即使進入迷宮多次仍需重新找出口，並重新體會痛苦。

3.本敘事小組新增之設定

(一)職業類別

欄位說明：

死後世界在社會結構上跟人類世界並無太多區別，一樣需要藉由工作讓自己的生活變得更好，只是變成讓自己下一輩子的出身更具優勢，可能過得更幸福（依據去人間觀察的觀察學家統計出的結果定義什麼叫幸福）。能累積越多福報的工作越稀少，只有滿足一些稀有人格特質的亡魂可以被指派到這些工作，其餘較為普遍的特質或可取代性高的特質會被安排到死後世界基層組織工作累積福報等待投胎。

職業	類別	撰寫者
櫃台 NPC	實例	劉少雯
跟隨 NPC	實例	劉少雯
電腦科學博士	實例	陳昱瑞
法官	實例	陳昱瑞
設計工程師	實例	劉少雯
議員	實例	劉少雯
魂警	實例	劉少雯
文件整理員	實例	劉少雯
安撫專家	實例	劉少雯

櫃台 NPC：剛進入死後世界遇到的第一位 NPC 便是櫃台 NPC，負責簡單回顧亡魂的生前記憶並安排進入回憶入口和幻境選擇的順序。大多亡魂在見到櫃台 NPC 時都會無法接受自己死亡的事實，因此櫃台 NPC 的危機處理應變能力以及沉穩的性格極其重要。當亡魂情緒崩潰時，為避免造成後續的報到延遲，需盡速的聯絡安撫專家並將亡魂移至一旁繼續處理簽到。

跟隨 NPC:

每個亡魂結束在回憶入口的旅程，進入幻境選擇時會有一位跟隨 NPC 跟著，這位 NPC 負責推動亡魂在幻境中的進度，包括幻境和幻境中的接續，更重要的是觀察亡魂在幻境中的選擇、衝突，甚至成長，並根據這些心態或行為上的表現分配其未來在死後世界的工作。一名跟隨 NPC 在累積福報期間會服務非常多位亡魂，因此需要極佳的耐新、耐力和敏銳不衰退的觀察能力，避免造成工作不適配和誤判的情形。

設計工程師：

每年能進幻境工廠的設計工程師並不多，需要很高的共感程度與細膩程度才能將靈魂生前經驗轉換成幻境內容，激發出靈魂的最高潛能。雖然設計工程師的工作專業要求高，工時長，很考驗個人的體力和腦力，但這個職業支撐整個死後世界的運行和分工，能累積大量的福報，因此此位置供不應求。

電腦科學博士：

電腦科學領域在人類的世界是一項熱門的科學領域，也因為如此能夠成為電腦科學博士的人非常稀少，這份職業需要對該領域有很大的熱忱跟學習的毅力。

法官：

法官在人類世界是備受尊敬的職業，要成為一名合格的法官並不容易。法官的入門門檻非常高，進去後成功修煉成為合格法官的人更是少數中的少數。成為一名優秀的法官除了要有基本的文科知識，還有一顆坦蕩公正的心，面對世上不公不義的事情都可以保有公正的視野，面對感情、不理性的事情如果可以坦蕩面對那更是不可或缺的人格特質。

議員：任職於議會，主要工作是提出對死後世界運行有益的法案，再經由內部互相質詢商討出最適合死後世界的規則。此職業需要極強的學習能力，以便在針對各方面議題都能快速有一定程度了解，並且需要高度同理心，為了死後世界各單位的亡魂著想，不忽視各位的魂權。此外，在做決策時需要有足夠敏銳的判斷力，才能客觀分析法案對於環境的益處，

魂警:隸屬於議會底下的公安部門，負責安定死後世界的秩序。此職業需高度警覺心和觀察力，平時會輪流在各單位巡視，由於亡魂的投胎累積年限依據都是靠工作憑證，因此巡視時需仔細觀察是否有工作憑證的竊盜行為或糾紛，這也很依賴魂警對事件的判斷能力。此外，被選進成為魂警的靈魂皆要有足夠的膽識，才能平定危險環境的兇猛靈魂。

文件整理員:負責整理亡魂的生前資料，最後遞送到櫃台及回憶入口處。通常在幻境中選擇時而道德缺失時而良心發現(起伏不定)的人最有可能被分配到文件整理員，此工作適合同理能力普通，警戒心普通，判斷能力普通，全部性格皆普通的亡魂。

安撫專家：負責安撫櫃台處不接受事實或在單位中情緒失控的亡魂，是很好累積福報的工作，有大機率未來投胎在很幸福的家庭，令魂稱羨。然而，此職業需強大的共情能力，在安撫時讓人感受到著實站在對方的角度考慮，並且，需要有些善良有愛心的亡魂才能勝任，若在安撫過程產生異心造成亡魂的傷害則可能被革職換成其他工作。

(二)幻境

欄位說明: 由幻境工廠製造而成，根據亡魂的生前事蹟為其客製化設計，主要是參考在生前對亡魂有重大影響的抉擇情境。

在幻境中保有五感，會先進入回憶入口喚醒亡魂的記憶，在提供模擬的情境以挖掘他最真實的人格特質和激發其潛能，以便跟隨 NPC 分配工作。

條目	類別	撰寫者
資訊學院	實例	陳昱瑞
管理學院	實例	陳昱瑞
咖啡廳	實例	劉少雯
比賽場地	實例	劉少雯
實習公司	實例	劉少雯

咖啡廳：

幻境中常被使用的模板，許多人的回憶中都有此場景。咖啡廳內空間寬敞，光線明亮，年輕族群會在此地聚集做下周就要交的報告，或是讀期中考的考試內容，年紀稍長者會在這聊八卦閒話和人生大事。因為通常在咖啡廳的活動都較靜態，維修部門成員平時較少檢查咖啡廳的安全性質，被用來作為綁架犯案地點是第一次。

比賽場地：

為來自亞洲的亡魂設計的場景，由於大多亞洲亡魂的回憶中都有此場景，不論大考小考加分考總會把人聚集到一個密閉的空間測試能力，因此設計之時特意把天花板壓低產生令人鬱悶的窒息感，回想情境時的情緒會再更激烈，容易看出此亡魂的本性。

實習公司：

特意參考人間產業龍頭的X X公司作為幻境中的場景，除了大公司生態造成的衝突，還有公司地位高漲引起同業競爭的現象，可以更真實的模擬在公司中的職場生活。有些部門的主管阿諛奉承上層長官，有些部門與公司追求一致的利益等等都可以在幻境中呈現，有效勾起人心險惡，抑或是突顯出人的純竟善良。

資訊學院：

資訊學院是幻境中的其中一個場景，資訊學院是資工系學上課跟活動的地方。除此之外最具有特色的是程式語言研究社也位於資訊學院地下室某個不起眼的角落，表面上不起眼，其實在這邊有許多高科技電腦人才，他們掌握著學校許多資源的金鑰，包括各種大大小小的考卷資源還有成績系統的更改權限。小麥跟小聰是這邊的常客，要說是資訊學院「地縛靈」也不為過。

管理學院：

管理學院是管理相關科系的學院，管理學院培育了各領域的領袖，包括金融界、管理顧問屆、法律界都有來自管理學院的人才。小麥心中也憧憬著有一天要成為管理學院的一員。然而管理學院除了課業眾多，社交活動也相當豐富。個性內向的小麥為了追求愛情也終於踏上了係上的迎新宿營活動，在這邊任何事情都有可能發生，是個相當有趣的學院。

3.故事線

總共有三個大選擇，第一二個大選擇都有可能直通結局獲得工作，或是接到下一個大選擇(1 >> 2，2 >> 3)

使用 twine 製作故事線，已把檔案同時放在作業繳交區

重要分支點

很多的選擇都會以影響是否獲得不同結局，每種結局除了進入懲罰監獄(輪迴)以外是獲得各式各樣的工作，未來再死後世界累積福報

各結局設定:

根據他在幻境中做選擇出來的行為和心態，分析他有的特質安排在死後世界的工作，或是他是否心思惡劣會影響死後世界的秩序，若會則打入循環。

傳聞中自殺的亡魂會重複他所經歷的這一些痛苦，因此對自殺的亡魂此為最可怕的懲罰。

4.分工

陳昱瑞:故事時空背景、第一個大選擇故事線，共同條目與新增條目分工

共同條目包含:

<角色>小麥、小聰、小帥、小渣

<地點>轉職訓練場、回憶入口、懲罰監獄

新增條目包含:

<職業> 電腦科學博士、法官

<幻境>資訊學院、管理學院

劉少雯: 第二、三個大選擇故事線，共同條目與新增條目分工(都在表格中展現)

共同條目包含:

<角色>小麥媽媽、同事、真網友、假網友、假網友女友、大學同學

<地點>幻境工廠、櫃台講解處

新增條目包含:

<職業> 櫃台 NPC、跟隨 NPC、設計工程師、議員、魂警、文件整理員、安撫專家

<幻境> 咖啡廳、考試地點、實習公司