

指導單位 | 嘉義市政府
嘉義市政府文化局
發行單位 | 嘉義市立美術館
地址 | 600002 嘉義市西區廣寧街101號
電話 | (05)227-0016
信箱 | art@ems.chiayi.gov.tw
企劃製作 | 沃時文化有限公司
美術設計 | 理式意象設計有限公司
印刷 | 崑威彩藝有限公司
出版日期 | 2024年12月

嘉義市立美術館
CHIAYI ART MUSEUM

在真實世界裡馳騁的天馬行空

— 專訪實境遊戲製作團隊「聚樂邦」

受訪・圖片提供 | 聚樂邦（潘怡璇、蕭雅馨）

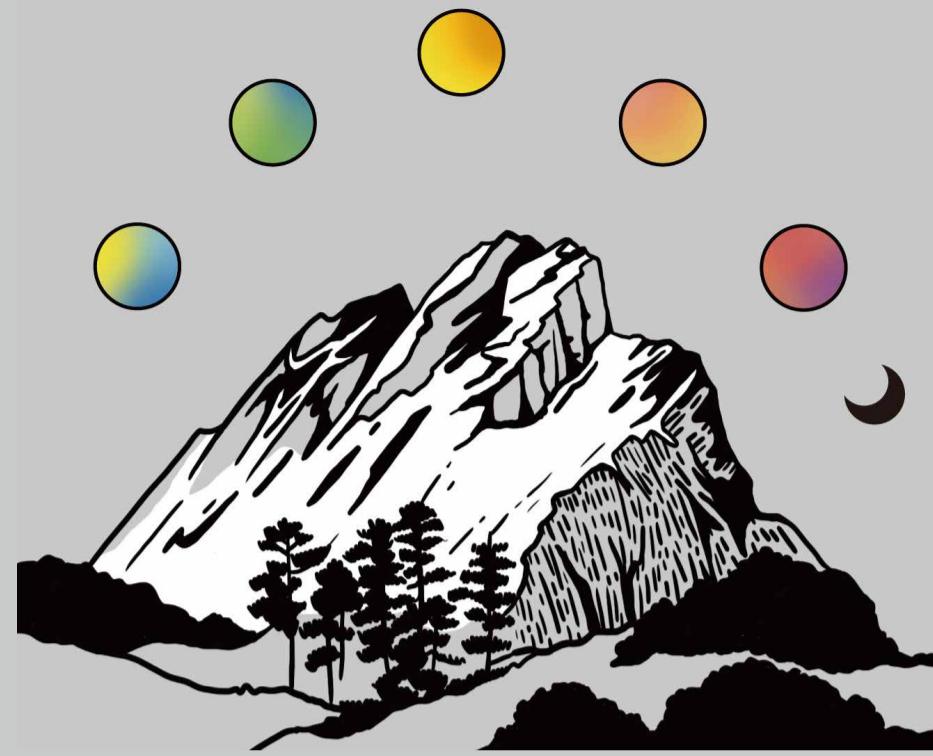
採訪整理 | 陳含瑜

遊戲設計公司「聚樂邦」，擅長將遊戲應用於社會議題的討論與實踐中，經常與藝術文化單位合作遊戲設計，也曾多次在嘉義製作實境遊戲。2017年曾與嘉義市立博物館合作《忘憂旅社》，2019年在嘉義市區製作以聲音地景為主軸的《音波獵手》，也曾與荒野保護協會共同製作，並於嘉義北香湖公園推出《蛙 SAY 音樂祭》的公園實境遊戲。近年來也逐漸延伸觸角，開發解謎桌遊與手機解謎遊戲。

以遊戲轉譯藝術作品

2020年，遊戲設計公司「聚樂邦」與嘉義市立美術館合作推出《畫都少年》實境解謎遊戲，透過遊戲讓玩家／觀眾，以不同方式認識嘉義前輩藝術家的生平故事與作品。在今年的「拾景剪影—林玉山的寫生與旅行」展覽中，聚樂邦將過往的遊戲內容大幅升級，製作《畫都少年 2.0》版。原先的版本，因受限於 LINE 機器人與 AR 掃描兩個功能分屬於不同 app 的限制，必須將遊戲設計成可被 LINE 機器人觸發回應的機制。今年則使用新開發的遊戲介面 Playreal，玩家可以直接以網頁開啟，整合原先的兩個 app，讓整體遊戲體驗更流暢，介面設計也與遊戲視覺結合，操作直覺、完成度高也更能使玩家沉浸在遊戲之中。遊戲所使用的道具書沿用 2020 年的版本，因此解謎的方式和道具沒有太大改變。然而技術升級後，答題的機制更為簡化，縮短了遊戲時間外，讓玩家聚焦在遊戲所設計的故事線與謎題。

遊戲製作時，首先會由美術館提供畫作相關故事，聚樂邦團隊彙整並消化資訊後，再經過內容轉化與設計進入遊戲提案。他們提到，玩家在遊戲過程中，看重的亮點主要分為三大面向，分別是「令人沉浸的故事」、「解謎破關的快感」與「和朋友團隊合作互動的回憶」。設計優良的遊戲，能使每位玩家都能從中找到自己想體驗的面向。因此，在遊戲設計時，團隊也會盡可能兼顧並平衡這些面向。而這其中比重拿捏，或許就是設計遊戲時的最大挑戰，尤其是將議題遊戲化的設計，必須思考如何讓玩家保有玩遊戲的樂趣，同時又能夠吸收相對嚴肅的議題資訊？



▲ 重繪林玉山〈玉峰雄姿〉的「夏日牛斗山關卡」關卡圖。

以嘉美館的《畫都少年》為例，聚樂邦團隊在遊戲中佈置不同面向的解謎關卡。在藝術家林玉山的關卡中，玩家要尋找他眼中金黃色陽光照射的瞬間，屬於解謎難度較低，但能令玩家更沉浸體驗在畫作、故事與想像中的方式。而被玩家認為最困難的關卡，是陳澄波在公園作畫的環節，玩家需將畫筆配合調色盤的方向依序解讀才能獲得答案。除了解謎難度具挑戰性外，也試著讓玩家在過程中做出拿著畫筆作畫時才會有的動作，以此平衡關卡的知識性與遊戲性。此外，由於關卡分散在美術館各空間，過程中需與隊友一起找路與討論，也增加了遊戲的互動性。

玩家回饋與開發設計的對話

作為藝術推廣教育的載體，設計團隊希望透過精心的設計與佈局，吸引學生或對遊戲感興趣的族群，同時也吸引在地文史工作者、從事地方創生的年輕人，藉此突破原先美術館的受眾範圍。因此，身為設計者的角度，認為只要玩家結束遊戲之後，還能夠記得這五位藝術家的名字或一些小故事，遊戲的目的就已經達成。在遊戲製作中，聚樂邦會與合作對象確認是否有需要重點加強的環節，考慮時間分配與設計方法，加深玩家的印象。也會在每一場遊戲結束後，邀請玩家填寫問卷回饋，作為遊戲改版與開發的基礎，持續讓玩家在真實的場景中，體驗天馬行空的故事。《畫都少年》的遊戲操作邏輯，大多是明白其中的行為模式後，就可以得到成果，不需要經過太多轉折思考。故事方面，除了五位重點藝術家的故事外，「少年」與「黑影」的故事線也曾收到玩家回饋，讓設計團隊深受感動。黑影可能是自身恐懼的具現化，也可能就是少年自己的一部分。這樣的設計使得故事更具開放性，讓玩家有更多解讀的想像空間。



▲ 遊戲介面結合 AR 掃描讓玩家們與遊戲中的故事及虛擬角色互動。



▲ 上圖為「夏日牛斗山關卡」故事，林玉山作品〈蓮池〉介紹。
下圖為「夏日牛斗山關卡」關卡任務。

「夏日牛斗山關卡」故事，林玉山作品〈諸羅風情〉介紹。▶

畫都少年 2.0

——穿梭在美術館中的實境解謎大冒險！

文—陳含瑜



▲▼《畫都少年 2.0》玩家們一起在美術館內解謎闖關。(聚樂邦提供)



由於沉浸式體驗的設計，使得玩家也許未必能記住畫家們的資訊，卻可能在閉上眼睛時，眼前浮現幾幅畫都少年裡的畫中風景，回想起在嘉義市立美術館一起解謎的朋友與和煦的陽光。



▲《畫都少年 2.0》玩家們一起在美術館內解謎闖關。(聚樂邦提供)

隨著此次「拾景剪影—林玉山的寫生與旅行」展，嘉義市立美術館再次與聚樂邦合作，推出新版的實境關卡解謎遊戲《畫都少年 2.0》。遊戲於十一月下旬陸續舉辦活動，報名完成的參加者可以免費參加，在遊戲中動手動腦解謎闖關，認識畫都嘉義的前輩藝術家。

AR 擴增實境 × 實體道具書 × 場館大冒險

《畫都少年 2.0》有別於之前需登入「iBeacon 系統」的 1.0 版，這次透過 Playreal 遊戲引擎，直接進入網頁就可以開始體驗。遊戲介面結合 AR 掃描與解謎問答功能，讓玩家除了探索展覽畫作，還能與角色進行虛擬互動，將美術館空間變身為實境遊戲現場。遊戲全程時間為九十分鐘，採多人一組共同解謎，每組中會有一位聚樂邦小幫手同行，在必要時提供協助。此外，這次也推出限定兩場的「互動關主場」，將請真人關主 ZPC 化身成為遊戲中的畫都畫家，與玩家面對面對話互動。

本次遊戲雖是與「拾景剪影」展覽搭配，但關卡的動線設計不需要實際進入展間即可完成。關卡地點為嘉美館的走道、電梯旁、前庭、古蹟棟附近，遊戲路線在不影響觀展的情況下，讓玩家大範圍地穿越美術館中的不同空間。根據遊戲裡的地圖，玩家可以找到畫都少年的遊戲關卡指示牌。使用手機開啟相機掃描功能後，畫面中即出現以 AR 顯示的關卡畫作，引導故事推進。部分關卡在解謎時則會用到實體道具書，內有物品集、池塘草圖、彩色圖紙、手風琴、筆刷、調色盤和卡片等實體道具，依遊戲指示操作獲得謎題的答案，而這些體驗設計內容也呼應著畫家的生命經驗或創作方法。

少年與他的黑影

嘉義「畫都」之稱，源自於西元一九三八年首次辦理的「府展」（臺灣總督府美術展覽會），當時入選的嘉義畫家佔比有兩成，使《臺灣日日新報》以「畫都」稱呼嘉義。在《畫都少年》遊戲故事中，主角夏青辰的世界充滿了無法解釋的幻象，他經常看見「黑影」出現，為了躲避黑影，他獨自躲在房間裡靠著作畫來轉移注意力。後來，他的身邊出現了「剪影女孩」，兩人遂踏上了探索的旅途。旅途中，他遇見了五位畫家的幻影，他們提供少年各式指引，在解謎底過關之後，少年學會真誠面對自己，剪影女孩變為真正的女孩「Lily」，帶領他走向真實的世界。

現身在故事中的五位畫家分別為林玉山、陳澄波、張義雄、劉新祿與翁焜輝。而少年的名字「青辰」也暗示了這五位畫家與青辰美術學會的聯繫。最初的關卡「夏日牛斗山」回應林玉山經常繪製眼前風景的「寫生」，以及為了捕捉蓮池最佳的光影時刻，他受蚊蟲叮咬並等待了多個清晨與傍晚。因此遊戲設計引導玩家尋找「清晨陽光的顏色」，當道具紙擺在正確的位置時，蓮花、葉子與池面為則會顯示答案的色彩。遊戲不僅介紹林玉山，也試著讓玩家在遊戲解謎過程中，發揮想像力，試著想像在蓮池邊等待那一道光的林玉山眼中所見，是開啟感官與想像的冒險。

遊戲敘事的原型設計

遊戲結束後，聚樂邦團隊引導參加者回到會議室內，與玩家一起回顧剛剛經歷的關卡、分享遊戲設計的概念、解謎的方法並介紹畫家們與畫作。由於遊戲設計是解謎破關導向，所以在過程中，玩家未必會專注在故事線的安排與畫作資訊，大部分是盡可能快速地解謎並推進遊戲。因此在結束後的回顧，除了讓遊戲體驗更完整外，也藉由團隊的分享，讓玩家對五位畫家的作品更為熟悉，像是手風琴的道具操作回應的是張義雄曾經在街上賣藝為生的過往，而手槍、畫筆與朋友等關鍵解謎元素則結合陳澄波受難的故事，讓玩過遊戲的人必定會對這段敘事印象深刻。



▲「拾景剪影—林玉山的寫生與旅行」展場一隅。(嘉義市立美術館提供)