

公開實驗室①後記：參加者如何走出框框自創遊戲玩法

文/陳鈞鍵 Freddie

《REPLICA》是一個網上的遊戲，這個遊戲的背景，是一名少年被困在一個密室，他/她要從一位自稱國家要員提供的指引，透過這部電話去找尋不同的密碼和資訊，以證明這部電話的主人參與危害國家的計劃。這個遊戲的視覺介面，是一部智能電話其中一個版面，但畫面被鎖，玩家第一個任務就是要為這部電話解鎖。解鎖後，介面有不同的應用程式，亦有撥打電話的功能。

我要在第一次公開實驗室帶領大家玩《REPLICA》，當作是熱身一部分。參加者常投入這個遊戲，亦很快破解了不少密碼，但可惜時間有限，我們只玩了大約 8 分鐘便要去實驗室下一個程序了。

我們決定玩《REPLICA》作為熱身，主要是因為這個遊戲的視覺介面是智能電話，和當日實驗室主要程序——用透過手機的 Instagram 去說故事、找尋失蹤者的線索有一些共通處，就是都要使用手機去理測主角的遭遇。

但玩《REPLICA》也有它的好處的：《REPLICA》要求玩家多角度思考、靈活地從「手機」提供不同的途徑去解決問題；雖然實驗室的主要部分沒有《REPLICA》這麼複雜，但對於起動玩家的腦筋們絕對是很好的選擇。

去到實驗室的主要部分，尤其是當大家意識到故事中的女主角 Alice 失去聯絡時，按我們設計的程序，應該是有一個「實體 ZOOM」，即是大家圍圈坐在一起會議（要想像是一個 ZOOM 的形式——想像大家是透過軟件程式看到其他人，不是實體的）。但在這個時候，有參加者已主動透過自己的角色，去聯絡其他參加者，商討 Alice 失蹤事宜，甚至想開設群組讓所有人加入！這完全是超出我們意料之外的，這令我想起早前閱讀過的一篇文章，當中提及到：

“.....see if the rules alone can explain the games. If players are confused, don't help them—wait and see if they can muddle through, even if they get some details wrong. If players are completely stuck, designers can help explain, but the goal is to realize how difficult it is to communicate rules well.” (Zimmerman, 2022, P.83)

雖然當時的情況並非和上文完全吻合，但當「有參加者已主動透過自己的角色，去聯絡其他參加者」時，我即時想到這篇文章——其實一個有趣味的遊戲，參加者也可以自己創立一些規條或加入自己的創意的。

另外一點令我印象深刻的，是下午時段參加者回饋的環節，其中一位參加者表示，他和另一

位參加者同時「飾演」Alice 的朋友阿橙，大家在過程中一起商量、決策，感覺不夠有所有權 (ownership)，未能夠擁有一個角色。他解釋，因為他和另一位參加者都在使用同一個角色的 Instagram 帳號，所以不能獨自擁有一個角色。

這位參加者的分享，好似一道閃電似的在我腦海閃了一下——我們很早已決定幾位參加者「共享」一個角色，萬料不到此舉會令參加者認為自己不能獨自「擁有」一個角色。這會令我思考下次要如何安排，以彌補這次的不足。但問題是，下次已經不是再用 Instagram 說故事，他未必需要和其他參加者分享同一個角色。所以，我在思考：下次如何可以令他們更加投入故事當中呢？這就留待第二次和第三次公開實驗室揭曉。

參考資料：

Zimmerman, E. (2022). *The rules we break: Lessons in play, thinking, and design*. Chronicle Books.