



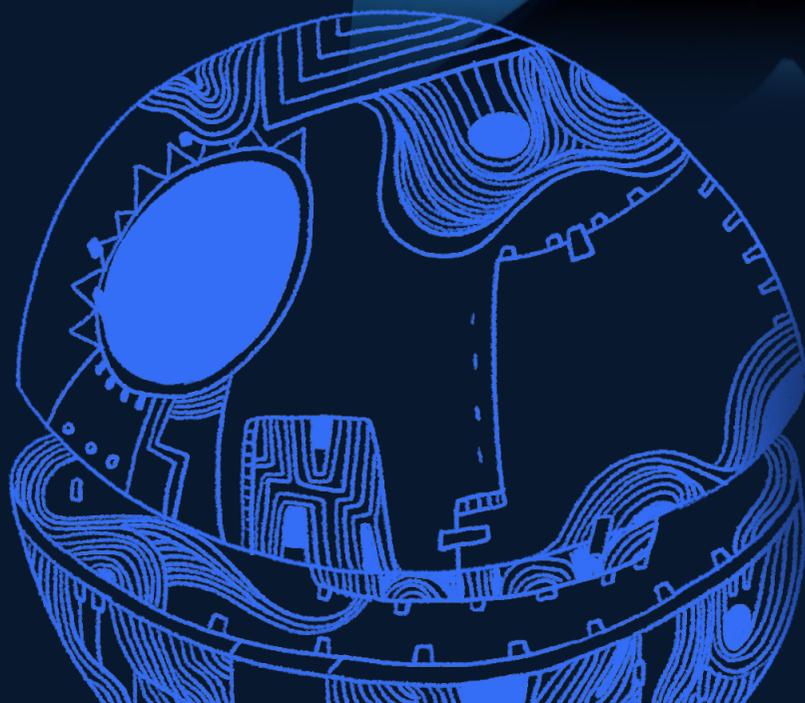
專訪 - 林岳漢

《打鬼》當文化來到數位世界

擷取生活元素 在元宇宙中延續生命

「緊來 save the world/ 就是 save the world/ 就是 save the world/ 緊擲掉恁」穿過迷霧，踩著三步贊步法，天地皆出現法陣……這段官將首出動「打鬼」、解救主角林火旺的片段，搭配了血肉果汁機與藝級玩家重新編曲版本的〈打開太陽〉，儘管隔著螢幕，也能感受到一股磅礴氣勢襲來，令許多玩家感到熱血沸騰，在各個實況、音樂影片的留言區皆可見許多人也忍不住留下「太帥啦！」、「對官將首、八家將改觀了！」等，甚至還引發人們熱烈討論這項臺灣在地文化。

《打鬼》融入宮廟、民俗文化，不論於視覺、聽覺皆充滿著文化元素，透過田調深入考究，還原時代樣貌、呈現文化精髓；同時，也邀請血肉果汁機 x 藝級玩家與三牲獻藝 x 百合花操刀配樂，並分別推出《血肉講鬼：老宅豪門》與《打鬼原聲帶（二）》，前者更入圍 2020 全美獨立音樂大獎。



《打鬼》攻略：開始玩之前，請先準備好衛生紙

「穿著藍白拖、背著一個高中綠皮書包，很有特色，也很溫暖的一個人。」回想起初次與柯智豪老師見面的景象，林岳漢笑著說。除了精緻的動畫製作，以臺灣傳統、在地文化元素為基底的配樂，更是為《打鬼》增添強烈帶入感，引領人們重回 40、50 年代的臺灣。遊戲劇情改編自田調時所發現的真實故事，「夢到爸爸一輩子，媽媽也找你一輩子，最後竟然在靈堂找到你……」許多人在看到結局 2 都不禁瞬間淚崩。而到了第二章，塑造的氛圍、能量則又更為濃烈，當初連自己在做動畫時，也難以壓抑內心湧動的情緒，「鼠標從 1 顆變 2 顆。」他分享，每每講完劇情後，所有人都在擦眼淚，「看了劇本後，柯智豪老師就說，『你這個劇本，我免費幫你配樂都可以。』我那时候很感動，有種被肯定的感覺。還有聲音導演那邊也是，他說他配音生涯 9 年來，第一次讓他覺得，他這 9 年來的付出是值得的。」

「創作人 其實就是故事的靈魂。」

「你如果讓我流淚一次，我就記住你了。」
最動人的劇本 源自生命歷程

而撰寫出如此催淚、觸動人心劇本的林岳漢，其實未曾學過編劇，靠著自己一點一點的摸索，將田調、自身經歷交互融合，寫下大時代下的哀愁，「其實它就是有點像拼圖，田調回來，宮廟的拼圖、鬼屋的拼圖，不足的地方，就靠自己生命歷程的故事去補，就是這樣一塊一塊拼，拼到後來，才全部突然拼出來，劇本才寫出來。」翻閱著回憶、翻閱著漫畫作品《客家山猴子》，這是林岳漢開始編劇的第一個啟蒙——講述關於自己從前在屏東萬巒客家莊由阿婆帶大的童年記憶。「我算是他們帶的第一個孫子。」跟著阿婆到處去賣香蕉、阿婆背著回家……談起與阿婆相處的故事，他臉上不自覺地泛起了笑容，「小時候我就是最吵、最愛哭的那個，但從小阿婆就是就這樣帶。」離別，總是猝不及防，轉眼便來到了上國小的年紀，他只能告別屏東——這個陪伴他成長的環境，還有阿婆阿公，「離別的時候，孫子哭得最大聲。」他的語調中，悄悄滲入了一絲哽咽，「但阿婆一定是最難過的，而阿公一覺醒來發現他的孫子怎麼都不見了……」當時的他，尚未能完全理解阿婆的心境，一直到了自己當了老師、第一批學生要畢業之時，才深刻感受到阿婆當時的心境，「很努力地教了4年，小孩子終於要出去、要畢業了，他們很開心，而這時，我就是躲在遠方看，不捨，這就是當時阿婆的那種感覺，孫子一個一個走了，我的學生一個一個走了……」

「創作人其實就是故事的靈魂。」林岳漢說道：「我開始回想自己以前，從自己的生命歷程去找，找到這些故事出來時，才發現原來有這麼多寶藏在我的回憶裡。」也因此他發現自己對於能讓自己感動的事情較有「感應」，他說道：「我才知道這就是編劇的精髓，是從自己的歷程，然後你認真誠地去面對它，也不要怕流淚、不要怕難過，其實就會發現生命中很多很平凡可是很有力量的人，曾經出現過。」

臉譜、服裝、步法、法器……仔細觀察官將首的各項細節，
可以發現背後必定是經過深入考究，而這些都來自林岳漢深厚的田調基底。



林岳漢

屏東客家人，現為岳漢科技負責人。2019年，於美國電子遊戲的數位發行平臺 Steam 推出遊戲《打鬼》，以臺灣陣頭文化為主題，並將嘉義民雄鬼屋、臺南杏林醫院與瑞芳台金戲院，以3D建模技術於遊戲中真實呈現。推出後十分受到歡迎，日本、法國都有遊戲媒體報導，並預計於今年推出《打鬼2》，邀請演員吳慷仁、政治人物謝龍介與陳柏惟擔任角色原型與配音。曾受邀於「數位娛樂IP開發技術暨動態捕捉應用交流」講座分享，主題：「【動捕實作案例分享】《打鬼 pagui》的“撞邪”之旅」。過去曾推出臺灣首部3D政治漫畫《臺灣古拳法》，原於網路連載，後於網路群眾集資平臺成功募資，出版實體漫畫。

「創業，就像一個人打40人的副本」一個IP的誕生

從田調、劇情編寫，至人物、場景3D建模、程式設計與關卡設計等，你能想像創造《打鬼》IP背後的團隊，其實只有3個人嗎？！當初衝著學生的一句「老師你又沒有創過業怎麼會知道？」便離開教職並創業的林岳漢分享，創業真的很難！「一開始真的就像是我們玩遊戲一樣，一個人打5個人的副本已經很天方夜譚了，我進去打幾十人的副本，前面一個怪過來打我就快倒了，我都不知道怎麼走下去，當時就是這種感覺。」幸好路途上也找到了志同道合的夥伴，「像文彥是處理AI和比較偏程式的部分，顯翔是做關卡設計、場景路線、發生什麼事情等，我這邊就是做3D和動畫的部分。」每個人各司其職，也互相幫忙、debug，而團隊中有2位8年級生的夥伴，也給了他許多靈感，「因為我是6年級生，我做出來的東西總不能只是6年級看而已，我也希望7、8、9年級生也可以懂，那就要靠他們。他們就會說有一些事情是他們8年級生不知道的，可是我們6年級生都會知道，這就是一個橋接的機會。」在創作的過程中，他發現，大多數當代年輕人對於頭七時突然飛來停留許久的蝴蝶或蛾、冤親債主等民俗文化可能不太了解，便會再多加以著墨，「有時就是多聊那幾句，年輕人就懂了。所以一個團隊，年紀不要全部都一樣，也因為這樣磨合很多，這個團隊才會進步。」他說道：「創業的時候真的要像臺灣特色一樣，要多元。你要接收多元，那你就先包容、聽人家的聲音。」

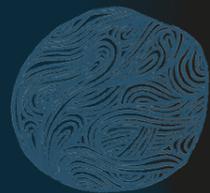




以 3D 建模形塑場景與角色，賦予強烈視覺效果，更在遊戲的世界，將這些文化資產永恆凝結典藏。圖 1 為實際至瑞芳台金戲院田調捕捉之畫面、圖 2 為正在建模中的官將首——損將軍。

把你擷取 轉成數位 永遠保存起來
形體消逝的時候 在元宇宙的世界 與你相遇

民雄鬼屋、杏林醫院、瑞芳台金戲院這些《打鬼》中的場景，皆為林岳漢到現場實地勘景並以 3D 建模技術於數位世界呈現，隨著時間變遷，這些建築物也有所變化，如民雄鬼屋一旁設有咖啡廳、街頭藝人，已散發著與以往不同的氛圍。《打鬼》宇宙中的人事物，也成了一種數位典藏。「我真的覺得它大概再 5 年、10 年就差不多了，為什麼呢？樹都盤在建築物上面，所以真的再 5 年、10 年大家只能追憶，這就是一個問題，可是已不可逆了。」他思考著，「如果我可以把它擷取下來多好？把歷史、傳統的東西擷取下來，放在數位科技上，永遠流傳，那有多好。」此外，若能結合近期潮流「元宇宙」的概念，他更希望能打造一個「Hakaverse 元宇宙客家村」，「元宇宙，雖然它很遙遠，可是我們可以先走的，就是，將傳統或可能會消失的建築物數位化。其實不管人事物都是一個可以典藏的東西，只是有沒有人發現，把它用一個強而有力的骨幹先找出來，也就是這個作品的靈魂，你只要找到靈魂，後面就是開枝散葉，被它牽連到的人事物都會被保留下來。」《打鬼》除了典藏建築物、林火旺原型老先生的故事，也保存了「聲音」，「我們的外婆就是配 95 歲的火旺媽媽，那時她還可以走路、還聽得到，可是現在已經臥病在床了，這就是不可逆的東西，可是我發現一點很感動，就是，我舅舅他三不五時就把那個動畫開起來看。」他緩緩地說：「因為有媽媽的聲音。」



「你只要找到**靈魂**，後面就是開枝散葉，被它牽連到的人事物都會**被保留下來**。」

「星月無邊 / 孤兒無依 / 地獄殿前哭袂離紅嬰孤單來出世 / 悲哀怨嘆啊」由三牲獻藝創作的（結局 2）終曲〈星月無邊〉道盡了《打鬼》主角林火旺的一生，《打鬼 2》也即將於今年推出，將完整整個世界觀，「有主幹、有靈魂在支撐著我們，不然早就倒掉了……因為創 IP 的過程當中，你的精神、走的方向要很明確。」《打鬼》無疑引發了許多人們的共鳴、激起人們心中的波瀾，而要打造如此扣人心弦的 IP，是否存在著什麼樣的訣竅？「就是要『無私』，很奇怪哦，它會自己產生能量。」林岳漢緩緩地說：「而且知道做下去不是為自己而已，是為這塊土地在做的，那，就很有意義。」



人物角色採用動態捕捉技術，讓畫面更精緻生動。《打鬼 2》也邀請到了吳慷仁擔任角色原型與配音，林岳漢笑著分享，吳慷仁點頭的那一刻，非常感動，也很榮幸能夠邀請到他。