

陣營類桌遊創作～ 《不知道大亂鬥》

製作者：吳昕濤(芥末醬)、林耀中
指導老師：張馨文老師



桌遊

製作過程

範例

桌遊公司

知識

1 概念發想

矮人礦坑

新天鵝堡

桌遊又叫不插
電遊戲

2 設計與開發

大富翁

桌遊地下城

桌遊存在至今
五千年

3 美術創作

撲克牌

桌遊樂園

最早出現的桌
遊是烏爾王族
局戲

4 印刷生產

象棋

5 從工廠出貨

6 經銷鋪貨



五年級問卷調查結果： 桌遊的習慣

- 五年級學生中，有**97%**人玩過桌遊
- 五年級學生中，有**76%**的人玩桌遊的時間都是「假日」。
- 五年級學生中，有**47%**的人玩桌遊的對象都是「家人和同學」。



五年級問卷調查結果：

桌遊的知識

- 大家都認為常見的公司是新天鵝堡，也是「桌遊最大的發行者」，佔**53%**
- 大家對「發明桌遊的國家是德國」，都十分有概念，佔**61%**。
- 大家對現在的桌遊都很熟悉，「不會認為矮人礦坑是最早的桌遊」，佔**59%**。



創作動機

讓大家開開心心的玩桌遊
看到很多人在玩桌遊時都哈哈大笑，
所以也想做一款桌遊，讓大家歡樂無比！

桌遊是個很有趣的活動，五年級問卷調查結果發現，大部分的人都有玩過桌遊。

繼續讓大家開開心心的玩桌遊而創作。

創作理念

- 為何要設計此桌遊?
- 為何專題研究要用桌遊?
- 為何要用手繪?
- 為何要用陣營類桌遊?



(一) 為何要設計此桌遊？

想讓大家開開心心的玩，讓大家歡樂無比！

桌遊 不會太傷害眼睛，
不會很無聊，又簡單。



(二) 為何專題研究要用桌遊?

當我開始有做桌遊這個想法時

我馬上告訴我的朋友
他表示贊成，願意幫助我

剛好資優班也要做專題研究，
所以就拿桌遊當主題來完成作業。



(三) 為何要用手繪?

1. 因為手繪比較可以呈現出自己的想法 (像是勇士，較多小細節)，較生動自然
2. 若使用電腦的話(例如：小畫家)，比較會被侷限在線條的範圍內。線條較僵硬



(四) 為何要用陣營類桌遊?

陣營類桌遊範例較多，
故事也較好呈現，
也是我們較喜歡的類型，
我們自己也較熟悉。



創作技法與創作歷程

手繪創作



角色名稱	角色圖
魔魔神克薩	A hand-drawn illustration of a green, insect-like character with large wings and a smiling face.



創作技法與創作歷程

手繪創作

勇士史客羅



創作技法與創作歷程

手繪創作

火舞者



時空旅人



西元 300 前的時候，有一座城市叫艾霞尼亞，裡面的人過著平靜的生活。某一天，魔魔神克薩襲擊了這座寧靜的城市，讓所有人陷入恐慌，這時候勇士降臨了！他的名字叫史客羅，因為要攻打的敵人非常的棘手，所以國王賜予他一項道具，讓他能夠戰勝敵人，於是史客羅拿著那項道具出發了，但是沒人知道魔魔神克薩躲藏在何處，一位神秘人物給他了一份地圖，告訴他魔魔神克薩的藏身處，便討伐去了。

魔魔神克薩所在的地方竟然是洞窟的深處，於是他提著一盞燈走進去，但快到最深處時，燈突然熄掉，魔魔神克薩開始登場了。

他們開始對戰，但勇者依然不敵魔魔神克薩，因為魔魔神克薩的混沌能量實在太強了，瀕臨死亡之際，傳說兩位冒險者突然降臨，一個名叫火舞者，手持著火神之劍降臨，另一個是時空旅人，擁有時空懷錶，他們三個就和魔魔神克薩展開戰鬥！

這場戰鬥的勝利究竟會落在誰手上呢？



遊戲風格 與 故事劇情

角色風格與角色造型設計

1. 正義與反派兩方的顏色：

正義一方的顏色，我們採用偏中古世紀騎士的顏色，反派是採用較深的綠色，這樣的搭配可以有種對比的感覺。

2. 正義與反派兩方的大小：

以角色草圖最小的，做為正式卡片的比例。



創作成果照片

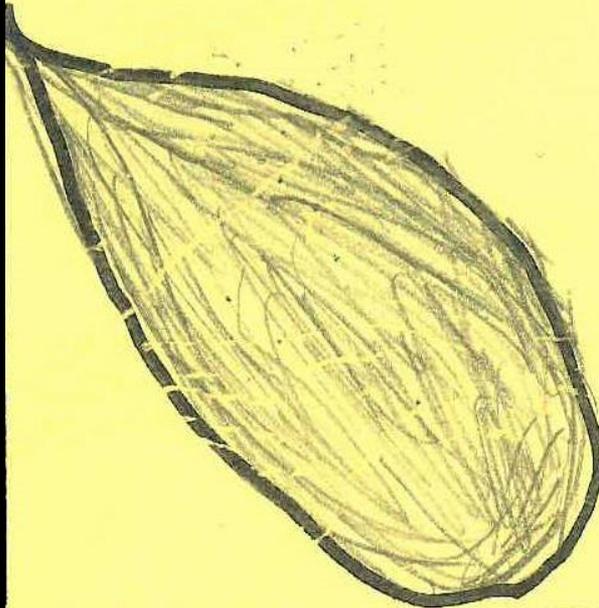
防守反擊



反擊目標攻擊

(用對方同樣力道反)

火球



扣目標玩家

5 滴血

電擊

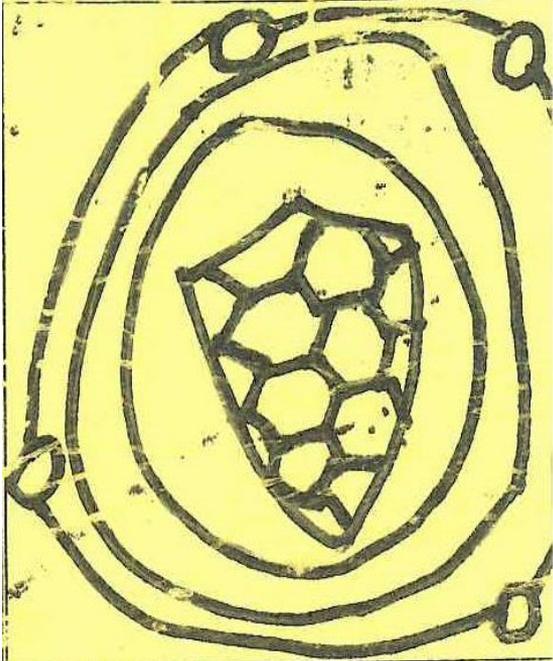


扣所有玩家

2 滴血

創作成果照片

小護盾



擋下對方

三次攻擊

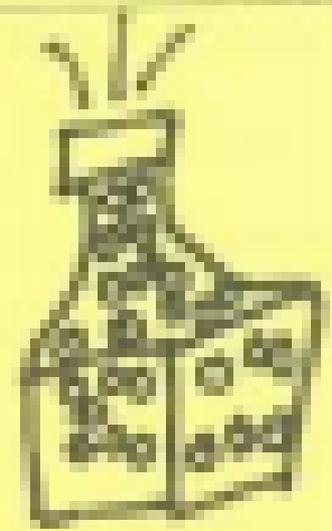
回血法陣



全部玩家

回復 2 滴血

回血藥水



自身

回復 5 滴血

試玩 [第一次] - 中年級組

試玩時間：2019年3月

試玩者：創作者的妹妹，共有1位

1.局數：1

2.贏家：沒輸贏〔主因：時間有限〕

3.滿意度：4〔滿分為5分〕

4.試玩者心得：好玩，規則更簡單更好



試玩 [第二次] - 中年級組

試玩時間：2019年3月

試玩者：創作者的安親班學妹，共有2位

1.局數：0

他們不聽話，以為是隨意的玩樂
我一吼，他們就不玩了。



試玩-高年級組

試玩時間：2019年寒假

試玩者：營隊的同學，共有3位

1.局數：3

2.贏家：時空旅人(試玩者a) x1局

勇士(試玩者a,b)x2局

3.滿意度：4〔滿分為5分〕

4.試玩者心得：希望規則不要太冗長



創作省思

1. 動工前，就要分配好全部的工作，不然很容易起爭執。
2. 草圖階段時，就必須提出自己的意見，不然再修改，會造成更大的困擾。
3. 規則：需要寫得更具體清楚，不然容易讓玩家搞混意思。
4. 技能卡：必須要再畫得精緻些。



心得與建議（一）

做專題之前：

1. 先想好主題是甚麼，不要再臨時改主題。
2. 必須想清楚：是否需要與朋友創作？一個人做會很辛苦，兩個人做，需要有默契。



心得與建議（二）

做完專題時：

1. 跟指導老師多討論，是否有待加強的地方。
2. 和不同的師長討論，請教師長們的看法。



• 有獎徵答



1 - Q技能卡有幾張？

-
- A : 6張



2 - 我們總共試玩了幾次？



3-角色有幾位？

- A：4位



4 — 我們是用電腦繪圖還是用手繪？



5 — 世界上最早出現的桌遊是什麼？

烏爾王
族局戲

烏爾王
族局戲

烏爾王
族局戲

烏爾王
族局戲



很棒 答对了



母湯母湯喔



答錯喝一碗

