

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

1 概念發想

2 設計與開發

3 美術創作

4 印刷生產

5 從工廠出貨

6 經銷鋪貨

範例

矮人礦坑

大富翁

撲克牌

象棋

桌遊公司

新天鵝堡

桌遊地下城

桌遊樂園

知識

桌遊又叫不插
電遊戲

桌遊存在至今
五千年

最早出現的桌
遊是烏爾王族
局戲



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

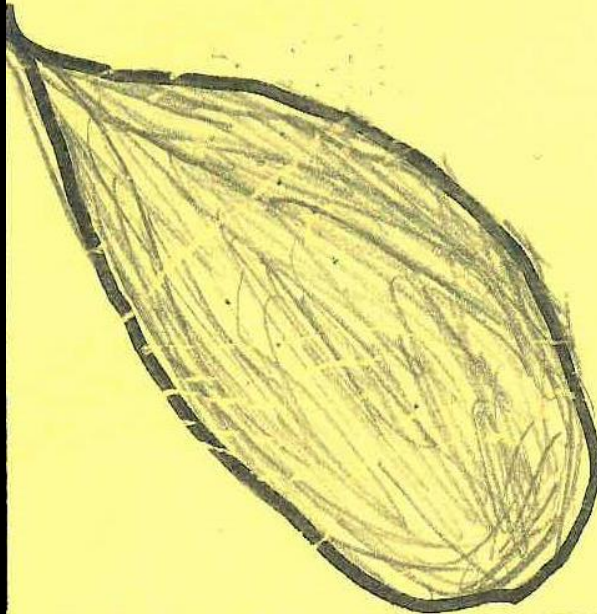
防守反擊



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

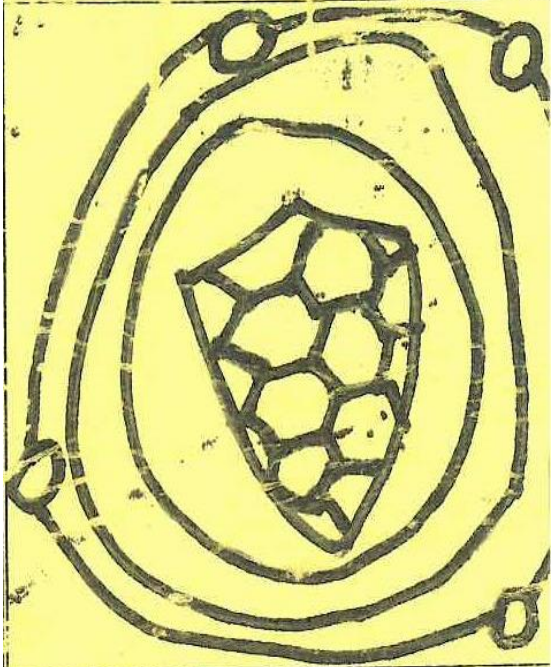


扣所有玩家

2 滴血

創作成果照片

小護盾



擋下對方

三次攻擊

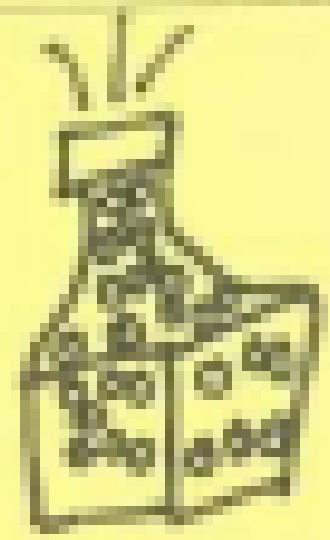
回血法陣



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

