



創作題目 創作者 指導老師	陣營類桌遊創作～《不知道大亂鬥》 林耀中、吳昕濤 張馨文老師
關鍵字	陣營類 桌遊
摘要	<p><b>創作動機</b></p> <p>我們認為桌遊是個很有趣的活動，而且在五年級問卷調查結果發現，大部分的人都有玩過桌遊，也因想繼續維持讓大家開開心心的玩桌遊的想法，便設計出此桌遊。</p> <p><b>創作理念</b></p> <p><u>Q1. 為何要設計此桌遊？</u></p> <p>A1. 因為想讓大家開開心心的玩，又看到多人在玩桌遊時哈哈大笑，所以我也想做一款桌遊，讓大家歡樂無比！桌遊不會太傷害眼睛，不會很無聊，又簡單，便設計出此桌遊。</p> <p><u>Q2. 為何專題研究要用桌遊？</u></p> <p>A2. 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，並願意幫助我，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。</p> <p><u>Q3. 為何要用手繪？</u></p> <p>A3. 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</p> <p><u>Q4. 為何要用陣營類桌遊？</u></p> <p>A4. 因為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，自己也較熟悉。</p>



## 創作技法與創作歷程

### 創作內容

遊戲風格：冒險大亂鬥

故事劇情：

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？

### 角色風格設計

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。



	<p>3. 規則需要寫得更具體清楚，不然容易搞混意思。</p> <p>4. 技能卡，必須要再畫得精緻些。</p>
心得	<p><b>要做專題前：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 先想好主題是甚麼，不要再臨時改主題。</li> <li>2. 必須想清楚：是否需要與朋友一起創作，因為一個人做會很辛苦，兩個人做，需要有默契。</li> </ol> <p><b>做完專題時：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 跟指導老師多討論，是否有待加強的地方。</li> <li>2. 和不同的師長討論，請教師長們的看法。</li> </ol>

角色名稱	角色圖
魔魔神克薩	
勇士史客羅	

火舞者

時空旅人

	
---	---



牌卡名稱	牌卡圖
回血法陣	
小護盾	
回血藥水	
火球	
防守反擊	
電擊	