

桌遊與設計

講者：陳昭儒



社團法人中華民國圖板遊戲推廣協會

- 自2009年成立至今
- 致力於桌上遊戲在台灣推廣與應用
- 各類桌上遊戲的推廣講座活動
- 目標偏鄉桌遊計畫



簡介

- 2014中華民國社團法人圖板遊戲推廣協會-專任講師
- 2014 社團法人台北市聽障者聲暉協會-合作講師
- 2014 私立大同大學多媒體遊戲組-業界講師
- 2015 台北教育大學數資系-業界講師
- 2015 財團法人國語日報桌遊營隊 講師
- 2016 台北市青少年發展處 桌上遊戲講師
- 2017 鹿言創意設計工作室 合作設計師
- 作品集
 - 2015 世一文化 聖誕奪寶戰
 - 2015 世一文化 遠古壁畫
 - 2016 翰林出版 開拓家鄉
 - 2017 新北市政府消防局 新北防災桌遊王
 - 2017 尖端出版急件快送奧樂雞byebyechuchu
 - 2018 奇片桌上遊戲募資案





為什麼而設計？



遊戲中所傳遞的內容

- 故事

- 體驗



為什麼設計遊戲？

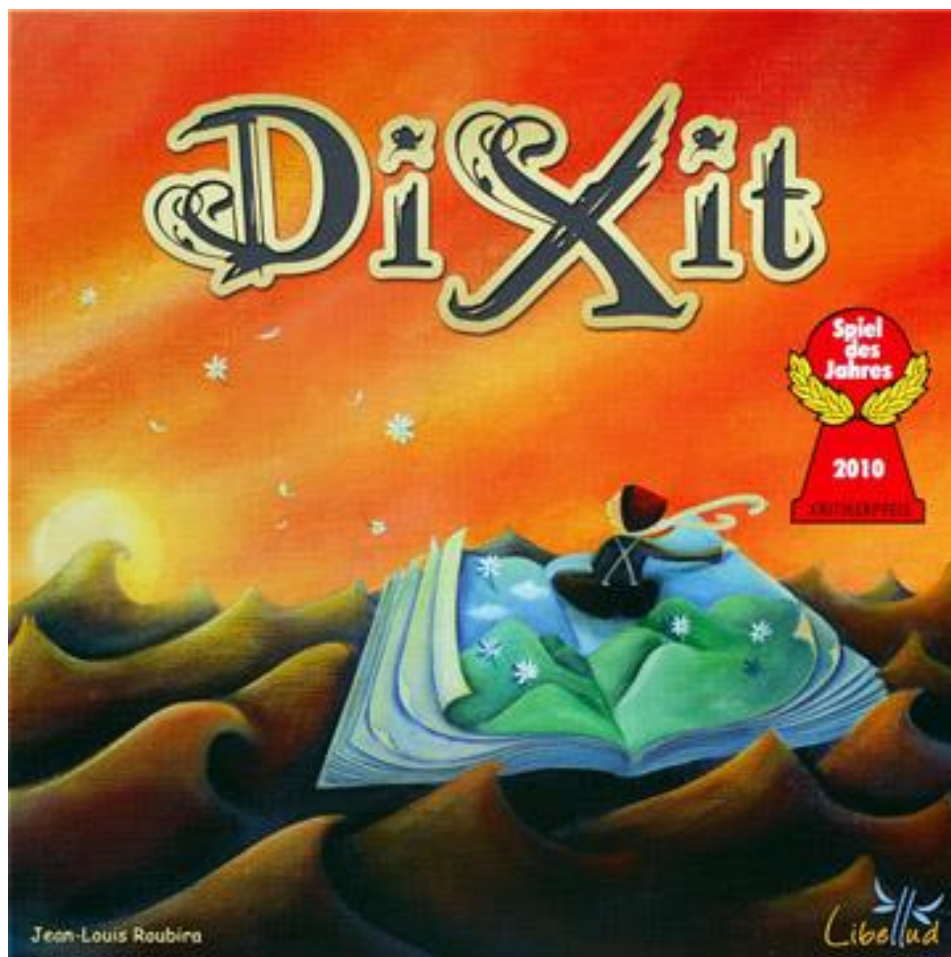
- 目的性
- 娛樂性
- 推廣文化意涵
- 商業性



體驗時間



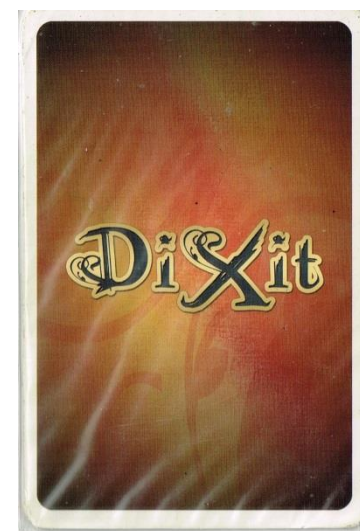
體驗時間-妙語說書人



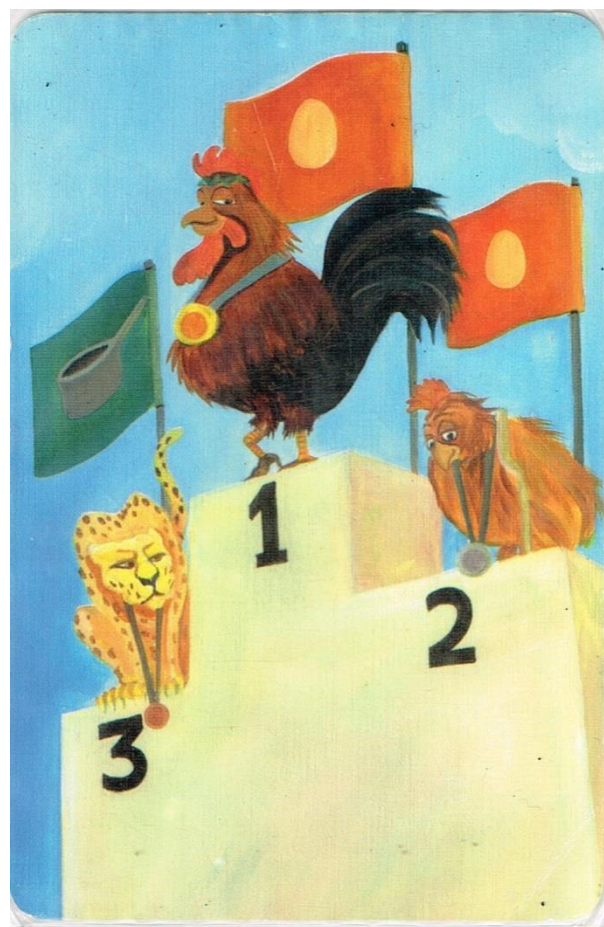
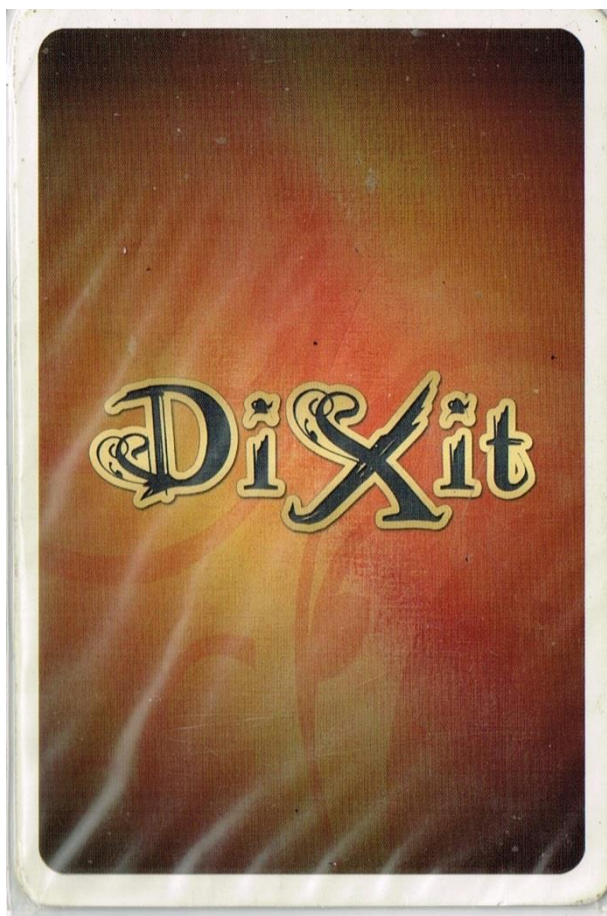
每位玩家五張手牌



每回合說書人從手中選擇一張卡牌



並依照卡片 的內容出題



完成題目後，其他玩家跟著
覆蓋一張最接近的牌



目標是...

- 說書人的目標：
- 最好有人**猜得到**，有人**猜不到**。
- 其他玩家的目標：
- 猜中說書人的牌。
- 讓其他玩家猜中自己出的牌。



得分方式

- 說書人的牌完全**被猜到**：
 - 說書人0分、其他人2分。
- 說書人的牌完全**猜不到**：
 - 說書人0分、其他人2分。
- 有人猜中，有人沒猜中：
 - 說書人3分、猜中3分。
 - 沒猜到0分。
 - 誤導成功每個額外加1分。



體驗看看：[磨練]

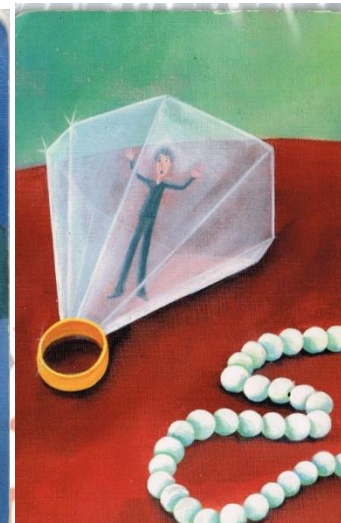
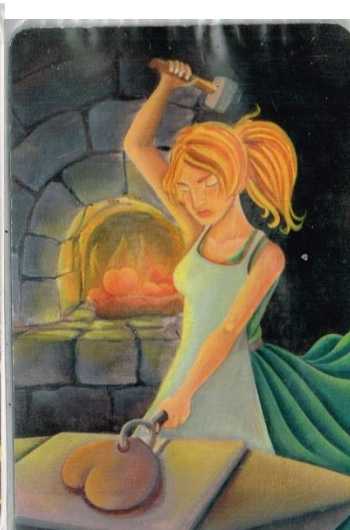
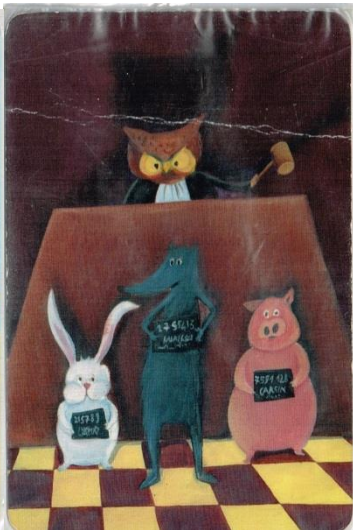
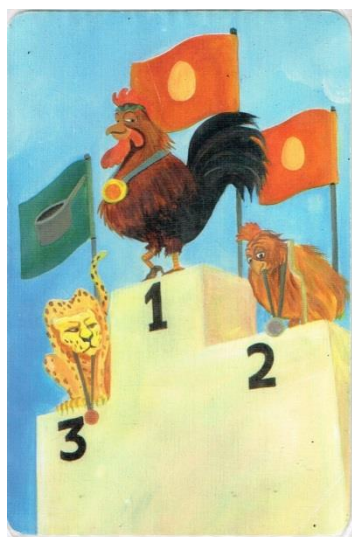
A

B

C

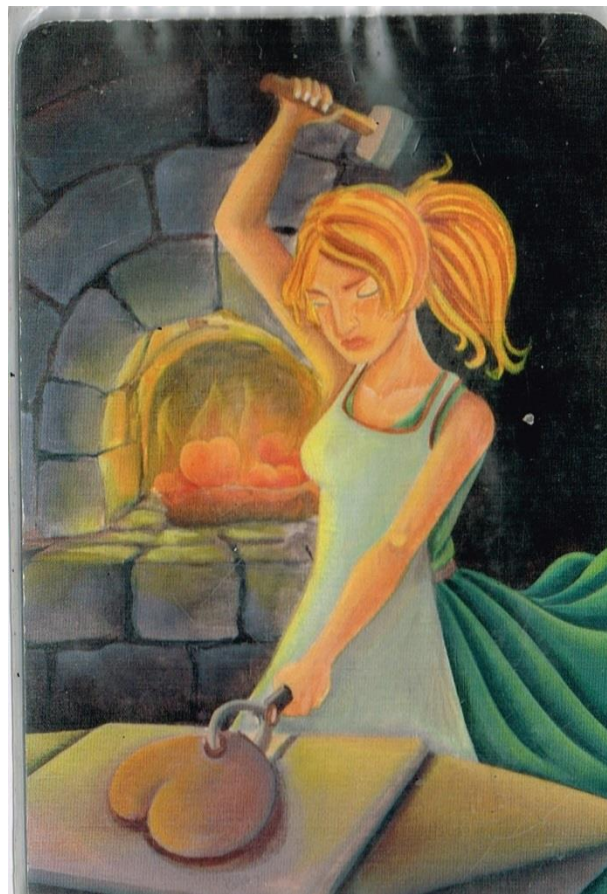
D

E



得分方式

- 說書人的牌完全**被猜到**：
 - 說書人0分、其他人2分。
- 說書人的牌完全**猜不到**：
 - 說書人0分、其他人2分。
- 有人猜中，有人沒猜中：
 - 說書人3分、猜中3分。
 - 沒猜到0分。
 - 誤導成功每個額外加1分。



體驗看看：[未來]

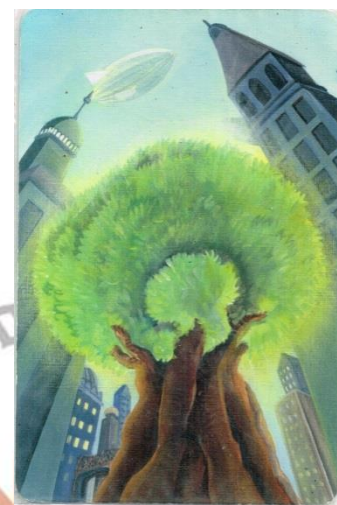
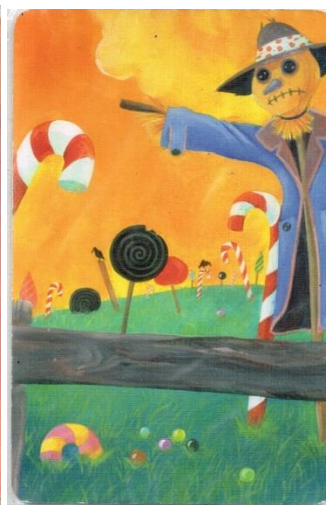
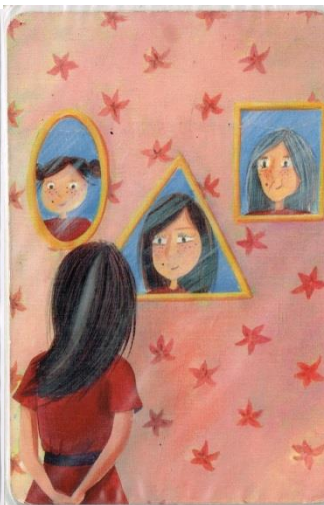
A

B

C

D

E



最初的題目是...

- 說書人的牌完全**被猜到**：
 - 說書人0分、其他人2分。
- 說書人的牌完全**猜不到**：
 - 說書人0分、其他人2分。
- 有人猜中，有人沒猜中：
 - 說書人3分、猜中3分。
 - 沒猜到0分。
 - 誤導成功每個額外加1分。



體驗看看：[??????]

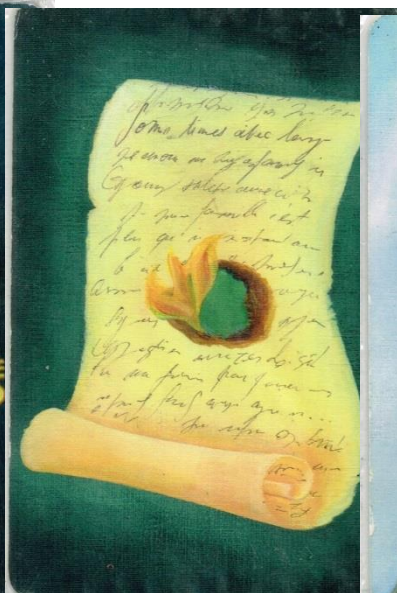
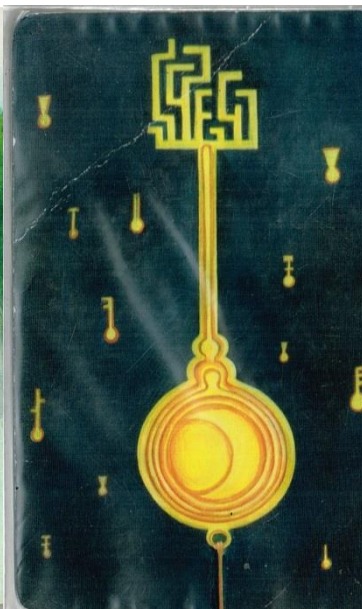
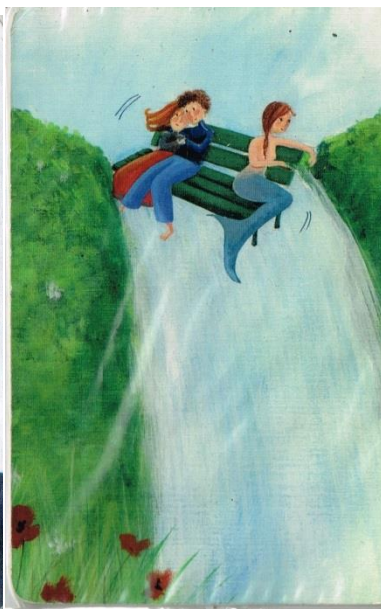
A

B

C

D

E



體驗時間-妙筆神猜



先抽取題目牌



開始畫畫！

第一步 畫圖

不能出現剛才的符號或數字。

不能出現文字(任何語系)

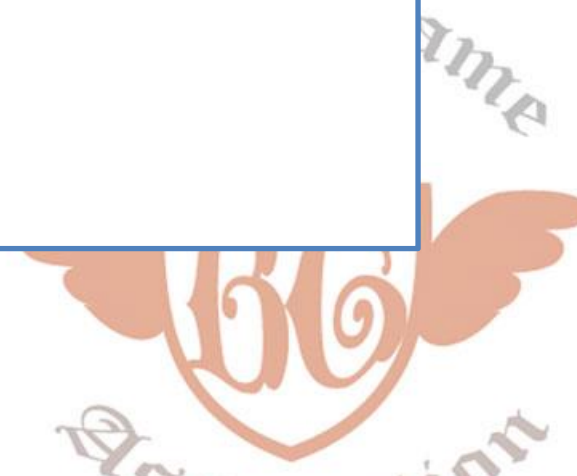
第二步 猜題

每題只能猜一次

數字不能重覆使用

第三步 完成計分

完成所有題目，拿取加分。



| | |
|---|----|
| 1 | 公尺 |
| 2 | 秒 |
| 3 | 公克 |
| 4 | 公斤 |
| 5 | 公釐 |
| 6 | 公里 |
| 7 | 公升 |

| | |
|---|-------|
| 1 | 網球拍 |
| 2 | 球棒 |
| 3 | 高爾夫球桿 |
| 4 | 滑雪桿 |
| 5 | 雪橇 |
| 6 | 曲棍球棒 |
| 7 | 釣魚桿 |

| | |
|---|-----|
| 1 | 排水口 |
| 2 | 洗手台 |
| 3 | 澡盆 |
| 4 | 馬桶 |
| 5 | 水龍頭 |
| 6 | 蓮蓬頭 |
| 7 | 流理台 |

| | |
|---|------|
| 1 | 衣服 |
| 2 | 鞋子 |
| 3 | 食物 |
| 4 | 藥物 |
| 5 | 護髮用品 |
| 6 | 飲料 |
| 7 | 化妝品 |

| | |
|---|------|
| 1 | 單行道 |
| 2 | 禁止停車 |
| 3 | 禁止進入 |
| 4 | 平交道 |
| 5 | 學校 |
| 6 | 小心落石 |
| 7 | 停止 |

| | |
|---|-----|
| 1 | 無名指 |
| 2 | 小指 |
| 3 | 食指 |
| 4 | 大拇指 |
| 5 | 指關節 |
| 6 | 手掌 |
| 7 | 中指 |



計算分數

- 獲得的分數總合-送不出去的分數。



| | |
|---|-------|
| 1 | 耙子 |
| 2 | 園藝用手鏟 |
| 3 | 鋤頭 |
| 4 | 鏟子 |
| 5 | 十字鎬 |
| 6 | 乾草叉 |
| 7 | 斧頭 |

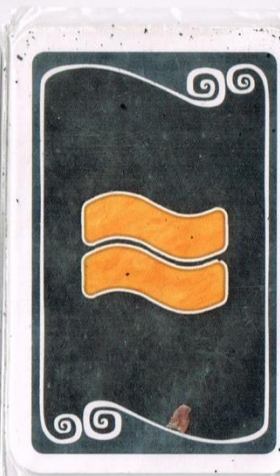
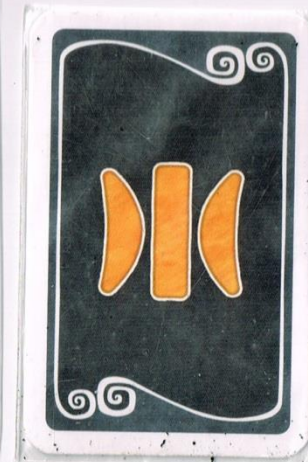
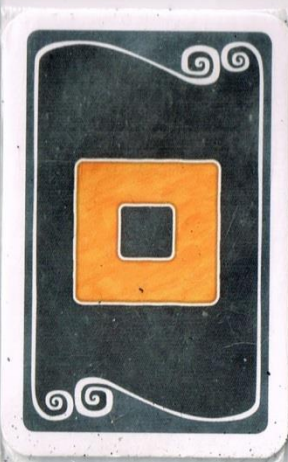
| | |
|---|------|
| 1 | 跪 |
| 2 | 蹲 |
| 3 | 躺 |
| 4 | 站 |
| 5 | 坐 |
| 6 | 右腳獨立 |
| 7 | 左腳獨立 |

| | |
|---|-----|
| 1 | 牙籤 |
| 2 | 螺絲釘 |
| 3 | 釘子 |
| 4 | 針筒 |
| 5 | 別針 |
| 6 | 鉤針 |
| 7 | 大頭針 |

| | |
|---|----|
| 1 | 裡面 |
| 2 | 左邊 |
| 3 | 上面 |
| 4 | 右邊 |
| 5 | 下面 |
| 6 | 周圍 |
| 7 | 外面 |

| | |
|---|-------|
| 1 | 籃球架 |
| 2 | 足球門 |
| 3 | 網球網 |
| 4 | 曲棍球門 |
| 5 | 排球網 |
| 6 | 桌球網 |
| 7 | 高爾夫球洞 |

| | |
|---|-----|
| 1 | 圓形 |
| 2 | 圓錐體 |
| 3 | 圓柱體 |
| 4 | 立方體 |
| 5 | 三角形 |
| 6 | 長方形 |
| 7 | 正方形 |



| | |
|---|----|
| 1 | 櫻桃 |
| 2 | 西瓜 |
| 3 | 草莓 |
| 4 | 藍莓 |
| 5 | 李子 |
| 6 | 洋梨 |
| 7 | 蘋果 |

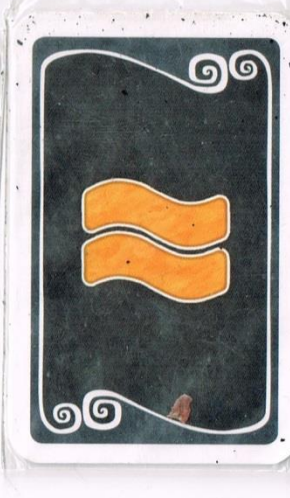
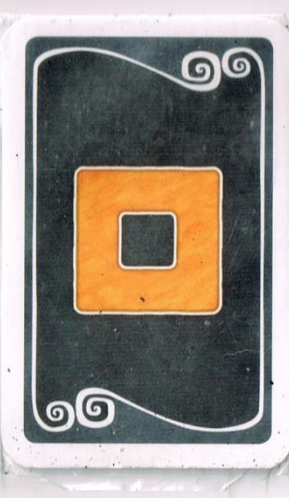
| | |
|---|----|
| 1 | 蓮霧 |
| 2 | 釋迦 |
| 3 | 芒果 |
| 4 | 棗子 |
| 5 | 榴槤 |
| 6 | 荔枝 |
| 7 | 龍眼 |

| | |
|---|------|
| 1 | 飯 |
| 2 | 肉 |
| 3 | 蔬菜 |
| 4 | 水果 |
| 5 | 義大利麵 |
| 6 | 麵包 |
| 7 | 乳酪 |

| | |
|---|----|
| 1 | 狗 |
| 2 | 兔子 |
| 3 | 熊 |
| 4 | 老鼠 |
| 5 | 蝙蝠 |
| 6 | 刺猬 |
| 7 | 貓 |

| | |
|---|-----|
| 1 | 河馬 |
| 2 | 龍 |
| 3 | 犀牛 |
| 4 | 飛馬 |
| 5 | 斑馬 |
| 6 | 獨角獸 |
| 7 | 鱷魚 |

| | |
|---|----|
| 1 | 青蛙 |
| 2 | 蜥蜴 |
| 3 | 蝸牛 |
| 4 | 海豚 |
| 5 | 鯊魚 |
| 6 | 鯨魚 |
| 7 | 蛇 |



休息5分鐘。

真實的體驗



真實的體驗

- 遊戲的目標
- 遊戲的體驗



真實的體驗

- 妙語說書人
- 體驗：說故事、猜測圖片(解讀)
- 妙筆神猜
- 體驗：畫圖(表達)、猜測圖片(解圖)



真實的體驗

- 妙語說書人
 - 體驗：說故事、猜測圖片(解讀)
 - 遊戲中的目標：
-
- 妙筆神猜
 - 體驗：畫圖(表達)、猜測圖片(解圖)
 - 遊戲中的目標：



遊戲創作的三種階段



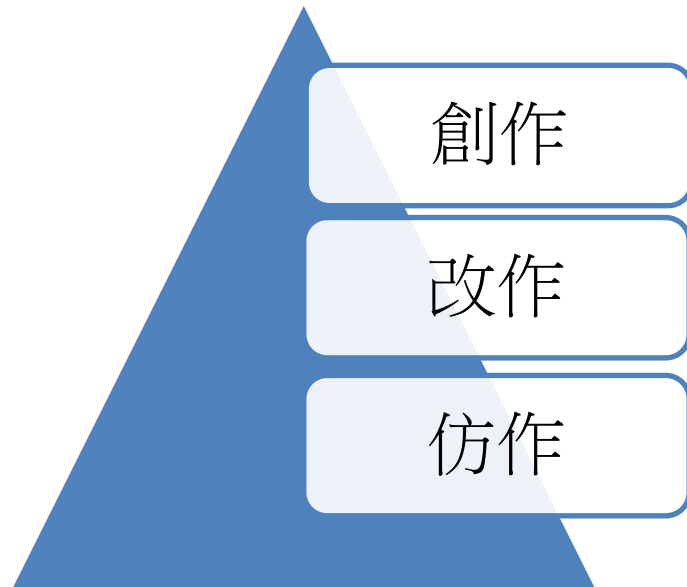
遊戲內涵要素

- 故事
- 機制
- 配件
- 美術



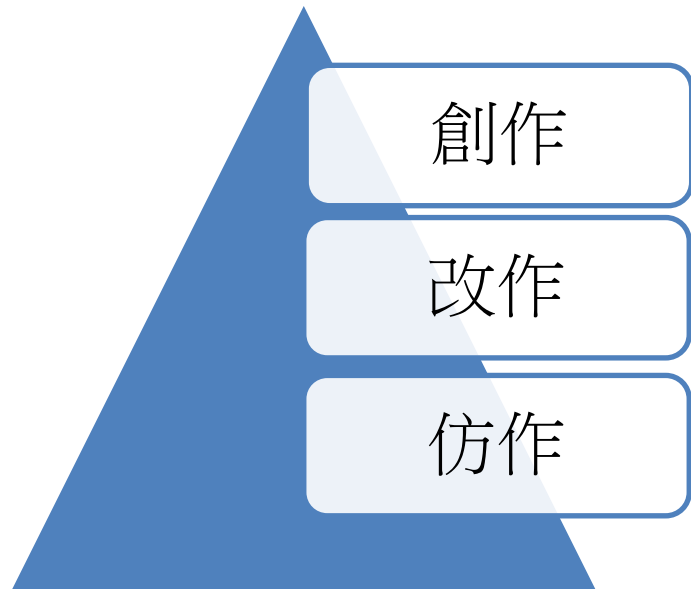
仿作

- 從現有的作品中，將主題修改後，提供新的環境體驗。



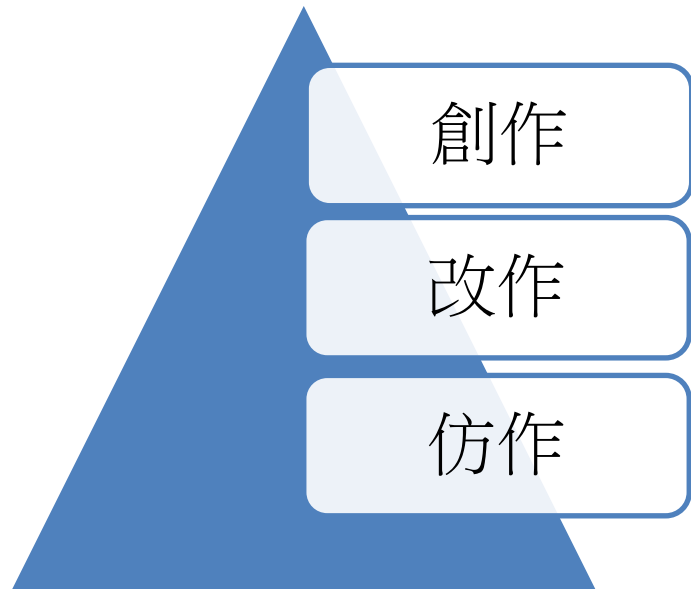
改作

- 從原生遊戲中，修改部分機制，改變其目的或體驗。



創作

- 將新機制或不同原生機制結合，或使用新的連結方式創造新的遊戲體驗與情境。



體驗練習

- 每組4人，拿取數字2~9。(8張)
- 將各色10.J.Q.K.鬼牌洗成一堆擺放在中央牌堆，每回合從牌堆中開兩張牌。
- 所有玩家從手上選擇一張牌，並覆蓋在檯面上後一起公開。
- 數字最大的玩家先選擇一張牌，數字第二大的玩家拿剩下的牌，其他玩家不拿牌。
- 8回合後，遊戲結束，算分。
- 10.J=1分
- Q.K=2分
- 鬼牌=-1分



遊戲設計的發想



遊戲發想的原型

- 以故事出發
- 以遊戲機制出發
- 以體驗感出發
- 以配件出發
- 其他(商業性、限制型條件)



發想

- 故事
- 核心體驗
- 轉化



使用素材

- 骰子
- 牌
- 棋子與地圖
- 資源



使用素材

- 骰子(六面骰)= $1/6$ 、點數
- 牌=雙面、資訊乘載、相同卡背產生隨機性
- 棋子與地圖=線性、網狀
- 資源=錢、分數、故事載體



使用素材

- 數字
- 顏色
- 符號
- 圖面
- 文字



嘗試將故事變成紙上過程



將紙上過程變成遊戲



桌上遊戲與簡化的現實



違和感

- 商業性
- 玩家能力
- 資訊量
- 流暢度
- 遊戲時間
- 遊戲人數
- 配件
- 目的性



合乎現實



謝謝各位

- 社團法人中華民國圖板遊戲推廣協會
- <https://www.facebook.com/bgaedu/>
- boardgamea@gmail.com
- 0903-110-987
- 鹿言設計工作室
- <https://www.facebook.com/AntlerStudio.tw/>

