



文創桌遊設計實作課程

時間：2020-04-18 ~ 2020-05-02

地點：工學大樓 E301

本次活動邀請大玩桌遊創辦人-楊東岳先生，活動中說明了各項遊戲的類型和桌遊常見的分類，以此讓學生了解在設計一個桌遊之前，需要知道：為誰、為何、有多少資源、有多少時間，製作遊戲必須制定目標對象，經由換位思考，設計出符合受眾的遊戲體驗，再來要了解桌遊構成的三項要素：遊戲玩法、圖像美術、配件，接著介紹許多項桌遊來舉例，介紹何謂桌遊的核心機制和花邊機制，加上什麼會讓桌遊變得更好玩，且事後觀察使用者回饋。了解了這些製作桌遊的資訊後，課程途中讓學生實際體驗改編版的數字賓果，並且一起討論遊戲的特色和好玩的地方，讓學生從中產生對桌遊的興趣，激發創作想法和動力。

延續上上周演講，講師首先說明今天的目標是「做出遊戲機制可運作，主題概念完整的桌遊」，共分為四組進行淡水文創桌遊的發想。上午的課程先進行小組討論，讓各組討論出完整的遊戲機制。下午進行小組內部測試，之後每組又分別派同學到各組進行外部測試，最後一個小時進行發表，介紹各組的桌遊特色與玩法，再讓大家票選最喜歡的一組桌遊。獲得第一名的桌遊，是以淡水榕堤的少女與浪貓雕像為故事背景出發，這是為紀念已故作家忽忽，拯救流浪貓的故事，玩家透過遊戲建造路線，讓女孩與貓咪可以一起碰面看夕陽，畫下溫暖的句點。



文創桌遊設計實作課程



學生試玩自己做的遊戲