

教育部全國大專校院原創桌上遊戲設計比賽

參賽心得

名次：第一名

遊戲名稱：團結戰爭

參賽者：賴維哲

最開始看到是想和朋友一起參加的，可惜我們研究了許久，報名介面也不能確定是否能多人參加，最後只好自己一個人參加。之前在學校時就已經修過桌遊設計的課程了，那時雖然因為遊戲規則太過複雜，並且講解技巧等尚未成熟，只在最後課堂競賽中止步於第三名。所以這次比賽對我來說並不陌生，只是設計的主題有了限制，還有只剩下自己而已。

思考遊戲規則的過程中，最麻煩的地方是理解主題，我相信只有完全理解題目的意思，才能夠找出最適合的規則，於是我上網找資料、查閱以前的書甚至還向教官當面請教，最後才決定遊戲的主軸。

確立主軸之後，很快的許多規則就一擁而上，然而考慮到經濟、自己的美工技術、勞力等因素，我很快丟棄了那些需要用到零部件的企劃，轉而去編寫那些只會用到卡片的遊戲。製作過程雖然幾經波折，終究算是完結了。

困難的地方卻出在交通上，畢竟要上台北去，又沒有親戚或同學可以幫忙，所以只能當天清晨出發，從客運、捷運、甚至自己步行到達比賽地點。

比賽過程其實出奇的有趣，我以為會是很單調枯燥的：向裁判講解、離開、坐在外面發呆等成績，然而能夠互相交流的時間、空閒都讓我一掃前一天的痛苦、疲勞，雖然決賽時真的太累了。

我很希望能夠再次參賽，可惜明年就已經是研究生了，不再符合參賽資格。希望未來比賽主題能增進多元思考的可能，我想或許會更好吧。這次比賽的過程十分辛苦，但也讓我知道自己的實力並不止以前的第三，同時也讓我開了眼界，接觸到更多的桌遊設計，十分的開心。

名次：第二名

遊戲名稱：全民之家

參賽者：簡聖峰、徐士雯、沈伊宣、李少鈞、許綵紘

暑假八月初在老師的宣傳之下得知這個桌上遊戲設計比賽到11月25日決賽結束，將近四個月的準備，這中間我們從零到有的發想、計畫、製作…，最後完成了這款名為「全民之家」的桌上遊戲。

這次比賽是以「全民國防」作為主題，而我們所要傳達的國防意義主打「以民為本」—發展國家或是進攻他國都是為了自己國家的人民，藉由這個方向進行整體遊戲的構想，讓玩家們能夠透過這款遊戲保衛自己的國家人民。

最初是3個人想要嘗試參加全國比賽，順便做學校的企劃報告而開始著手，當時分配1人負責企劃及總監督、1人負責美術作畫、1人負責協助，卻因為美

術產圖緩慢，在複賽當天無法把所有卡牌呈現出來，前一晚請了學妹及時畫出未完成的卡面，另外請了一位同學當天幫忙講解遊戲，最後才變成了5個人的團隊。

我們在製作「全民之家」過程中遇到許多狀況、瓶頸，像是成員因為要忙其他事無法如預期完成負責的工作，或是遊戲實測後發現之中的BUG導致遊戲不平衡該如何改進？如何呈現我們所要傳達的國防意義？如何在10分鐘內清楚的闡述給評審遊戲的核心？如何讓我們的桌遊具有創意、遊戲性？我們甚至到複賽時別人的提醒才發現卡面少了「建設花費」的重要圖示…，經過這些問題讓我們累積更多經驗並更加瞭解設計遊戲的困難，在決賽前盡我們所能地將遊戲改良至最完善。

名次：第三名

遊戲名稱：柯基防衛隊

參賽者：黃筓、黃筌

對我們團隊的每一個人而言，能夠參與這次桌遊大賽並有幸獲獎，不但是無比的鼓舞與榮耀，更是一段難以忘懷的人生旅程。只要一回想起，當我們作品的名字由評審口中緩緩說出(至少當時當下我們是如此的覺得)，那時瞬間引發的情緒浪潮，至今都還會讓我們心情澎湃不已…

當然從事遊戲團體創作，團隊中每個人少不了酸、甜、苦、辣等種種心路歷程，不論從創意發想、腦力激盪、工作分配、製作測試到印刷完成，不時總會發生激辯、爭吵、訴苦及埋怨，重要的是我們克服了這種種負面阻礙，從中學習到如何Team Work？如何規劃安排？如何落實進度？如果說得獎是肯定我們的榮譽獎盃，那麼，在這段過程中所學到的團隊創作應有的態度與精神，更是我們永遠必須追求的聖杯！

最後，除了感謝主辦單位舉辦比賽給予我們參與的機會，更誠摯地感謝評審對我們的鼓勵與嘉賞，我們一定會在桌遊這條創作之路上，踏著永不停歇的腳步，互相砥礪、向前邁進！