

文字學專題提案企劃

桌上遊戲設計創作

《御沙記》

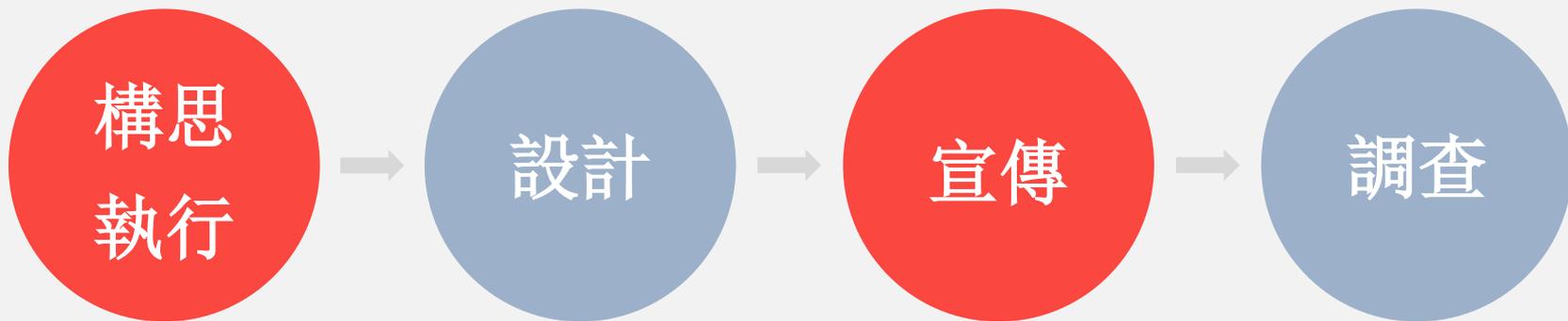
The treasure :
Yu-Shai



組員

中二乙 407012151 郭又慈
中二乙 407012278 林麟如
中二乙 407012228 王紫琪
中二乙 407012606 陳映羽
中二乙 407012204 鄭以瑄
中二乙 407012230 張庭歡
中二乙 407012113 吳品儀
中二乙 407012369 陳薇

流程



專題簡介



桌遊，是個老少咸宜的娛樂。相信不少人認為，古典漢字乏味又無趣。沒錯，中國漢字是當今世界上最為復雜的文字，甚至有文字可考的歷史已有四千多年之久。但是，在這漫長的文字發展過程中，秦以前使用的屬於古文字的篆體文字的歷史就佔了整個漢字發展史的一半，這足以說明篆書生命力的強大和持久，篆書作為一種書法藝術，至今仍閃耀著燦爛的光芒。所以我們為了打破古文字的既定印象，將桌遊與古文字合而為一，成為了出現在教室的課堂之中的教材。比起盯著課本乾瞪眼，我們將古典漢字與中國歷史融入遊戲之中，讓玩家在遊戲的過程裡面，也認識了中國古典的文化。並且我們增添了故事性、精美的畫風，吸引了青少年的興趣，使古漢字的魅力得以發展，使更多人想要認識這樣的文字。

製作過程與轉折



- 一. 遊戲方式改變
- 二. 無法正確掌握客群方向
- 三. 設計方面更動
- 四. 故事的設定



目錄

1

宗旨及主要客群

2

遊戲背景及方式

3

設計與實品

4

問卷與宣傳

5

其他



宗旨及主要客群

—
The purpose and user groups



本專題為配合「漢字應用設計」方案所延伸出的專題。我們觀察到，大眾對於古文字普遍充滿「艱深」、「嚴肅」的刻板印象，而讓古文字變成只能出現在教科書上的教材，與大眾生活脫節。

於是我們再三思考，想到現代人喜歡「美的事物」、喜歡簡潔具個性的風格，在接收資訊時，喜歡充滿創意與變化。最終我們決定以優美的字體「小篆」作為出發點，將其融入現代視覺設計與傳達方式，塑造古漢文字不同的面貌，並與桌上遊戲相結合，以變化多端的遊戲模式、全原創的手繪卡牌、簡潔具個性的海報與包裝，將古漢文字融入新興的桌上遊戲，讓靜態的古典撞擊動態的潮流，吸引現代人的好奇心，去接觸古文字，期望現代人對於古漢文字的刻板印象有所改變，藉此機會去了解並喜歡上古漢文字，而達到推廣古典文化資源的目的！

主要客群

The major user groups

原因：



青少年

十三歲到二十二歲

此族群常忙於 3 C 產品，而疏於人際之間的交往，但即使如此，近年桌上遊戲仍有再興的現象，現今青少年們的學校社團中也不乏有「桌遊社」的存在，而全台各地也有「桌遊營隊」、「私營性質的桌遊社團」，都是針對青少年玩桌遊的社團，可見桌遊在青少年之間有一定的影響程度。

桌遊是一種高互動性兼具腦力益智的休閒娛樂，鑒於青少年特別在乎與同儕之間的互動關係，我們的遊戲設計是採取能夠讓多人（八人）同時遊玩的方式，在上一段敘述之青少年團體活動中或是有陌生者在的聚會裡，透過遊戲中特別設計的「陣營互助」模式，加強青少年的人際互動及拉近遊玩者彼此距離。

主要客群

The major user groups

吸引客群的方式：

美術設計針對青少年族群喜歡的「動漫畫風」著手：角色人物卡的部分，有著精美富有個人魅力的動漫畫風、配合遊戲背景設計的異域風情以及簡潔個性的角色名稱；包裝及海報的部分，配合遊戲背景故事，營造出簡潔有力的神祕感，可望藉此吸引青少年的眼球。

遊戲玩法設計的部分，我們將眾所皆知的歷史人物納入架空背景中，在架空的世界中有現實人物的出現，是青少年族群喜愛的遊戲中，時下相當流行的背景元素，除了使青少年較容易理解故事背景之外、更容易觸發其對歷史故事的異想，引起其對本遊戲有更大的興趣。

遊戲融合「策略」、「卡牌」、「戰鬥」、「冒險」，以上幾個廣受青少年族群喜愛的元素，而遊戲方法富有挑戰性：「需識別小篆文字」、「需用詞語連接故事」，前者為遊戲增加了教育意義，在歡樂遊玩桌遊之餘，也能與同儕一起認識小篆文字；後者能激發青少年的想像，並在與同陣營的盟友互相討論中達到人際互動之目的。除此之外，若遊戲方式每次都相同，怕青少年族群很容易「玩膩」，所以我們的遊戲特採取「開放式結局」，每次玩都能有不一樣的新體驗，根據遊玩的人不同，故事也會有所不同，增加其可玩性。



青少年

十三歲到二十二歲



遊戲背景故事與方式

The background story and rules

遊戲背景故事

先導故事・柔鄆國的寶物。

秦王政二十六年，秦滅齊，霸業將成，秦王放眼天下，欲開闢疆土，舉兵再進外北——柔鄆，柔鄆雖處沙漠之中，卻是一富庶之地，以柔鄆為背景的奇聞軼事更是層出不窮，十分神秘。

秦大敗柔鄆，樓王戰死。秦軍告捷，掃掠諸多奇珍異寶，其中有著柔鄆的鎮國之寶，名喚「御沙」，相傳得御沙者即得柔鄆，還能獲得神奇的力量，欲將其進獻給秦王，全國引頸期盼著軍伍歸來。

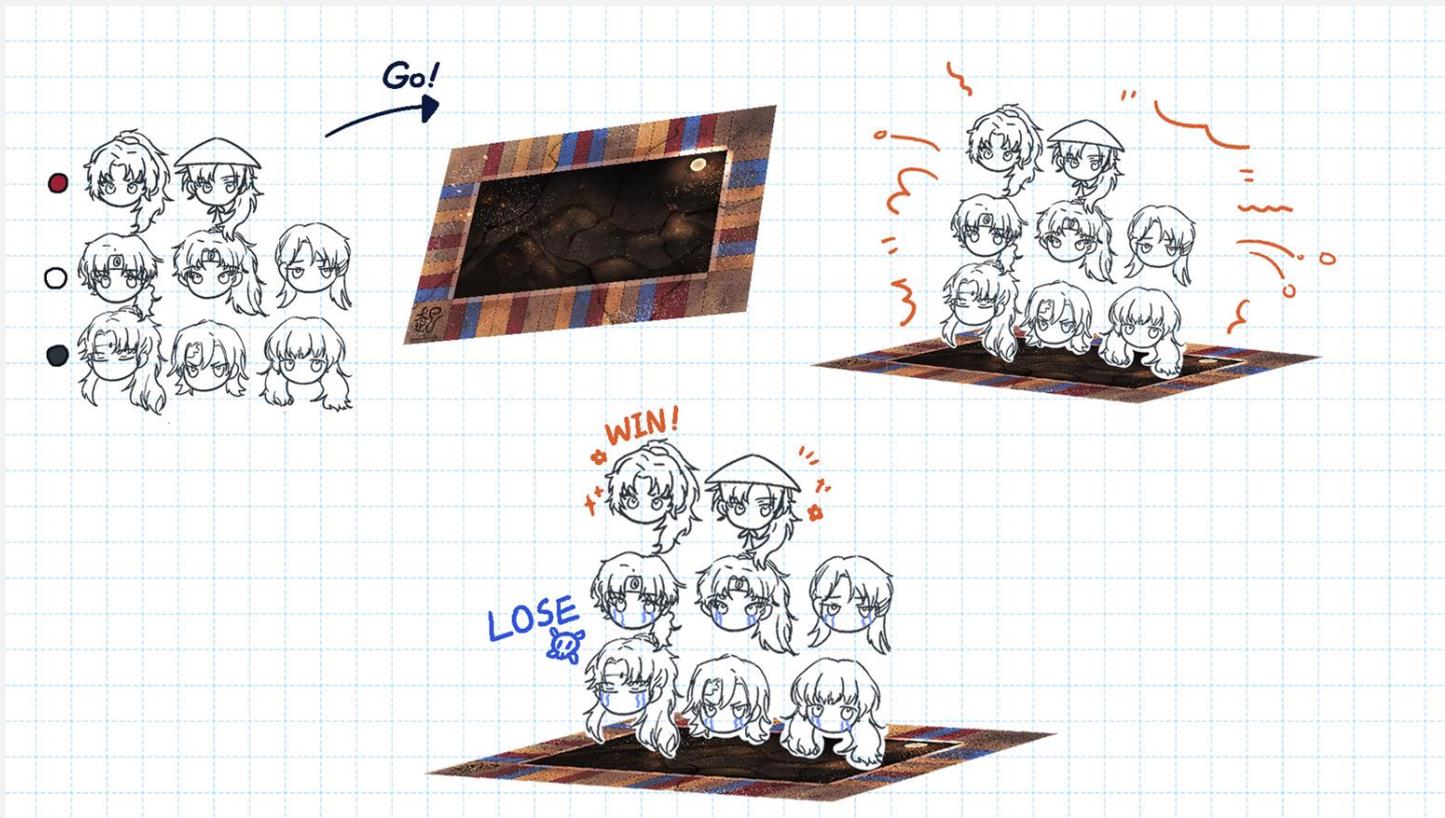
春秋更迭，當年柔鄆國破，兩位倖存的皇子因理念不合，各執野心，爭鋒相對，自立為王，並競逐尋找御沙的下落。但秦國龐大的軍隊竟然杳無音訊，像憑空消失了一般，人心惶惶，秦王遂派任李斯去調查軍隊消失之謎。

李斯在調查途中，耳聞城中流言，說是因秦軍的燒殺擄掠，大肆劫盜，導致御沙之靈震怒，吞噬軍旅，以為報復，社稷動盪暗起。李斯便決定帶著兩名手下前往柔鄆舊都，探查有關於御沙的線索。

柔鄆遺址，斷垣殘壁，薄霧瀰漫，祭壇邊正泛著淡淡螢光，仿佛沉眠神靈的吐息。定睛一看，是碎裂的柔鄆壁畫，眾人目光難移，恍惚之間，唯聞低語喃喃……

「得御沙者能得柔鄆，得御沙信者，則能逆天命。」

遊戲方式 Rules



示意圖

遊戲方式 Rules



以一個大地圖透過陣營、角色擲骰子進行遊戲



解出字牌卡上以小篆寫成的漢字，組合後唸出原字詞



湊滿五個字詞時根據故事背景，限時三分鐘運用這五個字來編撰故事結尾



由其他陣營來判斷故事是否合理、完整，先完成者即勝利

遊戲步驟 Steps

1. 抽角色卡並確認陣營。
2. 猜拳決定誰先開始，再以擲骰子決定前進步數，開始遊戲後以個人進行為主、陣營為輔。
3. 若走到「字牌格」，則計時一分鐘與同陣營的人一起猜出卡牌上的原字詞，答出正確答案即可獲得該字，若錯誤，換下一人繼續遊戲，僅有一次作答機會。
4. 若走到「機會卡格」，則隨機抽取一張機會卡牌，分成三種，一是後退，二是前進，此兩種為個人牌，限當局本人使用；三是逃離坑洞，可累積並且可用於救援同陣營角色，僅有一張，且每局每人限用一張。
5. 若走到「陷阱格」，不（或無法）發動技能的情況下，下一回合冷凍（無法參與討論謎題與擲骰，但可透過同陣營角色之救援避免）。
6. 若走到「空白格」，則可發動技能但沒有行動。

注意事項

1. 各個角色皆有技能，詳情依「角色技能」所述，但是僅能在自己的回合使用。
2. 在陷阱格受到同陣營使用逃離坑洞之救援時，救援者可不限制在自己回合發動。
3. 若遭扣字牌，則至多歸零。

角色技能及陣營

The role skills and camps



黑王

1. 韋：若是掉進坑洞，能任選前後相連之另一玩家拉入坑洞，一局限用一次。
2. 廣牧：若是掉入坑洞，可將遊戲地圖上最前方的玩家拉下洞一起冷凍一回合，不限制使用次數，但不可連續二回合使用。
3. 冶：此技能可抵一張字牌，編寫故事時可以隨意造字，一局限用一次

角色技能及陣營

The role skills and camps



1. 北：若是掉入坑洞，可與場上任意一玩家置換位置，一局限用三次。
2. 瞿：若有陣營勝利，進入最後編纂故事階段，此角色可以搶走卡牌，一局限用一次。
3. 極：若是掉入坑洞，可自行離開，一局限用三次；此角色不可使用逃離坑洞卡。

角色技能及陣營 The role skills and camps

李斯



1. 陳鷗：此技能無論自己或其他陣營或角色卡牌數多寡，可無條件與他組交換手中所有卡牌，一局限用一次。
2. 夏岑：此技能可所有在場角色扣二個字牌，但包含自己角色在內，一局限用一次。



設計與實品

The designs and finished project

整體示意圖



包裝示意圖



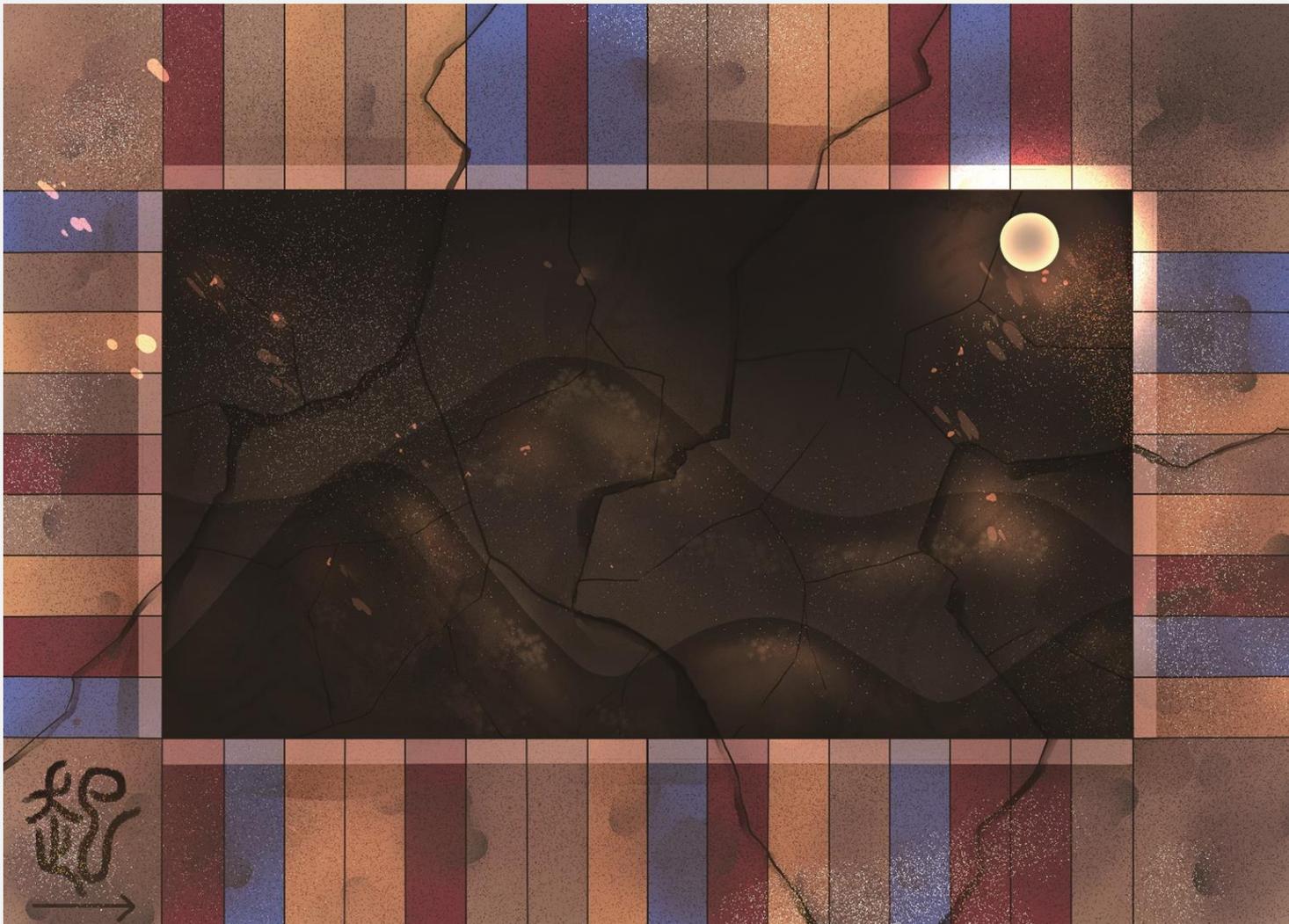
包裝示意圖



內容物



地圖
一張



內容物



說明書



遊戲說明

建議遊戲人數：2-8人
遊戲時間：三十分鐘
建議遊戲年齡：15歲以上

2. 圖透過陣營、角色骰子進行遊戲。
字牌卡上以小篆寫成的漢字，
期，當湊滿五個字詞時根據故事背景，
推測用這五個字來編撰故事結尾，
陣營來判斷故事是否合理、完整，
先完成者即勝利。



遊戲內容物
地圖一張、骰子一顆
說明書一本
故事卡一張（兩面）
角色卡8張
字牌卡100張（首異）
機會卡5張

御
記

遊戲步驟

(遊戲開始前，請先閱讀「遊戲背景故事」，再開始遊戲。)

1. 抽角色卡並確認陣營。
2. 請參決定誰先開始，再以骰子決定前進步數，開始遊戲以個人進行為主、陣營為輔。
3. 走到「字牌格」，
計時一分鐘與隊友一起猜出卡牌上的字詞，
答出正確答案即可獲得該字，
若錯誤，換下一人繼續遊戲，僅有一次作答機會。

御
記

THE TREASURE YU-SHAI

內容物



說明書

內頁

遊戲說明

建議遊戲人數：八人
遊戲時間：三十分鐘
建議遊戲年齡：15歲以上

以一個大地圖透過陣營、角色擲骰子進行遊戲。
解出字牌卡上以小篆寫成的漢字，
組合後唸出原字詞，當湊滿五個字詞時根據故事背景，
限時三分鐘運用這五個字來編撰故事結尾，
並由其他陣營來判斷故事是否合理、完整，
先完成者即勝利。



遊戲內容物

地圖一張、骰子一顆

說明書一本

故事卡一張（兩面）

角色卡8張

字牌卡100張（皆異）

機會卡5張



內容物



故事卡一張

兩面

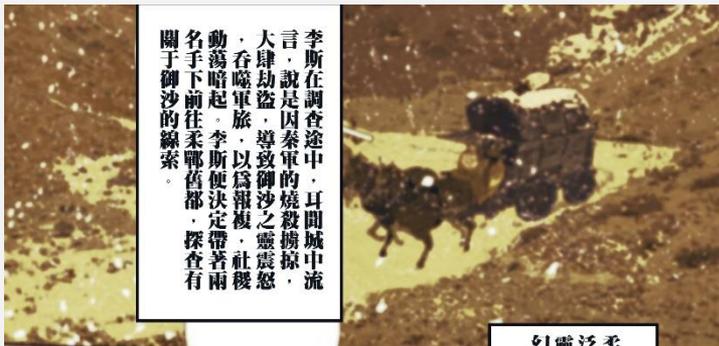


秦王政二十六年，秦滅齊，霸業將成。秦王放眼天下，欲開辟疆土，舉兵再進外北。柔鄂，柔鄂雖處沙漠之中，卻是一富庶之地，以柔鄂為背景的奇聞軼事層出不窮，為它蒙上了一層神祕面紗。

秦大敗柔鄂，樓王戰死，秦軍告捷，掃掠諸多奇珍異寶，其中有著柔鄂的鎮國之寶，名喚「御沙」。相傳得御沙者即得柔鄂，還能獲得神奇的力量，欲將御沙進獻給秦王，全國引頸期盼著軍伍歸來。



春秋更迭，當年柔鄂國破，兩位幸存的皇子因理念不合，各執野心，爭鋒相對，自立為王，並競逐尋找御沙的下落。但秦國龐大的軍隊竟然會無音訊，像憑空消失了一般，人心惶惶，秦王遂派任李斯去調查軍隊消失之謎。



李斯在調查途中，耳聞城中流言，說是因秦軍的殘殺擄掠，大肆劫盜，導致御沙之靈震怒，吞噬軍旅，以為報復。社稷動蕩暗起，李斯便決定帶著兩名手下前往柔鄂舊都，探查有關于御沙的線索。



柔鄂遺址，斷垣殘壁，唯祭台泛著淡淡螢光，彷彿沉眠的神靈，定睛一看，是刻印篆文，幻光掠眼，三人目光難移。

得御沙者能得柔鄂，得御沙信者，則能逆天命.....

內容物



角色卡 8 張

八版



內容物



字
牌
卡
1
0
0
張
皆
異

示
意
圖

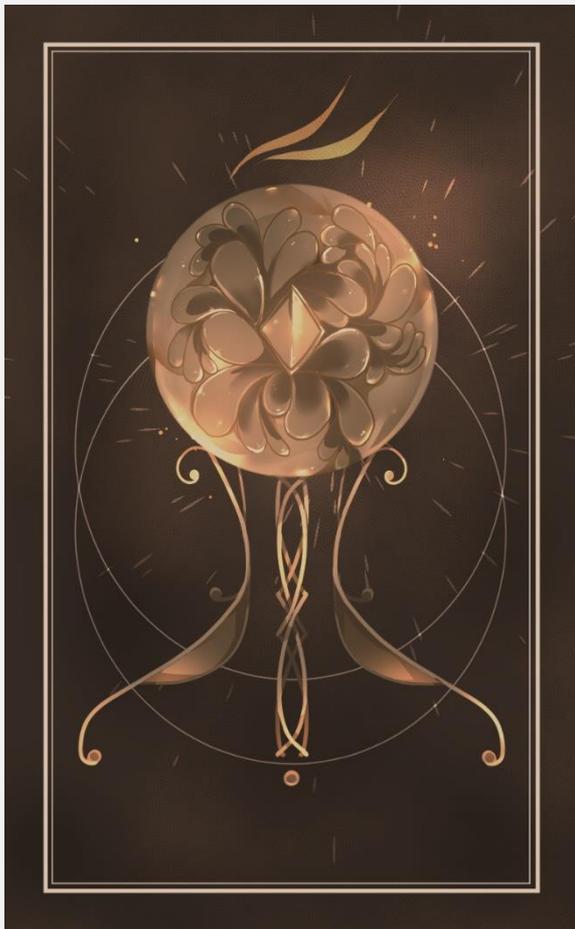


內容物



字
牌
卡
1
0
0
張
皆
異

示
意
圖



背面

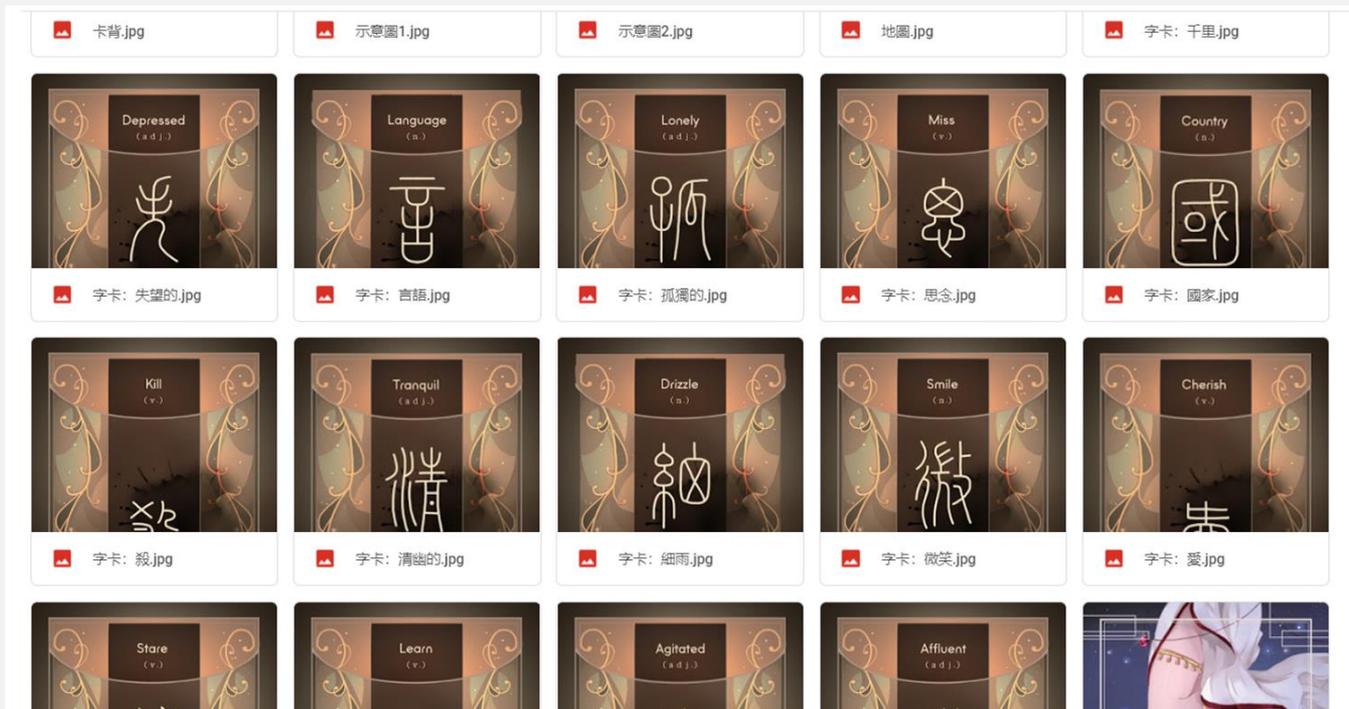


正面

內容物



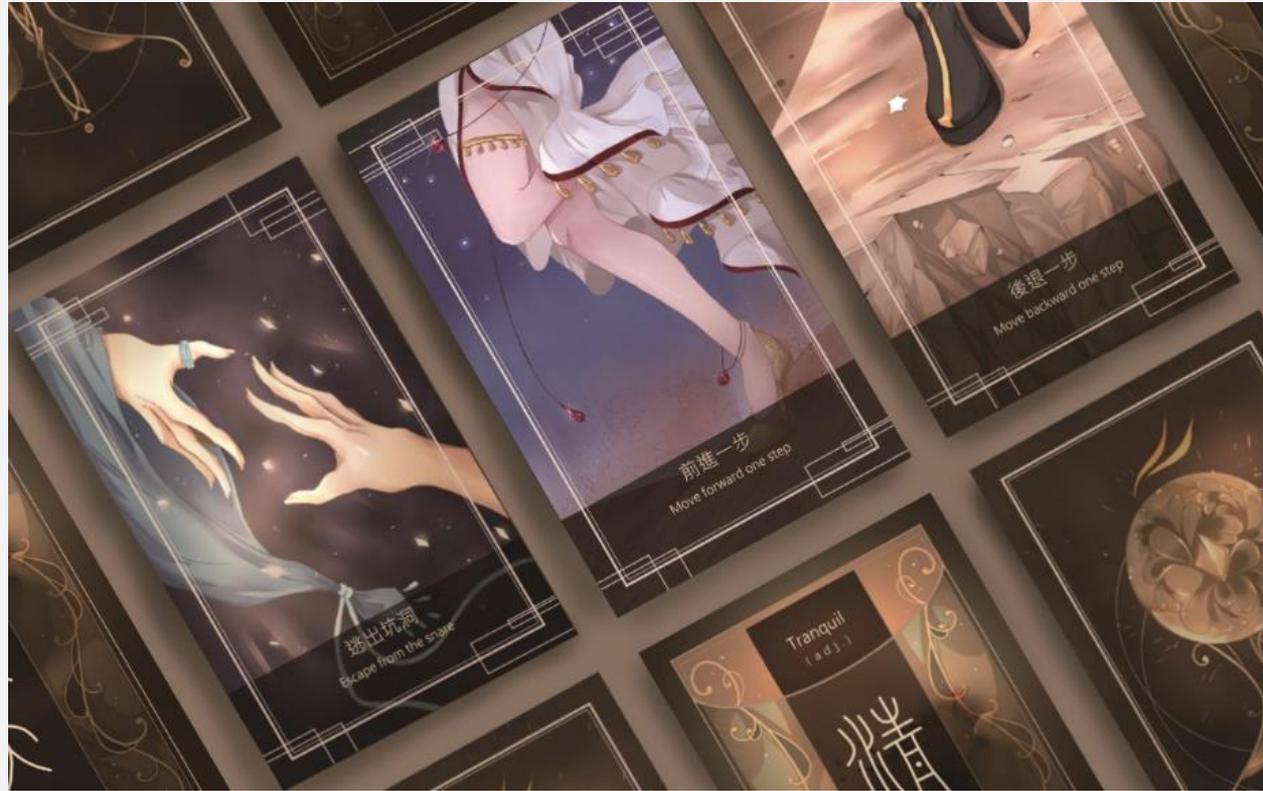
字牌卡
100張皆異
示意圖



內容物



機會卡五張五版
示意圖

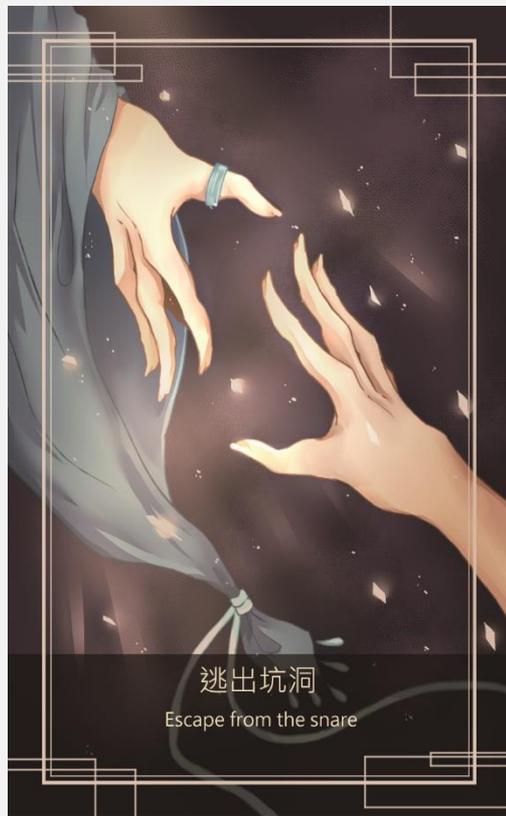


內容物



機會卡五張五版

示意圖



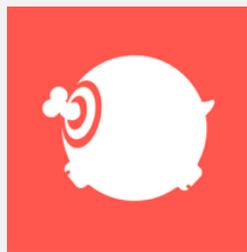


問卷與宣傳

The questionnaires and promote

問卷

- 推廣：透過學生平台、親友、社交媒體等等進行問卷投遞
（以下從左至右、從上到下分別為：Instagram Dcard Meteor Facebook
Messenger Line 噗浪Twitter Discord 微博，排序為隨機）

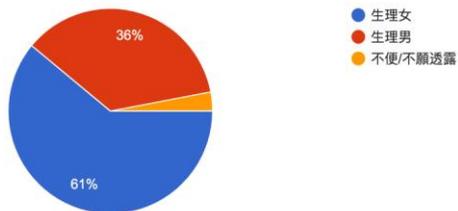


問卷1 針對廣泛年齡層對桌遊的興趣之調查

- 問題及結果：

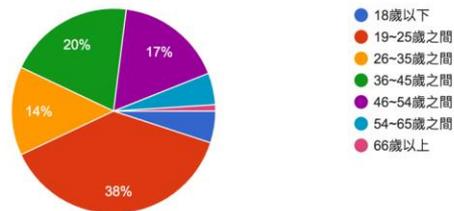
請問您的性別是？

100 則回應



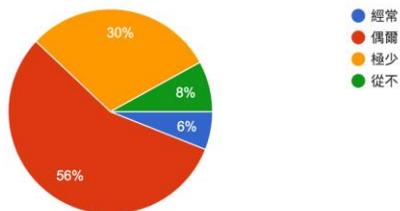
請問您的年齡是？

100 則回應



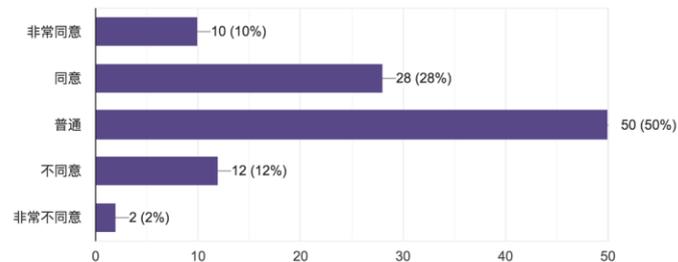
請問您經常使用桌遊嗎？

100 則回應



我認為{御沙記}這個遊戲對我來說可能太複雜

100 則回應

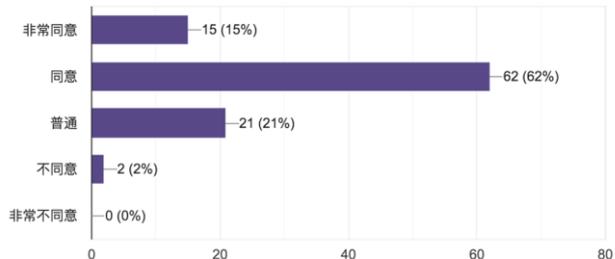


問卷1 針對廣泛年齡層對桌遊的興趣之調查

- 問題及結果：

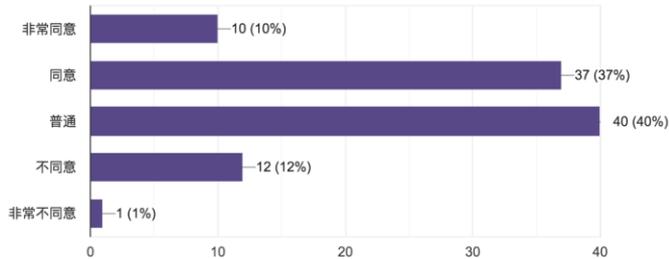
我認為{御沙記}使用起來具有挑戰性

100 則回應



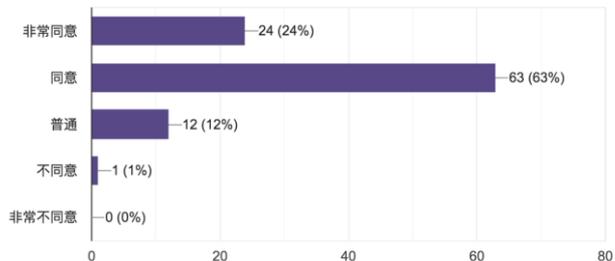
我認為大多數人可以很快學會{御沙記}這個遊戲

100 則回應



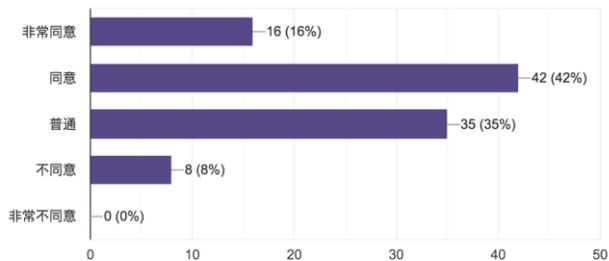
我認為在使用{御沙記}時能學習新知 (例如小篆)

100 則回應



{御沙記}遊戲方法可能會引起我的遊戲興趣

100 則回應

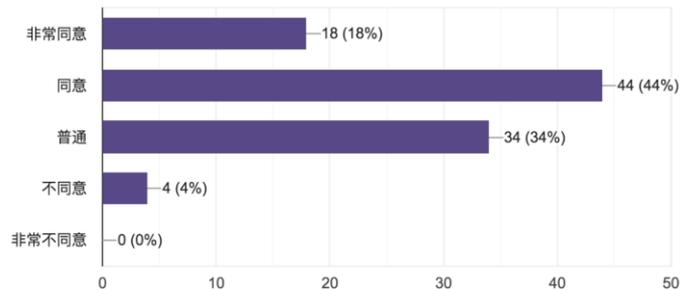


問卷1 針對廣泛年齡層對桌遊的興趣之調查

- 問題及結果：

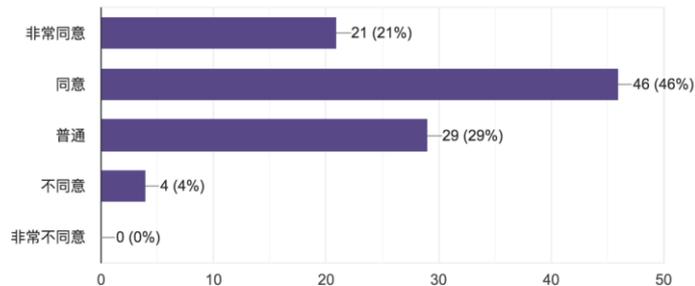
{御沙記}遊戲背景故事可能會引起我的遊戲興趣

100 則回應



具有故事性的卡牌桌遊{御沙記}我將有興趣深入了解

100 則回應



問卷1 針對廣泛年齡層對桌遊的興趣之調查

- 結果分析

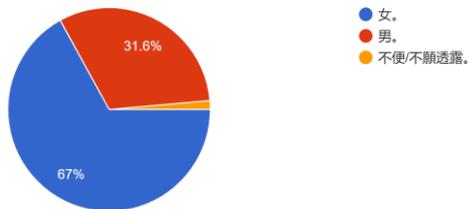
1. 透過廣泛年齡層的調查（18歲以下至66歲以上）確認我們桌遊的客群落點
2. 透過後台資料，發現18歲以下和19～25歲之間（約43%）兩個年齡層，在問題2～7中（『具有挑戰性』到『有興趣深入了解』共六題）有84%的受眾給出普通以上（包含同意以及非常同意）的回覆
3. 整體而言，「有興趣深入了解」回覆普通以上（包含同意以及非常同意）的有96%，而後台數據顯示18歲以下和19～25歲之間（約43%）兩個年齡層則是100%

問卷2：針對青少年對桌遊好感度之調查

✓ 問題及結果：（1~5分別是非常不感興趣到非常感興趣）

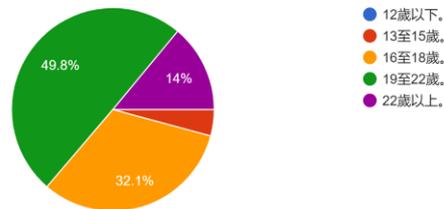
請問您的性別？

215 則回應



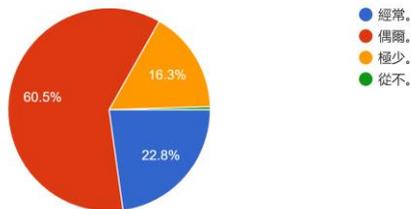
請問您的年紀？

215 則回應



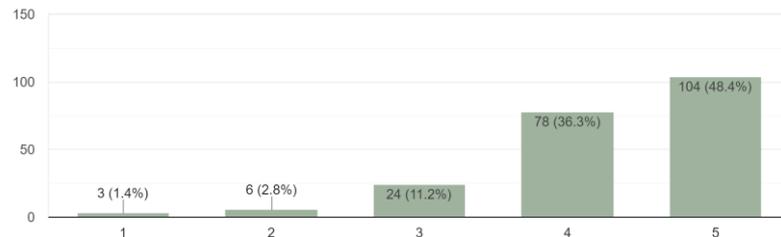
請問您曾經接觸桌遊嗎？

215 則回應



桌遊與教育結合，並且在課堂上使用，會使您有興趣嗎？

215 則回應

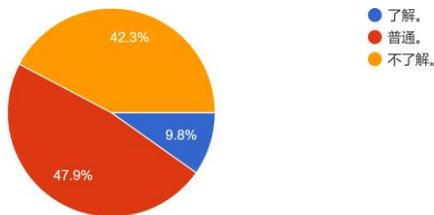


問卷2：針對青少年對桌遊好感度之調查

✓ 問題及結果：（1~5分別是非常不感興趣到非常感興趣）

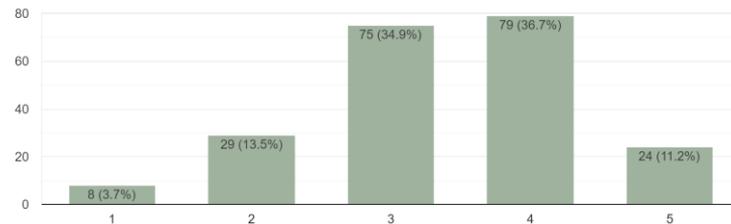
對於小篆文字的了解?

215 則回應



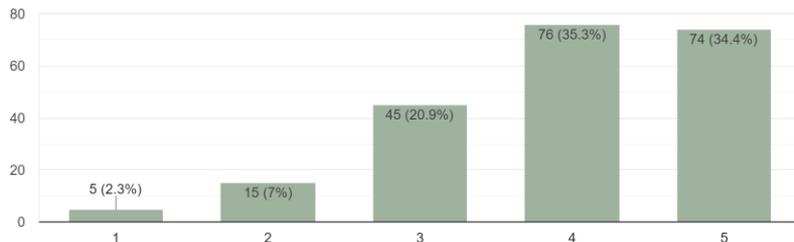
請問您對於桌遊內容結合歷史故事與古文字（小篆）感到有興趣嗎?

215 則回應



請問我們的遊戲包裝與美術（視覺平面）會引起您的興趣嗎?

215 則回應



這個桌遊最吸引您的是?

215 則回應



問卷2：針對青少年對桌遊好感度之調查

✓ 結果分析

1. 透過接近**86%**的青少年族群（約**185**人）調查我們桌遊令人感興趣的契機。
2. 近**40%**的受眾被此桌遊吸引的原因是外觀設計，並約有**91%**在「是否對外觀美術設計感興趣」的這個問題上給出普通以上（包含感興趣與非常感興趣）的回答；再來遊戲性質、故事、方法分別佔差不多的比例（**15%**左右）
3. 約有**83%**的受眾在「小篆與桌遊結合是否感興趣」的問題上給出普通以上（包含感興趣與非常感興趣）的回答

宣傳



海報



宣傳



Instagram

粉絲專頁

- 創立專頁媒體：Instagram（帳號：yu__shai）
- 開始時間：20/01/01 晚上九點左右
- 截止之截圖時間：20/01/05 下午五點半左右
- 總計：粉絲200 / 發文18篇





其他

—
Other items

分工表 (構思執行組)

Division of work

	PPT 製作 (作業用)	PPT 製作 (發表用)	中文 說明書	英文 說明書	字詞 (中文)	字詞 (英文)	背景 故事 (中文)	背景 故事 (英文)	字詞 (小篆)	PPT 宗旨	PPT 客群	問卷 (兩份)	專頁
陳薇 (組長)	構思、 製作、 修改	構思、 製作	構思、 修改、 排版		查找	翻譯			查找	構思、 修改、 校對	構思、 修改、 校對	宣傳	宣傳
陳映羽 (組長)	修改、 構思	校對、 製作	書寫、 修改、 校對	再譯、 校對	查找、 總校對	總校對	校對	翻譯、 校對		構思、 修改、 校對	構思、 校對	構思、 製作、 修改、 宣傳	宣傳
王紫琪				初譯	查找	翻譯					修改	構思、 製作、 宣傳	創立、 發文、 宣傳
鄭以瑄			排版		查找	翻譯、 校對、 整理			查找		修改		
吳品儀	修改				查找	翻譯	書寫		查找	構思、 修改	修改	構思、 製作、 宣傳	文案、 構思、 宣傳

分工表（設計組）

Division of work

郭又慈：

人物卡卡面設計（邊框+圖+毛筆字體：最終版共八版八張、未採納版本卡面24張+邊框七版）

人物卡卡背設計（最終版共一版、未採納版本一張）

人物卡與故事卡成品示意圖（最終版共一版、先前使用之版本共六版）

故事卡設計（最終版：正反各一版）

部分宣發圖（目前共十一張）

遊戲方法示意圖（最終版共一版、先前使用之版本共兩版）

印刷

林麟如：

海報設計（最終版共一版、未採納版本：六版）

LOGO設計（最終版一版、未採納三版）

包裝設計（最終版一版、未採納兩版）

內容物與包裝示意展示圖（一版）

說明書設計（最終版一版、未採納一版）

部分宣發圖（一張）

印刷

張庭歡：

謎底字卡卡面設計(五張共五版、未採納版本兩版)

機會卡卡面設計(一百張共一百版)

謎底與機會卡卡背設計(一張共一版、未採納版本一版)

地圖設計(一張共一版)

謎底與機會卡成品示意圖(兩張共兩版)

開會出席率

Meeting attendance



: 到



: 到但未達一半時間



: 未到



: 不需與會

	19/09/25	19/09/26	19/11/02	19/11/06	19/11/13	19/12/01	19/12/24	20/01/01
陳薇	到	到	到但未達一半時間	到	到	未到	到	到
陳映羽	到	到	到	到	到	到	到	到
吳品儀	到	到	到	到	到	到	到	到
鄭以瑄	到	未到	未到	到	到	未到	到	到
王紫琪	未到	未到	未到	到	到	未到	到	到但未達一半時間
林麟如	到	到	到	到	到	未到	到	不需與會
郭又慈	到	到	到	到	到	未到	到	不需與會
張庭歡	到但未達一半時間	未到	未到	到	到	到	到	不需與會

The background features a large, expressive red brushstroke that is roughly rectangular but has irregular, torn edges. A thin white square frame is centered over the brushstroke. The text is placed within this frame.

發表結束

謝謝大家