

小心山豬

姓名：陳庭儀

性別：帥哥—從小到大都是

性向：美女

生日：87年9月7日（老摳摳）

星座：處女座—愛乾淨

血型：屁屁型(B)

生肖：tiger

綽號：小山豬(學弟妹們也可以叫我“山豬哥哥”)

興趣：上網、打電動、被吐槽(被孟哥吐)、把妹(一直把不到)

專長：製造給人吐槽的機會、把“把不到”的妹



←←←←我~愛~被~吐~槽→→→→

姜沛韶：要有始有終

褚奕辰：雖然說有時候你的白痴會讓人很火大，但事後想想，總是有些“可愛”之處。

周哥哥：陳大俠，你的桌遊加油阿!做的還不錯喔!

謝政霖：你嘛，以後當藝人時，找我當經紀人就對了XD

林孟儒：你的桌上遊戲很好玩，祝你在國中階段能夠發揮長才，突飛猛進

曹秉鈞：ㄟ~設計一個很好玩又血腥的桌遊，厲害

杜謙：活潑、大方的陳庭小儀儀，做出來的遊戲也能像他的個性一樣!

溫彥勳：庭妹啊~沒想到你設計的遊戲這麼血腥(無誤)，18禁ㄟ(誤)，遊戲應該不錯玩啦~

林軒宇：小山豬 桌遊也做得不錯 沒玩到你的桌遊 真可惜阿~~

高允貞：依你這種會被發好人卡的個性... 應該是把不到女生了^^ 唉算了，你就加油當你的大姊吧^^

Zero Island 桌上遊戲製作

研究者：陳庭儀

台北市西湖國小資優班學生

通訊處：台北市內湖區環山路 1 段 25 號

電話：(02) 2798-5381 轉 165

Email：tiger870907@gmail.com

專業指導：吳侑邦老師

指導老師：卓麗容老師

第一章、緒論

第一節、研究動機

在資優班裡，最令我期待的課程，非桌上遊戲莫屬，桌上遊戲可以讓我放下其他煩惱，並且可以讓我專注在遊戲上，玩了桌上遊戲一段時間後，發覺我的思考模式漸漸在改變，本來說話不經大腦的我，開始會懂得把話想清楚再說出來，桌上遊戲也訓練我的耐力、觀察力和我的思考速度。

桌上遊戲裡我認為最好玩的是版圖類，因為版圖遊戲有一種讓人可以稱霸大陸的感覺，像是大富翁、卡卡城等……所以我想藉這次專題研究的機會製作一套版圖類型的桌上遊戲。

第二節、研究目的

1.製作一個版圖類的桌上遊戲。

第二章、研究內容

第一節、故事背景

故事背景：

在南方海域上，有一座小島，據說上面有以前海盜鎖一留下來的神祕寶藏，由於沒有歷史的考證，也沒有科學可以證明它的存在，而且只要一接近島就會被莫名其妙的電波干擾，所以看過它的人都稱呼它為「Zero Island」，而唯一能上那座島的方法就是划木船。

玩家必須扮演一個冒險者，去解開上面的謎底……

第二節、遊戲規則

遊戲名稱：Zero Island

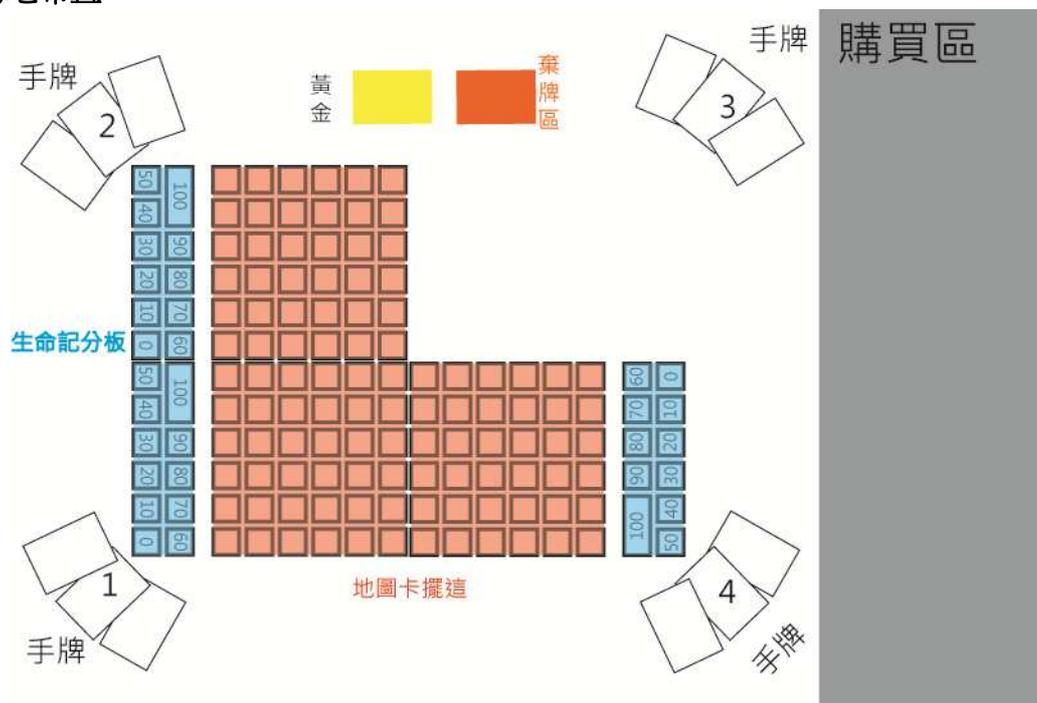
遊戲時間：每場大約 15 分鐘

遊戲人數：2~4 人

遊戲準備：每人先選好兩個棋子(分別放在版圖和生命板上)和抽三張卡片。

回合開始：每回合玩家必須先擲骰子，如果骰子擲到 6，就要走 6 步，而且每回合內進行移動時不能走重複的位置，當走到終點前必須將當回合的步數走完，才能抵達終點。

場地布置：



圖一：遊戲配置

遊戲準備

- 1.每人先選好兩個棋子(分別放在版圖和生命板上)。
- 2.然後每人拿兩張快速恢復藥丸，在版圖下方上面有以十進位的數字，從 10 到 100，一開始大家體力上限是 100。

遊戲結束及勝利條件：最快到終點者獲勝。

遊戲代幣：代幣單位：黃金。每經過一個地區牌可以得到 1 個黃金而這些黃金可以購買道具卡。

道具卡(可購買)：必須花規定的黃金才能購買道具卡，而且同一時間內每一種卡片不能擁有超過兩張，且一回合內不能使用兩次以上同一種道具卡。購買完後無法馬上使用。

特殊道具卡(不可購買)：必須走到天賜的寶牌才能抽得到的特別道具卡，抽完後的當回合無法馬上使用。

地圖卡：分為三種，第一種背景是深灰色，體力都扣 10，第二種是紫色的，體力扣 20，第三種為特殊牌，背景無固定顏色。

地圖牌模組

終											6
								5			
							4				
				3							起
		2									
1											起

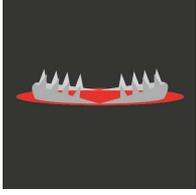
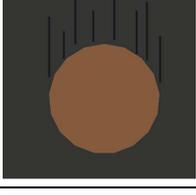
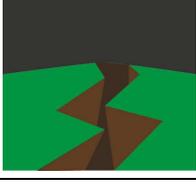
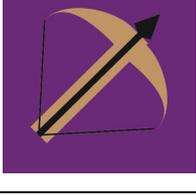
圖二：遊戲版圖

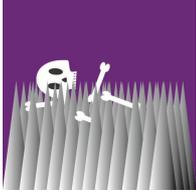
1.紅色的部分是放置地圖牌的

2.有寫數字的地方是移動區，只要玩家站在上面就能骰骰子，骰到多少就能到多少號碼的位置上，每位玩家都有一次機會可以使用此功能。

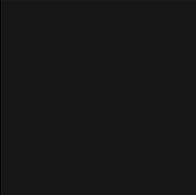
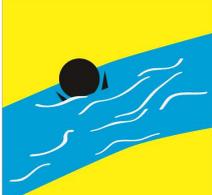
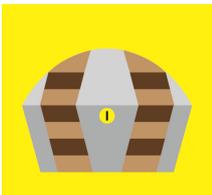
第三節、遊戲牌組介紹

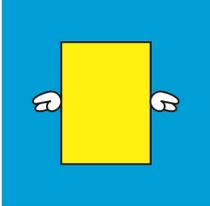
一、地區牌

名稱	圖片	扣除體力	特殊效果	張數
食人族		-10	拋棄一張道具卡，下一回合輪到你時才能補回來	2
蛇		-10	無	2
陷阱		-10	停一回合	2
落石		-10	無	2
地裂		-10	無	2
暗弩		-20	位於此卡前後左右方的玩家側的所有玩家都會受傷。	2
岩漿		-20	無	2

尖刺地獄		-20	無	2
強風		-20	選擇一方移動兩格，停一回合(如果是地圖牌需翻開)	2

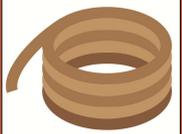
二、特殊地圖卡

名稱	圖片	特殊效果	張數
藥草		走的這格的玩可以回復 30 體力	3
無用牌		無法拿取黃金	2
洪水		被沖回起點	1
藍詛咒		與隨意玩家調換位置	2
寶箱		先擲骰子，擲 1~3 可以拿到一個黃金，擲到 4~6 可以拿到兩個黃金。	2

<p>天賜的 機會</p>		<p>可以抽一張卡</p>	<p>2</p>
-------------------	---	---------------	----------

三、道具卡(可購買)

名稱	圖片	效果	金額
<p>急速跳躍</p>		<p>消耗 10 體力跳過一個地區 卡</p>	<p>2</p>
<p>體力恢復 劑</p>		<p>回復 40 點體力</p>	<p>2</p>
<p>炸藥</p>		<p>炸掉一個地區牌</p>	<p>2</p>
<p>麻醉針</p>		<p>選擇一位玩家停止一回合</p>	<p>2</p>

快速恢復藥丸	<p>快速補充藥丸</p>  <p>體力增加20</p>	加 20 體力	1
干擾電波	<p>干擾電波</p>  <p>將對手發動的牌無效化</p>	將對手發動的牌無效化	2
指南針	<p>指南針</p>  <p>可以看一格地圖</p>	可以看一格地圖	1
繩索	<p>繩索</p>  <p>將比自己前面的玩家往後拉兩格，被拉回來的人不會被地圖卡影響。</p>	將比自己前面的玩家往後拉兩格，被拉回來的人不會被地圖卡影響。	3
腎上腺素 激發丸	<p>腎上腺素激發丸</p>  <p>可以多走一格</p>	可以多走一格	2

石頭	<p>石頭</p>  <p>先甩骰子然後決定一位玩家然後扣除它的體力(骰子數字x10)</p>	先骰骰子然後決定一為玩家扣除他的體力(骰子數 x10)
----	--	-----------------------------

四、道具卡(不可購買)

老鷹	<p>老鷹</p>  <p>攻擊對手並且-20點體力且暫停一回合</p>	攻擊對手並且-20 點體力且 暫停一回合 2
危機解除 救援包	<p>危機解除救援包</p>  <p>能將生命值回復至100或是解除3張地圖牌</p>	能將生命值回復至 100 或是將這次的地圖卡全部無效(可是要載走之前先用) 2

第三章、遊戲試玩分析

第一場

遊戲人數：2 人

玩家名稱：高允貞、林孟儒

遊戲日期：100.6.10

遊戲時間：12：40~13：00

表一、第一場遊戲統計表

玩家姓名	林孟儒	高允貞
走到地圖牌次數	5	8
扣損體力總數	50	80
使用道具卡次數	1	2
因道具卡扣損體力	0	30
獲得黃金總數	5	8-1+1
恢復體力總數	0	50
暫停次數	1	1
購買次數	0	1
獲勝玩家		○

遊戲歷程：

第 1 回合：玩家 1 骰到 5，走到了強風和寶藏，因為寶藏的效果所以必須擲骰子，玩家 1 骰到了 3 能拿 1 個寶藏，因玩家 1 走到了兩個地圖卡所以能拿到兩個黃金，再加上寶藏的效果可以多拿取一個黃金，總共獲得 3 個黃金；這回合玩家 1 損 20 體力。

第 2 回合：玩家 2 骰到 5，走到了蛇、強風和天賜的機會，天賜的機會效果是可以抽一張特殊道具卡，；這回合玩家 2 損 30 點體力。

第 3 回合：玩家 1 骰到 1，走到落石，因為只有走到一格地圖所以拿到一個黃金；這回合玩家 1 損 10 點體力。

第 4 回合：玩家 2 骰到 3，走到藍詛咒必須和一位玩家交換位置，因為只有兩人在玩，只能跟玩家 2 交換位置，只有走到一格地圖牌，所以拿到一個黃金；因為這回合沒有走到有損體力的地圖卡，所以沒有損體力。

第 5 回合：玩家 1 骰到 4，這回合玩家走到強風及無用牌，因為這回合走到兩格地圖卡，可是無用牌的效果走到不能拿黃金所以這回合只能拿到 1 個黃金；這回合玩家 1 損 20 點體力並購買了麻醉針。

第 6 回合：玩家 2 骰到 3，這回合走到了尖針地獄；因為這回合走到一格地圖卡所以可以拿到 1 個黃金。

第 7 回合：玩家 1 骰到 6，這回合此玩家走到了食人族、岩漿和藥草因為這回合走到了 3 張地圖卡，所以能夠得到 3 個黃金，並發動麻醉針讓玩家一停止一回合。

第 8 回合：遊於玩家 1 使用麻醉針所以導致玩家 2 在這一回合必須停止一回合。玩家 1 骰到 6，此回合玩家 1 什麼也沒走到，也沒有黃金，但試玩家二發動了快速恢復藥丸所以恢復 20 點體力。

第 9 回合：玩家 2 骰到 6，玩家 1 走到 0 個地圖卡，所以拿到 0 個黃金，並發動老鷹玩家 1 扣損 30 點體力和停一回合。

第 10 回合：玩家 2 骰到 6，玩家 1 走到 0 個地圖卡，所以拿到 0 個黃金。

第 11 回合：玩家 1 骰到 5，由於最後一步踏到終點，所以這場遊戲的勝利者是玩家 2。

勝利的原因：玩家一選擇走比較多的地圖卡，這樣可以拿到多一點的資金購買道具卡，從表格裡看到玩家一走走了 8 格地圖卡，比玩家二多出 3 格，所以他的體力才會扣的比較快，因為有嘗試去碰地圖卡，所以他走到 2 次強風，可以往終點的方向跳。

第二場

遊戲人數：3 人

玩家名稱：姜沛韶、林孟儒、謝政霖

遊戲日期：100.6.14

遊戲時間：10：30~10：50

表二、第二場遊戲統計表

玩家姓名	謝政霖	林孟儒	姜沛韶
走到地圖牌次數	7	4	6
扣損體力總數	70	30	30
使用道具卡次數	2	1	2
因道具卡扣損體力	0	0	30
獲得黃金總數	6	4	4
恢復體力總數	20	30	0
暫停次數	1	0	0
購買次數	2	2	1
獲勝玩家			○

遊戲歷程：

第一回合：玩家 1 骰到 3，這回合玩家 1 走到了強風和寶藏，因為這回合走到了兩個地圖牌，所以可以得到兩個黃金，可是由於寶藏的效果，所以總共能拿到三個黃金，並購買了快速體力恢復劑。

第二回合：玩家 2 骰到 5，這回合走到了尖針地獄、天賜的機會和藥草，因為尖針地獄的效果必須扣 20 點體力，但是因為後來走到了補回 30 體力的藥草；由於這回後走到了三格地圖卡，所以可獲得三個黃金。

第三回合：玩家 3 骰到 3，這回合走到了食人族、天賜的機會、洪水，因為洪水的效果所以必須回到起點；這回合因為走到三格地圖卡所以能拿到三個黃金。

第四回合：玩家 1 骰到 4，這回合因走到陷阱所以必須馬上停止移動的行動，所以此玩家只走到一格地圖牌，能拿到一個黃金並購買了石頭；此回合所扣體力為 10。

第五回合：玩家 2 骰到 1，此回合玩家沒有走到任何地圖卡，所以沒有得到黃金，並購買了石頭。

第六回合：玩家 3 骰到 5，這回合玩家走到藍詛咒，因為藍詛咒的效果，所以必須跟一位玩家交換位置，因為這回合玩家走到一格地圖卡所以能拿到 1 個黃金。

第七回合：玩家 1 因為在第四回合時走到陷阱所以必須停止一回合，但是可以購買到具卡，所以此回合玩家購買石頭。

第八回合：玩家 2 骰到 2，這回合因走到陷阱所以必須馬上停止移動的行動，所以此玩家只走到一格地圖牌，能拿到一個黃金並購買了石頭；此回合所扣體力為 10。

第九回合：玩家 3 骰到 3，這回合玩家走到暗弩；因為暗弩的效果，要扣 20 點體力。

第十回合：玩家 1 骰到 2，這回合玩家走到了岩漿和強風，並且使用的石頭，讓玩家三造成 30(骰子數 3x10)點體力傷害；這回合玩家走到兩格地圖卡扣損 40 點體力，能夠得到兩個黃金。

第十一回合：玩家 2 因為再第八回合走到了陷阱，所以這回合只能進行購買的動作，這回合此玩家無任何動作。

第十二回合：玩家 3 骰到 3，此玩家走到了蛇扣損 10 點體力，並購買了腎上腺素激發丸和使用危機解除救援包恢復自己 100 點體力；這回合因為走到了一格地圖卡，可以得到一個黃金。

第十三回合：玩家 1 骰到 6，玩家這回合走到了落石和暗弩扣損 30 點體力，因為走到兩格地圖卡所以可拿到兩個黃金；此玩家發動石頭，對玩家 3 造成 20(骰子數 2x10)點的傷害。

第十四回合：玩家 2 骰到 3，此回合玩家沒有走到任何的地圖卡；此回合玩家使用了石頭，對玩家 3 造成 20(骰子數 2x10)點傷害。

第十五回合：玩家 3 骰到 1，在走之前玩家 3 發動石頭，對玩家 1 造成 10 點傷害，玩家三在此回合走到終點，所以獲得此局的勝利。

勝利的原因：玩家 3 在這場遊戲，因走得很平順，不僅扣的體力也很少，也沒有被暫停，而且走過藍詛咒，所以可以跟較領先的玩家調換位置，就因為這樣所以才走得比別人快一點，雖然一直成為被攻擊的對象，可是被攻擊時也在終點附近了。

第三場

遊戲人數：4 人

玩家名稱：姜沛韶、林孟儒、謝政霖、曹秉鈞

遊戲時間：100.6.14

表三、第三場遊戲統計表

玩家姓名	曹秉鈞	謝政霖	林孟儒	姜沛韶
走到地圖牌次數	7	4	4	5
扣損體力總數	100	70	20	30
因道具卡扣損體力	0	0	0	0
獲得黃金總數	7	4	4	6
使用道具卡次數	1	1	1	0
恢復體力總數	20	20	50	60
暫停次數	0	0	0	0
購買次數	2	2	2	2
獲勝玩家	○			

遊戲歷程：

第一回合：玩家 1 骰到 2，在此回合玩家一走到寶藏，因寶藏的效果，所以拿到一個寶藏，而這回合走到了一格地圖牌，因為寶藏的效果，所以得到的黃金是 2 個。

第二回合：玩家 2 骰到 5，這回合玩家走到蛇、陷阱、強風，因為這回合走到 3 格地圖卡，所以可以拿到 3 個黃金；因為走到陷阱所以必須馬上停止移動這回合並扣損 40 點體力，並使用快速恢復藥丸恢復 20 點體力，

所以這回合總共扣損 20 點體力。

第三回合：玩家 3 骰到 4，此回合走到暗弩、天賜的機會、藍詛咒，因為這回合走到 3 格地圖牌，所以可以拿到 3 個黃金；這回合玩家扣損 20 點體力，使用快速恢復藥丸恢復 20 體力，並購買了麻醉針和體力恢復劑。

第四回合：玩家 4 骰到 6，這回合玩家走到了食人族和藥草 x2，因為這回合走到 3 格地圖卡，所以可以得到 3 個黃金；這回合玩家扣損 10 點體力，因為藥草的效果回富 30 點體力 x2，並購買體力恢復劑 x2。

第五回合：玩家 1 骰到 5，這回合玩家走到無用牌及岩漿 x2，因為這回合走到 3 格地圖牌，可是有一個是無用牌，所以只能拿到 2 個黃金；這回合玩家扣損 40 體力。

第六回合：玩家 2 骰到 2，這回合玩家走到陷阱，因為陷阱的效果，所以必須馬上停止移動，因為這回合走到 1 格地圖牌，所以可以得到一個黃金；這回合此玩家扣損 10 點體力。

第七回合：玩家 3 骰到 3，這回合玩家走到藥草，因為藥草的效果所以恢復 30 點體力，因為這回合走到 1 個地圖卡，所以可以得到黃金。

第八回合：玩家 4 骰到 5，這回合玩家走到岩漿和寶藏，因為這回合走到 2 格地圖卡，所以可以得到 2 格黃金，但因寶藏的效果所以可多獲得 1 個黃金；這回合玩家扣損 20 點體力。

第九回合：玩家 1 骰到 4，這回合走到尖針地獄和岩漿 x2，因為這回合走到了 3 格地圖卡所以可以拿到 3 格黃金；因為玩家走完此回合的步數時已經抵達終點所以勝利者是玩家 4。

勝利的原因：玩家一選擇走多一點地圖卡，因為可以得到多一點黃金，從表上就可以發現，玩家一扣的體力最多，走的地圖卡也是最多的，體力也是剩最少的，可是道具卡的使用次數也是最少，所以他把衝到終點為第一要務，也不去阻擋其他玩家。

第四章、研究心得

「研究完成了!」當我講出這段話時，我心中的那無名「壓力」的鍋蓋終於可以打開了，話說我以前還非常期待做專題研究的說，可能是還沒經歷過吧，我以為做專題研究很輕鬆，但我錯了，長大後開始做專題研究時我才發現作專題研究太忙了，不僅不像我想像的那樣子，我還差一點趕不上進度……

在這段研究歷程中，我發覺我的時間控管得不好，本來預計一天就能完成的事情，卻要花個三、四天才完成。還有我這散漫及怕麻煩的個性，往往在自認為進度已經 ok 的情形下，就放鬆自己了。直到快專題研究發表會接近時，我才發覺自己錯了。

另外，我總是認為畫卡片及想內容太麻煩，就一直分段做，最後發覺這樣的後果就是前後所做的東西搭不起來，事後才後悔，俗話說的好：「早之今日，何必當初」，所以我痛改前非，將我那些毛病從頭到腳洗乾淨，雖然偶爾還是會發生類似的事，但我認為已經比以前好多了，而我認為我最大的毛病就是，定不下來，不論是在做試玩的牌，還是修論文，我都會忍不住走來走去，雖然到現在還改不過來，但是我在努力中了!

除了發掘自己的毛病外，還發生了一些輕鬆的事，像是在報告前一天，那天是星期三，我們資優班六年級全體留下來佈置場地，因為要留下來佈置，所以當天我就跟著孟哥和老鼠一起吃飯，我從來沒有跟他們一起到外面餐廳吃飯過，所以我很期待跟他們一起吃飯，其實像這樣也不錯，因為可以跟著自己的同學出去吃飯感覺蠻好的，這讓我好慶幸我有上資優班。

曾經有好幾次，我會想放棄，想說乾脆不做好了，當我一有這種想法時，腦中就會回憶起這四年來我在資優班的點點滴滴，最後我告訴自己，我以前曾是個半途而廢的人，現在就唯獨這個我不想放棄，不只是為了我，也是要告訴老師我的成長，雖然有時還是會有些小狀況，但是經過這四年的洗禮，我相信我在未來的路一定會走得更加精采。

附錄一、遊戲對戰紀錄表

一、第一場遊戲紀錄表

回合	玩家	骰子數	玩家 1 高允貞							玩家 2 林孟儒							金	使用 (道具卡)	購買	
			落石	地裂	蛇	陷阱	食人族	暗弩	尖針地獄	岩漿	強風	天賜的機會	藍詛咒	寶藏	無用牌	藥草				洪水
1	1	5								☆			☆					3		
2	2	5			☆					☆	☆							3		
3	1	1	☆															1		
4	2	3										☆						1		
5	1	4								☆					☆			2	購買：麻醉針	
6	2	3							☆									1		
7	1	6						☆		☆						☆		3	使用：麻醉針	
8	1	6																	使用：快速恢復藥丸	
9	2	6																	使用：老鷹	
10	2	6																		
11	1	5																		

二、第二場遊戲紀錄表

回合	玩家	骰子數	玩家 1 謝政霖					玩家 2 林孟儒				玩家 3 姜沛韶					金	使用 (道具卡)	購買
			落石	地裂	蛇	陷阱	食人族	暗弩	尖針地獄	炎漿	強風	天賜的機會	藍詛咒	寶藏	無用牌	藥草			
1	1	3								☆			☆				3	使用：快速恢復藥丸	
2	2	5						☆			☆			☆			3		
3	3	3					☆				☆				☆		2		
4	1	4				☆											1	購買：石頭	
5	2	1															0	購買：石頭	
6	3	5										☆					1		
7	1	停															0	購買：石頭	
8	2	2				☆											1	購買：石頭	
9	3	3						☆									1		
10	1	2							☆	☆							2	使用：石頭扣損 玩家(3)30點體力	
11	2	停															0		
12	3	3			☆												1	使用：危機解除 救援包 購買：腎上腺素 激發丸	
13	1	6	☆					☆									2	使用：石頭扣損 玩家(3)20點體力	
14	2	3															0	使用：石頭扣損 玩家(3)20點體力	
15	3	1															1	使用：石頭扣損 玩家(1)10點體力	

三、第三場遊戲紀錄表

玩家 1 曹秉鈞

玩家 2 謝政霖

玩家 3 林孟儒

玩家 4 姜沛韶

回合	玩家	骰子數	落石	地裂	蛇	陷阱	食人族	暗弩	尖針地獄	炎漿	強風	天賜的機會	藍詛咒	寶藏	無用牌	藥草	洪水	金	使用	購買 (道具卡)
1	1	2												☆				2		購買：兩個腎上腺素激發丸
2	2	5			☆	☆					☆								3	使用：快速恢復藥丸
3	3	4						☆				☆	☆						3	使用：快速恢復藥丸 購買：麻醉針和體力恢復劑
4	4	6					☆									☆ x2			3	購買：兩個體力恢復劑
5	1	5								☆ x2					☆				2	
6	2	2				☆													1	
7	3	3														☆			1	購買：石頭快速恢復藥丸
8	4	5								☆				☆					3	
9	1	4							☆	☆ x2									3	使用：快速恢復藥丸

附錄二、研究日誌

訓練中…

99.10.6

晚上 12 點，「各位老師、同學大家好」。大家應該很好奇為啥我那麼晚不睡覺還在做啥，我是在練習明天的專題研究的審查會，我的老姐也陪我到晚上 12 點才睡覺，我這次可是做了萬全的準備，我絕對要通過，才不會辜負她對我的期望。

信心滿滿

99.10.7

早上 7 點多，在車裡我把昨天老姐抓出來的缺點改正，不管在教室還是去資優班的途中，我不停的想，彌補我不足的地方，我這次可是做了 120 分的準備，我想其他的同學不會準備比我少，所以我一定要準備的比別人好。上午 8 點，終於要開始了！坐在臺下的人雖然沒比以前的人還多，但是我們還是體驗了這流傳好幾年的壓力了，但是我有個不好的毛病，就是等待太久我的肚子會很痛。然後換我的時候我的肚子就不痛了，這毛病再加上我又是第六個，(神阿~你整我很好玩嗎?)就連我這神經大條的人都開始緊張了。難道這就是專題審查的威力嗎？

第一個人一上去發表就嚇到我們了，一講就是 15 分鐘，讓我嚇一跳，而老師給的意見，又加了 5 分鐘，所以一節課的一半就這麼結束了，接下來第二個結束後觀眾早就走光光了。但是重要的不是觀眾，過了不久終於輪到我了，我不知道為甚麼我講得比我自己排演得快，但是我一講到故事大綱時，不知道為啥大家一直笑，讓我有一點驚訝，到現在我還是一頭霧水，雖然一頭霧水，但是我覺得我表現得不錯，因為談老、吳老、邱老都很看好我，邱老講的話是最簡潔有力的『加油』兩個字！雖然簡單，但是我卻感受到壓力了。

這可是我訓練一個禮拜的成果當然要表演很完美啦！

搜查

99.11.9

我計畫去找找看在台北市有沒有能帶給我靈感的地方，所以我利用世界上最厲害的找資料方法，也就是……「上網」，我在網路上看到了世界樹的這個地方，其實老師早就已經告訴我可以到這地方找靈感，我上去是要找地點，我相信在那裡一定可以找到靈感。

尋找靈感

99.11.24

為了我的專題研究，而到了世界樹去參觀，在店裡店員介紹了幾款他認為我可以用到的遊戲，在裡面我印象最深刻的是 Lost City，他的圖片超好看的，我被他的牌深深的吸引，今天的收獲還算多啦。

參考資料-埃及

99.12.12

現在我要來進行製作遊戲的下一步，也就是繪圖和遊戲故事。我利用假日的時間畫好了一張圖，因為是彩色的所以不能放在文章裡，我覺得蠻好看的，而且做得很逼真，我想構圖加上畫圖應該是 1 小時~2 小時之間吧！

故事背景：3000 年前，埃及金字塔裡埋藏了許多千年古物，都是很重要的文化資產；然而寶物獵人努力尋找，就為了得到名利而被金錢蒙蔽雙眼，但還是有人為了守護在世界上僅存文化遺產而阻擋那些寶物獵人。

目前我能想到的就這些了，因為我的故事目標是古埃及，所以我搜尋了很多有關古埃及文明的資料，這些資料有人物、物品、還有一些象形文字，在裡面我最感興趣的是歐西里斯，不只是因為他是我喜歡的遊戲人物，而是因為故事中，歐西里斯被他的兄弟賽特所殺，屍體被切成許多塊。艾西斯與她的姐妹奈芙蒂斯找回了這些碎片，並把它們做成蠟像交給祭司們膜拜。命令阿努比斯和圖特把歐西里斯做成木乃伊（是第一個木乃伊），而後艾西斯使他復活。從此以後，歐西里斯便留在陰間審判死者的靈魂，被稱作「Neb-ertcher」，意思是「世界邊緣之王」。這故事聽完讓我對古埃及產生了興趣，我還跟孟哥說如果我沒有要做桌遊，那我就會做古埃及文明研究呢！

遊戲規則一

99.12.13

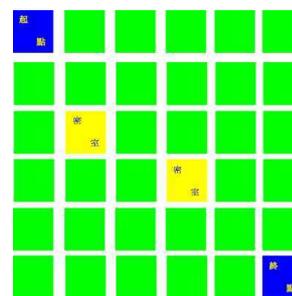
遊戲人數：3~6 人

遊戲結束：三回合結束(一場算一回合)，分數最高者勝出。

遊戲配件：地圖卡(數量未定)、密室卡(數量未定)、道具卡(數量未定)、棋子、體力卡 6 張

遊戲玩法：

1.先將 32 張地圖牌加上兩張密室牌洗牌，然後再排成圖片裡的模樣，然後把起點牌和終點牌放在分別左上和右下。



2.然後每人發一張計分表及 6 張道具卡，體力卡上面有以十進位的數字，從 10 到 150，一開始大家體力上限是 100，而體力可以隨著道具卡更改上限，道具卡用完就無法再抽新的道具卡。最後大家要選擇陣營，先依照人數

將相同的陣營卡混在一起洗，如果人數是奇數，那就有一方的人物少一人。

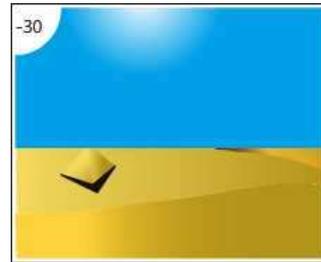
3.將棋子放在起點上(起點周圍要打開三張)，然後決定起始玩家，決定後開始擲骰子，如果擲到雙數，就可以決定翻地圖卡、走或不做，如果是單數，就只能翻或不做。

4.當你走到密室時能將密室卡給自己看，如果不滿意上面的內容就再放回去，但是選擇拿走，就要放一張分數卡，然而走到這上面的玩家不會有任何損失。以上是我大概的遊戲規則，我還只是試玩版，所以還有一些地方需要更改，我還希望加上人物牌，上面有特殊能力，像是古墓奇兵的「羅拉」，但是如果我把她畫的很醜，我想有些古墓奇兵的粉絲(男性)會把我在網路上封殺吧!

繪畫

99.12.26

我已經進入繪畫的階段了，我在這個週末花了蠻久的時間在製作我紙牌的版面，我用的軟體是 Adobe Illustrator CS4 這款軟體，邱老教了我們不少的技巧，所以用起來特別上手，所以我現在要拼拼看，能不能在寒假前把所有的東西整理出來，並且把繪圖的工作做好，然後再交給外面的印刷廠，用我們一般印表機無法使用的材質影印；依照我的分析，我一天應該可以完成 2 張圖片（包刮修飾），計算下來我至少可以在寒假完成 20~30 幾種左右吧！



請老溫試玩中……

99.12.30

我請老溫來試玩我的遊戲，玩了一場後老溫發覺要將加血的地圖牌作多一點，補血的牌也是，我覺得老溫給的意見很有用，

遊戲規則二

100.5.21

修改過的遊戲規則

遊戲名稱：菇菇國的香料

遊戲時間：每場大約 30 分鐘

遊戲人數：2~4 人

遊戲準備：每人先選好兩個棋子(分別放在版圖和生命板上)和抽三張卡片。

遊戲準備

1 每人先選好兩個棋子(分別放在版圖和生命板上)

2 如果是兩人玩，請準備兩個版圖橫拼或直拼在一起。

3 然後每人拿兩張快速恢復藥丸，手牌上限是 6 張，在版圖下方上面有以十進位的數字，從 10 到 100，一開始大家體力上限是 100。

回合開始：每回合玩家可以選擇擲骰子或不擲骰子，如果骰子擲到 6，就能走 6 步，而且你一定要走 6 步，而且不能來回走，當走到終點前必須將當回合的步數走完，才能抵達終點。

黃金

每經過一個地區牌可以得到 1 個黃金而這些黃金可以購買道具卡。
遊戲結束及勝利條件：最快到終點者獲勝。

遊戲規則三

100.5.23

遊戲名稱：Zero Island

遊戲時間：每場大約 15 分鐘

遊戲人數：2~4 人

遊戲準備：每人先選好兩個棋子(分別放在版圖和生命板上)和抽三張卡片。

遊戲代幣：代幣單位：黃金。每經過一個地區牌可以得到 1 個黃金而這些黃金可以購買道具卡。

道具卡(可購買)：必須花規定的黃金才能購買道具卡，而且一張卡片不能擁有超過兩張，而且不能一次使用兩次，而購買完後無法馬上使用。

特殊道具卡(不可購買)：必須走到天賜的寶牌才能抽得到的特別道具卡，抽完後的當回合無法馬上使用。

地圖卡：分為三種，第一種背景是深灰色，體力都扣 10，第二種是紫色的，體力扣 20，第三種為特殊牌。

遊戲準備

1.每人先選好兩個棋子(分別放在版圖和生命板上)。

2.然後每人拿兩張快速恢復藥丸，在版圖下方上面有以十進位的數字，從 10 到 100，一開始大家體力上限是 100。

回合開始：每回合玩家可以選擇擲骰子或不擲骰子，如果骰子擲到 6，就能走 6 步，而且你一定要走 6 步，而且不能來回走，當走到終點前必須將當回合的步數走完，才能抵達終點。

遊戲結束及勝利條件：最快到終點者獲勝。

作品

100.6.3

完成作品：老鷹

本來我想將老鷹畫得憨一點，可是吳老說這就不像老鷹了，所以我將老鷹的眼睛用紅色的半圓形來做，看起來很有殺氣。

完成作品：危機解除救援包

我想每個遊戲中因該都有難得一見的卡，所以我想應該設計一張這樣子的卡，所以效果我定成「能將生命值回復至 100 或是將這次的地圖卡全部無效(可是要載走之前先用)」。

規劃 100.6.5

重新規劃好所有的地圖卡的扣分後，我將-10 的地圖卡用深灰色當背景，-20 的用紫色來當背景。

完成作品：天賜的機會

為配合不可購買的特殊道具牌，我新增了可以抽取特殊牌的地圖卡。

第二次影印 100.6.8

今天我去做了第二次的列印，我也在當天進行了裁剪的工作，我也準備了盒子，全部弄好後已經 12 點了(超累的)，但是我除了切割以外還將牌分配好，像是一場裡需要多少牌，我希望能盡快做完試玩的部分，後將論文完成。

第一次試玩 100.6.10

我將我的遊戲拿給五年級的學妹們玩，可是不像預期的，玩起來超亂的，所有壞的地方都出來了，而且因為四個人所以我根本沒時間記，老師希望我可以回家修改表格及規則。

第二次試玩 100.6.12

我修改過後我就拿我老姐當白老鼠，我們玩了七回合我們就結束了，勝利關鍵是他用了老鷹暫停我一回合，然後他就贏了。

第三次試玩 100.6.13

我將我的遊戲利用中午的時間拿給孟哥和老鼠玩，我想這次的試玩因該是最成功的一次，不僅是玩得很順暢，也記錄的很完整的一次，我一回家馬上將今天所記錄的表格打在電腦裡。

第四、五、六次試玩 100.6.14

今天我一次就把試玩紀錄全部寫好了，因為我今天試玩了三場，我請了孟哥、姜沛韶、謝政霖、曹秉鈞來試玩我的遊戲，所以加上今天的三場我總共做了四場的試玩，我趕快將試玩內容打進論文裡進行整理。