「國立臺南大學高等教育深耕計畫」
重要活動與特色文稿/成果報告

子計畫編號及名稱：E-1 社會參與、利他共生　　填表日期： 112 年 6 月 3 日

<table>
<tr><th colspan="3">重要活動及特色文稿/成果報告</th></tr>
<tr><td colspan="3">活動名稱：111-2 SDGs 桌遊設計工作坊－以海洋保育為例</td></tr>
<tr><td colspan="2">活動時間：112 年 6 月 3 日</td><td>活動地點：國立臺南大學文薈樓 J310 教室</td></tr>
<tr><td colspan="3">參與人數：教師：__0___人、學生：__7____人、行政人員：___0___人、校外：___0___人</td></tr>
<tr><td rowspan="2">培育能力</td><td colspan="2">校核心能力：□道德力 ■自學力 ■創造力 ■溝通力 □就業力
(可複選　但建議不超過三項)
說明 :(需說明為何可以達到上述能力的培養)
一、自學力與創造力：
此次活動需要在一天內分組製作出一款符合 SDGs 聯合國永續發展目標-目標 14 海洋保育概念之小品類型桌遊，學員需對桌遊有經驗，平常亦須涉獵不同類型的桌遊，對桌遊有一定的瞭解，並在短時間內吸收講師提供的課程內容，了解桌遊是如何被設計出來的，並立即透過小組腦力激盪及討論，設計出一款可以玩的桌遊，因此符合自學力與創造力之核心能力。
二、溝通力：
在分組設計桌遊的過程中，學員需與組員有良好的溝通，才能合作設計出共同的成品，構思桌遊及桌遊設計完成時也需向講師闡述創作理念、遊戲機制、遊戲規則等，並虛心接受講師的建議，故此次活動得以培養溝通力。</td></tr>
<tr><td colspan="2">深耕幸福力：□正向(P) ■投入(E) □關係(R) □意義(M) ■成就感(A)
□適性(I) ■跨域(I) (可複選　但建議不超過三項)
說明 :(需說明為何可以達到上述能力的培養)
一、投入與成就感：
學員須在一天內創作出一款桌遊，這需要各組同學們的積極投入才可能完成一款有兩種以上遊戲機制，又能結合海洋議題的桌遊，成功創作出桌遊後也會有成就感。
二、跨域：
此次活動邀請跨院系同學運用各自的專業與知識，分組各自創造一款結合 SDGs 聯合國永續發展目標-目標 14 海洋保育概念之小品類型桌遊。</td></tr>
</table>

活動概述 **※活動規劃、目的** **※說明如何符應本校核心能力與深耕幸福力精神** **※請以 300 字以上描述為原則**	**一、活動目標：** (一)引導學生針對工作坊主題進行互動交流，並積極討論欲設計主題、桌遊機制、規則、適用年齡等，並至少設計出一款可以玩的桌遊雛形。 (二)讓學生透過課程教學與桌遊創作過程中，蒐集海洋生態永續相關素材，進而對海洋保育有進一步的了解並運用於桌遊設計當中。而所創作桌遊亦可提供給其他師生或營隊推廣使用。 **二、流程規劃：** (一)09:00~09:20　入場報到、簽到 (二)09:30~10:20　講師分享心路歷程、經驗 (三)10:30~11:00　認識桌遊與常見機制 (四)11:10~12:10　小組桌遊設計：　發想 (五)12:10~13:00　午餐/休息 (六)13:00~13:50　小組設計：架構 (七)14:00~15:00　小組設計：美術 (八)15:10~16:10　將桌遊介紹給其他組別 (九)16:20~17:20　小組桌遊設計：修改 (十)17:20~17:30　頒發感謝狀 **三、　活動準備：** (一)尋覓合適講師：此次桌遊設計工作坊邀請桌遊「咻咻蹦蹦」作者-奧羅桌遊工作室-周允成 設計師，前來指導臺南大學學生設計桌遊，因周允成設計師大學時期才開始設計桌遊，並在就讀學士時就設計了七款桌遊，其中有四款成功出版，設計桌遊短短時間就能有豐碩的成果，年紀也與大學生相仿，邀請他前來授課最為適合。 (二)行政程序處理：借用課程場地及申請活動經費等。 (三)課程安排：上午先請講師分享自己接觸即開始設計桌遊的歷程，並介紹桌遊的基本運作機制，接著引導學員分組進行討論與發想，下午則由各小組實際動手設計桌遊，並由講師至各小組進行個別指導，最後則是作品發表，各組再針對其他學員意見進行修改。

活動成果 **※說明活動對教師或學生的實質成效與幫助** **※請以 500 字以上描述為原則**	一、本次活動係本校桌遊社首次辦理工作坊研習，由社團成員共同籌劃辦理，經討論思考結合聯合國永續發展目標 SDGs14 項海洋永續生態保育主題，請講師協助將此議題帶入桌遊設計，成功帶領參與學員設計出兩款 SDGs 海洋保育小品類桌遊，分別是「黑潮來襲」與「浦島太郎龍宮行」，分別如下所述： (一)「黑潮來襲」: 以卡牌平移代表洋流流動，垃圾堆積在沙灘，玩家要藉由擲骰子行動清除沙灘上的垃圾，玩家每回合會抽事件卡引發事件發生，像是音樂祭、大海嘯等等，增添遊戲的趣味性。 (二)桌遊「浦島太郎龍宮行」: 以板塊拼放與工人擺放的機制為主，遊戲目標要讓浦島太郎成功抵達龍宮，但是在旅途中亦需要花錢和工人淨灘，賺錢的同時會產生垃圾阻擋玩家進行板塊拼放的動作，也要藉由放置垃圾板塊在別人的版圖上、選擇淨灘時也會消耗別人的金錢等行為，來阻止其他人搶先一步抵達龍宮，是一款結合半合作、工人擺放、板塊拼放與相互競爭類型的遊戲。 二、本次工作坊設計之桌遊「浦島太郎龍宮行」因試玩時遊戲機制較完整，遊戲變化性也較多，是很耐玩並具有教育意義的一款桌遊，講師建議學員可參加「第十二屆全國大專院校盃原創桌上遊戲設計比賽」，因該比賽的主題也是海洋生態，與本次工作坊主題不謀而合，設計該桌遊的組員們有意願參加該比賽，正在著手進一步修正遊戲平衡性及繪製美術。
活動檢討建議 **※請以 300 字以上描述為原則**	一、本次活動參與人數不如預期，可能與宣傳活動時程、活動舉辦時間為假日、工作坊活動時長為 8 小時以及活動當天早上天候不佳有關，日後辦理活動應將宣傳時間再提早兩週，能讓更多對活動有興趣的人事先預留時間，舉辦時間也可選在平日的週三下午，可吸引較多人參與活動。 二、雖本次活動參與人數不如預期，學員只有 7 位，但學員踴躍發言也與講師互動密切，互相交流設計的想法，設計的成果也超乎預期，成功產出兩組可以玩的桌遊，人數上限可以考慮從 20 人減為 15 人左右，較低的師生比也可減輕講師的負擔，並維持教學品質。 三、本次活動應設置門檻為有接觸過桌遊的人較適合，如果學員不瞭解桌遊是什

	麼，或是對桌遊的印象僅停留在狼人殺、大富翁等遊戲，等於是在沒有基礎的狀況下開始設計桌遊，容易設計出融入海洋保育觀念的大富翁、撲克牌等換湯不換藥、過於簡易的桌遊，還好此問題沒有發生，學員正好都有接觸過桌遊，對桌遊也有一定的瞭解，否則在預先分好組別的狀況下可能會產生上述問題。

相關照片與說明

（請檢附至少 6 張活動紀錄照片及提供圖片說明）

<table>
<tr><td>
</td><td>
</td></tr>
<tr><td>說明：奧羅桌遊工作室-周允成老師向學員介紹自己，並分享自己成立工作室與設計桌遊的心路歷程。</td><td>說明：奧羅桌遊工作室-周允成老師用文字雲激發學生對於海洋保育的想法，並引導學生進一步聯想相關議題。</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>說明：奧羅桌遊工作室-周允成老師講解名片卡桌遊的規則與機制，名片卡桌遊顧名思義就是將桌遊設計在一張卡片上並讓學生體驗遊玩名片卡桌遊。</td><td>說明：桌遊「浦島太郎龍宮行」組員正在熱烈討論遊戲機制可以如何改進、可融入的海洋保育議題有哪些以及可以增加的遊戲元素。</td></tr>
</table>

	
說明：桌遊「黑潮來襲」討論過程。組員正積極與講師討論可以加入哪些遊戲機制使其變得更有趣、可再加入的海洋保育議題以及不可抗力的因素。	說明：SDGs 桌遊設計工作坊－以海洋保育為例，活動結束時全體學員及講師的合照
	
說明：桌遊「浦島太郎龍宮行」組員將桌遊介紹給另一組桌遊設計的組員，組員正在講解遊戲規則、遊戲目標，並虛心接受講師、學員的建議與回饋。	說明：桌遊「黑潮來襲」組員將桌遊介紹給另一組桌遊設計的組員，組員正在講解遊戲規則、遊戲目標，並虛心接受講師、學員的建議與回饋。

執行成果相關附件

（請勾選可提供之附件，並隨後檢附）

□活動議程　■活動海報(附件 1)　■活動簽到單(附件 2)

■活動問卷結果分析及學習心得(附件 3)　□質性回饋建議　■其他：活動行前通知及簡報(附件 4)

填表說明：

1. 可自行設計格式，內容請務必與計畫相關之成果。
2. 如所填報之資料為**活動**，請提供**活動名稱**、**舉辦之時間、地點、目的、內容、成果…等，參考上方格式**。
3. 活動成果提供至少 6 張**活動照片**作為代表，**照片請以學生學習或教師教學為焦點(儘量不要是誰致詞…)**，至少 30 字說明。
4. 成果表單請回傳電子檔至深耕辦公室進行檢核，並於辦理後 2 周內上傳至本校高教深耕計畫網站(perma.nutn.edu.tw)。
   資料填報需考量個資法、肖像權、智財權，避免公告後造成相關法律糾紛

附件 1：活動海報

112年 教育部 第二期大專校院高等教育深耕計畫

SDGS 桌遊設計工作坊 - 以海洋保育為例



以 SDGs 聯合國永續發展目標 - 目標14 海洋保育為主題，
在短短八小時內，分組創作出海洋保育小品桌遊的雛形

2023/06/03(六) 09：30-17：30

國立臺南大學 文薈樓J310教室

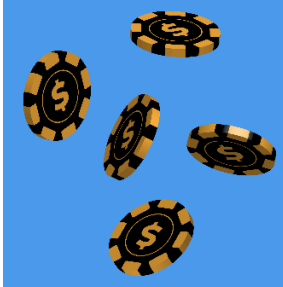
講師：桌遊「咻咻蹦蹦」作者 奧羅



報名連結請掃右方QRcode，
進入學務系統>服務學習課程（二）>培訓及服務活動瀏覽報名>找到本活動>點擊「我要報名」>填寫資訊送出即完成報名

報名連結

（至06/01（四）中午12:00 止，
逾時需現場報名）



本活動不收費，需自備鉛筆、橡皮擦，
另備有午餐

全程參與者可登錄服務學習(二)
培訓時數6小時







附件 2：活動簽到表

SDGs 桌遊設計工作坊-以海洋保育為例

簽到表

時間：112 年 6 月 3 日 9:30-17:30

地點：文薈樓 J310 教室

項次	系級	姓名	簽　到	簽　退
1	特三甲	謝蒨卉		
2	英語夜四	林姿宇		
3	國二甲	張薰方		
4	教四甲	許睿宇	許睿宇	許睿宇
5	生態二	呂蓉菁	呂蓉菁	呂蓉菁
6	資工二	謝丹華		
7	幼教三	趙家希		
8	幼教三	羅予岑	羅予岑	羅予岑
9	幼教三	邱芷瑩	邱芷瑩	邱芷瑩
10	材料三	許祐嘉	許祐嘉	許祐嘉
11	材料三	李樂群		
12	文資四	包丞竣	包丞竣	包丞竣
13	數位三	黃慈鎔	黃慈鎔	黃慈鎔
14				

附件 3：活動問卷結果分析

國立臺南大學 112 年高等教育深耕計畫意見回饋單統計

活動名稱：SDGs 桌遊設計工作坊－以海洋保育為例
活動時間：112 年 6 月 3 日(星期六)
活動地點：文薈樓 J310 教室
活動參與人數：7 人
意見回饋單回收數：7 份

一、 基本資料

身分	填答人數	教師		學生		行政人員		校外人士		其他	
	7	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比
		0	0%	7	100%	0	0%	0	0%	0	0%

活動訊息來源	填答人數	網站訊息		海報看板		他人介紹		E-mail		其他	
	7	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比
		4	57%	1	14%	2	29%	0	0%	0	0%

二、活動滿意度調查**(總平均滿意度 4.5 分)**

	題目	填答人數	非常滿意 (5 分)		滿意 (4 分)		尚可 (3 分)		不滿意 (2 分)		非常不滿意 (1 分)		平均分數
			數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	
一、整體活動滿意度													
1	本次活動有助於評估自我能力的優劣勢	6	2	33%	3	50%	1	17%	0	0%	0	0%	**4.2**
2	本次活動可以培養我自信與樂觀的態度	6	3	50%	3	50%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.5**
3	本次活動我能夠積極參與及投入	7	5	71%	2	29%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.7**
4	本次活動參與過程中，我能夠與他人建立良好的關係	7	5	71%	2	29%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.7**
5	本次活動參與對於未來工作及學習有極大幫助	7	3	43%	1	14%	3	43%	0	0%	0	0%	**4.0**
6	本次活動可以提供我所需要的知識與技能	7	3	43%	4	57%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.4**
7	本次活動所學習到的知識及技能，可以讓我多元應用	7	4	57%	3	43%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.6**

題目			填答人數	非常滿意 (5 分)		滿意 (4 分)		尚可 (3 分)		不滿意 (2 分)		非常不滿意 (1 分)		平均分數
				數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	
8		本次活動參與對我而言具有意義	7	4	57%	3	43%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.6**
9		本次活動參與使我獲得成就感	7	5	71%	2	29%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.7**
10		我認為本次活動能夠落實本校大學社會責任的實踐	7	4	57%	3	43%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.6**
11		本次活動能夠落實本校在地化發展的特色	6	0	0%	3	50%	3	50%	0	0%	0	0%	**3.5**
12		本次活動能夠落實本校國際化發展的的願景	6	2	33%	2	33%	2	33%	0	0%	0	0%	**4.0**
二、師生培力指標滿意度														
教師填寫	1	本次活動有助於我創新教學能力的提升	0	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	**X**
	2	本次活動可以培養我教學專業能力	0	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	**X**
	3	本次活動能讓我增長教學實務經驗	0	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	**X**
學生填寫	4	本次活動有助於我專業能力的培養	7	7	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	**5.0**
	5	本次活動有助於我跨域能力的培養	7	5	71%	2	29%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.7**
	6	本次活動有助於我人文素養的培養	7	7	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	**5.0**
	7	本次活動有助於我道德力的培養	6	2	33%	4	67%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.3**
	8	本次活動有助於我自學力的培養	7	5	71%	2	29%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.7**
	9	本次活動有助於我創造力培養	7	4	57%	3	43%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.6**
	10	本次活動有助於我溝通力的培養	7	5	71%	2	29%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.7**
	11	本次活動有助於我就業力的培養	7	4	57%	3	43%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.6**

三、感想與建議

您覺得本次活動創新與特色之處為何？
1.有關設計桌遊的工作坊學校印象中沒有舉辦過，很新奇。
2.舉辦桌遊設計的工作坊能實現自己的設計發想。
3.以桌遊的方式結合海洋保育議題，能從中了解相關知識。
4.從設計桌遊中探討，並瞭解海洋保育的知識。
5.第一次有設計桌遊，並有真正實作桌遊的活動。
6.邀請有經驗的桌遊設計師實際指導設計桌遊。
7.名片卡桌遊讓我瞭解原來桌遊也可以濃縮在一張名片上。
您對本次活動的內容哪部分最深刻或收穫最多？
1.把自己的想法變成桌遊的過程。
2.經過講師的講解，能更瞭解桌遊是如何被製作出來的。
3.與組員討論、交流想法的過程。
4.講師分享自己是如何走上桌遊這條路的心路歷程，以及實際設計桌遊的過程。
5.試玩另一組的桌遊時，發現他們的桌遊融合了很多桌遊的機制與海洋保育元素，很驚豔。
6.自己本身也想設計桌遊，講師不藏私的給了我很多設計桌遊的想法跟建議。
7.這次除了設計桌遊以外，講師也有教我們玩自己設計的桌遊。
整體建議
1.可能要評估人數、講師的負荷量、實際參與的人數後再舉辦工作坊活動比較好。
2.講師與我們年紀相近，可以即時瞭解我們的需求並給予回饋，希望能再次舉辦這類型的工作坊。
3.講師與主辦方有充分準備此次活動，並預先設想學生的需求，準備許多道具給大家使用，很用心。
4.這次的活動很棒，在講師一步步引導下分組實際產出桌遊，設計的過程中激發很多想法。
5.講師在桌遊機制、類型的講解很清楚，同學有問題也即時回答，這次的工作坊體驗很棒。

附件 4-1：活動行前通知

同學您好：

我們是南大桌遊社，恭喜您錄取 SDGs 桌遊設計工作坊-以海洋保育為例活動，活動將在明天 6/3（六）展開，想必各位一定十分期待！活動開始前，我們為各位整理了幾點提醒，讓大家在活動時可以更盡興地設計桌遊。

📃 活動資訊

🏫 活動地點：國立臺南大學文薈樓 J310 教室

🕐 活動時間：09：30-17：30(09：00-09：20 簽到)

👨‍🏫 講師：奧羅桌遊工作室 周允成 老師

⚠️ 注意事項

1. 記得攜帶鉛筆、橡皮擦、水壺
2. 本活動提供午餐、服務學習（二）培訓時數 6 小時
3. 為展示活動成果，國立臺南大學桌遊社將於工作坊現場進行錄影及拍照，參加者需同意主辦單位有權利將本活動相關影像、畫面進行報導或公開播放運用。
4. 根據著作權法第 8 條所規範，您於本活動所設計之桌遊作品將作為您與組員的共同著作。

若您參與本工作坊，將視同授權給予國立臺南大學桌遊社該桌遊作品之公開傳輸權、公開口述權及公開展示權。

本社對於該桌遊作品將進行包括但不限於展出該桌遊作品、介紹該桌遊作品、解釋該桌遊規則、拍攝該桌遊照片並上傳至網路平台等行為。

附件 4-2：課程簡報



桌遊的構成

機制 遊戲流程、玩法設計、玩家選擇、勝利條件。



主題 背景故事、學習目的、情境帶入、機制融合。



實體 卡牌、骰子、圖板、指示物、美術設計。



桌遊設計流程?

1.確定目的: 有趣、教育、宣傳、銷售

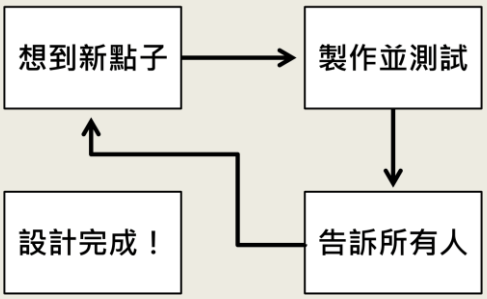
2.資料蒐集: 相關知識、背景故事、桌遊調查

3.規則設計: 機制開發、主題遷入、實體製作

4.測試&修改: 依測試結過進行修改並重複執行

5.實現...? 投稿展覽、版稅合約、市場調查、印刷包裝、視覺美術、廣告行銷

"真實" 桌遊設計流程



桌遊流程圖

目的
- 如何獲勝:
- 遊戲目標影響決策與遊戲走向

流程
- 行動選擇:
- 設計玩家行為與控制選擇過程

判定
- 事件發生:
- 選擇後產生的效果觸發與得分

結束
- 觸發條件:
- 給予遊戲一個停止條件並結算勝負

常見的10種桌遊機制



1.遊戲如何運行



2.玩家如何互動

3.如何思考決策



常見的桌遊機制

行動點數 Action Point

玩家每回合有特定的行動點數
可自主的分配點數
來執行不同的行動





常見的桌遊機制

成套蒐集 Set Collection

遊戲中的資源價值
會因應玩家蒐集的數量或形式而增加







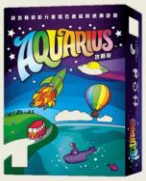
常見的桌遊機制

板塊拼放 Tile Placement

玩家會在遊戲中放置板塊
放置的位置將會影響
遊戲發展或計分方式











常見的桌遊機制

隱藏身分 Hidden Roles

玩家扮演不同身份有不同目標
且該身份不是公開資訊







常見的桌遊機制

賭運氣 Push Your Luck

遊戲中玩家要在安於現狀
還是承擔風險之間獲取更大利益
之間做出選擇





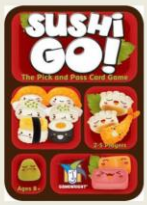


常見的桌遊機制

輪抽 Drafting

分配卡牌、資源或行動的方式
依照一定次序或方法輪流選擇







常見的桌遊機制

擲骰 Dice Rolling

遊戲中利用擲骰去製造隨機事件
如效果判定、資源取得、行動安排...







常見的桌遊機制

吃敦 Trick-taking

遊戲中會被分為若干回合
玩家透過打出的卡牌或使用的資源
決定每回合的優勝方







常見的桌遊機制

記憶 Trick-taking

玩家在遊戲中透過記憶
來影響資源蒐集、行動執行、勝利條件等







常見的桌遊機制

反應 Trick-taking

在遊戲中藉由特定事件的發生
比誰先完成指任務的速度最快







常見的桌遊機制

1.行動點數
2.成套蒐集
3.板塊拼放
4.隱藏身份
5.賭運氣
6.輪抽
7.擲骰
8.吃敦
9.記憶
10.反應

設計案例經驗分享

香水 Perfume

3~5人 10~20分 7歲以上



要用化妝品系
精神衰弱(記憶)
抽鬼牌(推理)
間諜(隱藏陣營)



設計案例經驗分享

香水-桌遊流程圖

目的
- **研究員:**蒐集完所有香水
- **間諜:**找到獨家配方

流程
- 抽行動牌並打出
- 翻開兩張香水牌

判定
- **配對成功:**蒐集香水
- **配對失敗:**蓋回去

結束
- **觸發條件:**香水蒐集完畢or間諜行動
- 結算勝利條件是否達成

設計案例經驗分享

豐富遊戲內容

Q:遊戲內容單調，增加難度與豐富度。
更多效果卡? 迷幻藥、安眠藥、吐真劑

Q:遊戲人數太限制。
增加第三陣營?
研究員、間諜、小偷



設計案例經驗分享

簡化遊戲流程

Q:遊戲時間冗長，後期才好玩。
減少香水數量? 5*5 改 4*4

Q:行動選擇多餘
且麻煩又耗牌。
漸少行動選擇?
牌庫 改 單卡



設計案例經驗分享

超能爸爸

3~5人 10~20分 7歲以上



父親節桌遊
簡單親子派對遊戲
行程安排(資源管理)
猶豫一下(賭運氣)



設計案例經驗分享

超能爸爸-桌遊流程圖

目的
- 得到**最多愛心**成為超爸爸

流程
- 安排行程:拿一張牌
- 猶豫一下:再翻一張

判定
- **翻到重複就覆蓋+2元**
- 翻到不一樣的再選擇一次行動

結束
- **任意玩家獲得8張牌**
- 再金錢許可下愛心最多的玩家即獲勝

設計案例經驗分享

豐富遊戲內容

Q:遊戲沒有目標性?
增加成套蒐集: 豐富生活、睡覺大王

Q:最後無法追分，變化性不夠?
增加效果牌:
突發奇想
大掃除
複製貼上



不管一切
先做出符合目的的**核心架構**
立即開始**測試+修改**

再開始增加效果與縮減規則
豐富與化簡併行

桌遊設計最關鍵的第一步?

做出來

在腦袋裡運作總是最美好的
實際做出來卻變成一坨屎?

專注於設計玩家的

選擇

讓每個選擇都有意義
使玩家對遊戲進行預測
是否可以接近贏的方向

海洋保育？

藻礁
廢水汙染
垃圾
釣魚
珊瑚白化
垃圾島
貨輪漏油
食物鏈
反聖嬰
海洋保育？
過度濫捕
洋流
海龜
吻仔魚
生態多樣性
鯨魚擱淺
鯊魚
淨灘

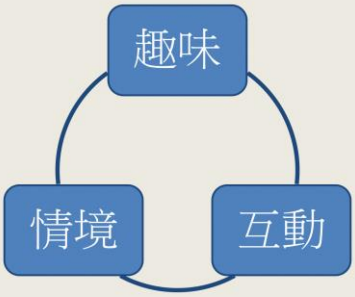
《海洋危機》綿羊犬



如何測試遊戲?

將規則整理清楚
可邊玩邊修改
不用每場都要玩完
蒐集玩家回饋但不要全聽?

派對三角



By 明夷工作室 官官

創意發想

製作 & 組內測試

組間測試 & 修改

成果發表