

企劃書

台灣四 41010A032 許文耀

一、企劃名稱：

佔領台灣(以舊地名為題材，桌遊為媒介)

二、企劃的宗旨：

近年來，台灣的桌遊市場日漸蓬勃，本人也略有接觸，想藉此媒材來做出一款可以當作補充教材的桌遊，但不想讓這項遊戲單單僅停留在教材的階段，所以添加了很多的遊戲性，讓他單獨僅當作遊戲玩也不會有問題。

三、企劃目的與預期效果：

因為企劃的本體是遊戲，所以希望以潛移默化的遊戲流程中，不知不覺的學到了遊戲中的知識。

四、企劃對象：

高中生、大學生

五、宣傳策略與實施方式：

如何達到從中獲取台灣舊地名的知識呢，遊戲中設計了你必須融會貫通當中的知識，才能轉化成對自己有利的勝利要素，但光是知道答案也不一定就能獲勝，因為遊戲的流程的順序性也緊緊繫著每個人的佔領進度，就如同當初來台開墾的移民們，沿海被佔領完只能去內陸，平地被佔領完了只能往丘陵山地去。最後再添加了一點點博弈性，把每個人一個極不確定的因素放入，讓局勢有大逆轉的可能性。

六、困難點及解決策略

從設計遊戲流程、找尋資料、實際製作中，遊戲設計就遇到不小的困境，雖然遊戲的雛形一下子就討論出了結果，但是實際上想添加的要素不是不適合就是其他不相干的元素加入太多，會讓重點失焦。

找尋資料的部分，依照指導老師的推薦選擇了台灣地名辭書，原本以為因為主題需求只需要找到舊地名，就算全台灣鄉鎮很多也不會太花時間，但這預期可是大錯特錯，每一個鄉鎮都有著三頁以上的地名沿革的故事和歷程，有些久遠的要仔細看以藏在故事中的原因，有些有很多種可能性，都是一個個依照前面的敘述來推測哪個比較具代表性，還有民國後改的名字，比較難判斷到底具不具有舊地名的重要性，所以中期拖延到預期進度的就是這個部分。

最後的實際製作，問題並不算大，但是 330 個鄉鎮量實在很多，為了保持卡片的厚度和硬度，還添加了一張比較硬的紙在兩張影印紙中間，但裁剪過程意外的非常冗長，儘管趕了又趕，仍超過了預計的期限。

七、物品道具表：

地圖一張

地名卡 330 張

幫助卡 6 張
 佔領指示物(迴紋針)480 個
 宣示佔領指示物 6 個
 置放區 6 張

八、附錄

