

《The Rules We Break: Lesson in Play, Thinking and Design》試玩筆記

1	試玩筆記（一）Five Fingers	2
	Zimmerman, Eric. 2022. "Social Play – Five Fingers" in pp.32-35, <i>The Rules We Break: Lesson in Play, Thinking and Design</i> . Princeton Architectural Press.	
2	試玩筆記（二）Question and Answer	3
	Zimmerman, Eric. 2022. "Play with Meaning – Surrealist Games" in pp.60-61, <i>The Rules We Break: Lesson in Play, Thinking and Design</i> . Princeton Architectural Press.	
3	試玩筆記（三）Zombie Town	5
	Zimmerman, Eric. 2022. "Narrative System-Zombie Town" in pp.121-128, <i>The Rules We Break: Lesson in Play, Thinking and Design</i> . Princeton Architectural Press.	
4	試玩筆記（四）Trouble in Dodge City	8
	Zimmerman, Eric. 2022. "Balancing System-Trouble in Dodge City" in pp.106-109, <i>The Rules We Break: Lesson in Play, Thinking and Design</i> . Princeton Architectural Press.	
5	試玩筆記（五）Rock Paper Scissors +	10
	Zimmerman, Eric. 2022. "Physical Play– Rock Paper Scissors +" in pp.46-50, <i>The Rules We Break: Lesson in Play, Thinking and Design</i> . Princeton Architectural Press.	
6	試玩筆記（六）Modding Tic-Tac-Toe	12
	Zimmerman, Eric. 2022. "System Dynamics – Modding Tic-Tac-Toe" in pp.80-83, <i>The Rules We Break: Lesson in Play, Thinking and Design</i> . Princeton Architectural Press.	

試玩筆記（一）

試玩日期：28/8/2023

試玩專員：梅思源 Rosa

遊戲名稱：Five fingers

遊戲介紹

1. 參加者每人舉起五隻手指作為底分。
2. 參加者逐一以另一隻手指著其中一位對手進行攻擊，以減少對手的手指數目。每次被指的參加者要放下其中一隻手指。
3. 最先被扣掉 5 隻手指的參加者便輸掉遊戲。或是看哪位參加者最後仍有手指未被扣掉，便是遊戲的勝出者。

我們設計的遊戲變化

第一回： 參加者按以上遊戲玩法先玩一次，看看最先被扣掉 5 隻手指。

第二回： 參加者被分配到《The Day I Lost》(2023) 有關 Persephone 的故事情節中的角色 (Persephone, Demeter, Zeus, Hades)，然後再按以上玩法進行遊戲。

新規則 1： 參與者先按自己對角色及故事的理解進行遊戲，期間不能說話。

新規則 2： 參與者先按自己對角色及故事的理解發表言論，並進行遊戲。

試玩體驗

第一回：

1. 沒有角色的時候，參與者的選擇會較單純指向輸贏，容易墜入羊群效應，以攻擊同一個對象以淘汰對手。
2. 沒有角色的時候，參與者在遊戲的過程會較容易投入個人情感，遊戲的攻守較容易與現實的關係和情感掛勾。
3. 沒有角色的時候，遊戲或會反映群體間的張力，遊戲的過程或會放大被霸凌、被排擠的情況。因此，主持人務必小心引入及處理這遊戲。

第二回：

1. 有角色的時候，參與者會從人物關係的利害出發而作出攻守的選擇。
2. 參與者對過程中的攻守不會投入太多個人情感，能保有一個距離去理解不同的選擇。（在這情況下玩這遊戲，對團隊來說較為安全，能避免衝突或關係惡化）
3. 在參與者以角色身份說服對手改變選擇時，能協助彼此了解不同角色的想法，也更能反映角色間較複雜的關係。

試玩筆記（二）

試玩日期：5/8/2023

試玩專員：譚文晶 Ginny

遊戲名稱：Question and Answers

遊戲介紹

1. 參加者分別寫一些問題及答案，每個問題和答案分別獨立寫在咭紙上。問題與答案可以不相關，而所有問題必須以「.....是什麼？」作結。
2. 將寫有問題和答案的咭紙，分成兩疊。
3. 一位參加者從「問題」咭中抽起一張，大聲讀出問題；另一位，則在「答案」咭中抽起一張，大聲回應問題。(答案與問題可能毫不相關，這也沒關係)

我們設計的遊戲變化

第一回：參加者按以上遊戲玩法先玩一次。即使答案與問題的內容可能毫不相關，問問題的人和答問題的人可以用身體動作或語氣，提昇答案與問題的關連。

第二回：用相同的問題和答案，以小紅帽的故事（或其他經典故事，由主持決定）作為故事背景，抽問題的人在抽問題前，必須先講故事處境，講出自己的角色。例如：「小紅帽出發去森林找奶奶之際，看見小松鼠在門口，然後問 XXXXX 是什麼？」對繼續故事，並讀出抽起的答案咭。

新規則 1: 在抽咭前講故事處境。

新規則 2: 同一玩家抽完答案卡，再即時抽問題卡。

第三回：重寫問題與答案，但這次寫問題和答案時，須與《The Day I Lost》（2023）的故事相關。同樣地，抽問題的人要先講故事處境然後再問問題，今次，答題的人可以自定角色。（後來改為只限於主要角色 Persephone 及 Hemes 的對問）

新規則 1: 玩家可以自定抽問題卡或答案卡

新規則 2: 玩家可以先看問題或答案卡內容，再展述故事

試玩體驗

第一回：

1. 在沒有情境的情況下，遇上問題和答案很對得上時，會很有趣。

第二回：

1. 由於受制於小紅帽的故事，同時故事亦可多方向發展，所以當只有「問」與「答」發生時，故事的發展變得牽強。
2. 而且由於重覆使用第一回的問題與答，驚喜少了。而且，故事發展很拉扯，沒有進展。

第三回：

1. 重新就 Persephone 的故事，寫「問」與「答」。由於想避免第二回故事多線發展的情況，我們將故事處境收窄至 Hermes 在冥界與 Persephone 的對話。而當玩家可以決定選「問」或「答」來回應時，對話的變化多了。

討論

- 由於問與答的定律，發展的故事結構受到限制。
- 問題設定於「.....是什麼？」比較容易讓答案可以對應得上。
- 我們亦可以嘗試一些即興的做法，例如：創作者只以問題來完成對話/演出。
- 如果以第三回的練習作例子，當問與答很「應景」時，可以考慮停下來，根據該對與答來發展故事(Devise)，但未必有助深化故事。
- 所以這個遊戲只可用作故事創作，而不可以結合在故事體驗（例如：建立同理心）？

試玩筆記（三）

試玩日期：10/10/2023

試玩專員：梅思源 Rosa

遊戲名稱：Zombie Town

遊戲介紹

1. 向參加者派發遊戲角色紙（The world sheet P.201）給參加者。
2. 與參加者為遊戲城鎮命名，以及為角色紙上的角色命名。
3. 與參加者一起創作及繪畫角色關係圖（朋友、戀人、離婚夫婦、秘密交往等）。這圖會在另一階段使用。
4. 二人一組，獲派發遊戲角色立牌（game sheet P.198）、骰子一顆、遊戲棋盤一張（game board P.199）、遊戲守則一張（rules P.200）以及喪屍棋 6 顆（可用另一種顏色的骰子代表）。
5. 遊戲棋盤上，角色以灰點為起點，而喪屍則以四邊的骰子符號為起點。
6. 其中一人代表角色擲骰移動，另一人則代表喪屍擲骰移動。
7. 角色的目的在於避開喪屍，保留生命值。而喪屍的目的在於靠近角色，消耗其生命值至 0。

我們設計的遊戲變化

第一回：

1. 「喪屍」直接就位，並分為單雙數兩組。若「喪屍」擲得單數時，所有單數組「喪屍」可上下移動一步。若「喪屍」擲得雙數時，所有雙數組「喪屍」可左右移動一步。
2. 其他角色則以擲得的數字來決定移動的步數，只可直行或橫行，不能斜行，也不能穿過屋子或樹。

第二回：

1. 角色移動規則不變。
2. 「喪屍」改為在棋盤外就位，並需要擲到「喪屍」起點所標示的數字，才能把該位置的「喪屍」放在棋盤就位。移動時仍舊分為單雙數兩組。若「喪屍」擲得單數時，所有單數組「喪屍」可上下移動一步。若「喪屍」擲得雙數時，所有雙數組喪屍可左右移動一步。

第三回：

1. 加入角色移動規則：參與者在遊戲守則（rules）卡中為角色設定其求生的目的，以及個人特殊技能*（例如：可以斜行或爬樹或入屋……）。
2. 「喪屍」移動規則與第二回相同。

第四回：

1. 加入角色移動規則：參與者在遊戲守則（rules）卡中為角色設定另一個人特殊技能*，這技能與移動無關（例如：若角色在樹上，她能利用瞬間轉移到安全地方，並增加一分生命值）。
2. 「喪屍」移動規則與第二回相同。

第五回：

1. 兩組人共用一個棋盤，兩個相關角色在同一棋盤出現。「喪屍」數目不變，仍舊是 6 個。
2. 加入角色移動規則：參與者在遊戲守則（rules）卡中為角色設定當兩個角色相遇時的特殊技能*，這技能與移動無關（例如：若角色 A 遇上角色 B，角色 A 會因他們兒時的友誼而獲得額外力量，能增加 1 生命值並把鄰近「喪屍」擊退一格）。這時需要拿出之前創作的人物關係圖來協助創作。
3. 「喪屍」移動規則與第二回相同。

*注意：在創作特殊技能時，要避免不合符角色及情理的超能力，例如一些輕易地把「喪屍」全軍覆沒的神奇力量。重點是要不時反問這符合角色的設定嗎？能表達或加強角色的個性或精精價值嗎？

試玩體驗

第一回：

1. 這回的目標是讓參與者體驗遊戲的基本結構，熟習操作。
2. 規則簡單下，角色與喪屍的勝負很快分出：角色必死。
3. 但兩組的參與者自己發掘另一勝負定義：角色活得比另一組長一點便是勝利者。

第二回：

1. 當喪屍的行動受限制時，角色與喪屍的地立沒那麼懸殊，遊戲的時間及趣味提升了。有參與者希望互換角色試行不同的策略。

第三及四回：

1. 情況與第二回差不多，不過今次是透過規則提升了角色的能力及多變性。
2. 正如遊戲設計者所推測，有出現參與者問是否能加上「以一敵百的超能力」。

第五回：

1. 當角色能互相影響時，參與者對規則的創作更合符情理。可能是角色創作時，個人部分未有著墨太多，以致設定個人能力時有點找不著方向。但角色關係是大家花較多時間創作的，這一個過程令創作二人規則時多更多實質及方向性的幫助。創作期間本身已是一個有趣的遊戲過程。
2. 然而一開始選角時未有強調要找有關係的角色。或許，需要在一開始的角色人數著手，以組別數目來決定遊戲的角色數目。又或者在選角色時，要強調關係較密切的角色。
3. 這一回遊戲引發大家討論若把其他角色加入棋盤，其規則的設定及關係又會帶來哪些不一樣的戲劇效果。

帶領者感想

Zombie Town 這遊戲的規則較複雜，為了順利進行，所以把它分拆成 5 個階段進行。遊戲是有趣的，但帶領者所需要的要求相對也較高，不論是講解能力及分拆能力。而這遊戲所需要的用具也較多及繁複，對遊戲者的要求也相對較高，不論是規則理解、故事及角色創作及用具的操作上。

試玩筆記（四）

試玩日期：17/10/2023

試玩專員：譚文晶 Ginny

遊戲名稱：Trouble in Dodge City / Under Balancing System

遊戲介紹

1. 桌上設置一些代表籌碼的物件（如萬字夾），放進籌碼池，數量視乎玩家人數而定，每一位玩家便加 10 個籌碼，例如：如玩家有 5 人，桌上應有 50 個籌碼。
2. 每回合開始前，每位玩家隨機獲發 5 張牌。
3. 每一回合，每位玩家先發動一張牌的功能，然後在卡牌中取一張。
4. 每張卡牌分別有不同功能：
 - 「1」：玩家可以拿其中一位玩家的籌碼
 - 「2」：當玩家放出「2」號牌時，當局不能取籌碼，但下一回合可以取兩張牌，並同一回合中發動兩張牌的功能。（如玩家前有 2 張「2」號牌，可發動及取牌的數目+1）
 - 「3」：玩家可以從籌碼池中取 3 個籌碼
 - 「4」：玩家可以從籌碼池中取 4 個籌碼
 - 「5」：玩家可以從籌碼池中取 5 個籌碼
5. 直至籌碼池中再沒有籌碼，全局完。取得籌碼較多的玩家獲勝。

我們設計的遊戲變化

第一回：

1. 參加者按以上遊戲玩法先玩一次。先發動「2」號牌的玩家很快獲勝。有玩家表示遊戲並不好玩。由於發動「2」號牌的玩家，在下一回合後，很快可以同時發動「3」、「4」或「5」以取池中籌碼；又由於該玩家可以同一回合取多一張牌，而獲得「2」號牌的機會大增，提高已有贏面玩家的獲勝機會(Reinforcing Feedback loop)，遊戲規則不斷拉遠與落後的距離。

第二回：

2. 為了減少「2」號牌的影響力，第二回設定「2」號牌不能累積，每次用完便要棄牌。但領先的玩家仍有很大勝算，而且「1」號牌的攻擊太少，以至落後的玩家沒有辦法透過攻擊對方而改變局面。

第三回：

1. 重新設定每張牌的功能：

- 新規則「1」：玩家可以拿其中一位玩家的籌碼
- 新規則「2」：與原定規則相同，但每張「2」號牌只可發動一次功能
- 新規則「3」：反對指定玩家任何行動
- 新規則「4」：與原定規則相同，玩家可以從籌碼池中取 4 個籌碼
- 新規則「5」：玩家可以抽取指定玩家手上的牌

2. 新規則建立後，每個回合的遊戲時間長了，而玩家亦表示比早前的回合好玩，尤其是「3」號牌，因為可以反對其他玩家對自己的攻擊，或阻止人獲勝；亦有玩家表示，這個遊戲好玩因為要靠自己動腦筋，並以最快的速度獲勝。而新規則中，可以滿足四種不同玩家策略，例如：「1」以攻擊為主；「3」以防守為主；「2」、「4」以利用自己資源獲勝；而「5」則有隨機的元素，因玩家不知道抽走或被抽走是一張有沒有用的牌。

註：我們嘗試於第三回設定新規則同時加入角色元素，但將角色結合功能牌設計牌功能，同時間要思考的內容太多，所以未有加入角色元素。

討論

- 書中開宗明義說明，這不是一個好玩的遊戲。作者期望我們實驗時，分析遊戲不好玩的原因，以及改變規則，使遊戲變得好玩。
- 而這一部份的遊戲，集中建立一個玩家之間有平衡權力的系統 (Balancing System)。
- 而所謂的「平衡」也可以有多種解讀，包括：
 - 各玩家遊戲中是否有平等的勝率
 - 不同玩家有不同喜好和能力，是否讓不同類型的玩家得到滿足？(如「攻擊」、「防守」等)
- 得知「平衡」對玩家體驗的重要性後，若加入故事/教育目的，設計者便可決定要遊過遊戲規則來平衡或不平衡來達到其目的。例如：設計者可以將遊戲設計成極端不平衡，以反映貧富懸殊的社會中，低收入人士的無力感。

試玩筆記（五）

試玩日期：17/10/2023

試玩專員：陳鈞鍵 Freddie

遊戲名稱：Rock Paper Scissors+

遊戲介紹

1. 兩個人對壘。
2. 兩人各自握緊拳頭，或把手放在背後，然後其中一人或者兩人一起共同唸出口令「包、剪、揀」。
在說完最後一個音節的同時，兩個玩家出示自己心中想好的「包、剪、揀」。
 - 包：五指伸直，張開手掌。手心向下，或向上，或豎直（拇指向上）
 - 剪：中指和食指伸直，其餘手指握緊，成剪刀狀。
 - 揀：握緊的拳頭。

我們設計的遊戲變化

首先，我們改變了包剪揀的手勢：

- 「包」改為：雙腳分開企、雙手向外伸，呈「大」字型
- 「剪」改為：雙手交疊成「交差」狀
- 「揀」改為：雙手緊握拳頭放在腰間兩邊

第一回：

1. 我們指派一位主持人，並把參加者分為兩個人一組，即「甲組 V.S. 乙組」。
2. 甲乙兩組分別背對背，主持人數「3,2,1」，數到「1」之後，兩組人立即轉身，並擺好「包」、「剪」或「揀」的姿勢。如果甲組的第一位參加者贏了對方，便得一分；如果兩位都贏了對方，便得兩分。哪一組最快得到 5 分便贏。

第二回：

1. 重覆「第一回」的玩法，但甲乙兩組必須分別商量，一齊出「包」、「剪」或「揀」的姿勢——必須要出同一個姿勢。哪一組最快得到 5 分便贏。

試玩體驗

1. 遊戲的進階版（改變了包剪揀的手勢）要參加者多了身體的肢體語言。
2. 參加者的參與感、投入感都提高了。
3. 當去到第二回合的時候，要和組員討論出「包」、「剪」或「揀」時，會感到更加刺激，因為非常擔心記錯。

討論

- 由個人遊戲發展到小組遊戲，是很有趣味的。
- 當發展至小組討論時，會多了討論「對方可能會出哪一個姿勢」，而個人參與時，都會考慮，但考慮的時間較少。
- 當發展至小組對壘時，是不錯的破冰遊戲。

試玩筆記（六）

試玩日期：17/10/2023

試玩專員：陳鈞鍵 Freddie

遊戲名稱：Modding Tic-Tac-Toe

遊戲介紹

1. 兩個人進行遊戲，只要一張紙兩枝筆便可以進行。
2. 二人輪流在紙上的空格上畫下「O」或「X」。
3. 最快可以將圖案連成一線的人獲勝。

我們設計的遊戲變化

第一回：

1. 主持人邀請大家構思「過三關」新的遊戲規則，過三關由原本的 9 格，改為 12 格，或 15 格。
2. 勝出條件仍然是其中一方的三格連成直線、橫線或斜線。

第二回：

1. 過三關通常是劃「O」和「X」，主持人邀參加者設計新的符號去代替。
2. 主持人提供骰仔，參與者要擲中單數才可以畫上符號。

試玩體驗

1. 當玩「基本版」時，時間比較短，而且很多時候第一位落筆的朋友，通常都會較易勝出。
2. 當開始加入新規則時，首先需要的時間多了，而且打破了「第一位落筆的朋友，通常都會較易勝出」的情況，雙方勝算都相對平均。

討論

1. 由基本版發展到「新規則」版本時，時間長了，而可以過三關的機率亦多了，相對氣氛亦變得緊張了。
2. 當有新規則而又不能查問詳情時，可能會出現一些誤解；這些誤解情況，其實在其他遊戲也有機會發生—主持人在講解時，參與者往往會有個別分析、或用過往的經驗去理解主持人的說話。結果，可能會出現不同情況，例如參與者的表現完全符合主持人的要求，相反，就會出現不同程度的反差（例如理解錯誤）。