

# ASSIGNMENT #2\_POVs, HMW, AND EXPERIENCE PROTOTYPES

解正安 | 羅芃 | 彭鉢荃

# TEAM MEMBERS

解  
正  
安



羅  
芃



彭  
鉢  
荃





PROBLEM DOMAIN

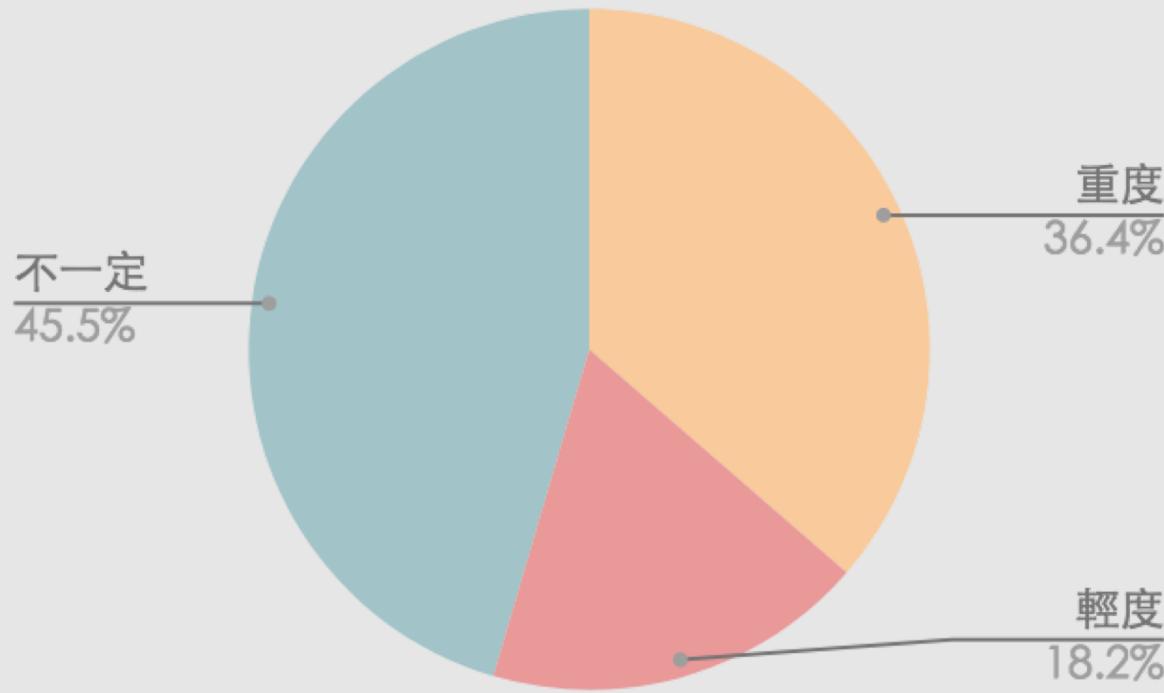
解決玩桌遊時會遇到的困擾

# Additional Needfinding Results

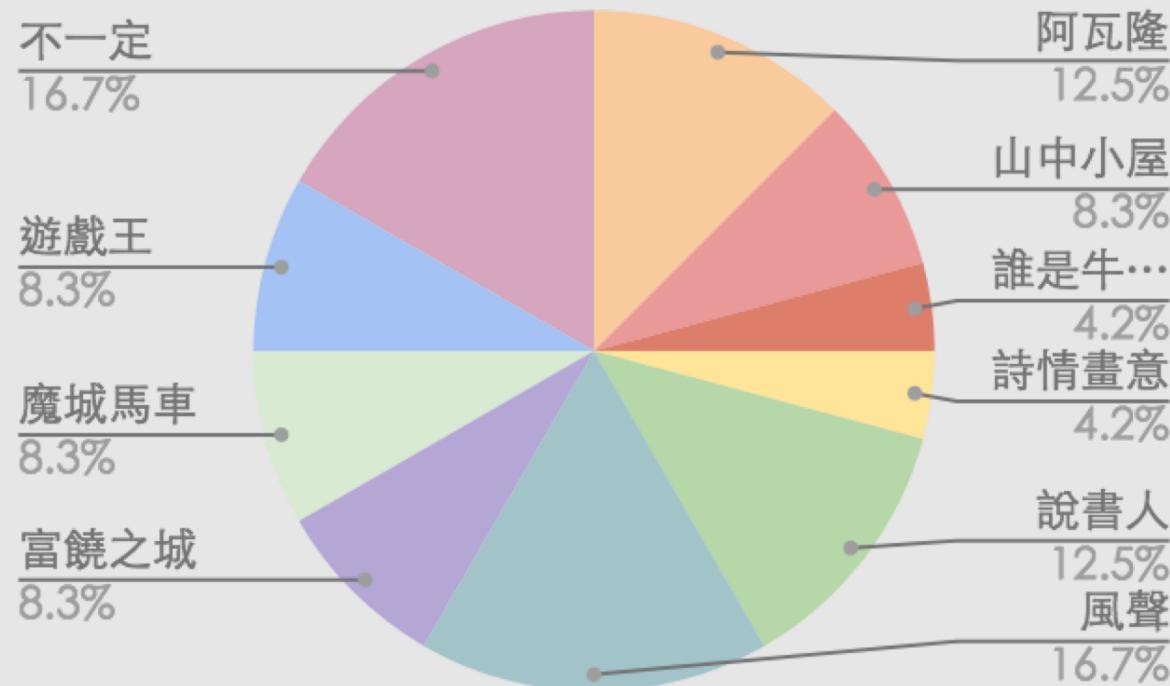
# Participants



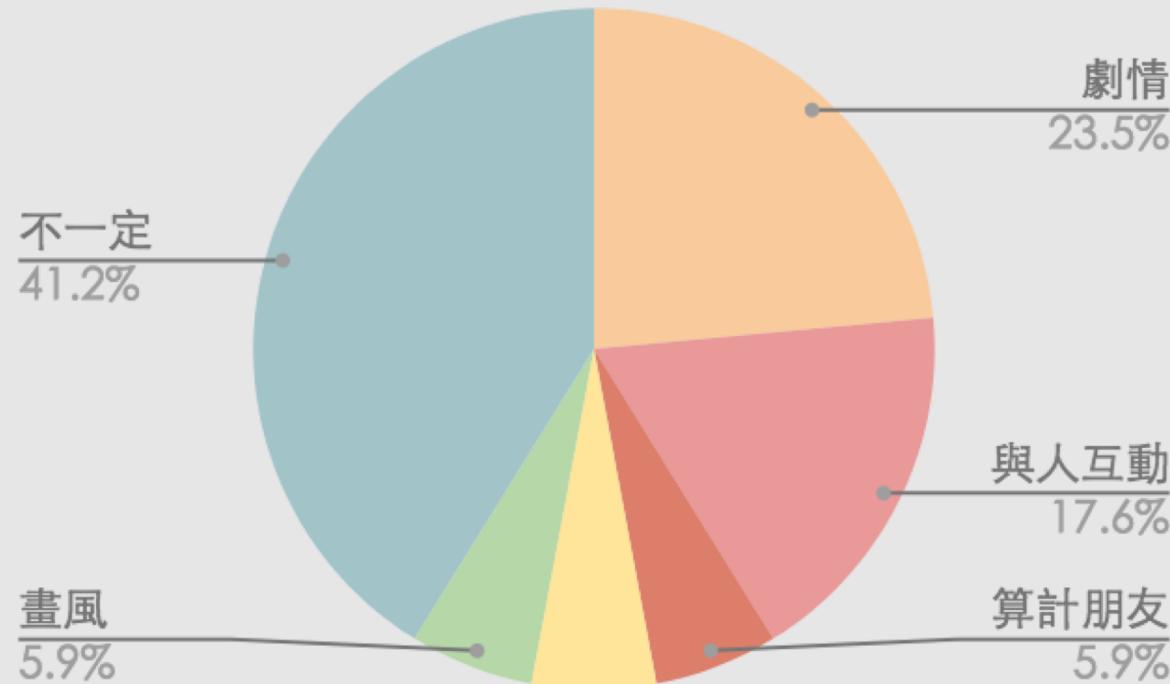
# 桌遊頻率



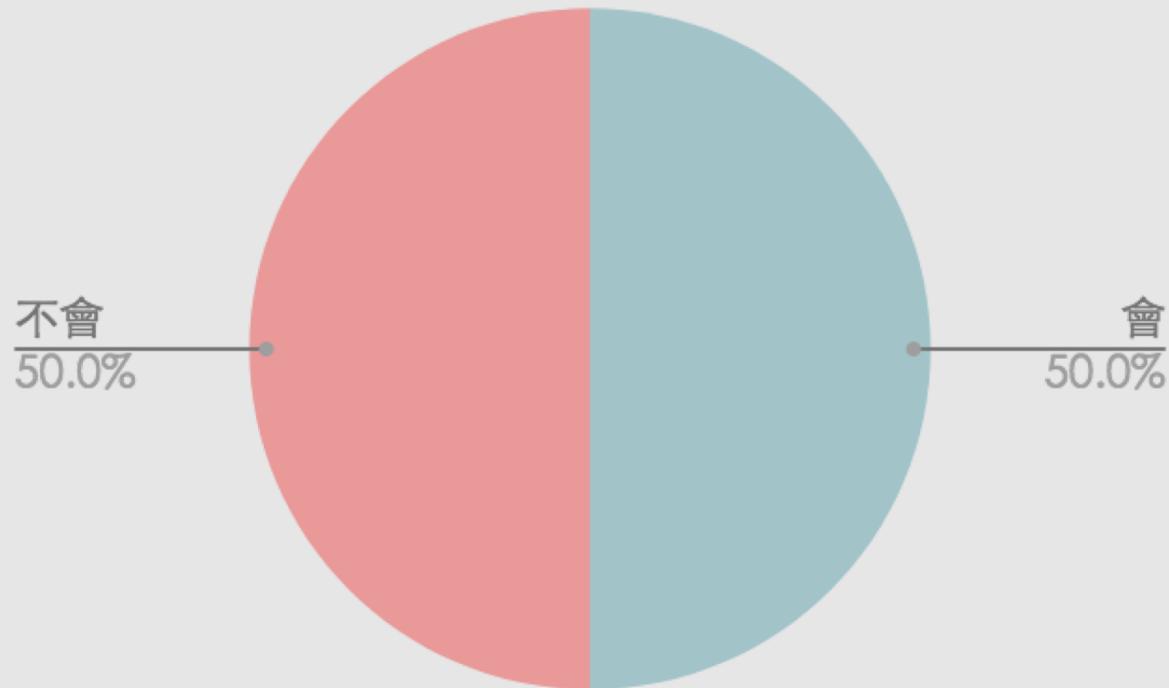
# 平常桌遊都玩什麼：



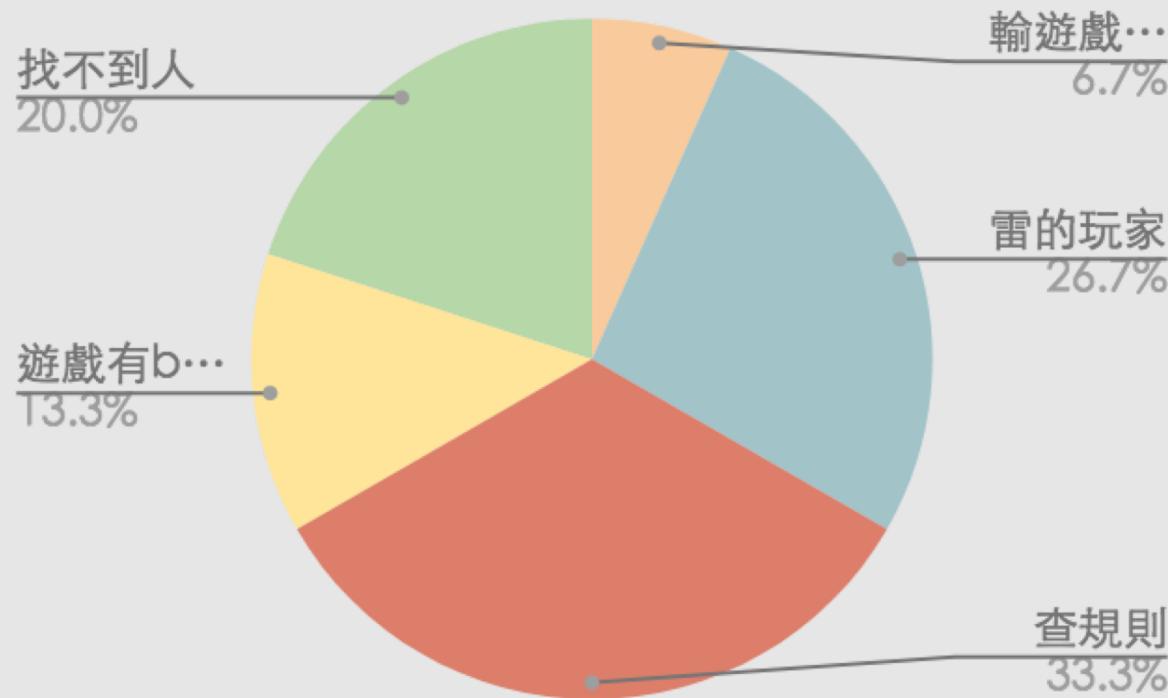
# 選擇的標準



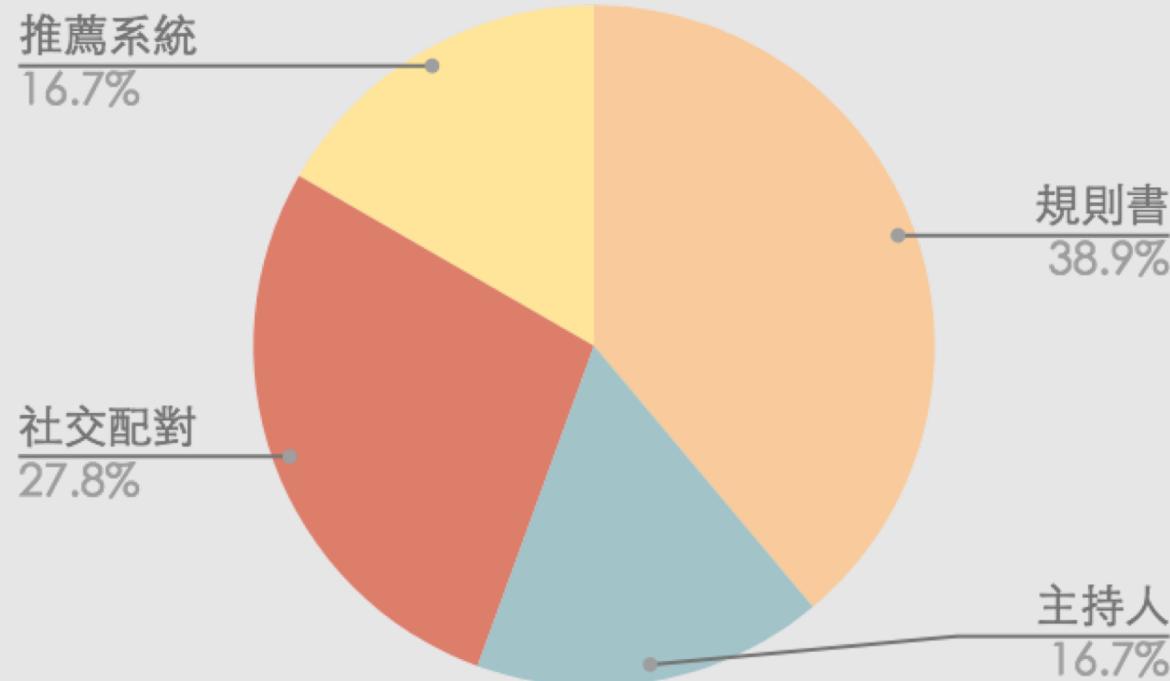
# 想主動分享好玩的遊戲嗎？



# 遇到困擾的事



# 手機對桌遊的幫助



We met

耿誌，開朗又 free 的輕度桌遊玩家

We were amazed to realize

可能會想多揪人

It would be game changing to

讓他可以成功揪到人

How Might We

讓他找到適合這個人數玩的遊戲？

POV1



# Experience Prototypes 1

Assumption :

提供桌遊分類清單與否

會影響到找到適當桌遊的速度。

# Experience Prototypes 1

## 實驗對照結果

提供桌遊分類清單：  
快速找到適合的桌遊

不提供桌遊分類清單：  
需要閱讀說明書  
-> 說明書一次只能一個人閱讀  
-> 說明書寫得很複雜

桌遊名稱	適合人數	桌遊難易度	遊玩時間	遊戲性質	氣氛
情書	2-4	易	20 分	輕度策略	輕鬆、算計
說書人	3-6	易	30 分	輕鬆嘴砲	破冰、輕鬆
阿瓦隆	5-10	中等	30 分	身份猜測	破壞友誼
推倒提基	2-4	易	20 分	輕度策略	輕鬆、算計
終極密碼	2-4	易	15 分	輕度策略	輕鬆、算計
盜夢都市	4-8	中等偏難，複雜	30 分	重度策略、角色扮演	破壞友誼(?)
山中小屋	3-6	中等，複雜	60-90 分	中度策略	輕鬆、算計
詩情畫意	4-8	易	20 分	輕鬆畫圖	輕鬆
富饒之城	3-7	中等，複雜	60 分	中度算計	心機
風聲	3-7	中等，複雜	30 分	中度算計、角色扮演	心機
魔城馬車	3-10	中等	30 分	角色扮演	算計、合作

# Experience Prototypes 1

Surprises :

1. 不同氣氛適合的桌遊不同
2. 玩到一半忘記規則/說錯規則會導致遊玩體驗不佳

Assumption :

提供桌遊分類清單會影響到找到適當桌遊的速度。



We met

柏民，22歲常玩桌遊的會計系學生

We were amazed to realize

他想在桌遊中盡情揮灑他的中二

It would be game changing to

幫他找到好平台

How Might We

讓他找到適合這個人數玩的遊戲？

POV<sub>2</sub>



# Experience Prototypes 2

我的王之力RRR

你會輸的原因  
就是惹我生氣！

Assumption :

我相信我的牌組！

力量... 我渴望力量...

一切...  
都跟我想的一模一樣

能打過我的

當user沈浸在一個充滿中二資訊的環境，

因為我就是  
奇蹟!!

你確定  
要下我為敵嗎？

終於...  
要使出這一招了嗎？

# Experience Prototypes 2

我的王之力RRR

我相信我的牌組！

因為我就是  
奇蹟!!

力量... 我渴望力量...

就決定是你了！去吧!!

一切...  
都跟我想的一模一樣

你確定  
要與我為敵嗎？

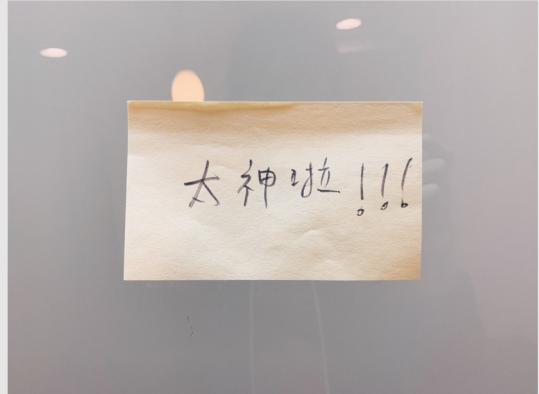
終於...  
要使出這一招了嗎？

你會輸的原因  
就是惹我生氣！

能勝過我的  
只有我自己

# Experience Prototypes 2

白板牆上貼中二語錄，  
prototype 網路留言板。



We met

煥凱，22歲超愛遊戲王的思考型玩家

We were amazed to realize

解決金魚腦

It would be game changing to

增加記憶力

How Might We

找到記憶力好的隊友

POV<sup>3</sup>



# Experience Prototypes 3

## Assumption :

有記憶力好的隊友比單人玩記憶遊戲玩得更好。

# Experience Prototypes 3

實驗結果：

Prototype 不成立，因為一個人記憶力好與壞很難判別，此外縱使有記憶力好的隊友，反而有可能因拖累隊友，導致結果較差。

NEW ASSUMPTION :

讓工具幫助他記住事情。





## INSIGHTS!

- ◆ 桌遊是一種心靈上的cosplay。
- ◆ 因為我的想法很中二啊，我可以在一個可以發揮好好發揮的地方，就是桌遊。
- ◆ 競賽本身就是一個樂趣。就算輸了也是很好玩。
- ◆ 優秀的清單讓大家可以找到更適合的桌遊。
- ◆ 與其有記憶力好的隊友，不如提升自己的記憶力或是其他方式輔助。
- ◆ 有適合的環境刺激，就可以引導人變得中二。

THANKS!