

致理技術學院財務金融系

財金實務專題



理財遊戲創作

學生：

陳祖揚、倪莉淇  
黃詩婷、黃鼎捷  
劉家宗、陳英鴻

中華民國 102 年 12 月

# 目錄

|                   |    |
|-------------------|----|
| 第壹章 前言 .....      | 3  |
| 第貳章 市場分析 .....    | 4  |
| 一、總體環境狀況 .....    | 4  |
| 二、產品狀況 .....      | 4  |
| 三、競爭狀況 .....      | 5  |
| 第參章 創新構想與目標 ..... | 8  |
| 一、比思尼斯堡 .....     | 8  |
| 二、金遊島 .....       | 9  |
| 三、計畫流程與進度 .....   | 10 |
| 第肆章 產品整體架構 .....  | 11 |
| 一、產品設計 .....      | 11 |
| 二、遊戲玩法 .....      | 15 |
| 第伍章 結論 .....      | 18 |
| 一、遊戲特點 .....      | 18 |
| 二、預期未來通路 .....    | 18 |
| 三、預期效益 .....      | 18 |
| 四、成本 .....        | 19 |
| 五、商品化可行性 .....    | 20 |
| 六、專利權 .....       | 22 |
| 七、競賽成果 .....      | 23 |

# 第壹章 前言

德國桌上遊戲，也就是「桌上遊戲」，簡稱桌遊，也有人稱它為 BoardGame。簡單而言就是指不插電，並且可以在桌上進行的遊戲，遊戲設計的內容為適合一般大眾玩樂，而且桌上遊戲種類相當豐富，最有名的例子就是大富翁。

在台灣的市場，一開始是由新天鵝堡公司率先將桌上遊戲引進國內，在台北女巫店免費提供給客人玩樂，因此一開始便知道桌遊的人寥寥無幾，但經由幾次台北國際書展的努力宣傳，這幾年才慢慢地開始蓬勃發展，如今熱衷此好的玩家日益增長，還會自發性的舉辦玩家的大聚會，除了讓玩家之間可以交流認識之外，會場中還會展示教學新遊戲。

桌上遊戲不只在國際書展中出現，目前許多業者也看準商機，開立許多桌上遊戲專門店，或是許多餐飲業者也紛紛提供桌遊給客人玩樂，以增加客源。桌遊不分男女老幼、老手新人，都可以享受到桌遊所帶來的歡樂，桌遊是很有魅力的一項休閒娛樂，若與電玩相比，桌上遊戲最吸引人的地方莫過於它擁有的互動性，包含人與人之間的溝通與對話，比起對著電腦跟人交朋友，面對面玩遊戲互動更能讓人身心愉悅，除此之外，與不同的人玩同一款遊戲，也會獲得不同的感受，這就是桌遊有趣的地方。

不同於一般的紙牌遊戲或棋類遊戲，例如：撲克牌、西洋棋、象棋、圍棋，桌上遊戲擁有外觀設計較精緻，規則可能有些複雜且多具有背景，有強烈的故事性，每個遊戲都有其不同於其他遊戲的趣味性。

藉由遊戲進行，紙牌遊戲跟棋類遊戲較著重於益智方面，而桌上遊戲除了益智，更包含很多層次的學習，例如有名的富爸爸現金流遊戲，在遊戲中學習到各種投資，讓玩家在享受遊戲的樂趣時，更兼具學習的效果。

但這類型的學習遊戲，都是在一個平面上進行遊戲，為了想要讓玩家除了遊戲有娛樂性與教育性質外，在視覺上也有新奇的感受，於是研發出一款立體式的桌上遊戲，這款遊戲不僅達到學習目的，在視覺上更是有很大的突破，打破了一般人對於桌上遊戲在平面上進行的印象。

## 第貳章 市場分析

### 一、總體環境狀況

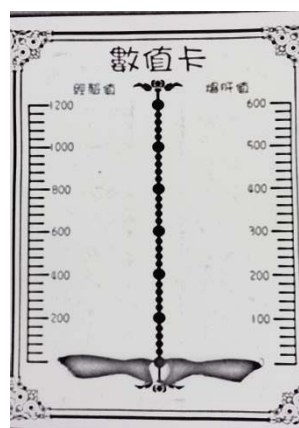
桌上遊戲是指可讓一群人圍在桌子旁玩的益智遊戲，起源自歐洲國家，因為他們的冬天寒冷又漫長，最棒的娛樂就是全家人聚在一起玩遊戲，是聯繫家族感情的重要活動，相較於網路和電腦遊戲的虛擬和快速，桌上遊戲強調人與人真實的接觸，玩家可以藉由遊戲學習到該遊戲所想傳達的意念，更可以在遊戲過程中培養人與人之間的相處之道。

寓教於樂已經是現今教育的主流，而桌上遊戲就是把娛樂與學習融合的一種工具，目前在多數國家已經有許多學術單位已經把桌上遊戲應用在各種學習上面，藉此增加學生對學習的興趣，台灣也漸漸開始對於這方面著手，不僅開始有人開發新的桌上遊戲，更有許多業者開設使用桌上遊戲學習的專門店，利用遊戲的進行讓更多的孩子在遊戲中學習新事物。

然而台灣在桌上遊戲這市場還沒有發展健全，雖然有桌上遊戲學習的專門店，但多半於使用外國桌上遊戲產品做教育，由台灣發明的桌上遊戲少之又少，而這正是本遊戲的機會，在市場還沒完全飽和的情況下，此趨勢可助於本遊戲的推行。

### 二、產品狀況

雖然桌上遊戲的開發在台灣還沒有很盛行，但是外國的桌上遊戲已經在台灣有不可小看的市場，桌上圖板遊戲在德國非常興盛，每年廠商推出許多遊戲。近年來，各國的桌上遊戲設計者的想法越來越多元，如把動作、聲音、道具、圖片、公仔、故事背景，甚至是動畫、文化、音樂及多媒體等素材融入於遊戲中，提供了玩家更多的感官刺激和不同於以往的遊戲方式，以提升遊戲的樂趣與品質。



而本校致理財金系也曾有學長姐設計了「誰與爭鋒之總裁爭奪戰」理財遊戲，此產品是以木頭材質所製成可旋轉、可拉式的金字塔型遊戲，已取得專利權，但因遊戲製作費用太高，導致無法將產品量化。

### 三、競爭狀況

近年來的市場，一直有許多桌上遊戲推陳出新，但由於市場上有太多的桌上遊戲，如果不夠新奇好玩，或是價格過於昂貴，就很難在市場上歷久彌新，但還是有許多經典遊戲在市場上佔了一席之地。

例如經典的理財遊戲：富爸爸現金流，在理財遊戲領域上佔了很重要的一個位置、還有大人小孩都適用的大富翁遊戲，不只遊戲方法簡單上手，價格更是親民，更有更專業買賣房地產的地產大亨，版本推陳出新，利用了電子產品使遊戲進行更方便。

圖 1. 現金流



「現金流」是一套關於理財投資的桌上遊戲，強調投資活動中現金的流動。它的主要目標是在增進遊戲玩家的財務及會計知識，同時在免於實際風險的狀況下，教導玩家習得投資的概念：「如何讓錢為自己工作？」

圖 2. 生命之旅



「生命之旅」是將人生分成愛·生活、充實生活、學習、賺錢，這四大領域，任玩家自由選擇，發展屬於玩家獨一無二的人生，透過棋盤上的各種指令，讓玩家體驗真實人生可能發生的各種狀況與抉擇。

圖 3. 大富翁



「大富翁」是一個多人共弈的策略圖版遊戲。玩家各得同量的金錢，以交易買地、興建樓房來賺取租金。英文名稱 Monopoly 本意為壟斷，因為遊戲只有一個勝利者，餘下玩家均破產收場。

## 產品分析

雖然經典的遊戲一直都受到大眾的喜愛，但是還是有些缺點，例如價格昂貴、新奇感低、容易乏味等問題，以下為理財遊戲的產品競爭分析表格。

表一：各遊戲之比較

| 品名         | 價位          | 教育方向                     | 遊戲劣勢                  |
|------------|-------------|--------------------------|-----------------------|
| 現金流        | 約3000~5000元 | 學習理財、投資與運用資金。            | 價格昂貴且不易上手。            |
| 生命之旅       | 約1100~1500元 | 學習如何選擇和經營自己的人生。          | 遊戲計算方式太過複雜，容易計算錯誤。    |
| 大富翁        | 約60~100元    | 以交易買地、興建樓房來賺取租金。         | 主要是以買賣為主，缺乏教育意義。      |
| 誰與爭鋒之總裁爭奪戰 | 約2500元      | 學習在經驗值與爆肝值之間取得平衡，並學習股票買賣 | 遊戲皆以手工製作，且材質為木頭，成本太高。 |

## 總結

目前的桌上型遊戲市場正在急速擴大中，寓教於樂的遊戲一直在推陳出新，其中又以理財遊戲較受矚目，經由分析，可列舉出以下幾點問題：

1. 生產成本過高，造成售價偏高。
2. 遊戲過於單調，玩久過於乏味。
3. 遊戲玩法過於困難，使玩家不易上手。

綜合以上幾點，我們認為許多經典的桌上型理財遊戲皆有改進的空間，於是決定自行設計理財遊戲，不僅排除以上的問題點，且創造出富有教育意義的理財遊戲讓玩家在遊戲中了解到理財的重要性與學習基礎金融知識。

## 第參章 創新構想與目標

### 一、比思尼斯堡

本遊戲新構想為：在遊戲之前，讓玩家利用 DIY 方式，把遊戲本體做出來，本體為金字塔狀，DIY 完成後即可進行遊戲。

除了遊戲本身形狀特殊，在遊戲方法上也有不同的構想，本遊戲主打市場上「一隻看不見的手」，利用集議價方式去購買所需物品達成任務條件，遊戲過程中除了需要有策略的進行遊戲，在議價時也須擁有跟其他玩家談價的能力，本遊戲不僅擁有益智的成分，更具有教導玩家在市場上進行交易的教育意義。

市面上的桌上型遊戲皆是拆封後可以馬上玩，本設計在玩之前必須自己 DIY 組裝遊戲，本設計之主要目的是在提供一種使用者可自行 DIY 的桌上型遊戲裝置，跳脫出市售的桌上型遊戲，在遊戲前即提供另類的體驗，在 DIY 中感受到自己組裝遊戲的快樂，完成後在進行遊戲時，由於是自己組裝完成，玩起來別有一番滋味。

本遊戲的交易機制，除了擁有與銀行制式價格的交易外，亦有玩家與玩家之間的買賣，在這個自由市場裡，玩家可以利用談判議價方式促成交易。

雖然在遊戲過程中玩家可利用自己的產地或是其他玩家的產地來獲取產物，但隨著層數越高，各種產地越來越少，到最高層時，玩家甚至只能以交易所或是市集買賣獲得需要的產物，但交易所能購買的數量有限，也只能購買產物，工具卡與產地必須經由市場上跟玩家交易才可取得，為了達成任務條件，玩家必須利用自由市場機制才可達成任務目標。

跳脫出以往只可跟制式的銀行交易，本遊戲在玩家遊戲過程中為了達到任務目標，必須跟其他玩家購買需要的物品，價格沒有限制，完全由買賣方自己決定，宛如市場上「一隻看不見的手」。



## 二、金遊島

為了不讓遊戲都是在平面上進行，因此開發出立體螺旋式的遊戲模型，使得原本的理財益智遊戲在視覺有不同的觀感，並且玩家利用玩遊戲的方式，愉快的學習如何管理自己的財富及學習投資理財的相關概念，並藉由理財遊戲中的內容學習基本金融知識，讓玩家可以透過遊戲學會在日常生活中理財的重要性。

此產品的設計希望玩家可以注重理財投資的技巧外還要兼顧生活品質，俗話說：「健康才是最大的財富」，若是沒有健康的身體，縱使有再多財富也是枉然，另外還可以從遊戲中學習財金知識，將理財教育與休閒合而為一。

主要年齡層：國中以上至大學學生，學校或金融相關單位，可結合課程與活動進行遊戲。使用此款遊戲培養理財概念，在遊戲當中學習理財的作用，學習不輕易揮霍金錢。

(一) 知識家學習財金基礎相關知識，答對給予獎勵，滿足小孩的好奇心與好勝心。

(二) 高中以上相關科系，可先為未來的財金相關知識預習，學習各種金融工具的波動幅度、操作方式，為自己及家人的理財概念打好基礎。並可與學校結合理財活動課程，讓學生在玩樂中成長、在遊戲中學習知識。

(三) 此款遊戲內容豐富、產品模型獨一無二、收納方便、材料採用全系列紙做，價格合理，並且將財金知識融合於遊戲內，寓教於樂，適合用來教導小孩財金入門知識，豐富生活，符合現代人講究品質細膩、遊戲富趣味性、價格合理的三大需求。

### 三、計畫流程與進度

#### 第一階段： 初期遊戲內容規劃

從生活時事中，找尋啟發遊戲的靈感，將遊戲內容做一個初步的構想，並且將大概會使用到的材料記錄起來。

#### 第二階段： 資料收集與整理

採購所需的材料，將初步的模型完成，並且使用不同的材料加以實驗，符合成本低廉以及符合遊戲內容的材料。

#### 第三階段： 遊戲內容定稿與工作人員分工完成

將遊戲大致內容擬定，工作人員分工合作進行遊戲規劃與設計，開始進行細部修改分析。

#### 第四階段： 遊戲設計與製作

遊戲實體內容的設計，將外觀與內容詳細製作出來。

#### 第五階段： 遊戲文宣工作之執行

遊戲相關說明文件製作，將遊戲行銷企劃規畫出來。

#### 第六階段： 遊戲行銷之執行

結合廠商與教育機構，將遊戲行銷至市面上。

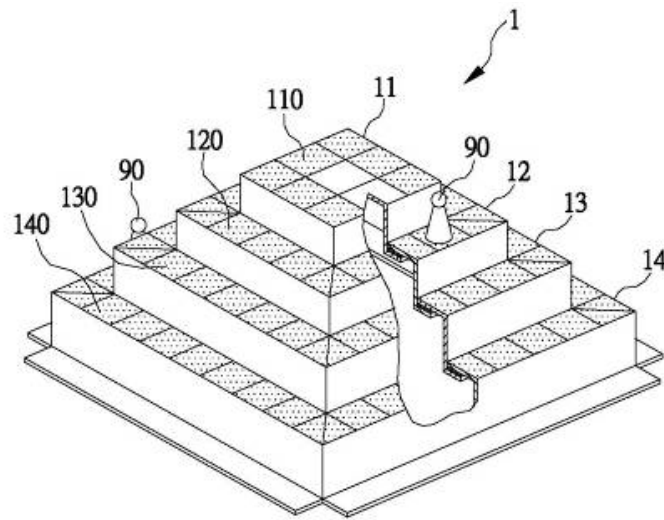
我們的訴求是希望創造出富有教育意義且市面上較少見的立體遊戲，並開始擬定人員分工以及各階段的規劃，接著嘗試各式各樣的材質，最後發現紙類的製作成本最低、可塑性高以及收納方便，因此未來成品將朝著這個方向努力。

# 第肆章 產品整體架構

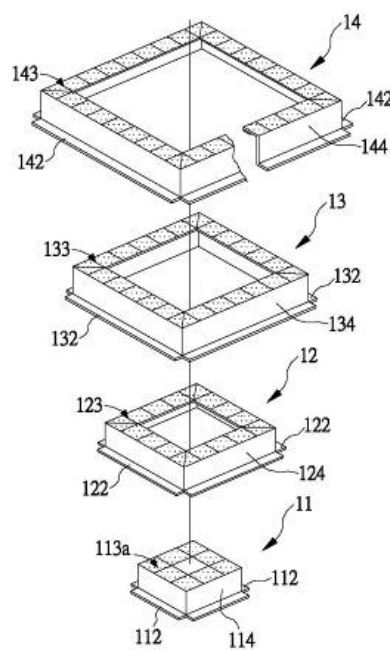
## 一、產品設計

### 1. 比思尼斯堡

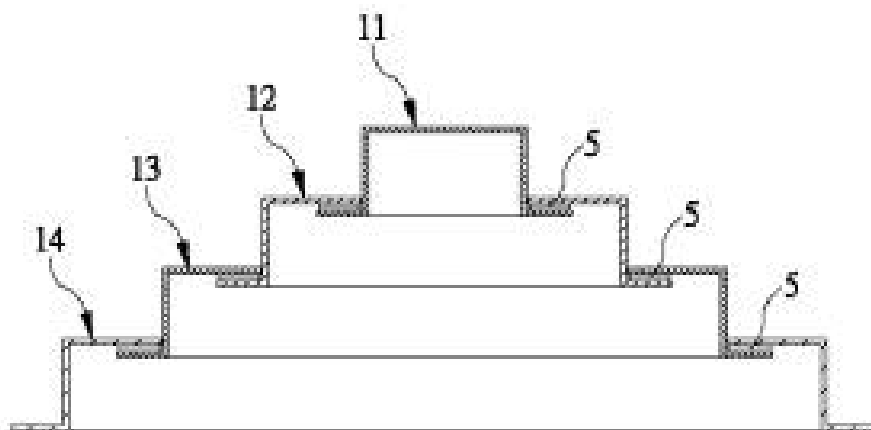
▼圖 4: 遊戲立體局部剖面示意圖。



▼圖 5: 遊戲組裝示意圖。



▼圖 6:遊戲展開的剖面示意圖。

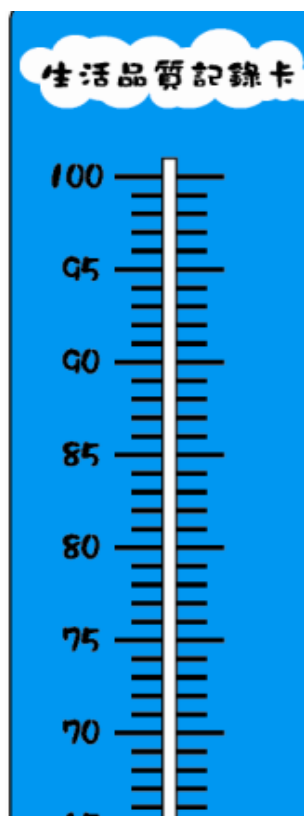


▼圖 7:遊戲成品圖。



## 2. 金遊島

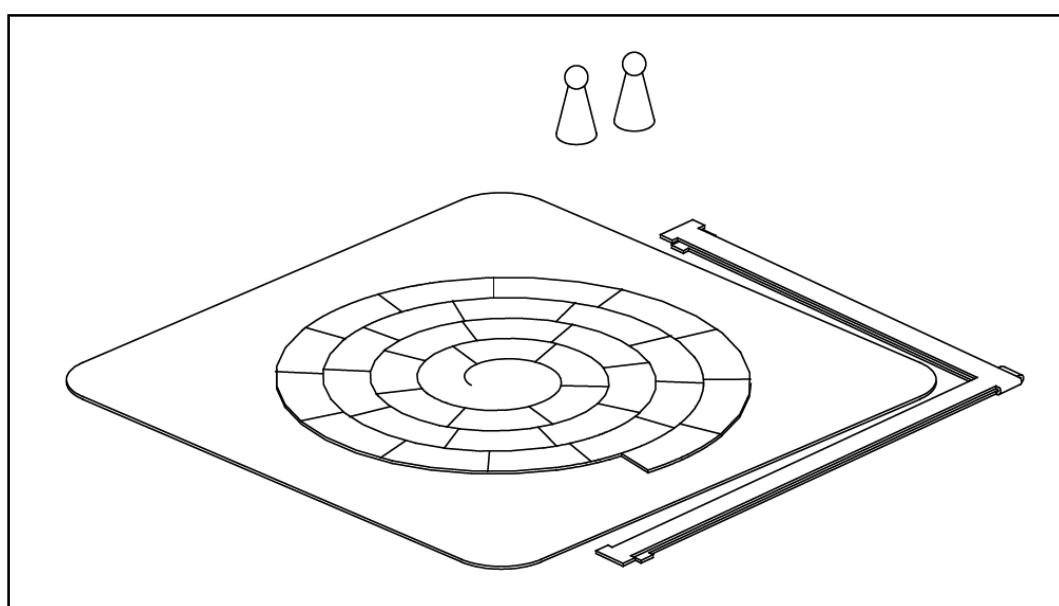
▼圖 8:生活品質紀錄卡  
識家卡片



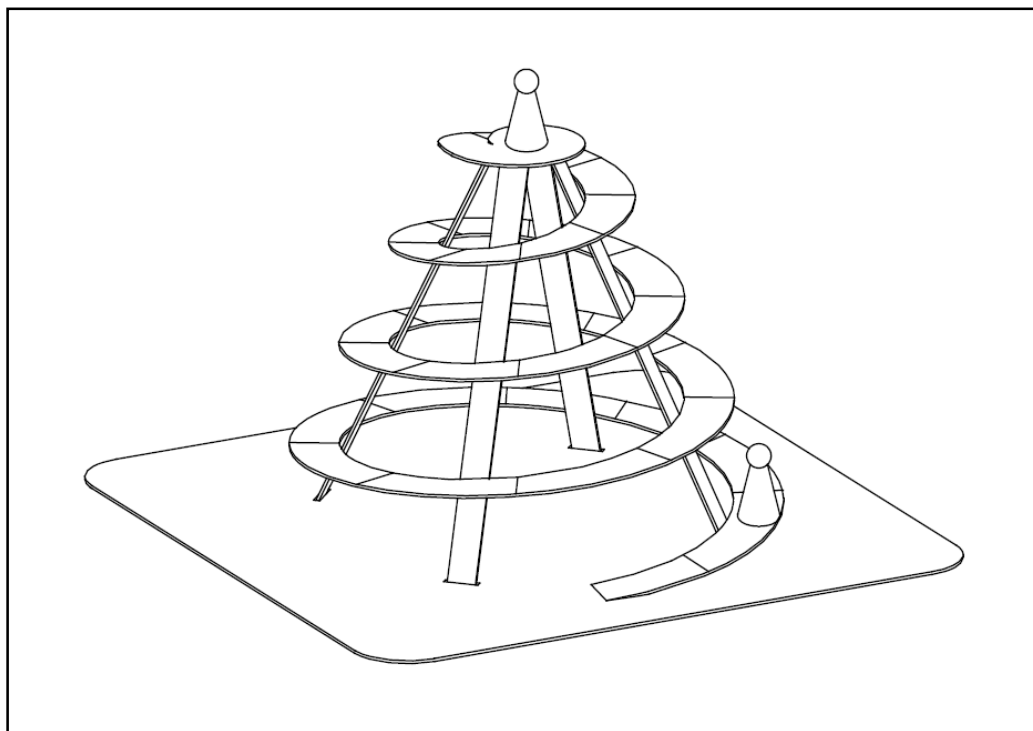
▼圖 9:可以學習金融知識的知  
識家卡片



▼圖 10:收合狀態參考圖。



▼圖 11:使用狀態參考圖。



▼圖 12:遊戲成品圖。



## 二、遊戲玩法

### (一)比思尼斯堡

- 1、準備：依照說明書把遊戲本體組裝完成，並拉起成塔狀，參加遊戲的人各取一個公仔為自己的代表物，集中擺在底層起點處，其餘卡牌經洗牌後放置於遊戲本體旁，並每人各取金錢一萬五千元（兩千元三張、一千元四張、五百元六張、兩百元六張、一百元八張）。
- 2、開始：玩家將自己的代表物放在起點上，然後依序擲骰子，骰子最大者優先行走，並先抽取第一層的任務卡。
- 3、勝利條件：每層皆須抽取任務卡，達成任務卡上的產物數量或是工具卡可往上一層，並繼續抽取下一層的任務卡，達成任務強制往上一層，不可逗留，玩家骰子擲完後並達成任務，須到下一回合才能往上一層，優先達到「頂端」即為獲勝。
- 4、起點：任何玩家經過每層的「起點」，即可跟銀行領取金錢，取得金錢依序為：第一層、第二層：三千元，第三層、第四層：兩千元，但如果玩家停留在「起點」，則無法獲得金錢。
- 5、問號格：玩家行走到此格時，須翻閱該項卡片一張，並執行該卡片上的內容，如卡片為保留卡，玩家可保留在身邊待有適用時機時再拿出卡片使用。
- 6、環境格：玩家行走到此格時，須翻閱該項卡片一張，並執行該卡片上的內容，卡片內容為環境變化導致情境之發生，會使單一玩家或是全體玩家持有的產物有增減變動。
- 7、店鋪：玩家行走到此格時，須翻閱該項卡片一張，玩家可依照卡片上的買價購買該工具，第一次購買時可獲得卡片上所載的產物數量，工具卡除了能獲得產物外，亦是達成各層任務的條件。
- 8、產地：產地分別有農地、森林、漁港、牧場等四種，玩家走到該地時如未經任何玩家購買，則可購買此地，（第一層產地買價為一千元、第二層產地買價為兩千元、第三層產地買價為三千元、第四層產地買價為四千元），購買後該玩家走到此地即可免費取得該產地的產物，如為其他玩家停留於產地，須支付金錢來獲取該產地的產物（第一層產地須支付金額為兩百元、第二層產地須支付金額為四百元、第三層產地須支付金額為六百元、第四層產地須支付金額為八百元），可能獲取的產物數量為一至三張。
- 9、交易所：玩家走到此地時，抽取一張產物市價卡，卡片上有各種產物的價格，

玩家只可購買或者是販賣產物，買賣數量為兩種產物各一張為限。

- 10、市集：此格為提供玩家們集中交易的地方，玩家走到此格時，可選擇跟其他玩家進行交易。玩家先決定要「購買」還是「販賣」（兩者擇一）產物、工具卡、產地，之後跟有意要購買或是販賣的其餘玩家進行議價，此市集為自由交易，不限制交易數量與價格，全部由玩家自己決定，但不可以物易物。
- 11、持有之出售：玩家金錢不足時，如擁有各種產物、工具卡、產地，可販賣給銀行獲取現金（玩家到該回合即可販賣，但手頭有金錢時不可隨意販賣），各種產物售價為一張兩百元，工具卡與產地售價為購買價之一半，如果玩家發生須支付金錢但手上金錢不足時，須強制變賣持有物取得金錢支付。
- 12、破產：當玩家手上無現金時，便強制拍賣土地、產物或工具，所出售的產物，其他玩家開始進行競標，若無玩家要購買，則依照公定價出售給銀行。若變賣所有道具後，還是負債，則退回下一層，並重新抽取任務卡，銀行給予破產玩家七千五百元後繼續遊戲。
- 13、其他：
  - （一）銀行與玩家或是玩家與玩家間不得辦理貸款或互相借貸任何物品。
  - （二）如時間遊戲過長，欲提早結束，勝利者為目前在最高層者獲勝，如有共同層數玩家，勝利者為金錢最多者。



## (二)金遊島

- 1、準備：銀行給付起始金額四萬元，生活品質設定為 50，玩家依照骰子點數往前進。
- 2、黃金：以 1 公克為單位，玩家可自行判斷價格，以買低賣高為原則賺取利潤。
- 3、基金：以 1 張為 10 單位，又分成東協基金、歐洲基金、美洲基金，選擇對自己最有利的投資方法來獲取利潤。
- 4、二擇一：用來維持生活品質與金錢的平衡，二擇一為生活上會遇到的問題，答案沒有對錯之分，只要依照玩家自己所想的答案去選即可。
- 5、事件：為日常生活中突如其來的狀況，有可能會影響金錢或生活品質的增減變動。
- 6、知識家：透過提問問題讓大家去了解及學習金融相關知識。由走到此格的玩家擔任出題者，依照卡片上的問題詢問所有玩家，所有玩家可利用手上的號碼卡，選擇自己的答案號碼給出題者，由出題者公佈正確答案。
- 7、遊樂場：為任一玩家走到此格時，全部玩家可選擇是否一起進行押注遊戲。玩家選擇 1 到 6 任一數字，押上自己的賭注(最低 1000 元，最高 5000 元)，由銀行進行擲骰子的動作，如果銀行擲出的數字與玩家押注的數字相同，即可拿回本金並獲得三倍的押注金額。
- 8、勝利條件：當一位玩家走到最頂端時，進行結算總財產，現金最多者為贏家。
- 9、財產結算之換算方式：
  - 生活品質：1 單位生活品質為一千元。
  - 黃金：抽取一張黃金卡片，並依卡片上的價格為賣價。
  - 基金：持續抽取基金卡片，直到三種基金皆有為止，依卡片上的價格為賣價。
- 10、零現金：當玩家手上無現金時，便可抽取黃金卡或基金卡，依照卡片上金額賣出玩家手中的黃金卡及基金卡。
- 11、破產：當玩家無現金及資產，且發生負債時，則玩家需休息三回合，銀行發放一半之起始金額（即 20,000 元）給玩家。
- 12、生活品質：當玩家生活品質低於 40 時，玩家需休息兩回合，生活品質恢復為起始值（即 50）

在設計方面比思尼斯堡是強調讓玩家體驗到自行動手做的樂趣；而金遊島是以一體成型的立體螺旋狀呈現，兩者皆能收納成平面以節省空間。在玩法方面比思尼斯堡是透過買賣產物學習市場交易機制；而金遊島是以工作且兼顧生活品質以及藉由知識家學習金融相關知識為主。

## 第五章 結論

### 一、遊戲特點

#### (1)比思尼斯島：

- 1、在遊戲之前，讓玩家利用 DIY 方式，把遊戲本體做出來，本體為金字塔狀，DIY 完成後即可進行遊戲。
- 2、本遊戲的交易機制，除了擁有與銀行制式價格的交易外，亦有玩家與玩家之間的買賣，在這個自由市場裡，玩家可以利用談判議價方式促成交易。

#### (2)金遊島：

- 1、內容豐富：結合基金與黃金買賣交易、事件及二擇一增添遊戲未知性。
- 2、收納方便：此產品為一體成形可拉提式模型，不需使用時可收納。
- 3、價格合理：材料採用全系列紙做，降低成本，創造高利潤。
- 4、知識結合遊戲：寓教於樂，適合用來教導小孩財金入門知識，豐富生活，符合現代人講究品質細膩、遊戲富趣味性、價格合理的三大需求。

### 二、預期未來通路

學術機構：流通至全國大專院校以及國高中，提前學習理財知識。

一般家庭：遊戲模式簡單，可與親子同樂，增進親子關係。

桌遊專賣：獨具匠心的遊戲模型加上別出心裁的遊戲內容，與市面流通的桌遊不大相同。

### 三、預期效益

廣泛流通於學術機構、金融專業機構，作為理財教育遊戲範本。

於一般市面上廣泛販售，將此遊戲培養成眾所皆知的理財遊戲。

#### 四、成本

相較於其他立體遊戲，金遊島及比思尼斯堡是以材質較厚的紙類製作而成，附加的道具、卡片及金錢也是用紙類呈現，在遊戲製作的成本上較低廉，能使遊戲量產販售的可行性更高。

▼表二:競爭產品售價與成本分析

| 品名   | 分析   | 價位            |
|------|--|---------------|
| 現金流  | 早期的桌上型遊戲為娛樂導向，並沒有專門對於理財方便設計的遊戲，而現金流可譽為理財遊戲之祖，儘管遊戲整體皆為紙類，成本低廉，但因沒有競爭者，使得現金流在市場上獨佔鰲頭，因此價位偏高。 | 約 3000~5000 元 |
| 大富翁  | 全部為紙類，成本低廉，但因為平面設計，相較於金遊島與比思尼斯堡以立體方式呈現來說，較無競爭優勢且無新奇感。                                      | 約 60~100 元    |
| 生命之旅 | 除了遊戲本體為紙類設計，卡片為塑膠材質之外，遊戲也設置了人生計算機，雖然方便了遊戲進行，但因人生計算機成本昂貴，也造成了整個遊戲成本的增加。                     | 約 1000~1500 元 |

▼表三:設計產品之成本分析

| 品名    | 分析  | 成本        |
|-------|---|-----------|
| 金遊島   | 遊戲外型以立體螺旋狀的方式呈現，但主體使用紙類材質，且為一體成形，製作上除了材質成本較低，也因廠商製作成品過程中比較簡易，因此省去許多製作成本，所以成本較低。 | 印刷費：50/個  |
|       |   | 材料費：100/個 |
|       |   | 卡片成本：30/份 |
| 比思尼斯堡 | 遊戲構成是以紙類製成，遊戲前需先將遊戲以 DIY 方式拼裝成塔狀，廠商僅需將遊戲頗面圖裁切不需組裝，所以不另計組裝費用，故可壓低成本，售價也較為便宜。     | 印刷費：50/個  |
|       |   | 材料費：60/個  |
|       |   | 卡片成本：50/份 |

## 五、商品化可行性

隨著時代的進步，許多商品已經從手工製作到機器自動化，讓整個市場更蓬勃發展，但近年來，不管是任何行業，都開始倡導「自己做，更有趣」的觀念，讓消費者在自己動手做當中，有不一樣的體驗，完成後又能享受到產品原本想帶給消費者的樂趣，例如：自己動手種蔬菜，收成後吃著自己種的蔬菜別有一番滋味、親手打造給自己坐的椅子，坐起來有無比的安全感…等等。

不論各行各業紛紛推行DIY活動，但目前市場上雖有許多精緻的桌上型遊戲，但沒有一款遊戲是需經由DIY後才可玩的桌上型遊戲，本遊戲發現市場新商機，推出前所未有的新產品，不僅在形式上有所突破，市場競爭策略採全方位型策略，開拓市場佔有率及獲取合理利潤，經營理念以顧客娛樂滿足度為中心，建立競爭優勢。

表四：創作遊戲之SWOT分析

| <b>Strengths 優勢</b>  | <b>Weaknesses 劣勢</b>   |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>*目前市場並無需先自行組裝才可玩的桌上型遊戲。</li><li>*成本較低，售價較便宜。</li><li>*以與眾不同方式使遊戲變立體，新奇感大增。</li><li>*已申請專利，不會有類似外觀產品出現。</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>*行銷通路不夠廣。</li><li>*產品知名度不夠。</li><li>*德國桌遊已在台灣上市許久，經典遊戲短時間內無法打敗。</li></ul>                    |
| <b>Opportunities 機會</b>  | <b>Threats 威脅</b>  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>*消費者會對於沒見過的產品產生好奇心。</li><li>*DIY的盛行有助於推廣本遊戲。</li><li>*由台灣人發明，台灣人支持度大增。</li></ul>                                 | <ul style="list-style-type: none"><li>*將來會有更多的桌上型遊戲發明，新奇感維持不久。</li><li>*儘管桌遊有較多人知曉，但還是容易被電腦遊戲取代。</li><li>*桌上遊戲種類很多，替代性高。</li></ul> |

## 理財遊戲 5P 分析

產品策略 (product)：特有的立體特色、富有教育功能的桌上型遊戲

我們桌遊的整體設計與大眾桌遊商品較為不同的是立體型的，透過遊戲可以學習金融常識，讓學習智慧不再受限於教學和讀書，亦可以提供學校做教學器材。

科技日新月異，人與人們之間的互動鮮少，透過我們的產品，不僅富有教學意義，由於我們的產品是 Do It Yourself，提供人們去學習分工合作的精神。

口碑行銷 (promotion)：不用多餘的廣告，透過學校的活動引薦產品

學校透過金融活動，利用遊玩的方式學習，我們不必透過電視廣告或宣傳，在本校的活動與特定節慶做為嘉賓的禮物，讓產品公開亮相，讓大家知道寓教於樂的可行性，將此產品間接推廣到全國各大專院校作為教學輔助的器材。

價格策略 (price)：沒有多餘的輔助工具，賣價近於成本

本產品在遊戲上並沒有太多的輔助工具（例如：計算機…等等），且材質皆是以紙類製成的，可以有效的降低了製作的成本，在設計這遊戲的主要理念是為了達到寓教於樂的效果，在價格上需考量到買方的意願和賣家所投入的成本，因此價位在 300~400 左右。

通路 (placement)：不必透過中介店家去做販售

產品遊玩不需要太大的空間，透過學校內的活動可以讓其他學校及其他金融機構知道這產品的存在，因此我們的產品流通是在透過遊戲中學習金融知識的可行性，全國各大專院校與金融機構之間流傳，讓對此產品有興趣的公司、學校可以向我們本校申請購買使用，也可以做為校園理財活動與公司活動內部使用。

包裝策略 (package)：成本低廉、收納容易

我們採用紙盒的方式包裝搭配上本校的校徽以顯示本校對理財遊戲的重視性，使用紙盒的優點是成本較為便宜，在遊戲產品內有許多小配件和卡片，而我們也會將遊戲主體、卡片、其他相關配件分門別類的收納整齊，讓購買此產品的玩家可一目了然的知道放置的位置。

## 六、專利權

遊戲設計完成後，兩次請專利師來幫我們說明及評估能否將遊戲裝置申請專利，並申請了「新型專利」、「新式樣專利」兩種專利權，目前「新型專利」申請已核准，「新式樣專利」在審查當中。

正本

權號  
保存年限

經濟部智慧財產局新型專利形式審查核准處分書

機關地址：臺北市大安區辛亥路2段185號3樓

聯絡人：林迺信  
聯絡電話：(02)23767264  
查詢領證事宜請撥 (02)81769009  
電子郵件：  
傳真：(02)23779875

106 雙掛號  
臺北市大安區和平東路2段40號6樓

704170  
受文者：致理技術學院等（代理人：  
陳啟桐 專利師、廖和信  
專利師）

發文日期：中華民國102年9月13日  
發文字號：(102)智專一(四)04237字第  
10241953170號

速別：  
密等及解密條件或保密期限：  
附件：

IPC: A63F 3/00 (2006.01) A63F 1/04 (2006.01)

臺灣科技  
專利商標事務所  
102.9.16  
收發文  
TAIWAN TECH

一、申請案號數：102211998  
二、新型名稱：桌上型遊戲裝置  
三、申請人：  
名稱：致理技術學院  
地址：新北市板橋區文化路1段313號  
姓名：蔡淵輝 先生  
地址：新北市板橋區文化路1段313號  
四、代理人：  
姓名：陳啟桐先生  
地址：臺北市大安區和平東路2段40號6樓  
姓名：廖和信先生  
地址：臺北市大安區和平東路2段40號6樓  
五、申請日期：102年6月26日

B0200346.549 第1頁(共3頁)

## 七、競賽成果

我們以金遊島理財遊戲創作於11/6參加萬能科技大學舉辦的「2013全國大專院校金融商品創意行銷競賽」，榮獲商品創意行銷組第一名。

▼圖 13:與萬能科大副校長合影



▼圖 14:比賽獎狀

