

/ 作品概念

The Concepts of the Work

融入動物議題，讓桌遊不只是享有樂趣，還擁有發人省思的空間！

藉由桌遊的遊戲商品開發，將保育動物的議題與遊戲主題結合，讓大眾能在體驗遊戲樂趣時，也了解保育動物的相關知識、與它們遭受迫害的原因。

『找回完整』，找回的不僅是保育動物在台灣這片土地的生存權，還有人類對於保育動物應有的尊重。

By integrating the issue of animals, board games no longer have fun but also thought-provoking space.

Via the development of board games, the issue of endangered animals is connected with the theme of the games to allow payers experience the joy of the games while learning relevant knowledge of endangered animals and the reason of their persecution.

"Find Completeness" means not only the right to survive of endangered animals on the land, but also the due respect of humans to them.



保家棋域

— 擁抱自由 找回決勝之地 —



真珍假假

— 成為間諜，找回正義之心 —



求生意志

— 追逐真我，找回生命之初 —



/ 保家棋域 /

遊戲故事

保育動物被人類迫害後失去自己的家，在只剩下小小一塊沒有被人類污染的土地後，動物們決定展開搶奪大戰！贏的就有家！

遊戲目的

藉由遊戲的互相搶奪地盤的趣味性，讓玩家體驗保育動物被奪去家園的艱辛，用同理心去深思保育動物的生存權。



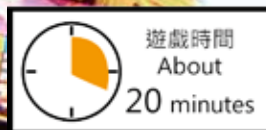
/ 珍真假假 /

遊戲故事

玩家扮演黑心保育動物走私商中的好人間諜，利用運氣及輿論的力量降低動物價值、破壞市場，並從中買回被捕捉的保育動物，放回大自然。

遊戲目的

讓玩家可以了解目前保育動物被捕捉食用的原因，以及合理的懷疑中藥功效的真實性，從中了解有哪些同功效的替代物。



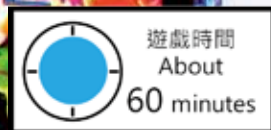
/ 求生意志 /

遊戲故事

因為貪婪、殘忍人類而支離破碎的動物們，別再躲在暗處哭泣，快用你們的聰明才智，喚起人類內心最深處的同理心，一起把分離的軀體都尋回。小心！這次別在誤入陷阱中囉！

遊戲目的

藉由遊戲來更加了解保育動物現階段的處境、來更加了解這些動物，透過遊戲趣味的方式，使保育這個議題讓大眾更有共識，進一步發揮自己的力量，保護這些動物。





/ 設計師訪談
Interview

一開始是如何選擇主題的呢？

慧：我們希望桌遊能跟動物相關的議題結合，所以在瀕絕物種與食用保育動物這兩個主題討論了很久、也找了很多資料。

安：結果發現瀕絕物種太多人做過了...(長嘆)，就決定做食用保育動物的議題。

若：我們整理資料後，選定五種台灣目前被獵殺捕食嚴重的保育動物，作為專題的主要角色，後續設計桌遊時能有個主要依據、故事規則也比較好發展。

你們想藉由這樣的作品傳達哪些訊息？

慧：我們有三款不同的遊戲，以真珍假假這款遊戲來說，保育動物食補的療效其實備受爭議，大部分都只是迷信罷了。

安：在保家棋域這款遊戲中，主要概念就是傳達棲息地對保育動物的重要性。

若：最後一款遊戲求生意志，現今越來越多人希望可以保護動物，但卻因為知識不夠而不知道要怎麼做，透過這款遊戲，大眾可以建立起保育動物的觀念，進而為保育動物付出自己的一份心力。

那麼在過程中遇到最大的挑戰或麻煩是什麼？

安：材料的熟悉吧...(嘆)，我們模型採用矽膠模灌樹酯模，大量的矽膠製作起來很黏手，洗都洗不掉，摸到哪黏到哪(大笑)。

慧：灌模常常會失敗，矽膠硬化劑加不夠沒凝固、樹脂 AB 膠比例沒調好黏在矽膠模上、灌出來的模有氣泡不能用、總之，就是各種失敗造就現在的成品！

若：每一種道具製作都有不同的困難點，材料費...就像天邊一抹浮雲一樣呢(遠望)。

哈哈！聽起來很艱辛！那你們的桌遊如何和市面上的桌遊做區別？

慧：恩..... 議題性和知識性吧。

安：相較於一般桌遊，我們結合了保育動物的議題，遊戲設計以比較負面的故事性去傳達保育動物這個比較沉重的議題。

若：但遊戲本身玩起來還是開心的啦(笑)，我們希望在讓人開心的玩樂時間中，不要只是感受到保育動物的艱辛處境而覺得難過，而是以正面積極的方向去思考這個議題。

對這款遊戲未來最美好的期待是什麼？

安：最好的結果當然是上市、有廠商願意買、或跟保育動物相關的團體合作。

慧：每一款遊戲都是我們從零開始設計的，所以有人能喜歡是最好的！

若：希望以後能在開架市場上看到我們的遊戲販售中(笑)。

