

戒宅平台普及化計畫

- 摩鉅科技股份有限公司

創新重點

此計畫為開發行動電話與人類生理動作結合之遊戲或運動的應用系統，產品功能如下：

1. 如同任天堂Wii的手機感應遊戲並具有與電腦線上遊戲整合之功能。
2. Web-based的輕量（跑步、走路、快走、和騎腳踏車）運動紀錄平台。

計畫介紹

放眼台灣現有的線上遊戲產品，從MMORPG到麻將或其他益智遊戲，玩家與玩家之間的互動都限於坐在個人電腦前，雙眼緊緊專注於螢幕，成為“宅風”的刻板印象。除此之外，更有業者靠著清涼的行銷手腕來吸引玩家，導致許多玩家也深受著遊戲內容的影響，不眠不休地守在電腦前。本計畫希望能塑造更創新、更健康之遊戲風氣，故以戶外活動性遊戲為設計主軸，設計類似Wii的互動性感知遊戲，並透過手機平台使其普及化，讓玩家可將遊戲帶到戶外與家人或朋友一起同樂進行線上遊戲，或與健身器材廠商或健身房整合。此外，玩家可以藉平台來紀錄、鼓勵並提醒自身健身運動，將改善台灣現有線上遊戲的（宅）風氣，為線上遊戲產業注入一股新風氣，而不再只是沉迷於電腦前，另一方面，也可吸引非（宅）族群參與遊戲包含其他年齡層人士和愛好運動之族群，以擴大台灣數位遊戲市場，並推翻多數長輩對線上遊戲負面的刻板印象。

摩鉅科技股份有限公司

成立時間：98年3月

計畫聯絡人：蘇育正

主要產品：數位內容、遊戲之製作

公司網址：<http://www.moregeek.com>



目前國內自製研發之線上遊戲已達瓶頸，絕大多數研發人員以類似的模組平台設計，如打怪練功等相同的模式來維持線上遊戲的生態，表面上遊戲一直推陳出新，但也只是將角色、場景以換湯不換藥的方式依樣畫葫蘆，如今線上遊戲的創新已受到侷限，導致線上遊戲的生命週期大大的縮短。

公司創辦人來自全球前三大的國外遊戲商 Electronic Arts 藝電，擁有豐富的遊戲開發經驗，期望引進創新的遊戲模式來刷新國內的遊戲市場。摩鉅科技秉持著三個理念：創新、群眾與多元，期望藉由此專案打破目前國內遊戲市場之格局並展望將來，深造高雄線上遊戲的研發能力，以台灣強大的科技資源佈局全球遊戲市場。

市場效益

1. 開發出運用此系統之產品 以販賣遊戲產品為主，打開知名度。
2. 搭配嵌入式線上遊戲以 Facebook, MySpace, Android 及 iPhone 平台為主直接打入歐美主要市場。
3. 曝光率過上億人，嵌入式線上遊戲將提供廣告及item mode讓玩家購買虛寶。虛寶定價\$1美金。
4. 以iPhone及Android平台手機以銷售遊戲為主，且提供玩家試玩後再購買之功能。遊戲定價\$4美金 (TBD)。
5. 本計畫與健身中心結合，可開發出健身會員之加值服務。
6. 未來將規劃開放平台，販售平台Hosting服務給遊戲廠商。
7. 提供一個線上技術平台以整合線上遊戲為主與市面上的遊戲內容結合，為台灣遊戲市場延伸出另類的線上遊戲玩法和收費機制，振興國內手機加值服務產業發展並使手機加值內容更豐富多元化。遊戲產業將有嶄新的遊戲進行方式可供選擇，促進產業的更新並迎頭趕上甚至超越國際創新的腳步，將使高雄市擁有全台灣領先之數位遊戲產業。



計畫中研發之產品

成果效益

- 在本計畫執行的8個月中，新聘7名員工，強化公司研發團隊。
- 結合運動與線上遊戲之系統，使公司有別於其他線上遊戲開發商，並開創獨樹一格之遊戲型態。
- 本計畫已在美國提出一項專利申請，此將更徹底保護本計畫創新之遊戲概念，並堅固高雄市與Apple iPhone 整合線上遊戲軟體開發之領先地位。
- 若本系統能結合高雄市之景點，高雄市將成為第一個與此推廣健康風氣之數位遊戲的城市並帶動周邊產業之發展，使高雄數位內容產業正面升級並擴大數位內容的需求及就業機會。

執行經驗分享



摩鉅負責人
- 蘇成達

1. 執行專案過程中採用 test-driven開發的方式進行，有效避免Bug的重複產生。
2. GPS整合的延伸可以增加遊戲內容及趣味性。
3. Distributed Object Caching在測試過程中有明顯的成效，值得在production environment採用。
4. Effective team communication 是此專案成功的重要因素之一。