

成立時間：民國2016年4月28日

計畫聯絡人：潘擇維

主要產品：軟體出版

公司網址：<http://www.projectmobius.net/>

原以獨立團隊的模式運作，後轉型為「宇聯軟藝有限公司」；定位為遊戲研發商，以開發各平台數位內容遊戲為主要產品，除展現創意發想與專業技能外，更尋求寬闊的未來，營造出遊戲特色，以建構完整的遊戲與軟體應用。本團隊乃以開發「高品質mid core game類型為遊戲核心」為價值主張，在casual game與mid core game中拿捏，而創造出最廣泛光譜的遊戲對象，藉此實踐獨立開發價值。

計畫創新重點

- 本團隊的價值主張乃以開發「高品質mid core game類型為遊戲核心」，以創造出最廣泛光譜遊戲對象，藉此實踐獨立開發價值，並創造經濟產值。
- 本專案同質橫向捲軸RPG仍少見；期望活用本專案藝術形式，讓「台灣製作」在國際平台上發光。

計畫介紹

台灣遊戲產業近年來過於傾向「代理」而輕於「研發」，除不利產業升級，更使「台灣遊戲」過去的光環逐漸消失於全球遊戲市場的洪流中。有鑑於此，台灣遊戲廠商更應著重本土遊戲之研發，而非「唯利益導向」的短線代理。本團隊於前一專案開發獲得相當亮眼的成績後，期望在更多資源的扶持下，將本土遊戲推向國際、讓「台灣製造」在全球遊戲市場發光，並進一步帶動文創相關產業。

成果效益

- 產出精緻型遊戲軟體 1 款。
- 產出公司自主開發 IP 資產 1 件。計畫作為下個專案延伸使用。
- 2018年9月應高雄市數位內容創意中心邀請，擔任【玩遊異次元5】講座講者，分享專案開發與創業歷程。
- 計畫執行期間，國立臺中科技大學特聘本遊戲專案製作人於其多媒體設計系擔任業師，並進行實習合作（工業局就業學程計畫），教導其多媒體設計系實習生unity相關實作技能等。
- 於2019年7月參加《夏日電玩展》，除引起玩家的關注與好評外與國內外營運商詢問合作的可能性外，更接受台灣最大的兩家電玩媒體「巴哈姆特」與「遊戲基地」採訪。



《莫比烏斯》Alpha 版本於 2019 年 7 月「夏日電玩展」公開試玩情景



【本專案「遊戲基地」新聞稿】

市場效益

本專案計畫補助開發之《莫比烏斯》為一款具「Roguelike」元素的RPG遊戲，其Alpha版本首次於「2019夏日電玩展」上曝光後即受到多間國內外營運商詢問合作機會。預估將在「Steam平台」與「Switch平台」上架販售，合計創造逾3,150萬元之產值，並於後續催生出多平台的產品上架與同IP的精神續作。



《莫比烏斯》Alpha 版本遊戲畫面 -1



《莫比烏斯》Alpha 版本遊戲畫面 -2

創新/研發心得

感謝高雄市政府SBIR計畫的支持，讓《莫比烏斯》遊戲專案有資源得以在各層面上（包含系統介面、背景音樂、美術呈現等等）都更一步地精進與優化，並於展覽上獲得眾多正面迴響與未來各界的合作機會。

SBIR計畫不僅讓公司能夠順利完成此產品，也間接協助了公司漸入正軌，能夠獲得如SBIR這般的地方型補助計畫，對於新創公司而言，實在是件重要而令人感激的事。透過本次計畫成果，期望能產出近年台灣獨立遊戲圈的橫版RPG遊戲精品。



公司負責人 - 蘇奕彰