

Mobile Realistic eSport

學生：陳彥霖、林縉安

指導老師：阮議聰

簡介

我們的目標是打造知名 mobile 競技 FPS 遊戲 IP，並進一步創建出世界級知名娛樂品牌。

市場現況與痛點

- 手機硬體逐年進步，近兩年移動置已可負荷高品質的三維動作遊戲，Mobile 動作遊戲開始成為一個快速成長的市場。
- 大逃殺系列取得前所未有的成功，也帶來了前所未有的流量
- 但現在卻還無一款遊戲能真正滿足手機競技 FPS 玩家這塊大餅。

團隊目標

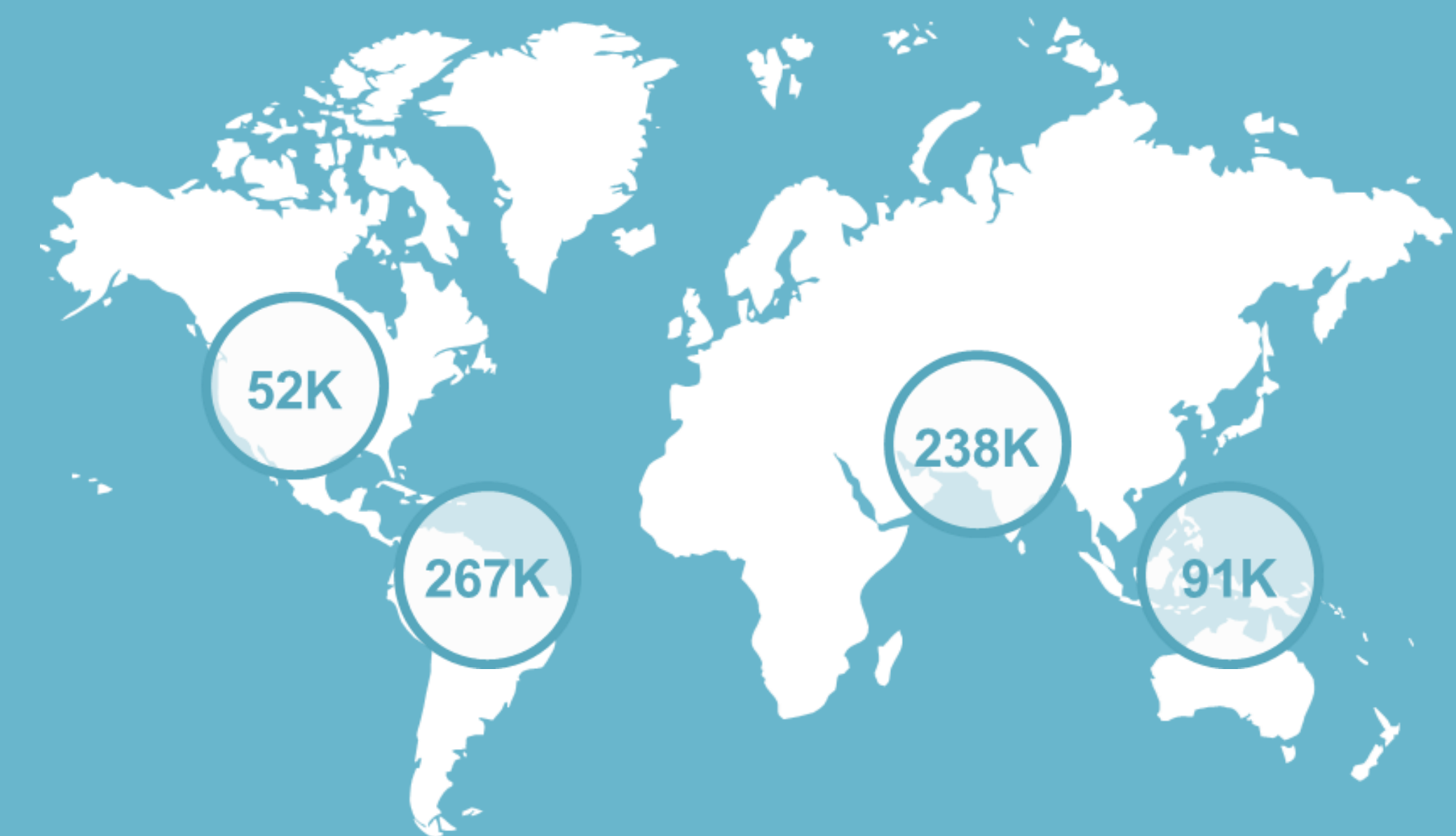
- 推出了手機競技 FPS 遊戲-"區戰"，成為全球 mobile 競技 FPS 的 Top 1，在迅速成長中的 Mobile 三維動作遊戲中佔有一席之地。
- 透過創新的遊戲與商業模式設計，在維持遊戲公平性的同時提高營收，打造出優良品牌知名度與形象，進一步提升用戶黏著度。

產品現況

本系列目前為止，在無任何行銷預算下，已在全球取得 破 250 萬下載與平均 高達 4.2 的使用者評分。



Local Warfare Portable 玩家分布



各國累計下載次數

印度	23.8 萬
巴西	16.5 萬
墨西哥	10.2 萬
菲律賓	9.07 萬
美國	5.19 萬
其它	60.2 萬

來自玩家的好評



合作夥伴

Google – Google Play Team

協助 Google Play 的編輯推薦
感謝 Google 行動技術副總 Victor Shen 介紹

LaboXYZ 工作室 – 小深藍

穩定合作的 3D 美術夥伴，協助美術外包

海外發行商

智冠、育駿、Nexon 等廠商皆表現出了對本項目的興趣

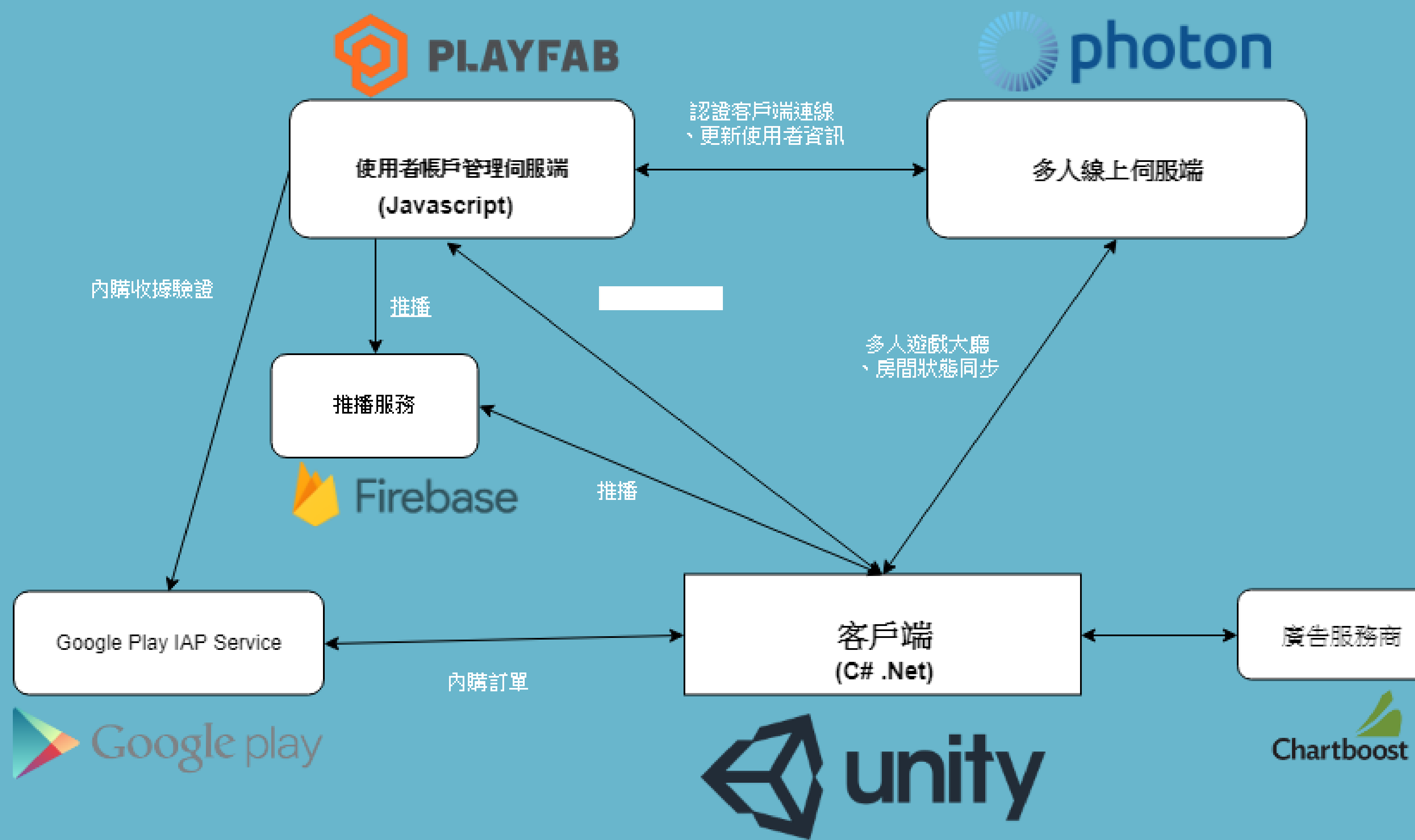
獲獎經歷

- BTSC 第三屆京台創新創業大賽：中國賽區最佳新創獎
- NCTU 交大種子基金創業競賽：決賽優勝
- 第六屆海峽兩岸榕城圓夢創新創業競賽：第一名金獎
- 海洋大學第一屆創新暨創業競賽：第一名特等獎
- NCTU 交大向上科技 X 交大遊戲挑戰競賽：第二名
- Android 課程期末競賽：第一名



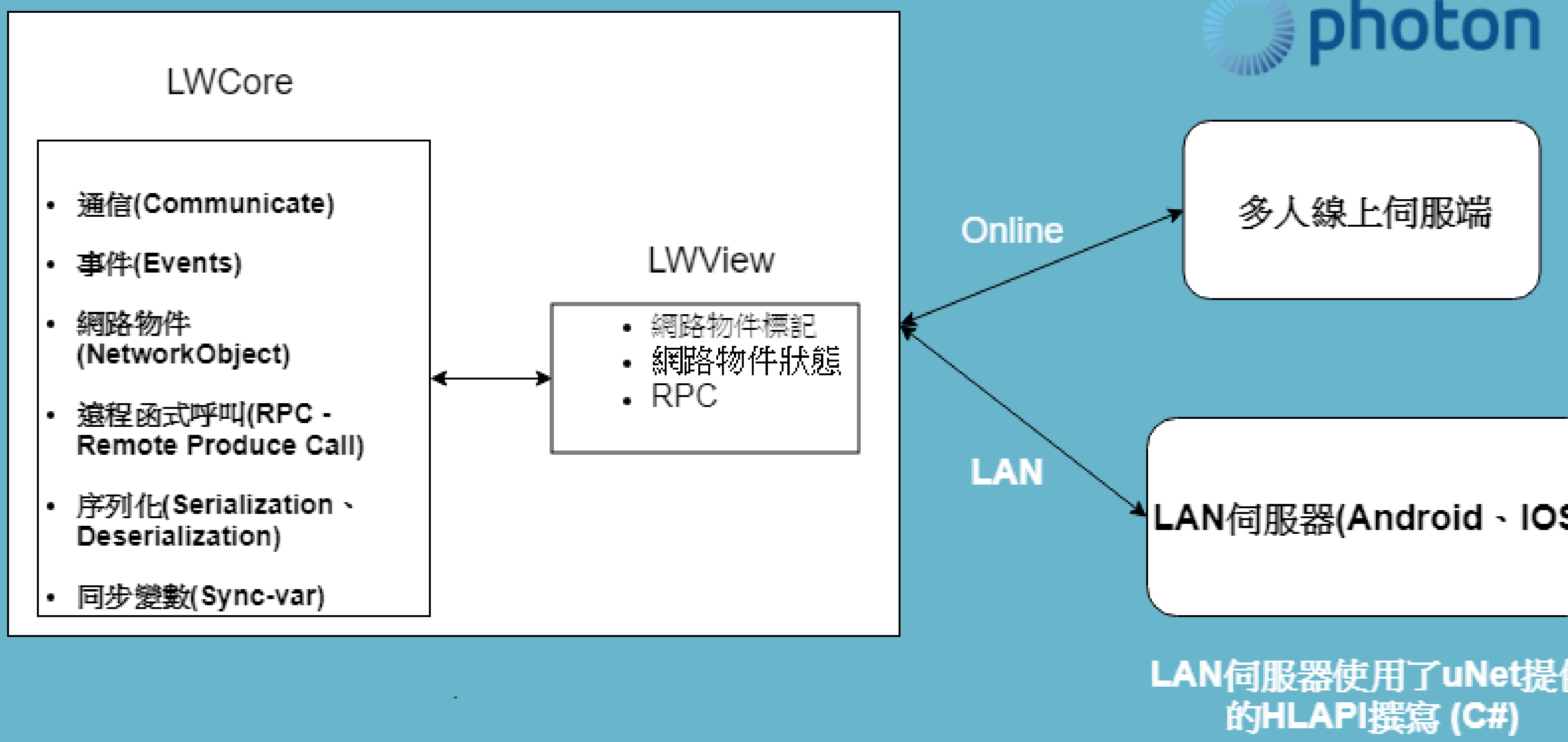
技術架構

本項目在客戶端採用了 Unity3D 進行了開發，並使用了 Playfab 作為使用者帳號管理的伺服器端。

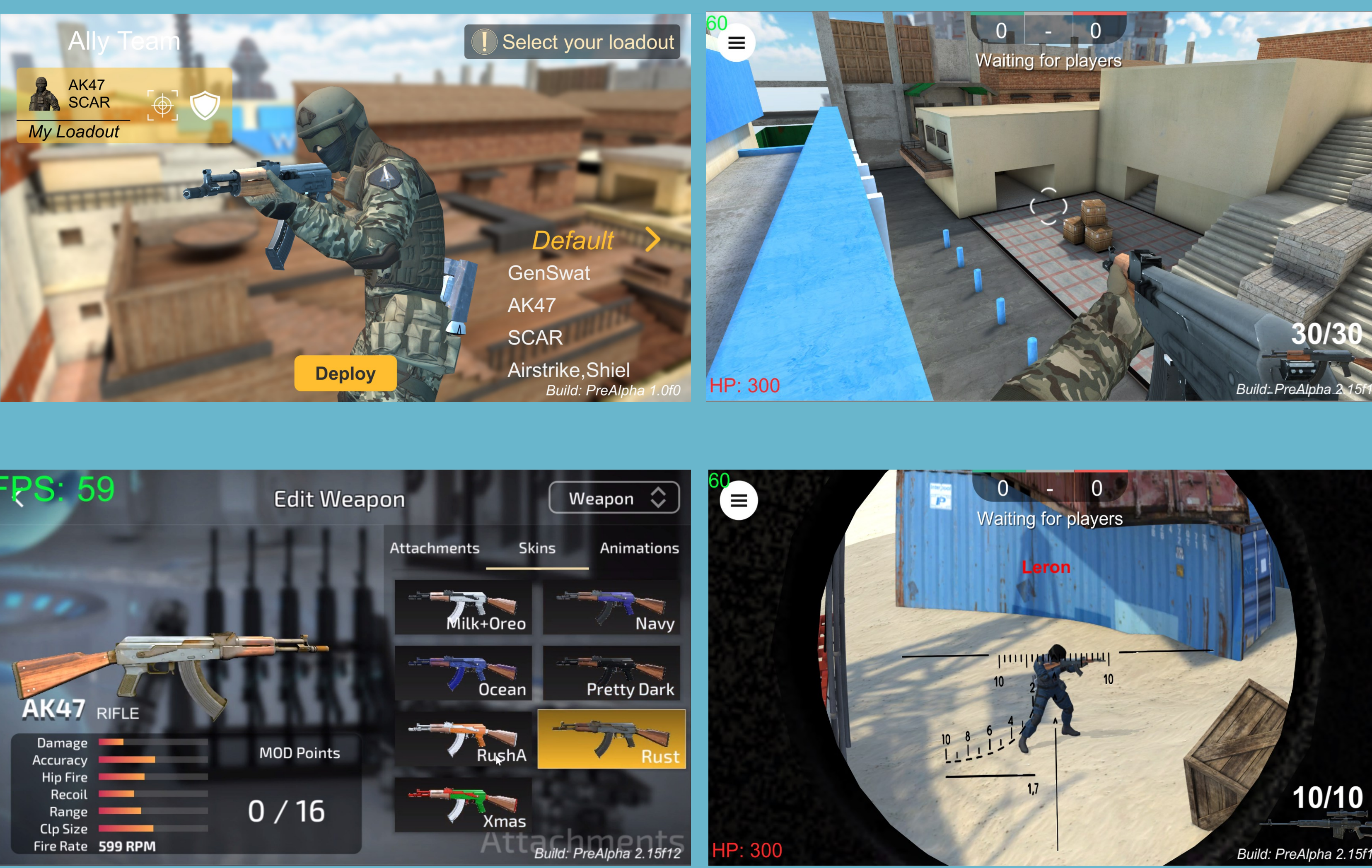


在多人連線開發上採用了自行撰寫的 LWNet 多人連線框架，並以 Photon 作為線上多人連線的伺服器端，LAN 伺服器端的部分則使用了 uNet 所提供的 HLAPI 進行撰寫。

LWNet Framework



產品截圖



Demo 影片與測試連結

