

電子競技項目之「代理遊戲」與「自主研發」探討

文 / 呂家宏



遊戲的開發，是電競產業發展的主軸。（圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會、台灣電子競技聯盟）

壹、前言

臺灣早期遊戲開發技術純熟，曾有過國產遊戲外銷全世界的光景，不巧的是國外勁旅實力堅強，由美、日、韓開發的網路遊戲崛起同時，臺灣遊戲商無法消化短期高成本長期回收報酬的模式，紛紛把營運策略從自主研發調整成代理的方式營運，臺灣因而離開了遊戲開發大國的排行之中。

遊戲在全球人類的需求量慢慢提升，成為人類娛樂的主要活動之一，遊戲產業發展快速在2019年中國遊戲市場產值預計突破344億美元

（NewZoo，2019），可惜臺灣遊戲產業的方向早已改變，無法和日、韓、美等國的網路遊戲做競爭，甚至影響到近年來手機遊戲市場，使臺灣與龐大的商機擦肩而過，但早期代理進臺灣的網路遊戲，取得非常巨大的成功並風靡了整個臺灣，效應甚至延續至今，以多人互相對戰為主的遊戲也得到廣大的迴響，多人對戰遊戲經過多年發展，變成現在以電子競技為主軸的遊戲項目，遺憾的是這些熱門電競項目都不是由臺灣所研發出的。

代理為主的現象導致臺灣進入商業惡性循環，不斷汰換產值較低的遊戲代理，追求短時間高報酬

的願景，在這過程中電子競技悄悄崛起，臺灣也正好代理到有潛力的遊戲，至今臺灣選手在國際上賽事成績非常亮眼，讓產業人士注意到並且反思，為何臺灣沒有一個代表自己的電競遊戲項目¹。

貳、從電競發展分析代理與自主研發對環境的影響

臺灣於2008年所發起的職業電競聯賽項目，就是向韓國遊戲原廠Dragon Fly、Nexon代理的，在這之前臺灣曾拿下世界冠軍的遊戲項目世紀帝國II²，同時間熱門的電競遊戲項目星海爭霸、顫慄時空、絕對武力，都是國外廠商開發代理進臺灣的，自從網路興起後，臺灣的電競遊戲項目都只有國外的選擇；在2010年與2011年臺灣遊戲代理商，分別代理了星海爭霸II與英雄聯盟兩款電競史

詩大作進入臺灣，並為臺灣電競聯賽增添了新鮮元素；其中遊戲原廠在臺灣成立賽區，成為臺灣第二個職業電競聯賽，後續代理廠商發展順利，成功研發鬥塔類型的手機電競項目，也順勢在臺灣建立了聯賽。

新型態遊戲與舊型態遊戲同臺在聯賽轉播，會發生收視率較低的電競項目遭汰換，讓職業電競聯賽首次發生遊戲生命到期的現象（每日頭條，2016），聯賽項目的會員都是代理商，站在自家代理遊戲立場，儘管遊戲市場衰退，也得硬著頭皮繼續，結果抵擋不住大趨勢，較吸引人的遊戲陸續開發出來，玩家們也感受到差距，於是紛紛出走只剩少數的忠實玩家留下。

在臺灣遊戲代理看似是非常成功的商業模式，

LOGO	RANK	COUNTRY	REGION	POPULATION	INTERNET POPULATION	TOTAL REVENUES IN US DOLLARS
	1	China	Asia	1,415M	850M	\$34,400M
	2	United States of America	North America	327M	265M	\$31,535M
	3	Japan	Asia	127M	121M	\$17,715M
	4	Republic of Korea	Asia	51M	48M	\$5,764M
	5	Germany	Western Europe	82M	76M	\$4,989M

各國遊戲產業產值排名。（圖片取自 / Retrieved May 13, 2019, <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenue>）

¹ 有關「自製電競遊戲」的資訊，請至鏡周刊網頁查詢<https://www.mirrormedia.mg/story/20180829gamesea>

² 有關「臺灣第一座世界冠軍」的資訊，請至自由品論網查詢<https://talk.itn.com.tw/article/paper/1170979>

但隨著時間變化所面臨的挑戰，是在當時時代背景中無想像的，以聯賽模式³營運代理遊戲，雖說對遊戲市佔率會迅速的遍及全臺，但遊戲擁有權不在代理身上，若遊戲原廠對於遊戲更新不重視，將會帶來遊戲生命週期結束的情況，在2013年由原廠直營的星海爭霸II、蟲族之心，也遇到一樣的問題，因為遊戲平衡設計引發社群玩家反彈、賽事收視率下降、觀眾轉往其他電競聯賽，長期下來造成戰隊解散選手退役⁴，因遊戲原廠對於提升遊戲的新鮮感毫無概念，普遍認為一款遊戲只需小幅度修正沒發現的錯誤即可，商業策略制定時無法準確預料時代變化，為了讓電競項目可以長久下去，一款電競遊戲必須透過不斷更新，讓玩家願意持續遊玩及支持。

電競項目面臨遊戲週期即將結束時，代理商並無權力去掌控的，通常與原廠討論代理協議時，要更動遊戲內容絕不會是遊戲原廠所樂見的，所以與

遊戲原廠代理的潛在風險就在臺灣聯賽中發生，畢竟全球電競發展與傳統運動差距甚遠，但知名遊戲英雄聯盟的原廠Riot所制定的策略克服了這一項風險，Riot將英雄聯盟的系統與人物外觀精緻化，並且定時更新機制及規則，延續電競遊戲的生命（黃麗婉，2018），讓玩家們在每一個賽季的體驗耳目一新，增加玩家對於此款遊戲的黏著度。

參、結語

從商業模式中讀者可以得知，代理一款遊戲可以省去大筆研發成本，只需支付代理費用及可擁有一款史詩大作，所承受的風險相對遊戲原廠較低許多，但合作的遊戲原廠若是無法應對環境的變化，而代理商已在當地進行規模性的電競聯賽，當遊戲過時自然會跟著遊戲原廠一起承擔後果，換個角度若遊戲原廠可以克服環境變化，也支援代理商的地

區，共同合作將相關電競所需環境建立起來，會是一個雙贏的局面，唯一美中不足之處是，代理商無法走出協議地區的限制，只能在協議的地區中做發展，遊戲擁有權若是在遊戲原廠手上，遊戲又有機會外銷全球，身為遊戲原廠的優勢就是可以獲得來自全世界的利潤，但相對的前期所付出的風險與成本相對較高。

筆者為職業選手出身，透過職業選手時期的經歷，提出對於



透過電競賽事的舉辦，可以延續遊戲在玩家間的熱度與週期。（圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會、台灣電子競技聯盟）

³ Please refer to Wikipedia Web site (<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%8F%B0%E7%81%A3%E9%9B%BB%E5%AD%90%E7%A%B6%E6%8A%80%E8%81%AF%E7%9B%9F>)

⁴ Please refer to Fomos Web site (http://www.fomos.kr/esports/news_view?url=/esports/news_list?news_cate_id%3D1&entry_id=34194)



新型態的遊戲開發，結合AR/VR的虛擬應用，是下一階段電競遊戲自主研發的課題。
(圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會、台灣電子競技聯盟)

國家代理與自主研發的看法，在職業期間選手們常有電競項目不流行的現象，這些選手將承受失去工作的壓力，全球最早的職業聯賽發展國南韓也有同樣問題，對於遊戲是否為代理和自主營運沒有太大影響，站在國家立場這件事情或許是一個在國際上取得利潤的好方法，因為若不是自己國家所研發的遊戲，推動上面像是在圖利別國遊戲廠商，導致國家人民對施政者不諒解；筆者認為最重要的，若要推動電子競技在國際市場上有響亮的名聲，自主研發是絕對需要的，若要培養電子競技相關產業相關從業人員，自主研發與代理影響並不大；站在選手角度出發，希望國家可以規劃相關法案⁵，讓企業贊助選手可以抵稅、公部門擁有了解電競的組織、選手退役擁有輔導就業機會⁶，這樣可以有效率的降低因為遊戲原廠或代理商的因素，導致職業選手被迫退役的現象發生。🎮

作者呂家宏為臺中市體育總會電子競技委員會副總幹事

參考文獻

每日頭條（2016年6月8日）。遊戲生命周期分析：兼顧遊戲生命周期與遊戲用戶生命周期。**每日頭條**。2016年6月8日，取自：<https://kknews.cc/zh-tw/game/vom4q.html>

黃麗婉（2018年10月1日）。電競經濟起飛，開創新藍海商機。**卓越雜誌**。2018年10月1日，取自：<http://www.ecf.com.tw/tw/article/show.aspx?num=248&root=4>

Global Esports Market Report: Revenues to Jump to \$463M in 2016 as US Leads the Way. (2016). Netherlands, NewZoo. Retrieved May 6, 2019, from the World Wide Web: <https://newzoo.com/insights/articles/global-esports-market-report-revenues-to-jump-to-463-million-in-2016-as-us-leads-the-way>

Top 100 Countries/Markets by Game Revenues. (2019). Netherlands, NewZoo. Retrieved May 15, 2019, from the World Wide Web: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>

⁵ 有關「運動產業發展條例」的資訊，請至全國法規資料庫網頁查詢 (<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=H0120056>)

⁶ 有關「協助電競選手退役出路規劃」的資訊，請至每日新聞網頁查詢 (<https://kknews.cc/zh-tw/game/npvgz6g.html>)