

圖目錄

圖 1-1	臺灣行動裝置使用者比例調查	1
圖 2-1	全球遊戲市場規模	3
圖 2-2	遊戲裝置使用分布	4
圖 3-1	「謎圖」研究流程	13
圖 3-2	問卷結果-是否玩過手機遊戲	15
圖 3-3	問卷結果-曾經玩過手機遊戲的類型	15
圖 3-4	問卷結果-一天玩遊戲的時間	16
圖 3-5	問卷結果-願意購買付費遊戲花費金額	16
圖 3-6	問卷結果-願意在手機遊戲裡花費金額	17
圖 3-7	問卷結果-喜歡的遊戲類型	17
圖 3-8	問卷結果-得知手機遊戲的管道	18
圖 3-9	問卷結果-下載遊戲的主要因素	18
圖 3-10	問卷結果-遊戲畫面會影響我玩遊戲的意願	19
圖 3-11	問卷結果-故事劇情會影響我玩遊戲的意願	19
圖 3-12	問卷結果-音效音樂會影響我玩遊戲的意願	19
圖 3-13	問卷結果-玩家在意的遊戲部分	20
圖 3-14	問卷結果-會讓玩家玩不下去的主要原因	20
圖 3-15	問卷結果-玩家能接受的手機 app 容量	21
圖 3-16	問卷結果-同意度關於遊戲機及電腦遊戲是否會被取代	21
圖 3-17	問卷結果-同意度關於遊戲背景與現實場景若作結合是否產生興趣	22
圖 3-18	問卷結果-同意度關於若隱藏劇情須到現實場景探索是否想實際前往	22
圖 3-19	問卷結果-問卷填寫者性別	23
圖 3-20	問卷結果-問卷填寫者年齡	23
圖 3-21	問卷結果-問卷填寫者職業	24
圖 3-22	問卷結果-問卷填寫者教育程度	24
圖 3-23	問卷結果-問卷填寫者平均月收入	25
圖 3-24	問卷結果-問卷填寫者下載 app 的使用裝置	25
圖 3-25	問卷結果-問卷填寫者使用裝置品牌	26
圖 4-1	「謎圖」系統平台架構圖	31
圖 4-2	「謎圖」系統開發雛型畫面-1	32
圖 4-3	「謎圖」系統開發雛型畫面-2	32
圖 4-4	「謎圖」系統開發雛型畫面-3	32
圖 4-5	「謎圖」研究 WBS 圖	36
圖 4-6	「謎圖」系統 PERT 圖	36
圖 4-7	「謎圖」遊戲畫面-1	36
圖 4-8	「謎圖」遊戲畫面-2	37
圖 4-9	「謎圖」遊戲畫面-3	37
圖 4-10	「謎圖」遊戲畫面-4	38