

Strengths 優勢

- 互動性高，實際操作機會多。
- 臨場感與刺激感超越一般虛擬遊戲。
- 以歷史古蹟主打實境遊戲，做出市場區隔。
- 經遊戲包裝後，使建築物生命週期再循環利用。
- 與文化空間結合，連結歷史意義。
- 擁有歷史文化的教育性質。



Opportunities 機會



鄰近大專院校及竹科，接受度高的客源。  
與附近商家結合，增加本遊戲的曝光率。  
政府鼓勵青年創業，應加以善用的時機。

Weakness 劣勢

- 實際空間狹小，難容納較多的玩家。
- 屋內物品易損壞。
- 本遊戲基地位置不明顯，易被忽略。



Threats 威脅



經濟不景氣。  
市場同業競爭激烈。  
網路娛樂盛行，人們不常出門。

我  
斯  
故

實。境。遊。戲

我  
在



## 未來展望

本計畫使市定古蹟富含文化推廣與教育之意義，將原本被認為難以親近的古蹟，轉化新興教育場所。以周益記作為新竹古蹟的第一步，未來新興教育的觸手將會拓展到其他新竹古蹟及舊建築，或是將「文化教育結合遊戲」的理念發展成桌上遊戲，進一步發展新竹文化，成為新竹特色產業。

- 建立品牌知名度
- 建立粉絲專頁
- 調整遊戲內容

- 建立合作夥伴
- 變換主題

- 培養遊戲設計人才
- 拓展至其他古蹟合作

短

中

長

營運模式



極高明 工作室

T RACY  
A MANDA  
L ILY  
L UCY