

主題型

- 智崑資訊科技股份有限公司
- 仁寶電腦工業股份有限公司



KOSMOS
Where Tech Hits Experience

閃電對決原生IP體感電競基地計畫

計畫期程：107.11.1~108.10.31

產品摘要

以閃電對決遊戲IP為核心，開發體感競技遊戲系統，除了六軸遊戲平台之外，並導入人因工程，提升遊戲性能及遊戲意象設計，結合體感VR、線上遊戲、電子競技等三大元素，發展多元跨界的全新體感遊戲應用。



BROGENT
TECHNOLOGIES INC.

智崴資訊科技股份有限公司

[https:// www.brogent.com/zh-tw](https://www.brogent.com/zh-tw)

執行成果

- 完成開發手機版及電腦版遊戲，在試營運期間舉辦2場賽事，下載次數達1,740次，創建近220個帳號，並創造8,382人流量及165萬元營收。
- 在高軟園區打造體感電競基地並作為試營運據點，以閃電對決機台為基礎，延伸開發3款體感遊戲，包含Dirt 4拉力賽、Assetro Corsa F1賽車及DCS飛行模擬。
- 已在高雄營運推廣，並成功擴展至日本據點，共創造約5,800萬元的產值。

產品應用領域

- 可應用在小型化之體感平台與遊戲產業之垂直整合，開創新型態的體感電競商業模式。亦可延續利用體感的核心技術，使用在VR教育學習和VR模擬訓練。



KOSMOS
Where Tech Hits Experience

智慧體適能綜合量測平台計畫

計畫期程：107.11.1~108.12.31

產品摘要

本計畫結合多方面技術，包括雲端，感測器，應用軟體，嵌入式系統，低功耗藍芽，無線網路以及多微處理器的協同控制與遠端監控等，整合人工智慧相關技術，開拓運動與復健醫療市場商機。



仁寶電腦工業股份有限公司

[https:// www.compal.com](https://www.compal.com)

執行成果

- 完成智慧地墊與智慧量角器量產。
- 於高雄神力羽球館、丸鐵運動、台北陽光活力診所及蘆竹運動中心場域進行試營運，累積產值達1,360萬元。
- 已於國內場域開放體驗超過十處，包含高雄夢時代、桃園機場、中國文化大學、成功大學、永豐金控、安心食品、Routine Fitness、嘉義、雲林運動中心等。
- 衍生效益包括發表學術文章、大數據分析與常模建立、新公司成立、預計三年後有上億元產值。

產品應用領域

- 本計畫成果為一智慧連網產品，除了以智慧型裝置紀錄使用者運動個人資料外，亦可應用於醫療(復健、照護)、娛樂(電競、AR/VR)、健身(瑜珈、太極)以及多媒體物聯網教學等領域。