



《叮噠大富翁》開發人 靠翻版書學電腦程式

屋邨仔鍾情本土遊戲

「上世紀九十年代電腦開始急速發展，當時家中有電腦的小朋友都喜歡坐在新奇的「大牛龜」前面，沉醉在多姿多彩的電腦遊戲中。而不少經典的電腦遊戲亦在當時萌芽，至今成為很多人的童年回憶。從事遊戲開發工作超過20年的淘滿慈，多年來製作了不少經典遊戲，可能不少人的「童年回憶」都是出自他的手。」

■香港文匯報記者 吳婉玲

年輕時的淘滿慈，和我們一樣貪玩，但又怕被父母發現，無意中發現計算機內有「打怪獸」遊戲，頓時引起他的好奇心，開始自學電腦應用程式，亦為未來多年從事遊戲業埋下伏線。沒有贏在起跑線，屋邨出身的他，校內成績平平，但為了興趣，卻積極翻書。當時網絡還未盛行，要吸取相關知識必須靠自己看書，除了去公共圖書館「創書」外，他更不惜到高登商場買翻版書，惡補電腦程式知識。

第一隻game已配廣東話

第一份工作，已經踏入許多人夢寐以求的大型外資公司——德意志銀行，擔任電腦科技相關職位，接觸當時對所有人而言是新科技的個人電腦。當過打工仔的他，成功投身科技職位算是完成半個夢想，不過創業夢仍未達成。

淘滿慈似乎從小就對電腦遊戲有種執着，小時候玩外國遊戲時，他會因看不懂的英文而逐個翻查字典。他當時心想：「為什麼市場上沒有中文遊戲呢？」從此展開創業路，他毅然辭去安穩的工作，成立第一間公司「Gameone」。

「我人生第一隻game已經特別加咗廣東話配音落去。」站在玩家角度，Gameone首隻開發的遊戲《碰撞精靈》在香港及台灣已有幾萬隻銷量。但要數成名作，一定是陪着不少人成長的《叮噠大富翁》，當時市場上無論是正版或翻版都賣斷市，該遊戲為公司帶來了一千萬收入，並打響名堂。

科網爆破公司擱置上市

惟今日回想起此事，淘滿慈似乎有點感慨：「我1998年做叮噠(大富翁)，到今時今日叮噠都仲係咁hit，但究竟仲有無人記得我嗰陣時公司嘅其他game呢？」他解釋，個人比較想做擁有自己版權的遊戲，「我都覺得我哋隻game做得唔錯，但係咪真係淨係隻game好玩就會大受歡迎呢，我覺得叮噠(角色)元素佔比例可能有7成。」

《叮噠大富翁》為Gameone打響名堂，當時正值科網熱潮，公司亦打算上市，「大家開始心雄，我哋有咁多實務，我哋應該更值錢」。初期請投資銀行估值，估值4億元，股東覺得公司不止4億元，再請另一間投行估值得出8億元。

可惜該間投行表示，不接受低於10億元市值以下的公司生意。後來，科網熱爆破，公司上市計劃自然擱置。

淘滿慈今日回望，可用「貪心」總結公司上市的事，「明明得，嫌少，再多啲，人哋唔肯做，再就做已經科網爆。」

要做有自己版權遊戲

為了堅持創立版權這個信念，他離開了Gameone後，曾經再創立另一間公司。輾轉至今，為避免再有股東的目標不同出現分歧，只持有高峰數碼娛樂，並成為唯一股東，而他亦無意將高峰數碼娛樂上市。

二十多年的遊戲事業生涯，由低清時代到目前開發VR(虛擬實境)遊戲，似乎都較為順利。淘滿慈在訪問中亦特別提到，當年研發《叮噠大富翁》，要與株式會社小學館不斷溝通，對方說了一句話令他印象深刻：「我哋其實(株式會社小學館)做咗100隻遊戲，結果得番1隻成功，99隻死咗，係你唔知咋嘛。」這話令他明白成功沒有僥倖，從此他屢敗屢試。他相信，自己除了有香港人的勤奮特質，也從年輕時受職的德國及日本公司中，學到有規有矩的做事方法，憑着小聰明和「執生」，創下他的遊戲事業。



淘滿慈曾在1998年開發電腦遊戲《叮噠大富翁》並大受歡迎，正版翻版都賣斷市。記者吳婉玲攝

快人一步

瞄準下一個十年：MR

香港文匯報訊(記者 吳婉玲)開發VR遊戲在香港尚算是新行業，具有相關經驗的人才不多，加上對技術要求高，令招聘人手的難度大大提高。現時高峰數碼娛樂總員工約40人，其中有8人小組專注研發VR遊戲，淘滿慈希望今年底小組可增至12人。

VR結合商業應用有前景

淘滿慈相信，隨着年底有VR遊戲機面世，VR遊戲在本港會更見普及。雖然不少港人對VR遊戲感到新奇有趣，但淘滿慈認為，如果只針對VR遊戲，未必會有太大市場，反而會考慮將VR技術應用到商業用途，例如教育及商業培訓，「個趨勢唔會話曇花一現，似乎發展會更加全面化。」

除了積極在VR技術上尋求突破，淘滿慈亦積極發掘最新商機，他認為下一個浪潮是來自MR(混合實境)，「即係將VR同AR結合」，他相信該技術是VR的延續。公司現已針對MR進行研發，「每10年係一個技術改變，MR似乎係另一個10年。」

秒懂AR VR MR

- AR (Augmented Reality) (擴增實境)**
將虛擬的元素擴增在現實空間，透過投影或是攝影機的結合，在現實空間中加上虛擬的物件，最近大熱的手機遊戲Pokemon Go就是採用該技術。
- VR (Virtual Reality) (虛擬實境)**
利用電腦技術模擬立體場境，用家戴上裝置後，看到由電腦組成的影像，彷彿親歷其境。
- MR (Mixed Reality) (混合實境)**
用家身處真實空間，透過虛擬軟體在空間內進行活動，甚至是互動，將現實世界與虛擬世界合併在一起。



少爺占試玩由高峰數碼娛樂最新開發的VR遊戲。記者吳婉玲攝

行業商機

全力開發VR 110萬買器材請人



淘滿慈為PopCorn商場開發的VR遊戲《天行者》遊戲畫面——倫敦眼。

香港文匯報訊(記者 吳婉玲)全球掀起VR(虛擬實境)熱潮，高峰數碼娛樂創辦人淘滿慈看好時機，率先開發本港首個100%香港製造的VR遊戲，投資了約110萬元至120萬元作開發VR遊戲的前期基礎建設，當中包括器材和人才，未來亦會密切留意商業計劃，為商場提供度身訂造的VR遊戲方案。

為商場度身做VR推廣方案

淘滿慈表示，留意到市場上對VR遊戲有需求，不再局限於個人玩家，所以成立另一間公司——VTM DIGITAL，主要負責B2B專業服務；而高峰數碼娛樂繼續專注於B2C服務。由他帶領開發的首個100%香港製造的VR遊戲，就是為了港鐵商場PopCorn度身訂造。他坦言，在開發VR遊戲的初期遇到不少困難，因為公司的技術人員由以往只需專注於單一遊戲畫面，改為要適應現時球體式360度的虛擬世界，所以對於技術人員的能力要求高很多。

同時在設計遊戲期間，也必須要比以往考慮得更周詳，因為玩家隨時會望向任何方向，所以遊戲內的所有細節都要兼顧。他表示，相比普通的電腦或手機遊戲，VR遊戲所需的圖像可能多出10倍。

聖誕節前料有20合作項目

公司7月份會在各商場內展出共7個遊戲項目，相關收入可令早期投資研發的費用回本；而直至今年聖誕節，有不多於20個遊戲項目在內地及香港各個商場展出，預計收入約500萬元至600萬元。

數字王國：業務進收成期



數字王國董事會主席周永明(中)、數字王國行政總裁謝安(右)及DDPO主席謝霆鋒(左)一同展示Zeus超高清360度VR攝錄機。

香港文匯報訊(記者 歐陽偉助 北京報導)數字王國(0547)行政總裁謝安昨於北京接受媒體訪問時表示，去年和今年上半年一直在進行投資佈局，下半年已經開始收成。除了早前宣佈與樂視體育及優酷合作外，未來還會與其他視頻網站合作。他又指未來在中國的投資會大於美國市場，公司今年1月收購了謝霆鋒的製作公司朝霆，希望將它變成亞洲的Digital Domain。

在中國投入將超美國

數字王國去年媒體娛樂業績虧損。謝安表示，過去兩年都在有策略性地收購公司，例如收購遊戲製作公司加強公司製作互動媒體能

力，收購朝霆是為開拓大中華區市場。今年下半年數字王國進入收成期，之前收購的公司都在發揮作用。日前公司公告與優酷合作，在視頻網站播放該公司製作的VR(虛擬實境)內容，按內容和觀看次數與優酷分賬；公司亦有利用虛擬人技術，即將為「鄧麗君」舉行巡迴演唱會。此外，公司亦在下個月舉行的「大型國際體育活動」，與電視台和廠商有合作。

謝安指，中國市場業務模式成熟，視頻平台主要集中在4家公司，只要找到對的人談合作，很容易就能接觸大量觀眾。此外中國市場龐大，視頻網站有數億的用戶，近年電影市場亦增長迅速，而且電子商務成熟，正是其他市場無法比擬。他表示，公司正將美國Digital Domain的技術和人才注入中國，未來在中國的投入會超過美國，目的是將北美和中國發展為公司的創作中心。他透露朝霆併入數字王國後，公司規模由150人擴大至超過200人，業務亦由廣告為主擴

發展VR技術有優勢

謝安又指VR用途廣泛，除娛樂外，還可用於醫療、教學和傳媒等用途。他表示，去年跟《紐約時報》合作，為難民報道製作VR。他相信通過虛擬技術，可為讀者帶來更真實的一面，很多人希望得知現場環境，未來市場還會有增長空間。

除VR外，數字王國亦會在技術外，加強內容的投入，謝安表示，美國的特效業務穩定，如同固定收入，而在大中華區市場可以運用不同的業務模式，透過製作內容掌握版權，增加公司收入。他指公司以往製作特效電影累積大量素材，在製作特效、VR上有優勢，可以在投入市場時加以運用。

數字王國在香港上市，謝安指香港對公司十分重要，「公司能發展到這個樣子，是拜香港所賜。」兩年多前在VR未盛行前，公司在其他地方難得到認同，但在香港宣傳分享，得到市場很好的反應。公司在倫敦亦有廣告業務辦公室，他指因為公司沒有在倫敦進行製作，反而令客戶將業務由受脫歐影響的製作公司轉移給他們。

問及車峰在公司的角色，謝安表示他只是公司的債權人，現時的管理層都是他上任後加入的。數字王國昨大升13.131%，收報0.56元。

淘滿慈 Profile

年齡	48歲
工作	曾加入德意志銀行擔任IT相關職位 1993年創立「Gameone」 1998年推出《叮噠大富翁》，全球首家取得叮噠製作執照的非日本公司 2002年離開Gameone，成立「天朝數碼娛樂」 2009年創立高峰數碼娛樂有限公司 2003年獲政府頒發榮譽勳章，表揚對數碼娛樂業的貢獻 遊戲《Alive4ever》2009年獲Apple App Store Game Of the Year awards
獎項	遊戲《Runaway Pengy》於2010年亦獲得Apple App Store最佳銷量遊戲
公職	香港數碼娛樂協會創會成員及首屆協會主席(1999至2005年)

屋訊VR睇樓奪創業大獎



奪得冠軍的「屋訊」市場經理李施亮(右三)獲5萬美元阿里雲資助。莊程敏攝

香港文匯報訊(記者 莊程敏)阿里巴巴集團旗下阿里雲昨日於香港科學園進行Create@Alibaba Cloud海外初創企業創業大賽—香港站，從10強公司中選出3名，奪得冠軍的是以社交平台提供以VR技術睇樓服務的「屋訊」，第二名為大數據分析公司Viewider，第三名則是經營B2B物流平台的36Link。優勝者除了可獲得5萬美元的阿里雲平台資金，亦可於10月杭州雲棲大會上分享商業理念並進行現場展示。

奪得冠軍的「屋訊」市場經理李施亮接受本報訪問時表示，公司於今年1月開始試運，9月才會正式推出，目前已有30多間地產代理、300多個會員，主打豪宅市場，另外亦會為海外地產經紀提供一個地產平台。科技園冀更多港企受益 香港科技園公司行政總裁馬錦星於新聞稿表示，很高興可以與阿里雲合作，推出「創客+」香港專場，為香港的初創企業家提供領先的雲端技術支援，他們亦可以從阿里雲豐富的全球網絡資源中受益。通過這一項目，期待看到更多的香港初創企業在全球開拓他們的事業。