

## 用熱情開發遊戲 製作人分享業界經歷

學生大代誌

【記者黃偉、鄧晴淡水校園報導】為深掘遊戲製作背後的故事，遊戲開發社分別於3月15日及22日晚上7時在B117舉辦「遊戲製作人現身校園」活動，邀請《埃拉的呼喚》遊戲開發團隊「浪才組工作室」的「車掌」、資管系校友侯以恆，及《人生畫廊》及《貓博物館》遊戲開發者「柒伍壹遊戲」的「阿儒」，分享遊戲製作中鮮為人知的細節，吸引不少同學到場聆聽。

侯以恆首先說明，自己因為喜愛遊戲，10年前和同學一起創立「遊戲開發社」，接著介紹自己在遊戲行業中的經歷，例如面試時發生的趣事、如何和不同部門或不同專業的人溝通、以及遊戲製作上的現實問題等，讓學生了解遊戲業的現況。

侯以恆表示，做遊戲不難，但要把遊戲做好卻不容易，有太多需要準備跟考量的事情，他提醒對於製作遊戲有夢想的學生們，做遊戲最重要的是熱情及覺悟。

資工三游耀勝表示，演講內容豐富且有趣，讓他了解社團的創立過程，也知曉遊戲業界在面試及工作上可能會遇到的狀況。教科一曾于芮分享，透過這個講座，對於遊戲開發有興趣者將會更有想法和機會，讓他們能夠在這條路上更有方向地勇往直前。

「柒伍壹遊戲」的「阿儒」先介紹自己製作的遊戲，接著分享自己創業一路走來的過程，原本只是為了畢業專題，後來是想集結朋友們而選擇一起創業，雖然曾因為經費問題感到困擾，而去募資和參加比賽，但也因此獲得不少經驗。

阿儒表示，要製作一款遊戲得先思考是為了要參加比賽，還是為了上架獲利？因為方向及需要達成的目標是不一樣的。做遊戲最重要的是「想給玩家的體驗是什麼？」不論是喜怒哀樂都可以，再去設立目標及遊戲主軸，以及構思風格和其他細項。最後，阿儒提到目前流行的ChatGPT，因為科技的快速發展，藉由各種新興工具來提升工作效率也不失為一種好方法，期許同學可以朝自己的目標前進。

資管二張宜蓁表示，之前有玩過「柒伍壹遊戲」工作室的遊戲，喜歡他們的畫風，因想更了解他們而來參加，很期待工作室即將發布的新遊戲。



