

遊戲製作人現身校園 沈士棋張少濂分享創作歷程

學生大代誌

【記者黃偉淡水校園報導】遊戲開發社4月26日晚上7時及5月3日晚上6時在B117舉辦「遊戲製作人現身校園」活動，分別邀請《園區計畫》的遊戲創作者沈士棋、《台北大空襲》遊戲開發團隊「迷走工作坊」創辦人張少濂，分享遊戲的創作歷程，吸引不少同學到場聆聽。

沈士棋首先介紹他獨立完成的一款密室逃脫型手遊《巷弄探險》，他表示，沒有人知道如何做出成功的遊戲，所以就盡情的創作，仔細探究體驗，努力分析自己的遊戲。接著，他分享目前開發的《園區計畫》的概念是從生活中的「太陽導光管」取得靈感，作品最重要的概念，往往不是開始存在，而是在探索的過程中緩慢形成。

最後，沈士棋鼓勵對製作遊戲有興趣的同學，要去體驗不同的遊戲，並感受遊戲想要傳達的事情。水環一陳信嘉分享，聽完演講讓他知道「選題很重要」，並要深入了解自己選擇的主題，不論是前人的經驗或歷史都很重要。

「迷走工作坊」創辦人張少濂表示，自己是一個「喜歡歷史和電玩的商人」，桌遊對他而言是難以取代的遊戲體驗，並且說明在桌遊遇到的挑戰，例如「娛樂過剩」、「可複製性低，複製成本高」，以及「行銷人才稀缺」，他表示，只要是商品就必須被看到，而被看見的成本越來越高。

他認為，臺灣主題的遊戲只有臺灣能做，因為國外廠商不會為了臺灣市場做出一款遊戲，而且臺灣的歷史DNA千絲萬縷，臺灣人自己詮釋也比較安心。他提到《台北大空襲》、《高雄大空襲》的創作初衷是源自於小時候聽爺爺講的故事提取出來的想法，希望藉由這款桌遊讓大家能謙卑地面對這塊土地的歷史。

最後，張少濂提醒同學，現在的環境讓所有事情的進入門檻都變得很低，但是要變得傑出，卻比過去還要更難，所以一定要做得更加傑出，才能被看見。

資工四吳丞恩表示，很難得有遊戲製作人來到校園的活動，他從講師身上聽到許多有關業界的實際狀況，也讓他更有興趣向這個夢想前行。



