

遊戲業界經驗分享 余政彥帶大家動腦企劃

即時

【記者曾晨維淡水校園報導】遊戲開發社3月6日晚上7時，在B428舉辦「遊戲業界經驗分享」系列講座，邀請《女鬼橋2：怨鬼樓Mobile》開發團隊TOII Games創辦人余政彥，分享在遊戲業界的實務經驗、即將於今年上市的新作《台灣霹靂火Re:Burn》的開發細節，還帶著社員們分組發想遊戲企劃。另有兩場將於3月13日及4月24日舉辦，歡迎對開發遊戲感興趣的同學參與。

余政彥以討論《大富翁》、《女神異聞錄》、《返校》等經典遊戲來開場，引起大家熱烈回應，進而剖析台日韓等地的遊戲市場，同時點出台灣遊戲開發者在全球競爭中的優勢與挑戰，包括資金、人才、行銷策略及如何尋找合作機會等。

余政彥藉由探討各遊戲中的世界觀設定、角色塑造、沉浸感設計等面向，來強調文化適應性與市場接受度的重要性，並舉例說明分析，遊戲IP如何在不同市場中獲得關注，帶領大家認識應如何選擇最適合的盈利模式。他另分享正在開發的《台灣霹靂火Re:Burn》細節，如遊戲特色、目標受眾、市場競爭力、角色設定、戰鬥機制與配音等，讓社員對該作品有更全面的認識。

講座後半段安排實作，讓社員們分組發想遊戲，與台灣的IP串連，就受眾、銷售市場、遊戲玩法、競品分析、資金規劃等方面進行報告。某些組別選擇原創世界觀，部分則改編知名小說、動畫或歷史題材，利用既有粉絲量基礎來降低行銷成本，現場討論情況激烈，社員們還化身為業界投資人，與余政彥一起對每組提案提出建議，帮助大家理解遊戲開發的關鍵知識。

社員、教科三曾于芮表示，「我覺得這次講座的形式比以往更加活化，講師不僅讓社員們自行構思與回饋，還透過交流及實作來提升參與度與互動性，採取類似建構式教學的模式，使學習效果更為顯著，也讓整場講座更具深度。」

遊戲開發社的「遊戲業界經驗分享」系列講座，致力為社員們帶來更多業界實務經驗與趨勢解析，也歡迎非社員參與。3月13日晚上7時在B427舉行，將邀請台灣獨立遊戲研發團隊熊骨工作室與大家交流，以備受業界矚目的新作《沉沒意志》，來分享開發遊戲的挑戰與心得；4月24日晚上7時在B312，將邀請海央遊戲有限公司，藉由其新作《茵蓓塔》的開發，與大家分享遊戲產業中理想與現實的落差。

