

2018-07-09

## 「臺灣學生遊戲開發者論壇」初登場

文／秘書室



第一屆臺灣學生遊戲開發者論壇在桃園市青年事務局舉辦，中央大學陳志臣副校長（右四）及桃園市青年事務局顏蔚慈局長（左五）共襄盛舉。陳慧安攝

「臺灣學生遊戲開發者論壇(TSGDF)」首次學生自發性論壇活動，於7月5日由中央創遊在桃園市青年事務局主辦，聯合台灣大學、交通大學、成功大學、中央大學、淡江大學及元智大學六所學生共襄盛舉。與會貴賓有桃園市青年事務局顏蔚慈局長、中央大學陳志臣副校長、經濟部工業局及資策會等相關單位。

中央大學陳志臣副校長表示，舉辦這論壇活動是讓熱愛製作遊戲的學生們能夠提早認識夥伴，各司其職。期望透過開發與合作，共同創造更好的產業環境，讓臺灣在未來能夠在遊戲產業闖出一片天。

桃園市青年事務局顏蔚慈局長認為，「觸動熱情、點燃熱情，並延續熱情」是青年事務局秉持的理念，各種領域的興趣只要有熱情，都能在舞台上發光發熱。她表示，青年事務局支持學生社團，提供平台與豐富的資源，期待青年學子們善加利用。

本次活動分成「學生團隊介紹」、「遊戲作品攤位展」、「SGEC 團隊經驗分享」及「議題討論工作坊」。在「學生團隊介紹」中，由中央創遊、臺大遊戲設計研究社、NCKU 遊戲設計實務工作坊、淡江遊戲開發社、元智大學遊戲創作社、交通大學電腦遊戲設計社介紹其團隊發展、活動事蹟與內部開發中的遊戲團隊介紹；在「遊戲作品攤位展」則展出來自六校團隊與 SGEC 的遊戲作品共 18 款遊戲，其中包括台日合作的《鶴鄉戀旅》、教育遊戲《稜光物語》、VR 遊戲《奇幻鐵匠鋪》及近期登上獨立遊戲製作版面的《炎姬》、《械命》等等。

「SGEC 團隊經驗分享」邀請從 SGEC 脫穎而出六個團隊介紹其團隊與開發歷程，讓學生對獨立遊戲製作有更深層的了解；「議題討論工作坊」則透過邀請產業、政府、學術界三方人士坐上討論桌，以「產官學合作」為討論主軸，提出認知與想法，共同思考彼此如何合作，做為未來「亞洲矽谷」推動創新產業的重要依據。



臺灣學生遊戲開發者論壇由六所大學學生共同參與，熱鬧非凡。陳慧安攝



由中央創遊社社長介紹台日合作的《鶴鄉戀旅》遊戲內容。陳慧安攝