



## 夢想與現實 前進遊戲業

2016-01-03 記者 吳昀蓀 報導



隨著電腦周邊產品的普及，電子遊戲成為許多企業競相搶攻的市場，更有不少年輕人懷抱著製作遊戲的夢想。近年來遊戲開發的所需時間越來越短，一個產品從上架到被淘汰的速度也越來越快，而電子化的時代更是讓許多遊戲不以實體方式販賣，而是透過網路發售，例如美國的數位遊戲平台Steam平均每天就有八款新遊戲出現。想要在眾多競爭者的環境中脫穎而出，是現在遊戲開發者共同面臨的挑戰。

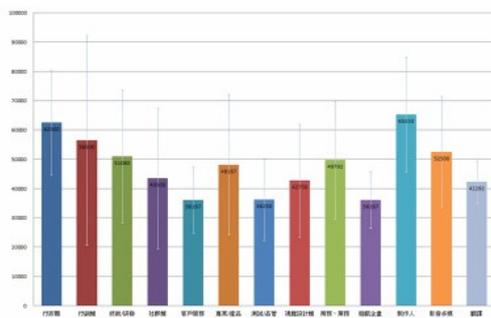
### 遊戲業夯 新人卻不易久留

根據1111人力銀行在二〇一二年發布的《電玩聯合徵才問卷》，顯示有將近七成的上班族想要投入遊戲相關產業工作，其中超過六成想投入的原因為「結合興趣」以及「看好產業發展潛力」。國立交通大學資訊工程學系三年級的楊信之，未來不想只當一位普通的工程師，而是希望能夠進入製作遊戲這一行。「做遊戲感覺比較有趣，而且因為小時候經常玩，以後如果能做出一款好玩的遊戲會蠻有成就感的。」

但是，提供遊戲產業相關資訊的臉書粉絲團「遊戲業不缺人」，在今年四月發表了「二〇一四遊戲業薪資調查報告」，其中顯示現職於遊戲業的人，有46%在近半年內有辭職的打算，以及47%會勸阻後輩進入此行業。對於這個現象，長期觀察台灣遊戲產業、並且擁有許多職場經驗的部落客李俊彥（瑞克梅添涼）表示，由於遊戲產業的分工非常細，而且需要長期累積經驗，並不像普通的打工一樣三、五天就能上手，可能讓新人感到不適應。「每一個職位要做到專業需要至少三年以上的相關經驗，甚至做滿三年可能才算剛上路而已。」

另外他也提到，遊戲產業這幾年來會員成本、廣告成本提高，競爭產品也變多，但遊戲開發成本卻沒有降低，導致遊戲公司的獲利減少，連帶影響了薪資，可能導致繼續在業界工作的意願變低。在「二〇一四遊戲業薪資調查報告」中，也顯示有51%的人認為其他人離職的原因和薪資有一定關聯。薪水高低和年資、職位都有相關，經驗較為豐富的製作人平均月薪高於其他職位，而程式設計、視覺美術這類技術門檻較高的職位，薪水也比客戶服務或測試員來得高。

各工作年總收入平均薪資



遊戲產業各工作的月平均薪資。(圖片來源/Good Game Well Played)

### 獨立製作 另類遊戲型態

獨立遊戲 (Indie game) 是相對於遊戲公司的另一種遊戲製作方式，開發團隊通常人數少，也可能僅一人就包辦所有工作。獨立製作的優點，在於開發者不必受到公司或市場趨勢的拘束，在遊戲內容和理念上可以更自由的表達。獨立開發團隊白色十一月 (November White)，他們的作品不以營利為目的，希望玩家能夠藉由他們所製作的遊戲，來真正認識俄羅斯的宗教思想，以及反思革命和暴力所帶來的影響。該團隊的成員都是自願加入製作行列，副劇本師Dengetsu表示因為她本身就喜愛寫劇本，「希望自己的創作能夠被人看見，並且讓別人肯定自己寫出來的東西。」

#### 媒體歷屆廣告

#### 推薦文章

- 你不真的想流浪 柯智棠
- 夢想與現實 前進遊戲業
- 「貼」進生活 和紙膠帶

#### 總編輯的話 / 周書賢



本期為喀報兩百三十三期，共有十五篇稿件，本期的類目以社會議題為主，輔上兩篇人物和一篇文化現象。雖然本期嚴肅的話題偏多，但也不乏輕鬆的文章，種類多元。側欄廣告以寒假出國為構想，為大家提醒搭機須知。

#### 本期頭題王 / 吳維倫



Hi! 大家好，我是吳維倫，我是個超隨性的人，喜歡無憂無慮的生活也是藍白拖的擁護者，最近學到西語中的諺語覺得很有道理：對於自己的人生不用太認真，因為那是你唯一無法活著逃離的事情～期待一整學年的喀報發現...

#### 本期疾速王 / 蔡佳珊



我是蔡佳珊，非常平凡的台中人一枚。不知道為什麼一到宿舍就會很懶，能不出門就不出門，但是一回到家就會天天坐不住拼命往外跑。忙起來會忘了吃晚餐。

#### 本期熱門排行



學生助理 勞工或學生?  
吳維倫 / 社會議題



原住民狩獵 是英雄是罪犯  
林湘芸 / 社會議題



幸福開跑 好宅無負擔  
謝宣穎 / 社會議題



再造技職教育第二春  
何佳穎 / 社會議題



遊走的人民 等待重返光明  
黃琪 / 社會議題

雖然獨立開發的遊戲能夠使得製作者更加自由表達想法，但因為沒有公司提供的資金來源，開發者必須自行負擔開發費用。近年來群眾募資（Crowdfunding）的概念越來越普遍，募資方透過網路展示作品企劃，並且向群眾承諾未來開發完成後會給予的回饋，吸引有興趣的群眾自願募款，許多獨立遊戲開發者都曾利用此種方式來籌措資金，例如《雨港基隆》、《地城戰棋 Dungeon Clash》。

獨立製作另一個需要投入心力的關鍵，便是如何行銷遊戲。大型公司擁有足夠的資金可以買下電視、網路的大版面廣告，但獨立製作者通常沒有這些資源，因此他們大部分採用的方式透過網路實況以及經營社群網路平台來提升知名度。Dengetsu表示，他們的遊戲雖然非營利，但仍然希望能夠被更多玩家看見，他們先邀請了台灣較有名氣的繪師為遊戲畫宣傳海報，加上透過網路直播遊戲的實際遊玩畫面，同時團隊也會在新章節推出後，馬上將資訊更新於各社群平台來提高曝光度。



實況是現在許多遊戲的宣傳方式之一。（圖片來源／截圖自YouTube）

但是不論何種行業，自行創業必定存在了高度風險。以獨立遊戲來說，許多剛畢業的社會新鮮人空有理想和熱情，看到台灣成功的案例後，認為自己也能夠如此，在沒有職場經驗、也沒有縝密的規劃下貿然行動，最後做出來的遊戲不符合市場需求而無法賺錢，有些甚至成品尚未完成便以失敗告終。有網友在巴哈姆特分享了〈【經驗分享】赤手空拳製作遊戲要付出甚麼〉一文，提到獨立開發者若不是本身就已經累積了一定的經驗和資本，就必須有覺悟犧牲大量時間和生活品質來讓產品達到足以和市售遊戲匹敵的程度，即使如此玩家還不一定買帳，是一條非常艱辛的道路。

## 良好客服 長久經營之道

客戶服務在遊戲產業中是容易被忽略的一部分，但事實上作為一個直接和玩家接觸的窗口，服務做得好不好對公司或團隊的形象有極大影響。戰遊網（Wargaming）亞洲公關經理林怡貞認為，面對一個如此競爭、產品壽命極短的遊戲產業，如何抓住玩家的心，讓玩家願意長期支持自己的遊戲，是非常重要的環節。台灣遊戲業是個競爭的市場，一個遊戲的平均生命週期僅約三到六個月，線上遊戲約六到九個月，「但我們的遊戲做了三年，玩家仍然非常穩定。」她提到，戰遊網的遊戲不多，不像某些公司會不斷推出新產品來打進市場，因此他們必須非常了解自己的遊戲，並且在相同產品中發掘出不同的特色加以發展，讓玩家知道公司對遊戲有持續的投入心力，並且可以得到良好的服務和回饋。

Dengetsu同樣也認為客服非常重要，「我們的遊戲推出新章節後，會有一段時間完全專注於觀察玩家的反應，並且針對內容上的勘誤或介面進行調整。」她說，白色十一月的團長雅沙（Яков）非常堅持要聽取玩家對遊戲的看法，也會認真回應每位玩家的意見，並且提供回饋單給予填寫，藉此持續改善遊戲。「想要使市場接受度更高，客服其實很重要。」

## 找到自己的定位 保持熱忱

林怡貞說，遊戲產業分工細，每個小區塊都有發展的空間，只要找到某個有興趣的領域並且投入其中，都能夠找到自己適合的角色，發揮自己的專長。「沒有一份工作是絕對穩定或不穩定的，看你從什麼角度來看這份工作而已。」

製作遊戲是許多人的夢想，也為此磨練出許多技術，但不少人卻因為看到了職場的現實而放棄曾經的理想。各行各業向來不缺人才，缺少的是能夠堅持下去的決心和毅力，不論是想進入遊戲公司，或是有志於自行創業做遊戲，都要有耐心地從基礎做起，並且永遠對工作保持熱忱，堅持自己所選擇的道路。



偏鄉教育改革 漫漫長路

挑戰自我 創業新風潮



偏鄉教育的孩子多來自於弱勢家庭，在家庭功能失衡下，鮮少人替他們發聲，又有多少人真正關心他們呢？

全球瘋創業，年輕人藉此尋找人生價值與定位，更是國家產業升級的途徑，但過熱地追逐，卻帶來泡沫化的隱憂。

0則回應

排序依據 **最舊** ▼



新增回應……

 Facebook Comments Plugin

▲TOP

關於喀報 聯絡我們  
© 2007-2016 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0