



虛擬工業 遊戲開發知多少

2017-03-11 記者 何肇耕 文



1952年世界第一款電子遊戲問世後，人們逐漸發掘電腦程式應用在娛樂上的可能性，經過不斷改良，至今無論遊戲性、畫面的聲光效果、遊戲內容或劇情，帶給遊戲玩家的震撼與感動，已經遠遠超過了當初人們對於電子遊戲的想像。

開發遊戲可謂一種虛擬的製造業，但它並不從原物料加工、而是由遊戲開發工程師們「無中生有」，因此付出的時間與心力成本也是相對高出許多。

萬丈高樓平地起 眾志成城做遊戲

比起以前的開發者只能使用不可靠的電腦處理系統，現在的遊戲開發者是相對幸運的。無論專用的遊戲機或是電腦，從處理核心到顯示卡，這些硬體的性能在最近20年內得到了飛躍性的進展。一款好的遊戲開發系統除了要夠穩定之外，更重要的是能夠有效將硬體的 performance 徹底發揮、提供給遊戲玩家最細緻的畫面、最順暢的遊戲速度。

遊戲開發系統若出自知名廠商，價格動輒幾百萬以上，但這並不代表只有最貴的遊戲開發系統才能做出好遊戲。對於開發者來說，選用熟悉或容易上手的系統更有幫助。

再來就是遊戲開發的靈魂人物，負責編寫遊戲程式的工程師。遊戲工程師們組成團隊，接受遊戲出版商的契約並製作遊戲，出版商則提供酬勞。另外，則有些遊戲出版商會選擇收購或培養自己的遊戲製作工作室。

但有了遊戲開發系統與工程師後，也僅能做出一行行難懂的電子程式語言。遊戲畫面或立體模組設計需要美術繪師與設計師；遊戲音效與音樂需要專業的音樂作曲師；也需要公關與行銷團隊負責推廣；最後則需要遊戲測試員不斷試玩與尋找遊戲漏洞，才能讓遊戲的完成度更高。

雇用或委託這些專業人士需要龐大資金，且從遊戲開發到最後銷售與營收獲利，需要很長的時間，遊戲大公司有充裕資金，相較之下比較有能力支撐，但對遊戲獨立開發者就是一個考驗了。

理念與利益 開發與經營的共同課題

以遊戲平台而言，家用遊戲機的競爭在最近15年內可說是最白熱化。與電腦相比，遊戲機在硬體上針對遊戲畫面、效能進行了強化，電腦對於遊戲的硬體支援就不如遊戲機來得優秀。

其實早在任天堂的Wii系列、索尼的PS系列、微軟的Xbox系列之前，已經有許多遊戲機被市場淘汰。如今這些遊戲機廠商都想在電視遊戲機市場獨大，為了吸引更多消費者勢必要開發更出好的遊戲、或是爭取遊戲開發公司，選擇他們的遊戲平台進行開發。為此，遊戲主機彼此的利益競爭從主機市場本身延伸到了遊戲的開發。

大型遊戲公司有比較多的開發資源，相對地也有比較多的開發成本與開發限制，例如與廠商間的合作契約。比較之下，小型遊戲開發工作室人力精簡，往往也能做出令消費者眼睛為之一亮的名作，甚至能夠在某些遊戲領域中技壓大型公司的作品。

對於遊戲大廠來說，花一筆資金將這些有潛力的工作室收購是個不錯的想法。但過去有些收購遊戲工作室的案例結果並不盡理想，不乏工作室被收購之後內部開發工程師被分拆到不同部門、或是在接下來的開發過程受到遊戲公司的強力干預，最後草草解散的例子。

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 教育問題 台美教育兩樣情
- 洪水將至 改變刻不容緩
- 平凡卻不簡單 勇敢逐夢
- 新甜食風潮 甜點無負擔

總編輯的話 / 沈慶柔



本期喀報為259期，以「購物世代來臨 電商浪潮正起」為主題，探討電商的經營模式與趨勢。另有多篇文章深入剖析教育與文化相關議題，提供讀者更多元的思考角度。

本期頭條王 / 彭書耘



矛盾特質的集大成，興趣使然的少女，有很多不切實際的夢想需要被打破但大概不是現在（不過要多吃青菜水果）

本期疾速王 / 邱琨皓



我們到底是活了365天 還是活一天重複364次

本期熱門排行



購物世代來臨 電商正夯
彭書耘 / 文化現象



耍玩新馬戲
涂湘玲 / 文化現象



明日教育 讓人才贏在未來
韓舒容 / 書評



台灣電視劇 現狀與困境
李瑞彥 / 文化現象



TNVR 流浪動物解方
劉以寧 / 社會議題



西木工作室 (Westwood Studios) 在即時戰略遊戲中素有盛名，
卻在被美商藝電 (Electronic Arts) 收購後風波不斷並解散。(圖片來源/Moddb)

對於遊戲開發者來說，做遊戲的目的除了營收之外，在遊戲當中堅持自己的風格也同等重要。但是對於遊戲公司而言，為了能夠將公司營收最大化，會對遊戲內容有所干涉，例如將合作廠商的標誌置入遊戲畫面中。開發者與公司都各有其立場。

於是在最近10年內，以小團隊甚至個人製作遊戲的風潮開始浮現，也就是獨立遊戲開發者。他們所追求的遊戲開發就是能夠不受束縛、自主性高。

台灣遊戲 力爭世界矚目

台灣在20年前也曾熱衷於電腦遊戲的開發，不過在成本與收益的考量，與遊戲盜版的影響下，台灣許多的遊戲公司逐漸以代理為主，購買外國知名遊戲版權，並在台灣以代理商的形式進行在地化經營。

這樣的遊戲生態統治了台灣的遊戲業界將近10年。然而近年的手機遊戲與攜帶型遊戲以低開發成本、低開發門檻等特性崛起，產生了獨立遊戲開發的熱潮，而台灣的遊戲開發也在這波熱潮中重新抬頭。

在手機行動應用程式 (mobile application, 簡稱APP) 上，台灣的使用人數與APP開發的相關人員數量相比，開發人員的比例在世界上算是相當少的。手機遊戲開發看似低成本高營收，但實際上手機遊戲的營收幾乎都集中在少數有名的遊戲，絕大多數的手機遊戲根本賺不到錢、甚至許多遊戲大多數玩家根本沒玩過，因為手機遊戲實在太多了。

而在電腦遊戲方面，獨立遊戲風潮同樣在電腦上爆發。台北遊戲開發者論壇 (TGDF) 幾年前還只是一個小型的集會，如今已成為台灣重要的遊戲產業峰會之一。在免費遊戲充斥的今日，遊戲業界競爭的程度可想而知，但這絲毫不影響對於開發遊戲懷抱著夢想的年輕開發者們。最近幾款由台灣人製作的遊戲在Steam等平台上大放異彩，激勵著台灣人的遊戲夢，也讓世界看見了台灣。



《返校 Detention》獲得2017台北國際電玩展獨立遊戲最佳設計獎，在Steam平台1月銷售量為全球第3。

(圖片來源/遊戲官方網站)

台灣的遊戲人口與遊戲市場相對較小，以遊戲營收考量，將目光放到世界是必然的。幸運的是，現今的資訊流通方便，好作品一定會被看見。電子遊戲開發是一種產業、是一種商業投資、也是一種熱情。台灣是否能夠抓住遊戲開發熱潮的機會，重回世界遊戲生產的一席之地，答案現在才

正要開始揭曉。



耍玩新馬戲

傳統馬戲用動物做出高難度特技動作，吸引觀眾的目光，而1970年代後的新馬戲出現，讓馬戲團的表演創造出不同形式。

[前往 Facebook.com](#)

簡繁爭辯 孰能勝出

漢漢
字語

簡述簡體字與繁體字的爭論緣由，以及保存繁體字的意識興起。

▲TOP

關於喀報 聯絡我們

© 2007-2017 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0