



## 遊戲空間及演算法的影響 - 遊戲產業和玩家的觀察

時間：2018-10-05

地點：SG506

邀請有 25 年實務經驗的遊戲產業經理人，以遊戲為案例協助同學了解資訊傳播的理論與實際。講者將分析 free-roam VR game (『大空間漫遊 VR』) (gameplay) 設計概述與發展趨勢，分析如何蒐集消費者/玩家資訊，使服務/程式/遊戲精準知道客戶要什麼，控制玩家投入的變因與遊戲的黏度。並以實例說明 monetization (即遊戲中的「挖坑」)。講者同時將討論遊戲企劃看「遊戲迷沈」的迷思。



講者說明遊戲產業的實況



講者以三個不同主題和學生說明產業實況



演講現場互動討論



講者以案例說明 super reality 之應用