



## 獨立遊戲產業雜談

時間：2021-10-20

地點：傳播館 Q209

本次業師課堂邀請到製作獨立遊戲背景的張嘉航(阿嘎)學長來為我們進行獨立遊戲產業講解以及獨立遊戲職業經驗分享。

嘉航學長為我們解析了獨立遊戲獨特的職業性質，並解釋了製作獨立遊戲的人們所抱持的「獨立精神」一觀念，再來為小組接連介紹了台灣現有獨立製作開發團隊以及其代表作品，藉由各個實例作品來讓我們一一認識獨立製作團隊的運作模式、人力分佈以及作品所可能會呈現的各式型態。其中更是詳細說明關於獨立製作團隊類型之「一人團隊」、「二~四人團隊」、「五~十人團隊」所擁有的團隊特性、優點缺點、以及分析該團隊所可能面臨的威脅，使小組成員理解若是要從事獨立遊戲時，可能需要處理的困難。

其後學長為小組呈現了獨立遊戲製作所需的研發過程，並進行電腦單機遊戲存活試算，模擬一單機獨立遊戲在市面上的存活率與成功存活所需條件。最終以獨立遊戲社群介紹以及個人觀察分享作為本次雜談收尾。



業師於課堂為小組講解獨立遊戲精神



業師與小組紀念合影