



Digi Trans SIG 10/16

撰文：戴育芳

編輯：楊哲欣

10月16日，我們舉辦了2024年壓軸的SIG第八場活動，主題為「從黑神話-悟空的成功帶你認識遊戲工業與第九藝術」。此次活動由Digi Trans小組策劃，特別邀請到《Asterigos：失落迷城》艾可米遊戲總監林政賢學長與我們分享《黑神話：悟空》這款全球熱議遊戲的成功經驗，並探討台灣3A遊戲的製作與發展機遇。活動當天共有22位實體參加、9人線上參與，本次的討論與時事結合題材新穎有趣。

活動一開始，林政賢總監聚焦於《黑神話：悟空》為何能在全球市場引起如此轟動，並藉此帶出一個熱門話題：「為什麼台灣沒有3A大作？」他深入解釋了所謂「3A大作」的定義，特別是這類遊戲背後的高預算成本，通常需超過3000萬美金以上的開發預算，包括遊戲製作中需要投入的視覺藝術、音樂設計、敘事策劃、以及龐大的行銷資源…等與影視工業相似。他同時從國際市場的角度分析《黑神話：悟空》的成功之道，指出該遊戲巧妙地運用了東方文化元素、制定了精準的行銷策略，確保了遊戲的精緻度與整體品質，這些因素必須同時達到才能促成它在市場上的成功。

在主題演講後，我們進行了一場小型的panel討論，由畢劭康學長擔任主持人，並邀請了在文創IP領域深耕多年的葉星輝學長共同座談，其中說到：遊戲最有價值的是豐富的文本內容，而打造一個受歡迎的IP產生的經濟效益是相當可觀的。接著討論AI技術在遊戲開發和數位創意IP中的應用，兩位講者皆分享了各自獨到的觀點。這次SIG活動在豐富的討論與熱烈的互動中順利落幕，無論是線上還是現場參與者都表示主題很棒、收穫良多。

