



資傳系--#INDIE #AI #FUN

時間：2024-06-05

地點：Q409

此次演講邀請到遊戲熵共同創辦人吳少辰先生，吳先生主要講述遊戲設計的靈活性和創造性，並強調了 AI 技術在遊戲開發中的應用。遊戲設計者可以從自己感興趣的事物出發，這種非制式化的特性賦予了創作者極大的自由度和創造力。遊戲可以涵蓋廣泛的主題和風格，滿足不同玩家的需求和喜好。另外在文化和語言的影響方面，遊戲在不同區域的流行程度會因文化和語言的差異而有所不同。這提醒我們，遊戲設計需要考慮到目標市場的文化背景和語言特性，以便更好地吸引和留住玩家。最後提到 AI 技術的應用方正，近年來，ChatGPT 等 AI 技術的出現，使得遊戲開發變得更加高效。AI 可以生成文本和圖片，節省了大量的創作時間，讓設計者能夠專注於更具創意和策略性的工作。遊戲作為傳遞知識的媒介，具有很大的潛力。遊戲可以激發受眾的興趣，使學習變得更加有趣和有效。這種方式特別適合於教育遊戲和培訓模擬，能夠在娛樂的同時達到教育的目的，使遊戲成為了傳遞知識最有效的媒介，透過寓教於樂的方式引發受眾的興趣。而如何善加利用 A I 工具就成為了遊戲開發者、創作者應具有的能力與專業挑戰。



講者講述遊戲創作過程



講者講述 AI 工具使用



致贈感謝狀



講者講述遊戲腳本創作