



Hong Kong Digital
Entertainment Association
香港數碼娛樂協會

2017年6月5日

誠邀香港遊戲公司參加《20年香港遊戲 x 音樂巡禮》

香港數碼娛樂協會正籌辦於臺北的華山創意文化區，舉辦《20年香港遊戲 x 音樂巡禮》的活動，作為香港周@臺北的節目之一。活動有助進一步在其他華語地區推廣香港的原創遊戲和推動香港臺灣的文化和創意業界的交流。（詳細的活動內容，請見附件。注意：建議的活動內容與最後執行細節，可能會有差異。）

我們誠邀香港的遊戲公司參與有關展覽，提供遊戲、有關宣傳材料，包括遊戲的主題音樂，作為屆時的音樂會的曲目之一。如有興趣，請填妥回條，於06月26日前至電郵：HKWeek2017@hkdea.org，稍後我們會有專人與你聯繫。如果參與活動的公司和推薦的內容太多，因展覽場地有限和音樂會的內容編排，屆時主辦單位會邀請業界專家，組成的委員會作評選。謝謝。

回條：

公司名稱： _____

負責人姓名： _____

聯繫方法（電話）： _____ 電子郵件： _____

本公司（ ）有/（ ）沒有香港的商業登記註冊

本公司在（ ）有/（ ）沒有香港原創的遊戲，其名稱及出版年份為：

本公司（ ）有/（ ）沒有興趣參與《20年香港遊戲 x 音樂巡禮》，有興趣參與活動的部分：

- 提供遊戲作展品、現場遊戲、比賽，和展區佈置等
- 提供遊戲的手稿、設計圖，或相關的授權產品做展覽
- 提供遊戲的主題音樂/曲，作為音樂演奏用途
- 我們在2017/8年，有新開發的遊戲，有興趣在活動中，預先發佈其主題音樂，請與我們聯繫
- 其他：可說明 _____



Hong Kong Digital
Entertainment Association
香港數碼娛樂協會

主辦單位：香港數碼娛樂協會

贊助單位：創意香港（待定）

場地：臺北華山創意文化去西一館

活動日期：17年11月24至12月3日（10日）（包括展覽會和小型音樂會）

活動名稱：20年香港遊戲 x 音樂巡禮（待定）

爲了在臺灣地區推廣香港的遊戲產業，和促進臺港兩地的文化和業界的交流，香港數碼娛樂協會建議在臺北舉辦[20年香港遊戲 x 音樂巡禮]的活動，作爲香港周@臺北的節目之一。

遊戲產業二十年，相比起很多傳統行業還很年輕。但這二十年已經歷了數次的市場革新。由街機遊戲到家用遊戲機，由電腦遊戲到線上遊戲，由手機遊戲到智能手機遊戲，由網頁遊戲到社友網絡遊戲。技術在變，用戶習慣在變，消費模式也在變，創意產業的本質就是『變』。香港本地製作遊戲這二十年一直追趕著時代，創造潮流，創作了有不少成功的遊戲。香港遊戲製作團隊由從前幾個人一個項目，到後來幾百人一個項目。玩家群由從前的數萬本地銷量，到現在以亞洲，甚至國際數千萬下載，有很多世界知名作品，其背後也香港製作人參與創作。這些故事都很值得我們去回顧及反思。

二十年來，港台遊戲文化有著很多相似的歷史及發展進程。同為繁體遊戲市場的兩地，港台遊戲各自以不同的方法走進玩家的生活，共同建立了兩地玩家這二十年的繁體遊戲經歷。

【香港遊戲二十年展】打算向台灣玩家，訴說香港遊戲創作背後的小故事。我們會以音樂會方式，簡短而深刻地展現這二十年的香港原創遊戲精華，展覽不再單單是資訊，而是更有血有肉的兩岸文化交流。

音樂會的設計將分為家用遊戲機、PC及網路遊戲、手機遊戲三個主要時代。早年的遊戲音樂由於技術的局限，以簡單的旋律為主。隨著技術的發展，遊戲音樂使用的樂器種類也更多更豐富，但與流行音樂及電影音樂相比，遊戲音樂創作自由度更高，以更宏大的方式去表現不同遊戲的世界觀。由於遊戲提供的『體驗時數』比電視、電影更長，遊戲音樂對玩家的代入感及創作上情感表現也更為豐富、更為深刻。

展覽會的部分，將會以下方式展示內容：

- (i) 不同的展區，展示 20 年來香港遊戲業的發展，展出有代表性的遊戲、遊戲草稿、精品等
- (ii) 展區內展示不同遊戲的角色，可以吸引觀眾現場拍照，在社交媒體上分享，進一步宣傳活動
- (iii) 設立表演區或是舞臺，有關的遊戲角色，可以有 cosplay 真人角色表演
- (iv) 有司儀帶動氣氛，介紹不同年代，不同類型，不同年代香港原創遊戲，並可以設計一些互動遊戲，讓觀眾參與
- (v) 可能挑選一些適合的遊戲，在現場與觀眾舉辦一些小型的電玩比賽，讓觀眾投入不同遊戲的世界
- (vi) 可能邀請遊戲製作人和遊戲主題音樂的創作者，互相交流和向觀眾分享創作心得（如有需要，我們可以邀請臺灣的遊戲和音樂創作者，一起交流）

音樂會的執行方法：

- (i) 會選出當代最流行的香港原創遊戲，重新編寫經典名曲，配合管弦樂、電子音樂、樂隊演奏等方法表演
- (ii) 有些著名的遊戲除了配樂，還有主題曲演唱的歌曲，可以考慮邀請香港的知名或有潛質的獨立歌手現場演唱，推廣香港的遊戲產業外，還可以宣傳香港的歌手
- (iii) 建議在展覽期間的兩個周末，同舉辦 4 場小型的音樂會，每場 1 小時
- (iv) 音樂會的曲目挑選方面，應該主要以香港的原創音樂為主，如有需要，我們可以適量加入一些臺灣遊戲的音樂元素，一方面，可能對臺灣的觀眾多一份吸引力，另外也可以作為臺港文化互動的內容

估計項目可以吸引的人數：

1. 音樂會部分：4 場小型音樂會 x 300 人 = 1200 人以上
2. 展覽會部分：8000 人以上