



立即發表：2018 年 4 月 12 日

州長安德魯 M. 葛謨

葛謨州長公佈第二輪全州遊戲開發挑戰賽的優勝者

獲獎者所獲獎金將可用於遊戲開發和生產

挑戰賽收到了紐約州各地提交的 25 份參賽作品

這項創新競賽補充了『五指湖加速發展 (Finger Lakes Forward)』計畫——本地區的全面戰略，用於振興社區和發展經濟

安德魯 M. 葛謨州長今日公佈第二輪紐約州遊戲開發挑戰賽的優勝者。該挑戰賽邀請在紐約州高等院校就讀的學生和在本州居住的獨立開發人員踴躍參賽，透過申請參賽贏取支持數碼遊戲開發活動的獎金，把創新理念投入實踐。評委根據遊戲構思陳述、原型、業務與指導方案以及開發期限評審申請參賽的作品。

「這些開發人員是精英，正在助力紐約州各地蓬勃發展的數字遊戲產業實現增長，」州長葛謨表示。「祝賀今天在這個創新部門勝出的各方，我期待這些優勝者在帝國州 (Empire State) 境內開發下一代數字技術時進一步與我們持續擴張的數字遊戲中心合作。」

羅徹斯特理工學院 (Rochester Institute of Technology, RIT) 媒體、藝術、遊戲、互動與創意中心 (Center for Media, Arts, Games, Interaction and Creativity, MAGIC) 在羅切斯特市 (Rochester) 強國玩具博物館 (The Strong) 舉辦活動，優勝者在活動上選出。這次競賽共收到 25 個參賽作品。

學生類的優勝者：

第一名：羅徹斯特理工學院 -- 審美家實驗室 (Aesthetician Labs)：諾亞·拉特克利夫 (Noah Ratcliff)，來自俄亥俄州 (Ohio) 哥倫布市 (Columbus)，遊戲設計與開發專業的三年級學生；艾丹·瑪卡姆 (Aidan Markham)，來自紐約州羅切斯特市，遊戲設計與開發專業的三年級學生；山姆·卡姆馬拉塔 (Sam Cammarata)，來自紐約州荷

蘭鎮 (Holland)，遊戲設計與開發專業的二年級學生，參賽作品是《瘋狂快餐 (Crazy Platez)》。

第二名：羅徹斯特理工學院 -- 奧賽德團隊 (Team Odyssey)：亞歷山大·伍德沃 (Alexander Woodward)，來自俄亥俄州森特維爾市 (Centerville)，遊戲設計與開發專業的四年級學生；史蒂芬·卡蘭 (Stephen Callan)，來自匹茲堡市 (Pittsburgh)，遊戲設計與開發專業的三年級學生；賈斯丁·樂維尼 (Justine Levine)，來自紐約州薩默斯鎮 (Somers)，遊戲設計與開發專業的三年級學生；愛德華·奧匹奇 (Edward Opich)，來自紐約州考尼蘇斯鎮 (Conesus)，遊戲設計與開發專業的三年級學生，參賽作品是《奧德賽 (Odyssey)》。

第三名：倫斯勒理工學院 (Rensselaer Polytechnic Institute, RPI) -- 圖納卡特團隊 (Team Tunacat)：方紅·董 (Fanghong Dong)，來自中國，遊戲、模擬藝術與科學專業的二年級學生；宏陽·林 (Hongyang Lin)，來自中國，遊戲、模擬藝術與科學專業的二年級學生，參賽作品是《征服 (Mastery)》。

獨立開發人員類的獲獎者：

第一名：拉布瑞遊戲公司 (Razbury Games) - 迪恩·拉扎維 (Dean Razavi)，來自紐約州紐約市，參賽作品是《機器之鏽 (From Rust)》。

第二名：雪日軟件公司 (Snow Day Software) - 科爾比·布瑞登斯特恩 (Colby Breidenstein) 和布萊恩·拉什 (Brian Russ)，來自紐約州水牛城 (Buffalo)，參賽作品是《氣墊船大浩劫 (Hovership Havoc)》。

第三名：虛構怪獸公司 (Imaginary Monsters) - 彼得·拉拉斯奇 (Peter Lazarski)，來自紐約州羅徹斯特市，參賽作品是《艾比西斯 (Abyxsis)》。

兩個類別的第一名優勝者分別獲得 1.2 萬美元獎金；兩個類別的第二名優勝者分別獲得 8,000 美元獎金；兩個類別的第三名優勝者分別獲得 5,000 美元獎金。這筆資金用於協助開發遊戲並加以製作。優勝者還將入駐羅徹斯特理工學院、紐約大學 (New York University, NYU) 或倫斯勒理工學院的現場孵化器達一年時間，並將使用導師網絡。獲獎者的照片請參見[此處](#)。

帝國州發展公司總裁、首席執行官兼專員霍華德·澤穆斯基 (Howard Zemsky) 表示，「遊戲開發挑戰賽彰顯了羅徹斯特理工學院作為數字媒體中心扮演的新角色。這類競賽鼓勵學生和獨立開發人員設計創新的數字遊戲並加以製作，從而在五指湖地區 (Finger Lakes) 和全州各地創造新就業和機會。」

紐約州遊戲挑戰賽管理員兼羅徹斯特理工學院數字遊戲中心協調員羅伯特·莫斯特恩 (Robert Mostyn) 表示，「我們非常幸運，擁有大量的行業人才，並在全

州各地擁有支持網絡。我們與諸位朋友以及夥伴合作，使紐約州在美國成為製作遊戲的好地點。這次挑戰賽以及我們今天將予以表彰的開發人員是這個網絡的重要組成部分，我們很激動今天繼續發展這一網絡。」

帝國州發展公司 (Empire State Development, ESD) 下屬的科技和創新科 (Division of Science, Technology and Innovation) 於 2016 年 1 月指定羅徹斯特理工學院、紐約大學和倫斯勒理工學院作為數碼遊戲中心，此決定將一直持續有效至 2018 年 12 月 31 日。所有中心將連續三年獲得紐約州 (New York State) 的撥款，每年可獲得 15 萬美元。此舉旨在刺激創新和合作活動，開發新的遊戲或創立新的企業，提供資源和指導，鼓勵學生和創業者進入數碼遊戲行業。這些中心還為現有公司提供遊戲概念、技術和發展趨勢，舉辦一些重點在於援助遊戲行業的活動。

此外，這些中心如今是卓越中心 (Centers of Excellence)，用於促進學術研究團體與商業部門合作開發新產品和技術並實現商業化、推動紐約州新興高科技領域獲得重要的私人部門投資、創造技術相關企業和就業並加以擴張。該計畫設立用於加強獲撥款中心的運作並予以促進，從而帶動大學與行業的聯合研發活動、產品商業化以及勞動力培訓。如需了解更多與遊戲開發挑戰賽相關的資訊，請點擊[此處](#)。

羅徹斯特理工學院媒體、藝術、遊戲、互動與創意中心簡介

羅徹斯特理工學院媒體、藝術、遊戲、互動與創意中心是個非營利的大學研發實驗室，也是營利製作工作室，協助開展各項工作，把數字媒體創作作品提升到市場標準並實現商業化。教師、工作人員、學生研究員、藝術家、從業人員合作，根據情況在多個相關領域和學科創造新知識並加以研究和應用，這不僅涉及科學、技術、工程、數學 (Science, Technology, Engineering, Mathematics, STEM)、藝術和人文學科，還涉及這些學科的交叉學科。羅徹斯特理工學院媒體、藝術、遊戲、互動與創意中心斯佩爾工作室 (Spell Studios) 在 2018 年將搬入新辦公大樓，關注培養新企業，並發佈這些企業的項目並加以宣傳。

「五指湖加速發展 (Finger Lakes Forward)」的促進

今天的公告補充了「五指湖加速發展」計畫，該計畫是該地區的全面發展藍圖，用於創造強勁的經濟增長和社區發展。為了給該計畫奠定基礎，州政府自 2012 年以來已經在該地區投資超過 52 億美元，投資於包括光電子業、農業和食品生產、以及高級製造業在內的關鍵產業。如今，失業率已下降至大蕭條前的最低水平；個人和企業所得稅均已下降；企業正選擇在諸如羅切斯特市 (Rochester)、巴達維亞鎮 (Batavia)、卡南代瓜市 (Canandaigua) 這樣的地方進行發展投資。

如今，本地區正在透過葛謨州長於 2015 年 12 月宣佈啟動的紐約州北部地區振興計畫所提供的 5 億美元州政府投資來推進「五指湖加速發展」戰略。州政府的 5 億美元投資將激勵私營企業投資超過 25 億美元，該地區已提交的方案預計將創造多達 8,200 個新就業機會。更多資訊請見[此處](#)。

###

网站 www.governor.ny.gov 有更多新闻
紐約州 | 行政辦公室 | press.office@exec.ny.gov | 518.474.8418

[退出訂閱](#)