

# 魏鼎浩 — ^0^ 電玩小子@青春無敵

Hower Wei: The Interesting of Designing the PC Game, Creative Gist and Self-Expectancy

■ 葉翠玲 Tsui-Ling YEH

行政院文化建設委員會表演藝術科約聘研究員

138

Focus Issue

焦點話題

Focus Issue

Focus Issue



電玩許給魏鼎浩一個美好的經歷以及未來！  
(魏鼎浩提供)

魏鼎浩 電玩小子

## 有心之始，柳成蔭！

傳說中的^0^ 電玩小子 —

國小四年級從一台爸爸買的任天堂，就是【傳說中的紅白古老主機】，從那時候，就愛上電玩直到現在囉！

原本的梦想是想當漫畫家的，畢業之後，當了遊戲美術設計，然後漫畫家的夢想就漸漸遠去。

美術設計做了一陣子之後，開始走遊戲企劃，有時候手癢還兼一下美術，邊企劃邊畫圖。

不敢保證以後會變成甚麼樣，但是只知道還是要努力充實自己，然後繼續做深愛的電玩吧。

## 凡走過，必留下痕跡

佰楓印刷股份有限公司 美術編輯

超音速電玩專賣店 電玩販售人員

全家便利商店 大夜班櫃檯人員

高遠科技股份企劃有限公司美術課 課長兼遊戲

行動細胞股份有限公司手機部門 遊戲企劃

現任遊戲橘子數位科技股份有限公司行動平台研發小組 專案企劃

## @青春無敵創意舞台無限大

從生活出發，觀察身邊的每件事物，不斷實驗研究，勇敢面對問題、接受挑戰，希望能效法日本任天堂公司宮本茂大師【瑪利歐之父】，成為一個偉大的遊戲製作人，製作出讓玩家等不及想一探究竟的遊戲。

## 引言

電玩遊戲中的瀏覽技巧、挑戰性、連線速率和神迷經驗，具有以幻想來逐夢，比自由更自由、比生活更生活的創作，顯著的把教育學者迦納所倡導的多元智慧理論發揮得淋漓盡致，且最深入青春族群的生活核心！想必大家很好奇，到底一個電玩從業者是怎麼學成？要如何由玩家成為遊戲產業的一員呢？學習電玩遊戲設計的過程又有多艱苦呢？就由科學小飛蝦幫你試玩，帶領你完成任務，並且教你如何大展身手哦！



吉祥物草稿 (魏鼎浩提供)

## Game戲骨催生電玩小子

回溯對自己Game動心與學習發展的過程，有點像「絕地武士」Q版的遊戲人物的電玩小子<sup>1</sup>：「時光迴轉一下，我記得那時候我大概國小四年級，我父親是屬於那種嚴肅的、酷酷的男人，所以我鮮少跟他說話，我跟媽媽比較親。有一次我跟媽媽抱怨說，爸爸好像比較疼弟弟妹妹，都不太疼我，沒想到她就去跟我爸爸『抓拔子』！而且是在我們全家一起吃晚飯的時候<sup>2</sup>，那時候我記得我爸爸沒說甚麼話，但是隔天晚上，我們家就多了一台任天堂【傳說中的紅白古老主機】，這件事情讓我讓我好感動喔！從那時候，我就愛上電玩直到現在囉！還記得那時候玩的遊戲是馬力歐、兵蜂、成龍、1944這四款遊戲！」

不要以為電玩小子小時候一定整天玩電玩不必唸書，相反的，電玩小子的爸媽在教育上是非常嚴厲的，電玩小子說：「我和弟弟被規定一天只能玩一小時的Game，正因為如此，我們更珍惜那一小時。」電玩小子表示：「小學時可能因為喜歡畫忍者龜，被美術老師發現有天份，就考上復興美工唄。」當時父母對於他的生涯規劃可以說是十分自由，也沒有因為特別的期許而做的栽培，雖然小學美術表現不錯，但自己倒不怎麼在意，倒是國中時期有一個畫室的老師，免費幫他補習並建議他選擇復興商工就讀，他說：「我媽只打聽了一下，聽說這所學校畢業的學生不怕沒工作，就讓我讀了，比起那些希望子女當醫生或老師的家長：）<sup>3</sup>甘溫ㄟ...<sup>3</sup>...我的求學過程算順利的。」

## 社群競技聯盟，越「飆」越刺激

進入復興商工美工科之後，學校專業課程要求得很嚴格，也因此打穩了他繪畫的根基，電玩小子.><.表示：「我屬於比較容易害羞的個性，所以自然膽子也比較小，其實那時候我有一點小叛逆，不太想唸書，跟一群同學飆畫技，我常畫一些漫畫式同學的速寫，或許想藉此贏得友誼吧，幸好同學也都給我回應，例如他們會給我一些造型上與動作上的建議，我會試著找尋問題，如果沒問題通常代表很多問題，需注意每一個小細節！試著讓畫的圖活在紙上，紙上是一個世界，畫出來的人物將要生活在這紙的世界中，不單只是躺在紙上，我還會多嘗試畫不同的角度，看到別人看不到的地方，而同學間其實也有一些競技的壓力，我有一些同學臨摹的技巧很好，但我比較不喜歡抄襲這個字眼，應該稱之為抓取別人的優點，再融合我的構思，轉變成為一個新的創意。」

這樣的個性與耐力，倒也讓他得以拋卻許多框架與限制，專心地自己的興趣上發展出特殊的風格。那段期間電玩小子同時也在印刷廠打工當美術編輯，復興的作業壓力不輕，常常需要熬夜寫作業，問他會不會恨老師，「不會ㄝ！現在回想起來覺得那時被操的好爽ㄟ！」因為有才華的人比較有機會遭受重大的打擊，簡單來說就是有更多的機會接受磨練，咳…孟子先生曾經說過：「天降大難於斯人耶，必先爽其筋骨…」，因為太爽了，所以就遭大難了…。



慶祝瘦身成功自畫像  
(魏鼎浩提供)

## 話題電玩，越「吵」越熱

大多數父母都是反對自己的小孩玩電玩的，其第一個原因為「電玩店是刻板印象中的不良場所」，也有不良少年、翹家少年在此地徘徊、逗留…電玩真的學不到東西嗎？電玩遊戲在教育上可以發揮的空間有那些？電玩小子.><.：「ㄟ…也很抱歉啦…也是最近才思考中…所以沒啥東西可講，大多數父母反對的原因是『打電玩會著迷，且又學不到東西』，著迷是個人自制力不夠，父母又不管，管不了的就不用談嚕，我認為一個簡單的Game真的蘊藏了一個或數個大道理！玩電玩絕對可學到超多東西，例如現在網路遊戲基本上都有組隊練功，也就是在遊戲中跟一些朋友組成一支隊伍，一起去打怪，有的人扮演魔法師幫戰士同伴補血，攻擊力強的戰士負責清除怪物，這種互動還有互助也算是一種學習團隊合作的作用。還有遊戲中的故事，藉由任務的方式導入，讓玩家去執行任務並了解故事中的涵義，進而學習到一些道理，甚至還可以將儒家思想放入遊戲當中，遊戲中玩家開店買賣道具，讓玩家自己建立優良的信譽、口碑，還有跟客人間的溝通、應對進退，這也是種學習，我強烈建議家長要和小孩一起玩，否則玩家至少要有可以跟你父母談論的話題，家長應以鼓勵代替壓抑的態度來和小朋友一起了解遊戲的文化。」

小飛蝦覺得超有道理ㄝ，大家的長輩為何不贊成我們玩電動，都是因為我們不具說服力，說「要消遣一下」，但是不必整天吧，運動不是更好？還可健身，說「學到H技巧」…你能像電玩小子說得頭頭是道、且更具震撼力嗎？因此他設計的吉祥物與遊戲總有一種自信的特質。

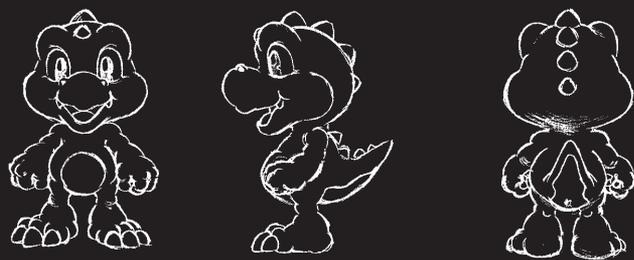
## 電玩戰士養成絕招全攻略

現在，問在遊戲橘子吃頭路的電玩小子：「為何想要從事這個領域的工作？」他…^^…說：「我一直不是個很會做生涯規劃的人，就希望有一份職業又不會太無聊而已；畢業後因為不會那鍋電腦繪圖，只好到朋友開的電玩專賣店當販售人員，肖想可以玩電玩又賺摳摳<sup>5</sup>。說，那時候爲了要向客人推薦遊戲，所以幾乎進貨的遊戲我都玩過，當時只有ps跟ss比較熱門，對了！還有game boy，所以這些主機出過的遊戲我都可以先玩一下！在門市接觸電玩，一年多以來接觸粉多新Game情報與專業雜誌，所以許多遊戲畫面在我腦海中盤旋，幫助我在往後的日子可以產出很多idea！呵呵！」

電玩小子開始接觸電玩，仍以他的專業背景爲出發擔任美術設計的工作，從創作的起源到商業化消費之間的過程來看，在遊戲創作上講求的內涵和藝術的創作比起來原理是一樣，遊戲及作品的好壞，跟銷路好不好，似乎沒什麼可循的關係，問他工作的理念爲何？從中得到什麼樣的樂趣？對於豬頭老闆系列，電玩小子也是有很多的批評的：「老實說這個興趣的確是我的轉捩點耶，原本小時候的梦想是想當漫畫家的，這個夢想持續到高中，後來發覺要是能設計電玩角色，那也很好玩。等到很順利的當了遊戲美術設計，然後漫畫家的夢想就漸漸離我遠去。厚！在電玩公司時，老闆因人手不足還壓榨美術小組兼做程式設計，遇到衝突和對立的現象時，我的心態和所有的玩家一樣，堅持到最後一滴血、最後一秒，先尋求溝通與解決問題的方法，聽起來有點新鮮說，大家都想辭職算了，這也是時代的潮流吧！我認爲這個問題如果找不到答案，儘管辭職到下個公司，還是會遇到同樣的問題。」



瓜瓜龍 (魏鼎浩提供)



瓜瓜龍設計草圖 (魏鼎浩提供)

## 玩家觀點，創意教戰輕鬆上手

一般的刻板印象中，玩電玩的人性格通常會比較奇怪一點，也因為這樣子，對於劇本中具特殊性格的對象，會很自然地設計成樣子比較古怪一點。看過他設計的Q版的人物畫風，讓小飛蝦忍不住對著吉祥物大呼「卡哇伊」！他是如何尋找創意的發揮空間？電玩小子表示：「一部遊戲要使人有想玩的念頭，最先是要有扣人心弦的劇情與主題，中間劇情要夾雜讓人深思或解謎的地方，還有好的美術設計，設計game時，無論內容或形式我會不

斷的提出假設，藉著不斷的思考將這些問題整合起來實驗並尋找解答，我的優勢是知道玩家喜歡什麼樣的遊戲，我喜歡從生活中和任何事物中尋找創意，靈感一來就會馬上記下來，例如我最近騎車時想到的一個構想，遊戲名稱叫做頭文字嘍！玩家操控車子，藉由按喇叭來叭前方的車輛，如此車輛就會閃避，但是有些車輛比較不會閃開，例如黑道大哥的黑頭車，遇到這種車輛就必須多按幾次喇叭，他才會閃開，不過雖然它閃開了，但是會不爽從後面追上來殺你，你必須趕快按喇叭讓前方車輛閃開，才能甩開，否則會被追到，還有警車、計程車…等，當你絞盡腦汁想出來的企劃被執行，然後到完成之後，玩著自己的遊戲就是種樂趣，當然夾雜的成就感是最棒的。」

### 你是蝦咪ㄚ？玩家們！甘巴茶ㄚ！<sup>6</sup>

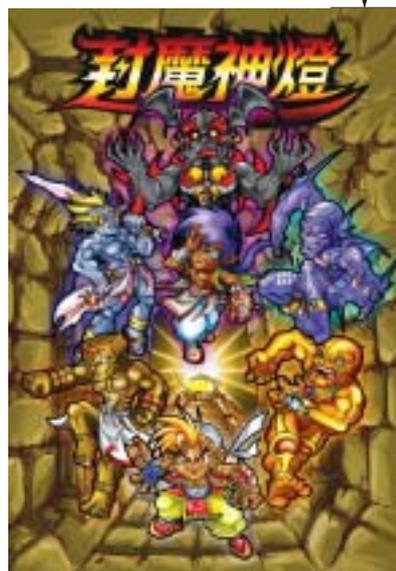
那麼有興趣學習電玩的人，可以如何規劃自己的學習路？他^^說：「現在玩的是畫面超好的ps-2主機跟x-box，我覺得身為一個遊戲設計者，就必須接觸許多不同類型的遊戲，所以當要買主機或是遊戲時，雖然必須省吃儉用點，有人可能會認為浪費錢，好貴喔！但是這些東西對我來說，不僅是興趣、消遣、玩樂、更是種學習，也能刺激出idea，所以就值得我花錢！所以玩遊戲就是種學習，這樣想就不會覺得划不來囉！不過還是需要視個人財力狀況，量力而買！此外不要認為做才能學東西，其實學習的方式以西方科學研究法來說就是：

- 一、觀察：多看、多玩！
- 二、提出問題：在看、玩的過程中，多想並去尋找問題。
- 三、提出實驗：繼續去想，找出解答的可能。
- 四、實驗：親自執行看看，也可以多去找尋資料作些整合的思考。
- 五、提出假設：將這些思考或製作的經驗累積起來。

『做』只是其中的一個步驟，如果沒有花心思去做，做再多也只是『匠』。多花點時間在想，想想每個動作為何要如此，能不能找到更能整合的方式，這才是『大師』級的！我目標是當個遊戲製作人、或是一個遊戲的美術監督，現在還是在學習、成長階段，很多地方還很菜，光靠有idea是不夠的，所以除了多玩一些遊戲、看一些電玩報導，了解日本、外國的電玩產業的動向之外，也計畫要去學日文，畢竟現在日本還是全世界電玩發展最好的國家，資訊圖片方面較多，而且會日文的話，玩遊戲不會有瞎猜的問題產生，這樣可以貼近遊戲、玩出遊戲創造者想要傳達給玩家的意念。」電玩小子以他的熱忱在商業、流行、創作、理想之間尋找到共存與平衡的關係，玩家們也要甘巴茶ㄚ！

### Q版的人物舒服溫暖，就很迷人！

小飛蝦開始認真地探討什麼叫做遊戲？它所帶來的意義又為何？尤其在小飛蝦那一段寫碩士論文期間所遭逢的各種煎熬後，更了解什麼是遊戲？什麼是人生？以及什麼叫做…找到答案不一定是解決問題的方法…我是這樣子覺得啦！：）電玩小子以他特有的毅力去



封魔神燈封面設計 (魏鼎浩提供)

