

林宏文專欄

元宇宙的雛型「遊戲產業」如何看待虛擬未來？——中華網龍總經理呂學森(資科80)專訪

2022-04-08



中華網龍是由四位創辦人於1989年成立，目前擔任總經理的呂學森回憶，當年是因為參加智冠舉辦的遊戲比賽，團隊拿到銀牌獎十萬獎金，之後便開始投入遊戲開發，經歷了最早期的單機版遊戲、線上遊戲、網頁遊戲，一直到手機遊戲等，每個階段的遊戲人口與消費產值都愈來愈擴大，即使一度出現免費的線上遊戲，但因為購買道具商城的消費大增，都讓遊戲產業不斷成長擴大，形成一個產業。

近幾年，遊戲產業又加入許多新趨勢，例如元宇宙興起，人們可以透過塑造數位分身來打造每個人在另一個宇宙中的身份，還有藉著加密貨幣建立起來NFT的生態鏈，也出現許多針對元宇宙數位分身設計的地產、服飾、收藏品及音樂等，這幾大新趨勢不斷地交互影響並整合擴大，為遊戲產業帶來一波快速成長的新機會。

主持人：當時為什麼選擇以遊戲創業？

呂學森：本身自己除了學科以外，也非常愛玩遊戲，當時遊戲基本都是單機PC類型的遊戲。我在看到這些遊戲的時候就會想「他們是怎麼做出來的？」自己嘗試去寫遊戲程式。87年的時候智冠科技有辦一個金磁片獎，我就跟資科的同學去報名參加，大概花了一年多的時間，做了一款遊戲叫《吞食天地》的單機角色扮演遊戲，很幸運的得到了銀牌。智冠把我們的產品再做包裝，美術重新設計、商品化開始販售，發售後的分潤，我們拿到了78萬元，那時候就萌生「做這個行業應該也不會餓死」的想法。

最重要的轉捩點，我認為是1998、1999年那時候網路興起，讓我們決定要轉往線上遊戲發展。線上遊戲比起單機遊戲，是完全不同的理念了，不僅加入了網路的技術層面，再來是強調互動，還是角色扮演，以上幾點都使我覺得像是「元宇宙」的最初原型了。

一直到2005、2006年，才有免費遊戲的興起。再來差不多是2011、2012年，開始進入網頁遊戲，網頁遊戲的優點就是直接用瀏覽器就可以玩，不用下載。再過兩三年智慧手機興起後，就是手機遊戲，手機遊戲開始也是比較簡單的遊戲，後來開始MMO等較複雜的遊戲。現在又開始準備進入元宇宙或NFT，對於遊戲的衝擊或變革來講都是非常大的。

主持人：元宇宙對遊戲產業帶來的機會跟挑戰是什麼？

呂學森：初期以單機遊戲是一次性的收入。線上遊戲屬於月費制，收入是持續性的。而免費遊戲的部分，商業模式則在「道具商城」。玩家方面最大的變化，是玩家的數量變得更龐大了，因為以前必須要坐在PC或家用機前面才可以玩遊戲，但現在隨時隨地都可以玩，遊戲的玩家數量幾乎是十倍甚至數十倍的成長。

現在要進入元宇宙或NFT，最大的影響我認為遊戲將變得更生活化、更多的互動，再來裡面的經濟體系透過NFT跟加密貨幣，可以變得不一樣。以前在線上培養的寵物、裝備，只是自己擁有，但是經過元宇宙、NFT等，你可以把這些有價值並能夠交易，讓虛擬跟現實更結合在一起。

主持人：微軟收購暴雪後，微軟、SONY、騰訊，世界三大遊戲巨擘已經成形。中國也在劇烈的改變，不僅大動作限制遊玩遊戲的時間跟天數，你怎麼看產業上的變化？

呂學森：微軟收購暴雪這件事情，我覺得對遊戲產業是非常正向的，表示大家更重視這個遊戲產業，投入資金的產業鏈也會變得更龐大。以暴雪、SONY、騰訊三家來講，屬性還是不太一樣，SONY比較偏向家用機，而從PS到PS5，越來越朝向「玩家跟玩家」的互動，好像越來越走向元宇宙一樣。

騰訊初期是做通訊軟體的，優點在於這家公司有龐大的用戶群。至於暴雪的部分，暴雪早期是做知名遊戲大作如《魔獸世界》、《星海爭霸》等，這些遊戲雖然都在PC上，但遊戲品質都做得非常好，所以微軟加入以後，資金就覺得更強壯了。不過元宇宙，一定要結合所有的大廠，不管是這三家，還是再加上Google、FB甚至金融廠商，因為元宇宙這個平台絕對是各種技術加入融合在一起，不是只有單一部分。

另外中國並不是只有這一兩年才開始控制遊戲，其實早從2000年開始就有上架就必須要申請「版號」才可以上架的限制。初期來說又分為內版跟外版，國內走內版，國外廠商走外版，對於國外廠商要進入，自然有一定難度。後來又加入聊天內容有一些文字的限制的部分，就開始有在控制輿論的部分。再來就開始實名制，分18歲以上跟以下，遊戲時間就開始限制，只是沒那麼嚴苛。這幾年就更嚴苛了，不只是時間上的限制，連版號的發行也限制得更嚴重，最近大概半年以上沒有新版號的發行了。

這個措施對於中國本身的大廠商來講影響不大，但是對於新的遊戲公司，那影響就很大了，因為小公司也沒有海外的能力。那對我們而言，他這些限制其實對我們其實是「正向的」，不但影響不大，等於間接消除了一些競爭者！大廠本來就會發國外版，無論有沒有進中國市場，對我們來說那些本來就是競爭對手，海外市場是不受影響的，海外市場也繼續的在放大。至於中國哪一天能不能接受元宇宙或加密貨幣，目前他們對於加密貨幣是明文規定禁止的，對我們台灣的廠商沒有被限制，我們就可以趁這個機會，趕快努力的往前衝！

上一篇：劉容政(資源教室輔導老師)：病罕見，愛無限～攜手支持罕見疾病的學生

下一篇：我最終極的目標是影響力！NFT藝術的創作幕後談—— NFT數位藝術家吳哲宇(電機06)專訪

Join DrayTek, Vigor your life

居精品翹楚, 易世界潮流
網通界的績優生

DrayTek

Facebook LINE YouTube

Email: nctu.yosheng.editor@gmail.com
電話: 886-3-5712121#51472
地址: 新竹市大學路1001號浩然圖書館

© All right reserved 2020