



陪我度過青春的遊戲

2013-02-24 記者 高繁翊 文



第一次接觸到電腦遊戲，是在我幼稚園的時候。那是個很簡單的遊戲，名叫「打磚塊」。雖然這款遊戲最初的版本跟我出生差了約20年，但是我卻被它深深的吸引；在那個遊戲還未普及的年代，我就已被它擄獲。



打磚塊遊戲畫面（圖片來源/遊戲基地）

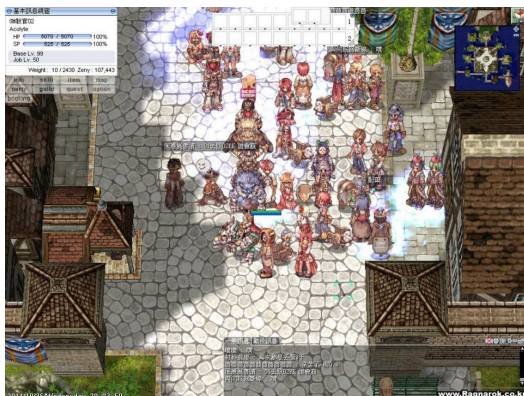
接下來10年，遊戲變成為我最喜歡的消遣之一。如果沒有遊戲，我的生活將少了许多顏色，也將錯過許多朋友，我與遊戲緊密連結，並享受它所帶給我的一切。雖然為此付出了交換條件，但這些代價都是值得，直到現在我都還認為，每個人都應該要有一款自己非常喜愛的遊戲。

這二十年的遊戲經歷

我是一個「骨灰級」的遊戲迷，喜歡玩遊戲，也喜歡關注一切遊戲的資訊動態。不論是哪個平台的遊戲；是十年前的老遊戲，還是昨天剛出的新作品；評價超低讓人玩了就想刪掉的東西，或是一玩就幾年的神作，我都願意嘗試。對我來說，遊戲就是生活中很重要的一部分。

第一次玩遊戲的經驗之所以讓我記憶猶新，是那股操縱感。憑藉著自己的雙手，將一場場勝利收下；用自己的能力，將眼前的難關一一克服，堆疊起來的滿滿成就感，造就了日後喜歡遊戲的原因。從那時開始，遊戲也成為了我生活中不可或缺的重要元素。

一直到小學前，我都是自己一個人玩遊戲，或著講更專業一點，都是玩「單機遊戲」。像是《仙劍奇俠傳》或是紅白機的遊戲，頂多只加上我跟我的弟弟，而到了小學四年級時，我接觸到了第一款線上遊戲《仙境傳說》。當初是因為同學開始討論我才知道有「線上遊戲」這種東西，跟過去一個人玩遊戲相比，線上遊戲讓我覺得非常驚訝，強大的社群功能讓我可以在下課後繼續跟同學一起玩，而與單機遊戲相比，線上遊戲的互動性又來的更高，每一個在面前出現的人物都代表一個現實世界中真實的人，而非遊戲的程式碼。



仙境傳說遊戲畫面（圖片來源/新仙境傳說-Ragnarok(RO) 官方粉絲團）

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 變化自如 幕後的聲音演員
- 那些年 爸爸與芭樂的回憶
- 關余膚色 我想說的事

總編輯的話 / 郭穎慈



本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

本期頭題王 / 洪詩宸



嗨，我是詩宸。雖然個子很小，但是很好動，常常靜不下來。興趣是看各式各樣的小說，和拿著相機四處拍，四處旅行。喜歡用相機紀錄下感動，或值得紀念的人事物。覺得不論是風景還是人物，每個快門的...

本期疾速王 / 吳建勳



大家好，我是吳建勳，淡水人，喜歡看電影、聽音樂跟拍照，嚮往無憂無慮的生活。

本期熱門排行



夢想配方 攝影甜點與咖啡
洪詩宸 / 人物



橙色的季節 唯美「柿」界
陳思享 / 照片故事



老驥伏櫪 馬躍八方
許翔 / 人物



追本溯源 探究大地之聲
劉雨婕 / 人物



變化自如 幕後的聲音演員
張婷芳 / 人物

除此之外，因為線上遊戲的開放式玩法，讓玩家有各種方式進行遊戲，這裡面最基本的就是「角色塑造」。單機遊戲是可以閉門造車的一直玩下去，只要思索後基本上就可以找到克服的辦法，但線上遊戲卻多了無限種可能。為此，也讓我開始尋找資料，並嘗試將角色練成最佳化的人物，過程中也付出了許多實驗的代價。

如何練出最強的角色，已讓當時的我思考甚久，當時還有一個更令我苦惱的東西，也就是「月費制」。當初線上遊戲進入台灣時，多數遊戲都是保持月費制的營收模式，一個月的費用大約在300元上下，這對一個國小生來說是相當大的負擔，而每每跟父母說是花在遊戲上時，多數時候都被阻止。

線上遊戲的付費是相當龐大的支出，而購買單機遊戲也讓我傷透腦筋。現今的網路發達，許多遊戲都能透過下載取得，但這除了侵犯遊戲公司的利益外，對遊戲產業也是一種傷害。這也逼得遊戲廠商推出各種付費式遊戲補充包，以獲得利潤。當時的我雖然買不起，但卻見到這種無形的傷害一直打擊著這項產業，為此我堅持要花錢支持每一款遊戲。

從被動變主動

在我當了超過10年的遊戲玩家後，我開始想我是不是可以有什麼作為？除了當玩家外，我還能對遊戲產業進行什麼影響？剛好，那個時候以《星海爭霸2》為主題的比賽《台灣業餘戰隊聯賽》正在徵選文字記者，本著出身傳播科系與對這款遊戲的熱愛，我報名參加了徵選，而最後也很幸運的成為了團隊的一員。



戰況	對戰	比分	勝者
HGRush(Z)	vs	ER	0:2 ER
DarkRush(Z)	vs	FunTime(Z)	2:0 Rush
FunRush(Z)	vs	TaiwanTank(Z)	0:2 ER
ORRush(Z)	vs	EntertCame(Z)	2:1 Rush

我寫的報導（圖片來源／台灣星盟電競情報網）

這是一項沒有給付薪水的差事，除了要花兩個晚上坐在電腦前將每一場比賽看完外，聯賽的主辦人也對文字記者有很高的期盼。有人問我說為什麼要做這種吃力不討好的苦差事，其實我的想法很簡單，我只是希望能有人因為我的文章而注意到這款遊戲，並嘗試告訴所有家長，玩遊戲並不是一件壞事。

當我從玩家變成站在前線的人時，壓力是接踵而來的。父母曾覺得我做的事情是浪費時間，長輩聽到了我自願做一份沒有任何薪水的工作則是頻頻搖頭。而大量的時間也因此被佔據，讓自己變的忙碌不堪。晚上要上繳超過3000字的報導，又希望看的人覺得有趣而非枯燥，著實讓我費了一番心血。除了撰寫比賽報導之外，我也曾舉辦比賽、錄製遊戲教學等活動，一切都只是希望有人能因為我的努力後喜歡玩遊戲。

現今社會對遊戲汙名化，讓遊戲被套上各種刻板印象。然而事實上卻非如此，以經濟面向來看，遊戲產業是少數幾項在每年都不斷突破收入利益的類型，而其周邊所帶來的經濟效益更是令人驚。時下許多人都會選擇它做為休閒，只要基本的電腦設備，就能夠無限限制的暢遊在各個虛擬世界中，少了高門檻與要求，遊戲成為大家休閒方式的首選。

其實遊戲的本質，不就是娛樂嗎？

屬於遊戲的價值

我玩過許多遊戲，從簡單的動作類型，到複雜的思考解謎，都帶給我截然不同的感受。對我來說，遊戲是很棒的娛樂，我不知道過去的消遣如何，也無法參透未來的結果走向，但是可以肯定的是，遊戲在現在是相當重要的休閒方式，許多人選擇以此作為排解壓力的方法。時常可以看到父母反對小孩玩遊戲的畫面出現，父母阻止小孩玩遊戲是很討厭的一件事，因為他們沒有提供一個更好的平台給小孩，但不知節制一直玩遊戲的小孩更討厭。為此，如何找出抒發壓力的平衡點是相當關鍵的問題。

很多人說，現實世界和遊戲虛擬世界是兩種完全不同的世界，但是在我看來，兩者沒多大區別。不管是在現實還是遊戲中，我們每個人都在扮演不同的角色，或是大英雄，或是小人物，雖然形

式不同，但是都是在完成自己的人生。在遊戲世界中，我可能是個黑道、政治家、商人、將軍，在現實世界裡，我只是一个平凡的大學生。遊戲滿足了我，體會人生百態的機會。

總編輯的話

本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

▲TOP

關於喀報 聯絡我們

© 2007-2014 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0