



開發遊戲 永不回頭的夢想

2013-12-29 記者 許仲廷 報導



做遊戲，一個看似簡單卻不簡單的夢想。

在追逐夢想的半路上，他跌過無數次，卻從未真正被打敗，他從錯誤中學習，更樂於分享這些經驗，拉人一把。雖然還在半路上，但是他會永遠走下去，他是鄭暉橋，綽號「半路」。



穿著斯文的鄭暉橋是知名的遊戲開發者和作家。(照片來源/許仲廷攝)

堅持 男孩的遊戲夢

一九八三年，日本任天堂推出了紅白機。這款全新的插卡式遊戲機幾乎吸收了前一代雅達利遊戲機的所有優點，短短數年內就紅遍全球，結束了電子遊戲產業的蕭條時代，那個年代，幾乎沒有人不知道紅白機。在這波熱潮中，有一個男孩，就像其他同年齡的孩子，非常喜歡玩紅白機，對於最終幻想、勇者鬥惡龍等等經典遊戲如數家珍，在學校和同學最常聊的話題就是遊戲。他在心裡立下志願，將來自己一定也要做出很棒的遊戲。

許多男孩都擅長作夢，卻很少有人能夠一直堅持著小時候的夢想。然而，鄭暉橋從來沒有放棄過，為了遊戲，他選擇念資工系，鑽研開發遊戲的程式語法；為了遊戲，他自學電腦圖學，了解遊戲中的電腦圖像。從小到大，他的路從來沒有改變過，在大學畢業時，終於順利進入遊戲公司工作，卻沒想到，遊戲業不像一般人想像的那麼美好。

尋夢 做自己的遊戲

「進了遊戲業不代表就能自己做遊戲。」

滿懷著理想進入遊戲公司，鄭暉橋才發現，他的工作還是寫程式，從遊戲中的工具軟體到開發人員用的編輯器，他就像是一個小齒輪，默默地轉著，推動著大公司的一小部分。一眨眼，六年過去，待過兩家遊戲公司，也參與過線上遊戲、大型機台遊戲的開發，但想要一展自己做遊戲的抱負，似乎仍然是遙不可及的夢想。

二〇一〇年，蘋果公司發布iPhone 4，推出後得到許多正面的評價，很快就吸引了大量不同年齡層的消費者，遊戲嗅覺敏銳的鄭暉橋搭上了這股風潮，開始自己研究手機應用程式，也就是俗稱的APP。幫公司把一些小遊戲做成APP遊戲後，他認為APP市場大有可為，於是他毅然離開遊戲公司，放棄穩定的收入，想要在這片新的領域上，完成自己的夢。

「待在公司時，只能越挖越深。出來自己做以後，必須看得更廣。」

過去，鄭暉橋的工作就是寫程式，成為獨立開發者以後，他必須自己做遊戲企劃，還必須有美學的概念，更重要的是行銷。鄭暉橋認為，遊戲公司與獨立開發之間最大的差別就是行銷，遊戲公司有足夠的資金和可以在各種管道打廣告，宣傳自己的遊戲，然而資金卻是獨立開發者最缺乏的東西，因此他們只能在社群網站、論壇和部落格上慢慢建立起自己的知名度。

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
陳思寧 / 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

冒險 面對層層難關

獨立開發的路並不好走，第一個遊戲的構想，經過了兩個月的修修改改，最後仍然因為各種困難而放棄。鄭曄橋並不灰心，從失敗中學習，開始發想下一個遊戲的企劃。不久之後，他告訴他的夥伴：「我們來做一個忍者遊戲吧。」於是，從「滑動手指切開敵人」的構想出發，他們開始了一段忍者的大冒險，沒想到，這一走就是兩年。



《勾玉忍者》的構想來自於切開敵人的爽快感。(圖片來源/猴子靈藥)

忍者，忍人所不能忍。在市場趨勢瞬息萬變的手機APP市場，很少有遊戲開發時間超過一年，而鄭曄橋卻用了兩年的時間才將《勾玉忍者》成功推出。在開發的過程中遇到過種種困難，其中，團隊合作是最大的問題。想獨立開發遊戲的人通常都很有主見，工程師、企劃和美術總監思考事情的方式都不同，過程中不斷地討論、修改，甚至經歷過兩次徹底的翻案，好不容易才完成。「《勾玉忍者》裡面有個特別的機制，就是能讓玩家累積實力，即使他技巧不夠出色，也能夠看著角色慢慢成長，最後依舊能打敗大魔王。」鄭曄橋談著自己得意的設計，彷彿也是這一趟忍者開發之旅最好的寫照。

然而，冒險才正要開始。雖然今日台灣iPhone平台的年營收已經擠進世界前十，鄭曄橋認為，台灣的獨立開發者正面臨著一個非常艱苦時期。從《Angry Birds》到《Candy Crush》，到今日最火紅的《神魔之塔》，在台灣引起話題的幾乎都是國外的遊戲。台灣玩家對於國外遊戲的接受度很高，因此國內許多有實力的公司偏好代理國外遊戲，賺台灣人自己的錢就好，不想自己開發遊戲，而本土的獨立開發者卻沒有足夠的實力去競爭，只能做一些低成本的單機遊戲，獨立開發資金問題，至今仍無改善。

「單機遊戲的壽命很短，可能你花兩年的時間開發，玩家只會玩兩天。」

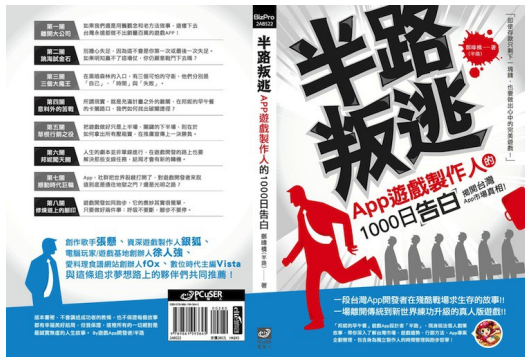
分享 共創美好未來

鄭曄橋的另一個興趣是寫作，對他而言，寫作不只是抒發情感。

在學習遊戲開發的時候，他就發現網路上關於遊戲開發的中文資訊非常少，想加入遊戲業的人往往不得其門而入，在業界工作了幾年之後，他決定將在遊戲業工作的經驗、觀察和感想記錄下來，幫助那些需要的人，於是「猴子靈藥」部落格就這麼誕生了。六年來，他細心地經營猴子靈藥，吸引了各方面的人在此交流，其中不乏想加入遊戲業的年輕人，或是在業界工作許久的前輩，也有純粹是對遊戲有興趣的人。鄭曄橋認為，在網路發達的時代，文字的影響力遠比以前更大，因為透過網路，能夠讓更多人看到自己的文章。

去年，鄭曄橋的第一本書出版，以「半路叛逃」為名，描述他這些年來，從大遊戲公司到獨立開發，一路走來的經驗及感想。寫作對於鄭曄橋而言，不僅是一種分享、交流的方式，更是一種傳承，透過這樣的方式把經驗不斷傳下去，將來其他人走在同樣的道路上時，就能少走許多彎路，這是除了開發好遊戲以外，他希望能對台灣遊戲產業做出的另一種貢獻。

「我相信，如果能在半路上一直堅持下去，最後一定會看到美好的風景。」



鄭偉橋在書中分享自己從遊戲公司到獨立遊戲開發者的種種經歷和感觸

(圖片來源/ 猴子靈藥)



變化自如 幕後的聲音演員

資深配音員蔣篤慧，娓娓道來身為臺灣配音員的酸甜苦辣。

追本溯源 探究大地之聲



大地音樂製作人吳金黛，藉著音樂的力量，使聽者重新審視自我與土地之間的連結，並以尊重的態度看待生命。

▲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