

## 在虛擬場域創造憧憬的想像人生

專訪

【記者陳昭岑專訪】如果人生是一場虛擬戰役，需要有足夠的裝備，才能夠突破關卡，奪得勝利。遊戲橘子資深研發監督饒敏瀚，似乎在敵人尚不曉得遊戲規則時，就準備好一身裝備默默勤練等，戰爭一開打，便拔得頭籌，讓他未達不惑之年，就坐上資深監督的位置，在不到五坪的個人辦公室中，盡情的激盪無垠的虛擬世界。

在饒敏瀚的辦公室裡，有一群很特別的戰友，就是遊戲公仔的收藏品，大大小小約有20、30個陳列在架上，他笑稱：「這只是冰山一角！」從小至今，蒐集了連自己也無法計算的遊戲公仔，價錢從便宜到最貴的一隻4、5千元都有，他表示，這幾乎是身在遊戲產業的人共同嗜好。除這些公仔外，和他並肩作戰的，就是從小就對漫畫的熱情。小時的志向是當漫畫家，他笑著說，「就宅男啊！」最喜歡窩在家裡看漫畫，信筆塗鴉，雖然沒有接受專業的繪畫訓練，就從模仿老夫子、小叮噹等角色開始，用熱情建構起自己畫漫畫的和興趣夢想。

所以，從高中時期起便參加漫畫社團，也在漫畫店中認識一群愛好漫畫的朋友。考上本校大傳系後，和朋友一起學電腦後，結合漫畫的興趣，更開啟了電腦遊戲設計的道路。然而，父母親對他的漫畫熱情並不支持，「小時候，父親會叫我把整箱整箱的漫畫當他面前撕掉！」饒敏瀚笑著說，當初曾鬧家庭革命，還不惜離家出走只為了想就讀復興美工，但仍在父母親軟硬兼施的情況下，被迫選擇念大學。現在的他卻很感激，因為在大學時期中，最大的幫助是培養「獨立思考」能力，而淡江大學開放的校風，大傳系先進的氣息，培養出他獨立解決問題的能力，讓他在每個不同的職務上，都能夠獨當一面。

回憶起選擇大傳系的原因，除逃避數學，就是為了離漫畫近一點，大學志願卡裡只填5個學系，一心嚮往影像工作。於是進了大學後，饒敏瀚寫過同人誌專欄，且在電腦尚未普遍的時代，已經在做一些電腦遊戲繪圖的案子，率先在電腦遊戲的領域中卡位。他開玩笑的說：「做遊戲就像是創造一個世界，讓玩家投身在幻想世界裡，成就感更大，挑戰、困難度相對也更大。」

饒敏瀚在電腦遊戲界17年，剛好搭上電腦科技發展的順風車，從最基礎的做起，一路挑戰不同的職務與工作內容，從美術、企劃、資深企畫、執行製作、製作人、美術總監、流程監督，到現在的資深研發監督，他從一踏出社會便沒有離開過遊戲產業，工作時數從12小時算起，現在工作時數雖然稍微少一點，但常常壓縮吃飯時間，來成就工作成果。至今加入遊戲橘子3年，他認為，在工作過程中，最重要的是學習

，「需要不停地學習，不同的工作有不同需要學習的東西。」現今宅經濟當道，讓台灣的ACG（漫畫、動畫、遊戲）產業蓬勃發展，饒敏瀚回顧起遊戲產業發展歷程時提到，當初世界的漫畫與動畫產業正在起飛之際，台灣因擔任代工的角色，所以動漫市場發展較緩；而遊戲產業反而是跟著世界潮流，培養出許多遊戲開發人才。他覺得，漫畫產業是比較單向的產業，「漫畫家發揮想像力將作品給讀者看，而遊戲產業是互動性產業，開發人員要把主導權留給玩家，創作出想像力的世界。」

日新月異的科技讓遊戲不斷的推陳出新，饒敏瀚有著一套紮實的因應方法，他說：「情報的蒐集非常重要，就現階段的市場而言，幾乎沒有所謂的第一手創意了。」他還提到，每個遊戲平台都有開發者的喜好、玩家的反應，而他所謂的情報蒐集除了了解對手的遊戲創意內容，還需要分析不同平台的屬性，以提供設計新遊戲時的參考，他所帶領的製作團隊除內部研發外，還須和第三方開發商共同合作。饒敏瀚表示，現階段的他要放眼世界，了解各國遊戲產業動態，以制定遊戲開發的策略，期望做出適當的決策，創造出雙方最高的品質效果。他舉例和日本商合作時，光職務名稱的出入就會影響工作，這也讓他了解到，合作不只是公司之間的磨合，也是文化間的適應。於是，他再度印證了「學習」的重要性，他說：「現在對我來講，一部分的動力就是去了解世界各地的開發商，而我的任務就是去尋找適合公司的開發商。」

平常工作就要接觸遊戲，私底下還玩電腦遊戲嗎？「玩啊，都玩，不得不玩，一定得玩！」但休閒活動的遊戲興趣是Console Game（電視遊戲）的動作與RPG（角色扮演）遊戲。每天都要大量動腦的饒敏瀚，充電的方式就是做「無腦的活動」，他有點害羞的笑著說：「每個階段都不太一樣，最近輪到看有內容的韓劇。」而放鬆過後的饒敏瀚，又再度握起滑鼠，迎接後續的工作。

饒敏瀚勉勵即將踏入社會的學弟妹們，「理論與實務並重，不要怕嘗試失敗，唯有親身嘗試才能累積紮實的Know How。」桌上型電腦、筆電、平板電腦，一張不大的辦公桌上，擺了三台代表著不同時代的電腦，坐在電腦前的，是一位經歷台灣科技從起步到發展，接著發達三個世代的「夢工廠」主管，為快速且競爭的世代「製造玩樂」，也為對虛擬場域充滿憧憬的人們「創造人生」。

2011/10/11

饒敏瀚難以忘情漫畫，信手拈來依然栩栩如生。（攝影／湯琮詒）

