

## 電算系校友任雷爵網絡科技董事長(張厥猷從遊戲培養夢想能力 將國產遊戲推向世界)

專訪

【記者莊旻嫻專訪】2012年3月，一年一度的臺北國際電玩展上，最受人矚目的是，遊戲產業振興會舉辦新舊任會長交接儀式，新任會長暨本校電算系（現為資工系）校友張厥猷甫上任便積極推動遊戲分級制度。他笑著表示，只要有健全的遊戲管理方式，家長才能放心讓孩子玩遊戲，才有機會培養遊戲專業人才。

他在淡江的生活，是將大學三必修學分「戀愛、學業及社團」發揮得淋漓盡致。課業上不僅名列前茅、參加跆拳道社練到黑帶，並在淒風苦雨的天氣下，提著一袋零錢站在男宿的投幣式電話機前和女友聊天，也經常和朋友騎車到淡水淺水灣出遊，他回憶說道，「不過印象最深的就是課業真的很重，每個老師都以高標準來要求我們，所以大家都拼命唸書。早期淡江電算中心的設備領先其他學校，那時我也在那裡擔任工讀生，所以『玩』得很開心，也學習到寫程式的技巧。」

提到遊戲，滔滔不絕的張厥猷，分享起他的遊戲生涯，畢業後的首份工作是在臺灣的美商玩具公司美泰兒（Mattel）的遊戲設計公司開發apple2的遊戲軟體。離開美泰兒後，開始往辦公室自動化、工廠自動化等領域發展；張厥猷與朋友創業、加入剛成立的智邦科技拓展全球市場及成立美國智邦公司，最後進入在臺剛成立的臺灣微軟，40歲時從臺灣微軟退休，「那時每天幾乎工作到半夜2、3點，第1年就要舉辦超過180場研討會，還被稱為工作狂，不過也因為這樣收穫很多，認識很多業界的好友與講師。」

從臺灣微軟退休後的張厥猷認為這是人生的起點，因此他學烹飪、玩攝影、念法文，甚至考取國際領隊執照專門帶高科技團和遊學團出國。後因朋友的邀約，加上對遊戲有很多美好的回憶，因此在45歲時重新復出，接手雷爵網絡科技，並在他的領導下開發出《童話》、《天外》、《萬王之王3》等知名原創作品，其中《萬王之王3》獲經濟部GAME STAR 數位遊戲獎項年度大賞及最佳線上遊戲；在個人獎項上奪得最佳製作人、最佳美術設計、最佳程式設計獎項。

提到遊戲的製作，他認為最重要的是製作「遊戲的核心引擎」，這也是最困難的部分，一旦遊戲的引擎研發成功後，之後就是「包裝」，可將主故事架構配合各國國情，設計不同角色服飾、配樂、場景等。所以，遊戲製作相當注重團隊合作，「因為每個人專業不同，大家都需要各司其職但又必須經常溝通協調，才能集思廣益，發揮創

意。」

張厥猷為了讓開發的遊戲能打開海外市場，經常參加各國遊戲展，藉由展覽的方式向參展廠商、民眾說明，並可蒐集各國對於遊戲的國情，利於調整遊戲內容及行銷方法，「大家都知道遊戲產業有很大的商機，這是因為遊戲所帶來的週邊商品，會讓認同者蒐集購買，傳統是動畫或漫畫帶動週邊，現在是由遊戲帶動週邊，所以只要能將動、漫、遊及週邊結合起來，就會有很大的商機。」他觀察認為遊戲是生活化的產物，發揮創意一定要多接觸生活的各類事務，而在經營面上則要科學化制度，可效法迪士尼的經營模式，打造夢想的遊戲產業。在整體營運上，他認為遊戲代理是當下趨勢，也能從中學習到他人運作方式，現在在研究各種平臺的遊戲開發，希望藉此能再拓展遊戲發展的可能性。

熱愛遊戲的張厥猷認為遊戲可以增進親子互動，「我從兒子小時開始陪他玩遊戲，從中發現到遊戲可訓練他的思考邏輯、機智反應等，現在學校只要和電腦相關的比賽，他都會主動參加，因為這也會增加他的自信心。」因此在接下遊戲產業振興會會長職務便積極推動遊戲分級制度，將參考電影分級制度，把遊戲分為輔導級、限制級和普通級等，國外的遊戲產品也需要透過申請或是來臺灣成立據點的方式進行營運，除讓家長安心外，也能對遊戲人才的育成有所幫助。他惋惜的提到，臺灣坐擁多元文化的環境，沒有善用遊戲資源真的很可惜，只要大環境的觀念改變，國內遊戲產業一定能發揮更淋漓盡致。

他的人生哲學就是「每天做一點、學一點、玩一點、想一點」，儘管面對挫折時，他都會以這4句來調適自己並思考經營策略，「最重要的是，要問問自己，何以能樂？做什麼事情才能讓自己快樂？並保有熱忱，將學習當作樂趣，才能樂在其中。」他勉勵學弟妹，對於未來一定要確立目標，並勇往直前，把握任何機會學習，不要虛度光陰。

張厥猷的人生也如同遊戲內容一樣，他「玩」著屬於自己的角色：在公司，他扮演好經營者的角色；在家中，他扮演好父親與丈夫的角色，他會在各場合中創造人物角色該有的責任和心情調適，不會將情緒影響到其他人，盡心地與他人相處。未來，他仍持續保持他的「童心」，將觸角向外伸展，嘗試著人生的不同可能性。

2012/05/07

熱愛遊戲的張厥猷認為遊戲是可以增進親子互動，他的人生也如同遊戲一樣，在不同的情境中，扮演好屬於自己的角色。  
。（攝影／李鎮亞）

