

[ text · photo ] 陳若冰 [ edit ] Key [ design ] Jason

一位台灣著名漫畫家，為了實現將漫畫與遊戲結合的理想，靠自修、摸索，用自己雙手製作 3D 動畫和遊戲。高中未畢業的他，卻出書教人 3D 引擎開發，也獲大學邀聘為助教，逢他的課堂例必坐無虛席；最近更特地訪港，為本地導師及業界人士作培訓講座。他那成功的傳奇，或許能成為許多同樣抱有理想的創意媒體工作者的典範。

# 由畫漫畫到遊戲製作 台灣大師談心得

自言把最寶貴青春都奉獻給漫畫工作的劉明昆 (Daniel)，15 歲便開始在漫畫出版社打工，及後曾推出過 15 部個人創作漫畫，如《虹的傳說》、《艾薩克傳》、《陽光少年遊》、《石器時代》等，成為台灣著名漫畫家。轉眼間 10 年時間過去，一天，當劉明昆在家靜靜沉思時想到，漫畫家應該擁有更多產品，如日本的《叮噠》，除漫畫外也有玩具、飾物、模型、遊戲，但自己畫了多年還是只有漫畫，忽然感到一陣莫名的失落感。

## 遊戲商不理睬便自己來

凡事決定了便坐言起行的他，翌天便到出版社商談將自己的漫畫製成電腦遊戲，出版社回應說沒需要。於是他就轉移目標，逐家到遊戲製作公司推銷，卻發現原來不論漫畫出版社抑或遊戲商，都擺出各自的高姿態，不願跟對方合作，劉明昆的美夢頓然被卡住了。就此放棄了嗎？斷然不是！別人不肯替他做，便由自己來做。

由那時開始，劉明昆花了 5 年時間學習電腦，也學習製作 3D 動畫和開發電腦遊戲，由一個漫畫家搖身一變而成遊戲製作者，他形容這是他的人生轉捩點。第一套作品就是由他個人創作漫畫《陽光少年遊》改編而成的電腦遊戲：「他不是最好的，但在我心目中是最重要的，我認為它是我的代表作。」這套遊戲是他負債 150 萬元台幣自資經營的，用了一年時間完成，過程中由劇本構思、策劃、畫圖、程式、3D 動畫都有份參與，雖然辛苦，但他卻獲得了跨越自我的滿足感。

劉明昆表示，希望能以個人為遊戲商與漫畫商之間的緩衝點，讓雙方放下成見，願意坐下來商談，結果他的目標達成了：「要在經驗和技術上做到 Master (領導者)，才會有人理睬你。」他的目標是想當華人的 Disney，可以有不同媒體的創作出現。

▲他表示《Virtools Dev 遊戲數位動力》一書，由構思到完成，只花了 3 至 4 個月時間。

