

一個商專畢業生的驚奇之旅， 從政經記者到遊戲產業尖兵

樂陞科技 許金龍董事長 專題講座

管理處 洪玠育整理

為使同仁瞭解國內外企業發展之宏觀視野，掌握跨界新知，觸動思考，建構未來，本會很榮幸邀請到樂陞科技股份有限公司 - 許金龍董事長以「一個商專畢業生的驚奇之旅，從政經記者到遊戲產業尖兵」為題，對全體職員發表專題演講，獲得與會同仁相當大的迴響。以下透過當天講座，分享我們的收穫。

樂陞科技許金龍董事長於民國 74 年就讀於台北商專國貿科。回憶起在北商的日子，除了正規的商業領域課程外，影響他最深的是「公民與道德」這門科目，當時授課的何信助老師將這門看似索然無味的課程，以社會科學方法論的方式讓同學探討生活、政治及社會上的議題，其中還有一個專章特別討論邏輯學、理則學等，深深影響了當時年僅 15 歲的許董事長，開啟他以邏輯學的方式去建構思維的興趣。

此外，許董事長的課外活動也十分豐富精彩，連續五年都是北商健言社成員，更史

無前例地於專一就代表北商參加辯論比賽，畢業後也回校協助學弟妹參賽，讓北商連續六年勇奪北區五專盃冠軍，可謂學校的風雲人物。開學不到一個月時問過老師，「我們國貿科畢業的人誰最有成就？」答案都是在商業領域的傑出人物，許董事長覺得自己走的路，似乎和大部分的北商不太一樣，自己也覺得不可思議，因此，他非常感念當時在北商的求學成長生活，一方面有紮實的基本財經訓練，讓他在後來擔任媒體人及現在公司的負責人，能有強大的專業知識做為後盾；另一方面北商又有開放自由的學風和豐富多元的課外活動，給予他充分的空間去發掘興趣、探索自我。對於許董事長而言，每一道辯論題目就是一門學問，從鑽研問題、分析問題到找出對的推論方法來表述意見，以合理的論據來擊敗對方，這樣訓練過程中，許董事長學到如何獨立思考判斷、建構層次論述，也培養自己關心時事、快速搜索資料的能力。就這樣優游於正方、反方相互挑戰



的辯論世界裡，成為許董事長專科五年生活的最大樂趣，更影響到他畢業後的發展。

在五專時期，許董事長積極體驗人生和探索世界。專科畢業前夕，班上已有十幾位同學通過普考，畢業當然更有七、八位通過高考，善於分析的許董事長審慎評估著下一步的成本效益。若要插大商管相關科系不一定有勝算，而自己在健言社五年來對社會議題持續關注研究，不但培養了分析論證問題的能力和熱忱，且已奠定基本的法律知識，因此決定插大政治系。報考的學校全部榜上有名，後來選擇了台大政治系，並雙修法律學位，隨後又用北商同等學力以第二名考取政大新聞研究所，就學期間即在聯合報實習，就這樣進入了新聞媒體領域。許董事長畢業後在聯合報擔任當記者，撰寫財經政治新聞，期許自己能成為比別人更具觀點、更加深入報導的記者，因此他精闢的分析和專業的見解受到電視媒體青睞，經常受邀出席電視談話性節目發表政經評論，之後也有了自己的廣播節目，同時擔任報社記者、節目名嘴及電台主持人，在媒體圈裡大放異彩。2000 年在大學同學的慫恿吆喝下，和大家共同出資成立樂陞科技公司，他笑稱，當時認股時，朋友說他是最小的股東，也是最晚匯款的股東，結果沒想到最後變成他是第一個匯款、而且還是最大股東。原先只是單純的投資，許董事長說「過去我的人生這麼豐富精彩，但我從沒有預料到會 involve 電玩遊戲。」，透過陳文茜專訪影片談起創業史來，實在很辛酸，影片裡面可看到他辦公室裡，擺了許多他的一些玻璃杯小收藏，但原因並非他愛炫耀，而是其間因為樂陞營運不順，虧損累累，賠得最慘的時候，他把自己的車子及兩棟房子都賣了，這些原本放在家裡的東西沒地方擺，只好通通搬到公司來，於是就從「金主」變「苦主」，又從「苦主」變

「業主」，到後來 2004 年元月毅然決然辭掉記者所有工作，全心投入樂陞科技公司的經營管理，再度展現記者不放棄的精神，接下董事長全力以赴。他坦言這一路上遇到許多不足為外人道的困難和挫折，但每當遇到問題，許董事長總是秉持強烈信念與執著，勇於解決，加上自己對風險的高忍受度、遇挑戰決不服輸的正面態度，他藉由過去記者人脈，申請經濟部遊戲產業專案補助計畫，對於資金需求度過不少難關，讓樂陞十多年來走過風風雨雨，2011 年 8 月正式上櫃掛牌。樂陞科技集團旗下遊戲美術製作與開發設計服務領導者「樂陞美術館股份有限公司 (XPEC Art Center Inc.)」（以下簡稱樂美館）於 2013 年 7 月 31 日於高雄成立，並於 2014 年將啟動在高雄市駁二藝術特區 (Pier 2 Arts Center) 打造世界一流水準的美術中心，企圖為遊戲與娛樂產業提供更多元與完整的美術設計與製作，導入全方位的專業服務，匯集集團中所有遊戲作品之美術設計製作人才，旗下包括位於蘇州之「蘇州工業園區樂美館軟件有限公司」，在過去八年中，已在美術外包製作領域中建立口碑，參與作品有：Killzone：Shadowfall、Ryse：Son of Rome、Knack、The Last of Us、Hitman：Absolution 等等。此外，過去開發過好萊塢電影有「2008 年功夫熊貓」及「2010 年史瑞克快樂 4 神仙」等同名遊戲，揚名國際，研發技術深受國際高度肯定，都創台灣遊戲業先驅，並協同業主共同開發一款遊戲，從完整的遊戲初期美術定設，角色設計，環境原畫繪製開始，垂直整合多個美術環節，直至最終畫面效果。以每個環節最優秀的藝術家來為遊戲美術展現最精美的視覺效果，包括手機遊戲、網頁遊戲 (Web MMORPG，大型多人在線角色扮演遊戲)、PC MMORPG 等多種類型 2D、3D、UI、特效，角色動作的美術設

計，同時可提供給客戶最佳的遊戲美術製作技術與成果。回顧公司已經完成多部 AAA 級的 PS4、XBOX ONE 遊戲美術的開發工作，並同時協助客戶引進最新的 Gen4 開發製程，加快遊戲美術製作時效，有效降低了遊戲開發過程的風險與成本。無論是 Unreal、CryEngine、Unity…等各類遊戲引擎，公司都有豐富的使用經驗，公司配有專人負責研究引擎的深度應用，公司還有專門的技術美術人員來撰寫 plug-in、script、Mel 腳本等工具，加入公司的開發環節，公司也曾使用客戶自行研發的引擎來完成 Hit Man 等多個 AAA 級大作的遊戲場景。許董事長認為「我不喜歡失敗。眼看著比賽就要結束，我心中就會燃起一股想要全力以赴，執著做到最好的衝勁，我的字典裡沒有『放棄』兩個字。」公司想要長久經營絕非易事，或許和管理者的個性、知識、面對及解決問題的認知和態度等等都有關係。他也謙虛的表示，自己還在學習，也仍有很大的進步空間，更樂意嘗試更多方法讓公司正向的成長，未來樂陞也將持續發展新的科技、載體、影音、互動加入現行的商業模式中。此外，許董事長也提到，設計電玩遊戲必須有科技製作及電腦邏輯的專業背景，又必須能夠洞悉玩家思路，兼顧遊戲樂趣及人性弱點，是極富創意思維及設計美學，既深且廣的全方位工作，在美

國往往是由最頂尖聰明的人擔任。而台灣在遊戲製作的發展上，相對於其他國家而言可謂鳳毛麟角，許董事長的夢想是希望藉著樂陞公司讓台灣在電玩遊戲製作的產業舞台上和國際其他一流公司爭鋒較量。面對社會上存在著沉迷電玩遊戲導致荒廢學業或有侵略性行為等刻板印象，許董事長認為這樣的說法是以偏概全，更抹煞了遊戲設計者隱含的深層意涵。面對物聯網市場，蘋果、Google 等科技巨頭早已開始多方布局，龐大的商機也吸引不少新創公司搶食，光是去年底，創投界就有 300 萬美元投入物聯網市場。英國經濟學人智庫 (EIU) 公布「物聯網商業指數：一場正在加速的寧靜革命」的調查結果發現，有高達 75% 的高階企業領袖正積極研究物聯網所帶來的相關商機…為華人市場中少數有獨立開發與發行經驗的遊戲開發商，在全球市場也成功發行了多款跨平台電視遊樂器遊戲、PC 線上遊戲及網頁遊戲軟體，他期許台灣認清網路世界新的商業模式。

最後，許董事長也以自己的例子來鼓勵會內同仁，不要看輕自己、侷限自己，只要自己能積極找到自己喜歡的強項，能勇敢追夢、堅持理想，拋棄成見發揮所長，跨越語言文化隔閡，學習擁有宏觀視野，隨時做好準備，接受全球競爭的挑戰，未來的路將是無限寬廣！

