



# LOADING

## 載入中

- 學習單 -

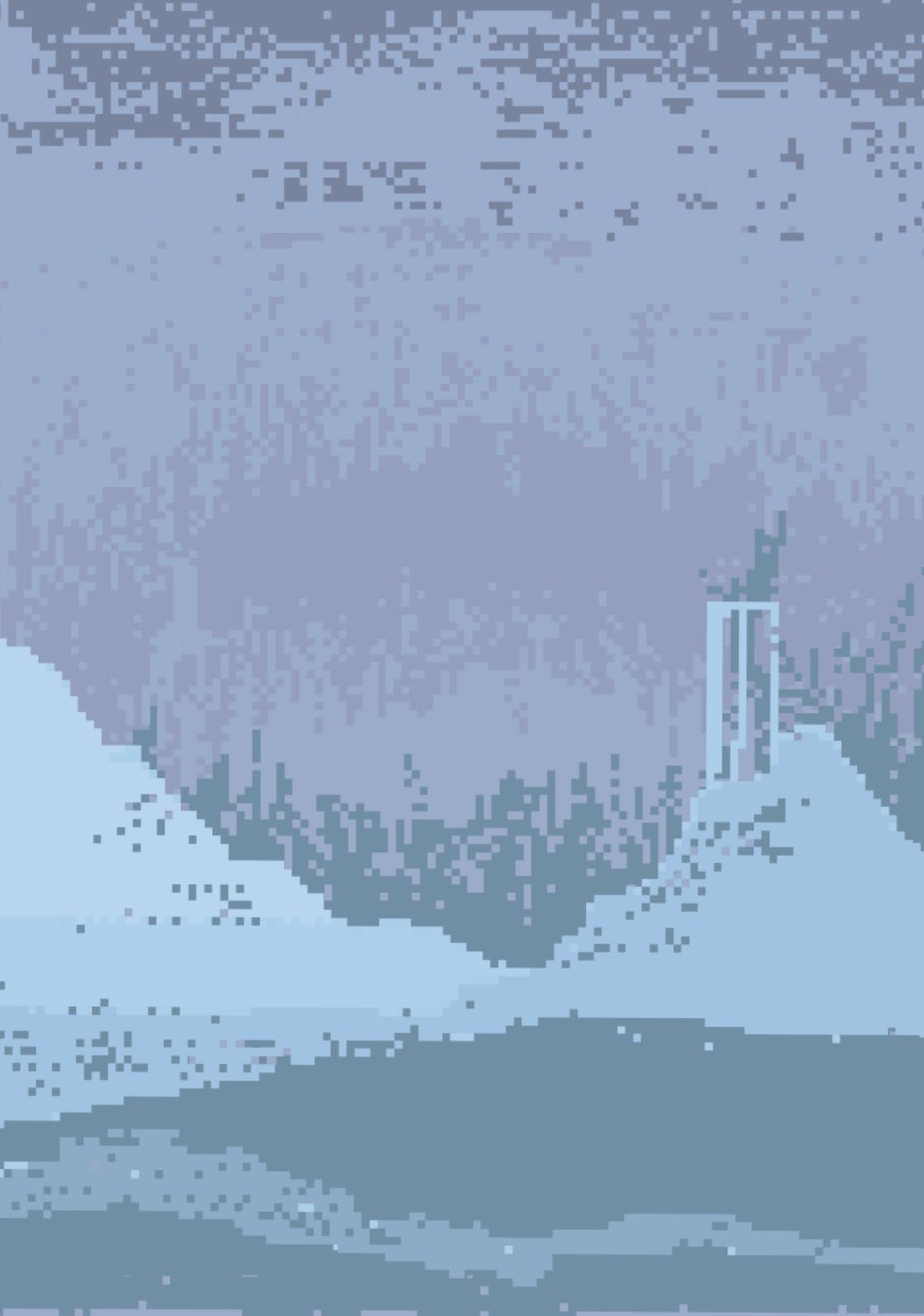
打造你的史萊姆角色！



# 史萊姆 冒險紀錄區

讓我們跟著一件件作品，  
慢慢加入元素，  
並完成作品吧！





歡迎來到  
《Loading 載入中》的世界！

在這個展覽中，  
你將不只是觀眾，而是這場冒險的玩家。

請你想像：

你是一隻可愛又彈性的「史萊姆」，  
從初始裝備出發，  
一路探索、遇見角色、解鎖隱藏關卡，  
直到最後的登出階段。

我們將會在這次展覽中經歷什麼呢？



創作示意圖

請將接下來的冒險  
跟著一件件作品的引導  
創作至最末頁的  
「史萊姆冒險記錄區」

Mission 0

## 設計史萊姆

在每一款遊戲的最開端，  
我們總會遇到一隻簡單、可愛、圓滾滾的角色  
——牠就是傳說中的「史萊姆」！  
牠就像你心中那個「剛剛開始探索世界的自己」，  
沒有裝備、沒有經驗，卻帶著好奇與勇氣，一步一步往前走。

現在，請為自己量身打造一隻獨一無二的史萊姆，  
牠將成為你這段冒險旅程的主角，也象徵你在冒險中的化身！

牠是什麼顏色的？為什麼會是這個顏色？

---

牠的表情是什麼樣子？這樣的表情代表了你的什麼心情？

---

牠的身上有什麼特別的地方？（例如長耳朵、會漂浮、閃閃發光）

---

牠有什麼樣的個性？如何呈現這樣的個性？

---

幫牠取一個有趣的名字吧！

牠的名字是：\_\_\_\_\_



！不要攜帶任何的裝備、工具！

# Mission 1 帶上武器



我手上握的是最厲害的劍

2024

尺寸依現場而定

3D列印、單頻道錄像



擊倒怪物時，想必都會滿心期待的等待著掉落的武器裝備吧！

一把閃閃發光的劍、纏繞著詭異霸氣的法杖、輕盈貴氣的弓，  
這些武器似乎擁有許多可能性。

在林喻亮的《我手上握的是最厲害的劍》中，

裝備不只是數值的提升，更像是我們現實生活中所經歷的選擇與改變。

每一件撿起的裝備，都是一次強化自我的瞬間與機會。

你現在正站在下一個關卡的門口，不確定即將到來的遭遇

面對接下來的挑戰，你想握著哪一把武器？

《薩爾達傳說》中的林克拔出大師之劍，  
《魔物獵人》每位獵人都選擇自己慣用的武器，  
《太空戰士》的克勞德揹著沉重的破壞劍，  
許多經典遊戲中，武器不只是道具，  
它們代表著角色的選擇、信念與成長。

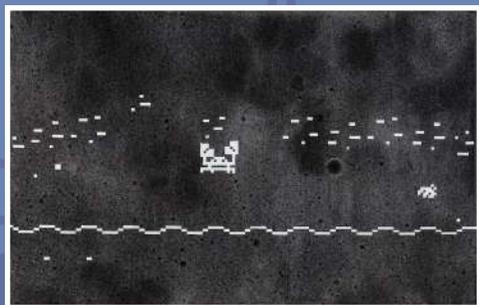


創造一把武器  
面對即將到來的挑戰！



Mission 2

## 選擇夥伴



熱塵#1 小螃蟹

2022

25.8 x 41 x 5 cm

壓克力彩、畫布



熱塵#2 回家吧!史萊姆

2022

26 x 44.5 x 5 cm

壓克力彩、畫布

你還記得，最早玩電子遊戲時的感覺嗎？

那些像素角色，雖然只由幾個方格組成，但他們常常讓我們感覺不再孤單。

王挺宇的《熱塵》系列中，就出現了許多這樣的小角色——

可能是正在尋寶的冒險者、蹲在山丘上的怪物、或躲在陰影裡的史萊姆，

他們在畫面裡靜靜地佔據一角，但總像在等待你靠近、互動，甚至一起冒險。

在每場遊戲的最初階段，我們總會遇到一個夥伴！

《薩爾達傳說》的林克與娜薩、  
《寶可夢》的小智與皮卡丘、  
《最後生還者中》的喬爾與艾莉！  
許多經典遊戲都有著重要的夥伴一同冒險。  
這些夥伴除了提供協助外  
更讓我們在旅途中有所慰藉！

請帶領一位「初始夥伴」  
加入旅途！



Mission 3

## 怪物出現



眾神將降之環島夢

2013-2015

尺寸依場地而定

數位遊戲、玩具裝置



李文政的創作，出現了由台灣日常組成的巨大怪獸。身體拼貼著便利商店的燈箱、選舉的紅布條、宮廟的神像、公告欄的標語，這隻怪獸沒有明顯的攻擊動作，但牠的存在本身，就是一種隱性的權力、一種支配。

你生活中的怪物會長什麼樣子？  
是作業堆成山的書桌？是看不懂的規則？  
還是來自他人的目光、言語，或內心的懷疑？  
牠來自哪裡？又是怎麼影響你？



### 生活怪物調查手冊

1. 這隻怪物叫做？

▶ \_\_\_\_\_

2. 他是來自哪裡？

▶ \_\_\_\_\_

3. 這隻怪物最可怕的地方是？

▶ \_\_\_\_\_

4. 這隻怪物是由什麼組成的？

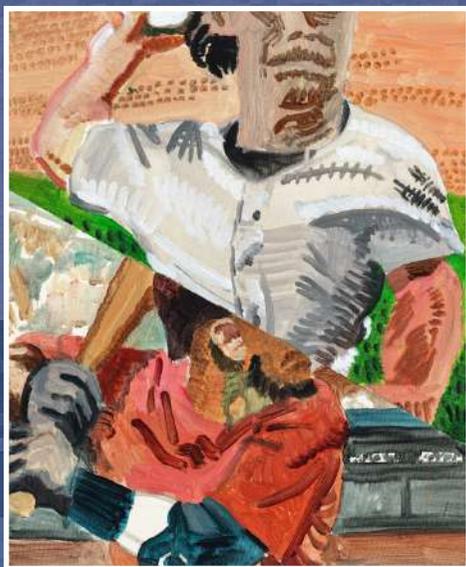
▶ \_\_\_\_\_

請繪製  
「正面」



Mission 4

## 對決時刻



投打對決 NO. 4

2022

46 × 38 cm

壓克力顏料、畫布

楊立描繪了對峙時刻的緊張與壓力

一切還沒開始，但氣氛早已逼近臨界點。

畫面裡的人物仿佛正站在「出手」與「不動」的邊緣。

決戰前夕，空氣開始變重；

遠方鐘聲停擺，世界彷彿按下暫停鍵；

畫面慢慢拉遠，一個身影站在場景中央

從《洛克人》的機械要塞、《薩爾達傳說》的城堡頂樓、

到《最終幻想》漸漸響起的Boss音樂……

每一次對戰開始前，畫面都會先給你一個壓迫感十足的背影。

請將剛剛設計的怪物帶入作品中，  
並畫下他「背對畫面」的登場瞬間：

他站在哪裡？是王座前、虛空中，還是數據崩潰的戰場？

你看到他的背影，感覺到了什麼？

他身邊有什麼特徵？

整個場景，像是一場注定要開打的最終對決嗎？

怪物現身，背對畫面。

請描繪出怪物的背影，與主角對峙！

請繪製  
背面剪影



Mission 5

## 世界扭曲



入侵事件

2021

15分41秒

Machinima、2011《魔獸世界》模型、UnrealEngine4

當怪物降臨，這世界好像「壞掉了」。

原本熟悉的場景突然扭曲——

地面開始閃爍、天空出現錯誤訊息、你聽見重複的聲音，

有些東西甚至被奇怪的黑框蓋起來，看不清楚……

阮柏遠的作品提醒我們：

有時候「現實」會在不知不覺中變形，

而這場戰鬥，不只是打敗怪物，還要重新看清楚世界的樣子。

《洛克人》穿越城市廢墟時，背景開始閃爍；  
《寶可夢》的地圖突然出現錯位、角色瞬間移動到未知區域；

傳說中有個副本，每當玩家進入，  
畫面總會跳出亂碼與錯誤訊息  
這不是 Bug，而是一種來自系統深處的入侵。

當怪物現身，整個世界都開始扭曲。  
請你畫出這個錯亂的瞬間——  
背景是破碎的、訊息是被遮蔽的、畫面是「不對勁」的。

這是你角色即將踏入的末日現場。



這個世界因為怪物的出現，  
受到波及而產生改變，  
請加入其造成的變化！

Mission 6

## 設計寶物



〈百分百的快樂〉

互動軟體

2011

葉謹睿百分百的快樂

瑪利歐用頭撞出金幣，

《百分百的快樂》則讓我們不停跳躍、反覆努力，  
為了收集那一百枚金幣——

據說，集滿金幣的人，就能獲得「快樂的秘訣」。

但這份快樂，真的存在嗎？

還是只是遊戲給你的虛構？

每當突破關卡，  
我們總會希望得到某種獎勵。

可能是：

《薩爾達傳說》裡打倒神獸後獲得的「英傑之力」；  
《神奇寶貝》通過道館戰後得到的「徽章」；  
《瑪利歐冒險》成功後，終於收集到的一枚「星星」；  
在動森辛苦收集材料後，做出屬於自己的「新家具」；  
又或者是，遊戲畫面中突然出現的一句：「你解鎖了新世界。」

這些獎勵不只是用來破關或變強，  
它們也是你努力後的見證，是「你做到了」的象徵。

畫出通過了一切後  
你會獲得什麼獎勵呢？



Mission 7

## 回憶時刻



副本人

2019

21分17秒

單頻道錄像

許哲瑜的作品《副本人》透過掃描與翻模，重建了一段關於身體與記憶的歷程，那是一段真實存在的歷史，同時也是一場重新觀看自我的過程。

我們來到了最後的展區——登出 (Log Off)  
也代表這場冒險、這趟觀展旅程即將進入尾聲。

我們一同經歷了  
角色誕生、  
武器選擇、  
夥伴陪伴、  
怪物對峙、  
世界錯亂、  
獲取獎勵.....

一路上，你創造了許多畫面、做了許多選擇。

然而這些來自於  
你的記憶、情緒、或未曾說出口的感受。  
那些你以為只是畫出來的圖象，  
其實也正是你的一部分。

那麼，今天我們一起繪製出來的作品  
真的只是「玩了一場遊戲」嗎？  
還是，也在不知不覺中，  
我們也走過了一段關於自己的旅程？

這樣的遊戲真的是虛擬世界嗎？  
還是是一種不同審視角度的真實？

