



## 編織創意 獨立遊戲

2017-04-23 記者 何肇耕 文



一款遊戲的開發並不是容易的事，從遊戲內部程式碼、音樂、美術到劇情設計，這些工作不僅需要投入許多時間，更需要專業技術。大部分市面上所販賣的遊戲都是由具有一定規模的遊戲工作室所製作、或是由資金充裕的廠商出資召集工程師、美術繪師、音效師等共同完成遊戲企劃。然而，這不代表遊戲不能由少數人、甚至個人完成製作發行，「獨立遊戲」就是指這些不隸屬於遊戲公司的獨立開發者們所製作的遊戲。

### 獨立的利弊

儘管獨立遊戲的定義始終都有一些不同的詮釋，但它最大的特點仍然是遊戲開發團隊規模很小。對於遊戲大廠而言，開發一款遊戲會受到很多限制，例如贊助商會要求在遊戲中增加置入性行銷的內容、抑或是為了爭取更廣的玩家年齡族群而將劇情中的肢體暴力畫面刪除。獨立遊戲的團隊成員簡單，能夠更在劇情與內容上更自由地製作遊戲，呈現出來的遊戲風貌往往令玩家感到耳目一新。

設計一款遊戲最重要與注重專業技術的部分是遊戲運行的電腦程式碼，如果開發者本身精通程式語言，遊戲的開發就有獨力完成的可能，但是開發團隊人力的缺乏也意味在開發時間與支出預算上的吃緊，遊戲團隊從開發遊戲到上市並從中獲得利潤需要經歷一段很長的時間，甚至有為數不少的獨立遊戲開發案到最後根本沒有獲利。由於不屬於遊戲公司，獨立遊戲開發者還必須另尋門路為自己的遊戲增加知名度與曝光率。

以2017台北電玩展中展出的《返校》為例，在銷售4萬套的優良成績之下，製作團隊表示仍未從中獲利。以有限的人力進行遊戲創作，除了同時兼顧廣告行銷之外，資金與營收規劃也是獨立遊戲開發者要面對的難題。如何能夠讓獨立遊戲在上市前足以維持團隊生活所需、又能在上市後從玩家回收開發成本，都需要行銷專業的精打細算。



台北國際電玩展中展出的《返校》。(圖片來源/蘋果日報)

媒體歷屆廣告

### 推薦文章

- 台灣電商 行動新主流
- 就是字 教育與設計並進
- 擁抱靈魂的天使 張艾如

總編輯的話 / 洪于婷



262期喀報頭題為「無性無愛？遲緩兒與性犯罪」，用較為犀利的筆鋒評論，帶領讀者正視弱勢族群的性犯罪議題。

本期頭題王 / 范瑀真



曬太陽有益身心健康

本期疾速王 / 林有成



有成是我，在一個香火鼎盛和四周都是田地的地方長大，不管如何，開心的過每一天，才是最重要的！再怎麼平凡的事情，一定含有其不平凡的內涵！

### 本期熱門排行



就是字 教育與設計並進  
何家沂 / 人物特寫



無性無愛？遲緩兒與性犯罪  
范瑀真 / 影評



拒絕貪婪 阻止血腥盜獵  
張博倫 / 文化現象



擁抱靈魂的天使 張艾如  
林有成 / 人物特寫



每天一萬步？冷知識大解析  
王廷瑄 / 文化現象

## 雨後春筍的競爭

獨立遊戲的發展在近年有高速的成長，東京電玩展在2013年到2016年的獨立遊戲攤位從30餘家成長到超過百家，除了受到早期開發者的成功所激勵之外，同時也與手機攜帶型遊戲的崛起有關。全球遊戲市場營收總額確實逐年成長，獨立遊戲市場也不例外，但是市場成長的幅度是否足夠支撐起遊戲開發者數量成長的幅度則令人懷疑。根據遊戲產業評論家李易鴻的台灣獨立開發者調查專案，有超過一半的獨立遊戲開發者的年營收少於25萬。

獨立遊戲既然在消費市場上處於競爭非常激烈的環境，如何吸引玩家遂成為遊戲開發者在營收考量上的重要課題。從消費者的取向來看，免費遊戲比付費遊戲受歡迎許多，然而免費遊戲又得另闢財源。即使選擇了免費遊戲這條路，在APP（流動應用程式，mobile application）搜尋表單中有來自全球成千上萬的免費遊戲，如何吸引玩家的目光更是一大考驗。

為此，開發者對於如何製作一款能夠吸引玩家的獨立遊戲來說，必須思考消費者會喜歡什麼樣的遊戲內容。一款品質好的遊戲不一定賣座，而一款賣座的遊戲也不一定賺錢，被玩家指出有許多待改進部分的遊戲作品也許反而賣得很好。「沒有經營、沒有行銷的遊戲真的很難長久留在排行上。」《OPUS地球計畫》團隊開發總監李思毅指出，一款遊戲的成功並不是光靠好的遊戲內容就足以達成。



在台北遊戲開發者論壇上發表演講的李思毅。（圖片來源／泛科技）

遊戲的宣傳是重要的，宣傳工作比起在遊戲製作完成後才進行，在遊戲開發案開始的那刻起就應著手。社群媒體或是粉絲專頁的經營有助於推廣知名度，而群眾募資則是近年一個常見的開發宣傳方式，除了能夠對市場進行宣傳，還能夠從意見回饋中得知市場期許什麼樣的遊戲內容。

## 獨立遊戲在台灣

台灣的遊戲開發早年以遊戲廠商研發電腦單機遊戲為主，而在2000年後隨著線上遊戲的興起，台灣廠商將發展目標放在開發與代理線上遊戲，開發單機遊戲逐漸式微。直至2010年之後，隨著遊戲開發工具的逐漸普及、以及Google Play、APP Store等遊戲平台的崛起，獨立遊戲開發者在台灣慢慢起步、並且成為台灣遊戲界最勇於嘗試開發新遊戲的族群。雖然台灣獨立遊戲起步比國外晚，但在台灣的遊戲大廠仍將經營重心放在線上遊戲的同時，獨立遊戲發展者大量投入在攜帶型遊戲與Steam等新遊戲交流平台，在遊戲產業趨勢中走在最前端，從而在台灣玩家眼中得到了重視。

為了與其他國家的作品互相競爭，台灣近年所製作的遊戲當中有不少融入了台灣在地元素、訴求「國產遊戲」、充滿許多台灣特色的在地化遊戲內容，在獨立遊戲中也看得見，例如以描述二二八事件的作品《雨港基隆》；另外一種風格則是奇幻風格的遊戲，這種類型的遊戲將遊戲內容完全跳脫現實，把潛在遊戲客群放眼到全世界。無論是在地化或是全球化的內容，都有相當優秀的遊戲作品在台灣的電玩展中大放異彩，稱得上台灣遊戲界的驕傲。



獨立遊戲開發者分享會與遊戲創辦人進行線上研討。(圖片來源/獨立遊戲開發者分享會)

遊戲的創作除了出自於開發者自身的熱情之外，製作遊戲是否能夠順利完成、並且成功在銷售後獲利都是維繫產業生存的重要環節。台灣遊戲市場相對較小，同時還有來自國內外遊戲大廠的優秀作品競爭，台灣獨立遊戲開發者必須思考如何將自己的作品讓世界看見、以及如何將好的創意發揮在遊戲上。獨立遊戲不像遊戲大廠那樣具有穩定的生產與銷售模式，但擁有創意與發展上的無限可能性。也許不久之後，獨立遊戲會成為帶動世界遊戲走向的先驅。



#### 每天一萬步？冷知識大解析

每天要走一萬步的口號是怎麼來的？介紹關於走路的小知識與健教APP遊戲推薦。

#### 實驗教育 另一個學習基地



介紹什麼是實驗教育和目前實驗教育概況。

[前往 Facebook.com](#)

▲TOP