



## 賭上生命的夢想 獨立遊戲

2014-03-08 記者 許仲廷 文



製作獨立遊戲是一條追求夢想的路，但對於這些獨立製作者來說，他們不僅僅是在追求夢想，花上千個日子，用光所有的積蓄，承受外在與內在的各種壓力，都只為了創作出一個自己的遊戲，這是他們靈魂的投影，也是他們表達自己的方式。【獨立遊戲時代】利用交錯剪接的手法，將三段不同的遊戲開發故事拼湊起來，讓人們看見追夢過程。

### 獨立遊戲 不完美的靈魂

獨立遊戲意味著沒有遊戲公司或遊戲開發商投資，因此獨立遊戲製作者必須自行負擔開發所產生的所有花費。但也因為沒有投資、贊助商，在開發上非常自由，獨立遊戲製作者可以決定遊戲的所有走向，不須受制於市場需求、玩家口味，製作者創新的觀點能完全發揮，創作出自己想做的遊戲。近十年網際網路盛行，網路上數位下載的模式造就獨立遊戲的蓬勃發展。除了沒有實體通路，還要面對越趨嚴重的盜版問題，獨立遊戲賺取的收益和開發時的花銷不成正比。因此，開發獨立遊戲是需要窮盡所有心力，有夢想支撐才能走完的路。

【獨立遊戲時代】開頭，獨立遊戲製作者Jonathan Blow說：「做遊戲就像是，挖掘出我最深處的缺陷和弱點，然後放到遊戲裡面去。」他巧妙地詮釋出獨立遊戲最特別的地方，就在於它的不完美。大遊戲公司的產品一向是追求完美，磨去稜稜角角來迎合消費者，而這些稜稜角角，卻是獨立遊戲的靈魂，更是獨立遊戲製作者個人特色的展現、與別人溝通的渠道，也是他們生命中不可或缺的一部分。



【獨立遊戲時代】交錯剪輯，記錄三段獨立遊戲開發的故事，真實描繪遊戲製作者的心路歷程。（圖片來源／官方網站）

【獨立遊戲時代】運用交錯剪輯的手法，導演巧妙地透過劇情中人物的共同心境來轉場，使得整部電影看起來不會很散亂，反而加強了劇情的張力，讓觀眾的心情也跟著影片的節奏起伏。同年上映的電影【雲圖】也使用交錯剪輯的方式，讓這兩部題材截然不同的電影在開頭時給人挺相似的感覺。但是，【獨立遊戲時代】則是從這些遊戲製作者共同的一個精神開始，漸漸發散到每個人不同的遭遇，最後再回到最初的精神，觀眾順著劇情感受主角們的喜怒哀樂。而【雲圖】是從完全不同的幾段故事開頭，從發散漸漸凝聚，最後回到一個核心概念，雖然比較艱澀難懂，但令人回味無窮。

### 孤獨夢想路 挫折遍佈

獨立遊戲的先驅者Jonathan Blow、為童年夢想不斷努力的Edmund McMillen和Tommy Refene、才華洋溢又固執的Phil Fish，他們的故事看似毫無關聯，其實都訴說著獨立遊戲製作中必經的心路歷程，三段故事展現出開發遊戲時的不同面向—夢想、挫折、孤獨，遊戲製作者們有著相同的決心，堅持不斷地走下去。

開發《Super Meat Boy》時，Edmund和Tommy會心一笑說：「我們的目標是做出一款讓十三歲的自己會瘋狂愛上的遊戲。」房間貼滿任天堂的遊戲海報，跟著遊戲一起長大的Tommy將童年的回憶及縮影呈現在遊戲之中。從小就喜歡畫各種怪物的Edmund曾被老師認為是精神異常的問題兒童，但他的腦中其實存在著一個奇幻世界，透過遊戲來呈現他的奇幻世界。Edmund和Tommy的故事充滿人性，代表著每個獨立遊戲製作者心中的夢想，導演特別琢磨他們的生活細

媒體歷屆廣告

#### 推薦文章

- 變化自如 幕後的聲音演員
- 那些年 爸爸與芭樂的回憶

- 關余膚色 我想說的事

總編輯的話 / 郭穎慈



本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

本期頭題王 / 洪詩宸



嗨，我是詩宸。雖然個子很小，但是很好動，常常靜不下來。興趣是看各式各樣的小說，和拿著相機四處拍，四處旅行。喜歡用相機紀錄下感動，或值得紀念的人事。覺得不論是風景還是人物，每個快門的...

本期疾速王 / 吳建勳



大家好，我是吳建勳，淡水人，喜歡看電影、聽音樂跟拍照，嚮往無憂無慮的生活。

#### 本期熱門排行



夢想配方 攝影甜點與咖啡  
洪詩宸 / 人物



橙色的季節 唯美「柿」界  
陳思寧 / 照片故事



老驥伏櫪 馬躍八方  
許翔 / 人物



追本溯源 探究大地之聲  
劉雨婕 / 人物



變化自如 幕後的聲音演員  
張婷芳 / 人物

節、身邊的親友還有童年的回憶，一再呈現出這部電影核心概念—「遊戲是製作者表現自己人生、與世界溝通的方式。」



《super meat boy》遊戲中各式各樣的怪物令人耳目一新。

(圖片來源/droidlife)

以《FEZ》開發過程中所遭遇到的困境開頭，Phil的故事代表在製作遊戲時會遇到的各種挫折。導演在電影中用誇飾的手法塑造Phil的明星氣質，然而在他光鮮亮麗的外表之下，感情破裂、父親患病、爸媽離婚、失去資助，連最初合作的夥伴都離他而去。即使遭遇這麼多困難，Phil表現出創作者堅強的韌性和對作品的偏執，用四年的時間不斷修改《FEZ》。他幾乎窮盡一生的心力在創作這款遊戲上，以至於當提到作品可能無法完成的時候，他毫不猶豫地說道：「我會自殺。所以我才要完成它，這樣我才不會自殺。」

Jonathan作為獨立遊戲製作的前輩，在這部片中的戲份比較少，卻最深刻。Jonathan在片中的形象有點神祕、高深莫測，當他一個人坐在辦公室的窗邊，黑色的剪影就像他的遊戲《Braid》中的主角一樣孤獨。Jonathan開發的遊戲賣得很好，他算是獨立遊戲製作者中很成功的一位，但是他不快樂，覺得別人其實不懂他的遊戲，他說：「即使是那些正面的評價，也都流於表面。」這段故事呈現每個獨立遊戲製作者的心中都有這樣一個孤獨卻又渴望能被別人理解的影子。而Jonathan對於獨立遊戲精神的闡述，更是在片頭與片尾前後呼應成為影片核心概念。

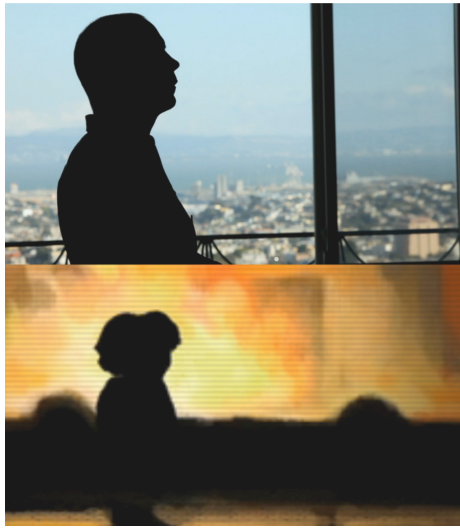


電影中用奢華的場景塑造Phil的氣質。(圖片來源/【獨立遊戲時代】截圖)

## 象徵手法 描繪內心波折

孤零零的遊戲手把掛在高壓電線上，在風中左搖右晃，讓人不禁擔心它會掉下來，卻又頑強地堅持著。這個畫面出現在影片的開始和結束，不服輸的精神也貫穿整部影片。【獨立遊戲時代】雖然是一部紀錄片，卻用許多象徵的電影手法。泳池中的水波起起伏伏，表現出獨立製作者心理的緊張不安。向著烏雲緩緩前進的機翼，告訴觀眾還有很多困難要克服，而鏡頭從試玩桌下方緩緩推軌而出，原本被擋住的展場頂燈漸漸露出光芒，象徵著長久的努力終於有所回報。

除了象徵手法，導演也十分善用遊戲畫面來轉場和表現情境。在電影的開頭就看到Jonathan和遊戲角色幾乎相同的剪影，當「FEZ」失足摔下山谷而掉入水中時，Phil落進泳池，人生正跌到谷底。這些遊戲角色解謎、破關、死亡和獲得寶物的畫面穿插在影片中，就像是創作者的縮影，讓觀眾更能感受到他們投注在這些角色上的生命力。



Jonathan在辦公室裡的身影就像是他遊戲中的主角（圖片來源／許仲廷製）

這部以遊戲為主題的紀錄片，其實紀錄的是「人」。雖然不是使用專業的電影器材拍攝，技術不像一般電影這麼純熟，偶爾也有運鏡不穩、對焦不準的情況，但影片中真實的情感卻能夠打動人心。如此真實，在我們的身邊，也有這樣的一群人，正在為自己的夢想和人生努力著。



#### 恐怖情人 當深愛變成殺害

近年來，情殺案件頻傳的現象，來自於社交媒介轉換、媒體的連鎖效應及教育體制的根源，情感問題是大眾關注且必須學習的議題。

#### 多元創意 單一主題同人展



臺灣的同人誌販售活動日益興盛，更出現限定特定主題的「單類型同人誌販售會」，顯示同人活動的多樣面貌。

▲TOP

關於喀報 聯絡我們

© 2007-2014 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0