

## 數學沙龍職業調查主題：獨立遊戲製作者

簡介：遊戲製作者，是泛指製作遊戲的人，基本上可以分成三大類——企劃、美術、程序。

企劃的部分就是只說一個遊戲的故事內容，劇情走向等等，是個喜劇還是悲劇，是單軸的主線還是有分歧的多結局，有無支線，人物設定、世界觀架構等等，都是企畫的範圍，甚至連宣傳以及行銷等等也算是企畫的一部份。

美術是指把遊戲呈現出來的方式，讓玩家可以感受到遊戲世界的要素，大多都分為圖像以及音樂方面。

程序是只說將一個遊戲的概念以及美術家入許多的遊戲規則跟玩家的互動與操作方式，結合成可以遊玩的形式。例如桌遊的部分就是將遊戲規則設定好，使得其他美術部分製作好的道具能夠好好地遊玩。電子的部分基本上就是寫程式，將一個想表達的企劃還有美術部分結合，加入玩家可以草做的部分，變成一個遊戲。像是彈幕遊戲就要有可以操作的角色跟北打中時的判定。

需要能力：

企劃部分：構思世界觀、人物設計、劇情設計、系統設計、溝通協調

美術部分：將企畫的內容以刺激感官的方式表達出來，像是圖像、音樂

程序部分：程式設計、遊戲軟體製作、程序編輯、數值分析、賽局

獨立遊戲製作者的特點：

獨立遊戲製作，有別於一般的遊戲製作生態。一般的遊戲製作為了有能販售的管道，都會請一些大型的發行商，而這些大型發行商會比較商業取向，製作會賺錢的作品，因此較為飽受不管突破跟創新，常常推出續集之類的。反觀，獨立遊戲製作，不受大型發商的影響，只是做出自己獨立遊戲團隊想要製作的成品，所以常常有許多的創意作品出現，當然是好是壞還是要依據遊戲市場決定。

獨立遊戲製作因為沒有大型發行商當靠山，所以常常會有自己當自己老闆，創業的傾向。許許多多的開銷都要由自己團隊負責，因此經濟較不穩定，基本上做出成品前都是虧錢的，甚至需要兼差打工來養活自己。此外，就算做出成品，也會面臨遊戲出售管道、市場接受度以及宣傳等等的問題，很多時候是不能回本的，只能當作喜歡遊戲並完成了製作遊戲的夢想而已。當然，因為近期網路世界的宣傳越來越普及，有許多獨立遊戲可以透過網路平台銷售，減輕許多宣傳壓力，並且也有越來越多的獨立遊戲廣受好評並占有一席之地，所以也不完全是一個虧錢的職業，但最好不要想著一定能賺錢。

獨立遊戲在遊戲市場中的趨勢：

以往，資訊流通還沒那麼透明發達，市場中大部分的版面與空間都被那些大遊戲發行商給壟斷控制著，藉由資本額的差異，在行銷、宣傳方面打壓著其

他獨立製作的遊戲。而已錢的遊戲限縮於硬體方面，又只能用較高成本、低效率的方式來製作販賣，能夠吸引消費者注意力的能力不夠，大多都是真正對相關作品有興趣的人，專門買相關產品的人，才會購買，像是同人遊戲作品等，所以不太容易推廣給其他人，生存在廣大市場中。但是隨著網路世界的蓬勃發展，硬體的進步，以及各式各樣的資訊流通管道和遊戲平台，使得各式各樣的小品遊戲以及以往沒有大發行商就消失在檯面上的遊戲，浮出水面。最容易感受到影響的就是手機遊戲了吧，以往手機遊戲市場非常狹隘，但在手機普遍存在於人們生活中，甚至可以稱之為新一代遊戲載體後，開始有了一些大型的遊戲公司趕上風潮，瓜分了這塊大餅。在更多人擁有手機連線的能力之後，也漸漸開始了手機遊戲平台的興起，以及各式各樣的遊戲廣告充滿介面，給了許多獨立遊戲拋頭露面的機會。在這個時代，在網路上只要有內容且運氣好，誰都有一砲而紅、一舉成名的機會，這也就是百家爭鳴的大亂戰時代，當大型遊戲商的諸多優系漸漸式微，以往不可行被壓抑的自我表現就出頭了，當然其中也有許多是失敗的，但在這們多的客群之中，只要有內容，總是會有人對到自己遊戲作品的口味。

另一方面就是募資平台的興起，有越來越多人藉由募資平台的方式跨過獨立遊戲製作的最大難關——製作成本跟資金問題。藉由告訴大家自己的目標，想做怎麼樣的遊戲，來吸引網路上面的贊助者們對自己的投資。當然，製作者一定會設計一些關於募資的獎勵或是回饋，有些是募資到多少錢就開放更多本來要付費的遊戲內容，或是乾脆增加新的遊戲內容，另外有有採取贊助者特別優惠的方式，像是可以拿到買不到的遊戲內容、一些有利遊戲的道具或是急具有收藏價值的物件等等。獨立遊戲著作者就如同自己創業一般，需要付出許多的經歷、時間和金錢，卻不能保證一定回本，使用募資平台的話，可以很大幅度的減緩相關議題。而這就是我自己觀察到的獨立遊戲作品的現況：

跳脫一般刻板印象的 RPG 遊戲 **undertale**，就是一款基本上由一個人獨力製作，由少數人幫忙的獨立遊戲。一開始出現在網路上的時候，是在募資平台上面公開的，甚至募資到超過原本所預計的目標金額。雖然如此，但是還是推延了一段時間才完成遊戲，這一部份也是獨立遊戲製作的的不確定性吧，人數少，也不是以一個大公司的架構來綁住穩定每個人，比較不穩定，常常受到許多因素就會崩盤，而使得的喀發進度大大拖延。不管怎麼說，**undertale** 還是成功的在個人電腦遊戲平台上發行了，也受到了極大的回響，許多評論網站也都紛紛報導相關訊息，更進一步的達到了廣告作用。到今天，我相信聽過 **undertale** 的人都會認同，她是一款極度賣座而且值得推薦而且有別於其他傳統的獨立製作遊戲。