

獨立遊戲開發者 (Indie Game Developer)

工作型態：

獨立遊戲開發者，團隊成員一般在 10 人以下，最常見的是只有一兩人的小型團隊，工作場所非常隨意。和商業遊戲不同，開發獨立遊戲並不一定會給開發者帶來收入。只有少數獨立遊戲能利用實體通路販賣，大多數依靠較低成本的數位下載模式。



多數的開發者是通才，有創意和有熱誠，能一個人開發出美術、遊戲性兼優的作品。如果不是志同道合的夥伴一起無薪工作，就必須付出成本來找人完成自己不擅長的部分。《時空幻境》的作者在 3 年的開發過程中，自費支出了約 200,000 美元，多數用來支付雇用美術的薪資，以及生活開銷。以遊戲發行商的角度來看也許不多，但轉嫁為開發者自行承擔後就不是一筆小數目了。

獨立遊戲也需面對日益嚴重的盜版問題。例如《黏黏世界》（World of Goo）的 Windows 版本盜版率相當高。製作者聲稱，直到 WiiWare 版本發布，才給他們帶來了真正意義上的利潤。

持續發展：

眾多獨立遊戲開發者創立了新的商業模式 Onlive，理念是 Game On Demand，「遊戲需要」，以玩家為中心。

俱備知識條件：

- 數學科，電腦科及物理科成績優異
- 報讀高中應用學習課程 - 遊戲及動畫設計
- 報讀香港各大專院校 - 遊戲及動畫設計



有獎問答遊戲

班別: _____

姓名: _____ ()

請同學回答以下問題，於 30-11-2020 完成後交回陳綺綺老師。答對將會獲得精美禮品一份。

1. 獨立遊戲開發者，團隊成員一般在_____人以下，最常見的是只有一兩人的小型團隊，工作場所_____。
2. 多數的開發者是通才，有_____和有_____，能一個人開發出美術、遊戲性兼優的作品。
3. 以下那項不是獨立遊戲開發者應俱備的知識條件? (請圈出答案)
 - A. 報讀高中應用學習課程 - 遊戲及動畫設計
 - B. 報讀香港各大專院校 - 遊戲及動畫設計
 - C. 數學科，電腦科及物理科成績優異
 - D. 家政科成績優異

