设计管理
DESIGN MANAGEMENT

关于设计成功，
设计与商业成功
About Design,
Business, Success

2014.02
海军/主编

ISBN 978-7-5086-4401-1
RMB 70

珠宝设计，何方的独立旅程_050
独立设计正在发声_054
自创工设：正在崛起的独立设计师_106
了解你的听众：独立平面设计师市场调查_115

INDEPENDENT CREATOR
独立创作者

中信出版社·CHINACITICPRESS

Design for All, Free for Me
独立设计，一个人的自由

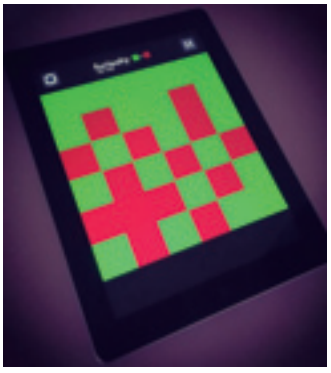
任何设计师要获得成功都不该忽视团队中的每一个角色。而对独立设计师来说，在一个团队中扮演不同的身份，享受角色转换和掌控一切的自由感，是挑战，更是一种莫大的乐趣。

比利时人巴尔特·邦特（Bart Bonte）对游戏设计的热衷要追溯到2005年，“MOTAS”（密室脱逃）和“Crimson Room”（终极逃亡）等逃生游戏风靡之时。逃生游戏通常就是主人公被锁在某个房间里，必须通过猜谜和探索迷宫才能逃出房间。当时的邦特有一份固定的工作——java（一种计算机语言）程序开发，但在Flash（网页动画设计软件）方面还没有经验，而要做这类逃生游戏就必须懂Flash。于是他搜集了Flash方面的知识，开始研究属于自己的室内逃生游戏——“the Bonte room”（邦特密室）。

最初，邦特是利用业余时间来开发游戏的，白天上班，晚上设计游戏。他越来越发现，设计是一个令人享受的过程，而且事实证明，邦特游戏很受欢迎。于是一段时间过后，邦特掌握了一定的游戏项目，便辞掉正式的工作，成为名副其实的独立游戏设计者。

独立，并且独特

在邦特眼中，独立游戏设计者就意味着有了更多的自由，可以设计自己想要的游戏。因此他不愿受到客户的牵制，去制作别人喜欢而自己没有兴趣的游戏。当然，独立的作品并不是离群，邦特为自己的游戏打造了独特的邦特风格：使用简单图形制作抽象的游戏，并在抽象的层面下赋予它温暖的人性化主题。人心都是向往和追寻温暖的，游戏玩家也一样。邦特说：“我想要设计能让全世界的人都喜爱的游戏，包括平时不玩游戏的人。因此我从来不想局限于一种固定的设计模式，相反，我可能根本就不会参照任何模式。”



▲ 邦特本人最喜欢的迷宫游戏之一“Furiosity”（未知控制），每一关都有新的逻辑。

保持个性，也留意市场

但是，做独立设计师是有风险的，没人给你发工资，你必须建立独特的风格，发掘愿意买这些游戏的人群，找到合适的营销方法，自己养活自己。为了有经济实力可以继续独立设计工作，邦特的设计在考虑个人喜好之外，也很留意游戏的销量。

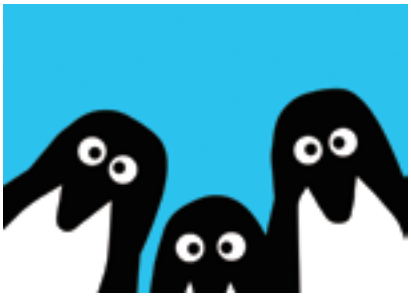
邦特最初是从设计网络游戏开始的，按他的话说，那等于是利用网络做了免费宣传而已。而到如今已近10年，他早已不需依赖网络游戏来创收了。邦特为游戏浏览器设计的网络游戏通常是免费的，他花费了更多的精力在手机游戏上。手机游戏会比网络游戏麻烦许多，你必须重新设计控制器，为了让游戏不受屏幕分辨率制约，还必须制作出更大的图片。此外，三维游戏给玩家带来的纯粹享受是邦特非常欣赏的，于是他也开始体验三维设计工具。虽然在三维游戏和移动游戏上下了更多功夫，网络游戏还是邦特设计的主要领地，因为在那里可以更快速地尝试新鲜元素，创新才能持续地吸引玩家的兴趣。

没有大公司那样的广告预算，独立游戏的受众具有一定的局限性。邦特的游戏宣传主要是靠人们游戏体验之后的口碑和网络免费渠道，但内容为王似乎在这里奏效，邦特的迷宫游戏如“Me and the key”（我和钥匙）和“Sugar, sugar”（糖糖）都是极受欢迎的，总是有许多玩家粉丝们不断地询问下一季何时面世。看到自己的游戏这么受欢迎，他很有成就感。不过为了继续保持新鲜的创意，保存市场实力，邦特需要不停地在新游戏和热门游戏的续集之间做灵活转换。

一个人的团队

虽然独立设计师很多，但一个人的团队很少，而邦特就是这个例外。面对工作中每一件琐碎的事情时，邦特总是同时扮演着游戏设计师、会计师、市场主管、发言人或总经理的角色，与他的团队或客户会面，但所谓他的“团队”其实只有他一个人。这种“独立”，的确是一份艰巨的工作。不过，邦特却很乐观地说，他很享受自己可以掌控一切工作的感觉，独立设计师想获得成功，本来就不该忽视工作中的每一个角色。

没有其他的成员伙伴，邦特的工作充满了更大的灵活度。他从来不会给自己固定设计流程。大部分时间，完整的游戏不会在脑海中预备好，灵感都是在工作的过程中慢慢成型的。 许多游戏设计者急于抛出独特的创意，希望获得市场和更多的收益，但是邦特坚持认为应该出售成型的游戏产品，而不是出售不成型的游戏创意。



▲ 网络迷宫游戏“Me and the key”截屏，典型邦特风格的卡通形象。

▲ 邦特的畅销游戏之一“Factory Balls”（玩具球工厂），在iPad和安卓手机上都可安装。

设计之外的设计

邦特的游戏设计也接受客户定制。虽然游戏的基本架构不变，但当图片按客户的要求定制，游戏中的邦特风格便不见了踪影。例如在一款游戏“Sugar, sugar”中，糖块要收集到咖啡杯里，而对于喜欢冬季主题的客户来说，就将其改变为把雪花收集到雪球中。定制的需求通常来自网络游戏的销售代理，协助他们为网站客户做促销活动。有些特定的版本还会冠以客户的品牌作为名称。

做独立游戏设计的过程中，无论哪个环节，邦特都充满热情地投入进去。他说：“目前我的游戏事业进行得非常顺利。我对于当初选择独立游戏设计者这条路，从来没有后悔过。我现在从事着我最喜爱的事业——制作游戏，并且完全可以靠它来谋生，还有比这更完美的吗？”

▶ 3D游戏“Off to work we go”（我们去工作）截屏。孤岛上发现了人类工作的迹象，接下来会发生什么？这是奇怪的梦还是真实存在的？