

250 Indie Games You Must Play

不可错过的 250 款独立游戏 (珍藏版)

Mike Rose 著

邸锐 彭必涛 陈闻 乔晓萌 王楠 译



清华大学出版社

内 容 简 介

本书在介绍独立游戏的定义和精神之后,重点介绍近几年发行的独立游戏。这些游戏融合丰富的知识和道理,既有寓教于乐的,也有怡情养性的。作者通过介绍每款游戏的情节、特色和开发经历或获奖情况来提炼独立游戏的成功因素:创意、美工和音乐。

本书适合游戏爱好者或者打算从事游戏开发的读者阅读。

250 Indie Games You Must Play, 1st Edition / by Mike Rose

/ ISBN: 9781439875742

© 2011 by Taylor & Francis Group, LLC.

A K Peters/CRC Press is an imprint of Taylor & Francis Group, an Informa business
Authorized translation from English language edition published by CRC Press, part of
Taylor & Francis Group LLC; All rights reserved. 本书原版由 Taylor & Francis 出版集团
旗下, A K Peters/CRC 出版公司出版, 并经其授权翻译出版。版权所有, 侵权必究。

Tsinghua University Press is authorized to publish and distribute exclusively the Chinese
(Simplified Characters) language edition. This edition is authorized for sale throughout
Mainland of China. No part of the publication may be reproduced or distributed by any
means, or stored in a database or retrieval system, without the prior written permission of
the publisher. 本书中文简体翻译版权由清华大学出版社独家出版并限在中国大陆
地区销售。未经出版者书面许可, 不得以任何方式复制或发行本书的任何部分。

Copies of this book sold without a Taylor & Francis sticker on the cover are unauthorized
and illegal. 本书封面贴有 Taylor & Francis 公司防伪标签, 无标签者不得销售。

北京市版权局著作权合同登记号 图字: 01-2012-4363

本书封面贴有 Taylo 防伪标签, 无标签者不得销售。

版权所有, 侵权必究。侵权举报电话: 010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

不可错过的 250 款独立游戏/珍藏版/(美)罗斯(Rose, M.)著; 邸锐, 彭必涛, 陈闻,
乔晓萌, 王楠译—北京: 清华大学出版社, 2013

书名原文: 250 Indie Games You Must Play

ISBN 978-7-302-31460-8

I. ①不… II. ①罗… ②邸… ③彭… ④陈… ⑤乔… ⑥王… III. ①电子
游戏—基本知识 IV. ①G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 022422 号

责任编辑: 文开琪

封面设计: 杨玉兰

责任校对: 李玉萍

责任印制: 何 芊

出版发行: 清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编: 100084

社总机: 010-62770175

邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者: 北京亿浓世纪彩色印刷有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 150mm×228mm 印 张: 17.75 字 数: 220 千字

版 次: 2013 年 5 月第 1 版 印 次: 2013 年 5 月第 1 次印刷

印 数: 1~3500

定 价: 49.00 元

产品编号: 047860-01

推荐序：最困难的时刻已经过去

鲍嵬伟(Wesley Bao)

厌倦了繁琐的策划文档，厌倦了与管理层的低效沟通，厌倦了在冗长的流水线上做两颗螺丝钉，2 个屌丝，离开了很多人羡慕的大公司艺电(EA)，想做一些“新”的游戏，可以燃烧自己热情的游戏，没有 Deadline 的游戏，EA 不会做的游戏。他们在咖啡馆里编程，在公园里头脑风暴，使用开源的游戏引擎，用两年多的时间开发了一款游戏，发布到 Steam 和 Wii Ware 上(后移植到 iOS 和安卓)，赚了上百万美金，后来他们发起了一只基金，专门支持独立游戏开发。这是 2DBoy 的故事(他们开发的游戏《粘粘世界》[World of Goo]本书也有收录)，一个非常典型的独立游戏人的故事。此后，无数人重复着类似的故事，于是便有了你手中的这本书。这里不只有 250 个游戏，还有幕后 250 个追梦的故事。

这些独立游戏人不仅实现了自己的梦想，还发现了别人没有发现的价值：大公司从未想过，也不会去做的游戏，其实正是无数玩家期待的“新”作品。与《粘粘世界》同期的独立游戏《时空幻镜》(Braid)和《城堡破坏者》(Castle Crashers)也获得了巨大的成功，最后名利双收。虽然不是第一批独立游戏，但正是这一批游戏的成功，宣告了一项重大的发现：独立游戏的时代来临了。数字发行渠道的出现加上玩家的追捧，终于令低成本、小团队、实验性的游戏得以生存下来，这一发现无疑激励着无数开发者像发现新大陆一般从枯燥的大公司的工作中抽离出来，投身于独立游戏的风暴之中，他们现在已经是游戏界中一股不可忽视的力量了。

这股独立游戏的旋风当然刮到了中国，我们已经有了我们自己的独立游戏作品，也有了关于独立游戏的网站、论坛和微博，现在你又拿到了国内第一本关于独立游戏的书，我非常高兴能见证这一时刻。我当初看到这些游戏的时候无比兴奋，如此五花八门的游戏，相信你们看了这本书之后一定会大开眼界。如果你是一个游戏开发者，你可以从中看到很多新鲜的

游戏机制和表达方式：如果你是一个怀着游戏梦想并准备入行的年轻人，可以看到前辈们都做了哪些尝试；如果你只是一个普通玩家，你更可以看到 250 个非常好玩有趣的游戏，其中很多游戏你可能闻所未闻，不要错过。

本书并未收录任何来自中国的游戏。如大家所知，独立游戏在中国的生存空间还很有限，当 2DBoy 们在加州阳光下头脑风暴的时候，我们还在 PM2.5 超标的城市中为房子而奔忙。显然，独立艺术是后资本主义时代的产物，然而这并不能阻止中国的 2DBoy 们，越来越多觉醒的开发者们出于对现状的不满，进行了独立开发。相信随着时间的推移和社会的进步，中国的独立游戏会发现自身的价值，变得越来越重要。希望 5 年后，我们可以看到由国人开发的 250 个必玩的独立游戏。

独立旅行指南出版商孤独星球(Lonely Planet)的创始人，托尼·惠勒曾经说过一句话：“当你下定决心准备出发时，最困难的时刻已经过去。”我把这句话转赠给所有的独立游戏人。

译者序：当梦想照进现实

邸 锐

半年前的某一天，现在这本书的编辑在微博上联系我，邀请我翻译一本关于独立游戏的书。这事儿让我受宠若惊，首先因为我身边有很多让我感兴趣的做独立游戏的朋友。其次是因为在那个时候，我也开始做一款真正的独立游戏。因此，在这时候能得到这样的工作正是我的幸运。

之后，我找到独立游戏领域中最棒的一些人——其中几个最闲的哥们儿，大家合力来翻译这本书。我们的翻译团队成员有：王楠同学，经常以死程身份“招摇撞骗”但实际身份却是国际大牌公司游戏策划，业余组团自己做独立游戏；陈闻同学，就职于国内做独立游戏最成功的公司，长得比我高，比我帅，还比我有钱，令我羡慕嫉妒恨；彭必涛同学，留好几次级的大龄学生，独立游戏社区“IN 星球(inpla.net)”的站长，天天都说自己不是做独立游戏；乔晓萌同学，编辑介绍的，我不是很熟，但听说有过很多外文书翻译经验且对独立游戏领域非常着迷；最后当然还有我本人，脸皮比较厚的，早就内定的名额。

说起来有点惭愧，在那时候我对国外独立游戏领域的了解也并不是很多。所以翻译这本书的过程，同时也就是我走进独立游戏文化殿堂的旅程。在这个过程中，因为我只翻译了五分之一的内容，所以我也只是认真玩了这五分之一的游戏。但我用一个独立游戏开发者的名誉向你保证，五分之一的游戏里面——虽然不能说每个都完美——但是里面的任何一个游戏，不论是精彩绝伦的创意，还是美轮美奂的场景，或者让人意犹未尽的剧情，都有好多让你爱不释手的原因。然而，你是知道的，我也是独立游戏开发者，也很忙，所以一直没有什么时间去享受所有 250 个游戏。但我再次用独立游戏开发者的名誉和你保证，尝试下，我相信这些“货”也肯定不会令你失望。

翻译完成后要写译者序，因为我脸皮厚，他们几个又老谦让，所以没办法，我就当仁不让直接写你现在看到的这篇所谓译者序。编辑请我谈谈独立游戏的国际相关大赛和奖项，所以我写了下面两段。

IGF: 独立游戏节, 同是每年的独立电子游戏产业一次盛会, 1998 年建立。我是穷人, 所以没去过国际的那个版本。但是经常混国内的 IGF China(中国独立游戏节)——由 GDC China 承办的每年 11 月份在上海的盛大聚会。其实, 我以为得奖什么的没什么大不了的(我本人还没参赛过), 能认识并相聚这么多独立游戏圈子内有趣的朋友, 才是独立游戏节中最有趣的事情。大家围坐在地上侃大山, 如果你和我熟一点的话, 我会教给你怎样不花钱也能混入这个展会。

Game Jam: 一个有趣的独立游戏活动, 所有参加者按照现场公开的命题自由组队, 在 48 个小时内完成一款游戏。国际版本是每年一月份最后一个周末举办, 国内上海的版本由椰岛游戏工作室承办, 在暑假时开始。虽然两个活动我都经常参加, 但我更喜欢国际的版本, 因为国际版本不设立奖项, 想做什么做什么, 大家可以非常尽兴。上海版本有赞助提供奖项, 但我从没有拿到过。

国外还有好多独立游戏的比赛, 但我了解得不如本书作者多, 请阅读作者 Mike Rose 的前言。

如果你想了解更多国外独立游戏开发者和他们的有趣活动, 本书后面的内容会让你如愿。但在这里, 我想谈谈国内独立游戏开发者是如何的一种存在, 他们是如何的坚持, 他们是如何的梦想, 是如何的妥协和挣扎, 是如何的坚强和伟大。

在我很小的时候, 就有一个执着的想法——如果一个人有他的梦想, 不论多么的不靠谱, 只要他全力为此付出, 那么他就是伟大的。后来, 认识并了解做独立游戏的朋友之后, 立刻被他们感动, 因为实在很难想象这么小的圈子竟然有这么多五彩斑斓的梦想。

他在圈子里面自称大叔, 但只不过是而立之年。之前是做安保工作。为了做独立游戏, 他却毅然辞职。他有妻子和孩子, 生活压力很大, 听他自己说很艰苦都舍不得买一个好一点的电脑, 但是他却一个人做出了让老外尖叫的像素风格游戏《大叔跑酷》(Uncle Go), 国外游戏网站 Kotaku.com 对此作品的评价是“这款游戏深深地刻在我的脑海中。”

鲍 Sir(本书推荐序作者), 目前国内做独立游戏最棒、最成功的公司的老板。他们公司不遗余力地支持独立游戏领域, 而且不计任何的报酬。他还经常有意无意地问别人: “你的理想呢?” 听说他还想拍一部记录中国独立游戏领域的纪录片, 不知道现在有没有进展。

大龄文艺女青年 M 记，其实也不算大啦，只不过其他像她这个年纪的女生可能都在享受生活，她却从江南跑到江北，自己做设计，做程序，做美术，一个人做小清新游戏。一个女孩子为自己的梦想付出这么多，让人不得不竖起大拇指称赞：“姑娘，您真是条汉子！”（玩笑啦，别生气）

最近还听说，2011 年中国独立游戏节冠军 Feng 同学，毅然退出稳定还可能高薪的大企业。决定一个人带着电脑和滑板，去某个偏远的小城市，租个风雨来临时还可能稀里哗啦响的破房子，听着噼里啪啦的烂摇滚，逍遥自在地开发自己的梦想游戏。我在这里衷心祝愿他：“钱够花，不要饿着，一年后还能活着回来，还得带一款真正意义上的“独立游戏”回来。”

独立游戏社区——IN 星球(inpla.net)——的一帮家伙们，他们不做盗版下载，所以他们不是最火的游戏网站。但是，你知道吗？China IGF 入围作品中，有一半是他们做的。蛋蛋、砍砍和小棉花等好多很好的朋友。和他们聊天时，可以毫无顾虑，天南地北的瞎扯，因为他们就是那么纯真、可爱。

我很喜欢他们，所以有些话忍不住想说：“在这个实现梦想的过程中，也充满着各种不同阶段的问题和残酷的现实。有些项目不挣钱——虽然做梦不是为了挣钱，但没有钱就没法生存，就无法坚持梦想；有些团队缺乏某个技能，或者没有好的策划，或者缺乏有经验的项目管理，所以导致项目有先天缺陷或者很多作品可能永远开发不出来；他们和所有人一样，也要面对现实，要面对毕业，面对家庭，房子，创业或者失业，结婚或者没钱结婚。但和所有人不一样的是，在现实生活面前，他们仍然在坚守自己的梦想。我知道他们很坚强，因为我也是他们中的一员。值得欣慰的是，再过几个月后，我们两人团队的《EZ》就要和大家见面啦！”

当然，在很多时候，我说做独立游戏，也要考虑是否挣钱。一些年轻的朋友可能对此一顾。但我想说，拥有梦想的人，必须比任何人都要现实。一个好的作品，一定既是好的艺术品，也是好的商品。脚踏实地，努力，不论我们如何前进，选择的是哪一条路。我希望，同时也坚信，我们会在成功的那一端会师，因为，梦想终究会照进现实！

又及：截稿之时，收到本书译者之一晓萌的几句心里话，心里更是又欢喜又心疼。我在此贴出，以飨读者：

此前对独立游戏的爱好偏重于单独经典作品所带来的震撼，但是缺乏系统探索。翻译《不可错过的 250 款独立游戏》是一个很好的契机，让我的学习清单增加了不少内容。

游戏本身的创意是一方面，更重要的恐怕还是独立精神。独立精神当然包括努力啦，fighting 啦，但这些都远远不如做得开心。只有做得开心，才能在一无所有的状况下构建你想象中的世界；也只有做得开心，才会像举办 Party 一般来玩 game jam。独立游戏犹如实验，只要能够得到一个可以继续前进的理由，即使错误也不怕。当然，更没有失败。

另一个学习的经验是能够与业界前辈一起合作译书，诚惶诚恐之余也得以了解他们的踏实是用每一天的努力铸就而成的，这让人莫名的感动与振奋。

如果你想了解独立游戏但又不知如何入手，这本书恐怕是一本必备的案头读物。你不仅可以通过它按图索骥找到自己的心头所爱，还可以接触到很多可以直接玩的非商业游戏。期待各位能够各取所好，体会独立游戏独特的魅力，领悟游戏的本真。

译者简介

邸 锐 新浪微博: @游戏开发极客

曾经用网名“免费打工仔”，现在用网名“游戏开发极客”。游戏程序开发老兵，独立游戏开发新兵。而立之年，忽然被很多年轻的朋友称为“前辈”，可能是因为之前关于赚钱的事情都比较“Bei”(背)的原因。前五次和游戏相关的创业都没有取得什么骄人的成绩。现在是第六次，这次一定会成功。目前，我们是一个二人团队，我是很老的程序，我的合伙人是厉害的设计师。虽然你现在还不知道我们，但我们仍然在很用心地做游戏。想让你玩得开心，也希望我们能挣一点点小钱养家。记得到时候下载我们的游戏(目前暂定名《EZ》)，必不会让你失望的。

王 楠 新浪微博: @南塔斯

在上海育碧软件以关卡设计师身份开始游戏开发的职业生涯，并参与作品《幽灵行动3》、《战火兄弟连》和《贝奥武夫》等游戏的开发；2008年赴德国 Yager 公司担任《特种部队：一线生机》的关卡设计师，在 AAA 游戏业有了多年经验后，业余时间开始使用 Unity 进行 iOS 游戏开发，作品《超级拍拍羊》获得 IGF China 2011 最佳音效设计奖。目前在厦门担任独立网页网游《蒸汽之城》(City of Steam)的制作人。

陈 闻 新浪微博: @没有德国

留学于德国，自 2009 年起踏入独立游戏行业，与高中同学鲍嵬伟联合组建了国内领先的独立游戏开发团队椰岛工作室 Coconut Island(@椰岛游戏)，创办了中国首个电子游戏制作节“Shanghai Game Jam”。椰岛工作室作为国内较早成立的几个独立游戏制作团队之一，出品了一系列广受欢迎的独立游戏，如《爱卷纸》、《手指平衡》和《啪啪英雄》等。

彭必涛 新浪微博: @diestr

独立游戏创作交流网站 IN 星球(<http://inpla.net>)站长。曾用网名“眼皮上的幸福”、“diestr”和“醋拇”等，并将大量国外免费独立游戏引入国内。现努力活跃国内独立游戏创作交流氛围，举办 Game Jam 活动，致

力于让更多游戏爱好者参与游戏创作。个人网页(<http://inpla.net/pengbitao.html>)有大量作品展示。

乔晓萌 新浪微博: @9 节菖蒲

毕业于北京师范大学地理学与遥感科学学院, 现为游戏设计专业学生、独立游戏制作者、游戏杂志撰稿人。支持游戏学术化与基于理论的设计(theory-based design)。研究兴趣包括游戏叙事、游戏史、RPG 与游戏化。蓝调口琴初心者, 爱好外国文学与抑郁系日漫。

前言

Mike Ross, IndieGames.com 网站编辑

欢迎翻开《不可错过的 250 款独立游戏》！本书将成为你进入独立游戏领域的向导，带你领略这个一直激动人心又飞速发展的世界。不管你是熟悉独立游戏界的爱好者，还是从未玩过独立游戏却偶然翻开本书的读者，本书都能帮你进一步了解为什么独立游戏对于游戏工业来说是多么的美好和重要。

不管你的日常游戏活动是跟家人用 Wii 打网球，还是在《使命召唤：黑色行动》里猎杀恐怖分子，本书介绍的游戏都会给你新鲜空气的感觉，不管是概念还是想法都能改变你对电视游戏的固有印象。

除了超级好玩以外，独立游戏同时还具有试验性、情感性、怀旧或者诡异等多种属性。有些游戏会让你敬畏到不能直视，另外一些会让你觉得“为什么以前从来没有玩过类似的游戏？”

书中讲的每个游戏都代表了你应该尝试的游戏世界中的一个侧面，每个游戏也都是一种独特而必要的体验。更棒的是，这里介绍的大部分游戏都可以免费玩到，就算是其中收费的商业游戏价格也非常低廉。

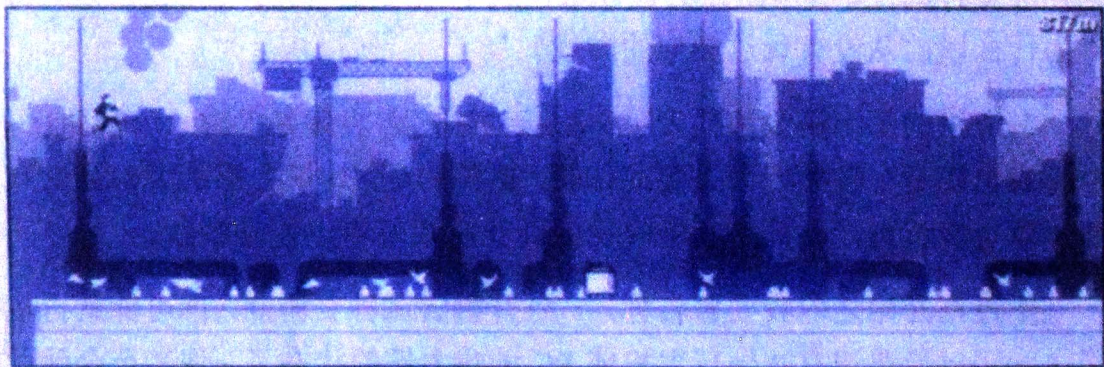
不过在开始之前我要警告你，一旦开始尝试独立游戏，你可能就再也无法回到每天津津有味地玩主机或 PC 游戏大作的状态了，你甚至会就此改变对市面上游戏大作的看法。

什么是“独立”游戏？

关于独立游戏的准确定义，直到今天也只有个大略的概念。独立游戏开发者和玩家们也对“独立”这个词的意义进行了旷日持久的争辩。

起初，独立游戏指的是没有发行商提供资金，完全由开发者自己付出劳动或掏腰包制作出的游戏；之后“独立”的意义产生了演化，现在已经可以代表所有由较小团队或个人开发出的具有“独立精神”的游戏。

由于没有发行商的施压，独立开发者能够完全按自己的心愿创造游戏体验，我们也因此才能得到一个真正多元化的独立游戏。从大厂商根本不敢尝试的试验性平台动作游戏，到圈内热议的“艺术游戏”，独立游戏总能够带给人们独特的体验和不寻常的走向。





独立开发者往往来自世界各个角落，有着完全不同的职业和教育背景。有些是在辛苦工作一天以后晚上制作游戏来享受创造乐趣的业余爱好者，有些却把制作独立游戏作为毕生的事业。无数在线的独立游戏社区为这些开发者提供了交流、共享自己项目进展以及参加游戏开发竞赛和 Game Jam 的机会。



做一名独立开发者意味着什么？

追求独立之路对很多开发者来说都是一件好事。我们在这里列出一些知名的独立开发者的看法，还有对于他们来说独立意味着什么。

“独立开发让我不再是巨大生产线上只能为别人赚钱呕血卖命的无名齿轮。我可以做我想做的东西，在我喜欢的时候，用我喜欢的方式。”

——Bennett Foddy (*Evacuation*, *Qwop*)

“作为一名年轻的设计师，能够自己制作和发行游戏，意味着千万玩家能够了解我的作品和我的名字，而这时我还没开始申请大学呢。”

——Greg “Banov” Lobanov (*Assasin Blue*, *Dubloon*)

“如果你对一个概念有信心，你不需要向发行商或董事会推销；只要把你坚定地坐在椅子上开工就好了。独立的真实定义也许对于工作方式和组织架构的，但对我来说，独立精神就在于做你想做的东西。”

——Jarrad “Farbs” Woods (*Rom Check Fail*, *Playpen*)

“我觉得与其说是一种特别的游戏开发资金模式，不如说独立意味着全身心投入某些稀奇古怪的、富有想象力的或带有个人色彩的游戏，大型商业公司和组织绝不可能做出这样的游戏。”

——Stephen “The Catamites” Murphy (*Space Funeral*, *Paul Moose In Space World*)

“独立游戏允许我把自己所有的想法和创造力施展出来，还能挣到足够的钱去旅游和充实自己，只有这个事业能给我带来这么多。”

——Chevy Ray Johnston (*Beacon*, *Skullpogo*)

“你能够随心所欲地在任何时候改变一个项目的方向或内容范围，还能随时停止。此外，网上还有整个独立社区的一大帮朋友随时帮助你解答与项目相关的所有问题。”

——Mark Essen (*Punishment*, *Flywrench*)

“独立游戏开发是你摆脱大公司傀儡这一身份的最佳方式，你能够在游戏开发的旷野上自由奔跑。不过在另一方面，独立开发也意味着可能要

通宵达旦的辛苦工作，话又说回来，这感觉真的很美妙，不是吗？！”

——John Cooney(*Achievement Unlocked, Maverick*)

“我以前在发行商投资的项目中工作过，显然，发行商对任何东西都有最终决定权，包括什么时候游戏上市供玩家玩。这种感觉真的不爽啊。”

——Jason Rohrer(*Passage, Sleep is Death*)

“人们为‘独立’的定义争吵不休，这些人是最新的独立游戏粉丝。实际上，现在独立游戏已经有不少子类别了，这正能够说明独立正在成为主流的。还有一些游戏太过独立，以至于根本没有什么存在感。”

——Dan Marshall(*Privates, Time Gentlemen, Please!*)

“作为独立开发者，最大的福利是能做我挚爱的事情。”

——Charlie Knight(*Irukandji, Space Phallus*)

为什么独立游戏在近年来如此流行？

在 21 世纪前十年的末尾，我们目睹大批开发者涌入独立游戏开发领域，独立游戏受关注的程度也在直线上升。我们采访了很多知名的开发者，他们在这里给出了对于这个现象的看法。

“(独立)游戏的质量提高得相当快。很多小团队找到了大型发行商永远无法学会的聪明方法来创造出令人激动的东西。同时，游戏的易用性和曝光率也上升很多，这些都起到了很大的帮助。”

——Dan Marshall(*Privates, Time Gentlemen, Please!*)

“中大型公司都把注意力集中于大作，但小品级游戏的需求量并不见少。市场上有这么一块地方让独立游戏开发者尽情挥洒创意，施展才华。”

——Nicklas “Nifflas” Nygren (*Knytt Stories, Within A Deep Forest*)

“独立游戏让充满铜臭味的游戏界重新焕发活力和新意。”

——Locomalito (*L'abbaye Des Morts, Hydorah*)

“互联网创造了一个超棒的自主出版概念，任何一个有键盘的人都能成为专栏作家或作者，任何有智能手机的人都能成为电影导演，任何有空余时间的人都能制作和发行电子游戏！”

——Jarrad “Farbs” Woods (*Rom Check Fail, Playpen*)

“可用的平台和工具的数量增加了，工具也变得越来越强大和易用，现在任何人都有能力做游戏。我认为对于玩家来说，越来越迫切需要简单而有趣的游戏。”

——Jesse Venbrux(*Karoshi, They Need To Be Fed*)

“从小玩电视游戏机长大的孩子，现在差不多已经到 25~30 岁这个年龄段，他们有机会用自己的双手实现儿时在校谈论的梦想中的游戏。”

——Edmund Mcmillen(*Super Meat Boy, Time Fcuk*)

“独立游戏同时包括对奇异和激动人心事物的追求，并且一直在变异成包容其他文化领域的东西，你能在这里找到最好的流行音乐，最好的低俗小说，最好的 B 级电影和最好的漫画故事。”

——Stephen “The Catamites” Murphy(*Space Funeral, Paul Moose In Space World*)

“……也许是因为独立游戏对作者来说带有相当强烈的个人色彩。在玩一个由一两名开发者制作的游戏时，你能够感觉到与作者心意相通，但在玩需要上百人开发的商业作品时，是不会有这种感觉的。”

——Matt Thorson (*Give Up Robot, An Untitled Story*)

“独立游戏给人的感觉有点奇怪，它能给你带来电子游戏诞生初期，当每个开发者都是‘独立’时的感觉。这有点复古流行的味道！”

——Daniel Benmergui (*Today I Die, I Wish I Were The Moon*)

“像朋克们一样，伴着电子音乐的独立游戏正在摧毁挡在玩家和制作人之间的墙壁。他们正在消除游戏工业的神秘的光环，普及到更多在其他情况下可能不会玩电子游戏的人们。”

——Molleindustria(*Every Day the Same Dream, Run Jesus Run*)

“我们正在狂野西部带头冲锋！牛仔，谁不爱呢？”

——Greg Wohlwend (*Solipskier*)