



“引言” “蛋疼大学生”、“潜伏于帝都某大学”、“做游戏自娱自乐”……微博上，有一个人这样自我介绍。现实中的此人，胡子拉碴，戴着眼镜，身材略胖，每天背着双肩包往返于教室、图书馆、宿舍之间。他就是独立游戏《Eddy紫》的开发者胡文谷，人称“大谷”。

# 从动画到游戏

**见证** WITNESS 大谷对两个孩子之间的对话记忆犹新，这让他觉得，创造是一件比纯粹的消费更有趣的事

2012年4月初，北京奥林匹克森林公园羽毛球馆举办了一场“贼船动漫同人展”。场内的同人作品販售区，有一张不起眼的桌子，桌上摆放着一摞游戏光盘，以及书签、鼠标垫、表情徽章等游戏周边，旁边的易拉宝上写着：“国人原创独立游戏《Eddy紫》，策划制作编剧美术程序音乐，一人完成。”

这是《Eddy紫》纪念光盘的首发现场，两天时间，大谷共售出数百张光盘。

今年22岁的大谷是中国人民大学艺术管理专业大四学生，他对做游戏的兴趣，可以追溯到小时候看的一则广告——两个孩子正在聊天，一个孩子说：我喜欢看动画，我喜欢玩游戏；另一个孩子说，我喜欢做动画，我喜欢做游戏。

大谷已经记不清这是视频工作站的广告，还是高端台式机的广告，但他对这两个孩子之间的对话记忆犹新。这让他觉得，创造是一件比纯粹的消费更有趣的事。

大谷自幼接触电脑。1995年3月5日的加拿大《多伦多明星报》刊登过一张题为“中国儿童开始使用计算机”的照片。照片中，一个胖嘟嘟的男孩，手指按键盘，开心地笑着。这个男孩就是两岁的大谷。

小学六年级，大谷报名参加“全国中小学电脑制作活动”，开始学习动画制作。他创作的环保题材动画《沙尘暴》虽然没能在这次比赛中获奖，但在两次市级比赛中分获二等奖和三等奖。

从此，大谷对动画的兴趣一发不可收拾。他每年都会创作动画作品，参加比赛，在全国及市级比赛中屡屡获奖。高二时，他制作了一段五分钟的动画，讲述一个男孩翻阅书籍、自学Flash、构思故事、创作动画、参加比赛、获奖受访的经历。这个男孩就是他自己，他将这段动画取名为《兴趣是个好老师》。



今年22岁的大谷是中国人民大艺术管理专业大四学生，他对做游戏的兴趣，可以追溯到小时候看的一则广告。

**见证** WITNESS 游戏开发中经常遇到难题，几天没有头绪，大谷的解决办法是：“不会，就去学”

动画做久了，大谷不再满足于这种只能以第三者角度观看，而无法亲身参与的表现形式，开始尝试制作Flash游戏。

初中，大谷开发了一款平台跳跃游戏《水晶射手》，虽然画面简陋，但“五脏俱全”，有角色、职业、等级，有生命力、攻击力、防御力，有道具、武器、绝招，玩家可以在商店购买武器，可以通过场景里的泉水补血，还有训练模式、剧情动画等选项。

“一两个系统单独做很容易，把它们合在一起，还不能有bug，对初中生的我来说挺锻炼的。”大谷说。

中学期间，大谷总共制作了数十款小游戏，其中《小兵铁铁》耗时最久，花了一年时间。这款游戏包含有格斗和连击等要素，但因操作性欠佳，游戏难度过高，做了两关就放弃了。

开发游戏的过程中，大谷经常遇到各种各样的难题，有时候几天没有头绪，一边想办法解决难题，一边还要顾及学业。“最后都搞定了，也没有太多值得说的，归根到底一句话：不会，就去学。”

课本上的知识，也被他活学活用在游戏开发中，例如，将三角函数应用于追踪弹的程序。

高中，大谷的学习成绩徘徊在中游位置，好在父母比较开明，大谷自己也不以为意：“没什么比中午在教室里，开着投影仪，和同学们一起玩自己做的游戏，更赞的了。”



中学期间，大谷制作了数十款小游戏。这款包含格斗和连击要素的《小兵铁铁》耗时最久，花了一年时间。

高考前，学习压力骤增，游戏制作不得不暂停。不过休息时，他还是会继续构思新游戏，然后在模拟试卷背面，把新游戏的人物设定勾勒出来。

这款新游戏就是后来的《Eddy紫》。

## “Eddy”与“老大方”



动手能力强，但文化课一塌糊涂的女孩，成为了改造对象——游戏以此影射中国的教育体制

2010年6月，高考结束后的第二周，大谷把正在构思的这款新游戏的主角画了出来：一个圆脸女孩，紫色头发，紫色眼瞳，紫色上衣，紫色短裙。大谷将她取名为“Eddy”。

“Eddy”是一个喜欢睡觉、翻书、园艺、搜集物品的纯真孤独的失忆女孩，她的真实身份是“涡旋卫”。痴迷赛博朋克和世界末日的大谷为游戏设定了一个独特的世界观：母神肃清人类文明，创造新的能量态生命，建立新秩序。但母神不能摧毁自己的创造物，为了镇压他们的叛乱，母神创造了一个结合能量态生命与人类特点的新种族——“涡旋卫”。

《Eddy紫》的第二个角色，是一个名为“老大方”的Boss，灵感源于“老大哥”。大谷平时酷爱阅读，乔治·奥威尔的《一九八四》更是读过多遍。书中的“战争即和平，自由即奴役，无知即力量”这句政治口号，成为“老大方”的台词，而击败“老大方”的奖励物品，就是一本《一九八四》。

大谷还借游戏影射中国的教育体制。“Eddy”成长于孤儿院，孤儿院每月有一次“月考”，“月考”不及格者会成为实验素材，被“领养”出去，接受改造。动手能力很强，但文化课一塌糊涂的“Eddy”，便成为了改造对象。

游戏的配乐由大谷自己创作、自己演奏，工具是家里的一台电钢琴。没有专业的编曲设备和录音设备，他就用Windows自带的录音机软件录制音乐。Windows录音机每次只能录一分钟，弹奏时，他请同学或父母帮忙，在电脑前点击录音按钮。

大谷总共为游戏创作了30首原创音乐，这也成为《Eddy紫》的一大卖点。



自己的游戏得到玩家的认可和反馈，那种感觉“就像是和大家一起创造了一个世界”

原计划半年完成的游戏，随着想法越来越多，最终历时近两年才完成。每次增加新内容，大谷都会更新至ACFun、Bilibili等动漫迷聚集的地方。他还为游戏建立了QQ群、贴吧，以便听取玩家意见。

起初，《Eddy紫》的跳跃方式被设定为一段跳，游戏的整体难度也偏高。在玩家的建议下，大谷将一段跳改为二段跳，并降低了游戏难度。

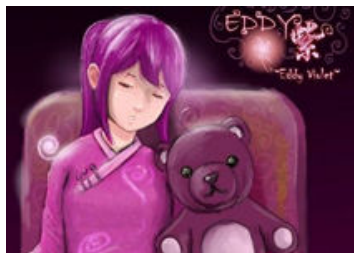
游戏的世界观设定及美术风格，拥有强烈的个人风格，因此获得不少玩家的青睐。这些热心玩家自发将游戏转至网站、论坛、微博上，向身边朋友推荐。他们还为游戏创作同人插画、同人音乐、同人小说，大谷的同学“陈闷雷”写的一篇侧传小说《研究员日志》，长达数万字。

“一个虚拟人物能够像真人那样获得生命，离不开这样的玩家。《Eddy紫》不仅仅是我一个人的游戏，它是所有玩家共同创作的世界。我很感谢他们。”大谷说。

开发《Eddy紫》的过程中，他还结识了一群志趣相投的独立游戏开发者，有高中生，有大学生，也有上班族。他们给予他很多帮助，尤其是《微观战争》的开发者范芑和陈智龙。这两款游戏彼此致敬，《微观战争》中有大谷制作的《Eddy紫》地图，《Eddy紫》的隐藏房间内可以找到《微观战争》的蚁族指挥官英雄。

大谷喜欢这种互帮互助的氛围，擅长音乐的他有时也会协助其他独立游戏开发者创作音乐，例如《Uncle Go!》的作者梁健锋。

2012年4月及7月，《Eddy紫》纪念光盘分别在“贼船动漫同人展”和“成都同人祭”现场发售，售出三四百套。光盘中，除游戏本体外，还有原创音乐、世界观设定、插图、七个历史版本，以及大谷制作的另四款游戏——《水晶射手》、《孤城双雄2》、《七日御 v1.2》、《ICHTUS v0.1》。



很多热心玩家自发将《Eddy紫》转至网站、论坛、微博上，向身边朋友推荐，还创作了各种同人作品。



2013年，中国人民大学艺术学院“五·四”主题音乐会上，大谷现场演奏了“东方”同人音乐《幻视之夜》。

## 游戏开发二人组



这家咖啡馆成为两人共同开发游戏的根据地，大谷负责编程、作曲，王雅坤负责美术

大谷虽粗通绘画，但毕竟业余，为了做出更有表现力的作品，他开始寻找美术合作。

大一下学期，一次公共课上，他无意间看见旁边一个女孩的速写本，对她的素描功底颇为赞赏。女孩名叫王雅坤，就读于同一学院的不同专业，学的是平面设计。王雅坤平时也爱玩游戏，女生偏爱的《仙剑奇侠传》、《模拟人生》，男生偏爱的《红色警戒》、《魔兽争霸》，她都玩过。



两人约在中国人民大学校园内的一家名叫“水穿石”的咖啡馆碰面，大谷带着刚刚获得全国大学生计算机大赛游戏设计项目二等奖的《七日御》和《Eddy紫》两款游戏，前去赴约。王雅坤试玩了《Eddy紫》，得知这款游戏是由大谷独自完成时，很惊讶。

之后，这家咖啡馆成为两人共同开发游戏的根据地。大谷负责编程、作曲，王雅坤负责美术，玩法设计由两人一起“头脑风暴”，各自提议，择优选择。

最初合作的游戏架构不大，工作量并不算多，每周只要两三天即可完成。大二，由于选修课较多，两人有时候抽不出时间碰头，便利用每周的电脑课，在课堂上边商量边做。

一次，老师终于按捺不住，走到他俩身边，怒气冲冲地说：“你们怎么每节课都坐在一起玩游戏？”得知他们是在做游戏而非玩游戏后，老师也来了兴趣，表示愿意提供技术支持。

“做游戏的时候，要时刻问自己，是否还有乐趣？时刻想着，自己当初为什么要做游戏”

2012年4月，大二下学期，大谷和王雅坤合作完成第一款游戏《Losing Weight》。主角是一个名叫“Fat Fat”的男孩，因吃垃圾食品而变胖，被女友抛弃。玩家需要收集健康食品，帮他实现减肥愿望。

一年后，两人合作完成第二款游戏《ICHTUS》。人类因环境污染而灭绝，城市被海水淹没。大海中出现变异生物，并漂浮着死去生物的尸体。玩家需要协助居住于深海的美人鱼进行调查，使大海恢复如初。

这两款游戏，分别获得第五届和第六届中国大学生计算机设计大赛游戏设计项目一等奖。游戏的场景和角色设定——天真可爱的胖男孩、满口獠牙的汉堡、形状各异的海洋生物——均由王雅坤创作。

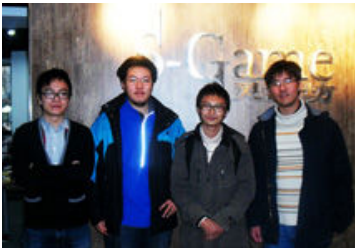
两年的合作，也让大谷明白了一个道理：一个人做游戏并不一定效率最高。虽然他仍然喜欢独自做游戏，但一个高契合度的团队，确实能够更快速地创作出优秀作品。

如今，大谷正在构思一款战棋类游戏，以《Eddy紫》的世界观为基础，场景设定于南极。战后，人类几乎毁灭殆尽，只留下一群流离失所的士兵。故事围绕这群士兵展开。

以往开发的多为横版过关类游戏，对他来说，战棋类游戏是一次全新的挑战——“怎么做出靠谱的寻路算法？怎么精简大地图程序，提高运行效率？怎么做出有挑战性的AI？怎么保持游戏的平衡性？”

在独立游戏开发这条路上，今年22岁的大谷，还有很多难题需要解决。

王雅坤与大谷合作开发的两款游戏，分获第五届、第六届中国大学生计算机设计大赛游戏设计项目第一名。



2013年11月，灵游坊前的合影。从左至右：梁其伟、大谷、“IN星球”站长彭必涛、游戏策划林启健。

## —— 结束语 ——

即将大学毕业的大谷正在申请美国一所大学的游戏相关专业，他希望毕业后去国外深造。王雅坤被保研至清华大学美术学院信息艺术设计系，除了与大谷合作游戏外，她平时还会兼职做一些游戏场景、游戏人物设计的美术外包，寒暑假期间去游戏公司实习。

“做完一款游戏后，看着文件夹里的几百张图片，才发现原来自己下了这么多功夫，但也没觉得多累。做自己喜欢的事，再辛苦都不会感到厌烦。”王雅坤说。

“有人说过，你做游戏的时候，要时刻问自己：是否还有乐趣？心中的那把火是否还在燃烧？有些人做着做着没乐趣了，那就没法坚持下去了。你得时刻想着，自己当初为什么要做游戏。”大谷说。