

见证

WITNESS
VOL 48

独立游戏《雨血》诞生记

“我愿意成为一种声音，对于那些失去声音的人。”

——玛丽·艾伦·马克 (Mary Ellen Mark)

首页 | 《鬼械》与古龙 | “主线”与“支线” | 海外发行 | 宁简陋，勿山寨

返回游戏频道首页 + 更多见证

“引言

1月15日，两款国产单机游戏同时上市，对于年发行单机新品屈指可数的大陆市场，颇为罕见。一款是拥有百万粉丝的《仙剑奇侠传五前传》，另一款是《雨血前传》。七年前，为《雨血》绘制第一幅人设时，大三学生梁其伟的目标，是做一款不那么俗气的游戏。

《鬼械》与古龙

见证
WITNESS

初中作文考试，梁其伟写了篇古龙体的武侠小说交给老师。那时的他，立志要成为一名漫画家

2006年1月，除夕前夜，梁其伟完成了《鬼械》的最初两幅人设图：右臂与腿部被打碎、以火焰盔甲构成人形的“绝魄”；仅余半截躯体、以脸谱操纵怪物的“七鬼冥茶”。两者的共同点是：造型妖异，色调灰暗。

这是一个蒸汽朋克风格的武侠世界，梁其伟为它绘制了十二幅人设。《雨血》的部分角色，即借鉴于此。

“一直想构筑一个独一无二的世界。不是房子。”七年前的梁其伟，是清华大学建筑学院的大三学生。之所以选择建筑专业，并非仅为前途着想，也是缘于从小到大对绘画的喜爱。

小时候，他常在脑海中幻想各色各样的人物、场景和剧情，画在纸上，指给父母看，谁是好人，谁是坏人。初中时，他迷上了永野护的科幻漫画《五星物语》，经过专业的美术训练后，立志要成为一名漫画家。

别人刻苦学习，他却沉迷于《最终幻想》和《轩辕剑》的世界，流连于古龙的武侠江湖。初中一次作文考试，他写了篇武侠小说交给老师，模仿古龙的行文风格。

这些爱好陪伴他度过整个中学时代，即便是紧张的高三。高考前的那个寒假，只要一有空，他就会翻开沉甸甸的写生本，将构思的各种奇异形象涂抹下来。一个月后，他的手头有了一本厚厚的设定集。

“如果当时进的是计算机或电子之类的专业，这些东西没准就成为我绘画生涯的绝唱了。”梁其伟说。



《鬼械》是一个蒸汽朋克风格的武侠世界，梁其伟绘制了十二幅人设。《雨血》的部分角色，即借鉴于此。

见证
WITNESS

最初的目标很简单：人物造型“绝不画看起来很正常的形象”，动作设计“一定要狠要爽”

2006年2月，梁其伟完成了《鬼械》主角“九刹”的设定。这是一个被斩去右臂、抛下万丈深渊的“半死之人”，依靠“鬼药”维持生命。

梁其伟偏爱这类病态形象，正如他崇拜咳个不停的李寻欢、仅有三个月可活的王风、患癫痫且跛了一条腿的傅红雪。他们都是古龙笔下的人物。梁其伟认为古龙的武侠世界更黑暗，也更接近于现实社会。

“九刹”成型后不久，他发现了一家名为“66rpg”的网站。

66rpg由梁其伟的同届校友柳晓宇创办于2005年6月，旨在帮助使用《RPG制作大师》（RPGMaker）开发游戏的业余爱好者，为他们提供一个学习、交流及发布作品的平台。《RPG制作大师》是日本Enterbrain公司开发的一套工具软件，其优点在于，使用者无须掌握深奥的编程知识，即可创建出一个完整的游戏世界。

有了这套工具，以及66rpg这个平台，梁其伟萌生了以《鬼械》的人设为原型，制作一款武侠角色扮演游戏的念头。游戏名《雨血》源于《淮南子·本经训》的“昔者仓颉作书，而天雨粟，鬼夜哭”，古龙在《天涯·明月·刀》中借用此语，称绝世奇功《天地交征阴阳大悲赋》写成后，“天雨血，鬼夜哭”。游戏以此为名，并非仅为渲染暴力血腥之意，更为寄托悲天悯人之情。

梁其伟放弃了《鬼械》的世界设定，因为过于庞大。一座城镇，几个人物，一点点山野，已足够。但特色必须鲜明，人物造型“绝不画看起来很正常的形象”，动作设计“砍得一定要狠要爽要15禁”。



“一直想构筑一个独一无二的世界。不是房子。”初做《雨血》时，梁其伟是清华大学建筑学院大三学生。

“主线”与“支线”



建筑方面，我再怎样也只是个建筑师。做游戏，我是制作人、编剧、美工、调试员、程序员

试玩66rpg网友制作的游戏后，梁其伟发现，美术是它们的一大短板。业余制作者多使用现成的图像素材，美术风格缺乏整体设定。这也导致尽管这个平台上，创新之作层出不穷，却难以出现能够与商业游戏一较高下的作品。

梁其伟决定以全手绘的原创素材创作《雨血》。一名主要角色，需要绘制十六格行走以及数十格战斗动作。一处场景，除了画线稿并上色外，还要用建筑制图的硫酸纸，绘制遮挡区域和通行区域。尽管耗时耗力，但他认为只有这样，才能把心中构想的那个“独一无二的世界”呈现出来。

自此，梁其伟的校园生活被分为两条平行线：一条是主线，建筑设计；一条是支线，《雨血》制作。

很快，支线升为主线，主线沦为支线。

不仅课余时间，部分副科的课堂上，他也在构思剧本、绘制分镜。渲染建筑图时，他捧着装满古龙小说的PSP，一遍遍阅读。晚上回到宿舍，他将线稿扫描、上色，然后在软件里反复调试脚本。建筑设计是清华大学少数几个无须学习编程的专业之一，他特意选修了编程的基础课程。

“建筑方面，我怎么也只是个建筑师。至于我自己的游戏，我是制作人、编剧、美工、调试员，甚至程序员。”最初的新鲜感和激情退却后，制作过程变得枯燥单调且看不见成果，正是这种“自己做主”的感觉，促使他坚持了下去。



《雨血》采用全手绘原创素材，耗时耗力。他认为只有这样，才能把心中构想的独一无二的世界呈现出来。



从小到大一直在盲目追求。我不知道这是为了什么，甚至不清楚为什么要上“最好”的学校

“看到号称大作的国产游戏和动画如此苍白，我甚至认为，我如果全力去做，似乎能够做得比他们更好。只不过，建筑更能赚钱更有深度，于是我依然选择建筑作为职业——它们的关系仿佛是平行的。”

然而事实证明，“主线”与“支线”难以并行。

2006年夏天，《雨血》完成度已超过九成，仅剩的一点进度，因梁其伟人生的第一次挫折，而被无限期延后。由于在游戏方面过于投入，加之某些个人因素的干扰，大三下半学期，他挂科一门，本校研究生的推荐名额被取消。他临时决定出国留学。

从小到大，梁其伟几乎是在全优的道路上奔跑：小学是全市最好的，中学是全省最好的，大学是全国最好的。失去推研的机会后，他开始反思这条“最优路线”：

“从小到大都在追求，盲目地追求。我不知道这些都是为了什么，甚至不大清楚为什么要上‘最好’的学校。究竟为了什么，让我要开始准备恶心的GRE以及比GRE更恶心的ILETS；让我要处心积虑设计一条奇怪的‘曲线发展’路线；……让家里为了我这可能的决定而承担每年数十万的支出？”

他的结论是：“无论哪种路线，我走出去的步子都还太少。”



《雨血》的剧情是对古龙的一次致敬：“我不会为了商业游戏顾忌的市场，而编出白痴和恶俗的剧情。”



那么就做一次清算，一次告别吧，一次既感性又理性的创作，告别我很不纯粹的中学和大学

经过一学期的挣扎，“主线”上的障碍逐个解决，“支线”得以继续推进。2007年2月，梁其伟完成了《雨血》的第一个完整版本，连同攻略，发布在66rpg网站上。

《雨血》的长度约四个小时，故事发生时间不足一天，地点仅限于一个小镇。

对于这款处女作，梁其伟最不喜欢的地方是战斗系统，尽管为此下过很多功夫。他设想过转盘、半即时、筛子、判定、几率、连携等元素，包括招式的升级和成长，但找不到相应的系统脚本，只好作罢。

他最满意的是剧情，这是对自己崇拜的武侠作家古龙的一次致敬：“我又不会为了商业游戏顾忌的市场，而编出白痴和恶俗的剧情。”

《雨血》的主角“魂”，以及围绕他所展开的一系列情节，带有明显的古龙痕迹。阴冷灰暗的世界，诡秘复杂的阴谋，矛盾重重的人物，欲言又止的情感，洗练干净的对白，仿佛古龙小说的拼接。

在纪念《雨血》发布的日志中，梁其伟写道：“突然间已经到了毕业的当口，我必须考虑真正的职业之路。……那么就做一次清算，一次告别吧，做一次既有图像又有情节，既有设计又有美术，既有感官又有逻辑的创作，去告别我很不纯粹的中学和大学。”

海外发行



这位热心的美国玩家花了一个月时间，将游戏的所有对白和说明，以地道的英语重写了一遍

《雨血》发布一个月后，2007年3月，《雨血2：烨城》剧本大纲完成。之后一年，梁其伟大学毕业，准备留学，暂时放下了游戏，直到2008年7月，才发布第一个测试版本，包括开场剧情及第一个迷宫。

“做了一个开头，觉得以后不会再做下去了，把已经做好的那部分发到网上，也算对喜欢一代的朋友们有个交待。”2008年秋天，梁其伟踏上留学之路，目的地是耶鲁大学建筑学院。

在国外的前两年，他忙于学业，期间在荷兰的一家建筑师事务所实习。但游戏从未远离。经过第五大道的苹果店，他看见父母带着孩子在店里玩游戏。走过时代广场，他看见大屏幕上循环播放着游戏的宣传视频。

也正是这两年，美国人开发了《植物大战僵尸》，芬兰人开发了《愤怒的小鸟》，捷克人开发了《机械迷城》，丹麦人开发了《地狱边境》。独立游戏仿佛一夜间崛起。

梁其伟重又燃起了制作《雨血2：烨城》的信念。他先是把《雨血》翻译成英文，发布在国外较大的一家RPGMaker网站上。

不久，一位名叫斯蒂夫·吉邦（Steve Gibbon）的美国玩家联系上他，说，兄弟，这个游戏太棒了，就是翻译得太不地道，我实在无法忍受，为了玩得爽，我决定把你的文本重写一遍。

于是两人合作。遇到不清楚的地方，斯蒂夫·吉邦便向梁其伟询问：这里应该是什么语气，那里应该是什么潜台词。一个月后，这位热心的美国玩家，将游戏的所有对白和说明，以地道的英语重新润色了一遍。

国外发行商的严格要求，将《雨血》由一款业余同人作品，打磨为一款真正的商业作品

英文版完成后，梁其伟抱着试试看的想法，把它交给了几家国外游戏发行平台，希望面向海外市场发售。当时，《雨血》在国内已发布三年，下载量逾200万次。身为作者，梁其伟分文未取。

在国外发行商的要求下，英文版做了若干较大的调整：原先免费使用的未经授权的音乐素材，全部更换为付费使用的版权音乐；游戏片头重新制作；增加了全新的“神秘客”支线以及隐藏Boss等。

虽然只是一款100多兆的小游戏，发行商仍以专业标准对待它，在用户体验方面，提出不计其数的细节改动。例如，某个图标看不清，某场战斗难度太大，某处需要加入提示。游戏的操作被改为全鼠标，并增加了操作指南及版权声明。

正是这些细致入微的要求，将《雨血》由一款业余同人作品，打磨为一款真正的商业作品。梁其伟对此印象深刻，反观国内：“不要说独立游戏，甚至大厂商都有可能随便拿来一些素材，拼凑一番。”

2010年5月，《雨血：死镇》英文版以6美元至10美元的价格，在Bigfish Games、Amaranthia Games、Gamersgate等国外网站发售，尽管没有多少市场宣传，仍售出2万多套。

依靠这笔收入，留学美国的最后一年，梁其伟经济上已可自给自足，也给家里减轻了不少负担。



在国外的前两年，梁其伟忙于学业，期间在荷兰的一家知名建筑师事务所实习。但游戏从未远离。



2010年5月，《雨血：死镇》英文版以6美元至10美元的价格，在国外网站发售，共售出两万多套。

宁简陋，勿山寨

比起大制作，独立游戏什么都缺，唯创造力是平等的。你可以简陋，但若山寨，便一无所有了

“建筑师做游戏？有什么意义？谁都不知道，我也不知道，也不想知道。”七年前，决定做《雨血》时，梁其伟并无目标。那时的他绝不会想到，原本游离于外的“支线”，有一天竟会发展为“主线”。

即使在一代的英文版发售后，他也未曾考虑以游戏为业：“当时觉得，主业做建筑，业余自制游戏玩，有条件就上一些海外平台赚点零花钱，就够了。”

《雨血2：烨城》重启后，来自独立游戏社区以及喜爱《雨血》的玩家，陆续加入进来，以松散的方式提供帮助。值得一提的有五人：薄彩生，为游戏创作音乐；梁鸿博（LHBADSL），为游戏定制战斗系统脚本；杨昊，以Flash绘制战斗动作并转为RPGMaker素材；申林（特工齐齐）和张奥林（达芬奇），为游戏创作动画。

2011年5月，梁其伟从耶鲁大学毕业后，回国创业。此时的他已决定抛开行走了八年的“主线”，投身“支线”。他联系杨昊、申林和张奥林，组建团队，洽谈融资，两个月后，北京灵游坊工作室成立。

2011年年底，国内一家游戏发行商签下《雨血》系列的代理权。2011年12月，《雨血2：烨城》在国内官网及各大游戏网站发售，共售出3万多套。

《雨血2：烨城》上市后的第二天，网上即出现了破解版本，并迅速传播。“我们定价10元，是想试探一下，看看价格是不是影响国内单机游戏销量的主要因素。很明显不是。”梁其伟无奈地说，“玩家觉得，国外那么多大作都可以免费玩，你一款国产小制作游戏居然要收费，简直不可理喻。”

2013年1月15日，灵游坊工作室的第二部作品——横版动作游戏《雨血前传：蜃楼》发售。同一天，北京软星的《仙剑奇侠传五前传》隆重上市，短短三天即售出50万套。

回国后不久，一次接受采访时，梁其伟谈到对独立游戏的看法：“有好朋友对我说：‘你如果在国内真的开始干，你变得更加成熟一点，说不定就会改变你现在的想法了。’但是我觉得，如果‘成熟’是让这个市场把你磨平，……我为什么不就呆在我原来的建筑行业中呢？



2011年5月，梁其伟回国创业，与杨昊、申林、张奥林，组建四人团队，成立北京灵游坊工作室。

“独立游戏比起大制作什么都缺，就只有创造力是平等的。所以独立游戏人做的东西，简陋的话还可以容忍，但若山寨的话，就一无所有了。”

—— 结束语 ——

2007年2月，《雨血》即将完成前，网上流传着宇峻奥汀退出单机游戏市场的消息，梁其伟写了篇《国产单机游戏，停下来歇歇吧》的日志：

“拿什么来拯救呢？就凭多数玩家还在BT上得意洋洋地下载着最新的破解版游戏，然后到论坛上伤春悲秋地吆喝？就凭游戏厂商没有创意和缺乏耐心的制作，将当年那赫赫有名的旧作不断炒作，越炒越无味的续作毫不负责地推向市场。像春晚一样挑战受众的智商？

“我们可以上66rpg去学习RMXP技术，做属于自己的RPG游戏。或者我们干脆去玩网游，为将来可能出现的国产单机游戏贡献力量。

“国产单机游戏没有死，但是它需要停下来歇一歇了。”

网易 游戏专题

主笔：大狗（赵廷） 编辑：瓦格雷 设计：蒲云飞 时间：2013-1-21

分享到：

|  游戏首页 |  回到顶部

意见反馈

About NetEase - 公司简介 - 联系方法 - 招聘信息 - 客户服务 - 隐私政策 - 网络营销 - 网站地图

网易公司版权所有

©1997-2013