

见证

WITNESS
VOL 69

“我要做游戏”系列之（一）

棉花先生大冒险

“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 | 棉花先生 | 空心人 | 南瓜先生 | 文艺青年

返回游戏频道首页 + 更多见证

“引言

“我叫Cotton，来自上海，无业。或者说，我把制作独立游戏，看成是我最重要的事业。”网名“棉花”的郭亮是一位38岁的大叔，骨瘦如柴，鹰钩鼻，唇上蓄着两撇小胡子，一副悠然自得的神情。任何严肃的话题到了他这里，立刻被消解得无影无踪。

棉花先生

见证
WITNESS

招募贴写道：“招收美术、程序、策划。条件：必须一流。待遇：暂时无钱，只有鼓励”

郭亮趿着凉拖，弓着背，在屋里来回走动，冷不丁冒出一两句令人捧腹的话。对面，两位同行正在讨论艺术与思想的话题，他突然插嘴道：“画画要什么思想啊，画画要先挣够钱。你们啊，幼稚！”

这更像是一句自嘲式的调侃，而非心里话。“你可以说我对别的东西不够真诚，包括以前做游戏，都有投机的心理在里头。唯独对于画画这件事，我是很真诚的。”郭亮说。

他笔下那个“怀抱英雄梦却无时无刻不浑浑噩噩”的“南瓜先生”，如同他在虚拟世界里的另一个化身：中年大叔，留着两撇小胡子，堂吉诃德式的理想主义者，大脑简单，做事马虎，相当程度的恶趣味者。

“南瓜先生”的灵感，源于一次旅游途中，他同朋友讲的一个冷笑话：南瓜先生住院，遇见蕃茄先生。旁人道，蕃茄先生好可怜，被打得血肉横飞。医生说，那有什么，你看看人家南瓜先生，被打得尿都出来了。

郭亮在独立游戏开发群里发了条消息，找人为“南瓜先生”编些段子。擅长搞笑的“蛋蛋”自告奋勇，加入进来。两人一起为“南瓜先生”设计了一堆小伙伴：唯唯诺诺的“蕃茄先生”、温柔可爱的“橘子小姐”、和蔼可亲的“西瓜校长”、纸上谈兵的“白博士”——他们都是“蔬菜王国”的公民。

郭亮和“蛋蛋”决定以此为背景，开发一款冒险解谜游戏。去年8月，这款名为《南瓜先生大冒险》的独立游戏在国内一家众筹网站上发起募资，目标5000元，最终达成1360元，支持者15人。

尽管募资失败，他们还是想把游戏继续做下去。去年年底，郭亮在网上发了个招募贴：“招收美术、程序、策划。条件：必须一流。待遇：暂时无钱，只有鼓励。”

他为招募贴配了一幅插画——头戴黑色礼帽的南瓜先生表情严肃，踌躇满志地说道：“Let's go.”身穿牛仔工作服的番茄先生叼着烟，站在一旁，低头说：“God with u。”



去年，郭亮（右）和“蛋蛋”（左）在众筹网站上为《南瓜先生大冒险》募资，目标5000元，达成1360元。

空心人

见证
WITNESS

去北京卖画，虽然没挣到什么钱，但看见有人喜欢自己的作品，他觉得很有成就感

郭亮四五岁时，母亲送给他一盒水彩笔，他从此迷上画画，但因学习成绩优秀，父母坚决反对他走美术这条路。直到今天，他也从未正正经经地学过绘画，完全凭兴趣和热情一路摸索过来。

1993年，顺从父母意愿，郭亮报考了吉林东北电力大学。“大学四年对我来说就像蹲监狱”，唯一的消遣是躲在宿舍里画画。毕业前，他在校内举办了一场个人画展。

1997年，大学毕业后，他进入上海的一家大型国企。稳定且待遇优厚的“金饭碗”令外人艳羡不已，可他却觉得“一点都不好玩”。从工作第一天起，他就下决心转行。“我没法想象一辈子呆在这个地方，这不是我想要的生活”。

白天，他穿梭在变电站和配电间之间，维护、检修设备。晚上，他坐在电脑前，把自己手绘的画稿一幅幅扫描进电脑。看着这些完成着色后的作品，他觉得，这才是自己想要的生活。

他想跳槽去广告公司，但遭到父母的极力反对。父母无法理解儿子的选择，认为这是“不务正业”。



郭亮早期的画作弥漫着空虚压抑的情绪，与今天恣意随性的风格迥然不同，“那时候我一直在抱怨命运”。

他决定向父母证明：画画同样能养活自己。一次，他和哥哥去上海交通大学闵行校区的草坪上摆摊卖画，被保安赶走前，卖出了两张。晚上，兄弟俩拿卖画的60块钱打了顿牙祭。

2000年，他又和哥哥一起去北京参加国际艺术博览会，带去二十多幅油画，卖出六幅，填平了六千多元的展位费和路费。虽然没挣到什么钱，但看见有人喜欢自己的作品，郭亮觉得很有成就感。



尽管父母以极其激烈的方式反对，他还是决定放弃“金饭碗”。他不愿意成为“空心人”

那时，电脑数码艺术在国内方兴未艾，郭亮自学Flash动画和三维动画制作，成为国内最早的“闪客”之一。2002年，他和朋友共同成立“二极管工作室”，开发了一系列Flash游戏，流传最广的是《大家来找茬抽象篇》。有一次，他走进上海的一家电脑城，放眼望去，很多屏幕上显示的都是这款游戏的画面。

《大家来找茬抽象篇》与其说是一款游戏，不如说是郭亮的一本个人画集。游戏的三四十幅插画，大多色调灰暗，画中人面无表情，有些胸口被挖了个洞，郭亮称之为“空心人”。他创作过一系列“空心人”形象的油画，他写的一本三维艺术创作教材，取名为《空心人的城市》。

“空心人”这个称呼，源自美国著名诗人艾略特的同名诗歌《空心人》：“我们是空心人/我们是填满起来的人/彼此倚靠着/头颅装满了稻草。可叹啊！”

他早期的这些画作弥漫着空虚压抑的情绪，与今天恣意随性的风格迥然不同。“那时候我一直在抱怨命运，每天回到家，都会因为工作的事情和父母吵架。他们不理解我，觉得画画毫无意义。”

他拒绝成为自己笔下的“空心人”。2002年，尽管父母以极其激烈的方式反对，他还是决定放弃手中的“金饭碗”。“单位的同事也都觉得不可思议：除非你做生意挣大钱了，或是要出国留学了，你总得有个理由。怎么能仅仅因为个人的兴趣爱好，就放弃了这样一份工作？”郭亮说。



游戏无论大小好坏，做游戏的人应该做到：不急功，不近利，只求带给别人和自己一点快乐

离职后，郭亮开始为生计奔忙。2003年，他为一家娱乐网站开发了数十款Flash游戏。网站烧完钱后弹尽粮绝，他和哥哥自己掏钱成立了一家小公司，开发休闲网游。游戏做了三年，难以为继，六万元卖给一家台湾厂商，他们又转型开发手机游戏。手游市场混乱不堪，后期，他们不得不以承接美术外包为生。

2009年，这家小小的游戏公司悄无声息地死去，没能在汹涌的商业大潮中溅起一点浪花。

“如果当年没开这家公司，我现在得多有钱啊。”郭亮自嘲道。他已经习惯了无拘无束的生活，赋闲在家的这些年，他卖过油画、画过绘本、画过明信片、涂过公仔、涂过小盒子，帮别人设计图标、设计海报、设计吉祥物，参加各种创意大赛，挣点零花钱。

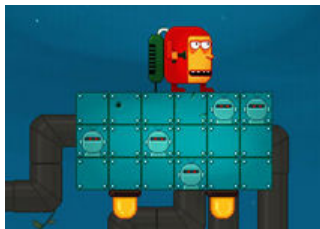
“反正就是换着玩呗。”他满不在乎地说。2011年的一天，他心血来潮，翻出一款叫做《Game Maker》的游戏制作软件，玩了起来。两个月后，《卡卡历险记》问世。

“我相信我这个算不上好游戏，也得到了很多朋友善意的批评。我坚持完成它的原因，是因为我始终认为，游戏无论大小，无论好坏，做游戏的人都应该有一份情怀。不急功，不近利，只求带给别人和自己一点快乐。”郭亮说。

为了向曾经给自己带来无限快乐的《超级马里奥》致敬，他在《卡卡历险记》的最后一关放了个蘑菇。背着氧气瓶的红色小人吃下这个蘑菇后，飞了起来。



赋闲在家的这些年，他卖过油画、画过绘本、画过明信片、涂过公仔，帮别人做设计，挣点零花钱。



为了向曾经给自己带来无限快乐的《超级马里奥》致敬，他在《卡卡历险记》的最后一关放了个蘑菇。

南瓜先生



“只有在深夜的浴室镜子面前，我才偶尔会提醒自己，有时间的话把理想拿出来晒晒”

《南瓜先生大冒险》是郭亮的第四款独立游戏。这次，他有了个搭档——“蛋蛋”。

“蛋蛋”真名罗磊，比郭亮小12岁，言行举止却颇为老成。今年研究生毕业后，他在北京找了份程序员的工作，对他来说，做游戏只是八小时以外的业余爱好。

为什么做游戏？他以《猜火车》的一段台词作为开场白：“选择生活，选择工作，选择事业，选择家庭，选择大的电视机。……我一直一丝不苟地遵循着社会人的自觉，追求安安稳稳的工作和生活。只有在深夜的浴室镜子面前，我才偶尔会提醒自己，有时间的话把理想拿出来晒晒。”

郭亮为罗磊设计的漫画形象是一个满脸麻子、坐在马桶上苦思冥想的胖大叔，他自己则化身为披着斗篷的超人，“又英俊又青春的超级全才”。就这样，一个在上海，一个在北京，一个负责美术，一个负责程序和编剧，今年年初，“南瓜先生”与“番茄先生”的这场“大冒险”开始了。

《南瓜先生大冒险》的剧本经过多次改动，仍未定稿。故事的开头很老套：一天早晨，南瓜先生从梦中醒来，发现自己失忆了。为了找回真实身份，他历经艰难险阻，捅出大大小小的篓子。

“就像我们这群理想主义者曾经走过的路，曾经做过的事。”罗磊说。



罗磊原打算为南瓜先生设计一个大团圆结局，每个人都幸福地生活下去。不过现在，他更倾向于以悲剧结尾。

他原打算为南瓜先生设计一个“平淡而温馨”的结局：大家各自回归原先的世界，幸福地生活下去。现在，他更倾向于悲剧结尾：蔬菜王国其实是一个巨大的实验室，这里发生的一切，不过是南瓜先生的幻想。

“最好的现实既不是放弃那些美好的梦，转向生火做饭、油条饼干，也不是在冲动的引领下放弃一切，奔向自己描绘出来的愿景。”罗磊说。



钱固然重要，但独立游戏最大的障碍还是在于渠道。开发者不得不寄人篱下，自娱自乐

孤军奋战，没有物质与精神上的回馈，令独立游戏开发者缺乏归属感和成就感。外界很小的一点鼓励，也会成为支撑他们坚持下去的重要动力。

“一句鼓励的话，一条中肯的建议，一些游戏测试，一段游戏的构思，这些都是帮助，对我们意义重大。”郭亮说。

半年时间，他和罗磊完成了四个关卡。他们的目标是十个关卡，预计明年夏天收工。

今年年初，一家天使投资机构通过朋友找到郭亮，表示愿意投二十万开发《南瓜先生大冒险》。“其实不需要多少钱，就是慢慢做。当然，有人投点钱更好。”

郭亮注册了一家公司，取名“胖布丁”——英文“pumpkin”（南瓜）的谐音。对于性情懒散的他来说，这笔钱最大的作用是“终于有压力逼着自己，不得不把游戏做下去了”。

投资方在一所高校为他们安排了一间十多平米的办公室，与另一支开发云桌面的创业团队合用。郭亮他们的三张桌子，两横一竖，靠墙拼接。临窗的桌子属于另一支团队，孤零零地摆在那儿，已经空了很久。郭亮的桌子后面还放了一张折叠躺椅，除此以外，屋里别无它物。

从十年前开发Flash游戏，到之后的网络游戏、手机游戏，再到今天的客户端游戏——从独立到商业，又从商业回归独立，郭亮明白一个道理：钱固然重要，但独立游戏最大的障碍还是在于渠道。面对强势的渠道，内容提供者始终处于寄人篱下的境地，自娱自乐。

他的前三款游戏被放在国内的一家知名游戏平台上，按流量分成。游戏置于首页推荐时，每月有一两千元的收入，从首页消失后，再无分文进账。



南瓜先生为了找回记忆，历经艰难险阻，捅出各种篓子。“就像我们这群理想主义者走过的路。”罗磊说。

文艺青年



郭亮很喜欢这些“文艺范儿”的细节，但罗磊觉得，与谜题无关的细节反而会误导玩家

郭亮画过十多本绘本，《马儿》、《猫神》、《彩虹阶梯》、《厚厚的时光》……《马儿》讲述的是一个生长在马戏团的孤儿，与一匹马朝夕相处，习惯了马儿自由自在的生活，最后自己也变成了一匹马。

他最满意的是《王子和预言》，以弑父娶母的俄狄浦斯为原型，但结局不同。希腊神话中的俄狄浦斯为惩罚自己，刺瞎了双眼；郭亮笔下的王子则坦然接受了真相，因为“这就是人生，由不得你”。

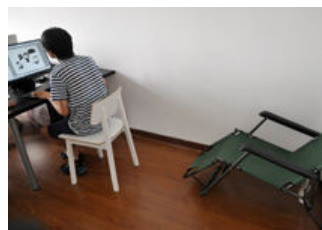
他尝试出版这些绘本，出版社大多以没有计划为由拒绝，也有少数出版社表示喜欢他的风格，但终因市场不确定而放弃。市场需要的是儿童绘本，以及画给都市人看的或甜蜜温馨或轻松搞笑或心灵鸡汤式的绘本。

《南瓜先生大冒险》最初也是绘本，画着画着就成了游戏。郭亮创作一本绘本，需要一周时间；开发一款游戏，需要一年时间。对他来说，游戏是另一种表达自我的方式，更复杂，也更有趣。

他原打算将游戏场景处理得更艺术化，配上诗意的文字，实际创作时却发现，文艺的形式与游戏的玩法难以融合——玩家总是迫切希望推进游戏，而很少会停下来细细品味。

尽管如此，他还是为游戏添加了不少“文艺范儿”的细节。第一关，有一张太空舱击中月球的画面，是法国导演乔治·梅里埃一百多年前拍摄的黑白默片《月球旅行记》中的镜头。第三关，艾略特的那首《空心人》的诗句被写在了墙上。第四关，地铁站的墙上涂鸦的是美国诗人金斯堡《嚎叫》中的一句：“who howled on their knees in the subway”（他们跪倒在地铁里嚎叫）。

郭亮很喜欢这些细节，但罗磊觉得，与剧情或谜题无关的细节，反而会干扰玩家的视线。



郭亮的身后摆着一张躺椅。对他来说，外部投资最大的作用是“终于有压力逼自己不得不把游戏做下去”。



无论“文艺青年”还是“二逼青年”，只要真诚，做出的东西就算再简陋，也会有一种力量

“我画得很好。这几张是我的得意之作，可能一般人觉得不怎么样。还有这张，是我的力作。画得很好，力作。”郭亮捧着iPad，向朋友展示他以往的作品。

他所说的“力作”是一幅很随意的水墨画：一个秃顶的神仙，披着白袍，长着翅膀，和他一样留着两撇小胡子，头顶光环，脚踩白云，双目紧闭，双手合十。画旁配字：“神仙估计都是飘在天上的，我只能在地上走，也不坐车，不错啦反正。”

“这个游戏很好玩的，超级好玩。”他在电脑上打开《卡卡历险记》的视频，播放给朋友看。

“这个游戏的关卡设计得很好，都是我设计的，达到了一定的高度。”他向朋友演示自己的另一款游戏《消灭卡扎菲》。



郭亮为独立游戏开发者画的漫画。独立游戏对他而言是一种象征，象征自己选择了一条与众不同的道路。

郭亮做独立游戏，除了好玩，还有另一个原因——“有点寂寞”。

独立游戏开发的圈子，与他以往接触的“文艺青年”的圈子截然不同，虽然大家都是活在自己的小世界里。他开玩笑说，做独立游戏的，绝大多数都是“普通青年”或“二逼青年”，有小学老师，有中学生，有大学辍学者，有无业游民，有做过保安的，有卖过性用品的……他们“更平民，更屌丝，也更真诚”。

郭亮觉得，无论“文艺青年”还是“二逼青年”，只要真诚，做出的东西即便再简陋，也会拥有一种力量。“就像我们年轻的时候，不懂创作，但内心表达特别真诚，这就是一件很美的事。哪怕别人觉得你幼稚，哪怕别人看你就像是在看小丑。”



如果有一天，所有的色彩都是虚幻的。如果有一天，所有的美丽都只在睡梦里

二十万投资，三个人，按照目前的进度，差不多可以坚持到游戏完成。之后怎么办？如何推广？如何盈利？通过哪些渠道发布？是否移植其它平台？郭亮暂时还没考虑这么多。

“我现在想得特别清楚，只要把自己想做的东西做出来，尽可能做到最好，让大家喜欢，就可以了。今后怎么办，我不去想，想了就睡不着觉了。”郭亮说。在他看来，游戏做完后，有人喜欢，自然会掏钱买，这是天经地义的事。就像卖绘本。

郭亮随身揣着一个方形的小药盒，每天按时服药。他患有焦虑症，严重失眠，以前经常凌晨四五点才能入睡，人极易疲倦，一米七三的头，体重只有四十多公斤。

“每天醒来，想着自己今天还能画点什么，就会觉得人生还是很有意义。”郭亮说。

无论画绘本还是做游戏，对他来说都是一种象征，象征他选择了一条与众不同的道路。“如果毕业后一直呆在那家国企，我肯定比现在有钱，也安逸得多。但人总需要有一个理想去支撑自己。这个世界上，能够证明我和其他人不一样的东西，已经不是很多了。”

经济上，郭亮并无后顾之忧，这是他能够坚持下去的原因之一。但父母对他的选择始终持否定态度，他们不希望孩子到处折腾，仅仅是为了“和他人不一样”。

办公室的墙上，挂着郭亮设计的两张海报。一张写着：“如果有一天，所有的色彩都是虚幻的。”另一张写着：“如果有一天，所有的美丽都只在睡梦里。”



《南瓜先生大冒险》设计草图，下面写着一行小字：“一旦你开始与命运抗争，即已战胜命运。”

《见证》69期：棉花先生大冒险 (1/22)

[进入游戏频道首页](#)

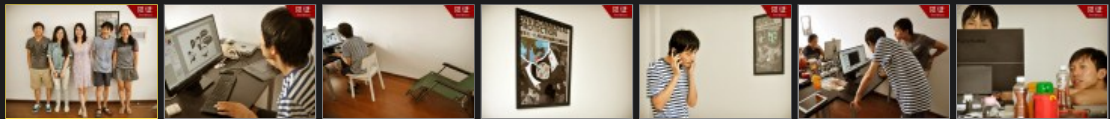
《见证》69期：棉花先生大冒险



《见证》第69期：棉花先生大冒险

[查看原图](#)

独立游戏开发者郭亮和他的朋友们。独立游戏开发的圈子，与郭亮以往接触的“文艺青年”的圈子截然不同，虽然大家都是活在自己的小世界里。做独立游戏的，有小学老师，有中学生，有大学辍学者，有硕士生，有上班族，有无业游民，有做过保安的，有卖过性用品的……“更平民，更屌丝，也更真诚”。



结束语

做游戏究竟是为了什么？为了一份相对体面的工作？为了完成上级指派的任务？为了更多奖金？为了更高职位？为了团队的荣誉？为了项目的经费？为了满足用户需求？为了让投资者掏钱？

郭亮引用他喜爱的盲人歌手周云蓬的一句话：“我热爱自己的命运，她跟我最亲，她是专为我开、专为我关的独一无二的门。”

他把这句话中的“命运”换成了“游戏”。



见证

WITNESS

下期预告

VOL.70 两个人的 微观战争

“《独立游戏大电影》我看过，我觉得拍得挺狗血的。镜头一直对着天空，就那几个人在天上闪着光。他们脚下，遍地都是做独立游戏失败者的尸体。”范芃说。

三年时间，他和陈智龙开发了一款名为《微观战争》的独立游戏，“不为拯救中国游戏，只想用心做一款自己爱玩的游戏”。对他俩来说，这款游戏已经成为内心深处的一种“执念”。

他们的目标是把《微观战争》发布在Steam上，哪怕一套都卖不出去。

网易 游戏专题

主笔：大狗（赵廷） 编辑：瓦格雷 设计：蒲云飞 时间：2013-10-28

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

©1997-2017