

“我要做游戏”系列之（三）

一个90后的暴走大冒险

“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）

见证

WITNESS

VOL 74

“引言 谁是最帅的人？贝克汉姆、乔布斯、克鲁尼、史莱姆？全错！正确答案是跳起来顶一下藏在不起眼处的“ThankCreate”这个名字。这款“史上最虐心游戏”画面简陋，下载量却达数百万。作者“ThankCreate”，谢创，一个下巴蓄着小胡子的90后大男孩。

## 单枪匹马

见证

WITNESS

大学期间，谢创单枪匹马完成十多个项目，积累了开发经验，也培养了他的自信

1990年11月，谢创出生于湖北黄冈下辖的某座县城。父亲是小学计算机教师，他自幼接触电脑，与游戏结缘。

高中三年，谢创就读于全国重点中学黄冈中学。他的高考目标是清华大学，但临场未能正常发挥，最后考入华中科技大学软件学院。

大二那年，在同学的影响下，谢创加入华中科技大学创新团队“Dian团队”的国际项目合作组。自此，他的大学生活完全改变，不再是上课、踢球、玩游戏、睡觉之类的传统节奏，除课程外，每天还要埋头项目开发，忙到很晚才能回宿舍。

国际项目合作组的每一位成员，均可以以个人为单位，在海外外包平台gDev上承接项目。每个项目约有数百美元报酬，按一定比例分配给参与者。谢创单枪匹马接了十多个项目，几乎每个项目都成功完成。

“这让我更有自信，也有了一种个人英雄主义的感觉。”谢创说。

大三，他从软件学院转入电信系下属的“种子班”。这是一个基于项目的信息专业教育实验班，十八名学生，每年至少一门全英文教学课程，包括“批判性思维”等国际化课程，且格外注重动手能力的培养，八成以上的课程安排有课程设计，两年完成25个实践学分，每周至少花20个小时做项目。

例如，其中一个课程设计是研制手机，从材料组装到最后成型，还要实现无线支付功能。那段时间，谢创与其他三四名同学编成一组，每天奔走于武汉的电子材料市场上。



大学时的谢创，手捧德国哲学家康德的《纯粹理性批判》，站在教学楼前的孔子雕像下，拍了这张恶搞照片。

见证

WITNESS

同宿舍的舍友几乎见不到谢创的人影。尽管失去了校园生活的诸多乐趣，但他并不后悔

“那段时间，每天能在凌晨四点之前睡觉就太幸福了。”谢创说。大学最后两年，他必须兼顾“种子班”的课程与Dian团队的项目。

长期忙碌的作息安排，让他养成了每天必须在凌晨四点之前入睡的习惯，否则便再难合眼，只好躺在床上看看视频，熬到第二天早上，再赶往Dian团队的实验室，或是继续“种子班”的课设，如此日复一日。

大四那年，谢创成为Dian团队的技术部部长。当了部长之后，项目以外的杂事更多，每天忙于开会、盖章、接待来访者、组织团庆、招聘新人、张贴海报。

整个大学期间，同宿舍的舍友几乎见不到谢创的人影，彼此交往也很少。尽管失去了校园生活的诸多乐趣，但谢创并不后悔，丰富的项目开发经历不仅提升了他的技术水平，也锻炼了他的纪律性及团队合作意识。

即将毕业时，他拿出自己的简历，与其他同学比较，差距显而易见——同学的课设相当于他的一个小项目，同学的项目仅相当于他的一个课设。

毕业前，谢创放弃了保送本校研究生的机会。“大学都是在各种各样的项目中度过，其实跟读研的过程也差不多，又何必再读研呢？”

参加校招时，他将简历分别投递给腾讯、百度和淘宝三家公司，顺利获得腾讯和百度的工作机会。

选择哪家公司？那时的谢创认为腾讯只不过是一家“山寨”公司，于是毫不犹豫地选择了百度。而后来的所见所闻，令他对这两家公司有了与以往完全不同的看法。



Dian团队的办公环境。毕业前，参加校招时，谢创选择了百度。那时的他认为腾讯只是一家“山寨”公司。



领导分配的任务很少，以至于谢创经常主动要求：“给我多派点工作吧，多派点工作吧”

2012年7月，谢创入职百度，成为一名客户端程序员，参与百度浏览器的开发。

浏览器并非百度的核心业务，项目组经常更换办公地点，从一幢楼搬至另一幢楼。领导分配给他的任务也很少，以至于谢创经常主动要求：“给我多派点工作吧，多派点工作吧。”

同学聚会时，别人好奇地问他在百度做什么，他回答开发百度浏览器时，对方总会面露惊讶之情：“咦，百度还有浏览器？”

这让谢创觉得自己的工作缺乏存在感，就连身为开发者的他们，也都不太喜欢自己正在做的产品。

利用业余时间，谢创开发了一款名为《我只在乎你》的一键式关注应用，2012年9月发布于Windows Phone 应用商店，广告语是“一个人，两个月，四个平台”。

谢创认为，市面上的社交平台已经很多，每个平台上的消息更是铺天盖地，完全看不过来，不如做一款仅关注一个人的轻量级社交应用。而且宣传时，“爱情牌”也更有噱头。

打开《我只在乎你》，绑定新浪微博、人人网、豆瓣等账号，选择希望关注的人，即可看到对方在这些社交平台上的所有更新，还可以发布、转发或评论内容，抓取相册中的图片。这款应用甚至还体贴地加入了分析对方发帖时段、分析对方性格、分析潜在情敌、测试姻缘指数等“奇怪”功能。

《我只在乎你》在谢创的朋友圈内颇受好评，但市场反响平平。由此开始，他坚定了个人开发的念头。



面向甲方的项目离最终用户太远，“很没劲儿”。谢创决定做点“有意思的东西”

2012年10月底，入职百度短短三个月，谢创便辞职离去。

“虽然在这里能学到东西，但作为刚从学校毕业的有志青年，也应该做点有意思的东西吧。”谢创说。

离职那天，他问领导，是不是应该给同事们发一封邮件，感谢他们这几个月来的支持。

领导说：“不必了，大家都不认识你。”

谢创顿觉无趣。

大学时，一次与其它项目组合作，为华为的某款路由器开发底层协议时，谢创发现，这种面向甲方的项目离最终用户太远，“很没劲儿”。

从百度离职后，他决定做点“有意思的东西”，直接面向最终用户。他首先想到的是手机游戏。

谢创拟定了两个方向：一是音乐游戏；二是恶搞游戏。音乐游戏涉及版权，素材获取是个难题。恶搞游戏，最先跃入脑海的是那款被称为“史上最贱游戏”的《Trollface Quest》。这款套用“暴走漫画”形象的解谜游戏，以形形色色的“坑爹”谜题而闻名，适于鼠标操作。

随后，他又想到了自己曾经玩过的《喵里奥》，键盘操作，同样以“坑爹”为卖点——游戏中经常出现各种令人意想不到的陷阱：跳跃壕沟时头顶莫名其妙多出一个砖块，平整的地面突然塌陷，即将过关时突然出现一个不明飞行物将玩家砸死。

谢创决定，把这两款游戏的特点结合起来，在手机平台上开发一款恶搞新作，取名《暴走大冒险》。



《我只在乎你》在他的朋友圈内颇受好评，但市场反响平平。由此开始，谢创坚定了个人开发的念头。



今年夏天，谢创收到中国独立游戏节的作品入围通知，颇为惊讶。打听后才知道，是一位朋友帮他报了名。

## 暴走大冒险



游戏的日下载量涨至五六万次，而谢创从中获得的收入却很少，这让他觉得纳闷

着手开发之前，谢创在网上查找是否有人做过类似产品。他发现，已经有人模仿《喵里奥》的风格开发了一款手机游戏，但并未获得多少关注。他觉得，这是因为《喵里奥》难度太高，完全照搬至手机平台上，并不可行。

“应该把难度降低到一个合理的水平，对操作的要求也应该降低。在手机上玩这类游戏，玩家不应该靠操作取胜，而应该靠记住过关要点取胜。”谢创确定了关卡设计的基本思路。

《暴走大冒险》的开发总共只花了一个月时间。对谢创来说，技术不是问题，最难的是关卡设计。他画了厚厚一沓设计手稿，二三十张，图文并茂，写满注释。

“做关卡，基本上一个星期干不了别的。对着面前的白纸，想啊想。想到最后，已经不知道自己在想什么了，脑子里一片空白。”那一个月，他每天绞尽脑汁，终于琢磨出了三章共十八个“变态”关卡。

2013年4月，《暴走大冒险》在安卓官方应用商店Google Play正式上架。



同不少90后一样，谢创热衷于恶搞。他苦思冥想，为《暴走大冒险》设计了形形色色的“坑爹”谜题。



发布之初,《暴走大冒险》每天仅一两千次的下载量。不久,小米手机应用市场将它与《史上最难的游戏》并列推荐上首页。短短一两天内,这款游戏即在国内各大应用市场及排行榜上名列前茅,日下载量暴涨至五六万次。

然而,谢创从中获得的收入依然很少。这让他觉得纳闷。

游戏走红后,国内一家公司找上门来,称“暴走漫画”已被注册版权,未经授权不得使用

作为一款免费游戏,《暴走大冒险》主要依靠内置移动广告盈利。移动广告平台会根据广告的点击率或广告投放效果,支付开发者以一定的报酬。但结算时,移动广告平台统计的点击率等数据,与开发者自己统计的数据并不一致,扣量现象严重。

谢创决定改用以广告展示量统计报酬的Google广告平台。之后,这款游戏每个月为他带来的收入,与一名高薪IT从业者的收入相差无几。

《暴走大冒险》走红后,麻烦也随之而来。

由于谢创没有美术基础,绘制关卡用的是最原始的线条加方块的组合,游戏角色则直接使用了“暴走漫画”的形象。他事先查证过,“暴走漫画”的素材由国外网民集体创作,并无具体的版权归属。并且,App Store应用商店也有很多上架游戏使用了“暴走漫画”的形象,并未产生版权纠纷。

然而,游戏发布后不久,国内一家公司找上门来,称“暴走漫画”已被注册版权,未经授权不得使用。

“既然人家注册了版权,不管怎么说,法律上已经归属他们了。”谢创说。一个月后,他将游戏中一切与“暴走漫画”有关的素材,全部更换为自己手绘的角色形象,并将游戏易名为《奇怪的大冒险》。

最初借用的部分《超级马里奥》的音效,也在随后的版本中被替换掉。“实在禁不住诱惑,效果太好了。用了之后,觉得跳跃的音乐就应该是那样的。”谢创惭愧地说。

半年后,做完第六章,谢创放弃了游戏内容的更新。“一个人的脑子实在有限,想不出那么多有趣的关卡。再更新下去,没法保证质量。”

这之后,他又花一个月时间,开发了一款名为《汪星人必须死》的游戏,玩法并无新意,画面乏善可陈,结局如他所料,“平庸之作没有市场”。



为了避免类似“暴走漫画”的版权纠纷,谢创开始自学画画,每天五个小时,练习人物线稿。

## 自由

他也担心,自己是否太过顺利。但总体来说,他觉得现在很好,没有比现在更好的生活了

一间十多平米的小屋,收拾得井井有条,既是谢创的住所,也是他的办公室。书架上,摆放着马尔克斯的《百年孤独》、《霍乱时期的爱情》,塞林格的《麦田里的守望者》,以及乔纳森·弗兰岑的《自由》。弗兰岑的这本小说,刻画了“拥有太多自由带给人的诱惑与负担”。

一黑一白两台电脑,占据了书桌的大部分空间,设计稿不得不摊在键盘上。书桌前的白墙上,挂着一块小黑板,贴了十多张便签,写满待解决及已解决的问题。黑板顶端,谢创用白色粉笔写了一行字:“今天是个好日子!”

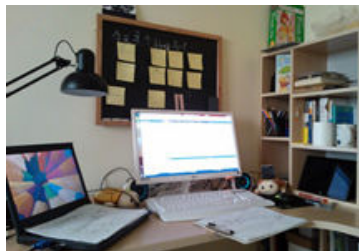
大学期间,课业繁重,谢创无时无刻不憧憬着毕业后的工作,认为那是“享受的开始”。如今,他已不再憧憬办公室的日子,而是过上了惬意自在的生活——不用挤公交或地铁上班,不用在课程设计与项目之间奔波,每天早晨9点起床,看书、玩游戏、学画画、学乐器,中午自己做饭,天气好的时候,坐地铁去奥林匹克森林公园跑步,再去附近的商场吃饭、看电影。

“刚开始,一个人看电影,觉得很不好意思,担心别人把我当成怪人。现在觉得,一个人看电影也挺好。”谢创说。

他和大学同学一起租住在北京回龙观,五个人,四室两厅。对他来说,这已经够了。“我们这样的小年轻,如果不考虑买房,生活成本是可以忽略的。每月一千五到两千的房租,一年赚的钱可以租好几年房。”

尽管《奇怪的大冒险》的收入已经开始下滑,但谢创对目前的状态仍然很满意。家人身体健康,自己没有女朋友,也没有经济压力,积蓄足够他再支撑一两年,继续他的个人开发生涯。

有时候,他也会焦虑,焦虑自己是否太过顺利,焦虑未来是否有大的挫折在等着他。但总体来说,他觉得现在很好,没有比现在更好的生活了。



谢创与同学合租在回龙观,五个人,四室两厅。这间十多平米的小屋,既是他的住所,也是他的办公室。

## —— 结束语 ——

总有人试图告诉我们,应该做什么,不应该做什么。

上学时,老师对谢创说,你要抓紧时间读书,工作后就没时间看书了。谢创工作后,依然每天看书。

毕业前，谢创在某IT网站上看见一个调查结果，大学刚毕业的程序员，薪水一般在四千至六千元之间。毕业后，他的薪水远不止这个数。

工作后，谢创经常听人发表经验之谈：刚走出校门的大学生不适合创业。如今，他也算是创业了，却没觉得有多么艰难。

今后，谢创仍然打算在游戏这条路上继续走下去。“我以前挺‘自恋’的，觉得自己是个很有想法的游戏开发者。在好朋友面前，也常常调侃自己是‘艺术家’。但看了《独立游戏大电影》之后，我发现国外那些游戏开发者才是真正的艺术家。”

尽管《奇怪的大冒险》为他带来了不菲的收入，但他始终觉得这款游戏有点“二”，格调不高。“如果能做出一款像《Super Meat Boy》、《Fez》那样的独立游戏，我就知足了。”

程序员出身的谢创，买了块画板，摆在小屋里，开始自学画画，每天五个小时，练习人物线稿，为“更艺术”的游戏做准备。