

“我要做游戏”系列之（二）

两个人的 微观战争

“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 73



“引言 “咱们履行完当初的承诺，把游戏做完后发布出去，就结束吧。”一个月前，陈智龙对范芑说。两个人，三年半的努力，很快就要画上一个并不算圆满的句号。这款在独立游戏节上获过大奖的游戏，找不到一块能够让它生根发芽的土壤。梦想，如何才能照进现实？

两个好伙伴

见证 WITNESS

没什么复杂的原因，也没什么深刻的道理。做这款游戏，就是为了玩到自己想玩的东西

范芑在纸上写下他的联系方式。首先写的，不是他的名字，而是他正在开发的那款游戏的名字——“微观战争”。

“不为拯救中国游戏，只想用心做一款自己爱玩的游戏。”这是三年前，他和陈智龙创作《微观战争》的初衷。

如今，这款游戏已经成为他们内心深处的一种“执念”。范芑读了三年研究生，陈智龙在家待业两年，目的之一就是为了把它完成。

做游戏的念头始于范芑初中时画在课本上的一张张涂鸦。他从小喜爱科幻题材的即时策略游戏，《沙丘》、《家园》、《绝地风暴》……中学时买过不少正版游戏，因为住校，很少有机会玩，每天只能捧着包装盒，过过眼瘾。

“久而久之，就开始幻想自己做游戏了。”他把脑海中想象的战斗单位和建筑一幅幅画下来，构成一套以蜜蜂、蚂蚁两大社会性昆虫为阵营的设定，取名《蜂蚁大战》。这就是今天《微观战争》的雏形。

大学四年，范芑就读于武汉理工大学数字媒体设计专业，“报考时，以为这个专业和做游戏有关”。

2010年毕业前，他决定利用做毕业设计的机会，把中学时幻想的那款游戏做个样子出来。目标是做成一款市面上从未有过的横版射击塔防游戏，融入即时策略、角色扮演等要素。

“没什么复杂的原因，也没什么深刻的道理，就是因为找不到自己想玩的那样一款游戏，所以打算把它做出来，看看到底是什么样的。”范芑说。



见证 WITNESS

“我没有做梦，我真的要去做，我觉得就算最后失败了，也要试一试”

学美术出身的范芑，需要一位懂编程的伙伴。他跑到软件学院的教室门口蹲点，找人搭讪，去各大论坛发帖求助，渐渐认识了一些做软件开发的人，有业余爱好者，也有专业程序员。

大多数人对他的想法不屑一顾。他们认为，以一己之力，凭空创造一种市面上从未有过的玩法类型，不过是异想天开。北京某知名大学游戏设计专业的一名学生对他泼冷水说：“这么大的架构，像你这样一点经验都没有的，肯定做不出来，别做梦了。”

“我没有做梦，我真的要去做，我觉得就算最后失败了，也要试一试。”范芑说。

几次找人合作不了了之后，范芑在网上发了个招募贴。福建农林大学大三学生陈智龙看见这个帖子后，很感兴趣，便把自己以前做的一些小游戏发了过去。“都是些挺奇怪的小玩意儿，比如用一个黑洞，去吸屏幕上的行星，必须在行星很小的时候把它吸进去，否则行星会越来越长越大，再吸就费劲了。”

陈智龙的性格与范芑迥异。范芑积极乐观，思维活跃，乐于与人交流；陈智龙内向孤僻，不爱与人交往，对自己不感兴趣的人或事，采取不理不睬的态度。

两人在游戏开发方面都没有多少经验，但正是这样一对组合，就此稳定了下来。

大学毕业后，范芑选择了考研，前往广州学习油画，陈智龙待业在家。两人边学边做，三年时间，经历了大多数独立游戏开发者都会遇到的问题，例如开发效率太低、异地合作沟通不畅、美术与程序之间的鸿沟等，



也经常因一些小小的分歧而争得面红耳赤。

“有时候吵到不可开交，他对我说：你要是想做，再找一个人吧，我不做了。刚开始，我觉得他随时可以抽身，就让他。慢慢地，我俩被绑在一起，陷在这个坑里，谁都没法抽身了。”范芑笑着说。

求职与创业



应聘时，范芑向面试官介绍自己的游戏，并演示了一段视频，但对方表现得毫无兴趣

2011年，大学毕业后，陈智龙待业在家。中午11点起床，吃完午饭，回自己屋里，把门一关，在电脑前坐下，写代码、看动画，凌晨2点关机睡觉。除了帮家人买东西外，他几乎足不出户。

父母每天在他耳边唠叨，催他赶紧找份工作，陈智龙总是沉默以对。“从小到大，按部就班地读书。毕业了，终于有时间做自己的事，为什么还要去上班？”他反问。

有一段时间，被逼无奈，陈智龙找了份网络维护的工作，白天上班，晚上做游戏。一个月后，他发现效率太低，便又辞去工作，专心在家写游戏。

2012年秋天，《微观战争》入围第四届中国独立游戏节。陈智龙对范芑说，如果这次咱们的游戏能获奖，我就继续做下去；拿不到奖，我就出去找工作。

这时的范芑也在为求职奔忙。他坐火车去了趟北京，参加国内某一线游戏厂商的校园招聘，应聘游戏策划。笔试、一面顺利通过，二面的面试官是一位产品经理，范芑向他介绍《微观战争》，并演示了一段游戏视频。但对方表现得毫无兴趣，只是问了句：这东西是你自己做的，还是从网上抄的？之后再无下文。

这次北京之行倒也并非毫无收获。范芑见到了一群和他一样做独立游戏的人——开发《仙剑》同人游戏的“墨家小矩”、毕业于中国人民大学的“大谷”，以及《雨血》系列的制作人梁其伟。那时，梁其伟刚刚拉到一笔投资，组建起自己的团队——灵游坊工作室。

梁其伟问范芑，你为什么要找工作？你可以自己创业，把这款游戏继续做下去。

“我当时有点不服气。我和龙哥投入自己的时间和精力，做了三年，我觉得这就是创业。我也想找投资，但没人给我们指这条路，根本不知道该去哪儿找。”范芑说。



那些天，陈智龙特别开心，不仅是因为获奖，更是因为结识了一群志同道合者

2012年11月，第四届中国独立游戏节在上海举行。范芑、陈智龙分别从广州和福州赶了过去，和其他入围者一起，住在一家青年旅舍。这是两人合作两年多以来，第一次见面。

《微观战争》最终夺得“最佳技术奖”，五千元奖金，扣除个人所得税，范芑与陈智龙各得两千。那些天，陈智龙特别开心，不仅仅是因为游戏获奖，更是因为在会场上结识了一群志同道合者。

“果然，找圈子很重要。”陈智龙总结这次上海之行的收获，“完成目标和游戏的成功什么的固然重要，但同样要懂得享受过程，一点点地进步。一心只想着终点，只会忽略沿途的美景。”

获奖后，已经被缓慢的开发进度拖得疲惫不堪的两人，重新恢复了信心。“虽然游戏还在制作中，但渐渐地，庞大的设想，当初看来遥不可及的终点，我们也快要到达了。”

半年后，范芑研究生毕业，在上海一家网游公司找了份“交互设计师”的工作。对方表示，可以考虑为《微观战争》立项。他兴冲冲地写了份立项书，交给部门主管，却如石沉大海。

两个月后，正式入职时，范芑被分配至一个新成立的项目组。令他有些意外的是，这个项目组所开发的游戏，与《微观战争》颇为相似，只是平台由PC端改为了移动端。因为之前有开发《微观战争》的经验，除了美术和特效外，他还要负责地图设计的部分工作。

白天忙于公司的游戏，下班回到住处，八点多，开始做自己的游戏，每天忙碌到深夜一两点，有时候做梦还在琢磨游戏的事。

“有一种精神分裂的感觉。”范芑无奈地说。他开始寻找外部投资，希望尽快结束这种状态。



北京之行，范芑见到了一群开发独立游戏的同好：墨家小矩（右一）、大谷（右二）、坤叔（右三）。



《微观战争》获中国独立游戏节“最佳技术奖”，对于在家写了两年代码的陈智龙，这个奖有着特别的意义。

金钱游戏



尽管游戏完成度较高，但盈利模式不明晰，没有固定开发团队，投资人认为风险太大

今年夏天，朋友介绍了一位投资人给他。双方约在下午1点见面，这天中午，范芑早早地赶到对方办公室，没吃午饭，买了袋饼干揣在包里。

约定的时间已经过了，投资人迟迟未到。范芑有些紧张，担心对方是不是在故意考验他，便摸出手机，打了个电话给朋友。



“反正你注意两点，之前我和你说的那两点，真的很重要，尤其是第一点。……你以前遇到很多困难，怎么坚持的，你特别想做这件事，而且你有能力把它做好。”朋友建议道。

过了一会儿，投资人来了，听完他的介绍，提了些问题，不到一个小时，会谈就结束了。


这位投资人认为，虽然《微观战争》完成度较高，但盈利模式不明晰，而且没有固定开发团队，投资风险太大。他提出了“20万”和“50万”两个方案，如果选择后者，范芃必须自己同时投入51万，作为注册资金。接受投资后，他必须辞去工作，全职开发这款游戏。

那天晚上，范芃打了个电话给母亲，告诉她，自己一直在做的那款游戏，找到了愿意为它投钱的人。母亲劝他先把工作稳定下来，多积累些经验，再考虑创业。

范芃上中学时，母亲不允许他玩游戏。他买回家的正版《帝王：沙丘战争》，被她丢进了垃圾桶里。之后，他把买来的游戏全都藏在宿舍，由此萌生了自己做游戏的念头。

范芃告诉母亲，如果接受对方这笔投资，他自己也得拿51万出来。对他的家庭来说，这不是一笔小数目。

母亲说，没关系，只要你需要，我们可以去借。



他们需要钱，但不希望花费三年心血开发出来的游戏，沦为这场金钱游戏中的一件道具

两个月内，范芃联系了四五家投资机构。其中有一家是国内某知名游戏平台，对《微观战争》表现出些许兴趣。范芃和陈智龙觉得，这次希望很大，便专程去了趟对方所在的城市。

范芃事先听朋友说，这家公司的老总对旗下运营的一款对战类休闲网游颇为满意，视之为衡量游戏好坏的标杆，因为它对公司营收贡献颇丰。于是，两人特意去当地网吧试玩了这款游戏。

“什么玩意儿啊。”玩了一夜，陈智龙感慨道。在他们看来，这款游戏的道具收费模式已经严重破坏了游戏的平衡性，中期对战时，付费道具的作用完全凌驾于玩家的操作技巧之上。

第二天见面时，对方老总指出，《微观战争》的盈利模式不够明晰，缺乏投资价值。


所有投资人，无一例外对范芃提出了相同的问题：你打算怎么赚钱？

开发《微观战争》三年，范芃从未认真思考过这个问题。他所想的只是如何将游戏做得更好玩，从未想过在游戏中设置任何消费环节。

《微观战争》有一个上百人的QQ群，每次发布新内容，范芃就会邀请群里的玩家参与测试。其中几位中学生格外活跃，热心地帮他们找错误、提建议，还经常鼓励他们。范芃很少在群里发言，默默地看着这些鼓励的话，心中感动。

他和陈智龙暂时放下了找投资的计划。他们需要钱，但不希望花费三年心血开发出来的游戏，沦为这场金钱游戏中的一件道具。

“我只是想做一款好玩的游戏，收入什么的，管它的呢。”范芃说。



“希望有人玩了这个游戏后，觉得：哇，好帅啊。那种感觉，我觉得就够了”

“刚才家人说，要把我房间的东西砸了。我已经把新加的上传版本库，电脑被砸掉的话，你就用版本库和群共享里的东西，继续做吧。”一天深夜，陈智龙在QQ上对范芃说。范芃看了，觉得心酸，有一种“‘这是我这个月的党费’然后就交代了”的感觉。

三个月，这是家人为陈智龙设定的最后期限。明年春节过后，他准备外出找工作，这意味着游戏的开发将被无限期搁置。

范芃在一家众筹网站上发起了《微观战争》的募资项目，筹到九千多元，扣除给支持者的回报后，还剩六七千，准备给陈智龙发三个月的工资。

三个月后，游戏能做成什么样，范芃心里没底。美术素材需要更新，成长系统需要修改，英雄技能需要调整，地图关卡、武器装备需要丰富，还有服务器端程序、地图编辑器、新手教程……这些必须在游戏正式发布前完成。很多他希望实现的功能，比如360度自由射击、大型机甲、成就系统等，已经没有时间加入。

范芃花一百美元购买了一张“绿光”（Greenlight）入场券，等《微观战争》完成后，准备把它发布在“绿光”平台上。如果游戏能够吸引大量玩家的关注和推荐，将会优先获得Steam官方审核，审核通过后，即可发布在Steam平台上。

“我们的最终目标，是把它发在Steam上，哪怕一套都卖不出去。”范芃说。在他看来，自己的作品能够与国外众多知名游戏放在同一平台上，这才是真正的成功。

而他的另一个目标，或许更容易实现——“希望有人玩了这个游戏后，觉得：哇，好帅啊。那种感觉，我觉得就够了。”

与投资人的见面约在下午1点。这天中午，范芃早早地赶到对方办公室，没吃午饭，买了袋饼干揣在包里。



站在最右边的是一位16岁的热心玩家，来自《微观战争》QQ群。玩家的帮助和鼓励，令他们感动。

15000元 新英雄！新技能！	
20000元 开发移动版	
30000元 神秘新种族？！	
60000元 着手开发 微观战争II	

《微观战争》在众筹网站上筹到九千多元，扣除回报，还剩六七千，可以给陈智龙发三个月的工资。

“你需要的只是再咬咬牙。这三年，每次觉得快坚持不下去的时候，我就会这样鼓励自己”

“每次看到角落满是灰尘的吉他，心里就隐隐作痛。……也许过了许多年后的一天，我还能现在，为年轻时的梦想努力一把。”范芑在日志中写道。

读大学时，范芑玩了四年音乐，在乐队担任吉他手兼后期制作，还与同学合拍了一部音乐剧。大三结束前，他决定组织一场“牛逼到死的摇滚专场演唱会”，送给一位即将毕业的好友。

乐队花了半个月时间作准备，自己掏钱租设备，联系食堂门口的场地，每天排练到腰酸背痛，嗓子冒烟。然而，就在演唱会举办当天，意外频频。

先是因为拿不出公安机关出具的许可证，演出地点临时更改至教学楼前的广场上。中午，天空突降暴雨。傍晚，广场附近有学生考试，演出被迫推迟。一个小时后，刚唱了一首歌，又接到老师投诉，演出再次推迟。

晚上9点，演唱会终于正式开始。试音时，范芑特意挑选了《红色警戒3》苏联阵营的战斗音乐，一段令人热血沸腾的重金属，强力和弦伴随清脆的擦声，响彻广场。

就在这时，整个校区突然停电。嘘声四起，范芑站在漆黑一片的广场上，心生绝望。“我们不愿意走，观众也不愿意走。”

约莫七八分钟后，灯重新亮了起来。范芑激动地挥舞双手，对着观众大声喊叫。演唱会持续一个多小时，气氛热烈。

“那场演出让我领悟了一个道理：好事多磨。有时候，你需要的只是再咬咬牙。这三年，每次觉得快坚持不下去的时候，我就会这样鼓励自己。”范芑说。

“有时候你会觉得生活失去了意义，你浪费这么多时间，到底是为了什么？”

“咱们履行完当初的承诺，把游戏做完后发布出去，就结束吧。”一个月前，陈智龙对范芑说。两个人，三年半的努力，很快就要画上一个并不算圆满的句号。

今后，陈智龙还想继续做游戏。他打算复刻一些经典的红白机游戏，学习别人是如何设计游戏的。“挣钱的事？我想不到。如果有人愿意合伙，可能会去卖烧饼，或是摆地摊吧。”他半开玩笑地说。

“我有时候也会想，如果没有《微观战争》，我毕业后可能就找一份设计的工作，老老实实拿薪水，盼着什么时候加薪。”范芑说，“但现在的我肯定不会。我的追求和我的温饱是分开的。有梦想，而且为此努力，我觉得挺充实的。”

范芑每月收入数千元，他和女友在上海租了一间20平米的屋子，房租每月一千六，条件并不算好。

他的女友是学国画的，毕业后找了份培训的工作，周末很忙，两人的休息时间总是凑不到一起。“我希望她成为一位自由画家，但现在自己还没这个实力去支持她。”范芑说。

除了《微观战争》，范芑还在构思一款新游戏，一款高自由度的沙盒游戏，以荒野求生为主题。玩家扮演一个原始人，游戏的任务只有一个：活下去。捕猎野兽、采集食物、种植庄稼，唯一的要求是别把自己饿死。

最后的结局，他决定如此设计：这个原始人一直为温饱问题而奔波劳累，担惊受怕。有一天，他偶然找到一个山洞，穿过山洞，发现自己置身于一座高度发达的大都市中。这里的人们不用打猎、不用采集、不用种植，就能吃饱穿暖。原始人突然觉得，生活失去了意义。

“有时候你会觉得生活失去了意义，你浪费这么多时间，到底是为了什么？”范芑问。

“没意义，挺没意义的。”他回答道。



四年前那场意外频频的校园演唱会，让范芑明白了一个道理：“有时候，你需要的只是再咬咬牙。”



《微观战争》的宣传图，写着索兰尼亚骑士的那句名言“Est Sularus oth Mithas”（荣耀即吾命）。

结束语

“我还想继续做它的二代、三代、四代，做成系列。如果做死了，大目标没了，人失去方向，肯定会很迷茫。”初次见面时，范芑说。那时的他刚刚开始寻找投资，对未来充满信心。

一个月后，范芑和陈智龙为《微观战争》发起众筹，设定了一系列目标：如果筹资金额达到一万元，将增加三人合作塔防模式；达到两万元，将开发移动版本；达到六万元，将着手开发《微观战争II》。

如今，这些目标正离他们越来越远。

“说心里话，很过意不去。没能把游戏做成自己当初设计和宣传的那个样子，对不起那些期待它的玩家。”范芑有些沮丧地说道。

他很少提及“独立游戏”这个词。什么是“独立游戏”？个人或小队开发的游戏？利用业余时间开发的游戏？不依靠商业投资的游戏？不追求商业利益的游戏？游离于主流发行体系及审查机制之外的游戏？

“其实我也不太明白。”范芑说。想了想，他回答道：“应该是个性吧。每一个做独立游戏的人，都应该有自己的个性。至少，遵从内心最初的想法，不迎合投资者，也不迎合市场。做一款自己觉得好玩的游戏，做多久都行，做到海枯石烂，无所谓。做出来，发给大家玩，就满足了。”



VOL.74 一个90后的暴走大冒险

“我以前挺‘自恋’的，觉得自己是个很有想法的游戏开发者，觉得自己是‘艺术家’。看了《独立游戏大电影》后，我发现，国外那些做游戏的才是真正的艺术家。”谢创说。

这位90后的小伙子，花一个月时间，开发了一款名为《奇怪的大冒险》（原名《暴走大冒险》）的手机游戏，每个月为他带来上万元收入。但他始终觉得这游戏很“二”，格调不高。

“如果能做出一款《Super Meat Boy》、《Fez》那样的独立游戏，我就知足了。”程序员出身的他开始学习画画，为“更艺术”的游戏做准备。