独立游戏



"我要做游戏"系列之(六)

寻找与这个世界的接口

"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

巨人的猎手 | 奥库兹 | 像素五月哭 |

与世界的接口

返回游戏频道首页 + 更多见证

"很久没下班了。"傍晚六点多,李丰走在街头,路边的快餐店空空荡荡。他和朋友合租的屋子对面有一条马路,每天上下班高峰 时段,天桥上挤满行人,如同迁徙中的候鸟,很壮观。那不是他想要的生活。去年年初,28岁的他从公司辞职,独自做起了游戏。

巨人的猎手

见证

"感谢他们在如此简陋的美术表现下,还能这么喜欢这个游戏。他们是真正的游戏玩家"

2013年12月底,一群国外玩家在网络上组织《巨人的猎手》欧洲公开赛,为期三天。最后一天的 "抢人头"团队战,六队人马相互比拼。另有一人"自杀"后转入观察视角,负责解说兼统计各小队的击杀总 数。决赛进行了三个多小时,冠军最终被来自美国知名论坛4chan的玩家夺走。

李丰,《巨人的猎手》的作者,在中国深圳的一间合租屋里观看了比赛的视频直播,觉得"非常幸福"。 这款只有10兆的同人小游戏,从无到有的诞生仅用了三天时间。今天,游戏的总访问量已逾六千万,独立 访客两千五百万,玩家遍布全球各地,从中国到日韩,从东南亚到欧洲,从美国到巴西。

李丰是硬派动作游戏的爱好者,2013年6月的一天,他在微博上和朋友聊起两个月前开播的日本动画片《进 击的巨人》, 觉得人类猎杀巨人所用的"立体机动装置"很酷, 便萌生了开发一款小游戏、还原这一猎杀方式 的念头。玩家甩出绳索,借助绳索的拉力在空中飞行,冲向巨人,在高速运动中砍击巨人的脖子,一击必杀 一操控难度虽高,但完成击杀后的成就感也很大,典型的硬派动作风格。

"起初只是想做一个小游戏,就像以前做的那款《屌爆了》,有个想法,就去实现它。"李丰说。 所有美术一天内完成,后两天,他几乎没合眼,第四天凌晨,把游戏的第一个版本做了出来。

游戏发布后的第一周,无人问津。随后有台湾玩家发现了这款游戏,并将地址公布在Facebook上。借助社 交网络的力量,这款同人小游戏在《进击的巨人》粉丝中间疯传,网站的日流量迅速飙升至二三十万。

那段时间,李丰每天花数小时处理玩家发来的海量邮件和Facebook留言。为方便与国外玩家的交流,他建 立了官方论坛,玩家也纷纷自发创建论坛、聊天群、贴吧,一个庞大的《巨人的猎手》社区由此形成。



向李丰致敬。"国外玩家制作了 段游戏视频,感谢李丰。《巨人的猎 手》的诞生,仅用了三天时间。

奥库兹



毕业后,李丰离开家乡,去了千里之外的一家游戏公司,"因为想去一个没人认识的地方"

"我一直很想感谢《巨人的猎手》的玩家,在如此简陋的美术表现下,还能这么喜欢这个游戏。 我知道,大多数人看了一眼画面之后都会直接选择放弃。"李丰说,"他们是真正的游戏玩家。"

李丰从未在知名游戏公司工作过,也从未接受过系统的游戏开发培训。他第一次动手做游戏是在2007年, 大四毕业设计的时候,花了一个学期,自学Java编程,做了一款简陋的手机游戏。主角是一个像素小人,可以 走可以跳,躲开来回走动的怪物,冲向终点。游戏只有一关,并无多少游戏性可言,却让他第一次理解了游戏 开发的基本原理。为了这款游戏,他还特意买了一部诺基亚手机,750元,保留至今。

李丰就读的"网络工程"是学校新设的专业,当时的就业前景并不明朗。毕业前,他为自己设定了三个发 展方向:游戏开发、动画制作、网站设计。

他花了两个月时间,制作了一款Flash小游戏《小鬼杀虫记》,作为应聘作品。游戏共两关,主角是一个幽 灵,武器是苍蝇拍,敌人是蟑螂、苍蝇、蚊子之类的害虫,气槽蓄满后,主角可搭乘纸飞机,从高空投掷手榴 弹。四年后,这款小游戏被他以一千美元的价格卖给了国外网站。



李丰热爱摇滚,中学时,和朋友一起 玩音乐,"抱着吉他,天真地冲着天 空嘶吼'我是愤怒',非常快乐"。

2008年,大学毕业后,李丰离开家乡,去了千里之外的一家游戏公司,"因为想去一个没人认识的地方, 自由,没有压力"。

那是一家只有七个人的小公司,租用一间八十平米的民宅,开发Flash单机游戏,卖给国外网站。当时,一 款品质较好的Flash单机游戏,授权收入可达四五万美元。

李丰为这家公司开发了三款小游戏:一款伞兵游戏、一款坦克游戏、一款潜艇游戏。"那一年是自己进步 最快的一年。从那开始,才算是真正入了门。"

"这是一件很奇怪的事。看着你的游戏拿到了当时你觉得很厉害的评价,感觉很不真实"

为了做出好玩的关卡,工作之余,李丰疯狂"补课",每天花三四个小时,去国外各大Flash游戏 网站, 寻找不同类型、不同风格的高分作品, 逐个通关。

其中一款名为《Fancy Pants Adventure World》的游戏令他印象深刻,主角是一个穿着大裤衩、留着莫西 干头的火柴人,动作流畅,画风恶搞,隐藏要素丰富。这款游戏颠覆了他对"可玩性"的理解,促使他开始认 真看待"游戏设计"这件事。

Flash游戏的制作门槛不高,导致质量参差不齐,但也正因为此,各种天马行空的点子能够被快速实现。从 那时起,李丰养成一个习惯:每玩一款游戏,都会有意识地分析其优缺点和闪光点,然后阅读用户评论,了解 其他玩家的感受。多年以后,他发现,很多红极一时的手机游戏,其原型均可在早期的Flash游戏中找到。

2009年,李丰与两位同事另起炉灶,成立Funnaut工作室,试图复制之前那家公司的运作模式。一年后,他 们发布动作角色扮演游戏《奥库兹》,在Armor Games网站获得91分的高分。很少有游戏能够获此高分。

"这是一件很奇怪的事。看着你的游戏拿到了当时你觉得很厉害的评价,感觉很不真实。"李丰说。

《奥库兹》为工作室带来四十多万元的进账,团队随即扩张,人数最多时约有十多人。李丰等人集中精力 开发《奥库兹》二代,其他人为国外网站制作小游戏,维持收入。

《奥库兹2: 地下城》做了一年半时间,流程是一代的两倍,玩法也丰富很多。李丰对战斗系统作了改进, 将自己熟悉的《鬼泣》等动作游戏的招式,融入进去。

二代同样获得89分的高分,但李丰对此并不满意。"收尾的时候很痛苦,一直在不断地修改,不断地加入 新东西,总觉得还没做完,不能拿出去见人。最后出于成本考虑,不得不妥协。"

就在李丰他们埋头开发《奥库兹2》的时候,游戏市场已悄然变化。随着《疯狂的小鸟》、《植物大战僵 尸》等作品的流行, 手机游戏迅速兴起, Flash单机游戏走向没落。



书架上摆着游戏,以及绘画、音乐等 书籍。李丰从未在知名游戏公司工作 过,也从未接受过系统的开发培训。

像素五月哭



《屌爆了》一夜走红。李丰发现,玩家之间的口口相传,比厂商的自我宣传,有效得多

2011年9月,做完《奥库兹2》后,李丰离开了这家工作室。离职前的一个周末,他心血来潮,想 到一个恶趣味的点子, 花一天时间把这个点子做成了游戏。

这款只有数百K的声控小游戏叫做《屌爆了》。游戏中,不断有小人手持利刃从对面冲来,玩家对着麦克风 大喊一声"屌爆了",小人的某个部位就会爆炸;如果大喊"卧槽"并保持这一音量,即可蓄力发动必杀。

游戏发布后的第二天,被一家知名视频网站推送至首页,随后在网上流传。李丰在游戏中插入一条广告链 接,还收到了两百多美元的广告收入。

"当时觉得挺奇怪的,《奥库兹2》花了这么多心血,做了这么久,快发布的时候,微博上的粉丝也没见涨 多少。《屌爆了》只做了一天,就莫名其妙火了起来。"李丰说。他发现,玩家之间的口口相传,比厂商的自 我宣传,有效得多。

《屌爆了》纯属恶搞,一个月后,他的另一款小游戏则是为了"发泄心中愤怒"。这款游戏以当时的一起 大学生杀人案为背景,游戏中,杀人犯被宣判无罪释放,正义的主角从天而降,一枪打飞杀人犯的头颅,并连 续射击。击中不同的部位,头颅会以不同的角度飞出,玩家的目标是在头颅落地前,把它打得更远。

这些游戏为李丰带来了不少粉丝,但那并非他追求的目标。那两年,他的业余时间大多花在《鬼泣》、 《忍者龙剑传》和《猎天使魔女》之类的动作游戏上,以最高难度通关,其中《鬼泣3》玩得时间最久,反复玩 了三四年。

"对一个普通的动作操作得越多,你越能体会到那十来帧的打击精髓是怎么发生的。"李丰说。他决定做 一款游戏,对自己这些年的游戏心得做一次总结,"看看我到底学到了哪些东西,能做出什么样的东西"。

2011年夏天,他利用一个月的业余时间,开发了一款名为《像素五月哭》(Pixel May Cry)的游戏,在当 年的中国独立游戏节上被评为"最佳游戏"。



了《鬼泣》的战斗系统。李丰以此作 为对自己过去游戏经历的一次总结。



"当时的状态是,每天晚上做到累得实在做不下去了,赶紧睡觉,第二天下班后继续写。继续的时候根本不用回想,直接接下去就写代码。"李丰回忆说。

游戏的整体流程和细节,他在动手之前已经考虑得很清晰,所以开发进程出乎意料地顺利。一个人,完全利用业余时间,一周完成美术,一周完成程序,一周完成15个关卡——《像素五月哭》以2D像素的极简形式,还原了《鬼泣》的战斗系统。

2011年11月,第三届中国独立游戏节,《像素五月哭》被评为全场"最佳游戏"。颁奖结束后,李丰和朋友们相约去了上海的一家小酒吧,参加独立游戏开发者的一场联谊活动。当时聊了些什么,他已印象全无,只记得现场摆放着一台内置电脑的街机,安装了不少精彩的独立游戏。

这场活动的组织者是《超光速》(Faster Than Light)的两位作者——贾斯汀•马、马修•戴维斯。《超光速》在这一届中国独立游戏节上未能获奖,次年,他们在Kickstarter上成功募集20万美元,并参加了美国举办的国际独立游戏节,最终获得"玩家选择奖"和"卓越设计奖"。

而《像素五月哭》至今停留在获奖时的状态,李丰将游戏加密后,放在自己的网站上,谢绝转载。

朋友劝他把这款游戏好好打磨一番,争取商业化,但他坚持"做到那样的程度就行了"。一是因为他觉得"这不是一款有灵魂的游戏",系统完全复制自《鬼泣》,缺乏原创;二是因为他不想再浪费时间,"这边的技能树点满了,那边还有更多的技能树空着"。

获奖时,李丰在深圳的一家网页游戏公司上班。转战页游一年,他发现很多东西变了。



《像素五月哭》至今停留在获奖时的 状态,朋友劝李丰把游戏商业化,但 他觉得"做到那样的程度就行了"。

独立游戏

DIEWITNESS

"这个世界已经变了。"李丰不知道应该如何面对这些变化,只是默默地听着、看着

"页游和传统游戏相比,唯一相同的是都用了'游戏'这个标签。页游赚不赚钱,其实和好不好 玩没什么必然联系。玩家也不是在玩游戏,而是在比拼数值。"李丰说。

在这个圈子里,他见识了流水线式的生产模式,游戏不以好玩为目的,厂商不鼓励创新,开发者没有自己的想法,只是埋头于完成任务。他见识了无所不用其极的盈利模式,运营商利用玩家的虚荣心,以各种手段刺激消费,例如为内部员工充值,让他们充当"托",与玩家竞争,刺激玩家为追求排名而不断投入。

"毫无灵魂可言,还能称之为'游戏',还能靠这个发财,我一直无法理解那种东西。"李丰说。 手机游戏兴起后,李丰发现,自己"无法理解"的东西越来越多。

一天,他在网上看见《Fancy Pants Adventure World》的作者提及准备开发一款新游戏,跑酷加动作,火柴人可以拿着铅笔互砍。他觉得很有趣,便告诉了朋友。朋友却不屑一顾地对他说,跑酷加动作的游戏,现在手机上到处都是,有什么可稀奇的。

"我这才意识到,这个世界已经变了。跑酷游戏已经变成了你什么都不用按,主角会一直往前或往右跑,动作游戏就是按一下屏幕,杀死一个敌人。"李丰说。他不知道应该如何面对这些变化,只是默默地听着、看着。"时代的大潮是个人不能左右的,作为一个怀旧派,我还真是挺悲剧的。"

做页游的那一年,他退出了以往加入的所有独立游戏开发群,一是觉得自己所做的事情与"独立游戏"已 毫无关系,二是对"独立游戏"这件事产生了怀疑。

"还在做独立游戏的人,其实也没多牛逼,其实也只是在逃避。逃避社会,逃避现实,逃避这个处处和他们的理想格格不入的大现实。他们保有那一点点对现实来说毫无价值的理想,躲在一个角落里,默默地做自己认为正确的事情,希望有一天自己的成果能被主流社会所接受。"去年年初,李丰在他的一篇博文中如此写道,带着自嘲的口吻。

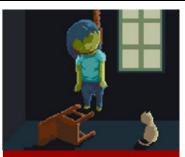


"感觉到了这个世界上和自己一样的存在,那些为了找到一个与世界的接口而努力的存在"

"自断收入,租一个便宜的地方。架一套电脑,没日没夜地放摇滚,坚持运动,打篮球、跑步、玩滑板。呼吸自由的空气,远离令人烦躁的工作人际网。最重要的,总算可以做游戏了。"2013年年初,李丰辞去工作,在朋友处借用了一间办公室,回到个人开发的状态,准备"做一款牛逼的游戏治疗自己"。

目标是中国武侠题材的硬派动作游戏。由于面向海外市场发售,剧情必须抛开传统武侠的陈词滥调,刻画一个能够被不同文化背景的玩家理解的"江湖"。战斗偏重写实,不会出现以一当十的场面,不会出现炫酷夸张的招式,也不会出现生硬突兀的设定。

辞职后的三个月,李丰边做边学,每天通宵达旦。自学3D建模和动画,自学Unity引擎,恶补历史知识,了解古代军队的编制、武器、服装等细节。"看着窗外和我一样未眠的灯火,听着慵懒的鼓点,随意的吉他,这个城市最美的时候,大概就是此刻了。"



去年年初,心情低落的李丰画了一幅 自杀男孩的像素图,作为所有社交工 具的头像。他觉得自己很像那只猫。



李丰辞去工作,回到个人开发的状态,随后又请来美术李江,准备"做一款牛逼的游戏治疗自己"。

他为自己设定了八个月的开发周期,但进程并不顺利,"很快又变成埋头干活、不知道在做些什么、做出来之后就成为一款产品的状态"。游戏改来改去,被改成了一款披着武侠外衣的《鬼泣》。那不是他想要的。

2013年6月的一天,李丰看了那部在独立游戏开发者中间流传颇广的纪录片《独立游戏大电影》。"这部电影刚出来的时候,就被各种独立游戏相关的朋友推荐。那时我还在那家页游公司,做着那款页游,每天全身心地投入在那上面,自认为远离了所谓的'独立游戏',所以很抵触这部电影。"

从头到尾看完后,他并没有多少感触: "没有任何激励,没有让我产生向着华丽的目标勇往直前的动力。 我只是深深地感觉到了这个世界上和自己一样的存在,那些为了找到一个与世界的接口而努力的存在。"

至少,这部电影让他不再觉得那么孤单。他停下脚步,开始重新审视自己。

三天后,和朋友的一次聊天中,他萌生了开发《巨人的猎手》的想法,无心插柳,走上一条与最初规划完全不同的道路。

与世界的接口



"《巨人的猎手》已经属于全世界玩家,是他们给了游戏以生命,他们不会让它停下来"

《巨人的猎手》起初只是一款单机小游戏,去年9月,李丰为它加入了联机功能。

做一款可以联机杀敌的游戏,是李丰大学时的愿望。除了爱好动作游戏,他也是一名高达迷。大三那年,他在网上找到一款可以免费联机的高达游戏,开发者是一群高达爱好者,他们利用业余时间制作、更新、维护这款游戏。游戏的最高在线虽然只有三十多人,但同好之间互赠装备、并肩战斗的情谊,令他记忆犹新。

"很单纯的人际关系,没有人民币玩家,没有托,不受任何金钱的干扰。当时就想,我今后也要做一款这样的游戏。《巨人的猎手》是同人作品,不方便商业化,那么就用来实现我的这个小理想吧。"李丰说。

《巨人的猎手》实现联机后,玩家的创造力一次又一次令李丰感到惊讶。他们自发组建公会,组织比赛,很多以往被认为不可能完成的战术,被逐一达成。他们还发明了"过头杀"、"赤道斩"、"燕返"、"全斩"等术语,不断变换新花样,不断挑战新难度,制作教程,加入解说,录制成视频,在网上传播。美国一支知名视频制作团队,特意创作了一个系列,将游戏视频与动画原作的片段剪辑在一起,让人耳目一新。

2013年12月,《进击的巨人》官方游戏《人类最后之翼》在日本发售,首周销量约十万套。此时,《巨人的猎手》的访问量已突破四千万,很多从未看过《进击的巨人》动漫的人,也成为这款游戏的粉丝。在YouTube上搜索"进击的巨人游戏",第一页的搜索结果几乎全是《巨人的猎手》。

网站的巨大流量也为李丰带来了丰厚的报酬,他的月收入是以往在页游公司上班时的十多倍。他还收到过 素昧平生的玩家寄来的钱,数额不多,但他觉得比收到广告平台的汇款更开心,因为那是"对游戏本身的一种 认可"。

国外一些热心玩家还主动参与到开发中来,帮忙修改游戏中的Bug,为游戏制作一系列有趣的MOD,例如禁止落地的"落地死"模式、打着手电筒在黑暗中寻找巨人的"黑夜抓鬼"模式。一次更新游戏时,李丰把其中一位贡献突出的玩家的名字,也加入了游戏制作者名单。

"《巨人的猎手》已经属于全世界玩家,是他们给了游戏以生命,他们不会让它停下来。"李丰说。



[万前] 即便独立游戏这条路走不通,他也不愿意再回游戏公司,不愿意开发"莫名其妙的产品"

《巨人的猎手》更新的同时,武侠动作游戏也在同步开发。去年9月,李丰请来美术出身的朋友李江,两人共同构思了不少方案,但始终找不到满意的方向。今年年初,武侠游戏再次陷入停顿,李丰决定将工作重心转回《巨人的猎手》。

他陆续为游戏增加了"女巨人战"、"巨人攻城战"、"巨人守卫战"等任务,并着手开发游戏大厅,包括积分系统和排行榜系统,以便为玩家提供更好的联机体验。未来,他还打算加入骑马、夺旗、野外探险等模式,甚至让玩家有机会扮演巨人。

游戏仍然只有10兆大小。为了压缩游戏体积,提升加载速度,李丰将游戏的背景音乐全部删除。

《巨人的猎手》的所有背景音乐均由李丰自己创作。他热爱摇滚,初三开始玩吉他。高考前,他和朋友一起写了十首校园民谣,自弹自唱,录制后刻成光盘,十元一张,在校园里叫卖,结果被班主任找去谈话。

他参加过三届迷笛音乐节,他觉得只有在那里,才能找到自己的同类: "我们这些听摇滚乐的,注定是小 众。内心深处无法真正接受主流的东西,只能孤独地自己欣赏。"

即便独立游戏这条路走不通,他也不愿意再回游戏公司,不愿意跟风开发手机游戏,不愿意"在莫名其妙的环境里,开发莫名其妙的产品"。他讨厌妥协,喜欢自由自在,哪怕代价是"孤独"。

随着《巨人的猎手》影响力越来越大,陆续有人找到他,希望投资这款同人游戏,将其商业化。出于对原 作版权的尊重,他拒绝了这些投资。而他梦想的那款武侠动作游戏,找不到愿意投资的人。



《巨人的猎手》仍在更新,但李丰最 想做的还是这款处于停顿状态的武侠 动作游戏,"花个三五年也无妨"。



一位玩家在作业本上手绘了一幅简陋 的人物图,留言道:"想做成印章送 给丰大,可同学说太小了刻不了。"

李丰的电脑硬盘上有一个名为"粉丝作品"的文件夹,用于存放全球各地的玩家为《巨人的猎手》创作的 形形色色的作品,有插画,有小说,有视频。其中还有一篇玩家写的建议书,五千多字,图文并茂,标题是 《来自一名巨猎粉丝的小小愿望》。

"虽然不知道丰哥会不会看到最后,或者看完后会不会马上删掉,不过真心希望能对丰哥有帮助。最后衷 心祝愿巨猎游戏越做越好,丰哥越来越牛!"这位玩家在结尾处写道。没有署名。

结束语

去年迷笛音乐节现场拍摄的照片中,李丰最喜欢这张:一面鲜红的旗帜在镜头前飘扬,上面写着一行黑字:"你那不叫青春!"

"也许多年以后,我回头再看《巨人的猎手》,也会各种吐槽。也许那些可爱的玩家早就忘记了这款游戏,也许他们硬盘上面留着的某个下载 版本,也会在某次清理空间的时候顺手删除。也许我停止了网站付费,再也没有人能找得到这款游戏,只能在视频网站上搜寻关于它的回忆。

"这些都不重要了。拥有此刻的这一切,我觉得很幸福。"李丰说。

网易 游戏专题

主笔: 大狗(赵廷) 编辑: 瓦格雷 设计: 蒲云飞 时间: 2014-4-14

分享到:

L

│ 命 游戏首页 │ 1 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