

“我要做游戏”系列之（七）

四只“菜鸟”闯关记

“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）

见证

WITNESS

VOL 85

首页 | 成人玩具与游戏 | 转职四人组 | 陶瓷骑士

返回游戏频道首页 + 更多见证

“引言

两年前，刘宇在澳大利亚设计成人玩具，杨振鹏在北京为电视台制作动画；查磊大学毕业后，拒绝回西安做公务员；王庭硕在上海一家游戏外包公司，难以以发挥能力而烦恼。这四个并无完整项目经验的年轻人，从天南海北聚在一起，为了做一款自己的游戏。

## 成人玩具与游戏

见证

WITNESS

刘宇厌倦了按照客户需求设计成人玩具，他想挑战一次自己最爱的课题：游戏

北京朝阳公园附近的一套两居室公寓，较大的一间被改造为办公室，王庭硕、杨振鹏、查磊在电脑前各自忙碌。这里是刘宇在北京的家。此时的刘宇正在澳大利亚，远程参与开发。去年，他们四人组建了一个小团队，目标是一款名为《斗戏》的游戏。

游戏由刘宇个人投资。此前五年，他从事的是一份外人看来颇为另类的工作——成人玩具设计。2007年，从英国萨塞克斯大学工业设计专业毕业后，刘宇进入深圳的一家外资公司，设计成人玩具。

面向中高端市场的成人玩具，设计需求与生产成本及工艺之间往往存在矛盾，各环节之间的整合协调是一大挑战。一次，刘宇按照客户要求设计了一系列陶瓷成人玩具，但产品造型与烧制方式之间产生冲突。他联系上一家耐热丝供货商，创造了“吊烧”的生产工艺，既保证了产品的流线造型，又避免了无釉区的出现。

“无论设计成人玩具，还是设计游戏，在这些方面是共通的。身为设计师，你既要考虑客户需求，也要兼顾成本控制和实现方式。”他说。

刘宇为这家公司设计了三十款成人玩具，随后回到北京，以自由设计师的身份继续这份工作。2009年，他跟随妻子，移居澳大利亚。

“这四年一直做成人玩具设计，驾轻就熟，没了压力，也没了当初面对问题寻找解决方案时的挑战和成就感。”2012年，29岁的刘宇开始寻思做点别的，“不想再为客户需求做设计，想挑战一次自己最爱的课题”。

这个“课题”就是游戏，刘宇从小到大的爱好。

刘宇平时在澳大利亚远程办公，项目进行至重要节点时，才回北京。桌上摆放着他以前设计的成人玩具。

## 转职四人组

见证

WITNESS

杨振鹏是一个安静腼腆的人，不爱说话，绘画是他表达自我的一个途径

“小时候玩得昏天黑地，父母天天说我也没用。既然爱成这样，干脆就做这个吧。”刘宇说。

他花了三个月时间，与一位澳大利亚的中国留学生合作，开发了一款名为《机械防城》的塔防游戏。

第一次做游戏，困难可想而知，最后做出一个可以玩、而且画面和手感还不错的小作品，刘宇觉得这条路走对了。迈出这一步后，他决定放弃老本行，从成人玩具设计转职游戏设计。《斗戏》是他的第一个目标。

《斗戏》的场景是一个精心布置的戏剧舞台，舞台上游荡着各种鬼魂。之所以这样设定，原因之一是为了在丰富玩法的同时，兼顾美术的工作量。那时，刘宇的身边只有一个美术，他的发小杨振鹏。

杨振鹏和刘宇一样，从小痴迷游戏，课本上画满了他想象中的游戏场景。他俩还喜欢拿着坦克、飞机、兵人之类的模型，在沙土堆上模拟各种战争场面。“之所以开发《斗戏》，也是希望把我和杨振鹏共同拥有过的这些童年回忆，以游戏的方式带给玩家。”

杨振鹏是一个安静腼腆的人，不爱说话，绘画是他表达自我的一个途径。高中毕业后，他在北京一家私立学校学习动画制作，之后为电视台创作过不少动画作品。“画的东西未必最精细，但想法很丰富，也很执着，容易因为艺术而情绪化。”刘宇评价道。

除了美术，杨振鹏还兼任测试。《斗戏》是一款多人格斗战场游戏，为了确保在网络同步顺利的情况下，能够为玩家提供更细腻的手感，动画制作必须精确到单帧，一两帧的变化就可能影响最终的手感。杨振鹏是一名格斗游戏高手，曾经单手击败《拳皇》挑战者，他对手感和节奏的变化十分敏感。因此，每次加入新功能或新玩法，刘宇都会征求他的意见。

杨振鹏是一个腼腆安静的人，不爱说话。忙碌到深夜，为了不打搅家人，他就睡在屋里的那张单人床上。

见证

WITNESS

大学毕业后，父母让查磊回家当公务员，但他不愿听从安排，自己找了份工作

查磊在广州读大学，毕业后，父母让他回西安当公务员，他不愿听从安排，自己在一家网页游戏公司找了份工作，可入职后才发现，这份工作与他的理想相去甚远。

业余时间，他加入一个XNA技术群，参与开源塔防游戏公用库的开发和维护。他还写了一些小游戏的试玩，自娱自乐，例如一个套鱼游戏：不同的鱼按照不同的路线来回游动，玩家扔出圈子，套中即可得分。

当抽象的数学和物理知识通过程序代码转换为具体的图像，在屏幕上运动起来的那一刻，查磊觉得这才是自己想做的事情。

“那个试玩简直惨不忍睹。”刘宇开玩笑地说。尽管查磊缺乏经验，但学习能力很强，而且对游戏开发充满热情，刘宇决定邀请他加入。

2012年夏天，查磊辞去工作，前往北京，与刘宇、杨振鹏会合，这三个中途转职的年轻人组成了一个小团队。经过几个月的磨合和准备，2013年春节过后，《斗戏》的开发正式启动。

项目启动后，难题也接踵而至。查磊对XNA技术的开发已经很熟悉，但《斗戏》使用的是Unity引擎，Unity引擎对于2D的支持并不好。由于经验不足，很多构想无法实现，尤其是游戏的网络同步问题，成为摆在他们面前的巨大障碍。



王庭硕向往成为一名独立游戏开发者，为了创作而生活，不是为了生活而创作

王庭硕毕业于北京工业大学计算机专业，大学四年，他拿过学院的一等奖学金，做过《魔兽世界》五百人公会的团长，担任过中国电竞职业选手联赛的赛事专员，将韩国电竞明星Moon带进清华大学蒙民伟楼的礼堂里。

“我觉得上大学的意义，就是拥有一个没有外界压力，自己尝试各种生活方式并承担后果的环境。这样才有机会真正去思考，自己今后到底想做些什么。”王庭硕说。

他想做的事情是开发游戏，因为“它艰难，艰难到很少有人能真正做好；它永无止境，每过一段时间就会发生无法预料的变革；它十分有趣，以它为职业可以获得巨大的满足感”。

2008年，大学毕业后，王庭硕利用交换生项目的机会，前往法国图尔大学工程师学院读研究生，专业是虚拟现实。三年后，他加入巴黎的梅肯斯里普（Mekensleep）工作室。这家工作室开发的NDS游戏《心灵泡泡》，获得过不错的评价。

“你更喜欢技术本身，还是更喜欢游戏？”梅肯斯里普工作室的创始人、主设计师奥利维耶·勒扎德问王庭硕。他回答说，自己更喜欢游戏。

以往，王庭硕将《生化奇兵》、《异域镇魂曲》这些拥有深邃世界观的游戏视为自己追求的终极目标，2009年，一款名为《时空幻境》的独立游戏改变了他的看法。他开始向往成为一名独立游戏开发者，为了创作而生活，而不是为了生活而创作。



“你愿意制作一把椅子，还是愿意制作十把椅子上的螺丝钉？”他选择了前者

在梅肯斯里普，王庭硕参与了《现实世界：入侵》的开发。这是一款基于LBS（定位服务）技术的iOS游戏，每局均在一张Google地图上展开，玩家可以从世界任意一处接入，游戏中的怪物会根据玩家所在地的真实地形生成。2012年，《现实世界：入侵》获国际手机游戏（IMGA）年度“最佳现实世界游戏”奖。

“玩家觉得游戏设计就像变魔术，设计师把自己关在屋子里，苦思冥想，然后一拍脑袋，一气呵成拿出200页的设计文档。实际不是这样，头脑风暴只占游戏设计的很小很小的一部分。”王庭硕说。

工作后的所见所闻，让他意识到游戏设计并非仅仅依靠一时的灵光乍现。一名优秀的设计师，必须拥有开阔的知识和丰富的人生阅历，具备良好的沟通能力和规划能力，更需要不断地学习、思考、尝试、内省。

一年合约期满后，王庭硕离开巴黎，返回国内。他的梦想是拥有一家自己的工作室，为此，他需要先了解国内的游戏开发业，积累资源。

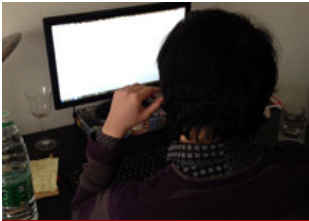
2012年，王庭硕加入上海的一家外资游戏公司，工作内容是将Firaxis工作室的策略游戏《幽浮：未知敌人》由主机平台移植往iOS平台，他负责渲染和性能优化。这类外包项目的开发流程必须严格遵守规范，个人影响力很难发挥。王庭硕更希望在一家设计自主的公司，施展所学。

“你愿意制作一把椅子，还是愿意制作十把椅子上的螺丝钉？如果是自己做游戏，每一个细节，你都可以自由地表达想法，无论你是一个美术、程序员，还是设计师。”王庭硕说。

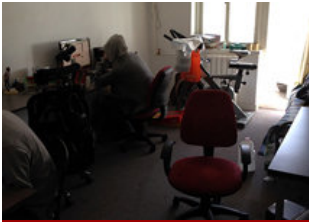
一年后，抱着制作“椅子”的念头，他辞职回到北京，寻找志同道合者。在一个独立游戏开发群中，他和刘宇一拍即合，加入了《斗戏》的开发团队。



查磊自称“史上最好养活的生物”，只要有吃的就行。只是北京的空气，让他这个鼻炎患者有些“伤不起”。



王庭硕原本很时尚，现在，头发长了，胡子懒得刮了，也很久没买衣服了。刘宇笑他“更像艺术家了”。



这套两居室，较大的一间被改造为办公室。阳台上堆满空矿泉水瓶，卖废品时，几分钱一个的瓶子卖了60元。

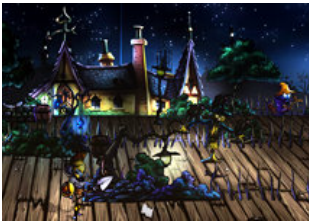
## 陶瓷骑士



“陶瓷”象征手工艺，“骑士”代表信念。他们希望成长为手工艺作坊，而不是流水线工厂

王庭硕加入时，《斗戏》的初期设计、技术原型、美术初稿已经完成。四人分工，刘宇负责游戏的整体导向、设计决策以及美术意见参考，杨振鹏负责美术与动画，王庭硕负责项目管理、技术决策及设计细化，游戏代码由王庭硕、查磊共同完成。

《斗戏》的研发渐入正轨，而挑战仍然不断出现，他们一边学习一边摸索。刘宇自学粒子特效，王庭硕在编程之外还要负责灯光，场景设计、音乐制作则外包给他人。



于美国独立日来临之际，雅各布斯（Jacobs）相信对《斗戏》的主题很感兴趣，愿意以极低价格的

六分之一的价格，包下游戏的音乐与音效制作。

“大家一直很注意控制成本，但不是因为预算不够，而是因为兄弟们心疼我，愿意帮我省。”刘宇说。

《斗戏》由刘宇个人投资，王庭硕以技术入股，杨振鹏和查磊的工资也只是满足基本生活。“说是独立游戏开发，其实像搬砖。吃盖饭也要算一下，吃素的可以省2元。”

平时，刘宇在澳大利亚远程办公，项目进行至重要节点时，才会回北京。王庭硕、杨振鹏、查磊三人在刘宇北京的家里办公。查磊住得较近，每天晚上十点左右离开。杨振鹏与家人同住，为了不打搅家人，忙碌到深夜，他就睡在屋里的那张单人床上。

这样的工作环境与王庭硕之前想象的差不多，“硬件差了点，但软件还可以”。查磊自称“史上最好养活的生物”，只要有吃的就行。只是北京的空气，让他这个鼻咽患者有些“伤不起”。

如今，《斗戏》的主要功能已经开发完毕，“毛坯房”开始“装修”。刘宇将工作室的名字确定为“Porcelain Knight”（陶瓷骑士），并注册了官方网站。他解释说，“陶瓷”象征手工艺，“骑士”代表信念。他相信，他和他的三个小伙伴有能力将这间工作室发展为手工艺作坊，而不是流水线工厂。

时候在沙土堆上用模型构筑战事。

## 结束语

“游戏开发这条路，比我原先想象的更加崎岖不平。”刘宇说。从成人玩具设计转职游戏设计的这两年，对他来说“就像是一种修炼”，令他“学会了担当，也找到了新的生活方向”。

“要让一个2D游戏角色跑起来，只需要3帧的动画循环就够了。把它做成15帧的动画循环，虽然工作量增加了一倍以上，但跑动的动作看起来会更自然细腻。”杨振鹏说。两年前，他同意和发小刘宇一起做游戏，因为“觉得那样应该会很好玩”。

“所有想法，最终结果都是可视的。写代码的过程中还会用到很多数学和物理知识，这让我觉得以前读的那些书，除了考试之外，多少还有点用处。”查磊说。大学毕业后，他失去了成为公务员的机会，却实现了自己做游戏的理想。

“我愿意这么一直做下去，只要有一定的收入，能正常生活，我就不会再去大公司做。”王庭硕说。回想起三年前，在杜伊勒里公园和圣日耳曼大道为《现实世界：入侵》做街头测试时的情景，他依然觉得浪漫。

网易 游戏专题

主笔：藤子（杨筱卿） 监制：大狗（赵廷） 编辑：瓦格雷 时间：2014-4-22

分享到：

L

| [🏠 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

©1997-2019