




“引言 “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



“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——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。”国外玩家制作了一段游戏视频，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。”

**见证 WITNESS** “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，不能拿出来见人。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。



## 像素五月哭

**见证 WITNESS** 《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”。



《像素五月哭》被评为全场“最佳游戏”，但他却觉得“这不是一款有灵魂的游戏”



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

**见证** WITNESS “《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。

**见证** WITNESS 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：



| 游戏首页 | 回到顶部

意见反馈