

“我要做游戏”系列之（四）

香港大叔向前冲

“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 76

“引言

2009年年底，梁健锋做完五年来的第75本攻略书，站在空空荡荡的房间里，望着满地狼藉，不知道接下去该做些什么。那时的他不会想到，对程序和美术一窍不通的自己，有一天能够重拾儿时的梦想，走上游戏开发这条路。

辍学打工

见证

WITNESS

读完初三，梁健锋不顾家人反对，辍学打工，找了份搬运纸箱的体力活，补贴家用

“小时候，好像只有玩游戏是行的。可惜出生的地方不盛行做游戏，投胎时选错了服务器。”梁健锋开玩笑道。

今年32岁的他出生于香港的一户普通人家，五岁时，父亲买回一台红白机，他从此迷上游戏。

小时候的梁健锋是一个“典型的反叛孩子”，爱玩游戏，讨厌上学，虽然成绩不错，但对按部就班的学校教育毫无兴趣。因为不擅长体育运动，他儿时的玩伴不多，能够一起交流游戏的朋友也很少。他曾经把《圣斗士星矢》的招式引入手势游戏，在同学中间流行：拍两下手，出招攻击，横握手攒能量，攒一下出“天马流星拳”，攒两下出“庐山升龙霸”。

从那时起，他就开始梦想做一款自己的游戏。

梁健锋十一岁那年，父母离异。父亲在菜场帮亲戚的摊位卖鱼，生活过得颇为艰辛。姐姐跟随父亲，不久即出国留学。他跟随母亲，靠父亲每月寄来的抚养费维持生计。母子俩住在一套六十平米的两居室里，他的卧室很小，一张单人床、一个小衣柜、一张桌子，已几乎占满整个空间。

生活拮据，无论怎样也要努力生存下去的念头，在他心中根深蒂固。

读完初三，他不顾家人反对，辍学打工。虽已年满16周岁，但因学历太低，他只找到一份搬运纸箱的体力活。打工所得，除补贴家用外，还要帮姐姐负担部分学费。

白天搬纸箱，晚上读夜校，业余时间报读日语培训班，如此两年。2000年，通过中学会考，他拿到中五毕业的最低学历。十八岁的梁健锋，决定重新择业。



凌晨一点，32岁的梁健锋左手提猪血汤，右手拎油条，走在空旷的街上。回家后，他还有很多工作要做。

见证

WITNESS

他拿出打工多年的积蓄，决定赌上一把。“就算输了，大不了回去打工，从头再来”

那一年，香港的游戏杂志如雨后天春笋般出现，大多为周刊，因出刊周期短，急需大量人手。

梁健锋被一本名为《GameWave》的游戏杂志录用，成为文字编辑，主要任务是撰写游戏攻略，兼顾前瞻、评测等栏目。在杂志社，他每天工作十多个小时，经常通宵至天亮才回家，回家也只是为了洗澡、睡觉，周末还要加班，几乎没有业余生活，而收入只比搬纸箱略高一些。

“在外人看来，那样的工作就像是地狱吧。”梁健锋说。很多新人入职一两周即主动请辞，而他却乐在其中，因为这是他人生的第一次“不会因为玩游戏而挨骂，反而会有成就感”。

2004年，父亲因病去世。在医院陪父亲走完最后一程后，他决定寻找新的方向，重新上路。“虽然很努力，但感觉做编辑已经学不到新的东西。身边很多老前辈已经三十多岁，还是只懂眼前那一块。人没有进步，就会被社会淘汰。”

三年纸媒经历，令他积累了不少图书出版的经验，对香港玩家的喜好也了然于胸。香港的出版环境自由宽松，只要负担得起印刷成本，个人即可注册成立出版公司，而内地的印刷成本和人力成本远低于香港，两者优势互补。

于是，在亲戚的帮助下，22岁的梁健锋离开香港，前往内地，在广州租了一间普通民宅，成立一家图书工作室，面向香港市场，出版游戏攻略本。



儿时与母亲、姐姐的合影。2004年，父亲因病去世。“没能让他过上好日子，他就走了。”梁健锋至今内疚。

他拿出了自己打工多年的全部积蓄，决定赌上这一把。“反正还年轻，就算输了，大不了回去打工，从头再来。”

从老板到洗衣工

见证 这时他发现，周围的一切已经改变。“也不知道自己能做什么，人一下子就没了方向”

办公室不大，几张电脑桌，一个书柜，梁健锋戏称为“屌丝创业民房”。编辑四人，文编负责写攻略，美编负责排版和封面设计，梁健锋负责统筹协调——游戏上市后，第一时间从香港购入，交到编辑手上；攻略完成后，交付印刷，联系发行公司，将图书发往香港各处的书报亭和游戏店。

第一本攻略，选的是2005年年初发售的PS2游戏《真·三国无双4》，印了四千册，销售一空。之后，他们以平均每月两三本的速度推出各类游戏攻略，每本在160页至300页之间，售价38元港币至68元港币不等，凭借低成本和高时效，很快将香港市场上的其它对手淘汰出局，树立起了自己的品牌。

“当时觉得很得意，以为可以做一辈子游戏攻略。”梁健锋说，“现在回头再看，那只是一块很小很小的市场。”。

随着纸媒的衰落、游戏市场的变迁，加之内地印刷成本和人力成本的不断攀升，游戏攻略本难以为继。尽管梁健锋尝试了不少新举措，例如开通官方网站，在网站上提供免费试读及内容更新，依然难挽颓势。后期，公司仅余一名文编，他自己担起了美编的工作。

2009年年底，最后一本攻略——PSP游戏《高达vs. 高达Next Plus》完全攻略本上市后，梁健锋关闭了这间苦心经营五年的图书工作室。这时他发现，周围的一切已经改变。

“老行业不行时，也不知道自己能做什么，人一下子就没了方向。自己懂的，就只是玩游戏和出版这两块。我可以回去做游戏杂志，但为什么要走回头路呢？当时不就是觉得没前途才离开的吗？”他站在空空荡荡的房间里，望着满地狼藉，不知道自己接下去该做些什么。

见证 要么日复一日干底层的工作，要么从零开始学一门技能。他决心重拾儿时梦想：做游戏

“我最害怕的，是被这个社会淘汰。有了孩子后，这种感觉特别强烈。”2010年，儿子呱呱坠地，梁健锋肩上压力骤增。这一年，广州房价突飞猛进，在这座城市定居已成奢望。妻子带着出生不久的孩子，返回珠海老家的小镇上，由父母帮忙照看。

“不管怎样，为了家人，必须先找一份工作。”香港的工资水平远高于内地，梁健锋返回香港，在一处住宅小区找了份保安的工作，每天12小时夜班，晚上七点通宵至第二天早晨。

“做保安的那段日子，是我人生最安静，也是最低落的一段日子。半夜坐在屋里玩玩手机，就能赚钱。这么简单的事，从来没做过。”他说。

半年后，他辞去这份清闲的工作，在家附近的一间洗衣店做起了洗衣工。他和老板两个人，每天从上午十点忙到下午五点，搬运脏衣物、洗衣、熨衣、叠衣，收入虽比保安低，却更充实，也有了更多的时间做自己的事。

他开始认真思考今后的出路：“要么日复一日干底层的工作，要么从零开始学一门技能。最后，我决心重拾儿时的梦想‘做游戏’，在家自学，自个儿做，往做游戏这个方向上转型。”

在洗衣店忙碌一天后，回家吃完晚饭，他就躲进自己的小屋，自学至深夜，从对编程一窍不通到能够用工具软件编写一些简单的小游戏。“开发上遇到的任何障碍都是快乐的，真正的困难来自生活压力。长时间机械式的工作，仅余丁点时间学习开发，这丁点时间就是我人生里仅余的希望。”

母亲极力反对他做游戏，两人时常因此争执。在母亲看来，他这么低的学历，只要找一份保安之类的工作，安安稳稳地过日子，就够了。

“但我心里知道，我是不得已才做保安、洗衣工的，只是为了顶过那段时间。”梁健锋说，“没文凭不代表没知识，再怎么稳定的糊口工作，都比不上靠实力做出来的事业来得稳定。”



大叔快跑

见证 “他是一个人，我也是一个人。虽然经验比我丰富得多，但他能做到的，我肯定也能做到”

抛下过去十年的从业经验，由零开始，并非易事。梁健锋也曾犹豫：“不懂编程，不懂美术，学历也不及普通开发者。转眼已年过三十，身为入父，还有机会做游戏吗？”

他希望在游戏公司找一份游戏测试的工作，从最底层做起，先进入这个行业，再积累经验。他给大大小小的游戏公司发了无数简历，杳无音讯。学历低，年龄偏大，对网游知之甚少，这些成为他求职的最大障碍。

“只能先做一些作品出来，拿给别人看。”这是他尝试自己做游戏的初衷。而真正促使他走上独立游戏这条路，是国内的另一位独立游戏开发者李丰。

2011年，李丰开发的《像素五月哭》（Pixel May Cry）被评为中国独立游戏节“最佳游戏”。这款游戏从构思到完成，只花了他一个月的业余时间。

在网上认识李丰后，梁健锋对他佩服不已。“他是一个人，我也是一个人。虽然经验比我丰富得多，但他能做到的，我肯定也能做到。”他决定开发一款真正意义上的游戏，报名参加下一届独立游戏节。

参赛的另一原因是，他希望结识更多的良师益友。自学游戏一年多，他一直是闭门造车，独自摸着石头过河，进展缓慢。“如果能入围，结识一些高手，就有机会向他们请教学习。”

在香港打工的那段日子，梁健锋每半个月回一趟珠海小镇，看望妻儿，路上辗转五个多小时。孩子年满一岁后，他决定辞去洗衣店的工作，离开香港，定居小镇，陪伴妻儿，专心学习游戏开发。

小镇离市区约一个多小时车程，夫妻俩平时很少买东西，也很少在外吃饭，妻子常从农村老家带些蔬菜鱼肉回来，生活成本很低。

“我也可以就这样一直过下去，但人生必须要有突破，不能浑浑噩噩。”梁健锋说，“我要给孩子树立一个榜样。”

见证 “不会打字却做了文编，不会美术却做了美编，不会画画、编程，却梦想着自己做游戏”

梁健锋不会打字，在杂志社做编辑的三年，用的是一块巴掌大的手写板，辨识率低，而且需要手动选字，输入速度比同事慢很多。但他却能完成其他人无法完成的任务：游戏周二发售，杂志周四发行，整个编辑部只有他一个人能在两天内将游戏打通，逐一截图，完成攻略。

“不会打字却做了文编，不会美术却做了美编，不会画画、编程，却梦想着自己做游戏，别人肯定会觉得奇怪吧。”他笑说，“我们都是满身bug的角色，那又怎样，满身bug就不是角色吗？说不定那些bug在关键时刻可以当成密技用呢。”

初学做游戏，最令他头疼的是美术。他尝试过不同的绘画工具，但因毫无美术基础，始终画不出什么像样的东西。摸索很久，他才找到了对自己而言学习成本最低的表现方式——像素画。他翻出八位机和掌机上的那些古老的像素游戏，反复揣摩其中的场景、角色和动作，很快掌握了像素画的创作技巧。

一天，他用像素点出一个留着小平头的男性角色，觉得没有特色，便随手在下巴处添了几个黑点，做成一副络腮胡子，中年大叔的模样跃然纸上。

他为“大叔”创作了一段近五分钟GIF动画，描述“大叔”梦中的一系列惊险遭遇——打老虎、射大雕、骑快马、开机甲、踢足球、斗恶龙……然后把这段动画发在了微博上，被转发七百多次。“没想到有这么多人喜欢，可能是因为这个图够无聊吧。”他开玩笑地说。

2012年6月，他决定以这位“大叔”为主角，做一款游戏，参加即将于两个月后截止报名的中国独立游戏节。游戏取名《Uncle Go!》，除易读、易记外，也是为了提醒自己：“在开发的路上，无论身陷何等逆境，都要像大叔一样向前冲。”



《Uncle Go!》是在餐桌旁完成的，用的是一台低端笔记本。挑选配置要求低的工具软件，颇费了一番心思。



梁健锋不会打字，做编辑时用的是一块巴掌大的手写板，如今仍在服役，塑料面板已经摔出几道裂痕。

大干一场

见证 “不做游戏，后面的路就真的很难走。不过，不管做什么都好，只要能让家人过得好”

开发《Uncle Go!》的那段时间，梁健锋仿佛又回到了以前做杂志的日子，不分昼夜，饿了就吃，累了就睡，其余时间一直在工作。

《Uncle Go!》的每个关卡都是一个小游戏，彼此间既无关联，也无固定玩法，时而是平台游戏，时而是动作游戏，时而是跑酷游戏，时而是节奏游戏。其中一关，他把妻子和儿子放了进去。妻子化身法师，站在他身后。儿子与他并肩作战，用弹弓击碎敌人的盾牌。他飞身上前，完成致命一击。

两个月后，他做完游戏的两个大关，共八个小关，赶在截止日期前提交给组委会。他对自己说：这次如果能够入围，我就继续做游戏；入不了围就放弃，换一条其它的路试试。

“其实自己也清楚，如果不做游戏，后面的路就真的很难走。”他说，“不过，不管做什么都好，只要能让家人过得好。”

忐忑了一个多月，收到入围通知的那一刻，他欣喜万分：“我一定还没睡醒！这是梦，一定是！”

2012年11月，他与妻子一同前往上海参加独立游戏节。事先准备的数百张名片，正面只印有姓名和联系方式，没有任何头衔。“估计是全场最烂的名片吧。”他自嘲道。



独立游戏节上，每当有玩家试玩他的游戏，他就会邀请对方合影，一起冲镜头喊：“Uncle Go! Let's Go!”

参展的那三天，他每天从早到晚站在自己的展台前。有玩家过来试玩他的游戏，他就主动上前邀请对方合影，一起冲着镜头大喊：“Uncle Go! Let's Go!”

独立游戏节最后一天，育碧上海的一位制作人邀他去公司作客。他被领进一间会议室，人们陆续过来试玩《Uncle Go!》。有人好奇地问，你打算怎么赚钱？这个游戏如果出在苹果商店上，你有什么办法让它冲上排行榜？

“我说不上来，只好告诉他们，我做这个游戏只是为了认识高手，找机会进入这个行业，向大家学习。”他如实回答。

见证 这款游戏只为他带来了数百元收入，但“对一位从零自学的开发者来说，这是个里程碑”

“我知道，我是全场最弱的一个。美术最弱，程序最弱。”梁健锋说，“这次参赛，最大的收获是认识了这班做独立游戏的人。他们真的是完全为了游戏，抛开工作、金钱，很投入地做游戏。”

独立游戏节结束后，他并没有把《Uncle Go!》继续做完，因为觉得那“只是靠小小的美术技巧入围，就算做下去，也只是把一个游戏做完而已，学不到新东西”。

在独立游戏节上，他认识了《微观战争》的程序员陈智龙，这位比他小六岁的年轻人被他尊称为“老师”。学习Unity的过程中，每次遇到不懂的地方，他就会在QQ上向对方虚心请教。

在“老师”的耐心指导下，从未学过编程的梁健锋只花三个月时间，就完成了他的第一款Unity游戏《大叔踢馆》，复刻自红白机游戏《成龙踢馆》。之后，他马不停蹄地向第二个目标进发：做一款能够在苹果商店发售的游戏。他将这款游戏取名为《大干一场》。

两个月后，《大干一场》开发完成，却没法发布——他手头既无苹果电脑，也无iOS开发授权。

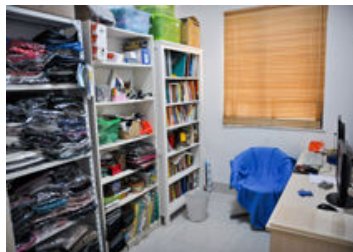
与妻子商量后，他取出岳父母拿给他们购买空调的三千多元，买了一台最便宜的Mac mini，又花六百多元买了授权。这台Mac mini平时收在柜子里，需要测试游戏时，才取出使用。

“面对现实的一个个困境，真的能走下去吗？虽然这话可能会影响看者的心情，但我也只是把现实的一面说出来罢了。”微博上的梁健锋总是以乐观幽默的一面示人，很少发表这般苦闷之言。

经过一个月的调试、优化，去年9月，《大干一场》在苹果商店上架，售价6元人民币。一天后，排名升至付费游戏榜第35位。

那天晚上，为了庆祝游戏发售，全家人一起吃了顿他最喜欢的三文鱼，花了两百多元。这个数字，差不多也是《大干一场》为他带来的所有收入。

但对梁健锋而言，这款游戏意义重大。“游戏可能不怎么样，不过，对一位从零自学的开发者来说，这是个里程碑。婴儿第一次站起来了。”



去年，他搬进这间狭小的储藏室，储物架上堆放着妻子开的淘宝店的存货。小店生意一般，只能补贴家用。

心灵涂鸦

见证 “我支持他追求自己的梦想。我相信他，也了解他，他是个很有责任心的人”

“希望大家光临我们的小铺，支持我们的游戏。”2012年中国独立游戏节最佳学生作品《鱼》的作者王熠发了条微博，推广他的海外保健品代购小店。

梁健锋看见后，转发评论道：“同开淘宝店撑着的来转一下。”

两年前开发《Uncle Go!》，他用的是一台低端笔记本，处理高清图片已有些吃力，更不必说运行3D软件。为了学习Unity开发，他搬进了狭小的储藏间，用以前做攻略本留下的台式机做游戏。他身后的储物架上，塞满一包包衣服，是妻子开的一家淘宝店的存货。小店生意一般，只能补贴家用。

“我支持他追求自己的梦想。他是个有责任心的人，我相信他，也了解他。”妻子说。即便在他最低落的那段日子，双方父母都反对他做游戏，希望他找一份稳定的工作，妻子仍然极力支持他的选择。

梁健锋的下一个目标是开发一款叫做《撸撸大雕烧》的游戏，借此学习移动社交分享功能。他为自己制订了一份紧凑的时间表，就像《Uncle Go!》里的那位大叔，全力向前冲，越过一个又一个障碍。“我的年龄比这个行业里的其他新人要大得多，我得把时间追回来。”

由于自己的作息时间毫无规律可言，为了避免影响孩子，他把三岁的儿子安置在了外婆家。每隔一两天，夫妻俩搭乘“摩的”去看望孩子，陪他玩上一整天。

去年圣诞，他和儿子一起用塑料桶、铁丝、瓶盖等废品，做了一辆造型别致的小汽车。“孩子是模仿大人的，如果你懂得创新，懂得进取，他也会感受到。”梁健锋说。

他还为儿子做了一款小游戏，取名《心灵涂鸦》。游戏会根据玩家按键和点击鼠标的速度，随机生成相应的图案和声音。



梁健锋为儿子做了一款小游戏。“最后做出一幅怎样的图画，就看你如何去演绎。”他如此解释游戏的寓意。

“如果你急于离开游戏，不耐烦地敲打键盘或鼠标，生成的画面就会比较激烈，反之则会比较平和。游戏如人生，每个人都是从一张白纸开始。最后做出一幅怎样的图画，就看你如何去演绎。”梁健锋如此解释这款游戏的寓意。

—— 结束语 ——

“有能力打出道具，就有能力打出更好的。每个人只有两只手，一把剑一块盾牌，两只手拿满了，不把现在的装备放下，就不可能拥有更好的装备。‘敢于放下过去所拥有的’是人生一大技能，换个心态，是上天给你机会放下过去。”梁健锋说。

转行做游戏已经三年，去年，他终于凭借《大干一场》有了数百元进账。他希望在不远的将来，游戏能为自己带来稳定的收入，无论开发独立游戏，还是去游戏公司上班。