

## 巨人招揽团队细节

导语：面对网游市场的激烈竞争，史玉柱曾预计未来将是几家大企业争霸的局面，网游市场格局已定数年内难有变化，史玉柱曾放话，“没有 1 亿别碰网游”经过前几年的淘金，中国网游的大公司格局基本已经形成，小公司想出头很难了，而大公司之间的竞争也愈加激烈。

今年我们再次看到网游巨头们频频推出了扶持原创团队项目，那么小企业是否会纷纷加盟？什么样的人或者团队才具有加盟这些网游巨头的资格？内部审核淘汰标准究竟如何？这样是否又意味着这些创业团队只能寄生于大公司而存活再次去为别人打工？为此，新浪游戏采访了巨人网络总裁刘伟，来谈谈她的看法以及正在开展的“赢在巨人”。（文/李燕）

走进巨人的门槛

新浪游戏：巨人面试加盟赢在巨人的人的标准是否有个硬性指标？

刘伟：我们在网站上一直有公开的四个基本要求：

第一，对游戏行业有热情；第二，基本功扎实，至少在某一领域有专长；第三，重视思维能力。第四，善于同他人进行交往，有团队协作能力。事实上我们更在乎的是“人”，是“人才”。这与 VC 截然不同，我们并不一味只关心项目，我们更关注“人才”。当然具体的项目还需要具体的判断，不倾向于一刀切。

新浪游戏：怎样去接触有意向加盟的人和团队的？

刘伟：主要是通过赢在巨人的邮箱 win@ztgame.com，也接受各种其他方式，包括各种线上线下直接或者间接的渠道。

新浪游戏：是如何来进行人才筛选的？

刘伟：我们需要强调一下，赢在巨人不是强制控股或者招聘，合作的方式依具体的项目灵活处理。不过不论采取什么样的合作模式，都是要优先判断核心团队的核心人员，因为人才是保证产品成功和合作成功的关键。

筛选的方法主要是先通过提交的各种材料进行初步的观察和判断，从以往经历中判断团队核心人员的行业知识基本功，通过项目意向书判断他们的创业精神和思维能力。如果有以往产品的，我们可能会去看看；如果现有产品有 Demo 的，我们会重点看；有可测试版本的，我们会请公司内部的评测组进行专业评测。

通过初步审核的我们会尽快安排见面，通过面谈进行更详细的判断，判断的原则仍然是上面说过的四条，交流能力会在面谈的时候重点判断，另外也会花一些时间探讨具体的项目设计思路，通过探讨的过程也能够判断团队的经验和思维能力。所有我们发现的问题或者建议都会通过邮件或者在面谈时及时提出，对每一个项目都会及时地给出明确的答复。

新浪游戏：拒绝团队加入的理由是什么？

刘伟：其实还是回到那四个最基本的要求，拒绝的绝大多数情况是由于没有符合那四条基本要求。以我们目前的实践经验来看，常见的理由有几个：

- 1) 暂时不考虑投资这个领域(比如单机游戏)
- 2) 核心团队过于缺乏实际经验和最基本的行业常识
- 3) 核心团队缺乏创业精神，不具备基本的创业理念，或者缺乏独立团队的管理能力
- 4) 核心团队项目负责人和主策划的实战经验不够丰富，并且逻辑思维能力、分析能力和学习能力达不到要求。

新浪游戏：认同团队的理由又是什么？

刘伟：目前为止我们已经通过并直接投资立项的团队，无一例外的都是符合我们的四条基本要求的。进入孵化的团队也是核心项目带头人和主策划符合基本要求的，仅仅是团队不完整，我们在公司内部的孵化器里帮助他们建成完整的团队之后再立项。

新浪游戏：看好一个团队项目与人才更注重哪个？

刘伟：当然更注重人，项目都是人做出来的，即使是一个代理项目，我们一直认为产品

上线之后才是产品最重要的后期调整和开发的开始，只有相信团队核心人员的开发能力，明确他们认同我们的文化，才有可能确认他们可以跟我们一起在运营的过程中良好地合作，把产品运营成功。

新浪游戏：目前已经确认有哪些团队加入？

刘伟：“赢在巨人”计划 2009 年 1 月推出，已经有 5 个团队正式加盟，巨人网络拥有产品总量已经超过 10 款。截至目前，巨人网络已经接触国内外研发团队 2800 多个，其中有 200 余个进入到深入接触阶段。最近一个加盟团队是来自杭州的雪狼软件有限公司，巨人网络投资持有该公司 51% 股份。

创业者最需要的是资源

新浪游戏：如何看待各公司诸如此类“计划”之间的竞争？

刘伟：中国的市场还比较年轻，天使投资非常不完善，包括专业的基金，都很少具有足够的行业专业知识，除了钱以外，很难给团队有益的支持。所以行业内公司的战略投资，尤其是早期的投资计划，是行业内最稀缺的资源，是创业者最需要的资源，我们认为现在这种资源不是过多，而是过少，类似赢在巨人的这种良性的天使投资计划越多，对整个市场的发展越有利。

新浪游戏：您认为游戏行业目前最需要哪些人才？

刘伟：实践中感觉最缺的人才还是有能力的项目带头人，思维能力强，有一定实战经验，善于学习和总结的主策划。

新浪游戏：大公司对创业团队进行的扶持计划，是否意味着创业团队只能为大企业打工？

当然不是。前段时间我们经过机构改革之后，公司内部的项目团队都已经独立了，我们支持每一个团队，甚至团队的每一个成员都把项目当作自己的，每一个做出贡献的成员都能够分享项目成功的收益。

新浪游戏：您认为游戏玩家是否有具备做网游的机会，他们的优势在哪里？

刘伟：有的。玩家一般对玩家的需求了解是最深的，所以玩家参与做游戏是有优势的。很多玩家对游戏设计也有非常深的了解。只要思维能力强，经过专业的锻炼，是有机会成为优秀的游戏设计人员的。

新浪游戏：“赢在巨人”是否也为玩家提供加入巨人团队的机会？

刘伟：我们对所有团队的审核标准是一视同仁的。不会仅仅因为一个人是玩家或不是玩家而判断决定一个团队或者项目。理论上玩家也是具有同样的机会加入赢在巨人的，不过在我们的基本要求中也重点提到了“基本常识”这个概念，要从单纯的玩家过渡到真正的专业游戏策划，还需要一些基本的游戏开发知识。欢迎有志于做游戏的玩家努力进入游戏开发领域，为这个领域的发展做出自己的贡献。