# **创业的那些事儿**

作者：[Mitty](http://gad.qq.com/user/index?id=363714)

链接：<http://gad.qq.com/article/detail/287445>

一直都很想把曾经创业的故事分享出来，那些深刻的教训，踩过的坑，复盘后的一些反思等等，这仅仅是万千创业中的一粒尘埃，希望可以有更多的人分享自己的经历和经验，共同成长，少走弯路。

**《节奏英雄》2016年**

坦白讲，创业的经历，都是一言难尽的，每次回想，内心还是会耿耿于怀，有阵痛感，曾经一起奋战的日子，共同经历过的苦难，无数个日日夜夜的付出，伴随着巨大的压力感，不适感和绝望感，看不到希望，焦头烂额，也会有见到曙光和资金后的欣喜若狂，一切就像过山车一般，跌宕起伏，创业是少有人走的路，艰辛坎坷，布满荆棘，但它却拥有创造无限可能的魅力，让人前仆后继。

《节奏英雄》这款音乐游戏，是我创业时期的产物，它给我留下了很多美好的回忆，虽然我退出团队已经有一段时间了，但每次回想起，它曾经得到过的认可，取得过的成绩，内心还是会感到很自豪，很有成就感，它是那段时期一个独特的存在，AppStore“精品独立游戏”，始终让我记忆犹深。



前段时间，我在体验Fmod（游戏音乐引擎）新版本的时候，打开了节奏英雄的音乐工程，听到了那首关卡结束后的“彩蛋”钢琴曲，满满的回忆，朋友说很好听，这是什么音乐， 我说这是当时游戏里留下的“彩蛋”。

**这里放上试听链接：**

**https://v.qq.com/x/page/f07806x3pr2.html**

（我没有具体统计过，节奏英雄原创的音乐应该有60~70首，有些是后期真人演唱的，音效估计在400~500个，这些音乐都是当时合伙人的工作室制作的，一家非常不错的音频外包公司，这里打个广告，如果大家有这方面的需求，欢迎搜索8082音频科技）

我原本是想陈述下创业的经历，写了好多，但想了想，又给删掉了，这很难在一篇文章中说完，时间也非常有限，所以我还是写一些让我印象深刻的地方。

每一次回忆这些场景，都会尝试去感受那时候的情绪和心境，这对当下的自己是个很好的激励。

决定创业，并不是一个深思熟虑的结果，如果是那样的话，我很可能会选择不，考虑得越多，反而做的可能性会越小，但换句话说，有些事儿，只能亲身经历后，才会看到更多，懂得更多。

2016年初，朋友说他这边有一个创业的项目，音乐类型的，忙不过来，让我帮帮忙，我当时看了demo的视频，画风和音乐很吸引我，当时市场上又没有同类的竞品，很想知道做出来会是什么样子，但对于是否要注册公司，全职创业来做这件事儿上，我当时很犹豫，因为我已经有了自己的打算，但面对创业这个意外的机会，想折腾的想法还是有的，坦白讲，当时我内心更偏向于不参与创业，而且那时期正是“寒冬”这个词第一次出现的时候，但最后做了创业这个决定，首先，欠缺考虑肯定是有的，但更多的是，好奇心的驱使。

在一段经历过后，你总会复盘一些东西出来，看到自己存在的种种问题，我更希望的是，即使失败了，对于当初的决定，也应该是尊从自己的内心，自主的选择。

创业对于初创肯定是很艰难的，尤其是没有收入，我们在最初的几个月都是没有薪水的，这也是我们共同的决定，原本是计划用1，2个月的时间把游戏做上线，但当你真正坐下来开始全职做这件事儿的时候，你的心态就会发生转变，你不想几个月后，游戏上线了，善始善终了，然后出去找工作，你想要的是怎样活下去，这个过程创业都会经历，而且是反复的，一言难尽，在创业的过程中也会经历了很多的”至暗时刻“，下面是一些随笔的内容，想到什么就写一写，时间有限，还请见谅。

在开始的很长一段时间里，晚上会失眠睡不着，莫名其妙的压力，尤其是半夜的时候，情绪会特别不稳定，有时候都不认识自己，好在创业的初期，每个人都在卯足了劲加班加点的在工作，除了睡觉，基本上没什么休息日，大多数时候，心情还是很好的，因为你看到产品每天都在不断的完善，以前上班的时候，周末公司说要加班，会感觉很疲惫，现在早已经没了周末的概念，随时随地的抹代码，也渐渐的忘了节假日会在具体的哪一天放，总之公司那套作息习惯，在创业的过程中，没了。

因为没有收入，你只能花积蓄，产品上，也已经不是原本的计划，出版本，见投资人，这是当时主要做的事儿，那1年多的时间，社交活动少了很多（相比我之前的“出勤率”)，每天就是往返于公司和家里，后来直接就搬到公司的附近，10分钟的路，有时候工作到很晚了，就直接睡在公司了，最忙的时候，一连几天睡在公司里，经常三，五天刮一次胡子，衣服都馊了，不过现在回头看，工作和生活的地方还是要分开的，人在家里时，相比总是要更放松，懒散一些，当把公司也当家的时候，这种习惯也会跟着过来。我在写这篇文章时， 是在北苑的雕刻时光咖啡馆里，在家里的话，我现在可能在撸猫:)

在上线前的那段时间，除了埋头研发以外，合伙人还要去见各种投资人，制作人，商务，市场等等，有时候，有些人会亲自来到我们公司，试玩产品，分享他们的观点，建议和一些从业的经验，能听到不同角度的分析，这是件很有趣的事儿，我们收获颇丰。

在这个过程中，也遇到了对我们产品很感兴趣的人，你能够听到很多支持的”声音”，他们会给出非常有价值的建议，鼓励你坚持下去，得到外界的认可，这给了我们很大的动力，但你也总会听到一些反对的”声音“，对于一个没有创业经验的团队来说，这些"反对的"声音，左右了我们的情绪和计划，我们会想，是不是真如他们所说的那样，玩法表现单一，单局时间太长，上手难度太大，引导不够明确，声音的判定区域太严格，系统功能太少，缺少持续性， xxx功能是鸡肋，锦上添花？ 很多很多这样的声音，我们倍感压力。但现在想想，正如瑞典的那句谚语，”无论你转身多少次，你的屁股永远在你的后面“。

（很多赞美之词都是客套话，“反对的"声音往往都是不舒服的，甚至是痛苦的，但这恰恰是"营养"，我希望和欢迎别人能更多的指出我的问题。）

我们陆陆续续的见了很多对产品感兴趣的人，收集了很多不同的建议，也学到了非常多宝贵的经验，所以，一直都非常的感谢他们。

这些不同的”声音”，在一定程度上”延误“了我们的研发计划，我们为此做了很多的调整，但这些”声音“是客观存在的，而对于团队来说，要始终严格的执行自己内部的研发计划，我们当时为了满足一个兴趣资方的反馈，按照他们的需求改了一个月，最后对方内部产生分歧，放弃了投资的打算，这让我们很受伤，但现在看，这种事儿在行业内都是司空见惯的，即便是白纸黑字签了合同，钱不到帐，都可以不算数。

（可能有些人会觉得这样做没有契约精神，但我还是很理解的，谁也无法保证做的每一步决策都是正确的，及时的调整，止损往往是合适的做法，其实我在这里面获得了很大的成长。）

虽然没能得到那家公司的投资，但我还是得承认 ，那次的调整，是必要的，值得的，这些调整对产品确实是有帮助，但现在的时间已经远远超出了我们原本的计划，一直没有收入，每个月还要续社保，只能靠积蓄活着，寻找资方，一路磕磕绊绊，产品不断的调整，返工，不知道什么时候是终点，改到有时候都不认识它了，会不会就这样做不完了？ 内心会开始恐惧，自己还能坚持多久，有时候会埋怨自己，当初为什么做出这个决定！要不要放弃？ 都坚持了这么久，不甘心啊！（我想很多创业的人都经历过这样的时期）。

后来我们拿到了第一笔投资，虽然不多，但足够我们几个人生存半年甚至更久的时间，但钱总有花光的时候，我们第二次陷入饥荒，不过随着产品的成熟，我们又拿到了一笔新的投资，一切就像过山车一般，活过来的感觉真\*\*好。

那时候我没时间也没心情出去，内心的压抑和苦闷总要排解，怎么办，喝酒！ 但不能喝多，喝多了会影响工作，可有几次还是喝多了......我记得有一次在家里喝伏特加，用的那种口杯，喝下去感觉很舒服，就收不住了，一直喝，没过多久，眼神儿就开始游离，喝了近一瓶的伏特加，站起来的时候，天旋地转，我就抱着猫说：放弃，我不甘心啊，猫被我吓得一动不动，随后，我就抱着酒瓶子躺在了地上，那还是个大冷天，地上很凉，我家猫就在我旁边蹲着，躺了半个小时，起来狂吐不止，喝得我更加苦闷和惆怅，就开始看书，我记忆深刻的两本，一本是《少有人走的路》，心理学，另一本是《创业维艰》，这两本书对我的帮助很大，你会知道你现在所面临的，其实很多人都经历过，或正在经历，人生本来就苦难重重，仅从书名上，就足以抚慰我的内心了，现在我一直保持着看书的习惯，不过，喝酒这个习惯也延续至今，现在不会喝多了，到了微醺的量自己就会停下。

记得游戏上线前那两天，这是我第二次经历超过2天不眠的开发（上一次是2011年做GREE社交游戏）每到上线前的那个周期，总能坚持得更久，上线的时间不能变（现在看看，如果延误了，效果就会差很多了），当时公司里有个行军床，我就睡在上面，在把版本发给资方测试的时候，我就赶紧去床上睡觉，当时合伙人还开玩笑的用床单盖住了我的全身，然后站在旁边鞠躬:)，不过没睡一会儿，又被叫醒改BUG，那时候，我的精神极度萎靡，困到不行，恍恍惚惚就给改了，我接着回去睡，没过一会儿又被叫醒了，视频广告弹不出来了，然后一直折腾到早上8点，10点资方那边上班，就要给资方发最后的测试包了，还不知道问题在哪里，脑子不听使唤，天很亮，阳光很足，我和合伙人半瘫在椅子上，眼神呆滞的仰望着天花板上的隔音绵，那种绝望感现在还能感受到，我在想是不是”回光返照”了:)，不过幸运的是，问题在最后时刻被改好了，测试很顺利。

我内心总觉得冥冥之中有种“力量”在帮助我，尤其是在你努力到坚持不住的时候:))) 这种感觉在后面带给了我很大的力量，碰到久攻不下的难题，只要不遗余力的去做就好了。

有时候晚上工作到很晚，感觉很累，很担心自己会一头磕在键盘上，再也起不来，所以，当我有这种感觉的时候，我就不会锁门:)))

关于加班这件事儿，游戏毕竟属于设计范畴，不加班是不可能的:)，从业这些年，倒是看过几个从来都不加班的同事，下班就走，很惊讶，很多公司确实是强制加班，但加班没事儿干还是说不通的，你写过的代码总会有优化和重构的空间，你也总会有可以去深度学习的东西，我个人认为，除非你能改变环境，否则，我们更应该关注的是如何在长期的加班周期中，保持住自己的工作状态和效率，调整好心态很重要，你需要去正确的看待这件事儿。

现在大部分的公司都是996工作制，竞争压力巨大，最近又面临广电总局的升级监管，拿不到版号，甚至有消息说2年内不发版号，35%的专项税等等，这些负面消息让游戏圈的境况变得更加艰难，在版号规定刚刚出来的时候，我去过一次广电总局，陪朋友办理文网文，整个大楼就一个窗口负责，排了很久，紧张的就跟答辩似的，一旦被拒了，就是各种成本，我们节奏英雄当时申请版号也耗费了很多精力，做了许多的调整，这还是在资方的帮助下，而且申请版号和公司资质有关，体会到申请的难度和周期以及要耗费的精力，这也成为了我后面选择退出创业团队的原因之一。

这时候更需要耐心，静下心来，打磨产品，班还是要加的:),可能还会更辛苦，甚至可能还会裁员:(

朋友说，相比失败后的哭诉，当下的辛苦都是值得的，但我认为，前提是你要对你的产品有自信，对团队有自信，喜欢你当下做的事儿，这才是值得的，不然你很难投入全部的热情。当然，如果你仅是图一份工作，一份薪水，也无可厚非，但这样对自己不公平。）

关于个人品质方面，我始终认为自律是最重要的一点，创业的过程中会碰到很多难题，经常会孤立无援，有时候不顺利，感觉全世界都在和自己作对，所以要经常的自我鼓励，严格的要求自己，保持状态在线，每次说到自律我都会想到足坛的C罗，他对工作认真严谨的态度，始终让我钦佩，还有一位舞蹈界的大咖，加拿大的greenteck，他好像24小时都在跳舞，他最近在一个采访时说"After you did all this kind of annoying stuff,go have fun with it"，热情，激情都不可或缺。

关于技术方面，在开发的过程中，预估工作量从来都不是一件容易的事儿，我很少见到能按时上线的产品:)，但不能认为这就是合理的，技术在预估一个模块实现周期的时候，通常是比较乐观的，实际上，我们往往总会碰到各种问题，会忽略很多的细节，在预估项目开发周期的时候，要尽量的详尽，细致的去分析各种可能的情况，也要算上一定的意外时间，所以一定要谨慎客观的去预估工作量，这需要长期的学习总结和提升。

还有新技术和旧技术的选择上，我们会经常的面临这种选择，新技术通常意味着更加的高效，比如说新的插件，可以实现更好的效果，可以简化你的流程，新的IDE会让你少做很多重复性的工作，自动化更高，新的框架会减少耦合性，有更好的扩展性和维护性等等，但要不要使用这些新技术，是要进行权衡的，小团队我更建议求稳，选择你熟悉的技术，新的技术存在一定的学习成本，而且基本上你都会进坑，要看当前项目的进度和公司的预算，有风险的话，就要谨慎，我印象比较深刻的一件事儿，我决定将当时的数据交换格式从xml换成protocol buffer，从github上找来的库，在Window和Android上运行正常，iOS版本已经线上稳定运行了，侥幸觉得不会有什么问题，又考虑到打包巨慢，当时就没有在iOS上进行测试，等到出包的时候，离更新版本没几天，解析的时候崩溃了，经查问题还比较大，当时脊背发凉，搞得很紧张，计划也延误了，所以，要经常的进行真机测试，尤其是涉及到dll,jar一类的，前提是谨慎选择他们。

关于产品方面，好的产品是迭代出来的，节奏英雄这款游戏在iOS上的表现养活我们这只小团队还是没问题的，但是在Android上，我们的战略失误了，产品定位不明确，运营策略也不对，做了很多错误的决定，结果和我们的预期大相径庭，如果说当时把iOS的版本移植过来，调整支付，广告这些平台相关的功能，迅速的上线，通过数据反馈进行迭代调整，也许我们后面会有更多的机会，但因为对产品期待过高，我们将这款节奏类型的小游戏，加上了网络和社交功能，新增了几十个英雄，也增加了新的玩法，也对原有的玩法进行改进，Facebook，广告，统计等等SDK也有10多家，加大了接入的复杂度，带来了很多不稳定的因素，我们为此也招了全职的美术和前后端技术，这些看似简单的调整，实则耗费了很多的精力和时间，这些都是"时间黑洞", 这个词来源于凉屋游戏之前的一款游戏的分享，看完真的很欣慰很感动，唉，这里也是一言难尽:(((

其实我耿耿于怀的是当时游戏没有在GooglePlay上迭代测试，是在几乎改完了所有的需求以后才上的线，这是个巨大的错误，这让我们付出了惨痛的代价，我们有争取过，但没有得到允许，即便是得到同意，也为时已晚了，这个过程中，每个人都成长了很多，这是段并不愉快的经历，我想说，不管你幸运与否，创业都是要修”学分“的。

要敢于拒绝，敢于说不，不要总逃避正面冲突，当你看到问题，质疑和不解时，应该提出来，你只有提出来，别人才会看到，才会有沟通和交流，在节奏英雄Android版本的调整需求中，我们看到了很多的问题，但其实我们不太敢拒绝，会担心资方觉得我们不配合工作，认为拿人钱就应该乖乖的听从命令，即便是那些我们拒绝的需求，资方回绝后，我们便没有再次争取，最后结果不好，只能自己承担，自己背锅。不管是对内还是对外，多去沟通交涉，表达不同的观点，不仅对团队和个人成长有帮助，对产品本身也会更好。

或是你在工作中做着一些没有成长，简单重复的工作，你需要更有挑战，更能展现你价值的工作，你都应该提出来，提出来才会有解决的可能性，你更应该去关心你的成长，我记得以前在一家公司维护一个项目长达半年之久，除了对个人没什么提升外，每天的工作还很忙，总是和各种SDK打交道，那时候国内的SDK需求颇多，搞得疲惫不堪，没有多余的时间去学习别的技术，我当时不想做，但我并没有提出来，我在想，如果我不做了，这项目就没有人维护了，而且，即便是我说出来，领导也很难有解决办法，公司里目前也没有更多的人手可以空出来，如果我直接说不干了，会不会让人觉得我没有职业道德？ 总之很傻，想得太多，实际上你说出来就会有解决方案。

承认自己的不足，多向他人请教，寻求帮助，哪怕是花钱，向时间和经验付费，问题通常都会有很多种解法，能够快速的解决问题是最优先的。

（事过境迁，平静下来，会时不时的回忆当初，我也有很多做得不对的地方，成长和付出很难等价交换，代价总会更惨痛，情绪是个很易变的东西，有时候会觉得那些"状态下的"的自己，活得很糊涂，不是自己希望的样子，现在每周都会安排一定的时间，认真仔细的回忆这几天做过的事儿，有没有不对的地方，计划进展的怎么样，对我的家人，我的朋友，我关心的人如何，自己的言论是否准确客观，引起你情绪变化的原因是什么等等，把他们记录下来并改进，我称它为"Mind Review":)))

对于技术而言，要时刻关注自己在一段时间内的成长，尤其是你处于长期维护一个项目或是做着一些已经没有什么太多提升的工作时，你一定要制定一些学习新知识的计划，尤其是你在创业的时候，你的工作量会巨大，再忙，也要留出一些时间给自己去学习和尝试一些新的技术，游戏圈的工作是很不稳定的，创业就更不用说了，做最坏的打算，居安思危，保持兴奋，必要的时候要主动的去找一些能够刺激你情绪，神经的东西，要时刻学习。

时间会过得很快，人也会渐忘得很快，写日志是个很好的习惯，不仅仅是工作中，就是自己每天做了什么，时间是如何安排的，都有必要将他们记录下来，这样你会知道你这一段时间是如何度过的，如何安排的，有没有浪费掉，哪些可以改进？ 尤其是在做项目的过程中，如果项目出现延期了，你通过日志能够找到问题的根源，这会有助于你进行问题修正。

节奏英雄Android版本遭遇的滑铁卢事件，对我们的士气打击很大，个人的工作状态和效率都受到了很大影响，有很长的一段时间我不知道该怎么办，感觉自己躺在炽热的沙漠里，想努力站起来向前走，却不知道该朝向哪边，希望很渺茫，前作的表现，以及这一年半的成长，让我对公司的未来很悲观。

我记得当时和一家比较大的广告变现平台的商务闲聊，她说，以前广告类的产品靠AppStore推荐的量，就可以获得不错的收入，现在已经不明显了，而且广告的表现上，GooglePlay相对是较差的，如果产品留存不好，很快就会沉没。加上我对后面的产品也并没有太大信心，内心开始动摇，累死累活拼了将近2年的公司，就这么放弃了吗，要继续坚持吗？ 这时候资金接近赤字，我们谈过一次，如果资金花光了，怎么办，是继续坚持做下去，找机会，还是解散？ 只有我说不再坚持，为此，那天，我们还闹得不欢而散。

后来，经由资方的介绍，我们要去Google拜见Android游戏的负责人，很向往可以有机会去拜访Google，但我个人对游戏方面没有抱太大的期望，通过这次深入的沟通，希望对方能够给予更多的建议，交谈中，Google的态度还是很积极的，也确立了我们接下来要做的一些事情，在会议结束回来的路上，我在内心做了决定，如果这次调整的效果还是不理想，那么，我就不再坚持下去了，当时还有一款游戏在开发中，只有我一个技术，如果修改Google这次反馈就必须要将当前开发的游戏延后，那款游戏在我看来，离上线的差距还比较大，还需要起码2，3个月的时间进行调优，在当时的情况下，综合看来，我还是持悲观的态度 。

朋友说，坚持是把双刃剑，有时候就该趁早放弃，有时候再坚持一下，可能就成了。

最后选择退出是很艰难的，很不舍，有一段时间无法投入新的工作，很难平静下来，但还好，一切都过来了，没什么事儿是过不去的，尽快调整好状态，总结经验，继续前行，毕竟后面还有很多的坎坷在候着，前路依旧步履维艰，且行且珍惜。

在冒险决策的时候，不能只看我有可能得到什么，也要看能不能承受起失败的成本，其实这次创业的失败成本我承受不起，很多事儿当初看不清，但事情现在已经发生了，我只能安慰自己，心未死，路还长。

创业让我成长了很多，但同时也失去了很多，尤其是在你失败后，失去的这些会暴露的特别明显，比如说技术成长，因为创业中，技术上你什么工作都要做，大大小小细碎杂乱，你很难有时间去深入的学习某些细节，opengl,shader,优化等等都是学习曲线蛮高的地方，这在小团队创业中，通常很难做到深入研究，当然，现在已经形成了这种意识，不管未来如何，项目是好是坏，持续学习，持续进步，这是唯一能掌控的事儿。

可能最让我"痛心"的还是错过了买房的机会:)))，每次和朋友聊起都唏嘘不已，这里不细说了，反正是命运多舛:)))

不以物喜，不以己悲，不患得患失，做好自己，不要生活在平静的绝望中，没有什么可以是你生命的全部意义，压力和愤怒是成长的”推动器“，我们坚持的力量，自始至终都应来自于内心，来自那一次次的呐喊。

我对开发的热爱从未减少过。

最后，感谢曾经一起奋战过的兄弟们，磨难让我们成长，未来的路依旧艰险，望各位安好。

