



纪录片《独行》片断

中国独立游戏

中国独立游戏作为中国整个游戏产业链条中非商业资金支持的原创新游戏,它越来越多承担了试错功能。而这种“试错”也赋予了中国独立游戏更多的创新性。



中国独立游戏的冰山一角

【文/冷梅 图/受访者提供】

独立游戏成为创新的风向标

拼命玩三郎,一听这个名字,你就能猜出个大概,这一定是一个游戏人生的职业玩家。确实,三郎从小就开始玩游戏,也算国内比较早用上家用电脑的一批人。2008年三郎和朋友们一起创建游戏网站,在网站上陆续推出了各种小游戏的推荐文。他给自己定制的计划是每天推荐三款新出的小游戏,至此坚持了将近5年,推荐游戏超过5000款。正是长期对游戏的关注,让他2014年和朋友一起在广东创业,成立了一家游戏公司。

2014年由三郎开发的一款经典游戏,名叫《锻冶屋英雄谭》,当年曾经上过苹果App排行榜,成为玩家钟爱的一款爆款游戏。这款游戏后来也被誉为中国独立游戏的代表作之一。

对三郎来说,通过游戏创业的这几年,要说赚多少钱,确实没有,但是长期浸润于此,让他将个人爱好与人生理想锁定在中国正在高速腾飞的游戏产业,这一点也出于他对整个行业的蓬勃信心。

如何去界定中国独立游戏,三郎如是说:通俗理解,独立游戏就跟独立电影、独立音乐一样,指的就是那些没有拿着商业资金去做游戏开发的本土原创游戏。而到了今年,这一概念有所扩展。

基本上它有两重含义:一个就是从资金层面,没有拿到商业资金开发的游戏就叫作独立游戏。而另一个层面指的则是精神上的独立。你开发的游戏是否有这种创新,有没有在艺术及个性上有所追求?同时满足这两个条件,目前才是广泛意义上的独立游戏概念。

三郎说,如果有些游戏,虽然没有来自商业的资金支持,但是游戏本身充满了山寨元素,没有原创加持,它就不能称为独立游戏。还有一种游戏,它在商业上有资金支持,但是游戏创作很少受到资金方的影响和控制,能够比较独立地制作自己的游戏产品,这些游戏拥有比较强烈的独立游戏的倾向,大家也会把它看成为独立游戏。因此,现在独立游戏的边界越来越模糊。但是有一种很简单的判断方式就是,这款游戏有没有创新性、独特性。

将这个概念套用在《锻冶屋英雄谭》里,它就是一款名副其实的独立游戏。首先没有商业资金投入,同时它的创新性和独特性体现在该游戏创造了一个全新的玩法。游戏主角不是英雄,而是英雄所

使用的那些充满想象力的武器道具。玩家扮演的是武器店的老板,做出各种各样奇特的武器,卖给武林高手,像这种关于武器店的创意,之前在国内前所未有,其创新性给国内玩家留下了深刻印象。

《独行》成为一代游戏开发者的写照

而独立游戏纪录片《独行》的创作,则寄托了三郎更多的愿景。2015年11月开始,他决定用纪录片的形态来关注中国独立游戏产业以及游戏开发者的幕后故事和创作背景。

“独立游戏虽然无法取代商业游戏的地位,但是从市场层面来说,它却能推动商业游戏的发展和变化。独立游戏有一个特殊的功能,就是扮演游戏行业的试错者。商业游戏的运营成本很高,不会轻易冒着风险去开发创新产品。这种‘试错’功能赋予了中国的独立游戏更多的创新性。”

内心的责任感,让三郎决定开始投拍纪录片《独行》。拍摄过程中,三郎见了一些独立游戏开发者,一边跟拍一边采访,大概持续了一年多时间。慢慢地,他们开始有了成熟的思路,最终锁定了中国独立游戏行业内的5个开发者,进行长期跟拍,拍摄一直持续到2018年年初。

去年8月,剪辑后的成片正式对外发布,在圈内产生了巨大的影响力。三郎说,实际上《独行》这部纪录片聚焦了中国独立游戏创业者的心路历程。他很想让行业之外的人也能了解独立游戏行业,这些人究竟在做些什么。在很长一段时间,中国的游戏行业充满了浮躁情绪,开发者要么聚焦商业游戏,要么频繁与盗版游戏为伍。三郎希望让人们看到中国游戏产业未来的希望,看到那些坚持原创精神的中国游戏的前行者。

梁铁欣(拼命玩三郎)

中国独立游戏纪录片《独行》制片人

CIGA中国独立游戏联盟发起人

中国独立游戏活跃的组织者与参与者

代表作:锻冶屋英雄谭、原凉帽大作战、

洼、天才联盟、牌武者



生活周刊 × 拼命玩三郎

Q: 拍摄过程中你最大的感受是什么?

A: 我自己最大的感想就是,其实做游戏有很多方法。我们跟拍的五个人,每个人各自有其特色,都有不同的背景;但是他们身上都有一个共同点,就是坚持不懈。他们既然认定了游戏行业,就会将其视为自己的终生事业。哪怕过程中遇到一些困难,不得不面对一些改变。这是其一。第二点就是他们各自的方法千差万别,有的是科班出身,也有的很草根,有的在很多人的大团队,也有的在寥寥几人的小型工作室。这些特性,造成纪录片中即使捕捉了一些样本,也仅仅是冰山一角,未必完完全全代表中国独立游戏。只能说它是一个缩影,也许还有很多风格迥异的独立游戏开发者存在。他们的生存现状也许很苦,但是他们似乎并不觉得自己苦,反而乐在其中。每个人的方法都是独一无二的,不一定非得按照某一种固定的套路出牌。

Q: 深入游戏行业这么多年,你对中国独立游戏的现状有何看法?

A: 中国的独立游戏开始进入到一个比较稳定的发展期。正如我在本届CCG EXPO论坛上的分享题目——《中国独立游戏又到了最好的时代》。这几年舆论呼声一直在说,中国独立游戏进入了最好的时代,但是2018年下半年,整体形势并不算很好,版号暂停发放,大厂小厂同时遭遇危机。我觉得这不是独立游戏自己的原因,这是整个游戏行业的原因,游戏行业一些乱象,造成整体质量低迷。为此国家对游戏行业不得不进入深度监管,对整个游戏行业而言,开发规模和开发数量正在缩小,行业经历重新洗牌。对于独立游戏来说,比较好的一点是,这正是大浪淘沙的时刻,那些真正有实力的团队经历优胜劣汰,便会存活下来,那些好的作品将迎来更多的爆发机会。还是那句老话,这是最坏的时代,也是最好的时代。关键是你要用什么样的心态去面对。