

独立游戏开发者的盛会,全球游戏创作节首次在杭州举办

# 为了48小时开发一款游戏 有人甚至带着睡袋睡在现场

本报记者 张峰

48小时能够做什么?找个近一点的地方度两天假,或者是宅在家里把一款游戏玩通关,如果说让你在48小时内开发制作一款游戏,这可能吗?

在刚刚过去的这个周末(1月20日-22日),全球游戏创作节(Global Game Jam)完成了为期三天的比赛,杭州首次作为中国区分站之一参与本次盛会。在滨江江虹国际创意园内,100多名参与者组成了14支队伍,在48个小时里成功制作了13款游戏。对他们来说这并不是一场你死我活的竞赛,而是一次学习、分享以及合作的社交活动。

## 游戏开发者的盛会 GGJ首次落户杭州

全球游戏创作节(Global Game Jam)简称GGJ,是风靡全球的Game Jam活动,在国外已经有近十年的历史,在中国也已经举办了5个年头,而这次杭州是第一次作为承办城市之一举办该活动。

本次活动的组织者张文昊是一名在校大学生,正是之前一次参加GGJ北京站的经历让他萌生了在杭州组织这样一场活动的想法。张文昊告诉记者:“GGJ的意图在于通过活动使游戏开发者拓展好友,学到更多的技能,在游戏开发者社群中增强自信以及发现更多机会。”

按照惯例,每届GGJ都会有一个主题,主题会在开幕当天才会公布,全球的GGJ分站参赛者都将就这一主题进行游戏开发(不限类型、玩法和平台),产品需要于当周周日的下午3点前完成,之后的2个小时将用于产品的提交、现场演示及试玩。

在一段由全球知名的游戏开发者寄言以及建议分享的视频之后,本届活动的主题也正式公布——“WAVES”,字面意思就是波浪、波纹,随着这一主题的公布,2017年全球游戏创作节正式开始。主题公布之后,现场的参赛者迅速进入状态,沉浸在了热烈的讨论中,这期间参与者可以在现场随意交流沟通并组队,然后以小组为单位交出最后的作品。据了解,本次杭州站报名的参赛者中有程序员、策划师以及美术人员,他们组队后会各司其职,合力完成自己小组的项目。

## 带着睡袋来参赛 48小时的极限作战

众所周知,一款游戏的开发,需要短则一年,长则数载的时间周期,一些精品游戏甚至更是号称“十年磨一剑”,除了时间周期漫长,还需要不少的人力物力协作完成,像大家熟悉的《上古卷轴》、《使命召唤》、《最终幻想》等游戏无不是倾注了一家游戏公司长达数年的研发和制作,而GGJ需要参与者在短短的48小时就完成一款贴合主题的游戏,其难度可想而知。

面对这次的主题,一位刚刚从西安搬到杭州的参赛者表示自己已经有了初步的想法,但是还要和同伴们完善一些细节,“48小时毕竟时间有限,只能做一个游戏的demo(小样)出来,因此时间紧迫,估计今天睡不了多久。”而有这种觉悟的参赛者不在少数,记

者在现场看到不少人已经开始物色队友,并“抢占”会场的地盘。

长时间的头脑风暴让这些年轻的创作者有些疲惫,有的参赛者已经将准备好的睡袋铺开进行短暂的休息。随着夜幕降临,大家的热情丝毫没有降低,部分参赛者选择睡在活动现场,这样有问题可以及时沟通,突如其来的灵感也能随时和小伙伴分享。

## 市场尚未成熟 全职生存压力巨大

虽然本次活动并不会给予这些参与者物质上的奖励,但仍旧吸引了大量热爱独立游戏的人关注,据了解,独立游戏开发者这个群体里的人大部分都很年轻,多数是一些在校学生和将其作为业余爱好的公司职员,全职的独立游戏开发者并不多,几乎都是对游戏纯粹的热爱在驱动着他们。

田桑是一名全职的独立游戏开发者,2013年他从一家公司辞职,开始了自己的逐梦之旅,迄今为止,他已经有3款游戏面市,自己负责其中大部分的代码工作,学美术的妻子则完成美术的部分,如果有需要,田桑也会在国内的相关网站上招募合作伙伴一起攻关。

据田桑介绍,目前大部分的独立游戏完成之后都会放在一些国外的平台上展示和出售,例如steam等这一类,但是这些游戏在国内的销售状况并不理想。“现在国内的游戏大部分采用游戏内购买的模式,例如《阴阳师》这类手游,你下载是免费的,但是需要不停地在里面充值,而很多独立游戏开发者的作品都是付费下载的,这与大家的消费习惯不太一样,虽然近几年大家的接受度也在变高,但是仍有很长的路要走。”

田桑表示:“做全职独立游戏开发这条路其实很艰难,大部分的独立开发者的生存状况都不是很稳定,因为大家开始可能只是因为兴趣来做这样一件事,几个人因为一个突然的创意一拍即合开始投身其中,然而前期大量的时间甚至金钱的投入可能并不能很快得到回报,这个团队有可能就再也存在了。”

## 国内独立游戏日渐崛起 但仍需助力

作为杭州电魂网络科技股份有限公司梦三国的游戏制作人,也是本次活动电魂网络能够给予赞助的有力促成者,于佳对于此次能够



协助举办GGJ的活动显得十分激动,在他看来GGJ在杭州举办的意义非凡:“通过这次GGJ活动,我们希望这些开发者能对游戏的玩法进行新的探索,并在高度压缩的开发过程中体验游戏开发的乐趣以及难点,最终在这一全球范围的活动中体现出中国独立游戏的力量,并为中国有激情和创意的游戏开发者们开拓更好的生存环境。独立游戏是商业游戏的土壤,独立游戏开发者往往更有勇气去做一些大胆的尝试和突破,这反而是一些大的商业游戏公司不敢去做的事,他们的一些创意、玩法都是值得借鉴和学习的。”

张文昊也表示:“希望GGJ能够变成一个窗口,不仅让更多热爱独立游戏开发的人得到交流和展示,也希望整个游戏行业及社会力量能够更多地关注到这个领域。”另外,于佳也表示电魂会在今后更多地促成或举办一些类似的活动,并呼吁社会上的一些商业公司可以去更多地发现这样的优秀团队,给予资源、渠道乃至资本上的一些帮助,使得国内独立游戏有一个良好的环境得以成长。

**Game Jam:**指一群游戏开发者在很短时间内规划、设计和创建一个或多个游戏,通常介于24或48小时。

**独立游戏:**相对于商业游戏制作而存在的另一种游戏制作行为,一般指没有商业资金影响或不以商业发行为目的。

有参赛者拿出睡袋,干脆就睡在了现场。