

斥候营

游侠列传之十四

IEF2006 中韩赛落幕 中国 1:2 不敌韩国



IEF2006 中韩对抗赛 CS 项目冠军 wNv.gaming。

时报讯 IEF2006 中韩对抗赛经过 2 天的激烈争夺于 6 月 23 日圆满落幕,在中韩明星对抗赛中,中国 CS 王者之师 wNv.gaming 保持着 CS 项目的绝对优势,以 16:4 轻松拿下对手,可魔兽、星际项目仍和韩国存在着一定差距。最终中国队以 1:2 不敌韩国,继 CKCG2005 中韩对抗赛后再次落败。

ESWC2006 总决赛 种子选手名单公布

时报讯 ESWC2006 世界总决赛本月底即将拉开战云,6 月 25 日大赛组委会公布了本次魔兽项目各等级别种子选手名单,以及反恐项目种子选手名单,分组将采取随机的形式。(三个种子类别中各取一名,共 3 名+剩余选手中的 3-5 名组成一个小组) 此次比赛两位中国选手 WE.IGE.Sky 和 WE.IGE.suh0 被大赛组委会评为最高级种子选手,这表示世界对中国魔兽水平的肯定。

休闲站

《魔塔无敌疯狂版》



上手度:★★★★ 好玩度:★★★★☆

最疯狂的魔塔版本,玩过以后你一定会有一种解气的感觉。怪物打你不但扣血反而疯狂加血……

基本操作:用鼠标左键点击右下方←→↓↑控制移动

剧情描述:很久很久以前,一个美丽的公主被魔法师囚禁在一座神秘的魔塔里面。一个武功高强英雄(就是你喽)冒着生命危险来满怪物塔中拯救公主,可是刚刚进入魔塔就被坏人暗算,不仅武器和法术都丢失了,还被投入了监牢,幸好一同坐牢的小偷帮助你逃了出来,于是我们的英雄只好一边练功一边开始了他艰苦的救美之行……

游戏中特别的你,有任何经历或心得,请致邮 game@xsb.com 与大家分享!

记者手记:据说我不是第一个采访吴宗其的人了,前一个星期,凤凰卫视刚刚采访过他的团队。作为广州大学华软软件学院游戏策划专业大二的学生,他与其他同龄人很不同。这种不同,不仅仅在于他自己给自己定选题,做出的那些游戏作品,也不仅仅在于他的作品《捣蛋 Q 人》获得了今年 2 月首届“酷比杯”游戏策划大赛二等奖,更在于他对自己人生的规划相当清晰。他明确地知道自己在做什么、想要什么。

ID:吴宗其(我在哪里都使用真名) 性别:男 年龄:20 团队:G-fire 游侠宣言:游戏从业者应当肩负起保护我们国家文化的重任。

我不想给自己退路

信息时报:说说你为什么选择游戏策划这个专业好吗?这个问题多半别人问过了,不过我真的很好奇。

吴宗其:初中和高中我都是广东省田径队玩撑杆跳的,可以说我曾经想过成为一个帮国家争取荣誉的运动员。

信息时报:从运动员到游戏策划员,很大的转变啊。

吴宗其:有些东西都是一样的,实际改变了,理想不变。看到我的签名吗?你怎么理解这个问题(吴宗其QQ上的签名是“实现理想的方式有两种,一种是我实现了理想,另一种是理想通过我得到实现”)?

信息时报:最初的理想在生活中渐渐变成后来形成的理想……是这样吗?写诗的人经常说,不是我选择了诗歌,而是诗歌选择了我。

吴宗其:不是的,我是这样认为的:比如,我要通过自己的努力实现自己的理想,成为一个游戏策划,这个就是第一个类型的人;第二个类型呢,我通过我自己的努力,去为中国游戏业做点事情,虽然个人力量很渺小,但是先由自己做起,期望有一天能改变一些事情。其实从运动员到游戏策划的转变我自己也很痛苦,但是碍于现实,将来我不可能退役之后就当一个教练或者体育老师就就此一生的。

信息时报:这么说你最希望的还是做运动员,但是考虑到日后生活出路的问题所以放弃了?可是,游戏业界不是一样不稳定吗?

吴宗其:我喜爱撑杆跳,但我也喜欢游戏。先是喜欢玩游戏,但是有一天我发现自己或者可以去尝试做游戏,甚至可以利用做出来的游戏去改变一些事情。在现实来说,人生能有多少次转型呢?我认为这次走上游戏业的路是我人生最后一次转

吴宗其:我在认真地为中国游戏做事情

型了,有点破釜沉舟的味道。

信息时报:最后一次?这个断言是不是下得早了些……

吴宗其:我认为不要给自己退路。家里有什么资源,那是爸爸妈妈的,不是我的,我有的就是我的专业,我的实力。

信息时报:他们支持你吗?

吴宗其:爸爸一直不支持,他只知道我要读多点书,读好数理化学。上了大二他经常问的还是我英语读得怎么样。

信息时报:他对你的作品《捣蛋 Q 人》获奖有什么看法呢?有没有从此放心你的选择?

吴宗其:没有,他不相信我有这个能耐,认为这是一次炒作,还拿超女和我的获奖作对比。他认为读专科的人没有什么实力可言,他希望我能专升本,考英语 4 级。

游戏策划的预备役人生

信息时报:你的专业就业情况乐观吗?

吴宗其:不乐观。游戏公司需要马上就能用,马上就能实现经济效益的人,只有大公司才会去花时间培养人才。

信息时报:但是国内这样的专业很少,而游戏公司越来越多,应该人才需求还是很大的吧?

吴宗其:那是业外人士的看法,老说游戏业人才缺口有多大,其实都是幻想、泡沫。游戏业的确需要人才,gamepress 上面有很多人,但是有多少是在职的游戏策划?何况我们工作强度大,收入微薄,不是人人都能忍受的。为了适应这个工作强度我经常去电通广告公司帮手,习惯朝九晚十的工作时间。上了大学之后我就没有给自己放过假,暑假寒假我都去自己联系实习,为雅居乐、屈臣氏、中国联通 UP 新势力电话卡作过广告策划和广告创作,培养自己的综合策划能力。

信息时报:有实际工作经验,有自己作品的人应该会比较受到用人单位的青睐。看了你的简历,你做了很多作品啊!网络休闲游戏《捣蛋 Q 人》、网络休闲格斗游戏《fight》、手机游戏《手机之魂大作战》、SLG 游戏《英灵》、休闲游戏《GOGO 大脱走》……你的作品都是学校的作业还是自己做的?

吴宗其:我的作品都是我自己给自己出的题目,如果学校能给我什么的话,我认为就是时间了,我在学校有很多时间做自己的事情。

信息时报:学校教授的东西,实用性强吗?

吴宗其:如果你在玩游戏混得很好,你会来教游戏吗?

信息时报:……在普通人看来,游戏从业,就等于整天玩游戏,原来差别这么大。

吴宗其:游戏从业,就等于整天玩游戏?!?!?!?!媒体经常说游戏是精神海洛因,那么我就把自己比作制毒者好了,你看过哪个制毒者会吸毒的?

信息时报:汗,别激动……之前我们 Game 版收到读者来信,说游戏从业者是不是可以天天玩游戏还赚钱……他也想去做……所以我才会想找游戏策划来采访^^!

吴宗其:胡扯!天天玩游戏能赚钱的是代练,代练你知道吗?那个读者,叫他干代练!我们游戏策划是一个有专业素养的职业!

我的团队是有理想的一群

信息时报:可以谈谈你的团队吗?

吴宗其:我们团队叫 G-fire,由一个游戏策划,3 个游戏美工,3 个游戏程序组成。

信息时报:他们也都是学生吗?

吴宗其:是的,他们也许不是拥有最好的实力,但都是一群有理想的人。

信息时报:你们有没有想过由团队开始组建自己的游戏公司呢?

吴宗其:我们想过,但这个想法只能在国外生存,国内行不通。

信息时报:你们目前的兴趣好像都在休闲游戏方面,是操作难度的问题、个人兴趣、还是觉得未来这种游戏模式会比较成功?

吴宗其:在可预见的将来,网络游戏是主导(这个人人人都知道),而网络游戏之中 MMORPG 的比例是最大的,但是未来休闲游戏将会有异常大的潜力。但是我们团队转型了,从 PC 开发转到了手机游戏开发。因为手机游戏的潜力更加大,基本可以随着硬件设备的提升,重演 FC(红白机)到 PS3 的历史,这样我们能做的更加多。

信息时报:从手机游戏开发向 PC 开发转型的最大问题是什么(除了技术因素之外)?

吴宗其:手机到 PC,程序和美工的改变是最大的。对于程序来说,现在的 PC 游戏大多是 C++ 和 derx 开发的,而手机游戏的程序语言则是 JAVA,是两个不同的程序语言。而美工方面,因为手机的容量和内存都很少,用的是像素图,非常费精神,而 PC 的则是 3D+2D 的多种工具开发。

信息时报:可以给我一些你们作品的截图吗?

吴宗其:传给你的这个图是《GOGO 大脱走》的,这是之前完成的一个飞行闪避子弹的休闲游戏。其他的很多都涉及版权问题,不便发表。

信息时报:版权问题?就是说其他游戏都被买走了吗?

吴宗其:不全是,有些是我们用来面试应聘之用,美工需要美工的素材,程序需要程序的,策划需要策划的。而《GOGO 大脱走》这个项目我们还没有对外发表或者给公司看过,所以可以自由发表。

信息时报:那有已经卖掉的游戏了吗?

吴宗其:有卖的,但不是整个游戏卖,比如说一个游戏,人家很可能就是看中了你策划的部分,那么就要把策划的部分抽取出来给人家。能如社会说的小团队做

游戏,卖游戏,之后成名,现在还没有先例存在,那都是以讹传讹的东西。我发给你的游戏制作团队结构图,希望能让你了解一下现在游戏的制作团队结构。

信息时报:这和我们平时理解的不太一样,大家以为游戏策划的成功,就是策划出一个很棒的游戏,然后一下子热卖,一夜就成了比尔第二……

吴宗其:我坦白的说,如果真的是那样,我现在就很富了,哈哈。

不要轻视游戏的影响力

信息时报:最近有什么计划?

吴宗其:7 月 7 日我会去上海一家手机游戏公司实习两个月,之后回来继续大三的学业。我没有给自己退路,也没有给自己放假,希望能让我们的下一代不再说中国游戏是垃圾,也希望《三国志》这样壮丽的中国历史题材游戏不再是由日本公司开发,那是国人之耻辱。我想说一个观点,这是我之前的采访都没有说的,我认为作为一个游戏策划,我必须说一下。

信息时报:是什么呢?

吴宗其:你认为游戏已经成为社会文化了吗?

信息时报:我认为是的,因为它已经广泛地存在于人们的社会生活之中。

吴宗其:那么我们应不应该去保护自己国家的文化?

信息时报:当然应该。

吴宗其:我们游戏制作者如果有思想觉悟的话,就应该承担起这个责任,而不是到游戏业来想赚多少。游戏策划,美工,程序,都有这个责任。

信息时报:其实任何一个职业的人,都应该将自己做的事情视为一种事业、责任,不管是医生、是官员、是教师、是中国国家足球队员……

吴宗其:嗯,你们记者也一样,所以希望你能报道出我这个小小游戏策划的心声——举个例子,日本光荣公司开发的三国志系列的游戏你有玩过吗?

信息时报:玩过,很不习惯看到关羽念日文对白。

吴宗其:三国志系列已经出到 11 代了,一个中国历史题材的游戏让日本人开发了 11 代,而且还闻名世界。如果日本人篡改一下三国的历史呢?游戏已经成为一种文化,游戏更加关联到历史,有很多迹象反映,我们的下一代很可能是由游戏里面去了解历史的,而不是从书本。所以我们的游戏制作者必须正面对这个问题。三国无双系列之后日本出了一个战国无双系列,已经把日本战国英雄的地位举到与关羽等人同一高度,大大增强了日本人对自身历史人物的自信。这个就是游戏的力量。

信息时报:而我们的游戏从业人员应该清晰看到这些现实,同样,社会也应当看到游戏将来不可避免地会成为新一代人获取知识的重要途径之一,对之不能简单粗暴地封杀,或者仅仅作经济攫取的考虑,更应当从文化意识形态的高度去思考。

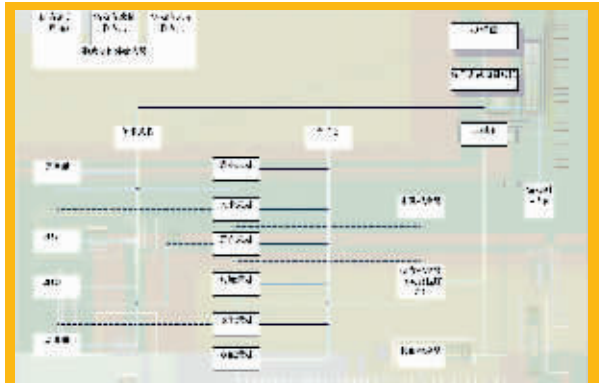
吴宗其:我说太多了,你一定觉得我是个愤青了……

信息时报:没有,相反我觉得,能够认真思考游戏的文化影响力问题的人,才有希望做出真正的好游戏。

吴宗其:我妈妈和我爸爸很早就离婚了,有一天我回妈妈家吃饭,吃饭的时候就我们两母子,妈妈说:“儿子啊,虽然我不了解你现在的行业是干什么的,但妈妈以有你这个游戏策划儿子为荣。”我感动。

信息时报:我也很感动。谢谢你接受我们的采访,祝你早日实现自己的理想。

采访 冯钰



游戏制作涉及的团队结构图



G-fire 的作品《GOGO 大脱走》。