



电竞比赛中

今年3月，整形医生齐越，有了一个新身份——独立游戏制作人。

由他主导开发的单机游戏《英雄立志传：三国志》测试版（以下简称《英雄立志传》）3月在游戏发行平台Steam上架，售价60元，首周便卖出了10万份，每月流水超1000万元。

在独立游戏圈，他迅速蹿红。

齐越是“80后”，放在游戏圈略显高龄。比起年龄，更令人惊讶的是他的资历——《英雄立志传》上线之前，他没有任何游戏开发经历。

”

为了圆梦

北大医学部博士毕业后，齐越入职了一家整形医院并顺利当上了主刀医生。之后，他开启了“白天工作晚上做游戏”的模式，自学了代码和美术，又拉了一个5人小团队，用了5年半的时间做出了人生中第一款游戏。

所谓“独立游戏”是指小团队乃至个人就能完成的游戏作品，相较于成熟的大作，独立游戏更容易以小博大。去年Steam评论数超1000的752款新游戏中，有256款标注为独立游戏。其中风靡全球的《小丑牌》就是加拿大开发者LocalThunk的个人作品，该游戏今年1月全球销量超过500万份，还上线了手机版，为开发者带来了上亿元的收入。但毕竟投入资源有限，“失败”的独立游戏更多。

尽管《英雄立志传》已经能够登上今年国产单机游戏畅销榜，但千万元级别的月流水仍没让他收回成本。过往5年多的人力和外包成本，已经让他伸手向家里要了钱，不过按照目前的势头，收回成本只是时间问题。

齐越说，从一开始，他就没想过靠制作游戏大赚一笔，只想赶紧上线游戏，好对自己有个交代。“独立游戏99%是赚不到钱的，我的第一目的是实现理想，是否赚钱是第二考虑。”

而如今，不断有新玩家涌入齐越的“组织”，14个QQ玩家交流群都已经满员，他坦言自己仿佛又回到了最初做游戏那种干劲十足的状态，有了一些共鸣后，齐越在优化日志中写道：“这个游戏一定会有第二代第三代。”

谈到这款游戏对自己的意义，齐越说：“年少时的梦想，总算实现了。”

厚积薄发

齐越童年的游戏梦是从一台486电脑开始的。

这种老式电脑没有光驱和S系统，他拿着方方正正的软盘玩过不少武侠类RPG（角色扮演）游戏。有了S系统后，他迷上了日本游戏厂商“光荣”旗下的游戏《三国志》和《太阁立志传》。

与很多《三国志》的中国玩家一样，三国题材被日本公司拿去做游戏，还做成了游戏史上最成功的系列游戏之一，这让齐越有点不爽。一个梦想在心里逐渐萌发，后来他还写到了B站账号的个性签名上：立志做国人自己的《三国志》游戏。

他成绩不错，家人对他期望颇高，“小时候只是喜欢玩游戏，但从没想过走专业做游戏的路，全职做游戏赌博性太强了。”齐越说。

虽然没想过自己做游戏，但齐越特别喜欢做“MOD”。这是一种玩家自己设计的“模组”，能替换游戏中原有的道具，例如角色服装、道具样式等。更高阶的MOD还支持修改游戏内的某些玩法，例如大名鼎鼎的《反恐精英》最初就是Valve旗下经典游戏《半条命》的MOD作品，后来逐步修改完善，成为全球最受欢迎的射击类游戏之一。

以做MOD为敲门砖，齐越开始逐渐学习游戏编程，他发现这件事比自己想的要更简单。他做过很多MOD，除了光荣的游戏，开发过《金庸群侠传》的河洛工作室

这个“80后”真会玩 每月流水超1000万元

整形主刀医生 做游戏蹿红

那时他很乐观，把做游戏当作一种娱乐手段，每天都充满干劲，“设计、挖坑、技术攻关……都很有乐趣，感觉自己在构建世界。”慢慢地，他发现做游戏跟“搬砖”没什么区别——设计只是其中的一小部分，更多的是重复性工作。

“最开始我觉得一两年就能完工，可能第一年能做完80%，剩下20%一年半也做完了，后面才发现，剩下20%做了四五年。做游戏也是符合二八定律的，前80%只需要20%的时间，后20%才需要80%的时间。”

齐越坦言作为游戏开发的菜鸟，最严重的错误就是对项目预期管理的不足。复盘整个游戏制作过程，他对自己的知识储备和技术很有自信，但对工程预估完全没有概念。

最典型的就是人像绘制。类似《三国志》这类游戏，角色选择界面基本都是一个方方正正的小头像，但齐越认为这并不足以反映人物特点，他要求团队为每个人物都设计绘制全身像。

但他完全没想到这个过程如此耗时耗力，“我们的美术每天能完成一个角色，但是我们有1000个角色。”

“脑子一热”选了3D游戏方向，也让齐越吃尽了苦头。

市面上绝大多数策略类的RPG游戏都是2D画面呈现，但是齐越要求团队做3D，一方面他觉得市面上清一色的2D“特别没劲”，另一方面则是觉得“3D好像没那么难”。

他显然低估了3D建模的难度。光荣于2024年发售的《三国志8重制版》首次进行了战斗系统的全3D呈现，并将此作为宣传卖点。据行业推测，该游戏的制作班底有80~100名员工，且多数原画可复用老版《三国志8》的素材，即便如此，这款游戏从立项到发售仍花费了2年时间。

好在之后游戏销售状况不错，齐越有机会制作续作，3D模型仍能沿用，这会大大减少后续开发游戏的工期。用他的话说，“3D技术一旦攻破，就是我们自己的东西了。”

不过开发周期和难度带来的问题开始逐渐显现，原本计划两年上线的游戏拖了四五年，最先撑不住的是齐越的钱包。做游戏的所有开支都来自积蓄，但越到后期，越有一些意想不到的开销，例如剧情文本的外包等，他不得不向一直反对他做游戏的家人要钱。

在父母眼里，玩游戏、做游戏都是“不务正业”。“开口要钱时确实挺为难的，但是他们都知道这个事我是必须要做完的。就算他们不给这笔钱，我也会想办法从其他地方搞钱。”齐越说。

更棘手的是到开发末期，齐越的自我怀疑和团队的消耗到了峰值。“游戏开发到第四五年的时候，我已经对游戏是否能回本、是否能有好评不抱任何期望了，团队里的所有人都觉得游戏上线‘铁黄’，瞬间挂掉的那种。”

齐越说，那一年，他是纯靠意志力支撑

过来的。

一条险路

游戏最终还是上线了。比起忐忑，觉得自己“解放了”。但完全没想到的是，游戏似乎“爆了”，第一天就卖出了4万份，这对于一个尚在测试阶段的游戏来说是一剂强心针。

玩家的反馈很直接，“能看出缝合了很多游戏，《三国志》《太阁立志传》的影子都有，但并不妨碍游戏好玩。”

“原本以为又是一个垃圾国产三国游戏，没想到这么上头。”

“相比328元的《三国志8重制版》来说，60元的《英雄立志传》太香了，我玩了几百个小时，正式版再打磨一下玩法，绝对潜力无限。”

“回血”之后，齐越快速把团队扩充到9人，加足马力进行漏洞修复和“军团战”玩法的优化。

更重要的是，原本自我怀疑到随时想“跑路”的齐越，看到游戏上线之后如此多的正反馈，瞬间被“治愈”了。

更没有想到的是，此前的“草台班子”反而成了他的核心竞争力。在游戏贴吧，他的团队被称作“最听劝的制作组”。他在14个官方玩家群里都设置了收取玩家意见的专员，游戏中备受好评的历练功能就来自一些玩家的想法。他们完全没有“大厂病”，大厂通常依靠思维惯性去制作游戏，而齐越的团队时刻在倾听玩家心声。

在“改游戏”上的执念，让他的游戏天然具备共创属性，这赢得了众多用户的称赞。

虽然目前上架的测试版已经有了正式版的体量，但齐越仍在做最后的打磨，他说这个过程可能七八个月，也可能要一年。

他还是缺人手，这是独立游戏制作人最常见的状态，齐越团队则更明显。团队里只有一个主程序员，主策划都是他自己在顶，他甚至还包办了大部分剧本。直到后期，需要他参与优化的部分实在太多，才将剧情文案外包出去。

独立游戏制作注定是一条“险路”。2022年，《三国志：汉末霸业》的制作人韩柏接受采访时说，如果按照光荣的标准开发《汉末霸业2》，团队人数应该达到120~130人，账面资金大约在3000万~5000万元。在热销后，《汉末霸业2》至今仍未有新消息传出。

最近，齐越也常被问到是否想过全职做游戏。在接受采访前，他拒绝了记者拍摄的请求，白天他仍要百分百投入到医生的本职工作中，脱下白大褂，他才能沉浸在游戏制作中。

“很多事还是两条腿走路比较好，永远给自己留点稳定收入。因为有稳定收入，这事反而能干一辈子。如果没有稳定收入，走一半就折在路上，就没有任何后退的余地。”他说。

本报综合中国企业家、中经网等



游戏截图

旗下游戏，也有不少齐越的MOD作品。

也是在这个过程中的享受，让他第一次有了做游戏的想法。

读博士期间，他开始密集自学代码编程和美术。当时的基本状态就是，白天要去做一些医生的工作，晚上就自学，前前后后准备了5年多。

“最开始我觉得做游戏是件很难的事，直到接触了Unity（游戏引擎），又学了一些虚幻引擎的东西，就感觉做游戏也并没有那么难，很多东西是可以自己实现的。”齐越说。

“菜鸟”先飞

博士毕业之后，齐越选择去整形医院工作。早八晚五，业余时间他几乎都扑在了游戏上。他也习惯了这个节奏和身份转换，他将医生和游戏开发者比作“武将”和“文官”：“外科医生不太需要动脑子，去操作就行了。开发游戏就要一直动脑子，把自己脑海中构建的世界变成现实。”

一开始，他就拉了个小团队，多数成员都是从招聘网站上面试来的。没什么钱，雇不起大厂离职的员工，只能挑应届生入手，自己多做一些统筹工作。

最初，齐越在北京租了间办公室，但由于成本叠加通勤时间等原因，团队最终选择了线上协作办公。他说这样反而选择更多了，以前只能雇北京的员工。

他睡眠时间很短，白天结束工作后要有七八个小时放在开发游戏上，每天只睡四五个小时，周末也不休息。每周能挤出四五十个小时做游戏，这已经相当于一份正职工作的工作量。