

# 大公司的游戏梦和游戏病

“这很可能是谷歌三年后会被砍掉的一个项目。”

2019年谷歌Stadia发布时,国内游戏圈某大V曾给出过这样的预判。

2年时间过去,虽然谷歌没有砍掉整个Stadia业务,但其中一个重要的组成部分——自研独立游戏,已经寿终正寝。近日Google副总裁、Stadia总经理Phill Harrison正式宣布,将关闭Stadia的游戏开发部门。

另一方面,上线两年的谷歌Stadia云游戏业务如今也是出奇的风轻云淡。而当年桑达尔·皮查伊在演讲台上向全世界玩家画的那张大饼,到现在也没有丝毫兑现的迹象。

当然,全球玩家们也早对它失去了当年的兴趣。

饼好画却难啃

将时钟回拨两年:2019年Google GDC大会上,如同2001年初代XBox发布时比尔·盖茨亲自站台一样,桑达尔·皮查伊也向全球玩家展示了一只“白色手柄”。

这个手柄是谷歌进入游戏行业的标志,它的背后不是一个硕大的游戏主机,而是连接在云端的无数精品游戏。谷歌的目标,是背靠自身强大的云计算技术,让Stadia帮助所有玩家完全摆脱硬件的束缚:你只需要一个手柄,就可以在包括手机在内的任何一块屏幕上畅玩3A大作。

这种将来带进现实的技术进步,对玩家的诱惑无疑是巨大的。

同时,谷歌的目标也非仅仅做一个游戏平台。在全面进入游戏领域的大战略下,谷歌宣布在大牌游戏公司工作室聚集的加拿大蒙特利尔成立第一方游戏工作室。当时,他们从EA挖来了曾开发过《模拟人生OL》、《刺客信条》、《刺客信条2》等经典大作的Jade Raymond,担任这个工作室的负责人。

虽然19年那场Stadia发布会上的“翻车”次数,堪比当年老罗在鸟巢5.15全场大喊“理解万岁”的那一次,但是有钱、有技术、有人才的谷歌,在游戏领域的前景还是让我们非常期待的。毕竟它拿出的不是一个全新的游戏主机,而是一项颠覆行业的技术。

但遗憾的是,画饼容易吃饼难。

如今,两年时光过去,蒙特利尔的工作室已经成为历史。从诞生到结束的两年里,它一款作品也没拿出来,更没有留下任何可以纪念的东西。

至于原因,还是因为钱——Stadia项目负责人Phil Harrison表示,关于自研游戏的项目需要谷歌持续不断地巨大投入,因此背后的资金和时间压力是巨大的。

做游戏就是拼命花钱,3A级别的独立游戏更是一个烧大钱的角色。这早就是游戏行业内的共识,也是为什么传奇游戏制作人《战神》之父DavidJaffe在得知《黑神话·悟空》源自一家中国的独立游戏工作室时,下意识的问题就是:他们哪来的这么多钱?

当然,取消独立游戏项目的原因不可能只是因为资金问题,内容质量、技术问题等因素恐怕也不容忽视。但从Phil Harrison的公开回应来看,即便富如谷歌,在面对独立游戏的巨额投入后也不是那么有底气了。



如今,自研游戏项目被放弃,Stadia云游戏业务的存在感也越来越低。据此前彭博社的报道显示,谷歌Stadia的手柄销量及月活跃用户量均比谷歌预期目标少了数十万。并且,由于Stadia发行时的混乱,当时该平台只能通过Chrome或Chromecast Ultras与Stadia Premiere Edition绑定,并且缺乏许多的功能。

虽然Phil Harrison曾高调表示谷歌目前在云游戏技术上的领先程度,并且提出这种领先会让游戏圈内独占游戏的模式难以继续下去,但起码从现在来看,Stadia没有任何内容优势。在互联网互通方面,相较于微软的XGP甚至steam,epic,除了并不太稳定的便捷之外更是没有任何优点。

“世界首富”如何烧钱

除了谷歌,亚马逊也在做游戏,而且每年要为此花费5亿美元。但尴尬的是,直到今天依然很少有人听说过亚马逊做游戏这件事儿。

这家大洋彼岸的电商巨头在游戏领域的遭遇,和它在国内的重要竞对阿里一样,都是前后投入无数资金,但始终没有什么起色。

关于亚马逊的游戏业务,最早可以追溯到2012年的Amazon Game Studio(AGS)。相较于谷歌将赌注全部压在云游戏这条新路线上,亚马逊则要稳妥的多。作为云计算技术最为领先的互联网巨头,亚马逊选择了组建游戏工作室、挖人,以及收购具备成熟游戏经验的工作室、开发PC游戏等更为传统的方式。

但是在由谁来领导游戏业务这件事上,贝佐斯的决定似乎不够明智。其让麦克·弗拉兹尼来担任游戏业务的负责人,在此之前这位老兄并没有任何游戏行业的从业经验(只是一位典型的亚马逊图书业务线大佬),还曾经手过已经失败的亚马逊手机和平板电脑项目。

如果没有记错,贝佐斯一贯的经营哲学是:如果一名管理者能管理好某项业务,那么他也应该能管理好任何业务。当然,这前提是钱要给足了。幸好,钱对于亚马逊而言一直是个“最不不是问题”的问题。

背靠庞大的亚马逊帝国,在入主游戏业务之后,麦克·弗拉兹尼新官上任的第一把火就是运用“钞能力”开始买买买,在买下了

《寂静岭:归途》的开发商Double Helix在内的一众知名游戏独立工作室后,又斥资10亿美元买下了海外最大的游戏直播平台Twitch,并且重金挖来了众多游戏业界的大牛。

这一切,和上文提到的谷歌是多么相似,有钱、有人、有技术……不过从现状来看,麦克·弗拉兹尼领导下的亚马逊游戏业务输的要比谷歌惨很多。

8年的时间,亚马逊在游戏业务上投入了数十亿美元的资金,仅仅推出了《熔炉》、《新世界》等几款游戏,而且均不太理想。至于游戏业务发展缓慢的原因,外界将主要责任都推到了负责人麦克·弗拉兹尼身上。

据了解,由于麦克·弗拉兹尼的坚持,亚马逊在游戏开发过程中并没有选择Unity或者虚幻4引擎这样已经成熟的引擎,而是选择了独立游戏引擎Lumberyard。

当然,自研独立引擎在理想状态下可以拥有更高的效率、可搭建的技术壁垒等好处,但对于开发者而言这种挑战是巨大的,特别是游戏开发和引擎开发在同步进行的状态下。

这种状态,让亚马逊整个游戏业务的进度非常缓慢,曾有前亚马逊游戏员工形容Lumberyard引擎下的开发状态:我需要建一座华丽的房子,但我的手上连把称手的锤子都没有。

此外在内部管理上,麦克·弗拉兹尼并没有像那些成功的独立游戏工作室那样,为员工提供一个扁平化的管理环境。有员工表示很多时候反映的问题根本得不到回复,要知道,在圣莫妮卡、顽皮狗这些业界著名的游戏工作室内部,高效的沟通是游戏开发的第一要素。

如今,8年多时间过去,当初被邀请进公司的那些业界大牛基本上都已经离去,而且离开之后,他们甚至都不愿意再提起在亚马逊的工作经历。这和“闪进闪退”百度的陆奇如出一辙,显然这段工作经历并没有让他们感到开心。

对于麦克·弗拉兹尼而言,好消息是亚马逊的高层一直在坚定不移地支持着他。贝索斯离开亚马逊专心造火箭之后,新上任的CEO安迪·贾西在公司内部邮件中表示,公司会坚定地发展电子游戏,并且重申了对麦克·弗拉兹尼的支持。这位新CEO认为,

公司内有些业务可以一鸣惊人,有的则要蛰伏多年。

诚然,游戏特别是3A级别的电子游戏是一个重投入、长周期且高风险的项目,企业高层应该给业务线足够的支持、时间和耐心。只是8年的时间已经够长,在这近乎“灾难”的8年里,亚马逊的游戏业务没能拿出任何一项值得称道的好成绩。

就算每年5亿美元的运营成本对亚马逊来说不算什么,但钱是不可能这样永远烧下去的。

做游戏是件“公平”的事

游戏是公认的互联网行业最赚钱的项目之一,没有一家公司对游戏业务不动心,不然阿里也不会马云公开表示不做游戏之后,每年仍在游戏项目上投入重金。

但和互联网大厂在其他赛道上只要烧钱就能胜利的局面不同,游戏是个极度烧钱、且烧钱也不一定解决问题的领域。

纵观全球范围内,互联网巨头中能在3A游戏领域有所建树的,恐怕只有微软(索尼和任天堂不算)。腾讯、网易这些国内互联网巨头虽然靠游戏赚得钵满盆满,但一个不可否认的事实就是,它们始终站在行业鄙视链的最低端,而且从没有真正自研过3A。

毕竟在网游、手游稳赚不赔的情况下,谁又愿意冒着风险去做3A游戏呢?像尤卡那样有情怀的人,最终还都是跑出去单干了。

而微软的成功很大程度上来自于其十几年如一日,持续投入海量资金研发游戏的基础之上。要知道当年初代XBOX的主机成本高达450美元,但微软还是定了一个和同期PS2一样的299美元售价,此举就是寄希望于后期游戏(软件层面)的盈利。或许,贾跃亭硬件免费的商业模式最早就是从这学来的。

微软这种坚定的决胜信心,在那些追求利润的互联网公司内是很难被认可并长久坚持的。当然,谷歌放弃自研游戏业务也不是不能理解,亚马逊的这种坚持或许更应该得到称赞,只是如今的它就像当年王健林做电商时用的那套经营哲学一样,已经时过境迁。

我们看到,去年国内游戏小厂米哈游做出了现象级的游戏《原神》,最近爆红的独立游戏《鬼谷八荒》更是出自一个只有一位程序员的鬼谷工作室。从这个角度来看,游戏或许是这个赢家通吃的互联网巨头割据时代——最为公平的那条赛道。

当然,如果细究下来,每家公司的新业务线发展都有自身面对的不同问题以及相应决策,这些都是根据公司的战略发展需求,以及市场定位而来的。但从最终结果来看,这些互联网巨头在独立游戏的开发上,大多没能展现出自己大厂应有的实力。

如今在谈论一个互联网公司在拓展新业务时,外界总喜欢说这家公司有没有这方面的基因,比如腾讯没有电商基因、阿里没有社交基因……其实这种“基因论”并没有什么科学依据,不过套用到谷歌和亚马逊在游戏业务上的表现来看,似乎还真有点道理。

## 这次要动真格! 996工作制有望被进行监管

理想很美好,现实却很骨感。用这句话形容如今难以平衡的工作和生活,再合适不过。理想的情况是:有着丰富的假日体系且不用加班、少加班,让工作和生活更和谐。但现实的情况却是:大多数人都身处“996”,乃至“007”的熬夜加班困境中。我们都知道,幸福生活是要靠劳动创造,而非毫无节制、效率较低的“加班加点”。

也正是因为996工作制和过度加班太不近人情,导致其长久以来饱受诟病。但让人无奈的是,这一症结却始终难以解决。而在近日举行的两会期间,多位政协委员针对996工作制、超时加班发声。他们的建议甚至频频冲上热搜榜,展现出大众对这些话题的关注。或许,针对不合理的工作制和加班情况,这次是要动真格了。

建议依法限制加班时间!

996工作制被痛批

对已成为气候的过度加班文化,多位政协委员发声,直接站起来说“不”!如,全国政协委员吕国泉呼吁到,“超时加班与体面劳动、舒心工作、全面发展不相符,与国家提倡的提升人民生活品质也脱节。希望‘两高

’像重视治理欠薪一样,重视解决超时加班问题。”而林淑仪委员也持类似观点,她倡导社会形成合理分配工作和休息时间的氛围。林淑仪指出,即使加班,也需要明确时限,加班总时长不能超过一定时间。另外,加班必须得到劳动者本人同意且给足加班费。全国政协委员李国华则表示,目前加班现象广泛存在,尤其在某些行业存在普遍制度化 and 严重超时化。在短视频、在线教育、出行、电商等领域,部分互联网企业又开始推行“大小周”工作制。同时,李国华指出,当前我国996问题处于企业失控、监管失序、工会失灵的状态,鲜少见到996企业得到处罚,劳动监察没有发挥应有的作用,劳动者维权困难。为此,李国华建议对996工作制进行监管。

由此可见,996工作制及过度加班在此次两会上被痛批。无论是依法限制加班时间,还是对996工作制进行监管,其实都是大众心里的呼声,并从政协委员的口中说出,自然更有份量。

应该受到处罚,996工作制负面影响多为何996工作制和过度加班,应该受到

处罚?关键在于他们带来了太多负面影响。996工作制和过度加班,让人们就像被企业用皮鞭“抽打”的羊群,在急速奔跑中疲惫不堪。

即使平均薪酬在持续上涨,但对比高房价、高消费水平,以及身心的劳累,让幸福感被冲击得所剩无几、荡然无存。蒋方舟在《圆桌派》中曾说,“曾经我们很瞧不上父辈们一辈子按部就班的安逸生活,但对现在的白领而言,这种可靠的安逸已经是望尘莫及的奢侈。”这种长久的冲击,让人难以接受。

从另一个角度看,长时间地超负荷工作,极容易对人的身心健康造成严重危害。焦虑、失眠、抑郁,乃至猝死等,都有可能发生。同时,工作时间过长必然会挤压生活时间。没时间谈恋爱、结婚,或者没时间教育孩子、陪伴老人,也没时间享受生活,都会造成各种问题。

值得注意的是,996工作制和过度加班还会让竞争理念跑偏。如今,生活压力大、企业内部竞争激烈。很多人为了升职加薪,或是不被淘汰,只能“被自愿”地长时间工作。这就导致996工作制和过度加班成为

一种风潮,乃至人人都只能默许。企业自然乐于看到这样,毕竟这样的“压榨”能产生更多的效益。

有着多重负面影响的996工作制和过度加班,已经到了必须惩罚的关键时间节点。受到处罚,是理所应当。

治好996这场过劳病

仍需多方共同努力

不可否认的是,想治好996工作制这场“过劳病”非常困难。但是再难也要去做,毕竟这关系到数以亿计人正常的生活和身心健康。为此,多方要共同努力去根治。指望企业自觉遵守劳动法去关爱员工,很难。那就加大处罚力度,把企业罚怕,逼迫他们遵守劳动法,不强制员工加班。

相关部门也要加大监管力度,对企业违反劳动法安排员工超时加班,或者制定996等工作制的行为,进行严厉打击。而员工也要明白,身体才是革命的本钱,必须旗帜鲜明地反对畸形加班文化。只有这样,才能让996工作制和超时加班不复存在。这场困扰大众已久的“过劳病”,才能真正被治愈。

(科技新发现 康斯坦丁/文)