



# 格式

# 网络游戏玩家的 生活状态

王小波提出过这样的理论：互联网的形成并不是因为某个领袖人物的号召或是某次工业革命，人们只是因为自己的需要而把自己的电脑与别人的电脑连接起来，然后互联网就出现了。没有人是互联网的主人，因为它属于每一个用户。但恰恰因为如此，互联网没有自己的格式。

网络游戏至少也可分为制作、发行—代理—运营、玩家这三个部分，其中前两部分我们并不关心，而玩家作为最终用户，他们可以称得上是游戏的主人之一。既然网络游戏有了主人，那么它就应该有一种规范。那么，网络游戏的格式是什么？

所谓的专题总是应该有些指向，但是“格式”这两个字却没什么明确的指向。我们在这里把它明确一下，这里所说的格式，指的是网络游戏玩家在网络游戏中的生活方式。这样你就能有一个明确概念，原来这个专题要说的，就是网络游戏玩家在游戏中的行为。

如果只是这样，那还是不够的。每个人每时每刻都有自己的行为，但是仅仅有行为，就不足以让人对其产生兴趣。我们认为，网络游戏玩家在游戏中的行为主要有两个方面，一切行为都将归结于这两个主题。这正是我们所要具体描述的内容，也正是本专题的精华所在。

Monograph: The Style  
Composed By WindForce

■ 专题制作：风力

## 心

在很久很久以前,由于还没有学会使用复杂工具,人类的日子并不好过。显而易见在战斗力方面,从猿猴进化而来的人比起狮子老虎来没什么优势,而且据考证那时的人类普遍身材矮小,想必即使运动神经发达,能实现的动作也很有限。加上当时的环境也很恶劣,夏天没有空调冬天没有暖气,当时的人类肯定活得比较惨。

但是马克思指出,人类有别于其他动物的地方,在于人类会使用工具。他这句话的实际意义就是,人类会想办法为自己谋福利。虽然也许某一次发明只是出于无心,但历史上的每一次工业革命都是人类为了使自己活得更舒服而造成。换句话说,瓦特发明了蒸汽机,这时工业革命还没有开始。待到蒸汽机真正被大规模应用,蒸汽船,蒸汽火车开始作为方便快捷的交通工具时,工业革命四个字就浮出了水面。那么在今天,当我们发现生活有时会很无聊时,也不免想到找点事情来做。

也许你玩网络游戏的动机并不是因为生活很无聊,也许你是因为朋友在玩而他叫你一起玩,也许你是因为听说卖网络游戏里的装备可以快速致富而政策鼓励一部分人先富起来。不管你的动机是什么,玩的行为本身无疑都只是为了使自己的生活更舒服。考虑到网络游戏虽然有实际的

操作过程但主要是在虚拟世界中进行,这种玩的行为更有理由被归纳到“心”的范畴中。换句话说,你若是无心去玩网络游戏,游戏一定玩不好。

你至少需要了解游戏的特点,如何快速升级,如何高效打宝。Boss每八个小时刷一次,上一次刷是什么时候?50级到51级之间需要的经验比上一级多10倍,哪里才是刷怪最快的地方?如果你还不是一代高手,整天尚需为生计而担心;如果你已经是一方大侠,还要为了自己的行会自己的城市自己的国家而奋斗。和朋友一起玩的,要想到不应该与朋友的级别拉开太大否则行动不方便;想靠卖装备挣钱的,更要时时泡在游戏里窥测物价。

这个道理很简单:我们的祖先费了多少努力才使现在的生活变得好过一点,想要过得舒服,哪有不花点心思就能做到的?



## 道

作为游戏的开发者而言,他们显然不会去关心游戏的玩家是以什么样的心态去玩游戏,因为他们根本就没有时间去做这样的工作。他们在设计时会根据市场定位来确定游戏的题材、内容,而市场定位通常会被细分到年龄段、工作,甚至是性别,偏偏就没有人关心玩家在想什么。事实上这的确也难了一点,因为每个人玩游戏的理由可能都不一样。

在这场设计理念的风暴中我们可以看到一条清晰的路:历史上第一个(至少大多数承认它是第一个)网络游戏是一个传统的西式RPG的Online版本,它不但完全继承了“龙与地下城”那种繁复的设定,甚至还打算把游戏做成3D——那是1996年,那时曾作为3D游戏代名词的VooDoo卡甚至也尚未面世,这样你就很容易理解为什么这款游戏才刚刚诞生就已经死了。

之后的一些网络游戏在一定程度上弱化了传统意义上的角色扮演成分,因此一度也获得了很大的成功,这方面有《天堂》的例子。此外,《金庸群侠传Online》与它的单机作品之间也有很大的区别。一切事实都在告诉开发者,把单机游戏的多人联机模式加以扩展就得到一个网络游戏的想法是行不通的。虽然一直到今天还有人认为“能支持3200个人同时战斗的CS”应该会是游戏史上的奇迹,

但是他们又是否想过这样的一局游戏需要打多久呢?

网络游戏自己的特色慢慢地浮现出水面,那都是单机游戏从来都不曾具有的。这就是我们现在看到的现象,即大量的“大型多人在线角色扮演游戏”(MMORPG)潮水般涌现。在这样的网络游戏中,玩家与游戏中的NPC的交流变得非常少,大部分人甚至只关心NPC的位置以及作用,并不关心他们的故事。网络游戏找到了自己的主题,找到了完全属于自己的,其他类型的游戏几乎无法替代的“道”,那就是游戏中玩家之间的互动。为了这种互动,别的一切甚至都可以放弃——也许会作为包装而加以推出,但那决不能替代网络游戏的真正主题。

有了这样的认识之后,设计者开始重新设计网络游戏。相对于“正”与“反”的对应规则,网络游戏中也设计出了人与人之间关系的两种模式。



# 爱心

当人降临到这个世界上时,他并不会感到孤独。最重要的是,他当时并没有孤独的概念。只有当他真正理解了“孤独”二字的含义时,他才会觉得在茫茫人海中是多么的无助。有关排遣寂寞的办法非常之多,但真正能用得上的,它的成本不至于高到让我们这个年纪的人负担不起的,却实在是不少。好在天无绝人之路,比如说,爱情。

我们相信每一个人或多或少都会有些自己所喜欢的东西,为了得到这些而做的努力我们有时称之为“追求”。追求的过程通常不会轻松,而结果又不见得令人满意。在这个时候,我们会想到是否会有一种方式可以获得一个稳妥的结果呢?比如说,爱情。

爱情并不是一个可以被解释的词,但是它已经切切实实地发生了绝大多数网络玩家身上(也许你正是其中之一)。你自己恐怕也不知道这是为什么,但是爱心却是已经产生了,并且它虽然看上去风雨飘摇,但始终屹立不倒。它正是为了排遣寂寞而设,正是自己为了使自己活得更舒服而一手制造出的情感,至少在网络游戏中是这样。

而网络游戏的设计者却正是抓住了这种心理……一个宏大的世界,一眼望不到边的原野,几只怪物在平原上奔走,相貌可憎,而且多半不打算和你交朋友。这个时候,找一个人,尤其是一个可靠的人,和自己一起战斗,这种

心理应该说颇为常见。而如果把这种心理与现实里的孤单略加结合,也就不难理解为什么有些网络游戏会推出结婚以及洞房功能了。

这样的爱心通常很难持久——如果这种爱心只是存在于网络游戏中的话。因为任何一种关系都需要某些具体的东西来维持,而网络游戏却恰恰是最不具体的。你不能预见到网络游戏对象中的真正性别,甚至你也不能保证这种关系的维持。当你下线之后,一切似乎都会消失,虽然在一分钟之前它还显得很真实。最可怕的是,网络游戏中体现出的爱心往往被网络游戏自身所蒙蔽,甚至它不能发展到现实中,虽然这是很多人的理想。

这里有一个例子说明一对网络游戏中的“夫妻”的见面:两人在同一个城市,约好在某广场见面。见面之后男的粗略打量了一下对方,问:你打车来的吧?花了多少钱?女的回答:二十七。男的掏出皮夹:这里有三十块钱,你打车回去吧。



# 道理

如何才能在一个虚拟的世界中生存下去?这个问题恐怕难不倒读者你。你很容易就学会如何搞到一身初级的装备,如果你整天都呆在城里,那至少安全方面就不需要很担心。但是也正像你看到的一样,没有哪个网络游戏是单靠在城里就能升级的,而不升级的网络游戏却又没什么意思——难道你不是这样认为吗?网络游戏有着自己独特的道理,不管它对开发者来说意味着什么,对于游戏玩家而言,他们所要做的只是尽快把这个道理弄明白。为什么要弄明白呢?因为只有这样,才能在这个虚拟的世界里生活下去,或者说,更好地——至少也是不会太令人失望地——生活下去。对于一个网游龄超过半年,所尝试游戏超过两款的玩家来说,他已经有了一定的思维定式。

如果说网络游戏是一种寓教于乐的活动(虽然很多人不同意这个说法),那么我们应该看看网络游戏都教会了玩家什么。这方面网络游戏自身确实也走了一些弯路,早期的网络游戏难以上手,比如著名的UO,这无疑形成了一定的技术壁垒。这个缺点被发现之后,网络游戏开始向易于推广的方向转变,并且因此

变得日渐浅薄。简单地说,网络游戏越来越简单,只要你认识字——甚至不怎么认识字,你也能玩网络游戏。

这样的环境使得玩家对于游戏的认识进一步降低了,因为他并不需要去了解更多的关于游戏自身的知识,因此玩家所形成的思维定式实际上就是与其他玩家交流的方法。在这个过程中游戏与人之间的互动被最大程度地削减,因为这可能造成一些技术壁垒,从而导致用户对游戏失去信心——或者说用户自己本来就没什么信心。

但事实上令人难堪的是,由于基本上游戏内根本没有对于玩家的引导(比如“\*\*网络提倡精神文明建设”之类),玩家所认识到的关于“网络游戏内的处世之道”实际上近乎无理,因为它是被局部理解的,它的演化将会导致一些非常严重的后果。



## 终极爱心

当你明白网络游戏的一切终究仍是虚幻时，要么就努力把虚拟的一切往现实里发展，要么干脆尽情地享受这一切而丝毫不管现实中有了什么样的变化。对于前一种人来说，网络游戏只是一种联系工具，相当于一个有着鲜明主题BBS，只不过它的互动性更强。而后一

种人，那些茫然迷失在网络游戏里的人，终于开始无限扩张他们的欲望。这种欲望，就是终极爱心。

你可能在网络游戏里爱上任何一个异性。这个异性不一定是你的行会中人，很可能你根本不认识，只是初次见面的情况也很常见。但是你莫名其妙地对她/他有好感，因为你需要这样一个人。你所需要的人并不是一个特定的人，也许有时你会觉得找一个同城的，同区的，同街道的甚至同楼的异性比较好，但更多的时候，你根本就无从考虑这些。眼前就有一个衣着亮丽的美女，你没有任何理由不与之搭讪。为什么不呢？即使失败了，这对你来说也没有任何损失，不是吗？

你心中会这样想，我可以没有任何理由地对一个人表示我的善意，因为那不会对我有什么损失！至少绝大多数人在刚开始玩网络游戏时是这样想的，而且一旦谈及异性时，依然有很多人抱着宁滥勿缺的态度。事实上那不但没有损失，甚至其实就是你的本意……难道玩网络游戏不正是为了排遣寂寞，为了得到在现实世界里所没有的吗？既然它不可能真实，若是强求美梦成真，那网络游戏自己的意义又在哪里呢？

追求尽可能多的虚拟，这就是网络玩家的终极爱心。为了这种爱心，他可能会追求每一个遇到的女性，与每一个遇到的人成为朋友。只要这些人不表现出敌意，他就会因为获得了虚拟的友情、爱情而满足。这种终极爱心，正是玩家进行网络游戏的原动力之一。



## 死亡道理

你在网络游戏里死过吗？你一定在网络游戏中死过吧。通常屏幕会变成黑白两色，很明显你的人物也倒在地上一动也不能动，有时还会伴随着一大堆物品从你身上掉出来。接下来你要做的多半就是登出，在城里复活。有时会有高级牧师/道士来给你复活，但这样的时间很少。

如果是在游戏中被怪物杀了，那大概也只能怪你学艺不精/网速不好。但有些时候你会遇到一个甚至是数个玩家同时攻击你，这种时候你几乎无法反击就会直接死掉。如何面对这种状况恐怕每个玩家都需要认真思考，比如法师从不让战士近身等等。而为什么会出这种现象呢？

你是否遇见过别人抢怪抢装

备？在虚拟的世界里几乎没有法律，只有武力才是一切的根本。换句话说，没有人会来为你维护正义，你只能用自己的双手去为自己谋利益。而这种行为的极点，就是彻底消灭对方，让对方死亡。

这只是最开始你的想法，渐渐地你会发现PK并不是一种需要，而是一种生活方式。谁都知道PK是会受到惩罚的，包括红名，包括死了更可能掉东西，包括很多很多。但是，作为一种与别人交流、互动的方式，你的选择并不只是示好一种。你得到了一种权利来取消别人游戏的权利，虽然这听起来很不道德，但是并没有更多的法律来制约你的行为。更有意思的是，绝大多数游戏都不会从根本上限制PK。不但限制，游戏甚至人为地要求你PK，比如设定出攻城战。

想必你也深深体会过死亡的痛苦，也许你也很乐意这样的痛苦发生在别人身上，不管那是否有一个“攻城战”的幌子。作为游戏互动中不可缺少的一部分，能够彻底解决你所遇到的问题，只有让对方彻底消失——事实上对于怪物来说它不会不停刷新，对于玩家来说他可以无限制地上线，所以你根本就不能消灭任何对象。

但也正是因为这样，消灭才变得如此有趣。由于网络的虚拟性，你可以无限制地杀死对象：你可以杀死任何（几乎）对象，你可以无休止地杀掉对象。并且事实上，你所有的网络游戏行为都是在无休止的杀戮中进行。你遇到了一个怪物（或者一个人），不是你死，就是他死。所以，死亡，才是网络游戏最真实的道理。



# 格式

我们已经清楚地看到了网络游戏玩家在游戏过程中的行为选择: 他所面对的对象不外乎是怪物与其他玩家(在极少数游戏中可能会有其他的对象, 比如《魔力宝贝》中的采集系职业), 他所能采取的行动不外乎是与之成为朋友或敌人(有极少数人会专门为了泡妞/卖装备而去玩游戏)。在绝大多数游戏中, 绝大多数人都是这样生活的, 这就是他们的生活格式。

会出现这样的生活格式, 自然也会引发我们的一些疑问。这样的格式是怎么产生的? 这样的格式好不好? 这样的格式是否会发生变化, 会有什么样的变化?

正如前文所提到的, 网络游戏的开发小组最终抛弃了单机游戏的模式, 真正成为了独树一帜的网络游戏专门开发人员。这时, 开发人员就必须确立网络游戏的主题。相较于玩家进行网络游戏的动机——为了补充现实世界中的不足, 他们更在意如何实现玩家的欲望。通过几年的摸索, 从3D版的龙与地下城的世界直到以《千年》、《传奇》等网络游戏的诞生, 这期间开发者们终于确立了网络游戏玩家在游戏中互动的方式, 那只能是“终极爱心”和“死亡道理”。因此, 在进行游戏的开发设计时应从这两个方面入手。

这样的思路实际上已经涵盖了网络游戏中人际关系的全部, 因此这种格式实际上是无法改变的, 但可以片面加以强化, 极端时可以放弃其中的一部分(虽然这未必会好)。从网络游戏发展的情况来看, PK经常为玩家所诟病, 不仅仅是因为正常的游戏被迫中断, 还因为它往往与暴力血腥联系在一起。

至于“爱心”的部分, 同样也存在“人妖”, “虚拟感情诈骗”等问题, 但相比起来显得不那么明显(因为行为多数时候发生在现实中, 难以统计)。我们只能简单地说, 作为一个完整的网络游戏, 至少应该兼顾到游戏玩家的这两种生活格式, 单纯地剥离出其中之一是很危险的。你



几乎可以在任何一个网络游戏中找到这两种格式, 包括休闲类游戏。如《泡泡堂》就允许玩家在游戏中进行放置炸弹等互攻行为, 但同时也允许玩家之间组成家族(公会)以促进玩家之间的交流。剥离其中某一方面的例子则大多数都结局不善, 如《天使》(没有PK), 或是《疯狂原始人》(只有PK)。

总的来看, 前段时间(约2001—2003年)的网络游戏一直都沉迷在“死亡道理”的圈子之中, 游戏的目标总是以升级和PK为主。但在2003年之后, 开始大规模出现纯粹为交友而设的网络游戏(之前也有, 如《天使》。此游戏完全没有PK), 包括休闲类网络游戏以及最近开始流行的社区型网络游戏, 包括《泡泡堂》、《坦克宝贝》以及其他类型的《O2JAM》(音乐类网络游戏)、《恋爱盒子Online》等等。后者已经开始具备了比较完善的社区功能, 其中最典型的是Avatar(人像)系统, 允许玩家尽可能地塑造自己的虚拟造型并从中获得乐趣。这样的游戏因为其类型新颖而在一段时间内势头良好, 但从玩家的生活格式来看, 它的前途令人担忧。

我们有理由相信, 网络游戏的设计者们最终会在玩家的两种生活格式之间找到平衡点。这样的例子已经开始出现了, 那就是弱化玩家与玩家之间互动的部分的网络游戏。这样的网络游戏将颠覆之前几乎是所有网络游戏的模式, 重新回到网络游戏刚设计时“将单机游戏网络化”的思路上来。这样的例子我们已经看到了, 那就是《天堂2》以及《魔兽世界》。NC Soft(《天堂2》的开发公司)提到: “……我们有意地放慢游戏的节奏, 意在使玩家尽可能体验到游戏自身的乐趣。”注意这里所说的是游戏自身的乐趣, 而非人与人之间有限的交流方式。而《魔兽世界》则以一些前所未有的设计(如“副本地下城”, 它使以往网络游戏中的抢怪现象几乎完全消失)使“冒险”成为了网络游戏的全新主题。这种主题是基于玩家与游戏之间互动的, 因此它是一种全新的格式。而随着时间的推移以及技术的发展, 相信这样的游戏会越来越多。☺

