

# MMORPG的发展历程与简析

李博

# MMORPG的概念

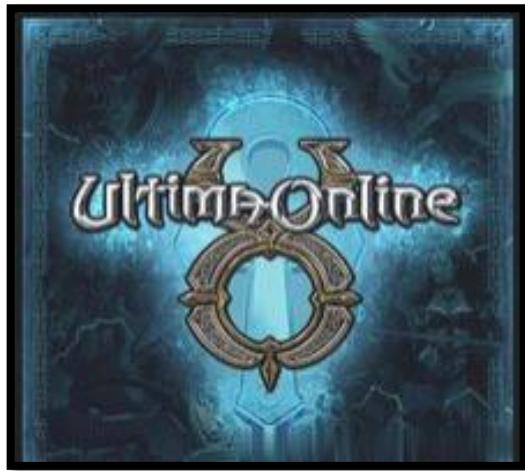
MMORPG是英文  
“Massively Multiplayer Online Role Playing Game”  
的缩写，我们通常的中文说法是  
“大型多人在线角色扮演游戏”

与单机RPG一样，个人成长仍然是游戏的核心驱动力，但是成长出口和成长方式有本质差别。  
社交系统给了玩家全新的体验

# CONTENTS

1. MMORPG的兴起
2. MMORPG的发展
3. MMORPG的分化
4. 结语

# MMORPG的兴起



/01

# 网络创世纪

**Ultima Online**

1996年

1999年（国内）

虚拟生态

红名模式

游戏公会

家园系统

不列颠之王遇刺事件



无尽的任务

Ever Quest

1999年

2003年（中国）

仇恨系统

任务系统

raid系统

过于硬核

国内未成功



# 石器时代 StoneAge

1999年

2001年（中国）

轻度画面

回合制战斗

宠物系统

社交行为



## MMORPG的发展



/02



传奇 (热血传奇)

2001

传奇私服出现

传奇世界

2002

传奇页游开始兴起

2003

2011

热血传奇手游上线

2015

# 梦幻西游

2003年

体验优化

玩法丰富

开放经济

回合制游戏标杆





121 / 289  
195 / 299  
16

负  
战火重燃(新服) 7线 法勒派

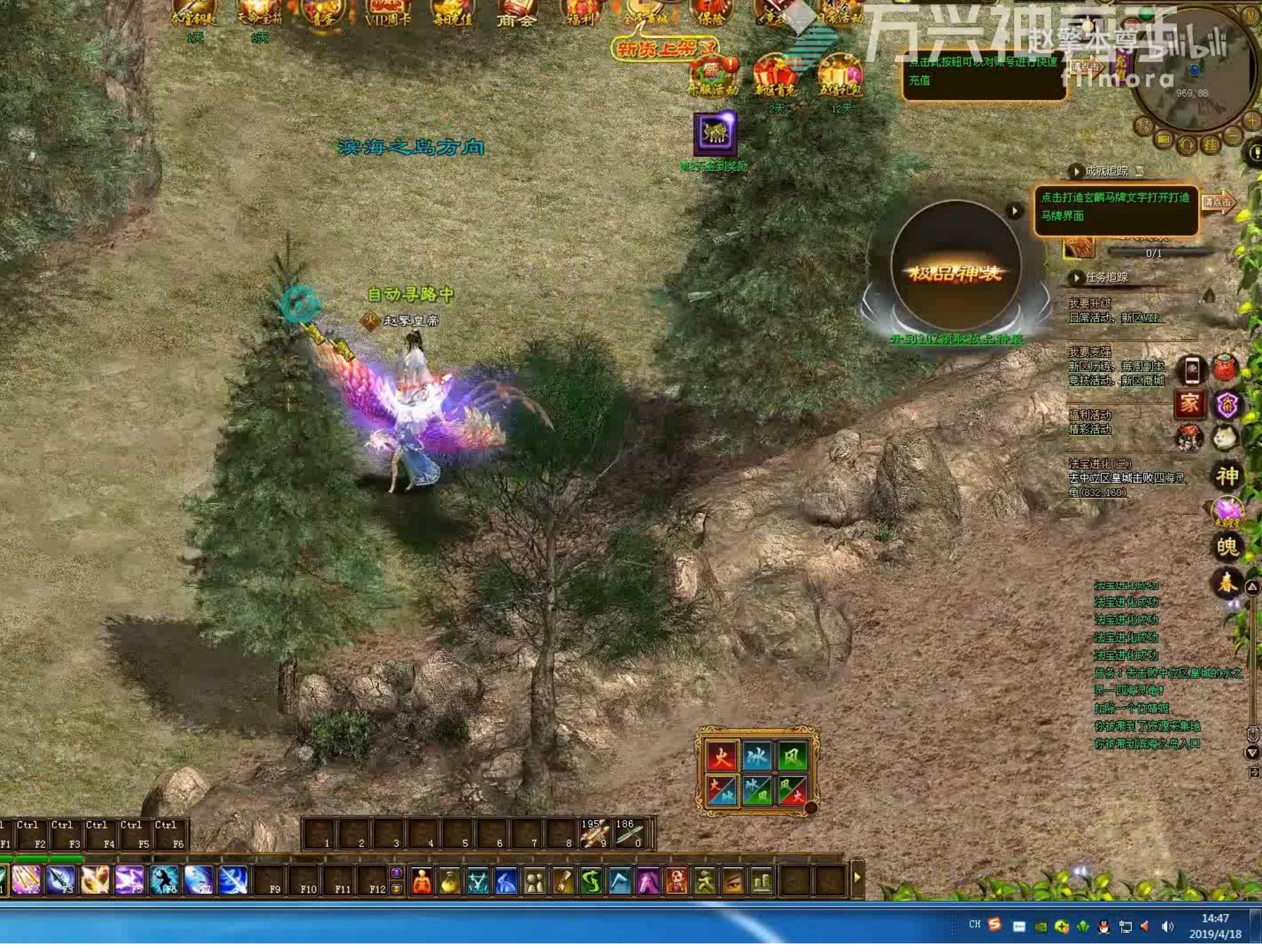
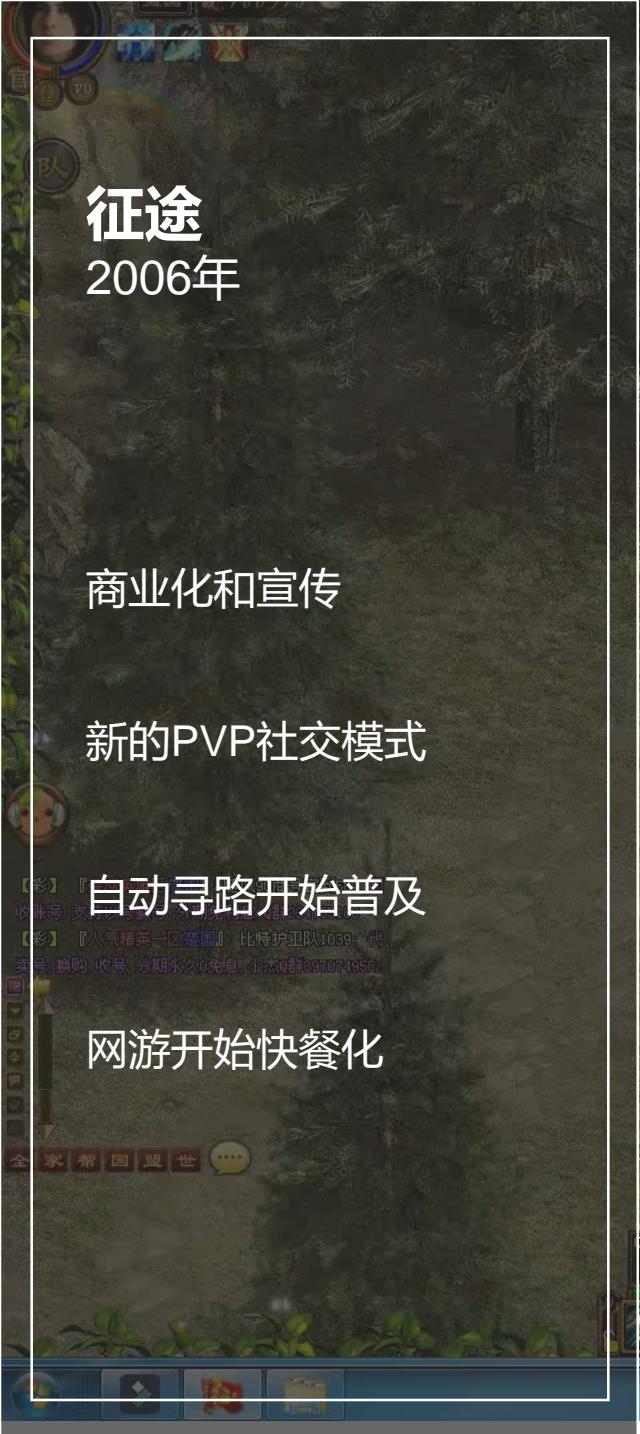
# 热血江湖

2005年

宣告网游正式进入免费时代

一般	聊天	门派	组队	语音	交易	信息
56 两获得						
锁羽历练6						
获得经验值15						
16 两获得						
锁羽历练10						
获得经验值54						
40 两获得						
一般						





# 魔域

2006年

爽快战斗

XP技能

商人在游戏中作用巨大

网络游戏快餐化

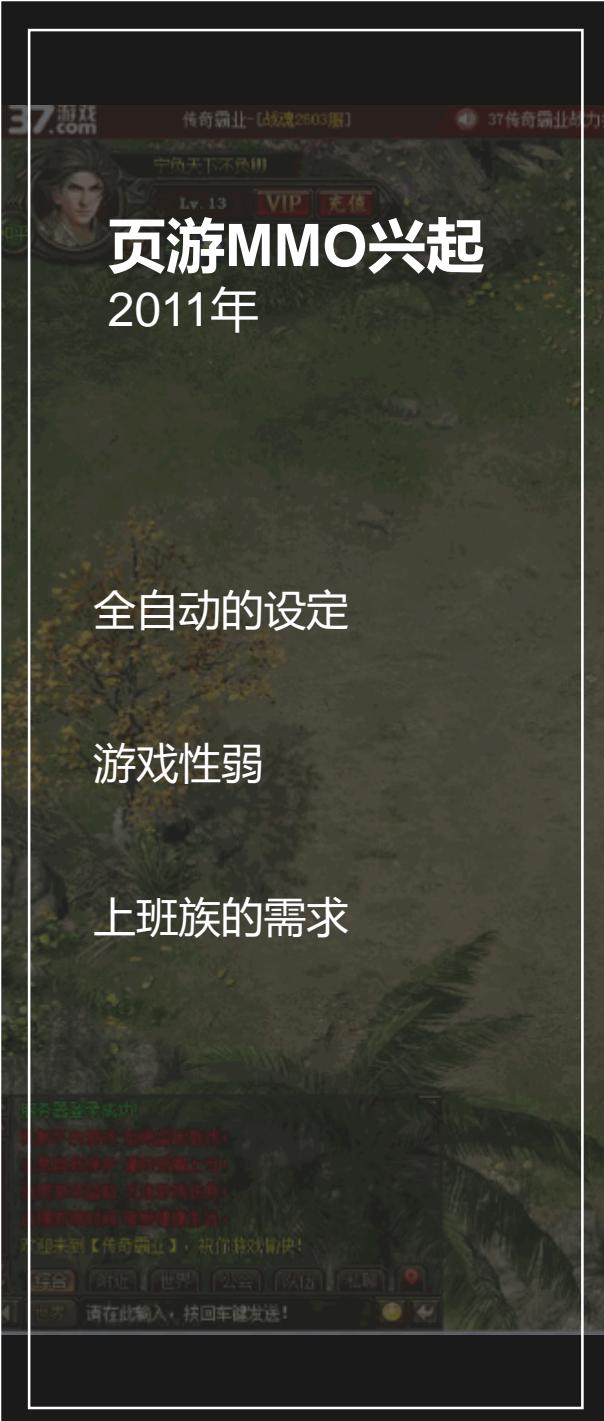


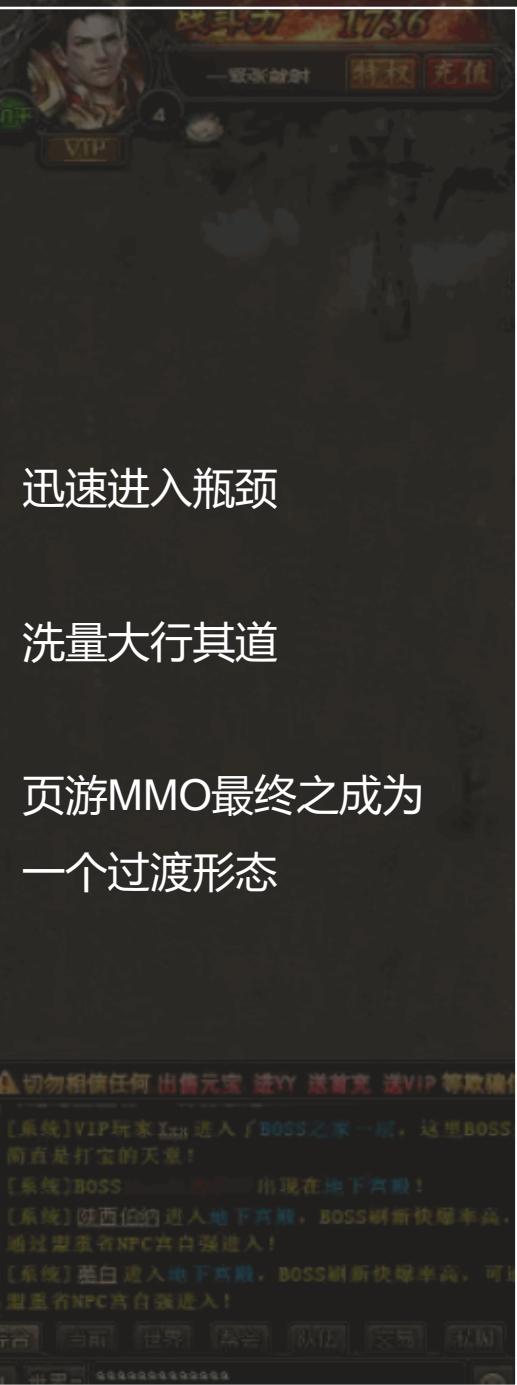


## MMORPG的分化



/03





手游MMO兴起  
2014年

魔法师

全民奇迹获得成功

MMO手游开始兴起。

MMO品类正式从端游、  
页游，过渡到手游。

游戏简·视频

苏菲·舒尔



在游戏中使用【招魂凭证】可创建

拥有3转以上角色可直接创建



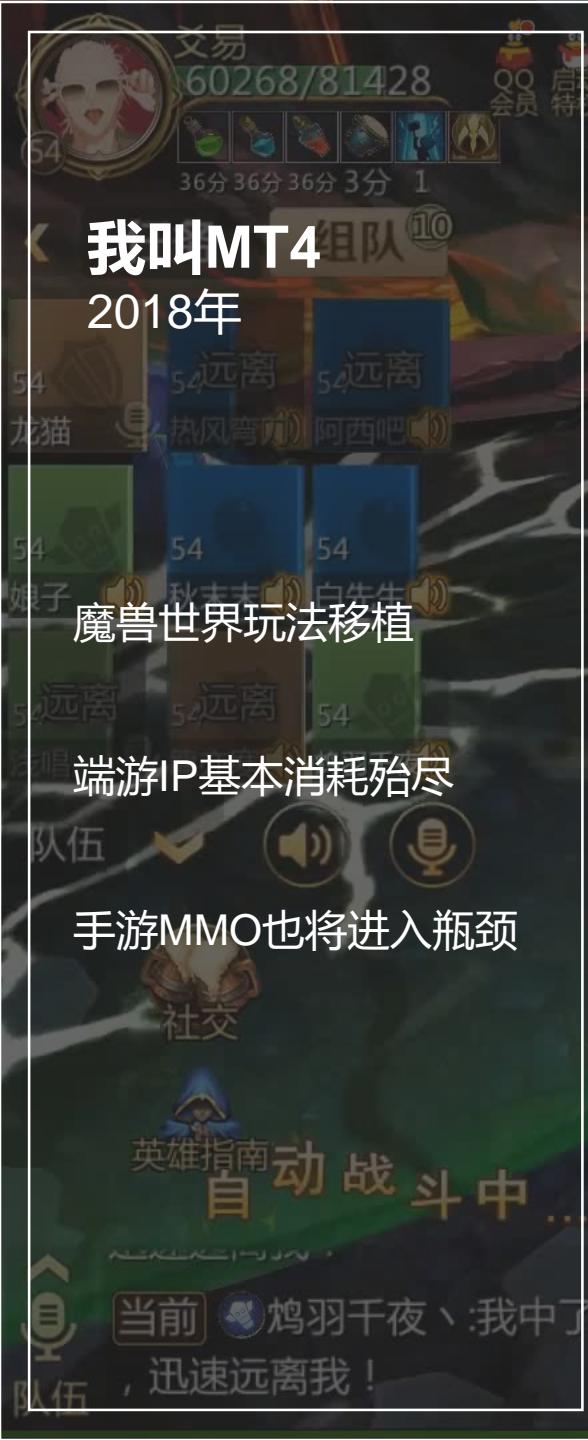
召唤师

召唤师可使用的独特的诅咒系魔法，更可从魔界召唤出强大的幻兽为自己所用。

世界第一香猪 bili bili



13:16



激战2  
2012年  
2014年（国内）

随机地图事件

买断式收费

跨服的纯公平PVP

说 工会 队伍 ▼ 地图 +  
[20:24][M] /壹醉千年:[破晓高地]  
[20:27][M] 春灯:OW 收战场痴汉 要求黄金时间打架能上YY 上战  
士 魂武 守护 死灵的 来的请私聊我 YY 57642228  
[20:28][T] 永恒战场: [德洛伊尔] 神佑在哪里  
多在卡斜坡]  
[20:31][T] 永恒战场: [德洛伊尔] 估计真的被巴萨打怕了,没人都不敢碰  
[20:34] 你的宠物距离 该目标过近  
[20:35][M] /壹醉千年:[攀天海湾]  
[20:36][T] [蓝方边境之地] 排骨煲仔饭:[攀天堡垒]  
[20:36] 你正进入攀飞区。降落或立即掉头。  
[20:38][M] 、愤怒的叉烧肉:[红荆地]  
[20:39][M] 、愤怒的叉烧肉:30+  
[20:39] 你方已获得边境之地的嗜血效果,直到另一方夺得  
该效果前,此奖励效果将一直存在。  
[20:39] 占领度数:0/5

2,468



愤怒的叉烧肉 bili bili

日常

日常世界之战升级者

日常完美主义者

日常世界之战营地占领者

50%

40%

0%

边境之地的嗜血效果

你方已获得边境之地的嗜血效果,直到另一方夺得  
该效果前,此奖励效果将一直存在。

占领度数:0/5

是四芽や bilibili

动作

2018年  
贴纸

表情

开放世界的尝试

硬件和网络不断发展

手游MMO的机会比较大



打坐



马步谣



00:01



# 结语

/04

画面品质、玩法乐趣、社交体系、经济系统都是决定一款MMORPG是否成功的关键因素

页游MMORPG在游戏本身上已经比较难在做突破

端游和手游MMO仍有比较大的发展前景

未来MMORPG的在玩法层面突破机会较大，高自由度、沙盒化的玩法可能是未来MMORPG爆发的方向

THANKS



李博

2019.6.7

