

那些年，他们用过的《魔兽争霸 3》地图编辑器

图片：《魔兽争霸 3》

 触乐，高品质、有价值、有趣的游戏资讯

在《魔兽争霸 3》发布了 10 多年后的今天，依然能在网吧找到玩这款游戏的人。靠着强大无比的地图编辑器，以及无数才华横溢的地图制作者，魔兽 **RPG** 在一代人的青春里留下了独特的烙印，也有许多人的人生轨迹因此而发生了改变。

作者 | 胡正达（知乎 ID@[甜甜的有所不知](#)）

《DotA》的初代制作者 Euls 绝不会想到，他在“混乱之治”时代用《魔兽争霸 3》自带地图编辑器（World Editor，以下简称“WE”）制作的一张 RPG 地图，会引领了此后 10 多年的 MOBA 潮流，并在 2017 年支撑起总奖金超过 2000 万美元的比赛。



此处应有“西恩刀塔，拜斯特刀塔”

在“混乱之治”时代，魔兽 RPG 也如同这个版本的名字一样，所有的制作者都处于摸索之中，没有交流平台，也鲜有大神指点。

2003 年 7 月，随着“冰封王座”的更新，WE 也得到了全面升级，魔兽 RPG 进入了启蒙时代。从 2004 年下半年开始，大量优秀的 RPG 地图开始涌现，《澄海 3C》《守护达尔文》《黑暗天堂》等经典地图都诞生于这个时期。

随着浩方、U9 等平台加入到魔兽 RPG 的宣传和运作之中，2006 年，魔兽 RPG 迎来了井喷。无论是以《天龙八部》《楚留香传奇》为代表的国产系列，还是以《DotA》为代表的汉化系列，都在那一年进入了玩家们的视野。



玩魔兽 RPG，你甚至可以使用有头发的虚竹

经过井喷后的沉淀，从 2007 年开始，魔兽 RPG 进入了繁荣的黄金时代。这个时期的作品无论是画面还是质量都达到了很高的水准，脑洞成为了在众多良作中杀出重围的最强武器。





玩魔兽 RPG，你甚至可以……图片来自知乎

优秀的作品吸引大量的玩家，大量的玩家中再产生优秀的 RPG 制作者，chen 和无良就在那个黄金年代被卷入了这个良性循环中。

自我满足与大众认可，结交伙伴与分道扬镳，拒绝进入与从事职业，chen 和无良通过同一个 WE，因为不同的性格，做出了截然相反的选择。

但无论是因为擅长魔兽 RPG 的 AI 编程而研究机器学习的 chen 博士，还是从 MOBA 端游做到 MOBA 手游的无良策划，他们的人生都因 WE 而发生了某种变化，这或许就是 WE 最大的魅力。

1 我热爱 WE，所以我不进入游戏行业

chen 还是一名初入大学的计算机系新生时，魔兽 RPG 正和周杰伦的《稻香》一起火遍全国。很快他就在网吧跟着同学玩遍了市面上的大部分地图，“留下深刻印象的不多。”chen 这样评价这些地图。

“我们一起做一张地图吧。”面对暗恋的高中女同学突然的提议，chen 并没有感到惊讶，在他看来，“想一出是一出”是这个姑娘最大的特点。“她可能觉得我是计算机系的，会比较擅长这方面吧。”chen 直男式地认为这是自己被邀请的最大原因，这也是他与 WE 最初的缘分。

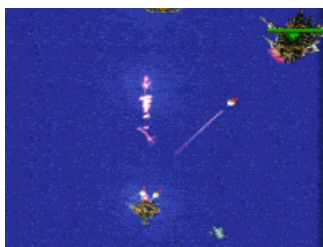
按照他的设想，合作一张地图，一起讨论，一起学习，“肯定能培养点儿革命友谊出来”。但姑娘的热情来得快，去得更快，没过几天就嫌编地图无聊，跑去投奔《魔兽世界》了。二人的感情最后也无疾而终，“我后来就不喜欢她了，也没再联系，都快忘了。”

前一阵，一张“在《魔兽争霸 3》里玩《雷电》”的动图忽然在微博上引发一片惊叹，但 chen 对此有些不解。“从 gif 来看，这应该就是一张普通的弹幕地图。我认识的 WEer（WE 使用者们的自称）大概有 50 个人能做出过类似的系统。”他开始分析这张图的原理：“所谓弹幕，其实就是根据公式周期性的移动单位并进行碰撞判断的过程，比如《DotA》里月女的月神箭，就

是一种最基本的弹幕。”为了提高说服力，他还展示了 2 张他以前做过的类似地图。



微博上爆火的动图



chen 做的类似地图

时间回到 2008 年，姑娘放弃合作的失望很快就被发现 WE 无限可能性的喜悦冲淡。儿时制作一个游戏的梦想原本已经随着成长渐渐模糊，但在 WE 面前，chen 看到了实现梦想的希望。

绕过复杂的系统编写，不必考虑底层细节的实现，只要制作者有好的创意，就可以通过易上手的触发器实现。大量的《魔兽争霸 3》原生模型，暴雪精细的贴图以及网格状的地形编辑器都为零基础的制作者们提供了大量的素材。

从入门到精通，chen 用了半年的时间。为了学习技术，他专门加了魔兽争霸地图编辑器 QQ 群。在那个魔兽 RPG 的“盛世”里，群里每天都进行着大量的技术讨论。“每个人都在用心钻研，即使是问问题也能看出是用心思考过的，几乎没有伸手党。”面对如今略显荒芜的 QQ 群，chen 有些感慨。

经过几年的练习，chen 已经能用 WE 制作出包括射击，弹幕，RPG 在内的

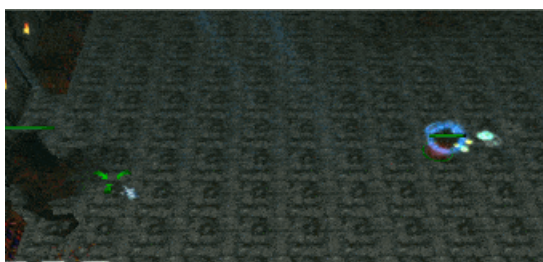
各种地图类型，他做过规模最大的是一张模仿《暗黑破坏神 2》的生存类 RPG 地图。



chen 制作的射击地图

为了制作这张地图，一向不愿与人合作的 **chen** 找到了他现在的搭档“小鸟”。“两人合作做一张地图，就跟画画一个画左边一个画右边似的，画到中间发现对方画地和自己想的不一样，就很难继续合作下去了。”但是小鸟则是个例外，“小鸟综合能力特别强，而且是我见过的性格最好的人，可惜他是个男生。”**chen** 的语气略显遗憾。

完成这张类《暗黑》地图花费了两人半年的时间，从玩法到建模，从系统到技能，全都经过反复推敲。但是地图做成之后 **chen** 却有些失望：“我也说不出哪里不对，但没有我想象中好玩。”





chen 制作的 RPG 地图

chen 的 WE 水平不可谓不高，他总能在别人提出技术性问题时迅速给出答案，但你无法在任何平台上玩到他制作的地图。“我做这个的目的，就是想给自己和身边的朋友搞一个有意思的地图，不想放在网上引起关注。”

曾经有平台通过朋友联系他，想雇他做一张地图，但被一口回绝，他还半开玩笑地问朋友：“你是不是收回扣了啊？”

在 chen 看来，爱好和金钱不该联系起来，“可能别人不这么想，但是我把这个东西当成是实现梦想的途径，和钱牵扯到一起就觉得变了味儿。”

看透了自己内心的 chen 在大四的时候选择了考研，并把自己进入游戏行业的敲门砖送给了朋友。

“我觉得他是什么都不会。”这位朋友拿着 chen 的作品应聘了某游戏公司的策划岗位，没想到顺利进入了面试环节。“面试内容都是我远程指导的，他就是照着说。”连蒙带骗地混进了游戏公司后，朋友在工作中露了怯。“那一阵他的工作全是我做的，每天白天学习，晚上工作，压力巨大，有种被赖上的感觉。”

幸而在 chen 的突击培训下，朋友很快入了门，“现在他混得还不错吧，但这事儿让我对游戏策划的靠谱程度产生了怀疑。”

对于从事游戏方面的工作，chen 因热爱而表示拒绝：“做游戏是我的一个兴趣爱好，如果你让我整天上班做这个，再喜欢也会变成一种折磨。我还是想把这件事当做一种放松活动。”

丨 我热爱 WE，所以我选择进入游戏行业

“无良”从事的就是 chen 眼中的“不靠谱”职业——游戏策划。和只想做地图给自己玩的 chen 相反，他做地图是为了得到玩家们的认可。

如今在杭州电魂做 MOBA 手游的无良，曾经也是一位 WEer，超百万下载

量的著名魔兽 RPG 地图《疾风忍法帖》就出自他手。谈及当时做这张地图的目的，无良表示他一不为钱，二不为名，就是想让尽可能多的人玩到他的作品。



三边对战的模式在当时很新颖

2007 年，正读高二的无良是个常在放学后混迹网吧的少年。作为魔兽 RPG 的万千受众之一，无良对与《火影忍者》相关的地图情有独钟。“初中的时候，地方台中午总放《火影忍者》，我就边吃饭边看，特别喜欢。”

玩得多了，无良便产生了“我上我也行”的念头，他决定为深爱的《火影忍者》做一张地图。



当年的《火影忍者》还没进入“嘴遁治国”阶段

当时的 U9 论坛魔兽 RPG 专区，不时就有“招兵买马”的帖子出现。无良在这里找到了另外 4 位同道中人。就这样，5 个来自天南海北的初、高中生，为了制作一个超越市面上现有作品的火影 RPG 聚到了 1 个 QQ 群中。

无良是 5 个人中唯一一个零基础的，在地图制作的开始阶段，他只负责提出需求和验收内容。

每天下午 5 点半，他都会准时出现在离学校最近的网吧里，花上 1 个小时的时间，边吃 10 块钱的盒饭外卖边检查进度，验收昨天其他人做好的内容，然后赶去上 7 点开始的晚自习。9 点放学后，网吧里又会出现他的身影。他会把对地图的需求留言在 QQ 群里，并和其他小伙伴探讨一番，然后在 10 点多回家睡觉。

等身上的烟味儿散尽，然后再若无其事走进家门的剧情每周要上演 5 次。“可能当时家长也发现了，但是没拆穿我吧。”

这样每天两小时网吧的规律生活持续了半年。2008 年年初，《疾风忍法帖》在 haomod 论坛正式上线，此时原本的 5 人团队只剩下无良和另一位 ID 为“第一灵”的制作者了。

关于其他制作者的离开，无良表示每个人都有各自的理由。其中一位想在《疾风忍法帖》中加入其他漫画的角色，在被成员们拒绝后，他便带着还处于半成品状态的地图离开了团队。在加入了他想加入的角色后就匆匆将作品发在了论坛上，但由于做工实在粗糙，并没能激起任何水花。

在 5 人团队中，还有一位 ID 为“砍死你”的制作者，他的消失毫无预兆。很久之后众人才得知，当时这位昵称为“砍砍”的小伙子被关进了监狱。“实际上我们对对方的身份也不是很了解，只是组织在一起，最后会分开也无可避免。”

尽管刚登陆 haomod 的时候，论坛影响力有限，作品又相对粗糙，但《疾风忍法帖》还是凭借创新的“三方混战”玩法，在几天内就获得了几千下载量和众多好评。

玩家的好评让无良产生了巨大的成就感，也给了他坚持更新下去的动力。

面对人手不足的现实，2008 年初他开始在第一灵的指导下由浅入深地进行 WE 学习。到 2008 年 6 月，《疾风忍法帖》在 U9 上线时，除了核心的触发器部分，无良已经掌握了 WE 的大部分使用方法。

在他高三开学前，《疾风忍法帖》进行了 5 次大规模更新，大量的练习加上 WE 高手第一灵的耐心指导，让他在几个月的时间里就将 WE 的用法彻底融会贯通。

和高三同时到来的还有《疾风忍法帖》节节攀升的人气，用贴吧网友的话说，那段时间这张地图“红得发紫”。为了让地图的影响力更大，2009 年初，无良和论坛的版主以及管理员们一起组织了线上比赛，并拉到了 U9 网，浩方和 VS 游戏平台的赞助。此后，比赛的频率保持在了每个版本一次。在高考前的一年里，无良一共给《疾风忍法帖》更新了 5 次。



《疾风忍法帖》的人物建模十分优秀

2009 年高考前的某一天，无良日常去熟悉的网吧进行地图更新工作，一个陌生男人加了他的 QQ。

男人自称是杭州一家游戏公司的老板，在询问了几个游戏相关问题后，他单刀直入：“来我这上班吧。”

恍惚间，网吧内的喧哗声变得有些遥远，面前熟悉的 19 英寸杂牌液晶显示器也似乎不那么清晰了，无良定了定神儿：“可是我还在上高中啊，还想继续上大学。”

“没关系，等你毕业之后我会再问你一次。”

在繁重的更新任务和紧张的学习压力下，这件事很快就被无良抛在了脑后。“当时真没太当回事儿。”

2009 年 6 月，无良不出意外地在高考中正常发挥——考了一个很低的分数。“我学习一直就不好，高中虽然是重点，但其实中考差了几十分，父母花了好几万硬把我送进去的。”

高考之后不久，《疾风忍法帖》更新了最巅峰的 4.5C 版本，该版本采用了全新制作的人物模型，技能更是以 PS2 上的《火影忍者》游戏为参考全线制作。一经推出，立刻引爆了魔兽 RPG 界，到 2017 年为止，这个版本在 U9 上的下载量超过了 170 万，至今玩家仍能在网吧的电脑里找到这个版本。



以现在眼光看，《疾风忍法帖》的画面依然称得上精致

和巅峰一起到来的还有无良与第一灵的彻底决裂。据无良回忆，双方争论的焦点表面上是“是否该为地图增加‘通灵兽’系统”：第一灵主张加入，以提高游戏的操作性和创新点；无良则认为多线操作太过繁琐，会降低游戏的乐趣。为了得到玩家的支持，两人在 U9 论坛上进行了公开辩论，辩论的结果就是谁也没能说服谁。但无良认为双反决裂的深层原因是一直激烈冲突的设计理念，从模型质量到技能数据不一而足。

最初他们解决冲突的方法是在《穿越火线》里进行 1V1 刀战，谁赢了听谁的。但随着无良刀法的飞速提高，这个方法也失去了效果。

在这次公开撕破脸皮之后，《疾风忍法帖》的更新变成了双线，分别更新各自版本的无良、第一灵再也没有干涉过对方。两人也从曾经亲密合作的伙伴，变成了每年也联系不上几次的陌路人。



NaRuTo疾风忍法帖 II -风之逆v.1.0
： 地图简介： 作为疾风忍法帖系列作品中的一员，新图风之逆可以说是完全的颠覆了疾风忍法帖以往的风格，走上了纯粹竞技的路线。 风之逆原本是在疾风忍法帖双边版本[详情]
更新时间：2009-07-09
地图大小：4MB
地图作者：第一灵
支持人数：2-8



NaRuTo疾风忍法帖EXv.4.5C——奥义
： 本图采用新的斜三角形地形 支持三边对战，三角地形具有更加激烈的打斗情节，也有更多的战略方案，将带来更加爽快的游戏刺激 本图所使用的模型均为目前最新模型，技能更是以PS2为参考全线[详情]
更新时间：2009-07-06
地图大小：3.65MB
地图作者：无良 第一灵
支持人数：2-8

从此二人分道扬镳

此后几年中，无良在南昌一所不知名大学，学习他不愿意透露但与游戏无关的专业，《疾风忍法帖》的更新频率变得越来越低，直到 2011 年 2 月他更新了最后一个对战版本。

弃更的原因和当初的坚持刚好是一体两面，“市面上出了太多新游戏了，尤其是《英雄联盟》出了之后就没什么人玩魔兽 RPG 了，我更新也得不到认可。”

大学期间，无良时不时就会想起那个来自游戏公司的邀请，他也认定了自己将来会从事与游戏有关的工作。四年里，从《无主之地》到《使命召唤》，从《龙之谷》到《英雄联盟》，无良一直在有意识地观察这些游戏玩法上的优点，为今后的工作做预习。

2012 年底，他正式接受了那个时隔多年的邀请，进入了杭州电魂网络《梦三国》项目组，成为了一名真正的游戏策划，并负责游戏的关卡和战场设计部分。多年的 WE 使用经验让他在工作中如鱼得水，“累并快乐着”。

“游戏行业有个好处，就是做出来的东西可以被千万人看见，你的一个想法和灵感，会被玩家感受到。在别的行业里，很难有这样的成就感。”在众多的工作里，选择到喜欢的游戏策划并且能养活自己，无良觉得他想不到更好的情况。

I 青春记忆

在采访过程中，我一直在思考魔兽编辑器对于 WEer 意味着什么。编辑器本身再伟大，做出来的地图再厉害，也不过是冷冰冰的程序，8192 就是它的数组上限。但这些程序与地图始终在过去十几年中，与 chen 和无良他们发生着联系。“《疾风忍法帖》就在那里，看着它我就会感觉自己依然年轻。”无良说。“在 WE 面前，我就表现得像一个长不大的中二少年，你说这样是不是不太好啊？”chen 则这样问我。

如果一个人把他的大把时间，花在这个满是 Bug 的编辑器上，并因此创造出了美好世界，他们应该是值得赞美的。他们的青春记忆应该是值得赞美的。每个 WEer、乃至每个人的际遇都不同，但当他们回忆过去的时候，脑海里可能会出现周杰伦的“雨下整夜”，也可能是《CS》的“Rush B”，可以是自习室不灭的灯光，也可以是网吧内散不去的烟味儿，这些东西有着某种共通之处。对于 chen 和无良来说，青春的记忆就是人人都爱的《魔兽争霸 3》地图编辑器，以及那一张张埋藏在硬盘深处的地图。“在 WE 面前，我就表现得像一个长不大的中二少年，你说这样是不是不太好啊？”其实挺好的。

关注[触乐专栏](#)

知乎 Live 专题——[打破「游戏无用论」](#)

[查看知乎原文](#)

客官，这篇文章有意思吗？

好玩！[下载 App 接着看](#) (๑•ㅅ•) ♡

[再逛逛吧`_>`](#)

[阅读更多](#)

《芳华》是冯小刚继《我不是潘金莲》之后，又一部带着强烈作者风格的电影



[下载「知乎日报」客户端查看更多](#)

知乎网 · © 2017 知乎
