

长河之梦

有时候，我很想家，我很累。不由自主地在现实和梦想中徘徊，我时常不知所措。
有时候，我很恐惧，我很怕。我的方向到底正确吗？我到底有方向吗？
很小的时候，觉得这个世界是多么不可思议，而不仅仅是美丽。
于是，我们走出自己的家门，唱着歌。
路过高山，路过大海，路过了人们的城堡与花园。
路过幸福，路过微笑，路过了人们的痛苦和悲伤。
仍然不知道这世界中什么是冥冥的主宰，很多人一直都在寻找，寻找什么永恒，什么永存。
已经很清楚，我探索的不是终极目标，我知道这不可能是一个人的力量能完成的。
我探索的是道路，是方法。
铺上这条路的开端，让千万的人或者“非人”来走。
希望他们能找到答案。

——小P

第一章 长河

大概每一个黄皮肤的中国人人都知道一个常识：中华民族是黄河孕育的。

这的确是世界上很奇特的一条大河。它从巴颜喀拉山北麓的冰峰雪山中发源，向东流去时经过一座黄土高原以后，就变成了一条黄色的泥河。这条黄河偏偏又孕育了一个黄肤色的民族，这个民族恰恰又把他们最早的祖先叫做黄帝，而在今天的地球上，每五个人中间，就有一个黄帝的子孙。

黄水，黄土，黄种人。这是一种多么神秘的自然联系？它仿佛让人相信，这个黄色人种的皮肤就是被黄河染成的。

人类崇拜太阳。

有人说，太阳送给地球的第一份珍贵的礼物，应当是土壤。

若干万年前，当地球上的冰川消融后，南行的风，卷起冰积物中的黄色粉土，纷纷扬扬地洒满了地球中纬度的表面。

这茫茫一片黄色丰厚的土地，就是我们中华民族的老家。

面对这片支离破碎的高原，的确难以想像，远古那充满魅力的声势浩大的黄帝族的传说，竟然就发生在这漫天遍野沟壑纵横的黄土地上。

研究古文化的学者们提出过一种说法，黄帝的帝字，可能是土地的地字，黄帝就是黄色的土地，也就是中国人常爱谈的那个“皇天後土”的後土，意思是地母。

由此看来，黄帝被尊为中华民族的祖宗，乃是黄土地的化身。是的，你看那黄土高原上的中国人，生于黄土，长于黄土，身上沾濡的也是黄土。吃的是黄米，黄豆，住的是黄土山下挖的窑洞，喝的是黄泥汤的水。古时候的人，位至九五之尊，当了皇帝，就要穿黄袍，走黄道，住的是黄色琉璃瓦大殿。死了以后呢？统统都赴黄泉。

因此，世界上其他民族对土地的崇拜，都不及我们的祖先那样虔诚，那样隆重而深刻地把它烙印在自己的文化和心理之中。

.....

人的血液是红色的。

几乎所有的动物的血液都是红色的。原始宗教把生命的原色规定为红。原始人在死者的遗体上用铁矿石涂上红色，以此召唤那失去的生命力。

蔚蓝色的天空，深邃而神秘。人们曾经坚信，这神秘的蔚蓝色描绘著整个宇宙，它是宇宙的颜色。

三十多年前，当人类第一次离开地球，在太空中遥望自己的家乡时，他们才惊讶地发现，在目前已知的宇宙星体中，惟有我们人类的家园——地球，才是一颗蔚蓝色的星球。

生命的星球是蔚蓝色的星球。地球上的一切生命得以生存的大气和水，使地球成为蔚蓝色的星体。

覆盖了地球表面十分之七的大海，也是蔚蓝色的。

大海本来就是人的故乡。在地球的突变中，大海曾经庇佑和延续了人类祖先的生命。后来，当人类重新回到大陆的时候，他反而不适应了。为了战胜陌生的环境与内心的恐惧，人类被迫极力发展自己的后天适应性，从而创造了文明，同时也完成了人本身的进化过程。复活节岛上的这些石像，告诉我们一万年以前，在太平洋上就活跃著一个古老而有活力的航海文明。这些今天看起来简陋不堪的航海工具，把人类从陆地上又重新载回海中。是什么信念支持著这些原始人去横渡至今仍使人视为畏途的大呢？在这些原始人的航海活动同哥伦布和麦哲仑那创立人类新纪元的伟大航行之间，我们能不能听见人类命运的宏伟旋律呢？

正是由于这种持续不衰的航海生活的存在，人类的文明才分成了内陆文明和海洋文明两大单元。

这是一个濒临西太平洋的国家，同时，它有雄踞在欧亚大陆的东部。它的躯体是黄色的，它那像脊柱一样拱起的大河，也是黄色的。

我们看到这条河姆渡遗址出土的木船，就仿佛看到了遥远的中华文明的源头荡漾著蔚蓝色的波光。

但是，早在神话时代，来自黄河中游的黄土区的内陆文明，已经在不断征服下游和沿海地区了。今天，我们还能从黄帝大战炎帝和蚩尤的故事里，听到这历史深处的蒙胧声音。

后来，周王朝对殷商的征服，证明这股来自内陆腹地的力量，是不可抗拒的。到了战国晚期发生的楚败于秦的史诗般的战争，可以说是以小麦作为粮食，用战车作战，并且是受到了游牧民族和波斯文化影响的黄色文明，最终战胜了以大米作粮食，懂得利用大船和水上作战，并且是受到东南亚和太平洋文化影响的蔚蓝色文明。

这个内陆文明的历史性胜利，是无论屈原那种抢天哭地的悲歌，还是西楚霸王那种地动山摇的反抗，都无法遏止的。

1840年，当我们在工业文明的坚船厉炮中痛苦地苏醒过来时，我们发现，世界已经变化了，我们的文明显得是如此苍老。

世界上曾经有过的大河流域文明，无一例外都衰落了。英国历史学家汤因比计算过，人类历史上一共出现过二十一种文明，其中十四个已经绝迹，六个正在衰朽，只有古希腊文明转化成了工业文明，浪潮席卷全世界。我们应该勇敢地正视历史。几千年来，黄河文明受到多少次伴随著征服的外来冲击，但它始终没有殒落。但它的确衰老了。

.....

第二章 表达

世界是丰富多彩的。

互联网时代的到来，给多样文明带来了再一次剧烈的碰撞。

黄河更加激荡着冲向蔚蓝色，蔚蓝色也向它展开了双臂，它们的拥抱将会震撼这颗蔚蓝色的星球。

这种碰撞没有硝烟，没有炮火。伴随着文明的交流，文化的融合，新的生命不断萌发。

许多人担心，我们在接受蔚蓝色文明的时候，会比十九世纪中叶更加严重地破坏这个古老而又神秘的内陆文明。在各种文化的摩擦碰撞中，这种危险确实存在，我们也看到了各种文化在交融之中产生的不少畸形生命！但是我们要相信，这一次，是我们在向蔚蓝色进军。

我在这里不参与讨论政治，政治也许狭窄了，我更加偏重思想文化。我认为文化对于一群人、一个民族更加根深蒂固，它应该也是政治的根源。在某种意义上，科学，也应该作为文化的一部分来看待。

既然会非常紧密地牵涉到互联网，我必须联系互联网络来谈论。也恰恰正是在互联网络上（国际互联网），不同文化的碰撞与融合更加剧烈而明显。在我国一个必然结果（比较讽刺）就是，自从互联网络一进入中华民族的寻常百姓家，国人的文化就第一时间地冲到了阵地前沿，而并不是我们的技术。各种各样的表达在互联网上诞生，他们是那么的吸引人，又是那么的迫切，首当其冲的焦点问题便摆在我们面前——网络言论。

网络言论

网络言论的勃兴是中国独有的景观。无论是 BBS，还是学者型个人网站，其火爆程度都是境外同行望尘莫及的。这当然主要由中国独有的政治生态所促成。传统媒体被管制得滴水不漏，此种背景下互联网的降生，无疑构成了言论的新边疆。而在互联网降生之初，管理层对互联网的传媒功能并无充分认识，行政干预力度甚小。互联网被中国网民视为言论自由的乐土，也就是顺理成章。于是，体制内找不到出口的声音，纷纷向互联网汇集。

这和新文化运动有相似之处。新文化运动的勃兴，很大程度上得益于当时中国政治上的不统一——各路军阀忙于内战，无暇过问思想文化，从而为新思想新文化的生长提供了诸多夹缝。当今互联网的问世，也给新思想新文化的生长提供了空间。就和当初文人沙龙的流行一样，BBS 成为时尚；就和当初同人刊物的繁荣一样，学人网站纷纷破土。

和商业网站不同，学人网站追求的主要不是经济效益，而是精神上的愉悦。精神上的愉悦则主要源于自我表达、自由表达。较早拥有个人主页的谢泳就是一例。他说，“我自己是一个把表达思想看得超过经济收益的人，所以对于自己的写作并不很看重，只要能说话，给不给钱是次要的”。个人主页则给了他自我表达、自由表达的空间——“有了个人主页以后，我所有的文字就不再为没有地方发表发愁了。”他很满足，以至于“投稿的欲望都在下降，除了写书，对于给报纸写短文，就提不起兴趣了。”

《互联网信息服务管理办法》的出台，标志着中国互联网络开始走向规范化。该“办法”对互联网信息服务管制之严，也确实在世界上是没有先例的。网络言论的自由空间大幅度地缩小了，所以对学人网站也算进入了严冬时期。学人网站主事者多有政治关怀情结，对于网络管制一向敏感。“办法”在他们无异是达摩剑，皆成惊弓之鸟。

除了政治，学人网站往往还背负着经济的压力。如果说政治压力主要来自外部，那么经济压力则主要源于自身，即主要由学人网站的特质注定。学人网站不同于任何别的类型的网站，它固然也是一种平台，一种媒体；但归根结底，学人网站其实和高行健“冷的文学”

相似，是一种“冷”的网站——它的主要功能在于自我表达。出自个人的感受，纯然个人的声音。它追逐的不是时尚，而是对内心的自我观照，对人的生存状态，人的生存困境的关怀。也就因此，它往往不合时势。不仅对政治权力来说是另类，而且远离市场，处在社会的边缘。

那么能不能给出一个科学化、大众化、民族化的互联网应用，能不能给出一个全新的空间，创建更加丰富的方式，让人们进来充分表达思想，表达自我？甚至就连上述这部分人都乐于加入并能认为它是“广泛的”、“实在的”、“充分的”！这样，不仅仅使对于网络应用来说的一个关键因素——内容得到了加强，还能够使应用本身成为人们生活甚至思想的焦点。这样看来，该应用既要能具备开拓先进思想和前沿的文化的力量，又不能够单纯化，政治化，这必然是在系统架构和内容设计中需要注意的。

网络这个急速变化的世界，几乎每一秒钟都在发生令人意想不到的事件，都在产生新的事物。人类的思想一旦进入了网络，便就具有了一副前所未有的翅膀，可以在自由的空间中任我遨游。文学一走进网络，便也会发生了翻天覆地的变化。网络上文章不再有拘泥的格式，可长可短，不再担心没有展示之处，也绝对不会没有人看，而且也决不担心找不到知音抑或是反对者。文学的理念和形式也正在随之更改，这种变化及其表达出的人内心的某种渴求让传统文学家们要么不屑一顾，要么就会大惊小怪的。对这些善于创作故事、描写传奇、涂鸦世界的人们，能不能给他们一次导演的机会呢？

人文精神

在这个空间中，历史会如长河，真亦假，假亦真。你不但会见证秦皇汉武唐宗宋祖，体察远古文明近世沉浮，还能融入三国西游红楼水浒，展示八仙过海封神聊斋，抑或再走进射雕天龙、神怪玄幻、眷恋情爱……更关键的是，是你在其中游！

这已经是个多么激动人心的场面了！不仅如此，在排除那些诡辩意淫的作品或是什么用身体写作的美女这样似乎畸形的产物之后，我们又会看到，中国的互联网还正在不断产生出体现文化冲击的作品。这便要牵扯到我将在系统中囊括的第二种表达——人文精神。

有过这样一种说法：八十年代的大学生听着罗大佑、崔健的歌，九十年代中期的大学生看着金庸、琼瑶的书，九十年代末期的大学生看着《大话西游》，度过了各自的黄金般的青春。也许它们代表着各自年代的精神。罗大佑、崔健象征着思考和反叛，金庸、琼瑶则有着天生的媚俗，而《大话西游》呢？

当然，《大话西游》仅仅是一部电影。从票房毒药变成经典之作，有人专门编写了解读它的书，竟然迅速畅销全国，究竟是什么样的力量有这么大的作用？

周星驰为了改变“低成本之王”的形象，1994年主演了投资6000万的《大话西游》。这部天马行空的后现代主义电影，取材于古典小说《西游记》，却说了个与原作毫无关联的爱情悲剧。不料《大话西游》遭遇票房滑铁卢，情况最好的香港仅收回成本，台湾地区赔得片商对星爷的千万票房号召力产生了怀疑，内地尤其是北方惨不忍睹，偌大一个北京城《大话西游》两集才卖了40万元，有些场次观众不到10个人。如果当年这部电影给人留下什么印象的话，那就是招惹的骂声不少。有些观众还没看完就在影院里开骂，有人中途退场大呼上当。北京有位老干部致信报社，说《大话西游》把唐僧弄得唧唧歪歪，把孙悟空变成了花花公子，片中还用上了“性骚扰”、“慰安妇”这样的台词，这是古典小说的悲哀和耻辱！

95、96两年，计算机开始走向家庭，老百姓对互联网这个新名词还是一片茫然。这两年也正是《大话西游》的低温年代，其实这很正常，人们认为它已经被遗忘了。然而1997年，互联网升温，局域网络开始遍布各地，并且网络开始大量进入企业、学校、家庭。人们

开始意识到网络这个虚拟世界将要成为人们生活的一部分。与此同时，《大话西游》也开始上演起现实中的神话。盗版 VCD 成了碟贩的抢手货，大话西游的网站一搜索就是好几十个，《大话西游》式的语言成了年轻人要掌握的第四语言，电影主角周星驰在北大据说受到了英雄般的待遇。甚至还有说法称《大话西游》不仅给中国带来了港式无厘头，还掀起了内地后现代主义和析构主义的高潮。

也许是《大话西游》多处存在着现实生活中和我们一样以及我们身边形形色色的人。这是在传统文学中所不能完全表达的。人文在从民族走向世界，从过去走向现代的过程中必须要面对文化同化，我们应该严肃考虑这种古今结合的趋势。网络上已经出现了不少这类作品，现代精神实现古典内容诸如西游记、白蛇传、聊斋、三国水浒等等。其中江西今何在的《悟空传》似乎达到了顶峰，据说是一部仁者见仁智者见智的作品。“大话狂潮”是俚俗市民主义，打破了国家经典主义的“知识分子专权”，使话语权力走向平民化、幼齿化。但这类模式亦有被严重滥用的倾向，“粗制滥造的、哗众取宠的、低俗的、三流的、厕所化和课桌化的网络口蹄症四处蔓延，文化分崩离析”，引发主流派激烈批评。

给予人们编写故事的能力，才能满足人们好奇、创造以及欲望的渴求。如果我将第一个内容体系命名为“长河”的话，那么，或许这种人文精神会被体现在历史情节中，但一定要做得适度。

电脑的出现和走进家庭，在软件上一直伴随着游戏的前进脚步。游戏造就的巨大虚幻空间让人们乐而忘返，人们在其中可以潇洒的生活，诚恳的交流，甚至实现自己未曾实现的梦想。游戏一旦融入网络，这个虚幻空间就变得更加拟人化、真实化，你所面对的不再是机器，而是活生生的人。这却是最重要的。

交流

事实上，人类进入信息时代以来，生活工作都发生了巨大变化。自动化和信息化使人们更加远离自然，关系如果处理不好，人与人的交互就会变得机械，人的外表就会越发变得冷漠，人们的内心世界就会更加孤独。人们渴望交流，思想越发地需要一个自由的空间。曾经就有一对母子，在平日生活中不能正常诚恳的交流，竟然在网络上成为朋友，无话不谈，而且那边羡慕能有这样的儿子，这边羡慕能有这样的母亲！

当然，我们的首要任务是让人们在虚拟世界中像现实世界一样生活、一样交流（拟真），但是宗旨却不是这个。它应该能让人们在虚拟世界中获取知识了解自我了解自然，反朴归真，最终使他们在现实中充满对生活的热爱，激发工作的激情，回到现实，重回自然！

它的终极任务是让人们的思想充实、解放，互联空间真正成为人类的工具而不是某种逃避生活的所在。这样的系统应该是寓教于乐的。

第三章 道路

芒鞋斗笠千年走，万古长空一朝游。

这是个何等的世界啊！

当一个系统不再是单纯意义上的游戏的时候，它会是什么样的呢？

首先它的确拥有一个游戏的通常操作手法，构造了一个虚拟的非常接近真实的庞大世界，许多人和 NPC（“非人”？）在其中“生活着”。事实上，这个“游戏”在上面的陈述中已经变成了一个不断发展甚至是无法全面理解的世界，另外，请记住，它正在表达我们拥有的文化！所以叫它“游戏”我实在是不情愿，它太完美了！

第二，这个系统可以融入平面网站的运作（模式）。由于它本身是开放的和可持续发展的，所以它更像是一个平台。这样，那些网站，无论是商业的还是非商业的，门户的还是非门户的，都可以很好的融合在其中，我指的是融合它们的功能！因为它们在这里的表现，那将是更炫的。身临其境的感觉以及接近真实世界的交互模式远远超过了 HTML 的 Web 页面。商业同样可以在这里进行，在完善的体制保护下，商家可以在虚拟世界中作广告宣传，甚至完成他们的交易买卖。社区和论坛在这里就有了人性化的意义，人们发表文献参与讨论可以在近乎于真实的学院气氛中，情侣们聊天有了直接意义的角色，社区，这还用说了吗？

第三，这个系统由于信息的膨胀，本身就可以天然地成为知识工具，它是一本大百科全书，它包含了人类知识的精华；它又是一个文献库，你可以很自然地在其中找到你想看的任何文学作品。

所以在这个网络系统中，我们会看到有微软、摩托罗拉、诺基亚、亚玛逊的参与，会有 ICQ、QQ 的通信密度，会看到大英百科全书、剑桥百科全书、Nature、Discovery、金庸全集……，我们也会自动的链接上它们的外部信息存储，跳转到外部焦点。似乎它已经膨胀为一个新的互联网，但是，请记住，它是更加拟真的虚拟世界，你以及将来会产生各种高级人工智能都将会身临其境，并在其中体验生活！

在 MSRA 的学习，很多技术和知识被更新，使我更坚定地确信 CH 系统面向我们人类的界面（一种客户端）会是全 3D 的，你将以第一或者第三人称在其中漫游。当然，它还会有许多其他的接入界面，这些界面将是面向其他平台或者外部人工智能的。

以我目前的感觉，如果能做到一个程度，它在第一人称有 CS 的流畅度，我是指网路的不堵塞、画面的不停顿；第三人称有 HomeWorld 的表现力度，宏大和震撼，就像我们亲自扮演《太空堡垒》；整个客户端方面有传奇或者 OICQ 般的人气（特指中国区^_^）；再加上文化，那些什么西游记三国演义红楼梦，什么玛雅十字军亚特南蒂斯，什么新语丝西祠胡同一塌糊涂，统统在这里自我陶醉；再加上可能的商业化；最后再由于我们的人性，我想我是难以自拔的！

我们有两大前提：

- 1、未来的系统足够快
- 2、未来的网络带宽足够大

我们的两步曲：

实现一个平台仿真系统，我们在上面模拟世界。

长河内容体系（CH content system）设计为以游戏为主要交互手段，辅以超文本信息交互，资料数据系统（人类百科知识）共享，商用接口平台，实现内容可自由扩充、多方式接入交互的拟真系统。它会构筑在一个规则可以无限扩充的开放式分布互联网交互系统上（我们将主体系统命名为Origin）。

有人问我，这意思是不是就是创建一个系统运行世界的数理定律，让二次开发人员通过脚本语言操作各种物质（体），剧情。我说不是，还要更抽象一点，我们创建的只是一个框架，没有物理定律，我们甚至不扮演上帝的角色！

二次开发人员充当上帝，首先在平台上开发各种与物质相关联的数理定律，构造出一个世界内容平台来。他们其实可以随心所欲地规定苹果应该往上还是往下掉。这个意义下，Origin 系统就不应该纯属于游戏系统，你可以在上面实现模拟从蚂蚁社会一直到亚热带雨林这样的生态系统、实现模拟核爆炸的系统、实现模拟生物进化的系统、实现模拟星系演化的系统、实现模拟原子的系统等等。当然，我们自己的梦想是能够主要模拟人类社会系统，这是多媒体化、分布式、全开方的，通俗的讲就会成为游戏（MMORPG）！

我们会将人类历史写入系统剧情，一旦启动，时间分级线程将按照历史主线运行。

文明的多样性也并不会使系统变得有多复杂，只会变得越来越庞大而已。CH 首先以中华文明为内容，如果成功的话，将会扩充各种文明进来。

物质世界运动的精髓其实并不复杂，马克思的哲学已经在物质世界的本质上给予了非常清楚的描述。软件上通过面向对象技术，以作用和反作用作为运行模式不是很麻烦，但是要“实际上”模拟一个物质世界却是最困难的。不仅物质的多样，而且物质的相互作用更加复杂，但是我们应该望而却步。应该能够利用 Origin 的开放性，二次开发庞大的参与性，通过在内容上扩展它使之越来越接近我们的满意程度。

进入系统的真实的人应该融入这些文明（例如中华文明）。文明一个很重要的内容是历史，所以人们应该加入到历史之中来，人民群众是历史的创造者。历史当然也需要英雄人物，除非实际操作的人很有能力，一般是用 AI（人工智能）来实施的。

CH 表面上是个互联网络 RPG 游戏，除了暴力这个自然界很小的角色，它还可以体现人文、学人精神，让人们在历史中获得知识，相互交流，表达思想，当然，历史最后进入了现代。更重要的是，人们使世界充满生机，我们要让接入者觉得这是在生活！

特别的，文明及其历史一旦以图形化、真实化、互动化的姿态走上了互联网，不仅仅能使世界更加了解我们，对我们自己来说，也会更加清楚地认识文明的过去，还更能切身体会到文明在走向世界是交与我们的重任。

第四章 侠客行

这个岛叫做“侠客岛”，人们慕名来到这里，潜心专研各种武功。

他们的武功匪夷所思，但他们忘记了从哪里来要到哪里去。

——太玄经

说到某些网络游戏的成功，好像技术只是一个很小的决定性因素。这里我想谈谈自己的看法，我指的技术是囊括了系统架构、操作模式、程序水平这样的整体概念，它的决定性应该是不能否认的。

虽然商业运营模式有决定性的作用，但是目前成功的商业模式也只是走在前头占了空缺和甜头，现在都过去一两年了，同样模式运营的系统已经数不胜数。目前大家都采用成功的商业模式没错，但是现在大家一味跟风，游戏模式一成不变。首先可以肯定，这样下去是不会有新的成功商业运营模式被推出的，其次，由于不再有当初“传奇”的环境，行业潜在空间一下子成了小范围，各种竞争加剧，在这个水平线上力量强些的公司也最多依靠技术优势使自身暂时突出出来，比如新品种的 NPC，更炫的图像、更美的音乐、更多的剧情。

表面看来，技术似乎是排在商业模式之后的。这是由于，如果总体层面（游戏本质架构、模式、技术层面）一定，技术就会大体定型，具体技术优势只能成为勉强的竞争手段，我们在这种情况下是看不到它（技术）的本质决定性的。

技术的本质决定性体现在它创新商业模式而不是它适应商业模式，只有在整个行业的发展上才能够看到这点。技术应该成为领头羊，我们一定要尝试新的架构和高级程序技术，不要妥协。如果自己只能开发新系统去适应新模式，就只能跟在别人很远的后头，没有多少便宜可拣。因为既然自己肯为这种模式去开发适应系统，那么这种模式一定已经是个非常成功的了，不然我去跟风干什么。但是，它的成功绝对是用它的初试者大量的商业盈利来衡量的，现在你再依靠这种模式，能赚多少只能看这个盈利空间还剩多少了。再往后看，盈利空间又是直接由配合该商业模式的游戏架构模式（技术）决定的。即便是游戏架构模式吸引力大，初始盈利空间很大，你跟运营模式的风跟得早，也只可能最后撑得起走不赔本，对外勉强说成功。

为什么要从一开始就将自己置于这么危险的境地呢！没有技术上的革新进而引发新的运营模式，哪来的商业新成就啊？现在，行业体制正在逐渐健全，目前的商业模式能不能适者生存下去都还很难说，不通过从游戏本质上寻找新模式，就更难挖掘出剩下的潜在空间。

公司看重的是玩家群，会用同时在线人数来量化指标。说 MMORPG 玩家群仍在持续增长中，这是个事实，但增长的总体极限已经就要达到，不可能有什么盈利飞跃。在线人数这一指标是不能拿来勉强追求的。没有游戏架构和本质的变化，玩家群潜在范围就不能扩大，玩家就只有现在这个极限这么多。

我早期喜欢单机版的《三国志》系列，《金庸群侠传》，《轩辕剑》等，我非常喜欢进入这样带着浓郁中国文化色彩的世界。是这样的游戏让我产生了在游戏世界中也能实现宏大历史融入各样文明的信念。对战的游戏我也玩了很久，红警，星际到后来 3D 的家园，花了我很多时间，协作的体验以及大场景多角色的表现力给了我许多深刻印象。

后来我同时接触两种游戏，一种是 CS 这样的 FPS，一种就是 MMORPG（传奇、剑侠等），无法摆脱的两种不同感受而又不能让两者有机结合在一起一直让我苦恼不堪。结果是我除了花费时间外，没有为这两种游戏花过一分钱。也许我是那种极端的操作者，我追求的除了刺激似乎还有一种精神需求。

相比而言，CS 有很好的视觉效果，流畅速度，给人身临其境的直观感觉，刺激性高，后来的 HalfLife2，Doom3 甚至选称具备电影般的图像。而角色扮演网游，单纯的练级模式本来没有任何（相对）吸引力可言，但正是这个模式而且目前仅仅是这个模式正在成为游戏的互动性、娱乐性的支配者，原因只有可能在于它的参与者。2004 年 6 月的一期《新周刊》上谈到，“现在的网络越来越让用户有更多的时间去与其他用户进行互动，这种互动是多层面的，包括聊天、交易、PK、城战、生产、合作等等。脱离了枯燥的升级，网络游戏才能越来越像一个社会，而不止是一个江湖。”

曾经大众软件的一篇文章在讨论游戏性时举了一个例子，《俄罗斯方块》和《最终幻想 X》，一个是规则简单、画面简化到了极点、没有剧情的小品游戏，另一个是气势恢宏、世界观庞大复杂、剧情感人至深的超级大作。这两款游戏都能带给人很大的快乐，但前者靠的是简单的规则、带给人纯粹的游戏乐趣，后者靠的是优秀的画面、音乐、剧情等要素。正如文中所说，这样判断“好玩”与否更多的是靠人主观上的判断。

于是该文给出了一个量化评估指标，是美国教授伊凡·康拉德给的两个公式。公式之一指出，就追求的游戏整体价值（这是游戏持久不衰的标准，任何游戏厂商都是在追求它）而言，游戏的可玩性（即纯粹的游戏乐趣）越高，代表画面、音乐、剧情的附加价值就越不重

要。如果一个游戏的可玩性大，则它的整体价值将会显著地以参与人数（即我们熟知的平均在线人数）呈指数性增加。而在可玩性上有个权重值，这就是平均游戏时间 T 。网络游戏特别是 MMORPG，正是由于它可以具有较大的可玩性和参与人数以及游戏时间，其整体价值可以相当高。

但我们也要看到，现在的情况是，潜在参与人数基本到了上限，至少会很快地达到（这个我下面谈），并且被分摊（因为不再是传奇发行时候的那个运营环境了），游戏时间由于竞争原因当然还在不断减少，而国内新发行的 MMORPG 仍然在老架构上不思质变，最多是在附加价值上卖力气，即采取我前面谈到的在技术定型后的勉强竞争手段——怪物、画面、音乐、剧情。现在的 MMORPG 由于其架构甚至连剧情和音效都是不能怎么提升的，剧情且不说，每次我打数个小时 MMORPG 都听不到一句人话，很不爽。而在即时战略或者 FPS 中一听到“gogogo, your force is under attack, help help”这些，我就觉得比较来劲。

康拉德的另外一个公式则指出了人们尝试一个游戏（尝试性，即相对价值）的决定因素及其相互关系。单元有效经验 E （即从游戏中得到任何对现实生活有益的东西）和直接快感 H 起促进作用，而玩家损耗的价值 C （包括单元的和复元的）和平均游戏时间 T 则会起抵制因素。在获得同样多 E 和 H 的情况下，玩一款游戏需要花费金钱和时间越多，这款游戏的相对价值就会越小。所以像传奇这样的游戏，说它的机遇好是万万没有错的。即便由第一个公式可以指出它整体价值较高（所以它赚了），但由于其 E 比较低，而且快速地由 C 和 T 来衰减，所以它的相对价值很小，即它只能在那个机遇的短暂时间内赚一把。特别是，如果相对价值一旦被 CT 衰减到小于零，则人们反而会对其采取抵制态度，目前政府、家长甚至不少玩家对待传奇式网游的矛盾心态即是这样的必然结果。

所以，如果现在的新游戏还要完全模仿这个模式，必将难以维系！

下面接着来说我。抽象性玩 MMORPG 这样的极端不仅仅只出现在我身上，我想说的是它会出现大多数成年人身上。我曾经采用一个自我衡量指标，即我拼命玩一个 MMORPG，充分体验它能让我体验的一切，尽可能挖掘它的 E 和 H ，直到它收钱，这时候看它能不能驱使我掏腰包。要知道，我不仅仅会数个通宵数个通宵地体验（好惨啊！），而且角色级别也比较高哦，应该有理由难以自拔。然而没有一款游戏把我吃下了。你会悄悄说：“只能说明你不喜欢玩游戏嘛”，但我喜欢得都在做游戏了。

作为娱乐，玩网游是为消磨时间，据统计显示（1149 人职业调查），网络游戏主要用户为男性，主要职业是学生，每次玩 4 个小时以上的占人数 56.81%。单纯的练级模式造成了游戏玩家群体的单一：最有闲的人是学生。正因为此，学生最有时间去练级，构成了中国网游玩家的主体。但最有钱的却是成年人（我虽然还不是，但我旁边的都是^-^），网络游戏要发展，必须有人买单，而成年人玩游戏重在娱乐，特别是精神上的。网游产业的利益权衡在网络游戏高速公路上将是重要命题。我下了班（现在是学生放了学），吃完晚饭剩下的空闲时间差不多也就是 4 个小时，这段时间，选择网游来成为主要的消遣方式将会是相当讲究的。一个网游其粘着力强到能让大部分成年人基本上晚上的 20:00 至 24:00 全在其中度过，其整体价值必然客观，而其在康拉德公式中的条件则必须是相当高的。

网络游戏的互动性与娱乐性必须要也正在使得游戏玩家由学生青少年向成年人的生活渗透。网游必须“超越娱乐方式成为一种生活方式，并且以虚拟干涉现实、现实指导虚拟的形式搭建出和现实社会平行的虚幻社会”。我在前面承诺过，“如果它在第一人称有 CS 的流畅度和感观；第三人称有 HomeWorld 的表现力度，宏大和震撼，就像我们亲自在扮演《太空堡垒》；整个客户端方面有众多的参与者；再加上无止境的文化和演化；再加上可能的商业化；最后由于我的人性的，我想我是难以自拔的！”看到 3D 场景和人物图像的预告，目前

我比较关注天堂二，但是我也知道欧美的技术早已远远领先。虽然我不会为现在的游戏花一分钱，但是我也许会为将来的游戏付出我的一切，这是让家人担心的。

我以一个虚拟的“能够消费者”或者“主要消费者”的身份谈了这么多，是为了阐明 MMORPG 玩家群的当前极限，以及需要挖掘的潜在群落，及其对一个 MMORPG 是否在未来成功的标志性意义。其实我的真实身份仅仅是个研究僧，主要研究游戏的质变问题，开个玩笑，呵呵。

在游戏系统质变问题上，若干分布式分解子系统的综合体，这是个必然趋势。“子系统”分为软件或模块子系统和游戏硬件设备子系统两个概念，软件模块子系统可以在现有平台体系上进行研发，它的出现不会是很久之后的事情。而对于硬件子系统（比如接入设备、游戏控制杆、虚拟实景设备、管理设备等等），提出针对于目前网游这样系统的游戏硬件是不切实际的，但在分布式子系统综合体系发展成熟后，这也是个必然趋势，未来是否就是黑客帝国也未可知。这个体系不再是单一公司的产品体系，将成为行业体系，封闭不封闭则要看当时的社会行业结构。产品开发商生产硬件设备和平台软件应用系统（比如我提到的二次开发系统），而运营商则主要是负责运行时软硬件系统的管理和维护。

.....

第五章 大海

两千多年前的哲学家庄子，给我们讲过一个寓言：黄河之神河伯，在秋天涨大水的时候，发现自己很伟大，居然两岸之间分辨不清牛马。他尽情往下游漂去，突然看见了大海，竟茫然若失。海的主宰北海若告诉他，不能和井蛙谈论大海。因为他只知道自己那点小小的地盘，无法想象大海的博大。而现在，我的河伯，你终于走出壅塞的河道，看见了大海的恢宏。你知道了局限，也就进入了一个更高的境界。

这是一个象征。它说的并不是古代中国，它好像是在预言今天。

小 P 2001 年 2 月 于成都

Last modified at 2004-8-31

参考文献：

- 1: 《河 殤》解说词
- 2: 《学人网站的兴起和发展》(作者：笑蜀)
- 3: 《大话西游的时代》（作者：chongqingxiaoma）
- 4: 《新周刊》2004 年 6 月

后记

我写这篇初稿的时候，没有那种传奇似的游戏。我对面有位开发人员，他每天从开始工作到结束下班，电脑屏幕的右面都会开着一个叫做 ZMUD 系统的窗口，当时我也不知道他们为什么会有如此大的瘾。

我写这篇初稿的时候，《黑客帝国》这个电影还没有在中国大肆推进。我不得不承认我是个不时尚的人，我在 2002 年晚些时候才看到这部电影。当时的我相当振奋，这场面描述与我的梦是多么得相似啊！而且它是在视觉听觉上真实地给我展示了这样一个场面，这是我难以想象的。

在 2003 年，我修改过 CH 原生系统，使之更加开放化、模块化、规则化。可以参考我的文档《CHWS 总体设计》。

在 2004 年 1 月的样子，我和几位同学认为可以先在教育网上实现一个虚拟世界，利用教育网络的资源优势进行研究。我们所有的教育网上的同学，都可以通过脚本语言系统成为二次开发人员。你既是玩家，又是上帝，你可以成为物质的创造者，更可以是剧本的编写者。看来，我们起码也要先实现一个虚拟通信楼，再到虚拟电子科大吧……

可惜的是，我现在在 MSRA 做毕业设计，我不能和同学们继续进行了，但我不会停止我的研究。

传奇这类游戏仅仅依靠暴力主题就让大部分年轻人们难以自拔，甚至导致在政治法律上产生社会问题。如果这已足够让我们感受到这样类似系统的力量，那么，如果 CH 之梦能够实现，我想借用在好莱坞影片《独立日》中，美国总统按下核弹启动按钮前的一句话来表达我的矛盾心理。那就是，“希望下一代不要怪我”。

小 P 2004 年 2 月 于 MSRA