

► 2019年底推出的《大富翁10》仍保留大富翁系列的可愛畫風



經典遊戲今何在

系列1

大富翁

近日，電視劇《穿越火線》成為坊間議論的話題，這部電視劇除了展現鹿晗演技的進步外，也帶觀眾回到10年前，重溫這款經典的第一人稱射擊網絡遊戲。除《穿越火線》外，《夢幻西遊》、《大富翁》、《三國群英傳》這些遊戲，或許是許多人的童年記憶。但是這其中的部分遊戲，卻未能像《穿越火線》一樣熱度持續10年，反而因為種種原因為時代所淡忘。首先，讓我們先回到30年前，看看《大富翁》系列的故事。

杜若

國產網遊如何「穿越火線」 「富翁」不再，「群英」遲暮

提到童年時代的電腦遊戲，筆者腦中蹦出的便是這款《大富翁》。《大富翁》的前身最早可以追溯到20世紀初一個名叫「Monopoly（壟斷）」的桌遊。而它的设计初衷是為了說明私人壟斷土地的消極影響。後來經過不斷改良成為正式桌遊被發售，並逐漸被引進中國。

台灣的大宇資訊在1989年推出了第一代《大富翁》，彼時大富翁僅僅是一款在DOS系統上運行的黑白遊戲，遊戲規則與桌游基本相同，地圖則以台北市為藍本，雖然畫面與內容現在看來均顯得簡陋，但是作為一款開山之作，《大富翁》第一代無疑是創新性十足的。

《大富翁》系列最經典的應屬1998年推出的《大富翁4》。這也是許多內地玩家（包括筆者在內）首次接觸到大富翁系列遊戲。相對

於當時《紅色警戒》《世紀帝國》等遊戲實時展現的緊張刺激不同，《大富翁4》屬於輕鬆活潑的合家歡遊戲。放學之後，跑到朋友家中，與二三好友一起，分別操作「阿土伯」「孫小美」「錢夫人」等有特色的遊戲角色，「買地」「坑人」甚至「買股票」，不亦樂乎。

但是，彼時內地猖獗的盜版，使得大富翁這款遊戲無法真正興旺。據大宇資訊統計，《大富翁4》在台灣銷售18萬份，但在內地的盜版光碟數量甚至超過千萬。或許也是盜版打擊了遊戲製作者的內心，之後的《大富翁》系列作品再也沒達到《大富翁4》的輝煌。

儘管大富翁系列仍不斷推出新作，甚至在2019年10月，還推出了最新的《大富翁10》，但是這些作品不論是質量還是口碑，都早已不復當年。在正版遊戲平台Steam上，《大富翁10》的好評率甚至只有49%。

如果說《大富翁》及《三國群英傳》這兩款遊戲都由於盜版受到極大影響，後來又由於主創團隊的實力以及資金限制無法再創輝煌，那麼網易的這款《夢幻西遊》由於其網絡性、社交性，不僅沒有被盜版影響，反而組成一個系統化的遊戲內商業系統、社交系統，甚至形成了遊戲外的專業「夢幻西遊裝備產業」。

《夢幻西遊》是中國網絡遊戲的先驅者，與之同時代的網絡遊戲如《軒轅劍》、《傳奇3》等，早已關閉服務器，只有《夢幻西遊》，時至今日仍然保持逾百萬人在線的盛況，在2020年4月，《夢幻西遊》的遊戲收入仍然位列收入榜第四位。這款遊戲成功的關鍵就在於「社交」與「商業」。

《夢幻西遊》完善的社交系統保證了用戶黏性，例如好友度，結婚、結拜。以及完善的幫派系統，核心的戰力提升點修煉必須靠幫派來完成。同時，系統玩法圍繞社交構建，例如抓鬼、殺星、封妖等必須組隊完成，且五人組隊時可發揮最大效果。這樣完備的社交模式組成了一批黏性高的玩家群體。《夢幻西遊》的商業系統也十分發達，玩家可以在遊戲中自由交易物品，這也支撐起遊戲背後的「刷寶」軍團。

►《三國群英傳2》的遊戲界面



◀《三國群英傳7》遊戲開始界面

三國群英傳

以三國為主題的遊戲一直是玩家的心頭好，從《三國志》到《三國殺》再到近期的《三國·全面戰爭》，這些遊戲雖然屬於不同種類，由不同國家及地區開發，但均以三國故事為藍本。《三國群英傳》這款遊戲，則以其一直以來的炫酷特效，為寫實的三國世界增添了一分「魔幻」色彩。

《三國群英傳》第一部作品出現在1998年，這款作品不論在畫面還是遊戲性上，都可謂當時的突破之作。1990年代的三國主題遊戲還僅有回合制的日本《三國志》系列，《三國群英傳》開創了三國遊戲實時戰鬥的先河。1999年推出的《三國群英傳2》，也是三國遊戲的經典之作。這款遊戲的單位外觀、戰鬥場景、UI界面、技能特效等，都相較《三國群英傳1》精細許多，武將更是擴充到了400個，武將技能共計111個，這使得遊戲給人的觀感類似於今天的「網頁爽遊」，這在當時的遊戲圈無疑

是罕見的。除了頁面給人的「爽」之外，這款遊戲的深度也不遜色於部分的策略類遊戲，豐富的兵種、地形、陣營等設定，使玩家需要不斷考慮各種因素之間的制約關係。

或許是《大富翁》的前車之鑒，《三國群英傳》系列在成功推出數款單機作品後嘗試推出網絡版，2005年，推出了《三國群英傳Online》。當時的遊戲開發商宇峻奧汀想當然地認為，網遊玩家和單機玩家應該是同一批玩家屬性，就應該用同一批玩法去對待。因此《三國群英傳》單機作品在Online版本的「反哺」下，《三國群英傳》系列逐漸變成了「三國群妖傳」，玩法重心不再是統一全國，而是練級刷寶，鍛造武器。距離上一部系列作品《三國群英傳7》發售至今過去13年。

近日，開發商宇峻奧汀宣稱要推出《三國群英傳8》，但根據預告片發布的信息，遊戲質量如何仍需要實機檢驗。

穿越火線



▲《穿越火線》遊戲界面
◀《夢幻西遊》畫風可愛



◀《夢幻西遊》緊跟時代，推出了手機遊



▲《夢幻西遊》有豐富的社交系統，玩家可在遊戲中「結婚」

結語

綜合看這四款遊戲，兩款頂尖的單機遊戲系列在數代更新之後由於盜版、遊戲質量下降等原因逐漸落後於市場，「網絡化」的嘗試也因「水土不服」而未能成為頂尖之作。兩款網絡遊戲則一路高歌，至今位列世界電腦遊戲收入榜單的前列。這個現象，除了印證了騰訊、網易等大型遊戲企業憑藉出色運營能力與對中國本地市場的深刻認知外，還證明了中國的遊戲產業並非毫無希望，憑藉創意及出色的本地化運營能力，下一部經典國產遊戲或許已經不遠。

遊戲名稱	發售時間	玩家人數(發售份數)
大富翁	1989年	3萬
大富翁4	1998/1999年	18萬(台灣地區),約1000萬(內地)
三國群英傳	1998年	約10萬
三國群英傳2	1999年	正版用戶約100萬,修改版/盜版下載量逾1000萬
夢幻西遊	2003年	註冊用戶2.5億,同時在線人數271萬人
穿越火線	2007年	註冊用戶3億,同時在線人數600萬人

◀▶ 網劇《穿越火線》由吳磊(左)及鹿晗主演

