



这是世界上第一个商业网络游戏《凯斯迈之岛》里的场景。1985年，两名美国大学生设计了这款ASCII字符界面的MUD（文字游戏）。

和之前所有文字MUD一样，《凯斯迈之岛》只有简单的文字界面、必须手动输入字符指令操作。不同的地方在于，这款游戏里除了你自己，还有别的玩家。

《凯斯迈之岛》的服务器里最多只支持100名玩家，目的是合作杀死岛上的巨龙。为了方便玩家们交流，设计师开发了一个和游戏捆绑的留言板，玩家在上面通过“跟帖”来保持彼此的联系、协调冒险进程。

但并非所有人都按照开发者设计的内容在游玩。在一次在线游戏中，有两名玩家在留言板上精心准备了一场结婚仪式，服务器里有超过75名玩家一个键一个键地来到婚礼现场，见证了可能是网游史上的第一场婚礼。

那时他们还没有想到，“结婚”、“生产”、“交易”之类的社交要素，会成为日后网络游戏中重要的一环。

为什么要社交？

早期网络游戏的社交设计，很多都是无心之举：开发者们也不知道玩家在线上要做什么。

怎么让玩家们“动起来”？Ultima Online（网络创世纪）可能是一个很好的例子。UO是第一个真正意义上拥有大型多人互动的网络游戏，至今的历史地位无须多言。可在上线最初，UO的开发者却遇到了一个难题：

在线的玩家一多，对游戏内容的消耗速度就太快了。

最早的UO设计了一个非常宏大、但是用我们今天的眼光来看在网游里很难实现的“虚拟生态系统”：游戏中每种生物都有生存的依据，比如龙需要吃很多的食物，如果玩家把龙穴周围的鹿杀光的话，龙就会因为没东西吃而飞到人类的村庄掠夺。



横尸四顾心茫然

当时一些团队成员很不解，为什么要设计这个很容易打击新手玩家自信心的严苛系统？

设计师后来解释说，跑尸的本质是为了鼓励玩家互帮互助。在一个环境非常残酷的世界里，难以独自完成的任务会让玩家更快地与他人建立起社交关系，融入团队之中。

类似的社交设计，也可以在微软1999年运营的网游《亚瑟龙的召唤》(Asheron's Call)里看到。

在这个游戏里，设计师做了一个叫“效忠系统”(Allegiance system)的东西。新玩家可以向更高等级的玩家宣誓效忠，被效忠者可以为新玩家提供保护，而作为回报，高等级玩家可以在新人成长过程中收到一定比例的经验。



《第二人生》是一个自由度非常高且没有强制要求的任务设计的游戏，主要玩法是玩家利用3D工具在游戏里创建自己的房屋、家具、服装，和他人合作共同建设大型的居民社区。

简单来说，就是没有竞争和任务激励，只有合作和社交。

单纯的角色扮演和社交性是《第二人生》最大的卖点，玩家可以像现实一样和游戏里遇到的任何人搭讪，参加别人举办的舞会或者表演。

当年为了激励玩家加入游戏，林登实验室开放了游戏货币“林登币”和美元的直接互换——就是大家在页游广告里见得多了的那种。

当年有个很著名的华裔钟安社，就因为在游戏里向其他玩家售卖自己创作的绘画动画作品赚取了第一桶金。在赚到钱之后，她又用林登币购买了大量的土地，在设计建成房屋后又卖给别人.....在把林登币兑换成美元后，她的折算入账超过百万

。



现代MMORPG通常都有非常便捷的随机本系统

手游里常见的好友助战，也同样是一种“名为社交、实无社交”的社交。

这在一方面，可能是因为可选择游戏类型的增多，今天不少玩家已经失去了在游戏内“角色扮演”的耐心。另一方面，也可能是传统MMORPG自身的社交系统进化不够所导致的。

或许，彻底把移动互联网时代的社交系统和角色扮演游戏融入在一起，也是一种选择。

金庸正版授权的《神雕侠侣2》手游就把移动时代的社交系统做到了游戏之中。

从一开始进入游戏，玩家就可以拥有游戏内置的“朋友圈”和“微信”，系统会自动推荐有缘之人，可以左右滑动选择与别的玩家结缘。



就连直播功能也被搬到了游戏内，玩家几乎可以在不切出客户端的情况下完成大多数像是在社交App上才能做到的功能。