

本文来源NGA魔兽世界，本文作者：td5jqkjf

RMT在NGA大概是一个禁忌的话题，首先解释一下什么是RMT，RMT=RealMoneyTrade，在wow中泛指使用现实中的货币进行游戏中的交易结算。

为什么想写这个帖子，因为今天和一个老朋友就这一点闹翻了，我和那位朋友都是老玩家，当年国服刚开2.0我练BE圣骑士的时候认识的他，还记得他帮我做军马任务，我送他氪金魔铁冲专业，他帮我做魔钢飞刀，甚至我后来从近战转玩远程都是受他的影响，虽然他只玩治疗我只玩dps，但是我现在的大号牧师虽然转过三四次服务器和种族了，但是角色建立时是暗夜精灵，所用的名字就是认识他时他牧师的名字，我还曾经借过这个NGA号给他发帖。

虽然集合石和世界频道的广告早已铺天盖地，我以前的战友也有去工作室或者搞代练的，但是我从来未想到RMT已经如此深入这个游戏如此之深的角落。甚至和我一样的普通玩家，或者我眼中本来很NICE的人，在野队转眼就能加入“30一坑躺10c装备全送”，或者打集合石团别人问他要装备“xx元红包就给你”。而这些人或有工作，或是在校学生，本来并不缺这点钱。

更让我吃惊的是，当我在公会里问关于RMT的问题时，不管是支持，反对还是无所谓的人，看起来根本对于RMT完全不了解，甚至不知道为什么他们自己支持/反对RMT。很大一部分RMT的参与者，根本没有意识到，自己所参与的活动在事实上对自己的游戏体验造成了负面影响，甚至很多RMT的参与者还认为自己非常热爱这个游戏。(有兴趣的可以去看看去年我翻译的那个3k3公会帖子bug击杀海拉的公告帖里他们关于自己RMT的说辞吗)

如果你是RMT的参与者，我希望你花一点时间认真看一下这个帖子。花的时间不会超过你打一波萨墓的，我想表达的是，和RMT行为对这个游戏带来的真正的负面效应比起来，所谓世界频道和集合石的广告只不过是疥癣之疾。不止是WOW，我认为近年来游戏市场内MMORPG游戏整体的没落和MOBA类游戏的崛起，逐渐盛行的RMT是一个非常重要的原因。

## RMT的前世今生

想剖析一个事物首先就要了解他发展的过程，实际上，RMT并不是什么新鲜事物。国服的RMT可能在游戏上线的第一天就存在，诸如同网吧的老哥勾肩搭背，说借我1g学技能我请你喝可乐这样。不过在我看来，CWOW中的RMT行为的发展大致可以分为三个阶段。

第一个阶段：自地球时代到WLK中后期。

这一个阶段RMT的主要存在形式是，买G卖G，点卡交易，说实话这在很多人看大概是再平常不过的事情，买G卖点卡，然后去学技能，学骑术，冲专业，或者去G团消费。在地球时代的末期，大公会组织的bus团从AL到眼球斧，乃至更浮云的T3兑换件，冰龙附魔，都随意卖出几千乃至上万G的天价，更不要说TBC那让无数人如痴如狂的凤凰坐骑了。在那个游戏内赚G困难的年代，消费老板想搞到如此巨额的金币，想不涉及RMT几乎是不可能的。

第二个阶段：从WLK中后期到MOP末期。

这个阶段的特点是，CWOW里系统并且有组织的，以副本为目标的工作室的诞生。WLK引入了服务器第一刷屏这个神奇的东西，让这个游戏里的顶级玩家找到了除了bus团外捞油水的方式。WLK CTM MOP是服务器第一代打最多的三个版本。工作室甚至拿服务器第一刷屏打广告，诸如建个<联系某某俱乐部xxxxx>的公会然后打刷屏，还有恩怨代打，比如刷屏公会名叫<玩的就是你，xxxx>等等。代打过程很简单，首先找到几个愿意付大头的，当然不是白付，条件往往是坐骑/装备/刷屏公会由他们分配，然后拉填坑号，这些号的主人少付一点钱买成就。

第三个阶段：从MOP末期至今。

随着在线支付技术的进步，RMT的卖家们发现再也不用搞什么银行转账那么复杂，付款只要手机一按。这个阶段RMT已经不存在什么主要存在形式了，因为所有东西，只要你花人民币都可以直接买到。传统G团的灭亡，支付宝团的起始大概是MOP末期的小吼门票团，所以这一个阶段以MOP为界，随之而来的是漫天的广告，从WOD初期的密语，到WOD末期的世界频道骗子刷屏，再到现在的集合石广告。

不难看出，RMT在CWOW的发展过程就是人民币挤掉金币成为支付货币的过程。在第一个阶段，人民币在大多数时候只是用于换取金币的手段，大多数情况下，交易的主体依然是金币，买家花费人民币是为了换取金币再在游戏内使用金币进行交易；在第二阶段，买家开始成规模的直接支付人民币购买游戏内的内容，但是人民币依然只是作为交易主体的补充存在，因为金币不能跨服流通的局限性，当消费者所购买的不是游戏内诸如装备，坐骑等具体内容，而只是“服务”时，金币已经不能满足交易需求，在这一特殊前提下金币已经没有意义。而对于普通玩家，游戏内的交易依然是以金币为主体，证明就是各大服务器所流行的内销团和G团；在第三个阶段，人民币基本已经完全取代金币成为交易货币，其标志为普通玩家所广泛参与的传统内销团和G团的消亡。

值得一提的是，这三个阶段并不是完全独立的，而是存在一个演变的过程，比如在

第一阶段一样有以代练等级，竞技场代打肩膀等“服务”的出售，我认为第一阶段和第二阶段的主要区别在于现金交易的规模以及对普通玩家的影响大小。而第二阶段和第三阶段的区别在于金币作为游戏内流通货币的功能的消亡。

## 跨服和金币之死

可能有人会不同意：何为金币之死，为什么说金币作为游戏内流通货币的功能消亡了？现在有金币不还能买高达买蜘蛛装逼吗？

因为在现在这个版本，用金币已经很难从其他人手中买到有价值的东西了，在10年前的wow中，赚取金币可以是一个玩家上线的主要目标，因为金币可以买到游戏内大多数用于享受的素材，其中最具标志性的就是副本装备，当一个玩家在G团中以数万G的价格拍下一件装备，把金币交易给团长，团长将装备分配给该玩家时，金币作为游戏内货币的流通手段的职能得到了体现，而当raid结束，团长拿出计算器算工资和补贴，把金币分配给打工玩家时，金币的支付职能也得到了体现。而这只是当年金币如何作为游戏内主流货币被使用的冰山一角。

而现在金币的主要用途是在NPC处买东西，比如蜘蛛高达，黑市等等，当你想把它支付给玩家时，除了买点宝石FM药水等廉价道具，大多数情况下人家只会说：抱歉，老板消费请支付宝转账。

金币现在仅仅在每个大版本的初期才有一定作为货币的功能，因为版本初期以暗月卡牌等装备为代表的热门装备可以在AH用金币买到，这也是为什么每次版本初期金币和人民币的兑换比都能短暂坚挺一下的原因，因为在版本初期大家都需要金币来消费，而到了版本中后期，比如现在，金币除了给小号买点起步装备已经没什么卵用了，难道你要让我930+的大号去带900装等的暗月卡牌？

金币之所以一跌再跌，最主要的原因不是塔拉多雷神岛的刷G脚本，而是大多数玩家都已经不再需要金币了。

人民币为何能挤掉金币，其根本原因很简单，人民币比金币强。论信誉人民币是由国家发行以国家信誉担保的法定货币，金币只是打怪做任务奖励的游戏币；论购买力人民币可以买到你能想象出的大多数东西，金币只能买游戏内的道具。之所以在CWOW一开始的几年里金币还是游戏内交易的绝对主体，原因很简单，当年人民币有一个极大的局限性，就是在线支付手段不够方便，但是现在是2017年，我在网上买一个包子比出门买还简单，在网上买我只要按按手机键盘，出门买我还要换衣服穿鞋下楼问老板要找钱。

不过俗话说的好，百足之虫死而不僵，金币作为一种货币的消亡应该是渐进式的，

但是CWOW中金币的消亡反而是以一种突然的形式出现的，即我上文中提到的MOP末期，仿佛一夜之间传统的G团就消失了，明明5.4每天还有大量火爆的内销团，几个月后开了100级只剩下萧条的世界频道和工作室的广告，为什么？这就要提到5.4末期6.0前夕这个版本，暴雪一个“创造性”的发明了：全内容跨服。

如同我之前提到的人民币的局限性，金币也有其最大的局限性，就是——不能跨服支付。作为一种虚拟货币，金币比人民币差远了，但是这一点其实并不致命，因为在游戏中这一流通背景下，金币比人民币方便，人民币支付再方便还要开手机输密码，金币只要右键点击头像交易，按理说金币哪怕被打压至底了应该也能以一种补充货币的形式在游戏中存在。但是团队副本大跨服的情况下，金币顿时就变得不那么方便了，我是白银之手的，他是安苏的，我怎么给他付金币？难道我在这个服务器用金币换成rmb再去那个服务器把rmb换成金币给他？那不是有病？那为啥不干脆付人民币呢？再进一步，你是团长，既然跨服了，你觉得是在全国服内找消费老板容易还是在自己这个村服的一亩三分地上找方便？你觉得是全国服拉打工方便还是在自己服务器世界频道上喊人方便？接下来发生了什么我觉得不用我说了吧。

可以说，团队副本大跨服是金币之死的直接原因。金币不能跨服流通，副本跨服了但是金币不能跨服，被迅速淘汰是意料之中的事。而当金币不能在其他玩家处买到有价值的东西(wow里大多数情况下就是副本装备，坐骑，成就等)时，金币便不再能称为货币了，就像我在第三段中提到的一样，现在的金币与其说是货币，更像是牌子或者勇气点数之类的东西，攒够一定数量去黑市的NPC或者各大声望商人那换东西。

跨服带来了便利，但是跨服带来的最大负面效应就是摧毁了wow之前用10年建立起的那种鸡犬相闻，老死不相往来的社交环境。可以说，跨服在便利了普通玩家的同时，成就了工作室。

## 游戏的可玩性

网络游戏可玩性的本质是什么？什么叫游戏体验好呢？我觉得就是玩家从这个游戏中获得的正反馈的数量和频率，说白了大家都不是艾斯比，花钱玩游戏不是用来找不愉快的。

我自我解剖下自己，这么多年我自己玩游戏得到的正反馈情绪分个类，大概有三种来源：1.自我提升。2.战胜对手。3.社交。

第一点，自我提升。形象的说就是出了个核心橙特别开心，去打了打木桩打了打boss发现dps高了10w，感觉自己无敌了的这种感觉。简单的说这一点就是：我变强了。

第二点，战胜对手。类似以前打战场一波30杀0死，或者打本全程DPS/治疗量第一，再淡泊的人遇到这种情况内心想必也会有点小得意吧。简单的说这一点就是：我比别人强。

第三点，社交。很容易理解，就是和朋友一起谈笑风生打小怪兽，打一下午什么都没掉也很开心。

其中“变强”和“比别人强”往往是相关的，类似“我毛了个955圣物应该能打过某某毒瘤了”“开了个泰坦套装我装等全团最高了”“终于过主母了我们也是6M团了”这样。按照这个思路分析，游戏里玩家的一些“低收益”行为就可以被理解了，比如说玩小号，小号当然远远没自己的大号强大，做任务被怪按地上摩擦，打本dps被别人按地上摩擦，但是玩小号的优点是很容易得到自我提升的正反馈，大号捡个930散件只是分解货，小号捡到能乐半天。比如说带小号，带小号当然没大号速推碾压过去轻松愉快，但是抛开道德层面助人为乐的成就感不谈，带小号的优点是很容易得到自己比别人强的正反馈，毕竟自己carry嘛，打完本小号说声谢谢大腿辛苦了，也能让你开心一下。

所以说，很多人之所以花人民币消费，因为消费可以提升装备，而提升装备可以快速满足“变强”和“比别人强”两个爽点，买了一身装备，既自我提升了，往大街上一站又有了高装等的优越感。简单粗暴。

不过在WOW中，正反馈获得的核心途径十几年来从来没有变过：那就是FD boss，无论是世界FD，大区FD，服务器FD，或者自己公会的FD，伴随的都是全团的欢呼，有句话说的好，经历过FD的团员才会被团队真正承认，跟团过掉一个困难的boss可以同时满足三个爽点：在社交方面，和志同道合的人一起磨合最终胜利总是令人高兴喜悦的，并且既然boss过了，那显而易见我们比没过的人要强，同时掉的装备大家也有的提升了，可谓三位一体。

但是随之而来的还有一个问题，就是不是所有人都有固定的上线时间，也不是所有人都愿意牺牲一部分自由跟团raid的。

### 玩家被剥夺的权利

说了这么多铺垫废话，终于到核心部分了。之前说过，让我很吃惊的是：

当我在公会里问关于RMT的问题时，不管是支持，反对还是无所谓的人，看起来根本对于RMT完全不了解，甚至不知道为什么他们自己支持/反对RMT。很大一部分RMT的参与者，根本没有意识到，自己所参与的活动在事实上对自己的游戏体验造成了负面影响，甚至很多RMT的参与者还认为自己非常热爱这个游戏。

几乎所有普通玩家对工作室和RMT的危害的认识停留在诸如“这帮人天天刷广告真讨厌~” / “这个团长偷偷带老板让我白打工！”这种比较浅显的层次上，但是实际上，在现在这个由工作室主导，全世界都在RMT的环境下，普通玩家被剥夺的最重要的权利就是：劳动权

游戏中所谓“劳动”，实际上指的是通过努力让自己变强，以此获得正面反馈的过程，对于高端玩家，努力变强指的可能是开荒boss争进度，可能是磨练配合冲竞技场评级分，不过对于打不了最高难度的大部分普通玩家，所谓变强是很朴素的，那就是弄到更好的装备。

你可能会说，以前老板人民币买G然后花G消费，现在老板直接人民币消费，不是一样吗？错！这是一个很大的惯性错误。这两者最大的区别在于，前者消费的主体是金币，后者是人民币，金币可以通过游戏内的劳动获得，而人民币不可以。

发展到这个版本，游戏内“劳动”的权利被少部分RMT者和工作室垄断了，因为不再存在副本ID，一个副本可以翻来覆去打，一个典型的形式就是门票团。而和以前的区别最大的一点是，这些“劳动者”只进不出，因为他们收的不是金币而是人民币。

我不知道如何形容这种畸形的经济系统，想了半天，比较切却的就是上个世纪的殖民地和宗主国的关系，宗主国单方面向殖民地倾销商品，交易用宗主国货币结算，殖民地没有主权；放在wow里，大概就是工作室卖装备，想要装备就要花人民币，玩家缺乏自我提升途径，对于新人多半只有消费一条路。工作室需要老板，就像宗主国需要殖民地的市场满足本土的生产和就业，不过世上没有免费的午餐，区别大概就是殖民付出的是主权，自然资源等，而wow里的消费老板付出的就是人民币。

## 碎片时间的收益量化

当游戏玩家无法得到正反馈的时候，就是离开的时候。最典型的例子就是黑石铸造厂，H1-8基本毕业太容易，H黑手太恶心不想打，M打不了，又正好遇到了D3，还过年了，人数大滑坡也是意料之中的事。从玩家角度看，我跟不动公会团，干什么都觉得没啥收益了，还玩个什么劲？

从这个角度看，LEG是暴雪的醒悟之作，把一大堆技能被动放进神器橙装里，让你先肝才能用，保证玩家时时刻刻有一种“我变强了”的感觉。再搞个泰坦造物，妈妈再也不用担心你装备毕业了。放心我保证你刷一年马桶依旧有提升，至少是理论上的提升。

这些改动非常恶心，副作用也很大，但至少神器能量作为一种衡量玩家在劳动中所

获得的收益的量化指标是基本合格的。

不过如果你是老玩家，回顾过去，你会发现非常有趣的一点，就是神器能量在某种程度上是金币的替代品，从地球到MOP末期，这么多年里，玩家眼里一个很重要的收益指标就是金币，现在你在达拉然拍屁股上鸟，往城外飞做神器能量任务，10年前大家一样在铁匠要几组面包，然后前去野外或挖矿或采药或刷怪赚钱养家。

WOD的失败，很大程度上是由于失去了金币这个量化收益，让玩家觉得自己通过努力变强了的指标。

在地球年代，外出打钱是天经地义的事，哪怕到了CTM都有很多人练个牛头割草机去奥丹姆捞外快，而在金币失去货币职能的WOD版本，当你在野外遇到一个刷怪/采药/挖矿的人，第一反映恐怕是：赶紧举报这个脚本。因为赚金币已经失去了意义，而在游戏里再怎么努力打怪也赚不到人民币。

神器能量，核心橙和泰坦造物实质上是暴雪哪怕强行喂屎，也要想尽办法想把玩家留在游戏内的手段，在这个国内国外现金支付都安全快捷的时代，游戏里的金币永远抵不过现实世界的一张支票，所以设计师弄了一大堆这强行逼你在线亲自肝的东西。因为如果玩家觉得在线没收益了——WOD就是前车之鉴。

在金币作为收益指标时，你可以通过在黑石深渊偷矿，在祖尔格拉布A鳄鱼老虎刷硬币，在提尔之手和壁炉谷打怪，去厄运采花开书刷大树，你搬一两个月砖，就可以去MC买一身装备。在万年TBC，每天日常全做收入200+g，每天上线做做日常，两周，海山的灾变还是黑庙的火炬随你挑，一个月，我就可以进SW买一把AB剑，大版本毕业的武器。

当你有一身装备了，就可以去G团打工，在G团的黄昏5.4版本，打一段时间工所赚到的金币，就足够你在不竞争极品战火的前提下，给小号捡一套足够好的装备(放现在差不多就是920四件套双核心的战斗力)，或者给大号武装上个战火尾巴尖战火黑血。每周公会活动结束了，打打团彪DPS，你够强，全服的人都认识你，打一半团长说：“大家别紧张，这次不看第一，看第二的70%分G吧。”简直比打十个wcl第一还爽好吗？

最重要的是，金币是一个更容易能在广义上量化的指标，打个比方，当你打了N久工靠工资和补贴攒了一百万G，你就会知道等会无论出了什么只要你想要就能拿到。而在这个版本，作为一个混迹野团的玩家，如果你不花RMB去消费只通过游戏内的途径努力的话，哪怕累死累活，带球标安全点过H鸡蛋，躺尸队友一摸955圣物你是30g。每天清世界任务清CD开箱子就给你出滑板鞋救生衣，公会休闲玩家刚满级一开箱子就是核弹肩膀斩杀戒指。打个大米你全程嗑药打球控怪风筝完事一摸神器能量，旁边DPS60w的萌新直接开个泰坦造物压压惊。虚无缥缈的运气实在太不

可捉摸了。

( 未完待续 )