

《EVE Online》国服（星战前夜：克隆崛起）将于今年10月开始测试，网易游戏昨日向玩家们公布了EVE国服未来运营计划，老玩家的账号和数据都将完成转移。新的运营商、新的服务器、新的“克隆崛起”、回到梦开始的地方，这样的场景让很多玩家又开始关注这个在国内偏小众的游戏话题——“玩EVE的时候究竟是在玩什么？”

可能是由于社会环境和生活压力的差异，一直以来国内很多玩家对EVE是“心有余而力不足”。在国内社交媒体和游戏论坛上，大家对EVE的评价绝对不低，但这些好评经常伴随着几个词语——“在国内不成功”、“火不起来”、“不好玩”、“已AFK”。很多没有入坑过的萌新，看到这样矛盾的游戏评论和体验，常常会疑惑，EVE究竟好玩吗？不好玩又在哪？为什么说新人劝退？今天就来看看在外国玩家眼中，《EVE Online》是一款怎样的游戏。

George Huestis 大提琴老师/大数据软件工程师/攀岩爱好者

《EVE Online》对我来说几乎是一种宗教信仰，也是一种审美取向，而且EVE玩家比其他游戏的玩家更在乎游戏本身，可以说是心里在一直惦记着游戏（无论上线还是离线），而不是像大部分游戏的玩家那样，只有玩的时候才会将注意力投进来。不过这款游戏也遭受了一些玩家刻意的忽视甚至嘲讽，但在我看来，EVE仍是目前游戏市场上剩下来的为数不多的真正艺术品。在传统MMO游戏中，你通常会看到“奶妈”、“DPS”、“T”、“召唤/宝宝”等老掉牙的职业玩法。但是在EVE中，你可以选择成为任何一种角色，实业家、间谍、领导、矿工、战士、生意人、探险者、幕僚、宗教创始人、牧师、一个倍受信任的领袖.....事实也证明，在EVE中被更多的人信任绝对是一件非常有价值的事，这能让你触及ISK钱包额度的上限。

EVE是一款沙盒游戏，几乎所有的游戏内容都是通过玩家互动所创造出来的，有联盟、有领袖、有主权空间、有多年恩怨和旷日已久的战争，这都是成千上万的玩家们自发创造出的游戏内容。在游戏里跟这些实体组织打交道，你要了解他们的思维方式和行为准则，这意味着在EVE中做任何事都需要真正的外交。

EVE是我唯一想到的离不开“实业”支持的游戏，游戏中几乎所有东西都是可破坏的，所以总是需要维修和更换，这决定了“实业家”不是定期上门服务帮玩家造东西的小角色，而是玩家要围绕他们建立起一整个联盟。你牺牲舰队来保护他们的项目和供应线，你征服整个空间来保证他们能获取所需的资源，他们建造空间站为你的舰队提供新船只和弹药补给，让你的控制塔保持在线状态，确保你的舰队不会耗尽跳跃燃料。可以说实业家是EVE权利的中心，能在宇宙中部署一个完整的联盟，能让其他玩家随时登陆一个装备齐全的新战区，所以“实业家”也被视为联盟中最重要的皇家资产。

EVE也是我唯一想到的有真正意味上的“间谍活动”的游戏，本质上这款游戏没有“公平竞争”的说法，一旦你观察力和分析力不足，就会陷入骗局。比如你所在的整个联盟在一夜之间被破坏，结果你会发现联盟中最近晋升的一位董事是敌方的间谍，而且在你的联盟中潜伏了整整五年（真实事件），这款游戏是不是现实到令人发狂？非常卑鄙对吧，你一夜之间失去了所有财产和领土，那下次你还会选择把自己的主权交给某个组织吗？虽然间谍行为卑鄙，但天才间谍在EVE中受到了不小的尊敬，他们在游戏网络中也无所不在，大部分技术掠夺行为都跟他们有关。

EVE还是我唯一想到的有真正将军指挥的游戏，这些受人尊敬的舰队指挥官必须在战略和战术上始终领先于对手，才可能获得战争的胜利，他们部署自杀式舰队、转移敌方注意力、制造诱饵、钳制关键目标、命令数百艘舰船耐心等待好几天然后发动攻击.....这就是EVE最真实的游戏体验。所以这也说明EVE并不适合所有人。这不是休闲游戏，对新人一点也不友好，但在EVE中你完成任何事情都会感觉很棒，因为任何事都不容易，你会面临来自其他玩家的竞争和无情攻击，只有把每次失败和挫折当成教训和冒险，你才有可能在游戏中进入到下一个境界。

EVE的PVP也是我在游戏中遇到过的最依靠技巧的战斗，每次PVP时由于兴奋和紧张，你的心脏跳得太快甚至会让你感觉恶心。EVE也是我遇到过最没有“教学”的游戏教学，它唯一的教学就是一次又一次的摧毁你，直到你自己去摸索去主动学习，如果你不主动学，这款游戏在你手中就是永远的停止状态。你在EVE中建立的友谊将是终身的，我敢说你在这款游戏中遇到的玩家质量，比你在其他游戏中遇到的都要高，这就像为什么有些俱乐部入会时限定了学识和财富门槛，EVE同样如此，对玩家技术、耐心、合作、信任、金钱投资等方面都有要求，这些较为严苛的筛选，保证了留下来的玩家都有一个相对较高的下限水准。

我喜欢将EVE比作极限运动——高山滑雪，一周无聊的等待，等待最适合滑雪的天气来临、然后站在山巅全速滑行，给自己的小心脏来一管只持续一小时的肾上腺素，光是想想就已经热血沸腾了。对我来说，EVE绝不是无聊的时候去打发时间的游

戏，它是这个星球上独特的故事，它让我笑过也哭泣过，它以一种其他游戏所没有的方式在关心我，即使在没有时间登陆游戏时，我也会跟EVE中最亲密的朋友扯扯淡、说说总统的段子什么的，不知不觉中你会发现EVE已经成为了日常生活中的一部分，这是EVE中最棒的事情。我可以一直玩下去，EVE是永无止境的。

Peter Hawkins PC游戏迷/MMO玩家

喜欢EVE的玩家各有各的理由，但我的理由是：

- 我喜欢科幻小说
- 它是迄今为止经济最复杂的MMO游戏
- 它是最需要严肃社交投入的游戏
- 它有能让我手心冒汗的PVP战斗
- 它是我目前为止玩过的最棒的MMO游戏

Russell Truex 游戏迷/艺术迷

EVE是史上最疯狂的游戏，我甚至不把它当成游戏。虽然你在游戏里扮演星舰队长的角色，但实际上你可以选择成为任何人。EVE的游戏规则就是“没有规则”，一切规则都由玩家所创。网络游戏中那些“常规非法活动”，比如诈骗、渗透、骚扰、垄断、欺凌，甚至那些不被其他网络游戏所赞同的行为，在EVE中都被完全允许。这使得EVE成为了一个残酷无情的世界，玩家会在任何地方，甚至是在受保护的“高安全性”区域遭到攻击，这与现实中的城市很像，就像警察保护你不是通过提前限制攻击者人身自由，而是以一种震慑符号存在于区域环境中。

很多人一听到EVE就会说“这款游戏不适合所有人”，你问我的建议？我并不赞同这种观点，EVE我已经玩了七年了，这也许是我玩过的最好的游戏，我投入的精力和金钱都比我想象的要多的多，我还在继续投入和享受这款游戏带给我的独特体验。确实，进入EVE这款游戏需要投入不少的时间和金钱，甚至它会要求你先去了解社会学、战争学、数学、天文学、经济学、心理学，而不是先去了解“游戏机制”，这一点跟其他所有的MMO游戏截然不同。即使你对这些知识了如指掌，并像军人和科学家一样去执行和应用，你也不会像其他游戏那样成为最强者，这是EVE最大的魅力。

结语

这款由冰岛CCP开发的MMO硬科幻游戏存在15年了，已多次获得包括GDC在内的世界游戏大奖，并被纽约现代艺术博物馆收藏。期间游戏内还发起了科研项目“发现计划”：让EVE玩家协助科学家进行人类细胞分类工作，对若干张高清晰的人类细胞图片与细胞核、细胞质、细胞外周样本图片进行人为比对，挑选出各个细胞部分。玩家在完成计划以后可以获得大量的经验、货币等道具奖励。这个项目上线后平均每天有6000名玩家参与，每天能鉴定10万张蛋白质图片。如果换算成工作量，在“发现项目”刚刚上线4周的时候，EVE的飞行员们就已经给科学家贡献了163年的工作量。目前已经有超过10万名玩家将超过2500万种人体细胞分类提交给了“人类蛋白质图谱”。

CCP宣布“发现计划”的下一步就是由EVE玩家去定位、辨认并登记现实宇宙中的系外行星，然后通过调用开普勒卫星所收集的信息，来分析天文数据。这样能够节约科学家们成百上千小时的工作时间，甚至能推动他们的科研进度。

这就是《EVE Online》，一个深邃而复杂的宇宙，汇聚了这个星球上最具极客气质的玩家们，正在悄然影响现实世界的进程。我们同样希望在黑暗的天空中遇见你，哪怕这里的每一次飞行都迎着危险，祝你好运。