

天下熙熙皆为利来，天下攘攘皆为利往。房地产可以衍生出装修产业，商业广场可以衍生出各色小吃，而游戏业则衍生出了代练产业，虽貌不惊人，但影响不弱。

爱玩网百万稿费活动投稿，作者 叶南川，未经授权请勿转载



俩菜逼与我无良舍友的走位对比

笔者想说的是代练其实离我们并不遥远，无论代价是一瓶饮料还是几张票子，只要有交易，双方便都被纳入了代练这一环里。只是代练虽普遍，众人对这个日益壮大的行业又了解多少呢？

系铃人不一定能解铃

游戏会制造需求，网游更是如此。计时制网游通过任务、活动和社交把玩家栓住，一上线就停不下来的感受玩过的应该都知道：好不容易跑完一连串的任务累得想吐血，正准备下线，好友又邀请打副本，出于情面和利益只好疲惫地应战。道具制网游则通过价值尺度与人性心理制造需求，引导玩家购买昂贵的人民币道具。也许你本来不打算买那些昂贵的装备，但是看到其他人都买了，在虚荣心的驱使下脑子一热，扣款短信就来了。



早年韩国有款名为《天堂》的MMORPG游戏，在这款游戏中，玩家都希望建立一个强大的组织并一统天下，身为少年郎的笔者是非常理解这种心情的，谁人年少不中二？但一文钱难倒英雄汉，组织需要大量游戏币的支持，部分玩家自己动手丰衣足食，还有一部分玩家则选择用现实货币收购游戏币，这时代练的苗头就冒了出来。

这种求量的活动往往需要大量廉价劳动力，不少韩国“上家”们利用中国网费便宜、劳动力便宜便捷等特点，雇佣国内“下家”负责打金，将“下家”搜来的游戏币低价收购，再高价倒卖给韩国玩家牟取暴利。有位长春“下家”手下有十余人为其打金，月纯利润可达2万多，但她不甘心只做“下家”，于是自带翻译，两个月打通渠道，成为中国北方最大的“上家”，月入至少几十万，财富神话不胫而走，人云亦云发财梦。

17 回复贴，共1页

妈的这公会里全是工作室啊！

只看楼主

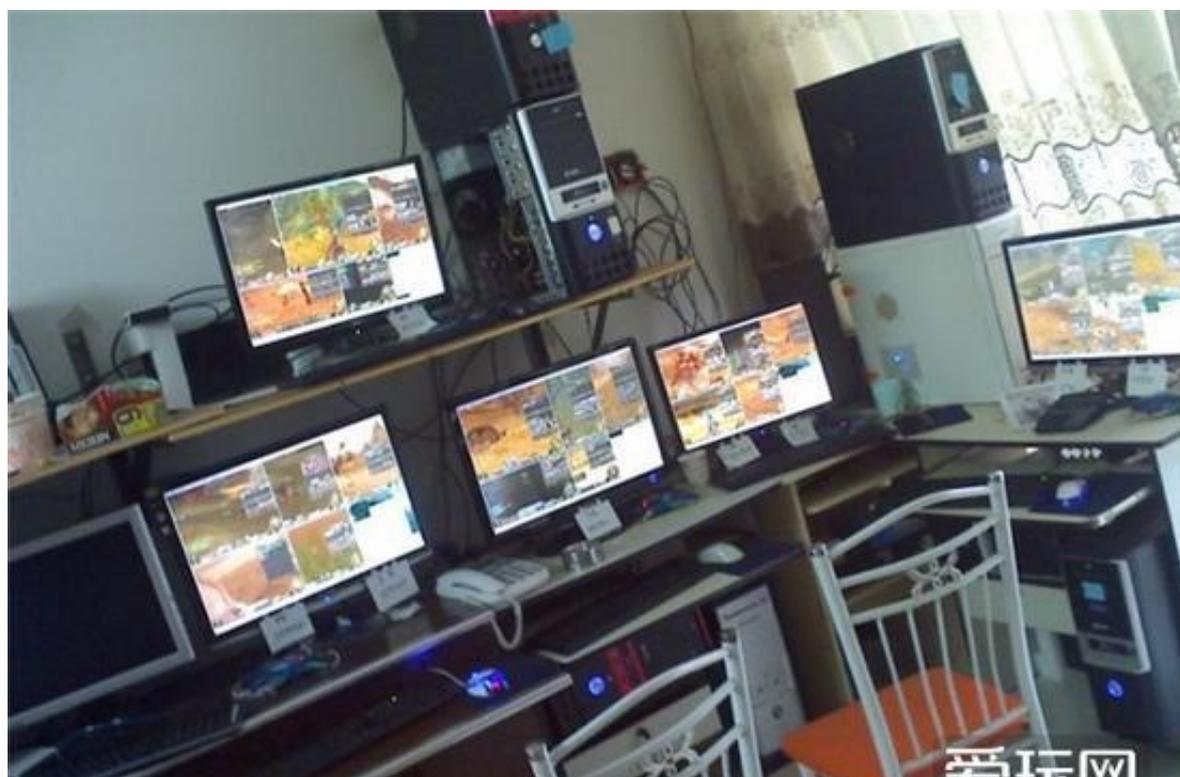
	超越碎片2	离线(2小时)
	超越碎片1	离线(2小时)
	超越碎片4	离线(2小时)
	超越碎片3	离线(2小时)

11

爱玩网

随着网络技术的发展，重资源的MMORPG逐渐衰落，偏技术的竞技游戏兴起，当时很多人都认为代练没前途了，因为竞技游戏没有代练可以提供的服务，而需求大户公会不是转战，就是解散。另一部分人则看到了商机：竞技游戏中的等级、金币、段位、装饰，每一个都如同大开的财富之门。现在看来，MMORPG的衰落确实让部分代练班子不太好过，但也给新的入行者打开了方便之门。

竞技游戏中不仅有游戏币，还有大量参与活动完成任务才能获得的特殊道具——这种常规性打金活动正是代练的老本行。LOL打钱太慢？交给代练，包你满意，7天10元给你6300，新英雄随便买。新手流程太长太烦？不能跳过？代练能给你功能齐全，登陆即用的新号！珍贵的皮肤饰品要出活动了？技术不达标任务过不去怎么办？交给代练，技术高超，熟悉套路，轻松拿到你想要的。跟观众吹得太厉害了怎么办？交给我们代练工作室，维持您在粉丝前的完美形象。



笔者过去在《天龙八部》中开女号时遇到一位休假中的代练，他带我飞了一段时间，豪放的性格令人印象深刻，我给他起了一个绰号：叶疯。

叶疯高考失利后与家人发生争执，进入大学后想赚点钱找回场子。他选择了熟悉的游戏行业，做起了一名个人代练。他总说着一单能赚多少元宝，虽然我到现在也不清楚那到底值多少钱，但从其给我的装备华丽度，以及他多次示威性地给父母寄钱的行径来看，想必日子过得是相当滋润，而他豪爽的性格，可能也是手上的钱撑起来的。（虽然后来当他知道我是男生之后就没那么多福利了。）



现在都有为工作室服务的网站了

雇佣代练团队是常见的组织形式。2005年，年轻的王刚带领着自己的代练班子在《天堂》打金，他负责销售与基础设施配置，手下的雇佣兵负责生产，电脑都是二手的，24小时全天候运转。扣除成本，每台机器月入可达500，19台机器，两个月回收成本，全年利润500%。

工作环境恶劣，收入不稳定，工作不正式，不规范等都是多人工作室常见的问题。但很快，这些工作室成为了代练市场中坚，经过一系列发展，再配合一部分有头脑的工作室负责人点拨，最终走上公司化、国际化的康庄大道，所谓的代练产业也从此正式诞生。

代练公司人数以百为单位，电脑数以千计。内部从上至下，分工明确，就是一条虚拟产品流水线。其业务范围不限于国内，有时还会集团性的为国外玩家提供服务——有些地下钱庄就专门为跨国虚拟产品交易提供服务，主要是解决汇率方面的问题。每当有大游戏开服时，国内各大工作室都会入驻，场面颇为壮观。



还不够节省！天花板上还能再挂一批机器！

工作室自用的外挂破坏性小，往往是一些方便自己微调的程序，官方也就睁一只眼闭一只眼。破坏性强的外挂主要用于销售和推广，留意的话，你会发现很多外挂是都有个人或工作室的名字。但也有胆子大的工作室暴力开挂，和官方干起来只是时间问题。私服则是部分工作室的又一项扩展业务，对外低价售卖，可以让玩家在私服中自由体验，一般玩过私服的玩家会对官服失去兴趣，因为可以体验的都玩过，官方价值尺度已经毫无意义，私服是官方最为厌恶的。

代练是低投入、高产出的行业。一台电脑，一个人，一点时间，只要时机得当，就可以获得成本几倍的收益。但因为行业刚出现，还存在着很多弊端。



DNF最大打金工作室的结局

许多玩家为节省时间，加上这类外挂价格不贵，所以挂机外挂非常受欢迎。对于外挂制作者而言，这些重复性任务外挂制作起来难度不是很高，这笔钱自然好挣；对于官方而言，使用外挂的玩家群体庞大，又不好分辨，反而给官方筛选带来巨大的麻烦，再加上巨大的外挂基数，使得官方有口难言。在现有游戏体制下，厂商与代练的矛盾是根源性的，但在实际运转中，双方矛盾并非不可调和，反而有不少合作的事例。

LOL中的战斗外挂可模拟真人操作，这些外挂中加入了简单的指令，比如：看到小兵，攻击；看到野怪，攻击；被敌人埋伏了，撤退；生命值不多了，吃药或者回泉水。这些脚本外挂虽多，但官方视而不见，因为这些外挂的使用并不会威胁到官方的利益，也不会损害游戏平衡，这些脚本在游戏最底层扮演着一个拙劣的玩家，虽然僵硬，但也带动了基层游戏的活力，为诸多玩家提供了寻找优越感的渠道，所以官方选择了视而不见甚至暗中合作。



培训班也是个将资源变现的一个路子

至于代练是否弥补了官方服务的不足，笔者认为，存在即合理。从部分玩家的立场来看，代练的存在是必要的，没有代练他们无法游戏：无法容忍弱智队友的（准）高手，时间有限的上班族，喜欢纸片人的动漫粉，渣技术的社交人士……有太多的人需要代练了，需求毕竟摆在这里，不能忽视。代练一定程度上也是游戏产业的一个灰暗的补丁，它处理问题的手段不光彩，也无法真正解决漏洞，但它能帮助我们发现问题：快看，这里有个漏钱的洞！

现在许多游戏当中出现的“扫荡”甚至“多次扫荡”功能，可以省去大量时间，那便是外挂和代练的官方化，是官方妥协后的无奈之举，至少可以将这一类的功能控制在官方手中，不至于破坏游戏秩序。

至于代练能否与普通玩家和睦相处，在竞技类游戏中是不太可能了，技术过大的的差距总会让一方有非常不好的体验，更不要说和睦相处了，一些游戏甚至会踢出高手。以《王者荣耀》为例，5V5黄金段位对战时，对面突然杀出两个王者级别的代练，就好像在用科技大炮吊打尚处在石器时代的对手。而在合作游戏中，代练就是扫地僧，利用其操作优势与信息优势引导团队获得丰厚奖励，事了拂衣去，深藏身与名，留下一个又一个传说。



每一家都高手遍地走，这是真的吗？

因为梦想，因为要证明自己，因为生计所迫，不同的人因为各种原因一头扎进代练行业，但不久后他们便发现，游戏不再是快乐，不再是消遣，而是一种折磨。报告显示代练职业工作相当辛苦，遇到时间紧、任务重的单子时废寝忘食是很正常的事，有时还需在电脑前坐上十几个小时，半夜也需要加班加点玩游戏，讨伐已经蹂躏过千万遍的敌人，操作早已厌烦的角色，如此下来别说是体验游戏当中的乐趣，就是身体也会在这种长期的高负荷劳作之下产生不良反应。对游戏再疯狂的人连续八小时下来身体也吃不消，更别提已经对游戏厌烦的代练们。



对于大多数人而言，梦想只是想想而已，像叶疯那样的还是少数。

游戏代练们的前途并不乐观。他们所能了解到的游戏信息，获取门槛低，可替代性强，应用范围窄；他们熟练的游戏技术，难以传授，一定程度上也限制其在别种类型游戏中的发挥，还有随着年龄慢慢退化的趋势；代练门槛低，谁都能进来分一杯羹，一般代练工种的可替代性又强，竞争压力不可小觑；他们长时间坐在电脑前，视力下降，体质变差，不提健康隐患，日后能否参加体力劳动也是个问题；回到现在，代练们的报酬不稳定，风险也高，可能早上还在微博炫耀，下午就一脸颓废地继续代练，日子离安稳两个字差太远。

代练缺少科学的监管等各种原因，正逐步使我国部分青少年沦落为廉价出卖劳动力的网络劳工。在网上搜索游戏代练招聘，大概可以出现上百万篇相关的网页文章，招聘信息来自全国各地，受影响的便是那些还在求学阶段的青少年。代练这个行业并非不可行，但因为游走在法律的边缘，缺乏必要的管制，没有保证。从事相关行业的青少年学习一落千丈，身体素质明显下降，无法完成学业，除了继续在游戏代练出卖自己的劳动力之外，无处可去。

