

说到网络游戏，在2023年我们能够看到最火爆的，分别是原神、三国志战略版、王者荣耀、和平精英等等手游。

如果把时间放到5年前的2018年，那会最火爆的游戏，则是王者荣耀、楚留香、FGO、皇室战争、天堂M等产品。

如果再往前5年，回到2013年，最火爆的游戏又是啥呢？

地下城与勇士、英雄联盟、我叫MT和部落冲突——在2013年那个手游刚兴起的时代，还有很多端游依然给力。

继续再往前回滚5年，来到2008年，最火爆的游戏还会是啥呢？

哦，那会儿还是端游的天下，对应的是魔兽世界、征途、完美世界等等.....

如果再倒回去5年，回到2003年呢？

此时火爆的，基本都是韩国网游，比如传奇、奇迹、天堂什么的...

不过，在你历数以上所有时期火爆的游戏时，都会发现一个很有趣的事情。

那就是有一款叫做梦幻西游的产品，从2003年时期开始，就已经是刚才所说的诸多火爆游戏中的一员了。

在当年，大话西游电影的影响力已经逐渐开始显示出来。而IP+游戏的开发方式，也是20年前游戏公司最喜欢干的事情。

所以大话西游在2001年8月一上市，立刻就吸引了许多玩家的注意。

客观来讲，这款游戏的基础素质还是不错的，

抓鬼，师门，挖宝等今天来看都是梦幻西游的一些玩法已经出现了。而且本身西游题材+周星驰的宣传，也让产品有了很强的世界观与背景。

但是，当年这款游戏的核心问题，与什么前导的三国，尚洋电子的血狮是同样一个。那就是程序端极其不稳定，包括前端和后端。

其结果，就是这款游戏一上市，各种BUG，卡顿等情况就层出不穷。为了解决这些问题，开发组给出的一个解法，就是一旦发现BUG，立刻就停机维护。

然后，玩家眼中的大话西游就变成了游戏8小时，停机维护6小时的奇葩作品。

如此操作，来上个几十回后，就把所有对游戏本身感兴趣的玩家全部赶跑了。

游戏运行不下去，网易就只好无奈停服，痛定思痛后，又做了一款全面改良的产品上线，获得成功并且运营到今天，这就是大话西游二。

对于这个故事，我们今天在这里不多加评论。大家只要知道他为了挽救大话西游一，曾经写了30多页的整体调整策划方案去力争，并且最终成功就可以了。

而调整的几个核心思路，就是将梦幻改为Q版、增加了大量的生活玩法、强调组队、增加等级上限的概念。

总之，在这些修改做完后改名为梦幻西游二次上线后，这款游戏的在线人数就跟坐了火箭一样层层高升。50万人同时在线，100万人同时在线直到271万人同时在线。从端游到手游并且双端都是TOP3水平。最终成为了网易的招牌和根基产品。

那么，为什么这款游戏会如此之火爆，并且20年的时间一点都没磨平它的风采呢？这就要说到，梦幻西游的几个与其他游戏完全不同的核心特点了。

2 梦幻西游长盛不衰的原因

等级限制带来的价值保值体系、大R养免费玩家的经济体系、全随机概率的装备体系以及全面承接所有玩家的社交竞技体系。

如果说梦幻西游为什么能20年长盛不衰，那么以上四个原因基本可以说清楚核心理由。

1 等级限制带来的价值保值体系

等级区间体系，是和其他所有游戏都不一样，梦幻西游有且仅有的特殊等级体系设定。

在端游梦幻西游中，等级可以卡在五个区间：

69精锐、89勇武、109神威、129天科、159天启、175天元（满级）

而在梦幻西游手游中，等级可以卡在三个区间：

69精锐、89勇武、109神威



最典型例子，自然是上千级的大韩游奇迹MU了

而梦幻西游的卡等级策略，恰恰符合了它的强社交、强竞技平台思路。也让玩家有了明显的休息区概念。

虽然高等级有更多的玩法，但是类似捉鬼、师门、宝图等基础模块玩法，每个等级段都是足够充足的。

而且在每个等级段，也都有对应匹配的竞技大赛相关玩法。

这样的结果，就是大批免费或者小R玩家，会停留在69和89的等级，虽然等级不再成长，但是经验可以转化为其他属性，而且会有大量的新老玩家停留在这里，不发愁游戏没有人组队与PK，大家的实力强度也不至于天差地别。

而大R玩家，则可以追求到109和更高的级别，寻求最顶级的属性成长与巅峰对抗的快感。

总而言之，梦幻西游的这套卡等级玩法，不仅仅是只有它独有，而且还是一套非常有利于长线运营的玩法。正是因为有了这套玩法作为基础，梦幻其他的所有设计才能够成立。

说卡等级是梦幻的架构基石，一点也不为过。

2 大R养免费玩家的经济体系

有了卡等级体系，让休闲玩家和爆肝玩家，都有了自己的游戏体验后，梦幻的交易和经济体系，又让游戏中的大R玩家和免费用户，尤其是白嫖党玩家有了自己的用武之地。

整套经济体系跑下来，核心的重点就一条，那就是能够通过大R的溢价消耗，抵消掉普通用户的溢价货币产出。从而实现大R有序成长，而普通用户则获得好处的双赢局面。

按道理来讲，这样的经济循环体系，是所有游戏都想要达到的程度。但是几十年下来，有且只有梦幻西游这一款游戏，将这套经济循环体系玩到了极致，并且通过让大R和普通玩家都受益的方式，培养出了几千万的核心用户。

至于为什么只有梦幻西游做到了，我们继续看下一条：

3 全随机概率的装备体系

如果你要问，单件装备在中国网游市场上价格最贵的是哪款游戏？

那么答案就是梦幻西游。

别说什么传奇、征途、天堂、原神等等或者竞争更激烈，或者品质更高，或者人数更多的游戏价值更高。这些游戏哪怕连整个账号都算上，能够卖出百万以上的寥寥无几。

而在梦幻西游里，一件装备过百万乃至几百万都很正常，即使卖出1000万，也不是什么稀奇事。



而在基础属性之外，每件装备还都有随机出特效和特技的概率。

每条出现的概率都低于5%，两条都出的概率更是低于1%甚至更低。

当然，在这些特效和特技里，又有品质好坏之分。

比如大家都在追求的简易属性和无级别属性（可以让低等级区间的人用高等级装备

) ;

又比如愤怒、晶清等等一些在PK中十分有用的神技能。

以上因素加在一起，想通过随机的方式获得极品装备的概率就会很低。

假如打造一件高等级装备的成本是100人民币，那么100件里，才会有一件属性达标的装备；1000件里，才会有一件属性达标且有特效与特技的装备；10000件里，才会有一件属性达标且特效与特技都是我们想要的装备；而可能10万件里，都未必有一件所有都带且所有都是最好10%区间的装备。至于全部都是满上限且最好的特技与特效的装备，打造1亿件也未必能有一件。

这就是为什么梦幻西游里的极品装备出现难度如此之大，一旦出现一件，价格又会如此之高的根本原因。毕竟时间和投入成本就在这里。

虽然这个成本被无数打造者分担，但是最终都会集中反馈到某些幸运儿身上。

因为打造了一件极品装备，直接卖出几十万甚至几百万的案例已经非常多了。前者相当于拿到一辆车，后者则相当于拿到一套房子。

这种收益，比买彩票还要刺激，再加上如此大的用户基数，大家当然会趋之若鹜，频频爆出新闻也不足为奇了。

那么，为啥梦幻里的大佬会拼命去买这些装备呢？买来的用途又是啥呢？我们继续往下看。

4 全面承接所有玩家的社交竞技体系

如果要问你，中国网游中对于大型竞技PK最热衷的游戏是哪个？你的答案会是啥？

是以沙巴克闻名的传奇系列？以国战著称的征途系列？还是率土之滨或者三战这种先天就为对抗而作的策略SLG游戏？

正确的答案，都不是上述这些游戏。

真正最热衷PK竞技的，还是以休闲+回合+社交为核心的梦幻西游。



虽然这600万是给粉丝分享才会达到，但是如果选择个人领取，整个战队同样可以领取最高225万人民币现金的奖励。

如果算上其他名次，假如大家都选择个人领取，那么打一场武神坛，网易就要发出近千万的现金。

网易是慈善家么？

答案自然不是，那为什么能发出这么多钱来？

原因自然只有一个，那就是梦幻西游的超级大R们，可以在武神坛期间贡献出几倍甚至几十倍的游戏付费。

包括秦奋等现实中的大佬，都有过为了在梦幻西游服战里取得胜利，而一掷几千万甚至上亿资金打造战队，但是最终依然输给其他更有钱大佬的经历。

而在服战期间，梦幻西游光是自己的内置直播平台，就能吸引几十万玩家驻足观看。