

# 从自动化脚本谈回合制游戏

作者: [Zing](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1458203478626>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

## <p>#初探梦幻西游<br>

我接触的第一个回合制网游是梦幻西游，梦幻西游可以说是回合制游戏的爸爸，基本上没有一款回合游戏可以像梦幻一样火爆和长久。梦幻西游是按时间收费，游戏内没有现金商城，玩法多样。小时候有时间就拿着压岁钱去网吧，冲个点卡。但是很可惜，由于学业等原因渐渐就放弃了。之后，在整个长过程中，我还是比较钟意回合制游戏，也许和梦幻给我留下很美好的第一印象有关系。</p>

## <p>#QQ 仙灵的繁荣<br>

大学之后，我接触到了腾讯的一款回合制游戏 QQ 仙灵，整体玩法、剧情都和梦幻类似（腾讯特色）但是仙灵是号称完全免费，而且也没有现金商城的游戏。这个游戏我玩了将近一年，卡 69 级在同等段属于不错的水平。我属于休闲玩家，不爱组团下副本，因为我不喜欢让游戏的活动时间限制我现实时间安排。在游戏中，我基本做单机任务、跑商、制造、囤货。<br>

这个游戏的特点在于生态圈丰富：</p>

<ul>

<li>游戏内置 QQ 语音，有专门的客服人员在线解答，也有游戏主播在线跟大家聊天（在那个游戏主还没有发达的时候，QQ 已经开始做了）；</li>

<li>游戏跟当时非常火的电视剧龙门客栈合作，产生多个龙门客栈相关剧情和宝宝，而且在游戏内置类似于 MT 的卡牌游戏；</li>

<li>游戏跟湖南卫视快乐家族合作，游戏内有多个明星 NPC 和活动等等。</li>

</ul>

<p>后来由于考研，我把号清空了，当时号里的装备和材料卖了几千块钱。</p>

## <p>#QQ 仙灵的没落<br>

时隔一年，我重新回到游戏中，发现原来的大量服务器已经大量合并了。登录游戏，好友基本上也都玩了。我加入了一个活动队，队伍里的人都不说话，而且发现队长的操作很机械，每 5 个回合酒馆补状态，每 10 个回合自动药店补充补给。后来我才知道，原来这些都是脚本。我也花了 30 块钱在淘买了一个脚本，脚本的功能异常强大：基本上覆盖了游戏的全部活动和副本、自动组队、自动交易、动过验证、自动跑商等等。设定好任务列表，脚本可以同时 5 开通宵刷任务，我呼呼睡觉第二天早上来看看成果就好了。我调研了几种脚本，基本上是利用按键精灵一类的工具编写的，一般是 B 语言，拟用户的鼠标和键盘输入操作，使用像素点进行定位和判断。而且更加优秀的是，游戏里有消除类小戏的任务，脚本操作的得分比我的得分还高，可见这些脚本的后台有比较强大的算法支持。</p>

<p>但是有时候我会想到到底是脚本在玩游戏还是我在玩游戏？很快，我又脱坑了。</p>

## <p>#再探梦幻西游<br>

这个时候出现了比较轰动的事件：梦幻西游手游。为了情怀，我成为第一批玩家也加入到其中。同样是卡 69 级，8 技能吸血鬼，简易装备等等。确实这是一个好游戏，从 PC 端复刻到手游上非常成功例子。但是，一样的，在梦幻西游中我也是发现了很多自动化脚本。我自己也写了个自动交易脚本，以自动秒杀添加关注的商品。同时也发现了一个很有趣的现象，我使用秒杀脚本并没有被警告或封号而且，游戏的设计也是趋近于简单化，省去了验证、无限回合自动、任务全自动导航等等。不知道这的设置是为了方便手机端操作，还是为了拉平普通用户和脚本用户之间的区别？</p>

## <p>#No 脚本<br>

对于脚本 这个现象，我也思考了很多。脚本是各种游戏工作室为了代替人工刷图刷材料而产生的。后，脚本的功能和稳定性愈加完善，也慢慢出现在市面上卖了。脚本不是外挂，并没有改变游戏的特性而且脚本完全模拟的是用户在客户端的操作行为，不易察觉。</p>

<p>诚然，脚本的出现可以一定程度加快游戏世界商品的流动速度，任务和副本队伍暴增，游戏日活升等等。但是总的来说，我认为脚本对于一个游戏的伤害是非常大的，所看到的这些都是虚假的繁荣首先，脚本用户在时间成本上大规模领先于普通用户，使普通用户觉得游戏失去平衡。更重要的是，本使游戏失去温度，游戏里的人与人之间的关系变淡，失去用户粘度。</p>

<p>是否拒绝脚本，完全取决于游戏运营者的态度。虽然，脚本不易被察觉，但是依然有很多手段可拒绝脚本：</p>

<ul>

<li>通过用户操作行为数据发现异常现象。脚本用户的操作行为特点是大量、长时间进行循环操作，过大数据可以很容易发现这类异常用户。</li>

<li>更加复杂的前端校验，但是这会影普通用户。</li>

<li>脚本出现的根源还是在于游戏内容本身，游戏内容过于单一和机械，以至于脚本的机械操作可以代玩家。</li>

</ul>