

尽管我们对如何定义“网络游戏”，或者“大型多人在线网络游戏”还存有争议，也因此，哪款游戏是史上第一款网游或第一款MMORPG，人们的认知也并不统一，但是在1986年上线的MMO游戏《栖息地》（Habitat）无疑是其中最早基于图形的大型在线网络社区之一。作为一种图形MUD，它被认为是现代MMORPG的先驱。

这款游戏由乔治·卢卡斯的Lucasfilm Games（后重组改名为LucasArts）制作，最初运行在Commodore 64（C64）平台，已经基本具备了后来我们熟知的网游的关键元素：由客户端提供图形画面，通过调制解调器交换信息，用户们可以实时互动。这是上世纪80年代最前卫的“元宇宙”了。

当年玩家们游玩的《栖息地》是这个样子

不过，它也许过于前卫了，《栖息地》并没有在游戏历史上留下过多的印记。1992年，《栖息地》正式停运。25年后，在艺术和数字娱乐博物馆（The MADE）的努力下，它重新上线了。

在之前的一篇文章里，我们已经介绍了The MADE的起源。2011年，科技记者阿莱克斯·汉迪在美国加州奥克兰市创立了The MADE，这家机构致力于在时代背景下保存电子游戏，并将它们视为具有历史意义和艺术价值的媒介作品。为此，博物馆收集了一批可以运行的古早游戏主机和老游戏，参观者还能现场游玩。

与在博物馆里开机就能玩几局的单机游戏不同，对网游的展示面临许多难题。The MADE是如何让一款年代久远的网游起死回生的？汉迪说，在这个过程中，原开发者的慷慨捐赠，以及运气和勇气，三者缺一不可。

The MADE的创办者阿莱克斯·汉迪

一次“义举”

《栖息地》是一个最多可支持1.5万人同时体验的在线世界，游戏里面可以做生意、玩游戏、解决谜题、创立拍戏，或者只是闲逛。它的问世，比大名鼎鼎的《网络创世纪》《无尽的任务》等其他老MMO还要早很多。

上世纪70年代后期到80年代，随着早期互联网上的在线社区逐渐兴起，支持多人一起游玩的游戏很快出现了。MUD是最古老的在线多人游戏，完全基于文本。《栖

息地》的创作灵感就来源于MUD，并将多人共享在线游戏空间的概念往前推进了一步。

初版《栖息地》的封面

“MUD曾经风靡一时。”汉迪说，“不过对玩家们来说，在图形化世界中行走（哪怕图形是静态的），并与其他人互动还是个全新概念。”

《栖息地》由奇普·莫宁斯塔和兰迪·法默等行业先驱开发者制作，在C64个人电脑上运行，玩家需要通过互联网服务Quantum Link（Q-Link）来联网游玩。1986到1988年间，游戏以Beta测试版本运行。1988年，出于预算考虑，Lucasfilm不得不砍掉部分玩法，将游戏重命名为《Club Caribe》，才得以运营到90年代初。

以《Club Caribe》名义发行的版本

“《Club Caribe》停运后，游戏被卖给了日本富士通公司，富士通又把它移植到各种各样的平台和服务器上。例如在日本，《Habitat 2》就登陆过世嘉土星。”

汉迪透露，The MADE并没有从一开始就打算让《栖息地》重获新生，这不是一个长期目标，也不是他和同事们共同努力促成的结果。“我们是意外地得到了一次绝佳机会。”他说，“这样的机会可遇不可求。”

故事开始于2013年，汉迪计划在游戏开发者大会现场租个展台，展示The MADE收集的古老游戏。他得知前Lucasfilm的开发者奇普·莫宁斯塔也打算参加那届GDC。

“我和奇普取得联系，问他手头有没有可以让我们在会场里展示的东西，比如源代码之类的。”汉迪回忆说。令他意想不到的是，莫宁斯塔给他发来了《栖息地》的源代码。惊喜之下，汉迪追问，怎样才能让这些有27年历史的源代码恢复到原来的样子。

“他当面嘲笑我，觉得这根本不可能。”

针对富士通FM

Towns电脑平台推出的《栖息地》版本，通信费每分钟20日元（不含电话费）

运气也是实力

莫宁斯塔给汉迪泼冷水不是没有道理，以如今的眼光来看，《栖息地》的源代码太

过时了，如果能让游戏重新运行，还要找到一台极其罕见的专用服务器和Stratus VOS操作系统——这些东西今天的网友可能都没听说过。

要解决硬件的问题，汉迪需要极好的运气。在时间长河中，许多科技公司都已退出历史舞台，就算某家公司存活至今，通常也不会还在维护近30年前生产的硬件产品。幸运的是，制造Stratus服务器和操作系统的Stratus Technologies公司还在经营，并且仍然在维护公司历史上的古老硬件。因此，当汉迪向那家公司索要服务器时，对方就给他发了一台。

软件方面的问题更棘手。在尝试寻找Stratus VOS的过程中，许多人对汉迪提出的需求感到困惑。“拿到硬件后，我与计算机历史博物馆取得联系，询问他们能否提供操作系统，博物馆的一位代表告诉我：‘噢天呐，我们忘了还有Stratus这事儿！’”

The MADE现今收集有40个游戏平台的1.2万个游戏，参观者支付一次入场费就可以畅玩

由于无法获得Stratus VOS的副本，汉迪决定跟自己认识的开发者合作，看看能否从头开始构建一个运行环境。“我找来了一群非常熟悉C64的程序员。”汉迪说，“我们把所有程序员、奇普和兰迪·法默叫进同一个房间，给他们一天时间来尝试。当天晚些时候，他们就让服务器跑起来了。”

至此，汉迪已经有了《栖息地》的源代码，还拼凑了一台能够存放那些代码的服务器。下一步是让这款古老的游戏在现代互联网上运行，但此时，他遇到了最大的拦路虎——律师。

极大的勇气

1986年，如果有人想玩《栖息地》，需要先有一台C64电脑，并订阅Q-Link服务。Q-Link上包含《栖息地》服务器和C64协同工作所需的代码。

无论是过去还是现在，如果少了Q-Link，《栖息地》都无法正常运行。1989年，Q-Link更名为美国在线（America Online，AOL），经过多年来的几轮所有权更迭，如今它的版权属于Verizon公司。

如同向莫宁斯塔索要游戏源代码，或者要求Stratus Technologies提供硬件时那样，汉迪鼓起勇气拨通Verizon法务部门主管的电话，索要Q-Link软件的早期版本。幸运再次降临，Verizon不仅还保留着旧版软件，似乎也愿意将它交给汉迪。

“我原以为能得到它们。”汉迪回忆说，“我们开始等待Verizon法务部门的批准，还安排了一名同事将软件存进U盘。”然而由于未知原因，法务部门没有批准那次请求。“虽然它是一款30年前的软件，但Verizon可能认为它关系到公司的安全，所以不愿向其他人开放，这是我的猜测。”

The MADE的内部环境

接下来怎么办？汉迪有两种选择。由于《栖息地》需要Q-Link才能正常运作，他要么选择放弃，要么想方设法绕开Q-Link。在技术层面，后一种做法并不难实现，汉迪的团队能够开发出一款替代Q-Link服务的程序。问题在于，如果决定这么干，很可能会触犯《数字千年版权法》（DMCA）。

广义上说，DMCA旨在保护受版权保护的材料，禁止任何个人和机构在未经授权的情况下传播。法案在第1201条款中明确规定：如果有人未经授权使用技术手段访问受版权保护的作品，包括书籍、电影、视频、电子游戏和电脑软件，都属于非法行为。

为了保护游戏避免被他人未经授权使用，开发者经常在游戏中嵌入数字版权管理软件（DRM）。虽然Q-Link的出现早于DRM，但它与后者作用类似，可以保护《栖息地》的数字版权。由于DMCA禁止任何个人和机构采用技术手段绕开保护措施，从技术上讲，如果汉迪他们使用其他程序来替代Q-Link，这种做法会被定性为非法。

不过，如果美国版权局认为某家机构绕开技术限制的做法符合公众利益，就会提供豁免权。为了开发一款能绕开Q-Link限制的程序，汉迪向美国版权局申请豁免。

“Q-Link可以做什么”

“到最后，他们为我们提供的豁免权大概是这样：你可以保存一款MMO，可以绕开那些验证机制，但前提是那款MMO要锁在某个房间里，你得坐在电脑前看着它，不能让这个东西联入互联网。”

汉迪终于有了让《栖息地》重新上线运行的条件，但实际上版权局并没有真正允许他那么做。如果某款网游不能在线游玩，就算它能单机运行，在功能和精神上也是毫无价值的……那么，后来发生了什么？为什么现在大家都能玩这款游戏了？

“我们根本不在乎那些。”汉迪笑着说。

虽然汉迪拿到的豁免令明确规定，任何人都不能将《栖息地》接入网络，但他仍然

决定将游戏放到网上。汉迪强调，人们可以放心大胆地玩《栖息地》，因为游玩本身并不违法。而作为服务提供者，汉迪从游戏创作者手中拿到了源代码，还获得了日本版权所有者的许可，可以使用那些代码做任何事。“我们确实没有获得允许游戏联网的软件，也就是Q-Link，绕开Q-Link的限制联网，理论上确实行不通。”他解释说。

可是，汉迪似乎并不担心这种游击式保存电子游戏的做法可能引发的任何法律后果。

“如果Verizon有意见，想过来干预，他们确实可以这样做。我们曾经试图和他们讨论这件事，那就继续讨论吧。”最终，汉迪决定请求宽恕，而不是获得许可。

如今，在现代电脑和网络上又可以玩到《栖息地》了

MMO的先驱

现在，你可以前往neohabitat.org免费游玩《栖息地》，还可以在GitHub上找到源代码，或者观看主播们分享的游戏视频。虽然《栖息地》一度能支持数万名玩家同时在线，但汉迪承认，如今这款游戏的玩家数量很少，不过还是有人一直在玩。

“有时候可能会看到几个玩家进入游戏。”汉迪透露，一家由C64爱好者组成的瑞士俱乐部曾在《栖息地》中举办聚会。

如今，当人们谈论网游时，往往会提到《魔兽世界》或《最终幻想14》。这些游戏拥有一系列标配功能，例如可以定制角色头像、获得虚拟货币并购买道具，以及参加团队任务、战斗等各种各样的活动，提供许多社交功能。这些标准都起源于《栖息地》。从某种意义上讲，当Meta、谷歌或亚马逊等科技巨头畅想“元宇宙”时，甚至在这些公司尚未成立前，《栖息地》就已经是全世界第一个“元宇宙”了。

与电影、书籍和音乐相比，电子游戏的文化影响力往往没有得到足够的重视。人们会在图书馆、档案库和博物馆里收藏艺术品以及为之提供财政支持，进行保护和学术研究，电子游戏却无法享受同样的待遇。随着技术的发展，每隔几年都有大量游戏硬件和软件退出历史舞台，彻底被人们遗忘。这意味着在电子游戏的历史上，难以估量的财富正在以惊人的速度消失。

《栖息地》值得所有当代网游的致敬。但如果没有汉迪的热情、The MADE的努力和提供的资源，以及开发者保留源代码的远见，《栖息地》很可能会与许多其他游戏一样诞生，又消失在历史的尘埃中。

本文编译自：theverge.com

原文标题：《HABITAT FOR HUMANITY: HOW A CLASSIC MMO GOT A SECOND LIFE》

原作者：Ash Parrish