**#游戏#球胜大本营#SPG#传统体育竞技游戏的二次规则化+玩法设计**

**1.玩法是什么？**

一个比较新奇的、我以前很少见过的玩法，来自哪款/哪些游戏？具体玩法是什么样的？

|  |
| --- |
| **游戏概述**  《球胜大本营》(Knockout City)是一款由Velan Studios开发、EA所发行的偏卡通画风、赛博朋克背景多人竞技游戏，**改编自传统体育运动躲避球**，于5月21日在 Steam、Epic等多平台发售，同时支持包括Switch和PS5在内的多种游戏平台。  游戏的基础规则和躲避球相似：**收集地图场景内几个固定刷新点所刷出的躲避球，进行投掷并想办法击中对手**；飞向玩家的躲避球可以被接住、躲避掉或弹开，当玩家被躲避球击中两次时则被击杀，经过五秒左右的复活时间后才能返回出生点。当队伍率先达到一定的击杀次数后将会取得单轮胜利，每局游戏采取三局两胜制。游戏支持不同的对抗模式，分别为1v1、3v3和4v4，在不同模式下有着不同的规则设定。    图片来源：Steam游戏商店页面  **游戏特色**   * **轻玩法**：游戏玩法规则上十分简单，没有玩过类似游戏的玩家也很容易上手，甚至不需要完成整个约半小时长的新手教程就可以直接加入到对战游戏中去，**一边游戏一边学习**，更快的享受到游戏中的快感。 * **基础操作**：利用鼠标和键盘（或手柄）的几个常见按键进行移动、跳跃、冲刺、扔球、传球和格挡，**很快就能形成肌肉记忆**；游戏省略掉了存在于多款竞技游戏中复杂的技能系统，同时躲避球也会自动瞄准视野内的对手，在《球胜大本营》里，**反应速度大于一切**。 * **基础规则**：**没有繁琐的数值和装备**，不同的游戏地图也均为对称设计；对战双方的目标相同易懂，所有玩家控制的角色也只有外观上的差异，不存在平衡问题，绝对公平非常符合体育项目游戏的精神。 * **重操作重策略**：虽然玩法简单，但《球胜大本营》的一些设定导致游戏的操作和策略深度极高，使整款游戏属于一个“易上手难精通”的状态。 * **三维城市地形**：玩家处在一个个赛博朋克风的城市里，在游戏过程中，需要**利用生活中的常识**，去寻找掩体、躲避交通工具、防止从高空中跌落等等。 * **躲避球种类多样化**：每个地图中都存在一种不同效果的、特殊的躲避球，会有更强的效果，队伍可以围绕该球进行策略构筑，一名玩家抢夺、一名玩家掩护、一名玩家绕后等等。甚至**玩家自己也可以成为躲避球**，滚到队友手上被投掷出去。 * **投球方式多样化**：玩家可以通过不同的组合按键来打出一些炫酷的特技抛球，在大家都是老手，能熟练的格挡普通抛球时起到让对方意料不到、难以反应的效果，比如说高抛球、旋转球，甚至利用墙壁进行弹射，丰富的物理引擎使得一切变为可能。 |

这个游戏在平台/社区/媒体等流行程度及数据表现如何？

|  |
| --- |
| * 游戏在Steam发售8天内收获了1217份评价，其中有95%为好评，获得了“**好评如潮**”的称号。 * 根据Steamdb的统计，《球胜大本营》自从发售至今每日玩家的在线峰值皆为5000左右，处于Steam游戏100-150名之间，非常稳定；游戏在Steam的关注量则以每日1000的速度**稳定上升**；这个数据不包括Epic等平台的玩家数据，所以实际玩家人数应该更高。 * 在国外的最大游戏直播平台Twitch上最高同时观看量为30万，目前每日峰值保持在7万5到10万左右；同时YouTube和Biliblili等视频网站上已经出现该游戏的各种试玩视频，EA官方一周前在YouTube上发布的实机预告片目前为止有31万观看。     图片来源：Steam《球胜大本营》游戏页面    《球胜大本营》Steam玩家的数据，红线为Twitch的实时观看量，蓝线为实时玩家在线人数，黑色虚线为玩家人数趋势。  图片来源：Steamdb《球胜大本营》页面    图片来源：YouTube，关键词球胜大本营。 |

这个游戏被什么样的用户关注和讨论？玩家对这种玩法的评价是？

|  |
| --- |
| **用户群体**  游戏的核心标签为**休闲多人体育竞技**，通过玩家的过往游戏经验来分析，这类标签对喜欢轻竞技的玩家来说会十分感兴趣 ，但可能不太吸引喜欢单机重剧情驱动的游戏玩家；同时游戏部分重度的躲避球元素可以很好的吸引专门对这**单一体育运动感兴趣的玩家**（相较于国内，躲避球基本上是每个欧美中小学生体育课都会体验的游戏），因为市面上虽有类似玩法，但却没有一款完全移植该运动的游戏。整体总结如下：   * **核心用户：竞技游戏和体育游戏玩家。** * **次核心用户：**躲避球爱好者、射击游戏玩家。 * **潜在用户：**任何对团队对抗、休闲动作、球类游戏所感兴趣的玩家。   **用户评价**   * 多数玩家对游戏的**竞技性本身感到十分的认可**，相较于类似的躲避球玩法上来讲也更加全面、丰富，觉得作为一款联机游戏，其可玩性十分的高并且不会感到乏味**。**     图片来源：Steam游戏玩家评价页面   * 部分玩家会**产生代入感**，对于孩童时代自己亲身体验躲避球这款体育项目有着怀旧心理。       图片来源：Steam游戏玩家评价页面   * 多数负面评价集中于游戏的**运营模式和服务器稳定性**以及对其的担忧，玩法上唯一的负面评价也是团队游戏共有的痛点则是单人游玩的游戏体验相较于多人开黑来讲相差过多，但尽管如此，部分玩家**依旧给出好评**。还有一点则是匹配机制，不同水平的玩家无法被准确区分，同时排位赛甚至会匹配补位进入有人挂机、马上要输的游戏内，但预测这种问题很快就会被修复。       图片来源：Steam游戏玩家评价页面 |

**2.为什么这个玩法很重要？**

这个玩法与我过去或平时玩过的游戏相比，有什么不同或变化？对比不同游戏中类似的玩法设计，它们分别有什么异同点？

|  |
| --- |
| **类似的游戏设计**  无论是躲避球玩法，还是把现实中的竞技项目/体育项目移植到游戏上来，都已经十分常见了，且游戏的体量可大可小（小体量的例如模拟器游戏），几个比较有代表性的例子是《守望先锋》源氏躲避球、《火箭联盟》和《FIFA》系列；**前者与《球胜大本营》最大的相似点是两款游戏都采用了躲避球的基础规则，而后两款游戏则和《球胜大本营》同为体育项目所改编的游戏**，《火箭联盟》在此基础上同时对玩法深度上做出了一些改变，抓住足球玩家用户群体的另一个喜好——赛车。   * **《守望先锋》源氏躲避球**：在一款FPS游戏里添加了躲避球玩法模式，玩家在一个封闭的空间内，通过投球和接球，争取淘汰所有其他的对手，成为最后存活下来的玩家。     《守望先锋》源氏躲避球模式画面  图片来源：https://www.bilibili.com/video/av930192802，视频截图   * **《火箭联盟》**：融合了街头足球和赛车元素的团队对抗游戏，玩家团队需要驾驶自己的汽车去撞击场上的球体（足球），想办法在比赛时间内把其带入对方的球网内，进球最多的队伍获胜。     《火箭联盟》游戏内画面  图片来源：https://www.youtube.com/watch?v=praasR4tDY0，视频截图   * **《FIFA》**：传统体育项目足球的游戏移植，沿用所有足球规则及圈子背景，意图给玩家带来最真实的原体验。     《FIFA21》游戏内画面  图片来源：https://www.youtube.com/watch?v=p08CpE5Tzak，视频截图  **《球胜大本营》的不同之处**  《球胜大本营》所做出的最大的变动，则是**在不改变原规则的情况下，对游戏的核心也就是躲避球玩法进行了二次规则设定**，使得游戏本身的内容更加多样化并且更有趣味性：   * **提高玩家配合深度**：《球胜大本营》的**团队意识**十分重要，除了单挑模式以外所有模式都要由至少3名玩家组成一队，这和偏独行侠的《FIFA》以及吃鸡式的《守望先锋》躲避球模式截然不同；因为玩家每次可以承受两次打击，被攻击到后球又会物理性的落在被击中的玩家附近，所以攻击手下一瞬间极有可能变成挨打的对象，这时则需要队友的掩护以及队友的集火，让对方瞬间出局，亦或者和队友分工合作，进行传球（获取BUFF）、绕后、拾球等等。相较于相似队伍分配，但注意力都在球上和自身车辆上的《火箭联盟》，玩家在《球胜大本营》的**注意力更注重于队友和对手**身上。 * **规则的延伸**：相较于其他游戏，《球胜大本营》有很多**不同的玩法模式**，4v4的无球模式使得玩家不得不自己变成球让队友进行进攻操作，但是谁变成球？什么时候变成球？被对面接到了谁来掩护我？都是玩家需要考虑的问题。在此基础上，三重球、炸弹球、狙击球等不同的设定使得**躲避球的玩法迎来了创新和花样**，这和《守望先锋》源氏躲避球、《FIFA》简单的移植基础玩法，或《火箭联盟》融入其他元素是不一样的。   除此之外，《球胜大本营》的**打击感和反馈感**相较于前者游戏**更加脱离于现实**，且较为夸张；无论是热血激昂的播报员、玩家被骗假动作后的重卡帧、还是被冲撞或者被球击中所产生的浮夸击飞/击退，这些在物理和音效上的展现都会让玩家在游戏过程中获得更大的实时反馈；当对手被击倒时所弹出的助攻UI也使第一次击中对手的玩家不会丢失成就感。 |

这个玩法很有趣且重要，背后可能意味着变化在发生。

|  |
| --- |
| **当下的问题**  许多体育/竞技项目所移植的游戏都面临着一个严重的问题——**玩法过于单调**，在同样的规则下、同一张地图里、做同样的事情，失去了真正去运动的噱头，**很难去吸引非最为核心的用户群体**；比如说不热爱足球的玩家真的有多少会去玩《FIFA》呢？这一现象导致许多类似的项目无法成功的移植成大型游戏，只能成为《守望先锋》这样爆款游戏下的一个娱乐玩法，而《火箭联盟》也只是把两个大型体育项目融合在了一起。  **《球胜大本营》对此做了什么？**  引起这一现象的原因是大部分体育/竞技项目，在游戏移植的设计上**都被他们本身的规则所限制**，在设计时想去给玩家还原最真实的体验，但这并不适用于非大型项目，因为他们的目标群体本身较少。《球胜大本营》的设计师通过**对躲避球的奇思妙想，抛弃了现实的地图设计**，成功的在不是很火热的躲避球体育项目的基础规则上进行了**二次规则创造**，使得躲避球游戏在失去了运动的激情下，仍旧能保持长期趣味性。  **这意味着什么变化？**  在模拟器越来越多的大环境下，玩家不再甘心于基于真实玩法规则所尽可能还原的体育作品，而是对同主题下的规则改编产生了兴趣，相对于遵循传统，更能接受新颖的变化。 |

**3.如何借鉴或应用？**

这个玩法还有什么不足之处？针对这些不足，还可以怎么样改进？

|  |
| --- |
| **《球胜大本营》依旧存在一些常见问题**  可以看出《球胜大本营》的设计师尝试着在竞技性、娱乐性和以及并没有作为前文重点所提到的可收集性上做了很大的功夫，解决了类似游戏许多常见的问题，目前玩家的反馈也多数和游戏性无关，但是预测以下问题可能在游戏后续的运营更新中浮现：   * **每张地图的套路固化出最优解**：可以预测未来《球胜大本营》的更新思路会围绕在地图和躲避球上，而不是不同特色的角色；但地图上的**随机元素过少**，导致每张地图除了躲避球以外无法造成任何的随机性，一般这类游戏可能会**被玩家找到最优套路并遵循**。（比如《英雄联盟》分路固化，但英雄联盟英雄和装备都有数值上的不同）目前游戏刚刚发售，玩家都不是很会玩，但当玩家摸透操作后，则会进行地图策略上的钻研，设计师届时要处于一个**和玩家竞速**的状态，哪怕地图的研发速度够快，那么如何解决过多地图也是一个问题。 * **新玩家流入门槛高**：这是无数值区分多人竞技游戏的通病，目前大家仍处于一个相同的水平，但当几个版本过后老玩家水平普遍提升一个档次，新玩家流入缩减，这时想新加入游戏的玩家**无法找到同水平的游戏环境**怎么办？在《英雄联盟》玩家可以体验新英雄、学习出装获得不同的成长感，但《球胜大本营》的新人玩家则可能会出现**一直被虐、无法提升，导致自身抗拒去学习操作的心理状况。**   **改进方式**  在地图设计上增加一些能**影响游戏走向的随机元素**，而不是单纯限制走位的摆锤、汽车、火车等，以防止玩家套路固化，失去游戏的特色。其次，在玩家逐渐固化的版本里，可以**重新设计一套新手教程**，或是加入额外的教程，目标在教会玩家基础操作的基础上，增加教会玩家各式各样的对局策略、相互配合等，这一方面可以通过AI去完成；再或者在匹配机制上做改动，比如说**2老带1新**对阵相同的水平配置对手。 |

基于这个玩法创新，有什么可以延展到其他品类游戏上的做法？

|  |
| --- |
| * **任何基于现实项目所改编的游戏**都可以参考这个思路，足球游戏可不可以脱离地面，变成《哈利波特》里的“魁地奇”？保留足球元素，出现多个球门、多个足球，加入地形的话能不能演变出一款不一样的《火箭联盟》？ * 任何非硬核射击类游戏都可以沿用《球胜大本营》**轻玩法重策略**的设计方针，**淡化射击在技术层面上的要求**，比如说降低瞄准难度、后坐力等等，但**在合作深度上进行增添**，比如增加一种“磁力枪”，需要两名玩家共持并在一定范围内同步使用，在两名玩家之间产生一条激光并伤害对手。 |