**PUBG**

**简介**

当下国内大火的一款游戏，究其游戏本质，是一个大型的战术沙盒游戏，在广袤的地图下玩家根据安全区的变化进入到安全区并对对手进行击杀。游戏机制很简单，一如cs等射击游戏一般。这些年的FPS游戏一直都是比较能够吸引流量的存在，想CS，CF，CSGO，战地等等.FPS游戏层出不穷，但是也没有哪一个能够像如今绝地求生席卷游戏届，其间的原因确实值得好好思量。

**游戏本体玩法**

首先我认为应该将目光投放到游戏本身。一个游戏能大火，游戏本身一定是比较优秀的游戏（贪玩蓝月有话说？），PUBG的特点是游戏内容丰富，不过分注重于枪法（注重枪法的玩家都去玩CSGO了）。相对于CSGO,CF这种游戏，PUBG和他们最大的区别是由地图的范围引起的。CSGO地图范围小，敌人的密度较大，枪法是能够决定一整局比赛的结果的。而绝地求生枪法只是一部分决定因素。由于安全区刷新的随机性，地形的复杂性，刷出天谴圈也会让吃鸡的概率低很多。这种随机性带给普通玩家也能有一定概率吃鸡的成就感，这种是独立于杀人快感之外的。



刚枪系玩家游戏的体验在杀人，技术好+运气不错也会有较高的概率能吃到鸡。毕竟在FPS/TPS游戏中杀人是会有不错的成就感和满足感的，同时也能比较快速的发育（拿个满配M416和98K总比拿个喷子手枪冲锋枪打中后期有优势）。缺陷是容错率比较低。

苟系玩家的游戏体验在吃鸡吧，或者当LYB阴死一个人的窃喜？前期猥琐发育，后期苟圈边锤人等天命圈。一个人在楼梯转角蹲的一万波心理博弈，然后阴死了一个愣头青，也是游戏的一种乐趣呀。这种战场中不同玩家的心理变化波动还是很有趣的。



所以PUBG能相对于CSGO等传统的FPS游戏能够大火，应该便是上面的原因：游戏的随机性、不确定性较大，不同类型的玩家都能找到属于自己的玩法。

**与相同类型的比较**

相比于前辈H1Z1，H1Z1更强调对抗，也就是刚枪。但是游戏又不如CSGO那样比较写实，刚枪的体验着实是比不上CSGO。外加H1Z1还对中国玩家IP锁区（自寻死路），算是定位不准确吧，刚又刚不赢几大巨头，战术又不足够丰富，当然红衣军也算是战术？

另一大原因与直播产业的火热也有非常强烈的相关性，主播一波去玩侧面炒热了这个游戏在中国区的热度，卢姥爷更是带一波相当大的节奏emmmm（佩服佩服）。从基础上即是观众没有玩这个游戏，作为一个云吃鸡玩家，后期体验该游戏也是水到渠成自然而然的。这应该是除了游戏硬核以外的一个软因素吧。

**多人对抗游戏本体内外差异**

多人对抗游戏又可再细化分类为个人对抗和团队对抗游戏。但是不论如何一局对抗游戏只有一方赢家。在一局游戏结束后，胜利方的成就感和失败方的挫败感大致是相同的，碾压局中，胜利也比较无趣，失败也不那么令人沮丧。势均力敌的对抗中，险险胜利的成就感就大的多，惜败也更难以接受。而由于大部分匹配机制倾向于将实力相当的玩家匹配到一起，玩家的胜率会接近 50%，一局游戏后一方的感受可以大致用一个均值为零的概率分布描述（具体分布情况取决于匹配机制的成功与否），而对方的感受则是相反数，总和为零。

大数定律表明，在有限的游戏数量的情况下，只考虑对战结果带来的影响，对抗游戏给玩家带来的体验长期上的小于0的。但是这样按道理讲，对抗游戏就不会有很多人玩，那么对抗性游戏令人上瘾应该是有其他原因的。原因是在随机性上，不确定性带来的刺激感， 还有玩家之间互动带来的体验提升。换言之，在保留对抗的情况下，又削弱对抗的强度，融入社交等元素，使得游戏对于大多数人来说都是能带来正向收益的。毕竟多巴胺作用的时间总是有限的，得有对抗以外的成分。

查阅资料，多人对抗游戏设计中需要考虑下面的心理动态:

**1斯金纳的行为强化理论：**

游戏中1.等级系统、2.任务系统、3.成就系统、4.奖励与惩罚、5反馈，都是斯金纳箱在游戏中的应用，他们的行为特点是，行为-强化刺激-不断重复。

简单、即时的奖惩机制，对游戏的每一个操作得到即时反馈，玩家对游戏容易产生上瘾的心理。尤其在游戏前期，是一个让玩家适应游戏的过程，在这个阶段需要让玩家对游戏产生正面评价(各种免费装备、各种奖励)，并形成一定的行为习惯。

反馈机制不仅仅包含上述的即时奖惩反馈，还包含延时反馈，比如金币的积累。当玩家频繁失误造成了等级差后，通过弥补经济来巩固自己游戏角色的地位，从而降低玩家的负面消极情绪。

此外，游戏音效的反馈也非常重要。如技能施法的音效，暗杀游戏中人物呼吸的音效，MOBA类游戏中进草丛的音效等，对游戏的整体体验起到强烈的促进作用。VR游戏的发展中，其中一个重要的瓶颈是，游戏音效反馈的不到位，体现在声音来源的定位与头盔转动时不匹配。

任务系统，会给用户设立阶段性目标，让用户不断升级，在心理上，实际是玩家不断地对自己进行肯定，是一种正向的行为反馈，玩家对游戏的黏着度会增加。在游戏任务系统中，回合制和非回合制也有区别。非回合制游戏讲究的普遍是游戏节奏感的把控，好的游戏会调动玩家的情绪；而回合制的游戏讲究的是游戏提供的资源以及资源的分配问题，策略利益最大化，更像是一种数值玩法。

排名成就系统，给玩家的游戏成果进行排名，玩家在竞争的本能驱动下，想要取得很高的名次，以满足自己的被尊重的需求。

等级系统，满足了玩家追名逐利的本能，在获得较高等级、获得虚拟头衔荣誉的同时，也会得到自我以及他人对自己的认可。同时，等级系统是游戏设计中定位玩家阶段的手段，通过对玩家等级的分析，让新玩家沉淀成为老玩家，让老玩家付费，同时制造不同等级玩家间的矛盾，来刺激花销。

**2不确定性与神秘感。**

不确定性指游戏设计中需要添加一些额外奖励或惩罚，奖励居多。如果游戏设计者只给玩家的特定行为给出特定数值的奖励或经验，那么玩家会对这种确定性感到疲劳，如果加入一些不确定性，类似现实中的“彩票”，那么玩家对游戏会产生一种期待心理，从而增加玩家对游戏的黏着度，

神秘感是人类探索未知的原始动力。通过添加游戏中的神秘感，如对上述不确定性的期望，游戏关卡设计增加玩家对不同的剧情和任务的期待，地图中增加战争迷雾系统(玩家控制的游戏单元离开地图某位置会丧失该位置的视野)，以及探险元素的游戏设计，都是神秘感的应用，会增加玩家的上瘾心理。

**3心流状态。**

心流状态指玩家在进行游戏时产生的沉浸感，产生的原因是所做的事恰好与自己的能力相匹配，会产生时间过的飞快的体验。基本所有受欢迎的游戏都具有让玩家产生心流状态的能力。如果游戏难度过高，玩家会产生挫折感和焦虑，如果游戏难度太低，则会出现天花板效应，以及玩家会感到无聊。

**4路西法效应。**

生存类游戏典型的游戏心理。如<我的战争、饥荒>。玩家在游戏中的目的是为了生存，就要做一些“让好人成为恶魔”的事情，如烧杀抢掠，单玩家并没有意识到这些行为实际上不是游戏的根本目的，根本目的是生存下去。

总而言之，游戏通过游戏本体吸引玩家，但留住玩家运用的更多的是游戏之外的东西。