**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。