

吃鸡游戏为什么好玩？

PUBG自从2017年面世之后，就一直处于游戏界的一线梯队。有多火或者曾经有多火不用多说。虽然由于外挂和版号的影响，表现虽不如巅峰期，但依旧长期处在steam销量榜前和射击类游戏综合榜首。

吃鸡这种游戏模式为什么这么好玩？

在具体讲这款游戏之前，先讲人的快乐来自哪里。

一般而言，快乐来自于期望被满足，如果收获到期望以外的回馈，就会获得惊喜。也就是讲：

收到的回馈 - 期望 ≥ 0 ，就能收获快乐

大部分游戏而言，快乐都来源于期望被满足，也就是回馈 = 期望。

比如关卡类游戏，过关就是满足期望，三星过关，达到三星过关的成就，期望被拉高，得到回馈之后，快乐值也被拉高；比如LOL，期望是对线能压/能扛住压等等，如果能单杀对面，或者一打二丝血逃生，或者落后10k翻盘，快乐值会比正常游戏高很多。为什么？因为很少有人会期望能单杀对面，哪怕是The Shy也是不太自信喜欢发育（滑稽）；被包或者落后别说10k，5k都觉得已经结束了，不会有太大的期望。

大部分游戏的快乐源泉就是回馈达到期望。要想获得 >0 的效果很难，玩家很少会期待，发生的概率也很小。

但是吃鸡类游戏不同，运气占了很大的因素，所以给足了差值大于0的空间。

吃鸡里期望大于0的例子很多，比如刚落地的时候，旁边也有人跟你一起落地，你这时心里的期待是什么？是“落地捡到三极甲+M4”，还是“求求刷把能打的枪，能保住命”，绝大多数都是后者吧？

捡到Uzi，期望就得到满足了，快乐就产生了。然后如果跑到对面楼，发现对面就5个绑带和一根撬棍，这个肯定不会在意料之中， >0 的效果就产生了；如果装备差的不行，心里的想法多半是“完了完了这把没了”，如果在这种心态下，拿手枪干掉了M4， >0 的效果又有了。

加上安全区的刷新也是，“跑毒”是玩家的一个通识，刷圈大多数不会期待刷在正中央，而是会想“刷个好跑的圈吧”，如果圈不远，期望就已经达到了，如果是天命圈，自然就 >0 了。

再有，大多数玩家，二级头+二级甲就是防具的满足线，捡到一级甲，换成二级甲，就已经满足了两个过程。但只要稍微玩多一点，尤其是手游，三头三甲大家都体验过很多次。但是这部分并不会是常规期望，而是会被玩家归类到 >0 的部分。快乐又增加了。

在无法 >0 的地方，吃鸡的刺激感也比其他游戏高，刺激感越高，得到满足后的快乐越多。

吃鸡同时也是操作驱动的游戏。扫射，对枪，攻楼，卡点，丢雷，走位，都是考操作的体验，而且一局可以重复很多次。加上音效和血液反馈，刺激感拉满。在这种刺激下，打死对面玩家

的成就感很高，而且舔包又是击杀之后“你的东西都是我的战利品”的另一种激励。而且，吃鸡的运气会影响胜负，但除了刚落地和最后决赛圈刷圈影响比较大以外，其他正常对战的时候，操作和意识比运气更重要。可能对方先看到先开枪，但是枪法奇马，被你反杀。突然被吓一跳然后马上反打然后反杀，爽吗？爽。

再加上空投，简直就是富贵险中求的典范。追空投可能被别人抢先，可能去了刚捡起来被后来的打，还有可能早有人在附近钓鱼。刺激程度比搜装备更高，甚至比杀一个其他玩家更高。捡了之后溜之大吉听着后面鸣枪欢送爽吗？爽。

而且吃鸡的游戏地图足够大，比起CS，LOL的小地图，吃鸡的大地图给足了分布空间。你可能在路上发现了前面的一个人，对方毫无意识，然后瞄了对方，一枪秒了，就会很爽。但你会在移动的时候期待一定碰到这种事吗？不会，更多想的是：“别被发现，别被阴”，成功进去安全区就是期待。

大地图也给足了两个玩家足够的空间和时间，把双方的操作都发挥出来。如果人太多：比如小地图模式，刚看到人，才开镜，就被旁边的人打了，得到的反馈就是负的。

总结来说，这种颇具运气的游戏机制和开放的大地图，加上让人能有种玩扑克牌抽到大小王的刺激感。所以吃鸡的玩法拥有很多其他游戏很难达到的 > 0 的满足感；在其他非 > 0 的方面，刺激程度也可以拉得很高，来极大的刺激玩家。

当然，反过来，如果刚好是你落地啥都没有，刚捡了空投被阴，决赛圈被天谴，马枪被反杀，那体验就很糟糕了。

不过，游戏的模式，基本都是这样，过于单一。玩家重复落地，找装备，打人，进圈，久了就腻了。MOBA游戏可以靠不断推出新英雄来给玩家持续的新鲜感，吃鸡呢？DBS，MP5K，Win94装倍镜，更新了这么多武器，还是改变不了M4，AK这些的地位，**武器的差异化太小**是其一。其次，**玩家操作的永远是那个落地什么都没有的角色，是那个移动速度，血量，受击体积都一样的角色。**和平精英的特种作战就是个很好的常识，让角色之间产生差异化，这样团队也更好配合。甚至可以再多变化一些呢？比如有的角色血量改成200，但移动速度只有原来的50%；有的角色可以+20%攻击力，但是血量只有原来的80%；甚至可以给玩家一定的权重分数，让玩家自己来分配攻击、防御、速度的值，是不是就会有诸如操作怪刺客流，或者苟活派防御流的新玩法呢？

不论怎样，现在游戏的类型基本已经被开发殆尽了，吃鸡作为近几年轻有的能火爆的新玩法，能将概率运气机制和操作结合得很好，确有很多过人之处。