



竞技游戏中为什么普遍存在「排位」与「休闲」双模式？相比只有 **Rank** 或「休闲」模式有什么优点？



命运sniper, 《想精想怪》系列

先说结论

排位 + 休闲双模式的本意是：将追求竞技胜利和追求休闲娱乐的玩家区分开，避免彼此影响对方的游戏体验，但实际上目前所有排位 + 休闲双模式的游戏都没有 **100%** 达到这个效果，原因在于**2**种游戏模式的匹配体验上区分度太低

不同玩家对游戏的追求是不同的，

对有的玩家来说胜利高于一切，只要不能赢，杀人杀得再爽最后输了心里也十分别扭，我们暂且称之为“竞技玩家”

对有的玩家来说游戏就是打发时间的，输赢不是第一要务，游戏过程最重要，如果为了胜利需要牺牲自己的游戏体验，那么宁可不胜利，我们暂且称之为“休闲玩家”

实际上很多玩家和玩家之间的矛盾都来自于竞技玩家和休闲玩家之间的矛盾，因为竞技玩家会希望其他队友也是竞技玩家，是为了胜利而战的玩家，那么他们就希望自己的队友

- 服从团队利益，该玩辅助玩辅助，该让兵线让兵线，一切决策都是以团队胜利为第一目标
- 愿意钻研游戏，私下努力提升自己的技术，了解所有常识性的游戏知

识，不犯低级错误

- 认真对待当前自己玩的游戏，如果自己可以预见自己没有“好好玩游戏”的条件，比如知道过 20 分钟就要出门 / 熄灯 / 上班 / 下车，那么就不玩可能一局时间超过 20 分钟的游戏

但是另一方面休闲玩家无法满足上述条件，因为休闲玩家只是来“随便玩玩”的，不会愿意牺牲其他收益去换取“游戏胜利”，例如：

- 我自己游戏体验好最重要，当我想杀人想肥的时候，即使我玩的是辅助我也要抢刀抢人头
- 游戏就是随便玩玩，失误就失误了，有些细节不知道也无所谓，私下花时间练习补刀练枪法看攻略？不存在的
- 现在我有空，那我打开游戏玩玩，时间到了就走人，这 20 分钟我玩爽了就行。

可以说，上述些需求、心理活动是十分正常的，不存在谁对谁错，和甜咸豆腐脑之争是一个性质，真正的核心问题在于这 2 类玩家不应该一起游戏，只要核心玩家的队友都是核心玩家，休闲玩家的队友都是休闲玩家就够了。

所以自然，游戏里推出两种模式来区分上述 2 种玩家，这个思路就水到渠成了。

但是，几乎所有竞技游戏里的排位 + 休闲双模式都并没有很好地实现这个效果，很多竞技玩家也有想随便玩玩的时候，于是去了休闲模式，而也有休闲玩家想着“排位能遇见旗鼓相当的对手”“能上一分是一分”去了排位模式，于是又是一团混乱。

造成这种现象的本质原因在于，现在竞技游戏里的**休闲模式和排位模式的匹配体验区分度太低**，很难让玩家产生足够的“我是在竞技”或“我是在休闲”的认知，于是玩家个人的性格就占了上风，竞技玩家到了休闲模式依然会指点江山或者埋怨队友，输了会很不爽；休闲玩家到了排位模式也会抱怨队友太哆嗦要求太多，觉得玩个游戏至于这么认真么，打不过就投啊。

因此我认为，想要真正实现休闲模式下玩家都保持休闲的心态，排位模式下玩家都保持竞技的心态，就必须在两种模式的游戏体验里强化这种概念，让玩家心理清楚“我是来竞技 / 休闲”的，例如：

- 排位模式下匹配前提前选择自己擅长的位置
- 排位模式下取消投降功能，加重对挂机、送人头的检测与惩罚
- 排位模式下只能选择自己英雄熟练度足够高的英雄，另外针对小号的问题，优化英雄熟练度计算方法，如果玩家操作某个英雄时表现出很高的水平，则能快速提升该英雄的熟练度
- 休闲模式下允许同队英雄重复
- 休闲模式下投降只需要 3 人同意

- 休闲模式下增加“替玩”功能，玩家在游戏中可以申请“替玩”，单人玩家匹配时可以勾选“替玩”，勾选“替玩”后会匹配到游戏中有“申请替玩”或“放弃游戏”玩家的游戏，然后代替这些玩家进行游戏，并在游戏获胜后获得丰厚奖励。

当然上述建议可能很不成熟，其核心思想在于强化玩家在不同游戏模式下的认识，让玩家意识到自己处于什么模式中，应该使用怎样的心态来玩游戏。在排位模式下就别嚷嚷“只不过是游戏”，而在休闲模式也别要求队友非得竭尽全力。

参考阅读：

[游门弄斧 29——排位系统](#)

[游门弄斧 26——“认真”玩游戏](#)

[查看知乎原文](#)

客官，这篇文章有意思吗？

好玩！[下载 App 接着看 \(๑•̌•̍\)](#) ✧

再逛逛吧 ‘_>’

[阅读更多](#)

南京大屠杀和我有什么关系？



[下载「知乎日报」客户端查看更多](#)