

前言：

新赛季开启也有一个多星期了，虽然目前不少人都拿下了王者印记，但是许多人依旧在奋战着，甚至部分玩家不仅没有上分，而且还掉分了。于是纷纷吐槽王者荣耀的匹配机制不行，改了和没改一样。当然了，还有玩家在讨论S28赛季的匹配机制到底改没改。因为大多数玩家的潜意识是匹配机制改了，那峡谷的上分环境应该也会好转很多。然而，事实真的是这样吗？

## ELO和MMR的区别

为了接下来讨论的方便，我们还是得和大家再次谈一谈两种匹配机制的区别。对于ELO，大家再熟悉不过了，大家天天吐槽的游戏体验差，它功不可没。如果大家感觉自己的对局仿佛有一只黑手在操纵，那这只黑手便是ELO。ELO是匹配两支隐藏分总数相同的队伍，即经常有1神带4坑的情况出现，MMR是匹配几乎相同实力的对手和队友，虽然两支队伍的总分依旧差不多，但玩家之间不会出现实力相差过大的情况。

第一种匹配机制容易让该分段的有点实力的玩家出现摆烂的思想，从而通过降低隐藏分，而更加轻松地上分。而第二种就需要大家凭借实力，这两种匹配机制本质上都是制裁大神玩家，系统也都是想让你维持在50%胜率的。还有ELO的确更加照顾了萌新玩家以及菜鸟玩家，但是容易滋生摆烂的游戏环境。而MMR的话，大家就会发现游戏上分同样艰难，而且会比ELO更难，尤其是对于有点水平的玩家而言，因为每次系统匹配的对手和队友实力和你都差不多，所以要尽全力才可能赢，而第一种会出现莫名其妙就赢了的现象。

### 匹配机制有问题，但不是本质

不得不说，匹配机制确实有问题，不过目前几乎没有一个特别好的匹配机制供大家使用。当然了，个人觉得MMR可能会比ELO好点，更加有竞技精神。但大家也不难发现，这两种匹配机制都是想让你的胜率维持在50%，太难和太容易都不可持续，容易流失玩家。换句话说，大家的上分过程都不会太顺利。其实游戏快速上分只是让游戏体验感变好的一种途径，而不是必要条件。

## 游戏环境更重要，举报机制是净化器

可能不少人都忘记了自己玩游戏的初衷，那就是寻找不一样的快乐，说白了就是娱乐。但不知不觉，大家的心逐渐迷失了，越来越在乎那所谓的段位，战力等，慢慢就被游戏捆绑了。其实，玩游戏最重要的是游戏体验感，真正的竞技游戏是能够和实力相当的对手来一场公平竞技，即使输了，那也照样会感觉到兴奋和满足。无论是大家记得初衷，还是已经全部忘记，但基本上都会十分厌恶摆烂和故意搞心态的行为。因此，游戏环境比匹配机制更加重要。而影响游戏环境的一个重要因素就是举报机制，因为举报机制可以起到一个净化器的作用。

## 举报机制改良更为迫切

改匹配机制就相当于策划对中路的一系列改动，本想让打野不蹭线，但改了那么多次，每次都是治标不治本，要蹭还是会蹭。从这个角度而言，大家一直在讨论的匹配机制可能这个话题本身就意义不大。个人觉得，优化举报机制才是更加迫切的。更加智能的举报机制不仅在一定程度上可以让玩家消气，而且还能够威慑其他不良行为的玩家，比如摆烂。如今依旧有很多玩家在吐槽举报机制处罚力度轻，而且还会误判。短期来看可能好挽留一些玩家，但长久来看，会导致更多的玩家流失。总之，优化举报机制比优化匹配机制要更有意义。

总结：

匹配机制固然重要

举报机制更为关键