

## 《宝可梦大集结》制作团队说明游戏的未来更新计划 将改善玩家的游戏体验

《宝可梦大集结》制作团队发布了一封给玩家的信，说明了游戏未来的更新计划。

致广大玩家2022年对于《宝可梦大集结》是个很棒的一年。在1周年之际，我们让宝可梦变成「南瓜」和「雪人」之外，也让传说宝可梦·武道熊师参战等，是个瞬息万变的一年。回顾关于索罗亚克的登场方式，10月份所推出的敏捷型宝可梦索罗亚克，在推出首周以「变装派对风格」电子服套装的方式进行贩售。关于此事，我们收到许多玩家意见回馈，只能以购买电子服套装的方式让新的宝可梦参战并不是一个好的体验。经过内部讨论后，决定今后不会再以电子服套装的方式进行预购。今后也会为了玩家们能继续享受《宝可梦大集结》，持续调整游戏环境，包括付费内容等。也希望玩家们能继续提供给我们宝贵的意见。关于配对的游戏体验，我们收到许多关于配对上的建议，今天我想为大家说明在《宝可梦大集结》中，配对系统是如何运作的。配对系统是透过胜率，连胜次数及目前段位等因素来决定数值「MMR（Matchmaking Rating）」，以此进行配对。

当玩家开始进行配对，MMR会寻找附近的玩家，并决定双方队伍成员。经过一定时间后，若MMR没有找到同等级的玩家，系统会扩大配对范围并持续寻找自身队伍成员或对手之候选玩家。我们借此尝试最佳化自身队伍与双方队伍之间的等级平衡，确保游戏环境对所有玩家的公平性。以下为配对时的队伍匹配差异及队伍间MMR差异之细项：从这份数据中能看出在所有对战的96%以上，双方队伍的5名成员皆为单独参加的玩家，又或者双方队伍皆为3名组队及2名单独参加的玩家所组成的队伍等，这显示对战队伍之间的配对组合是公平的。除此之外，配对系统上的数据证实，对战队伍间的技术比较在所有对战的80%以上显示没有技术差异，或几乎没有差异。当然，也有报告指出并非所有玩家感受与预期相

符的游戏体验，我们将持续调查玩家们的游戏体验及意见。为提升游戏体验，我们调整了关于大师点数的增减计算方式。随着玩家的段位提升，扣除的点数也会逐渐减少。透过这样的调整后，大师点数能更精确地反映玩家的技术之外，亦能改善配对精度。另外，我们也调整了排位赛的配对逻辑，撇除5名好友组队参战外，队伍内的玩家段位差异控制在两个段位以内。即便是2名或3名好友组队，玩家之间的段位差异限制在两个段位以内，尽可能维持对战的公平性。我们对公平竞赛分也进行了调整。当玩家在对战中中止对战时，公平竞赛分会减少，而公平竞赛分的总分越低配对的优先顺序也会越低。另外，针对实际上已放弃对战，却让采取系统侦测不到等的消极行为，我们也提升了侦测精度。未来我们亦将持续改善侦测精度。今后，预计会调整赛季结束时的段位重置幅度。期待借此缓和新赛季开启时的实力差距。为了提升游戏体验，全体制作团队会持续寻找改善的可能性。关于这次实施的上述调整内容，也诚挚希望玩家们提供宝贵意见。最后 最后，《宝可梦大集结》的制作人变更为我部 裕纪。为了让各位玩家享受游戏，我们也会全力以赴。希望各位以后仍能继续给予我们爱护与支持。再次感谢玩家们总是带着热情及热忱享受《宝可梦大集结》。我们将持续提供更精彩的游戏内容，敬请期待。《宝可梦大集结》全体制作团队 敬上



本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16724009244519.html>