

HADES

# 《哈迪斯》游戏体验报告

孙小瑞  
2022/4/16

## 游戏体验概览



游戏名称：哈迪斯/黑帝斯/Hades

游戏类型：Roguelike + RPG

美术风格：2.5D卡通

发行平台：PC + 主机

发行时间：2020 年 9 月 17 日

发行厂商：Supergiant Games

累计销量：100w+

奖项和荣誉：第 10 届年度纽约游戏大奖中的年度游戏、最佳音乐、最佳写作和最佳表演类别奖

体验时长：30 小时+

游戏成就：

### 1 游戏背景

### 2 用户研究

### 3 交互体验评价

## 1.1 游戏设定与市场背景

### 世界观

玩家将扮演哈迪斯的不朽之子Zagreus，在他寻求逃离黑社会的过程中，一路与许多愤怒的失落灵魂作斗争。死亡对萨格鲁斯来说只是一种不便，他每次都回到哈迪斯的宫殿，在夜之镜中反思并再次尝试。从奥林匹斯山的其他众神那里获得恩赐，并寻找宝藏来帮助每次逃脱尝试。

希腊神话



### 游戏玩法

基本的游戏玩法包括在[随机生成的房间](#)中前进并杀死敌人以试图逃离冥府。在逃跑尝试之间，您将返回地狱之屋，为另一次奔跑做准备。

[清理房间的奖励](#)包括：奥林匹斯众神的恩赐（可提升能力）、半人马之心（增加最大和当前健康）等；清理一个房间后，下一个房间的奖励将在门上可见，玩家可以[选择奖励](#)。

尝试逃跑后（无论成功与否），玩家将[返回冥府](#)，在那里可以：与各种角色交谈；在夜之镜中购买、升级或更改天赋；通过房屋承包商购买功能和外观升级等。

玩法要素：

Roguelike (80%)

角色扮演 (20%)

## 1.2 核心游玩体验

集合了两种游戏类型的游戏要素，在体验上也集合了两者的优点。并且利用剧情设定，使得游戏机制有了合理地解释。Zagreus为了见到自己的亲生母亲，和父亲作对，为了短暂的见面时间不断出逃。

### Roguelike游戏体验      RPG游戏体验

- 随机的关卡和敌人
  - 一次性的通关体验
  - 非线性的搭配组合
- 角色成长
  - 人物对话和剧情
  - 人物好感度攻略
  - 丰富的叙事

利用剧情设定，使得游戏机制有了合理地解释。

## 1.3 游戏核心竞争力

截取了专家评价和玩家评价，可以看出该游戏的好评之处主要集中于两方面：对于业界来说，将Roguelike玩法与叙事剧情与玩法的巧妙结合是《Hades》一次成功的挑战；对于玩家来说，《Hades》为他们带来的是一段令人兴奋的体验，游戏包含了许多元素，可以满足他们数十个小时的体验。

### 专家评价

#### 玩法和叙事结合的探索

"Hades is a one-of-a-kind rogue-lite that does a brilliant job of marrying its **fast-paced action** with its persistent, progressing **story** through a vividly reimagined Greek mythological underworld."

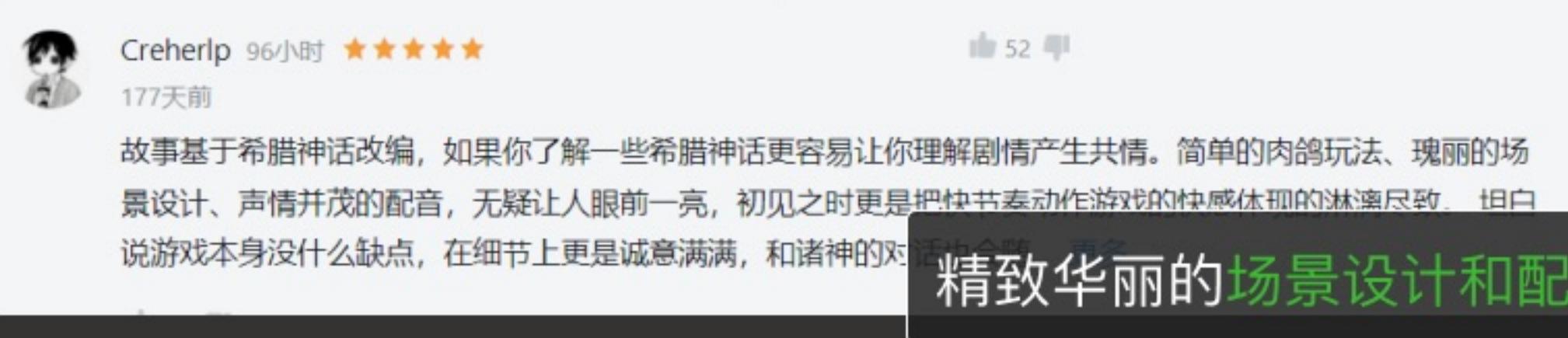
—— IGN

"...Can we **use the genre format to tell a story**? A thing I would think about often is even in the hardest-core roguelike game where it resets you completely to nothing from one playthrough to another, there is in fact, something that you carry forward, which is your knowledge of the mechanics in the game, right?

—— Hades creative director Greg Kasavin

### 玩家评价

在Steam平台上推出至今，有超过14万的用户评价获得98%的压倒性好评。不只是在Steam上最高好评的Supergiant Games游戏，也是目前Steam史上最高好评的Roguelike游戏。



#### 引发玩家共情的角色和剧情

累计时长130小时+，应该有一定的发言权。去年Epic冬促打折入手，本来打算趁着过年假期，时间稍微充裕一些，可以通关好几款游戏。没想到，栽在了Hades手上 😂老实说，很上头，想起了之前在手机上通关细胞5的重生细胞。一遍遍的死亡，一次次的变强。虽然没有玩过大名鼎鼎的魂系列，但是这样类似的受苦之路，依然让人乐在其中。

#### 维持数十小时的游戏新鲜度

## 2.1 核心用户群体

《Hades》的长处在于很好地兼顾了两类用户群体。追求更高动作水平的玩家和第一次尝试的新手玩家。下面列举了《Hades》两种典型的用户画像。并描述了游戏是如何针对这类用户的需求，进行设计的。



## 2.2 用户群体特点

### 用户画像

#### Roguelike新手玩家

姓名：Momo

年龄：22岁

游戏经验：3年

技术水平：初级

#### 人物说明：

Momo是一个非常热衷精美画面以及画质的玩家，在游戏折扣推荐中看到了《Hades》。游戏截图画面中浓重的美式漫画风格表现的人物绘制和场景设计让她产生了兴趣。了解到背景故事是希腊神话后，Ta更加被吸引了。

但是Momo之前并没有接触过Roguelike类游戏，Ta有些怀疑是否会操作难度度过大。查看评价所说的新手友好后，Ta选择购买下载体验了。

在游戏过程中，虽然Ta一开始一头雾水，会随意选择奖励，但是由于享受和不同角色的对话，即使不断死亡她也乐此不疲，最终在神力模式的帮助下，顺利通关。并且在通关后，她热衷于与每个喜爱的角色建立好感度，解锁对话。

#### 心愿：

操作简单

画面华丽

人物有吸引力

#### 痛点：

操作反应慢

不能快速理解技能成长路线

容易死亡

#### 角色标签：

年轻化 非重度玩家

对游戏画面要求很高

RPG爱好者

缺少动作类游戏经验

### 游戏设计

整体核心玩法简单，即选择武器->选择祝福/强化->战斗，理解门槛较低。

简洁的**战斗操作**，分为四个维度：普攻、特攻、冲刺和投弹。设置了**操作说明**和训练处。

**神力模式**：使玩家角色在每次穿越黑社会失败后变得更强大。游戏有困难的玩家可以更轻松地进行游戏并体验游戏的完整故事。

每次死亡后返回，都会有**新的角色对话**。

## 2.2 用户群体特点

### 用户画像



Roguelike爱好者

姓名: Wang

年龄: 28岁

游戏经验: 15年

技术水平: 高

#### 人物说明:

Wang是一名游戏爱好者，Ta会把自己的大部分空余时间花在游戏中，并且会在游戏社区撰写测评。

Ta涉猎过各种游戏类型，熟悉各种游戏玩法。玩过主流以及一些小众的RL游戏。

在《Hades》还在测试时，Ta就有通过媒体了解了一些游戏内容，Ta希望这个游戏可以带给他同之前不同的体验。在游戏刚发售时，Ta就下载并且快速通关了，还在游戏社区写下了自己的好评，推荐大家下载。接下来的日子，Ta尝试使用各种武器和不同的祝福搭配，不断尝试更快速的通关方法。

#### 心愿:

玩法有创新

有挑战性

流畅操作手感

#### 痛点:

耐玩性

统一的世界观设定

追求高品质

#### 角色标签:

RL重度玩家

速通达人

游戏社群

动作类游戏爱好者

追求新鲜感

### 游戏设计

努力让玩家保持新鲜感：六种技能和战斗方式不同的武器。丰富的恩赐搭配，玩家可以体验不同的操作手感，执行不同的操作策略，变化性出色。

设计了地狱模式，更有挑战性。

玩法对题材的表达合适，并且有新颖性。

美术风格具有辨识度，静态和动态的细节都进行了设计，游戏质量高。

### 3.1 交互体验评价

评价维度

情感化设计

信息传达

UI表现

交互框架

信息呈现

操作方式

## 3.2 信息呈现-情感化设计

### 情感体验

注重玩家与角色之间的联结感。游戏中的情感化体验主要通过 **意境+互动+对话** 表现。具体通过美术动效和音效塑造。在战斗中是紧张刺激的体验，在对话和剧情中还会轻松、温情的体验。



角色表情会随对话内容产生变化

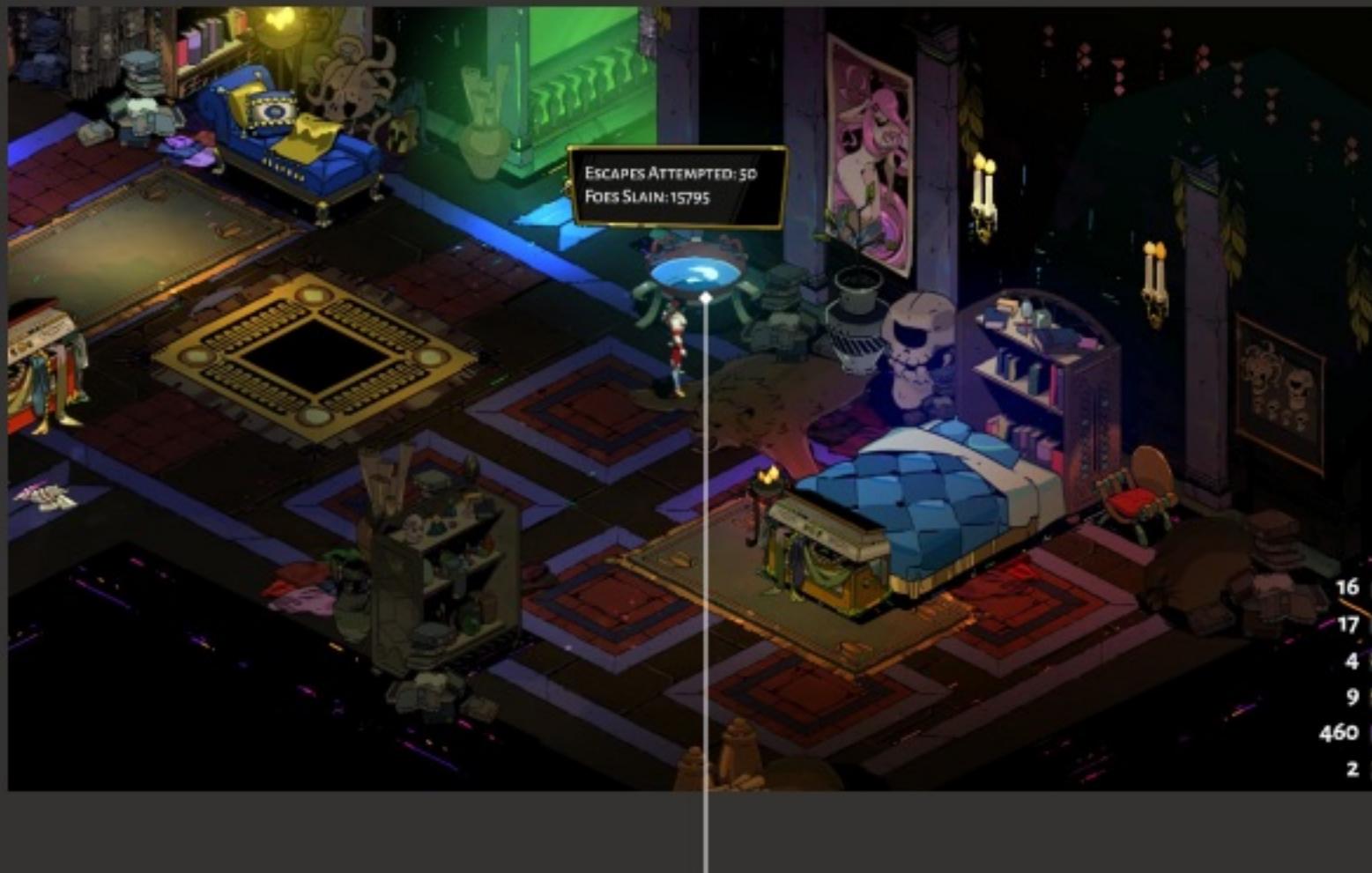


在地上世界的雪地前进时，摇杆会有强阻力感，表现出地上地下的不同，呼应了主角沉重的心情。

### 3.3 信息呈现-信息传达

#### 情景化设计

在游戏中的信息入口多被设置为了物品，如镜子，桌子上的笔记等。丰富了界面的表现形式，并且通过提示，让玩家获得更好的沉浸感的同时不会错过游戏内容。



#### 多样化传达方式

##### 文字提示

如在游戏中设置了操作练习处，并且有任务式的文字指导。



##### 图形化提示

在游戏中尽可能使用了ICON进行表达或辅助表达。



##### 语音提示

使用语音提示来维护玩家的沉浸感。如在游戏中会有可以重生的NPC，当玩家没有在规定时间杀掉他的话，在NPC重生时，主角会有相应的台词，提示玩家它重生了。

### 3.4 信息呈现- UI表现

在《Hades》的界面交互中，UI的设计和布局，在简洁和易用性的基础上围绕古希腊背景，进行了包装。是的游戏的功能界面和场景UI，都能延续游戏的叙事情感主基调。

简洁清晰



如在RL房间中尽可能缩减了UI信息，让玩家沉浸于大世界。  
较多地使用了ICON或者ICON+文字的形式

镜头和界面设置

由于PC、主机的操作设备外置于屏幕，界面以传达必要信息为主。  
将信息都放置于画面四周并且使用45度的镜头，可以展现更多信息。



### 3.4 信息呈现-交互框架

#### 多平台适配

较多地使用了弹窗界面适合多平台尺寸的变化（居中显示）。



#### 菜单结构

游戏中众多的菜单，在设计上都保持了布局逻辑上的一致性。



从左到右递进

## 3.4 操作方式

### 逻辑统一

虽然主要的弹窗都使用了不同的美术包装，但是他们都保持了一致的操作逻辑。

角色成长



垂直列表

条目详细信息

关闭

房间内物品购买



垂直列表

条目详细信息

关闭

### 流程简化

尽可能简化了操作流程，让玩家可以便捷操作各个菜单。

但是也意味着引导性不足。有一些不可逆的操作流程和信息缺失的情况出现。如只能先赠送礼物，点开恩赐后不能再赠送。



缺少当前恩赐信息提示  
不能退出界面查看

## **4.1 交互体验优势与价值**

### **正向反馈——降低死亡的负体验**

Roguelike 游戏以其陡峭的难度而闻名，然而，在该项目中最重要的设计目标之一是向更多玩家开放 Roguelike 游戏的快感，并且知道玩家之间的挑战是相对的，为此游戏提供了广泛的难度修改器以及永久的进度系统。

### **情感联结——挖掘玩法与叙事的联系**

玩家可以与 30 个不同的全配音角色相遇，并通过数千个独特的事件和互动来体验故事。玩家生活在一个充满生机的世界中，并且通过随心所欲地参与叙事，体验这种讲述故事的独特方法。

### **交互质量——逻辑一致性和美术包装**

游戏的交互设计保持了一致性，保证了功能清晰，动效和反馈丰富。能够让玩家沉浸于游戏世界中。

高品质的美术呈现：《哈迪斯》是可以花数小时沉浸在其视觉美感中的游戏之一，里面的人物、特效和场景都使用了华丽又精致的美术包装，无论是UI还是原画，都有很高的辨识度。

# HADES

# THANK YOU!

孙瑞

2022/4/16