《风暴英雄》独特设计与游戏体验综合分析

1. 摘要

本文对《风暴英雄》独特的设计和游戏体验进行了全面分析。通过与不同技能水平玩家的电话访谈，研究探讨了游戏独特的机制和游戏元素。尽管该游戏强调团队合作，但缺乏沟通工具和渠道给玩家带来了重大挑战。根据肯·布兰查德的情境领导 II 模型对玩家进行了分类，将不同类型的玩家划分为热心的初学者、持续进步者和巅峰表现者。讨论了塑造玩家体验的积极和消极反馈的影响，分析了游戏独特特性（如天赋成长系统、共享经验机制和任务系统）对不同技能水平玩家的影响。

1. 研究方法

通过电话访谈与来自不同群体的不同技能水平的玩家进行讨论。虽然样本数量较少（9名玩家），但讨论内容具有见地。由于《风暴英雄》当前的状态，即由于中国服务器关闭，游戏玩家基数较小，社区参与度较低，资源有限。所有参与的玩家都是或曾是《风暴英雄》的活跃用户。虽然我们的研究力求客观，但作为游戏爱好者，我们对游戏的喜爱可能导致我们在观点和讨论上略微倾向于积极的评价和整体体验。

《风暴英雄》作为一款团队合作的MOBA游戏，强调玩家之间的合作和团队精神。玩家扮演不同的英雄角色，与队友合作面对对方团队的挑战。团队合作的方面使得Ken Blanchard的情境领导II模型适用于《风暴英雄》的玩家。Ken Blanchard的情境领导II模型将人们分为四个阶段：热情的初学者，幻灭的学习者，不情愿的贡献者和巅峰表现者。

将这一模型应用于《风暴英雄》中的玩家分析时，玩家没有不愿意玩游戏的情况，因为这只是一款游戏而不是一项工作。此外，所有中级玩家都表现出一种成长过程和自我发展的态度。玩家们经历了最初的困惑或不确定，但通过持续的努力和学习逐渐适应了游戏环境，努力提高自己的技能和水平。这些玩家表现出积极的学习态度和持续进步的意愿，他们也需要适当的支持和鼓励来克服困难，提高技能。因此，幻灭的学习者和不情愿的贡献者被合并成一个类型，即持续进步者。

通过这种方法对参与的九名玩家进行了分类。巅峰表现者是社区电子竞技选手，或至少是大师级别的玩家。热情的初学者在技能水平和游戏持续时间上各不相同，他们对英雄特性和游戏机制仍然理解不完全。其余的全部被归类为持续进步者。玩家1-3是巅峰表现者。玩家4-7是持续进步者。玩家8、9是热情的初学者。作者是玩家1。

1. 主题讨论

主题讨论集中在《风暴英雄》中一些独特的游戏机制和体验上，与所有参与玩家进行了讨论。

1. 什么是有趣的？

当被问及整体上什么是有趣的时，玩家立即提到了驱使他们玩游戏的核心动机。玩家3认为与队友进行复杂合作的期待是主要原因。玩家2发现游戏的经典角色和知识产权是最初的吸引力，其次是追求更多的游戏体验和技能提高。玩家4将打开游戏的主要原因归因于特定英雄（Whitemane）。 经验丰富的顶级玩家在游戏过程中了解到了某些游戏概念。他们发现游戏在这些游戏规则下的可玩性和奖励性极高。然而，不同技能水平的玩家也会选择这款游戏来社交和与朋友一起玩。

1. 积极和消极反馈

积极和消极反馈在引导和激励玩家在游戏中发挥作用时起着重要作用。它们帮助塑造游戏的节奏和体验，鼓励玩家不断成长和发展，从而提升游戏的吸引力和可玩性。一款吸引人的游戏需要及时和恰当的游戏反馈。

玩家们什么时候感到沮丧？讨论显示，高水平的玩家更关注游戏过程是否符合他们设想的正确方式，是否符合他们的策略计划，而其他玩家更关注结果反馈。玩家1、2、3、4和9在队友不理解他们的想法时表达了沮丧，导致团队组织不善，无法与对手竞争。此外，玩家4因为团队在英雄选择策略上表现不佳而感到沮丧，而玩家3则因错过结束游戏的机会而感到沮丧，类似于错过了国际象棋中的将军机会。这些玩家可以被归类为战略型玩家，他们从合作和游戏策略中获得游戏体验。其他玩家可以被归类为经验型玩家，他们的游戏体验取决于游戏的胜负以及击败对手的能力。

玩家8建议，如果游戏想要吸引玩家，它应该加强赢家方的游戏体验，即使以损害败者体验为代价，这意味着游戏应该提供极致的刺激，允许玩家在特定游戏中表现出色完全控制比赛。

1. 天赋成长系统和共享经验

在讨论积极反馈时，我关注了《风暴英雄》独特的天赋和共享经验系统。

作为一款 MOBA 游戏，《风暴英雄》拥有独特的天赋系统和共享经验机制，在游戏的战略性和团队性方面发挥着至关重要的作用。天赋系统允许玩家根据他们的游戏风格和团队需求选择不同的技能升级路径（甚至是终极技能），以适应各种战斗场景和对手。这种灵活的天赋选择机制鼓励玩家根据情况做出合理的决定，强调团队合作和战略规划的重要性。

共享经验机制也强调团队合作。在游戏中，所有团队成员共享相同的经验池，团队成员通过共同努力积累经验并升级。这种机制鼓励玩家参与团队合作和协调，促进团队成员之间的合作和帮助，强调团队整体实力的重要性，而不仅仅是依靠单个玩家的个人能力。

在游戏过程中，英雄将获得七次选择天赋的机会。然而，所有玩家都认为，在获得天赋时没有足够的积极反馈，更不用说一种成就感了，就像其他 MOBA 游戏中通过积累货币获得装备一样。这是天赋系统的积极反馈不足的问题。此外，玩家8认为，与购买装备不同，天赋不是玩家自己赚取的，而是在达到一定等级后自动获得的，缺乏一种成就感。他之后的几位玩家都同意了他的观点。

玩家对共享经验的反馈与游戏的消极反馈非常相似。第1.2节中的战略型玩家（1、2、3、4、9）认为这是《风暴英雄》游戏的一个特点和优势。经验型玩家认为，这个系统提供的积极反馈不足。玩家6和8提出，这样的系统下，一个出色的玩家无法对游戏局势产生适当的影响。

总的来说，创造性和独特的天赋和共享经验带来了全新的游戏体验，但也带来了不小的问题。不足的正面和负面反馈会使玩家不理解胜利或失败与自己的行为之间的关联。玩家不知道什么样的行为是受到鼓励的。他们不清楚自己的努力是否得到了回报，而游戏技能的缓慢提升增加了挫折感。通过合作获得的愉悦和积极的反馈是由设计师精心创建的，只有经验丰富的核心玩家才能理解，他们还必须找到一种方式来确保这样的体验。

1. 任务系统

游戏中的一些英雄拥有任务系统，旨在鼓励玩家完成游戏中的特定目标，并在完成后获得额外的能力增强或奖励。这些任务的设计为玩家提供了不同的游戏策略和玩法，赋予了游戏一些发展属性。

《风暴英雄》中的任务主要分为目标完成和无限成长。目标完成任务要求玩家完成有限次数的指定事件，之后他们将获得一定程度的增强或附加机制。同样是面向完成特定事件的无限成长任务，可以无限重复，完成一定次数的重复后获得新的机制和无限成长。

所有玩家都对任务系统在天赋系统中的平衡表示担忧。不平衡的任务遭到了所有玩家的反对。《风暴英雄》中的所有英雄通过升级来获得天赋和属性，任务系统为某些英雄提供了第三种货币资源（玩家4提出）。这本身就在机制上造成了不平衡。

如果前提是任务不会导致不平衡，玩家4、5、6和9倾向于以成长为导向的任务。他们喜欢改善和培养自己的英雄的过程。玩家6认为任务的存在可以在她不知道该做什么时为她提供方向。玩家1、2、3和7更喜欢以完成为导向的任务。玩家3认为这些任务与英雄机制（Kel'Thuzad）密切相关，使这些任务成为英雄机制的一个组成部分，结合了可玩性和设计感。此外，对于倾向于以完成为导向的任务的玩家，玩家1、2和3对整个任务系统普遍感到不满，他们认为这个系统会改变游戏的逻辑和目的，导致玩家追求偏离整体游戏策略的行为以获取任务的奖励，这提供了误导性的好处。此外，玩家2认为天赋应该提供直接的好处，而玩家3认为任务系统由于其成长性质，在早期阶段需要较弱，在后期阶段需要更强，牺牲队友的早期游戏经验来换取自己后期的游戏实力，这与玩家对团队和合作精神的追求相矛盾。

其他分析

这个讨论突出了玩家在过程中提到的一些有趣的内容和现象。

1. 强调团队却缺乏团队支持

《风暴英雄》的许多设计强调团队合作，但游戏并未为玩家提供足够的支持。在游戏发布的头三年（2015-2018年），游戏没有语音聊天系统。因此，许多玩家之间追求一种非语言的理解。即使在语音系统推出后，许多玩家也不愿意使用它，因为玩家之间普遍存在社交焦虑和隐私问题，以及他们不愿意与陌生玩家交流的不情愿。

《Apex 英雄》也是一款需要大量团队合作和沟通的游戏，其中包括关键信息，如对手的健康和技能情况，如果没有队友，玩家是无法获取的。《Apex》拥有内置的语音系统，其 标记系统被普遍认为是一种有效的沟通工具，允许玩家通过 ping 实现快速和清晰的团队沟通，无需语音沟通。该系统的设计旨在使玩家通过 ping 传达所有必要的信息。它可以通知队友关于敌人位置和关键信息，如敌人复活。它还允许玩家标记资源，包括装甲、设备、配件、弹药、瞄准镜等，还可以指定资源的具体类型。此外，它传达了游戏策略意图，包括防守、进攻和特定区域的警报。所有这些 ping 通知都是由玩家操作的角色的声音传达的。

对于不愿意或无法使用语音的玩家，这个系统提供了一个方便而复杂的沟通渠道，使他们能够与队友密切协调，制定战术，并应对各种战斗挑战。角色的声音提示也使这些标记信号更具沉浸感。相比之下，《风暴英雄》在各级对抗的前提下只提供了有限的沟通信号，如“到位”、“撤退”和“防守”，声音提示类似，这在合作目标的前提下显著损害了游戏体验。

1. 独特的支援英雄（或者在这个游戏中是治疗者）

和创新设计 在讨论《风暴英雄》的支援英雄时，所有玩家都对游戏独特的支援型英雄表示赞赏。与类似的游戏相比，游戏中的支援型角色在治疗、控制和伤害能力方面更高，不亚于 DPS 和坦克型英雄在一对一战斗中。这使得每个位置的玩家都有强大而直观的战斗能力和参与能力。这使得各级别和类型的玩家都能清楚地认识到并同意，团队游戏中的所有玩家在团队游戏中都同等重要。他们的行为和策略同样重要。

一些玩家对他们心爱的游戏有独特的游戏设计感到自豪。《风暴英雄》拥有支援型英雄，比如可以共生的阿巴瑟、可以迅速复活的墨基以及由两名玩家控制的古加尔，许多玩家对此表示赞赏。“为什么每个英雄都应该有闪现？有些英雄可以而且应该从不闪现，”是玩家3的观点。由于游戏设计师的想象力和独特的游戏机制，没有一个共同的可选技能池，使得英雄能够展示更大的个性和差异化。

1. 不合时宜的前瞻性思维

《风暴英雄》的独特之处在于强调团队合作的概念，抛弃了许多基本重复的游戏机制，将玩家的注意力集中在团队合作和游戏操作策略上。然而，对于一些顶尖玩家来说，他们可能会优先考虑游戏中所带来的合作的独特体验，这反映了《风暴英雄》前瞻性的设计理念。与此同时，这也暴露了设计者可能对他们的设计理念存在过度偏见的可能性，忽视了大量玩家对游戏体验的投诉，表明更多的玩家倾向于追求直接的感官刺激和对游戏情况的控制，而不是合作团队工作和战略协同，突显了游戏设计与某些玩家期望之间的偏差。

解决这个问题的方法可能涉及设计者在平衡游戏机制时更好地考虑不同类型玩家的需求。然而，作为《风暴英雄》的一位狂热粉丝，我期待并且渴望看到玩家未来对游戏态度的转变。一款优秀的游戏可以影响一群人甚至一代人的思想，它可以通过情节和游戏机制设计帮助玩家培养积极的生活态度和价值观，激发他们的创造力和想象力，引导他们积极思考和探索生活的意义和价值。在未来，玩家可能会追求更高水平的享受，游戏将不再仅仅是提供简单的快乐。到那时，他们将更加欣赏更有意义的设计和更高水平的享受，就像欣赏一部优秀的小说，一部世界名著一样。