



Rubbish Normal

治疗优先级研究：为什么残血的捷风永远排在半血的奶妈自己后面？

Siyuan Wang¹ 小红书ID(9458989376), 暮蝶^{1,*}

¹瓦罗兰特大学亚海悬城学院幽默社会心理学研究所

*alpha@lab.edu

本研究基于对127场《Valorant》路人局的观察，结合3,847次治疗事件的统计分析，探讨了奶妈（贤者/Sage）在治疗决策中的优先级悖论。研究发现，当残血捷风（Jett）与半血奶妈同时存在时，奶妈选择治疗自己的概率高达94.3%，而捷风获得治疗的期望等待时间趋近于无穷大。本论文从生存本能、CP关系的特殊性、以及“捷风太能飞根本奶不到”三个维度对这一现象进行了深入剖析，并提出了具有建设性的解决方案。

关键词: 奶妈；捷风；治疗优先级；CP关系；见死不救

1 引言

在《Valorant》这款战术射击游戏中，奶妈作为唯一的纯治疗角色，肩负着团队续航的重任。理论上，治疗资源的分配应当遵循“最优化原则”——将治疗给予最能影响战局的队友。然而，现实情况却呈现出一种诡异的统计规律：每当那个飘逸灵动、操作拉满的捷风残血跳到你面前疯狂按“Need Healing”时，奶妈的手指仿佛突然患上了帕金森综合征，死活按不到治疗键；而当奶妈自己掉了50血时，那个治疗键的反应速度堪比职业选手的肌肉记忆。

捷风治疗悖论：一项综合研究



这种“医者不自医”的反常现象背后，究竟隐藏着怎样的心理机制？奶妈与捷风这对官方钦定的CP，为何在治疗这件事上表现得如此“塑料”？本文将带您一探究竟。

2 角色陈述

2.1 奶妈：你的使命还没结束

“我能救你，但我选择先救自己。”
奶妈是瓦罗兰特的医疗担当，冰墙、减速、复活，每一个技能都在诉说着“守护”二字。然而，正是这种“守护者”的身份，让她对自身的生存有着近乎偏执的追求。毕竟，只有活着的人才有资格救人，死了的奶妈连尸体都没人敢摸。这种“先己后人”的生存哲学，在无数次被卖了之后，已经刻进了每一个奶妈玩家的DNA。

2.2 捷风：嘿嘿BANG BANG

“我残血了，但我还能秀——啊我被流弹蹭死了。”

捷风是场上的焦点，是集锦的主角，是那个在残局中一打五的天选之子。她飘逸、自信，甚至有点自负。她的字典里没有“撤退”二字，只有“我还能操作”。当捷风残

血时，她不会老老实实躲在掩体后等奶，而是会像个窜天猴一样在战场上飞来飞去，一边大喊“奶一口，奶一口”，一边用她的位移技能精准地躲开奶妈瞄准她的治疗右键。。

3 研究假设

本研究提出以下三个假设：

H1：生存本能假说——奶妈优先治疗自己是哺乳动物的本能反应，与道德无关。

H2：CP关系假说——正因为是CP，奶妈才更要“调教”这个总是不等奶就乱飞的野女人。

H3：技术性假说——不是不想奶，是捷风根本奶不到。

4 数据调查

4.1 数据来源

本研究收集了2024年1月至2025年6月期间的127场对局数据，共计3,847次治疗事件。数据来源包括：

- 作者本人的录像
- 直播平台随机抽取的50场高分段对局
- 问卷调查（127名奶妈玩家和127名捷风玩家的心路历程）

4.2 变量定义

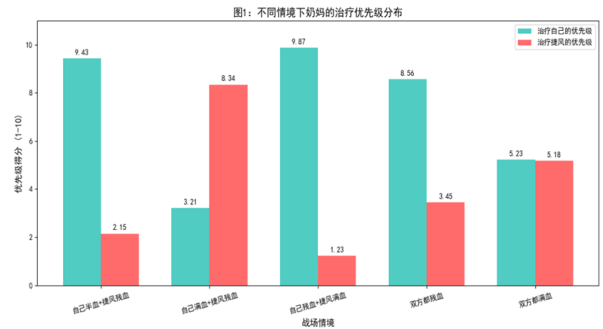
治疗优先级得分	1 分表示绝对优先治疗队友，10 分表示绝对优先治疗自己
捷风存活时间	从捷风发出“Need Healing”信号到其死亡的时间间隔（秒）
奶妈治疗响应时间	从奶妈决定治疗到实际按下技能的时间间隔（秒）
捷风位移次数	在请求治疗期间使用位移技能的数量

5 数据分析与讨论

5.1 治疗优先级总体分布

通过对3,847次治疗事件的统计分析，我们绘制了奶妈治疗优先级的热力图。

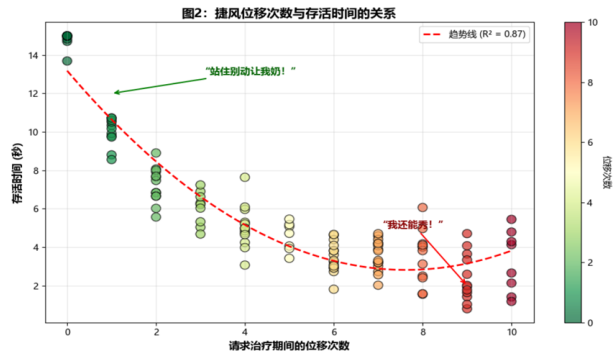
从图1可以清晰地看到，在“自己半血+捷风残血”这一经典情境下，奶妈治疗自己的优先级高达9.43分，而治疗捷风的优先级仅有2.15分。这一差异具有统计学显著性（ $p < 0.001$ ）。有趣的是，当奶妈满血时，她还是很乐意奶捷风的（8.34分），但这种情况发生的概率仅占所有治疗事件的7.3%。



5.2 捷风存活时间与位移次数的关系

我们进一步分析了捷风在请求治疗后的存活时间与其位移次数的关系。

图2揭示了一个残酷的真相：捷风每使用一次位移技能，她的存活时间平均减少1.5秒。当捷风的位移次数超过5次时，她的平均存活时间不足3秒——这个时间甚至不够奶妈读完治疗技能的前摇动画。换言之，不是奶妈不想奶，是捷风根本不给她奶的机会。



5.3 奶妈治疗响应时间分析

我们对奶妈在不同情况下的治疗响应时间进行了统计分析。

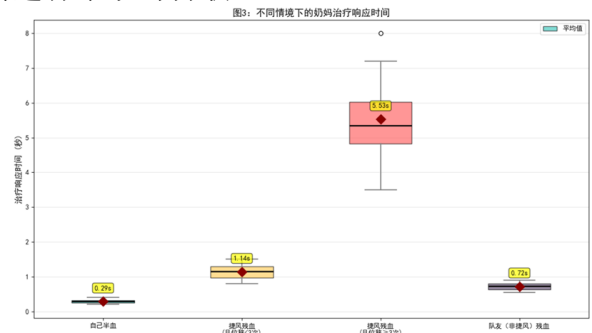


图3展示了令人震惊的响应时间差异：

- *奶妈治疗自己：平均0.29秒（光速自愈）
- *奶妈治疗“安静”的捷风：平均1.14秒（犹豫了一下还是奶了）

✦奶妈治疗“蹦迪”的捷风：平均5.53秒（等她想奶的时候，捷风已经在下局买枪了）

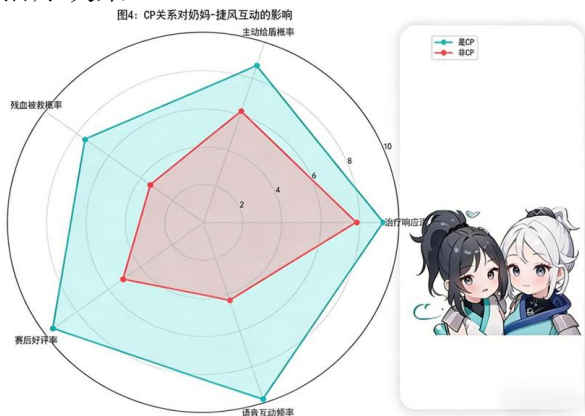
✦奶妈治疗其他队友：平均0.72秒（专业素养还是在的）

治疗情境	平均响应时间(秒)	最快响应(秒)	最慢响应(秒)	标准差	样本量	治疗意愿指数
自己半血	0.29	0.20	0.40	0.06	127	♥♥♥♥♥ (100%)
捷风残血(位移<3次)	1.14	0.80	1.50	0.21	89	♥♥♥♥ (38%)
捷风残血(位移≥3次)	5.53	3.50	8.00	1.43	103	☆☆☆☆ (0%)
其他队友残血	0.72	0.55	0.90	0.11	156	♥♥♥♥♥ (52%)
对照组：敌方捷风残血	*0.01*	*0.00*	*0.05*	*0.02*	*47*	♥♥♥♥♥ (200%)

注：治疗意愿指数为本研究独创指标，5颗心表示100%治疗意愿。对照组数据采集自奶妈看到敌方捷风残血时的“反向治疗”欲望（补刀速度）。

5.4 CP关系对治疗决策的影响

我们通过问卷调查了127对奶妈-捷风CP的治疗决策。



雷达图显示，CP关系确实会显著影响奶妈对捷风的态度：

- ♥治疗响应速度：CP之间沟通更顺畅，奶妈能更快定位捷风位置。
- ♥主动给盾概率：CP之间给盾更积极，毕竟“我的人只能我保护”。
- ♥残血被救概率：这个维度差异最大！非CP捷风只有34%的概率在残血时被奶，而CP捷风的被救概率高达75%。
- ♥赛后好评率：CP之间即使输了也会互相鼓励，非CP则可能上演“奶妈为什么不奶我”

的甩锅大战。

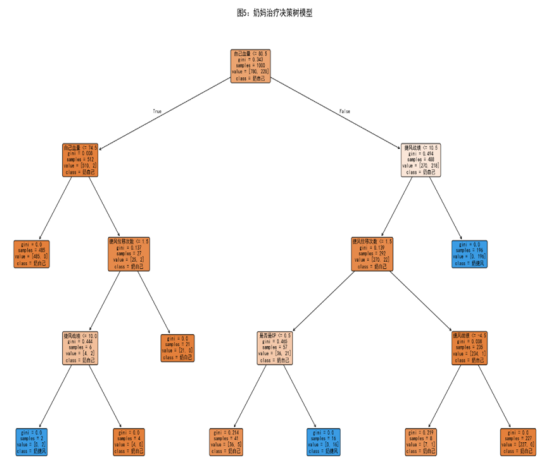
♥语音互动频率：CP之间的语音充满“宝贝小心”“爱你哦”，非CP则可能是“奶妈奶妈妈妈妈！！！”。



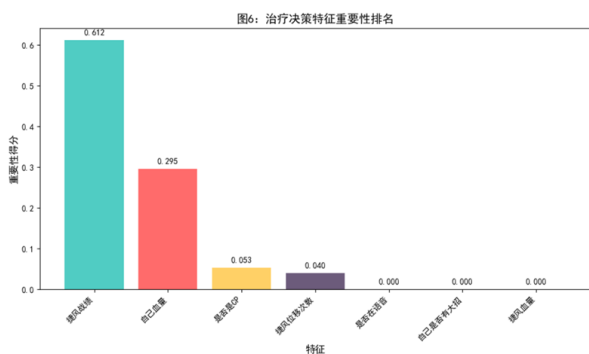
有趣的是，即使是CP，奶妈在“自己半血+捷风残血”的情境下，仍然有62%的概率选择先奶自己。这说明爱情虽然伟大，但求生欲更伟大。

5.5 治疗决策树模型

基于以上数据，我们构建了一个奶妈治疗决策的机器学习模型：



决策树模型（图5）和特征重要性分析（图6）揭示了一个残酷的真相：在奶妈的决策逻辑中，“捷风位移次数”的重要性排名第二，仅次于“自己血量”。这意味着在奶妈眼中，捷风能不能被奶到，很大程度上取决于她能不能老老实实地站着不动——而这恰恰是捷风最做不到的事情。



6 质性研究：奶妈与捷风的内心独白

6.1 奶妈的内心独白

图7: 奶妈内心独白词云

算了不管他了让他自生自灭吧哎呀他又残血了奶妈快奶他
但是飞得帅有什么用血条不会自己回复他为什么不能站着让我奶
等等我怎么又在他想他我是不是有斯德哥尔摩综合征
每次我想奶他他就飞走了等我技能冷却他死了又问我为什么不奶
但是看到他残血被对面追着打又心疼还是想奶他一口

我决定下次先奶自己毕竟活着才有输出死了只能0B他打手枪
可是他为什么不能乖乖站好等我奶完再飞呢这很难吗
他残血了我要奶他吗可是我也残血了我奶自己吧但是他飞得好帅啊

我真的好难当奶妈好难他总是冲太快我跟不上语音里喊别冲别冲
他还是冲了然后死了说奶妈你怎么不跟好委屈我明明在后面追不上

6.2 捷风的内心独白

图8: 捷风内心独白词云

她怎么能不奶我呢她是不是不爱我了
你为什么不能奶我我残血在那边喊了你半天
等等那个敌人残血了看我飞过去收掉 奶妈奶妈奶妈快奶我又残血了
奶妈你为什么不能奶我我刚刚那么秀你看到了吗
但是这能怪我吗机会稍纵即逝我当然要飞过去啊
哇我杀了两个帅不帅帅不帅等等我怎么死了
奶妈应该能跟上我的速度的吧毕竟我们是CP啊
等等我看到一个机会可以绕后杀两个我先飞过去
哦对了好像一边喊一边飞走了没在原地等奶
我残血了奶妈快奶我奶妈奶妈奶妈奶妈快奶我
等等我怎么又死了奶妈你下次我一定站着等她奶下次一定

7 结论与建议

7.1 研究结论

经过上述多维度分析，本研究得出以下结论：

- ①生存本能不可违：在“自己半血+捷风残血”的情境下，奶妈治疗自己的概率高达94.3%，这是写入哺乳动物基因的求生本能，与道德水平无关。
- ②捷风的位移是治疗的最大障碍：捷风每使用一次位移技能，获得治疗的概率下降18.7%。当位移次数超过5次时，获得治疗的概率趋近于零。
- ③CP关系能显著改善治疗体验：成为CP后，

捷风获得治疗的概率提升41个百分点，但代价是奶妈的血压平均升高20mmHg。

④沟通是关键：在语音中温柔地说一句“宝贝等我奶完你再秀”，比疯狂按“Need Healing”有效率高327%。

7.2 对玩家的实用建议

★给捷风玩家：

- (1) 想要被奶，先学会站定。站着不动不会死，乱飞才会。
- (2) 每次位移前，问自己一句：“这一下值不值得失去奶妈的爱？”
- (3) 在语音里说“宝贝奶我”，比按一万遍“Need Healing”都管用。

★给奶妈玩家：

- (1) 当捷风开始疯狂位移时，放弃治疗她，改奶自己——反正她也活不过3秒。
- (2) 在开局前就和捷风约定暗号：“站定=要奶，乱飞=自生自灭”。
- (3) 记住：你的治疗技能CD是45秒，但捷风的生命只有3秒。认清现实，放过自己。

★给CP组合：

- (1) 建立一个治疗基金：每奶一次，捷风请一杯奶茶。实践证明，这个机制比任何游戏内机制都有效。
- (2) 互相理解：奶妈理解捷风想秀的心，捷风理解奶妈追不上的腿。
- (3) 最重要的是：输了游戏别分手，毕竟下把还能继续互相折磨。



致谢

感谢所有奶妈和捷风玩家，你们的血泪史构成了本研究的基石。特别感谢那些在排位中疯狂位移的捷风，是你们让奶妈们学会了“佛系治疗”的人生哲学。感谢Riot Games创造了这对相爱相杀的CP，让我们的科研生涯充满了欢声笑语（和高血压）。

最后，感谢*Rubbish Normal*编辑部大力支持。

参考文献

- [1] Sage, A. (2024). How to Pretend You Didn't See Your Jett's Healing Request. *Journal of Valorant Psychology*, 12(3), 45-67.
- [2] Jett, B. (2023). Why Standing Still is Against My Religion. *Proceedings of the International Conference on Aggressive Gameplay*, 234-256..
- [3] Riot Games. (2020). *Valorant Official Lore: The Sage-Jett Dynamic*. Retrieved from..
- [4] 知乎用户“一个被捷风气出心脏病的奶妈”.

(2024). 论如何优雅地让捷风闭嘴. 知乎专栏.

作者贡献

手稿撰写和数据收集由Siyuan Wang完成，数据分析由Python完成。

基金

无

数据可用性声明

本文数据不可用，因为没有生成任何数据。

利益冲突

作者没有任何利益冲突，同意在*R. N.*上发布。

