# 《怪物猎人：世界》特征分析和体验报告

## 《怪物猎人：世界》的ACT特征

1. 游戏的核心玩法是战斗，任务指引也是击败一个又一个敌人，动作系统贯穿始终，前期玩家需要尽快上手，中期玩家争取熟练，后期玩家挖掘深度，是所有阶段玩家都离不开的核心系统，ACT三个字母用来标签其游戏类型毫不为过。

1. 之所以是ACT而不是ARPG又可以从以下几个角度考虑：

1. 游戏本身剧情极短且简单，也没有刻意培养角色扮演类游戏所需要的代入感（弱RPG）；

1. 人物自身存在等级，但等级提升不改变人物本身任何属性（没有成长要素）；

1. 人物能够以初始装备在正常时间内击败最终boss（核心通关方式在人而不在游戏内的数值）。

## ACT游戏的普遍特点

1. 玩家追求在动作系统上的造诣。“玩家的追求”可以具象为“这个游戏圈内的讨论更多地集中在什么方面”或者是“毕业后的玩家在做什么”。当谈及某个RPG游戏的时候，玩家讨论的更多的是其中打动人心的剧情，或是交流各自在某个关键节点做出的抉择和背后的理由，交换各自情感上的收获，但ACT游戏圈子里新玩家会讨论“xx怪怎么打“，老玩家会交流”xx怪怎么打比较快“，在国内更是衍生出了猎团文化，本质上是一群有着世界纪录级别的玩家在一起交流打法，逐渐形成了一个高级圈子。

1. 玩家技术驱动游戏时长。不同游戏的玩家一定有不同的通关了还留在游戏内的理由，他们中可以是mod驱动，也可以是游戏存在线上功能而一直有新内容驱动，上述两者gta5全占了。但ACT游戏里，驱使大部分毕业玩家还留在游戏内的一定是对游戏技术上的追求，可以是无伤可以是竞速，也可以是招式的极致华丽。

1. 游戏难度较大，上手所需时间长。游戏难度降低到极致的RPG就是galgame，玩家只需要按动空格方向键就可以浏览文字和CG，体验完游戏的所有内容，而RPG游戏一般会在文字图片视频剧情之外加入游戏的核心玩法，再根据这些玩法的类型给RPG加上前缀，由此衍生出了种类繁多市场庞大的RPG游戏子类，arpg就是其中之一，玩家在剧情之外碰到战斗时必须按下数十个按键或是思考不同的决策来与游戏内的敌人交互，这就是从游戏内容的分配上实现了游戏难度的提升。而当游戏进一步把低难度部分的剧情进行删减，而把游戏内高难度的act部分内容增加时就诞生了ACT，这样的难度提升是随着战斗成为游戏核心玩法所带来的必然结果。

## 用户画像

1. 职业方面，考虑到通关游戏至少需要几十小时的时间，所以受众必须是空闲时间较充沛的人群；同时，怪物猎人的单机游戏属性也意味着玩这游戏不需要花很多钱，所以对受众的经济收入没有太高的需求。综合两点，不难推断出学生是受众的大头。而进一步考虑空闲时间的分配，不难理解高校学生又占了学生中的多数。

1. 性别方面，男性居多。相比起女性，男性天然对动作类游戏、低社交重内容的单机游戏更青睐。

1. 性格和行为方面，就笔者的接触来看，没有必然关联，但深度和轻度玩家群体可能确实会有不同的群体特征。以笔者游玩至今在游戏内接触过的上百人和有过语音聊天的近百人经历来看，玩家的性格、表达能力、谈吐上的特征分布与现实中这些特征的分布并没太大差异。

1. 诉求方面至少有以下几类人群：

1. 在游戏中追求挑战自我。其实这个特征在很多前中期玩家群体中要比大后期玩家更常见，因为前中期的玩家的自我挑战可能只是不借助他人的力量自己在游戏内完成对某个敌人的讨伐，这个实现难度比较低，但后期玩家的竞速很可能是个无底洞，且需要大量的时间精力去练习，很多人可能中途会放弃。

1. 享受以毕业装备的高数值碾压前期的小怪。这些在很多有二周目的RPG游戏里都很常见，但在怪物猎人世界这个游戏中，得益于优秀的联机系统，这类诉求往往和第三点有联系。

1. 享受联机匹配，尤其是援助新手玩家完成任务。这类诉求一部分是来自第一小点中提到的毕业很久但对竞速感到疲乏的玩家，另一部分是第二小点中享受数值碾压的快感的玩家。他们在联机的过程中除了体验多人合作，还可以放肆地装逼，尽情享受新手玩家口中的一声声“大佬“，这样的体验在现实中很难得，但在游戏里多花十几小时就可以体验到，但这也反过来助长了一部分玩家厌世、逃避现实的情绪，由此陷入恶性循环。

## 核心亮点

1. 动作系统丰富多样、华丽精致、富有深度：

1. 游戏有14种武器，每种武器都有独立的强化路线和派生连段，相当于游戏有14种职业。

1. 招式华丽，细节突出。具体表现为动作招式在人物不同状态下会有细微的差别，如虫棍三灯时所有招式的强化和部分招式的霸体，人物身上此时会有红光包裹；如太刀的见切，需在怪物攻击判定的0.7秒内准确按出，成功的话会在人物原地留下一团蓝色幻影。

1. 动作系统极具深度，具体表现包括但不限于：怪物招式的硬直等级与人物霸体等级的对应；怪物具有13个等级分明规则严密的硬直等级；翻滚时具有极短的无敌帧；不同招式后摇与翻滚的交互；不同招式打点上的细微差别等等。

1. 联机功能完善，体验较好，可以从以下三个方面考虑：

1. 在线陌生人间匹配，俗称野队：可以通过具体任务中发送救援信号，其余玩家在公共看板上看到救援信号参与任务；也可以根据狩猎目标、打法追求等等按条件筛选符合自己情况的集会进行稳定车队匹配。

1. 好友、熟人之间的联机：可以直接进入在线的steam好友的集会；也可以通过集会码实现直接进入他人集会。

1. 联机带来的一些别的影响，主要为老玩家带新玩家，传授游戏知识。怪物猎人世界这个游戏在引导上其实做的十分含蓄，只教会玩家基本的操作，有很多细节要点都隐藏在游戏里靠玩家自己发掘。除了论坛、Q群等一些玩家圈子内可以交流得知外，主要途径便是游戏内的联机，通过便捷的语音频道沟通交流，让老玩家教会新玩家很多游戏内的常识和技巧。

1. 打击感优秀，可以从以下三个方面考虑：

1. 视觉方面：怪物肉质越好，即伤害吸收越高的部位在于武器模型产生碰撞时会产生越长的顿帧，俗称“卡肉”，同时攻击产生暴击时还会在打击部位延武器方向产生一道亮红色闪光特效。在终极招式使出时画面会有明显抖动和镜头视角的变化，画面边缘也会有所虚化，例如大剑的真蓄力斩强击。

1. 听觉方面：武器的不同材质和怪物表皮不同材质产生碰撞时会产生不一样的声音。在同样的怪物和肉质情况下，金属武器的打击声音较清脆，骨制武器的打击声音就要略显沉闷；在同样的武器材质下，怪物的不同种类和同一个怪物身上不同的部位也会产生不一样的打击音效：鳞片包裹的怪物会有类似硬塑料挤压碰撞的音效，毛皮怪物则有类似剪刀剪纸的音效，同一个怪物身上肉质好的地方打击音效音量较大且明亮绵长，肉质较差的部位音量较小，低沉短促。

1. 手柄震动方面：几乎所有武器的所有招式都在至少一段hit上有震动反馈。以xbox手柄为例，几乎所有震动反馈都是不完全一样的，轻攻击的震感较弱，重攻击震感会很强，小范围攻击招式震动会集中在手柄前部即肩键两端，大范围攻击的震感会传遍整个手柄，一些从空中落地的招式还能明显感受到从手柄中央慢慢蔓延到两个握把的马达震动。此外，每种武器在各自的核心招式的震动反馈，往往都是这把武器所能产生的所有震感中最让人舒适的，这或许也是制作组在暗中教玩家玩游戏。以上都充分说明厂商对手柄控制器的调教非常用心。

## 主要痛点

1. 飞翔爪系统体验极差。只能说是游戏的这个系统没做好，玩家在飞翔爪瞄准出手时屏幕上的预选定目标，和实际发射后的钩住部位经常不匹配，明显是制作组没有处理好飞翔爪系统引入后的模型碰撞问题，其机制的底层逻辑可能有悖于表面展现出的视觉逻辑。

1. 联机过程中因网络原因导致的掉线问题。一方面是游戏本身在国内没有直接代理，单纯依赖steam和游戏厂商自己的服务器对国内玩家而言确实不太方便，二是前文提过玩家大多数为高校学生，他们的网络环境大多为校园网，而校园网总会有高峰期网络拥挤造成网络不稳定的问题。想改善这个问题也可以从上述两个角度考虑：厂家方面，可以寻找当地有名的游戏厂商进行代理，保证当地的网络环境；玩家方面，尽可能选择稳定的网络环境，可能出现掉线情况的玩家不适合当房主。

1. 外挂的泛滥。游戏本身在反外挂上做出了一些努力，比如直接修改游戏内容会导致游戏卡死无法打开，需要下载前置文件才能绕过检测进行修改或是mod制作安装，以及游戏检查到超高额足以一击必杀的伤害时会强制玩家进入离线状态等等，但怪物猎人世界本质上还是个单机游戏，尤其是在道高一尺魔高一丈的PC端，各种对联机过程中的其它玩家友好或不友好的修改总是不可避免的，这使得一些本该享受纯净游戏联机体验的玩家受到了不小的影响，包括但不限于本该热血沸腾的狩猎被一个陌生人进来几刀秒了，又或是打了半天发现怪物不掉血。外挂一直是PC游戏绕不开的问题，以单机和PVE为主的怪物猎人并不是受毒害最深的那一类。想要改善要么像pvp游戏一样官方下场监测与处罚，但一来这样对一个单机游戏来说未免过重了，二来游戏内新添的反作弊系统势必会给游戏的完美运行带来不小的负担；要么就只能靠玩家自觉与时刻关注队友的信息，好在游戏内自带的即时查看装备和一些显血dps插件可以有效辨认出绝大多数开挂玩家，游戏内的语音频道也方便玩家时时交流，踢出作弊玩家。