

# 我们未来究竟需要什么样的游戏？

## 序言

原神 4.8 以来各种风波层出不穷，同时社区热度一浪接着一浪地对原官方进行猛烈地抨击。本篇文章将从玩家的立场进行以原神为典型的游戏开发、运营进行拆解，并给出我的观点和建议。

## 本人游戏简历及其介绍：

《命令与征服》系列 --即时战略单机、可联网对战--其中 3 代和《红警 2》深度游玩，同人作品《心灵终结 3》战役最高难度全通。

《星际 2》-----同上，即时战略单机、可联网对战

《洛克人》Zero 和 X 系列+各种同人游戏，除了 X7 ----- 2D 横板动作闯关

《上古卷轴 5》500+小时，内容包括自己打 mod 和修改外观装备

《waframe》1900 小时---主打 PVE 的太空科幻网游，3D、第三人称动作射击

《原神》2020 年 9 月 15 日注册游玩至今

《Ultima online》-----第一款 2D 图形 MMORPG，《暗黑》操作界面与其相似-----仿官方非魔改、不以氪金为导向的各种养老私服。

这些游戏会在之后论述部分都会一并讨论，而且最终不是为了表明我是否是一名有资质的游戏玩家；相反的，我的态度是，不管是云玩家还是老玩家，都有资格对一款游戏评价。首先，如果游戏做的好，云玩家自然会成为未来的新玩家；游戏做的烂，云玩家或是刚听说到这一款游戏的名字时，可以看看 10000 小时的老玩家的激烈评价，之后自己决定是否要入坑，而不是为了所谓游戏时长的评价资格而去 pua 自己---需要注意的是，要表明自己就是云玩家，当然可以为了不去花过多的时间、多看老玩家的游戏体验，然后发表自己对游戏厂商的评价。

节省时间先说结论，未来的游戏不应当是原神一样地氪金抽卡、严重溢价的服务器中心化网游，而是玩家既是消费者又是开发设计者的分布式 IP 游戏。

分布式 IP 意味着如果厂商在游戏内容整幺蛾子，玩家有能力依靠自身对游戏内容的理解、开发维护水平另立山头。目前比较成功的案例是《Ultima online》衍生的《outlands》。鉴于近几天米友社官方账号单次贴超过了 10 万的评价，我给出的另一条出路是：如果各位玩家实在受不了各类长线运营游戏的设计，怒火在发评论后还是无处宣泄，那么可以去逐步让自己成为消费者和开发设计者。首先，多去玩玩 10 年前 PC 单机、GBA、PS 等平台上的学习版游戏，对于印象深的几款可以机型深度挖掘其设计思路，并用各类修改器修改——不仅仅是数值上的，这样能够理解这些设计来源如何地在原里被劣化了。其次，如果有自己的想法后，对于市面上的网游自己架设服务器自己玩。第三步，学习开发过程，如果想通过同人游戏制作打破一些游戏 IP 垄断，就尝试如何更改。在第三步中，玩家必须用自己的业余时间而非职业或主业来学习、开发、运营；换句话说，玩家必须首先解决自己的生存问题才有时间与厂商耗，否则，游戏开发为主的职业势必会在当前的经济形式下为了“讨口饭吃”，引入资本增殖的逻辑从而不得不妥协。

正文将对这个结论地产生进行详细分析。

## 正文

### 从《原神》游戏本身开始

目前原神的这一浪接一浪的风波，都有一个因素在驱动，即便这个因素不直接出现在某一次风波中，严重溢价氪金抽卡的商业化运营模式与游戏本身的目的的矛盾。在原神这个以 RPG 为导向的游戏中，游戏目的是玩家在某个世界里找到“自己”。

我当初入坑原神，其一是因为了解到了《崩三》的各种黑历史同时“舰长”，作为“我的代行者，根本没有在任何重大剧情里有所作为；其二，是查看这款新的游戏到底能不能有所突破；其三，我认为某些游戏的独占特质不应当有所垄断；其四，Warframe 在走下坡路，不是因疫情技术上的，而是游戏价值观上的，在差评附文里会有提及。

开服的“钟离”事件，除了强度做的弱智外，应一条红线是欺诈宣传，比如“大量伤害”，而这就是之前所述矛盾的第一个表现。运营为了日后其它角色的强度，势必要一开始就抑制“钟离”，否则日后的削弱修改就会引来法律风险。值得注意的是，目前原神社区一直有些误区，“上线的角色几乎不会修改”，同时天经地义地默认“数值一定膨胀”，“强度上抽新不抽旧”。这些论述都在默认 mihome 的严重溢价的氪金抽卡模式是合理的价值观，而不去想另一种可能“如果老角色不是削弱而是在未来强度底下时重做加强且是无条件（不用额外的纠缠球）的，那么任何复刻池都可能比现在更高的流水，新鲜度也会有，更不会有法律风险”，那么之前所提的膨胀焦虑只是为了维护 mihome 商业模式的说辞。这时，会有直接从厂商的角度出发的“玩家”来担忧自己未来可能玩不到这样符合自己的心意的游戏。这也是杞人忧天。最基本的，厂商能否存活不是玩家要考虑的事，更不是义务或权利；以目前来说，Mi 已经有品牌效应且有大量的盈利了，做好内

容而不是天天饭圈营销宣发才是 Mi 的应尽责任和要担忧的事，而非玩家；如果一个厂商活不了了，那么就证明这条路行不通，如果玩家真的可惜这种游戏内容模式，要做的不是抨击其他批评该游戏的玩家，而是自己成为我开头所述的生产者。

除了角色本身受到溢价氪金抽卡运营压制外，作为 RPG 的主角，“我/黄毛”是这种商业模式的最大受害者----宣传开放大世界 RPG 却根本没有“我”的位置，产生了玩家与主角的割裂。一个误区是文案好游戏就好，但只用电影、文学那一套传统做游戏剧情却容易导致玩家没有“我”。另外，如果只是想看有深度、感人的作品而非游戏，为何不去看经典的作品？

我最初感到“黄毛”不是“我”的割裂，来自于主角御前决斗之后主角的表现。当时主角已经预感到雷神要劈自己。如果这是“我”，“我”绝不会惴惴不安地等着挨劈，感慨“女士挂了”什么的，也绝不会甘于雷神虚假的走到门口在再行刑式的尊敬----本来就是要找个血亲却被迫为了一些抽象理想概念成为牺牲品，最终客死他乡？----而是全力以赴、冷静地思考如何反抗，兔子尚且能蹬鹰。但氪金抽卡的利益驱动下，“我”的反抗性被 Mi 夺走加到了万叶身上。另一方面也说明，游戏编剧的无能，无法同时表现“我”的独特反抗和万叶的高光。

如果说 3.0 的花神诞祭的梦境是原神剧情游戏的开元盛世，那么紧接着主角 3.1 末尾面对“禁忌知识”的立场和行动就是安史之乱。也就是从这一版本开始，我一直在反馈：玩家没有“我”的位置，首先主角在营救草神的过程中玩家不知道密谋具体环节而主角却知道，这本身就是在以传统的文学、编剧来破坏的游戏剧情里“我”的存在。商量出计划，玩家记住并参与执行并不比只展示一遍、黑屏复述经历的内容安排差。此外，主线观点表达可包括“树王不应被忘记--牺牲不应被忘记”，所以不要为了“旅行”而旅行，侧重点主动而非隐晦地开始调查和搞明白“世界树”，“禁忌知识”，“愚人众”，“妹妹为何加入深渊教团”等主线疑题及其关系；同时，大世界的主角加强且可以战斗、跑图中流畅切换属性，例子参照《洛克人 ZX》，这一点我从稻妻时期一直反馈。后来的《倾落伽蓝》则直接击穿了剧情的合理性，目前的 20W 评论的米友社社区风波更证明了“散兵”角色塑造不仅不合理，还在挑逗一些红线价值观。之前虽然有“降临者”感念引入来完善世界观，但是所提到的“世界树”，“禁忌知识”则表现的是一种编剧的蛮横暴力，这些概念要么隐晦的在支线，要么让“我”编一个自我矫情的理由不去调查其原因和机制。其中一个例子是如果“我”告诉了草神树王的牺牲，“禁忌知识”如何影响提瓦特；可笑的是，“我”被一种强加的想法“按照树王的遗愿”而不做任何事，甚至内心一丝丝的假设或质疑的想法都没有。所以随之而来的是“我”的视角崩溃----玩家的态度、观点、行动、感受无论游戏内外都被编剧篡夺。这一点在水国主线最严重。从 3.1 的反馈 mi 丝毫未改，在水国原地罚站袅袅的设计已无力吐槽。所以从 3.1 到 4.0，我的评价是最多还算说的过去的动漫，但绝不是好游戏。

之后命运的织机则可看作是 Mi 目前的对于原神 RPG 的彻底崩解，此次破坏不仅仅在剧情上搞设定垃圾桶，而且出现了比之前营救草神玩家的更严重的主角与玩家割裂：

主角“我”和玩家在该剧情任务最终获得的信息/真相并不同步，导致不同的反应，从而产生了巨大的割裂感。玩家会因为记得与反主会面而去进一步调查游戏设定-----诸如“命运的织机”运作机制；反主到底再在计划什么；即便强行让玩家与主角“我”同步----不展示与反主相遇表示以往----这反而是一种恐怖，即凭空多了一张与反主的合影自己却不记得，表明存在一种与能篡改自身记忆的机制，调查方向与体验感受反而变了。

新深渊的缺点评价网上已经有很多论述，在这里给出一个最应当抨击的点：包括老深渊在内，不是难不难的问题，而是为了严重溢价氪金抽卡的商业目的从玩家这里拿走了太多的主动权，从而教玩家打游戏。

这游戏虽说一直以来产能高，42 天一个大版本更新，但是玩家自己找到“我”的问题一直无法解决，所以越生产越匮乏。

## 《Warframe》都不行，何况《原神》？

之前所说的结论和出路建议最初起源于我在 2021 年 6 月 19 日退坑 Warframe 时的在 steam 差评，经过完善后给出。差评全文会在附文部分贴出。当时 Warframe 的开发商 Digital Extreme（简称 DE），进行了近战 mod 削弱，并客观上提高了大范围 AOE 的射击主武器的强度，这本身已经违背了 DE 之前自己所宣称的“我们绝不会通过削弱近战来增强射击主武器”、“我们不喜欢玩家们那 AOE 无脑地炸”的承诺。在此之前，DE 作为一款第三人称动作设计太空科幻类网游，十分接近我对与结合了《星际 2》与《洛克人》的美术、操作特征的幻想。主打 PVE，装备全免费但是肝，但也可以趁打折券氪金，通过游戏币充值与其他玩家交易获得，收获体验成本远远低于原神。但是这样一款氪金和数值机制强度脱钩的游戏仍然要实现“形式平衡”，什么强或使用率高就削弱什么，更可笑的是如果把所有曾经的版本之子集合起来，互不影响、自成一体，都很有趣，毕竟是玩家们长期游玩发掘出来的。我曾经在 2019 年秋天在 DE 官方论坛发表“不要用如《星际》PvP 之类的价值来做 Warframe 的 PvE 数值机制平衡，玩家想选择哪个套路玩是玩家自己决定的事，不是为了什么形式平衡、在线率教玩家打游戏，而是 DE 应多提供这样的玩家自己探索的基础模块。”遗憾的是 DE 从我退坑起之后就没有，并在 2022 年夏天传统美德式地削弱了 1 年的 AOE 武器，甚至因减少武器弹药获取的削弱玩家打不出几发子弹，最终导致冲上了最高 85% 近期差评。退坑之后就已经做出选择和判断：与玩家同心同德的只有以非盈利为主要目的同人创作，其他的都会与玩家有或大或小的冲突，比如 3DO、卡婊的洛克人系列（长年占 IP 茅坑不拉屎）、暴雪、DE 等。在这之后的游玩和关注原神，已经不是为了纯粹享受游戏的目的，而是观察这些赚的盆满钵满的氪金抽卡的游戏运营最终会如何作妖，或是当作电子宠物，以备不时之需。

## 社区风波的来源

在《原神》里，社区风波本身是氪金抽卡的商业生产模式严重地僭越了其作为游戏的目的，同时游戏开发水平也无法处理好这个核心矛盾所导致的。为了缝合这种裂隙，Mi 通过社交媒体的影响力开始造神、追星化、宗教化，排斥异己，同时也不会选择直接

处理《原神》开服以来的割裂设计缺陷，最终导致一场场的社区风波。之前所提及的 DE 也有社管，甚至有公开的社区经理一职，厂商宣传上是为了沟通玩家与开发人员，形式有诸如真正的开发者直播而非《原神》的录播式直播。录播式直播本身已经是没有能力、更没有责任和担当的表现。因为真正的直播会体现出厂商的一些核心成员到底对自家游戏有多了解，在 Warframe 走下坡路的时候就传出了“直播卡关了就敲游戏管理员代码（作弊码），体现了 DE 对自家游戏理解的下降以及近期下坡的原因”。这样一来，玩家更能了解一家厂商近期质量的走势，也是对厂商的考验。玩家之中也有事不关己高高挂起且冷嘲热讽冲 DE 不合理设计玩家的人，但还不至于出现开盒的新闻。相比 DE，原神的社区在这种恶劣程度上有过之而无不及。DE 有着比 Mi 更诚恳的态度，但即便这样也无法纠正自身的游戏问题，更不要说比 DE 更烂的 Mi 了。

当初开服时的风波，其实是上一代以南山必胜客为首争夺宣传渠道的遗留代价，形成了“国内网游抄袭逼氪，但还能盆满钵满的”的印象。导致无论是游戏官方的社区经理们，还是代表玩家的“水军”，还是其他水军黑产，都被裹挟其中。但是作为玩家还是能找到自己的出路：发现一个游戏公司的玩家群体出现内容分歧甚至是相互攻讦，一定是来源于游戏内容本身体验、运营、设计不佳的地方。比如此次米友社风波，有传言代肝号被用来冲了官方导致禁言，也有试图用敌方水军来全面贬低、抹黑这几次玩家的反对。如果一些老玩家的账号确实被代肝人抢夺发表并隐瞒的观点，合理诉求无可争议。在 4.8 以来，这一个个的激烈风波已经导致水军问题不是至关重要的，而是另一种原因产生出来的，即 Mi 在过去 4 年来吃得这么多的情况下并未产出应有的游戏质量，所以所谓的敌方水军的刻意抹黑不是激烈风波的原因，而是附带的一个结果；产品做的好，自然会有更多的玩家低质水军黑产。老玩家被代肝人抢夺话语的问题也会被其他更多的玩家群体所支持而得到解决。

原神内鬼的污名化。这本身也是 Mi 为了商业利益同时没有能力做到自身对于游戏内容发布做到良好管控的结果。首先内鬼透露的内容本身就有分别。剧透是不良体验，但数值机制、立绘却是能帮助玩家尽早地在溢价严重的氪金抽卡游戏规划自己的抽卡资源。但玩家的抽卡资源规划会阻挠商业利益，因此 Mi 会利用角色信息差来阻挠玩家的规划以此挣得更多。为了保护自身的信息差优势，混淆剧透、立绘、角色强度、“测试服不是最终结果”的概念，来刻意引导“测试服即是正式服”并抨击受此引导的玩家，并将这些玩家打入另册，用“内鬼”一词来污名化信息来源。另外，我曾经看过 b 站赫萝的苹果有关《崩三》测试服（刺儿服）的评测，这些视频能光明正大地发布；如果按照《原神》标准来说，这些视频却变成了内鬼的曝光。同一家游戏，前后性质的转变正式由于 Mi 的为了商业利益里所谓的用户保密协议定义所产生的，而绝非玩家自发的。

《薪炎永燃》掩盖 TNL 的矛盾危机。核心矛盾同上，除此之外国内外长期差异化服务也是一个因素，“自绿人”这种词能生产、并传播本身就是“学长”和 Mi 的耻辱。同时要纠正一个错误观点“国内之所以不上架是因为国内审查机制或是害怕审查机制打压”。首先，境外已在 TNL 之出现了“玩家门”事件，崩三 TNL 在形式上也是属于被打击的对象，并非真正的安全。同时期，国内也不是完全没有这种形式的其他游戏。如果真要上纲上

线的话，带有赌博性质的氪金抽卡才更像灰色产业。《薪炎永燃》的发布在这场风波之后很近的一段时间，所以有“千人律者就像 TNL 风波中的‘自绿人’和‘谣言’，被火焰烧尽后才算出了口恶气”的言论，这难道不是中世纪猎巫火烧异教徒一样？产生这样的言论也是 Mi 宗教化、偶像化 IP 的一个表现。《薪炎永燃》的感人片段不能解决核心矛盾，反而在激化。

无论 Warframe 还是 Mi 的社区，都有这样一个共性：一部分玩家对厂商的表达不满，其中不乏合理化建议。但始终有另一群人冷嘲热讽这些玩家，有觉得没问题的、有认为无理取闹的，唯一直接担心的是万一厂商听从了意见导致自己玩不到自己想要的。那么其中劝不满的玩家大度的却做不到自己玩不到时劝自己大度，只能慨他人之康；觉得无所谓、高高挂起者并非真正觉得无所谓，不然没有必要发言。

## 其他

如果想判断一个网游是否真的好玩，有能力开个私服来看看。去掉所有养成环节，装备数值调整到毕业装，如果能有各种各样的配装或是其他乐趣还能玩很长时间，说明设计的不错，否则只是一种通过数值驱动延长在线率掩盖设计无力的手段。

24 年夏天本打算回《Warframe》看看有什么改变，但是一个 10000 小时的硬核攻略 UP 被 DE 封到 2035 年导致我放弃了这个幻想。理由是账号有交易、共享的，这是 DE 在《用户协议》里不允许的，玩家没有所有权。即便妥协到承认用户协议的合理性，DE 也不配值得尊重，我更不会回坑。包括此 UP 在内，其他几千小时的 WF 玩家也遭遇到过傲慢的 DE 客服：要判定交易证据不给，借口保护隐私，再次提交申诉工单关闭客服入口(呵呵)。虽然目前普遍的网游里，玩家没有账户所有权，但玩家付出了时间和数据信息，在这个目前形势下本身就是一种资源。不允许玩家交易是厂商为了确保在无法推出好的内容是还能确保自己的利益的手段。这也是为什么我给出玩家要同时成为消费者和生产者的原因，不受资本增值逻辑的束缚。

需要额外补充的是，未来可能会出现一种用手游的超额收益来填补单机、主机平台开成本的情况，主机和单机用来给制作方打出品牌效应而非名气。根据 b 站《影之刃零》的制作人采访，他们最开心的开发时间是开发单机，纯粹的享受为了好玩而开发；而团队所作之前的手游，为了长线盈利每天不得不考虑相关的版本数值、处理舆情，觉得虽然更赚钱但这并非是在做游戏。所以团队未来的规划打算用手游/网游养活单机。我的观点认为，这种商业模式拉开了游戏自身乐趣与运营收益的距离，在大量人口未接触大量的其他平台的单机游戏前，可缓解一定程度上冲突。随着游玩各类游戏的人数增多后，溢价式氪金抽卡的长线运营游戏，会被限定在只是为了花钱寻找存在的人群中。

## 结论

虽然我一直再说玩家的观点、立场，但玩家并非是一个整体，用户需求甚至是对立

的。比如再早一些的国内 MMO 百万充值的养服土豪与平民玩家在 PK 上直接对立。为了消解这种矛盾,出路建议里的分布式 IP 的玩家可以依照自己的喜好对游戏进行修改。这也是为什么《上古卷轴 5》社区 mod 经久不衰,比如角色动作系统现今可以实现一部分鬼泣/法环/只狼的程度。大量玩家有了开发能力且开发成本降低,同时了解版权规则,能够与厂商公开耗,手段也多,不再仅仅局限于厂商的社区或是社交媒体平台的发言,包括但不限于非盈利私服、节省时间的挂、同人作品、同类型竞争作品。

## 附文:《Warframe》Steam 差评

与玩家同心同德的只有以非盈利为主要目的同人创作,其他的都会与玩家有或大或小的冲突,比如 3DO、卡婊的洛克人系列、暴雪、DE 等。

这款游戏优点的地方在于科幻类动作题材新颖独特,就像 3D 动作化的洛克人 X、zero 系列;底层优化不错,集成显卡也可以玩。准备入坑和新手的话,目前建议打完系列任务(由于新手引导较差,可以搜 b 站教程)、普通地图推完、稍微做几个 p 版武器和战甲就赶紧退坑,原因如下,也是这个游戏在进行下一阶段的游戏体验最卑劣的缺点。

1. “削强补弱”、玩家的时间付出归零、破坏玩家创造力的问题。在从新手推完所有节点起准备开发大量武器、战甲、形成各种套路时,DE 的游戏后期互动设计不足、强迫玩家的“教师爷”心态就愈发凸显,尤其以“削强补弱”为甚。首先,DE 自己推崇个性化、“coool”的宣传只是一厢情愿的自我娱乐和自负,每次玩家们花费大量时间发现的玩法基本上以 DE“不是我们本意”而消灭。令人可笑的是这些玩法、与 DE 自己想让玩家们接受的玩法是不冲突的(只补弱就好了,剩下的是玩家自己选),尤其是在 PVE 的环境中冲突更小,但是这次削近战、强远程最后就形成了口头的多元化、实质的同质化。若有人觉得近战破坏了平衡就自己调整 mod 种类和 rank 玩单人模式,别干扰别人 PVE;觉得都无所谓的话请静默,别为虎作伥或是“何不食肉糜”,这些表达对 DE 不满的玩家是在扩大玩法选择面。

2. 没有信誉和标准,或者说是傲慢。

之前所提的“口头的多元化、实质的同质化”为一个。更新版本之前声明过“不会通过削弱近战来加强主副武器(本身就很脑瘫,难道我一直在玩的是 PVP 模式?)”但没有兑现,这是第二个。第三个,昨天将分离可带角斗士 mod(增益近战)称之为很久遗漏的 bug,但是按这个标准私法 mod(增益远程)是 bug 而没有说明,对于一个天天和玩家个性玩法勾心斗角的 DE 应该不会这么简单地遗漏私法,所以就是满嘴跑火车,实质强推远程、禁止玩家享受近战的文字游戏。第四个,这次改动使得炸逼类远程武器更强,然而此前 DE 还表示不那么喜欢玩家到处乱炸,所以才有爆炸击退(不是乐于与玩家斗吗?要不把顶天立地 p 也削了?)。

3.开头所提的“同心同德”，为最核心的因素。引用 b 站 6 月 19 日的热评第二个观点：以营利为主的游戏公司必然与玩家会有冲突。我在此补充一下，规模变大之后为了规避不确定风险，游戏公司便倾向于以更低人力开发维护成本的获得可预见性强的盈利，表现在垄断、筛选玩家、社区控评等。有关控评，在 DE 的论坛上从去年开始，对于发帖的评论表示图标只剩下了“支持”，之前还有“惊讶、疑惑”等；在 6 月 19 后的反对近战削弱主题帖中，经常有已有 2 千多评论的用户发表单纯、夸张的表情包“如单纯的 gif 的 no”对题主进行反对。

此外，“DE 这么做是为防止被用户带偏，保持独立性”的观点是靠不住的。其一，独立性与用户的所花的时间价值实现并不冲突，而是价值互认，但 DE 未实现。其二，虽然 DE 做 warframe 的初心是为了完成之前想做的艺术形式，但是这也会包括之前所说的 1 和 2 的缺点吗，只不过是强制维持上线人数的挡箭牌。其三，雅达利的崩溃、2020 年 TGA 和美末 2 的政治蝗虫、2077 的过分宣发与忠于股东的录音都是以标榜自身独特而口碑大跌，都是为了稳定地盈利而非玩家。

补充的事情：

1.发现一个游戏公司的玩家群体出现内容分歧甚至是相互攻讦，一定是有游戏体验不佳的地方，入坑要谨慎。

2.曾经有玩家捧上天，出九重天的时候还在勤奋地反馈 bug，而今心灰意冷，DE 本身就是对这群玩家的践踏。而有人借口说这是 bug，不可能不出 bug，很自然。其一，玩家不是 DE 的程序测试员，也没有雇佣关系，不欠 de，反而 DE 是不是应该给这些玩家发工资？；其二，bug 严重影响到了正常游戏体验，更别说脑测就有问题的随机设计，已经是设计能力不足，别摔锅给玩家；其三，软件工程还讲究个质量管控，DE 不用？

3.雷筒有 prime 了，不过人心烧没了，修好一座破庙又有什么用？

-----以下为 2022/9/10 后的碎碎念-----

怎么才 70%差评？30 天内能冲到 95%吗？

DE 的 wf 荣获了三个星星了，略微了解了一下，又旧病复发了。这次更新引起的风波后，我也改变了我之前对这个游戏挂机的中立偏反对（反对工作室等团体）态度，以后是强烈支持（包括之前的魅影，核弹猴，穿墙等所有的版本之子），因为 DE 游戏设计环境是鼓励挂机的土壤，但却一直不改，总改表面，做出所谓的努力、关心玩家样子，此外显示出了 wf 游戏基础设计失败（游戏演示明目张胆地打代码作弊的态度，不失败才见鬼）、DE 不守“不会通过削弱近战来增强射击武器”的信用、傲慢的暴雪式“coool”、规划玩家时间失败--总是想不花费大量人力来“巧妙”地让玩家强制长时间在线，而不是想让玩家间歇“肝”并提升单位时间游戏体验质量。

货比货该扔。另外，老八之血以来的游戏剧情上的底层设计非常稀烂----我在 2019 年



冬就听说 wf 的编剧换了，临阵换将不是个好兆头，现在看来可能性变大了----这也是为什么 de 不停地在数值方面下功夫，因为剧情设计不了，更不用提将玩家的行动融入到剧情中，进行合理化。以新战为例，新战本想回坑，但剧情深度、烈度居然远比不上一个不盈利的红警同人游戏（心灵终结 3.3.6 版本），这两者主线同样比较鸽且到了关键的阶段性展开与结束期，有着如合一众的阵营兴起、征服、精神控制、反精神控制的情节，同样在秋冬发布，但 DE 是虎头蛇尾的家庭伦理剧，另一个直接进一步赢得了自己的口碑。这种反差也看出 de 剧情控制多么烂，新站作为复杂、阶段性剧情，本应多次更新，既给了玩家细细体验这次战争的时间，也给自己打磨、修修 bug（呵）的时间，不让剧情那么赶。