崩坏3唯一的优点就是取了个好名字，预演到了这个游戏的结局必定是崩坏的。为了骂这个答辩游戏我特意把它添加到库来恶心自己，这是我玩过这个游戏应该付出的代价。

米哈游的简介上恬不知耻的写着“点燃国创动作之魂”，标榜自己为动作游戏，实际上崩坏三的本质跟动作没有半毛钱关系，它的战斗系统和怪物设计全部服从于卖卡和卖装备，至于女武神是站着卖烧还是提刀上阵这重要吗？根本不重要，这些都是包装和谎言，谁不愿意让自己的商品好看好卖一些呢？诚然，这款游戏的战斗系统并非一味的垃圾，仍旧有不少玩家打出令人吃惊的操作，但是这些东西意义大吗？没有对应的武器角色，没有成熟的配队和毕业的数值，你会发现你的操作时候的手指完全就是按在了一坨答辩上没有半点用处，当一款动作游戏的敌人逼迫玩家花钱去买新角色来攻略的时候，那么玩家的操作真的有意义吗？如果你玩FF7第一关遇见飞行怪发现你的克劳德就像一个代币一样任人摆布，而厂商告诉你你要充钱去抽巴雷特哟，你还能笑着说出它是款好游戏吗？

崩坏三就是以这样的运营习惯不健康的存在了这么久，米哈游正在把这个现象带到其它游戏之中。

策划的脑瘫操作不用多说，克扣福利，无视玩家，这已经司空见惯了，就权当是为了公司的利益，但是你米能神奇到把一手好牌打的稀烂俯冲谷底，就不得不说策划不是坑玩家而是脑子有问题了。兔女郎跳舞，伺候洋带爷，我姑且当做你在宣传自己的烧鸡，毕竟是老本行，但是今年下半年爱莉希雅出圈，崩三终章，好不容易再次出圈，人人都以为你会给大伙带来一个说得过去的结局，结果它给你扔了两坨答辩上来当最后的晚餐。

你看看终焉律者扭腰弄胯像不像当年那支舞，始源芽衣的代币形象像不像吹嘘米哈游动作系统天下第一的NT?我只能说好啊，都回来了，当一个以建模美术风格著称的公司开始在这方面敷衍的时候你还能指望什么呢？

再来看看原神吧。我是一名开服的原神玩家，冒险等级60级，但是每次看到吹嘘原神的人我都会叫一声OP，为什么呢？因为我虽然爱玩它，但我知道它是个什么脑瘫东西。很难想象2023了一款开放世界动作游戏的竟然只有平面作战，你仔细深究甚至体会不到它是个三维游戏，一切在高度上的动作都能概括成下落攻击。要知道升龙拳这种设定比米哈游公司的年纪都大，那为什么号称上天入地无所不能的开放世界却不能空战呢？

十几年前的《神鬼寓言》是我小时候就在玩的游戏，那个时候我曾经为里面的房子可以随便进出感到震惊，但是原神的开放世界有几个房屋不是摆设？解密系统各种重复堆砌，甚至你玩过地图中的一片就能了解到一个版本中的地图会是什么样子。从稻妻版本后原神的地图开始发展立体空间，各种阴间的洞穴和小路就像策划那点小小的却弯弯绕绕的度量和脑子一样，甚至须弥版本的金字塔内你根本看不到另一层地图，只能硬生生的摸索，至少对于我这种路痴玩家极度不友好。

毫无疑问米哈游做出了一款成功的商品让它圈钱，但是绝对没有做出一款优秀的游戏。还在吹嘘原神和崩坏三剧情人设的我只能说，既没玩过几个游戏又没看过几本书。

甚至以上的争吵都没有意义，哪怕你把所有玩家一视同仁，你还会发现米哈游根本不会在乎你的体验和它的口碑，艾尔海森的技能重复说的人少吗？始源终焉的垃圾骂的人不多吗？但是跟流水一样躺入老米钱包的money来说这些就是个屁，玩家体验从来不是它们重视的东西，怎样赚钱才是它关心的，虽然现在看来它连着仅有的一点都没研究明白。

想玩开放世界的去看看老头环甚至网上一堆盗版的老滚5，想感受剧情深度的去玩玩几块钱的巫师三，或者抠几个月卡买个大表哥2，想玩动作游戏的去看看卡普空，喜欢精致建模的去玩FF，喜欢看美少女贴贴的去买个武士少女，单纯喜欢烧鸡的就去下个壁纸引擎。

如果你喜欢被圈钱那我推荐入手腾讯系的游戏至少它会把你当爹供着。

米哈游或许曾经是一个纯粹的游戏公司，但是现在来看它绝对不是什么好东西。如果有一天米哈游能放弃抽卡，放弃中式厂商的各种圈钱手段真正做出一个并非商品而是游戏的东西，一定会有人为它买单。

但是，崩坏三的一次节奏和失败不会引起米哈游的重视，一点小小的亏损也不会对它造成什么影响，抽卡，氪金会成为主流，即便没有米哈游还会有更多人占住这个坑位来生产答辩。

这就是我能看到的中国游戏的未来。