

前《镜之边缘》游戏设计师批评成就/奖杯系统

据Eurogamer报道，育碧Massive的游戏设计师、前《镜之边缘》开发者（负责过《镜之边缘》的成就设计）Fredrik Thylander近日发文表示，现在的成就/奖杯系统对整个游戏行业十分不利。Fredrik认为成就系统缩小了游戏范围，扰乱和转移了开发者的注意力，并吞噬了本可以使游戏变得更好的资源。



Fredrik称游戏应有着属于自己独特的奖励结构，这是作品设计和理念的一部分。成就/奖杯系统的出现的确改变了不少玩家的游戏玩法，虽然存在褒贬不同的看法，但也确实在一定程度上延长了一些游戏的游玩时间，不知各位玩家们对此怎么看呢？

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16735099806123.html>